

# Bohaterowie srebrnego ekranu

*Jan „Wędrowycz” Jęcz  
Quentin 2012*

## *Wstęp*

Poniższy scenariusz przeznaczony jest do systemu *ICONS RPG* (podawane w nawiasach numery stron odnoszą się do tego podręcznika), ale można go poprowadzić również przy użyciu innych mechanik superbohaterskich (jak choćby *Savage Worlds Edycja Polska* z dodatkiem *Almanach Superbohaterów*). Nie posiada określonego settingu. Zgodnie z konwencją *ICONS* jest to nieokreślone, współczesne, amerykańskie miasto.

Scenariusz ten ma w dużej mierze konstrukcję szkieletową. Wiele jego elementów pozostawiam w gestii Mistrza Gry. Powodów jest kilka. Przede wszystkim nie ma w nim gotowych bohaterów, do których można by go dostosować. Przebieg przygody zależy więc w dużej mierze od tego, jakich superbohaterów wylosują gracze. Po drugie przygoda ta świetnie nadaje się na początek kampanii – zawiera element zawiązania drużyny i zespaja ją wspólnym śledztwem. Zależnie od tego, w jakiej konwencji i w jakim świecie rozgrywać się będą przygody, takie będzie tło *Po drugiej stronie maski*. Po trzecie wreszcie szkieletowa konstrukcja przygód jest typowa dla scenariuszy do *ICONS*. To system o "lekkiej" mechanice, w którym w zasadzie wszystko zależy od graczy. Nie ma więc sensu precyzowanie szczegółów w tekście dla MG, skoro i tak nie on o nich zadecyduje.

Ilustracje wykonałem przy pomocy programu *Hero Machine 2.5*.

## *Prolog*

Prolog tego scenariusza w dużej mierze opiera się na narracji Mistrza Gry, dlatego jest opisany dokładniej, niż reszta części tekstu. Jego głównym zadaniem jest zaskoczenie graczy poprzez odwrócenie o 180 stopni sytuacji, w jakiej się znajdują - z gwiazdorów srebrnego ekranu staną się nagle odsiadującymi dożywocie mordercami.

Postacie to aktorzy, grający superbohaterów w kasowym hicie. Co prawda nie są zwykłymi ludźmi - zależnie od wyników tworzenia herosa przejawiają pewne zdolności, jak przesuwanie przedmiotów siłą woli, czytanie w myślach, czy choćby niezwykła zręczność -, ale moce te ukrywają przed innymi i starają się z nich nie korzystać. Można by wręcz powiedzieć, że się ich wstydzą.



## Rex Crusher

PROWESS: 7  
COORDINATION: 5  
STRENGTH: 8  
INTELLECT: 3  
AWARENESS: 6  
WILLPOWER: 2

POWERS: blast („mały przyjaciel”) 7, invulnerability (kamizelka kuloodporna) 6  
SPECIALITIES: martial arts (wrestling), athletics

QUALITIES: „Mam wszystko”, „Liczy się tylko siła”  
CHALLENGES: imperium w spadku po ojcu, „Nie szanują mnie nawet moi podwładni”

Akcja scenariusza rozpoczyna się w momencie, w którym stoją nad dymiącym i iskrzącym ciałem ogromnego robota - ostatniej przeszkody, która dzieli ich od konfrontacji z największym przeciwnikiem, biznesmenem Rexem Crusherem. Jeśli gracze chcą, mogą stworzyć fabułę filmu poprzez opisanie retrospekcji, przewijających się przez głowy bohaterów, gdy ci kroczą do gabinetu swojego głównego wroga. Arcyotr czeka już tam na drużynę. „-Myślicie, że pokonaliście już każdą przeszkodę, że opuścili mnie wszyscy sojusznicy. Ale mylicie się. Przywitajcie się z moim małym przyjacielem!” Po tym okrzyku wyciągnie zza pleców karabin maszynowy, z którego zacnie pruć do bohaterów. Scenę walki z nim rozegraj na zwykłych zasadach mechanicznych, ale potraktuj ją jako rozgrzewkę, zapoznanie się z zasadami *ICONS* (statystyki Rexa znajdują się na końcu scenariusza). Bohaterowie mogą korzystać ze swoich wrodzonych zdolności - ekipa filmowa uzna, że to efekt treningu z choreografami walk i gadżetów, jakimi obdarzono aktorów. Muszą jednak także skorzystać z broni palnej, w jaką obdarzono ich postacie - scenarzysta jest maniakiem dużych zabawek.

