

# Oddział specjalny

autorzy: Tomasz "Szerszeń" Misterka, Jarosław "Yarin" Bomba





# Spis treści

<b>Wstęp</b> .....	<b>5</b>
<b>Tworzenie postaci</b> .....	<b>6</b>
Koncepcja.....	6
Atrybuty.....	8
Tworzenie określeń Atrybutów.....	8
Wyposażenie.....	9
Przykłady wyposażenia.....	10
Tworzenie własnego Wyposażenia.....	11
Opis i imię.....	12
Cele.....	12
Relacje.....	12
Kontakty „firmowe”.....	12
Wady postaci.....	14
<b>Podsumowanie tworzenia postaci</b> .....	<b>15</b>
<b>Jak wygląda gra?</b> .....	<b>16</b>
Sceny i rundy.....	17
Sukces i porażka.....	18
Modyfikatory.....	19
Inne testy?.....	19
Funty.....	20
Zdobywanie Funtów.....	21
Początkowe Funty.....	21
Stany posiadania - bieda i bogactwo.....	21
<b>Podsumowanie Akcji i Testów</b> .....	<b>22</b>
<b>Rola Narratora</b> .....	<b>23</b>
Rozmawiaj.....	23
Słuchaj.....	23
Przebieg gry.....	23
Dodatkowe wskazówki.....	24
Regeneracja.....	24
Nagrody.....	25
Postacie i przeszkody.....	25
Relacje z otoczeniem.....	26
Co powinni wiedzieć gracze?.....	27
Rozwój postaci.....	27
<b>Wyścig z czasem</b> .....	<b>28</b>
Typowe lokacje.....	28
Lokomotywa.....	29
Wagon pocztowy.....	29
Wagon I klasy.....	30
Salonka.....	30
Wagon restauracyjny.....	31
Wagon II klasy.....	31
Wagon bagażowy.....	32
Przeciwnicy.....	32
Uwagi końcowe.....	34
<b>Licencja</b> .....	<b>35</b>



## Wstęp

„Oddział specjalny”, to setting przeznaczony do gry w systemie RPG FUPL lub bazującym na nim ściśle zestawie zasad - „Funt”.

Gracze wcielają się w postaci agentów sił specjalnych. Starają się powstrzymać plany groźnej organizacji terrorystycznej o nazwie **New World Order (NWO)**. Jej agenci rozsiani są po całym globie a wpływy sięgają wszystkich sfer - nie wyłączając wysoko postawionych polityków i biznesmenów. Byli tajni agenci, anarchiści czy najemnicy starają się obalić obecny porządek rzeczy.

Gracze, w zależności od prowadzonego scenariusza, mogą wcielić się w członków SWAT, Mi6, FBI, Strażników Teksasu lub innej jednostki, co zdeterminuje rozmiar i klimat rozgrywki.

Jeśli chciałeś kiedyś rozegrać sesję rodem z filmów akcji, gdzie celem jest powstrzymanie wybuchu bomby, odbicie zakładnika z rąk porywaczy, powstrzymanie rozprzestrzenienia groźnego wirusa, itd. - ten setting dla Ciebie. Przygotuj się na dużo akcji (pościgi, strzelanie, walki wręcz), hakowanie, rozbijanie bomb, kamuflaż, wcielenie się w inne osoby, śledztwo i poszukiwanie dowodów. Ilość graczy nie jest odgórnie ograniczona, choć optymalnie będą to grupy 2 - 4 osobowe.

Do gry, potrzebna jest znajomość zasad zawartych w tej instrukcji<sup>1</sup>, kilka kartek papieru, ołówki, gumki i kilka kostek sześciennych.

Jeden z graczy pełni rolę Narratora. To on będzie opisywał świat i wydarzenia jakie mają miejsce wokół bohaterów stworzonych przez pozostałych graczy.

Zanim rozpoczniecie tworzenie postaci, porozmawiajcie jakiego typu scenariusz chcielibyście rozegrać. Pozwoli to na lepszy dobór bohaterów i ich możliwości. Nie zawsze muszą pochodzić z jednej organizacji. Współpraca między różnymi agencjami wywiadów i grupami najemników jest możliwa, choć niemal nigdy nie przebiega bez zakłóceń. Poszczególne typy postaci różnią się też dostępnością wyposażenia. Komandosi sił specjalnych będą posiadać inne możliwości niż agenci Jej Królewskiej Mości. Najemnicy mogą mieć łatwiejszy dostęp do wyposażenia „pozaregulaminowego”, ale nie zawsze będzie ono w pełni sprawne, etc.

---

1 Ten dokument zawiera komplet zasad niezbędnych by rozpocząć grę. Zostały one wybrane z FUPL i dostosowane do jak najlepszego oddania ducha settingu, w którym gra się członkami sił specjalnych, agentami wywiadu lub innymi postaciami, związanymi z organizacjami rządowymi. Podobny zestaw wybranych zasad jest używany grze fabularnej „Funt”.

# Tworzenie postaci

W zależności od rozgrywanej przygody, dostępne mogą być do wyboru jedynie konkretne typy postaci. W przygodzie dochodzeniowo-badawczej trudniej będzie się odnaleźć typowym najemnikom, a naukowcy i agenci wywiadu mogą się czuć nieco zagubieni, jeśli ich rzucisz na pierwszą linię frontu przeciwko brutalnym terrorystom. Nie oznacza to, że nie dadzą sobie rady. W tej grze stworzeni bohaterowie są kompetentni i inteligentni. To odpowiednio przeszkoleni specjaliści. Każdy z nich umie walczyć, radzić sobie w trudnych sytuacjach i improwizować. Mimo to, nie każdy będzie jednakowo dobry we wszystkim. Przygotowane przygody, są pomyślane jako „jednostrzały”, nic nie stoi jednak na przeszkodzie by ci sami bohaterowie przeszli każdą z nich.

## Koncepcja

Wybór przygody może determinować rodzaj tworzonych bohaterów. Pomyśl nad jej koncepcją<sup>2</sup> i opisz ją w paru słowach. Opracowane do tego settingu przygody będą korzystać z niżej podanych opcji lub zawierać własne - dedykowane do nich rozwiązania. Wybierając jedną z poniższych lub wymyślając własną koncepcję bohatera, weź pod uwagę że nie każda postać będzie jednakowo dobra we wszystkim.

1. **Agent specjalny** - to najbardziej wszechstronny pracownik danej agencji, specjalizujący się w różnego rodzaju zadaniach w terenie.
  - Typowe atrybuty: sprawny, taktyk, sztuki walki, strzelectwo
  - Typowe wyposażenie: ukryty pistolet, niewielki komunikator
  - Potencjalna wada: przekupny
2. **Agent wywiadu / kontrwywiadu (szpieg)** - może posiadać „licencję na zabijanie”. Zajmuje się infiltracją różnych organizacji i wrogich wywiadów. Jeśli pracuje w kontrwywiadzie - specjalizuje się w wykrywaniu obcych szpiegów.
  - Typowe atrybuty: przystojny, kreatywny, dobra pamięć, odwaga
  - Typowe wyposażenie: ukryte ostrze, aparat fotograficzny w długopisie
  - Potencjalna wada: flirtciarz

---

<sup>2</sup> Wzoruj się na przykładach! Używaj „klisz”, znanych Ci z literatury i filmów, jeśli pasują do twojego pomysłu na postać. Są one niewyczerpalnym źródłem powszechnie kojarzonych idei. Przypomnij sobie filmy akcji - „Szklana Pułapka”, „Liberator”, „W morzu ognia”, „Zabójcza broń”, serię o Jamesie Bondzie, MacGyverze, Strażniku Teksasu, Drużynie A lub Archiwum X.

3. **Detektyw** - to nie jest zwykły krawężnik. Posiada liczne kontakty, ma swoje źródła informacji i potrafi z nich korzystać. Może służyć w jednej z organizacji rządowych, ale równie dobrze działa na własny rachunek.
  - Typowe atrybuty: szybki, kreatywny, dobra pamięć, medycyna
  - Typowe wyposażenie: mały rewolwer, podniszczony notes
  - Potencjalna wada: nałogowo pali
4. **Negocjator** - to agent specjalizujący się w negocjacjach. Umiejętność rozmowy z terrorystami, organizacjami będącymi po przeciwnych stronach barykady, a także z porywaczami to jego atut. Charyzmatyczny, wykształcony i potrafiący dostosować się do każdego rozmówcy.
  - Typowe atrybuty: wytrzymały, empatyczny, odważny, charyzmatyczny
  - Typowe wyposażenie: składany scyzoryk / mały nóż, kamizelka kuloodporna
  - Potencjalna wada: niesubordynowany
5. **Saper** - to agent specjalizujący się w materiałach wybuchowych. Potrafi zbudować, uzbroić i, co ważniejsze, rozbroić każdy ładunek wybuchowy.
  - Typowe atrybuty: oburęczny, skoncentrowany, bystry wzrok, walka nożem
  - Typowe wyposażenie: skomplikowany multitool, kamizelka kuloodporna
  - Potencjalna wada: brzydki (oparzeliny / blizny)
6. **Weteran wojenny** - po powrocie do domu nie do końca może się odnaleźć w „cywilnej rzeczywistości”. Dowództwo nie zapomina jednak o swoich. Organizacje najemników, nieoficjalne zadania a czasem zwykła konieczność wzięcia prawa w swoje ręce, to chleb codzienny weteranów.
  - Typowe atrybuty: silny, kreatywny, survival, strzelectwo
  - Typowe wyposażenie: wielostrzałowy winchester, stary rewolwer
  - Potencjalna wada: dokuczliwa rana
7. **Żołnierz sił specjalnych / Stróż prawa z elitarnej jednostki** - doskonale wytrenowany, gotów do akcji w każdych warunkach. Posiadając odpowiednie wykszolenie i sprzęt jest mistrzem improwizacji każdej sytuacji.
  - Typowe atrybuty: sprawny, skoncentrowany, sztuki walki, strzelectwo
  - Typowe wyposażenie: służbowy pistolet, nóż taktyczny / gumowa tonfa
  - Potencjalna wada: brawurowy

## Atrybuty

Atrybuty to przymiotniki albo bardzo krótkie zwroty, które pozwalają określić możliwości postaci. To one sprawiają, że w niektórych aspektach tworzony bohater będzie lepszy. Określają go pod kątem cech psychofizycznych i umiejętności. Stanowią też podstawę do modyfikacji rzutów. Tworzone postacie mają trzy Atrybuty.

