

# CÓRY KONFEDERACJI



Tekst, grafika: **Jan Milewski**

Redakcja: **Malwina Milewska**

# SPIS TREŚCI

STRESZCZENIE.....	3
POSTACIE.....	4
BOHATERKI GRACZY (BG).....	4
BOHATERKI NIEZALEŻNE (BN).....	5
WALKA BN.....	9
LOKACJE.....	11
GŁĘBOKIE POŁUDNIE.....	11
BELLE PALACE.....	11
OTOCZENIE POSIADŁOŚCI.....	13
GAJA.....	13
METROPOLIS – PAŁAC BINY.....	13
UWAGI MECHANICZNE.....	14
PRZYGODA.....	15
ESKALACJA.....	15
PŁYTA GRAMOFONOWA.....	15
UKŁAD SCEN.....	16
TRZY DROGI.....	19
RADY NA KONIEC.....	19
FORMULARZ IMPROWIZACJI.....	21

## STRESZCZENIE

*Córy Konfederacji* to scenariusz przeznaczony do rozegrania w trakcie jednej sesji. Zaprezentowana historia rozgrywa się w bardzo ograniczonej, zamkniętej przestrzeni starej posiadłości na Głębokim Południu Stanów Zjednoczonych – Belle Palace w latach trzydziestych XX wieku.

Bohaterkami historii jest czwórka kobiet z rodziny Hazelów – matrona rodu Alexandra Hazel i jej trzy córki – Betty, Scarlett oraz Melanie. Wszystkie kobiety są wdowami lub pannami.

Tłem przygody są wydarzenia tzw. Wielkiej Migracji oraz Wielkiego Kryzysu, które doprowadziły do znacznego pogorszenia się jakości życia znacznej części białych plantatorów. Problemy ekonomiczne nałożyły się na zadawnione problemy w domu bohaterek – konflikty pomiędzy matką oraz córkami, a także samymi siostrami – jedynie wyostrając istniejące żale i spory.

Do posiadłości Hazelów przybywa ich daleka kuzynka – Abilene May Odwater – bogata wdowa, będąca w istocie jednym z Erelin – aniołem z chóru sług archontki Biny. Obecność Abilene stanowi interwencję w zachowanie bytu rozpadającej się rodziny Hazłów – której wpływ w hrabstwie Hashpopisa od ponad stu lat był fundamentem władzy, porządku i Iluzji.

Przemiany społeczne i gospodarcze, dramatycznie przyśpieszone udziałem USA w Wielkiej Wojnie doprowadziły do nagłego kruszenia się Iluzji na Południu. Opuszczone przez potomków niewolników pola zarastają dziką roślinnością – Gaja odzyskuje siłę w Elizjum. Pomagają w tym pierwotne kultury przybyte wraz z czarnoskórymi niewolnikami do nowego świata.

Liderką pozostałych murzyńskich połowników<sup>1</sup> jest Mama Namoq – starsza obeznana w drogach hoodoo i potężna magini.

Nieświadome zagrożenia kobiety rodziny Hazłów będą musiały odnaleźć między dwoma obcymi i nieznanymi siłami, które będą próbowały rozegrać istniejące pomiędzy nimi konflikty dla własnych korzyści.

**Triggery:** przemoc, groza, rasizm, zjawiska nadprzyrodzone.

### INSPIRACJE

Podstawową inspiracją wizualną mogą być fotografie Clarence'a Johna Laughlina, które w surrealistyczny sposób obrazują detale oraz plenery amerykańskiego południa. Pokażna kolekcja zdjęć jest dostępna pod adresem: <https://high.org/highlights/clarence-john-laughlin/#page/1>.

### ODNOŚNIKI

W scenariuszu znajdują się odnośniki do stron w układzie *str. #p* odwołują się one do danej strony przygody, odnośniki w układzie *str. #* odwołują się do strony podręcznika głównego.

---

<sup>1</sup> połownik (ang. sharecropper) – dzierżawca gruntów rolnych, wypłacający czynsz w formie udziału w plonach.

# POSTACIE

## BOHATERKI GRACZY (BG)

Scenariusz oddaje do dyspozycji Graczy cztery Bohaterki – członkowie rodziny plantatorów. Poniżej znajduje się krótki opis każdej z postaci, obejmuje on również informację o podstawowej motywacji i celu danej BG, który powinien zostać uwzględniony w trakcie rozgrywki.

W trakcie wyboru postaci dobrze jest przeprowadzić rozmowę i przedstawić ogólną sytuację BG: *Bohaterki są członkami dawnej rodziny plantatorów z południa Stanów Zjednoczonych, która najlepsze czasy ma za sobą. Dom niegdyś bogatych posiadaczy jest trapiiony ubóstwem, porzuceniem i sporem. Kobiety są skłócone i nieszczerze wobec siebie. Trzymają swoje zamiary w tajemnicy nie wiedząc, że w ten sposób są podatne na zagrożenia z zewnątrz.*

Karty postaci zawierające statystyki znajdują się na końcu scenariusza.

### **Alexandra Hazel (de domo Brunhaar)**

Poważna matrona rodu, próbująca przykryć poważną miną dramatyczny upadek majątkowy rodziny. Surowa i silna kobieta wychowana na tekszańskim pograniczu. W lepszych czasach silnie zaangażowana w życie społeczne, w tym w działalność Zjednoczonych Córek Konfederacji. Pełni rolę głowy rodziny odkąd w 1910 roku pochowała męża Dwighta Hazla. Po przekroczeniu pięćdziesiątego roku życia w 1925 przykładą niezwykłą uwagę do ukrywania wszelkich oznak wieku, co jest szczególnie trudne wraz z topniejącymi środkami finansowymi. Sytuacja zmusiła ją do podjęcia próby sprzedaży majątku dla zapewnienia lepszej przyszłości córkom.

**Cel: sprzedaż Abilene May Odwater posiadłość Belle Palace**

**Motywacja: zapewnienie środków na utrzymanie córek w Jackson**

### **Elizabeth „Betty” Thorn (de domo Hazel)**

Najstarsza córka Dwighta i Alexandry Hazelów. Cicha i wycofana kobieta skoncentrowana na opiece nad córką – Clementine. Mąż Betty zginął w 1918 roku w Wielkiej Wojnie – od tego czasu kobieta zamieszkała wraz z matką i córkami. Pod spokojnym obliczem kryje się wielki żal do matki, której to upór i przywiązanie doprowadziło do przykucia rodziny do dawnego majątku i związanej z nim nędzy. Betty jest przekonana, że czasy się zmieniają i dziedzictwo Hazelów musi przeminąć.

**Cel: opuszczenie Belle Palace**

**Motywacja: zapewnienie bezpieczeństwa i lepszego życia córce**

### **Melanie Hazel**

Druga córka Dwighta i Alexandry Hazelów – ulubiona latorośl matki. Przez kilka lat cieszyła się opinią lokalnej piękności, jednak nagłe pogorszenie sytuacji rodzinnej zakończyło karierę Melanie na salonach. Kobieta jest bardzo zaangażowana w rodzinne tradycje i południowy styl życia, traktując matkę niemal jak wyrocznię. Melanie zdaje się bagatelizować problemy rodziny, zwłaszcza złą sytuację majątkową, którą obciąża irracjonalnie służbę oraz czarnych połowników, wierząc że tylko odrobina cierpliwości i zaangażowania w południowe zasady

będzie kluczowa dla poprawy sytuacji. Utrata Belle Palace niezależnie od przyczyn byłaby katastrofą.

**Cel: zatrzymanie Belle Palace**

**Motywacja: honor rodziny**

**Scarlett Hazel**

Najmłodsza córka Dwighta i Alexandry Hazelów ledwo wchodząca w dorosłość. Inaczej niż matka i siostry nigdy nie mogła obserwować najlepszych czasów historii rodziny, zaś jej wspomnienia są obrazem powolnego upadku rodzinnej fortuny. Odmianę losu w przekonaniu Scarlett może przynieść tylko zmiana sposobu myślenia, zwłaszcza sięgnięcie do doświadczeń rozwijającej się Północy. Porażkę schematów południowego myślenia widać doskonale w rozpadającym się Belle Palace, jednak ten rodzinny majątek może być szansą na zbudowanie czegoś nowego.