Wreszcie przeciwnik pada pod ciosami superbohaterów. „Cięcie! Mamy to!” Krzyczy uradowany reżyser. Strzelają korki od szampana, zaczyna się feta na zakończenie zdjęć. Jedyną osobą, która nie uczestniczy w zabawie jest Ted Brandy - supergwiazdor, grający Rexa Crashera. Leży cały czas na ziemi w pozycji, w której skończył życie jego bohater. Ktoś podchodzi i sprawdza jego tętno. „On nie żyje!” Kule, którymi dziurawili go superbohaterowie okazały się być prawdziwe. Dalsze wydarzenia potoczą się niemal natychmiastowo. Zjawia się policja i aresztuje bohaterów, jakiegokolwiek próby stawienia oporu są bezsensowne.

Proces drużyny przedstaw za pomocą klasycznego filmowego triku - okładek gazet, przewijających się przed kamerą, tudzież w wyobraźni graczy. Opinia publiczna skupiła całą złość na „młodych wilkach”, którzy zabili uwielbianego od lat gwiazdora. Choć argumenty prokuratora były często dyskusyjne, to ostatecznie sędzia skazał aktorów na dożywocie. Po

zakończeniu procesu niektórzy spekulowali, że był on sterowany, nikt jednak nie pociągnął dalej tego tematu.

Minęło 5 lat. Między aktorami a ich filmowymi postaciami już w czasie procesu narodziła się dziwna więź, która rozwijała się za kratami. Wolny czas poświęcali an trening fizyczny i rozwijanie supermocy. Na dnie duszy tliła się w nich nadzieja, że kiedyś wrócą na wolność i odnajdą prawdziwego sprawcę morderstwa. Okazja na odmianę losu wreszcie nadeszła.

## 1. Droga na wolność.

Więzieniem wstrząsa wybuch. Jego siła wyrzuca z zawiasów kraty cel bohaterów. Postacie są wreszcie na wolności! Niestety, setki morderców, psychopatów i innych przestępców, obdarzonych niejednokrotnie supermocami, również.

Najważniejszym celem drużyny jest w tym momencie jak najszybsze dotarcie do wyłomu w murach więzienia, a po drodze zabranie z więziennego magazynu superbohaterskich strojów, skonfiskowanych w czasie procesu. Na drodze do tych miejsc będą jednak musieli pokonać przeróżne przeszkody:

- zawałone przez gruz korytarze (podnoszenie - s. 62);
- próbujących opanować chaos strażników (jak Police Officer - s. 117);
- wariatów, atakujących wszystko, co się rusza (jak Henchman - s. 116).

Oprócz - lub zamiast - powyższych przeszkód postaw też na drodze superbohaterów, najlepiej przed samym magazynem, ich pierwszego poważnego przeciwnika - obdarzonego mocami telepatycznymi Dziadka Zbrodnię.

### Dziadek zbrodnia

Legenda więzienia. Odsiadujący dożywocie staruszek, który zawdzięcza swoją pozycję zdolnościom mentalnym.

PROWESS: 2

COORDINATION: 4

STRENGTH: 2

INTELLECT: 7

AWARENESS: 4

WILLPOWER: 8

POWERS: mental blast 6, telekinesis 6

SPECIALITIES: mental resistance, psychiatriy

QUALITIES: „Legenda więzienia”, „Co wy młodzi wiecie o zabijaniu?”