**Wybierz jeden przymiotnik lub krótki zwrot, z poniższej listy aby opisać Ciało i Umysł.**

**Wybierz dwa określenia z listy Atutów, dla swojej postaci.**

Tworząc postać kobiecą, zmień formę określenia na żeńską. Traktuj poniższą listę, jako wskazówki i sugestie. Jeśli chcesz dobrać inny atrybut - porozmawiaj o tym z Narratorem i pozostałymi graczami.

- **Ciało:** blondyn, chudy, gruby, niski, oburęczny, ogorzały / opalony, ogromny, przystojny, silny, sprawny, szybki, wysoki, wytrzymały, zwinny.
- **Umysł:** błyskotliwy, empatyczny, informatyk, kreatywny, matematyk, mądry, obserwator, skoncentrowany, szeroka wiedza ogólna, taktyk.
- **Atut:** bystry wzrok, charyzma, dobra pamięć, informatyka, intuicja, lingwistyka, medycyna, odwaga, pasja naukowa, pilotaż helikopterów / samolotów, prowadzenie samochodów / motocykli, survival, strzelectwo, szermierka, sztuki walki, walka nożem.

## Tworzenie określeń Atrybutów

**Określenia powinny być czytelne.** Dobrze stworzone określenie Atrybutu jest zrozumiałe przez wszystkich biorących udział w grze. Jeśli ty lub jakikolwiek inny gracz stwierdzi, że tak nie jest – porozmawiajcie o tym. Być może trzeba je doprecyzować lub zmienić. Możliwe też, że wystarczy wyjaśnić, co rozumiesz pod danymi terminami. To ważne, by wszyscy wiedzieli, na jakich zasadach grają.

**Określenia są niezmiennie.** Każde z nich jest integralną częścią postaci. O ile nie wydarzy się coś niesamowitego, nie mogą zostać zmienione, stracone albo usunięte (ale mogą być ograniczone lub „zapomniane” w szczególnych okolicznościach<sup>3</sup>).

**Określenia są zamknięte pojęciowo.** Każde z nich powinno mieć jedną lub więcej możliwości użycia do konkretnych celów. Dobrze jeśli da się je zastosować w zakresie nieprzewidzianych okoliczności, ale te pojawić się mogą dopiero podczas gry. Dlatego właśnie „medycyna” jest lepszym określeniem Atrybutu niż „bycie doktorem”. Ma szersze zastosowanie w różnych sytuacjach, niezwiązanych bezpośrednio z zawodem.

---

<sup>3</sup> Stan postaci: osłabiony, powoduje tymczasowe ograniczenie atrybutu Ciało: silny, „zerując” kostkę ułatwienia za atrybut z kostką utrudnienia za stan. Szczegóły testów omówione są w dalszym rozdziale.



**Jak dopasować określenie do Atrybutu?** Niektóre określenia jest trudno przyporządkować do określonego Atrybutu. „Dobra pamięć” może charakteryzować Umysł i Atut. Jest to jak najbardziej w porządku. Decyzja, czy określenie zostało poprawnie przypisane zależy tylko od Ciebie, Narratora i pozostałych graczy. Razem oceńcie, czy będzie odpowiednie do opowiadanej historii<sup>4</sup>.

**Jak wybrać dobry Atut?** Rzeczy, które w innych grach są określane jako umiejętności, sztuczki etc. są dobrymi atutami – walka wręcz, pływanie czy zniewalający uśmiech.

**Czy warto się specjalizować?** Możesz się skoncentrować dobierając opisy Atrybutów do pojedynczej idei. Jeśli chcesz być „komandosem sił specjalnych”, możesz wybrać: Ciało – silny; Umysł – taktyczny; Atuty – sztuki walki, strzelectwo. Użycie ich w walce będzie bardzo łatwe, ale też postać taka jest nieco płaska i słabo sobie będzie radzić w innych sytuacjach. Zamiast tego, lepiej jest dobrać Atrybuty następująco: Ciało – sprawny; Umysł – skoncentrowany; Atuty – sztuki walki, odwaga. Jeśli twoim celem jest stworzenie siłacza, zmień Ciało na „wielki” a jeden z Atutów na „silny”. Będzie pasowała wtedy do kogoś skoncentrowanego na budowie ciała i wyróżniającego się nią – np. pewnego ciemnoskórego członka drużyny najemników, obwieszona złotem. Tworząc przenikliwego detektywa, określ Umysł jako „szeroka wiedza ogólna” a Atutem niech będzie „intuicja”. Pamiętaj, że im ściślej określisz postać, tym trudniej jej będzie w sytuacjach wykraczających poza ramy w jakich działa.

## Wyposażenie

W definicji ekwipunku mieszczą się wszystkie przedmioty, broń i urządzenia, których Twoja postać będzie używała podczas przygód. Każdy z bohaterów ma podstawowe ubranie i przedmioty, które są związane z jego koncepcją oraz wykonywaną misją (kamizelki kuloodporne, komunikatory etc.). Mogą one być ograniczone technicznie, ze względu na rozgrywany scenariusz. Wyposażenie natomiast, to ważny element posiadany przez Twoją postać. Podobnie jak Atrybuty, elementy Wyposażenia mogą modyfikować rzuty, w określonych sytuacjach. Może to być cokolwiek począwszy od nietypowej broni a skończywszy na elemencie ubioru, kartach kredytowych, pojazdach, a nawet nieruchomościach.

Powiąz je z pomysłem na postać, światem w którym toczy się gra i historią, którą będziesz chciał opowiedzieć. Wyposażenie jest tworzone za pomocą rzeczownika i określającego go przymiotnika: *Sześciostrzałowy rewolwer, Długa lina, Niezawodny Glock, Składany scyzoryk, Podkute buty.*

---

<sup>4</sup> Podczas testów, używane mogą być wszystkie określenia, które mają sens w danej sytuacji. „Survival” będzie tak samo dobrze działał na korzyść Twojej postaci, bez względu na to czy umieścisz go w atrybucie ciała, umysłu czy atucie.

**Każdy bohater rozpoczyna grę z dwoma elementami Wyposażenia<sup>5</sup>**, chyba że scenariusz mówi inaczej. Ze względu na specyfikę przygód, nie zawsze będzie ono „pod ręką”, jednak dobrze by było osiągalne. Warto zwrócić uwagę, że w niektórych przygodach może być dodany niezależny od limitu element wyposażenia (np. mały komunikator dla każdej postaci biorącej udział w akcji antyterrorystycznej). Wybór Wyposażenia powinien być podyktowany typem Twojej postaci. Pomyśl o „szpiegowskich zegarkach” Jamesa Bonda, „nieodłącznym cygarze” Johna „Hannibala” Smitha, „sześciopalcowym rewolwerze” Strażnika Teksasu albo „składanym scyzoryku” MacGyvera.

Każdy element Wyposażenia powinien dodawać coś do tła bohatera, jego osobowości albo celów. To on będzie świadczył o tym, kim jest postać lub co robi.

**Wyposażenie nie jest niezniszczalne.** Może być zgubione, zniszczone, skradzione etc. Działa to w obie strony. Prowadzona przez Ciebie postać również może zdobyć czyjeś wyposażenie i użyć go do własnych celów.

## **Przykłady wyposażenia**

Podobnie jak przykłady Atrybutów, poniższa lista jest raczej zbiorem pomysłów niż wyczerpaniem tematu. Nie miej żadnych oporów przed dodaniem własnych lub modyfikacją poniższych propozycji.

- **Bronń:** *długa maczeta, eksperymentalny miotacz ognia, gumowa tonfa, mały rewolwer, miedziowany kastet, niezawodny glock, nóż taktyczny, ostra siekiera, służbowy pistolet, stary rewolwer, ukryte ostrze, ukryty pistolet, wielostrzałowy winchester.*
- **Gadżety:** *aparat fotograficzny w długopisie, składany scyzoryk, laserowy długopis, niewielki komunikator, skomplikowany multitool, szpiegowski zegarek, wybuchające spinki.*
- **Pojazdy:** *eksperymentalny śmigłowiec, kuloodporna limuzyna, niewiarygodny samochód, skuter śnieżny, szybki motocykl, terenowy quad.*
- **Ubrania:** *elegancki garnitur, kamizelka kuloodporna, modne jeansy, mundur wojskowy, stary płaszcz, szary prochowiec, wygodne dresy, znoszona fedora.*
- **Inne:** *niedopalone cygaro, plecak taktyczny, podniszczony notes, przenośny laptop, wierny pies.*

---

<sup>5</sup> Jeśli gracie w dwie osoby (jedna prowadzi bohatera a druga jest Narratorem), możecie nieco ułatwić misję rozpoczynając grę bohaterem posiadającym trzy elementy Wyposażenia.

## **Tworzenie własnego Wyposażenia**

**Opisywanie Wyposażenia:** Opisując Wyposażenie używaj przymiotników, które mają znaczenie i uczynią je bardziej interesującym. „długie ostrze” jest oczywiście dobrym określeniem, ale ciekawszym jest „taktyczne ostrze”. Podobnie jak w wypadku Atrybutów - opis Wyposażenia powinien być jasny i zrozumiały. Nikt nie powinien mieć wątpliwości, jakie jest jego zastosowanie.