**Cel: przekształcenie Belle Palace w nowoczesną posiadłość na miarę XX wieku**

**Motywacja: odmiana losu rodziny**

## **BOHATERKI NIEZALEŻNE (BN)**

**Abilene May Odwater**

Wyjątkowość Abilene może tylko konkurować z jednolitością Erelin. Obraz dystygowanej damy brylującej na salonach Bostonu i Nowego Jorku wydaje się pasować aniołowi. Postać Abilene jest z jednej strony posągowa, z drugiej strony wydaje się bliska i otwarta co jest chyba zasługą miłej i delikatnej aparycji oraz bezpośredniego stylu bycia. Niezwykłym zrzędzeniem losu rodzina Odwaterów wydaje się być skolięconą ze wszystkimi znaczącymi rodzinami od Zachodniego Wybrzeża to Maine oraz od delty Missisipi do Wielkich Jezior. Dotyczy to również rodziny Alexandry Hazel, choć nikt nie jest w stanie wskazać rodzaju pokrewieństwa lub powinowactwa – jedno jest jednak pewne – któryś z tych związków istnieje.

Za zasłoną kryje prawdziwy obraz Abilene – bezpłciowa twarz o białej skórze, okolona czarnymi prostymi włosami opadającymi na ramiona i karmazynową szatą pokrytą szeregiem tajemniczych symboli.

W istocie Abilene jest ostatnią linią obrony – należy do niewielkiej grupy aniołów dalej pełniących swoje pierwotne obowiązki po wojnie Archontów, dramatycznie próbując podtrzymać zasadę Wspólnoty wyrażaną przez Matriarchę Binę. Tylko charakter chóru Erelin, jednolitego, jednorodnego i niezmiennego, nie pozwala dostrzec fenomenu rozpadającej się Iluzji, nakazując jednocześnie by utrzymywać ją za wszelką cenę. Działania Abilene, jak każdego Erelin są metodyczne i rytualne. Jest ona przekonana, że oddaje przysługę utrzymując fundamenty Iluzji.

Abilene przyciągnął do Belle Palace instynkt mający na celu w celu zachowanie statusu rodziny Hezelów, której działania i rola w hrabstwie Hashpopisa była kluczowa dla utrzymania Iluzji.

**Cel:** Nie dopuścić by Hezelowie opuścili Belle Palace i przywrócić im dawną pozycję wśród okolicznej ludności, zwłaszcza byłych niewolników.

*Sposób działania:* Abilene dysponuje szeregiem mocy typowych dla swojego rodzaju. Góruje nad ludźmi siłą oraz perspektywą i jest gotowa do podjęcia wszelkich pozostających w jej dyspozycji środków. Abilene wykorzysta wszelkie środki do osiągnięcia swojego celu, początkowo będzie chciała załagodzić wszelkie spory w rodzinie, jednak jeżeli dojdzie do zbytnej eskalacji (np. jednoznacznej woli opuszczenia Belle Palace przez jedną z Hazelów) postanowi pozbyć się słabego ogniwa, za cenę utrzymania pozostałej części rodziny. Początkowo Abilene będzie starała się wpływać na BG działaniami mieszczącymi się w Iluzji. Jeżeli te działania nie odniosą skutku Abilene zaryzykuje nawet złamaniem BG, w tym obniżenie ich stabilności by zwiększyć to nawet do poziomu Zdruzgotania. Pomimo całej mocy Abilene rozumie w bardzo prosty sposób, w odpowiedniej sytuacji może być gotowa nawet pomóc BG z zagrożeniem Gai tylko dla zapewnienia ich pozostania w Belle Palace.

### **Walka [2], Wpływy [4], Magia [4]**

Walka: Wykonuje atak ogłuszający, Ataki w walce wręcz obniżają Stabilność

Wpływy: Wykorzystuje znane sobie tajemnice, Manipuluje kimś i go deprawuje, Pozyskuje lojalność cudzych sojuszników, Ujawnia wiedzę o innych osobach

Magia: Zsyła koszmara, Zasiewa ziarno podejrzeń w umyśle ofiary, Tworzy wyrwę w Iluzji, Przybiera inną postać

### **Ataki:**

**Manus [1]** dominujące uderzenie otwartą dłonią (*Weź się w garść* lub obniż Stabilność o 2) albo (*Uniknij obrażeń* lub zostajesz Ogłuszony).

**Bechewredan [3]** ciężka bogato cyzelowana kadzielnica na potężnym łańcuchu, kruszy kości przy każdym trafieniu (*Weź się w garść* lub obniż Stabilność o 2).

**Manipulacja** *Rozeznaj intencje* lub zaprzestań ataku na Abilene, **Szczucie** *Przejrzyj Iluzję* by rozpoznać przeciwnika lub zaatakuj sojusznika

**Ujawnienie prawdziwej postaci** *Weź się w garść* lub poddaj się woli, **Izolacja** *Działaj pod presją* lub porzuć sojuszników

### **Rany i ruchy obrażeń: □□□□□□□□□□**

- Abilene ignoruje obrażenia,
- Obrażenia na chwilę osłabiają Iluzję ujawniając zarys prawdziwej postaci Abilene (wykonaj ruch **Przejrzyj Iluzję**),
- Abeline śmieje się,
- Abeline nagle przemieszcza się tuż obok lub oddala się od dowolnej BG,
- Abeline spluwa niebiańską krwią i zmienia pozycję (- 1 do kolejnej próby ataku),
- Abeline rozwija skrzydła (BG wykonują ruch **Uniknij obrażeń** lub są obalone),
- Abeline natychmiast kontratakuje,
- Abeline rozmywa się w powietrzu (BG muszą wykonać ruch **Analizuj sytuację** by móc atakować dalej),
- Abeline ujawnia w pełni swoją postać,
- Abeline kamienieje i rozpada się w proch.

### **Mama Namog**

Padlinożercy to organizmy odżywiające się na martwych, padłych wcześniej stworzeniach. Na resztkach, które nie interesują innych istot potrafią urosnąć do pokaźnych rozmiarów. To

właśnie przypadek Mamy Namoq, choć nie chodziło tu o fizyczne żywienie się. Na marginesie społeczeństwa, wśród potomków niewolników, skrępowanych prawami Jima Crowa, Mama Namoq znalazła sobie społeczne żerowisko.

Ci wszyscy ludzie stanowią wyłącznie środek do realizacji mrocznych celów. Mama Namoq wywodzi się z długiej linii starszych hoodoo niosących dziwne, dzikie tradycje jeszcze z Czarnego Łądu. Odmienne jednak od swoich matek i babek Mama Namoq za fasadą starych rytuałów znalazła coś bardziej przerażającego i strasznego – pierwotne siły obiecujące wielką potęgę płynącą z najbardziej pierwotnych źródeł – samej dzikiej Gai. Mama Namoq służy ztraconemu wartownikowi – Nocnemu cyprysowi zwanemu Królem na Czarnym Bagnie – rosnącemu od wieków nad brzegiem wielkiej rzeki.

Mama Namoq to niepozorna, stara murzynka w pożółkłych podłych ubraniach praczki. Pękata sylwetka, opięta hebanową skórą skrywa w sobie magiczną moc zasilaną dzikim poświęceniem wąskiej garstki wyznawców. Od czarnej twarzy odcinają się białe, ogromne gałki oczne mające w sobie pierwotny błysk.

*Cel:* doprowadzić do porzucenia Belle Palace przez Hezelów i zniszczyć ten ślad cywilizacji.

*Sposób działania:* Mama Namoq ma świadomość sprzyjających okoliczności – problemy Hezelów i Wielką powódź odczytuje jako uśmiech losu. Pierwsze z wydarzeń doprowadziło do wyprowadzki wielu czarnoskórych, w ten sposób że w okolicy plantacji pozostali tylko wyznawcy jej kultu, zaś drugie to jawny znak by uderzyć w dawnych panów. W pierwszej kolejności Mama Namoq wykorzysta wpływy na służbę w Belle Palace (w tym fakt że sama wykonuje obowiązki praczki). Postara się uczynić przebywanie w posiadłości nieznośnym i będzie wspierać te z rodziny Hezelów, które chcą ją opuścić (zwłaszcza Betty). Do realizacji tego celu wykorzysta również magię. Jeżeli te działania zawiodą Mama Namoq odwoła się do przemocy swoich wyznawców, a podejmie próbę spalenia Belle Palace i zabicia wszystkich stojących im na drodze. Jeżeli dojdzie do ujawnienia się prawdziwej postaci Abilene Mama Namoq również doprowadzi do natychmiastowej eskalacji i podejmie próbę zniszczenia anioła wraz z posiadłością.