CHALLENGES: bez pomocników jest nikiem, całe życie za kratami



W czasie przebijania się przez więzienne korytarze bohaterowie mijają będą wiele cel, które nie ucierpiały wskutek wybuchu. Ich mieszkańcy zrobią wszystko dla tych, którzy pomogą im w ucieczce. Uwolnienie złoczyńców możliwe jest na przykład dzięki wygięciu ich krat (zginanie i łamanie - s. 60). z jednej strony tacy sojusznicy to ogromna pomoc w ucieczce - odwrócą uwagę strażników lub zwiążą walką przeciwników, dając bohaterom czas na ucieczkę. z drugiej strony bohaterowie muszą pamiętać, że pomagają przestępcom - i gdy kiedyś, już jako pogromcy zła spotkają ich w ciemnej uliczce nikt nie będzie pamiętał o zawartym teraz chwilowym przymierzu. Poza tym zbiry natychmiast zapomną o wdzięczności, gdy tylko drużyna założy zabrane z magazynu trykoty - nikt, kto działa wbrew prawu nie lubi "pajaców w majtkach na spodniach".

Jeśli bohaterowie zdecydują się na pomoc jednemu z uwięzionych, niech będzie nim piękna kobieta z liczbą 10, wytatuowaną na policzku. To ważna postać dla tego scenariusza.

Ostatecznie drużyna trafi wreszcie za mury więzienia. Musi jednak jak najszybciej wymyślić dla siebie jakąś kryjówkę. Może to być szybkie ulotnienie się do miejskich kanałów albo też przedarcie się przez kordon policji i dostanie się do miasta. Jeśli bohaterowie uwolnili któregoś z przestępców własnoręcznie i nie zdecydowali się jeszcze na przywdzianie superbohaterskich wdzianek, to mogą liczyć na pomoc w dostaniu się do bezpiecznej meliny.

## *2. Na tropie Króla Pik*

Gdy drużyna znajdzie już dla siebie bezpieczną kryjówkę, będzie mogła zacząć prowadzić śledztwo, które doprowadzi ich ostatecznie do odkrycia kto wrobił ich w morderstwo. Na początek jednak należy uporządkować fakty, dotyczące sprawy:

- Ted Brandy został zabity, gdyż ktoś podmienił amunicję w broniach bohaterów na ostrą;
- ktoś kierował śledztwem, najprawdopodobniej przekupując sędziego i ławę przysięgłych;
- Brandy był uzależniony od hazardu, miał ponoć karciane długi.

Nie jest tego wiele, natomiast powyższe informacje mogą już stanowić bazę do rozpoczęcia śledztwa.

Poniżej znajdują się trzy wątki, każdy bazujący na jednym fakcie, które bohaterowie mogą rozwinąć. Mogą również zacząć więcej, niż jeden z nich.

### **Dostawca broni**

Pierwszy wątek dotyczy Kevina Booma, człowieka, który pilnował magazynów i rekwizytów na planie filmowym. Najłatwiej będzie złożyć mu bezpośrednią wizytę i porozmawiać o tajemniczej podmianie amunicji. Adres mieszkania Kevina można odnaleźć po włamaniu się do policyjnej sieciowej bazy danych (test zdolności Computers, difficulty 4), wykradając go z sądowych akt, np. przekupując woźnego, lub po prostu wyszukując w książce telefonicznej - czasem najprostsze rozwiązania są najlepsze.

Gdy tylko drużyna zjawi się w mieszkaniu Kevina będzie świadkiem... sceny jego morderstwa. Zamaskowany zabójca pochyła się nad ciałem Booma z zakrwawionym nożem, po czym natychmiast rzuca się przez okno do ucieczki. Warto wspomnieć, że mieszkanie świeżo zabitego magazyniera znajduje się na 20 piętrze wieżowca w centrum miasta. Bohaterów czeka pościg za zabójcą (jak Soldier - s. 60). Gdy tylko go dopadną połknie trucizną, ale w jego rzeczach można znaleźć jedną ciekawą rzecz - kartę, króla Pik, z zapisanym adresem - znajduje się pod nim kasyno *Upadła Gwiazda*, - dniem, godziną i hasłem, które trzeba przekazać krupierowi.

W mieszkaniu Kevina można znaleźć list z niezwykle wyszukаныmi podziękowaniami za dotychczas realizowane usługi z pieczętą, przedstawiającą tę kartę. Do listu dołączony jest ponadto wycinek z gazety, mówiący o masowej ucieczce z więzienia.