**Jeden przymiotnik:** Opis Wyposażenia najlepiej jest ująć w jednym przymiotniku. Nie zawsze jest to możliwe, ale chodzi o uwypuklenie jego głównej cechy. „ostrzy nóż” jest w porządku, podobnie jak „taktyczny nóż”, ale „taktyczny, ostrzy nóż” już uwypukla dwie cechy. Unikaj takich rozwiązań.

**Konkretne rzeczowniki:** Wybieraj konkretne rzeczowniki, odpowiednie do tego, co masz na myśli. „nóż” jest lepszym określeniem niż „ostrze”, bo bardziej szczegółowym. Tak samo „szerokoskrzydły kapelusz” jest lepszym określeniem niż „nakrycie głowy”. Możesz używać więcej niż jednego rzeczownika, ale staraj się by Wyposażenie było określone możliwie krótko.

**Porozmawiaj o Wyposażeniu.** Przedyskutuj swoje Wyposażenie z innymi graczami. Upewnij się, że każdy wie, czym dysponujesz i czy to, co wybierasz może być użyteczne podczas przygody, czy będzie przeszkodą. Wyposażenie nigdy nie jest dobre lub złe. Ważne jest jego zastosowanie. Jeśli tworzycie drużynę w ramach jednej organizacji, może zdarzyć się tak, że wasze Wyposażenie będzie zunifikowane i przypisane do konkretnych funkcji, jednak nawet wtedy powinno mieć cechy indywidualizujące je.

**Określenia Wyposażenia:** Możecie wspólnie zdecydować, że jeden z elementów Wyposażenia będzie miał „pozytywny” przymiotnik a drugi „negatywny”. Przykład: „ciepły płaszcz” i „stary rewolwer” albo „szybki motocykl” i „zniszczone buty”. Nie ma to wpływu na testy a tworzeni bohaterowie będą bardziej zróżnicowani.

**Przedmioty, które nie są Wyposażeniem:** Jakikolwiek obiekt, przedmiot czy fragment ekwipunku, który nie jest Wyposażeniem, to rekwizyt. Rekwizyty nie mają znaczenia podczas testów wykonywanych przez postacie. Są dekoracją.

**Wyposażenie możesz zdobywać i zmieniać:** Pożyczyć od innej postaci, ukraść albo zamienić. Tak zdobyte wyposażenie również możesz używać.

## Opis i imię

W chwili obecnej powinieneś już mieć solidne podstawy by wiedzieć, kim jest Twoja postać. Nie pozostało nic innego jak nadanie jej ostatecznego szlif. Opisz jej wygląd i osobowość, przeszłość, cele, przyjaciół, wrogów i wszystko, co uznasz za istotne lub interesujące. **Nadaj jej również imię.** To, w jaki sposób będą inni wołali na Twojego bohatera lub bohaterkę ma znaczenie. Ty również będziesz się w nim przedstawiać w grze. Niech będzie proste do zapamiętania. Jeśli je zbyt utrudnisz, gracze je skrócą lub nadadzą Twojej postaci wygodny pseudonim.

## Cele

Każda postać ma jakieś cele, które chce osiągnąć. Ze względu na setting, będą to najczęściej doraźne misje, których wykonaniu poświęcona jest sesja. Poza nimi, może również mieć własne marzenia i dążyć do ich realizacji. Zastanów się przez chwilę:

- Co Twój bohater chce osiągnąć?
- Co mu w tym przeszkadza?
- Jak zamierza to rozwiązać?

Może mieć to znaczenie, jeśli zdecydujecie się na cykl przygód ułożonych w kampanię.

## Relacje

Wybierz przynajmniej jedną z postaci pozostałych graczy i napisz krótką informację o tym, jakie są powiązania między waszymi bohaterami. Postaraj się, by nie były nadmiernie skomplikowane, ale umożliwiały nawiązanie relacji między nimi. Znajomi, którzy spotkali się po latach na jednej misji równie dobrze mogli podkochać się w tej samej kobiecie, jak i walczyć w tej samej wojnie – być może po przeciwnych stronach. Możliwe też, że przechodzili szkolenie w tej samej placówce.

## Kontakty „firmowe”

Istotnym elementem gry, są kontakty postaci prowadzonych przez graczy z bohaterami niezależnymi. Te pierwsze działają zazwyczaj na pierwszej linii, ale dzięki odpowiednim znajomościom mogą liczyć na wsparcie “z centrali”. James Bond korzystał z pomocy Q, nie tylko oficjalnie, Detektywi i agenci specjaliści często mają kontakty do analityków, informatyków i specjalistów z różnych dziedzin naukowych, którzy wspomagają ich z drugiej a nawet trzeciej linii. Stwórz jednego lub dwóch takich bohaterów niezależnych i zanotuj kim są oraz jakie relacje łączą Twoją postać z nimi. Jeśli nie masz pomysłu, wykorzystaj jednego z poniższych specjalistów:

1. **Geniusz informatyczny** - w świecie opanowanym przez internet, hakerzy, genialni programiści i elektronicy są na wagę złota. Ma dostęp do informacji, wiedzę i umiejętności jak je zdobyć. Może dawać kostkę ułatwienia, jeśli uda Ci się nawiązać z nim kontakt w celu weryfikacji jakichś informacji lub uzyskania pomocy w problemie informatycznym (łamanie kodów, nieautoryzowane wejścia do systemów etc.)
2. **Informator** - wtyka w organizacji przestępczej, obcym wywiadzie lub konkurencyjnej "jednostce". Nawiązanie z nim kontaktu nigdy nie jest łatwe (dodatkowa kostka utrudnienia do akcji), ale w zamian można uzyskać cenne informacje bądź przeprowadzić sabotaż, ułatwiając wszelkie akcje (jedna kostka ułatwienia), aż do pierwszego niepowodzenia. Niepowodzenie oznacza wpadkę - w najlepszym wypadku ginie informator.
3. **Naukowiec** z tajnego, rządowego laboratorium - lekarze, inżynierowie i biotechnologowie. To dzięki sprawnie działającym umysłom takich ludzi, niejednokrotnie świat został uratowany. Jeśli masz dobry kontakt z takim specjalistą, może dawać Ci kostkę ułatwienia podczas rozwiązywania problemu z jego zakresu wiedzy.
4. **Specjalista od broni** biologicznej i chemicznej - gazy bojowe, skażenia, katastrofy ekologiczne - to jego specjalność. Kontakt z nim i skorzystanie z jego porad może pomóc doraźnie podczas kłopotów związanych ze skażeniami lub zapobiec katastrofom na większą skalę.
5. **Uśpiony agent** - ci rozlokowani po całym świecie agenci wiodą podwójne życie. Pod przykrywką są zwykłymi obywatelami społeczeństwa, jednak w ciągu godziny są gotowi przygotować się do każdej misji stając się pełnokrwistymi agentami. Mogą wspomóc innych agentów zebranymi informacjami lub czynnie uczestniczyć misji.
6. **Wynalazca** - eksperymentalna broń, gadzety, ukryte ostrza i materiały wybuchowe w spinkach do mankietów? Jeśli lubisz takie "zabawki", to zapewne wśród Twoich kontaktów znajduje się wynalazca. Nie zawsze jest dostępny ale jeśli złapiesz go przed misją, może uda Ci się zabrać na nią "jeszcze nie do końca przetestowany" dodatkowy element wyposażenia.

Generator Bohaterów Niezależnych (4k6)					
1k6	Płeć / Wiek	Imię męskie	Imię żeńskie	Nazwisko cz.1	Nazwisko cz. 2
1	M / młody	John	Katherina	Black-	-stone
2	K / młoda	Matt	Marlene	Green-	-berry
3	M / średni	Bob	Maria	Blue-	-man
4	K / średnia	Paul	Ann	Gold-	-berg
5	M / starszy	Ben	Margaret	Red-	-bait
6	K / starsza	Chris	Christina	White-	-more

**Płeć:** M - mężczyzna, K - kobieta

Wiek jest podawany jedynie orientacyjnie.

## Wady postaci

Bohaterowie, nie muszą być idealni. Mogą posiadać wady charakteru i pewne ułomności. Część z nich może być stała. Nad niektórymi można pracować, starając się je zmniejszyć lub usunąć. Posiadanie wady, czyni czasami postać gracza bardziej wyrazistą. Rozważ tą opcję i przedyskutuj jej używanie z innymi graczami.

**Wady mogą wpływać na testy - dokładając do nich kostkę utrudnienia.**

Miejsce na ich wpisanie znajduje się na karcie postaci, w rejonie przeznaczonym dla jej stanów, ponieważ mogą w trakcie gry ulec zmianie. Praca nad ich usunięciem, może być pobocznym tematem przygód. To ostatnie, będzie miało znaczenie raczej podczas dłuższej gry daną postacią.

Poniższa lista, prezentuje przykładowe wady. Nie jest ona w żadnym wypadku zamknięta - jeśli wpadnie Ci do głowy jakaś inna interesująca wada, porozmawiaj o niej z innymi i jeśli wyrażą zgodę, wpisz ją. Zwróć uwagę by dobrana wada nie uniemożliwiała wspólnej gry.