### **Walka [1], Wpływy [3], Magia [2]**

Walka: poddaje się i błaga o litość,

Wpływy: Dowodzi tłumem, Rozkazuje przeciwnikom, Wie gdzie znajduje się wejście do Gai,

Magia: Ochronna aura, Przywołuje istotę z Gai

### **Ataki:**

#### **Atak nożem [2]**

**Odwrócenie uwagi** *Działaj pod presją* lub zaatakuj inny cel

**Przywołanie istoty z innego świata** przywołuje Popielnego anioła (Anioł atakuje dowolnego człowieka, w przypadku Mamy Namoq szansa na to że Anioł rzuci się na nią wynosi 50%)

### **Rany i ruchy obrażeń: □□□□□**

- Mama Namoq wyje z bólu,
- Mama Namoq zmienia pozycję (-1 do kolejnych prób ataku),
- Mama Namoq wzywa pomoc (w scenie pojawia się Słaby lub Silny kultysta, jeżeli wszyscy kultysty nie żyją pojawia się Popielny anioł)



- Mama Namoq wzywa moce Gai na pomoc (MG wykonuje dowolny Ruch Gai niezależnie od okoliczności),
- Mama Namoq umiera.

### **Potomkowie niewolników**

Na ziemi Hazelów pozostał tylko ułamek czarnych robotników, praktycznie wszyscy pozostający zaangażowani w praktyki hoodoo w istocie odwołujące się skrępowanych w Elizjum sił Gai. Potęga dziczy wzmocniła dramatycznie Wielką powódź, która wypędziła dziesiątki tysięcy ludzi z dotychczas zajmowanych terenów.

W hrabstwie Hashpopisa pozostał niewielki procent murzynów, biali mają ich w zbyt wielkiej pogardzie by dociekać ich intencji. W istocie praktycznie wszyscy czarnoskórzy to członkowie grup hoodoo zarządzanych przez Mamę Namoq.

Z perspektywy Hazłów wszyscy murzyni są podobni i bezosobowi – oczywiście kobiety rozróżniają poszczególne osoby jednak nieobecna w domu służba jest w dużym stopniu zdehumanizowana. Noszą proste zużyte ubrania, w większości domowej roboty. Do panów odnoszą się ulegle z prawie nabożną czcią.

Motywacją działania potomków niewolników jest strach i nienawiść do Hazłów, którzy utożsamiają lata opresji i życia w stałym zagrożeniu. Tę siłę Mama Namoq bezwzględnie wykorzystuje dla realizacji swoich własnych celów.

Jeżeli BG będą w stanie dostrzec ten fakt oraz rozpoznać równych sobie ludzi wśród potomków niewolników to może być to początek współpracy, której nie jest zdolna przewidzieć ani Abeline ani Mama Namoq. W takim wypadku MG powinien powoli „wyciągać” poszczególne postacie z bezkształtnej masy jaką są czarni służący w perspektywie BG – nadawać poszczególnym BN charakter i kształtować ich odpowiednio do decyzji Graczy.

Popleczników Mamy Namoq należy traktować jako Kult Wartowników (str. 339).

Przykładowe imiona: Daniel, Christopher, Michael, David, James, Monique, Antionette, Agatha, Chantal, Rachel.

W kulcie znajduje się 4 Silnych kultystów (w tym 1 członek codziennej służby) oraz 7 Słabych kultystów (w tym 3 członków codziennej służby).

### **Silny kultysta**

#### **Walka [2], Wpływy [-], Magia [1]**

Walka: Wzywa posiłki, Atakuje kogoś od tyłu albo z zaskoczenia

Magia: Wyjawia nieco prawdy o Gai

#### **Ataki:**

#### **Atak nożem [2]**

#### **Atak rozbrajający [1]**

#### **Rany i ruchy obrażeń: □□□□**

- Kultysta ledwo unika ataku,
- Kultysta natychmiast kontratakuje,
- Kultysta próbuje uciec,

- Kultysta umiera.

### Słaby kultysta

#### Walka [1], Wpływy [1], Magia [-]

Walka: Przewraca coś lub kogoś

Wpływy: Wzywa pomoc

#### Ataki:

#### Przewrócenie pałką [1]

#### Zamach [2]

#### Rany i ruchy obrażeń: □□□

- Kultysta chwytą się za ranę,
- Kultysta pada na ziemię i błaga o pomoc,
- Kultysta umiera.

### Król na Czarnym Bagnie

Mama Namoq pozostaje w związku z pierwotną istotą, spaczonym wartownikiem Demiurga – starożytnym drzewem Nocnym cyprysem, które czarownica nazywa Królem na Czarnym Bagnie. Drzewo wydaje dramatycznie głośny szum liści w kolorze atramentu przebitych bladym jak śmierć mchem. Rosnąc na brzegu Missisipi równie dalece pnie się w górę co rozgałęzia tak nisko że liście giną w bagnistym gruncie. Widać je bez przerwy przez wyłamane okno w Zniszczonej sypialni (G, str. 12p) – mimo że okno nie wychodzi na rzekę. Jego zarys można dostrzec w płomieniach ognisk stronników Mamy Namoq.

Nawet wobec potęgi Gai Król na Czarnym Bagnie pozostaje zwykłym drzewem, pomimo niezwykłych zdolności regeneracji, jednak środki szkodzące zwykłym roślinom szkodzą również Wartownikowi choć muszą być zastosowane w dużo większej ilości i dużo agresywniej.

W koronach drzewa żyją trzy **Popielne anioły** (str. 341) – w akcie desperacji Mama Namoq może wciągnąć jednego z nich do Elizjum.

#### Rany

□□□□□□□□□□□□

#### Pancerz 2 (ignorowany przez ogień)

### WALKA BN

W trakcie rozgrywania scenariusza może dojść do konfliktu BN, zwłaszcza w przypadku gdy Gracze zdecydują się wykorzystać napięcie istniejące pomiędzy Iluzją a Gają. Poniższa tabela wskazuje podstawowe wyniki starć, tak by MG mógł szybko dokonać potrzebnych rozstrzygnięć

Abeline May Odwater	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abeline wychodzi bez szwanku ze starcia z samymi Kultystami</li> <li>• Abeline po walce z Mamą Namoq otrzymuje 5 ran, zabijając przeciwnika, oraz dodatkową ranę za każdego obecnego Kultystę</li> <li>• Abeline w walce z Popielnym aniołem otrzymuje 3 rany, zabijając przeciwnika</li> </ul>
---------------------	--

Mama Namog	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mama Namog po walce z Popielnym aniołem otrzymuje 3 rany, zabijając przeciwnika</li><li>• Mama Namog po walce z Kultystą otrzymuje 1 ranę, za każdych dwóch Kultystów, zabijając przeciwnika</li></ul>
Popielny anioł	<ul style="list-style-type: none"><li>• Popielny Anioł po walce z Kultystą otrzymuje 1 ranę, zabijając przeciwnika</li></ul>

# LOKACJE

## GŁĘBOKIE POŁUDNIE

Przygoda rozgrywa się w fikcyjnym hrabstwie Hashpopisa w stanie Missisipi będącym częścią tzw. Głębokiego Południa, dawnych Skonfederowanych Stanów Zjednoczonych, ukształtowanych przez doświadczeniami rolnictwa, niewolnictwa oraz czasów rekonstrukcji.

Kraina ta jest podzielona historyczną granicą pomiędzy białymi a czarnymi, gdzie Ci pierwsi niepodzielnie rządzą, zaś Ci drudzy pozostają obywatelami drugiej kategorii codziennie narażonymi na niebezpieczeństwo. Fundamentem struktury społeczeństwa są rodziny plantatorów – dawnych posiadaczy niewolników – w całej historii USA jest to klasa najbliższa arystokracji i szlachcie starego świata, posiadająca swój własny kodeks honorowy i zestaw wartości.

Ciężkie doświadczenia Wojny secesyjnej, a następnie rekonstrukcji wyłącznie wyostrzyły upór Południowców i utrwaliły istniejące przedwojenne zadry. Pomimo ponownego włączenia do Unii wiele wysiłku zostało włożone by utrzymać w poszczególnych stanach społeczny status quo, w tym utrzymać były niewolników na podległej pozycji wobec białych.