## Karciane długi

Drugi wątek zajmuje się hazardowymi długami Teda Brandy'ego. o tym, do jakiego kasyna chodził aktor wiedziała cała ekipa filmowa. *Upadła Gwiazda* to speluna o bardzo złej reputacji, ale paradoksalnie w tym momencie to dobra wiadomość dla bohaterów - nikt nie będzie pytał o ich tożsamość.

Główny krupier, zapytany o postać Brandy'ego nie będzie chciał rozmawiać. Mruknie jedynie, że za takie pytania można wylądować na dnie rzeki w betonowych butach. Rozmawiać zechce dopiero przekonany większą sumą pieniędzy. Bohaterowie mają dostęp do swoich kont dzięki zabranym z magazynów więzienia kartom kredytowym, ale ich fundusze, uszczuplone kosztownym procesem sądowym, są za skromne dla krupiera.

Najłatwiej zdobyć gotówkę grając w pokera, blackjacka lub inną grę karcianą. w przypadku pierwszej gry przyda się dobrze wyszkolona zdolność Performance (Acting), drugiej - Science (Mathematis). Innym posobem może być "poprawienie" jednorękiego bandyty dzięki zdolności Mechanics. Bohaterowie mogą też spróbować dopomóc sobie supermocami.

Przekupiony krupier wyjawia, że Ted Brandy zadłużył się niegdyś u tajemniczego mafiozy, zwanego Królem Pik. z jego prawą ręką, mordercą o pseudonimie "Dziesiątka" (jeśli bohaterowie uratowali tajemniczą więźniarkę z tatuażem mogą skojarzyć, o kim mowa), można się spotkać na nielegalnych walkach, prowadzonych w podziemiach kasyna. Pomimo zyskania sympatii krupiera, bohaterom ciężko będzie się na nie dostać. Istnieje w zasadzie jedna droga - zgłoszenie jednego członka drużyny jako uczestnika walk, a reszty jako jego ekipy.

## Wyrok na sędziego

Trzeci wątek dotyczy korupcji w czasie procesu. Dotarcie do każdego z ławników zajęłoby bardzo dużo czasu, ale odnalezienie sędziego jest możliwe o wiele szybciej. Sędzia Collins cały czas sprawuje swoją funkcję. To, w jaki sposób skontaktują się z nim bohaterowie zależy w zasadzie od ich pomysłowości - nie napotkają na swojej drodze do niego większych przeszkód. Mogą na przykład zacząć się na niego, gdy będzie wychodził z sądu lub wręcz odwiedzić go w jego gabinecie.



### **Dziesiątka**

Zabójczyni na zlecenie i towarzyska życia Króla Pika. Nikt nie wie, kim była w przeszłości.

PROWESS: 5  
COORDINATION: 6  
STRENGTH: 5  
INTELLECT: 4  
AWARENESS: 7  
WILLPOWER: 3

POWERS: fast attack, super speed  
SPECIALITIES: acrobatics, military

QUALITIES: „Zabójcza piękność”, bezwzględna  
CHALLENGES: zawsze w cieniu Króla, szpecący tatuaż

Zanim jednak bohaterowie zdążą wyciągnąć z sędziego Collinsa jakiegokolwiek ważniejsze informacje, ich rozmowę przerwie wtargnięcie dwóch zamaskowanych ludzi o wyraźnie złych zamiarach (jak Soldier - s. 117). Zadaniem drużyny będzie ewakuowanie sędziego.

Przydadzą się zasady

Gdy bohaterowie zgubią wreszcie ogon, będą mieli szansę porozmawiać z sędzią. Wdzięczny za uratowanie Collins o wiele otwarciej opowie o swoich związkach ze sprawą śmierci Brandy'ego. Przyzna, że przyjął łapówkę od ludzi człowieka, znanego jako Król Pik. Teraz jednak, po ucieczce z więzienia bohaterów (Collins wie już, z kim ma do czynienia) otrzymał list z uprzejmymi podziękowaniami za pomoc przed pięcioma laty i informacją, że ze względów bezpieczeństwa zostanie teraz usunięty.