- **Wada:** *brawurowy, brzydki, dokuczliwa rana, flirtiarz, młody, niecierpliwy, niesubordynowany, pechowiec, poszukiwany, przekupny, stary, uzależniony od [wybierz nałóg].*

## Podsumowanie tworzenia postaci

1. **Koncepcja:** Kim jest Twoja postać? Czym się zajmuje? Jaki jest jej archetyp?
2. **Atrybuty:** Określ cztery główne elementy Twojego bohatera. Ciało, Umysł, i dwa Atuty. Każdy z nich powinien być krótki i zrozumiały dla wszystkich graczy.
3. **Wyposażenie:** Wymyśl dwa elementy wyposażenia (przedmioty, pojazdy, wierzchowce lub coś innego), które będą wzbogacać twoją postać.
4. **Opis:** Opisz jak wygląda i czym się zajmuje Twoja postać. Wystarczy parę słów. Nadaj jej imię.
5. **Cele:** Wybierz cele swojego bohatera.
  - Czego chce?
  - Co go powstrzymuje?
  - Jak zamierza to osiągnąć?
6. **Relacje:** Jakie związki łączą Twoją postać z innymi bohaterami i otaczającym ich światem?
7. **Wady:** Opcjonalnie określ jedną lub więcej wad charakteru.

## Jak wygląda gra?

Razem z przyjaciółmi będziecie tworzyć pełną akcji, ekscytującą historię. Większość biorących udział w grze stworzy postacie, które będą pełniły role bohaterów (i bohaterek) – ludzi, dzięki którym toczy się opowieść. Każdy z nich ma swoje mocne strony, słabe punkty i cele, do których realizacji dąży. Jedno z Was będzie pełnić rolę Narratora. Jego zadaniem będzie kreowanie świata, tworzenie wyzwań dla postaci pozostałych grających i pełnienie roli sędziego, gdy będzie to potrzebne.

Stworzony bohater jest alter ego prowadzącego go gracza lub graczkę. Podczas opowieści opisujesz działania postaci z pierwszej osoby, sposób w jaki reaguje na wydarzenia dziejące się wokół i jej interakcje z osobami postronnymi.

Ta gra jest formą rozmowy, podczas której każdy będzie kierować swoją postacią w wymyślonym świecie, tak by jej udziałem stały się ciekawe wydarzenia. Aby rozstrzygnąć czy działania Waszych bohaterów się powiodą, będziecie rzucać kostkami sześciennymi. To one pozwolą ocenić, co stanie się dalej. Poniższa tabela, przedstawia dostępne możliwości, jakie może wskazać wynik na kostce:

1k6	Rezultat	Opis
6	Tak i...	Udało się i uzyskałeś coś więcej. (bohater osiąga swój cel i dodatkową, chwilową zmianę otoczenia lub bohatera na swoją korzyść – następny test tej w akcji jest ułatwiony o 1 kostkę)
4	Tak	Udało się. (bohater osiąga swój cel)
2	Tak, ale...	Udało się, ale coś tracisz. (bohater osiąga swój cel ale ponosi tego koszt pod postacią chwilowej, negatywnej zmiany stanu bohatera – następny test tej w akcji jest utrudniony o 1 kostkę)
5	Nie, ale...	Nie udało się, ale coś zyskałeś. (przeciwnicy mogą osiągnąć swoje cele – np. zranić bohatera, ale bohaterowi udaje się uzyskać chwilową zmianę stanu otoczenia na jego korzyść – następny test tej w akcji jest ułatwiony o 1 kostkę).
3	Nie	Nie udało się. (przeciwnicy mogą osiągnąć swoje cele – np. zranić bohatera)
1	Nie i...	Nie udało się i coś tracisz. (przeciwnicy mogą osiągnąć swoje cele – np. zranić bohatera i bohater ponosi dodatkowy koszt pod postacią chwilowej, negatywnej zmiany stanu bohatera – następny test tej w akcji jest utrudniony o 1 kostkę)



Stosuj zamknięte pytania, by rozstrzygnąć wynik akcji. Odpowiedzi na nie powinny zamykać się w zakresie „tak” lub „nie”.

Gdy znajdujesz się w sytuacji wymagającej rzutu kostką, staraj się właśnie tak je formułować: „Czy przeskoczyłem przepaść?”, „Czy trafiłem go w nos?”, „Czy udało mi się włamać do systemu?”. Rezultat na kostce będzie odpowiedzią i pozwoli na dalsze rozwinięcie akcji.

Czasami nie będziesz musiał tworzyć pytania – wynika ono z opisu sytuacji: „Biorę rozbieg i staram się przeskoczyć nad przepaścią” (Rzut).

Wynik odpowiada na pytanie, czy Ci się udało i jak bardzo. Testy, wykonywane podczas gry, powodują że zmienia się stan postaci lub jego otoczenia. Negatywne stany bohatera utrudniają mu testy a pozytywne ułatwiają.

Zwróć uwagę, że dwa najniższe wyniki (1 i 2) mają dodatkowy, negatywny wpływ na bohatera. Jest to koszt, który musi ponieść. Dwa najwyższe (5 i 6), powodują że na scenie pojawia się element działający na jego korzyść.

## Sceny i rundy

Gra jest podzielona na sceny i rundy.

**Scena** jest okresem w opowiadanej historii, który zawiera konkretną sytuację, miejsce lub grupę postaci. To podstawowy element opowieści, który może trwać od kilku sekund do wielu godzin. Każda z nich powinna mieć cel. Scena kończy się, gdy zostanie on osiągnięty. Może rozwijać wątki historii, odkrywać informacje dotyczące bohaterów, dodawać nowe elementy do wydarzeń.

Tworząc ją zdefiniuj, gdzie i kiedy akcja ma miejsce. Kto w niej uczestniczy i co się dzieje.

W skrócie: **Gdzie? Kiedy? Kto tam jest? Co się dzieje?**

Opisując scenę używaj wszystkich zmysłów (informuj, co bohaterowie widzą, słyszą i czują). Zaznaczaj ciekawe detale miejsca i wszystkie postacie z nim związane. Tworząc scenę, pamiętaj o celu.

Podczas jej trwania gracze, opisują czynności, jakie podejmują bohaterowie. Uczestnicy gry „odgrywają” swoje postacie, wypowiadając się w ich imieniu i opisując działania. Narrator robi to samo odgrywając rolę wszystkich innych istot – bohaterów niezależnych, przeciwników i pomocników postaci graczy oraz opisując wydarzenia jakie mają miejsce.

To, co się podczas niej dzieje, może być rozstrzygnięte za pomocą rzutów kostkami, ale nie musi. Całą scenę można rozwiązać za pomocą odgrywania i interakcji pomiędzy postaciami.

**Rundy** obejmują znacznie krótsze okresy czasu. Scena jest na nie dzielona jeśli istotna staje się kolejność konkretnych akcji każdego z bohaterów. Są na tyle długie by wykonać podczas nich proste akcje: *atak, wydanie rozkazu, rzucenie komuś przedmiot, zerknięcie na informację na czyimś telefonie* lub inne o podobnym stopniu skomplikowania. Gracze deklarują działania podejmowane przez ich postacie, a Narrator decyduje, co zrobią w tym czasie bohaterowie niezależni i jakie wydarzenia będą miały miejsce. Następnie wszyscy uzgadniają, co następuje w jakiej kolejności i wykonywane są odpowiednie testy. Gdy już wszystko się zdarzy, runda się kończy i można zacząć następną, o ile jest taka potrzeba.

W tej grze tylko gracze prowadzący swoje postacie rzucają kostkami by przeprowadzić test. To daje Narratorowi czas i wolny umysł na przygotowanie opisów wydarzeń i zaplanowanie kolejnych niesamowitych wydarzeń.

## **Sukces i porażka**

Gdy pokonujesz wyzwanie, wynik na kostce pokazuje nie tylko, czy prowadzona przez Ciebie postać odniosła sukces, ale również jakiego rozmiaru. Stopniowanie go pozwala na popchnięcie akcji do przodu, poprzez wymuszenie dodatkowych elementów.

Podejmując działanie pytasz, czy Twój bohater osiągnął to, czego chciał. Odpowiedzią może być jedna z sześciu możliwości („*Tak i...*”, „*Tak*”, „*Tak, ale...*”, „*Nie, ale...*”, „*Nie*”, „*Nie i...*”).

„*Tak*” i „*Nie*” są dość proste w interpretacji. Po prostu coś się udało albo nie. Spójniki „*i*” oraz „*ale*” pełnią rolę wartościującą dla odpowiedniego efektu. Dają Ci informację, jak dobry był twój sukces albo jak wielka porażka. Powstaje wtedy dodatkowy efekt, który może wpływać na postać (zmiana jej stanu) lub scenę (zmiana jej elementów).

Stan postaci obejmuje jej fizyczne, umysłowe lub społeczne możliwości, które wpływają na sposób wykonywania przez nią akcji. Może to być złość, zawstydzenie, zmęczenie, zranienie a nawet utrata przytomności. Kilka z nich jest podanych na karcie postaci, ale możesz dopisać też inne.

Elementy sceny również mogą się zmieniać pod wpływem działań bohaterów. Zduszenie ognia ciężkim kocem, wybicie szyby, spłoszenie zwierząt czy zatrzymanie maszyny to tylko przykłady.

## Modyfikatory

Okoliczności, ekwipunek lub możliwości postaci mogą powodować, że podejmowane akcje będą prostsze lub trudniejsze. Taka sytuacja zmienia liczbę kostek, których używasz do testu.

- Podejmując dane działanie, ustalasz jakie atrybuty twojej postaci, elementy wyposażenia, stany (w tym wady) i czynniki zewnętrzne działają na jej niekorzyść. W ten sposób tworzysz **pulę kostek utrudnienia**<sup>6</sup>.
- Odejmujesz od nich po jednej kostce za każdy atrybut, elementy wyposażenia i czynniki zewnętrzne, które działają na korzyść wykonania zadania. Jeśli wyzerujesz ilość kostek utrudnienia, zacznasz tworzenie **puli kostek ułatwienia**.
- Dokładasz do otrzymanej puli (nawet jeśli jest zerowa) kostkę testową i rzucasz.
  - Jeśli masz więcej kostek ułatwienia - wybierasz i interpretujesz najlepszy dla Ciebie wynik na jednej z kostek (niekoniecznie najwyższy<sup>7</sup>).
  - Jeśli masz więcej kostek utrudnienia - obowiązuje Cię interpretacja najgorszego dla Ciebie wyniku na jednej z kostek - w tym wypadku najczęściej wybiera ją Narrator.

