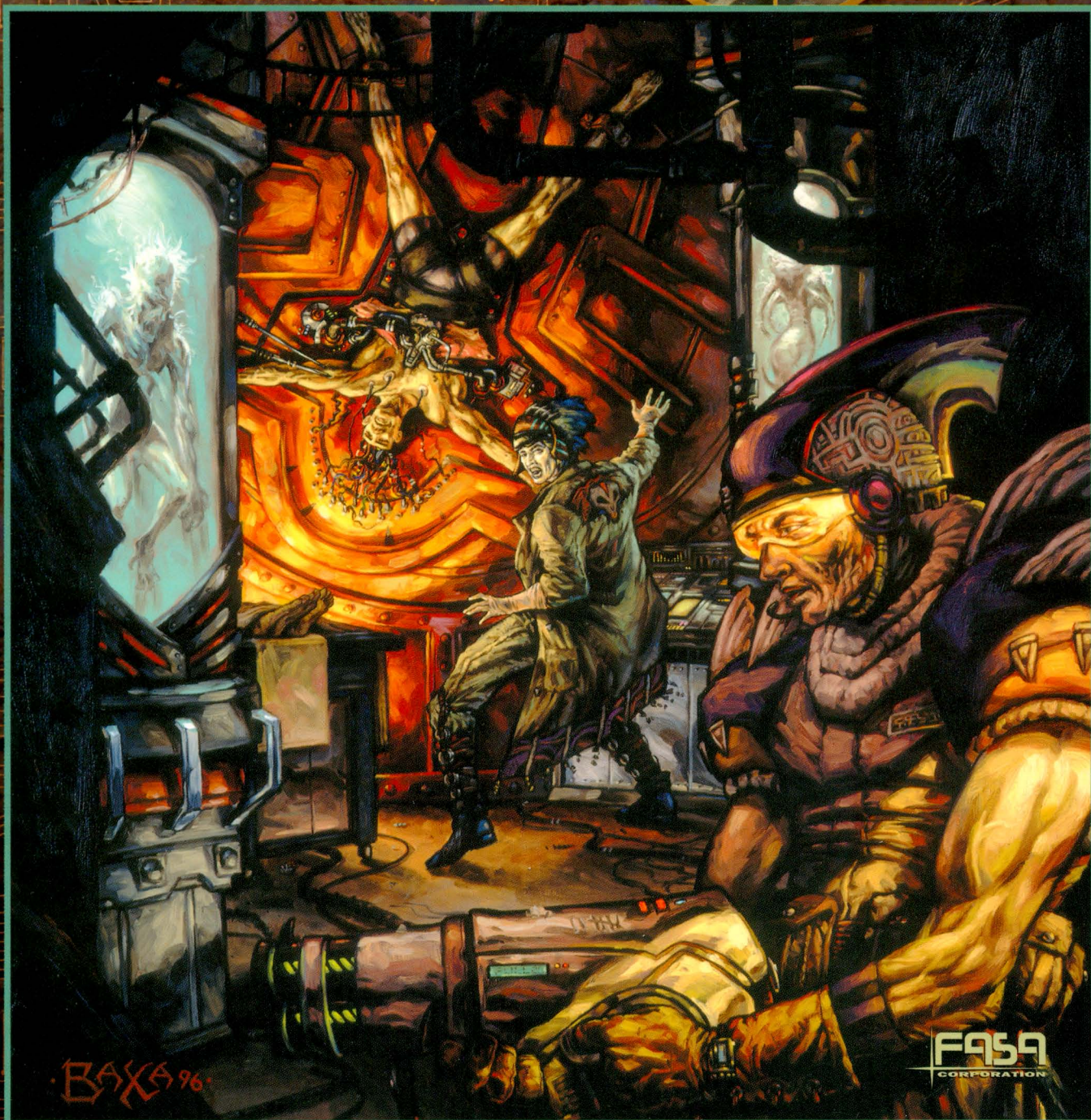
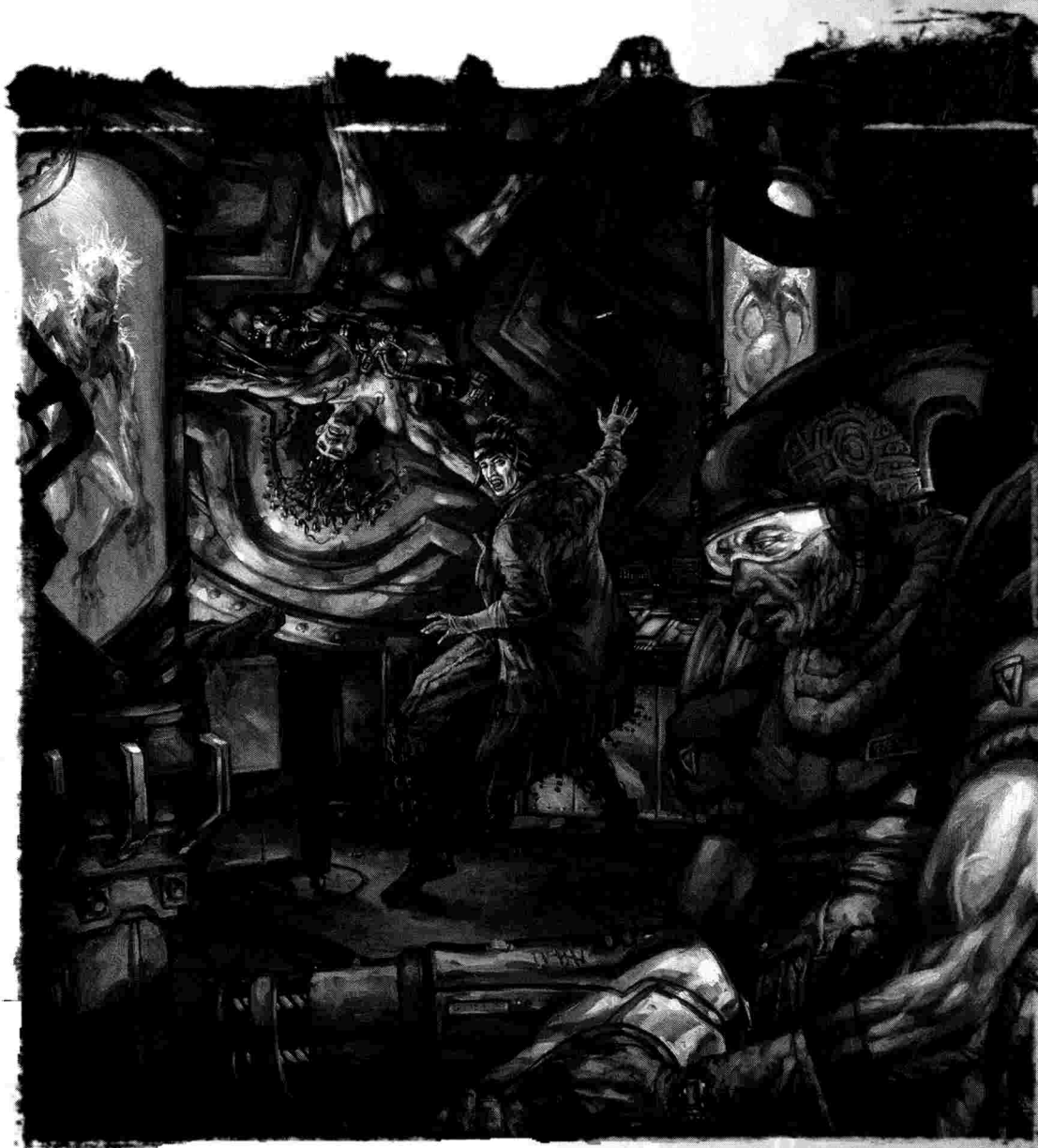


MISJE™



MISJIE™



FASA CORPORATION

SPIS TREŚCI

WSTĘP	3
Uwagi dla mistrza gry	3
Zasady Shadowruna	3
Wykonywanie testów sukcesu	3
Tabele sukcesu	3
Jak używać tej książki	3
Przygotowywanie przygody	4
POD WPLYWEM	5
Spadająca Gwiazda: prolog	5
Wprowadzenie	6
Znikający cel	8
Jaskinia Leoparda	10
Chez Kuka	12
Dekowanie Doktorka	16
Po czyjej jesteś stronie?	17
Może trochę zaboleć	21
Podsumowanie wątków	22
ZANIEDBANIE	26
Wspaniała noc: prolog	26
Wprowadzenie	26
Nigdy nie ufaj lekarzom	31
Strzał w żyłę	33
Szpiegdy tacy jak my	35
Kurs na zderzenie	36
Rosół z kury	39
Bezsensowność w Seattle	41
Déjà Vu	43
Podsumowanie wątków	45
MISJA: MARS	52
Kłamstwa i tajemnice: Prolog	52
Wprowadzenie	52
Śledztwo	56
Podpułkownik Yavin	60
Dr Zeus	61
Przepraszam pana	63
Pan Xavier, jak mnemam?	64
Opowieści Hoffmana	67
Podsumowanie wątków	70
WŁADCA GÓRY	73
Ogień z niebios: prolog	73
Wprowadzenie	73
Operacja Dłoń	76
Upadek	78
Zimowa kraina cudów	80
Idźcie beze mnie	82
Wizje w tunelach	85
Warsztat Świętego Mikołaja	86
Przestroga jasnowidza	87
A będzie wam policzone	90
Podsumowanie wątków	92

MISJE

Autorzy

Pod wpływem Brian Shoner

Zaniedbanie Zach Bush

Misja: Mars Louis J. Prosperi (oparte na pomysły i pierwotnych założeniach Chrisa Husseya)

Władca góry Jennifer Brandes i Christopher Hepler

Opracowanie

Michael Mulvihill

Redakcja

Diane Piron-Gelman

Sharon Turner Mulvihill

Rob Cruz

Prowadzący linie Shadowrun

Michael Mulvihill

Zespół redakcyjny

Dyrektor zespołu

Donna Ippolito

Redaktor prowadzący

Sharon Turner Mulvihill

Redaktorzy współpracujący

Diane Piron-Gelman

Rob Cruz

Personel wydawniczy

Dyrektor artystyczny

Jim Nelson

Z-ca dyr. artystycznego

Joel Biske

Ilustracja na okładce

Tom Baxa

Projekt okładki

Mark Ernst

Ilustracje

Tom Baxa

Joel Biske

Kent Burles

Jim Nelson

Mike Nielsen

Projekt układu graficznego

Mark Ernst

Współpraca

John Bridegroom

SHADOWRUN® jest zastrzeżonym znakiem handlowym FASA Corporation. MISJE™ jest znakiem handlowym FASA Corporation. Copyright © 1996,2000 FASA Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wydawca polski

ISA Sp. z o.o.

Tłumaczenie

Jakub Gadkowski

Korekta

Magdalena Zrąbkowska

Skład i łamanie

Jarosław Polański

Druk

kwiecień 2000

Prawa do wydania polskiego należą do ISA Sp. zo.o.

Powielanie jakiegokolwiek części niniejszej publikacji, w jakiegokolwiek formie, przy użyciu wszelkich nośników bez pisemnej zgody właściciela praw autorskich oraz wydawcy, jest całkowicie zabronione.

Informacje na temat sprzedaży wysyłkowej, hurtowej i detalicznej:
ISA Sp. z o.o.

ul. Fort Wola 22, 00-961 Warszawa

tel./fax: (0-22) 836-88-31

tel.: (0-22) 634-47-90

e-mail: isa@isa.pl

ISBN 83-87376-99-X

Zapraszamy do odwiedzenia naszej strony internetowej:

www.isa.pl

WSTĘP

Misje to zestaw przygód umiejscowionych w świecie **Shadowrun**.

Jest rok 2058. Zadziwiające postępy w technologii pozwalają ludziom łączyć się z komputerami i podróżować przez elektroniczne światy zwane Matrycą. Jeszcze bardziej zadziwiający jest powrót magii. Elfy, krasnoludy, smoki, orki i trolle przybrały swoje prawdziwe formy, w tym samym czasie megakorporacje (a nie jakieś magiczne siły) rządzą światem. W świecie tym żyją, przemykając jak stłumione szepty w nocy, shadowrunnerzy. Nikt nie przyznaje się do ich istnienia, ale także nikt nie potrafi wykonać ich roboty.

Tymczasem świat kręci się dalej. Rządy i ich agenci w dalszym ciągu knują swoje sekretne plany. Policja stara się chronić i służyć. Hieny z mediów naświetlają każdą niesprawiedliwość, która rozrasta się w dwudziestym pierwszym wieku jak rak. Ludzi trzeba ratować – i to jest właśnie twoja robota.

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Misje znacznie różnią się od zwykłego zestawu przygód do **Shadowruna**. Cztery zawarte w tej książce przygody oparte zostały na **Alternatywnych Pomysłach na Przygody** ze strony 110 **Shadowrun Kompan: Poza cieniem**.

Każda z przygód pozwala graczom wcielić się w postacie, które nie są shadowrunnerami, choć może być także rozegrana drużyną runnerów, jeżeli zajdzie taka potrzeba. W przygodzie **Pod Wpływem** gracze odgrywają oficerów śledczych z Samotnej Gwiazdy poszukujących wyposażonego po same zęby ulicznego gangu. W **Zaniedbaniu** gracze pracują dla DocWagon jako ochrona oddziału WWZ. W **Misja: Mars** postacie graczy pracują jako ochrona AresSpace lub jako drużyna mediów, poszukując zatajonej prawdy ukrytej za zdjęciami z Marsa opublikowanymi w testamencie Dunkelzahn (Portfolio of a Dragon: Dunkelzahn's Secrets). W końcu, we **Władcy Gór**, gracze wcielają się w oddział sił specjalnych UCAS przydzielony do infiltrowania górskiej fortecy, w której pewien szaleniec stworzył bazę treningową dla swojej fanatycznej, magicznej armii.

Każda z tych przygód rozwija zasady podane w **Alternatywnych Pomysłach na Przygody** dotyczące sprzętu, broni, umiejętności i treningu potrzebnego do odgrywania różnych typów kampanii. **Misje** zawierają także podstawowe reguły potrzebne w tych przygodach.

Przygody z **Misji** łączą drzewko decyzji i części fabuły liniowej. W każdej z przygód postacie mogą przybyć do danego miejsca na różne sposoby, albo podążać od jednego zdarzenia do drugiego po kolei. Mistrz gry powinien myśleć o tych przygodach jako o szkielecie intryg, który dopiero trzeba obłożyć ożywiającymi go i dającymi więcej wyboru szczegółami. Aby pomóc mistrzowi gry w tym zadaniu, w każdym rozdziale zawarte są sugestie dotyczące prowadzenia w różnych, mogą-

cych się wydarzyć, sytuacjach. **Misje** zostały stworzone dla drużyny składającej się z czterech do sześciu graczy z różnymi umiejętnościami.

ZASADY SHADOWRUNA

Aby poprowadzić **Misje** mistrz gry musi się zaznajomić z materiałem zawartym w tej książce, jak również musi posiadać znajomość **Shadowruna: Drugiej Edycji (SRII)** i **Shadowrun Kompan: Poza Cieniem (SRKomp)**. Mistrz gry powinien także znać rozszerzone reguły magii z **Grimoire, Drugiej Edycji (Grimoire II)** i uzupełnione zasady Matrycy z **Virtual Realities 2.0 (VR2)**. Oprócz prologów na początku każdej z przygód, cały materiał zawarty w **Misjach** przeznaczony jest tylko dla oczu mistrza gry.

Wszystkie dodatkowe informacje, w szczególności charakterystyki, podane są w formacie **SRII**. Mistrzowie gry posługujący się pierwszą edycją **Shadowruna** będą musieli dokonać kilku poprawek dla bohaterów niezależnych, broni i czarów.

WYKONYWANIE TESTÓW SUKCESU

Podczas przygód w **Misjach** gracze będą wykonywali wiele testów sukcesu, używając umiejętności i podanego poziomu trudności. Te testy oznaczone są przez nazwę umiejętności wraz z podaną w nawiasach liczbą poziomu trudności. Np. Czarostwo (5) oznacza test umiejętności Czarostwo na poziomie trudności 5.

TABELE SUKCESU

Czasem mistrz gry będzie używał tabeli sukcesów, aby określić, jak wiele informacji udało się graczom uzyskać podczas śledztwa lub innego zbierania informacji. Każda z tabeli sukcesu podaje inne informacje, które zdobyli gracze, wraz z różnymi poziomami trudności niezbędnymi do zdobycia tych informacji. Wyrzucenie wysokiej liczby sukcesów daje graczom informacje także dla mniejszej ilości sukcesów. Np. postać wyrzuciła 3 sukcesy i otrzymała informacje należną za 3 sukcesy, a także za 1 i 2 sukcesy.

JAK UŻYWAĆ TEJ KSIĄŻKI

Oprócz zasad zawartych w **SRII** i podręcznikach wymienionych wyżej, w tej książce zawarte są wszystkie informacje potrzebne do prowadzenia **Misji**. Mistrz gry powinien przeczytać każdą przygodę, zanim podejmie się jej prowadzenia. Niektóre ważne wątki ukażą się dopiero w trakcie przygody, ale mistrz gry musi o nich wiedzieć i mieć je na uwadze. Uda mu się to tylko wtedy, gdy będzie znał przebieg danej przygody.

Mimo iż **Misje** starają się opisać każdą możliwą do wyniknięcia sytuację, a także kilka mało prawdopodobnych, jest niemożliwością przewidzieć każde działanie graczy. Dlatego mistrz gry musi być przygotowany do improwizacji w razie potrzeby.



Każda z przygód zaczyna się opowiadaniem wstępnym. Prolog ten pozwala mistrzowi gry wczuć się w nastrój przygody. **Wstęp** następujący po prologu wyjaśnia naturę i specyficzne cechy przygody. Rozdziały w każdej przygodzie utworzone są w standardowym formacie **Shadowruna**. Większość z nich zawiera cztery części: **Powiedz im wprost**, **Nastroje**, **Za kullsami** i **Przywracanie porządku**.

Powiedz im wprost to część odczytywana na głos graczom. Opisuje co się dzieje i gdzie znajdują się postacie. W zależności od wcześniejszych decyzji postaci i miejsca przygody w którym nastąpiło spotkanie, mistrz gry może być zmuszony do drobnych modyfikacji tekstu.

Drugi rozdział **Nastroje** daje mistrzowi gry wskazówki i podpowiedzi do opisanie wyimaginowanych miejsc, emocji, dźwięków, wystroju itp. Informacje zawarte w tym rozdziale mogą się różnić w zależności od sceny, zawierając tylko ogólne wiadomości lub szczegółowe zachowania.

Następny rozdział **Za kullsami** opisuje mistrzowi gry, co naprawdę się dzieje i daje propozycje ułożenia wydarzeń. Wszystkie mapki potrzebne do odegrania spotkania zawarte są w tym rozdziale. Także tutaj są zawarte informacje, które

mogą odkryć gracze i możliwe konsekwencje działań postaci. Tutaj też zawarte są statystyki bohaterów niezależnych potrzebnych do odegrania spotkania. Można tu także znaleźć wskazówki i sugestie do prowadzenia danego spotkania.

Ostatni rozdział każdego ze spotkań, **Przywracanie porządku**, dostarcza podpowiedzi, jak sprowadzić grę z powrotem na właściwy tor, jeżeli coś poszło nie tak. Na przykład gdy gracze przeoczyli ważną informację lub gdy nagle połowa drużyny stanęła oko w oko ze śmiercią. Mistrz gry nie musi używać żadnych z podanych tu rad. Jeżeli zna lepszy sposób na sprowadzenie graczy na odpowiednią drogę, powinien go bez wahania użyć. Jak zawsze, mistrz gry może także pozostawić sprawę swojemu własnemu biegowi.

Na końcu każdej przygody **Podsumowanie wątków** dostarcza wskazówek do zakończenia przygody, przydzielania karmy, daje także odpowiedzi na nie rozwiązane kwestie.

PRZYGOTOWYWANIE PRZYGODY

Niemożliwością jest stworzenie przygody do publikacji, która poziomem trudności odpowiadałaby wszystkim grupom lub postaciom. Niektóre drużyny są o wiele bardziej potężne niż inne.

Mistrz gry musi zmieniać charakterystyki i możliwości przeciwników tak, by stanowili odpowiednie wyzwanie dla jego drużyny. Jeżeli przygoda nie odpowiada sile postaci lub ich słabościom, mistrz gry może użyć publikacji jako ramy do stworzenia własnej przygody. Lub, jeżeli tak będzie lepiej, może zmienić każdą część intrygi i wydarzeń z przygody tak, by przygoda pasowała graczom.

Każda z przygód sugeruje poziom Zagrożenia i Profesjonalizmu dla każdego z BN. Jak wytłumaczono w **SRII**, dla tych postaci wykorzystuje się kości Poziomu Zagrożenia zamiast Pul kości (str. 187, **SRII**). Mistrz gry powinien zmieniać poziom Zagrożenia tak, by odzwierciedlał poziom graczy, zwłaszcza w przygodach gdzie zachowanie równowagi może być wyjątkowo trudne. Mistrz gry nie powinien się wahać przed zmianą kości poziomu Zagrożenia podczas spotkania tak, by uzyskać odpowiedniego przeciwnika. Czasem mistrz gry może znaleźć w tekście sugestie co do trudności bitwy lub spotkania w jakim gracze biorą udział.

Te zmiany są bardzo ważną rzeczą dla mistrza gry, by mógł utrzymać spotkania na odpowiednim poziomie. Walki w **Misjach** działają najlepiej, gdy są wyreżyserowane tak jak w filmach. Mimo iż olów i czary latają gęsto, bardzo niewiele czarnych charakterów ma okazję oddać idealne strzały do bohaterów. Te ograniczenia, a także zasady Profesjonalizmu z **SRII** powinny utrzymać bitwy pod kontrolą.

System Profesjonalizmu działa następująco. Bohaterowie niezależni z poziomem Profesjonalizmu 1 będą wycofywali się z walki po otrzymaniu Lekkiej rany, ci z poziomem 2 wycofają się dopiero po Średniej ranie, ci z poziomem 3 po Ciężkiej, a ci z 4 poziomem będą walczyli do ostatniej kropli krwi.

POD WPLYWEM

SPADAJĄCA GWIAZDA: PROLOG

Tanner siedział w ciemności. Lampka u góry rozświetlała kawałek drewnianej podłogi, oprócz tego reszta pogrążona była w mroku. Nie był pewien, jak się tu znalazł. Pamiętał coś o doktorze, ulicznym gangu, sprawie. Był na sprawie, jakimś śledztwie. Sięgnął do pasa, ale nic tam nie znalazł. Czy nie nosił przedtem broni? Pamiętał, że miał jakąś broń...

– *Atira!*

Głos dobiegał gdzieś z tyłu. Brzmiał jak rozkaz, ale Tanner nie miał pojęcia, co mógł oznaczać.

Coś wyleciało na niego z ciemności – wielki, nietoperzowaty kształt z błyszczącymi pazurami i żółtymi zębami, potwór z żarzącymi się oczami, żądny krwi. Nagły ciężar przy pasie podpowiedział mu, że jego broń wróciła. Instynktownie wyciągnął ją i strzelił. Odgłos strzału z Grzmota ogłuszył go, a czarny, nietoperzowaty stwór odleciał, obryzgując go krwią. Potwór zniknął w nieprzeniknionej ciemności, pozostawiając Tannera samego z bronią i pytaniami.

Tanner spojrzał na Grzmota. Wyglądał jak zwykła przydziałowa broń. *Przecież nie brałem Grzmota.* Wspomnienia powracały z trudem. *To była tajna misja. Miałem Browninga. Czemu nie pamiętam, co się stało?*

Nagle Grzmot zniknął mu z rąk. Jego kabura znów była pusta.

– *Atira!* – głos warknął znowu. Głęboko w ciemności coś się poruszyło.

Tanner z przerażeniem sięgnął po pistolet – i wyciągnął go. Rozejrzał się po otaczających go cieniach, wysilając wzrok w daremnym trudzie ujżenia czegokolwiek poza małym kręgiem światła. Inne nietoperzowate stworzenie – a może to samo? – sunęło z rozwartą paszczą, po cichu, w jego stronę. Ultra-Power uderzał w jego dłoń, gdy kule rozrywały ciało potwora. Nietoperzowaty opadł i zniknął w zupełnej ciemności.

Jak wiele jest tu tych stworzeń? Ultra-Power ma tylko dziesięć pocisków, a dwa już poszły. Jak długo sobie poradzi? Będzie musiał polegać na pojedynczych strzałach, oszczędzając amunicję i nadzieję.

Jeszcze raz broń wróciła z ręki do kabury. Jak gdyby krzyk „*Atira!*” był jego wskazówką, znowu wyciągnął broń i strzelił, tym razem jeszcze zanim potwór stał się widzialny. Stwór wydał z siebie okropny skrzek i zniknął. Tanner spojrzał na wskaźnik amunicji – dziewięć pocisków. *Dziewięć? Dlaczego nie siedem?*

Ultra-Power znów zniknął.

– *Atira!*

Coś wyleciało na niego, wyciągnął broń z kabury przy pasie...

słowe pikały i piszczwały nieustannie. Na ich odczytach widać było każdą mierzalną funkcję ciała. Jednak nauka nie znaczyła nic dla Powella. Chciał rezultatów. Obrócił się do niskiego Amazończyka, którego zadaniem była obsługa tego wszystkiego.

– Jak nam idzie, doktorze?

Claudio „dr Kuka” Andrade spojrzał przez okno i uśmiechnął się szeroko. Jego białe zęby stanowiły kontrast dla brązowego koloru skóry.

– *Bem*, panie Powell. Nowe lekarstwa utrzymują rozpraszający stres pod kontrolą, jesteśmy więc w stanie przygotować obiekt o wiele szybciej. Już zaimplementowaliśmy kilka komend i zajęło to nam... – spojrzał na swój mechaniczny zegarek, dziwną ozdobę jak na człowieka, który żyje wśród cudów techniki – ...niespełna cztery godziny. Te narkotyki znacznie ulepszają całą procedurę.

– Dobrze – Powell spojrzał na nieprzytomnego Tannera. Głowa Tannera opadała na boki, jego oczy skakały na wszystkie strony pod zamkniętymi powiekami. – Dr Rampart twierdzi, że może to mieć ujemne skutki na efektywność działania w realnym środowisku.

– *Não* – Andrade potrząsnął głową. – W żadnym razie. Rampart opierał swoje teorie na raporcie o interakcjach przestarzałego narkotyku, który...

– Nie interesuje mnie to – uciął Powell. Chcę go przetestować, zanim opuści ten budynek. Nie możemy sobie pozwolić na żadne potknięcia, zrozumiano?

– *Tá bem*, panie Powell. Będzie miał pan swój test – Andrade spojrzał na monitory systemu. – Niech pan przyjdzie za dwanaście godzin, powinien mieć już wystarczający zasób słów-rozkazów.



Po czymś co wydawało się latami w tej ciemności, Tanner otworzył oczy – nie było słabej żarówki i błyszczących w ciemnościach oczu, które nawiedzały go we śnie, zamiast tego uderzyło go jasne światło pokoju szpitalnego. Potrząsając głową, wyrzucając z niej resztki dziwnych koszmarów, wyciągnął rękę i dotknął złącza za swoim prawym uchem – cztery wtyczki, zamiast dwóch. Operacja udała się bezbłędnie, ale nie złapał żadnego powiązania z Ludźmi Przyszłości. Krótka rozmowa z dwoma innymi pacjentami, sugerowała, że nie mają pojęcia o takim gangu. Doktor także o nim nie słyszał. Następna nie rozwiązana sprawa w Gwieździe, nie wspominając o sporym ubytku kredytów z jego konta. Jednak nie jest tak do końca źle – potrzebował tego ulepszenia złącza.

Drobna elficka kobieta z tacą weszła do pokoju. Jej widok nagle sprawił, że Tanner cały się spał. Nie dlatego, że była ładna, ale dlatego, że na tacy leżał jego Browning Ultra-Power i reszta sprzętu, najwyraźniej w nienaruszonym stanie. Pielęgniarka z tej ulicznej kliniki uśmiechnęła się ciepło, gdy kładła tacę obok łóżka.

– Dr Kuka mówi, że może pan wyjść, gdy tylko będzie pan na siłach. Operacja przebiegła gładko, a nowe złącza zostały przetestowane. Czy jeszcze czegoś panu potrzeba?

Tanner usiadł na łóżku i zaczął przeglądać swoje rzeczy, sprawdzając czy nic nie zostało uszkodzone.

Marcus Powell wszedł do pokoju obserwacyjnego i patrzył przez jednostronne okno, jak ciało Franka Tannera wilo się i rzucało ograniczone więzami łóżka. Łączne systemy medyczne i symzmy-

– Nie, myślę, że to wszystko, dziękuję.

– Dobrze – odpowiedziała. – Niech mnie pan powiadomi, gdy będzie się pan chciał wypisać. – Ruszyła w stronę drzwi. Jej kołyszące się biodra przywołały uśmiech na twarz Tannera. Na chwilę przed tym zanim dotarła do drzwi, usłyszał dziwnie znajome słowo dobiegające gdzieś znad ramienia.

– *Atira!*

Bez namysłu chwycił broń z tacy, wycelował w plecy pielęgniarce i pociągnął za spust.

Klik. Iglica stuknęła sucho. Elfica opuściła pokój, nie zwracając na to uwagi. Tanner siedział na łóżku przez dłuższą chwilę, z pistoletem wycelowanym w zamknięte drzwi. *Oczywiście, że nie dąłby ci załadowanego, podpowiadała mu część mózgu. Teraz ruszaj swoje zwłoki i jazda do roboty. Masz złapać ten gang.*

Tanner załadował broń, wstał i zaczął się ubierać. To, że o mało co nie zastrzelił bezbronnej kobiety, nawet nie przemknęło mu przez głowę.



Doktor Andrade odchylił się od mikrofonu i wskazał na okno z uśmiechem satysfakcji.

– Widzi pan, *senhor* Powell? Aktywne działanie było w pełni efektywne, a przy tym w ogóle nie zdał sobie sprawy z tego, co zrobił. Jest doskonały. A to tylko prosta komenda. Tą metodą można by indukować złożone zachowania.

Powell pozwolił sobie na mały uśmiech.

– Bardzo dobrze, doktorze. Niech te modyfikacje staną się częścią standardowej procedury. – Odwrócił się, aby opuścić pokój obserwacyjny, lecz nagle zwrócił się z powrotem do wykrzywionego Amazończyka.

– Co by się stało, gdyby wpięrował załadował broń? Gdyby ją zabił?

– Cóż, zobaczyłby ciało, a jego broń wskazywałaby na to, że ktoś jej użył. Mogłoby podejrzewać, że to on ją zastrzelił, ale nie miałby żadnych wspomnień z tym związanych ani nawet poczucia dziury czasowej. Chwilę później zapomniałby, że strzelał z broni, a nawet że widział jej ciało. Wszystko połączone z rozkazem wymazuje się z pamięci po około dwudziestu czterech godzinach. – Uśmiech Andrade poszerzył się – Doskonale, czyż nie?

– Pięknie – Powell popatrzył przez jednostronne lustro na Tannera, który spokojnie zawiązywał sznurowadła. – Po prostu pięknie.

WPROWADZENIE

W przygodzie **Pod wpływem** gracze przyjmują role oficerów śledczych Samotnej Gwiazdy poszukujących sierżanta Franka Tannera, tajnego agenta Samotnej Gwiazdy, który zniknął podczas śledztwa nad jednym mocno zcyborgizowanym gangiem ulicznym. Tanner w końcu się pojawi, ale misja postaci jest jeszcze daleka od zakończenia. Wkrótce okaże się, że ten uliczny gang jest ich najmniejszym zmartwieniem – pozostanie przy życiu wystarczająco długo, by odkryć umysły stojące za tym gangiem, to o wiele trudniejsze zadanie.

Sierżant Tanner był na tropie niebezpiecznego nowego ulicznego gangu znanego jako Ludzie Przyszłości, który ostatnio działał w śródmieściu Seattle. Mimo iż jest ich niewielu, Ludzie Przyszłości są o wiele groźniejsi niż większość gangów z Seattle. Jego członkowie ładują w siebie zadziwiające ilości pierwszorzędnej cybertechnologii, a gang jest niespotykane dobrze zorganizowany i zdyscyplinowany. W odróżnieniu od zwykłych gangów zajmujących się rozbojami i przemocą, Ludzie Przyszłości uderzają z wojskową precyzją, wykonują swoje zadanie i znikają jak we mgłę.

Nikommu, jak do tej pory, nie udało się wyśledzić członków gangu po ich ataku, a śledztwo nie wniosło żadnych wyjaśnień co do celów, umiejscowienia i historii gangu. Nie mając innego wyjścia, Samotna Gwiazda zdecydowała się użyć eksperta od tajnych operacji, sierżanta Tannera. Po miesiącu pracy, jedynymi rezultatami działań Tannera była lista kilku nielegalnych klinik, w których większość gangu dokonywała cyberwszczepów. Jedną z tych rzeźni, prowadzoną przez Amazończyka znanego na ulicach jako Dr Kuka, wyglądała na bardzo obiecujący ślad. Źródła Tannera donosiły, że większość znanych i podejrzewanych Ludzi Przyszłości, korzystało z usług dobrego doktora wcześniej lub później. Nie mając żadnych śladów, Tanner postanowił położyć u niego własne ciało. Dotarł do Kuki, aby wszczepić sobie dwa nie zarejestrowane złącza danych. Podczas pobytu w klinice miał nadzieję spotkać kogoś z Ludzi Przyszłości lub kogoś, kto coś o nich wie.

Niestety dla Tannera, Kuka jest kimś więcej niż ulubionym medycem gangu. Jest częścią eksperymentalnego planu Renraku, który w pierwszym rzędzie stworzył Ludzi Przyszłości. Uliczny gang jest w rzeczywistości zbieraniną shadowrunnerów, drobnych bandytów i innych ulicznych szumowin, którzy zdecydowali się na bajeranckie wszczepy po obniżonej cenie w klinice Kuki. Podczas operacji Kuka i jego załoga wszczepili coś ekstra swoim pacjentom – eksperymentalne urządzenie do kontroli zachowań, aktywowane głosowymi komendami z podskórnego odbiornika radiowego. To urządzenie, połączone z rozległym symulowanym uwarunkowaniem w trakcie rekonwalescencji pacjentów, efektywnie „programowało” pewne reakcje na odpowiednie komendy głosowe – następnie pamięć o tych czynach zniknęła. Rezultat – gang perfekcyjnie posłusznych, pozbawionych wspomnień o akcji, wybitnie zcyborgizowanych osobników, których można zebrać w jednej chwili i rozproszyć po wykonaniu zadania.

W trakcie śledztwa nad Ludźmi Przyszłości Tanner niechętnie stał się jednym z nich, a następnie powrócił do śledztwa, nie mając pojęcia o tym, co się zdarzyło. W momencie gdy gracze zaczynają śledzić Tannera, jego nowi panowie w Renraku szybko dowiadują się, że jest agentem Samotnej Gwiazdy i zaczynają używać go jako śmiertelnie niebezpiecznego narzędzia przeciwko jego współpracownikom.

Pod wpływem to nieliniowa przygoda. W zależności od poczynań postaci, mogą one odkryć pewne rzeczy w różnym czasie, wywołać różne działania u BN-ów, a także w inny sposób poważnie wpłynąć na przebieg przygody. Zanim **Pod wpływem** zostanie rozpoczęta, mistrz gry musi przeczytać całą przygodę i zrozumieć motywację głównych postaci, by mógł zaadaptować przygodę do wszelkich działań, jakie podejmą gracze.



ROZPOCZYNAJĄC

Większość kampanii do **Shadowruna** tworzy postacie jako runnerów – łamiące prawo szumowiny, które Samotna Gwiazda stara się wypłenić. Tak więc zachęcenie graczy do działania po stronie prawa może wymagać trochę innego podejścia niż w zwykłym **Shadowrunie**.

Gracze i mistrzowie, którzy chcą bawić się w **Pod wpływem** w ramach jednorazowej przygody, mogą używać zwykłych reguł **Shadowruna** umiejscowionych w **Shadowrun Kompan**, aby stworzyć postacie Samotnej Gwiazdy. Możesz dać graczom trochę Dobrej Karmy do wydania, ponieważ ich postacie będą odrobinę słabsze niż te, którymi zazwyczaj grają. Większość postaci powinna być członkami Wydziału Śledczego Samotnej Gwiazdy, w szczególności Departamentu Spraw Szczególnych lub Zorganizowanej Przestępczości. Jeden lub dwóch może być magami wypożyczonymi z Wydziału Paranormalnych Śledztw. Zbierz postacie razem, przydziel im sprawę i puść ich wolno.

Jeżeli twoja drużyna gra już w kampanię Samotnej Gwiazdy, będziesz musiał przypasować ich postacie do tej przygody. Postacie z Wydziału śledczego można łatwo przydzielić do tej sprawy. Dla graczy, których postacie należą do innych wydziałów, jak np. Oddział Taktyczny, mistrz gry może zarządzić czasową zmianę przydziałów i przydzielić te postacie do tej misji. Drużyna odgrywająca oddział SWAT może zostać przydzielona do sprawy ze względu na wysokie ryzyko związane z tak mocno uzbrojonym gangiem.

Jeżeli twoi gracze nie mają ochoty odgrywać funkcjonariuszy Samotnej Gwiazdy, zachęć ich, aby spróbowali różnego smaku życia. Jeżeli nadal nie będą chcieli, przygodę można łatwo adaptować dla grupy runnerów. Zdecyduj po prostu, że Samotna Gwiazda wynajmuje do śledztwa pomoc z zewnątrz (oczywiście runnerów), aby pracowali nad sprawą, stwierdzając, że jej funkcjonariusze nie byli w stanie tego rozwikłać.

W takim przypadku runnerzy otrzymują Przewagę Zarejestrowany Sprzęt (str. 34, **Shadowrun Kompan**), sześciomiesięczną platynową ochronę DocWagonu, SIN-y i wystarczającą ilość fałszywych tożsamości (wyprodukowanych przez Samotną Gwiazdę).

Jednak grupa powinna zawierać przynajmniej jednego maga (deker także się przyda, ale nie jest niezbędny).

Akcja **Pod wpływem** umiejscowiona jest w Seattle, ale można ją łatwo przenieść do innego miasta. Jeżeli pożądane miasto nie wynajmuje usług od Samotnej Gwiazdy, zamień wszystkie odnośniki do nazw Gwiazdy na odpowiednią firmę ochroniarską lub lokalny wydział policji.

ODGRYWANIE NIEBIESKICH CHŁOPCÓW

Odgrywanie postaci Samotnej Gwiazdy wymaga trochę innego podejścia niż granie runnerem. W większości wypadków gliny z Samotnej Gwiazdy starają się sprawić, by ulice były trochę bezpieczniejsze. Runnerzy są ich największym kłopotem, dlatego, że działają poza prawem. Z drugiej strony, większość policjantów jest sfrustrowana, bo wie, że prawdziwi przestępcy – megakorporacje – są po prostu zbyt duże i mają zbyt wiele politycznych koneksji, by można je było tknąć. Dlatego solidnie odgrywają się na najemnej pomocy megakorporacji – shadowrunnerach.

Ogólnie, policjanci z Gwiazdy są twardsi niż przeciętni uliczni gliniarze i bardziej kumaci niż ochrona korporacyjna. Odwrotnie niż reszta serwisu policyjnego, tajni agenci Samotnej Gwiazdy wolą obserwować swoich podejrzanych i łapać ich żywych, aby ich przesłuchać, a nie zabijać ich, gdy tylko ich napotkają. Po latach przesłuchania runnerów, ulicznych punktów, najemników i innych łamaczy prawa większość funkcjonariuszy Gwiazdy wyrabia sobie doskonale wyczucie i rozpoznanie sposobu myślenia runnerów.

Aby odzwierciedlić ten czynnik, wszystkie postacie w przygodzie powinny mieć Etykietę Ulicy, jak również wszystkie inne rodzaje Etykiety, jakie Mistrz Gry uzna za odpowiednie dla wewnętrznych spraw Samotnej Gwiazdy. Dodatkowo każda postać powinna posiadać przynajmniej 1 kontakt uliczny.

Samotna Gwiazda stara się uchronić swoich pracowników przed dziwnymi problemami związanymi z zachowaniem, które mogą być spowodowane znacznymi utratami Esencji. Dlatego wewnętrzne regulacje S.G. zabraniają jej personelowi posiadania wszczepów powodujących utratę więcej niż 3 punktów Esencji. Oprócz tego, postacie są ograniczone do normalnych wszczepów i klasy Alfa, po prostu pensja policjanta nie pozwala na wszczepy klasy Beta czy Delta. Najpopularniejszymi wszczepami wśród ludzi Gwiazdy są cyberuszy, oczy, złącza ISPO.

Jeżeli do tworzenia postaci używasz systemu priorytetów, użyj standartowych priorytetów dla metaludzi. Gracze są członkami wyspecjalizowanych, tajnych oddziałów, w których jest więcej metaludzi niż w normalnych wydziałach.

Każdy funkcjonariusz Samotnej Gwiazdy ma przy sobie pistolet, tak więc każdy gracz może wybrać sobie jeden dowolny pistolet jako swoją broń przydzielową. Samotna Gwiazda wyposaża także swoich funkcjonariuszy w Platynowy kontrakt DocWagon i jakiś system komunikacji – doczaszkowy dla normalnych i zewnętrzny dla magów. Dodatkowo, wszystkie dane postaci – odciski palców, wzory siatkówki, próbki DNA, profile psychologiczne i historie życia są zarejestrowane w bankach danych Samotnej Gwiazdy.

Gracze są raczej pracownikami niż shadowrunnerami, tak więc każdy z nich otrzymuje pensję pozwalającą na średni poziom życia. Zazwyczaj pracownicy Samotnej Gwiazdy pobierają pensję z czasowo uaktywnianych kont.

Każda postać, która chce mieć rodzinę, musi wybrać Ułomność Zależny (str. 31, **SRKomp**).

Po więcej wskazówek jak grać i prowadzić kampanię stróżów prawa, patrz „Prawo to ja” na stronie 117 **SRKomp**.

ZNIKAJĄCY CEL

POWIEDZ IM WPROST

Kapitan Burns nie wygląda dziś na szczęśliwego. Co prawda nigdy na takiego nie wygląda, ale dziś jest nieszczęśliwy bardziej niż zwykle. Fakt, że wezwał was do swojego biura tego niezbyt szczęśliwego poranka, napawa was przeświadczeniem, że cokolwiek powie, sprawi, że i wy poczućcie się mało radośnie.

Wskazuje wam wszystkim, abyście usiedli, nie zważając, że w tym biurze są tylko dwa krzesła, a on siedzi na jednym z nich. Spogląda na was przez dłuższą chwilę, dopiero potem zaczyna mówić.



– Nie wiem, czy wszyscy znacie sierżanta Franka Tannera – mówi, odwracając ekran telekomu w waszą stronę – ale przyjrzyjcie się.

Imię i twarz są wam poniekąd znane – zadbany, z czarnymi, kręconymi włosami i małą, ostro zakończoną bródką. Tak, teraz sobie przypominacie. Tanner to jeden z tajnych agentów, którego nie widzieliście od kilku tygodni.

– Tanner współpracował z Wydziałem Zorganizowanej Przystępności, próbując namierzyć ślad ulicznego gangu – Ludzi Przyszłości – mówi Burns. Ta nazwa jest wam znajoma. Ludzie Przyszłości – to o ich krwawych wyczynach wrzeszczą wszystkie stacje trid, nazywając ich nowymi miejskimi terrorystami i jazgocząc o niemożności wytropienia ich przez Gwiazdę.

Tak więc Tanner był jednym ze szczęśliwców przydzielonych do tej roboty. Wygląda na to, że i wy do niego dołączycie.

– Próbował zdobyć jakieś wskazówki prowadzące do nich. W ostatnim raporcie jaki od niego dostaliśmy, powiedział, że ma na oku warsztat ciał w Ravenna. To było trzy dni temu. Teraz minęło więcej niż 24 godziny od momentu, gdy powinien nadejść kolejny raport. Chcę, żebyście znaleźli Tannera, dowiedzieli się co się z nim stało i co nowego wie o Ludziach Przyszłości.

Burns przygląda się wam. Jego wyraz twarzy mówi, że to jeszcze nie wszystko.

– Pozwólcie mi jeszcze dodać, że firma traktuje całą tę sytuację z gangiem poważnie – bardzo poważnie. Media jedzą żywcem szefa Herthela. Najlepszy możliwy scenariusz jest taki, że Tanner jest o krok od rozwiązania całej sprawy i nie kontaktuje się z nami, by nie ryzykować wykrycia. To byłoby wspaniałe. Doskonałe. Cudowne. Każda inna możliwość skończy się na poważnej zadymie. Jeżeli nie ma nic nowego, to wygląda na to, że kręcimy się w kółko. Jeżeli go złapano, straciliśmy sześć tygodni wytężonej pracy i jeżeli nie żyje, możemy dodać nagłówek „Zabójcy gliniarzy znowu atakują” do każdego artykułu o Ludziach Przyszłości. Tak więc róbcie, co macie robić, ale znajdźcie go i utrzymajcie jego misję w tajemnicy, jeżeli jeszcze nie została odkryta.

Burns odwraca monitor w swoją stronę i spogląda na was.

– Wszystkie dane na temat gangu jakie posiadamy, załadowałem do waszych terminali wraz z plikami o tajnym ID Tannera i kilkoma tajnymi ID dla was, gdyby były potrzebne.

Jeżeli wciąż pracuje nad sprawą, nie chcę byście ujawnili jego misję, chyba że jego życie znajdzie się w niebezpieczeństwie. Bądźcie uważni – bierze głęboki wdech. – Jeżeli macie jakieś pytania, to zadawajcie je sobie, ale zróbcie to jak już wyjdziecie, OK.? – Ostatnim spojrzeniem wskazał wam drzwi i zaczął stukać w klawisze swojego telekomu. Macie wrażenie, że odprawa się skończyła.

NASTROJE

W tej scenie gracze dowiadują się o najważniejszych postaciach tej przygody, Tannerze i Ludziach Przyszłości. Kapitan Burns to typowy glina z serialu TV – martwi się o swoich ludzi i chce, by robota była dobrze wykonana, ale także boi się, by nie spaprać sobie kariery, nie mogąc poradzić sobie z wielką sprawą, która mu się dostała. Coś mu tutaj nie gra, ale stara się traktować ją jak wszystkie inne sprawy, tak długo jak może, mając nadzieję, że się myli.

ZA KULISAMI

Gracze najprawdopodobniej zaczną od przeszukania plików na swoich terminalach. Pliki te zawierają setki megapulsów raportów naocznych świadków, fotografii z miejsc przestępstw, analiz dowodów, historyjek z gazet, spekulacji, pogłosek i plotek na temat gangu, co można wszystko streścić tak jak podano w paragrafie niżej. Jeżeli gracze będą chcieli dodatkowych informacji w sprawie czegoś, co na logikę powinno być w plikach, stwórz coś na podstawie swoich wiadomości o Ludziach Przyszłości i reszcie przygody.

ZEBRANE INFORMACJE

Ludzie Przyszłości zdobyli swoją nazwę od jednego funkcjonariusza Samotnej Gwiazdy, który opisał sprawców pewnego bardzo dobrze przeprowadzonego ataku jako „uliczny gang przyszłości”. Pobliscy dziennikarze przekreślili podsłuchaną nazwę i zaraz, we wszystkich wiadomościach, trąbiono o gangu Ludzi Przyszłości. Ludzie Przyszłości zaatakowali dwanaście razy w ciągu ostatnich dwóch miesięcy, dopuszczając się wszystkich typów przestępstw, od rabunku na promenadzie po krwawe ataki na magazyny należące do Ares. Cele jakby były wybierane losowo. W każdym razie, żaden policjant ani program komputerowy nie potrafił wskazać prawidłowości w atakach gangu. (W rzeczywistości, pierwsza akcja Ludzi Przyszłości to był zwykły test bojowy zachowania członków gangu. Pozostałe misje gangu były dodatkowymi testami, ale wszystkie cele przypadkiem należały do Wielkiej Ósemki rywali Renraku – a te małe szkody wyrządzone podczas ataków to taki niewielki bonus. Ponieważ żadna z korporacji nie została zaatakowana więcej niż dwa razy, ataki te jawią się jako zwykłe akty przemocy gangu, a nie zaplanowane akcje).

Członkowie gangu każdą operację przeprowadzają z idealnym poczuciem czasu i doskonałą koordynacją, co jest trochę dziwne, ponieważ żaden ze świadków nie słyszał ani słowa wypowiedzianego na głos przez członków gangu. Gdy już mieli to, po co przyszli, wycofywali się w całkowitym porządku, utrudniając pościg przez rozproszenie się we wszystkie strony. Członkowie gangu byli także wyposażeni w różnego rodzaju broń i najwyższej jakości wszczepy – wszystko, od cybernack ze strzelbą po coś, co wyglądało jak cyber system namierzania i poruszania się. W rzeczywistości z raportów naocznych świadków wynika, że Ludzie Przyszłości wyglądają bardziej jak korporacyjne oddziały specjalne lub paczka najlepszych shadowrunnerów niż zwykły gang uliczny. Co do pojazdów gangu, różni świadkowie donosili o kilku motocyklach, wanie lub dwóch. Niektórzy członkowie gangu przybywali nawet na piechotę. Żaden ze świadków nie doniósł o magicznym wsparciu gangu.

Gang ma około dwudziestu ludzi, ale jest wysoce efektywny mimo niskiej liczebności. Żaden z Ludzi Przyszłości nie został złapany żywym. Gdy tylko pojawiają się przedstawiciele władz, Ludzie Przyszłości raczej uciekają niż podejmują walkę. W kilku przypadkach, gdy pojedynczy Ludzie Przyszłości nie mieli szansy uciec, walczyli tak zdecydowanie, że kończyło się to ich śmiercią. Jeden śmiertelnie ranny członek gangu przeżył wystarczająco długo, by spróbować kilkunastominutowego przesłuchania na miejscu, ale mający i nie dostarczył żadnych przydatnych informacji. Kilku członków gangu zostało zidentyfikowanych na podstawie relacji świadków i nagrań z kamer strażniczych, ale rozległe przesłuchania i obserwacje podejrzanych nie przyniosły żadnych dowodów, że należą oni do Ludzi Przyszłości (Członkowie



gangu nie pamiętają żadnego działania jako Ludzie Przyszłości, a ci, których przesłuchiwała S.G. nie byli wzywani na następne akcje gangu). Podsumowując, wiadomości na temat gangu to frustrująca kolekcja niewiadomych i niedostatecznych danych.

Transkrypcje raportów Tannera wskazują, że jego śledztwo jest tak samo frustrujące. Przyjął tożsamość Franka „Leoparda” Leonarda, najemnego osiłka, alter ego, które rozwijał od kilku lat w półświatku Seattle. Poprzez swoją rozległą siatkę ulicznych kontaktów, niektórych znających jego prawdziwe imię, innych nie mających o nim pojęcia, rozpuścił wieści o poszukiwaniu Ludzi Przyszłości i o chęci dołączenia do nich. Większość jego kontaktów wiedziała o gangu, ale nie było w stanie powiedzieć mu, gdzie go znaleźć lub gdzie może mieć swoją siedzibę.

Następnie Tanner sprawdził dane Samotnej Gwiazdy, aby ustalić tożsamość tych kilku członków gangu, którzy zostali zabici i pośmiertnie zidentyfikowani. Zaczął interesować się ich znanymi kontaktami. Jednak żaden z nich nie wydawał się mieć pojęcia o gangu, większość z nich utrzymywała, że nie wiedziała o kontaktach zmarłego z Ludźmi Przyszłości aż do jego / jej śmierci. Seria komentarzy nakierowała Tannera na wspólny ślad – nielegalną cyberklinikę w Ravenna, prowadzoną przez człowieka znanego jako Dr Kuka. Wszystko wskazywało na to, że Kuka przeprowadzał operacje na wielu z nieżyjących członków gangu w ostatnich miesiącach, a małe poszukiwania ujawniły, że część żyjących podejrzanych także znajdowała się na liście pacjentów doktora.

Ostatni raport Tannera, datowany na 30 godzin przed odprawą postaci, wskazywał, że Tanner zlokalizował klinikę Kuki pod sklepem muzycznym, który służył jej jako przykrywką. Tanner podał też, że ma zamiar osobiście sprawdzić to miejsce. W raporcie znajdował się adres rzeźni, jak również adres hotelu, gdzie zatrzymał się Tanner jako Leopard. Gracze powinni rozpocząć poszukiwania w jednym z tych miejsc.

Falszywe ID postaci są dosyć dokładne, a Wydział Bezpieczeństwa Matrycy powinien poradzić sobie z większością dokładnych testów przeszłości. Pozwól graczom stworzyć alter ego postaci jakich będą potrzebować. Gwiazda zawsze stara się dostarczyć tożsamości, które będą odpowiadać jej funkcjonariuszom, by zmniejszyć szansę wpadki. Gracze otrzymują także zdanie – kod, którym mogą zidentyfikować się przed Tannerem. Jeżeli w rozmowie z nim powiedzą coś o Kansas City Chiefs (drużynie futbolu amerykańskiego ze starego USA), Tanner powinien rozpoznać tajnych agentów.

Osobiste pliki Tannera nie znajdują się w terminalach postaci, ale podstawowe informacje są dostępne w sieci S.G. Tanner to ośmioletni weteran w służbie i w jego rejestrach nie ma żadnych skaz, jest za to umiarkowana liczba pochwał i nagród. Ostatnie 4 lata spędził pracując jako tajny agent i wygląda na to, że wyrobił sobie umiejętność pracy w rozległej i głębokiej tajemnicy.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Niewiele można zepsuć w tym spotkaniu. Funkcjonariusze Samotnej Gwiazdy, inaczej niż runnerzy, nie mają możliwości odrzucenia przydziału, który im się nie podoba. Jeżeli gracze zbyt zagłębiają się w detale dotyczące Ludzi Przyszłości, przypomnij im, że ich głównym celem jest odnalezienie Tannera, który może wiedzieć więcej na ten temat, niż jest napisane w archiwach Samotnej Gwiazdy.

Jeżeli gracze zdecydują się odwiedzić wpierw klinikę, przejdź do **Chez Kuka**. Jeżeli wolą zacząć od hotelu Tannera, przejdź do **Jaskini Leoparda**. Mogą też chcieć się skontaktować z własnymi znajomymi, wtedy zajrzyj do **Łaźni** na str. 23.

JASKINIA LEOPARDA

POWIEDZ IM WPROST

To tu właśnie sierżant Tanner mieszka, gdy okrywa się imieniem „Leopard” Leonard. *Ramiona Salomona* – nazwa brzmi dumnie, ale patrząc z zewnątrz, Salomon powinien zrobić sobie operację tych rąk. Ten hotel jeszcze nie jest taki koszmarny jak niektóre skłoty, które widzieliście – przynajmniej dla takich twardej jak Tanner. Obsługujący przygląda się wam, gdy wchodziście do hotelu i idziecie na górę schodami. Wygląda nawet, jakby chciał was przywitać. To się nazywa obsługa.

Apartament Tannera – jeżeli można go tak nazwać – znajduje się na trzecim piętrze. Krótka zadyszka i docieracie do jego drzwi. Są zamknięte na klucz. Nie ma żadnych śladów włamania, ani nic podejrzanego. Na tyle, na ile możecie to stwierdzić, po drugiej stronie drzwi jest cicho. Albo nikogo nie ma w domu, albo mieszkańcy są wyjątkowo ostrożni.

Gdy gracze dostaną się do pokoju Tannera, przeczytaj poniższe:

Po upewnieniu się, że w pokoju nikogo – żywego ani martwego – nie ma, rozglądacie się po pomieszczeniu. Albo Tanner to urodzony śmieciarz, albo tak dobrze wczuwa się w swoją rolę, gdy jest na misji. W mieszkaniu jest porozrzucana wystarczająca ilość skarpetek, by pokryć połowę Tacoma i wystarczająca ilość opakowań po Nuke-it Burgerach by zasypać drugą połowę. Wygląda to jak zwykły, codzienny bałagan. Żadnych śladów walki. Śmietnik w kuchni jest pełen, ale jeszcze nie zaczął śmierdzieć, więc Tannera nie ma od około dnia.

Nie ma żadnych wiadomości na telekomie, a stare wiadomości ktoś wykasował, albo ukrył gdzieś w pamięci urządzenia. Ogólnie rzecz biorąc niewiele można tu znaleźć.

NASTROJE

Kryjówka Tannera powinna wyglądać z początku na fałszywy trop. Pozwól graczom rozejrzeć się trochę, ale nie powinni znaleźć niczego ciekawego, prócz telekomu (a nawet ten ślad nie na wiele się zda). Niespodziewany powrót sierżanta powinien nadać całej scenie dziwny akcent, zwiększając ciekawość graczy i stanowiąc punkt zwrotny do dalszej akcji. Dziwaczne zachowanie Tannera powinno dać wskazówkę graczom, że coś jest nie tak, ale uważaj, by nie odkryć zbyt wcześnie wszystkiego. Odegraj dziwną huśtawkę nastrojów Tannera, ale nie pozwól, by sytuacja wymknęła się spod kontroli.

ZA KULISAMI

Dostanie się do pokoju to pierwszy problem graczy. Gdy zapukają, nikt im nie odpowie, a próba włamania z pewnością przyciągnie uwagę innych mieszkańców lub obsługi. (Postacie nie muszą się martwić, że zostaną zaaresztowane, gdyby sąsiedzi wezwali po-



licję, ale ściąganie uwagi na siebie i Tannera nie pomoże sprawie). Postacie mogą spróbować poprosić obsługującego, aby dał im klucz albo wpuścił ich do środka. Przedstawienie się jako funkcjonariusze Samotnej Gwiazdy zapewni współpracę obsługi, ale może też spowodować niepotrzebny szum wokół Tannera – jeżeli jeszcze żyje i jest na misji. Przypomnij graczom o tym fakcie, jeżeli zajdzie taka potrzeba. Lepszym sposobem jest przekupienie obsługi, aby ich wpuściła. Będąc umiarkowanie praworządnym, obsługujący będzie żądał przynajmniej 250 nujenów lub więcej, jeżeli będzie wyglądało na to, że postacie mają złe zamiary. (Jeżeli gracze wpadną na pomysł i zapytają, powiedz im, że mogą wpisać tę łapówkę do raportu wydatków i zostanie im zwrócona... za jakieś sześć miesięcy).

Miejsce zamieszkania Tannera jest prawie tak pozbawione śladów, jak na to wygląda. Wszystko wskazuje na to, że Tanner wyszedł wczoraj i po prostu jeszcze nie wrócił. Najbardziej interesującym przedmiotem jest telekom. Postać, której uda się test Komputery (5), pokona hasło dostępu do terminala i będzie mogła przeszukać jego zasoby pamięci. Jedyną ciekawą rzeczą w pamięci terminala jest duży plik z notatkami, zakodowany odpowiednikiem LOD-u Tiamsiela-6. Postać może odkodować ten plik, wykonując udany test Komputery (10), z poziomem trudności obniżonym o poziom urządzeń deszyfrujących używanych przez tą postać.