Dawni niewolnicy przekształcili się w połowników obrabiających ziemię dawnych panów za część zbiorów. To wszystko utrwaliło dawne podziały i struktury konserwując Południe w stanie niewiele różniącym się od czasów przed Wojną secesyjną.

Dopiero szalone lata dwudzieste i dynamiczny rozwój gospodarczy zindustrializowanej Północy dały asumpt potomkom niewolników do poszukiwań lepszego życia w metropoliach takich jak Nowy Jork, Boston, Baltimore czy Chicago, co doprowadziło do masowej Wielkiej migracji. Jej skutkiem było pogorszenie warunków życia białych posiadaczy ziemskich, którzy utracili rezerwar taniej siły roboczej – wiele rodzin cieszących się dobrym standardem życia w ciągu kilku lat znalazło się w sytuacji nieznannej od zakończenia Wojny secesyjnej.

## BELLE PALACE

Belle Palace to stara posiadłość w stylu antebellum o dachu podpartym szeregiem klasycystycznych kolumn, okolony tarasem. Ze ścian odchodzą warstwy białej farby odsłaniając stare drewno. Majestatyczna bryła budynku tonie w gęstwinie drzew porośniętych opłątą. Mimo obecności służby przestrzeń jest niezadbana i porośnięta kępami niekoszonej trawy i dziko rozplenionych kwiatów wylewających się z ogrodu.

Większość gruntów na rozległej plantacji leży od kilku lat odłogiem po ich zalaniu w trakcie wielkiej powodzi rzeki Missisipi w 1927 roku co przyśpieszyło odpływ czarnych robotników do stanów Północy, co stanowiło ostateczny cios pozostającej w złej kondycji posiadłości.

Poniższe opisy dotyczą poszczególnych pomieszczeń w Belle Palace, niektóre z nich zawiera opis dodatkowego Ruchu MG – ruchy te należy traktować jako miękkie ruchy.

**A (Salon)** – pokój zawiera pamiątki kolekcjonowane przez rodzinę Hazelów, portrety i zdjęcia zajmują całe ściany. Stare meble szczelnie wypełniają pomieszczenie. Podłoga skrzypi niemiłosiernie. Nad kominkiem wiszą dwa odprzodowe **karabiny Enfielda** z Wojny Secesyjnej (w dobrym stanie) *Wspomnij rodzinne sprawy.*

**B (Jadalnia)** – na środku pokoju znajduje się potężny dębowy stół. W oczy rzuca się brak sporej części porcelanowej zastawy, co jest łatwe do zauważenia w pustych witrynach. Drzwi do czeladnej nie domykają się.

**C (Gabinet)** – niegdyś było to miejsce załatwiania interesów rodziny, czego świadkiem jest masywne biurko, pełne starych papierów. Papier jest wszędzie, w szafie na półkach (zapiski ciągną się nieprzerwanie od stu lat). W biurku znajduje się **rewolwer – Colt 1905** należący do Aleksandry. Tylko Aleksandra posiada klucze to tego pomieszczenia. Schowała tutaj **Gramofon**. **Odwołaj się do bieżącej sytuacji.**

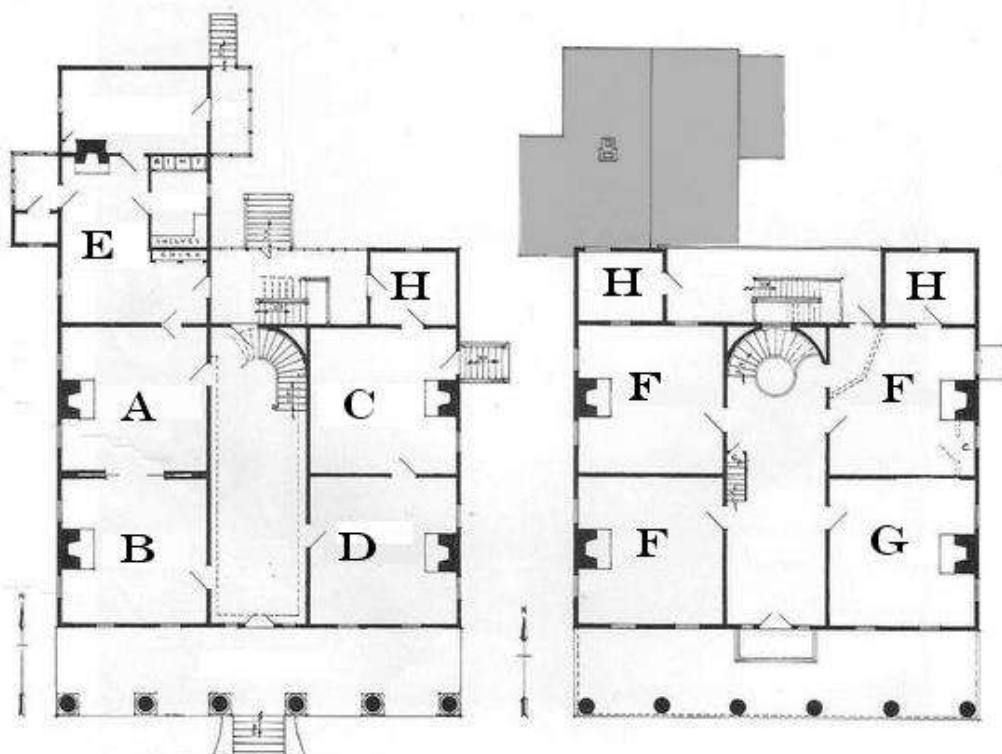
**D (Sypialnia Gospodarza)** – pomieszczenie służące za sypialnię głowy domu Hazlów od ponad 100 lat, wyposażone w bogate łoże (w nocy przypomina potwora). W szafie w sypialni znajduje się **karabin Winchester Model 1894**. Jeżeli Abeline zajmie Sypialnię Gospodarza, każda BG musi wykonać ruch **Weź się w garść** próbując zasnąć.

**E (Kuchnia, czeladna)** – kilka pomieszczeń zajmowanych w ciągu dnia przez służbę, proste meble – jest czysto i schludnie. Hazlowie nie przebywają tu zwykle, z rzadka zagląda tu Aleksandra w celu wydania kilku poleceń. W pomieszczeniach znajdują się **cztery kanistry z benzyną (po galon każdy)**. **Zagroź eskalacją spisku.**

**F (Sypialnia)** – prywatne pokoje Betty, Melanie i Scarlet – są wyposażone w zużyty sprzęt. W sypialni Betty znajduje się **Płyta winylowa** oraz **pistolet Colt 1911** (po mężu).

**G (Zniszczona sypialnia)** – kilka dni wcześniej gałąź w trakcie burzy wybiła okno do sypialni, dawnego pokoju gościnnego, a ulewa zalała pomieszczenie. Wszelkie próby zabezpieczenia okna kończą się niepowodzeniem, a co noc wichry wyrывa deski. **Zademonstruj siłę Gai.**

**H (Łazienki i Schowki)** – niewyróżniające się niczym pomieszczenia gospodarczo-użytkowe, choć można je swobodnie zamknąć od zewnątrz.



## OTOCZENIE POSIADŁOŚCI

Moc Gai wzbiera dookoła Belle Palace, a dzięki rytuały Mamy Namoq zapraszają pierwotne siły by pochłonęły fragmenty Elizjum i zatopiły małą wyspę cywilizację jaką jest Belle Palace.

Belle Palace znajduje się na uboczu pośród dawnych terenów plantacji. Dziką roślinność zajmuje żyzną ziemię i opuszczone domy połówników. W razie zanurzenia się w dżicz będzie stawać się ona coraz dziwniejsza i bardziej niebezpieczna.

## GAJA

Pierwotna struktura dzikiej Gai napędza przyrodę wokół posiadłości. Jest również jedno miejsce, gdzie Gaja przebiła się przez ściany Iluzji – okno w Zniszczonej sypialni. Przechodząc przez nie, wchodzi się do dzikiej i nieokiełznanej dziedziny. Jest to też jedyny sposób, żeby dostać się do Króla na Czarnym Bagnie – na czym zależy zwłaszcza Mamie Namoq, która wierzy że wejście do Gai rozszerzy się wraz ze zniszczeniem Belle Palace.