**UWAGA: Modyfikatory nie „zerują” kostki podstawowej! Zawsze rzucasz minimum jedną kostką!**

## Inne testy?

W tej grze nie ma testów przeciwstawnych, spornych, rzutów na obrażenia ani na trafienie. Rzut sprawdzający z użyciem modyfikatorów jest jedyną formą testów. Nie jest istotne, czy próbujesz prowadzić samochód przez zatłoczone centrum handlowe, siłujesz się z wrestlerem czy ignorujesz obrażenia, które zadała Ci kula snajpera.

Jak rozstrzygać akcje przeciwstawne? Przeciwnicy należą do elementów sceny. Są aktywni, bez względu na to, co robią postaci graczy - jednak dopiero testy pokazują, czy mają jakiś wpływ na bohaterów<sup>8</sup>. Niepowodzenie akcji również ma znaczenie i (zazwyczaj) wiąże się z konsekwencjami dla postaci graczy.

---

6 W opisie misji, stosowany jest skrót **PT** - **Poziom Trudności**, który ułatwia szacowanie kostek utrudnienia w stosunku do przeciwników.

7 Jeśli podczas rzutu ułatwionego trzema kostkami wypadło 3k6[1,2,5], najbardziej opłacalnym wyborem jest 2 („Tak, ale...”). Pozostałe wyniki oznaczałyby niepowodzenie akcji.

8 Bierność postaci graczy nie jest rozwiązaniem - bohaterowie niezależni mogą wtedy osiągnąć swoje (złe) cele. „Ukrywanie się” pozwala na kupienie odrobiny czasu i zajęcie lepszej pozycji, ale prędzej czy później niesie ze sobą też ryzyko „odkrycia”.

**Formułowanie pytań:** Walka wręcz, debata polityczna, pościg ulicami miasta, wojny domowe, spory i strzelanina – to wszystko jest rozstrzygane za pomocą jednego typu rzutu. Sztuką jest odpowiednie stawianie pytań, i dobieranie adekwatnych rozstrzygnięć. Możesz przeprowadzić dramatyczną walkę na noże, wymieniając cios za ciosem z przeciwnikiem, za każdym razem pytając „Czy trafiłem Ottona von Grafa?” albo zadać jedno pytanie „Czy pokonałem Ottona von Grafa w pojedynku na noże?”. Możesz też rozstrzygnąć całe wydarzenie jednym rzutem, odpowiadającym na pytanie „Czy mi i moim ludziom udało się odbić porwany pociąg z rąk Ottona von Grafa?”.

**Spiętrzanie wyników:** Opcjonalnie możesz zastosować zasadę spiętrzającą rezultaty. Jeśli wyrzucisz dublet, triplet albo więcej takich samych oczek na kostkach możesz zwiększyć wynik o kolejny sukces, lub porażkę dodając do niego „i...” tyle razy, ile masz powtórzonych wyników<sup>9</sup>.

## Funty

Funty to zasoby, których używasz by zwiększyć swoje powodzenie podczas działań. Możesz to zrobić na dwa sposoby:

- **Dodatkowa kostka** – wydaj jeden Funt przed wykonaniem rzutu, by dołożyć do niego jedną kostkę ułatwienia (+). Działa ona jak każdy bonus (również negując kostki niepowodzenia). Możesz zrobić to tyle razy, ile masz Funtów ale tylko przed rzutem. Dodając kostkę do rzutu, stwórz korzystny dla siebie zbieg okoliczności albo wykorzystaj jakiś rekwizyt, który w normalnych warunkach nie miałby wpływu na wielkość puli kostek.
- **Przerzut** – wydaj Funt, by przerzucić jedną kostkę po wykonaniu testu. Ten drugi wynik musisz już zaakceptować (nie możesz przerzucać dwukrotnie tej samej kostki). Możesz wydać maksymalnie tyle Funtów na przerzuty w danym teście, ile było w nim użytych kostek. Musisz zadeklarować ich liczbę przed wykonaniem przerzutu.

Funty możesz wykorzystać podczas jednej akcji na oba sposoby. Nie ma żadnych przeciwwskazań, by najpierw zmodyfikować ilość dodatkowych kostek, a potem je przerzucić.

**Funty są zasobem indywidualnym.** Możesz je wykorzystać do zwiększenia szansy powodzenia swoich działań na rzecz grupy, ale nie możesz ich komuś podarować lub pożyczyć.

Narrator, jako jedyny gracz nie dysponuje własnymi Funtami, jednak niektórzy przeciwnicy mogą je mieć i utrudnić z ich pomocą działania bohaterów

---

<sup>9</sup> Jeśli przy głównym wyniku masz do czynienia z „Nie, ale...”, pierwsze dodatkowe „i” może zamienić je na zwykłe „Nie”.

## Zdobywanie Funtów

Funty zdobywasz podczas gry dzięki swoim akcjom i odgrywaniu postaci. Jeśli wykonujesz działania, podczas których przy stole wszyscy robią „Wow!”, śmieją się albo zgadzają się co do tego, że powinny być nagrodzone – dostajesz Funta.

Drugim sposobem, jest uzyskanie Funta automatycznie, w wyniku użycia wyrzuconego „z ręki” dubletu, tripletu (lub innej wielokrotności).

## Początkowe Funty

Początkowa ilość Funtów wynosi dwa. Może się ona zmienić, gdy postać awansuje, w ramach kolejnych przygód i realizacji celów. Zaznacz to na karcie postaci. Jeśli gracie cykl sesji, zwanych czasami kampanią – zachowaj ciągłość w ilości Funtów. Niech zaoszczędzone przechodzą z sesji na sesję, ale minimalna ilość Funtów, z jaką postać rozpoczyna sesję będzie równa ich początkowej ilości (z włączeniem tych po awansach).

## Stany posiadania – bieda i bogactwo

Podczas gry bohaterowie podejmują aktywności, dzięki którym może zmienić się ich stan posiadania. Jako agenci czy najemnicy, zazwyczaj nie muszą martwić się o zaspokojenie codziennych, trywialnych potrzeb. Zwykle ubranie, jedzenie i przedmioty codziennego użytku, pełniące rolę rekwizytów, to coś na co bohater gracza po prostu ma pieniądze<sup>10</sup>. Punkty bogactwa (i biedy), to stany postaci, które mają znaczenie w sytuacjach krytycznych – wymagających większych nakładów finansowych.

*Wynajęcie samolotu, czy innego pojazdu, nabycie nowego elementu wyposażenia lub odbycie szkolenia dającego nowy atut, to dobre przykłady wykorzystania punktów bogactwa<sup>11</sup>.*

Stany biedy i bogactwa mogą przyjmować wartości od 1 do 3 punktów. Za każdy z nich można podczas odpowiedniego testu otrzymać dodatkową kostkę ułatwienia (bogactwo) lub utrudnienia (bieda).

Stany te znoszą się wzajemnie. Zanim bohater otrzyma punkt biedy, musi stracić całe bogactwo.

Stan posiadania może ulec zmianie w efekcie sytuacji i podjętych przez bohatera działań. Może być też jednym z efektów otrzymanych w wyniku zakończenia przygody.

**UWAGA:** *Jeśli chcesz nieco ułatwić tworzonym postaciom graczy „start”, możesz już na początku przydzielić im od jednego do dwóch stanów bogactwa.*

---

<sup>10</sup> Nie wszystko jest jednak dostępne „na wyciągnięcie ręki”. Jeśli nie jesteś pewien, czy coś możesz kupić – wykonaj odpowiedni test.

<sup>11</sup> Zapoznaj się z rozdziałem dotyczącym rozwoju postaci. Punkty bogactwa mogą ułatwić jej rozwinięcie a biedy – utrudnić.

## Podsumowanie Akcji i Testów

1. **Zdefiniuj scenę, jako Narrator** - gdzie ma miejsce? Kto na niej jest? Jakie ma cele? Czy będzie podzielona na rundy? Pozwól graczom zadać pytania a nawet zasugerować dodatkowe elementy. Jeśli nie jesteś pewien co zrobić - rzuć kostką.
2. **Działajcie** - odegraj działania postaci niezależnych. Opisz, co się dzieje. Pozwól graczom, opisać działania ich bohaterów. Niech realizują swoje cele.
3. **Zadawajcie pytania** - jeśli potrzebujecie rozegrać sytuację konfliktową lub dowiedzieć się czegoś więcej, formułujcie pytania. Nawet jeśli przyjmą formę „Czy mi się udało?”
4. **Modyfikuj swoje szanse powodzenia, jako gracz** (kostka testu pozostaje nieruszona)
  - Dodaj kostkę utrudnienia lub odejmij kostkę ułatwienia za każdy Atrybut, Wyposażenie, stan postaci (w tym wadę, jeśli ma znaczenie) lub szczegół sceny, który działa na jej niekorzyść.
  - Dodaj kostkę ułatwienia albo odejmij kostkę utrudnienia za każdy Atrybut, Wyposażenie, stan postaci lub szczegół sceny działający na korzyść Twojej postaci. W razie potrzeby, użyj Funtów.
5. **Rzucaj**. Jako gracz wykonaj odpowiedni test, wszystkimi kostkami jakie Ci zostaną oraz kostką testową. Jeśli jest więcej kostek ułatwienia, rzucasz wszystkimi i wybierasz najlepszy efekt. Jeśli jest więcej kostek utrudnienia, rzucasz wszystkimi. Narrator może wybrać najgorszy z efektów.
6. **Zinterpretujcie wynik** - zastosujcie się do wyniku rzutu, wykorzystajcie go do opisanie sytuacji, jaka nastąpiła po nim.