W pliku zawarte są wszelkie informacje z raportów Tannera dla Samotnej Gwiazdy, a także kilka dodatkowych informacji o rzeźni Dr Kuka – także numer LST sklepu w Matrycy i lista pacjentów, którzy są podejrzani o kontakty z Ludźmi Przyszłości. Niestety, na liście są tylko imiona pacjentów, a wiele z nich to uliczne ksywy lub przezwiska. Postacie, które będą chciały zlokalizować osoby z listy, będą musiały pokonać długą i mozolną drogę z niewielką ilością sukcesów i nie dowiedzą się nic ponad to, co wykazało wcześniejsze śledztwo. Jeżeli gracze będą nalegali nad tą drogą, spraw, by była tak trudna jak to możliwe. Niech odnajdą piętnastu różnych gości o takim samym imieniu jak poszukiwany, a przy tym niech żaden z nich nie będzie tym, o którego chodzi. Gdy już odnajdą tego właściwego, okaże się, że leży on w szpitalu w śpiączce po jakimś wyjątkowo niemiłym shadowrunie lub jest prostej linii sararimanem z 2,5 dziećmi i psem, żyje w korporacyjnej enklawie, gdzie Gwiazda nie ma dostępu (lub coś równie frustrującego). Gracze powinni dosyć szybko stwierdzić, że marnują czas.

KOCHANIE, WRÓCIŁEM!

Gdy gracze zdążyli się już rozejrzeć i prawdopodobnie zaczęli pracować nad telekomem, Tanner wraca (Właśnie wypuszczono go z kliniki i wygląda świetnie). Jeżeli postacie były na tyle domyślne i wystawiły wartość w korytarzu lub na parterze, wartownik będzie musiał wykonać udany test Percepcji (5), aby rozpoznać nadchodzącego Tannera – w końcu postacie widziały tylko przelotnie jego zdjęcie w biurze Burnsa.

Tanner jest dobrze obeznany z otoczeniem, więc mistrz gry powinien wykonać dla niego test Percepcji (6), sprawdzając, czy zauważy wartownika. Zmień poziom trudności w górę lub w dół, w zależności od tego jak dobrze wartownik maskuje się. Mistrz gry powinien też wykonać test Percepcji (4), aby stwierdzić, czy Tanner zauważy próby siłowego wdarcia się do jego domu. Jeżeli Tanner wyczuje, że coś się kroi, wycofa się i będzie obserwował okolicę z holu na dole lub z ulicy. Podejrzewając, że postacie mogą doprowadzić go do Ludzi Przyszłości, będzie podążał za nimi do

momentu, aż go zauważą lub z ich rozmowy czy z zachowania będzie można wywnioskować, że pracują dla Samotnej Gwiazdy. W tym momencie Tanner podejdzie do nich i przedstawi się.

Jeżeli Tanner nie dostrzeże nic dziwnego w okolicy swojego pokoju, wejdzie zachowując umiarkowaną ostrożność, a obecność postaci będzie dla niego zaskoczeniem. W momencie gdy stwierdzi, że nie jest sam, wyciągnie broń, podejrzewając kłopoty. Nie będzie strzelał, chyba że zostanie zaatakowany. Będzie podejrzliwy i ostrożny aż do chwili, gdy gracze napomkną w trakcie rozmowy o Kansas City Chiefs, tym samym identyfikując się jako pracownicy Gwiazdy.

Gdy Tanner dowie się, że podobni jemu funkcjonariusze przeszukiwali jego pokój, będzie wzburzony, ale szybko uspokoi się, gdy postacie wyjaśnią mu cel swojej misji. Tanner wytłumaczy się z opóźnienia, wyjaśniając, że sprawdzał rzeźnię i okres jego rekonwalescencji był trochę dłuższy, niż przewidywał. Powie postaciom to co wie, większość z tego zawarta była już w raportach. W pewnym momencie podczas rozmowy Tanner zatrzyma się w pół zdania, zamierzając na dłuższą chwilę, a następnie kontynuując rozmowę na zupełnie inny temat. Może też zasugerować, by postacie wróciły do biura i oznajmiły, że wszystko jest w porządku. Po kilku chwilach nagle zaproponuje, by postacie towarzyszyły mu w spotkaniu z potencjalnym śladem.

Tanner będzie miał te dwa „przeskoki myśli”, ponieważ załoga Kuki cały czas monitoruje jego zachowanie i rozmowy dzięki dwustronnemu nadajnikowi wszczepionemu mu w trakcie operacji. W momencie, gdy załoga usłyszy jakiegokolwiek słowa sugerujące, że Tanner może być agentem Samotnej Gwiazdy, powiadomi o tym Kukę. Kuka wpadnie w panikę i nada Tannerowi dwie sprzeczne komendy – pierwszą, aby się zamknął, następną, by pozbył się postaci. Gdy uzmysłowi sobie, że te rozkazy skierują postacie z powrotem do Samotnej Gwiazdy, gdzie połączą jego nazwisko i klinikę z Ludźmi Przyszłości, zmieni swoje zamiary. Rozkaże Tannerowi, aby poprowadził postacie w odizolowane miejsce, gdzie pozostali Ludzie Przyszłości będą mogli ich zaskoczyć.

Kuka jest doskonałym naukowcem, ale kiepskim taktikiem i zapewne zmieni plany jeszcze kilkakrotnie, zanim zdecyduje się na jakieś konkretne wyjście. Zachowanie Tannera powinno odzwierciedlać będące, ze sobą w konflikcie rozkazy. Może on mówić dziwne rzeczy, może zmieniać temat rozmowy w środku zdania więcej niż raz.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Ta scena będzie wymagała sporej dawki improwizacji od mistrza gry. Głównym celem jest spotkanie postaci z Tannerem i spostrzeżenie jego dziwnego zachowania, bez wyjaśnienia co naprawdę się dzieje. Pamiętaj, że Tanner nie ma zielonego pojęcia o tym, że to nowe implanty tak wpływają na jego zachowanie. Jego umysł sam stara się, by nie mógł rozpoznać błędnego zachowania. W dodatku Tanner nie wierzy w związek Kuki z Ludźmi Przyszłości. W tej części dr Kuka będzie starał się pozbyć postaci, jednocześnie jak najmniej uwagi ściągając na siebie i swoją klinikę. Jednak jego nerwowe niezdeterminowanie i zmiany planów będą miały odwrotny skutek.

Jeżeli postacie przypadkiem (lub nie) zaatakują Tannera i zranią go, będą miały poważne trudności w wyjaśnieniu swojego postępowania szefom w Samotnej Gwieździe. Dopóki nie uda im



się dokonać cudów oratorstwa, zostaną odsunięci od sprawy i dyscyplinarnie zawieszeni. Oops.

Jeżeli postacie pomimo namów Tannera zdecydują się odwiedzić klinikę Kuki, pozwól im to zrobić. Kuka, dzięki Tannerowi, będzie przygotowany i będzie na nich czekał w „czystej” klinice, więc przejdź od razu do **Chez Kuka**. Jeżeli będą towarzyszyć Tannerowi na miejsce zasadzki, przejdź do **Po czyjej jesteś stronie?** (str. 17). Jeżeli deker postanowi odwiedzić system Kuki w Matrycy, patrz **Dekowanie Doktorka** (str. 16).

CHEZ KUKA

POWIEDZ IM WPROST

Rzeźnia dr Kuka znajduje się pod sklepem muzycznym Dźwięk Umysłu, który służy jako przykrywką dla interesów doktora. Podjeżdżacie na miejsce, parkujecie po drugiej stronie ulicy i przez kilka minut obserwujecie rzeczony sklep. Dźwięk Umysłu znajduje się w jednopiętrowej kamienicy. Po jego jednej stronie jest sklep z Tanią Elektroniką Kennedy’ego, a po drugiej amazońska kawiarnia. Obie placówki oddzielone są od sklepu muzycznego wąską uliczką i obie wyglądają jakby miały wkrótce upaść. Tak jak większość domów w sąsiedztwie, tak i te wyglądają jakby były świeżo odnowione, ale jest to tylko względna czystość.

Wokół tego miejsca nie ma nic nadzwyczajnego i prawdopodobnie doktor chce, by tak właśnie było. Szkoło w drzwiach i witrynach poprzecinane jest metalowymi wzmocnieniami, są tu także duże rolety gotowe do opuszczenia na noc. Nie widać zbyt wielkiego ruchu. W rzeczywistości jedynie znak „Otwarte” i ruchy sklepikarza są jedynymi wskazówkami, że całe to miejsce już działa.

Gdy postacie wejdą do sklepu, przeczytaj poniższy tekst:

Długa przeszklona szafka wypełniona sprzętem muzycznym rozpościera się po jednej stronie sklepu, niewielka kolekcja instrumentów strunowych wisi na ścianie za nią. Wszelkiego rodzaju syntezatory stoją po drugiej stronie pomieszczenia. Tylnia część sklepu wypełniona jest bębnami wszelkich kształtów i rozmiarów, od ręcznie robionych indiańskich tam-tamów do masywnych, błyszczących chromem zestawów składających się z dziesiątków syntklawiszów. Widzicie małe przepierzenie z tyłu sklepu, z drzwiami prawdopodobnie prowadzącymi do rzeźni. Możecie też zauważyć kilka kamer doglądających bezpieczeństwa handlu lub dbających o to, by doktor nie mógł przyjrzeć się potencjalnym klientom.

Sprzedawcą jest chudy elf z bujną czupryną, tuzinem kolczyków w uszach i zmieniającymi kolory tatuażami na obu ramionach. Skurczony siedzi na stołku za kontuarem i reguluje jakąś antyczną gitarę. Ubijając papierosa, spogląda na was podejrzliwie.

– Mogę w czymś pomóc?

NASTROJE

Sklep działa w dwóch płaszczyznach. Z jednej strony to co wygląda jak sklep muzyczny, jest w rzeczywistości nielegalnym sklepem ciał – tyle wiedzą postacie. Jednak nielegalny sklep ciał jest przykrywką dla projektu Renraku, mającego stworzyć tajną

armię cyberżołnierzy. Odegraj scenę z jak największą liczbą delikatnych sugestii, wieloznacznych wypowiedzi i wymownych spojrzeń. Sprzedawca i postacie myślą, że wiedzą coś, czego ta druga strona nie wie i postępują odpowiednio. Wszystko co zostanie powiedziane, ma wyglądać tak, jakby miało więcej znaczeń, nawet jeżeli postacie jeszcze nie wiedzą dlaczego. Reakcja na postacie będzie troszkę inna, jeżeli Kuka będzie wiedział, że przybędą. Poniższe rozdziały wyszczególniają te różnice.

ZA KULISAMI

Sprzedawca Lindy to w rzeczywistości agent Renraku. Jego zadaniem jest obserwacja potencjalnych klientów, zanim zostaną wpuszczeni do kliniki, a także doglądanie porządku. Jest całkiem cwany i niełatwo go oszukać, więc postacie będą musiały uważać na to, co mówią, żeby nie wzbudzić jego podejrzeń.

Lindy, mimo iż jest wyćwiczonym wojownikiem, nie da rady postaciom, jeżeli postanowią go zaatakować. Jednak system ochronny sklepu działa cały czas i w razie jakichkolwiek kłopotów wezwie oddział regularnego wojska Renraku z tyłu sklepu (czyli z wejścia do podziemnego laboratorium). Cyberklinika Kuki umieszczona na początku tego laboratorium jest tylko częścią większego podziemnego kompleksu, w którym wykuwa się projekt Ludzi Przyszłości.

Budynki po obu stronach sklepu Dźwięk Umysłu to także przykrywką Renraku połączone z tym samym podziemnym kompleksem. Takie ustawienie pozwala na przenoszenie wielkich ilości sprzętu i ludzi do kompleksu, bez zwracania niepotrzebnej uwagi. Obsługa w tych budynkach – dwóch sprzedawców w sklepie z elektroniką oraz kucharz i kelner w kawiarni – to także agenci Renraku. Jeżeli zostaną wciągnięci w walkę, użyj archetypu Człowieka firmy (str. 204 **SR II**) i wyposaż ich w ten sam sprzęt, jaki ma Lindy.

Lindy

B	Z	S	I	SW	C	E	R	Pancerz
6	6	6	4	5	4	2,15	5(10)	4/3

Inicjatywa: 10 + 3k6

Stopień zagrożenia/ sprawność zawodowa: 4/3

Wskaźnik ciała: 1

Umiejętności: Broń palna 6, Walka wręcz 6

Cybersprzęt: Udoskonalone pazury, Złącze Umiejętności plus (3), Wewnętrzne łącze danych (3), Sterowniki nerwomięśniowe (2)

Biosprzęt: Ulepszone stawy, Doskonała skóra (3), Reduktor szoku

Sprzęt: Pancerz dopasowany-2 (3/1), Ares Viper Slivergun [Ciężki pistolet, 30(m), PA/S, 9C(f)], Mikrosofty muzyczne (3), biotechnologii (3) i amazońsko-portugalskiego (3)

Lindy może zareagować na postacie na różne sposoby. Jeżeli Tanner będzie z nimi, a personel Renraku nie będzie jeszcze wiedział, że Tanner jest agentem Samotnej Gwiazdy, Lindy będzie zachowywał się przyjaźnie – będzie myślał, że Tanner przyprowadził więcej potencjalnych klientów do doktora. Jeżeli Kuka i firma będą wiedzieli, że Tanner jest gliną, Lindy będzie zachowywał się przyjaźnie, jednocześnie starając się przetrzymać postacie wystarczająco długo, by Kuka zdążył zastawić pułapkę (patrz **Po czyjej jesteś stronie?**, str. 17). Jeżeli postacie przybędą bez



Tannera, Lindy będzie odgrywał recepcjonistę – może umówić postacie z dr Kuka, jeżeli będą potrzebować nielegalnych wszcze-
pów, ale będzie bardzo ostrożny w stosunku do nich. W końcu, jeżeli postacie wyjawiają, że są z policji i zaczną zadawać pytania dotyczące Tannera i/lub Kuki, Lindy wyprze się znajomości obu.

Lindy będzie wypyttywał postacie o to, kto im powiedział o klinice. Jeżeli postaciom uda się przekonać go, że są najnormalniejszymi ulicznymi rzezimieszkami, a nie tajniakami z Samotnej Gwiazdy, zaprowadzi ich na dół, do Kuki. Kuka będzie odgrywał rolę lekko ekscentrycznego ulicznego doktora, chcącego wcisnąć postaciom wszelaki cybersprzęt, niezależnie od tego czy chcą go, czy nie. Jako że ta rola jest bardzo podobna do jego naturalnego charakteru, będzie mu to wychodziło bardzo dobrze. Postacie, które zgodzą się na operację, będą mogły obejrzeć tylko salę operacyjną, pokój pooperacyjny, biuro Kuki i korytarze łączące te pomieszczenia. Pytania o to co jest za pozostałymi drzwiami, będą zawsze zbywane odpowiedziami w stylu – „Magazyny... no wiecie, prześcieradła, bandaże, toksyczne odpady biologiczne, takie tam”. Wszystkie drzwi są pozamykane na klucz, aby odstraszyć nadmiernie ciekawych.

Jeżeli Kuka będzie wiedział, że postacie są z Samotnej Gwiazdy, a one wciąż będą starały się utrzymać swoją fałszywą tożsamość (tak jak powinny), będzie się zachowywał jeszcze dziwniej. Będzie najpierw otwierał każde drzwi i rozglądał się wewnątrz, zanim pozwoli komukolwiek wejść do pomieszczenia (rozgląda się tak, aby upewnić się, czy w pokoju nie ma nic, co nosiłoby logo Renraku lub co można by połączyć z firmą).

Jeżeli Tanner jest z nimi, dostanie instrukcje od Marcusa Powella, menedżera projektu Ludzie Przyszłości. Ze swojego miejsca w pokoju dowodzenia Powell będzie karmił Tannera zdaniemmi w stylu „to miejsce jest czyste” lub „doktor to dobry człowiek, pomaga ludziom ulicy” i „mój kontakt z Ludźmi Przyszłości nie będzie czekał całą noc”. Gdy Tanner powtórzy to ostatnie zdanie, Kuka zacznie opowiadać długą historię o pacjencie, który leżąc pod narkozą, wyjawiał że Ludzie Przyszłości działają niedaleko miejsca, gdzie została zaplanowana zasadzka.

Postacie powinny zorientować się, że ktoś tu kłamie. Jeżeli postacie wyrażą głośno swoje podejrzenia, Kuka i Tanner zaczną się śmiać z „czasów paranoi”. W końcu doktor przeprosi wszystkich i pozwoli Tannerowi zabrać postacie do poczekalni, albo wyjdzie za nimi. Kuka jest nie do końca pewny, czy strażę powstrzymają postacie od wykombinowania czegoś w kwatery głównej, dlatego chce się ich już pozbyć.

PODZIEMNY KOMPLEKS

W podziemnym kompleksie znajdują się laboratoria, systemy monitorujące, komunikacja, pomieszczenia obserwacyjne i dowodzące. Z tego miejsca załoga Renraku monitoruje każdego pacjenta podczas codziennych czynności i rozmów, wyszukując opóźnień w reakcji i wszystkiego co mogłoby wydać projekt. Także ataki i działalność Ludzi Przyszłości jest koordynowana tutaj, gdzie każdy członek gangu odbiera rozkazy od swojego radiooperatora, podczas gdy taktycy oceniają całą sytuację doglądając dzięki robotom i wydają odpowiednie zalecenia.

We wszystkich pokojach zainstalowane są Magzamki na poziomie 6 (dość wysokim jak na takie laboratorium). Pokój dowodzenia ma Magzamek na poziomie 10. Laboratorium jest dowodzone przez Marcusa Powella, menedżera Renraku. Ten projekt

jest dla Powella najlepszą drogą na szczyt drabiny korporacyjnej, dlatego nie będzie on tolerował żadnych pomyłek. Podczas jego częstych spotkań z przełożonymi, odbywającymi się poza kompleksem, wszystkim dowodzi Kuka.

Sala operacyjna (1)

W tym pokoju znajdują się urządzenia do cyberoperacji, dwa osobne stoły operacyjne, sterylizatory i wszelkie potrzebne akcesoria. Sprzęt został „postarzony”, by uniknąć podejrzeń pacjentów, ale udany test Biotechnu (6) lub Cybertechnologii (4) ujawni, że sprzęt jest dobrze utrzymany i jak najbardziej na fali, zapewne także piekielnie drogi.

Mniejszy pokój, po jednej stronie (1A) zawiera medykamenty i kilka zwykłych cyber implantów. Wnikliwy przegląd ujawni dużą ilość wewnętrzzaskzkowych radiostacji, każda z nich podłączona jest do małego, cybernetycznego urządzenia o nieznanym zastosowaniu (to urządzenie jest wszczepem kontrolującym zachowanie).

Pokój pooperacyjny (2)

Cztery łóżka, w danej chwili wszystkie puste, oddzielone od siebie kurtynami, zajmują większość miejsca w pokoju pooperacyjnym. Krótsze ściany w pokoju są wyłożone lustrami, które w rzeczywistości są lustrami weneckimi, pozwalającymi specjalistom Renraku zaglądać do pokoju. Postacie przeszukujące ten pokój powinny wykonać test Percepcji (5). Jeżeli postać uzyska 1 albo więcej sukcesów, zauważy, że w każde z łóżek wmontowany jest wysokiej jakości, zrobotyzowany na zamówienie, odtwarzacz symizmu (używany do uwarunkowywania pacjentów). Jeżeli zapytają o to, Kuka wyjaśni im, że służy to do odprężenia pacjentów podczas okresu rekonwalescencji, a także pomaga im, nauczyć się obsługi nowego wszczepu. Jednak takie luksusy to rzadkość w nielegalnych cyberklinikach i ich obecność może wzbudzić w postaciach podejrzenia.

Pokoje obserwacyjne (3)

Pokoje te pozwalają personelowi Renraku doglądać pacjentów podczas rekonwalescencji i symizmy „treningu”. Wielkie jednostronne lustro daje doskonały widok do pokoju pooperacyjnego, a medyczny sprzęt monitorujący wypełnia oba pomieszczenia obserwacyjne. Dopóki w pooperacyjnym nie będzie pacjentów, także w tych pomieszczeniach nie będzie nikogo prócz jednego strażnika (patrz niżej). Drzwi są zamknięte przez cały czas.

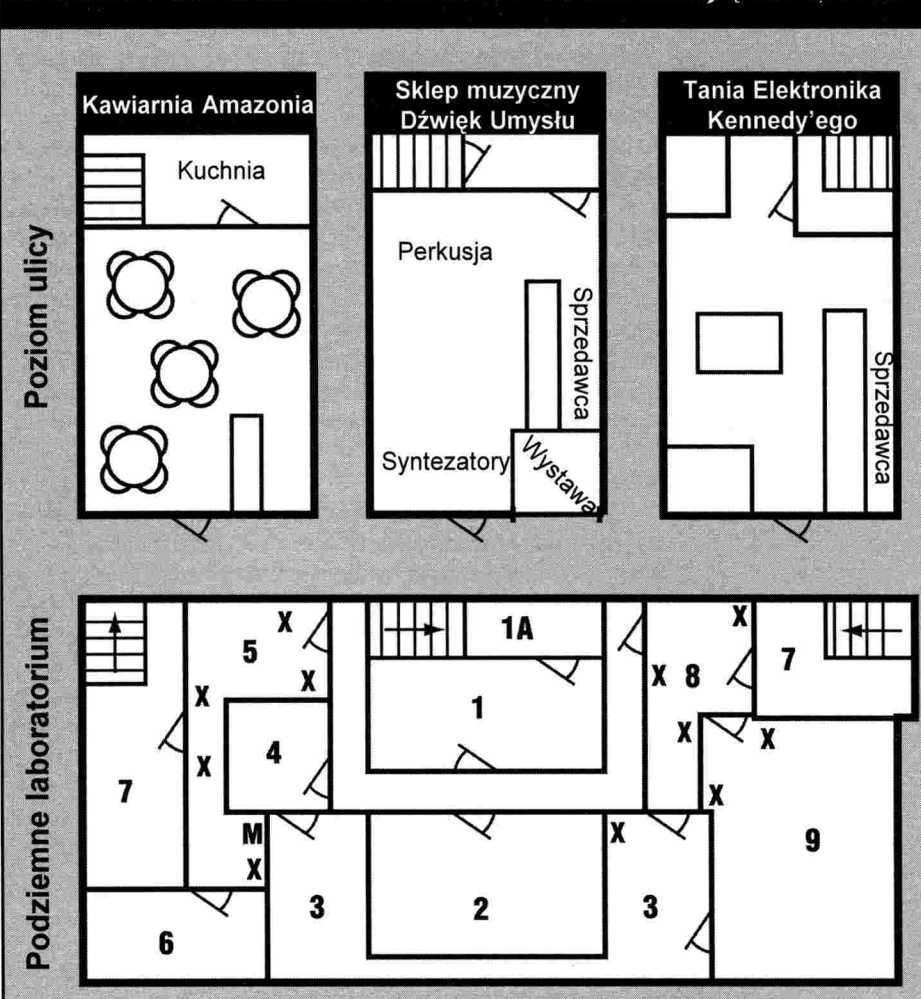
Biuro dr Kuka (4)

W tym biurze stoją standardowe meble – biurko, krzesła, wykresy medyczne i cyberterminal. Jeżeli deker uzyska dostęp do terminala bez przyciągania zbytniej uwagi, może włamać się do Systemu C w Węźle lokalnym projektu (patrz **Dekowanie Doktora**, str. 16). Terminal ten traktowany jest przy próbach dostępu jako Stacja robocza (str. 29, **VR 2.0**). Postacie nie wejdą tu normalnie, jeżeli Kuka jest w pobliżu. Kuka przebywa w tym pokoju, gdy nie obsługuje pacjentów.

Pokój przygotowań (5)

Większość strażników laboratorium stacjonuje tutaj, rozwalając się na tanich krzesłach i popijając zimny sojokaw. Są gotowi zareagować na każdego intruza z Dźwięku Umysłu, Taniej Elektroniki Kennedy’ego lub kawiarni Amazonia, ale pozostaną w ukryciu do momentu, gdy projekt będzie naprawdę zagrożo-

LABORATORIUM LUDZI PRZYSZŁOŚCI I OTACZAJĄCE BUDYNKI



ny. Jeden ze strażników cały czas dogląda odczytów z kamer monitorujących laboratorium, umieszczonych pod ziemią i w budynkach przy ulicy. Mag ochraniający laboratorium także siedzi tutaj (jego pozycja jest oznaczona literą M na mapie), zazwyczaj na miękkiej kanapie z podłączonymi systemami podtrzymania życia (aby lepiej patrolować astral).

Jeżeli Kuka będzie wiedział o tym, że postacie są z Samotnej Gwiazdy, strażnicy będą gotowi. Mogą udawać pielęgniarzy, a nawet pacjentów – możesz także coś wymyślić.

Biuro Powella (6)

Podobnie jak w biurze Kuki, znajduje się tu terminal dający dostęp do systemu laboratorium. Jeżeli Kuka będzie wiedział, że postacie są z Samotnej Gwiazdy i przybędą z Tannerem, Powell będzie siedział w pokoju dowodzenia. W innym wypadku jest szansa 2 na 6, że Powell będzie w swoim biurze. Jeżeli wychodzi w jakiś sprawach z biura, zamyka drzwi na klucz.

Magazyny (7)

Te dwa pomieszczenia, jedno w piwnicach kawiarni Amazonia, a drugie pod Tanią Elektroniką Kennedy'ego, to dodat-

kowe drogi dostępu do podziemnego laboratorium. Jeżeli ktoś ciekawski do nich zajrzy, będą wyglądały jak zwykłe magazyny z jedzeniem lub elektronicznymi częściami. Zwyczajnie wyglądające drzwi prowadzą z każdego z tych pomieszczeń do laboratorium. Drzwi są cały czas zamknięte, wszystkie klucze kodowe trzymane są przez załogę laboratorium. W każdym z pomieszczeń, pomiędzy pudłami, ukryty jest skaner wszczepów. Straże używają go do sprawdzania wpuszczanych osób.

Pokój strażników (8)

Jest to mniejsza wersja Pokoju przygotowań, bez monitorów wideo i maga.

Pokój dowodzenia (9)

Ludzie Przyszłości są monitorowani i kontrolowani z tego pokoju. Dwadzieścia sześć stacji roboczych zajmuje tu większość miejsca. Każda z nich wyposażona jest w dwustronne radio i lokalizator sygnału. Każdy z nadajników jest podporządkowany jednemu Człowiekowi Przyszłości. Nadajnik ten przekazuje to, co dana osoba słyszy i nadaje jej komendy. Lokalizator pozwala śledzić położenie danej osoby. Oprócz tego dwóch riggerów zapewnia obraz sytuacji dostarczany przez kamery robotów, które są głównie wykorzystywane przy atakach lub innych poważniejszych działaniach gangu.

Oprócz dwóch strażników przy drzwiach, w pokoju dowodzenia znajduje się około dwudziestu naukowców, techników i po-

mocników. Żaden z nich nie jest uzbrojony ani wytrenowany w walce. Jeżeli potrzebujesz ich statystyk, użyj profilu Przechoźniów (str. 25, **Kontakty**). Każdy z nich ma wewnętrzne łącze danych z lingua-sofem amazońsko-portugalskiego. Wszystkie komendy wydawane Ludziom Przyszłości są w języku portugalskim, który jest naturalnym językiem dr Kuka. To obniża ryzyko, że ktoś przez przypadek wyda zły rozkaz, a także utrudnia stwierdzenie wagi przekazu, gdyby ktoś podsłuchiwał częstotliwość laboratorium.

OCHRONA

W laboratorium przez cały czas jest dwunastu strażników i mag. Ubrani są w normalne ubrania, aby nie przyciągać zbytej uwagi. Jeżeli obsługa jednego ze sklepów stwierdzi coś, co nie powinno mieć miejsca, strażnicy są gotowi na natychmiastowe działanie. Zazwyczaj nie opuszczają swoich miejsc (zaznaczonych na mapie X), chyba że nastanie sytuacja alarmowa.

Mag zwykle spędza dziesięć minut na patrolu astralnym, a potem dwadzieścia minut odpoczywa. Ma także 5 Opiekunów o Mocy 3, umieszczonych we wszystkich trzech budynkach nad ziemią. Duchy zawiadamiają go o każdym intruzie, który się po-



jawia. Mag sprawdza wszystkich gości. Jeżeli wyczuje coś dziwnego w aurze sprawdzanej osoby, pozostanie w astralu, aby móc obserwować intruza.

Przy każdym z wejść znajduje się cyberskaner, którego strażnicy używają do sprawdzania pacjentów wchodzących do kliniki. Dzięki temu Kuka decyduje czy postać przyda mu się do eksperymentów, czy nie.

Strażnicy Renraku (12)

B	Z	S	I	SW	C	E	R	Pancerz
4	3	3	3	3	2	5,5	3	4/1

Inicjatywa: 3 + 2k6

Stopień zagrożenia/ sprawność zawodowa: 3/3

Umiejętności: Walka bronią 3, Broń palna 4

Cybersprzęt: Dopalone refleksy (1)

Sprzęt: Pancerz dopasowany-3 (4/1), SCK model 100 [PM, 30(m), PA/S, 7S] z tłumikiem, AZ-150 Pałka ogłuszająca [+1 do Zasięgu, 8C Ogł.].

Mag strażnik

B	Z	S	I	SW	C	E	R	M	Pancerz
2	4	2	6	5	3	6	5	6	4/1

Inicjatywa: 5 + 1k6 (21 + 1k6 gdy jest w astralu)

Stopień zagrożenia/ sprawność zawodowa: 4/3

Umiejętności: Przywoływanie 4, Broń palna 4, Czarostwo 6

Sprzęt: Pancerz dopasowany-3 (4/1), SCK model 100 [PM, 30(m), PA/S, 7S] z tłumikiem

Czary: Włócznia Mocy 6, Ogłuszający Pocisk 4, Sondowanie Umysłu 5, Uleczenie 4, Fałszywe Wspomnienia 6

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Po wizycie w Dźwięku Umysłu i/lub klinice dr Kuki postacie mogą odnieść takie samo wrażenie jak Tanner – klinika jest dokładnie tym, na co wygląda. Taka reakcja jest prawidłowa, w przygodzie wydarzy się jeszcze wiele ciekawych rzeczy, które sprowadzą postacie z powrotem do kliniki.

Jeżeli postacie mają ochotę przeprowadzić frontalny atak, przypomnij im, że są glinami, a nie runnerami i na razie nie mają wystarczających dowodów, aby otrzymać nakaz rewizji. (Jeżeli zwrócą się o taki nakaz, wtyczka Renraku w departamencie sprawiedliwości powiadomi o tym firmę, która będzie miała wystarczająco dużo czasu, aby oczyścić laboratorium. Patrz kalendarium zdarzeń w **Może trochę zabołeć**, str. 21).

Jeżeli postacie nie odwiedziły jeszcze hotelu Tannera i chcą tam pójść, przejdź do **Jaskini Leoparda** (str. 10). Jeżeli wyszli razem z Tannerem, przejdź dalej do **Po czyjej jesteś stronie?** (str. 17).

Deker może próbować włamać się do systemu Ludzi Przyrzeczności, gdy tylko drużyna dowie się o istnieniu takowego (Jest to

standardową praktyką Samotnej Gwiazdy w przypadkach nielegalnych interesów). Deker może być postacią graczy lub BN i rozpocznie swoje działanie w momencie, gdy gracze dowiedzą się o działalności Kuki. Deker może pracować w tym samym czasie, gdy gracze wybiorą się na „przejażdżkę”, przejdź wtedy do **Dekowanie Doktora**.

DEKOWANIE DOKTORA

POWIEDZ IM WPROST

Nie macie pojęcia co to za jeden, ten Kuka, ale włamanie do jego systemu może dostarczyć wiele cennych informacji. Dzięki numerowi LST, który dostaliście od Tannera, nie będzie trudno namierzyć działający jako fasada, sklep muzyczny. Teraz nadszedł czas, aby wejść do środka i zobaczyć, co kryje się po kątach.

NASTROJE

Tak jak **Chez Kuka** i ta scena powinna rozpocząć się kilkoma śladami. System doktora z początku będzie wyglądał zupełnie zwyczajnie, ale w momencie gdy deker odkryje ukryte drzwi do prawdziwego systemu albo zacznie napotykać niezwykle ciężkie blokady, postacie będą miały dobrą podstawę do podejrzeń, że dzieje się tu coś dziwnego.

ZA KULISAMI

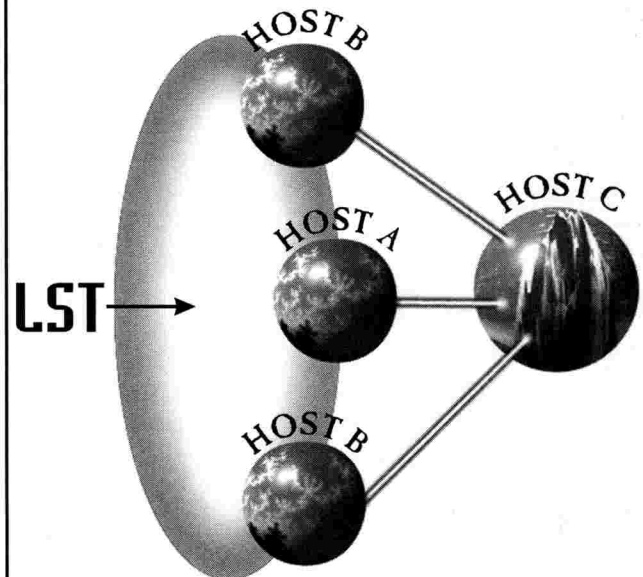
Postacie mogą zdobyć numer LST systemu Ludzi Przyszłości na kilka sposobów. Najprostszy z nich to przeszukiwanie telekomu Tannera. Tanner zna ten numer, ale Kuka każe mu się zamknąć, gdy tylko najdzie go podejrzenie, że może wydać tę informację. Postacie mogą też zdobyć ten numer, przeszukując sieci danych w celu znalezienia informacji na temat dobrego doktora, używając standartowych procedur (str. 114, **VR 2.0**). Deker może dowiedzieć się go z BBS Kraina Cieni, jeżeli posiada taki kontakt (patrz str. 67, **SRKomp**). Jeżeli postacie wezwą wydział Ochrony Sieci do pomocy w poszukiwaniach, obniż o 1 poziom trudności testu odnalezienia numeru LST.

Jeżeli postacie włamią się do systemu, fizycznie znajdując się w klinice; jeżeli deker wkradnie się do biura Kuki, podczas oprowadzania reszty drużyny po rzeźni – będziesz musiał trochę zmodyfikować rozdział **Powiedz im wprost**.

SYSTEM A: ZIELONY-6/8/10/8/9/10

System (Host) A obsługuje rachunki i reklamy sklepu muzycznego Dźwięk Umysłu, jak również ukryte (i w większości sfalszowane) zapiski operacji z rzeźni Kuki. Ikony to zazwyczaj standardowe USM z kilkoma małymi zmianami odpowiednimi dla sklepu muzycznego – programy obsługujące sprzedaż i rachunkowość mają koszulki Marii Mercurial, a muzyka lecąca w tle to raczej Dranie Darwina niż normalne, spokojne melodyjki. Jeżeli system uzyska jakieś sukcesy przeciwko dekerowi próbującemu się dostać do systemu kliniki, uaktywniony zostanie kod Podbijacza.

SYSTEMY MATRYCY LUDZI PRZYSZŁOŚCI



Podsystem Kontroli hosta zawiera ukryte przejście do Systemu (Hosta) C, gdzie trzymane są wszystkie zapiski badań i działań związanych z projektem Ludzi Przyszłości.

Poziom zabezpieczeń Dźwięk Umysłu

Granica aktywacji Zdarzenie

6	Sonda-5
11	Sonda-5
16	Oślepiacz-7, alarm pasywny
20	Podbijacz: ulepsz Kod Zabezpieczenia na Pomarańczowy-8
24	Kaskadowy Ślepiec-Rozpruwacz-6
27	Wiązany Znajdź-8 (Niszczyciel-6)
30	Alarm aktywny
33	Iskierka Ekspert-8 (Atak +2)
36	Wyłączenie systemu

SYSTEM B: ZIELONY-8/11/15/12/12/11

Systemy kawiarni Amazonia i sklepu z Taną Elektroniką Kennedy'ego używają tego samego Poziomu zabezpieczeń Hosta B. Oba te systemy używają zwykłych ikon w Uniwersalnym Standardzie Matrycy i zawierają dużą ilość danych związanych z prowadzeniem sklepu i kawiarni. Jednak ciekawski deker może znaleźć trochę interesujących rzeczy w systemie ksiąg. Dane tam zawarte mogą nasunąć mu pytania w stylu – „dlaczego niskochodowa kawiarnia potrzebuje dwunastu linguasoftów z portugalskim?” albo „czemu Kennedy cały czas zamawia cyber-radia, chociaż ani jednego nie sprzedał?”.

Tak samo jak Host A, tak i te systemy mają ukryte połączenie z Hostem C przez przejście w podsystemie Kontroli. Podsystem

Kontroli w tych Hostach jest przy okazji zainfekowany LOD-em Robak plików.

Poziom zabezpieczeń kawiarni Amazonia/ Taniej Elektroniki Kennedy'ego

Granica aktywacji Zdarzenie

6	Sonda-6
12	Znajdź-8 (Tarcza)
17	Oślepiacz-rozpruwacz-8; Pasywny alarm
21	Baglenko-10
25	Aktywny alarm, Znajdź-10
29	Konstrukt (Pancerz, Unik)
	Niszczyciel-5
	Znacznik-Rozpruwacz-5
34	Wyłączenie systemu

SYSTEM (HOST) C: CZERWONY-10/18/15/16/16/13

Host C to silnie strzeżona „kopalnia złota” zawierająca prawdę o projekcie dr Kuki. Żaden z plików w tym systemie nie łączy projektu z Renraku, ale znajduje się tu mnóstwo nazwisk i dokumentów, których źródło można, po docieklwym śledztwie, ustalić w Renraku. Deker włamujący się do tego systemu może tu także znaleźć listę Ludzi Przyszłości i ich wszczepów jak również listę poleceń w języku portugalskim (strzelaj, odwrót, czekaj, zabij itp.). Tymi właśnie komendami pracownicy Renraku sterują poczynaniami Ludzi Przyszłości.

System został zaprojektowany tak, by przypominał przepiękną tropikalną plażę, wypełnioną opalającymi się i pływającymi ludźmi. Pliki przechowywane są w torbach każdego z plażowiczów, ale ratownicy (LOD-y) są czujni i dobrze uzbrojeni.

Poziom zabezpieczeń Projektu Ludzi Przyszłości

Granica aktywacji Zdarzenie

2	Kaskadowy Znacznik-Rozpruwacz-8 (Tarcza)
5	Wiązany znajdź-10 (Iskierka-8)
8	Pasywny alarm, Konstrukt (Pancerz)
	Sonda-6
	Znajdź-6
	Zabójca-6
11	Kaskadowa Iskierka-10
13	Aktywny alarm, deker Renraku przybywa w ciągu 2k6 tur
17	Czarny Łód Ekspert: -8/+2 Atak
21	Zbiorowy Łód
	Kwas-Rozpruwacz-5
	Łapacz-Rozpruwacz -5
	Oślepiacz-Rozpruwacz -5
	Znacznik-Rozpruwacz -5
25	Kaskadowy Czarny Łód-10
29	Wyłączenie systemu

Każda postać namierzona przez Znajdź Łód w którymkolwiek z tych systemów może się spodziewać odwiedzin grupy Ludzi

Przyszłości, prawdopodobnie także z Tannerem. Patrz charakterystyki Ludzi Przyszłości w **Po czyjej jesteś stronie?** (str. 18).

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Jeżeli postać dekeru bawi się w dekowanie w Matrycy, nie szczególnie złego nie może się stać. Chyba że jest ona zbyt słaba, by poradzić sobie z systemem Dźwięku Umysłu lub zbyt mocna, by LOD-y systemu Renraku mogły ją spowolnić. Nie opieraj się modyfikować lodów czy rzutów kośćmi, jeżeli wyda ci się to konieczne. Niech postacie otrzymają wyraźne wskazówki, jeżeli będą miały kłopoty w śledztwie, ale nie wydaj wszystkiego od razu, jeżeli dobrze będą sobie radziły.

Jeżeli wśród postaci nie ma dekeru i proszą wydział Samotnej Gwiazdy o pomoc w przedostaniu się do systemu Kuki, musisz sam rozstrzygnąć rezultaty ich działania. Jeżeli drużyna radzi sobie dobrze sama, Samotna Gwiazda zacznie się wymigiwać, powołując się na nadmierne, międzywydziałowe obciążenie zasobów. Gdy już się weźmie do roboty, wykona połowicznie zadanie i nie wykryje żadnych nadzwyczajnych śladów. Jeżeli drużyna utknęła i brak jej pomysłów, wydział Ochrony Matrycy może poinformować ją, że coś bardzo dziwnego dzieje się w klinice. Powinno to nakłonić postacie do uważniejszego przyjrzenia się laboratorium.

PO CZYJĄ JESTEŚ STRONIE?

POWIEDZ IM WPROST

Tanner zachowuje się bardzo spokojnie podczas drogi na miejsce spotkania z informatorem. Może przedstawia się na sposób myślenia Ludzi Przyszłości – a może prostuje sobie rozum po ostatnich dziwactwach? Wciąż nie jesteście pewni przyczyny niedawnego, dziwnego zachowania Tannera, ale najlepszym sposobem na dowiedzenie się czegoś jest podróż z nim. A przynajmniej tak to sobie tłumaczycie.

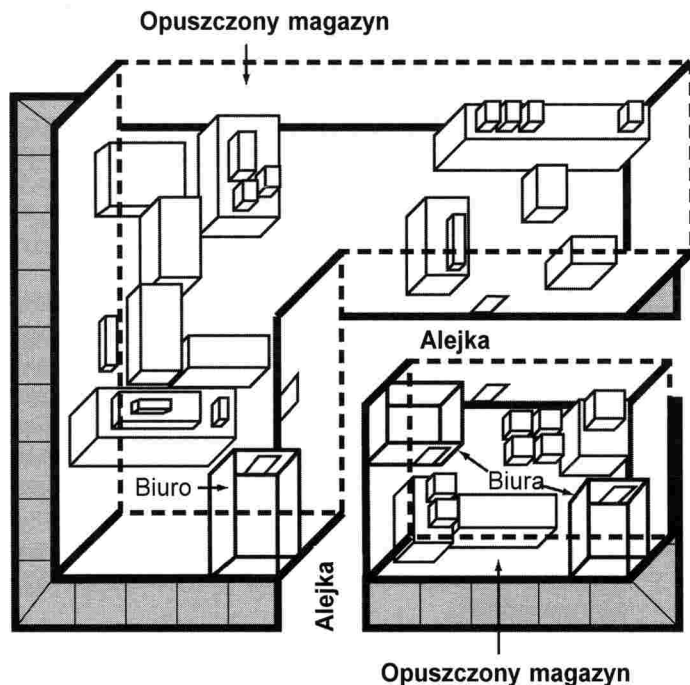
W końcu zatrzymujecie się przed opuszczonym magazynem gdzieś w pobliżu Green Lake. Prawdziwa dzicz, nawet szczury już tu nie mieszkają. Tanner prowadzi was żwirową aleją, od czasu do czasu zatrzymując się i rozglądając. Nie ma żadnego śladu informatora. Gdy skręćcie za zaśmiecony róg, słyszycie nagle kroki z odległego krańca alei – coraz więcej i więcej kroków za wami. Albo informator Tannera ma straszliwie rozszczepioną osobowość, albo wleźliście w pułapkę. Tanner też to chyba zrozumiał – wyciąga swojego Browninga.

Kłopot w tym, że celuje w was.

NASTROJE

W **Powiedz im wprost** przyjęto, że to Tanner wprowadzi drużynę w środek zasadzki Ludzi Przyszłości. Atak może także nastąpić na wiele innych sposobów. Np. Znajdź Łód może doprowadzić gang do dekeru z drużyny. Drużyna może zostać przytrzymana przez Lindy'ego w Dźwięku Umysłu aż do przybycia gangu. Przystosuj tę sytuację odpowiednio do rozwoju przygody.

MIEJSCE ZASADZKI



Jeżeli postacie nie zorientowały się jeszcze, że Tanner jest powiązany z Ludźmi Przyszłości, ta sytuacja powinna im pomóc. Nagle znajdują się na nieznanym terytorium, otoczeni przez wroga, w dodatku z niespodziewanym nieprzyjacielem pośród siebie. Gracze powinni poczuć się bardzo podłe podczas tej sceny, a ich postacie powinny wykorzystać wszelkie sztuczki ze swoich chipów danych, aby wydostać się z tej sytuacji. Aby dodać scenie jeszcze bardziej złowieszczonego charakteru, staraj się oddać bezosobowe działanie Ludzi Przyszłości.

ZA KULISAMI

Dr Kuka zebrał w panice około dziesięciu Ludzi Przyszłości i zadał im wymazanie postaci. Nie zdaje sobie najwyraźniej sprawy, że zabicie grupy policjantów to najpewniejsza droga do wzmocnienia śledztwa w sprawie gangu. Fakt ten może być mało znaczący dla drużyny, która staje oko w oko z uzbrojonym po zęby gangiem, przy okazji znajdując się w bardzo kiepskiej pozycji obronnej.

Scenariusz przyjmuje, że zasadzka ma miejsce w alei Ravena niedaleko Green Lake, jednak można ją umieścić w każdym miejscu i czasie przygody. Jeżeli postacie są zbyt agresywne w sklepie muzycznym lub w klinice, Kuka może zmusić Tannera i Ludzi Przyszłości do ataku w jednym z tych miejsc, a nawet w miejscu zamieszkania Tannera.

Kuka woli aleję, bo jest to odosobnione miejsce i nikt nie uważa robotów doglądających ataku Ludzi Przyszłości czy oddziału sprzątaczy Renraku, gotowego usunąć ciała, gdy tylko rozwieje się dym wystrzałów.

Napastnicy będą czekali, aż Tanner doprowadzi postacie do skrzyżowania alei. W tym momencie połowa Ludzi Przyszłości pojawi się przed postaciami, a druga połowa odetnie im drogę odwrotu. Zasadzka na rogu pozwala Ludziom Przyszłości strzelać do postaci, bez ryzyka postrzelenia się nawzajem (Tanner znajduje się na linii ognia, ale nie jest to problemem, dopóki Kuka interesuje się nim. Tanner i tak będzie musiał zginąć, gdyż jest z Samotnej Gwiazdy). Włamanie się do jednego z magazynów to najlepszy sposób na przeżycie drużyny. Da im to trochę ochrony i większą szansę na ucieczkę.

Użyj około półtora Człowieka Przyszłości na postać (zaokrąglone w górę) plus Tanner. Taki stosunek atakujących do broniących się powinien zapewnić uczciwą walkę. Jeżeli postacie są bardzo silne, użyj dwóch Ludzi Przyszłości na postać.

Charakterystyki Tannera pojawiają się w **Obsadzie Cieni** (str. 24). Dla pozostałych Ludzi Przyszłości użyj poniższych podstawowych statystyk. Pozmieniaj te liczby tak, by odzwierciedlić różnice we wszczepach i sprzęcie napastników. Wykorzystaj także różne rasy metaludzi. Polecaną mieszanką na dziesięć osób jest – pięciu ludzi, dwóch orków, elf, krasnolud i troll. Zmieniaj cyferki tak, by utrzymać równowagę podczas walki (lub zignoruj różnice rasowe, aby uprościć liczenie podczas walki).

Człowiek Przyszłości (Człowiek)

B	S	Z	I	SW	C	R	E	Pancerz
5	5	6	4	3	3	5(9)	1.88	5/3

Inicjatywa: 9 + 2k6

Stopień zagrożenia/ sprawność zawodowa: 2/4

Umiejętności: Broń palna 4, Walka wręcz 4

Cybersprzęt (wszystko stopnia alfa): Cyberreka (Prawe ramię [+2 Siły, +2 Zręczności], Cyberspluwa Śrutówka, Udoskonalone pazury), Cyberoczy (Uwrażliwienie, Termografia), Doczaszkowe radio (Podskórne głośniki), Przyspieszacz reakcji (2), ISPO II, Sterowniki nerwomięśniowe (1)

Sprzęt: Kurtka ochronna(5/3), Ares Predator [Ciężki pistolet, 15(m), PA, 9S], Cyber-śrutówka [Strzelba, 8(m), PA, 10C]

Człowiek Przyszłości (Ork)

B	S	Z	I	SW	C	R	E	Pancerz
7	6(8)	4(6)	2	2	1	3(9)	2.28	5/3

Inicjatywa: 9 + 3k6

Stopień zagrożenia/ sprawność zawodowa: 2/4

Wskaźnik ciała: 2,6

Umiejętności: Broń palna 5, Walka wręcz 5

Cybersprzęt (wszystko stopnia alfa): Doczaszkowe radio (Podskórne głośniki), Udoskonalone pazury, ISPO II, Sterowniki nerwomięśniowe (2)

Biosprzęt: Ulepszone stawy, Powiększenie mięśni (2), Reduktor szoku

Sprzęt: Kurtka ochronna(5/3), Ares Predator [Ciężki pistolet, 15(m), PA, 9S], Uzi III [PM, 24(m), S, 6S]



Człowiek Przyszłości (Krasnolud)

B	S	Z	I	SW	C	R	E	Pancerz
6(8)5(7)	4(6)	2	3	2	3(4)	1.12	7/5	

Inicjatywa: 8 + 3k6

Stopień zagrożenia/ sprawność zawodowa: 2/4

Wskaźnik ciała: 3

Umiejętności: Broń palna 4, Walka wręcz 6

Cybersprzęt (wszystko stopnia alfa): Osłona kości (tytanowa), Doczaszkowe radio (Podskórne głośniki), Sterowniki nerwomięśniowe (2)

Biosprzęt: Powiększenie mięśni (2), Doskonała skóra(2), Reduktor szoku

Sprzęt: Kurtka ochronna(5/3), Browning Max-Power [Ciężki pistolet, 10(m), PA, 9S], Ingram Warrior-10 [PM, 30(m), PA/S, 7S]

Człowiek Przyszłości (Elf)

B	S	Z	I	SW	C	R	E	Pancerz
4	3(5)	7(11)	3	2	3	5(10)	24	5/3

Inicjatywa: 10 + 3k6

Stopień zagrożenia/ sprawność zawodowa: 2/4

Wskaźnik ciała: 0,6

Umiejętności: Broń palna 5, Walka bronią 5

Cybersprzęt (wszystko stopnia alfa): Doczaszkowe radio (Podskórne głośniki), System sterowania ruchem (2), Syntetyczne mięśnie (2), ISPO II

Biosprzęt: Kompensator obrażeń (3)

Sprzęt: Kurtka ochronna(5/3), Ingram ISPO-PM [PM, 32(m), PA/S, 7S], Katana z Dikote' [+1 Zasięg, 9S]

Człowiek Przyszłości (Troll)

B	S	Z	I	SW	C	R	E	Pancerz
7(8)	6(10)	3(7)	3	2	1	3(9)	2.92	5/3

Inicjatywa: 9 + 3k6

Stopień zagrożenia/ sprawność zawodowa: 2/4

Wskaźnik ciała: 6,1

Umiejętności: Broń palna 4, Walka bronią 5

Cybersprzęt (wszystko stopnia alfa): Doczaszkowe radio (Podskórne głośniki), Syntetyczne mięśnie (2),

Biosprzęt: Zbiornik adrenaliny (2), Powiększenie mięśni (2), Reduktor szoku

Sprzęt: Kurtka ochronna(5/3), Ares Predator [Ciężki pistolet, 15(m), PA, 9S], Topór bojowy [+2 Zasięg, 10C], Enfield AS-7 [Strzelba, 10(m), PA/S, 8C]

Ludzie, orki i elfy rozpoczną wymianę ognia, podczas gdy krasnoludy i trolle będą dążyły do walki wręcz. Członkowie gangu nastawieni są na totalny atak. Kuka chce by postacie były martwe i nie obchodzi go, ilu Ludzi Przyszłości przy tym straci.

Mimo, iż Ludzi Przyszłości jest wielu, są dobrze wyposażeni i mają wysmienite miejsce na zasadzkę, jest kilka czynników działających na korzyść postaci. Mimo, że Ludzie Przyszłości są przystosowani do natychmiastowego wykonywania rozkazów otrzymywanych przez podskórne radio, nie są tak efektywni, jak mogliby być, gdyby działali z własnej woli. Ich Stopień Zagrożenia odzwierciedla ten stan, który ma jeszcze dodatkowe efekty.

® Ludzie Przyszłości mają dosyć ograniczony „zestaw rozkazów” i nie są w stanie ustalić i przeprowadzić skomplikowanych planów. Ta prosta zasadzka to praktycznie szczyt ich możliwości taktycznych i zabrało im sporo czasu jej zastawienie. Jeżeli postacie zastawią kontr-zasadzkę, Ludzie Przyszłości wejdą prosto w nią. Oprócz tego, ich reakcje ograniczone są do poruszania się, ataku, oczekiwania i ucieczki.

® Nieokablowani technicy, wydający rozkazy Ludziom Przyszłości, nie reagują odpowiednio szybko na zmiany sytuacji, tak jak mogą to zrobić naładowani wszczepami członkowie gangu. Aby odzwierciedlić ten czynnik, wykonaj dodatkowy rzut na inicjatywę kontrolerów 4 + 1k6. Jest to jedyny moment w turze, gdy członkowie gangu mogą zmienić wykonywaną czynność. Do tego momentu będą powtarzać ostatnio zadany rozkaz. Szybkie postacie mogą wykorzystać to opóźnienie.

® Technicy mają także ograniczoną wiedzę o polu bitwy i mogą polegać tylko na przekazach radiowych od Ludzi Przyszłości i widoku z kamer dwóch robotów latających nieopodal. Wszystko co ogranicza te przekazy (czary fizycznych iluzji, zakłócające radiowe, czy nawet przeniesienie akcji do wnętrza budynku, poza zasięg robotów) ogromnie zmniejsza możliwości techników w kierowaniu Ludźmi Przyszłości. Przy czym Ludzie Przyszłości nie komunikują się ze sobą – wszystkie rozkazy pochodzą od Kuki i jego techników.

® Mało prawdopodobne, ale możliwe jest, by postacie obróciły uwarunkowanie Ludzi Przyszłości przeciwko nim samym. Każda postać dysponująca radiem, może odkryć wiele rozkazów w języku portugalskim, transmitowanych na wielu częstotliwościach i zorientować się, że Ludzie Przyszłości reagują na te rozkazy. Każda postać, która zna ten język lub ma odpowiedni mikro-soft (na przykład taki jak miał Lindy), może wydawać rozkazy z taką samą łatwością jak pracownicy Renraku. Może to spowodować spore zamieszanie, gdy każdy z członków gangu, będzie wykonywał ostatnio otrzymany rozkaz. Nie daj tej możliwości graczom, jeżeli sami tego nie wymyślą. Daj im tylko uczciwą szansę odkrycia tego mechanizmu, jeżeli będą dysponowali odpowiednim ekwipunkiem i ruszą głowami, jak go użyć.

Postacie mają też ogromną przewagę nad Ludźmi Przyszłości, jeżeli w ich drużynie występuje mag. Ludzie Przyszłości są zwykłymi ludźmi i są bardzo podatni na magiczne ataki.

Wreszcie, postacie mają okazję do doświadczenia przyjemności wezwania posiłków – w końcu są glinami. Ravenna nie jest najmilszą dzielnicą Seattle, ale Samotna Gwiazda zdaje sobie sprawę ze wzmożonej aktywności Ludzi Przyszłości w tym obszarze. Jeżeli postacie zażądają wsparcia, w ciągu 3k6 tur przybędzie dwunastu ludzi w Citymasterze.

Jeżeli postacie wyrażą specjalne życzenie o magiczne wsparcie, w ciągu 1k6 tur przybędzie astralnie mag z Wydziału do Spraw Paranormalnych. Magowi będą towarzyszyć dwa żywioły ziemi o Mocy 4, które mogą się ukazać.

Jeżeli postacie nie wezwą wsparcia w ciągu 3k6 tur po pierwszym wystrzale z broni automatycznej, na scenę wydarzeń przybędzie patrol dwóch funkcjonariuszy w Chryslerze-Nissanie Patrol-1. Ci funkcjonariusze nie będą wiedzieli, że postacie są tajnymi agentami i mogą potraktować ich jako potencjalnie niebez-

piecznych. W dodatku nowoprzybyli policjanci wezwą dwunastoosobowy oddział szybkiego reagowania, który przybędzie po 3k6 turach. W takim wypadku oddział także nie będzie wiedział, kim są postacie. W rezultacie drużyna może znaleźć się w ogniu krzyżowym pomiędzy policją a Ludźmi Przyszłości. Może także dostać rozkaz zatrzymania się i rzucenia broni.

W każdym z tych przypadków, Ludzie Przyszłości będą starali się wycofać z walki i rozproszyć od razu po przybyciu oddziału szybkiego reagowania.

Policjant z patrolu (2)

B	S	Z	I	SW	C	R	E	Pancerz
4	4	4	3	4	2	3	6	4/3

Inicjatywa: 3 + 1k6

Stopień zagrożenia/ sprawność zawodowa: 2/2

Umiejętności: Broń palna 3, Walka bronią 2, Etykieta (Korp.) 2, Etykieta (Ulica) 4, Procedury policyjne 4, Walka wręcz 3

Cybersprzęt: brak

Sprzęt: Kamizelka z dodatkowymi płytkami (4/3 + hełm), Ruger Super Warhawk [Ciężki pistolet, 6(bębenek), PA, 10S, 24 dodatkowe pociski, Laserowy celownik], Pałka ogłuszająca (6C Ogłuszenie), Radiostacja

Członek OSR (8)

B	S	Z	I	SW	C	R	E	Pancerz
5	5	6	4	4	3	5(7)	3,5	8/6

Inicjatywa: 7 + 2k6

Stopień zagrożenia/ sprawność zawodowa: 4/4

Umiejętności: Samochód 2, Etykieta (Korp.) 3, Etykieta (Ulica) 4, Broń palna 5, Skradanie się 4, Walka wręcz 3

Cybersprzęt: ISPO, Sterowniki nerwomięśniowe (1)

Sprzęt: Ciężki pancerz ochronny (8/6 + Hełm z wbudowaną radiostacją), Colt Łowca [Ciężki pistolet, 16(m), PA, 9S, 2 dodatkowe magazynki, wbudowane ISPO], Pałka ogłuszająca (6C Ogłuszenie), Rękawice szokowe (7C Ogłuszenie) oraz jeden z poniższych:

AUG-CSL [Karabin szturmowy, 40(m), PA/S/A, 8S, 2 dodatkowe magazynki, wbudowane ISPO, osłabiacz odrzutu Gas-Vent 2, Celownik termograficzny]

CMDT/SM Strzelba bojowa [Śrutówka, 8(m), PA/A, 9C, z 3 dodatkowymi magazynkami, wewnętrznym ISPO, osłabiacz odrzutu Gas-Vent 2 + podkładki antywstrząsowe (1)]

HK227-S[PM, 28(m), PA/S, 7S, 2 dodatkowe magazynki, wbudowane ISPO, osłabiacz odrzutu Gas-Vent 2]

MA 2100 Karabin snajperski [Karabin snajperski, 8(m), PA, 14C, osłabiacz odrzutu Gas-Vent 3 + podkładki antywstrząsowe (1), Powiększenie obrazu 3 z termografią]

Mag Walki z WSP (wsparcie astralne)

B	S	Z	I	SW	C	R	E	M	Pancerz
2	2	5	2	6	6	6	6	5(8)	-

Inicjatywa: 5(8) + 1k6

Stopień zagrożenia/ sprawność zawodowa: 3/3

Umiejętności: Etykieta (Korp.) 2, Etykieta (Ulica) 1, Przywoływanie 6, Teoria magii 6, Czarostwo 6

Cybersprzęt: brak

Sprzęt: Nóż [Fokus broni(3)], Fokus Mocy (4), Fokus Ducha (3)]

Czary: Jasnowidzenie 4, Konfuzja 4, Kontrola działania 3, Wykrycie wrogów (zwiększony zasięg) 4, Przyspieszenie odruchów (+3) 4, Chmura mocy 4, Cios mocy 5

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Niestety, niektóre (a może nawet wszystkie) postacie mogą zginąć w zasadzce. To może być dosyć kłopotliwe. Jeżeli będą na tyle głupie, by stać w otwartym polu i walczyć do upadłego, zaśłużą na karę. Ale taka katastrofa może zakończyć przygodę, więc poniżej podajemy kilka sposobów utrzymania postaci przy życiu, jeżeli same nie będą sobie w stanie pomóc.