Świat Gai wymyka się naszym szacunkom dotyczącym natury – nie istnieje podział między florą, fauną a nawet materią nieożywioną. Zaprezentuj Graczom żywą, pulsującą ziemię, łkające pnie drzew, wyjące kamienie i martwe, szklane liście.

Marsz przez moczary może doprowadzić BG do Króla na Czarnym Drzewie – drzewa bronić będą wszystkie Popielne anioły (chyba, że któryś zginął w Elizjum).

## METROPOLIS – PAŁAC BINY

W razie przejścia przez Iluzję w innych pomieszczeniach niż Zniszczony pokój BG mogą przejść do fragmentu Pałacu Biny, który jest połączony silną kotwicą z Belle Palace – fundamentu pierwotnej, rodzinnej siły w Elizjum.

Fragment Pałacu do którego dostęp mają BG to zawieszona w powietrzu wieżyca górująca nad ulicami miasta – jest zbyt wysoko by móc z niej zejść na poziom gruntu. W pokrętnych korytarzach wyłożonych atlasem, o ścianach pełnych gobelinów, w kaplicy z ołtarzem – wielkim stołem kosmicznej rodziny – znajduje się **Esaa tarake** magiczny artefakt i potężna broń. Narzędzia broni **Strażnik Grobowca** (str. 306), który pozwoli zabrać go BG jeżeli powiedzą, że Abeline naruszyła Iluzję lub wymieni go za Płytę gramofonową (str. 15p). Strażnik nie jest agresywny – nawet zaatakowany odepchnie postacie wyrzucając je z powrotem do Elizjum.

## UWAGI MECHANICZNE

### ATUT

**Ameryka Jima Crowa** – lata funkcjonowania regulacji i społecznej presji przyniosło efekt *Za każdym razem, gdy **Wpływasz na innych** gdy są to czarnoskórzy i nie mają przewagi liczebnej względem Ciebie i Twoich towarzyszy* dodaj (+2) do Charyzmy (nie wpływa na Mamę Namog).

### RUCHY MG

**Wspomnij rodzinne sprawy** – wykorzystaj BN lub element otoczenia by przywołać rodzinną historię niewygodną dla BG

**Odwołaj się do bieżącej sytuacji** – przywołaj aktualne problemy rodziny BG, zwłaszcza, gdy będzie to bardzo wyraźne i niewygodne, by zagrozić relacji z BN

**Zagroź eskalacją spisku** – zasugeruj BG, że ich służba planuje coś groźnego i niespodziewanego, mogą podsłuchać rozmowę lub przeczytać porzuconą notatkę

**Zademonstruj siłę Gai** – pozwól dzikiej naturze wdrzeć się do domu, może martwy zniekształcony ptak wpadający przez okno, nagły rozrost roślin, a nawet dziwne dźwięki natury przebywające z zewnątrz

**Nagła inwazja** – wprowadź do domu co najmniej trzech kultystów – poczynając od Silnych kultystów jeżeli są dostępni i natychmiast zaatakuj z ich wykorzystaniem jedną z BG

**Granica Iluzji** – wybierz trzy pomieszczenia w Belle Palace (z wyłączeniem Zniszczonej sypialni), Iluzja kruszeje w tych miejscach, wchodząc do nich Gracz musi wykonać ruch **Spójrz przez Iluzję** lub obniżyć Stabilność (-1).

**Przekucie duszy** – (tylko gdy postać staje się Zdruzgotana) MG zmienia Cel BG na **Wsparcie Abilene** oraz BG otrzymuje atut **Wewnętrzna Moc** (str. 108).

### BRONĀ

Dla wszystkich pistoletów i wskazanych karabinów należy stosować zasady odpowiedniego typu z podręcznika głównego (str. 141-142), z tym że w przypadku korzystania z karabinu Enfielda posiada on jeden punkt amunicji.

**Esaa tarake** – żelazny, metrowy pręt okręcony złotą, sztywną szarfą wydający wyjący dźwięk przy każdym ruchu. Służy do wymierzania okrutnych, porządkujących razów. Pałka jest traktowana jak zwykła broń obuchowa, jednak każda trafiona istota zastyga zwinięta w embrionalnej pozycji (dotyczy to również Abeline w każdej jej formie) – BG dzierżąca broń otrzymuje atut **Artefakt** (str. 106).

# PRZYGODA

## ESKALACJA

Scenariusz oparty jest na osi sporu dwóch sił – porządku Iluzji uosobianego przez Abilene oraz sił Gai reprezentowanych przez Mamę Namoq. BG wpadają pomiędzy dwie potęgi, ale należy pamiętać – zgodnie z założeniami systemu – że istotną kwestią pozostaje ich przebudzenie, w tym zachowanie samodzielności wobec potęg.

Napięcie to oddają zegary, które MG wypełnia w razie powstania opisanych dla danych zagrożeń sytuacji. MG może również wykonać ruch **Uzpełnij zegar**, by wypełnić jedno pole wybranego zegara – ruch ten może być wykonany gdy opis Ruchu gracza lub Komplikacji odwołuje się do takiej konsekwencji.

Zegary opisują wzrost napięcia i niepowodzenie w realizacji planów konkretnej z potęg, które mogą doprowadzić do podjęcia poważniejszych środków. Może dojść do sytuacji, że eskalacje nałożą się na siebie. BG mogą nawet wykorzystać tę sytuację by napuścić na siebie potęgi licząc na ich osłabienie.

Eskalacja **nie** oznacza końca rozgrywki, również pokonanie zagrożenia związanego z eskalacją **nie** oznacza końca rozgrywki – stanowi ona jedynie nagłą zmianę jej dynamiki.

### Zagrożenie Gai

Po wypełnieniu się zegara Mama Namoq zwątpi w możliwość dobrowolnego opuszczenia przez Hazłów Belle Palace i postanowi sięgnąć po rozwiązanie siłowe napuszczając swoich kultystów na rezydencję w celu wymordowania BG. Nawet utrata swoich marionetek (w wyniku ich rezygnacji, ucieczki lub śmierci) nie powstrzyma Mamy Namoq w próbie pozbycia się Hazłów. W akcie desperacji, zwłaszcza w razie zaangażowania Abilene, Mama Namoq jest gotowa wywołać niekontrolowane istoty Gai. MG może wykonać ruch **Nagła inwazja**.

Za Zagrożenie Gai MG powinien uznać wszelkie zdarzenia, które prowadzą do wzmocnienia woli pozostania w Belle Palace przez BG, wzmocnienie ich relacji rodzinnych, a także wszelkie podejrzenia BG co do spisku Mamy Namoq.

### Zagrożenie Iluzji

Po wypełnieniu zegara Abilene zrezygnuje z prób miękkiego wpływania na BG w celu ich przekonania do pozostania w Belle Palace oraz wytłumienia rodzinnych sporów i postanowi odwołać się do mocnych rozwiązań poczynając od gróźb i powierzchownej przemocy. Jeżeli te działania nie przyniosą efektów Abilene w akcie desperacji postanowi naruszyć Iluzję, w tym ujawnić swoją prawdziwą postać i wykorzystać związane z nią możliwości by złamać psychikę BG (zwłaszcza ataki wobec Stabilności) i złożyć ją na nowo w kontrolowanych przez siebie warunkach. MG może wykonać wówczas ruch **Granica iluzji**.

## PŁYTA GRAMOFONOWA

Wraz z pocztą zapowiadającą przybycie Abeline, Betty otrzymała przesyłkę zawierającą płytę gramofonową. Niezwykłość tego zdarzenia polega na tym, że nadawcą ww. przesyłki był zmarły mąż Betty. Powyższe doprowadziło do planów nabycia gramofonu i odsłuchania płyty.

Płyta zawiera zestaw południowych piosenek z czasów wojny secesyjnej (za tło muzyczne mogą wykonać Tennessee Erniego Forda).



W istocie płyta jest artefaktem stworzonym przez Malchut do siania dalszego chaosu w świecie Iluzji. W sytuacji, gdy jest uruchomiona każdy ruch **Spójrz przez Iluzję** jest wykonywany z modyfikatorem +1. Ponadto wszelkie naruszenia Iluzji (np. ujawnienie prawdziwej postaci Abeline, sprowadzenie istoty z Gai) nie mogą zostać usunięte lub cofnięte tak długo jak gra muzyka.