Sędzia poprosi, o odstawienie go na najbliższy komisariat policji. Jest wyraźnie przerażony faktem, że ktoś rzeczywiście czycha na jego życie. Na odchodnym przekaze jeszcze bohaterom informację, która może pomóc w ich śledztwie: według policyjnych informatorów w podziemiach kasyna *Upadła Gwiazda* odbędzie się nielegalny turniej sztuk walki, organizowany przez Króla Pik.

## **3. Podziemny krąg**

W podziemiach *Upadłej Gwiazdy* zbiegają się wątki śledztwa. Bohaterowie mają szansę nawiązać tutaj kontakt z tajemniczą Dziesiątką, z którą być może już wcześniej się spotkali.

Najpierw jednak należy ustalić, w jakiej roli znaleźli się tam znaleźli. Jeśli bohaterowie zdobyli hasło, które miał przy sobie zabójca Kevina Booma, jeden z nich może z niego skorzystać, aby dostać się na turniej. Dziesiątka wie jednak o śmierci wynajętego przez jej szefa człowieka. Prędzej czy później zarządzi więc obławę na chcącego ją oszukać intruza. Nie ma jednak zamiaru go od razu zabijać. Schwytanemu bohaterowi da ultimatum: albo zabije na jej oczach jednego z karcianych dłużników Króla Pik, albo samemu zginie. Kreatywności gracza pozostawiam znalezienie trzeciego rozwiązania - pomoc mogą np. supermoce.

Jeśli jeden z superbohaterów zdecydował się wziąć udział w walkach, do reszty drużyny, jako jego ekipy, zgłosi się człowiek Dziesiątki, zapraszając ich do jej "łóż". Zabójczyni zażąda od bohaterów jednego: ich zawodnik musi przegrać z wojownikiem, wystawionym przez nią. To oznacza utratę przez walczącą na ringu postać dwóch poziomów zdolności Strength. Jeśli bohaterowie złamią umowę, czekają ich srogie konsekwencje - Dziesiątka z łatwością może napuścić biorących udział w turnieju wojowników na drużynę.

Walki możesz rozegrać – przeciwnicy bohatera będą mieli statystyki wojownika Ninja (s. 117) - , lub po prostu pozwolić graczowi opisać, jak miażdży kolejnych oponentów, o ile oczywiście jego postać jest zdolna do porządnej walki wręcz.

Dziesiątka zupełnie inaczej rozmawiać będzie z bohaterami, jeśli oni wcześniej pomogli jej w więzieniu. Wówczas potraktuje ich jak starych przyjaciół i odwoła cały turniej. Niezadowolonych tą decyzją uciszą kilkoma kulkami jej ludzie.

Gdy bohaterom uda się dostać do otoczenia Dziesiątki mogą próbować wy badać, co wie ona o sprawie śmierci Brandy'ego. Jeśli drużyna uzyskała jej przychylność, uzyska odpowiedź na to pytanie. "-Król sprzątnął tego pajaca przy pomocy jakichś nieświadomych aktorzyn. Stary Brandy robił sobie długi odkąd rodzice dali mu pierwsze kieszonkowe. Król tolerował to wszystko, bawiło go nawet, że ma pełną władzę nad takim celebrytą, ale miarka się przebrała, gdy obsadzono Teda w roli geniusza zbrodni. Rozumiecie, przyjął to personalnie. Wynajął jakiegoś kmiotka, żeby wrobił w morderstwo kilku aktorów, po czym przekupił sąd i ławę przysięgłych w ich procesie."

W pewnym momencie do Dziesiątki podejździe jeden z jej ludzi i przekaże jej jakąś wiadomość. Kobieta natychmiast poderwie się z miejsca z wściekłością. Miły czas chyba definitywnie skończył się dla bohaterów. "-Jak mogłam być taka głupia! To wy jesteście tymi aktorami, to przecież jasne! Pewnie szukacie zemsty, co? Jasne, każdy lubi jej smak. Ale ja nie dam wam go spróbować!" Na ten sygnał ludzie Dziesiątki wycelują w bohaterów bronią. Nim jednak zdążą pociągnąć za spusty, ciszę, która zapadła po demaskacji drużyny przerwie krzyk, dobiegający od strony wejść do podziemi: "-Policja, nie ruszać się!"