Po pierwsze, pamiętaj że Ludzie Przyszłości, jak również Tanner, są pod czyjąś kontrolą – jest to jeden z czynników dający postaciom kilka dodatkowych sekund potrzebnych na danie nura do pobliskiego magazynu, zanim zaczną latać kule. Ludzie Przyszłości działają w oparciu o rozkazy wydawane przez techników. Technicy, z kolei, otrzymują rozkazy od Kuki. A Kuka nie jest mistrzem strategii, może nawet nie być pewien kiedy wydać rozkaz otwarcia ognia. Więc nie przejmuj się, modyfikując kilka rzutów tak, by utrzymać postacie przy życiu (ale niekoniecznie dać im szansę na odpowiedź). Zamiast tego możesz zmniejszyć liczbę Ludzi Przyszłości tak, by gang nie miał takiej przewagi nad bohaterami. Możesz także przyspieszyć przybycie wsparcia. (Cóż za zrzędzenie losu! OSR właśnie się posilał w barze samochodowym dwa bloki dalej!). Staraj się utrzymać postacie przy życiu, ale nie pozwól by wydostali się z opresji zbyt łatwo, w końcu Samotna Gwiazda posiada doskonałą opiekę medyczną.

W tej scenie może łatwo dojść do zgonu Tannera; znajduje się on na linii ognia pomiędzy Ludźmi Przyszłości a postaciami. Jeżeli zginie, koronerzy Samotnej Gwiazdy odkryją w jego ciele implanty Kuki, co da ostateczny dowód na działania Kuki. Zamiast zabijać, możesz śmiertelnie zranić Tannera. W takim przypadku, lekarze Samotnej Gwiazdy odkryją wszczepy podczas leczenia, co wyjaśni i rozgrzeszy jego postępowanie.

Gdy tylko postacie pokonają Ludzi Przyszłości, albo uciekną im, ciąg wydarzeń z **Może trochę zboleć** (Str. 21) rozpocznie się, a Renraku zacznie rozmontowywać podziemny kompleks i niszczyć wszelkie dowody na operację Ludzi Przyszłości. Jeżeli więc zasadzka będzie miała miejsce zanim postacie odwiedzą lokal Kuki, dostarcz im kilku wskazówek łączących Ludzi z Kuką. Na przykład, Kuka może rozkazać jednemu z rannych Ludzi powrót do kliniki, gdzie będzie mógł go opatrzyć lub zniszczyć. Może jeden z zabitych będzie w posiadaniu wizytówki Dźwięku Umysłu z wypisanym nazwiskiem Kuki na odwrocie. Może śmiertelnie ranny Tanner zdąży wyszeptać swoje podejrzenia, zanim umrze. Nawet robot obserwacyjny powracający do kliniki może naprowadzić postacie na trop.

Gdy postacie zdecydują, że już czas na konfrontację z Kuką, przejdź do **Może trochę zboleć**. Jeżeli postacie już odwiedzały klinikę, załoga Renraku będzie na nich czekać. Może ona zabarykadować wejście, odmawiając prawa wstępu, lub może próbować zasadzki.

Pracownicy Renraku całkowicie rozmontują i usuną ślady laboratorium w około godzinę po strzelaninie (patrz Kalendarium

zdarzeń). Jeżeli postacie nie zdążą dotrzeć do laboratorium w ciągu godziny, przejdź od razu do **Podsumowania wątków** (str. 22).

MOŻE TROCHĘ ZABOLEĆ

POWIEDZ IM WPROST

Co za dużo to niezdrowo. Czas, by ten drań Kuka zapłacił. Nie dość, że jego prywatna armia sieje zniszczenie na ulicach to jeszcze załatwił kumpla z policji – a tego Samotna Gwiazda nie daruje. Czas zdjąć szalonego doktora... I sprawdzając kabury macie nadzieję, że jest na tyle głupi, by opierać się aresztowaniu.

NASTROJE

W zależności jak postacie poradzą sobie z aresztowaniem Kuki, może być ono prostym najazdem przeważającymi siłami z żądaniem poddania, albo frontalnym atakiem i totalną rzeźnią. Postacie powinny mieć już wystarczająco dużo powodów by nie-
nawidzić doktora i mogą starać się zastrzelić go podczas „próby ucieczki”, ale to może przekreślić szansę na odkrycie kto tak naprawdę stał za projektem Ludzi Przyszłości. W każdym razie konflikt pomiędzy chęcią zemsty, a szansą na złapanie naprawdę grubej ryby, może dostarczyć okazji do doskonałej próby umiejętności odgrywania postaci.

Możesz modyfikować Kalendarium zdarzeń tak, by dać postaciom okazję do capnięcia Kuki. Daj postaciom szansę na doprowadzenie Kuki przed wymiar sprawiedliwości, chyba że wybitnie się będą ślimaczyć. Jeżeli w drużynie jest deker, pozwól mu się włamać do systemu Dźwięku Umysłu, akurat w chwili gdy będą znikać ostatnie dane na temat Ludzi Przyszłości (nie pozwól mu zidentyfikować celu do którego są przenoszone – głównego systemu Renraku) i pozwól mu zebrać jak najwięcej dowodów, zanim cały system zostanie totalnie wymazany. Jeżeli, któraś z postaci ma osobiste porachunki z Kuką, daj jej szansę na konfrontację z dobrym doktorkiem.

ZA KULISAMI

W tej chwili postacie powinny mieć wystarczająco dużo dowodów, aby domyślić się, że to klinika Kuki jest źródłem Ludzi Przyszłości. Nie było by głupim pomysłem, zabrać ze sobą jakieś wsparcie, w końcu postacie widziały gang w akcji. Po krótkich negocjacjach, postacie będą mogły zapewnić sobie towarzystwo OSR. A jeżeli poproszą, Wydział do Spraw Paranormalnych Samotnej Gwiazdy będą mogły otrzymać pomoc maga, albo dekera z Wydziału Ochrony Sieci, o ile nie mają już jednego w drużynie. Użyj opisu z **Po czyjej jesteś stronie?** (str. 20) dla maga.

Niech postacie same odegrają podejście pod klinikę, z odpowiednią pomocą taktyczną dowódcy OSR. Jeżeli postacie nie odwiedziły wcześniej kliniki, mogą nie wiedzieć, że kompleks łączy pod ziemią wszystkie budynki znajdujące się nad



nim, co daje pracownikom Renraku przewagę i sposobność do ucieczki.

Użyj mapy i cech BN przedstawionych w **Chez Kuka** (ss. 14, 15). Poniższy Kalendarz zdarzeń pomoże mistrzowi gry określić co dzieje się w laboratoriach, poczynwszy od momentu ucieczki postaci z zasadzki lub pokonania Ludzi Przyszłości (patrz **Po czyjej jesteś stronie?**, str. 18-19). Podróż z miejsca zasadzki do kliniki, na sygnale, zabierze maksymalnie 10 minut. Dla uproszczenia przyjmij, że jakiegokolwiek wsparcie przybędzie w tym samym czasie do kliniki co postacie. Jeżeli postacie skontaktują się z Samotną Gwiazdą i poproszą o natychmiastową interwencję, Gwiazda od razu wyśle dekera i/lub maga w przestrzeni astralnej, aby sprawdził(ili) co dzieje się w klinice, co może zakłócić przebieg wydarzeń z kalendarza.

Działania postaci mogą mieć wpływ na niektóre wydarzenia z kalendarza. Na przykład ciężarówka i załoga Renraku uciekną jak tylko na horyzoncie pojawią się patrole Samotnej Gwiazdy, nie zważając czy zabrano całe wyposażenie. Jeżeli postacie zdobędą laboratorium szybko, Powell zacznie kasować dane, zanim zostaną przeniesione do systemu Renraku. W końcu, jeżeli stwierdzi, że wciąż jest zbyt dużo dowodów, a gliny są tuż tuż, może zdetonować ładunki wybuchowe wcześniej.

W tej scenie Powell ma trzy priorytety. Pierwszorzędny to usunięcie wszelkich dowodów mogących wskazać powiązania Renraku z projektem. Jeżeli okaże się możliwe, to będzie starał

KALENDARIUM ZDARZEŃ

Czas (godziny: minuty)	Wydarzenia
0:00	Postacie pokonały Ludzi Przyszłości lub Kuka i firma zorientowali się, że jakieś postacie uciekły z miejsca zasadzki.
0:02*	Kuka informuje Powella o zaistniałej sytuacji. Powell rozkazuje ewakuację laboratorium. Strażnicy są postawieni w stan gotowości, a personel zaczyna pakować sprzęt chirurgiczny i monitorujący.
* możesz zwiększyć ten czas jeżeli gracze potrzebują więcej czasu na podążenie śladami lub musisz dać im więcej wskazówek by mogli podążyć za Kuką. Powell może odczekać przez jakiś rozsądny czas – nawet kilka dni – zanim zacznie działać. W końcu może przyjąć, że postacie zostały zabite i nie wyda rozkazu zamknięcia laboratorium aż do momentu przybycia postaci w celu zaarrestowania Kuki.	
0:05	Wszystkie drzwi w Dźwięku Umysłu zostają zamknięte, a na frontowym oknie zostaje wywieszony znak ZAMKNIĘTE.
0:10	Nie oznaczone ciężarówki z lokalnego oddziału Renraku przybywają na miejsce. Personel rozpoczyna załadunek sprzętu na samochody.
0:12	Powell rozpoczyna transmisję danych z systemów laboratorium do głównego systemu Renraku przez krótko okresowy, alarmowy WDS.
0:27	Przesyłanie danych zakończone; Powell zaczyna kasować wszystkie dane w Systemie (Host) C.
0:30	Kasowanie danych zakończone. Personel zaczyna ładować komputery na ciężarówki Renraku.
0:35	Strażnicy rozmieszczają małe ładunki wybuchowe po laboratorium by zniszczyć nieprzenośny sprzęt i wszelkie dowody.
0:45	Cały przenośny sprzęt został załadowany na ciężarówki, które odjechały. Cały pozostały personel, oprócz Kuki Powella i strażników opuszcza w tym momencie laboratorium.
0:55	Strażnicy kończą rozkładanie ładunków wybuchowych. Kuka, Powell i strażnicy opuszczają obiekt.
1:00	Ładunki wybuchowe eksplodują. Wszyscy pozostali w podziemnych pokojach otrzymują 9Z obrażeń. Wszystkie pozostałe dowody po projekcie Ludzi Przyszłości zostają zniszczone.

się uratować jak najwięcej danych badawczych. A jeżeli osiągnie te dwa cele, będzie się także starał uratować jak najwięcej inwestycji Renraku, ewakuując z laboratorium sprzęt i pracowników.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Jeżeli postacie doprowadzą do wielkiego frontального ataku i zaczną mieć kłopoty, może im przybyć na pomoc druga fala oddziałów Samotnej Gwiazdy. Jeżeli postacie nie będą miały większych trudności z atakiem, pozwól żeby Kuka wezwał pozostałych Ludzi Przyszłości na pomoc przy obronie laboratorium.

Jeżeli postaciom nie uda się przybyć do laboratorium przed usunięciem kluczowych dowodów, możesz im dać drugą szansę. Niech jeden z drużyny zauważy odjeżdżające ciężarówki, lub rozpozna uciekającego ulicą Lindy'ego i ruszy za nim w pogoni.

Jeżeli postacie nie zdobędą wystarczająco dużo dowodów lub nie uda im się połączyć fragmentów danych dotyczących Ludzi Przyszłości, Kuki, Powella i Renraku, polecą ich głowy. Jeżeli są zawodowymi pracownikami Samotnej Gwiazdy, zostaną oddelegowani na jakiś czas do papierkowej roboty. Jeżeli są na kontrakcie, umowa może zostać zerwana.

W każdym wypadku Kuka i/lub Powell prawdopodobnie staną się wrogami drużyny (patrz str. 71-75, **SRKomp**). A Ludzie Przyszłości mogą powrócić, jeżeli chcesz by gracze jeszcze raz zmierzili się z tym gangiem. Oczywiście postacie będą musiały przekonać swoich przełożonych w Gwieździe, że są w stanie podolać takiemu zadaniu.

Aby zakończyć tę przygodę, przejdź do **Podsumowania wątków**.

PODSUMOWANIE WĄTKÓW

Najlepiej by było gdyby postacie powróciły do kliniki, zanim Kuka i jego współpracownicy wyczyszczą podziemny kompleks; będą mogli zaarrestować każdego zamieszanego w projekt Ludzi Przyszłości i zebrać wystarczająco dużo dowodów by odbyła się legalna sprawa sądowa. Jeżeli to im się uda, kapitan Burns i inni oficerowie będą bardzo zadowoleni – postacie mogą nawet otrzymać pochwałę za swoją pracę. Niestety, bitwa sądowa będzie trwała miesiącami. Kuka i Powell mogą zostać w końcu skazani, ale sówicie opłacani prawnicy Renraku osiągną sukces,



zaprzeczając jakoby firma wiedziała i zezwalała na „działania tych dwóch wysoce niesubordynowanych pracowników”. Prasa Renraku przedstawi Kukę i Powella jako „błądzących szaleńców, których działania są przekleństwem dla wybitnych prac rodziny korporacyjnej Renraku” i cała sprawa wyciszy się.

Jeżeli postacie przybędą zbyt późno by odzyskać jakieś porządne dowody związane z projektem Ludzi Przyszłości, ich śledztwo nie będzie jednak taką kompletną porażką. Ludzie Przyszłości zaprzestaną swoich działań, a Tanner i pozostali znani członkowie gangu będą mieli okazję pozbycia się niechcianych wszczępów. Projekt zostanie zawieszony na jakiś czas, tzn. do momentu ponownego otwarcia w innym mieście. Do tego czasu ulice Seattle będą trochę bezpieczniejsze. Lecz nie na długo.

Cokolwiek by się nie stało z dr Kuką, postacie będą musiały poradzić sobie ze skutkami swoich działań podczas śledztwa. Jeżeli Tanner zginie, szczególnie jeżeli umrze z rąk bohaterów, może zostać wszczęte śledztwo przeciwko nim. Mogą otrzymać upomnienie, lub nawet ponieść karę za zabójstwo, jeżeli Gwiazda będzie sądziła, że można było uniknąć jego śmierci. Postacie będą musiały się także stawić przed komisją dyscyplinarną i wyjaśnić wszelkie wtargnięcia, obrażenia postronnych osób, zniszczenie prywatnego mienia i ze wszystkich potencjalnie nielegalnych działań, które podjęły podczas sprawy. W zależności od reputacji postaci i wyników jakie osiągnęli, mogą otrzymać różne kary – upomnienie (pro forma), degradację, zawieszenie, a nawet areszt. Dostosuj odpowiednio karę do dokonanych przestępstw; postacie nie odgrywają tu shadowrunnerów, więc muszą trzymać się wyższych standardów postępowania.

Wreszcie, postacie mogą zauważyć, że wiele sprzętu komputerowego i wszczępów skonfiskowanych z laboratorium Renraku i od Ludzi Przyszłości nie poszło do magazynów Gwiazdy, jak zazwyczaj ma to miejsce. Trafiły natomiast w ręce Wydziału do spraw Badań i Rozwoju i Wydziału Psychologii – aby opracować metody pozwalające zapobiec w przyszłości takiemu praniu mózgów (w każdym razie, tak twierdzą Wydziały).

NAGRADZANIE KARMA

Przydziel drużynie Karmę tak, jak opisano poniżej. Indywidualną Karmę przydziel według normalnych zasad (str. 199, **SRII**).

Przetrawianie	1 punkt
Zagrożenie	3 punkty
Odkrycie, że Kuka stoi za projektem Ludzi Przyszłości	1 punkt
Zebranie dowodów na to działanie	1 punkt
Utrzymanie Tannera przy życiu	1 punkt

ŁĄŻENIE

Postacie mogą zechcieć wypytać swoje kontakty o głównych BN z przygody. Poniższe tabele podsumowują informacje jakie mogą zdobyć.

Postacie mogą pytać znajomych funkcjonariuszy Samotnej Gwiazdy o sierżanta Tannera. Mogą także wypytywać uliczne kontakty o alter ego Tannera – Franka „Leoparda” Leonarda. Są to

dwie różne osoby i wynik poszukiwań może być różny, więc użyj odpowiednich tabel dla każdego z osobna.

SIERŻANT FRANCO TANNER

Odpowiednie kontakty (Poziom Trudności 4)

Każdy kontakt w policji.

Sukces Odpowiedź

- 0 Nie, nie słyszałem nawet tego nazwiska. Chcesz pączka?
- 1 Chyba pracuje w wydziale zorganizowanej przestępczości, nie? Te ciastka z nadzieniem ananasowym są wysmienite – spróbuj. I powiem ci, ktoś kto potrafi pracować jako tajny agent przez tak długi czas, musi być nie lada gлина.
- 2+ Tanner to dobry gлина. Ma dobrą reputację, czyste konto, złapanych kilka grubych ryb, bez utraty przykrywk. Pewnie dostaje niezłą kasę, ale powiem ci, że uczciwie na nią zarabia. Masz, poczęstuj się rogalem.

FRANK „LEOPARD” LEONARD

Odpowiednie kontakty (Poziom Trudności 4)

Każdy kontakt uliczny.

Sukces Odpowiedź

- 0 Sorry, koleżko, nigdy o nim nie słyszałem.
- 1 Pracuje dla kilku gangów ze śródmieścia, pomaga im zdobyć sprzęt i nadaje im kontakty, które mogą sami utrzymywać.
- 2-3 Leopard? Taa, widziałem go wczoraj. Pytał dużo o Ludzi Przyszłości. Może chce mieć z nimi do czynienia? Ale nie myślę by mu się powiodło.
- 4+ Zbyt dużo ludzi kręcących się wokół Leoparda zostaje zgarniętych, a on sam jest cały czas czysty. Moim zdaniem to jakiś kapuś Samotnej Gwiazdy.

DR KUKA

Odpowiednie kontakty (Poziom Trudności 4)

Każdy kontakt uliczny.

Sukces Odpowiedź

- 0 Zdaje mi się, że to DJ w Sajbrprzeźreni – no wiesz, tym klubie dla dekerów.
- 1-2 To uliczny doktor z Ravenna. Chyba jest nowy w tym biznesie, ale ludzie powiadają, że odwała dobrą robotę za rozsądną cenę.
- 3 Działa pod przykrywką sklepu muzycznego Dźwięk Umysłu. Ale siedź cicho człowieku, wiesz jak trudno o dobrego doktora na ulicy w tych czasach.
- 4 Musi mieć źródło w szpitalu, albo w jakimś korpie, bo cały jego sprzęt to chrom klasy Alfa, którego większość rzeźni na oczy nie widziała.



LUDZIE PRZYSZŁOŚCI

Odpowiednie kontakty (Poziom Trudności 4)

Każdy gang albo kontakt uliczny.

Sukces Odpowiedź

- 0 Ludzie Przyszłości? To ta kapela co zniknęła w 54-tym?
- 1 Pewnie, słyszałem o Ludziach Przyszłości. Czy jest ktoś, kto nie słyszał? Mogą ich pokazywać w wiadomościach o ósmej, ale zobaczmy jacy są twardzi jak przyjdą na nasz teren.
- 2-3 Ci cwaniacy muszą mieć jakieś potężne wsparcie, ładują w siebie więcej wszczepów niż niektórzy runnerzy, których znam. Nie wiem co kombinują, ale nie mam zamiaru wchodzić im w drogę.
- 4+ Znam jednego kolesia z tego gangu; widziałem go na nagraniu trideo z ataku na magazyn w Northgate. Pytałem się go o to, ale zachowywał się tak, jakby nie miał pojęcia, o co mi chodzi. Przysięgam, że to był on. Dwa dni później znaleziono go martwego. Moim zdaniem, coś dziwnego jest z tym gangiem.

OBSADA CIENI

BN poniżej zostali przedstawieni w kolejności zależnej od ich wagi dla przygody.

SIERŻANT FRANCO TANNER

Uczciwy, ciężko pracujący, oddany pracy funkcjonariusz. Tanner ma doskonałą kartotekę w Samotnej Gwieździe jako tajny agent do spraw gangów. udało mu się zapobiec kilku większym akcjom gangów bez przerywania swojej zasłony. Jego jedyną wadą jest zbyt duża wiara w swoje siły, a zbyt mała w źródła Gwiazdy. Czasem podejmuje poważne ryzyko aby rozwiązać sprawę. Tym razem mu się nie udało i skończył jako nieświadomy członek gangu, na którego poszukiwanie został wysłany.

Cechy

Budowa: 4	Inteligencja: 5
Zwinność: 5	Siła Woli: 4
Siła: 4	Esencja: 3,03
Charyzma: 4	Reakcja: 5(6)

Inicjatywa: 6+2k6

Stopień zagrożenia/sprawność zawodowa: 4/3 (2/4 gdy jest pod kontrolą Kuki)

Umiejętności

Broń palna: 4	Psychologia 2 [Zachowania grup 4]
Etykieta (Ulica): 5	Samochód: 2
Negocjacje: 3	Skradanie się: 4
Procedury Policyjne: 4	Walka wręcz 3 [Obezwładnienie 5]

Cybersprzęt

Doczaszkowe radio (podskórne głośniki), klasy Alfa
Dopalacze Refleksu (2)
ISPO
Wewnętrzne łącze danych (4), klasy Alfa
Złącze Umiem-softów plus (3)

Sprzęt

Browning Ultra-Power [Ciężki pistolet, 10(m), PA, 9S], z ukrytą kaburą i dwoma dodatkowymi magazynkami
Kamizelka Ultra-ochronna (4/3)

DR KUKA

Dr Kuka to uliczne imię dr Claudio Andrade, wybitnego Amazońskiego emigranta, którego badania nad symetrycznym uwarunkowaniem i cybernetycznie modyfikowanym zachowaniem, dały by mu miano pierwszego naukowca w kraju, gdyby tylko bardziej uważał, skąd i w jaki sposób zdobywa obiekty do badań. Niestety gdy jeden z obiektów okazał się kuzynem burmistrza Sao Paulo, Andrade musiał ratować się szybkim opuszczeniem Amazonii. Renraku było bardziej niż zadowolone z możliwości wynajęcia doktora i przetransportowania go na teren UCAS, gdzie mógł kontynuować badania.

Operacja Ludzi Przyszłości to pierwsza próba bojowa metod Kuki. Jest tym niezmiernie podekscytowany. Jak wielu naukowców, ma tendencję do przeceniania wagi swojej pracy, jednocześnie niedoceniając efektów jakie może to przynieść rzeczywistemu światu. Jego intelekt, mimo iż niecodzienny, jest zbyt jed-

nokierunkowy. Kuka nie jest szalony, choć czasem zachowuje się paranoicznie. Powinien zostać odegrany jako sprytny przeciwnik, a nie klasyczny szalony naukowiec.

Kuka nie posiada żadnych wszczepów. Jego praca sprawia iż zbyt dobrze wie, że cybernetyczne wszczepy mogą zostać w łatwy sposób użyte przeciwko niemu.

Cechy

Budowa: 3	Inteligencja: 6
Zwinność: 4	Siła Woli: 5
Siła: 2	Esencja: 6
Charyzma: 3	Reakcja: 5

Inicjatywa: 5+1k6

Stopień zagrożenia/sprawność zawodowa: 1/2

Umiejętności

Biologia 4 [Medycyna: 6]	Komputery: 3
Biotech 4 [Chirurgia wszczepów: 6]	Przesłuchiwanie: 4
Cybertechnologia: 6	Psychologia: 7
Etykieta (Korporacyjna): 3	Walka wręcz: 3

Sprzęt

Komputer naręczny z 800 Mp pamięci

MARCUS POWELL

Powell jest pracownikiem Renraku i dowódcą operacji Ludzie Przyszłości. Chce się szybko wspiąć po drabinie korporacyjnej, dlatego stara się utrzymać Kukę i pozostałych pracowników pod ścisłą kontrolą. Powell spędza większość czasu na spotkaniach poza laboratorium, starając się zdobyć większe fundusze dla projektu i chwale dla siebie. Jednak bywa na tyle często w laboratorium by doglądać wszystkich i wszystkiego. Nie jest zbyt lubiany przez personel, ale nie dba o to.

Cechy

Budowa: 3	Inteligencja: 5
Zwinność: 3	Siła Woli: 4
Siła: 3	Esencja: 5,5
Charyzma: 5 (7)	Reakcja: 6

Inicjatywa: 4+1k6

Stopień zagrożenia/sprawność zawodowa: 2/2

Wskaźnik ciała: 0,6

Umiejętności

Broń palna: 3
Etykieta (Korporacyjna): 5(7)
Kierowanie zespołem: 3(5)
Komputery: 4
Negocjacje: 4(6)

Biosprzęt

Dostosowane feromony (2)

Cybersprzęt

Łącze danych (4) z 75 Mp pamięci wewnętrzzaskkowej



Sprzęt

Morissey Elite [Ciężki pistolet, 5(m), PA, 9S] z ukrytą kaburą
Vashon Island „Psi kiel” kuloodporny garnitur (3/3)
Telekom z 200 Mp pamięci

ZANIEDBANIE

WSPANIAŁA NOC: PROLOG

– Cel się zbliża, sir – powiedział głos w radiu. Można było wyczuć w nim napięcie, ale wciąż kontrolowane.

– Przyjąłem, Pantera Jeden. Bądźcie w pogotowiu – odparł Earl Brown. Poprawił swoje ISPO-gogle Ares Golgotha-7 i nadstawił ucha, by usłyszeć odległy jęk syren. Ze swojego punktu obserwacyjnego na trzecim piętrze nie dokończonego biurowca, mógł dojrzeć większą część placu budowy. Noc była bezksiężycowa, więc nie widział wszystkiego tak jak w dzień, ale światła Seattle były na tyle jasne, że pozwalały wydobyć kilka detali z mroku. Dostrzegł nawet oddział Pantera, chowający się za maszynowym buldożerem, około dziesięciu metrów od krawędzi wykopu.

Syreny były coraz bliżej. Widział niebiesko-czerwone odbłaski na północnej ścianie budynku.

– Oddziały Pantera i Szlachetny, macie żółte. Powtarzam żółte. Oddział Przesilenie, uaktywnić sekwencję o-pięć-dziewięć Bravo.

Zdjął gogle i czekał, patrząc na ulicę przez ogromne wrota z placu budowy. Równania przemikały mu przez głowę, gdy obliczał i instynktownie nanosił poprawki na wiatr i odległość. Wziął głęboki wdech i powoli wypuścił powietrze, uspokojony zimną logiką i jasnością cyfr.

Koła ambulansu zapiszczały, gdy pokonał zakręt z prędkością 50 kilometrów na godzinę, wyjąc syreną i migając światłami. Gdy przednie koła zrównały się z mostkiem przechodzącym nad wykopaną dziurą, Earl wyszeptał – Strzał pierwszy.

Z lewej strony dobyt się niski ryk i syk. Earl przyglądał się uważnie małemu punktowi na drugim końcu mostka, gdzie jakieś piętnaście minut temu umieścił niewielki kawałek metalu. Z drugiego piętra łagodnym łukiem wyleciała rakietka, z rykiem rozrywając powietrze. Uderzyła w ziemię i wybuchła w samym środku pola widzenia Earla. Ambulans zwolnił i zawrócił od źródła wybuchu.

– Strzał drugi! – krzyknął Earl ponad dźwiękiem eksplozji, patrząc już na lewą stronę mostu, gdzie był umieszczony drugi kawałek metalu. Następny ryk i syczący dźwięk rozerwały noc. Druga rakietka ruszyła do swojego celu. Siła uderzenia rozrzuciła żwir na wiele metrów od centrum wybuchu.

Ambulans starał się uniknąć także tego niebezpieczeństwa, ale siła podmuchu uniosła prawą stronę pojazdu z ziemi. Przez chwilę wehikuł balansował na dwóch kołach, nagle przechylił się i sturlał z mostu. Uderzył w ziemię, chwilę się ślizgał i zatrzymał się na odleglejszej ścianie wykopu.

– Oddział Pantera i oddział Szlachetny, macie zielone. Powtarzam, macie zielone.

Patrzył jak postacie wybiegają zza sprzętu budowlanego i rozciągają się niedaleko krawędzi wykopu. Niektóre zajęły pozycje na tym, co kiedyś było mostem. Sporadyczne wystrzały

odbijały się echem, gdy strzelano w ambulans, skupiając ataki na odsłoniętym podbrzuszu pojazdu. Earl uniósł Barretę i poprawił gogle. Wycelowwał w skurczoną postać, kryjącą się u podstawy budynku i strzelił. Postać dziko podskoczyła i zniechęciła.

– Przynęta unieszkodliwiona. Oddział Przesilenie, macie czarne. Powtarzam, macie czarne. Spotykamy się za trzydzieści minut na pozycji. – Nie czekał na potwierdzenie, nie musiał.

Szybko, ale ostrożnie, złożył karabin i umieścił go w walizce. Rzucił ostatnie spojrzenie, by upewnić się, że nic nie zostawił i ruszył w stronę windy dla robotników.

– Oddział Pantera i Szlachetny, jaki jest wasz status? – wyszeptał, idąc do windy i wciskając guzik dół.

– Cele zneutralizowane, sir. Obrazy termiczne pokazują, że jedynymi źródłami ciepła są stygnące ciała i oziębiający się metal.

– Dobra robota, Pantera Jeden. Oddziały Pantera i Szlachetny, spotykamy się na pozycji za czterdzieści minut. Bądźcie ostrożni i uważajcie na ogony. Gratulacje.

Earl wyjął słuchawkę i schował do kieszeni, gdy wychodził przez bramę za budynkiem. Pogwizdując, ułożył sprzęt w bagażniku wynajętego Jackrabbita. Może wybierze się na film po spotkaniu. To chyba odpowiedni sposób na uczczenie tak wspaniałej nocy.

WPROWADZENIE

W **Zaniedbanlu** postacie zostaną wynajęte przez byłego lekarza DocWagon, aby zinfiltrować DocWagon i odkryć tożsamość pracownika, który sprzedaje medyczne kartoteki i próbki DNA pewnym tajemniczym przedsiębiorcom. Zamaskowane jako Drużyna Tymczasowa (DT), postacie doświadczą rygorystycznego życia drużyn Wezwań Wysokiego Zagrożenia. Gdy odkryją kretę, sprawa się pogorszy, bo drużyna będzie musiała, stawiając czoła próbom zemsty zdrajcy.

Robert Khamdeng, najęty w 2043 jako lekarz w pierwszym oddziale DocWagon w Seattle, szybko wyrobił sobie opinię odanego i odważnego. Otrzymywał częste nagany i kary za ratowanie postronnych osób nie będących klientami. W końcu KNUS zwiertzył historię tego ludzkiego doktora i umieścił „Doktora Boba” w ogólnokrajowym programie Korp Kudos pod koniec 2047. Reszta mediów wskoczyła na ten wózek i wkrótce Doktor Bob znalazł się na okładce Time-Ares i występował w lokalnych rozgłoszeniach po całym UCAS. Piętnaście minut sławy później, Bob wciąż pracował jako lekarz DocWagon, dbając bardziej o ratowanie życia ludzi niż usługiwanie klientom.

We wrześniu 2054, prawie siedem lat później, człowiek o nazwisku Brown spotkał się z Bobem i złożył mu propozycję. W zamian za kartoteki medyczne klientów DocWagon –





w szczególności próbki DNA – Brown zapłaci Bobowi całkiem sporo kredytów i włączy go do swojej organizacji. Domyślając się, że enigmatyczny pan Brown chce próbki i pliki dla niecnych celów, Bob powiedział mu, gdzie może sobie wsadzić tę propozycję i organizację. Trzy dni później, drużyna Boba odpowiedziała na „standardowe” Wezwanie Wysokiego Zagrożenia, które okazało się zasadzką zastawioną przez Browna. Jedyńm, który przeżył, był Bob i to dzięki ślepego trafowi. Zrozumiał on wtedy, że Brown i jego organizacja – kimkolwiek by nie byli – są silniejsi niż przypuszczał i że lepiej nie wracać do pracy i domu, chyba że chce szybko zginąć. Bob ukrył się na jakiś czas, mając nadzieję, że ludzie pomyślą, iż zginął w płonącym wraku DocWagon Citymastera. Wystrzegając się kolejnych zamachów na życie i w końcu dołączył do drużyny shadowrunnerów, aby połączyć koniec z końcem. Od tego czasu działał w cieniach Seattle i nie zaprzestał starań, by odpłacić Brownowi za zabicie przyjaciół i kolegów.

Ostatnio Bob otrzymał informację, że nie był jedyną osobą w wydziale Wezwań Wysokiego Zagrożenia, z którą skontaktował się Brown. Wyglądało na to, że inny lekarz przyjął ofertę Browna w 2054 i wciąż dla niego pracował w bezpiecznym miejscu drużyny WWZ. Słyszając to, Bob skontaktował się ze starą znajomą Elizabeth Yamato z wydziału Bezpieczeństwa DocWagon. Yamato dokonała pewnych poszukiwań na własną rękę i odkryła jedną drużynę WWZ działającą od 2054 – Drużynę Trzecią. Drużyna ta miała przejść w ciągu tygodnia do służby eksperckiej. Bob ujawnił plan najęcia wolnych strzelców do rozwikłania sprawy, na co Liz chętnie się zgodziła. Postacie są pierwszą drużyną, do której dotarł Bob. Jeżeli przyjmą robotę, muszą odkryć tożsamość kreta i wyjaśnić, jaką tajemniczą grupę reprezentuje pan Brown.

Zaniedbanie wprowadza graczy w żywiołowe, wypełnione działaniem życie Drużyny Wezwań Wysokiego Zagrożenia (patrz str. 110-113 **Shadowrun Kompan: Poza Cieniami**). W tej przygodzie postacie stają się tymczasowym personelem DocWagon. Wskazówki, jak połączyć **Zaniedbanie** z większą kampanią DocWagon, znajdują się pod koniec **Za kulisami** każdego spotkania.

Przygoda ta ma zamiar wprowadzić potężnego, aktywnego i mściwego wroga w życie postaci (patrz **Podsumowanie wątków**, str. 45). Wróg ten może się ujawnić w przyszłych kampaniach, jeżeli będzie chciał tego mistrz gry i gracze. Zasady do prowadzenia Wrogów są zawarte na str. 71-75 **Shadowrun Kompan: Poza cieniami**.

ROZPOCZYNAJĄC

Gracze i mistrzowie gry, którzy chcą, by **Zaniedbanie** było tylko pojedynczą przygodą, mogą użyć normalnych zasad **Shadowruna** ze str. 112 **SRKomp**, aby utworzyć postacie DocWagon. Postacie mogą też zacząć jako runnerzy i stać się załogą DocWagon w trakcie przygody.

Jeżeli postacie są już pracownikami DocWagon, Liz Yamato przydzieli ich do tej misji. Liz wykorzysta niedawno uruchomiony program Drużyn Tymczasowych (DT) jako pretekst do umieszczenia drużyny w miejscu wydarzeń (patrz poniżej). Jeżeli postacie są runnerami, scena **Strzał w żyłę** pokaże im, jak nie wyglądać na runnerów podczas pracy w DocWagon.

Zaniedbanie jest umiejscowione w Seattle, ale może zostać przeniesione do każdego większego miasta obsługiwanego przez DocWagon. Jeżeli mistrz gry woli inne firmy niż DocWagon, przystąpią do niego także z innymi dostawcami usług medycznych. DocWagon działa na terenie Seattle i całego UCAS. Udzieliło ono również pozwolenia na dostarczanie podobnych usług na terenie CAS, Wolnego Stanu Kalifornia i kilku narodów NAN kilku dużym korporacjom (niestety nie mogą one używać nazwy DocWagon z różnych idiotycznych powodów prawnych). Po więcej informacji na temat DocWagon zajrzyj na strony 41-47 **The Neo-Anarchist's Guide to Real Life**. Mimo iż można tam znaleźć kilka ciekawych rzeczy na temat DocWagon, nie jest to konieczne do prowadzenia tej przygody.

ODGRYWANIE MEDYKÓW

Tak jak duża część świata **Shadowrun**, np. szalone trolle z wielkimi gnatami czy martwe smoki tak i DocWagon jest elementem nie do końca zrozumiałym. Dla większości graczy i mistrzów gry zespół DocWagon to taki deus ex machina, który wyskakuje nie wiadomo skąd, zbiera poważnie rannych klientów i szybko znika. Rzeczy z jakimi drużyna DocWagon musi sobie radzić, rzadko wychodzą na jaw. **Zaniedbanie** to dobry wstęp do pełnego emocji życia drużyn Wezwań Wysokiego Zagrożenia – do tego co dzieje się przed przybyciem na miejsce zdarzeń, na miejscu i w drodze do kliniki. Ta przygoda powinna dać graczom więcej wiadomości o tym, jak działają lekarze w świecie **Shadowruna**.

W większości przygód, postacie są wynajmowane, aby pozbyć się przeciwników. Jeżeli zginie przy tym ktoś postronny – trudno, miał pecha wejść im w drogę. DocWagon działa jednak na zupełnie innych zasadach. Jego personel jest tu po to, by ratować życie, zazwyczaj ryzykując własne, aby tego dokonać. Nikt nie wstrzymuje ognia tylko dlatego, że przybyła drużyna DocWagon po klienta. W rzeczywistości drużyna WWZ często rusza uzbrojona, by dotrzeć do pacjenta. A ostatnimi laty ulice **Shadowruna** stały się o wiele bardziej niebezpieczne.

PROGRAM DT

Od czasu wyborów w 2056 cienie stają się coraz bardziej krwawym miejscem, a interes DocWagonu rozkwita. Ataki terrorystów, zamieszki i strach przed zaskakującą, krańcowo nieprzewidywalną potęgą posiadaną przez użytkowników magii spowodowały, że wiele ludzi zdecydowało się wykupić kontrakty DocWagon. Ten niespodziewany boom, utrudnił życie lekarzom i personelowi wspomagającemu. Wraz ze wzrostem liczby klientów, wartość doświadczonych lekarzy niebotycznie podskoczyła. Wiedząc, że trzeba dbać o swoje interesy, DocWagon pod koniec sierpnia 2057 stworzył program Personelu Drużyn Tymczasowych, aby uzupełnić zasoby ludzkie korporacji.

Program PDT wyszukuje ludzi z doświadczeniem w ochronie osobistej, podstawowych technikach medycznych i prowadzeniu pojazdów. Po trzytygodniowym kursie PDT-ków wciela się do istniejących drużyn WWZ. Każda z grup PDT pracuje z wyznaczoną drużyną WWZ przez dwa tygodnie.

Mimo, iż według osądów zarządu korporacji projekt PDT jest sukcesem, to nastawienie przeciętnego członka drużyny WWZ do tymczasowego można określić w najlepszym razie jako dwu-

znaczne. Personel medyczny twierdzi, że DocWagon płaci „najemnikom”, dlatego program PDT to potencjalne zagrożenie. W wyniku tego, wywiady środowiskowe i sprawdzanie przeszłości każdego, kto dostaje się do PDT, są tylko trochę słabsze niż dla pracowników rządu – czyli dosyć szczegółowe. DocWagon planuje kontynuację programu PDT, w ramach próby, do sierpnia 2058, kiedy to zarząd ma zdecydować, czy program ten stanie się częścią oficjalnej polityki firmy.

W grze oznacza to, że PDT może stać się runner, który przejdzie kurs ochrony lekarzy. Na treningu tym uczy się osłaniać (a czasem stawać się celem), zabezpieczać teren, a także odpowiednio dużo Biotechnologii, aby klient przeżył, gdy wszystko zacznie się walić.

Gdy postać staje się PDT, automatycznie otrzymuje przewagę Zarejestrowany Sprzęt (patrz str. 34, **SRKomp**). PDT otrzymują broń z listy legalnych broni DocWagonu. Mistrz gry może utworzyć sam taką listę, ale powinna ona zawierać tylko broń ogluszającą lub na pociski żelowe. Jeżeli mistrz gry będzie chciał, to PDT mogą także otrzymać specjalne broń, włączając w to Narcoject, różnego rodzaju szokery lub ogluszacze (rękawice szokowe, pistolety siatkowe itp.). Każdy PDT dostaje jeden ostry nabój do swojej broni. Pocisk jest odbierany po powrocie WWZ z misji. Jeżeli PDT użyje pocisku, musi się wytłumaczyć z tego w biurze. Jeżeli PDT trafi kogoś tym pociskiem, drużyna WWZ musi sprowadzić tę osobę, oprócz klienta (jest to dobre dla wizerunku firmy i wysmienie dla jej prawników). PDT mogą dostać także inny sprzęt, w zależności od potrzeb mistrza gry. Oprócz tego, że musi być zarejestrowany, nie ma żadnych innych ograniczeń na cybersprzęt dla PDT.

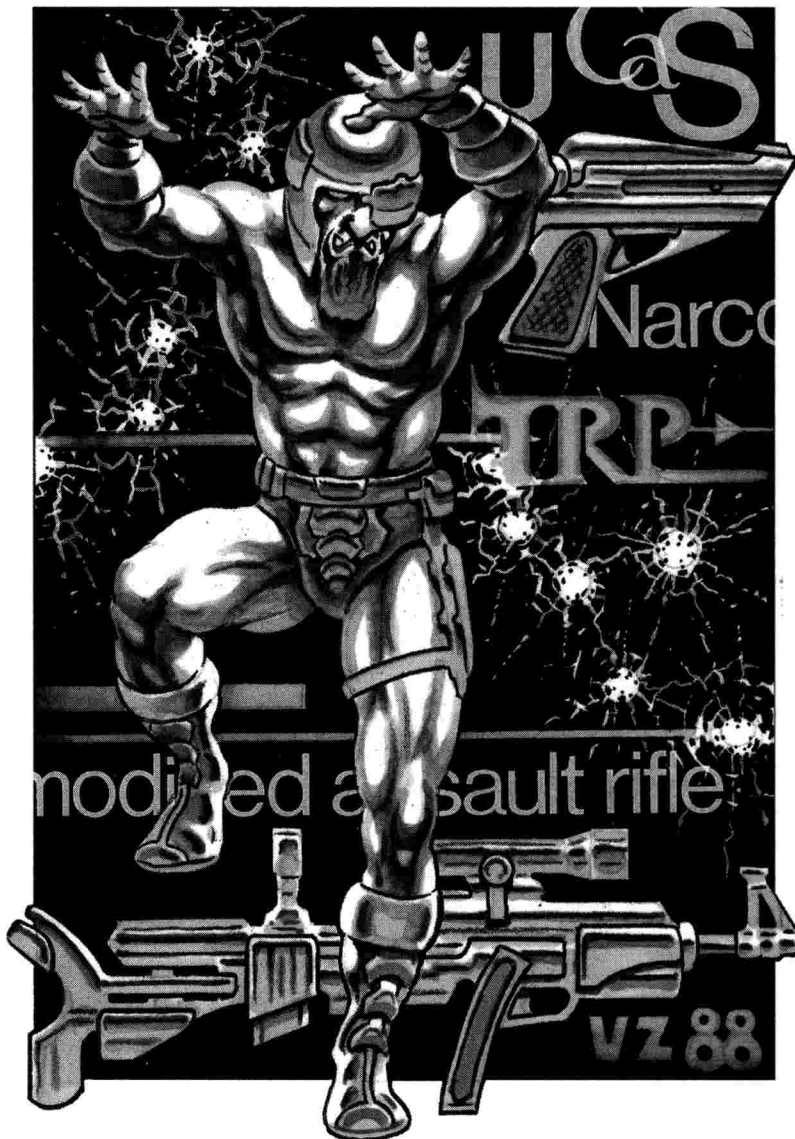
TYPOWA ZMIANA

Oddział pogotowia nie pracuje w systemie od 8 do 16 i do domu. Tutaj każda drużyna ma swoją zmianę. Typowa zmiana DocWagon składa się z 4 tygodni na służbie i 6 przerwy. Na służbie, personel DocWagon mieszka i żyje w przybytku firmy, gotowy przez 24 godziny.

W rzeczywistości, drużyna WWZ spędza tylko 2 tygodnie w pogotowiu. Pozostałe dwa tygodnie zużywane są na uczenie ludzi, którzy chcieliby pracować w WWZ, ocenianie normalnego personelu szpitala pod względem przydatności dla WWZ i wypełnianie dokumentów, a nawet wykonywanie zwykłych czynności w klinice.

Jeżeli drużynie pracuje się ze sobą dobrze, jej członkowie trzymają się razem. Większość drużyn zostaje rozwiązana, gdy jeden z jej członków odchodzi lub otrzymuje promocję. Pozostali odchodzą do nowych drużyn lub innych wydziałów.

Każda drużyna WWZ ma przydzielone swoje terytorium i rozkazy na pierwszy dzień służby. DocWagon woli przydzielać określone terytorium drużynom, gdyż lekarzom o wiele łatwiej przedostać się i wydostać z miejsca, które znają. Obszary WWZ są o wiele większe niż obszary Wezwań Standardowych, ponieważ sytuacji wysokiego zagrożenia zdarza się o wiele mniej niż sytuacji normalnych (jeżeli jakakolwiek sytuacja do jakiej wzywa się DocWagon może nosić miano normalnej). Tymczasem Drużyny Ekspertów są lotne. Służą jako wsparcie dla WWZ. Nie mają



określonego terytorium, przemieszczają się wszędzie tam, gdzie wyśle ich klinika. Drużyny Ekspertów mogą też zostać wysłane do innych klinik, gdy wszystko zaczyna się wymykać spod kontroli. W danej chwili na służbie może być kilka Drużyn Ekspertów. Bycie w Drużynie Ekspertów nie jest promocją z WWZ.

Normalna drużyna WWZ podejmuje obowiązki Ekspertów raz na cztery zmiany. **Zaniedbanie** zaczyna się, gdy Drużyna Trzecia ma swój pierwszy dzień jako Eksperci.

POJAZDY

Standardowy garnitur pojazdów DocWagon zmienił się w ciągu ostatnich pięciu lat. Huges Wk-2 Stallion, „koń roboczy” powietrznej floty DocWagon, został usunięty jesienią 2056. Na jego miejsce dostał się Osprey II. Jednak dużo pracowników skarży się na kiepskie opancerzenie, nieadekwatne do sytuacji jakie napotyka. Plotkuje się o wektorowcu, który ma być budowany przez jakąś znaną firmę, ale jeżeli jest jakieś źdźbło prawdy w tych pogłoskach, to DocWagon dobrze kryje nazwę tej firmy.

Zmodyfikowane Citymastery, używane przez WWZ, także przeszły kilka zmian. Ulepszony autopilot pozwala Citymasterowi na drobne korekty kursu na własną rękę, gdy rigger jest zajęty czym innym. Ta opcja najczęściej jest używana podczas powrotów do szpitala, gdy lekarz-rigger zajęty jest pacjentem lub ostrzeliwuje z karabinu ścigające go pojazdy. Obecnie używane Citymastery to model 2055, z odrobinę powiększoną karoserią i większą ilością miejsca w tylnym przedziale. Zmiana ta jest odzwierciedlona wyższą budową pojazdu. Na 31 grudnia 2057 połowa Citymasterów to modele z 2055. Pozostałe to Modyfikowane Citymastery opisane na stronie 98 w **The Neo-Anarchist's Guide to Real Life**. W **Zaniedbaniu** gracze będą mieli okazję jeździć Citymasterami 2055.

Jeżeli WWZ z PDT jest większy niż maksymalne pięć „ekstra” siedzeń (drużyna 6 osobowa i więcej), drużynie przydzielone zostaną dwa pojazdy. Bohaterowie niezależni dzielą się na dwie grupy, po dwóch BN do każdego pojazdu. Jeżeli w drużynie graczy nie ma żadnego riggera do prowadzenia pojazdu, DocWagon dostarczy go. Ma on takie cechy jak archetyp riggera (str. 59, **SRII**), a oprócz tego następujące umiejętności: Biotech 4 i 6 w prowadzeniu każdego pojazdu jakiego potrzebuje DocWagon.

Modyfikowany Citymaster (2055)

Manewrowość Szybkość Budowa Pancerz Osłona Apylot

4/10 35/140 5 6 2 4

Siedzenia: Podwójne siedzenia kubelkowe

Dostęp: 2 zwykle + tylna kłapa

Ekonomika: 11 km na litrze

Paliwo: bak wewnętrzny/500 l.

Ładowność: 840 cm sześciennych w przedziale bagażowym

Dodatkowe usprawnienia: tylna część niedostępna z siedzenia kierowcy, zawiera sprzęt medyczny i dwa miejsca obsługi pacjentów. Jest też wystarczająco dużo miejsca dla dwóch lekarzy doglądających pacjentów. Na pozostałą część drużyny lub pasażerów oczekują cztery składane siedzenia.

Wieżyczka, sterowana z siedzenia kierowcy, zawiera podwójny lekki karabin, załadowany pociskami żelowymi [LKM, 1000 pocisków, S, 5C Ogluszenie]. Użyj połowę modyfikatora odrzutu ze względu na zamontowanie karabinu na łóżysku.

Osprey II

Manewrowość Szybkość Budowa Pancerz Osłona Apylot

5 190/380 3 3 2 3

Siedzenia: Podwójne siedzenia kubelkowe

Dostęp: 1 + 1 modyfikowany dostęp od tyłu

Ekonomika: 3 km na litrze

Paliwo: bak wewnętrzny / 600 l.

Ładowność: 180 cm³ + 180 cm³ ładunku

Ładowanie/Start: pionowy start i lądowanie

* Ekonomika pionowego wznoszenia: 1km/litr

Dodatkowe usprawnienia: tylna część, niedostępna z siedzenia kierowcy, zawiera sprzęt medyczny i dwa miejsca obsługi pacjentów. Jest też wystarczająco dużo miejsca dla dwóch lekarzy doglądających pacjentów. Na pozostałą część drużyny lub pasażerów oczekują trzy składane siedzenia, ale w przedziale jest już

wtedy tłoczno. Do dwóch zaczepów pojazdu montuje się zazwyczaj po jednym ciężkim karabinie maszynowym M107 GP załadowanym pociskami żelowymi [CKM, 1000 pocisków, S, 8C Ogluszenie]. Można też zamontować tam inne bronie w zależności od sytuacji.

KTO JEST KRETEM?

W przygodzie tej chodzi o złapanie Shawna Ferrera, wieloletniego pracownika DocWagon, działającego jako informator Browna. Mało prawdopodobne, by postacie podejrzewały go na początku – w swojej pracy jest doskonały. Bardzo ostrożnie wykrada informacje dla Browna już od wielu lat, a jego współpracownicy nigdy nie mieli zastrzeżeń do jego pracy. Ferrer ma wiele okazji, cierpliwości i praktyki w wykradaniu próbek DNA i doręczaniu ich osobiście Brownowi. Nie zmieni swojego zwyczaju postępowania, gdy przybędą gracze, bo nie ma powodu, by to robić.

Brown przekupił Shawna Ferrera krótko po sfinansowanej śmierci Boba Khamdenga. Nauczony na błędzie z Bobem, Brown dokładnie przygotował się na spotkanie z Ferrerą. Odkrył, że Shawn był krasnoludem, który poddał się operacji plastycznej, aby przypominać człowieka. (Mistrz gry może dać Shawnowi ulomność Ludzki Wygląd, patrz str. 32 **SRKomp**). Przy pierwszym spotkaniu Brown chciał zaszantażować Shawna tą mroczną tajemnicą. Ale wpiersz wypróbował bardziej dyplomatycznego podejścia. Powiedział Shawnowi, że jego organizacja potrzebuje DNA (głównie metaludzi), by mogła zrozumieć i nagiąć do swojej woli ich geny. Shawn natychmiast zapytał Browna, czy ta organizacja może dowiedzieć się „jak stać się człowiekiem”, a Brown obiecał mu, że gdy tylko zakończą się badania, będzie pierwszym który „stanie się znów człowiekiem”. Shawn zgodził się pomóc Brownowi i dostarcza mu informacje od trzech lat.

Każdy mistrz gry powinien zdecydować, czy Shawn jest prawdziwym informatorem, czy tylko przerobionym krasnoludem. **Zaniedbanie** zostało tak napisane, że każdy mistrz gry może ustalić własny czarny charakter. Każdy z lekarzy drużyny Ekspertów Trzy może być kretem. Np. Brown może szantażować Gordona jego skłonnością do narkotyków i tym, że zdobywa on na nie fundusze, sprzedając sprzęt DocWagonu. Brown może powiedzieć Viv, ufnie i opiekuńczej osobie, że jego organizacja ma zamiar wykorzystać skradzione DNA do uleczenia VITAS-3. Seth może pomagać Brownowi bez pytania kim jest i jakie ma plany, gdyż uważa, że każdy postęp jest dobry, nawet jeżeli oznacza cierpienia ludzi w krótkim okresie czasu. Możliwe jest nawet, że cała czwórka lekarzy siedzi w tym razem, co pozwalałoby im dezorientować graczy, gdyby wyczuli, że ci są kimś więcej, niż na to wyglądają.

Mistrz gry, który wybierze innego informatora niż Shawn, będzie musiał także przystosować do niego wskazówki. Tożsamość organizacji Browna także została pozostawiona mistrzowi gry, więc może zostać przystosowana do zagrożeń, które pojawiają się w aktualnej kampanii. Organizacja będzie wykorzystywać najsłabsze strony postaci, oferując jej pieniądze, władzę, LNŻ, seks lub cokolwiek innego, co może stać się powodem do szantażu, gdyby kret chciał się rozmyślić. Niektóre odpowiednie organizacje są wspomniane w podręczniku **Threats**. Brown może jednak pracować dla każdego, od wielkiej megakorporacji po nowo otwarte



laboratoria genetyczne, a nawet dla rządu UCAS lub tajnej kabały duchów modliszki. Mistrz gry może wykorzystać wszelkie pomyśly, aby organizacja Browna była naprawdę przerażająca.

NIGDY NIE UFAJ LEKARZOM

POWIEDZ IM WPROST

– Mamo, patrz! Popatrz na łódki! – mały chłopiec wpadł na twoją nogę, w pośpiechu starając się dotrzeć do wystawy. Odstepuje na krok i spogląda na was. Oczy robią mu się coraz większe, gdy zauważa was wszystkich, ale jest to bardziej zaskoczenie niż przerażenie. Uśmiecha się do was i pokazuje na Pier 60, stojącą za szklaną wystawą.

– Widzieliście łódki?

– Ricky! Ricky Ho, chodź tutaj!

Kobieta, prawdopodobnie matka Ricky'ego, łapie chłopca za rękę i chowa za sobą. Patrzy na was, jakby wyrosły wam po dwie głowy.

– Przepraszam za zachowanie mojego synka. Jest taki nieznośny! Proszę mu wybaczyć! – stara się odejść, jednocześnie zasłaniając sobą malego. Odchodzi szybko, trzymając dziecko za rękę i nie ogląda się. Wszyscy dookoła, kobiety i mężczyźni w garniturach, spoglądają w waszą stronę, jednocześnie udając, że was ignorują. Czujecie na sobie ich wzrok, gdy przeciskacie się między stolikami.

Zauważacie gościa, który musi być Morfiną. Stół naprzeciwko niego jest wyładowany wystarczającą ilością jedzenia do nakarmienia całej rodziny. Ma na sobie wyblakłego t-shirta z napisem Sonics in 53! i wytarte džinsy. Gdy podchodzicie, podnosi głowę i uśmiecha się.

– Sie ma! Cieszę się, że przyszliście. Usiądźcie, usiądźcie! Nie ma szans, bym sam sobie z tym wszystkim poradził. Nie wiedziałem, co lubicie, więc zamówiłem wszystko podwójnie – podnosi kubki i wręcza wam po jednym. – Maszyna do napojów jest po lewej stronie baru. Poczęstujcie się i siadajcie! Wiecie, te pojemniki z syntpianki nie utrzymują zbyt długo ciepła.

Gdy gracze przestaną gadać o głupotach i zabiorą się do interesów, przeczytaj poniższy paragraf:

Bob odgryza kawałek swojego ciastka z wiśniami, patrzy przed siebie i mówi.

– Po pierwsze, potrzebuję waszej pomocy. Mam taki sam zawód jak i wy, ale nie mogę polegać na moich ludziach w tym wypadku. Powinni zostać przy mnie, a na tej misji muszę być w cieniu. I tu właśnie wy się pojawiacie. Słyszałem o was trochę, w większości dobre rzeczy, więc odrobinę poszperałem. Myślę, że spodobają się wam to, co mam do powiedzenia.

Zostaniecie tajniakami. Ja dostarczę każdemu z was tożsamość, a wy ją przywdziejecie. Będziecie pracować dla pewnej mniejszej korporacji, przez jakiś tydzień, jeśli wszystko pójdzie dobrze – trochę dłużej, jeżeli nie. Mogę zagwarantować wam czyste ID – można je podważyć, tylko jeżeli się sypniecie. Dopóki będziecie odgrywali odpowiednie role, nikt nic nie będzie podejrzewał.

Kończy ciastko i wyciera usta serwetką.

– Mam nadzieję, że jesteście ciekawi zapłaty? Nie mogę podać wam konkretnej liczby, zanim się zdecydujecie, ale powiedzmy, że nujeny i dodatkowe korzyści przebijają dwukrotnie moją ofertę – kończy ostatni kawałek ciastka i mruga do was.

– Jeżeli stwierdzicie, że nie będziecie w stanie wykonać zadania, zrozumieć – kontynuuje. – Zostały poczynione już pewne przygotowania, więc jest to dłuższa robota. Ale będziecie musieli uporać się w ciągu czterech tygodni, potem okno możliwości zamknie się. Jeżeli nie chcecie tej roboty, skończcie jeść i wyjdźcie. Idę po jeszcze trochę ciasta, będę za pięć minut, przemyślcie to sobie. – Przeprasza wszystkich i odchodzi w stronę kolejki do kasy.

Jeżeli postacie zaakceptują ofertę, przeczytaj poniższe:

Bob uśmiecha się, przypuszczając atak na następne ciastko.

– Tak myślałem, że się wam spodoba. W porządku – zanim opowiem o zadaniu, muszę powiedzieć co nieco o sobie. Nazywam się Robert Khamdeng. Zanim zacząłem działać w cieniach, pracowałem jako lekarz dla DocWagon. Niektórzy ludzie nazywali mnie Doktor Bob. Mogliście o mnie słyszeć – spogląda na was, mając nadzieję na potwierdzenie, nagle kręci głową i mówi.