Za pierwszym razem, gdy BG ją usłyszy należy wykonać ruch **Spójrz przez Iluzję**, niezależnie od towarzyszących okoliczności.

## UKŁAD SCEN

### Sceny w systemie **Powered by the Apocalypse**

Kult: Boskość Utracona opiera się na mechanice PbtA. System ten ma przede wszystkim zapewnić budowanie historii i wspólnej narracji z udziałem wszystkich Grających. Dynamika przygody w tym systemie opiera się na skutkach działań BG wyrażonych w Ruchach Graczy, zarówno tych oczekiwanych jak również nieprzewidzianych komplikacjach, a także w Ruchach MG.

Dlatego też scenariusz zakłada dwie sceny na jego początku, mające na celu możliwość rozegrania i zarysowania wstępnych relacji pomiędzy BG oraz wstępne wprowadzenie dwóch istotnych BN.

Dalsze sceny będą stanowiły improwizacje w oparciu o materiały scenariusza – w celu ułatwienia tego procesu po wstępnych scenach zawarty jest formularz, którego wykorzystanie powinno pomóc w bieżącym projektowaniu scen tak by efektywnie wykorzystywały one elementy fikcji.

### **Pierwsza Scena „Ten cholerny gramofon”**

Scenariusz rozpoczyna się od przygotowań BG do przybycia Abeline May Odwater. Każda z BG wiąże inne nadzieje z pojawieniem się bogatej krewnej:

- Alexandra liczy, że Abeline zdecyduje się odkupić Belle Palace,
- Betty liczy, że Abeline zapewni warunki do wysłania jej córki na Północ,
- Melanie liczy, że uda jej się oczarować Abeline i pozyskać środki na renowację Belle Palace,
- Scarlett liczy, że Abeline pokaże jej matce i siostrze północny styl życia.

W domu panuje napięta atmosfera, nie tylko z powodu usilnych prób ukrycia złego stanu posiadłości oraz kondycji finansowej rodziny, lecz także przez fakt że Betty będąc w mieście wydała pieniądze, które były przeznaczone na ugoszczenie Abeline na zakup gramofonu. Tylko ciągną krzątania odsuwa wybuch wrogości.

Betty nie wyjawiała nikomu z rodziny prawdziwej przyczyny zakupu gramofonu. Telegram od Abeline nie pozostawał jedyną przesyłką odebraną na pocztę – Betty otrzymała płytę gramofonową, której nadawcą miał być jej zmarły mąż. Betty nie mogła odsłuchać nagrania ze względu na prowadzone przygotowania, a także fakt że zapewnienie dostępu do prądu wymaga uruchomienia agregatu, co jest kosztowne i ma nastąpić po pojawieniu się Abeline.

To wolne otwarcie to powinno pozwolić wyczuć BG, nakreślić ich relacje, które będą mogły rozwijać się w trakcie przygody oraz zaznaczyć wstępne animozje pomiędzy BG.

Scenę powinno zakończyć pojawienie się w domu Abeline.

### **Improvizacja scen**

W Kult: Boskość Utracona na otwarcie sceny wpływa wiele czynników, które powstają dopiero w trakcie samej rozgrywki. Wynika to ze specyfiki mechaniki PbtA oraz jej modyfikacji w samym systemie. Powyższe wymaga od MG bieżącego improvizowania scen w ramach dostępnych danych.

Danymi tymi są przede wszystkim: **miejsce, obecne postaci, skutki ruchów BG (sukcesy i porażki), decyzje BG, skutki decyzji BG, ruchy MG, inicjatory atutów BG, inicjatory komplikacji BG**. Zmienne te nierzadko są ze sobą mocno powiązane lub nawet tożsame.

W opanowaniu tych pomóc ma **formularz improvizacji**. Formularz składa się z dwóch części – pierwsza ma na celu ułatwienie bieżącego prowadzenia notatek, druga zaś wspiera opracowanie danej sceny.

#### Tworzenie świata fikcji

Pierwsza część formularza obejmuje stałe zmienne wynikające ze scenariusza (miejsca i postaci) oraz ma na celu wpisywanie zmiennych występujących w kolejnych scenach w przeznaczonych do tego rubrykach wraz ze wskazaniem sceny w której powstały. Zmienne najlepiej wpisywać w kolejności chronologicznej zgodnie z ich pojawianiem się na sesji. Całość danych z pierwszej części formularza ma na celu ich wykorzystanie przy improvizowaniu kolejnych scen.

Przy myśleniu o zmiennych wpisywanych do pierwszej części formularza, należy mieć na uwadze które z nich są wprowadzane przez MG, a które powstały w wyniku działań Graczy. Po przeanalizowaniu ww. listy można stwierdzić, że po stronie MG istnieją co do zasady cztery zmienne: Ruchy MG, obecne postaci oraz inicjatory atutów i komplikacji BG – w zakresie trzech ostatnich zmiennych MG nie jest wyłącznym dysponentem ich wprowadzania do fikcji. Wprowadzenie do fikcji miejsca, innych postaci, wykonanie ruchu BG i w konsekwencji ich skutków, a także decyzji oraz ich skutków zależy od działań Graczy.

#### Tworzenie sceny

Pierwszym etapem improvizacji jest zdekodowanie wprowadzonych przez Graczy elementów fikcji z tych wynotowanych w pierwszej części formularza.

Pierwszą zmienna będzie zwykle miejsce – jest to lokacja do której postanowiły udać się BG – wpisujemy je do właściwej rubryki.

Kolejnym elementem są postaci, które BG tam spotkają – mogą być to postaci, z którymi planują nawiązać kontakt lub takie których się nie spodziewają – jeżeli BG mają spotkać dane postaci wpisujemy je do właściwej rubryki określając je jako spodziewane (S) lub zaskakujące (Z) BG.

Następnie analizujemy czy miejsce lub postaci obecne w scenie są powiązane z innymi zmiennymi w pierwszej części formularza i wybieramy odpowiednią zmienną z grup: skutek ruchów BG, inicjatory atutów lub komplikacji BG i określamy ją jako wiodącą zmienną dla danej sceny, która nada ton jej przebiegowi. W pierwszym i drugim akcie przygody dobrze by zmienna ta wprowadzała napięcie między BG, w trzecim akcie wiodąca zmienna powinna prowadzić je do rozwiązania przygody. Możemy uzupełnić scenę o dodatkowe zmienne jednak

należy to czynić w ten sposób by nie zakłócało to przewodniego charakteru wiodącej zmiennej. Dobrze w tej roli działają inicjatory Atutów i Komplikacji, gdyż celem tych cech BG jest zmiana okoliczności działania bez naruszania motywu samej sceny.

Następnie rozgrywamy scenę uruchamiając stosowne ruchy BG, ruchy MG oraz rozstrzygając działanie atutów i komplikacji – istotne dla fikcji skutki tych działań wpisujemy na bieżąco do pierwszej części formularza uzupełniając możliwe do wykorzystania elementy danych scen.

Co do zasady ze sceny powinniśmy „wyciągnąć” dwie-trzy nowe zmienne, chyba że scena jest szczególnie istotna dla rozgrywki, wówczas zmiennych może być więcej. MG musi pamiętać by ujmować wyłącznie istotne nowe zmienne, takie które można rozwinąć w kolejnych scenach.