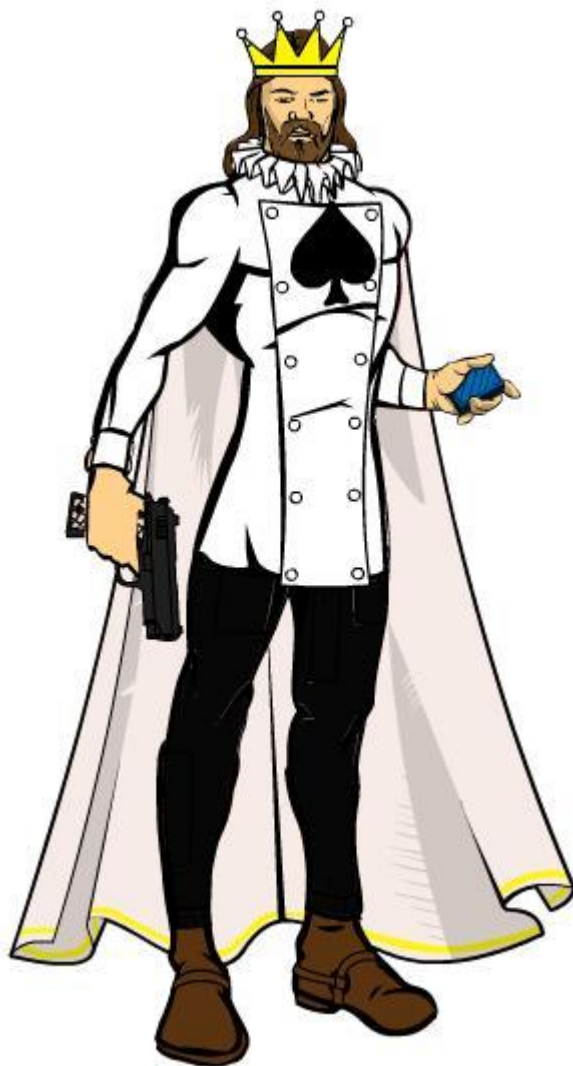
Po tych słowach w podziemiach *Upadłej Gwiazdy* rozpocznie się wielki chaos. Dziesiątka i jej ludzie natychmiast zapomną o swoich niedoszłych ofiarach, zajęci wyłącznie własnym przetrwaniem. Jeśli teraz drużyna nie spuści ich z oka, dotrze do kryjówki Króla.

## 4. Audiencja u Króla

Bohaterowie, śledząc Dziesiątkę trafią do luksusowego biurowca na obrzeżach miasta - kryjówki Króla. Zabójczyni udała się na prywatną rozmowę z szefem, więc drogi do jego gabinetu strzegą jedynie pomniejsi podwładni Pika (każdy jak Henchman - s. 116).

Gabinet Króla wygląda tak samo, jak gabinet Crusha z początku przygody. Bohaterowie wtargną tam, gdy rozmowa Dziesiątki i Króla będzie się kończyć – długim pocałunkiem. Gdy tylko dojrzą jednak drużynę natychmiast staną w gotowości bojowej. *"-Wybaczcie tamtą sztuczkę przed laty. Musiałem dać nauczkę starymu Brandy'emu – zresztą, pewnie już o tym wiecie. Widzę jednak, że na przeprosinach się nie skończy... No tak, wkroczyliście do świata superbohaterów – i superzłoczyńców oczywiście -, gdzie sprawy załatwia się do końca. Wy jednak jesteście tylko marnymi aktorzynami, poprzebieranymi w fikuśne trykoty. Ja natomiast – prawdziwym Królem, Królem Zbrodni."* Czas zacząć ostateczny pojedynek.

### Król Pik



PROWESS: 6  
COORDINATION: 4  
STRENGTH: 4  
INTELLECT: 7  
AWARENESS: 5  
WILLPOWER: 7

POWERS: mental blast 7, mind shield 5, life drain 6

SPECIALITIES: mental power, military, performance (acting)

QUALITIES: Król Zbrodni, bogactwo, władza i piękna kobieta

CHALLENGES: król zbrodni czy król zapuszczonych kasyn?, zazdrość o Dziesiątkę