– Nieważne. To jest nieistotne. Gdzie skończyłem? Ach, tak. Jakieś trzy lata temu spotkał się ze mną człowiek o nazwisku Brown. Chciał, bym dostarczał mu kartoteki medyczne i próbki DNA różnych klientów DocWagon. Powiedział, że podwoi mi zarobki, jeżeli się zgodzę. Nie powiedział mi zbyt wiele – tylko o czymś wspomniał i pozwolił domyślić się reszty. Teraz, gdy spędziłem trochę czasu w cieniach, rozpoznaję oferty nie do odrzucenia, ale wtedy myślałem, że to była niezobowiązująca rozmowa.

Wydawało mi się, że coś w nim jest nie tak. Bardzo nie tak. Mam czasem takie uczucie, gdy ludzie kłamią albo starają się coś ukryć przede mną, a wtedy ten alarm walił jak dzwon. Wiedziałem, że coś będzie się działo i nie chciałem brać w tym udziału, więc powiedziałem mu, gdzie może sobie wsadzić swoją ofertę. Nie wyglądał na zbyt zadowolonego, ale co innego mogłem powiedzieć. To był ostatni raz, gdy widziałem pana Browna.

Trzy dni później zostałem przydzielony do drużyny nowicjuszy. Miałem ich ze wszystkim zaznajomić przez następny tydzień. Już to wcześniej robiłem, więc nie myślałem o tym wiele. Dwa dni później ruszyliśmy na nasze pierwsze wezwanie.

Bob spuścił głowę i spojrzał na swoje dłonie. Cichszym głosem kontynuował.

– Tylko ja przeżyłem, to wszystko było z góry ukartowane. Przeżyłem dzikim fartem, ale pozwoliłem ludziom myśleć, że nie żyję. Jeżeli Brown i jego ludzie – kimkolwiek są – zorientowaliby się, że żyję, znów próbowaliby mnie zabić. Więc porzuciłem swoje dawne życie i skorzystałem z przysług kolesi, którym uratowałem tyłki kilka lat wcześniej. To doprowadziło do zmiany tożsamości i mojej nowej kariery w cieniach.

Spogląda na was i uśmiecha się. Jego głos wydaje się mocniejszy.

– Myślałem, że to był koniec. Niestety, myliłem się. Ostatnio wpadła mi w ucho wiadomość, która porządnie mnie przestraszyła. Wygląda na to, że ja nie byłem jedyną osobą z naszej drużyny, z którą kontaktował się Brown. Rozmawiał też z kimś, kto nie odrzucił jego oferty. Nie wiem, kto to jest, ani kogo reprezen-



tuje Brown, ale mam pewne podejrzenia. Dlatego potrzebuje was jako Personelu Drużyn Tymczasowych – gości, którzy zawsze ochraniają lekarzy DocWagon. Mam znajomą w wydziale wewnętrznym, która pomoże wam, przeprowadzając was przez podstawy treningu dla PDT. Będzie także waszym kontaktem przez całą misję. Zostaniecie przydzieleni do Drużyny Ekspertów Trzy – to oddział pojawiający się zawsze tam, gdzie WWZ nie może dotrzeć.

W drużynie jest czterech lekarzy, każdy jest ekspertem w swojej dziedzinie. Jestem pewny, że jeden z nich to kret. Gdy będziecie udawać PDT, musicie znaleźć dowody, że jeden z nich sprzedaje informacje Brownowi albo jego współpracownikom. Jeżeli będziecie mieli dużo szczęścia, może uda wam się ich złapać na przekazywaniu DNA, ale mało prawdopodobne, by to się zdarzyło. Będziecie musieli polegać głównie na rozmowach i własnych poszukiwaniach. Jeżeli zapewnicie mi nazwisko informatora, będę bardzo wdzięczny. Bądźcie ostrożni i nie wychylcie się zbyt wcześnie, bo cała operacja może upaść.

A w sprawie waszej zapłaty – płacę ze swojej własnej kieszeni, więc nie mogę zasypać was nujenami. Większość kredów poszła w zaaranżowanie treningu i fałszywe papiery. Ale mogę zagwarantować każdemu z was nowy SIN i zarejestrowany platynowy kontrakt DocWagon na dwa lata – plus, jako pracownicy DocWagon będziecie wyciągać 1000 nujenów na tydzień. Macie zapewnione także jedzenie i spanie podczas misji. Oczywiście, wraz z SIN-ami macie zarejestrowany sprzęt, więc będziecie mogli zatrzymać część oficjalnych rzeczy DocWagon – wiecie, fajne kurtki, czapeczki i pancerze. Jeżeli znajdziecie informatora i wystawicie go DocWagonowi, daję 15000 ekstra do podziału między was. A nawet postawię wam obiad po skończonej robocie. Poza tym, jeżeli okażecie się niezłi w te klocki, DocWagon może zechce was zatrzymać, a to całkiem niezła kasa – uśmiecha się do was i pociąga swojego drinka.

– To jak, będziecie wolni za dwa dni?

NASTROJE

Runnerzy powinni się czuć trochę zagubieni – środek dnia, siedzą w rodzinnej restauracji, gdzie jedynym zagrożeniem jest sojowy kotlet przed nimi. Mają spotkanie w interesach w świecie, do którego nie należą. Powinni się czuć głupio, nawet obco. Odegraj te ukryte spojrzenia ludzi, pełne obaw spojrzenia czterech strażników i gapiące się dzieci.

Jeżeli jeden z runnerów jest wybitnie dziwny – może ma różowe albo zielone włosy, czerwone oczy albo trzecią cyberkę – skup na nim uwagę większości. Nie zapomnij o reszcie drużyny. Dopóki nie będą ubrani w ładne garnitury, albo najnowszą kolekcję sportową, będą przyciągać uwagę.

ZA KULISAMI

Zaniedbanie zaczyna się od telefonu jednego z kontaktów drużyny, informującego, że osoba o pseudonimie Morfina stara się z nimi skontaktować. Morfina pozostawił wiadomość, informującą, że będzie w barze „Nie powinienes tyle jeść!” za dwa dni o godzinie 12:30 i stawia lunch, jeżeli postacie będą chciały dołączyć. W wiadomości też było, że Morfina będzie miał na so-

bie koszulkę Sonics in 53! i od cholery żarcia na stole. Jeżeli runnerzy będą się wypytывать swoich kontaktów o Boba, użyj tabeli Morfina (**Łaźnienie**, str. 46), aby stwierdzić, ile wiedzą kontakty.

Kontakt, z którym dogadywał się Bob, nie jest fikserem. Bob specjalnie unikał fikserów, chcąc wynająć bezpośrednio runnerów. Wie, że informacja to najważniejsza rzecz, dlatego ustalił miejsce spotkania w niecodziennym miejscu, by wiadomość ta nie trafiła na języki ludzi z cienia. Bob nauczył się, że najlepiej chować się na otwartej przestrzeni, dlatego wybór padł na rodzinny fastfood. Może nie jest to do końca logiczne, ale Bob i runnerzy nie mają się o co martwić w „Nie powinienes tyle jeść!”, chyba że sami zaczną rozrabiać.

Gdy będą jedli, Bob nie będzie chciał rozmawiać o interesach. Będzie się starał ich trochę poznać. Zacznie lekką konwersację, trzymając się z dala od grząskich tematów dotyczących przeszłości postaci. Skupi się na ogólnych tematach takich jak sport, muzyka, filmy. Bob jest zagorzałym fanem Supersonics i może sypać nazwiskami, statystykami i wynikami sezonów, jeżeli gracze wykażą choć odrobinę zainteresowania. Gdy rozmowa zejdzie na muzykę, opowie im o zespole P.R.A.W.O. Murphy'ego, nowej kapeli, która wypuszcza swoje nagrania w Matrycy za darmo. Jeżeli gracze będą zainteresowani, poda im adres, skąd mogą ściągnąć ich najnowszy album. Zacznie też opowiadać o tym, jak marny był ostatni film z Ramboidem, chodzi mu o scenę, gdzie Ramboid wypycha jednego kolesia plastikiem i rzuca na drut pod napięciem. Wyjaśni także dlaczego coś takiego powinno zamienić człowieka w kawałeczki wielkości melona, a sprawiło że odtarńczył sałkę. Opíše tę scenę bardzo obrazowo, częściowo dlatego, że odkryte wnętrzości już dawno przestały go obrzydzać, ale głównie, by zaobserwować reakcję postaci. Chce sprawdzić, jak bardzo uodpornieni są na śmierć i rany, ale chce to zrobić w subtelny sposób.

Gdy postacie znudzą się jałową pogaduszką, przeczytaj im drugą część **Powiedz im wprost**. Bob da im ogólne pojęcie o robocie i pozwoli im to omówić przez chwilę. Jeżeli się zgodzą, przeczytaj trzecią część. Bob nie będzie się targował o wyższą zapłatę. Jeżeli zajdzie potrzeba, przypomni im, że specjalnie umawiał się z nimi bez pośrednictwa fiksera, więc niech odpuszczą zwyczajową dziajkę fiksera. Zanim się rozejdą, powie im jeszcze, żeby spotkali się z jego przyjaciółką Liz poza kliniką DocWagon w Renton. Poinformuje ich, że będzie kręciła się w Citymasterze DocWagon o numerach bocznych 264-10. W trakcie rozmowy wspomni jego kryptonim Morfina. Runnerzy mają odpowiedzieć, wspominając Sonics. Jeżeli gracze będą wypytывать się o szczegóły zasadki, opowie im, co się stało, tak jak opisano w **Prologu** (str. 26), ale ze swojej perspektywy – z tylnego przedziału Citymastera.

WSKAZÓWKI DO KAMPANII DOCWAGON

Jeżeli postacie już współpracują z DocWagonem, to prosba o spotkanie z Morfiną wyjdzie od Liz Yamato, przyjaciółki Boba, która pracuje w Wydziale Wewnętrznym DocWagon. Powie im, gdzie mogą spotkać się z Bobem i poinformuje ich, że ich pomoc jest potrzebna do zapobieżenia śmiertelnemu niebezpieczeństwu. Nie powie im nic więcej i da im do zrozumienia, że w obecnej sytuacji trzymanie języka za zębami jest konieczne.

Gdy postacie dotrą do „Nie powinienes tyle jeść!”, przeczytaj pierwszą część tak, jak jest napisana, ale gdy zapytają Boba o to,



dla czego postanowił się z nimi skontaktować, przeskocz od razu do „Jeżeli postacie zaakceptują ofertę”. Omiń ostatni akapit tego rozdziału. Gracze nie są runnerami, są albo medykami, albo personelem drużyn Wysokiego Zagrożenia. W obu przypadkach jest to bardziej przydział niż oferta pracy.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Jeżeli postacie nie posiadają żadnych ulicznych kontaktów, mogą dostać telefon do któregoś z kontaktów korporacyjnych. W tym wypadku odpowiedzi na jakiegokolwiek pytania dotyczące Boba powinny pochodzić z tabeli Doktor Bob/Robert Khamdeng na str. 46 rozdziału **Łaźnienie**.

Doświadczeni shadowrunnerzy – tacy, którzy żyją wystarczająco długo, by zamienić klasyczne uliczne podejście do **Shadowruna** w „Nigdy nie ufaj Johnsonowi” – mogą mieć podejrzenia co do całego spotkania. Jeżeli odmówią posiłku z Bobem, albo będą próbowali się z nim targować, zanim wyjaśni co od nich potrzebuje, skończy jeść, przeprosi za zmarnowanie ich czasu i wyjdzie. Bob próbuje wynająć drużynę runnerów, na której będzie mógł polegać, że wykona robotę. Ale jeżeli runnerzy nie wykażą odrobiny dobrej woli, nie będzie chciał mieć z nimi do czynienia. Jeżeli runnerzy przeproszą za swoje zachowanie, Bob pozostanie, ale nie będzie nastawiony już tak przyjaźnie.

Odmowa targów przez Boba to najdelikatniejsza część tego spotkania. Większość graczy przyzwyczaiła się doć Johnsonów ze wszystkiego co mają, ale Bob po prostu nie ma więcej nujenów. Wydał prawie wszystko na stworzenie fałszywych SIN-ów i trening (patrz **Strzał w żyłę**) i nie może sobie pozwolić na zapłacenie postaciom więcej, niż zaoferował. Może im nawet powiedzieć tak – Nazywam się Khamdeng, nie Johnson. Jestem biedny tak jak i wy. Nie stoją za mną fundusze jakiegoś korp. Ale lokalna stacja tridowa zwiertżyła, że coś się kroi w DocWagonie i obiecała mu 20 000 nujenów, jeżeli przyjdzie do nich z historią o krecie w DocWagonie. Z tych 20 000 Bob zapłaci runnerom ekstra 15 000, jeżeli im się uda. Jeżeli runnerzy będą naprawdę mocno przyciskali, Bob może dorzucić wejściówkę na mecze Seattle Supersonics na cały sezon, ale nie będzie z tego powodu zbyt szczęśliwy.

STRZAŁ W ŻYŁĘ

POWIEDZ IM WPROST

Klinika DocWagon w Redmond, wygląda tak jak wszystkie – za bardzo biała, zbyt czysta i śmierdzi chorobą i trupem. Citymaster z numerem 264-10 na boku jest tam, gdzie doktor Bob powiedział, że ma być. Niska kobieta opiera się o drzwi. Jak na razie wszystko gra. Na ulicy nie ma zbyt wielkiego ruchu, nikt nie kręci się wokół kobiety. Wszystko wygląda na idealną, czystą okazję na pierwszy kontakt. (Więc na pewno coś musi się zdarzyć...)

Gdy runnerzy przejdą przez ulicę, przeczytaj poniższy tekst:

Kobieta spogląda w waszą stronę.

– Czy ktoś z was potrzebuje działkę morfiny? – pyta. Jej niski, seksowny głos nieco was zaskakuje.

- Tylko, żeby zobaczyć Sonicsów – odpowiadacie.
- Wsiadajcie – mówi. – Czas zamienić was w szpiegów.

NASTROJE

To spotkanie jest proste i linearne – postacie trafiają na trening DocWagonu. Zadaniem Liz jest zamienić postacie w odpowiednią drużyną Tymczasowego Personelu w ciągu 48 godzin, o wiele krótszym czasie niż te trzy tygodnie zazwyczaj spędzane w obozie treningowym. Podchodzi do swojej pracy bardzo poważnie i doskonale zdaje sobie sprawę z ryzyka, jakie przyjmuje na siebie. Jeden nieuwważny ruch ze strony bohaterów i straci wszystko – ochronę DocWagonu, szansę na złapanie kreta i prawdopodobnie pracę.

ZA KULISAMI

Gdy runnerzy docierają do kliniki Renton, Liz przedstawia się i zaprasza ich do Citymastera. Następnie razem kierują się do opuszczonych magazynów na zachód od Federalnej Stoczni Boeinga, gdzie postacie odbędą przyspieszoną wersję treningu PDT.

Szczegóły treningu zależą od mistrza gry, jeżeli będzie chciał je opisać graczom. Pomysły na scenariusz treningu pojawiają się jako opcjonalne zdarzenie w **Bezsenność w Seattle** (str. 42), mistrz gry może także wymyślić własne. Jeżeli mistrz gry zdecyduje się wykorzystać opcjonalne zdarzenie, przyjmijmy, że Liz wynajęła ludzi, aby poprowadzili scenariusz treningowy (choć postacie nie muszą o tym wiedzieć).

Liz może także skorzystać z wirtualnego systemu treningu, który założyła w magazynie już wcześniej, przed przybyciem runnerów. System wirtualnego treningu jest częścią normalnego treningu PDT, lecz Liz miała dostęp tylko do jego starszej wersji. Można go podłączyć do każdego łącza danych albo do standardowej trody – hełmu wirtualnej rzeczywistości i rękawic, dla tych którzy nie posiadają złącza. Mistrz gry może wybrać dowolny scenariusz jako trening.

Jeżeli jest mało czasu, mistrz gry może nie mieć ochoty, odgrywać dwóch dni treningu. Powinien jednak przekazać graczom, że ich postacie nauczyły się następujących rzeczy:

1. Ochraniać lekarzy. Jeżeli lekarze nie mogą pracować, klient może umrzeć i DocWagon straci pieniądze. Wy jesteście wymieniaalni, oni nie.
2. Utrzymywania osłony wokół lekarzy, wykorzystując do tego celu Citymastera.
3. Przynajmniej jeden PDT musi towarzyszyć każdemu lekarzowi podczas próby dotarcia do pacjenta/klienta.
4. Ratowanie postronnych osób nie jest najważniejsze, aczkolwiek jest dozwolone, o ile nie jest związane z zagrożeniem życia klienta i nie stwarza niebezpieczeństwa dla drużyny.
5. Podczas konfrontacji z przeciwnikiem, zawsze używać środków nie powodujących śmierci.
6. Nie strzelać, dopóki nie zostanie się ostrzelanym.
7. Użycie prawdziwej amunicji to środek ostateczny, dozwolony tylko w sytuacji zagrożenia życia.
8. Jeżeli zranisz kogoś prawdziwą amunicją, musisz sprowadzić go do kliniki, czy tego chce, czy nie.



Po ukończeniu scenariusza treningowego postacie otrzymują tymczasowo umiejętność Etykieta DocWagon 2. Ta umiejętność może zostać użyta w każdej sytuacji opisanej wyżej w Zasadach Postępowania, jak również w każdej odpowiedniej sytuacji mogącej zaistnieć (pobyt w klinice, uporanie się z wewnętrznymi procedurami DocWagonu, specjalne działania na akcji, itp.). Ponieważ umiejętność ta jest tylko tymczasowa, używana jest do przypominania sobie, czego nauczyła ich Liz podczas treningu. Mistrz gry powinien użyć Etykiety, aby określić graczom, czy DocWagon zaleca coś w takiej sytuacji, ale nie powinien mówić im, co zrobić. Gracze mogą wydać punkty Karmy pod koniec przygody, aby zatrzymać umiejętność Etykieta DocWagon. Jeżeli się nie zdecydują, tracą wiedzę do czasu, aż zostaną poddani podobnemu treningowi.

Gdy gracze zostaną odpowiednio przeszkoleni, Liz wyposaży ich w standardowy sprzęt Personelu Drużyn Tymczasowych i da im fałszywe SIN-y. Jeżeli mistrz gry ma taką potrzebę, może dokładnie opisać historię każdego SIN-a. Każdy PDT ma jakiś kod wywoławczy, podobny do ulicznych imion runnerów. Tymi właśnie imionami będą zwracać się do postaci bohaterowie niezależni z **Zaniedbania**. Do wymyślania znaków wywoławczych mistrz gry może użyć całej swojej wyobraźni.

ZESTAW DOCWAGON

W skład standardowego wyposażenia DocWagon wchodzi mundur, czapka i kurtka ochronna (5/3) plus Zestaw DocWagon noszony przez wszystkich nie-lekarzy. W zestawie tym jest po pięć plastrów każdego rodzaju, zestaw medyczny i pistolet lub strzelba Narcoject. Broń Narcoject używa substancji Narcoject opisanych na stronie 186, **SRII**. Postacie mogą same wybrać, który typ broni Narcoject im bardziej pasuje. Wraz z bronią otrzymają po jednym magazynku pocisków żelowych. Więcej mogą otrzymać w klinice wraz z różnorodnym osprzętem obronnych np. granatami błyskowymi i dymnymi.

Liz będzie potrzebowała dokładnego spisu wszelkich cyberwszczepów i biowszczepów posiadanych przez postacie, tak by ich fałszywe ID były równie dobre jak prawdziwe. Postacie mogą oszukać Liz, ale ona nie jest głupia. Jeżeli podczas treningu zauważy, że postać wykonuje jakąś czynność dopaloną lub będącą wynikiem ulepszeń, zanotuje to. Mistrz gry zadecyduje, czy gracze dowiedzą się o tym, czy nie. Postacie, które nie mają wewnętrznych radiostacji, otrzymają zewnętrzne. Ci z wszczepami wewnątrzczaszkowymi będą musieli przestawić się na częstotliwości DocWagonu. DocWagon obsługuje przeróżnych typów w swoich drużynach, dlatego standardową procedurą przed podjęciem służby jest kalibracja wszystkich posiadających wszczepy doczaszkowe. Pracownicy DocWagon są ekspertami w tej dziedzinie i wykonują swą pracę szybko i bezboleśnie.

DOCWAGON I MAGOWIE

DocWagon chce utrzymać magów przy życiu. Dlatego, by rozszerzyć swoje wpływy i zaoferować specyficzną ochronę dla klientów i pracowników aktywnych magicznie, przeprowadzono pewne badania nad piętą achillesową magów – przestrzenią astralną. Skutkiem tego, wymaganiem DocWagon jest, by jego PDT (jak również aktywni magicznie lekarze) mieli przy sobie tylko

jeden dostrojony fokus, ale DocWagon nie stawia ograniczeń przy jednorazowych fetyszach.

UWAGI KOŃCOWE

Liz natychmiast przypomni postaciom cel ich misji i przedstawi wszelkie działania, które mogłyby zostać uznane za podejrzane przez Drużynę Ekspertów Trzy. Objasni odpowiednie procedury, powie czego się nie praktykuje i wytłumaczy każdemu, kto zechce słuchać, dlaczego za wszelką cenę trzeba ten wyciek informacji zatamować. DocWagon nie ma pojęcia, kto lub co używa skradzionych informacji i próbek, ale takie powszechnie dostępne DNA to dosyć przerażająca perspektywa (każdy mag zgodzi się z tym).

Gdy postacie ukończą trening, Liz załaduje je do Citymastera i ruszą do 83 Ulicznej Kliniki DocWagon. Przejdź do **Szpiedzy tacy jak my**.

WSKAZÓWKI DO KAMPANII DOCWAGON

Postacie z DocWagonu nie muszą przechodzić treningu, chyba że jest to ich pierwsza przygoda. Możesz opuścić całą tę scenę i przejść od razu do **Szpiedzy tacy jak my**. Jeżeli postacie to dopiero co przyjęły personel DocWagon, który jeszcze nie przeszedł szkolenia, użyj tego rozdziału tak, by postacie zdobyły potrzebne doświadczenie. Przepuść je przez scenariusz szkoleniowy i niech Liz udzieli im kilku rad, jak zgrać się z doświadczonymi PDT.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Praca dla DocWagon oznacza, że postacie będą odgrywały ludzi korporacji medycznej. Jeżeli runnerzy są dobrze sytuowaną grupą z ogromną ilością sprzętu i tonami magicznych zabawek, będą musieli sobie odpuścić i korzystać tylko ze sprzętu dostępnego pracownikom DocWagon. Większość PDT ma takie samo wyposażenie, więc jeżeli postać przyniesie do kliniki swój ręcznie wykonany mózdzierz podczepiony do podwójnego działka szturmowego Pantera, zostanie zdemaskowana. Postacie będą PDT, więc mogą być trochę nieobyte, ale DocWagon traktuje swoje zadania bardzo poważnie. Jeżeli nie jesteś częścią zespołu, wylatujesz.

Mistrz gry może stworzyć charakterystyki Liz Yamato lub może ją prowadzić z głowy. Liz pracuje w Wydziale Wewnętrznym, więc nie ma takiego samego doświadczenia jak runnerzy. Kiedyś była w drużynie WWZ, ale od tamtego czasu wiele się zmieniło. Więc jej opinie przedstawione są w stylu „tak było za moich czasów, a teraz to nie jestem dokładnie pewna”. W zależności od tego, kogo mistrz gry wybrał na kreta, takie mogą być wskazówki Liz dotyczące odpowiednich i niewłaściwych procedur. Nawet Liz zdaje sobie sprawę z tego, że podczas tak niebezpiecznej pracy łamie się wiele reguł, a drużyna która jest ze sobą tak długo jak Drużyna Trzecia, prawdopodobnie ma wiele „szarych” stref, np. dostęp do Matrycy, wizyty w klinice i zamiana sprzętu. Te szare strefy dają mistrzowi gry okazję do podtykania wskazówek lub zwodzenia drużyny co do tożsamości kreta.

Jeżeli postacie z jakiegoś powodu zagrożą Liz lub posuną się jeszcze dalej i będą wymachiwać bronią w jej kierunku, będzie starała się rozładować sytuację, aż do momentu usunięcia niebezpieczeństwa. Później będzie trzymała się od postaci tak daleko, jak to tylko będzie możliwe. Zapamięta też, że w przyszłości

nie należy ufać ocenom Boba i trzeba szukać najemników na własną rękę. Runnerzy zostaną w magazynie bez sprzętu, bez nujenów i bez perspektyw.

SZPIEDZY TACY JAK MY

POWIEDZ IM WPROST

Jest 21:13 – prawie kwadrans po dziewiątej wieczorem – Liz wiezie was do 83 Kliniki Ulicznej. Po kilku ostatnich dniach treningu wydaje wam się, że rozumiecie czego oczekuje się od Personelu Drużyn Tymczasowych. Takie myśli zaprzatają wasze głowy do momentu, gdy Liz zatrzymuje Citymastera i odwraca się do was.

– To tutaj zaczynacie zarabiać swoje nujeny. Przez następne dwa tygodnie będziecie Personelem Tymczasowym Drużyny Ekspertów Trzy. Pamiętajcie, będziecie potrzebować solidnych dowodów, by wykazać, że jeden z członków tej drużyny jest kretem. Bez dowodów popierających moje podejrzenia mam związane ręce. Będę się kontaktowała z wami co wieczór, aby sprawdzić postępy. Jeżeli uznam, że macie wystarczająco dowodów, powiem wam. Wtedy zatrzymacie podejrzanego, a ja przybędę z ochroną, by go przejąć. Może wtedy będziemy mogli dowiedzieć się, kto kupuje te wszystkie informacje.

Na chwilę milknie i spogląda wam w oczy.

– Martwy kret jest dla mnie bezużyteczny. Kapujecie?

Następna chwila ciszy, lecz teraz uśmiecha się do was i mówi.

– Powodzenia. Dzięki, że zechcieliście nam pomóc. Tak długo jak będziecie utrzymywać swoje fałszywe tożsamości, wszystko będzie OK. Oczywiście będziecie musieli pozostać przy swoich rolach jeszcze po złapaniu kreta. Macie kontrakt na czternaście dni, więc będziecie musieli poczekać, aż nie zostaniecie oficjalnie przetransferowani. SIN-y, których używacie, zostaną załadowane zapłatą w kredytach za całe dwa tygodnie, więc nawet jeżeli nie znajdziecie kreta, nie odejdziecie z pustymi rękami.

Zakładając torby na ramiona, wyskakujecie z Citymastera. Liz macha wam i odjeżdża w mrok. Czas do pracy.

Gdy runnerzy zaczną się rozglądać za Drużyną Ekspertów Trzy, przeczytaj poniższe:

Po rozmowie z recepcjonistą, przechodzicie przez korytarz kliniki. Mijacie trzy stróżówki, każdą z kodem koloru odpowiadającym usługom DocWagonu. W końcu dochodzicie do drzwi oznaczonych „Wstęp tylko dla upoważnionych pracowników DocWagon”. Wkładacie trzy karty z waszymi nowymi SIN-ami do czytnika, który wydaje aprobujące dźwięki. Drzwi otwierają się i pojawia się długi korytarz, który z kolei zamienia się w wielki garaż. Zauważacie pięć zwykłych ambulansów i trzy Citymaster-y. W najdalszej części pokoju jest także, zawieszony w mechanicznej uprzęży, częściowo rozmontowany helikopter z logo DocWagon. Przeciwnie ściana składa się prawie z samych drzwi, tak wielkich, że mogłyby przez nie przejechać ciężarówki. W ścianach z lewej i prawej znajdują się drzwi ze zmieniającymi tabliczkami, oznaczającymi jaka drużyna znajduje się w danym pokoju. Na tabliczce na drzwiach daleko z lewej jest napis – Dru-

żyna Ekspertów Trzy. Gdy staracie się precyzyjnie pomiędzy dystrybutorami paliwa i kablami, nagle rozlega się klakson. Z głośników rozlega się głos.

– Niebieska Drużyna Osiem, Niebieska Drużyna Osiem. Zgłosić się do ambulansu 178-03. Kryzys na skrzyżowaniu 48 i Crawford. Niebieska Drużyna Osiem, Niebieska Drużyna Osiem. Zgłosić się do ambulansu 178-03. Kryzys na skrzyżowaniu 48 i Crawford.

Zanim przebrzmiało drugie wezwanie, sześciu mężczyzn i kobieta w ciemnoniebieskich kombinezonach i kurtkach DocWagon wyskoczyło przez drzwi z prawej strony garażu i skierowało się prosto do najbliższego ambulansu. Drzwi garażu otwierają się z wolna. W ciągu dziesięciu sekund ambulans jest załadowany i pędzi przez wyjazd, migając kogutem. Chwilę później drzwi zamykają się, odcinając dźwięk zawodzących syren. Nagła cisza wydaje się złowieszcza.

Ruszać dalej w stronę drzwi z napisem Trzecia Drużyna. Wciskacie guzik dzwonka umieszczony na magzamku. Słychać dzwonięcie i po chwili głos.

– Proszę! Otwarte!

Otwieracie drzwi i wchodzić do pokoju, który na pierwszy rzut oka wygląda jak pokój hotelowy, tyle że pozbawiony łóżek. Wielki odbiornik trideo stoi przy ścianie po lewej stronie, a po prawej stronie jest mała kuchenka. Pokój ma szerokość około trzech metrów na prawo i trzech na lewo od drzwi. Na kanapie i krzesłach siedzi troje ludzi skupionych na trideo. Ładna kobieta z krótkimi rudymi włosami uśmiecha się do was, krępy, łysiejący mężczyzna wstaje i kiwa głową na powitanie, a młody mężczyzna ubrany w jedwabne kimono nie odrywa wzroku od tridu.

– To wy pewnie jesteście tymi nowymi PDT – mówi łysiejący mężczyzna. – Nazywam się Seth Palatine. Miło mi was poznać. – Wskazuje w stronę rudowłosej – To jest Vivianne Geldhausmann.

– Cześć! – odpowiada kobieta. – Tylko proszę, mówcie mi Viv. Odwraca się do mężczyzny w kimonie.

– A to jest Gordon Kurtz.

Gordon w dalszym ciągu nie odrywa wzroku od tridu. Seth uśmiecha się i zwraca się do was.

– Jest jeszcze Shawn Ferrer, ale chyba śpi.

– Hej, Shawn! – wykrzykuje Gordon, spoglądając na was po raz pierwszy z niemiłym uśmiechem. – Tymczasowi są tutaj! – znów skupia swoją uwagę na trideo. Słyszycie dźwięk otwierania i zamykania drzwi. Niski mężczyzna uczesany w kucyk wychodzi zza rogu. Opiera się o ścianę, trzymając ręce w kieszeniach. Na jego czole lśnią trzy oksydowane złącza. Macha nagle rękami, nie patrząc nawet w waszą stronę i wsadza z powrotem ręce do kieszeni.

Gordon wyłącza trid i wstaje.

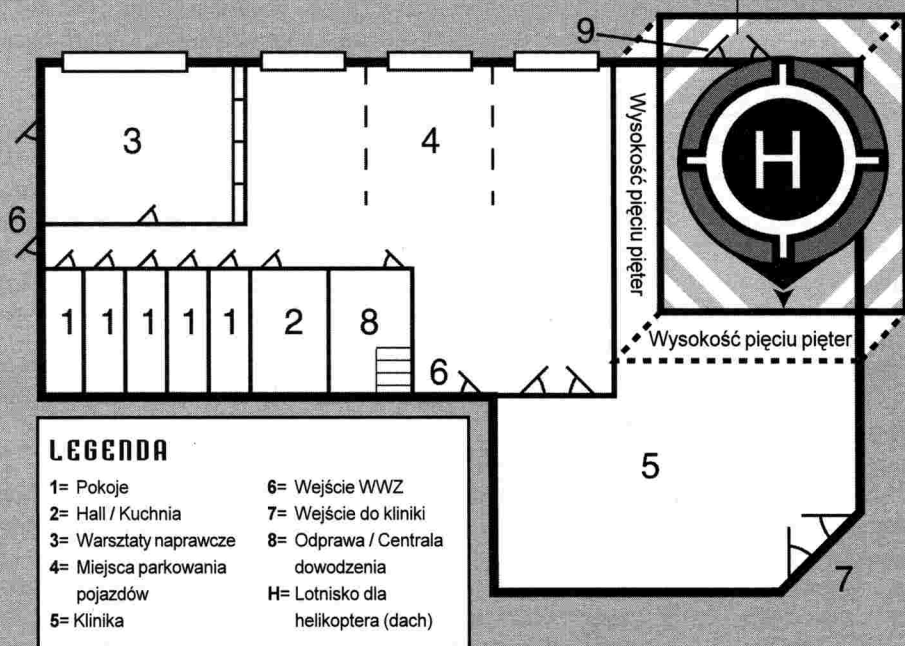
– Jeżeli już skończyliście z tym bzdurnym zapoznawaniem się, to są ważniejsze sprawy.

NASTROJE

Ta scena powinna być trochę dziwaczna i lekko dezorientująca dla postaci. Runnerzy pracują dla megakorporacji i muszą podporządkować się jej zasadom, co dla nie przyzwyczajonych postaci może być dość ograniczające. Co gorsze, niektórzy z BN z Drużyny Ekspertów Trzy traktują runnerów jak kogoś gorszego, tylko dlatego, że są Personelem Drużyn Tymczasowych. Takie

DOCWAGON WWZ

Awaryjne miejsce dostarczania pacjentów



Po tym wszystkim postacie mogą się zapoznać z WWZ, obejrzeć sprzęt, zagrać w karty, obejrzeć trid, zjeść lub zrobić cokolwiek innego, na co mają ochotę. Mistrz gry może stworzyć więcej WWZ-tów i innego personelu DocWagon, z którym postacie mogą się spotkać. Charakterystyki i osobowości tych osób leżą w gestii mistrza gry.

W każdym pojeździe DocWagon jest 10 granatów oślepiających i 10 dymnych. Zazwyczaj przechowuje się je w przedziale towarowym z tyłu pojazdu. Razem z granatami trzyma się także dodatkowe pięćdziesiąt pocisków Narcoject do pistoletu lub strzelby.

WSKAZÓWKI DO KAMPANII DOCWAGON

Jeżeli postacie już wcześniej pracowały dla DocWagon, powinny się czuć odrobinę swobodniej, choć wciąż będą traktowane z pewną rezerwą przez Drużynę Ekspertów Trzy.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Niewiele rzeczy może się popsuć w tej scenie. Dopóki postacie nie sprowokują bójki, wskazując paluchami i wyzywając kogoś od kretów, albo nie zaczną zadzierać nosa przed personelem, Trzecia Drużyna i pozostali WWZ zaakceptują ich takimi, jakimi są.

podejście powinno trochę zdenerwować runnerów. Podkreśl to, że znajdują się w innej kaskadzie niż lekarze, a ich zadaniem jest ochrona doktorów bez względu na wszystko.

ZA KULISAMI

W tej scenie nie dzieje się zbyt wiele za kulisami. Mistrz gry powinien pozwolić postaciom zapoznać się z otoczeniem. Wykorzystaj mapę zamieszczoną powyżej do opisanego obszaru Nałgłych Wezwani DocWagon.

Każda z postaci powinna w pierwszej chwili się wpisać, a potem ruszyć do pokoju, w którym będzie czekać grupa. Wpisanie się obejmuje spotkanie z Oficerami Przydziałowymi. Mistrz gry może stworzyć ich odpowiednio dużo, by właściwie ożywić scenę. Oficerowie sprawdzą cały sprzęt postaci i wydadzą po 10 pocisków żelowych i magazynek lub 10 pocisków ogluszających, magazynki i 1 ostry nabój. Postacie muszą podpisać odbiór ostrej amunicji i nie wykorzystaną zwrócić po akcji. Jeżeli postać użyje jakichś pocisków, po powrocie do kliniki zostanie na chwilę oddzielona od drużyny i będzie musiała zdać relację z misji. Jeżeli ktokolwiek zostanie ranny podczas wezwania, cała drużyna będzie musiała złożyć zeznania przed Wydziałem Wewnętrzny. Liz będzie jednym z oficerów dokonujących przesłuchania.

Postacie mogą żądać dodatkowego normalnego wyposażenia DocWagon – zestawów medycznych, plastrów, pocisków żelowych czy ogluszających, dodatkowej broni, pocisków Narcoject, granatów, pancerza itp. Oficerowie Przydziałowi dostroją także wewnętrzne lub zewnętrzne nadajniki postaci, przystosowane by działały na częstotliwości DocWagon.

KURS NA ZDERZENIE

POWIEDZ IM WPROST

– Drużyna Ekspertów Trzy! Drużyna Ekspertów Trzy! Zgłosić się do ambulansu 844-01! Sytuacja kryzysowa na skrzyżowaniu Thomas i Fairview! Drużyna Ekspertów Trzy! Zgłosić się do ambulansu 844-01, natychmiast!

Wyjąca syrena i głos z głośników przestraszyły was. Lekarze porzucają swoje aktualne zajęcia, łapią za kurtki i czapki i wybiegają przez drzwi do garażu. Łapiecie swój sprzęt i pełnym gazem ruszacie w stronę Citymastera.

– Pospieszcie się, do diabła! – krzyczy Gordon. On i Viv pomagają wam wspinać się do tylnej części samochodu. Gdy już wszyscy są w środku, drzwi się zatrzaszczą i wewnętrzne światło zaczyna migotać. Gdy pojazd rusza, słyszycie wycie syren. Przyspieszenie prawie zbija was z nóg. Gordon mówi coś do interkomu łączącego, jak przypuszczacie, z kierowcą, a Viv przypina się do rozkładanego siedzenia. Układacie swoje rzeczy i sprzęt i poprawiacie pancerze, kończąc akurat w momencie, gdy Gordon wyłącza interkom i zapina swoje pasy.



– Tymczasowi, sytuacja jest następująca – mówi do was. – Naszą klientką jest pani Onizuka, 23 lata, 160 cm, 55 kilo, czarne włosy i ciemne oczy kosmetycznie zmienione na purpurowe. Brak alergii. Zarejestrowane wszczepy: łączy danych i wewnętrzny blok pamięci. Wzór głosowy wzywającego nie pasował do niej, ale dzwoniący zawiadomił, że klientka ma rozległe obrażenia głowy. W tle słyszałem wystrzały. Czy o czymś zapomniałem? – spogląda w stronę Viv, która potrząsa odmownie głową.

– W porządku – mówi, uśmiechając się ponuro. Rozsiada się na siedzeniu i zamyka oczy.

Gdy runnerzy przybędą na miejsce wezwania, przeczytaj poniższe:

– Ciężki ostrzał. Przygotowuję karabin – oznajmia skrzeczący głos w interkomie. Brzmi jak głos Shawna.

– Dewianci są zajęci Ochroną Samotnej Gwiazdy.

Z grymasem na twarzy Viv przechyla się i rzuca do interkomu.

– Shawn, gdzie jest nasza klientka?

Następuje krótka przerwa, po chwili z interkomu znów wydobywa się skrzek.

– Z dewiantami.

– Co za cholernie udany dzień – z gardła Gordona wydobywa się warkot.

Viv fuka na niego, ale on zdaje się, ją ignorować.

Citymaster zatrzymuje się. Głos Shawna wypełnia tylni przedział.

– Cel osiągnięty. Tylnie wejście odblokowane. Uważajcie na siebie.

Wychodzą z pojazdu i słyszycie strzały nisko i średniokali-browej broni, a wasze nozdrza uderza ostry zapach prochu. Gdy przysposabiacie się do osłony medyków, słyszycie okrzyk – Tutaj! Tutaj! – po którym następuje seria strzałów.

Okrzyk dochodzi z prawej strony skrzyżowania, gdzie stoi uszkodzony Leyland-Rover, służąc najwyraźniej za barykadę. Po drugiej stronie ulicy stoją dwa patrolowe Nissan-Chrysler Patrol-One, ustawione jako osłony dla policjantów kucających za nimi.

– No, tymczasowi, ruszać się! – ryczy Gordon, poganiając was w stronę Leyland-Rovera.

– Im dłużej będziemy czekać, tym szybciej zginieemy!

NASTROJE

Ta scena ma się odbyć w szaleńczym tempie. Wprowadź postacie w nastrój, zanim przybędą na miejsce swojego pierwszego wezwania. Gdy już tam dotrą, niech poczują, jakby zdradzali swój własny gatunek. Pokaż im, jak bezlitośni są runnerzy z punktu widzenia korpów. Gdy do akcji wejdą gliny, naświetl politykę międzykorporacyjną Samotnej Gwiazdy i DocWagon. Niech gracze zobaczą, jak zdobywa się teren na dzikich ulicach.

ZA KULISAMI

Ta scena jest pierwszym doświadczeniem graczy z działaniem drużyn Wezwań Wysokiego Zagrożenia. Podczas drugiego dnia dostają wezwanie na skrzyżowanie Thomas i Fairview, około pół kilometra od wschodniej części centrum Seattle.

Wcześniej tego samego dnia, drużyna shadowrunnerów włamała się do budynku Samotnej Gwiazdy i próbowała usunąć niewygodny przedmiot z szafy z dowodami. W tym samym czasie deker tej drużyny wędrowała sobie po różnych ważnych plikach systemu, ale została zaatakowana przez czarny LOD, nim zdołała je wszystkie przekopiować. Prawie zmarła, zanim jeden z towarzyszy odciął jej podłączenia. Oprócz obrażeń zadanych przez LOD cierpi ona jeszcze na szok po odcięciu.

Runnerzy uciekli z budynku, ale dwa okoliczne patrole zostały wysłane, aby ich powstrzymać. Informacje zdobyte przez dekera dowodzą, że dyrektor tego oddziału Samotnej Gwiazdy sprzeniewierzył pewną sumę. Aby utrzymać to w tajemnicy, czterech funkcjonariusze z patrołów dostali rozkaz zastrzelenia runnerów podczas „oporu przy aresztowaniu”, niezależnie czy ci będą stawiali opór, czy nie. Ci czterech funkcjonariusze są jedynymi, którym defraudator pozwolił odpowiedzieć na wezwanie. Nie mogą oni wezwać posiłków.

Gdy patrole trafiły na ciężarówkę runnerów, rozpoczęła się strzelanina, która zakończy się na skrzyżowaniu Thomas i Fairview. Po tym jak gliny przestrelili opony vana, runnerzy opuścili pojazd i sprzedają drogo swoją skórę. Gdy na miejsce przybędą gracze, wozy patrolowe będą stały ustawione w poprzek ulicy jako barykada, tak jak i Leyland-Rover. Żeby określić dokładne pozycje funkcjonariuszy Samotnej Gwiazdy i runnerów, zobacz na mapkę spotkania z Samotną Gwiazdą.

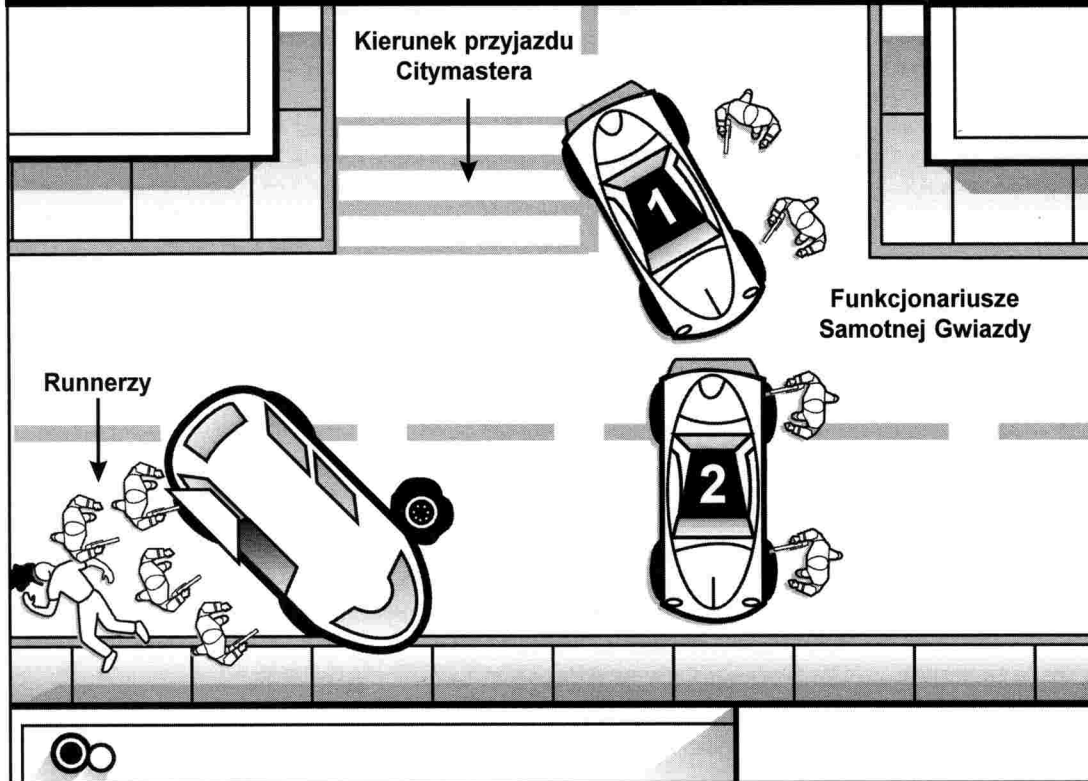
Drużyna runnerów składa się z jednego najemnika, riggera, dwóch ulicznych samurajów i dekera. Do opisanego najemnika użyj archetypu najemnika (**SRII**, str. 58), ale wymień mu LKM na Colta Cobrę [PM, 32 (m), PA/S/A, 6S, jeden dodatkowy magazynek]. Dla riggera użyj archetypu Riggera (str. 59, **SRII**), ale bez żadnych robotów. Dla dwóch ulicznych samurajów użyj odpowiednich im archetypów samurajów (str. 62, **SRII**), dla dekera użyj archetypu dekera ze str. 79, **Virtual Realities 2.0**. Deker ma Zabójczy poziom ogłoszeń i Ciężkie obrażenia Fizyczne. Pozostali runnerzy mają tylko Lekkie obrażenia. Dla funkcjonariuszy Samotnej Gwiazdy użyj cech Pieszego Patrolu z **Pod Wpływem** (str. 20) lub Ulicznego Gliny ze str. 211 **SRII**. W obu przypadkach policjanci będą ubrani w Panczer Częściowy (6/4) i uzbrojeni w HK227-s [LKM, 28 (m), PA/S, 7S, z dwoma dodatkowymi magazynkami] oraz w Rugera Thunderbolta [Ciężki Pistolet, 12 (m), S, 12C (już przedstawiony na używanie reguł ognia seryjnego) z 3 dodatkowymi magazynkami]. Jak na razie policjanci mieli szczęście, tylko dwóch z nich otrzymało Lekkie obrażenia. Dla potrzeb tej sceny policjanci mają Stopień zagrożenia/sprawność zawodową 3/3.

Viv i Gordon złapią nosze i trochę medycznego sprzętu i będą się starali dotrzeć do runnerów, gdy tymczasem postacie graczy będą ich osłaniać. Seth przejdzie do tylnej części Citymastera, aby przygotować sprzęt, a Shawn wyceluje wieżyczką pomiędzy policję a runnerów. Policjanci wstrzymają ogień, jak tylko zobaczą pojazd DocWagon podjeżdżający do runnerów.

Gdy postacie dotrą do runnerów, lekarze sprawdzą klientkę i szybko przepytają jej towarzyszy o to, co jej się stało. Następnie ułożą ją na noszach i ruszą z powrotem w stronę Citymastera.

W zależności od uznania mistrza gry, pozostała część sceny może odbyć się na dwa sposoby. Mistrz gry może użyć także obu opcji na raz, jeżeli czuje, że ma wystarczająco dużo czasu na ukończenie obu.

SPOTKANIE Z SAMOTNĄ GWIAZDĄ



OPCJA PIERWSZA: WALCZĘ Z PRAWEM

Gdy postacie i lekarze wrócą do Citymastera, jeden z funkcjonariuszy wyjdzie zza wozu patrolowego i podejdzie do nich. Oświadczy, że deker uciekł z aresztu, więc zadaniem policjanta jest odstawienie jej na najbliższy posterunek Samotnej Gwiazdy. Jeżeli postacie zignorują to kłamstwo, policjant zacznie robić groźby w stylu, „sąd korporacyjny na pewno będzie chciał usłyszeć o tym” czy „jak to dojdzie do sądu, odpowiecie za to osobiście”. Jeżeli to zawiedzie policjant spróbuje mniej wyrafinowanej metody mówiąc „ktoś tu stara się koniecznie dostać w tyłek” albo każe „przestać osłaniać dekera, jeżeli wiedzą co dla nich dobre”.

Jeżeli w dalszym ciągu nie otrzyma żadnej odpowiedzi, zacznie ciskać rasistowskie epitety w stronę każdego obecnego metacześniaka, albo wyjątkowo obrazowe przekleństwa, by sprowokować postacie graczy. Policjant będzie chciał zmusić postacie do tego, by to one pierwsze zaatakowały. To podważy prawa DocWagonu i pozwoli na zupełnie legalny odwet. Funkcjonariusz nie będzie groził im wprost, ani wymachiwał w ich stronę bronią, ale jeżeli zostanie zaatakowany, odpowie ogniem. Zrobi to także, gdy postacie zaczną mu grozić w jakikolwiek inny sposób niż słownie. Ta sytuacja to dobry moment na wykorzystanie czasowej umiejętności Etykieta DocWagon. Przy jednym sukcesie na poziomie trudności 3 postacie przypomną sobie, że funkcjonariusze Samotnej Gwiazdy nie będą strzelali do personelu DocWagon, dopóki sami nie zostaną przez nich ostrzelani. Przypomną sobie także o umowach DocWagon z Samotną Gwiazdą, pozwa-

lających ratować klientów kryminalistów całkiem oficjalnie (a to co proponuje ten funkcjonariusz, nie pasuje do tych umów).

Pozostali trzech policjanci będą ostrzeliwać pozycję runnerów, ale większą część uwagi poświęcą na rozmowę postaci z czwartym policjantem. Jeżeli postacie zaatakują tego policjanta, jeden z pozostałych trójki będzie ostrzeliwać pojazd DocWagon do momentu, aż rozmawiający policjant znajdzie się bezpiecznie za osłoną. W tym samym czasie reszta funkcjonariuszy będzie starała się zniszczyć wieżyczkę Citymastera.

Drużyna runnerów może wspomóc postacie, jeżeli te wdadzą się w strzelaninę z Samotną Gwiazdą. Runnerzy przyłączą się do postaci, gdy te zaczną przegrywać i będą walczyć aż do pierwszego Ciężkiego obrażenia lub do czasu, aż policjanci się wycofają. Drużyna runnerów może

się nawet stać kontaktami postaci, jeżeli gracze dobrze rozegrają karty.

OPCJA DRUGA: GAPOWICZE

Drużyna runnerów podąży za lekarzami i postaciami do Citymastera, wykorzystując ich jako żywe tarcze przed strzałami Samotnej Gwiazdy. Gdy dotrą w pobliże Citymastera, zapytają, czy mogą jechać ze swoją towarzyszką aż do kliniki. Postacie najpewniej odmówią im. Runnerzy nie będą liczyli jednak na zgodę i dopóki któraś z postaci nie powie im, żeby się odwalili i tak się załadują do Citymastera, gdzie będą mieli lepszą pozycję taktyczną. Następnie, bez względu na miejsce, runnerzy będą próbowali uprowadzić Citymastera. Użyją jednego z lekarzy, a może nawet dekera jako zakładnika. Będą chcieli, by postacie pozbyły się broni, co pozwoli runnerom na ucieczkę. Runnerzy będą chcieli dowieźć dekera do ulicznego doktora, myśląc, że DocWagon przekaże ją Samotnej Gwiazdzie, gdy tylko wyzdrowieje. Aby temu zapobiec, wymyślą, że ukradną Citymastera i dostarczą dekera w bezpieczne miejsce. Nie zastrzelą żadnego z zakładników, ale odpowiedzą ogniem, jeżeli poczują się zagrożeni przez postacie.

W tym wypadku funkcjonariusze Samotnej Gwiazdy przyjdą postaciom z pomocą, jeżeli tylko będzie szansa, że runnerzy mogą uciec. Gliny będą walczyć, aż któryś z nich nie dostanie przynajmniej rany Ciężkiej. Jeżeli postacie odciągną runnerów od Citymastera, policjanci będą starali się wykończyć runnerów, ale nie złamią umów i nie zranią dekera.



WSKAZÓWKI DO KAMPANII DOCWAGON

Postacie będą miały przewagę w tej scenie, gdyż trening, który odbyły, wpoił im odpowiednie zachowanie w takich sytuacjach. Będą wiedziały jak daleko mogą się posunąć, nie przekraczając granicy. Będą też zdawały sobie sprawę z tego, co mogą zrobić funkcjonariusze Samotnej Gwiazdy, a co będzie kwalifikowało się do zbrojnej ochrony mienia DocWagon. Z drugiej strony, postacie które zaatakują policjantów pomimo wiedzy z treningu, będą miały poważne kłopoty w kampanii DocWagon. Zostaną ukarane, a reszta drużyny prawdopodobnie także odczuje konsekwencje. Przypomnij o możliwych konsekwencjach postaciom, które będą miały zbyt lekki palec na spuście, ale pozwól podjąć im decyzję.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Jeżeli postacie zaczną strzelać, albo w jakikolwiek inny sposób zaatakują policjantów Samotnej Gwiazdy, przekroczą w ten sposób swoje kompetencje, a gliny będą mogły całkiem legalnie odpowiedzieć atakiem. Policjanci skupią swoje ataki na Citymasterze i jego załodze próbującej pomóc drużynie runnerów, włączając w to dekera, którego postacie miały chronić. Policjanci się wycofają, jeżeli będą myśleli, że zabili dekera lub trzech z nich otrzyma Ciężkie obrażenia. Postacie zostaną zjechać za głupotę przez lekarzy, którzy przeżyją i mogą się spodziewać, że zostaną ostro potraktowane przez przełożonych za ryzyko wywołania procesu sądowego. Może się nawet zdarzyć, że zostanie odkryta prawdziwa tożsamość postaci.

Jeżeli postacie zaatakują runnerów bez przyczyny, zostaną tak samo potraktowane. Nawet jeżeli podejrzewają, że runnerzy coś kombinują, nie mają prawa działać, zanim ci nie będą stanowić zagrożenia dla personelu, wyposażenia czy klientów DocWagon. Złamanie tych zasad spowoduje na postacie taką samą burzę jak w przypadku ataku na Samotną Gwiazdę, ale skończy się to o wiele mniejszymi kłopotami, gdyż mało prawdopodobne jest, by runnerzy zaskarżyli DocWagon. Możliwość przerwania konspiracji postaci nadal istnieje. Mistrz gry zadecyduje, czy działania postaci były wystarczającym powodem do zakwestionowania ich jako PDT przez lekarzy. Jeżeli runnerzy ukradną Citymastera lub klient umrze z powodu zaniedbania postaci, będą one nieźle ugotowane przez to, że nie broniły lekarzy wystarczająco, co (jeszcze raz) może spowodować ujawnienie prawdziwych tożsamości postaci.

ROSŁ Z KURY

POWIEDZ IM WPROST

– Ej, Tymczasowi – słyszycie głos Gordona w interkomie. – Mamy tu delikatną sytuację. Przelączę klienta do tyłu, żebyście mogli sami usłyszeć, co się dzieje.

W interkomie słychać jakieś trzaski i nagle rozlega się kobiecy głos.

– Halo? Ee... nazywam się Gloria Tanaka. Jestem osobistą asystentką Petera Barnswortha. On ma bransoletkę DocWagon, więc

dzwonię także w jego imieniu. Nie widzę go stąd, gdzie jestem, ale...

Po krótkiej przerwie głos kontynuuje. Słowa padają coraz szybciej, w miarę jak mówi.

– Pracujemy dla Parashield Incorporated – firmy, która tresuje i sprzedaje parawierzęta ochronne prywatnym korporacjom. Pan Brainsworth sprzedał kilka tresowanych Kokatryc filii Renraku, a one zostały tu przeniesione do czasu wysyłki. Ale coś się pomieszało i magazynier nie dostał odpowiednich dokumentów. Przyjechaliśmy tu jakieś pół godziny temu, aby dopełnić wszystkich formalności. Więc zaczęliśmy podpisywać i wypełniać to wszystko, ale kilka minut temu przypomniałam sobie, że nie zadzwoniłam do domu, by powiedzieć mężowi, żeby jadł beze mnie. Szłam właśnie do samochodu po telefon, gdy usłyszałam ten straszliwy hałas, a zaraz potem mnóstwo ptasich skrzeków. Kokatryce w jakiś sposób wydostały się ze swoich klatek – dokładnie nie wiem jak. Potem usłyszałam krzyki i jeszcze więcej skrzeczenia. Wiem, że przy naszych zwierzakach nie należy uciekać. Są tresowane do pogoni i ataku, jeżeli ktoś ucieka. Więc wdrapałam się szybko na jedną z klatek i chyba zwichnęłam kostkę. Potrzebujemy pomocy, szybko.

Pozwól postaciom zadać pytania, a następnie przeczytaj poniższe:

– Posłuchajcie, jest tutaj około 50 tych stworzeń, oprócz tego ja i pan Barnsworth, kilku pracowników i kierownik zmiany. Większość z tych ludzi leży na ziemi. Wygląda na to, że kokatryce sparaliżowały ich w momencie ucieczki. Oprócz mnie jeszcze jedna osoba wdrapała się na klatkę, ale jest zbyt daleko, abym mogła z nią rozmawiać. Muszę być cicho, bo mogłabym zwabić zwierzęta, a nie chciałabym, by stratowały tych ludzi.

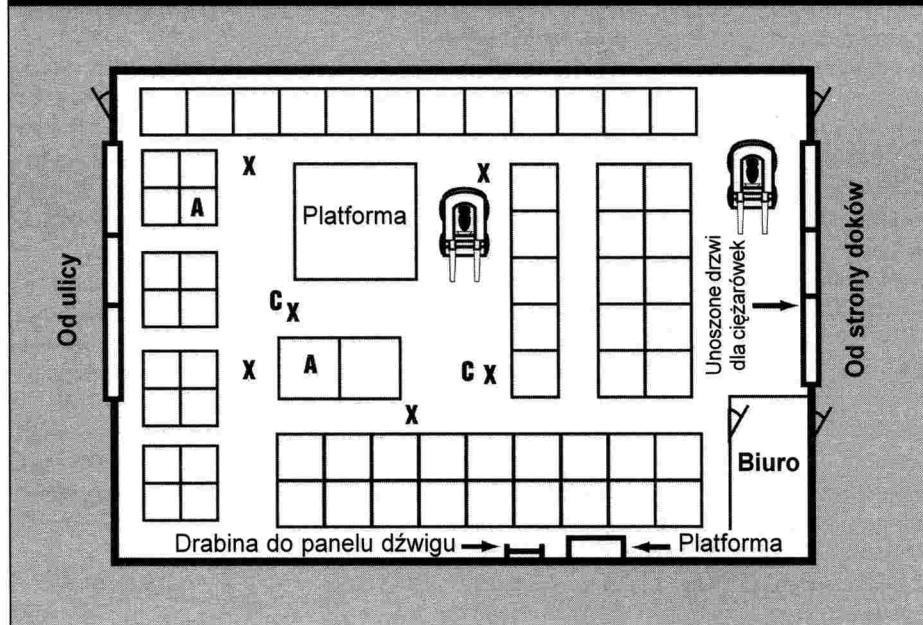
Lepiej byście przybyli tu szybko. Gdy przygotowujemy te ptaszki do wysyłki, wstrzymujemy im łagodny środek uspokajający. Teraz są łagodne jak kurczaki. Tylko wydaje mi się, że już im trochę schodzi. Jeżeli przezwyciężą środek uspokajający i zobaczą tych leżących ludzi, obawiam się, że mogą ich zacząć dziobać. Aha, i gdybyście mogli ich nie uszkodzić, jak już tu przyjedziecie. Parashield wydał przynajmniej dwieście tysięcy na trening jednej takiej bestii. Pewnie chciałby rekompensatę za ranione lub zabite kokatryce, ale muszę się połączyć z naszym prawnikiem, żeby się upewnić.