*Przykład:*

*Scena w Holu przed przybyciem Abeline. MG planuje wyeksponować spór pomiędzy Alexandrą i Betty o wydane oszczędności. W tym celu w trakcie sceny jeden z BN – Daniel – wspomni, że wyrzucił opakowanie od urządzenia. To powinno wywołać reakcję BG. Dodatkowo MG postanowił zaznaczyć nadnaturalny element. Do zniszczonej sypialni wpadło zniekształcone zwierzę – dwugłowy ptak – trzask, krzyk służki – do holu wbiega Monique donieść o zdarzeniu. Najlepiej w trakcie kłótni BG. Założenia te MG wpisuje do formularza*

Numer	1		Postacie
Miejsce	Daniel	Monique	
Hol posiadłości	Abeline	-	
Przewodnia zmienna	Spór o pieniądze wydane na gramofon		
Zmienne poboczne	Zniszczona sypialnia	-	
Powstałe Zmienne			

*Reszta zależy od decyzji Graczy.*

*Gracze podłapali wątek wprowadzony przez MG – spór pomiędzy Alexandrą i Betty eskaluje. Betty postanawia spróbować wykraść klucz do Gabinetu by zdobyć urządzenie, jednak ruch **Działaj pod presją** się nie udaje – w kłótni Betty wspomina o płycie gramofonowej. MG wpisuje istotną zmienną. Zniesmaczona Scarlett postanawia uniknąć mieszania się w spór i sprawdza zniszczony pokój, gdzie bada ciało dziwnego ptaka. Gdy spogląda przez rozbite okno dostrzega nienaturalny krajobraz z mrocznym drzewem w tle. MG wpisuje istotną zmienną i postanawia zakończyć scenę.*

Numer	1		Postacie
Miejsce	Daniel	Monique	
Hol posiadłości	Abeline	-	
Przewodnia zmienna	Spór o pieniądze wydane na gramofon		
Zmienne poboczne	Zniszczona sypialnia	-	
Powstałe Zmienne			
Wszyscy wiedzą o płycie gramofonowej			RBP
Dziwny krajobraz za oknem			SD
-			-

## TRZY DROGI

Historia zawarta w scenariuszu może rozwinąć się w trzech ogólnych kierunkach:

**Droga Iluzji** to rozwiązania w ramach, których BG podejmą aktywną współpracę z Abeline May Odwater, zwłaszcza gdy doprowadzą do zmniejszenia rodzinnych napięć (choćby powierzchownie). Droga Iluzji wiąże się ze znaczącym ryzykiem eskalacji w wyniku Zagrożenia Gai. Droga Iluzji może prowadzić do pozornie najlepszego zakończenia, odzyskania rodzinnego domu i dobrobytu BG uwięzionych w złotej klatce.

**Droga Gai** to rozwiązania w ramach, których BG podejmą aktywną współpracę a Mamą Namoq, zwłaszcza gdy podejmą próbę wyzwolenia z wiążących je konwenansów i oddanie się dzikiej naturze. Droga ta może doprowadzić do eskalacji w wyniku Zagrożenia Iluzji. Droga Gai stanowi zwodniczą ścieżkę do pozornej wolności i pojednania z potomkami byłych niewolników, jednak w istocie zamknie BG w niewoli popędów i instynktów.

**Droga Przebudzenia** jest najtrudniejsza i wymaga wejście w konflikt z obydwoma potęgami. Przebudzenia mogą poszukiwać wszystkie lub tylko niektóre BG. Obejmuje ona przejrzenie intencji Abeline May Odwater oraz zrozumienia pozorów wolności oferowanych przez Gaję. Paradoksalnie ta droga może prowadzić do porozumienia z potomkami niewolników, gdy BG uświadomią sobie że pozostawały pionkami Abeline i uda im się przekonać potomków niewolników, że są wykorzystywani przez Mamę Namoq do wzmocnienia własnej mocy. Przebudzenie jest jednym z celów rozgrywki w Kult: Boskość Utracona, zatem należy zapewnić BG możliwość pełnego przejrzenia przez Iluzję.

Każda z BG może próbować podążyć samodzielnie inną drogą – takie rozwiązanie będzie najciekawsze, gdyż w centrum historii osadzi konflikt w drużynie.

## RADY NA KONIEC

- **Otwartość na rozwiązania** – prowadząc scenariusz warto być otwartym na rozwiązania proponowane przez Graczy, w tym nietypowe sposoby wykorzystania przestrzeni lub innych elementów otoczenia.

- **Droga uciezki** – rozpoczynając scenę MG zawsze powinien zostać BG drogę uciezki – może być ona niebezpieczna (np. konieczność skoku przez okno z pierwszego piętra) – jednak sceny nie powinny być projektowane w zamkniętej przestrzeni w której BG mogą zostać uwięzione i zdane na łaskę kierowanych przez MG postaci.
- **Przemoc** – MG nie może traktować BG jako dam w potrzebie – w Belle Palace znajduje się duża ilość różnej broni, w tym broni palnej lub improwizowanej, warto o tym przypomnieć Graczom, zwłaszcza w sytuacji eskalacji której ze stron konfliktu.



**FORMULARZ IMPROWIZACJI  
CZĘŚĆ II – SCENY**

<b>Numer</b>		<b>Postacie</b>	
<b>Miejsce</b>			
<b>Przewodnia zmienna</b>			
<b>Zmienne poboczne</b>			
<b>Powstałe Zmienne</b>			
<b>Numer</b>		<b>Postacie</b>	
<b>Miejsce</b>			
<b>Przewodnia zmienna</b>			
<b>Zmienne poboczne</b>			
<b>Powstałe Zmienne</b>			
<b>Numer</b>		<b>Postacie</b>	
<b>Miejsce</b>			
<b>Przewodnia zmienna</b>			
<b>Zmienne poboczne</b>			
<b>Powstałe Zmienne</b>			

**Legenda:** **D** – decyzja BG, **sD** – skutki decyzji BG, **RBp** – porażka w ruchu BG, **RBs** – sukces w ruchu BG, **RM** – ruch MG, **iA** – inicjator Atutu, **iK** – inicjator komplikacji

◆ Name ◆

◆ Archetype ◆

◆ Occupation ◆

◆ Appearance ◆

◆ Relations ◆

◆ Dark Secrets ◆

◆ Dramatic Hooks ◆

◆ Wounds ◆

Serious wounds (-1 ongoing)

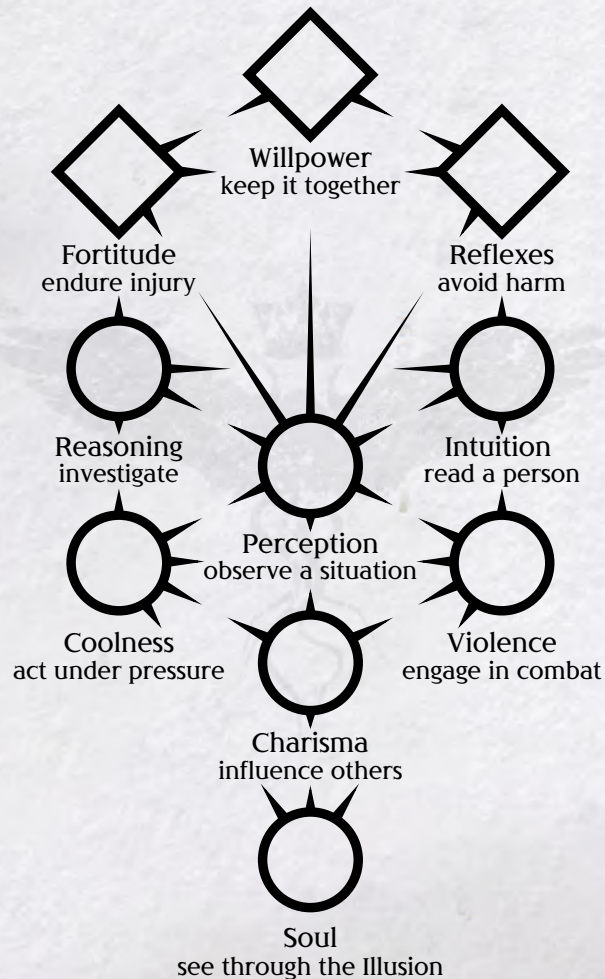
Stabilized



Critical wounds (-1 ongoing)



◆ Gear and weapons ◆



◆ Advantages ◆

◆ Disdvantages ◆

◆ Stability ◆

Composed ◆

Moderate stress:  
-1 to Disadvantage rolls  
Uneasy ◆  
Unfocused ◆

Serious stress:  
-1 Keep it Together  
-2 to Disadvantage rolls  
Shaken ◆  
Distressed ◆  
Neurotic ◆

Critical stress:  
-2 Keep it together  
-3 to Disadvantage rolls  
Anxious ◆  
Irrational ◆  
Unhinged ◆

+1 See Through the Illusion

The GM makes a Move  
Broken ◆



◆ Name ◆

◆ Archetype ◆

◆ Occupation ◆

◆ Appearance ◆

◆ Relations ◆

◆ Dark Secrets ◆

◆ Dramatic Hooks ◆

◆ Wounds ◆

Serious wounds (-1 ongoing)