## **Rola Narratora**

Poniżej przedstawione są w prostej i skondensowanej formie rady dla Narratorów. Mają one charakter ogólny, ich szczegóły zależą od stylu gry, jej nastroju i stylu w jakim będzie toczyła się przygoda.

## **Rozmawiaj**

Zacznij swoją grę od rozmowy. Dowiedz się, czego gracze oczekują i wyraż swoje oczekiwania. Przedstaw ogólnie świat, w którym toczyć się będzie gra i (jeśli chcecie), wspólnie wprowadźcie do niego modyfikacje. Zazwyczaj punkty wspólne będą pozwalały na czerpanie większej przyjemności z gry. Poświęćcie nieco czasu na ustalenie konwencji i poziomu trudności, na jakim toczyć się będzie rozgrywka. Istnieje spora różnica między mroczną przygodą w konwencji horroru a pulpowymi filmami akcji. Rozmawiajcie też podczas gry. Pozwól graczom na rozwijanie scen i dodawanie do nich elementów, a nawet wyzwania, jakie mogą ich spotkać.

## **Słuchaj**

Bierz pod uwagę zdanie graczy. To, co mówią, zarówno gdy rozmawiają między sobą, jak również gdy odgrywają postacie. Stawiaj przed nimi wyzwania, w których przewyciężeniu pomogą im ich Atrybuty. To są rzeczy, które sprawiają im frajdę.

## **Przebieg gry**

Nie planuj przebiegu gry zbyt szczegółowo. Rzuty kośćmi potrafią naprawdę namieszać. Zarówno Ty jak i gracze będziecie mieć dostatecznie dużo wrażeń, stosując wynikające z nich zmiany stanu postaci oraz elementów sceny.

Zanim zaczniesz, ustalcie odpowiedzi na poniższe trzy pytania. Będziecie wtedy pewni, że wiecie czego spodziewać się po grze.

- Co postacie graczy będą robić? Przygoda w odbijanie zakładników z rąk terrorystów, różni się klimatem i wyzwaniami od detektywistycznej zagadki.
- Jak chcą się poczuć? Jasne, ich postacie będą bohaterami, ale i oni mogą zostać postawieni w sytuacji beznadziejnej lub skrajnie trudnej. Samotni przeciwko wszystkim zupełnie inaczej mogą się zachować niż jeśli będą mieli świadomość, że gdzieś tam w centrali ktoś trzyma rękę na pulsie.
- Jaka będzie rola Narratora? Jakie wyzwania, spotkania i sytuacje przewidujesz dla postaci graczy, by mogły osiągnąć cele? Czy realizacja każdego wyzwania będzie nagradzana?

Podyskutujcie o nich. Znając odpowiedzi, każdy powinien mieć jasny obraz, w jakiego typu grę będziecie grali i jaką rolę będzie pełniła jego postać.

## **Dodatkowe wskazówki**

- **Zachowaj prostotę** - nie komplikuj sobie życia nazbyt rozbudowanymi wątkami i zwrotami scenariusza. Pozwól historii rozwijać się swobodnie, zgodnie z wynikami na kostkach.
- **Nie bądź wrogiem** - warto o tym pamiętać. Twoim zadaniem jest poprowadzenie akcji w ciekawym kierunku, a nie zabicie wszystkich postaci. Dawaj graczom pomysły i podpowiedzi, jeśli stwierdzisz, że dzięki temu historia będzie ciekawsza. Czasami będziesz odgrywał przeciwników i oczywiste jest, że warto to zrobić z życiem, ale rób to zawsze uczciwie. Chwilę potem będziesz wcielał się w postać przyjaciela lub towarzysza graczy. Cały czas pamiętaj, że sensem tej gry jest wspólna zabawa.
- **Mów „Tak...” lub „Tak, ale...”** - jeśli gracze zadają pytania lub wysuwają sugestie, to znaczy, że są zainteresowani tym, co się dzieje. Prawdopodobnie mają jakiś pomysł, który chcą Ci przekazać. Ośmiel ich i pozwól go przedstawić. To nie oznacza, że musisz to wdrożyć. Chodzi o umożliwienie im wypowiedzenia się i wpływu na świat oraz historię. W odpowiednim czasie wykorzystuj ich pomysły.
- **Niech rzuty mają znaczenie** - za każdym razem, gdy gracz sięga po kostkę, niech dzieje się coś ciekawego. Nie pozwól graczom rzucać, jeśli nie będzie miało to wpływu na fabułę. Jeśli w wyniku potencjalnej porażki akcja ma stanąć - również zrezygnuj z rzutu. Lepiej wtedy powiedzieć „tak, ale...”.

## **Regeneracja**

Podczas przygód, postacie będą odnosiły rany, zarówno fizyczne i mentalne. Pojawiają się dodatkowe warunki utrudniające działanie ich postaci. Powinny one zniknąć - zazwyczaj wraz z upływem czasu, jednak podczas akcji musi czasami starczyć szybki opatrunek lub chwila oddechu. Dobrą zasadą jest przyjęcie, że pomiędzy scenami można pozbyć się jednego lub dwóch takich utrudnień. Może być to zależne od przerwy czasowej między scenami lub podjętych działań.



## **Nagrody**

Nagradzaj graczy za dobre odgrywanie i realizację celów, dając im Funty. Oczywiście może być to podyktowane również innymi powodami. Funty umożliwiają zwiększenie szansy na sukces, co czyni je pożądaną i wartościową nagrodą. Nie jesteś jedyną osobą decydującą o nagrodach. Każdy z graczy może zaproponować nagrodzenie innego jeśli ten zrobił swoją postacią coś specjalnego. Posiadanie Funtów nakręca graczy do bardziej heroicznych wyczynów i spektakularnych akcji. Bierz pod uwagę, czy jest to gra jednorazowa, czy część większej kampanii oraz jaki jest klimat świata. Gracze za pomocą Funtów mogą przyspieszyć akcję, ale będą też potrzebować ich uzupełnienia.

To nie jest gra ekonomiczna – bohaterowie mogą zdobywać skarby, bogacić się i biednieć (używaj odpowiednich stanów). Ich zamożność jest wyrażana pojęciami abstrakcyjnymi.

Istotniejsze są charakterystyczne elementy wyposażenia (mogą być również nieruchomości) i możliwości kształtowania rzeczywistości fantastycznego świata, w którym toczą się ich przygody.

## **Postacie i przeszkody**

Wszystkie postacie, wydarzenie, pułapki, przeciwnicy, przeszkody terenowe i inne elementy spotykane podczas przygód są definiowane w podobny sposób jak bohaterowie graczy. Nie jesteś ograniczony przez żadne zasady podczas ich tworzenia, z wyjątkiem tego, by były interesujące i stanowiły źródło przygód.

Nadaj im atrybuty. Kieruj się tym, co mogą zobaczyć, usłyszeć i poczuć postacie graczy.

*Góra, na którą trzeba się wspiąć może być stroma, ośnieżona, pełna szczelin. To powoduje, że takie zadanie ma poziom trzech kostek utrudnienia. Niestabilne głazy, śnieżne lawiny, zmienna pogoda to również atrybuty, które możesz wykorzystać.*

*Tajna baza, może być dobrze ukryta, teren wokół niej patrolowany a dostęp zabezpieczony. To również jej atrybuty. Nie wszystkie muszą "działać" od razu. Ominięcie patroli, upraszcza pokonanie pozostałych wyzwań.*

## Relacje z otoczeniem

Sprawdzenie relacji między napotkanymi istotami a bohaterami prowadzonymi przez graczy, jest jednym z istotniejszych elementów gry.

### Sposób użycia:

- Rzuć 1k6 i odczytaj z tabeli relację
- Zmodyfikuj otrzymany wynik w zależności od typu spotkanej istoty - otrzymasz w ten sposób kostki utrudnienia dla potencjalnej sytuacji konfliktowej.
- Możesz przyjąć (ale jest to opcjonalne), że zmodyfikowany wynik jest też ilością "ran". W zależności od konwencji w jakiej prowadzisz przygodę, mogą to być "rany" dotyczące pojedynczego przeciwnika albo całej ich grupy.

### Modyfikatory wynikające z typów BN'a:

- -2: Samotny wędrowiec lub grupa "cywilnych" BN'ów (cywile, podróżni, biznesmeni etc.),
- -1: Uzbrojona grupa BN'ów (strażnicy miejscy, lokalna policja etc.),
- 0: inni najemnicy, myśliwi, żołnierze etc., ew. typowe dzikie zwierzęta,
- +1: duże i groźne dzikie zwierzęta, specjaliści z danej dziedziny (wyszkoleni najemnicy, weterani),
- +2: przywódcy lokalni grup najemników, mistrzowie w swej dziedzinie.

### Opcjonalne modyfikatory wynikające z typów spotkania:

- +1: Spotkanie istotne dla prowadzonego scenariusza,
- +2: Spotkanie o charakterze "boss na zakończenie".

1k6+mod	Reakcja / Relacja	Opis
1 i mniej	Przyjazna	BN jest gotów pomóc postaci. Nie musi być to bezinteresowne. Nie będzie dążył do konfliktu.
2	Neutralna	BN ma swoje sprawy do załatwienia. Nie będzie dążył do sytuacji konfliktowej.
3	Ostrożna	BN może być zaskoczony obecnością bohatera. Nie jest pewien jaką przyjąć względem niego postawę.
4	Nieufna / Podejrzliwa	BN nie jest pewien, czy pojawienie się bohatera nie stoi w sprzeczności z jego interesami. Szykuje się do możliwej obrony. Chce jak najlepiej zabezpieczyć własne interesy.
5	Nieprzyjazna	BN uważa, że bohater jest jego przeciwnikiem. Chętnie się go pozbędzie z zasięgu swoich wpływów. Negocjacje mogą być trudne.
6 i więcej	Wroga	BN deklaruje otwarty konflikt względem bohatera. Możliwości porozumienia są znikome.