Przejeżdżacie niedaleko doków i słyszycie odgłosy strzałów dochodzące z ich najdalszego końca. Strzały nie wydają się zbliżać w waszą stronę, ale trochę was niepokoją. Magazyn pełen kokatryc i jacyś nieznani kolesie z gnatami... kolejna akcja WWZ DocWagon. Dobrze że możecie liczyć na karabiny swojego Citymastera.

NASTROJE

Ta scena powinna wyglądać na pierwszy rzut oka na absolutnie absurdalną. Runnerzy biegający pomiędzy gdczącymi paranormalnymi kurczakami i ratujący ludzi. W miarę jak kokatryce będą otrzasały się z efektów środka uspokajającego, rozpocznie się wyścig z czasem o uratowanie życia klientów. Trzeba zdążyć zanim paranormalne kurczaki przemienią się w agresywne kurczaki zagłady. Jeżeli postaciom nie uda się uratować wszystkich

MAGAZYN



uwięzionych w magazynie osób przed pełnym otrzeźwieniem kokatryc, ukaż tragedię sytuacji, gdy kokatryce rzuca się na pozostałe bezbronne ofiary.

ZA KULISAMI

Daj trochę czasu postaciom po ostatniej scenie, by mogły porozmawiać z medykami i poszperać odnośnie kreta. **Rosolek** powinien wydarzyć się przynajmniej dzień po pierwszej scenie, gdzieś późnym popołudniem. Drużyna Ekspertów Trzy dostanie to wezwanie z okolic doków na przedmieściach Seattle – przyjmijmy, że dyżurni podali drużynie dokładny adres wezwania. Viv i Seth będą tym razem jechali z tyłu, Shawn będzie prowadził, a Gordon będzie strzelniczym. Gdy drużyna przybędzie na miejsce, przeczytaj **Powiedz im wprost**.

Wcześniej tego samego dnia, yakuza zaplanowała uderzenie na magazyn, w którym, według niej, mafia miała odbierać ładunek broni. Potrzebne było coś do odwrócenia uwagi ochrony Błędnych Rycerzy, którzy strzegli magazynów. Po przejrzeniu zawartości kilku ładunków, zdecydowano się na magazyn znajdujący się niedaleko od miejsca, na które miał zostać przeprowadzony atak. Zdecydowano się na transport kokatryc Parashield. Jeden z ludzi yakuzy przebrany za pracownika, zmienił program w zamkach krat tak, by otworzyły się w tym samym czasie, w którym yakuza zaplanowała atak. Niestety plan nie powiódł się. Nikt z obecnych w magazynie nie był w stanie wezwać ochrony i yakuza musiała wystrzelać sobie drogę. W trakcie tej sceny ludzie yakuzy i strażnicy Błędnych Rycerzy są zajęci regularną strzelaniną na całym obszarze doków.

Jeżeli mistrz gry chce jeszcze utrudnić tę scenę, bitwa między yakuzą a Rycerzami może wkroczyć do magazynu podczas akcji

ratowniczej. Użyj odpowiednich archetypów dla postaci yakuzy i strażników Błędnych Rycerzy.

Gdy postacie dotrą do magazynu, Seth powie im, że niebezpieczeństwo jest zbyt duże i medycy nie wejdą do środka, zamiast nich PDT musi wejść do budynku i wynieść klientów na zewnątrz do lekarzy, którzy udzielą im pomocy. Gordon nie będzie chciał się zgodzić, ale Seth będzie nalegał. Zadzwońi także po Oddział Wezwań Kryzysowych, aby przygotował się na dość dużą liczbę ludzi potrzebujących opieki medycznej. Rozkład magazynu, wejścia i rozmieszczenie ciał, patrz Mapa Magazynu. „A” oznacza Glorię Tanaka i pracownika, któremu udało się wspiąć na klatkę. „C” oznacza Petera Branswortha i kierownika magazynu – obaj są klientami DocWagon. „X” to pozycje pozostałych sparaliżowanych pracowników.

Uspokojone kokatryce nie śpią. Środek, który im podano, raczej otepla, niż zwała z nóg. Wiedzą co się dzieje dookoła, ale są lekko dezorientowane. Mogą używać wszystkich normalnych mocy, ale środek dodaje im modyfi-

kator +2 do poziomu trudności wszelkich ataków. Oprócz tego, ich Zwinność i Reakcja są zmniejszone o połowę (zaokrąglaj w dół). Kod obrażeń dla udanego ataku pozostaje 8S (patrz str. 222 i 233, SR11).

DRÓB

Prawdziwym wrogiem postaci w tej scenie jest hałas. Otumanione kokatryce powoli przewyżniają efekty narkotyku, ale hałas lub ból pozwolą im otrzeźwieć bardzo szybko. Za każdym razem, gdy postacie spowodują hałas większy niż o poziomie odgłosów rozmowy, dźwięk będzie mógł otrzeźwić kokatryce znajdujące się w bezpośredniej bliskości. Będą wtedy trzepały skrzydłami i będą próbowały oddalić się od źródła hałasu. Takie ożywione ruchy oczyszczą ich małe, zamroczone mózdzki i wyostrożą ich zmysły o wiele szybciej, więc w najlepszym interesie postaci jest zachowanie ciszy. Pojedynczy strzał z pistoletu spowoduje panikę u 3k6 najbliższych kokatryc. Rozbiegną się one w różne strony, a przy okazji staną się zupełnie trzeźwe. Za każdy strzał następne 3k6 kokatryc odzyska zwoje pełne możliwości.

WIĘC JESTEŚMY NA DACHU...

Najlepszym sposobem na udany ratunek jest wykorzystanie dużego chwytaka przesuwającego się pod sufitem magazynu. Drabina przy południowo-wschodnim krańcu magazynu prowadzi do małej platformy (2,4m x 1,8m), na której znajdują się stery dźwigu (patrz mapa). Zorientowanie się, jak działają urządzenia kontrolne, wymaga udanego testu Percepcji (5). Dźwig, zazwyczaj wykorzystywany do przestawiania klatek, porusza się na szynach podwieszonych u sufitu, umożliwiając swobodne dotarcie do każdego miejsca w magazynie. Jedna postać może zamocować się do dźwigu, a druga będzie

go przemieszczała w odpowiednie miejsca, by podnieść klientów.

UPADŁEM I NIE MOGĘ WSTAĆ!

Spośród ośmiu sparaliżowanych ludzi leżących na podłodze w magazynie, tylko Peter Barnsworth i kierownik magazynu są klientami DocWagon. Pozostałych sześciu jest tylko pracownikami magazynu. Wszyscy oni mieli pecha, dostać ogonem kokatrycy w momencie ucieczki. Gloria Tanaka i jeden z pracowników są przytomni i siedzą na kratkach wystarczająco wysoko, by być w miarę bezpiecznymi. Jeżeli postacie się nie pośpieszą, kokatryce zaczną trzeźwieć po tym jak trzy osoby zostaną uratowane. Po piątym uratowanym kokatryce będą już w pełni świadome. Rozerwą pozostałych na podłodze ludzi na kawałeczki, chyba że gracze wymyślą coś wystarczająco szybko. Postacie także znajdą się w poważnym niebezpieczeństwie. W pewnym momencie Gordon wejdzie do magazynu, wdrapie się na klatkę i skacząc z klatki na klatkę, będzie się starał dosięgnąć jednego z nie-klientów. Będzie to akcja wymagająca dużej odwagi (w jej trakcie otrzyma Ciężkie ogłuszenie), ale uda mu się wydostać z rannym przewieszonym przez ramię. Po tym jak lekarz i postacie uratują tyle ludzi, ile się da, ambulans OWK (który właśnie przybędzie) odjedzie do szpitala głównego z poszkodowanymi, którzy nie są klientami DocWagon. Citymaster wróci do najbliższej kliniki DocWagon i tam zostawi klientów. Zaraz potem ruszy do kliniki na 83 ulicy.

WSKAZÓWKI DO KAMPANII DOCWAGON

Postacie, które zabijają jakiegokolwiek kokatrycę, zostaną pociągnięte do odpowiedzialności za swoje czyny. Parashield Incorporated poda do sądu DocWagon za swoje straty, a winne postacie będą pod obserwacją lub zostaną ukarane dyscyplinarnie w inny sposób, dopóki sprawa sądowa nie zostanie zakończona. To bardzo zaważy na przyszłych planach awansu postaci.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Jeżeli runnerzy zdecydują się zignorować ostrzeżenie Glorii i zabiją kokatrycę, ściągną sobie tym samym na głowy mnóstwo kłopotów. Nawet jeżeli uda im się przeżyć atak tych zwierząt, ludzie którzy leżą na ziemi, będą w poważnym niebezpieczeństwie. DocWagon zostanie pociągnięty do odpowiedzialności za wyrządzone straty, a po powrocie postacie dostaną oficjalne upomnienia.

Po tej scenie przejdź do **Bezsenność w Seattle**.

BEZSENNOŚĆ W SEATTLE

POWIEDZ IM WPROST

Pracujecie non stop od kilku dni i czujecie się już zupełnie wykończeni. Dr Bob i Liz nie powiedzieli wam, jak ciężko będziecie pracować na misjach. Nie możecie sobie nawet przypomnieć, kiedy ostatnio spaliście dłużej niż kilka godzin. Gdy zdejmujecie swoje pancerze, chyba już po raz setny zauważacie, jak bardzo jesteście spoceni. Ktokolwiek wyprodukował podbicie pancerzy,

będzie musiał wykombinować jakiś lepszy pochłaniacz, bo śmierdzieć jak mokry sasquatch. Siadacie na swoich pryczach, oglądacie przez minutę albo dwie swoje obicia i zadrapania, zaraz potem zamykacie oczy. Prawie natychmiast budzi was dźwięk telekomu. Po sprawdzeniu czy żaden z lekarzy nie kręci się w okolicy, wkładacie swój kredchip i wpisujecie hasło. Na ekranie pojawia się twarz Liz, wygląda na zdenerwowaną.

– Dobrze, że was złapałam. Wszystko się zmieniło. Ktoś mieszał w plikach ochrony systemu. Sprawdzaliśmy czy ktoś nie próbował dostać się do rejestrów DNA, a system zareportował, że nieznaną użytkownik uzyskał dostęp do nich jakieś trzy godziny temu. Myślę, że kret wkrótce będzie działał. Uważajcie na...

Nagły dźwięk syreny przesywa pokój.

– Drużyna Ekspertów Trzy! Drużyna Ekspertów Trzy! Na stanowiska!

Liz zawahała się.

– Do diabła. Miejcie po prostu oczy otwarte, dobra? Powodzenia! – Gdy jej twarz znika z ekranu, rzucacie się po swoje rzeczy i biegniecie w stronę drzwi.

Gdy postacie będą wracały do kliniki na 83 ulicy, przeczytaj poniższe:

Słyszycie lekki huk. Głos Shawna rozlega się w interkomie.

– Uwaga, będzie trzęsło!

Citymaster zaczyna się trząść i zjeżdża na prawo. Słyszycie stłumione, ale wyraźne tarcie metalu o beton. Potężne uderzenie z prawej strony pojazdu wywraca wszystko w środku. Nie przymocowany sprzęt zaczyna latać. W końcu Citymaster zatrzymuje się.

Niech postacie ustalą swoje położenie, następnie przeczytaj dalej:

– Shawn! Co się dzieje? – Viv krzyczy do interkomu.

– Prawa przednia opona poszła. Przyłożyliśmy w latarnię. – Po krótkiej chwili dodaje – Radio nie działa. Uderzenie musiało rozwalić przekładnik.

– Jakies zagrożenie dla nas?

Chwila przerwy.

– Nie. Rozprostujcie kości, a ja tymczasem wezwę pomoc.

Viv marszczy brwi.

– Myślałam, że radio wysiadło!

– Jakies dziesięć metrów stąd jest budka telefoniczna. Zaraz wracam.

NASTROJE

Ta scena powinna oddać prawdziwe życie DocWagonu. Brak snu. Nie kończąca się przemoc na ulicach i lekarze DocWagon – jedyni, którzy starają się bandażować wszystkie rany. Postacie powinny czuć, że w końcu zostały zaakceptowane przez Drużynę Trzecią. Jednak jeden z członków drużyny jest zdrajcą, a postacie są jedynymi osobami, które wiedzą, że dzieje się coś niedobrego. Ta scena to szansa na stwierdzenie kto jest kretem, więc wzmocnij paranoję. Nie daj postaciom chwili wytchnienia do momentu, gdy zdarzy się ta ostatnia alarmowa sytuacja.



ZA KULISAMI

Prawie natychmiast po powrocie z poprzedniej sceny, Drużyna Ekspertów Trzy dostanie następne wezwanie. Szczegóły tego wezwania pozostawione są mistrzowi gry, by mógł wpleść własne spotkania w **Zaniedbanie**. Mistrz gry może oprzeć się na poniższych sugestjach albo stworzyć spotkania, na jakie ma ochotę. Każda z tych sugestii może służyć jako scenariusz treningowy, jeżeli mistrz gry będzie chciał rozegrać dokładnie 48 godzinny kurs treningowy przygotowujący do pracy jako PDT DocWagon (patrz **Strzał w życie**, str. 33).

- Pan Johnson, który wystawił swoich runnerów, walczy teraz o życie. Shadowrunnerzy wytropili go i postrzelili w rękę, automatycznie aktywując Platynową bransoletkę DocWagon. Udało mu się wymknąć, ale wciąż go ścigają i są coraz bliżej.

- Samolot albo helikopter właśnie rozbił się w zatoce Elliot. Postacie lecą na miejsce wypadku Ospreyem II. Tu będą musieli wyłowić rozbitków, podczas gdy pogoda będzie im to utrudniać.

- Na ulicy zaczęła się strzelanina yakuza/mafia i kilku klientów zostało złapanych w ogień krzyżowy. Postacie będą musiały dostać się do strefy walki i uratować klientów (w mniej morderczej wersji, walka mogła rozgorzeć pomiędzy dwoma rywalizującymi gangami).

- Drużyna Ekspertów Trzy musi asystować Drużynie Wezwań Kryzysowych w oczyszczaniu miejsca wybuchu cysterny. Chodzi tu o wyciąganie żywych (i martwych) z wraku.

- Zostali wzięci zakładnicy w jakiś apartamentach. Jeden z zakładników jest Platynowym klientem DocWagon, a jego bransoletka zasygnalizowała zmiany w oznakach życia spowodowane atakiem serca. Postacie muszą jakoś wydobyć klienta z rąk porywacza.

- Pożar w jakiś starszych blokach wydostał się spod kontroli i postacie muszą wydobyć ludzi z płomieni.

- Członek zarządu Brackhaven Investments, który jest Platynowym klientem, został ranny podczas zamachu terrorystycznego. Postacie muszą uratować jego/ją, nawet jeżeli woleliby, żeby ten klient nie przeżył.

- Gang na kółkach próbował uprowadzić Citymastera jadącego do wezwania.

- Popołudniowy korek na I-405 spowodował „reakcję przełudnieniową” przy wykorzystaniu broni palnej przez zirytowanych kierowców. Stresowa sytuacja, gdy ludzie starają się pozabijać tuż obok, spowodowała, że kobieta w ciąży z podstawowym kontraktem DocWagon zaczęła przedwcześnie rodzić. Postacie muszą ją wciągnąć do pojazdu powietrznego bez przyciągania ognia.

- Postacie muszą wyciągnąć Drużynę Wezwań Standardowych spod ognia runnerów albo innej dobrze uzbrojonej grupy.

- Każde połączenie powyższych. Pamiętaj jednak, że atak terrorystyczny na jacht Brackhaven Investments, na którym kobieta w ciąży jest przetrzymywana jako zakładnik, gdy w tym samym czasie, w pobliżu, ludzie mafii i yakuzy ostrzeliwują się nawzajem pływając na skuterach wodnych, to może być zbyt ciężkie tak dla graczy, jak i dla mistrza gry.

Gdy postacie wracają na 83 ulicę, pęknięta opona w Citymasterze zmusza ich do zjechania z drogi. W tym czasie „okno” kreta na transfer ukradzionego DNA prawie się zamknęło, więc

kret założył ładunek na oponę. Będzie potrzebować anonimowego telekomu, aby przetransferować dane Brownowi, więc wysadził oponę, gdy tylko taki zauważył. Po tym jak Citymaster uderzył w latarnię i zatrzymał się, kret powiedział, że radio nie działa, co miało być wytłumaczeniem użycia telekomu (aby wezwać pomoc i holownik).

Ta scena to okazja dla postaci na złapanie kreta na gorącym uczynku. Udany test Percepcji (8) odkryje, że opona została poddana intensywnemu promieniowaniu cieplnemu, w miejscu gdzie pękła. Udany test na Materiały Wybuchowe (5) odkryje, że ciepło pochodziło z małego ładunku wybuchowego. Dodatkowo udany test na Elektronikę (7) ujawni, że radio zostało specjalnie uszkodzone (przyjmując, że gracze pofatygują się to sprawdzić). Postać, która użyje publicznego telekomu, może wykonać test Komputerów lub Elektroniki (10), aby sprawdzić dane ostatnich numerów wychodzących i ujawni, że ostatnie połączenia były wykorzystane do transferu kilku plików do numeru LST. Czy to podczas tej sceny, czy już po powrocie do kliniki, postacie będą miały wystarczająco dużo dowodów na tożsamość kreta, aby przekazać dane Liz. Liz przybędzie z mięśniakami z Wydziału Wewnętrzznego, którzy zabiorą kreta na przesłuchanie. Pozwól odegrać postaciom scenę zdemaskowania czarnego charakteru, jeżeli będą tego chciały, zanim przejdiesz do następnej sceny.

Kret może też próbować uciec w pojeździe DocWagon (Citymasterze lub Ospreyem II). Jeżeli tak się zdarzy, postacie będą musiały gonić go ulicami Seattle, by sprowadzić go na przesłuchanie. Wyobraź sobie końcową scenę ultra-szybkiego pościgu i pozwól ją odegrać graczom.

Schwytanie kreta może mieć (oczywiście) nieprzyjemne konsekwencje. Jako zabezpieczenie Brown kazał kretowi użyć „martwego maila”, który da znać, jeżeli coś będzie nie tak. Wiadomość zawierająca słowo Kleopatra jest ustawiona w kolejce do wysłania do Browna o północy, chyba że kret opóźni ją o następne 24 godziny. Po złapaniu kreta, e-mail trafi do Browna i ostrzeże go, że kret został odkryty. Brown wpadnie w panikę i podejmie natychmiastowe kroki, aby uleczyć sytuację. Przejdź do **Déjà Vu**, str. 43.

WSKAZÓWKI DO KAMPANII DOCWAGON

Każdy pomysł na akcje DocWagon opisany wcześniej a nie wykorzystany, może zostać użyty w przyszłych przygodach DocWagon. Dobre pomysły na przygody mogą zostać zaczerpnięte także z wielu telewizyjnych seriali „medycznych”.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Jeżeli postacie nie przejawiają wybitnej paranoi, tak powszedniej runnerom, i po prostu zostaną z tyłu Citymastera, przegapią przekaz danych. Gdyby się tak stało, daj im szansę jeszcze raz w klinice. Na przykład telefon od Liz wskazujący, że muszą dowiedzieć się, kto jest kretem najszybciej jak to możliwe, przypomni postaciom o śledztwie.

Oskarżenie złej osoby może również spowodować problemy. Liz i WW zabiorą podejrzanego, w tym momencie prawdziwy kret odkryje, że ktoś wie o jego powiązaniach z Brownem. Przy pierwszej okazji, gdy w pobliżu nie będzie



postaci ani innych medyków, kret wymknie się i skontaktuje z Brownem. Brown spotka się z nim, a następnie zabije kreta i utopi ciało w oceanie. Przejdź do **Déjà Vu**, str. 43. Przed śmiercią kret powie Brownowi, że to postacie graczy rozmawiały z WW. Brown przyjmie, że wiedzą o nim tyle samo co i o całej operacji.

Jeżeli jedna z postaci zostanie na tyle ranna, by stracić przytomność w **Rosole z kury** (str. 39), mistrz gry może opuścić trzecie wezwanie i od razu przeczytać drugą część **Powiedz im wprost** z tego rozdziału, gdy będą wracać z magazynu. To da szansę rannej postaci na wzięcie udziału w **Bezsensowności w Seattle**, a jednocześnie da jej czas na wyzdrowienie przed następną sceną, w której postacie powinny być zdrowe, by ją przeżyć. Jeżeli postać ma Ciężkie obrażenia fizyczne albo większe, może się uleczyć w klinice. Magowie, a nawet szaman Węża, będą dostępni, jeżeli okaże się to niezbędne do pomocy w ozdrowieniu.

Jeżeli PDT jest wystarczająco duża, aby poruszała się dwoma Citymasterami (patrz **Wprowadzenie**, str. 30), to opona pęknie tak, że oba pojazdy będą wyłączone – np. gdy Citymasterzy znajdą się w wąskiej alejce, lub jeden będzie robił ostry zakręt a drugi uderzy w niego z tyłu, albo tak, że pierwszy Citymaster zablokuje drogę i drugi nie mogąc wymanewrować, uderzy w niego. Jeżeli kret odmówi użycia radia z drugiego Citymastera albo będzie nalegał na dzwonienie z budki, postacie będą miały ważną wskazówkę, że coś się dzieje.

DÉJÀ VU

POWIEDZ IM WPROST

Wezwanie nadeszło trzy minuty temu. Elf o imieniu Salthili Truan został ranny przy Spring Lakes niedaleko Renton. To miejsce krzyczy „forsa” i pewnie musi jej być dużo, skoro rodziców 13 latka stać na kupno Platynowego kontraktu dla dziecka. Szczegóły są niewyraźne – niskie ciśnienie krwi i nieregularne uderzenia serca – dziecko znajduje się gdzieś na placu budowy w Spring Lakes. Według wstępnych przypuszczeń dyżurnego, dzieciak musiał spać z czegoś, dlatego zmiana w jego procesach życiowych była tak nagła.

Bez jednego członka załogi czujecie się trochę pusto, jakbyście wypadli z gry. Ale w końcu musicie uratować dziecko, a nie walczyć w ulicznej wojnie. Wygląda na to, że to w końcu jakieś łatwiejsze zadanie. Powinniście niedługo być z powrotem w klinice.

Gdy postacie przybędą na plac budowy, przeczytaj poniższe:

Trzypółmetrowa brama na budowę apartamentów w Spring Lakes jest otwarta na oścież. Nawet w ciemności możecie dojrzeć monolity ram budynków, przecinające nocne niebo jak gigantyczny stalowy ząb. Pierwsze kilka pięter ma już ściany, ale nie ma na razie żadnych okien. Za ogrodzeniem otaczającym budowę jest wielki wykop melioracyjny, przez który przerzucony jest brudny most, pozwalający na dostęp pojazdom na plac. Wielkie rury, które mają prawie 3 metry średnicy, są porozwalane po

ziemi. U podnóża najbliższego budynku, ledwo rejestrowana przez sensory Citymastera, kuli się jakaś postać.

Jeżeli postacie nie będą miały żadnych podejrzeń co do tego wezwania, przeczytaj poniższe:

Citymaster zaczyna przejeżdżać przez most, dobrze trzymając się podłoża obsypanego żwirem i piachem. Ciało to na pewno chłopiec. Jesteście wystarczająco blisko, by sensory Citymastera odbierały wyraźnie.

Jasne światło z drugiego piętra budynku zalewa Citymastera, zanim okna zdążą się spolaryzować, odcinając blask. Prawie natychmiast widzicie drugi błysk, na prawo od pierwszego. Czas jakby zwalnia, gdy kule światła zbliżają się do was. Blask prawie wypełnia Citymastera. Kula światła eksploduje z przodu Citymastera, rzucając waszymi ciałami opiętymi w pasy. Pół sekundy później druga kula światła uderza w ziemię z prawej strony Citymastera i cały świat fika koziołką.

NASTROJE

Do tej pory postacie powinny wyrobić sobie standardową procedurę postępowania. Ta scena powinna tę procedurę rozewnać na strzępy. Przez większą część tych dwóch tygodni postacie nie robiły nic oprócz wyjazdów na wezwania i powinny się już trochę znudzić. Jednak coś w tym wezwaniu powinno wzbudzić ich wątpliwości. Mogą sobie przypomnieć historię dr Boba o zasadzce, w której o mało nie zginął i zorientować się, w jakich znalazły się kłopotach. Pozwól im domyślać się, czym są kule światła, ale podkreśl szybkość, z jaką wszystko wokół nich się dzieje. Niech zrozumieją, że walczą o życie lekarzy, tak samo jak i o swoje.

ZA KULISAMI

Ta scena wydarzy się po wskazaniu przez graczy kreta, niezależnie czy prawdziwego, czy nie. Brown szaleńczo próbuje zorientować się, jak to się stało, że jego słodki układ urwał się. Decyduje, że wyciek nastąpił od kogoś z Drużyny Ekspertów Trzy (jeżeli postacie oskarżyły złą osobę, prawdziwy kret skontaktował się z nim i Brown jest pewien). Wierzy, że jeżeli będzie działał wystarczająco szybko, wciąż może rozwiązać sytuację. W ciągu jednej doby wymyśla plan zamordowania Drużyny Ekspertów Trzy, używając skradzionych informacji o klientach. Brown uprowadza efflickiego chłopca, gdy ten wraca ze szkoły i trzyma go nieprzytomnego i związanego. Następnie zrzuca chłopca, wciąż związanego i nieprzytomnego, z czwartego piętra niedokończonych apartamentów. Brown wraca na swoją pozycję i oczekuje na przybycie postaci. Wynajmuje też dekerę, aby tak ustawił algorytmy systemu wezwań DocWagonu, by każde wezwanie z okolic Spring Lakes przypadło Drużynie Ekspertów Trzy.

Gdy postacie będą przekraczać most pojazdem, przeczytaj głośno drugą część **Powiedz im wprost**. Brown ustawił dwóch ludzi z LAWS na drugim piętrze budynku stojącego najbliżej bramy wjazdowej. Brown kieruje raketami za pomocą taktycznego komputera (str. 53, **Shadowtech**), więc wybuchną dokładnie z przodu i z prawej strony Citymastera, trafiając w ziemię nieda-



leko pojazdu zamiast w niego. Brown wierzy, że kierowca straci kontrolę. Jeżeli kierowca nie zrobi udanego testu na Samochód (16), siła uderzenia przewróci Citymastera i rzuci go do wykopu, który otacza to miejsce.

Zaraz po wybuchu rakiet pozostali ludzie ujawnią się. Dwóch będzie schowanych w wielkich rurach, a trzech pozostałych będzie się kryć za stalowymi umocnieniami. Grubość metalu zapobiegnie wykryciu przez sensory na podczerwień, tak więc pojawienie się pięciu ludzi uzbrojonych w FN-HAR-y lub Ingramy LKM powinno zaskoczyć postacie. Użyj Byłego Wojskowego (niskiego stopnia) (str. 6, **Kontakty**) lub archetypu Najemnika (str. 58, **SRII**) dla postaci atakujących, ale daj im kamuflaż i pociski wybuchowe do broni.

Napastnicy wpierw będą próbowali zastrzelić każdego, kto będzie chciał wydostać się z wozu. Jeżeli Citymaster wpadnie do rowu, będą starali się przestrzelić jego zbiornik paliwa. Kolesie od LAW-ów wezmą swoje karabiny i dołączą się do akcji. Zejście na ziemię zajmie im około 5 tur. Po wycelowaniu rakiet, Brown cicho opuści plac przez wyjście dla robotników. Wsiądzie do swojego wozu i ruszy na miejsce spotkania z tymi ze swoich ludzi, którzy przeżyją.

Lekarze będą robili co w ich mocy, aby nie zostać postrzelonymi, ale pamiętaj, że oni są tu po to, by ratować klienta. Gdy strzelanina uicnie, postarają się dotrzeć do dziecka i reanimować je. Jeżeli nie dotrą do niego w ciągu 7 tur, umrze.

Jeżeli postacie nie zdecydują się na odsłonięcie swoich prawdziwych tożsamości (i poniesienia konsekwencji z tym związanych, jak to opisano w **Podsumowaniu wątków**, str. 45), nie mają innego wyjścia, jak tylko wypełnić swoje obowiązki pracowników DocWagon i złożyć raport Liz (raczej jako pracownicy DocWagon, a nie runnerzy). To da im wskazówki do przyszłego śledztwa. Jeżeli zdecydują się jednak odrzucić wszystko, mogą natychmiast skorzystać z poniższej informacji. Po udanym teście na Przesłuchiwanie (8) postacie które pomyślały o złapaniu jednego z napastników, dowiedzą się o miejscu spotkania i o miejscu zaparkowania dwóch niebieskich Superkombi, w których przybędą ludzie Browna. Spotkanie z Brownem leży już w gestii mistrza gry.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Jeżeli runnerzy nie słyszeli o historii ataku na Boba prawie trzy lata temu, ta scena będzie dla nich szokiem. Pozwól im zastanowić się nad tym, co się dzieje, a w międzyczasie zalej Citymastera ołowiem.

Ta scena równie dobrze może się skończyć, gdy postacie będą bardzo, bardzo martwe. Mimo iż celem jej nie jest masowa rzeź postaci, to ludzie Browna są dobrze wytrenowani i dobrze opłaceni. Gdy scena będzie się miała ku końcowi, powinni już zrobić swoje. Nie wahaj się zaaplikować ciężkich obrażeń, ale postaraj się, nie wybić postaci do nogi.

Jeżeli ta scena nie jest odpowiednim testem umiejętności dla postaci, zamień amunicję ludzi Browna na APDS, albo zamień LAW na uniwersalne pociski Ballista (str. 42, **Fields of Fire**). Gdy rakiety zostaną wystrzelone, użyj umiejętności Browna Broń ciężka (z odpowiednimi modyfikatorami za komputer taktyczny), aby określić rezultat akcji.

PODSUMOWANIE WĄTKÓW

Jeżeli postaciom udało się wystawić kreta, ich zadanie zakończyło się sukcesem. Tajemnicza organizacja Browna nie ma już kontaktów w DocWagonie... chociaż, kto wie? Gdy postacie spotkają się z Bobem w restauracji „Nie powinienś tyle jeść!”, aby odebrać swoją zapłatę, ten zapyta ich, jak myślą, kto stał za Brownem. Po tym jak postacie objaśnią mu swoją teorię, Bob opowie im swoją (która będzie się składała z tego, co mistrz gry zechce, by postacie usłyszały). Może wydrukować kopie listów z BBS Krainy Cieni, wskazujące na wybrane przez mistrza gry wytłumaczenie celów organizacji Browna. Bob chce uchronić metaludzką przed tym zagrożeniem i da do zrozumienia postaciom, w niedwuznaczny sposób, że zamierza polować na czarne charaktery wszelkimi możliwymi sposobami. Zaoferuje się, że będzie dzielił się z postaciami każdą nową informacją na ten temat i poprosi, by postacie robiły tak samo. Jeżeli znajdzie taką potrzebę, mistrz gry może użyć krucjaty Boba jako odskoczni przy następnych przygodach.

Postacie, które opuszczają klinikę na 83 ulicy od razu po odkryciu tożsamości kreta, nie odslugując swojej zmiany, sprowadzą na siebie wiele kłopotów. Odchodząc przed końcem umowy, na którą się zgodzili, złamią kontrakt i Bob nie zapłaci im więcej niż 5 000 nujenów (przyjmując, że postacie dobrze wskazały kreta). W dodatku lekarze i zapasowy PDT zostaną zamordowani przez Browna i jego ludzi w wydarzeniach z **Déjà Vu**. Postacie nie zostaną nagrodzone Karmą za Zagrożenie (patrz niżej), bo Zagrożenie jest w ostatniej scenie. Zamiast tego będą musiały zapłacić Karmą, bo to z ich winy zginą lekarze. Jeżeli kretowi uda się uciec i powiedzieć Brownowi co się stało, Brown zorientuje się, że PDT, który był z lekarzami to nie postacie graczy i zaangażuje poważne środki w znalezienie i zidentyfikowanie postaci. Jeżeli ich zlokalizuje, będzie się starał zastawić następną pułapkę w nadziei uciszenia ich, zanim sprawa się nagłośni.

Jeżeli postacie zabiją kreta po odkryciu jego/jej tożsamości, zamiast dostarczyć tę informację Liz, nie dostaną nagrody Karmy za wystawienie szpiega. Oprócz tego będą musiały się liczyć z konsekwencjami zabicia człowieka, będąc pracownikami DocWagon. Dopóki nie dadzą rady przekonać mistrza gry, że to był tylko tragiczny wypadek (co jest o wiele trudniejsze, niż się wydaje), na pewno zostawią jakieś ślady prowadzące do nich. Wcześniej czy później noga im się powinie i staną twarzą w twarz z oskarżeniem o morderstwo.

Jeżeli postacie nie odkryją prawdziwej tożsamości kreta, odslugują swoją dwutygodniową zmianę jako PDT (która skończy się kilka dni po **Bezsensowności w Seattle**), ale nie będą brały udziału w ostatniej scenie. Nie dostaną pieniędzy od dr Boba, ale będą mogły zatrzymać fałszywe SIN-y, sprzęt i 3400 nujenów na fałszywych SIN-ach za dwa tygodnie pracy. Brown utrzyma swoje kontakty w DocWagonie, a Bob i Liz w dalszym ciągu nie będą wiedzieli, kto jest kretem. Jednak, wykorzystując sposób w jaki PDT jest wymieniany pomiędzy drużynami, postacie mogą spróbować znów za sześć tygodni bez wzbudzania podejrzeń kreta. Sceny do tej następnej

zmiany mogą pochodzić z pomysłów w **Bezsensowności w Seattle** (str. 41), mogą pochodzić też w całości od mistrza gry.

Na końcu **Zaniedbania** mistrz gry będzie musiał odpowiedzieć na sporo pytań. W jaki sposób Brown i jego organizacja używali skradzionych danych i DNA? Kim jest Brown i jaką organizację reprezentuje. Czy może działa z dobrych pobudek? Najprawdopodobniej postacie ukończą przygodę nie spotykając nawet Browna. Jeżeli postacie przeżyją, to zdobędą sobie Wroga (patrz str. 71-75 **SRKomp**). **Zaniedbanie** to dobre wprowadzenie dla wroga w kampanii. W ostatniej scenie postacie walczą o swoje życie z dobrze uzbrojoną i nieznaną siłą – esencją dobrego Wroga. Ta zasadka może ich także skłonić do odkrycia, kto stoi za Brownem i czemu ci tajemniczy ludzie podejmują się takich akcji, by pozostać w tajemnicy.

WSKAZÓWKI DO KAMPANII DOCWAGON

Postacie przetrą sobie szlaki w DocWagonie. Będą miały szansę na pracę w Wydziale Wewnętrzny. W przerwach pomiędzy sesjami pełnymi wezwań ratunkowych, będą mogły popracować jako tajniacy. Mogą działać na zewnątrz DocWagon, aby odnaleźć Browna i odkryć coś więcej o jego organizacji. WW może też przenieść ich do innego miasta, aby tam uporali się z podobną sprawą kreta. Niezależnie od szczegółów, udane wystawienie szpiega będzie miało bardzo pozytywny wpływ na przyszłe działania postaci.

NAGRADZANIE KARMA

Przydziel drużynie Karmę tak, jak opisano poniżej. Indywidualną Karmę przydziel według normalnych zasad (str. 199, **SRII**).

Przetrawanie	1 punkt
Zagrożenie	2 punkty
Kret odkryty*	1 punkt
Kret schwytany	1 punkt
Ranne osoby nie będące klientami, wraz z klientami	1 punkt za każdych 5 uratowanych
Śmierć lekarza z powodu zaniedbania postaci	-1 punkt za każdego

* Zignoruj tę nagrodę, jeżeli postacie zabiły kreta po odkryciu jego (jej) tożsamości.

ŁĄCZENIE

W tym rozdziale zawarte są informacje, które runnerzy najprawdopodobniej otrzymają od swoich kontaktów lub w trakcie śledztwa. Każda z poniższych tabel wymienia kontakty, które mogą posiadać daną informację, poziom trudności otrzymania takiej informacji i liczbę sukcesów potrzebnych do otrzymania informacji o rosnącej wartości.

Robert Khamdeng ma dwie tabele sukcesów, ponieważ runnerzy mogą rozmawiać o nim jako o Morfinie albo dr Bobie. Gordon Kurtz ma dwie tabele sukcesów, ponieważ różne informacje są o nim dostępne od różnych kontaktów.

**MORFINA****Odpowiednie kontakty (Poziom Trudności 7)**

Każdy uliczny kontakt.

Kraina Cieni: Poziom trudności 6/Czas poszukiwań 18 godzin

Sukcesy Odpowiedź

- 0-1 Nee, kolego... w tym tygodniu nie mamy tego. Potrzeba ci Platynowego Obwodu, po tym od razu poczujesz się lepiej.
- 2 Działa w cieniach, ale z tego co wiem, nie ma żadnej stałej drużyny runnerów. To zupełnie wolny strzelec. Czy to takie dziwne?
- 3 Mówią, że to jakiś czarodziej, szaman, jeżeli można wierzyć temu, co słyszałem. Jest bardzo tajemniczy, nawet jak na cienie. Można by pomyśleć, że się przed kimś chowa.
- 4 Najwyraźniej pracował dla jakiejś korporacji. Nie jestem pewien dla jakiej, ale nie była z wielkiej ósemki, to wiem na pewno.
- 5+ To nie ja ci powiedziałem, ani słowo nie pochodzi ode mnie – masuka? Jego prawdziwe imię brzmi Robert. Nie znam nazwiska, ale na imię ma Robert.

DOKTOR BOB/ROBERT KHAMDENG**Odpowiednie kontakty (Poziom Trudności 8)**

Każdy kontakt z mediów, korporacyjny, Poliklubu lub medyczny.

Kraina Cieni: Poziom trudności 10/Czas poszukiwań 24 godziny

Sukcesy Odpowiedź

- 0-1 Czy to nie ten, co przez pół roku grał w „Siostrę, skalpel”!
- 2 Tak, wydaje mi się, że słyszałem to nazwisko wcześniej. Przez jakiś czas pokazywali go w trideo, ale nie pamiętam czemu.
- 3 Czekaj – Doktor Bob? Doktor Bob Khamdeng? Taak, to ten z DocWagon, którego pokazywali w wiadomościach jakieś dziesięć lat temu. Chyba dostał jakąś nagrodę humanitarną.
- 4 Humanitarny to chyba bardziej odpowiednie określenie dla starego doktora Boba, niż media zdawały sobie sprawę. Kilku ludzi widziało go na zebraniach Poliklubu Humanis w 2049.
- 5+ Pokazał się na kilku zebraniach Humanis, ale tylko na kilku. Może był ciekawy, albo czegoś potrzebował. Nie sądzę, żeby głosował na Brackhavana w ostatnich wyborach – to nie ten typ człowieka rozumiesz, nie? Oczywiście, wątpię też, by głosował za Vogelem.

SETH PALATINE**Odpowiednie kontakty (Poziom Trudności 5)**

Każdy medyczny lub korporacyjny kontakt.

Kraina Cieni: Poziom trudności 6/Czas poszukiwań 18 godzin

Sukcesy Odpowiedź

- 0 Czy to nie ten czarny charakter ze starych filmów?
- 1 To całkiem miły gość, ale bardzo zamknięty w sobie.
- 2 Spędza dużo czasu w swoim pokoju, ale nie jest jakiś antyspołeczny. Czyta Koran. Nie wyobrażam sobie kogoś bardziej oddanego swojej pracy.
- 3 Chyba taki już musi być, biorąc pod uwagę, co mu się stało. Chodzi o to, że bycie pierwszym na scenie podczas Nocy Szaleństwa to nie piknik. Z tymi wszystkimi Strażnikami Metropleksu odmawiającymi pomocy umierającym metaludziom – nie wydaje mi się, żeby Bóg mógł to wyjaśnić.
- 4+ Oczywiście, nie wydaje mi się, że Bóg może wyjaśnić, czemu Synowie Saurona postanowili wysadzić mieszkanie, w którym mieszkała matka Setha. Ale słyszałem, że i tak była chora. Niestety, całe to zamieszanie sprawiło, że znalazł się na skraju. W każdym razie zwrócił się ku Koranowi.

VIVIANNE GELDHAUSMANN**Odpowiednie kontakty (Poziom Trudności 6)**

Każdy medyczny lub korporacyjny kontakt.

Kraina Cieni: Poziom trudności 8/Czas poszukiwań 24 godziny

Sukcesy Odpowiedź

- 0 Viv? Mówisz o tej dobrze wyposażonej paniace z R&D w Renraku? Całkiem miła dziewczyna.
- 1 Viv to najmiłsza osoba jaką spotkałem. Zawsze patrzy na jasną stronę rzeczy, nawet gdy wszystko się wali – a kiedy pracujesz jako lekarz, zdarza się, że bywa naprawdę źle.
- 2 Jej mąż, Jacob, zginął jakieś cztery czy pięć lat temu w tej wielkiej wojnie gangów ze Starożytnymi.
- 3 Miała informacje dla Samotnej Gwiazdy. Media nazwały to cyberszpiegostwem. Biedna Viv... to był jedyny raz kiedy widziałem ją smutną.
- 4+ Pewnie zastanawiacie się, co to robi z człowiekiem. Chodzi mi o to, że jest psychiatrą. Do kogo może się udać, jak ma problem? Ciekawe, co dzieje się w jej głowie, kiedy myśli o Jacobie.

GORDON KURTZ

Odpowiednie kontakty (Poziom Trudności 5)

Każdy medyczny lub korporacyjny kontakt.

Kraina Cieni: Poziom trudności 7/Czas poszukiwań 18 godzin

Sukcesy Odpowiedź

- 0 Posłuchaj, jeżeli to wyjdzie na jaw, to jesteśmy usmażeni, ale słyszałem, że Kurtz to były pułkownik, który zdezerterował gdzieś na północnym-zachodzie.
- 1 Gordo? To ten wrzeszczący, cwaniacki, skurczybyk. Czyż nie jest wspaniały?
- 2 Trochę się martwię o niego ostatnio. Czepia się ludzi bez powodu i bez ostrzeżenia. To już nie jest nawet zabawne, zaczyna być nieprzyjemne.
- 3 Powinien zmienić swoją ksywę na Wściekły. Chyba nigdy nie śpi. Po zmianie, wolny czas spędza imprezując albo zabawiając damy. Nie wiem, jak on mieści tyle godzin w ciągu doby. Chciałbym mieć tyle energii co on.
- 4+ Pewnie dowiedział się o jakiś mrocznych sekretach, gdy pracował dla Crashcartu. To by tłumaczyło, czemu cały czas jest taki spięty.

SOKOLE OKO (GORDON KURTZ)

Odpowiednie kontakty (Poziom Trudności 6)

Każdy uliczny kontakt lub Fikser.

Kraina Cieni: Poziom trudności 9/Czas poszukiwań 24 godziny

Sukcesy Odpowiedź

- 0 Pewnie, że znam Sokole Oko... wszystkich trzech. A oprócz tego dwunastu ulicznych samurajów o ksywie Nemezis, czterech dekerów znanych jako Strumień Danych i osiemdziesięciu trzech riggerów o imieniu Speed. Może gdybyście nie wybierali takich bzdetnych imion, to mógłbym was rozróżnić, co nie [tu wstaw uliczne imię postaci]?
- 1 Sokole Oko? Tiaa, znam go. Trochę arogancki, ale wystarczająco porządny – chodzi mi o to, że nie strzeli ci w plecy.
- 2 Ciągłe się tu kręci. W sprawach, hmm... chemicznej natury, to spora z niego hurtownia. Ma też zawsze doskonały sprzęt.
- 3 Ten towar musi zdobywać z jakiegoś korpa. Jeżeli tak jest, to jestem ciekawy, czy płacą mu za używanie bezSINowców jako królików doświadczalnych, a może handluje, żeby dorobić do pensji?
- 4+ Coś go zżera. O trzech miesiący jest naprawdę na krawędzi – no, chyba, że to ta temperatura.

SHAWN FERRER

Odpowiednie kontakty (Poziom Trudności 5)

Każdy medyczny, korporacyjny lub wojskowy z CAS, kontakt.

Kraina Cieni: Poziom trudności 7/Czas poszukiwań 24 godziny

Sukcesy Odpowiedź

- 0 Shawn Ferrer – pewno, że znam tego gościa. To czadowy programista. Ukończył uniwersytet Rice rok przede mną, pracuje dla Ares. Z tego co słyszałem, to może wrzucić Aresa do tej samej ligi, w której startują oddziały Matrycy japońskich korporacji.
- 1 Taki cichy gość. Nie mówi zbyt wiele. Raczej dajcie mu przebywać w samotności.
- 2 Ciekawy jestem, czy ma jakieś szkielety w szafie? Może pracował dla Aztechu, zanim przyszedł tutaj?
- 3 A może to związane jest z jego pobytem w siłach zbrojnych CAS, kilka lat temu. Miał całkiem niezłe rekomendacje od nich. Ale nigdy nie opowiadał, żadnych historyjek z wojny.
- 4+ Śmieszne, ale w jego danych jest błąd. Występuje tam jako krasnolud – ciekawe, nie?

PAN BROWN (EARL BROWN)

Odpowiednie kontakty (Poziom Trudności 9)

Kontakty wojskowe lub Poliklubu.

Kraina Cieni: Poziom trudności 10/Czas poszukiwań 48 godzin

Sukcesy Odpowiedź

- 0-1 Pan Brown to mały złodziejasek. Dostał kulę w głowę po tym, jak próbował obrobić bank. Można o nim teraz mówić Pan Trup.
- 2 Pan Brown? W co jesteście zamieszani, koledzy?
- 3 Brown to złe wiadomości. Bardzo złe wiadomości. Został dyscyplinarnie usunięty z armii UCAS w ostatnim dziesięcioleciu. Nikt nie wie za co, oprócz tych co byli zamieszani, ale ptaszki ćwierkają, że wywalono go za brutalność.
- 4+ Był nieoficjalnym łącznikiem generała Trahna podczas tych spraw z Armią Wyrównawczą w zeszłym roku. Oczywiście pod pseudonimem, ale jestem pewien, że to on.



OBSADA CIENI

Postacie wymienione poniżej nie zawierają żadnych Przewag lub Ułomności z **Shadowrun Kompan: Poza cieniami**. Mistrz gry może wyposażać te postacie w Ułomności i Przewagi, aby były bardziej naturalne i miały więcej możliwości połączenia ich z Brownem. Mistrz gry może też użyć Przewag i Ułomności tylko po to, by dodać smaczku do gry.

SETH PALATINE

Seth urodził się w latach dwudziestych. Jego młodość przypadła na okres ciągłych zmian. Nie miał jeszcze dziesięciu lat, gdy jego ojciec i dwie siostry zmarli na VITAS-II. Bieda doskwierała jemu i matce, która nie mogła znaleźć pracy. Przez całe dzieciństwo Setha żyli z zasiłków rządowych. Starając się utrzymać go z dala od ulic, matka nauczała Setha islamu, przedkładając

słowa proroka Mahometa nad najnowsze filmy trideo. Gdy Seth był już na tyle duży, by mógł myśleć o własnej karierze, wybrał medycynę, by móc być wśród tych, którzy pomagają potrzebującym. Pracował jako lekarz w Klinice Nordstorm w Seattle, dopóki nie została wykupiona przez DocWagon w 2043.

Na początku 2049 Synowie Saurona odpowiedzieli na ataki Poliklubu Humanis na podziemie orków, w których zginęło 38 osób a setki zostało rannych. Synowie podłożyli bombę w prawie ekskluzywnym budynku mieszkalnym dla ludzi, a matka Setha znalazła się wśród rannych. Już wtedy nie była zdrowa i niedługo potem, na skutek komplikacji, zmarła. Seth obwiniał Synów Saurona o śmierć swojej matki i nigdy im tego nie wybaczył.

Seth prawie zawsze zachowuje się w stylu biznesowym, ukrywając swoje uczucia przed innymi, a także przed sobą. Po prawie dwudziestu latach działania na linii frontu ulicznego jako medyk, czuje się zagrożony, ujawniając swoje emocje. Strapienia odznaczają się na jego twarzy głębokimi bruzdami.

Cechy

Budowa: 4
Zwinność: 5
Siła: 3
Charyzma: 3

Inteligencja: 4
Siła woli: 5
Esencja: 6
Reakcja: 4

Iniicyjatywa: 4+1k6

Stopień zagrożenia/sprawność zawodowa: 2/3

Wskaźnik ciała: 1

Umiejętności

Atletyka: 3
Biologia 2 [Medycyna 4]
Biotech: 6
Broń ciężka 1 [Karabiny na pojazdach 3]
Broń palna 4 [Lekkie pistolety 4, Beretta 110-T 6]
Cybertechnologia: 3
Etykieta (DocWagon): 5
Etykieta (Korporacyjna): 3
Etykieta (Ulica): 3
Negocjacje 3 [Zagadywanie 3]
Samochód: 3
Skradanie się w mieście: 4
Walka bronią 1 [Pałki 3, AZ-150 Pałka ogłuszająca 5]
Walka wręcz 3 [Obezwładnienie 4]

Biosprzęt

Doskonała skóra (2) [+1 uderzeniowy, +1 balistyczny]

Sprzęt

AZ-15 Pałka ogłuszająca [6C ogłuszenia]
Beretta Model 110-T [Lekki pistolet, 12(m), PA, strzela pociskami żelowymi na 4L Ogłuszenia, z trzema dodatkowymi magazynkami]
Chrysler-Nissan Jackrabbit
Kurtka ochronna DocWagon (5/3)
Mikro Flara
Mini osłepiacz z dwiema wymiennymi bateriami
Zestaw DocWagon (patrz str. 34)



VIVIANNE GELDHAUSMANN

Viv jest psychiatrą w drużynie. Ukończyła uniwersytet Cambridge z ósmą lokatą. Swoich umiejętności używa głównie do leczenia pacjentów cierpiących na cyberpsychozę. Jest także dobrym lekarzem i może skutecznie zastąpić każdego medyka w drużynie, gdy zajdzie taka potrzeba. Jej radosne nastawienie i promienny uśmiech są wielką pomocą dla reszty załogi, borykającej się z codziennymi okropieństwami. Viv lekko utyka, to pozostałość po postrzale w nogę, otrzymanym podczas ratowania klienta z jakiejś wojny gangów, kilka lat temu.

Niestety uśmiech Viv nie jest już tak radosny, jak był kiedyś. W 2051 wyszła za mąż za fotoreportera Jacoba, który, żeby móc powiązać koniec z końcem, pracował jako informator dla Samotnej Gwiazdy. Używał swojej cyberkamery do nagrywania przestępstw, nagrania te później były wykorzystywane do oskarżania przestępców. Podczas zamieszek Starożytnych w 2052, został zastrzelony za dostarczenie Samotnej Gwiazdy informacji, które były kluczem do udowodnienia, że Starożytni nie stali za wojną gangów szalejącą po mieście. Sprawa jego morderstwa nie została nigdy rozwiązana, ale jego utrata na stałe zmieniła jasne spojrzenie Viv w przyszłość.

Cechy

Budowa: 3	Inteligencja: 4
Zwinność: 3	Siła woli: 4
Siła: 3	Esencja: 6
Charyzma: 5	Reakcja: 3

Inicjatywa: 3+1k6

Stopień zagrożenia/sprawność zawodowa: 2/2

Umiejętności

Atletyka: 3
 Biologia 1 [Medycyna 3]
 Biotech: 4
 Broń palna 1 [Lekkie pistolety 3, Ares Crusader MP 5]
 Cybertechnologia: 2
 Etykieta (DocWagon): 5
 Etykieta (Korporacyjna): 2
 Etykieta (Ulica): 2
 Negocjacje: 5
 Psychologia: 5
 Samochód: 2
 Skradanie się w mieście: 2
 Walka bronią 1 [Pałki 3, AZ-150 Pałka ogłuszająca 5]
 Walka wręcz 1 [Obezwładnienie 3]

Sprzęt

Ares Crusader MP [Lekki Pistolet, 40(m), PA/S, strzela pociskami żelowymi na 4L Ogłuszenia, z dwoma dodatkowymi magazynkami]
 AZ-15 Pałka ogłuszająca [6C ogłuszenia]
 Kurtka ochronna DocWagon (5/3)
 Mini oślepiacz z dwiema wymiennymi bateriami
 Naszyjnik z zawieszoną na nim męską obrączką
 Zestaw DocWagon (patrz str. 34)

GORDON „SOKOLE OKO” KURTZ

Gordon zawsze był ulubieńcem dam. Nie miał uprzedzeń, interesował go każdy metagatunek, każda narodowość, nawet sasquachty. Po tym jak został lekarzem, Gordon odkrył, że doba jest dla niego za krótka, by mógł jednocześnie dobrze się zabawić i pracować. Jeden z wielu byłych pracowników Crashcartu zatrudnionych przez DocWagon w 2052. Okazało się, że w DocWagonie ma jeszcze mniej czasu na zabawę niż w Crashcartie, w którym do tej pory pracował. Zaczął używać stymulantów, aby móc pozostawać bez snu przez długi okres czasu, by wpasować swoje życie towarzyskie do grafiku. W końcu stał się od nich zależny, ograniczając sen do piętnastu godzin tygodniowo. Aby móc zapłacić za swoje nawyki, wyciąga sprzęt z DocWagon i sprzedaje go dilerom stymulantów. Gordon podchodzi pod trzydziestkę, ale wciąż wygląda na osiemnaście lat. Znana jest jego jowialność i cięte, dowcipne podsufkowanie, ale staje się niemily i ostry, gdy aktualna dawka stymulantów zaczyna schodzić. Często wybiera sobie jedną z osób i prowokuje ją aż do momentu, gdy może dostać w twarz.

Cechy

Budowa: 5 (7)	Siła woli: 4
Zwinność: 5	Esencja: 6
Siła: 4	Magia: 6
Charyzma: 4	Reakcja: 3
Inteligencja: 2	

Inicjatywa: 3+1k6

Stopień zagrożenia/sprawność zawodowa: 3/3 (2 dodatkowe kości dzięki Zmysłowi Walki)

Umiejętności

Atletyka: 5
 Biotech 5 [Pierwsza Pomoc 7]
 Broń ciężka 1 [Karabiny na pojazdach 3]
 Broń palna 2 [Ciężkie pistolety 4, Ares Predator II 6]
 Etykieta (DocWagon): 3
 Etykieta (Korporacyjna): 3
 Etykieta (Ulica): 4
 Negocjacje 3 [Zagadywanie 5]
 Samochód: 3
 Skradanie się w mieście: 3
 Walka bronią 1 [Pałki 3, AZ-150 Pałka ogłuszająca 5]
 Walka wręcz 2 [Obezwładnienie 4]

Sprzęt

Ares Predator II [Ciężki pistolet, 15(m), PA, strzela pociskami żelowymi na 7S Ogłuszenia, z trzema dodatkowymi magazynkami]
 AZ-15 Pałka ogłuszająca [6C ogłuszenia]
 Eurocar Westwind 2000 porysowany na desce rozdzielczej
 Kurtka ochronna DocWagon (5/3)
 Mikro Flara
 Mini oślepiacz z dwiema wymiennymi bateriami
 Zestaw DocWagon (patrz str. 34)

Moce Adepta

Odporność na ból (1)	Zwiększona budowa (2)
Zmysł walki (2)	



SHAWN FERRER

Wzrastanie jako krasnolud w samym sercu CAS nie było najłatwiejsze, ale Shawnowi udało się wytrzymać wrogie spojrzenia i rasowe uprzedzenia. Pomogło mu to, że był dość wysoki jak na swoją rasę i dobrze radził sobie w sporcie, a gdy kończył liceum, dzieciaki mówiły o nim jako o „niewielkim, acz poważanym”. W 2048 zaciągnął się do armii CAS i większość czasu spędził jako pilot transportowy, siadając za złączem różnych pojazdów. Był jedynym metaczołwiekiem w swojej jednostce, ale starał się, by ludzie byli zadowoleni z jego pracy.

W połowie 2051, trzy miesiące przed opuszczeniem armii, pilotował LCHC (Poduszkowiec) podczas manewrów treningowych na wybrzeżu Florydy. Jego pojazd został zaatakowany przez piratów z Ligi Karaibskiej i uprowadzony. Shawn o mało co nie utonął i stwierdził, że jego towarzysze nie próbowali go ratować dlatego, że był krasnoludem – mimo iż był poważany, nie był wart, by ryzykowali za niego życiem.

Po opuszczeniu armii większość swoich pieniędzy zużył na operacje plastyczne, aby jego uszy wyglądały bardziej ludzko. Jego zdolność kierowania różnymi pojazdami spowodowała, że

w biurze zatrudnienia w Atlancie, przydzielono go do DocWagon. Tam też w 2053 otrzymał trening medyczny. Dziewięć miesięcy później przydzielono go do Drużyny Ekspertów Trzy.

Jego dramatyczne przeżycia w armii pozostawiły po sobie ślad w postaci klaustrofobii, ale nie dopada go ona, gdy pilotuje pojazd. Mówi powoli i miękko, rzadko patrząc w oczy rozmówcy. Gdy nie pracuje, zabawia się jo-jo.

Cechy

Budowa: 4	Inteligencja: 3 (4)
Zwinność: 3	Sila woli: 4
Sila: 4	Esencja: 1,4
Charyzma: 2	Reakcja: 3

Inicjatywa: 3+1k6 (7+3k6 gdy prowadzi)

Stopień zagrożenia/sprawność zawodowa: 3/3

Wskaźnik ciała: 0,9

Umiejętności

Biotech 1 [Pierwsza pomoc 3]
 Broń ciężka 4
 Broń palna 2 [Pistolety 4]
 Elektronika 1 [Diagnostyka 3]
 Etykieta (DocWagon): 3
 Historia wojskowości 2 [CAS 4]
 Jo-jo 3 [Sztuczki z jo-jo 5]
 Poduszkowce 1 [Transportowe 3]
 Samochód: 3
 Skradanie się w mieście: 3
 Skradanie się w środowisku naturalnym: 3
 Śmigłowce: 3
 Walka bronią 1 [Broń biała 3, Nóż 5]
 Walka wręcz 1 [Eskrima 3]
 Wektorowce 1 [PSiL 3]

Cybersprzęt

Łącze danych
 Łącze komunikacyjne IV
 Obwód szyfrujący DC (poziom 4)
 Sprzęg kontroli pojazdu (2)
 System Ustalania Położenia
 Telefon

Biosprzęt

Dopalacz mózgowy (1)
 Doskonała skóra (1) [+1 uderzeniowy]

Sprzęt

AZ-15 Pałka ogłuszająca [6C ogłuszenia]
 Hammerli Model 610S [Ciężki pistolet, 6(m), PA, strzela pociskami żelowymi na 4L Ogłuszenia, z trzema dodatkowymi magazynkami]
 Jo-jo Czerwony Jeździec
 Kurtka ochronna DocWagon (5/3)
 Mikro Flara
 Mini osłepiacz z dwiema wymiennymi bateriami
 Zestaw DocWagon (patrz str. 34)

EARL BROWN

Wkrótce po wstąpieniu, na początku 2040, do armii UCAS, Earl zgodził się uczestniczyć w eksperymencie dotyczącym niedawno stworzonego cybernetycznego komputera taktycznego. Po operacji wszczepienia, Earl używał taktycznego komputera, laserowych desygnatorów celu i systemu ustalania położenia, do zapewnienia idealnej celności laserowo naprowadzanych pocisków i bomb w różnych misjach specjalnych.