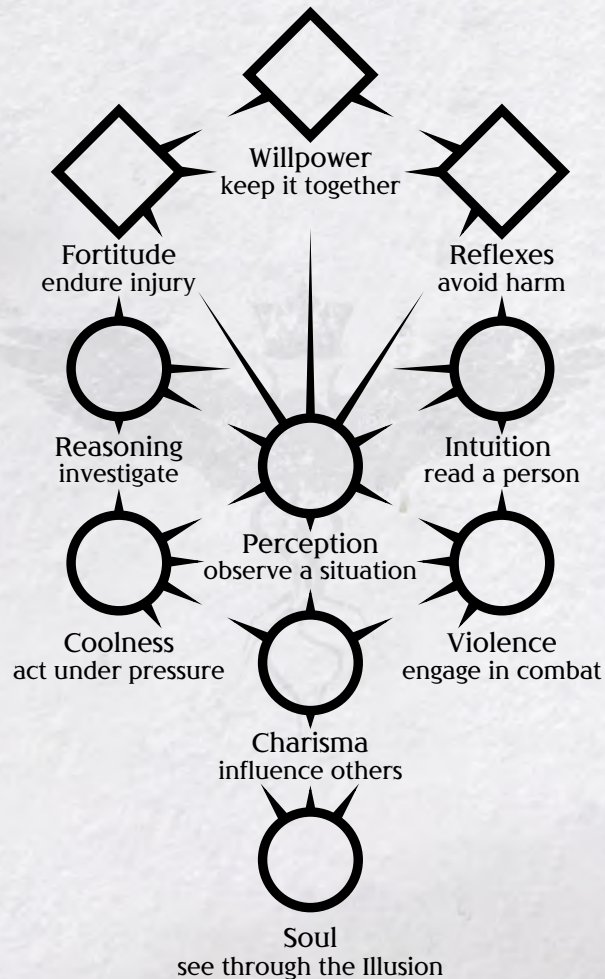
Stabilized



Critical wounds (-1 ongoing)



◆ Gear and weapons ◆



◆ Advantages ◆

◆ Disdvantages ◆

◆ Stability ◆

Composed ◆

Moderate stress:  
-1 to Disadvantage rolls

Uneasy ◆  
Unfocused ◆

Serious stress:  
-1 Keep it Together  
-2 to Disadvantage rolls

Shaken ◆  
Distressed ◆  
Neurotic ◆

Critical stress:  
-2 Keep it together  
-3 to Disadvantage rolls

Anxious ◆  
Irrational ◆  
Unhinged ◆

+1 See Through the Illusion

The GM makes a Move Broken ◆

◆ Name ◆

◆ Archetype ◆

◆ Occupation ◆

◆ Appearance ◆

◆ Relations ◆

◆ Dark Secrets ◆

◆ Dramatic Hooks ◆

◆ Wounds ◆

Serious wounds (-1 ongoing)

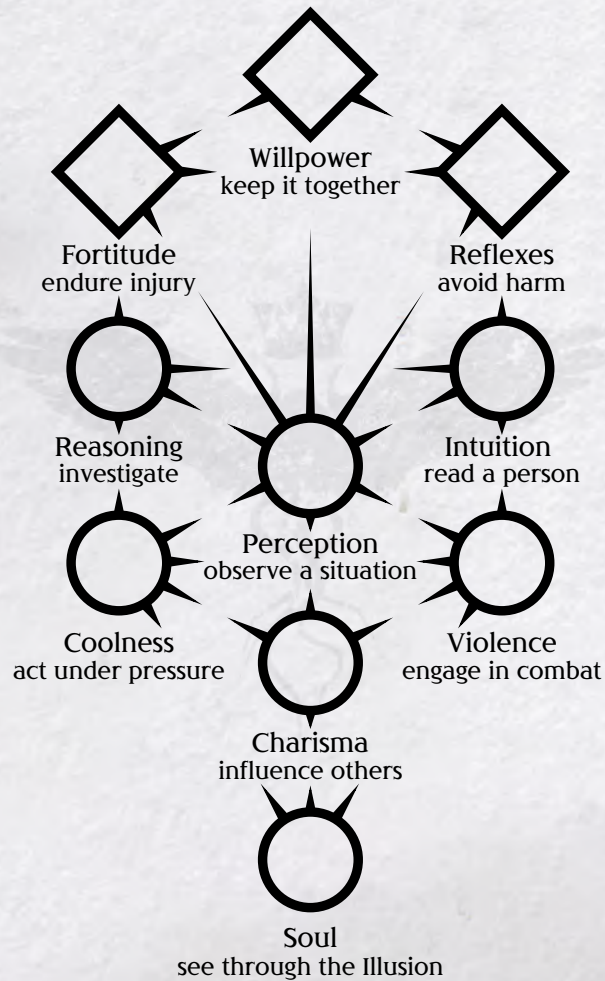
Stabilized



Critical wounds (-1 ongoing)



◆ Gear and weapons ◆



◆ Advantages ◆

◆ Disdvantages ◆

◆ Stability ◆

Composed ◆

Moderate stress: Uneasy ◆  
 -1 to Disadvantage rolls Unfocused ◆

Serious stress: Shaken ◆  
 -1 Keep it Together Distressed ◆  
 -2 to Disadvantage rolls Neurotic ◆

Critical stress: Anxious ◆  
 -2 Keep it together Irrational ◆  
 -3 to Disadvantage rolls Unhinged ◆

+1 See Through the Illusion

The GM makes a Move Broken ◆

◆ Name ◆

◆ Archetype ◆

◆ Occupation ◆

◆ Appearance ◆

◆ Relations ◆

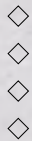
◆ Dark Secrets ◆

◆ Dramatic Hooks ◆

◆ Wounds ◆

Serious wounds (-1 ongoing)

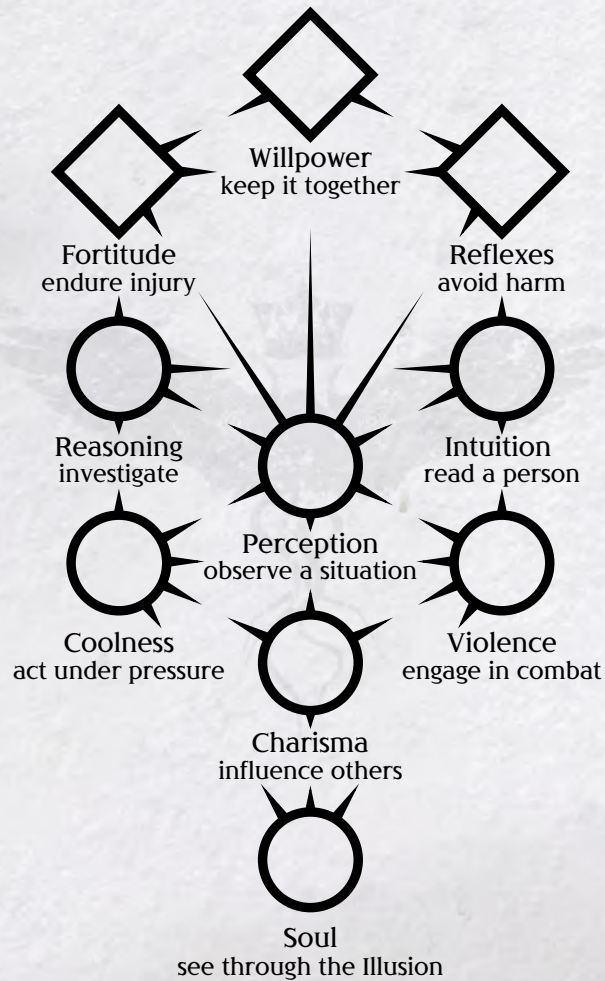
Stabilized



Critical wounds (-1 ongoing)



◆ Gear and weapons ◆



◆ Advantages ◆

◆ Disdvantages ◆

◆ Stability ◆

Composed ◆

Moderate stress:  
-1 to Disadvantage rolls  
Uneasy ◆  
Unfocused ◆

Serious stress:  
-1 Keep it Together  
-2 to Disadvantage rolls  
Shaken ◆  
Distressed ◆  
Neurotic ◆

Critical stress:  
-2 Keep it together  
-3 to Disadvantage rolls  
Anxious ◆  
Irrational ◆  
Unhinged ◆

+1 See Through the Illusion

The GM makes a Move  
Broken ◆