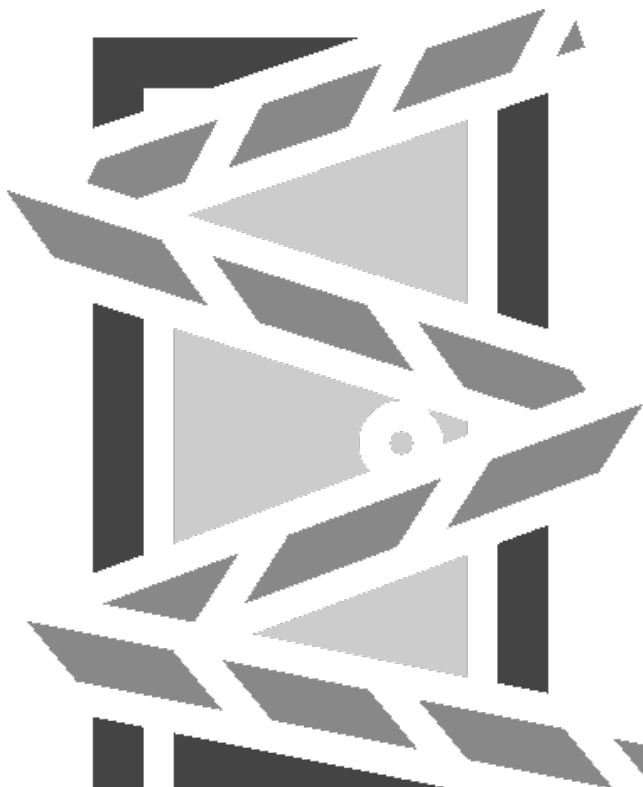


k6	Co wskazuje na winnego?
1	Osobisty przedmiot.
2	Charakterystyczny zapach.
3	Niespodziewani świadkowie.
4	Nerwowe / zbyt spokojne zachowanie.
5	Szpieg obcego państwa.
6	Były / obecny służący lub pracownik, ze zniszczonym życiem.

Zwroty akcji pozwalają na wprowadzenie drugiego dna do przygody. Nie wszystko jest takie, jakim się wydaje na początku.

k6	Zwrot akcji
1	Przestępstwo zostało popełnione przez najęte osoby, ale stoi za nimi ważny polityk, który chętnie zatuszuje sprawę.
2	Przestępstwo zostało popełnione przez najęte osoby, ale stoi za nimi biznesmen z innego kraju. Być może geniusz zła, który nie cofnie się przed niczym.
3	Przestępstwo zostało popełnione przez najęte osoby, ale stoi za nimi mafijny bos. Jego ofiara znalazła się w niewłaściwym miejscu o niewłaściwym czasie.
4	Przestępstwo zostało sfingowane przez zleceniodawcę / osobę będącą teoretyczną ofiarą.
5	Przestępstwo ma na celu odciążenie uwagi postaci od ważniejszej sprawy. Jest tylko zasłona dymną dla prawdziwej afery (wylosują lub opracuj).
6	Przestępstwo zostało popełnione przez służby wywiadowcze (FBI). Zależy im, by pozostało niewyjaśnione.



Agencja detektywistyczna

Szare Prochowce



Moduł detektywistyczny

(zgodny z FUNT RPG)
autor: Tomasz Misterka

System Cent RPG:
<https://funtrpg.com/>

Licencja Szarych Prochowców:

Uznanie autorstwa 3.0 Unported (CC BY 3.0)

Grafiki użyte w module na podstawie ikon autorstwa Delapouite z <https://game-icons.net>

Agencja detektywistyczna „Szare Prochowce” to moduł, który ma wspomóc tworzenie przygód detektywistycznych. Postacie grających prowadzą własną, małą agencję w alternatywnym San Francisco, w okresie 20-lecia międzywojennego. To czasy prohibicji. Mafie walczą o wpływy. Szaleje korupcja i nielegalne interesy. Niedawny krach gospodarczy jest przyczyną wielu dramatów. Agencja również nie jest pozbawiona kłopotu:

k6	Jaki problem dotyczy agencji?
1	Ma długi u miejscowego biznesmena.
2	Inspektor policji jest na nią cięty.
3	Zalega z rosnącym czynszem u najemcy.
4	Konkurencja robi jej koło pióra.
5	Nadepnęła na odcisk bosowi z półświatka.
6	Ostatnia, nieudana sprawa została opisana w prasie. Ma złą prasę i passę.