Eksperyment okazał się sukcesem, ale armia wkrótce straciła kontrolę nad swoim podopiecznym. Na jednej z przepustek wdał się on w pijacką burdę z krasnoludzkim oficerem lotnictwa. Oficer ten doznał trwałego upośledzenia czynności żuchwy w wyniku kilkukrotnego spotkania z butem Earla. Oficer ten okazał się być synem senatora i przełożeni Earla nie mogli go już chronić. Earl został dyscyplinarnie zwolniony z wojska i odsiedział dwa lata w federalnym więzieniu.

Jakiś czas po wyjściu z więzienia Earl wyłonił się ponownie jako poszukiwacz próbek DNA. Zaczął od ataku na kliniki i szpitale DocWagon w wieczornych wiadomościach. Ta otwarta taktyka nie bardzo podobała się pracodawcom Earla, więc by nie skończyć w oceanie, przestawił się na bardziej subtelną metodę. Łata z implantem komputera taktycznego w czaszce zaczęły wpływać na sposób myślenia. Stawał się coraz bardziej zimny i wyrachowany, jak program komputerowy. Doskonale obchodzi się z nożami i strzelbami, posiada także wybitną umiejętność wydobywania informacji od niechętnych obiektów. Mówi w sposób wieloznaczny, nigdy nie określa niczego jasno. Zamiast tego pozwala, by rozmówca wyciągał własne wnioski.

Cechy

Budowa: 5	Inteligencja: 4
Zwinność: 6 (7)	Siła woli: 3
Siła: 2 (3)	Esencja: 0,6
Charyzma: 4 (6)	Reakcja: 5 (6)

Inicjatywa: 5 (6) + 1k6 (2k6)

Stopień zagrożenia/sprawność zawodowa: 5/4

Wskaźnik ciała: 3,6

Umiejętności

Atletyka 2 [Bieganie 4]
 Broń ciężka 4 [Pociski/Wyrzutnie rakiet 6]
 Broń palna 6 [Strzelby 8, Barret Model 121 10]
 Broń rzucana 2 [Nieaerodynamiczna 4, Granaty 6]
 Elektronika (B/N): 3
 Elektronika 2 [Połączenia pomiędzy urządzeniami 4]
 Etykieta: 3
 Kierowanie zespołem 2 [Taktyka 4]
 Negocjacje 1 [Targowanie się 3]
 Przesłuchiwanie 6 [Tortury 8]
 Psychologia: 1
 Samochód: 3
 Skradanie się: 5
 Teoria wojskowości 2 [Taktyka 4]
 Walka bronią 1 [Broń biała 3, Nóż 5]
 Walka wręcz: 5



Cybersprzęt

Cyberoczy (z Obwodem wizyjnym, Termografią i Dalmierzem)
 Dopalacz refleksu (1)
 ISPO – II
 Komputer taktyczny (1)
 Łącze danych
 System Ustalania Położenia

Biosprzęt

Dostosowane feromony (2) Reduktor szoku
 Kompensator obrażeń (6) Ulepszone stawy
 Powiększenie mięśni (1)

Sprzęt

2 Granaty oślepiające AFR-7
 Barret Model 121 [Snajperka, 14(m), PA, strzela pociskami APDS na 14Z, z jednym dodatkowym magazynkiem]
 Kurtka maskująca [5/3] wzór miejski
 Colt Kobra [LKM, 32 (m), PA/S/A, strzela pociskami APDS na 6S, z trzema dodatkowymi magazynkami]
 Nóż Kuguar Fine Blade [Broń biała, 3S]
 ISPO – gogle

MISJA: MARS

KŁAMSTWA I TAJEMNICE: PROLOG

18 sierpnia 2057

Doktor Robert Zeus siedząc na krześle wyprostował się i przeciągnął, starając rozruszać zastale mięśnie karku. Nie powinien spędzać tyle czasu podłączony, szczególnie jeśli tylko się rozglądał. Ale ten starszy człowiek był zbyt przywiązany do tych kilku przyjemności, które mu pozostały. Uśmiechnął się, gdy wymasował szczególnie zdrętwiały punkt na karku. Nie mógł oprzeć się World Wide Web gdy był młokosem, a Matryca jest przecież tysiąc razy bardziej fascynująca. Nie dorósł zbytnio przez te siedemdziesiąt kilka lat.

Jeszcze chwileczkę powiedział do siebie. Jeszcze jeden skok w jakieś interesujące miejsce. Podłączył się i nagle znalazł się na Publicznym Placu w węźle publicznego dostępu do Matrycy w Houston. Dzika różnorodność ikon przemieszczała się i wila pomiędzy oślepiającymi billboardami, neonowymi szyldami i jaskrawymi elektronicznymi balonami reklamowymi. Każda z nich była bramą dokąś, musiał tylko wybrać.

Nie śledził ostatnich wiadomości, oprócz afery w UCAS, oczywiście. Ciekawe czy mają coś nowego o tym? Ruszył w stronę wielkich, migających liter jego ulubionej stacji trideo i wszedł do środka. Rozejrzał się po gigantycznym Hallu Wiadomości – to miejsce zawsze przypominało mu mostek statku kosmicznego – i dojrzał wielki płaski ekran, na którym co chwilę pojawiały się ozdobne litery „Aktualności”. Przeszedł swoją ikoną przez ekran i został otoczony krzyczącymi gazeciarzami w stylu XIX w.

– Przeczytajcie! Ostatnia wola i testament Dunkelzahn! – krzyczeli, biegając.

– Pośmiertne tajemnice prezydenckie wyjawione – sensacyjny spadek wstrząsnął Szóstym Światem!

Więc wielki, stary jaszczur wciąż coś kombinuje, pomyślał Zeus. Zatrzymał najbliższego chłopca i kupił gazetę. Rozprostował ją tak, by widzieć pierwszą stronę – to co zobaczył zmroziło mu krew w żyłach.

Mimo iż jakoś była bardzo kiepska (odpowiadało to dziewnastowiecznemu wyglądowi podsystemu w jakim przebywał), Zeus natychmiast rozpoznał dwie z trzech fotografii. Tak on, jak i kilku innych ludzi, z których większość zmarła w ostatnich latach, spędzili zbyt wiele czasu wpatrując się w nie, by mógł je kiedykolwiek zapomnieć. – To miała być tajemnica. Przez te wszystkie lata nikt nic nie wiedział oprócz nas kilku. Skąd ten jaszczur to wziął? Jak je zdobył?

Trzęsącymi rękoma zwinął gazetę i wsadził sobie pod pachę. Czas się odłączyć. Musiał pomyśleć, zaplanować, co teraz ma robić. Teraz, gdy zdjęcia Marsa zostały opublikowane, to kwestia czasu zanim ktoś złoży mu wizytę. Nie wiedział kogo wyślą pierwszego, ale kogoś wyślą. Kogoś, kto wszystko załatwi, kto wciśnie

dżina z powrotem do lampy, niezależnie od tego jak bardzo beznadziejne będzie to zadanie. A jeśli nie będzie w stanie przekonać ich, że trzymał język za zębami, albo nie znajdzie jakiegoś innego sposobu, by się ochronić, może skończyć jako bardzo, bardzo nieżywy.

WPROWADZENIE

W **Misji: Mars** postacie graczy stają się drużyną agentów AresSpace, wysłanych do odkrycia prawdy o tajemniczych zdjęciach z Marsa, które pojawiły się w testamencie Dunkelzahn (str. 35, **Portfolio of a Dragon: Dunkelzahn's Secrets**). Ich śledztwo odkryje zмовę milczenia dotyczącą rządowej misji Mars zakończonej katastrofą, postępującej po niej następnej misji i umyślnego sabotażu misji Mars zorganizowanej przez ich pracodawcę. W ciągu całej przygody postacie muszą być cały czas o krok przed tajemniczą siłą, której celem jest utrzymanie tajemnicy i eliminacja wszystkich powiązań – włączając w to postacie graczy.

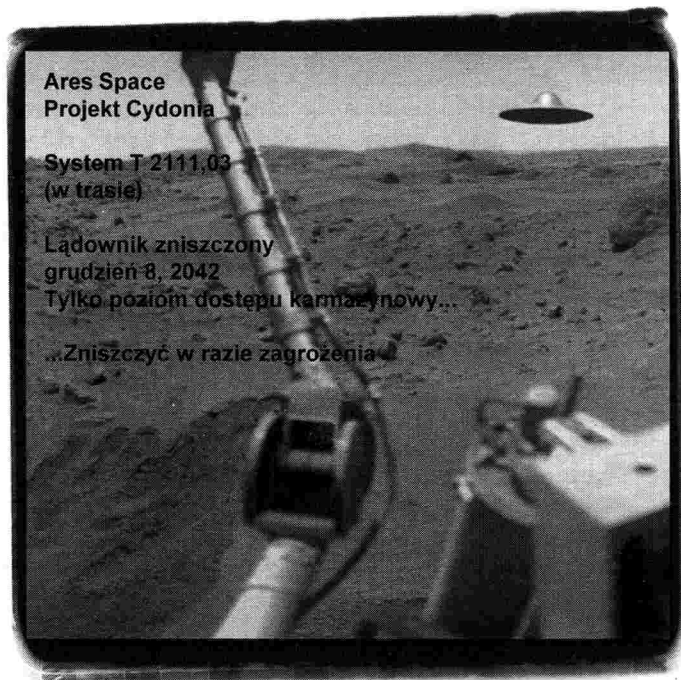
TŁO

W roku 2001 sponsorowana przez NASA, wysłana na Marsa, misja dokonała zaskakującego odkrycia. Od sierpnia do października tego roku roboty zebrały dużą ilość cyfrowych obrazów powierzchni Marsa. Wśród danych wysłanych na ziemię, znajdowały się zadziwiające zdjęcia kilku gigantycznych budowli przypominających piramidy, jak również zdjęcia czegoś, co wyglądało jak szkielet wielkiego nie zidentyfikowanego stworzenia.

Główni naukowcy NASA zdecydowali się nie publikować tych niespodziewanych, niepokojących zdjęć. Zamiast tego, pod okiem Departamentu Obrony USA, NASA rozpoczęła dalekosiężne plany tajnej misji na Marsa. Misja ta leżała w gestii Zasłony, tajnej agencji do zadań specjalnych z ramienia Departamentu Obrony, która cieszyła się najwyższym z istniejących poziomów tajności. Niewielu ludzi w Departamencie i na zewnątrz niego wiedziało, że Zasłona istniała. Jeszcze mniej wiedziało o jej misji.

Dziesięć lat i miliardy tajnych dolarów później NASA i Zasłona uruchomiły Operację Discovery (Odkrycie), tajną, ośmioosobową misję na Marsa. Załoga wylądowała na planecie w lipcu 2011 i rozpoczęła badania marsjańskiej powierzchni. Wykonała kilka wycieczek pojazdem i zebrała próbki kamienia, z którego były zrobione piramidy i kawałki szkieletu.

Pięć miesięcy później, niedługo przed powrotem astronautów na ziemię, stało się nieszczęście. 24 grudnia 2011 główna kabina podstawowego modułu marsjańskiego doznała poważnego zaburzenia działania. Jej orbita została zdestabilizowana i statek rozbił się na powierzchni planety. Tylko trzech z ośmiu astronautów przeżyło. Udało im się powrócić na ziemię w kapsule dowodzenia wraz z większością zdobytych próbek.

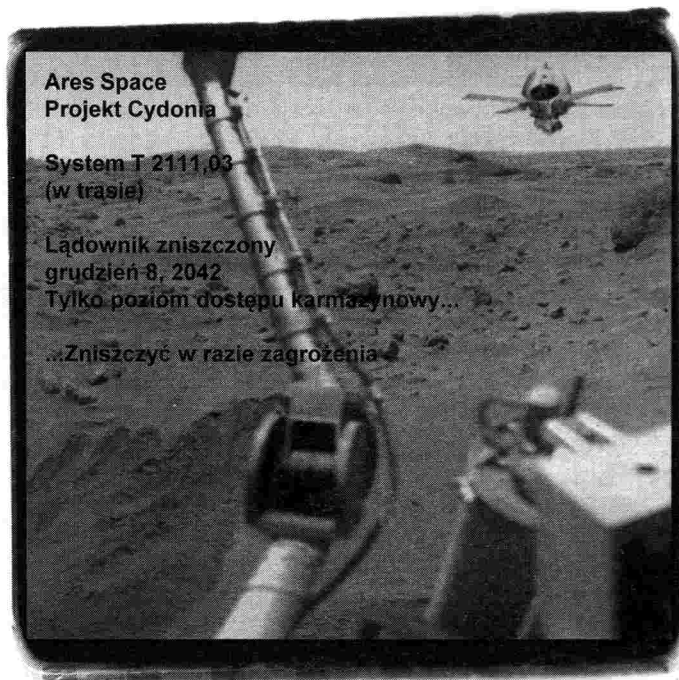


Ares Space
Projekt Cydonia

System T 2111,03
(w trasie)

Lądownik zniszczony
grudzień 8, 2042
Tylko poziom dostępu karmazynowy...

...Zniszczyć w razie zagrożenia



Ares Space
Projekt Cydonia

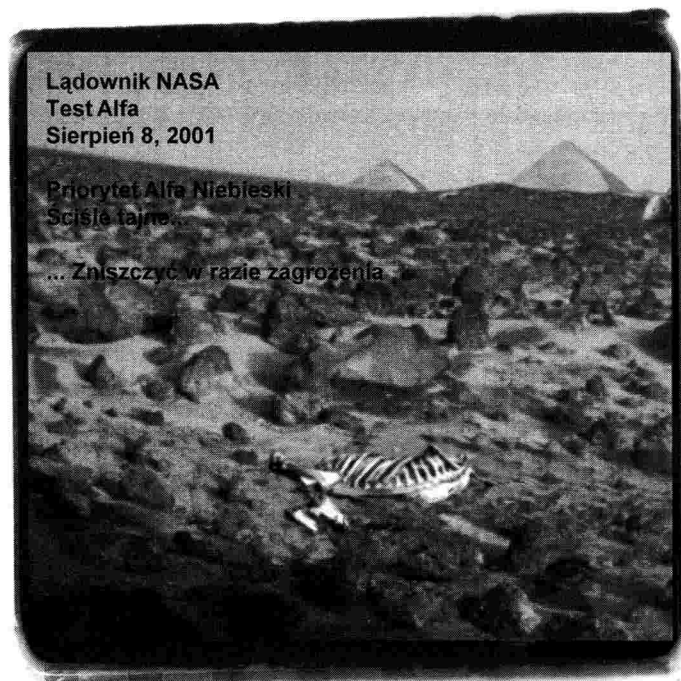
System T 2111,03
(w trasie)

Lądownik zniszczony
grudzień 8, 2042
Tylko poziom dostępu karmazynowy...

...Zniszczyć w razie zagrożenia

Ares Space • Projekt Cydonia • System T 2111,03 (w trasie)
Lądownik zniszczony • grudzień 8, 2042 • Tylko poziom dostępu
karmazynowy... ...Zniszczyć w razie zagrożenia

Ares Space • Projekt Cydonia • System T 2111,03 (w trasie)
Lądownik zniszczony • grudzień 8, 2042 • Tylko poziom dostępu
karmazynowy... ...Zniszczyć w razie zagrożenia



Lądownik NASA
Test Alfa
Sierpień 8, 2001

Priorytet Alfa Niebieski
Ścisłe tajne...

... Zniszczyć w razie zagrożenia



Lądownik NASA
Test Zeta
Październik 27, 2001

Priorytet Alfa Niebieski
Ścisłe tajne...

... Zniszczyć w razie zagrożenia

Lądownik NASA • Test Alfa • Sierpień 8, 2001 • Priorytet Alfa
Niebieski • Ścisłe tajne... • ... Zniszczyć w razie zagrożenia

Lądownik NASA • Test Zeta • Październik 27, 2001 • Priorytet Alfa
Niebieski... • Ścisłe tajne... • ...Zniszczyć w razie zagrożenia



NASA i Departament Obrony natychmiast ukryły statek, sprzęt i wszelkie dowody misji w tajnych laboratoriach umieszczonych w opuszczonych silosach rakietowych w mieście Haggard w Kansas. Po rozległym sprawozdaniu trzej pozostali przy życiu astronauta powrócili do aktywnej służby. Dwóch z nich zginęło w ciągu następnych pięciu lat. Trzeci, podpułkownik James Yavin z sił powietrznych USA, jest jedynym żyjącym członkiem misji. Statek kosmiczny, sprzęt, próbki kamieni i kości wciąż są zamknięte w silosie.

Mimo iż misja dostarczyła naukowcom NASA długich godzin radości, kosztowała agencję miliardy dolarów, o wiele więcej niż można by ukryć w budżecie. Spowodowało to skandal o nadużycia finansowe, który doprowadził do ustąpienia głównych członków administracji NASA, a sama agencja stanęła na skraju bankructwa. W 2016 Ares Macrotechnology wykupił podpadającą agencję i zręcznie obrócił wciąż wartościowe zasoby NASA na swoją korzyść.

Wielu pracowników NASA postanowiło przyłączyć się do AresSpace po wykupie – m.in. Karl Xavier, menedżer średniego poziomu, odpowiedzialny za zbieranie danych i ich dystrybucję. Xavier pracował także dla Zasłony. NASA utrzymywała go, tak jak i innych agentów Zasłony na swojej liście płac, by zapewnić tajemnicę operacji Discovery i chronić interesy Zasłony. Xavier działał jako kret w AresSpace przez lata, mając oko na działalność korporacji.

We wczesnych latach 40 AresSpace kończyło przygotowywanie własnego lądownika na Marsa. Był to Projekt Cydonia, w jego skład wchodziło wiele automatycznych pojazdów, które miały sfotografować powierzchnię Marsa najbardziej szczegółowo ze wszystkich dotychczasowych misji na Marsa (tak przynajmniej myśleli ludzie i AresSpace). Obawiając się, że lądowniki mogłyby odkryć szczątki operacji Discovery, Xavier i jego współpracownicy z Zasłony starali się powstrzymać AresSpace od ukończenia projektu Cydonia. Gdy te zabiegi speliły na niczym, Zasłona rozkazała Xavierowi i jego kolegom przejąć i sabotować dane otrzymane z lądowników Cydonia. Xavierowi i jego załodze udało się sabotować dane, zamieniając je w 200 minut szumu i zakłóceń, oraz jeden zmodyfikowany obraz. Obraz ten przedstawiał latający spodek w stylu lat 50 XX w. unoszący się nad marsjańskim terenem, w tle widoczny był przestarzały sprzęt w stylu tego z misji Apollo. Projekt Cydonia zakończył się niepowodzeniem, a wielu członków załogi zostało zwolnionych albo przeniesionych na mniej wpływowe stanowiska w AresSpace.

W tym czasie, ochrona AresSpace rozpoczęła śledztwo i odkryła ślady ingerencji w banki danych projektu Cydonia. Dowody wskazywały na lokalny oddział Obustronnej Sieci NOL lub w skrócie OSNOL, który prosił i nie uzyskał dostępu do odkryć projektu Cydonia. Ochrona AresSpace doszła do wniosku, że OSNOL przejął dane z lądowników i podstawił zdjęcie z latającym talerzem. Dlatego wynajęto drużynę shadowrunnów, aby zdobyli oryginalne dane, ale skończyło się to tylko zabiciem kilku członków OSNOL-u. Dane nie zostały odzyskane, ponieważ OSNOL ich nie miał. Xavier i jego dekerzy podłożyli dowody, mogące prowadzić do OSNOL-u, aby ukryć własne ślady.

Kilka lat później Xavier opuścił AresSpace i Zasłonę, aby w Houston założyć własną firmę zajmującą się eksploracją ko-

smosu. Używając swoich powiązań z rządem i wykorzystując wiedzę o tajemnicach Marsa, Xavier szybko sprawił, że jego Astro-tech Industries zamieniło się w dochodową firmę. Przez kilka ostatnich lat cały czas walczyła ona z AresSpace, w szczególności o rządowe kontrakty, ale Xavier używał swoich znajomości bardzo owocnie. Xavier posiadał kopie oryginalnych danych projektu Cydonia, danych które jasno pokazywały piramidy, dziwne szkielety i szczątki operacji Discovery. Wykorzystał to do zasugerowania niektórym politykom, że opublikuje te zdjęcia, jeżeli kilka poważnych kontraktów nie zostanie skierowanych w jego stronę (oczywiście obiecując te same konsekwencje w razie nagłej śmierci).

Mimo iż Xavier dobrze sobie radził od niepowodzenia projektu Cydonia, inni mieli mniej szczęścia. Benjamin Steele, menedżer średniego poziomu zaangażowany w transmisję i interpretację danych, po tym jak projekt Cydonia okazał się bezużyteczny, pogrzebał swoją karierę. Mimo iż pozostał pracownikiem firmy, AresSpace przydzieliło go na niskopłatne, niskoprestiżowe stanowisko zaopatrzeniowca. Dzięki swojej ciężkiej pracy Steele odzyskał trochę autorytetu i stanowisko, tym razem jednak w ochronie AresSpace. Steele nigdy nie zapomniał fiaska projektu Cydonia i cały czas poszukiwał ukrytej prawdy. Wraz z niedawnym zabójstwem Dunkelzahn'a i pojawieniem się zdjęć Marsa w ostatniej woli smoka, Steele ma wreszcie szansę na zdobycie odpowiedzi, których tak pożąda.

Ostatnia wola i testament prezydenta Dunkelzahn'a wyznaczają nagrodę dla pierwszej osoby lub osób, które będą w stanie wyjaśnić wagę tych trzech zdjęć – dwóch z misji na Marsa organizowanej przez NASA i retuszowanego UFO z projektu Cydonia (str. 29 i 35, **Portfolio of a Dragon: Dunkelzahn's Secrets**). W jaki sposób Dunkelzahnowi (lub dekerom pracującym dla niego) udało się zdobyć dostęp do tych zdjęć, pozostanie tajemnicą. Jednak opublikowanie zdjęć projektu Cydonia i wiadomości, że na Marsie jest więcej niż się spodziewano, ma wielkie znaczenie dla AresSpace.

Wkrótce po ogłoszeniu ostatniej woli przez Dunkelzahn'a, Steele poprosił swoich przełożonych o pozwolenie na śledztwo w sprawie zdjęć – szczególnie w sprawie zdjęć projektu Cydonia, z powodów osobistych i nadziei na obiecaną nagrodę w postaci 1 procenta udziałów w Ares Macrotechnology. Przełożeni Steele'a w AresSpace zgodzili się, mając nadzieję, że jego powodzenie utrzyma 1 procent udziałów „w rodzinie”. Steele natychmiast zaangażował do roboty drużynę ochrony AresSpace.

FABUŁA

Steel wzywa postacie do swojego biura w kwaterze głównej AresSpace w Houston w Teksasie. Tam daje im rozkazy – śledztwo w sprawie zdjęć z testamentu Dunkelzahn'a, w szczególności zwrócenie uwagi na elementy je łączące. Steele ma podejrzenia (słuszne), że ponieważ dwa zdjęcia NASA ujawniają obrazy z Marsa, które agencja utrzymywała w tajemnicy, lądowniki Cydonii mogły także zdobyć zdjęcia czegoś, co miało pozostać tajemnicą – a zdjęcie z UFO zostało zrobione, by to wszystko ukryć.

Postacie nie mają od czego zacząć, oprócz samych zdjęć. Poszukiwanie w systemach ochrony NASA może ujawnić kilka



interesujących odwołań do operacji Discovery, super tajnej misji na Marsa, która miała miejsce w 2011. Postacie mogą też dowiedzieć się nazwisk trzech osób związanych z operacją Discovery – podpułkownika Jamesa Yavina, jedyne go z astronautów, który przeżył, dr Roberta Zeusa, naukowca zaangażowanego w projekt i Karla Xaviera. Poszperanie w projekcie Cydonia, ujawni ponowne odnośniki do Karla Xaviera jak również do ataku na OSNOL.

Podążenie za tymi okrucami, doprowadzi postacie do ppłk Yavina i dr Zeusa, od których będą mogli dowiedzieć się o katastroficznym zakończeniu operacji Discovery. Dowiedzą się także o tajnych magazynach w Haggard w Kansas, gdzie przez ostatnie czterdzieści sześć lat leżą ukryte próbki i sprzęt z misji. Postacie nie zdają sobie sprawy z tego, że Zasłona ma oko na wszystko, co mogłoby prowadzić do odkrycia operacji Discovery. Śledztwo prowadzone przez postacie zmusza Zasłonę do podjęcia odpowiednich kroków, aby tę tajemnicę utrzymać. Podczas spotkania postaci z doktorem Zeusem, snajper Zasłony zabije doktora i będzie próbował także zabić postacie.

Jeżeli postacie spotkają się z Xavierem, ten powie im znacznie więcej, niż mogą się tego dowiedzieć od pozostałych dwóch osób, włączając w to historię jego osobistego zaangażowania w sabotaż projektu Cydonia. Postacie mogą nawet próbować przekonać Xaviera, by dał im kopię oryginalnych danych Cydonii, w zamian za uchronienie go od jego byłych towarzyszy z Zasłony.

Jeżeli postacie pojadą do tajnych magazynów, odkryją kapsułę dowodzenia z operacji Discovery, próbki przywiezione z Marsa, kompletne dane z misji NASA z roku 2001 (wraz z nie publikowanymi filmami) i kopię oryginalnych danych projektu Cydonia wykonaną przez Zasłonę. Gdy będą w magazynie, natkną się na drużynę mającą za zadanie, usunąć wszelkie dowody nieudanej misji na Marsa. Oddział Zasłony potraktuje postacie graczy jako jeszcze jedną możliwość dekonspiracji i zrobi wszystko, by ich zabić. Jeżeli postacie ujdą z życiem, przygoda zakończy się w momencie ich powrotu do Houston i złożenia sprawozdania Steele'owi o tym, czego się dowiedzieli. AresSpace będzie optował za wyciszeniem całej sprawy, wołać zachować przyjazne stosunki z rządem UCAS, niż ryzykować zemstę w wypadku ujawnienia prawdy.

POMOCNA DŁOŃ

Tym śledztwem interesuje się także Fundacja Draco, która będzie pomagać postaciom w odkryciu prawdy. Jeżeli postacie utkną lub będą miały kłopoty z jakąś informacją, ludzie z Fundacji Draco mogą się z nimi skontaktować (bezpośrednio lub pośrednio) i naprowadzić na ślad. Pracownicy Draco nie ujawnią swojej tożsamości ani swojego pracodawcy, nie podejmą także żadnych bezpośrednich akcji przeciwko agentom Zasłony.

Pojawianie się i działania fundacji Draco zależą od mistrza gry. Używaj fundacji tylko wtedy, gdy będzie to niezbędne do ruszenia gry z miejsca. Graczom bardziej będzie się podobała **Misja: Mars**, jeżeli sami rozwiążą jej zagadkę.

PROWADZENIE MISJI: MARS

Misja: Mars to przygoda przeznaczona dla 3 do 5 graczy. Większa jej część to śledztwo, a nie walka, tak więc umiejętności postaci powinny odzwierciedlać wymagania tej historii. Przydatne dla graczy będą umiejętności Komputerowe, bardzo przydat-

na też będzie Etykieta Korporacyjna i Policyjna. Postać dekera może być przydatna, ale nie jest konieczna.

Większa część przygody będzie odbywać się w Houston w Teksasie, bylej siedzibie NASA i obecnej kwaterze głównej AresSpace. Jedną ze scen **Opowieści Hoffmana** będzie dziać się w małym miasteczku na zachodzie Kansas. AresSpace zorganizuje lot i gdy postacie przybędą na miejsce – samochód. Jeżeli zajdzie taka potrzeba podczas przygody, postacie będą miały do dyspozycji samochody dostarczone przez firmę.

Tak jak wszystkie przygody z tej książki **Misja: Mars** daje graczom szansę zagrania postaciami, które nie są typowymi shadowrunnerami. W **Misji: Mars** postacie są członkami Oddziału do Zadań Specjalnych ochrony AresSpace – właściwie takimi korporacyjnymi runnerami. Tak jak w drużynach runnerów, oddziały ochrony korporacyjnej składają się z dekerów, magów i mięśniaków i babrają się w codziennych brudach Szóstego Świata. Jednak istnieją pewne różnice pomiędzy typowymi runnerami a nimi.

Agenci ochrony korporacyjnej spędzają część czasu na wewnątrz korporacyjnych utarczkach, poprawianiu swojej reputacji i aktywnym poszukiwaniu atrakcyjnych zajęć. Nikt nie chce być jednego dnia złotym chłopcem Błędnych Rycerzy, tylko po to, by następnego dnia stać się strażnikiem w szkole podstawowej, bo jakiś zazdrosny konkurent rozsiał złośliwe plotki. Jeżeli chodzi o ubranie i sprzęt, agenci AresSpace ubierają się zazwyczaj w garnitury, które mogą być opancerzone, jeżeli chcą. Noszenie potężnych pancerzy w pracy nie jest dobrze widziane. Oprócz tego, agenci ochrony rzadko noszą góry widocznych cyberwuszczepów.

TWORZENIE POSTACI

Tworząc postacie ochrony korporacyjnej, pamiętaj o poniższych czynnikach. Dyskryminacja jest powszechną rzeczą w ochronie korporacyjnej, więc postacie metaludzkie powinny być bardzo rzadkie – zazwyczaj nie więcej niż jedna na jakąkolwiek grupę, a i tak zazwyczaj są to elfy albo krasnoludy, a nie orki czy trolle. Gracze muszą przydzielić przynajmniej Priorytet C na Umiejętności, aby odzwierciedlić poziom treningu agentów. W dodatku postać musi posiadać przynajmniej dwie umiejętności Akademickie, co ma odzwierciedlać edukację postaci. Personel ochrony korporacji zarabia tyle, że stać go na Średni styl życia.

Granie innymi typami postaci

Mimo iż ta przygoda została napisana dla drużyny agentów ochrony AresSpace, można w nią zagrać także innymi typami postaci, jeżeli mistrz gry dokona kilku pomniejszych modyfikacji. Na przykład AresSpace lub inna zainteresowana strona – rywalizująca korporacja, nawet fundacja Draco – może wynająć drużynę typowych shadowrunnerów, aby poprowadziła śledztwo w sprawie zdjęć. W takim wypadku nie potrzeba wielu zmian, wystarczy zmiana kilku nazw. Inną alternatywą jest, żeby drużyna odgrywała reporterów jakiejś pirackiej stacji trideo (patrz **Uśmiechnij się, jesteś w telewizji!**, str. 114, **SRKomp**). W takim wypadku celem postaci może być odkrycie i ujawnienie prawdy. Postacie mogą także być agentami sił specjalnych UCAS, przydzielonymi do ochrony prawdy związanej z misją NASA z 2001.



W takim wypadku postacie będą miały rozkazy zniszczenia wszelkich dowodów, na jakie się natkną, będzie też ich czekała mokra robota. Oddział przeciwników, o którym była mowa wcześniej, będzie pracował dla AresSpace lub jakiejś innej firmy, a nie dla Zasłony (chyba, że mistrz gry chce, by przygoda była naprawdę zakrecona i chce, by jedna tajna rządowa agencja działała przeciwko innej tajnej rządowej agencji w jakiejś dziwacznej wojnie wpływow). Taka opcja będzie wymagała istotnych zmian w historii, również motywy kilku postaci mistrza gry ulegną zasadniczej zmianie. Mistrz gry zainteresowany tą opcją powinien zajrzeć do **Wytrenowani na duchy**, str. 115 w **Shadowrun Kompan: Poza Cieniami**.

ŚLEDZTWO

POWIEDZ IM WPROST

Przytłumione światło, dobywające się z sufitu korytarza pokrywa ściany z drapanej stali łagodnym blaskiem. Gdy idziecie w stronę drzwi oznaczonych „Pokój odpraw”, wasze kroki odbijają się echem. Benjamin Steele, jeden z waszych szefów w ochronie AresSpace, czeka na was w środku. Jak zwykle nie macie zielonego pojęcia, jaki przydział ma dla was tym razem.

Po wejściu widzicie, że Steele siedzi na swoim zwyczajnym miejscu przy najdalszym końcu stołu. Obok niego znajduje się mały rzutnik.

– Dobry wieczór – mówi, wskazując wam gestem, byście zajęli miejsca. – Przejdźmy do interesów.

Gdy siadacie, światła przygasają, a na ekranie pojawiają się trzy znajome obrazy – zdjęcia, prawdopodobnie z powierzchni Marsa, które ostatnio ujrzały światło dzienne, za sprawą testamentu Dunkelzahna. Dwa z tych zdjęć oznaczone są jako własność NASA, trzecie pochodzi z misji AresSpace, projektu Cydonia. Jesteście ciekawi co te zdjęcia mają wspólnego z wami i nie jesteście pewni, czy odpowiedź wam się spodoba.

NASTROJE

Ta scena rozpoczyna krętą drogę postaci ku odkryciu prawdy o dwóch tajnych misjach na Marsa – misji NASA z roku 2001 i zakończonej niepowodzeniem misji AresSpace z 2042. Kilka zdawkowych sugestii Steele’a powinno uświadomić postaciom, że będą odkrywać tajemnice, które sprawiają, że ci którzy ich poszukują, bywają zabijani.

Proces poszukiwania prawdy jest jak cebula – pod każdą warstwą informacji leży następna, wcześniej niewidoczna warstwa. Każde pytanie, na które uda się postaciom odpowiedzieć, nasuwa następne dwa lub trzy pytania. W niedługim czasie postacie zaczną się obawiać następnego swojego odkrycia.

ZA KULISAMI

Każda misja, która zawdzięcza swoje powstanie Dunkelzahnowi, na pewno oznacza kłopoty, a ta nie jest wyjątkiem. Na

odprawie Steele przydzieli postaciom śledztwo w sprawie zdjęć. Nakaże im odnaleźć związki pomiędzy nimi, a w szczególności odkrycie prawdy, stojącej za zdjęciem AresSpace. Całkiem proste zadanie dla wytrenowanej grupy agentów ochrony z dostępem do zasobów megakorporacji, ale jak to bywa z każdą próbą odkrycia tajemnic, misja ta wiąże się z wielkim niebezpieczeństwem.

Steele rozpocznie odprawę małym wstępem zawierającym trochę historii o wykupieniu NASA przez AresSpace w 2016. Opowie postaciom o pogłoskach, że część nagrań i plików nie została przekazana AresSpace z powodów określanych jako bezpieczeństwo narodowe. Opowie im także o projekcie Cydonia (lądownikach wystrzelonych przez AresSpace w 2042), który okazał się takim spektakularnym niepowodzeniem.

Steele powie, że zdjęcia NASA pochodzące od Dunkelzahna należą właśnie do tych plików, których rząd (wtedy jeszcze USA) nie przekazał AresSpace w 2016. Zdjęcia, które nie zostały nigdy pokazane opinii publicznej, wskazują na ślady życia na Marsie. Steele podejrzewa, że ludzie którzy utrzymywali w tajemnicy dane NASA, wciąż pracują w Departamencie Obrony, ale obecnie rządu UCAS.

Wyjaśni im, że krótko po opublikowaniu testamentu Dunkelzahna skontaktował się z fundacją Draco w sprawie zdjęć. Fundacja przekazała mu, że według badań Dunkelzahna istnieje jakiś związek zdjęć NASA ze zdjęciem z projektu Cydonia. Dunkelzahnowi nigdy nie udało się stwierdzić o jakie powiązania chodzi i Steele chciałby, aby postaci odkryły to. Postacie mają sprawdzić wszystkie możliwe ślady, włączając w to sprawdzenie Departamentu Obrony UCAS, jeżeli zajdzie taka potrzeba. Steele głęboko wierzy, że zdjęcia z Cydonii były retuszowane i chce dowiedzieć się prawdy, ponieważ niepowodzenie Cydonii kosztowało go wiele pod względem zawodowym i osobistym. Mógłby się założyć, że związek między zdjęciem z Cydonii a zdjęciami NASA wyjawí lub przynajmniej wskaże, co stało się naprawdę.

Oprócz zdjęć (str. 35, **Portfolio of a Dragon: Dunkelzahn’s Secrets**), Steele dostarczy postaciom kody, które pozwolą na dostęp do danych projektu Cydonia. Steele zapewni także postaciom budżet operacyjny w wysokości 100 000 nujenów, który będą mogli wykorzystać na swoje potrzeby. AresSpace zorganizuje każdy potrzebny do misji transport. Steele zaofertuje postaciom, że to co pozostanie z budżetu, otrzymają one jako bonus po udanym zakończeniu misji.

ROZPOCZĘCIE

Postacie muszą rozpocząć, rozglądając się za dwoma podstawowymi sprawami – misją NASA z 2001 i projektem Cydonia. Obie mogą doprowadzić ich do operacji Discovery. Postacie mogą rozpocząć poszukiwania informacji w trzech podstawowych źródłach: u AresSpace, w rządzie UCAS i u niezależnych kontaktów (także w Krainie Cieni). Używanie kontaktów wymaga udanego testu na Etykiętę. Jeżeli postacie nie posiadają żadnego odpowiedniego kontaktu oznaczonego w odpowiednich ścieżkach śledztwa, użyj reguły **Znajomy znajomego** (str. 63, **SRKomp**).

Informacje dostępne dla postaci ułożone są według tematów, później według źródła. Same informacje znajdują się w Tabeli



Sukcesów na końcu tego rozdziału. Zasady zdobywania tych informacji i odpowiedzi do poszukiwań opisane są poniżej.

Dekowanie Matrycy UCAS

Przeszukiwanie Matrycy AresSpace lub rządu UCAS wymaga udanego testu Komputerów na poziomie trudności podanym dla podmiotu poszukiwań. Steele dostarczył postaciom kody do systemu AresSpace. Deker będzie musiał wykonywać testy Dostępu i Matrycy tylko przy przeszukiwaniu systemu rządowego UCAS. Dla postaci deker użyj uproszczonego systemu UCAS ze stron 153-55 **Virtual Realities 2.0**, z systemem Zasłony podłączonym do Systemu C (str. 154, **Virtual Realities 2.0**). Przeszukując system UCAS, deker powinien wykonać Test Systemu na Odnalezienie Plików (patrz **System Tests**, str. 19, **Virtual Realities 2.0**), aby odnaleźć pliki zawierające odnośniki do lądowników NASA, projektu Cydonia (tak, rząd ma teczkę na AresSpace) lub operacji Discovery. Dla dekerów BN-ów sprawdzających Matrycę rządu UCAS, patrz **Dekerzy BN**.

Dekerzy włamujący się do systemu UCAS/Zasłony mogą dotrzeć do wielu plików zawierających różne wiadomości dotyczące śledztwa. Każdy znaleziony plik liczy się jak liczba sukcesów do sprawdzenia, ile postaci dowiedziały się o danym temacie z Tabeli Sukcesów. Maksymalna liczba sukcesów reprezentuje limit informacji dostępnej z danego źródła. Jak zwykle, ogólna liczba otrzymanych sukcesów określa, jak wiele informacji udało się postaciom zdobyć.

Mistrz gry może podać tyle szczegółów, na ile ma ochotę, gdy postaciom uda się odnaleźć jakieś pliki. Na przykład zamiast po prostu pozwolić postaciom zdobyć „pliki zawierające informacje odnoszące się do lądowników NASA”, mistrz gry może stworzyć kawałek takiego pliku.

System UCAS/Zasłony: Czerwony-9/17/19/15/17/15

Wartościowe dane: 13

Gęstość danych: 2k6 x 5

Ten system jest częścią systemu UCAS umieszczonego w dystrykcie Kolumbii, używanego przez Departament Obrony i kilka innych agencji podlegających jego jurysdykcji (w tym także Zasłony). System używa normalnej architektury USM. Poziom Zabezpieczeń jest podobny do Systemu C (str. 154, **Virtual Realities 2.0**), ale granice aktywacji są obniżone.

Poziom zabezpieczeń

Granica aktywacji	Zdarzenie
3	Sonda-9
5	Bagienko -8
7	Wiązany znajdź-10 (Zabójca-9)
9	Alarm pasywny
11	Konstrukt Ekspert (Pancerz +2 Obrona/-2 Atak), Znajdź-8, Bagienko-5, Znacznik-6
13	Kaskadowy Niszczyciel-9
15	Aktywny alarm: rządowy deker został zawiadomiony i przybędzie w następnej turze.
17	Konstrukt Ekspert (Pancerz i Tarcza +2 Atak/-2 Obrona). Czarny LOD-8 (śmiertelny), Kwas-7
19	Kaskadowy Czarny LOD-7 (śmiertelny)
21	Zamknięcie systemu

Dekerzy BN

Jeżeli w drużynie nie ma deker, można skorzystać z usług deker AresSpace lub wynająć najemnego deker (tj. shadow-runnera). Dla deker AresSpace użyj charakterystyk Dekera Korporacyjnego, str. 15 **Kontakty**, **SR11 Gamemaster Screen**. Wynajęcie deker z cieni będzie kosztowało sporo zachodu. Włamanie do systemu rządowego UCAS to niebezpieczne zadanie i żaden deker z dobrą reputacją nie podejmie się tego za mniej niż 10 000 nujenów. Użyj dla niego archetypu Elfa-deker (str. 54, **SR11**) lub archetypu Dekera (str. 79, **Virtual Realities 2.0**). Przy pożyczonym lub wynajętym dekerze mistrz gry może uprościć przeszukiwanie Matrycy, wykonując testy Komputera na poziomie trudności równym odpowiedniemu poziomowi trudności testu na Poszukiwania Komputerowe +2. Dodaj do tego testu Pułę Łamania. Za każde 3 sukcesy wynajęty deker odnajduje jeden plik odpowiedni do danego tematu poszukiwań. Następnie każdy plik zamienia się na jeden sukces na Tabeli Sukcesów.

MISJA LĄDOWNIKÓW NASA

Śledztwo w sprawie misji NASA z 2001 jest dosyć ciężką sprawą z kilku powodów. Misja ta miała miejsce ponad pięćdziesiąt lat temu, a przy tym NASA ujawniła publicznie tylko część otrzymanych danych. Ważne dane ciężko będzie zdobyć, ponieważ większość z nich wciąż jest utajniona.

Informacje z AresSpace

Jeżeli postaci będą przeszukiwać archiwa AresSpace wstecz, aż do czasu wykupienia NASA, mogą odnaleźć kilka ciekawych informacji. Poziom trudności przeszukiwania komputerów AresSpace wynosi 4. Udany test Komputerów ujawni pliki zawierające oficjalne informacje na temat misji lądowników NASA, jak również wewnętrzne dokumenty AresSpace mówiące, że NASA po wykupieniu nie przekazała wszystkich materiałów dotyczących tej misji. Poszukiwania te mogą też dostarczyć listę pracowników przetransferowanych z NASA do AresSpace po wykupie, między innymi będzie tam nazwisko Karla Xaviera, które pojawi się także w nazwiskach związanych z projektem Cydonia i operacją Discovery.

Bardzo niewiele osób pracujących dla NASA w 2001 pracuje nadal dla AresSpace (a nawet niewielu z nich żyje!), ale mają one własne teorie na temat wyprawy na Marsa i z chęcią się nimi podzielią z postaciami. Aby uzyskać informacje od kontaktów z AresSpace, wymagany jest test na Etykietę (Korporacyjną) (6). Odpowiednimi kontaktami będą Człowiek Firmy, Korporacyjna Sekretarka, Korporacyjny Deker i inne Korporacyjne kontakty. Nie będzie tu pasował pan Johnson.

Deker może przeszukać system AresSpace, używając kodów dostępu Steele'a. Aby znaleźć i skopiować pliki, deker będzie musiał wykonać test Komputery (3). Postacie mogą osiągnąć maksymalnie 7 sukcesów w związku z misją NASA, ze źródeł i kontaktów AresSpace.

Informacje od rządu UCAS

Jeżeli postaci przeszukają rządowe zasoby w sprawie misji NASA, poszukiwania te przywiodą ich do systemu Departamentu Obrony i, oczywiście, do systemu wykorzystywanego przez Zasłony. Bardzo wysoki stopień zabezpieczenia sprawia, że po-



szukiwania te są wysoce niebezpieczne, ale mogą dostarczyć o wiele więcej ważnych informacji niż zasoby AresSpace.

Poziom trudności poszukiwań komputerowych systemu UCAS wynosi 7. Jeżeli postaci poszukującej nie uda się żaden test, wewnętrzne programy śledzące systemu zaalarmują ludzi z Zasłony, którzy rozpoczną operację oczyszczania (patrz **Sprzątacze**, str. 60). Jeżeli postać deker będzie chciała przeszukać system UCAS, użyj Systemu UCAS/Zasłony opisanego na str. 57. Deker może odnaleźć do 5 plików zawierających odniesienia do misji NASA.

Postacie mogą także pogadać z kontaktami w rządzie UCAS, wykonując udany test na Etykietę (Rządową) (6). Odpowiednimi kontaktami będą: Rządowy Urzędnik, Agent Rządowy, Najemnik lub inne kontakty Rządowe.

Niezależne kontakty

Szczególnie przydatnym niezależnym kontaktem do zdobycia informacji na temat misji NASA z 2001 jest Kraina Cieni (patrz str. 67-68, **SRKomp**). Innymi odpowiednimi kontaktami są Reporterzy i Producenci z Mediów, którzy mogli wywahać jakąś tajemnicę lub usłyszeć plotki na temat misji NASA. Zdobycie czegoś ciekawego od tych kontaktów wymaga udanego testu na Etykietę (8) odpowiedniego rodzaju.

Postacie mogą zdobyć do 5 sukcesów w sprawie informacji na temat misji NASA od zewnętrznych kontaktów.

PROJEKT CYDONIA

Postacie mają swobodny dostęp do informacji z zasobów AresSpace, więc mogą je przeszukiwać stosunkowo łatwo. Wiedzą już od Steele'a, że projekt Cydonia to drażliwy temat z powodu upokarzającego i drogiego niepowodzenia. To co powinno być kilkudziesięcioma minutami cyfrowego zapisu powierzchni Marsa, zamieniło się w zakłócenia i jedno sfalszowane zdjęcie, a przy tym nikt nie wie dlaczego. Wiele ludzi związanych z projektem Cydonia straciło pracę. Ci którzy pozostali, jak Steele, zostali przeniesieni na niskoprestiżowe stanowiska w AresSpace.

Przeszukując dane komputerowe lub rozmawiając z kontaktami, postacie mogą poznać nazwiska kilku ludzi, którzy są głównymi udziałowcami rywalizujących kompanii eksplorujących kosmos. Jednym z nich jest Karl Xavier, który (AresSpace nie wie o tym) pomógł w przygotowaniach sabotażu transmisji lądowników Cydonia. Firma, którą teraz Xavier prowadzi Astrotech Industries, wykonywała wiele tajnych zadań dla rządu UCAS. Jeżeli postacie chcą dowiedzieć się czegoś więcej o Karlu Xavier lub o Astrotech Industries, skorzystaj z **Łażeń**, str. 71.

Postacie mogą też odnaleźć dowody na to, że transmisja Cydonii została zmodyfikowana przez lokalny oddział OSNOL-u, poszukiwaczy UFO. Fragmenty raportów lub rozmowy z odpowiednimi osobami ujawnią akcję odwetową zorganizowaną przez AresSpace. Dowody będą sugerować, że oryginalna transmisja została skopiowana, zanim ją zniszczono i jest całkiem prawdopodobne, że kopia ta istnieje do dziś.

Informacje z AresSpace

Przeszukiwanie systemu komputerowego AresSpace będzie wymagało udanego testu na Komputery (4). Rozmowa z kontaktami w AresSpace, włączając w to Steele'a, będzie wymagała testu Etykiety (Korporacyjnej) (6). Odpowiednimi kon-

taktami będą Człowiek Firmy, Korporacyjna Sekretarka, Korporacyjny Deker i inne Korporacyjne kontakty. Nie będzie tu pasował pan Johnson.

Informacje od rządu UCAS

Departament Obrony – w szczególności Zasłona – uważnie przyglądał się AresSpace od czasu wykupienia NASA, tak by nikt nie wykrył żadnych śladów operacji Discovery. Uważnie doglądano lądowników Cydonia i dokonano sabotażu danych w momencie, gdy wystąpiło zagrożenie odkrycia tajemnicy.

Przeszukiwanie systemu komputerowego UCAS/Zasłony wymaga udanego testu Komputery (5). Jeżeli postaci poszukującej nie uda się żaden test, wewnętrzne programy śledzące systemu zaalarmują ludzi z Zasłony, którzy rozpoczną operację oczyszczania. Jeżeli drużyna lub deker chce przeszukać Matrycę, może odnaleźć co najwyżej 3 pliki zawierające informacje na temat projektu Cydonia. Każdy z tych plików jest odpowiednikiem 2 sukcesów.

Postacie mogą także pogadać z kontaktami w rządzie UCAS na temat projektu Cydonia, wymaga to udanego testu na Etykietę (Rządową) (6). Odpowiednimi kontaktami będą: Rządowy Urzędnik, Agent Rządowy, Najemnik lub inne kontakty Rządowe.

Niezależne kontakty

Użytecznymi kontaktami w poszukiwaniach na temat projektu Cydonia będą: Kraina Cieni, Reporterzy i Producenci z Mediów oraz kontakty Korporacyjne spoza Ares. Użycie tych kontaktów, wymagać będzie testu na Etykietę (7) odpowiedniego typu. Postacie mogą w ten sposób otrzymać do 8 sukcesów w sprawie projektu Cydonia.

OPERACJA DISCOVERY

Dochodzenie w sprawie misji NASA z 2001 doprowadzi w końcu do operacji Discovery. Dalsze dochodzenie w sprawie tej tajnej misji wyjawia nazwiska trzech ludzi z nią związanych. Jednym z nich jest Karl Xavier. Pozostałymi dwoma – podpułkownik James Yavin, jedyny pozostały przy życiu astronauta z tej misji oraz Robert Zeus, naukowiec który badał próbki zdobyte na powierzchni Marsa.

Postacie nie dowiedzą się niczego o operacji Discovery z plików AresSpace ani od ich kontaktów – nikt w Ares Macrotechnology nie ma pojęcia o operacji Discovery.

Informacje z rządu UCAS

Postacie mogą zdobyć informacje dotyczące operacji Discovery z rządowego systemu komputerowego, ale jest to trudne zadanie. Poziom trudności poszukiwań komputerowych w systemie UCAS wynosi 9. Jeżeli postaci poszukującej nie uda się żaden test, wewnętrzne programy śledzące systemu zaalarmują ludzi z Zasłony. Jeżeli drużyna lub deker chce przeszukać Matrycę, może odnaleźć do 5 plików zawierających informacje na temat operacji Discovery. Każdy z tych plików jest odpowiednikiem 4 sukcesów.

Rozmowa z kontaktami rządowymi na temat operacji Discovery wymaga udanego testu na Etykietę (Rządową) (9). Odpowiednimi kontaktami będą: Rządowy Urzędnik, Agent Rządowy, Najemnik lub inne kontakty Rządowe. Tak naprawdę, nikt nie chce



MISJA NASA NA MARSA

Sukcesy	Wyniki
0-2	Wszyscy wiedzą, że NASA przetrzymuje dane z misji na Marsa. Zdjęcia z testamentu Dunkelzahna są częścią danych nie opublikowanych wcześniej.
4-5	Notki na zdjęciach NASA pasują do schematu lądowników badawczych i obronnych NASA, co sugeruje ich prawdziwość.
6-8	Mimo iż NASA nigdy publicznie nie ogłosiła tego, wielu ludzi, w szczególności członków grup poszukujących UFO, upiera się, że NASA przeprowadziła ponowną misję na miejsce tej z 2001.
9-10	Kilka lat po pierwszej misji na Marsa, NASA przeprowadziła ściśle tajną misję znaną jako operacja Discovery. Wiele ludzi mówi, iż jest to ciąg dalszy oryginalnej misji na Marsa.
11+	Operacja Discovery była ściśle tajną misją, spowodowaną danymi z lądowników NASA – głównie zdjęciami, później opublikowanymi w testamencie Dunkelzahana.

PROJEKT CYDONIA

Sukcesy	Wyniki
0-2	Projekt Cydonia upadł, ale nie z powodu AresSpace. Istnieje sporo dowodów na to, że ktoś ingerował w dane otrzymane z lądowników Cydonia.
3-4	Na dane te składa się wiele minut białego szumu i jedno wyraźne zdjęcie, które odpowiada temu z testamentu Dunkelzahna. Analiza danych wykazuje ślady ingerencji.
5-6	Ślady wskazują na oddział OSNOL (Obustronną Sieć NOL). Ta grupa poszukiwaczy UFO prosiła i nie otrzymała zgody na dostęp do danych z tej misji.
7-8	Chodzą plotki po AresSpace i po całej Krainie Cieni, że Ares zorganizował zemstę na OSNOL-u – wielu jego członków zostało zabitych.
9+	Jednym z wielu zaangażowanych w projekt Cydonia był Karl Xavier, który przeniósł się po wykupie NASA do AresSpace, a który teraz prowadzi konkurencyjną firmę Astrotech Industries.

OPERACJA DISCOVERY

Sukcesy	Wyniki
0-3	Operacja Discovery była ściśle tajnym projektem uruchomionym przez NASA wkrótce po misji z 2001. Jej celem było dokładne badanie danych otrzymanych z lądowników na Marsie w 2001.
4-6	Operacja Discovery była misją załogową, która trwała od sierpnia 2011 do stycznia 2012. Jednym z ludzi w nią zaangażowanych był Karl Xavier, który został przeniesiony do AresSpace po wykupie NASA w 2016.
7-8	Jedynym pozostałym przy życiu astronautą jest podpułkownik James Yavin. Dr Robert Zeus, naukowiec zaangażowany w badania, także jest w pobliżu.
9-10	Operacja Discovery zakończyła się katastrofą 24 grudnia 2011, gdy część statku kosmicznego doznała poważnych dysfunkcji systemów i rozbiła się o powierzchnię Marsa. Z ośmiu ludzi przeżyło tylko trzech. Powrócili oni na ziemię z próbkami.
11	Na próbki składają się kamienie z piramid i kości ze szkieletu, ukazane na zdjęciach w testamencie Dunkelzahna.
12	Kapsuła wykorzystana w misji razem z próbkami i danymi z badań przechowywana jest w opuszczonym silosie raketowym pod farmą Hoffmana w Kansas.



mówić o tym wybitnie drażliwym temacie, więc postacie muszą być bardzo przekonujące, aby otrzymać jakiegokolwiek odpowiedzi na swoje pytania.

Kontakty niezależne

Odpowiednimi kontaktami w poszukiwaniach dotyczących operacji Discovery będą: Kraina Cieni, Reporterzy i Producenci z Mediów oraz kontakty, które mogły być w konspiracji. Użycie tych kontaktów wymagać będzie testu na Etykietę (9) odpowiedniego typu. Postacie mogą w ten sposób otrzymać do 5 sukcesów w sprawie operacji Discovery.

GDZIE TERAZ?

Następnym posunięciem postaci jest podążenie za wskazówkami jakie otrzymały. Jeżeli chcą sprawdzić podpułkownika Jamesa Yavina, przejdź do **Podpułkownik Yavin**. Jeżeli chcą zbadać dr Roberta Zeusa, przejdź do **Dr Zeus** (str. 61). Jeżeli mają ochotę sprawdzić Karla Xaviera, przejdź do **Pan Xavier, jak mnie mam?** (str. 64). Jeżeli osiągnęli 12 albo więcej sukcesów w swoim dochodzeniu o operacji Discovery, dowiedzieli się o magazynie w Kansas, przejdź do **Opowieści Hoffmana** (str. 67), jeżeli chcą odwiedzić stary silos raketowy.

Sprzątacze

Wkrótce po rozpoczęciu przez postacie dochodzenia, Zasłona wysła oddział, mający za zadanie usunąć wszelkie pozostałości po operacji Discovery. Mistrz gry zadecyduje, gdzie i kiedy spotkanie z tymi agentami będzie mu pasowało do przygody. W końcu postacie wpadną na nich w **Opowieściach Hoffmana** (str. 67). W innych scenach są zawarte wskazówki, jeżeli mistrz gry chciałby ich użyć. Oddział sprzątaczy dowodzony jest przez Johna Silvera, byłego najemnika i JASONA „Dziwaka” Masona, maga walki. Reszta oddziału to sześciu dobrze wytrenowanych żołnierzy UCAS. Charakterystyki żołnierzy znajdują się w **Opowieściach Hoffmana**. Charakterystyki Silvera i Dziwaka znajdują się w **Obsadzie Cieni**, str. 71.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Największy problem powstanie, jeżeli postacie nie zdobędą żadnych informacji o operacji Discovery, ponieważ ta tajna misja jest kluczem do całej historii. Jeżeli tak się stanie, pomyśl o wykorzystaniu agenta fundacji Draco, ale nie nadużywaj jego pomocy.

Jeżeli postacie nie przejawiają specjalnej ochoty podjęcia się tej misji, przypomnij im, że są pracownikami AresSpace. Nie mają możliwości odmowy, chyba że chcą spędzić resztę życia na parkingach Aresa, wkładając mandaty za szyby samochodów nie należących do korporacji.

Marsa. Każdy poszukiwacz tajemnic dałby sobie rękę uciąć, by się znaleźć na waszym miejscu. Małe dodatkowe poszukiwania podpowiedziały wam, że podpułkownik Yavin, pilot sił powietrznych w stanie spoczynku, mieszka niedaleko Houston w bazie lotniczej w Ellington. Czyżby opatrność?

Gdy podjeżdżacie do bramy bazy, strażnicy każą wam się zatrzymać. Jeden z nich podchodzi do samochodu od strony kierowcy, a wy odkręćcie szyby w samochodzie.

– W czym mogę pomóc?

NASTROJE

W tej scenie postacie spotykają się z naocznym świadkiem jednego z największych utajnień w historii USA i UCAS. Podpułkownik James Yavin jest cynicznym, zmęczonym i zgorzkniałym mężczyzną, który dawno temu stracił wiarę w swój kraj. W miarę jak będzie opowiadał swoją historię, postacie powinny poczuć się bardzo małe, zdając sobie sprawę z tego, że na świecie dzieją się rzeczy, o których one nie mają pojęcia.

Dom Yavina jest wypełniony pamiątkami po przebytej służbie w siłach powietrznych i NASA. Między innymi jest tam wiele zdjęć Yavina na tle różnych typów samolotów. Na dwóch z nich Yavin stoi przed różnymi statkami kosmicznymi. Pierwszy z nich to wahadłowiec NASA, drugi to wielka raketa podobna do rakiet typu Saturn V.