## Co powinni wiedzieć gracze?

Niektóre grupy grają otwarcie, posługując się wprost Atrybutami i szczegółami dotyczącymi potworów i spotkań. Inne (oraz niektórzy Narratorzy) trzymają takie dane w ukryciu przed pozostałymi graczami. Każda z tych opcji prowadzi do innego stylu gry.

Otwarty sposób pozwala na większą przejrzystość i jasność tego, co się dzieje przy stole, jakie są wyzwania, akcje i sceny. Gracze wiedzą, jakimi możliwościami dysponują i wprowadzają je do gry.

Nieujawnianie wprost graczom możliwości stawianych przed nimi przeciwności i wrogów, powoduje, że muszą ich dopiero „odkryć” i „sprawdzić” ich słabe i mocne punkty. Mogą w efekcie powstać sytuacje, które będą dla nich zarówno korzystne jak i bardzo ryzykowne. Pamiętaj, że warto nagrodzić trafne odgadnięcie Atrybutu przeciwnika.

## Rozwój postaci

W Funcie bohaterowie nie uzyskują kolejnych poziomów. Istotna jest ciekawa historia i jej wspólne tworzenie. Nie oznacza to jednak, że nie mogą awansować.

- **Początkowe Funty:** Nowo stworzona postać rozpoczyna z dwoma Funtami. Jeśli zrealizuje swój cel lub jeden z celów przygody, możesz nagrodzić ją podwyższeniem wartości początkowych Funtów. Jest to minimalna ilość z jaką rozpocznie kolejną sesję.
- **Nowy Atut lub Wyposażenie:** W zamian za zdobyte stany bogactwa, bohater może kupić nowy Atut (trening) lub Wyposażenie. Minimalny koszt to jeden punkt Bogactwa. Może być on większy, jeśli są ku temu przesłanki fabularne. Po ustaleniu początkowego kosztu, wykonywany jest test o trudności równej aktualnej ilości Atutów lub elementów Wyposażenia. Trudność testu można modyfikować w zwykły sposób (Funty, Bogactwo etc.)

### Wyniki są interpretowane w następujący sposób:

- „**Tak i...**”: Uzyskujesz nowy, wybrany Atut (element Wyposażenia) i odzyskujesz jeden punkt Bogactwa.
- „**Tak**”: Uzyskujesz nowy, wybrany Atut (element Wyposażenia).
- „**Tak, ale...**”: Uzyskujesz nowy, wybrany Atut (element Wyposażenia) ale musisz ponieść dodatkowy koszt w wysokości jednego punktu Bogactwa.
- „**Nie, ale...**”: Nie uzyskujesz nowego Atutu (elementu Wyposażenia) ale odzyskujesz jeden punkt Bogactwa.
- „**Nie**”: Nie uzyskujesz nowego Atutu (elementu Wyposażenia).
- „**Nie i...**”: Nie uzyskujesz nowego Atutu (elementu Wyposażenia) i musisz ponieść dodatkowy koszt w wysokości jednego punktu Bogactwa.

## Wyścig z czasem

Podczas transkontynentalnej podróży zostaje porwany pociąg. Dla terrorystów jest on nie tylko źródłem zakładników, lecz również mobilną bazą. Z pomocą geniusza komputerowego, Martina Portera, przejęli kontrolę nad siecią satelitów wojskowych i grożą ich uruchomieniem, jeśli nie zostaną spełnione ich żądania. Porter, będący mózgiem tej operacji, wyznaczył do bezpośredniego zadania niezwykle zdolnego hakera, **Anthony'ego Karkovsky-ego**. Wsparcie siłowe hakerowi zapewnia **Ed Olengerd**, ze swoimi podwładnymi.

W tej misji, bohaterowie będą członkami sił specjalnych, którzy zostaną „zrzućeni” z samolotu by odzyskać kontrolę nad pędzącym pociągiem i ocalić zakładników. Dysponują odpowiednim sprzętem i kontaktem z „centralą” - przynajmniej na początku.

Brief wprowadzający do misji jest wykonywany już na pokładzie samolotu (czas pędzi). Prowadzi go ich bezpośrednia przełożona **Sofia Ironhand (PT=5, nastawienie ostrożne - 3)**. *Rudowłosa, jednooka piękność. Były szpieg i tajny agent, obecnie szefowa oddziału specjalnego.*

**Wstęp do misji:** Panie / Panowie mamy kłopot. Terrorysty opanowali pociąg transkontynentalny i wzięli zakładników. Co gorsza przejęli również kontrolę nad jednym z naszych starych, szpiegowskich satelitów z okresu zimnej wojny i grożą odpaleniem rakiet z jego pomocą. Macie godzinę na przygotowanie. Przerzucimy Was helikopterem na zbocze góry, tuż nad tunelem, pod którym będzie przejeżdżał pociąg. To jedyna szansa by dostać się do środka i podjąć próbę unieszkodliwienia ich. Jeśli Wam się nie uda - zginą ludzie, albo w pociągu albo na połowie kontynentu.

**Scenariusz przeznaczony jest dla 1-2 osób plus narrator.**

## Typowe lokacje

Większość przygody będzie się działa w pociągu. Opcjonalnie część scen walki może toczyć się na bokach lub dachu wagonów. Wyjątkiem mogą być tu wagony: restauracyjny (z kuchnią), bagażowy, salonka i magazynowy. Specjalną lokacją jest również lokomotywa - w niej znajduje się nie tylko maszynista, lecz również potencjalny nadajnik, umożliwiający nadanie sygnału na dalsze odległości. Drugi taki nadajnik posiadają terrorysty i używają do kontroli satelity.

Dla wszystkich miejsc, wspólne będą atrybuty „kołysania podłogi”, ciemności podczas wjazdu do tunelu (rzadkie) i trzaskających drzwi podczas przemieszczania się pomiędzy wagonami.

**Przykładowa kolejność rozmieszczenia wagonów:**

[Lokomotywa] - [Wagon pocztowy] - [I klasa] - [Salonka] - [Wagon restauracyjny] - [II klasa] - [Wagon bagażowy].

## **Lokomotywa**

Przedział dla maszynistów oraz ich niewielki pokój sypialny to miejsca, do których zazwyczaj nikt poza nimi i obsługą pociągu (konduktor, kelner / kucharz z restauracyjnego) nie ma dostępu. W lokomotywie jest 4 maszynistów, zmieniających się rotacyjnie w systemie 8-godzinnym - dzięki temu, zawsze w głównym pomieszczeniu jest ich dwóch.

W chwili przejęcia, któryś z nich mógł się wykazać zbędnym bohaterstwem.

Przejęta lokomotywa będzie pilnowana prawdopodobnie przez dwóch terrorystów, zmieniających się co jakiś czas.

**Atrybuty:** Centrum sterowania pociągiem, główny komunikator, radiostacja umożliwiająca kontakt ze światem.

### **Co może pójść nie tak:**

- Próba przejęcia może zaalarmować główne siły terrorystów.
- Maszyniści mogą zostać zabici (nie ma kto kierować pociągiem).

## **Wagon pocztowy**

Poza niewielkim przedziałem z dwoma łózkami, szafkami i stolikiem (prywatny przedział konduktorów), w wagonie dominują przytwierdzone do podłogi szafy zamykane na klucz i kosze, przypięte do ścian, z zapieczętowanymi workami (poczta). W pokoiku konduktorów znajduje się również mały sejf, na szczególnie cenne przesyłki. W normalnych warunkach wagon jest zamknięty dla pasażerów.

Po przejęciu pociągu, wagon może być patrolowany przez dwóch terrorystów. Konduktorzy będą zapewne razem z pasażerami lub w lokomotywie.

**Atrybuty:** worki z pocztą, paczki, stalowe szafy.

### **Co może pójść nie tak:**

- Próba przejęcia może zaalarmować główne siły terrorystów lub grupę pilnującą maszynistów.

## **Wagon I klasy**

Sześć przedziałów sypialnych połączonych jest ze sobą przejściami po dwa (pierwszy z drugim, trzeci z czwartym, piąty z szóstym), co umożliwia podróżowanie większym rodzinom razem. Normalnie drzwi pomiędzy nimi są zamknięte. W każdym z przedziałów znajdują się dwa łóżka jednoosobowe (piętrowe), rozkładany stolik, krzesło i miejsce na bagaże, we wnęce sufitowej.

Przedziały powinny być puste - terroryści wszystkich pasażerów, których znaleźli, zgromadzili w salonce.

**Atrybuty:** Bagaże podróżne, z różnymi przedmiotami - głównie ubrania i rzeczy osobiste.

### **Co może pójść nie tak:**

- W jednym z przedziałów, pozostał(o) bardzo przestraszone (1k6): [1,2] dziecko / [3,4] mężczyzna / [5,6] kobieta. Jego / jej krzyk, może spowodować alarm.
- W trakcie przechodzenia przez wagon, można napotkać niespodziewany patrol / zmianę warty terrorystów. W wąskim korytarzu nie bardzo jest jak się ukryć.

## **Salonka**

Pasażerowie zgromadzeni przez terrorystów są stłoczeni na siedzeniach (i częściowo być może na podłodze). Pilnują ich dwie grupy zdenerwowanych terrorystów. W normalnych warunkach jest to wagon urządzone jak niewielki klub - wygodne krzesła, małe stoliki umożliwiające postawienie filiżanki, ew. rozegranie partii szachów lub innej gry planszowej. W jednym z końców znajduje się mały, zamknięty barek, szafa i stojak z kolorowymi gazetami.