Każda przygoda, ma w założeniach charakter kryminalny. Narrator może określić go ogólnie lub wylosować z poniższej tabeli. Możecie ustalić, że pewnych spraw detektywi unikają. W takim wypadku określcie sprawy, którymi szczególnie jesteście zainteresowani i zastąpcie nimi miejsce unikanych spraw w tabeli. Sprawy „niebędące w kręgu zainteresowania” traktujcie jako pogłoski.

Dla inspiracji Narrator może losować bardziej skomplikowane sprawy, rzucając kostką dwukrotnie (np. Morderstwo na tle Korupcyjnym).

k6	Jakiego typu jest sprawa?
1	Morderstwo.
2	Porwanie.
3	Przemyt.
4	Korupcja.
5	Kradzież.
6	Oszustwo.

Informacje wstępne o sprawie mogą dotrzeć do postaci za pomocą:

k6	Skąd postacie wiedzą o wydarzeniu?
1	Interesant(-ka). Zazwyczaj dotknięty/a bezpośrednio przez sprawę. Ma motyw osobisty. Osoba ta może się bać i mylić w zeznaniach. Jest pod wpływem emocji.
2	Femme / Homme fatale. Osoba związana pośrednio ze sprawą. Wyrachowana. Pragnie wyciągnąć z rozwiązania sprawy jak najwięcej dla siebie. Wykorzysta agencję do swoich celów.
3	Anonimowy informator. Ktoś z ulicy lub „oprzejmy donosiciel”, któremu zależy na pogębieniu sprawy – prawdziwego lub fałszywego. Może być to też opłacany przez detektywów informator z półświatka, grający na dwa fronty.
4	O sprawie nadaje radio / opisana została w gazetach / podsłuchali informacje policyjne.
5	Otrzymują nieoficjalne zlecenie z policji, która z różnych przyczyn nie może się nią zająć skutecznie.
6	Znaleźli w biurze trupa (względnie kogoś na skraju śmierci) – obcego lub jednego ze swoich informatorów / niezależnego współpracownika / dalekiego członka rodziny.

UWAGA: Wstępne informacje dają wiedzę jedynie o charakterze zbrodni / jej miejscu, a nie o tym, kto ją popełnił. Do tego postaci muszą dojść na drodze śledztwa.

Bez względu na źródło informacji, rozwiązanie sprawy łączy się z nagrodą, która potencjalnie pozwoli na przedłużenie bytu agencji. Zwiększa również sławę detektywów, ale i zwraca na nich uwagę przestępczego półświatka.

Postacie balansują na cienkiej linii między prawem a bezprawiem. Postaw przed nimi wybory. Niech

zaciągają długi, (nie tylko finansowe), które po jakimś czasie będą musiały spłacić.

Projektując przygodę, zapewnij w niej poszlaki, prowadzące do rozwiązania. Jeśli postaci pojawiają się w odpowiednim miejscu i podejmą akcje zmierzające do rozwiązania sprawy (pozyskiwanie i analizę informacji i śladów), część z nich otrzymają niezależnie od powodzenia testu. **Ważne informacje i tropy zawsze zostają odkryte, gdy podejmowana jest akcja ich znalezienia w miejscu, w którym są umieszczone.** Poniższa tabela przedstawia proponowane interpretacje testów.

k6	Efekt akcji zdobywania i analizy śladów.
1	Nic dodatkowego nie udało się ustalić i sprawca może się dowiedzieć o krokach detektywów.
2	Nic dodatkowego nie udało się ustalić
3	Nic dodatkowego nie udało się ustalić, ale pojawiają się informacje o twiście lub sprawie pobocznej.
4	Udało się znaleźć dodatkowe informacje, ale kosztem czasu lub ujawnienia działań agencji przeciwnikom.
5	Udało się znaleźć dodatkowe informacje.
6	Udało się znaleźć dodatkowe informacje i trafić na ślady prowadzące do innej sprawy lub twistu.

k6	Kto jest winny przestępstwa?
1	Wspólnik / współniczka w interesach.
2	Konkurent / konkurentka ofiary.
3	Nieszczęśliwie zakochana osoba.
4	Członek mafii, dla zysku / wpływów
5	Szpieg obcego państwa.
6	Były / obecny służący, ze zniszczonym życiem.