ZA KULISAMI

W **Powiedz im wprost** przyjęto, że postacie spędziły trochę czasu na poszukiwaniu ppłk Yavina. Jeżeli gracze i mistrz gry mają ochotę, mogą odegrać te poszukiwania.

Podpułkownik Yavin, w stanie spoczynku od dwudziestu lat, mieszka teraz w bazie lotniczej Ellington niedaleko Houston. Podczas swojej służby w siłach powietrznych Yavin służył także w NASA jako pilot wahadłowców i był członkiem załogi operacji Discovery. Urodzony i wychowany w Teksasie, zaciągnął się do armii CAS po tym, jak południowe stany odłączyły się od Stanów Zjednoczonych. Teraz ma 75 lat i coraz mniej włosów na głowie.

Gdy postacie zdecydują się odwiedzić Yavina, ich pierwszym wyzwaniem będzie dostanie się do bazy. Jeżeli postacie pomyślą i wcześniej zadzwonią do niego, Yavin zgodzi się na spotkanie i uzgodni ze strażnikami, żeby je wpuścili. Jeżeli postacie powiedzą, że jadą na spotkanie z podpułkownikiem Yavinem, zostaną wpuszczone.

Jeżeli postacie pojawiają się nie zapowiedziane, będą miały trochę kłopotów. Najlepiej będzie jak powiedzą prawdę – że przybyły zobaczyć się z podpułkownikiem Yavinem – bez wyjawiania dokładniejszych szczegółów. Mogą oświadczyć, że przybyły tu z ramienia AresSpace, ale nie powinni wyjawiać szczegółów swojej misji. Straże przepuszczą ich (chyba że postacie wyskoczą z jakąś niewiarygodną historią), ale spiszą nazwiska postaci i numery wozu. Gdy postacie będą zajęte z Yavinem, strażnicy sprawdzą ich tożsamość i samochód. Jeżeli postacie nie używały swoich prawdziwych nazwisk lub nie miały solidnie podrobionych identyfikatorów (zorganizowanych przez ochronę AresSpace), strażnicy odkryją oszustwo, jakiego postacie się dopuściły i będą czekać na nie przy wyjeździe.

PODPUŁKOWNIK YAVIN

POWIEDZ IM WPROST

Zapowiada się niezły dzień. Jesteście w drodze na spotkanie z jedynym pozostałym przy życiu członkiem supertajnej misji na



Po przebyciu bramy postacie mogą udać się prosto do domu Yavina. Strażnicy uprzedzili go o przybyciu gości, więc będzie czekał na postacie. Jeżeli postacie wcześniej były umówione, Yavin powita je w sposób, który mógłby ująć za przyjazny. Jeżeli przybyły bez zapowiedzi, Yavin będzie podejrzliwy, ale zgodzi się rozmawiać, chyba że postacie będą nie mile lub chamskie.

Strażnicy CAS (4)

B	Z	S	I	SW	C	E	R	Pancerz
6	4	4	3	3	3	6	3	5/3

Inicjatywa: 3 + 1k6

Stopień zagrożenia/sprawność zawodowa: 3/3

Umiejętności: Etykieta (Polityczna/Ulica) 2/2, Broń palna 5, Walka wręcz 4

Sprzęt: Kurtka kuloodporna (5/3), Ares Predator [Ciężki pistolet, 15(m), PA, 9S, 1 dodatkowy magazynek]; HK227-S w stróżówce [LKM, 28(m), PA/S, 7S, 1 dodatkowy magazynek]

CZY MOŻNA TU BEZPIECZNIE ROZMAWIAĆ?

Od czasu opublikowania zdjęć z testamentu Dunkelzahna Zasłona założyła podsłuchy w domach i biurach wszystkich, którzy cokolwiek wiedzą o operacji Discovery, łącznie z podpułkownikiem Yavinem. Jeżeli postacie będą chciały użyć wykrywacza podsłuchów w jego domu, pozwoli im na to, chociaż nie wie, jak ktoś mógłby się tu dostać i założyć podsłuch. Aby użyć wykrywacza, postać musi wykonać test Sukcesu, używając tylu kości, ile wynosi poziom wykrywacza przeciwko poziomowi trudności zainstalowanych pluskw (poziom trudności 7). Zasłona podłożyła 4 pluskwy, zlokalizowanie każdej jednej wymaga 1 sukcesu. Jeżeli postacie otrzymają tylko 3 sukcesy to znaczy, że udało im się znaleźć tylko 3 podsłuchy.

Jeżeli postacie chcą użyć zakłócaacza lub generatora białego szumu, aby ukryć swoją rozmowę z Yavinem, niech jedna z postaci wykona test Sukcesu, używając tylu kości, ile wynosi poziom generatora lub urządzenia do zakłócania. Przynajmniej jeden sukces oznacza powodzenie przy zakłócaniu transmisji z podsłuchu.

CO WIE PODPUŁKOWNIK YAVIN

Yavin może dostarczyć postaciom kilku fragmentów kluczowych informacji, jeżeli zadadzą odpowiednie pytania. Użyj poniższych punktów, aby stworzyć odpowiedzi Yavina. Jego historia powinna brzmieć fantastycznie, w jego odpowiedziach powinny się znaleźć sformułowania typu „gdybym tego nie widział na własne oczy” czy „wiem, że to brzmi niewiarygodnie, ale...”. Jego historia powinna zaskoczyć postacie, nawet jeżeli tego nie okażą.

- Yavin spodziewał się, że ktoś się z nim skontaktuje, odkąd zobaczył zdjęcia z testamentu Dunkelzahna. Był pewien, że będą to agenci z UCAS CIA lub departamentu obrony.

- Jeżeli postacie pokażą mu zdjęcia, rozpozna dwa pochodzące z lądowników NASA.

- Był jednym z ośmiu ludzi wysłanych z tajną misją na Marsa. Misja ta miała kryptonim operacja Discovery.

- 24 grudnia 2011 główna kapsuła doznała poważnego uszkodzenia i rozbiła się na powierzchni Marsa, zabijając pięciu z członków załogi znajdującej się w środku.

- Yavin i pozostałych dwóch astronautów, którzy w chwili obecnej już nie żyją, powróciło w kapsule dowodzenia. Przywieźli ze sobą próbki szkieletu i piramid widocznych na ostatnio opublikowanych zdjęciach.

- Wtedy o tym nie wiedzieli, ale wada, która spowodowała wypadek głównej kapsuły, wydarzyła się prawie w tym samym momencie, w którym wielki smok Ryumyo pojawił się na Ziemi, aby oznajmić Przebudzenie. To mógł być zbieg okoliczności, ale Yavin jest przekonany, że te dwa zdarzenia mają jakiś związek.

- Misja ta kosztowała NASA miliardy dolarów, zbyt dużo, by można to ukryć w budżecie. Operacja Discovery postawiła NASA na skraju bankructwa, z którego agencja została wyciągnięta, gdy wykupił ją AresSpace w 2016.

- Jeżeli zapytają się o dr Zeusa, Yavin powie, że Zeus był jednym z naukowców, którzy odprawiali astronautów, a potem badał ich, ich sprzęt i próbki, które przywieźli. Oprócz tego wie tylko tyle, że dr Zeus mieszka w Houston albo gdzieś niedaleko Houston. Nie rozmawiali ze sobą przez ostatnie trzydzieści lat.

Gdy postacie skończą rozmowę z Yavinem, mogą opuścić bazę bez przeszkód, chyba że podali fałszywe dane przy wjeździe. Jeżeli tak się stało, strażnicy zabronią wyjazdu. Jeżeli postacie nie będą mogły wygadać (lub kupić) sobie wyjazdu, zostaną zatrzymane przez Żandarmerię Wojskową CAS. ŻW pozwoli każdej postaci na jeden telefon. Jeżeli skontaktują się ze Steele'em z AresSpace, następnego dnia zostaną wypuszczone.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Jedynym problemem jaki może wystąpić, jest zniechęcenie do siebie podpułkownika Yavina lub strażników. Jeżeli będą sprawiać kłopoty Yavinowi, mogą nie otrzymać od niego wszystkich informacji. Jeżeli będą sprawiać problemy strażnikom, mogą zostać zmuszeni do opuszczenia terenu bazy lub zostaną aresztowani. W drugim przypadku zatrzymanie będzie trwało do dnia następnego, kiedy to Steele wybawi ich z opresji.

DR ZEUS

POWIEDZ IM WPROST

Doktor Zeus – co za nazwisko. Czy to nie nazwisko jakiegoś naukowca ze starych filmów SF, gdzie było coś o małpach? Nazwisko dziwne, ale ten Zeus wygląda na porządnego ślad prowadzący do operacji Discovery.

Dlaczego nalegał on na spotkanie w publicznym miejscu? Teraz siedzicie tu i czekacie na jego telefon, żeby podał wam miejsce i czas spotkania, a moglibyście w tym czasie sprawdzić jakieś inne wskazówki. Ale pewnie ma wiele do powiedzenia – więc warto się trochę poobijać, aby go zadowolić.

Po godzinie dzwoni telekom. Przyszła tylko głosowa wiadomość: Park Brook. o 14 przy głównej bramie. Głos dr Zeusa – jeżeli to był naprawdę on – brzmiał nerwowo.

Ciekawe czy dr Zeus oglądał o jeden film szpiegowski za dużo, czy rzeczywiście ma powody do obaw?



NASTROJE

W tej scenie postacie dowiedzą się kilku szczegółów, ale także spotkają się ze śmiertelnymi konsekwencjami poruszania długich chowanych tajemnic. Niech postacie czują się osaczone, niech wypatrują potencjalnego mordercy za każdym krzakiem.

ZA KULISAMI

W **Powiedz im wprost** przyjęto, że postacie próbowały skontaktować się z dr Zeusem. Jeżeli tego nie zrobiły, mistrz gry może opisać taką próbę. Postacie mogą zadzwonić do biura lub domu Zeusa, ale otrzymają tylko odpowiedź: „Nie przychodźcie tu. Oddzwonię do was i powiem gdzie.”

Dr Robert Zeus jest przestraszony i ma do tego powody. Rozpoznał zdjęcia z testamentu Dunkelzahna i wie, że ich pojawienie się oznacza kłopoty. Tak jak podpułkownik Yavin, on także od czasu opublikowania zdjęć, jest pod dozorem elektronicznym. Sprzątacze Zasłony obserwują jego poczynania i rozmowy od kilku dni, włączając w to rozmowy telekomem z postaciami. Sprzątacze będą wiedzieli o spotkaniu i przygotują snajpera, by wyeliminował dr Zeusa (patrz **Głowa doktora wybuchła!**).

Dr Zeus ma 72 lata, ale wygląda młodziej. Jest średniego wzrostu i budowy, z grubymi, siwymi włosami i okularami na nosie. Chce się spotkać z postaciami w miejscu publicznym, w nadziei uniknięcia podsłuchu. Wierzy też, że ten kto go śledzi, woląby działać w odludnym miejscu, a nie wśród tłumu. Niestety myli się. Zeus spotka się z postaciami przy bramie głównej parku i poprowadzi ich w stronę lasu. Gdy będą już niedaleko drzew, zapyta się postaci, czego od niego chcą.

CO WIE DR ZEUS

Zeus może dostarczyć postaciom kilku fragmentów kluczowych informacji, jeżeli zadadzą odpowiednie pytania. Użyj poniższych punktów, aby stworzyć odpowiedzi Zeusa. Odwrotnie niż Yavin, dr Zeus jest dumny ze swojej pracy w operacji Discovery i opowiada o tym projekcie z nutką nostalgii. Podczas rozmowy idzie szybko, odpala papierosa od papierosa. Informacje, które będzie podawał, będą bardzo nieuporządkowane, chyba że postacie będą naprowadzać go swoimi pytaniami. To o co postacie będą pytać i w jakiej kolejności, ma duże znaczenie, jeżeli zabójcy uda się wyeliminować doktora, zanim wyjawí jakieś istotne fakty (patrz **Głowa doktora wybuchła!**).

- Tak jak podpułkownik Yavin, dr Zeus też oczekiwał, że ktoś się z nim skontaktuje, odkąd zobaczył zdjęcia z testamentu Dunkelzahna – mieli to być najprawdopodobniej agenci UCAS CIA lub Zasłony. Jeżeli postacie zapytają o Zasłone, dr Zeus wyjaśni, że Zasłona to organizacja przewodząca operacji Discovery (w dokumentach, oczywiście, Zasłona nie istnieje).

- Jeżeli postacie pokażą mu zdjęcia, rozpozna dwa pochodzące z lądowników NASA.

- On i kilku innych naukowców, obecnie już nieżyjących, zostali przydzieleni do operacji Discovery, aby przygotować odprawę astronautów i zbadać próbki przywiezione z Marsa.

- Na próbki te składała się kość ze szkieletu i gruz z piramid. Wśród danych z misji był także film z powierzchni Marsa pokazujący zbliżenia szkieletu i piramid.

- Próbkę, dane i pozostały sprzęt są przechowywane w opuszczonym silosie raketowym w Kansas. Wejść do silosu można przez studzienkę burzową na terenie farmy Hoffmana.

- Jeżeli zapytają się o projekt Cydonia, dr Zeus powie im, że AresSpace z tym niepowodzeniem nie ma nic wspólnego. OSNOL także nie ingerował w dane Cydonii. Mimo iż nie ma dowodów, dr Zeus jest przekonany, że to agenci Zasłony sabotowali projekt.

- Jeżeli zapytają o Karla Xaviera, doktor rozpozna to nazwisko. Powie, że Xavier był pracownikiem NASA, który przeniósł się do AresSpace po wykupie, a później założył niedaleko Houston własną firmę eksploatującą przestrzeń. Firma ta, Astrotech Industries, jest rywalem AresSpace.

- W końcowym rozrachunku niepowodzenie operacji Discovery kosztowało NASA miliardy dolarów, których nie można było wpisać w budżet. Te gigantyczne wydatki doprowadziły do bankructwa NASA i wykupu przez AresSpace w 2016.

- Nie ma dowodów na magiczne zakłócenia podczas operacji Discovery, ale dr Zeus przyznaje, że ówczesna wiedza o magii była bardzo ograniczona.

- Jeżeli zapytają o podpułkownika Yavina, dr Zeus powie im, że Yavin był jednym z astronautów biorących udział w operacji Discovery. Oprócz tego wie tylko, że Yavin mieszka w bazie lotniczej Ellington niedaleko Houston. Nie rozmawiali ze sobą od ponad trzydziestu lat.

GŁOWA DOKTORA WYBUCHŁA!

W którymś momencie rozmowy z dr Zeusem, snajper zabije dobrego doktora pojedynczym strzałem w głowę. W połowie zdania jedna połowa czaszki wybuchnie rozsiewając szaro-różową mgiełkę, gdy kula oderwie duży kawał głowy doktora. Snajper jest jednym ze sprzątaczy Zasłony, używa wyciszonego Ranger Arms SM-3 i strzela z miejsca oddalonego o jakieś 300 metrów. Ostatnie 2 rundy gry zużył na celowanie w głowę doktora, bo liczył się ten pierwszy strzał. Nie trudź się rzucaniem kośćmi, po prostu opisz siłę uderzenia kuli trafiającej w głowę doktora. Śmierć jest natychmiastowa i bardzo, bardzo krwawa. Postacie nie mają szansy na uratowanie doktora Zeusa, niezależnie od tego jakich nadzwyczajnych środków by nie użyły.

Z dziesięciu informacji podanych wyżej doktor powinien wyjawí przynajmniej pięć, zanim zostanie zabity. Jeżeli postacie miały problemy ze zdobywaniem informacji do tego czasu, mistrz gry może pozwolić, aby doktor powiedział więcej, zanim zostanie zdjęty. Podobnie, jeżeli postacie radziły sobie do tej pory bez kłopotów, mistrz gry może zabić doktora w każdym momencie. Najlepiej tuż po wyjawieniu postaciom umiejscowienia magazynu, ale tę wiadomość w dalszym ciągu mogą uzyskać od Xaviera lub przeszukując systemy komputerowe Astrotech Industries.

Po zastrzeleniu doktora Zeusa, snajper będzie próbował wystrzelić kilka pocisków w postacie. Snajper zużyje tylko 2 rundy walki na strzały, woląc odejść, niż ryzykować pochwycenie przez postacie. W każdej z dwóch rund snajper strzeli 2 razy w jedną z postaci. Jeżeli pierwszy strzał trafi, drugim celem będzie inna postać. Nie ma zbyt wiele czasu, a chce wyłączyć tyle postaci, ile



to będzie możliwe. Wykonaj normalne rzuty dla tych strzałów. Snajper jest oddalony o 300 metrów, technicznie rzecz biorąc jest w dalekim zasięgu, jednak celownik jego broni zmniejsza ten zasięg na średni przy wykonywaniu testów.

Po tym jak doktor został zastrzelony, postacie powinny opuścić to miejsce przed przybyciem Samotnej Gwiazdy. To, czy zabiorą ciało doktora, zależy tylko od nich, ale usuwanie dowodów z miejsca zbrodni (w tym ciała denata) jest przestępstwem. Postacie będą o tym wiedzieć, ale przypomnij im o tym fakcie, jeżeli będą chciały ciągać ze sobą ciało.

Próba schwycenia zabójcy zakończy się niepowodzeniem. W momencie, gdy postacie dotrą do miejsca, gdzie był schowany, jego już tam dawno nie będzie. Pierwszym wyzwaniem jest umiejscowienie snajpera, co wymaga przynajmniej 1 sukcesu na teście Percepcji (9). Jeżeli postacie zlokalizują snajpera, będą mogły go śledzić, ale tylko jeżeli jedna z postaci jest magiem i wejdzie w przestrzeń astralną. Ta taktyka, jakkolwiek prawidłowa, ma jeden poważny szkopuł. Dziwak, mag walki współpracujący ze sprzątacami, pilnuje snajpera w astralu i chętnie zaangażuje się w walkę astralną z każdą magiczną postacią, która będzie szukała kłopotów. Charakterystyki Dziwaka znajdują się w **Obsadzie cieni**, str. 72.

Postacie mogą spróbować odnaleźć mieszkanie dr Zeusa i je przeszukać w nadziei znalezienia większej ilości informacji. To jest jednak ślepa uliczka. Sprzątacze przeszukali już to mieszkanie, niszcząc je dokładnie.

Od tego momentu postacie powinny zająć się dochodzeniem w sprawie Xaviera i jego firmy (**Pan Xavier, jak mniemam?**, str. 64) lub skierować swoje kroki do magazynu w Kansas (**Opowieści Hoffmana**, str. 67). Obie opcje są dopuszczalne, przy czym, w obu wypadkach, zanim dotrą na miejsce przeznaczenia, złożą im niemiłą wizytę nie zidentyfikowani faceci w czerni. Przejdź do **Przepraszam pana**.

Snajper (1)

B	Z	S	I	SW	C	E	R	Pancerz
4	4(5)	4(5)	4	3	3	2,5	4(6)	5/3

Inicjatywa: 6 + 2k6

Stopień zagrożenia/sprawność zawodowa: 4/4

Umiejętności: Etykieta (Polityczna) 2, Broń palna 5, Walka wręcz 4
Cybersprzęt: Łącze danych, Syntetyczne mięśnie 1, ISPO, Sterowniki nerwomięśniowe 1

Sprzęt: Kurtka kuloodporna (5/3), Ares Predator [Ciężki pistolet, 15(m), PA, 9S, 1 dodatkowy magazynek]; Ranger Arms SM-3 [Kar. snajperski, 6(m), PA, 14C, 1 dodatkowy magazynek, Tłumik, Osłabiacz odrzutu Gas Vent 2, Powiększenie obrazu 3]

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Największym zagrożeniem w tej scenie jest możliwość, że snajper zabije jedną albo więcej postaci. Mistrz gry powinien to tak ułożyć, by utrzymać postacie przy życiu. Wystarczy zranić jedną czy dwie, by dać im do zrozumienia w jakim są niebezpieczeństwie. Postacie mogą otrzymać większość informacji dr Zeusa od podpułkownika Yavina (**Podpułkownik Yavin**, str. 60), a także przez śledztwo lub spotkanie z Xavierem (**Pan Xavier, jak mniemam?**).

PRZEPRASZAM PANA

POWIEDZ IM WPROST

Czarna półciężarówka znów jedzie za wami. Cały czas tam jest, gdy jeździcie ulicami Houston. Jasne, na ulicach jest wiele czarnych półciężarówek, skąd więc pewność, że to ta sama jeździ wciąż za wami. To pewnie tylko wasza wyobraźnia płata wam figle. Na pewno.

Gdy skręćcie w jakąś spokojniejszą, boczną ulicę, tamten samochód przyspiesza i skraca odległość was dzielącą. Druga półciężarówka pojawia się za tamtą. Wyprzedza wasz samochód i hamuje przed wami, blokując wam drogę. Za wami drugi van odcina wam wszelką możliwość odwrotu. Jesteście zamknięci pomiędzy tymi dwoma samochodami.

Zanim zdążyliście zareagować, drzwi obu samochodów otworzyły się i wysiadło z nich sześciu wysokich mężczyzn ubranych w czarne garnitury i lustrzane okulary przeciwsłoneczne. Okrążyli wasz pojazd. Jeden z nich podszedł do kierowcy i zapukał w szybę.

– Proszę wysiąść z samochodu.

NASTROJE

Wokół postaci zaczyna się robić gorąco. Mimo, iż wołałyby uniknąć konfrontacji, to wszystko dzieje się zbyt szybko, by można było zareagować. Ta scena powinna zostać rozegrana z szybkością błyskawicy.

ZA KULISAMI

Mistrz gry ustala czas i miejsce spotkania, w zależności od postępów w przygodzie. Scena ta może mieć miejsce przed lub po spotkaniu z Yavinem albo dr Zeusem, lub po spotkaniu z Xavierem. To spotkanie ma być sugestią dla postaci, że ktoś w rządzie UCAS chce, by przestali wykopywać rzeczy, które powinny zostać pogrzebane.

Jeżeli gracze będą upierali się, że istnieje jakiś sposób na ucieczkę z blokady lub mistrz gry chce, dać im taką możliwość, można przeprowadzić tę scenę, używając zasad Walki Pojazdów (str. 105, **SRII**). W takim wypadku wszystkie rzuty powinny być tak ustawione, by Facetom w Czerni udało się otoczyć pojazd postaci.

Agenci w samochodach nie są częścią sprzątaczy, ale obie grupy odpowiadają przed tym samym szefem – bezimiennym urzędnikiem Zasłony. Facetów w Czerni można nazwać dobrymi glinami. Zostali oni wysłani, by w ten sposób powstrzymać postacie od prowadzenia dochodzenia i raczej je zastraszyć, a nie zabić. Nie zaczęły walczyć z postaciami, to nie ich zadanie. Ale oczywiście, jeżeli zostaną zaatakowani, będą się bronić i to z zabójczą skutecznością.

Agenci będą ponawiali prośby o wyjście z samochodu, aż postacie się podporządkują. Jeżeli postacie uprą się na pozostanie w samochodzie, agenci ostrożnie przestrelają szyby, tak żeby nie uszkodzić nikogo w środku. Następnie otworzą drzwi



i wyciągną postacie z samochodu. Agenci ustawiają postacie w klasycznej pozycji do przeszukiwania – ręce na samochodzie, nogi rozstawione szeroko. Skonfiskują wszelką broń, jaką znajdą i podejmą dodatkowe kroki ostrożności, opróżniając magazynki i komory nabojoye z pocisków. Dwóch agentów przeszuka dokładnie pojazd w poszukiwaniu dowodów w rodzaju chipów z danymi, wydruków zdjęć itp. Agenci skonfiskują wszelkie znalezione dowody niezależnie od tego, jak głośno postacie będą protestować.

Jeżeli któraś z postaci zapyta Facetów w Czerni dlaczego ich przeszukują, jeden z gliniarzy uderzy pytającego w nerki – nic poważnego, ale postać natychmiast zrozumie, że ma się zamknąć. Facet w Czerni, który pierwszy podszedł do samochodu, odpowie, że to tajemnica państwowa. Postacie nic więcej nie usłyszą do momentu, gdy agenci skończą przeszukiwać pojazd i postacie. Wtedy pierwszy agent powie – „Wsiadać do samochodu. Zostaniecie odeskortowani z powrotem do AresSpace. Zaprzestaniecie wszelkiej działalności związanej z aktualnym śledztwem, albo poniesiecie konsekwencje”. Przez całą scenę agenci nie odpowiadają na żadne pytanie postaci.

Jeżeli postacie będą współpracować z Facetami w Czerni, stracą tylko broń i trochę dowodów. I tak większość informacji postacie zdobyły dzięki rozmowom, więc agenci nie będą mogli tego skonfiskować. Jeżeli postacie będą miały jakieś pliki zdobyte w czasie wstępnego śledztwa (**Śledztwo**, str. 56), mistrz gry może przyjąć, że postacie zrobiły sobie kopie plików i trzymają je w bezpiecznym miejscu. Jeżeli będą miały kopie przy sobie, zabiorą je agenci UCAS.

Jeżeli postacie spróbują zaatakować Facetów w Czerni podczas przeszukiwania, agenci odpowiedzą ogniem. Nie będą się wahać zabić – postacie powinny dobrze się zastanowić zanim zaatakują rządowych mięśniaków. Jeżeli postacie poddadzą się lub zostaną obezwładnione, agenci zabiorą je do budynku w opuszczonej części Houston. Będą tam przetrzymywane pięć dni, w ciągu których sprzątacze sprzątną wszystkich świadków i dowody operacji Discovery, włączając w to Yavina, dr Zeusa (jeżeli jeszcze nie został zabity przez snajpera), Xaviera i magazyn w Kansas. Postaciom się nie powiodło. Przejdź do **Podsumowania wątków**, str. 70.

Jeżeli postacie pokonały agentów, powinny szybko opuścić to miejsce. Wkrótce na miejsce przybędzie Samotna Gwiazda i sprzątacze, a z żadnym z nich postacie nie powinny mieć do czynienia.

Faceci w czerni (12)

B	Z	S	I	SW	C	E	R	Pancerz
4	4	4	4	3	3	2,1	4(6)	3/2

Inicjatywa: 8 + 3k6

Stopień zagrożenia/sprawność zawodowa: 4/4

Umiejętności: Samochód 6, Etykieta (Polityczna) 3, Broń palna 5, Walka wręcz 4

Cybersprzęt: Łącze chipów, Łącze danych z 50 Mp Pamięci, Sterowniki nerwomięśniowe 2

Sprzęt: Odzież kuloodporna (3/0), Ares Predator [Ciężki pistolet, 15(m), PA, 9S, 1 dodatkowy magazyn, ISPO], Wykrywacz podsłuchów 4, Odtwarzacz danych, UmiemSofty (Komputer 5, Elektronika 5), przeciwsłoneczne okulary ISPO

Jak postąpią postacie od tego momentu, zależy wyłącznie od nich. Agenci UCAS odeskortują postacie do siedziby głównej AresSpace. Jeżeli zdecydują się na podporządkowanie rozkazom agentów, mogą przedstawić Steele'owi dowody, które zdobyły do tej pory i mieć nadzieję, że to usatysfakcjonuje ich zwierzchników. Przejdź do **Podsumowania wątków**, str. 70.

Jeżeli zdecydują się na kontynuację śledztwa, następna scena zależy od tego, jakie podejmą kroki. Jeżeli chcą odwiedzić Xaviera, przejdź do (**Pan Xavier, jak mniemam?**). Jeżeli chcą sprawdzić magazyn, przejdź do **Opowieści Hoffmana**, str. 67.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Jeżeli postacie będą na tyle głupie, by zaatakować rządowych zabijaków, ta scena może skończyć się śmiercią postaci. Jeżeli mistrz gry nie chce karać swoich graczy takimi konsekwencjami, może pozwolić postaciom fartownie uciec lub tak zmodyfikować rzuty agentów, że postacie przeżyją w miarę nie uszkodzone.

PAN XAVIER. JAK MNIEMAM?

POWIEDZ IM WPROST

Karl Xavier. Kolejne nazwisko wyjęte prosto ze szpiegowskiego filmu lub przedstawienia trideo. Pojawiło się ono więcej niż raz podczas waszych poszukiwań informacji o misji NASA z 2001, projektu Cydonia i tajemniczej operacji Discovery. Z tego co powiedzieli wam Yavin i Zeus, Xavier może mieć więcej wspólnego z całą tą historią niż ktokolwiek inny. Macie taką nadzieję. Kilka konkretnych odpowiedzi może pomóc wam wykombinować, co zrobić, by pozostać wśród żywych.

NASTROJE

Gdy postacie będą myślały, że wiedzą już wszystko, odkryją następną warstwę tajemnicy. Możliwe że w tej scenie uda im się obejrzeć to, co widziały oczy niewielu ludzi – film z powierzchni Marsa, w którym astronauta chodzą u podnóża wielkich piramid i w którym pokazany jest szkielet ogromnej obcej istoty. Ale te cuda mają swoją cenę. Wielu ludzi przez nie zginęło – jeden całkiem niedawno i w dosyć brutalny sposób. Wszystko dlatego, że ktoś chce utrzymać prawdę w tajemnicy. Czy to Xavier jest tym kimś? A może jest tylko kolejnym pionkiem w tej zabójczej grze? Niech gracze zachodzą w głowę. Przedstaw im Xaviera jako tajemniczego człowieka. Przynajmniej na początku, gracze powinni mieć kłopot z określeniem, czy jest po ich stronie, czy może współdziała z Facetami w Czerni, a może jest lojalny tylko wobec siebie? Postacie nigdy nie powinny być pewne co do jego osoby i motywów.

ZA KULISAMI

W **Powiedz im wprost** przyjęto, że postacie spotykają się z Xavierem po rozmowach z podpułkownikiem Yavinem i dr Zeu-



sem. Jeżeli tak się nie stało, mistrz gry powinien odpowiednio zmienić tekst.

Xavier ma kontakty w departamencie obrony, które pochodzą jeszcze z dni przed rozpadem starego USA. Gdy był młodszy, pracował dla NASA, służył także jako tajny agent Zasłony. Jego głównym zadaniem było utrzymywanie tajemnic. Był zamieszany w operację Discovery, a po jej fatalnym zakończeniu pozostał w NASA, aby zapewnić, że misja pozostanie tajemnicą. Przeniósł się do AresSpace, gdy Ares Macrotechnology wykupiło NASA i kontynuował swoje tajne działania dla Zasłony.

Gdy AresSpace uruchomiło projekt Cydonia, Xavier i inni pracujący z nim agenci Zasłony uszkodziли dane lądowników Cydonia i wstawili fałszywe dane wskazujące na OSNOL jako sprawcę. Xavier przekazał oryginalne dane swoim zwierzchnikom w Zasłonie, ale wpięrow przygotował sobie własną kopię. Wkrótce po niepowodzeniu Cydonii Xavier opuścił AresSpace i przy pomocy obcych funduszy utworzył Astrotech Industries. Firma ta cały czas konkurowała z AresSpace, choć tylko na niewielką skalę. Większość kontraktów Astrotechu to kontrakty rządowe UCAS na konstrukcję, wystrzeliwanie i utrzymywanie satelitów. Większą część tych kontraktów została wymuszona przez Xaviera sugestiami o istnieniu kopii danych projektu Cydonia, która to kopia leży zakopana gdzieś głęboko we wnętrzościach systemu komputerowego Astrotech Industries.

Postacie mogą prowadzić śledztwo w sprawie Xaviera w normalny sposób, włamując się do systemu Astrotechu przez Matrycę lub spotykając się z Xavierem twarzą w twarz. Jeżeli postacie użyją swoich kontaktów, aby sprawdzić Xaviera lub Astrotech Industries, patrz **Łaźnienie**, str. 71.

DEKOWANIE ASTROTECH INDUSTRIES

Jeżeli w drużynie AresSpace jest deker, postać gracza albo BN, to może on próbować włamać się do systemu Astrotech Industries w poszukiwaniu informacji o Xavierze. Ten system używa Dostępu Rządowego i składa się z trzech serwerów głównych (patrz str. 15, **Virtual Realities 2.0**). Serwery (Systemy) A i B obsługują większość operacji firmy, System C zawiera ważne pliki (także kopię danych projektu Cydonia).

Systemy A i B to standardowe systemy korporacyjne. System A to Zielony -5/8/10/8/10/10. System B jest trochę trudniejszy do złamania, Pomarańczowy-10/13/13/14/13/15. Te dwa systemy używają Poziomu Zabezpieczeń podobnego do systemu Ares Macrotechnology ze str. 150, **Virtual Realities 2.0**. Poziom systemu i Poziom zabezpieczeń Systemu C jest podany niżej. System C jest bardzo paskudny, o wiele powyżej standardowego poziomu zabezpieczeń korporacji wielkości Astrotechu. Xavier stara się nie ryzykować swojej cennej kopii danych projektu Cydonia.

Astrotech Industries System C: Czerwony-9/14/16/13/14/14

Wartościowe dane: 10

Gęstość danych: 2k6 x 5

Wygląd tego systemu to kalka z filmów szpiegowskich. LOD-y wyglądają jak tajni agenci, a pliki to zakodowane wiadomości. Systemu broni także grupa napalonych dekerów. Dekerzy ci są odpowiednikami Doskonałego przeciwnika (patrz str. 84, **SRKomp i Rządowi Dekerzy**, str. 155, **Virtual Realities 2.0**).

Poziom zabezpieczeń

Granica Zdarzenie aktywacji

- | | |
|----|--|
| 3 | Znajdź-10 |
| 5 | Sonda-8 |
| 7 | Wiązana Sonda-8 (Zabójca-9) |
| 9 | Alarm pasywny |
| 11 | Kwas-10 (Pancerz, Uniki) |
| 13 | Niszczyciel Ekspert-12/Obrona +2 |
| 15 | Alarm aktywny: deker Astrotech Industries przybędzie w ciągu 2 tur |
| 17 | Konstrukt Ekspert/Atak +2 (Pancerz), Niszczyciel-7, Kwas-5, Bagienko-4 |
| 19 | Kaskadowy Czarny LOD-8 (Pancerz) (śmiertelny) |
| 21 | Zamknięcie systemu |

Co my tu mamy?

W systemie C znajdują się 2 pliki, którymi mogą być zainteresowane postacie. Pierwszy 30 Mp plik zawiera pełne podsumowanie operacji Discovery, razem z umiejscowieniem magazynu w Kansas. Drugi 200 Mp plik zawiera oryginalne dane z projektu Cydonia. Oprócz tych plików postacie mogą tu znaleźć wiele innych danych cennych dla AresSpace (dosyć drogie na czarnym rynku). Jeżeli deker jest wynajęty, może to wykorzystać, ściągając plik albo dwa jako dodatkową rekompensatę za niebezpieczną robotę. Jeżeli postacie czują, że po powrocie do AresSpace i po zakończeniu tego przydziału zakończą pracę w Ares, mogą skopioować kilka plików samemu jako formę ubezpieczenia. Mogą potem zaoferować te pliki w ramach propozycji powrotu do pracy lub ruszyć w cienie i użyć ich do rozkręcenia własnego interesu.

SPOTKANIE Z PANEM XAVIEREM

Jeżeli postacie zdecydują spotkać się z Xavierem osobiście, będą musiały poczynić ustalenia z jego sekretarką. Najprostsze dla postaci będzie, gdy przyznają szczerze kim są i dlaczego chcą się spotkać z panem X. Jeżeli będą używać fałszywych nazwisk lub dokumentów, Xavier odmówi spotkania z nimi. „Ptaszki wyćwierkały” Xavierowi, że AresSpace przygotował drużynę agentów do prowadzenia dochodzenia w sprawie zdjęć z testamentu Dunkelzahna. Przyjmie (i słusznie), że postacie są tą drużyną i szczegółowo sprawdzi tożsamość postaci, zanim zgodzi się z nimi spotkać.

Xavier nie wie, jak dużo informacji udało się postaciom zdobyć. W szczególności nie ma pojęcia o tym, że postacie wiedzą o operacji Discovery. Jeżeli wspomną coś o operacji Discovery podczas ustalania spotkania z Xavierem, będzie zadziwiony ich umiejętnościami, i niechętnie, ale zgodzi się z nimi zobaczyć po to, by przekonać drużynę, że jest na złym tropie. Podczas spotkania Xavier będzie próbował rzucić wątpliwość na każdy z dowodów zdobytych przez postacie, a dotyczący operacji Discovery. Dlatego lepiej dla postaci jest zachować informacje o operacji Discovery i projekcie Cydonia w tajemnicy, dopóki nie spotkają się z Xavierem osobiście. W ten sposób będą mogły znaleźć odpowiednią okazję, by nakłonić go do mówienia.

Xavier zaprosi postacie do kwatery Astrotech Industries. Wpierw, gdy wejdą do budynku, będą musiały przejść przez wykrywacz metalu i poddać się przeszukaniu przez ochronę. Ochrona skonfiskuje wszelką broń większą od lekkich pistoletów



stanie wezwanych sześciu strażników z karabinami szturmowymi HK227-S, ubranych w kurtki kuloodporne (5/3).

Karl Xavier

B	Z	S	I	SW	C	E	R	Pancerz
3	2	2	5	5	5	4,6	3	3/1

Inicjatywa: 3 + 1k6

Stopień zagrożenia/sprawność zawodowa: 4/4

Umiejętności: Komputer 5, Elektronika 4, Broń palna 3, Przesłuchiwanie 5, Kierowanie zespołem 4, Teoria woj-skowości 3, Negocjacje 4, Psychologia 3

Cybersprzęt: Łączy chipów, Łączy danych z 100 Mp Pamięci,

Sprzęt: Odzież kuloodporna (3/1), Fichetti Security 500 [Lekki Pistolet, 12(m), PA, 6L]

Co wie Xavier

Postacie mogą się dowiedzieć od Xaviera bardzo dużo w trakcie tej sceny, jako że był wtajemniczony w większość tajemnic związanych z operacją Discovery i projektem Cydonia. To czy Xavier powie cokolwiek postaciom, zależy od tego, jak będą się do niego odnosić. Jeżeli będą natarczywi i arogancy, będzie unikał odpowiedzi, udzielając wymijających odpowiedzi w stylu „nie pamiętam tego” lub „przykro mi, ale nie wiem, o czym mówicie”. Jeżeli potraktują go przyzwoicie, odpowie na większość pytań, oprócz takich, które mogłyby sugerować złe postępowanie z jego strony.

Xavier nie wie prawie nic o misji NASA, oprócz tego, że większość danych z niej jest tajna, włączając w to zdjęcia, które pojawiły się w testamencie Dunkelzahna. Wie za to wszystko o operacji Discovery, łącznie z tym, co postacie mogły się dowiedzieć ze wstępnego dochodzenia od podpułkownika Yavina i dr Zeusa. Najważniejsze jest to, że Xavier zna umiejscowienie magazynu w Kansas, gdzie przechowywane są dowody. Wie także prawie

wszystko o projekcie Cydonia łącznie z tym, kto dokonał sabotażu danych, bo to on był jednym z winnych w tej sprawie.

Xavier będzie opowiadał o operacji Discovery, jako że brał udział w tej katastroficznej operacji, ale jego rola była mało znacząca i nie zrobił niczego złego. Nie powie jednak o tej operacji nic z własnej woli, będzie udzielał tylko informacji na konkretne pytania. Będzie starał się uniknąć pytań o jego udział w projekcie Cydonia, szczególnie takich, które mogłyby wydać jego zaangażowanie w sabotaż. Jeżeli postacie zapytają go o ten projekt, przyzna, że pracował przy nim i zamilknie. Nie będzie opowiadał o uszkodzonych danych, chyba że postacie same wprowadzą ten temat. Jeżeli zostanie zapytany wprost o sabotaż danych, będzie uparcie odmawiał odpowiedzi.

Mimo, iż wie o większości poczynań postaci do tej pory, to nie dowiedział się jeszcze o śmierci dr Zeusa i spotkania postaci z Facetami w Czerni (**Przepraszam pana?**, str. 63). Jeżeli postacie poinformują go o tych dwóch zdarzeniach, dojrzą niezdecydowanie na jego twarzy. Jeżeli zdolają przekonać go, iż jest następny na czarnej liście sprzątaczy Zasłony, uda im się wyciągnąć od niego więcej informacji. Jeżeli przestraszą go wystarczająco mocno, przyzna się nawet do tego, że to on zmieniał dane w projekcie Cydonia. Aby tego dokonać, postać musi uzyskać przynajmniej 2 suk-

o i zwróci ją, gdy postacie będą opuszczały budynek. Asystent Xaviera powita postacie i odprowadzi je do pokoju konferencyjnego na dwudziestym trzecim piętrze. Nie odpowie na żadne pytanie dotyczące Xaviera. Zapytany o Astrotech Industries odpowie typowymi korporacyjnymi frazesami.

Dwóch ochroniarzy w kuloodpornych garniturach czeka przed pokojem konferencyjnym. Trzymają Aresy Predatory. Użyj charakterystyk (jeżeli będziesz ich potrzebował) Strażnika służby ochrony korporacji (str. 205, **SR11**), ale daj im odzież kuloodporną (3/1) i Aresy Predatory. Strażnicy mają Stopień zagrożenia/sprawność zawodową 2/2.

Xavier przybędzie do postaci kilka minut po tym, jak te wejdą do pokoju konferencyjnego. Jest okazem zdrowia jak na swoje 70 lat. Ma siwiejące włosy, nosi okulary w cienkich oprawkach i ciemny garnitur. Pod marynarką ma w ukrytej kaburze lekki pistolet Fichetti Security 500. Gdy wejdzie, przedstawi się i zapyta postacie, w czym może im pomóc.

Jeżeli postacie będą usiłowały go zastraszyć lub wyciągną broń, wezwie oddział ośmiu strażników, aby odeskortaowały postacie z budynku. Strażnicy nie rozpoczną bójki, ale będą się bronić, jeżeli zostaną zaatakowani. Mają takie same charakterystyki jak strażnicy przy drzwiach. Jeżeli postacie będą upierały się przy walce, na pomoc zo-



cesy w teście Zmagani Charyzmy, Przesłuchiwanie lub Negocjacji przeciwko Sile woli Xaviera. Jeżeli test powiedzie się, Xavier przyzna się do swojego zaangażowania w sabotaż danych i powie postaciom, że kopia oryginalnych danych znajduje się w magazynie w Kansas. Jeżeli postacie otrzymają 4 i więcej sukcesów na teście Zmagani, Xavier zaoferuje im swoją własną kopię danych, znajdującą się w jego systemie komputerowym. Jeżeli postacie spotkają się Xavierem przed spotkaniem z dr Zeusem lub Facetami w Czerni, Xavier nie zaoferuje im kopii danych.

Mistrz gry zadecyduje, czy drużyna sprzątaczy przybędzie po Xaviera. Oczywiście, jeżeli postacie zwrócą Steele'owi oryginalne dane projektu Cydonia, Xavier może mieć tak samo nieprzyjemną wizytę z wydziału ochrony Aresa.

Następny krok należy do postaci. Jeżeli jeszcze nie spotkały się z podpułkownikiem Yavinem albo dr Zeusem, przejdź do **Podpułkownik Yavin** (str. 60) lub **dr Zeus** (str. 61). Jeżeli postacie chcą sprawdzić magazyn w Kansas, przejdź do **Opowieści Hoffmana**. Jeżeli postaciom wydaje się, że odkryły wszystko co mogły i chcą zakończyć śledztwo, przejdź do **Podsumowania wątków**, str. 70.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Jeżeli postacie bezmyślnie rozpoczęły walkę z ochroną Astrotech Industries, to mogły równie dobrze popełnić samobójstwo przed samym zakończeniem przygody, gdy zbliżyły się do prawdy, po którą ich wysłano. Mistrz gry może pozwolić na ich zabicie (to odczyty graczy zaczynać z wielką, dobrze uzbrojoną ochroną bez wyraźnego powodu!), albo tak ustawić rzuty, by przeżyli. Nie dowiedzą się zupełnie nic, co może być wystarczającą ceną za ich głupotę. Nie dowiedzą się też niczego, jeżeli będą zbyt natarczywi wobec Xaviera i opuszczą budynek z tą samą wiedzą, z którą wchodzili. Jeżeli to się stanie, na scenę może wkroczyć fundacja Draco z kilkoma małymi informacjami. Postacie mogą otrzymać anonimowy telekom lub tajemniczą przesyłkę zawierającą chip optyczny z niezbędnymi informacjami. Użyj tych rozwiązań tylko w ostateczności. Jeszcze raz przypominamy, że gracze będą się lepiej bawili, gdy ich postacie same znajdą wszystkie fragmenty tej układanki. Postacie mogą też ponownie spotkać się z głównymi osobami z tej przygody (oczywiście za wyjątkiem dr Zeusa), aby dowiedzieć się potrzebnych rzeczy.

OPOWIEŚCI HOFFMANA

POWIEDZ IM WPROST

Wpierw emerytowany astronauta, potem paranoiczny naukowiec ginący w krwawy sposób z ręki zamachowca, potem szpieg, który pomógł w największym kancie wszechczasów przestając się w korporacyjną grubą rybę – całkiem niezła akcja. Teraz jedźcie do jakieś milej wsi w Kansas, na farmę Hoffmana, gdzie rząd starego USA pochował wszelkie relikty z nieudanej operacji Discovery. Ta robota jest coraz dziwniejsza.

Wasz lot do Wichita przebiegł idealnie, a samochód wynajęty przez firmę już na was czekał. Dwugodzinna przejażdżka i będziecie na miejscu – w punkcie zero wielkiej tajemnicy. Na co, albo na kogo się tam natkniecie?

NASTROJE

Gdy postacie wejdą do opuszczonego silosu raketowego, powinny poczuć się, jakby trafiły na górę złota. W magazynie składowane są dowody, których poszukują (żeby tylko zdążyli się do nich dostać na czas). Kilka minut po ich przybyciu sprzątacze Zasłony zaatakują postacie. Uwypatnij powagę sytuacji. Jeżeli postacie nie będą działały szybko i nie będą miały odrobiny szczęścia, ich kariery i życie mogą się nagle zakończyć.

ZA KULISAMI

W **Powiedz im wprost** przyjęto, że postacie przyleciały do Wichita i dojechały samochodem do tajnego magazynu. Jeżeli użyły innych środków transportu, mistrz gry powinien odpowiednio zmienić tekst.

Magazyn to stary opuszczony silos raketowy, znajdujący się poniżej farmy Hoffmana, ledwo sto kilometrów na zachód od Wichita, w małym miasteczku Haggard w Kansas. Transport z Houston do Wichita został zorganizowany bez problemu, tak jak i oczekujący na lotnisku w Wichita samochód z firmy. Farma leży jakieś dwie godziny drogi od Wichita po trasie 23 i półtora kilometra na południe drogą 56. Jazda będzie nudna, gdyż farma jest jedynym obiektem wzdłuż całej drogi 23. Rząd USA wykupił farmę od rodziny Hoffmanów w latach 70 XX w. i od tamtej pory miejsce to jest opuszczone.

Do drogi na farmę prowadzi długi podjazd. Niedaleko od chałupy stoi kilka szop. Stary, zardzewiały sprzęt rolniczy stoi bezczynnie na zachwaszczonym polu. Za najdalszą szopą znajduje się studzienka burzowa, wejście do magazynu znajduje się w pobliskim silosie raketowym.

MAGAZYN

Pod koniec dwudziestego wieku magazyn ten pełnił rolę silosu z pociskami nuklearnymi, ale pociski zostały rozbrojone, a silos opuszczony na początku dwudziestego pierwszego wieku. Tak jak wiele podobnych miejsc w całym kraju, jest to idealne miejsce na przechowywanie rządowych tajemnic.

Środki ostrożności

Wejście do studzienki jest chronione przez magzamek i jeżeli drzwi zostaną pokonane siłą, włączy się alarm. Silos jest również usłany wykrywaczami ruchu i ciepła. Wszystkie pojemniki i terminale komputerowe także mają założone alarmy.

Temperatura w silosie jest niska i wynosi 22 stopnie, czujniki ciepła wykryją każdą, nawet najmniejszą zmianę (na przykład ciepło ciała kilku agentów AresSpace). Wykrywacze ruchu mogą stwierdzić każdy ruch szybszy niż kilkanaście centymetrów na minutę. Aby poruszać się bez włączenia alarmu wymagany jest test na Zręczność (5) za każde pół metra, jakie postać chce przejść. Jeżeli jakkolwiek test się nie powiedzie, postać uaktywni czujniki i włączy alarm.

Alarm i czujniki można wyłączyć z konsoli umieszczonej w Pokoju Strażniczym (patrz **Rozkład magazynu** i mapa, str. 68). Obsługa konsoli wymaga umiejętności Komputery. Wyłączenie alarmu lub czujników ciepła i ruchu wymaga udanego testu na Komputery (5). Wyłączenie uaktywnionego alarmu wymaga udanego testu Komputery (8). Konsola może też być obsługiwana umiejętnością Elektronika, ale zwiększ poziom trudności wymienionych testów o +2.

MAGAZYN



Rozkład magazynu

1. Wejście: drzwi do studzienki burzowej są zamknięte na kłódkę, która jest nowsza od drzwi. Postacie będą w stanie wyważyć drzwi bez kłopotu. Za drzwiami, betonowe schodki prowadzą w dół do metalowych drzwi wyposażonych w magzamek poziomu 5. Za nimi, długie stalowe schody prowadzą do kolejnych drzwi chronionych magzamkiem poziomu 7.

Postacie mogą pokonać ten zamek, używając odpowiedniej karty magnetycznej lub uzyskując przynajmniej 1 sukces na teście Elektroniki na poziomie trudności zamka. Jeden sukces otwiera zamek, ale także uruchamia cichy alarm w Pentagonie. Inny cichy alarm powiadamia drużynę sprzątaczy, która jest w drodze na farmę, w czasie gdy postacie wchodzą do silosu. Otrzymanie 2 albo więcej sukcesów otwiera zamek bez włączania alarmu.

Silos znajduje się prawie 50 metrów pod ziemią. Otaczająca ziemia stanowi doskonałą osłonę przed intruzami z astralu, a obie pary drzwi chronione są przez zapory o Mocy 6 (najnowszy dodatek do systemu ochronnego).

2. Pokój Strażniczy: drugie drzwi prowadzą do pokoju, w którym znajduje się małe biurko z jednym krzesłem i konsola do obsługi systemu alarmowego. Ściany pokoju, jak i całego silosu, są betonowe. Na ścianie po prawej stronie jest duże pudło z wielką wajchą z lewej strony. Ten przełącznik kontroluje główne światła w silosie. Gdy zostanie włączony, lampy umieszczone na obu ścianach silosu zaczną się po kolei zapalać, zaczynając od pokoju strażniczego i dalej korytarzem. Lampy te to pojedyncze żarówki w metalowych kłatkach. Po drugiej stronie Pokoju Strażniczego znajdują się stalowe drzwi prowadzące do archiwum.

Konsola jest zasilana z osobnego źródła i jest już włączona, gdy postacie wchodzą. Kilka świecących się na niej białych świa-

telek oznajmia o różnych aktualnie włączonych systemach alarmowych. Jeżeli któryś z cichych alarmów zostanie uruchomiony, gdy postacie wejdą, małe światełko na wierzchu konsoli zacznie migać. Pokój jest ciemny, więc postacie nie mogą nie zauważyć migającego światełka. Jeżeli postać z umiejętnością Komputer lub Elektronika sprawdzi konsolę i wykona pomyślny test na poziomie trudności 5, będzie mogła stwierdzić, że migające światełko wskazuje na alarm.

3. Archiwa: w tym małym pokoju są dwa biurka, komputer osobisty, dwa krzesła i kilka szafek. Tu jest przechowywana ewidencja zasobów magazynu. W szafkach znajduje się tylko kilka papierowych kopii danych o próbkach kamieni i kości marsjańskich. Po drugiej stronie pokoju są stalowe drzwi prowadzące do głównej hali.

Komputer jest wyposażony w CD-ROM i czytnik taśm z danymi, jak również w optyczne złącze chipów. Ma także interfejs złącza danych, więc każda postać wyposażona w złącze danych może obsługiwać komputer bez pomocy klawiatury. Komputer ten jest odizolowany, tzn. nie ma żadnego podłączenia do Matrycy. Komputer był wyłączony, gdy postacie weszły do silosu, ale włączył się wraz ze światłami. Przejrzenie komputera w poszukiwaniu użytecznych informacji wymaga udanego testu na Komputer (4). Baza danych komputera zawiera w sobie spis zawartości silosu. Jeżeli zostanie przeszukana, ujawni, że najnowszą dodaną pozycją jest chip optyczny opisany Cydonia i datowany na 8 grudnia 2042.

4. Miejsce Magazynowania: jest tu kilka skrzyń, w każdej z nich jest jakaś rzecz, próbka lub dane zdobyte w operacji Discovery. Są tu jeszcze dwie pary drzwi. Jedne prowadzą do laboratorium, a drugie do długiego korytarza z pustymi pokojami.

Każdy pojemnik jest zamknięty, większość pleksiglasowymi drzwiczkami z zamkiem z klawiaturą numeryczną. Otwarcie zamka wymaga testu na Elektronikę (5). Pojedynczy sukces otworzy zamek, ale uruchomi alarm. Dwa lub więcej sukcesów otworzą drzwiczki bez uruchamiania alarmu.

Po jednej stronie magazynu jest pokój z piętnastocentymetrową pleksiglasową ścianą. W tym pokoju jest kapsuła, którą Yavin i jeszcze dwaj astronauta powrócili na ziemię. Drzwi w pleksiglasowej ścianie zamknięte są elektronicznym zamkiem z klawiaturą. Wzdłuż krótszych ścian tej prostokątnej komory stoją po dwa stoły laboratoryjne i trzy stołki. Statek jest zbyt ciężki, by można go było wynieść bez pomocy ciężkiego sprzętu, ale jeżeli postacie będą miały ochotę, mogą wziąć kilka małych fragmentów ze sobą.



5. Laboratorium: wiele z badań nad materiałami przywiezionymi z Marsa było przeprowadzonych tutaj. Teraz pokój jest pusty, nie licząc kilku stołów laboratoryjnych, kawałków potłuczonego szkła i niepotrzebnego sprzętu laboratoryjnego. Nic z tych rzeczy nie jest warte wyniesienia.

6. Korytarz do silosu: korytarz ten kończy się w komorze odpalania silosu. Drzwi korytarza zamknięte są magzamkiem poziomu 5. Przeszukanie wszystkich pustych pokoi zajmie postaciom pięć lub sześć godzin – są tu setki metrów korytarza i pokoi. Na najdalszym krańcu silosu jest wyjście – mały szyb wentylacyjny, prowadzący na powierzchnię ziemi. Wyjście jest jakieś dwa kilometry od farmy Hoffmana.

Zawartość pojemników w magazynie

W różnych pojemnikach znajdują się kombinezony kosmiczne noszone przez astronautów z Discovery, różnego rodzaju sprzęt, próbki z piramid i szkieletu (ukazanego na zdjęciach NASA) oraz pokaźna kolekcja danych z misji, łącznie z filmem pokazującym astronautów zbierających próbki. Są tu także nienaruszone oryginalne dane z projektu Cydonia.

Kombinezony są standardowym modelem NASA EVA (dodatkowy moduł mobilności). Każdy z trzech kombinezonów ułożony jest w osobnym pojemniku. Kombinezony są ciężkie i nieporęczne do niesienia. Sprzęt i narzędzia – fiolki na próbki, młoteczki, liczniki Geigera i moduły EVA – ułożone są w kilku mniejszych paczkach. Oprócz modułów EVA, resztę sprzętu można łatwo przenosić.

W niektórych pojemnikach znajdują się małe fiolki z próbkami, kawałkami kamienia z piramid, odpryskami kości ze szkieletu. W innych pojemnikach znajdują się większe fragmenty próbek, od 5 do 8 centymetrów, kilka większych kawałków kamieni i jedna, długa na półtora metra, cała kość, wyglądająca na kość udową. Postacie mogą zabrać ze sobą wszystkie te próbki oprócz kości udowej i większych kawałków kamienia.

Dane, zebrane podczas badań próbek, przetrzymywane są w małym pojemniku obok drzwi do archiwum. W pudle tym znajduje się piętnaście CD-ROM-ów, dwadzieścia taśm magnetycznych i pojemnik na chipy optyczne z trzema chipami w środku. Wszystkie są opisane. Jeżeli postacie przejrzą CD-ROM-y znajdą jeden opisany jako „Ładowniki NASA: dane oryginalne”, który zawiera zdjęcia z ładowników NASA z roku 2001 (także te z testamentu Dunkelzahna). Inny CD-ROM jest opisany jako „Operacja Discovery: oryginalne zdjęcia”, a jeden z chipów optycznych „Projekt Cydonia: dane oryginalne”. Postacie mogą wykorzystać komputer z archiwum, aby obejrzeć dyski, taśmy lub chipy. Chip z projektu Cydonia zawiera 200 minut cyfrowego filmu z powierzchni Marsa. Na filmie wyraźnie widać piramidy i szkielet, pokazany jest także wrak statku z operacji Discovery. Sabotażyści (między innymi Xavier) stworzyli zdjęcie z projektu Cydonia, modyfikując te dane.

Postacie mogą po prostu zabrać wszystkie dyski, taśmy i chipy, a nie oglądać je na miejscu. Jednak takie działanie jest przestępstwem federalnym, za które postacie będą musiały w końcu odpowiedzieć.

DŻENTELMENI Z WIZYTA

Sprzątacze Zasłony przybędą, gdy postacie będą w silosie – 5+2k6 minut po wejściu postaci. Znajdą się tu, by odzy-

skać dane i zniszczyć resztę zawartości silosu. W zależności od tego czy postacie uruchomią cichy alarm, czy nie, sprzątacze mogą być powiadomieni o obecności postaci. Będą mieli pewność, że ktoś jest w środku, jeżeli zobaczą samochód postaci lub jakiekolwiek znaki, że drzwi do studzienki lub magzamki zostały pokonane siłą. Tylko w wypadku jeżeli postacie nie pozostawiły wyraźnych śladów wejścia, ich obecność zaskoczy drużynę sprzątaczy. Niezależnie od tego czy spodziewali się postaci, czy nie, sprzątacze uznają ich za kolejną możliwość wydania tajemnicy i będą starali się ich wyeliminować. Jedyną szansą postaci na przetrwanie jest fakt, że sprzątacze wiedzą, iż ktoś włamał się do silosu, ale nie wiedzą dokładnie kto.

Oddział wejdzie do silosu w standardowej formacji dwa na dwa, dwóch idzie do przodu, dwóch osłania pierwszą parę i tak dalej. Silver, dowódca grupy, ma karty do magzamków i zna wszystkie kody do zamków w silosie. Otwarcie zamka kartą lub kodem wyświetli się na konsoli. Jeżeli postacie znajdą się w pokoju Strażniczym w momencie, gdy sprzątacze wejdą, będą wiedziały, że nadchodzi towarzystwo. Postacie w pokoju strażniczym mogą wykryć wejście obcych, wykonując udany test na Percepcję (4).

Jeżeli oddział wejdzie do pokoju strażniczego (przyjmując, że nie dojdzie tam do starcia z postaciami), sprawdzi na konsoli, które drzwi i chronione pojemniki zostały otwarte. Włączy lub wyłączy światła. Każdy z oddziału wyposażony jest w noktowizor, więc członkom oddziału oświetlenie jest obojętne. Włączenie światła (jeżeli jest wyłączone) lub wyłączenie (jeżeli włączone), zdezorientuje na chwilę postacie, dając przewagę oddziałowi.