W wagonie panuje tłok i nerwowa atmosfera. Jest duszno.

**Atrybuty:** Dużo ludzi, nerwowa atmosfera, mała przestrzeń

### **Co może pójść nie tak:**

- Terroryści mogą zacząć zabijać zakładników,
- Spanikowani ludzie mogą spowodować zamieszanie,
- "Odważny idiota" zaatakuję terrorystów.

## **Wagon restauracyjny**

Składa się z małego pomieszczenia kuchennego, sąsiadującego z przejściem do Salonki oraz jadalni. Z jednej strony znajdują się czteroosobowe stoły, z ławami umożliwiające spożycie posiłku.

Wagon jest zamieniony w główną "siedzibę" porywaczy. Jeśli wcześniej nie doszło do odpowiednich spotkań, znaleźć w nim można:

- Przywódcę terrorystów
- Hakera, z rozłożonym sprzętem
- Oficera terrorystów
- Dwóch lub trzech przybocznych.

**Atrybuty:** Sprzęt elektroniczny terrorystów, noże i sprzęt kuchenny na zapleczu, dużo przeciwników (przewaga liczebna)

**Co może pójść nie tak:**

- Zaatakowani terroryści mogą odpalić bombę.
- Ze względu na przewagę liczebną łatwo można zginąć.

## **Wagon II klasy**

Osiem małych przedziałów sypialnych połączonych jest ze sobą przejściami po dwa (pierwszy z drugim, trzeci z czwartym, piąty z szóstym, siódmy z ósmym), co umożliwia podróżowanie większym rodzinom razem. Normalnie drzwi pomiędzy nimi są zamknięte. W każdym z przedziałów znajdują się trzy łóżka jednoosobowe (piętrowe) i rozkładany stolik. Miejsce na bagaż podręczny jest we wnęcie sufitowej. Duże bagaże są składowane w wagonie bagażowym.

Przedziały powinny być puste - terroryści wszystkich pasażerów, których znaleźli, zgromadzili w salonce.

**Atrybuty:** Bagaże podróżne, z różnymi przedmiotami - głównie ubrania i rzeczy osobiste.

**Co może pójść nie tak:**

- W jednym z przedziałów, pozostał(o) bardzo przestraszone (1k6): [1,2] dziecko / [3,4] mężczyzna / [5,6] kobieta. Jego / jej krzyk, może spowodować alarm.
- W trakcie przechodzenia przez wagon, można napotkać niespodziewany patrol / zmianę warty terrorystów. W wąskim korytarzu nie bardzo jest jak się ukryć.

## Wagon bagażowy

W wagonie znajdują się zakratowane boksy, ponumerowane zgodnie z przedziałami i pozamykane. Dość szeroki korytarz umożliwia wygodne wyciąganie i wkładanie bagaży. Poza wnętrzem boksów, zajęтым walizkami, nie ma w tym wagonie innych "schowków".

**Atrybuty:** Boksy z bagażami, szeroki korytarz, dużo walizek z rzeczami osobistymi i ubraniami.

**Co może pójść nie tak:**

- Wagon się może odzepić, lub zostać odzepiony
- Jeśli rozpoczną się w nim jakieś hałasy, mogą pojawić się po jakimś czasie terroryści.

## Przeciwnicy

### Martin Porter

Porter wraz z małżonką, Madeleine, pracował dla amerykańskiego rządu zajmując się tajnymi projektami na globalną skalę. Jeden z ważniejszych projektów zawierał błędy, które były katastrofalne w skutkach na Bliskim Wschodzie. Przełożeni obwinili Madeleine, wydalając ją z tajnej grupy, tym samym pozbawiając jej jakichkolwiek szans na pracę w zawodzie. W ciągu pół roku kobieta przeszła załamanie nerwowe, zapadła w depresję i w końcu popełniła samobójstwo. Porter obwinił za osobistą tragedię rząd, odszedł z organizacji i zaszył się na kilka lat. Zwerbowany przez **NWO**, rozpoczął działania terrorystyczne wymierzone w amerykański rząd.

**UWAGA:** Porter nie występuje bezpośrednio w tej misji, aczkolwiek oddział może dostać jego kartotekę, jeśli będzie mocno eksplorować akta Anthona Karkovsky'ego. W innym wypadku na ślad Portera, jako głównego mózgu trafić mogą dopiero w trakcie misji.

### Ed Olengerd, Przywódca Terrorystów:

Były żołnierz Forsvaret, Norweskich Sił Zbrojnych. Posądzony o niestabilność emocjonalną i psychiczne znęcanie się nad podwładnymi został wysłany na przyspieszoną emeryturę. Brak adrenaliny i poczucie krzywdy popchnęły go do działań na rzecz terrorystycznych organizacji. Niezwykle skuteczny, bezwzględny i fanatycznie oddany zlecanym misjom, szybko awansował w hierarchii NWO, która zwerbowała go w pierwszym roku jego nielegalnej działalności.

Będzie dążył do realizacji misji, jednak gdy zrobi się gorąco, spróbuje uciec wezwanym helikopterem. W razie potrzeby zacznie zabijać zakładników lub wysadzi pociąg. Po pierwszych „zaginionych” towarzyszach, zacznie rozsyłać podejrzliwe patrole. Ich zaskoczenie jest utrudnione o jedną, dodatkową kostkę.



**Atrybuty:** Silny, Zręczny, Przywódca, Wyszkolony (PT [1k6]: parzyste: 4, nieparzyste: 5. Podczas konfliktu: +1 - odpowiednio 5 / 6 kostek utrudnienia)

**Wyposażenie:** Pistolety wielostrzałowe, Nóż taktyczny

**Stany:** Ogłuszony, Oszołomiony, Ranny, Wyłączony z akcji, Związany

### **Anthony Karkovsky - Haker**

Niespełna trzydziestoletni anarchista pochodzący z Rosji. Był członkiem grupy hakerskiej „Cztery Strony Świata”, która łamała zabezpieczenia rządowych, bankowych i korporacyjnych stron internetowych. Wyłapany przez werbowników NWO szybko wstąpił w szereg organizacji. Został wyznaczony do bezpośredniego wykonania zadania z platformy pociągu. Działania na rzecz organizacji traktuje jak osobiste wyzwanie.

**Atrybuty:** Zręczny, Skoncentrowany, Geniusz IT (PT [1k6]: parzyste: 4, nieparzyste: 5. Podczas konfliktu: -1 - odpowiednio 3 / 4 kostek utrudnienia)

**Wyposażenie:** Pistolet wielostrzałowy, Pendrive z programem deszyfrującym

**Stany:** Ogłuszony, Oszołomiony, Ranny, Wyłączony z akcji, Związany

### **Terroryści:**

Uzbrojeni i gotowi zabijać, zarówno zakładników jak i agentów. Zazwyczaj są to wytrenowani najemnicy lub ekstremiści. W pociągu może być ich [ilość graczy]\*1d6, rozlokowanych w różnych miejscach składu. Część z nich pilnuje zakładników, inni są w lokomotywie a kolejni mogą stanowić obstawę szefa i specjalisty - hackera, który kontroluje satelitę szpiegowskiego.

**Atrybuty:** Silni, Zręczni, Umieją Walczyć (PT każdego [1k6]: parzyste: 2, nieparzyste: 3. Podczas konfliktu +1 - odpowiednio 3 / 4 kostki utrudnienia)

**Wyposażenie:** Karabiny maszynowe, Pistolety wielostrzałowe, Noże taktyczne

**Stany:** Ogłuszony, Oszołomiony, Ranny, Wyłączony z akcji, Związany

## **Uwagi końcowe**

Istnieje alternatywny sposób poprowadzenia tego scenariusza. Bohaterowie mogą być jednymi z pasażerów „po cywilnemu” - być może jadą na urlop, albo by spędzić święta „z dala od pracy”. Jest to trudniejsza wersja - przynajmniej na początku. Może wymagać zdobycia wyposażenia lub przejęcia ich od terrorystów i nawiązania kontaktu z „centralą”, by skoordynować działania. Można oczywiście również działać samodzielnie.

**Alternatywny wstęp do misji:** Jedziecie w pociągu transkontynentalnym na zasłużony urlop, do swojego małego domku w głębokim lesie. Nagle zaczyna się zamieszanie. Ktoś krzyczy by się nie ruszać, rozlegają się krzyki i płacze, z głośnika słychać zdecydowany głos, informujący by zachować spokój to nic nikomu się nie stanie i że właśnie pociąg został porwany, w imię wyższych celów.

## Licencja

„Oddział Specjalny” został napisany na podstawie FU RPG przez Tomasza „Szerszenia” Misterkę i Jarosława „Yarina” Bombę. Jest udostępniony na licencji Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Ta i inne publikacje oparte na FU RPG, są dostępne pod adresem: <http://fupl.netla.pl>

FU RPG by Nathan Russell is licensed under a Creative Commons Attribution 3.0 Unported License.

The Powered By FU logo is (c) Nathan Russell and is used with permission.

Szczegóły możliwości użycia licencji pod adresem: <http://nathanrussell.net/fu>

Ikony użyte na karcie postaci są autorstwa Delapouite i Lorc'a i zostały udostępnione na licencji Creative Commons BY 3.0. Są dostępne pod adresem: <https://game-icons.net/>

Logo „Oddziału Specjalnego”, powstało z przerobionego loga USAF Special Operations Weathers Team. Oryginał został utworzony przez pracownika lub żołnierza Sił Powietrznych Stanów Zjednoczonych podczas wykonywania czynności służbowych. Jako utwór Rządu Federalnego Stanów Zjednoczonych, grafika ta znajduje się w domenie publicznej. Źródło informacji: <https://commons.wikimedia.org/>