Oddział składa się z Silvera, Dziwaka (maga walki) i tylu żołnierzy ile jest postaci. Charakterystyki żołnierzy opisane są poniżej. Charakterystyki i opisy postaci Silvera i Dziwaka znajdują się w **Obsadzie cieni** na str. 71. Oddział da z siebie wszystko, by żadna z postaci nie opuściła silosu żywa. Aby zniszczyć silos, każdy z żołnierzy niesie kilogram materiału wybuchowego C4. Silver ma detonatory. Oddział będzie się starał rozprawić z postaciami, zanim podłoży ładunki. Jeżeli postacie uciekną do silosu, żołnierze będą im deptać po piętach, a tymczasem Silver założy ładunki wybuchowe w magazynie. Założenie ładunków wybuchowych zajmie 10 minut. Jeżeli postacie będą unikały żołnierzy przez ten czas, żołnierze wycofają się, a ładunki zostaną nastawione na detonację 5 minut później. Wycofując się, sprzątacze zniszczą magzamek w stalowych drzwiach do pokoju strażniczego, skutecznie blokując drzwi. Otwarcie tych drzwi wymaga udanego testu na Siłę (9). Każda postać znajdująca się w magazynie, archiwum, pokoju strażniczym lub laboratorium zginie w wybuchu. Aby być bezpiecznym, trzeba wydostać się z pokoju strażniczego i wyjść za zablokowane drzwi lub wbiec do korytarza prowadzącego do komory opalania. Wybuch zrzuca kilkanaście ton ziemi i skał na obszar magazynu, skutecznie odcinając postaciom drogę powrotu. W tym wypadku będą musiały dokładnie przeszukać silos, żeby znaleźć inne wyjście. Postacie zostaną zmuszone do dostania się do Houston na własną rękę, gdyż sprzątacze odnajdą samochód i pozbędą się go.

**Sprzątacze (1 na jedną postać)**

B	Z	S	I	SW	C	E	R	Pancerz
4(5)	4	4	4	3	3	2,8	4	6/4

Inicjatywa: 6 + 2k6**Stopień zagrożenia/sprawność zawodowa:** 4/4**Umiejętności:** Samochód 6, Etykieta (Polityczna) 2, Broń palna 5, Walka wręcz 4**Cybersprzęt:** Łącze danych, Pancerz skórný 1, ISPO, Sterowniki nerwomięśniowe 1**Sprzęt:** Pancerz ciężki częściowy (6/4), Ares Predator [Ciężki pistolet, 15(m), PA, 9S, 1 dodatkowy magazynek, ISPO], Ares Alpha Combat Gun [Karabin Szturmowy, 42(m), PA/S/A, 8S, 2 dodatkowe magazynki, ISPO], Franchi SPAS-22 [Śrutówka, 10(m), PA/S, 10C, 2 dodatkowe magazynki, ISPO], materiał wybuchowy C4 (1 kg), Gogle ze wzmacniaczem światła, Nóż przetrwania [6L Obrażenia]**Uwaga:** Połowa żołnierzy ma Ares Alpha Combat Gun, druga połowa ma śrutówki Franchi SPAS-22.

Jeżeli postacie przeżyją tę scenę, mają wystarczająco dużo dowodów z misji NASA i projektu Cydonia, by usatysfakcjonować swoich przełożonych. W tym momencie postacie powinny powrócić do Houston do AresSpace, aby podzielić się swoimi znaleziskami ze Steele'em. Przejdź do **Podsumowania wątków**.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Największym zagrożeniem w tej scenie jest to, że postacie mogą zostać zabite przez sprzątaczy. Nie modyfikuj rzutów w tej walce. Niech kości padają jak chcą. Postacie wystarczająco głęboko wdepnęły w tę przygodę i teraz czas zmierzyć się z konsekwencjami. Powinny czuć się zagrożone i to naprawdę. Sprzątacze to wykwalifikowani, dobrze uzbrojeni profesjonaliści trenowani do zabijania ludzi takich jak postacie.

Upewnij się jednak, że dasz postaciom szansę na wygraną lub ucieczkę. Jeżeli postacie będą wystarczająco ostrożne lub cwane, może uda im się dożyć następnego ranka. Niech postacie wiedzą, że ciężko zarobiły na swoje zwycięstwo, jeżeli uda im się wyjść z tego cało.

PODSUMOWANIE WĄTKÓW

Gdy postacie będą myślały, że zdobyły już wszystkie informacje, jakie mogły zdobyć, powinny udać się do kwatery głównej AresSpace w Houston i złożyć raport Steele'owi. Odegraj to spotkanie, pozwalając opowiedzieć postaciom całą historię swemu szefowi. To da szansę mistrzowi gry, usłyszeć interpretację zdarzeń według graczy. Jeżeli postacie są w posiadaniu jakichkolwiek fizycznych dowodów, takich jak dane z projektu Cydonia lub cokolwiek innego z magazynu, także powinny to przedstawić.

Steele będzie zainteresowany prawdą o misjach NASA z 2001 i operacją Discovery, najbardziej jednak oczekuje na wiadomości

o sabotażu projektu Cydonia. Będzie bardzo niecierpliwie oczekiwać na odtworzenie oryginalnego filmu i będzie bardzo ciekawy roli Xaviera w tym sabotażu.

Po złożeniu raportu Steele podziękuje postaciom i odeśle je. Jeżeli postacie zapytają, co zrobi z przekazanymi informacjami, powie im, że to nie ich sprawa. Jeżeli drużyna będzie nalegała, by Steele podjął jakieś działania, przypomni im, że są tylko pracownikami związanymi klauzulą tajemnicy, która zabrania im omawiania tego tematu z kimkolwiek. Koniec i kropka.

AresSpace nie robi nic z tymi informacjami... publicznie. Korporacja nie wyjawia nic prasie ani innym mediom. Po zrehabilitowaniu odkryć postaci swoim przełożonym, Steele otrzyma polecenie siedzenia cicho. Ani on, ani nikt inny z korporacji nie kontaktuje się z fundacją Draco, aby otrzymać nagrodę z testamentu Dunkelzahna, jako że przejęcie 1 procenta akcji Ares Macrotechnology wymaga publicznego ujawnienia prawdy. Megakorp zdecydował się nie rozdmuchiwać całej sprawy z jednego prostego powodu – zysków. Kontakty Damiana Knighta z rządem UCAS są ważniejsze dla Ares Macrotechnology niż ten 1 procent udziałów, a Knight wie dobrze, żeby nie zaczynać z rządem.

Jednak trochę informacji przecieknie do cieni. Rozniesie się plotka o dochodzeniu w sprawie zdjęć Marsa z testamentu Dunkelzahna i gigantycznej tajemnicy okrywającej znaleziska. Szczegóły znacznie się różnią, często sobie przeczą, ale jedno jest wspólne w tych plotkach – ktoś odkrył prawdę, a AresSpace i rząd UCAS trzymają ją dla siebie.

Oprócz tego, jeżeli postacie sprawdzą, to okaże się, że podpułkownik Yavin i Karl Xavier nie żyją. Yavin doznał poważnego wylewu, Xavier zginął w wypadku samochodowym w trochę tajemniczych okolicznościach. Tak naprawdę, śmierć Xaviera to zemsta Steele'a. Steele zapłacił swoją cenę za projekt Cydonia dawno temu. Teraz Xavier musiał zapłacić swoją.

Czy w obecnej sytuacji, gdy postacie odkryły ściśle ukrywane, mroczne, rządowe sekrety mogą się czuć bezpiecznie? Tak długo jak będą trzymały język za zębami, nie powinny mieć żadnych problemów. Jeżeli postacie zachowały sobie kopie danych i próbowały ujawnić prawdę, zostaną wywalone z roboty w mgnieniu oka – ale to tylko początek. Znow odwiedzą ich Panowie w Czerni, albo Silver i jego żołnierze (jeżeli przeżyli bitwę w silosie) lub sponsorowana przez Ares drużyna shadowrunników.

Jeżeli postacie umrą lub były przetrzymywane przez Facetów w Czerni aż do wyeliminowania przez Silvera i jego załogę wszelkich śladów operacji Discovery i sabotażu Cydonii, Steele i AresSpace nigdy nie dowiedzą się prawdy. Jeżeli postacie będą nadal żywe, powrócą do swojej pracy, a życie będzie się toczyć dalej jak gdyby nigdy nic. Zaslona nie będzie uważała ich za zagrożenie, bo postacie nie będą mogły udowodnić swoich zarzutów. Jeżeli zaczną o tym mówić, świat uzna ich za kolejnych świrów.

Więc jaka jest prawdziwa historia piramid i szkieletu na Marsie? Czy są one znakami inteligentnego życia? A co z katastrofą operacji Discovery? Czy to przypadek, że statek miał awarię w momencie Przebudzenia na Ziemi. Czy jest coś jeszcze? Odpowiedzi na te pytanie należą już do mistrza gry.



NAGRADZANIE KARMA

Przydziel drużynie karmę za przygodę, tak jak to napisano na tej stronie. Indywidualną karmę przydziel według standardowych zasad (str. 190, **SRII**).

Przetrawianie	1 punkt
Zagrożenie	3 punkty
Odkrycie prawdy o projekcie Cydonia	1 punkt
Odkrycie prawdy o operacji Discovery	1 punkt
Zdobycie oryginalnych danych z projektu Cydonia	1 punkt

ŁĄCZENIE

Jeżeli postacie będą wypytywały swoje kontakty o Karla Xaviera lub Astrotech Industries, użyj poniższych tabel, aby określić czego się dowiedziały.

KARL XAVIER

Odpowiednie kontakty (Poziom Trudności 6)

Każdy Agent Rządowy, Urzędnik, Człowiek Firmy, Johnson lub Kraina Cieni.

Sukces Odpowiedź

- 0 Karl Xavier? Nigdy o nim nie słyszałem!
- 1 Karl Xavier to jakiś prezesunio firmy zajmującej się satelitami w Houston.
- 2 Rządzi Astrotech Industries. To nowa firma – ostatnio wygryza AresSpace, szczególnie jeżeli chodzi o rządowe kontrakty.
- 3 Xavier pracował dla AresSpace. Kilka lat temu pracował w NASA i został przeniesiony po wykupieniu przez Ares Macrotechnology.
- 5+ Ten koleś to same kłopoty. Słyszałem, że pracował dla Departamentu Obrony jako sprzątac. No wiecie, jak ktoś sprawiał kłopoty, to go sprzątał.

ASTROTECH INDUSTRIES

Odpowiednie kontakty (Poziom Trudności 5)

Każdy Urzędnik, Człowiek Firmy, Johnson lub Kraina Cieni.

Sukces Odpowiedź

- 0 Astro-co? To tym wykładają stadiony do baseballa, nie?
- 1 Astrotech Industries to mała firma zajmująca się przestrzenią kosmiczną. Mieści się w Houston.
- 3 Firma zajmująca się przestrzenią kosmiczną, kierowana przez gościa o nazwisku Karl Xavier.
- 6+ Przechwytyują coraz więcej rządowych kontraktów od AresSpace. Mówią, że Xavier ma jakieś kontakty w Departamencie Obrony. Ale to nie ja powiedziałem, rozumiecie, nie?

OBSADA CIENI

Poniższy rozdział opisuje ważniejszych Bohaterów Niezależnych z **Misji: Mars**.

JOHN SILVER

John Silver jest dowódcą oddziału „sprzątaczy”, agentów zebranych do usunięcia śladów operacji Discovery i sabotażu projektu Cydonia. Dowodzi grupą twardych żołnierzy UCAS i swoim kumplem Dziwakiem, magiem walki.

Silver jest wysokim, muskularnym człowiekiem. Nosi krótkie blond włosy. Prawie zawsze ubiera się w garnitur. Podczas ataku na magazyn ma na sobie pancerz opisany poniżej. Silver nie będzie pertraktował z postaciami pod żadnym pozorem, nie ma żadnych oporów przed zabiciem postaci.

Cechy

Budowa: 4 (6)	Inteligencja: 4 (7)
Zwinność: 5 (6)	Siła woli: 4
Siła: 5 (6)	Esencja: 0,625
Charyzma: 3	Reakcja: 4 (8)

Inicjatywa: 4 [8] + 1k6 [4k6]

Wskaźnik ciała: 2,4

Pula Zadań: 2 (patrz Encefalon, str. 49, **Shadowtech**)

Stopień zagrożenia/sprawność zawodowa: 6/4

Umiejętności

Atletyka: 4	Skradanie się: 4
Broń ciężka: 4	Śmigłowce: 4
Broń palna: 6	Teoria wojskowości: 4
Etykieta (Polityczna): 4	Walka bronią: 5
Materiały wybuchowe: 3	Walka wręcz: 5
Samochód: 4	

Biosprzęt

Dopalacz mózgowy (2)
Przyspieszacz Synaptyczny (2)

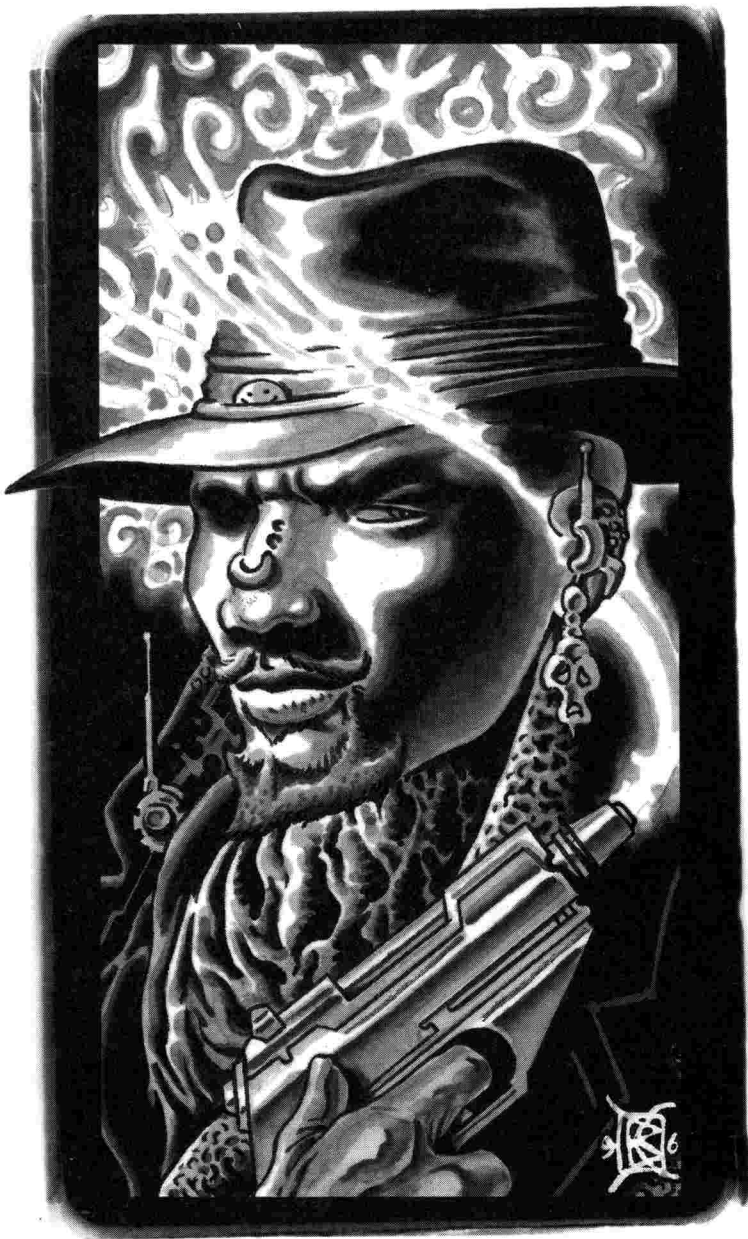
Cybersprzęt (stopnia delta)

60 Mp wewnętrznej pamięci	Łącze danych
Cyberoczy (Wzmacniacz światła, Kompensator błysków)	Pancerz skórny 2
Encefalon 2	Przyspieszacz Reakcji (+2)
ISPO	Sterowniki nerwomięśniowe 1
Komputer taktyczny 1	Syntetyczne mięśnie 1
Łącze chipów	System Ustalania Położenia

Sprzęt

4 Granaty zaczepne [10C Obrażen]
Ares Alpha Combat Gun [Karabin Szturmowy, 42(m), PA/S/A, 8S, 2 dodatkowe magazynki, ISPO, Redukcja odrzutu 2]
Ares Predator [Ciężki pistolet, 15(m), PA, 9S, 1 dodatkowy magazyn, ISPO]
Chip mapowy z mapą magazynu
Detonatory

ciąg dalszy sprzętu na str. 72



Kontrakt DocWagon (Platynowy)
Kuloodporny garnitur (3/1)
Medpakiet
Nóż przetrwania [8L Obrażeń]
Pancerz ciężki częściowy (6/4)
Radiostacja (zestaw słuchawki + mikrofon)

JASON „DZIWAK” MASON, MAG WALKI

Jason „Dziwak” Mason jest weteranem sił specjalnych wojsk UCAS. Po odejściu z czynnej służby dołączył do Zasłony jako agent specjalny. Jest Wtajemniczonym 3 stopnia i twardym przeciwnikiem w walce.

Jest wysoki i znacznie chudszy niż Silver. Ma ciemne, brązowe włosy i brązowe oczy. Zazwyczaj nosi garnitur. Do walki zakłada kuloodporną kurtkę.

Cechy

Budowa: 3 (5)
Zwinność: 4
Siła: 2
Charyzma: 2
Inteligencja: 5

Siła woli: 5
Esencja: 6
Magia: 6 (10)
Reakcja: 4

Inicjatywa: 4 + 1k6

Pula magii: 6

Stopień zagrożenia/sprawność zawodowa: 5/4

Umiejętności

Atletyka: 3
Broń palna: 3
Czarostwo: 6
Etykieta (Korporacyjna): 4
Etykieta (Polityczna): 4
Przywoływanie: 4

Skradanie się: 3
Teoria magii: 4
Teoria wojskowości: 4
Walka bronią: 3
Walka wręcz: 4

Czary

Walki

Podmuch z piekieł: 4
Sfera mocy: 4
Włócznia mocy: 4

Włócznia siły: 5
Taran: 5

Detekcji

Jasnosłyszenie: 3
Jasnowidzenie: 4

Wykrycie wrogów: 3
Osobisty zmysł walki: 5

Leczenia

Uleczenie: 4
Uzdrowienie: 3

Przyspieszenie odruchów (+3): 2

Iluzji

Konfuzja: 3

Manipulacji

Pancerz: 3

Sprzęt

Ares Predator [Ciężki pistolet, 15(m), PA, 9S, 1 dodatkowy magazynek, ISPO]
Fokus czarów walki (3)
Fokus Mocy (4)
Gogle ISPO/Wzmacniacz światła
HK 227-S [LKM, 28(m), PA/S, 7S, 1 dodatkowy magazynek, ISPO]
Kontrakt DocWagon (Złoty)
Kuloodporny garnitur (3/1)
Kurtka kuloodporna (5/3)
Medpakiet
Nóż przetrwania [8L Obrażeń]
Radiostacja (zestaw słuchawki + mikrofon)
Węzeł czarów (Pancerz/2 sukcesy)

WŁADCA GÓRY

OGIEŃ Z NIEBIOŚ: PROLOG

Drzwi zamknęły się z trzaśnięciem, po tym jak młoda kobieta została wrzucona do pokoju. Jej krótko ścięte blond włosy nadały jej męski, wojskowy wygląd ulubiony przez riggerów z T-birdów. Obróciła się, by popatrzeć na swoich porywaczy, ale jej opór przemienił się w uległość pod ich twardymi spojrzeniami. Klapnęła na krzesło i wbiła wzrok w betonową podłogę. Mały pokój był pusty, jeśli nie liczyć jednego krzesła i obiektywów kamery trideo odbijających się w szerokim lustrze na ścianie. Oczy kobiety okolone były głębokimi zmarszczkami, na jej twarzy odbijał się strach i zmęczenie.

– Zaczniemy od nowa? – zapytał jeden z mężczyzn, nadając swojemu głosowi ton fałszywej roztropności. Miał na sobie luźne ubranie, dżinsy i koszulkę wojskową, ale cały był spięty. Jego błękitne oczy błyszczały jak lód, wydając kłamstwo ukryte w słowach.

– Czy mogę odmówić? – spokój kobiety był tak samo fałszywy.

– „Mogę” to takie jednoznaczne określenie. *Możesz* powiedzieć nie, kiedy tylko zechcesz. Ale konsekwencje tego mogą ci się nie spodobać – jego głos był spokojny, prawie miły, słychać było w nim odrobinę bostońskiego akcentu.

– Wiem, że spodoba ci się ponowny pobyt w zbiorniku – w oczach drugiego nie było żadnych emocji. Wyglądał na znużonego.

– Tak – pierwszy mężczyzna uśmiechnął się. – Zaczniemy od początku. Jak się nazywasz?

– Elizabeth Moonstraw – wymamrotała w stronę swoich kolan. Pozostało w niej akurat tyle oporu, by starczyło na taki mały gest.

– Dobrze. Skąd pochodzisz Beth? Mogę ci nazywać Beth?

Gdy wymawiał to imię, jej oczy – w bólu lub gniewie – zwały się do małych szparek, ale odpowiedziała tym samym monotonnym tonem.

– Z Olimpili, Salish-Shidhe.

– Doprawdy? To czemu pilotowałaś T-birda z Transpolarnych Aleutów przez tereny Rady Atabaskńskiej do Maine? Dostawa?

– Może.

– Dla kogo była przeznaczona? Poczekaj, niech zgadnę – omiotł ją wzrokiem z góry na dół, usta wykrzywił mu grymas śmiechu. Jego spojrzenie zatrzymało się na jej złączu danych i przesunęło niżej na muskularne ciało.

– Nie wyglądasz na dziewczynę, która wspina się po górach dla zabawy. Czy to była dostawa dla kogoś, kto tam *mieszka*? A może dla całej gromady?

Uniosła głowę, w jej oczach pojawił się błysk. Przez chwilę zdawało się, że wciąż jest w niej życie.

– Jeżeli już wiesz, to po co to robicie? Ze złośliwości?

Drugi mężczyzna podszedł do niej i położył jej dłoń na ramieniu, w przyjaznym, prawie braterskim geście.

– Od ciebie wymagamy tylko nazwisk, szczegółów, jakiegoś punktu zaczepienia. Dobrze ci płacą?

– Wystarczająco.

– Więcej niż wystarczająco, zważywszy na kłopoty, których nam przysparzasz. Nie daj się prosić, tylko nazwisko.

– Nie mogę wam powiedzieć.

Pierwszy mężczyzna okrążył ją z prawej strony. Przykucnął. Myślę, że możesz. Jeśli nie teraz... coś, zbiornik depriwacji sensorycznej czeka.

Rzuciła się na krzesło, jakby dostała w twarz.

– Nie mogę wam powiedzieć! Proszę! Nie mogę!

– A tak dobrze nam szło – niebieskooki wydawał się zmęczony.

– Naprawdę! Nie mogę! Powiedzieli, że to mnie zabije! – wciskała się w krzesło, jak tylko mogła, każdy mięsień miała napięty jak postronek. Tylko ucisk dłoni drugiego mężczyzny sprawiał, że siedziała. Trzęsła się tak mocno, że wydawało się, jakby miała porwać sobie skórę.

Niebieskooki przyklęknął naprzeciwko niej, próbując ściągnąć jej wzrok na siebie.

– Nie mogą ci nic zrobić, dopóki się tobą opiekujemy. Jeżeli nam powiesz, nie będziesz musiała się o nich martwić.

– Nie rozumiecie. Mówił do mnie. Zabije mnie ogniem z niebios. Gniew Boży zstąpi i wszyscy naznaczeni liczbą smoka i bestii, ci którzy zdradzili świętych, zostaną straceni ognistym mieczem – mówiła jakby recytowała modlitwę. Te dziwne słowa uspokajały ją.

– Jak można ukryć się przed Miastem Boga?

Przez ułamek sekundy jej twarz nie wyrażała niczego. Nagle pojawiło się na niej bezgraniczne przerażenie. Oczy miała tak szeroko otwarte, że prawie rozrywały głowę.

Błysnęły białe płomienie, jak przy eksplozji nuklearnej. Odrywające się chmury czerwieni poderwały obu mężczyzn z ziemi, a skórę oderwały od kości. Nie można jej było dojrzeć w centrum tego wszystkiego.

Z cichym świszczącym dźwiękiem ekran pokrył się plamami białego szumu.

WPROWADZENIE

We **Władcy Góry** postacie są żołnierzami sił specjalnych pracującymi dla rządu UCAS. Ich zadaniem jest odkrycie, co dzieje się we wnętrzu górskiej fortecy na Transpolarnych Aleutach. Brzmi to jak łatwa robota, ale w Szóstym świecie nic nie jest tak proste, jak na to wygląda, w szczególności dla drużyny najlepszych agentów rządowych.

Pad komputerów w 2029 zniszczył duże zasoby ważnych informacji, włączając w to dane o położeniu Fortu Ross – na wpół ukończonego schronu przeciwoatomowo-biologicznego i magazynu broni, który Stany Zjednoczone budowały na obrzeżach Alaski. Fort Ross stał samotnie przez dziesiątki lat, aż do momentu,



gdy w 2051 pułkownik Lawrence Fenmore odkrył kilka pozostałych papierowych zapisków o jego położeniu.

Fenmore, długoletni członek Humanis Poliklubu i zagorzały apokaliptyczny chrześcijanin, uznał swoje znalezisko za dar niebios. Gdy awans ominął go po raz kolejny, zaczął snuć własne sny o potęgę, u których podstawy stał Fort Ross.

Fenmore nie zgadzał się z wieloma podobnymi sobie dyktatorami w sprawie nowo objawionej magii. Dla niego magia była bronią przyszłości. Ten kto nie wiedział, jak jej użyć, ginął z ręki tego, kto jej używał. Fenmore nie miał ochoty być tym pokonanym. We współpracy z kilkoma niezadowolonymi oficerami armii i magiem korporacyjnym, który zwał siebie Archaniołem Michałem, zaczął gromadzić zasoby magiczne w Fort Ross. Po przejęciu na wpół wybudowanej bazy Fenmore rozpoczął rekrutację młodych, magicznie aktywnych dziewcząt z magofobicznych rodzin. Opisywał swój raj na Alasce jako szkołę z internatem, gdzie dzieci zostaną wyuczone, jak używać swoich magicznych talentów w zdyscyplinowany, odpowiednio chrześcijański sposób. Przez następne pięć lat Fenmore i pozostali trzydziestu pięciu dorosłych prowadziło tę wymyślną szkołę wojskową i sektę, zbierając magicznie aktywne dziewczęta z całego świata i przemieniając je w fanatyczną, prywatną armię. Fenmore i jego ludzie zamierzali użyć tej broni przeciwko Tir Tairngire lub Aztlanowi, które uważane były za głównych wrogów Prawdy, Sprawiedliwości i Czystej Rasy. Ostatnio jednak wywiad UCAS przechwycił jedną z dostaw Fenmore'a. Gdy podejrzana uaktywniła przykuty czar, zabijając siebie i agentów ją przesłuchujących, UCAS wysłało oddział Rangers, aby zrobić wywiad na obszarze wokół góry 9347, znanej także jako Fort Ross. Zwiadowcy nigdy nie powrócili.

Władca Góry wysyła postacie jako oddział sił specjalnych, aby dowiedziały się, co dzieje się w środku góry i czy zagraża to bezpieczeństwu UCAS. Uderzenie śnieżycy zmusza ich do wcześniejszego zrzutu. W wichurze tracą sprzęt łącznościowy i jedzenie. W krainie wiecznej nocy, w tajemniczej górskiej fortecy pełnej iluzji, anielskich wizji i śmiertelnych pułapek postacie z wolna przekraczają granicę pomiędzy rzeczywistością a fantazją. Od ciebie zależy, po której stronie jest więcej szaleństwa...

ZACZYNAJĄC

Władca Góry to przygoda na wyższym poziomie z dużą ilością magii i ołowiu i dużym ryzykiem śmierci bohaterów. Przeznaczona jest głównie dla doświadczonych mistrzów gry i graczy.

Gracze i mistrz gry, którzy mają ochotę zagrać we **Władce Góry** jako w pojedynczą przygodę, mogą użyć standardowych zasad ze strony 115 **Shadowrun Kompani: Poza cieniami**, aby stworzyć postacie z sił specjalnych. Bardzo dobrzy runnerzy także mogą wziąć udział we **Władcy Góry**. Armia zawsze potrzebuje jakiegoś alibi (a od kogo łatwiej się wykręcić w Szóstym Świecie niż od runnerów?). Aby poprowadzić przygodę dla drużyny runnerów, patrz **Operacja Dłoń** (str. 76). Jeżeli postacie są już w jednostce do zadań specjalnych, ta misja jest ich szlachetnym obowiązkiem, o czym doskonale wiedzą.

Dowódcą oddziału w tej misji jest bohater niezależny o kryptonimie Łamacz Serc. Jak napisano, Łamacz Serc zginie na początku misji, a jego śmierć sprawi, że drużyna będzie musiała najważniejsze decyzje podjąć sama. Jednak jego przemowy

i działanie na początku przygody, pomogą stworzyć wojskową atmosferę. Jego śmierć wstrząśnie postaciami, dzięki czemu będą ostrożniejsze i zdadzą sobie sprawę jak poważna jest ta zabawa. Śmierć Łamacza Serc będzie miała jeszcze większy wpływ na postacie, jeżeli zostanie on wprowadzony do gry przed rozpoczęciem **Władcy Góry**. W aktualnej kampanii sił specjalnych może zostać przydzielony do dwóch albo trzech misji przed **Władcą Góry**. Jeżeli postacie są runnerami, Łamacz Serc może być ich Johnsonem, rządowym fikserem, wojskowym doradcą lub po prostu przyjacielem. Charakterystyki Łamacza Serc opisane są w **Obsadzie cieni**, str. 93.

Pora roku we **Władcy Góry** jest ważna tylko ze względów opisowych. Jeżeli zmienisz porę roku na lato, upewnij się, że opiszesz kilka dni ciągłego słońca, a nie ciemności.

Władca Góry przyjmuje, że postacie są członkami armii UCAS, ale mistrz gry może zmienić ją na każdą inną armię pasującą mu do kampanii. Jeżeli armia w której służą postacie, należy do państwa, które kiedyś wchodziło w skład Stanów Zjednoczonych (Wolny Stan Kalifornia lub NAN), dokumenty o Fortie Ross mogły zostać odkryte w jednej z byłych baz wojskowych USA. To jest także możliwe w przypadku Ligi Karaibskiej, gdyż na Karaibach było wiele baz amerykańskich. Postacie pozostające w służbie innych państw, będą musiały dowiedzieć się o działalności Fortu Ross innymi sposobami – przez piracką transmisję, przemyt T-birdami lub od rodziny jednej z dziewczynek wysłanych do szkoły z internatem Fenmore'a. Taka zmiana nie ma jednak wpływu na pozostałą część przygody.

ODGRYWANIE KOMANDOSÓW

Na liście marzeń każdego runnera jest rządowa zgoda, na to co robi – żadnego strachu przed Samotną Gwiazdą, najlepszy sprzęt jaki można dostać i stała pensja. Ale odgrywanie członka oddziałów specjalnych, to coś więcej niż robienie tego samego co runner, tylko bez żadnych konsekwencji. Oddziały specjalne są częścią armii, gdzie wykonywanie rozkazów jest jak oddychanie. Bycie w oddziałach specjalnych znaczy, że kochasz swój kraj, będziesz go bronił przed wszystkimi niebezpieczeństwami i nie zawahasz się umrzeć za niego. W twój umysł nie wkradają się wątpliwości. We **Władcy Góry** postacie muszą dostać się do górskiej fortecy należącej do paranoidalnego, religijnego fanatyka. Zadanie to wymaga subtelności i mistrzostwa we wszelkich aspektach rozpoznania. Jeżeli postacie zostaną odkryte, będą walczyły z przeważającymi siłami i zginą honorowo lub wycofają się i zginą zhańbieni. To nie honor zawieść swój kraj.

Mimo iż na pierwszy rzut oka dekerzy i riggerzy wydają się niepotrzebni w tej misji, pamiętaj, że jako członkowie sił specjalnych otrzymali doskonałe przeszkolenie bojowe, nawet jeżeli do ich obowiązków należy co innego. Tak więc umiejętności Elektroniki i Komputerowe będą tak samo potrzebne w tej misji jak umiejętności walki. Jeżeli będziesz prowadził tę przygodę dla nowo stworzonych postaci, wszystkie one zaczną grę z Przewagą Zarejestrowanego Sprzętu. Nie potrzeba żadnych Ułomności, aby wyrównać tę Przewagę. Wszystkie postacie posiadają także SIN-y. Inne Przewagi albo Ułomności muszą być kupowane osobno. Jeżeli jest to pierwsza przygoda postaci, powinny ją zacząć z Pulą Karmy w wysokości 3 i 20 punktami Dobrej Karmy, aby odzwier-





ciedlić trening, jakiemu zostały poddane. Jeżeli gracze będą chcieli, mistrz gry może poprowadzić kilka misji treningowych, zanim rozpocznie przygodę. W takim wypadku Karma postaci będzie zależała od poczyniń podczas tych misji. Pomysły na przygody są opisane na str. 116 w **Shadowrun Kompan: Poza cieniami**.

Jeżeli gracze i mistrz gry wolą, by w tej przygodzie brali udział runnerzy, mogą tak zrobić. Zapłata będzie wysoka, około 60 000 nujenów na głowę. Wszelki potrzebny sprzęt, którego postacie nie są w stanie zdobyć na ulicach, może być im dostarczony z wojska przez Łamacza Serc. Przy czym mistrz gry nie powinien dawać graczom dostępu do specjalnego sprzętu komunikacyjnego, specjalnych ubiorów termicznych czy sprzętu wojskowego, którego normalnie by nie otrzymali. Jeżeli drużyna będzie potrzebowała dużo sprzętu, ich wojskowy pracodawca może obniżyć zapłatę (myślicie, że armia UCAS siedzi na forsie?).

Specjalny ekwipunek do tej misji opisany jest w **Operacji Dłoni**.

OPERACJA DŁOŃ

POWIEDZ IM WPROST

Wydaje się, że powietrze stoi w dźwiękoszczelnym pokoju, odkąd generał Daly zamknął drzwi i powitał was. Uśmiechnął się ironicznie, a wy przygotowaliście się na najgorsze. Możecie się założyć, że to nie będzie kolejna misja treningowa.

– Panie i panowie – zaczął – 3 grudnia o 2:33:15 standardowego czasu pacyficznego, nasze satelity obronne odkryły obiekt nad obszarem Transpolarnych Aleutów, w niewielkiej odległości od pasma górskiego na Alasce. Nasi spece od fotografii zidentyfikowali go jako nisko latający, średnio opancerzony statek klasy Whiteout, utrzymujący się przy odnodze rzeki Kuskokwim. Udał się skany wskazują, że poruszał się z szybkością 320 km/h. Nie muszę wam mówić, że to bardzo mało jak na T-birda. Więc albo przygotowywał się do lądowania, albo miał awarię. Nie stwierdziliśmy żadnej eksplozji.

Według naszego wywiadu, u podnóża góry, z południowej jej strony, 6200 m nad poziomem morza, znajdują się jakieś poważne umocnienia. Nasi technicy przeprowadzili pośredni skan i stwierdzili obecność obrony przeciwlotniczej, łącznie z działkami przeciwlotniczymi. Najwyraźniej ktoś lub coś nie ma ochoty, by to odnaleziono. Umieszczenie pod górą zabezpiecza w pewnym stopniu naszych tajemniczych ludzi przed efektami bombardowania nuklearnego, dając naturalną ochronę przed atakiem z przestrzeni astralnej i ukrywając wszelkie działania przed satelitami szpiegowskimi.

T-bird wylądował na terenie Rady Atabaskańskiej w drodze do Maine, gdzie pobrał ładunek sprzętu. Dotarliśmy do riggera, zanim zdążyła powrócić do swojego pojazdu i przesłuchaliśmy ją. Rezultaty były... – Daly przestał mówić i potrząsnął głową – sami zobaczcie.

Pstryknął pilotem i ściana się rozjaśniła.

Przeczytaj na głos Ogień z niebios (str. 73), jest to scena jaką obejrzą postacie. Kontynuuj, czytając poniższy tekst:

– Obiekt miał coś, co specjaliści nazywają przykutym czarem podmuch z piekiel, nastawionym na aktywację po słowach „Mia-

sto Boga”. Jak się domyślacie, nie każdy uliczny śmieć ma do dyspozycji wóz pancerny klasy Whiteout czy magiczną bombę korową. Niestety nasza osłona magiczna podczas przesłuchania była dosyć cienka, dlatego nikomu nie udało się przechwycić czaru, zanim to się stało.

Tu właśnie zaczyna się wasza misja o kryptonimie Dłoni. Waszym pierwszorzędnym zadaniem jest stwierdzenie czy ten kto lub to, co znajduje się pod tą górą, stanowi jakiekolwiek zagrożenie dla bezpieczeństwa UCAS. Macie przedostać się do wnętrza góry i sprawdzić czym jest to Miasto Boga. Jeżeli uznacie, że macie wystarczająco dużo dowodów, skontaktujecie się z nami. Jeżeli stwierdzimy, że wasze znalezisko jest zagrożeniem, zneutralizujecie je.

Oficjalnie ta operacja nie ma miejsca. Gdy zostaniecie zrzućeni, tam gdzie macie być, nie będziecie dysponowali żadnymi biomonitorami, żadną cybernetyką lub sprzętem z numerami seryjnymi, a wasze SIN-y zostaną czasowo wyeliminowane. Magiczne połączenia zostaną zerwane, rytualne próbki zniszczone. Jeżeli zaznacie jakiś strat, pamiętajcie, że priorytetem misji jest jej tajność.

Punkt zbiorczy jest umiejscowiony 63 stopnie 22,9660 minuty szerokości geograficznej północnej i 148 stopni 31,6518 minut długości geograficznej zachodniej. Jeżeli nie będzie od was znaku przez tydzień, uznamy że operacja się nie powiodła.

To dla was nie pierwszyna, panowie. Sprzęt w pojedynkę, sprawdzenie czwórkami, załadunek w ośmiu. Jakies pytania?

Przeczytaj poniższe, gdy postacie będą gotowe do wyruszenia:

Mimo iż zimowy wiatr wieje ostro w wasze twarze, prawie tego nie czujecie przez wasze ocieplane ubrania. C-260C czeka już na pasie startowym. Z ryczących silników wydobywają się kłęby pary. Do wielkiego i ciężkiego wariantu C ładują sprzęt. Srebrnoszary kadłub pojazdu połyskuje polimerowo-rutenowym kolorem.

Wdrapujecie się po rampie do wnętrza ciemnego kadłuba i szybko zapinacie się pasami. Tu nie ma miejsca na „ja nie potrzebuję zapinać pasów”. Sprzęgnięty C-260 startuje prawie pionowo w górę i nie potrzeba wam rozpoczynać misji z nieprzyjemnymi siniakami i obiciami.

– Hej chłopaki! – krzyczy rigger przez telekom. – Testuję, testuję. Witam na pokładzie. Możecie mnie zwać Wonder Woman, bo znajdujecie się na Niewidzialnym Odrzutowcu.

NASTROJE

W pełni wojskowa atmosfera. Daly robi wszystko według regulaminu. Mimo iż na wasze pytania odpowiada chętniej niż standardowy trep, to zjada takich żołnierzy, co wahają się wykonać jego rozkazy.

To nie jest zwyczajna robota. Postacie wyruszają na nieznany obszar, gdzie będą odcięte od reszty świata, nie mając pojęcia, czego się spodziewać. Nagranie jest przerażające – ubarw szczegół, tak by wyglądało, jakby wybuch pochodził znikąd. Potem Daly wyjaśni to.

Ten dzień jest ostatnim dniem spędzonym w bazie przed wyruszeniem na misję, która może kosztować postacie życie. Odegraj pożegnanie z rodzinami i przyjaciółmi. Niech ułożą swoje sprawy na wypadek, gdyby miały już nie powrócić. Potem są

trzy dni w izolacji, podczas których sprawdzają sprzęt, udoskonalają swoje umiejętności przeżycia i modlą się o powrót.

ZA KULISAMI

Postacie zostały wyznaczone do wykonania brudnej roboty, sprawdzenia tajnych zabudowań na Transpolarnych Aleutach. Gdy już zrobią wszystko, co miały zrobić przed odprawą, przeczytaj **Powiedz im wprost**. Po odprawie, Daly pozwoli na krótką sesję typu pytanie-odpowiedź, ale nie powie wiele więcej niż do tej pory. Według niego, armia UCAS wie, że tajna budowla istnieje we wnętrzu nie nazwanej góry na Alasce. Złapali riggerkę z T-birda, który zaopatrywał obiekt w jedzenie, ale gdy zaczęli ją przesłuchiwać, wypowiedziała słowa „Miasto Boga” i uwolniła przykutą czar podmuchu z piekieł. Daly wie także, ale nie wyjawia tego, że wojsko wysłało oddział zwiadowców, aby przyjrzeć się temu bliżej. Zwiadowcy nigdy nie powrócili. Daly zatrzyma sobie tę tajemnicę, gdyż nie widzi powodu, by postacie wiedziały o tym drugim oddziale, bo może to wywołać tylko obawy. W rzeczywistości istnieje wiele więcej informacji o tym obiekcie niż ktokolwiek ma ochotę powiedzieć, ale postacie nie będą miały okazji się tego dowiedzieć aż do sceny **Idźcie beze mnie**, str. 82.

Postacie zostaną zrzucone tak blisko podnóża gór, jak tylko wojskowy rigger zdoła podprowadzić samolot, ale z zachowaniem odpowiedniego zapasu, by nie uruchomić alarmu lub obrony przeciwlotniczej. Postacie mają rozkazy wślizgnięcia się do górskiej bazy i sprawdzenia, czy tajemnicza baza stanowi zagrożenie dla UCAS. Informacje, które do tej pory zebrano, sugerują iż tak jest. Poważne magiczno-obronne zabezpieczenia sugerują coś, czego można się obawiać – ale z tego co wiedzą postacie, może się równie dobrze okazać, iż jest to baza współpracowników UCAS, utrzymywana w tajemnicy przez jakieś organizacje rządowe.

Postacie muszą zachować całkowitą tajemnicę dotyczącą misji. UCAS nie życzy sobie, by ktokolwiek wiedział, że wysyła tam wojsko, więc gdy postacie stwierdzą, że zobaczyły już wystarczająco dużo, muszą skontaktować się z Dalym, by otrzymać dalsze rozkazy.

Jeżeli ktokolwiek zapyta, co zrobić, gdyby nie byli w stanie skontaktować się ze swoimi przełożonymi, Daly powie im, by zdali się na własną ocenę. Postacie są profesjonalistami – oczami i rękami UCAS i ich przełożeni zaakceptują każdą ich decyzję. Sesja po odprawie to dobry moment na wprowadzenie Łamacza Serc, jeżeli jeszcze tego nie zrobiono. Jest o stopień lub dwa starszy niż postacie i jest dowódcą oddziału na czas misji. Jego opis i charakterystyki znajdują się w **Obsadzie cieni**. Odegraj jego postać tak, by postacie odnosiły się do niego przyjaźnie, ale z respektem. Muszą się go słuchać, ponieważ jest wyższym oficerem, ale tak będzie fajniej się grało (i będzie większym szokiem, gdy zginie), jeżeli wszyscy będą go autentycznie lubić.

TO JEST WOJSKO...

Gdy postacie przestaną zadawać pytania, lub gdy zapytają o sprzęt, Daly wyśle je do zbrojowni. Pozwól wziąć postaciom wszystko, co może przydać się w tajnej misji (czołg na przykład nie będzie odpowiedni). Ale upewnij się, że nie biorą więcej, niż będą mogli później łatwo przenieść. Armia nie ma możliwości dostarczenia wiele magicznego sprzętu, bo ezoteryka nie jest jej dziedziną. Ma wiele fetyszy, jednorazowych jak i odnawialnych,

ale niewiele fokusów. Jeżeli postacie nie będą miały żadnych preferencji, zostaną wyekwipowane następująco:

- Jedna albo więcej kart do magazamków o poziomie określonym przez mistrza gry.
- Lekki Pancerz Wojskowy (str. 54, **Fields of Fire**) z reduktorem termicznym (sprowadzającym termografię do normalnego obrazu), arktycznym kamuflażem, pokryciem termicznym, systemem Battletac, wysokościomierzem, GPS-em i systemami obserwacji ultradźwiękowej i termicznej. Jeżeli postacie będą wołały zrzut do wody i będą potrzebowały pancerza, w którym będą mogły pływać, otrzymają Pancerz dopasowany 3 połączony z termicznym strojem nurka. Pamiętaj, że systemy obserwacji liczą się jak elektronicznie stworzony obraz przy rzucaniu czarów.
- Karabin maszynowy Colt Cobra TZ-112 z tłumikiem, ISPO, 640 pocisków APDS i podczepianym granatnikiem z dalmierzem, czasowe minigranaty, Colt Manhunter z ISPO o podobnej amunicji, granaty oslepiające.
- Zestaw przetrwania z odrobiną paliwa, zapalniczką, przenośną kuchenką, wysokoenergetycznym jedzeniem, medpakietami, trauma-plastrami, nożem przetrwania Redstone i wysokotemperaturowym palnikiem.
- Ocieplane namioty i ubrania, także arktyczne kamuflaże do spania.
- Zestaw narzędzi mikrotronika, trochę światłowodów i rolka taśmy samoprzylepnej.
- Buty na śnieg, sprzęt do wspinaczki po górach i spadochrony.
- Wyrzutnia pocisków wielorazowego użytku z głowicami przeciw pojazdom lub niszczącymi, po dwa kilogramy na osobę C-12 i detonatory (w razie gdyby trzeba było coś zneutralizować).
- Elektryczny pojazd trójkołowy Thundercloud Pinto.

Manewrowość	Szybkość	B/P	Oslona	Autopilot	Cena
Pinto	4/2	15/4	3/0	8	0 35 000Y
Siedzenia: Pojedynczy fotel kubelkowy + 2 siedzenia tylnie					
Ładowność: 450 cml					
Ekonomika: 1 litr/50 km Paliwo: wewnętrzny zbiornik /50 litrów					
Dodatki: opcjonalne składane pokrycie jest szczególnie popularne na dalekiej północy, jako że daje całkowitą ochronę równoważną Pancerzowi 1 i pozwala na ogrzewanie wnętrza. Cena (razem z systemem grzewczym) 5 000 Y.					

Niech gracze tu sobie poszaleją. Przecież o to właśnie chodzi w kampanii sił specjalnych, nie? Gdy wszyscy będą już gotowi, przeczytaj drugą część **Powiedz im wprost**.

ŁĄŻENIE

Jeżeli postacie będą wypytywały się po bazie o operację Dłoi, o Moonstraw lub rozpoznanie satelitów, niech wykonają test Etykiety (Wojskowej) (6), a następnie porównają wyniki z tabelą sukcesów na str. 78. Na pytania o Miasto Boga dostaną odpowiedzi bez sensu, brzmiące jak wyjątki z Księgi Objawienia. Nikt nie będzie miał żadnych innych odniesień do tego tematu.

PROPOZYCJA NIE DO ODRZUCENIA

Jeżeli postacie są runnerami, a nie wojskowymi, mistrz gry musi wymyślić, jak wprowadzić je do gry. Jakiś oficer lub dwóch

**Sukcesy Odpowiedź**

- 0 Transpolarne Aleuty? Dam ci radę – nie liź swojej cyberreki, jak już tam będziesz.
- 1 Dłoń? Myślę, że brzmi groźnie i zjednoczone dowództwa dadzą klapsa każdemu, kto tam siedzi.
- 2 Daly nadał nazwę tej operacji, tak słyszałem. Nie mają pojęcia z czym wojują. Dlatego tak ją nazwali. Dłoń – jest taki sposób na sprawdzenie, czy w gniazdku jest prąd – wsadzić do niego palce.
- 3 Nie powinienem wam tego mówić. Pamiętacie Sy Whittakera? Przyjaźniłem się z nim. Został przewieziony do nieznanego obszaru – tajna operacja – on i jego drużyna nigdy nie powrócili. To ma coś wspólnego z tą rigger Moonstraw i jakąś cholerną tajemnicą. Jeżeli coś pójdzie nie tak, Daly będzie trzymał to w tajemnicy. No wiecie, samowolą można zrujnować sobie karierę.
- 4 Taa, znam kilku tajnych agentów i runerów. Moonstraw miała sporo znajomych w różnych grupach, zdaje mi się, że to mogło się rozrosnąć. I tyle. Więcej nie powiem.

może się pojawić u ich drzwi (o, powiedzmy, 6 rano) i zaoferować dużą zapłatę, nieźle zabawki i puszczenie w niepamięć wszelkich przewinień w zamian za oddanie ojczyźnie małej przysługi. Wojsko może też zastosować twardą taktykę – może porwać postacie lub przetrzymać ich ukochanych. Może także wspomóc postacie w trakcie jakiejś akcji. Jeżeli postacie pomogły Dunkelzahnowi w **Super Tuesday** lub **Shadows of the Underworld** lub pomogły odkryć tajemnicę morderstwa Yeatsa (**Shadows of the Underworld**), ten sam fikser lub agent, który ustawiał im tamte roboty, może zarekomendować ich do tego zadania. Armia może robić rzeczy, o których postacie nie mają pojęcia, nieważne jaką mają uliczną reputację lub ile korporacji umieściło ich w Top Ten czarnej listy. Armia zawsze może postawić postacie przeciwko Doskonałym przeciwnikom (patrz str. 85, **SRKomp**). Ale wojsko wynajmuje ludzi po to, by chronić bezpieczeństwo państwa, a nie zwiększać zyski korporacji. Dlatego będzie bardziej stanowcze niż przeciętna korporacja w zdobyciu tego, czego potrzebuje.

I ostatnia rzecz. Pamiętaj, że jeżeli armia UCAS zbiera jakiś szlam z ulic na ważną misję, to dlatego, że nie ma ochoty, by pozostały jakieś ślady prowadzące do niej, albo dlatego, że domyśla się, że nikt nie wyjdzie z tej misji żywy, a nie ma ochoty tracić własnych dobrych ludzi w samobójczej misji. Mistrz gry może zmieniać sumę podaną we **Wprowadzeniu** (str. 73), tak jak uważa to za stosowne, ale powinna to być jedna z największych wypłat, jakie dostała drużyna.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Postacie nie mogą odmówić tej misji. Taka jest ich praca i dopóki nie mają ochoty ruszyć w cienie, mają wykonywać rozkazy. Gracze odgrywają najbardziej uzdolnionych skubańców na całym świecie, a misja taka jak ta powoduje u nich podniesienie się poziomu adrenaliny. Nie zaangażuj się zbyt w przydzielanie sprzętu – jest wiele zabawek, a postacie powinny szybko ruszyć do akcji.

UPADEK**POWIEDZ IM WPROST**

Całkiem porządnie rzuca tej nocy C-260. Jest 04:51:00 czasu lokalnego, gdy Wonder Woman krzyczy do komunikatora.

– Okay, skubańcy! Mamy kłopot! Przed nami arktyczna burza! Cholerne 80 km/h, góry i zamarzający deszcz! Albo podniesiemy tego ptaszka nad nią i zrzucimy was przez burzę, albo posadzimy was wcześniej i będziecie musieli wykorzystać te motorki.

Łamacz Serc, niesamowicie wysoki w swoim pancerzu, patrzy po kolei na każdego z was. Przez system komunikacji Battletac dochodzi jego chłodny i spokojny głos.

– To jak, zawieziemy i zamienimy się w dżem truskawkowy, czy zrobimy sobie małą przejażdżkę? Tak jest! Baczność! [Imię], ty prowadzisz sygnał dla skrzyni A. – [Imię], ty go osłaniasz! Ja prowadzę sygnał skrzyni B, [Imię] osłania mnie! [Imię] do skrzyni C, [Imię] osłania go! [Uwaga dla mistrza gry – to wszystko oznacza wyrzucenie skrzyni ze sprzętem przez luk i sprowadzenie jej jak najniżej się da, a następnie odpalenie zdalnie sterowanego spadochronu.]

Gdy robicie ostatni przegląd, Łamacz Serc przechodzi linię. Podchodźcie do skrzyń, czując wagę Pinto i sprzętu który testowaliście.

– Okay, Miasto Boga będzie miało nowych mieszkańców. [liczba postaci] złych sukinsynów zapuka do ich drzwi i pokaże im, kto jest prawdziwym władcą góry. Nie obchodzi mnie czy to zasmarkany warsztat Świętego Mikołaja, czy legowisko Lofwyr! Jesteśmy bardziej źli od szatana i lepiej uzbrojeni niż bóg czy Ares! Damien Knight spuściłby na to atomówkę z orbity. Cóż, atomówki nawet nie drasnęłyby tego miejsca, dlatego wysłali nas! Zrobimy sobie prywatny wulkan i będziemy piekli kielbaski w lawie. Kapujecie? Pamiętajcie, w drodze na dół połączcie się z resztą drużyny. Nie mamy czasu na dodatkowe poszukiwania małych, zagubionych owieczek, gdy mamy poważną robotę do odwalenia.

Gdy C-260 wbił się w burzę, zatrzęsło nim. Czas się zebrać, albo się zamknąć. Łamacz Serc krzyczy „JAZDA!” i uderza w przycisk na Battletacu. Z łoskotem otwiera się rampa. Pod spodem nie ma nic poza ciemną, zamarzającą warstwą chmur.

Rzucacie się w otchłań z okrzykiem, lecicie w dół, przez pierwsze sekundy nie czując oporu. Nagle BAM! Lodowy strumień uderza w was jak ciężarówka. Nie czujecie zbyt dużo przez te bojowe ubranka, ale wiatr rzuca wami jak tornado mikrochipami.



Jeżeli postacie wykonają test Atletyki (5), przeczytaj poniższe:

To nie było takie trudne, gdy już sobie z tym poradziliście. Teraz spadacie przez niskie chmury z prędkością graniczną tak, że albo staniecie się dobrą imitacją kraba zmiążdżonego młotem albo paskudną maszyną gotową rozwalić kilku złych gości. Sprawdzacie swoje wysokościometry i Battletace i patrzycie, jak cyferki na nich maleją.

TRACHI! Przebiliście się przez chmury. Kraina pod wami pokryta jest bielą. Lecicie w dół na przełęcz pomiędzy kto-wie-ilo-ma górami nad rzeką Kuskowim.

Gdy postacie wylądują, przeczytaj poniższe:

Poza burzą? Czy ona powiedziała poza burzą? Nie macie pojęcia skąd ta Wonder Women pochodzi, ale tam, gdzie wy mieszkacie, nazywają to gradem. Poprawiacie czasie spadochronów. Lecicie 60 km/h w bok – przygotowujecie się do poważnego szorowania, gdy wasze nogi dotkną lodu. To bardzo nieprzyjemny zjazd narciarski, ale wasz pancerz zapewnia wam otarcia zamiast poważnych ran. Zatrzymujecie się i odzyskujecie zmysły. Wasz wyświetlacz taktyczny pokazuje wam pozostałych członków oddziału całkiem blisko, ale punkt oznaczający pojazd śnieżny i sprzęt są już prawie pół kilometra od was.

NASTROJE

Machismo aż do granic.

Burza nadchodzi nienaturalnie szybko, zmieniając ładny dzień w wir zamarzającego deszczu. Skok jest przerażający. Trzeba przejść w czasie burzy przez nieznany teren, oddalony o kilometry od prawdziwego celu. W momencie gdy postacie odkrywają, że straciły połowę sprzętu, strach i adrenalina powinny podskoczyć (a jeszcze nie doszło do kontaktu).

Przy okazji, żołnierze UCAS skacząc wołają raczej Tyee lub Kojot, a nie Geronimo.

ZA KULISAMI

Lot z UCAS lub nawet z Seattle na Alaskę to poważny kurs. Początkowe godziny są spokojne, nawet zabawne, ale minie dużo czasu zanim postacie znów poczują spokój. Oboje Wonder Woman i Łamacz Serc są zawodowymi żołnierzami, mają także swoje nawyki. Oboje są gadatliwi, rozprawiają w podnieceniu z nadchodzącej robocie.

Z żołnierzy powoli będzie schodzić napięcie, lecz jeszcze z dala od celu pojawi się nowy problem – wpadną w burzę. Przeczytaj postaciom **Powiedz im wprost** i nie daj im wiele czasu do zastanowienia. Mają prosty wybór – jeżeli zaczekają i będą starali się dostać bliżej góry, jest całkiem prawdopodobne, że samolot się rozbije. Nawet jeżeli się tak nie stanie, znajdą się na wysokości kilku tysięcy metrów, gdzie tylko kawałek jedwabiu będzie ich oddzielał od najgorszej z zanotowanych arktycznych burzy.

Łamacz Serc żyje z tego. Jest maniakiem, wykrzykuje pół-inspirujące, pół-szalone mowy w ryczący wiatr, gdy przygotowuje się do skoku. Każdy ma swój sprzęt przy sobie w plecaku, ale większe rzeczy – namioty, dodatkowe ubrania, sprzęt łączności-

wy, pojazdy śnieżne są rozdzielone w trzech skrzyniach A, B, C, które mają własne spadochrony.

Postacie pozostaje niewiele minut do uderzenia burzy, a kilka z nich zostanie straconych na szaleńczą jazdę w dół. Wiatr ryczy zbyt głośno, by mogły się słyszeć bez krzyku. Gdy któraś z postaci skacze, wygląda jakby była pożerana przez ciemność. Błyskawice i grzmoty prawie się nakładają, a chmury pod cielskiem C-260 tak rosną, że wydają się prawie materialne.

Postacie przeżyły podobne sytuacje podczas swojego rozległego treningu, więc mogą skoczyć bez większych kłopotów. Jeżeli postacie są runnerami lub nie miały doświadczeń ze spadochronami, muszą wykonać test Siły woli (5), aby nie dać się nerwom.

Po wyskoczeniu z samolotu wszystkie postacie muszą wykonać test Atletyki (5), aby uzyskać sterowność w kompletnej czerni chmur. Kluczem jest manewrowanie w stronę pozostałych członków drużyny i połączenie się tak, żeby wszyscy wylądowali na tym samym obszarze. Jeżeli test się powiedzie, postać uzyskała kontrolę nad spadochronem i będzie mogła efektywnie sterować w stronę reszty drużyny. Pozostałe postacie, którym się nie powiodło, mogą wykonać drugi test po wyjściu z chmur. Jeżeli oba testy się nie powiodły, postać otwiera spadochron i ma dużą szansę na udane lądowanie, ale szarpnięcie po otwarciu zniesie ją z kursu. Wszystkie postacie wykonują test Atletyki (5) (7 – jeżeli pierwszy się nie udał), aby sterować spadochronem i określić, jak blisko siebie wylądują. Jeżeli ten test się nie powiedzie, postać uderza w ziemię. Musi oprzeć się ranie 4C Ogluszenia i 4C Fizyczne, używając tylko Budowy. Skrzynie nie muszą wykonywać testów, by wylądować, ale ich spadochrony otworzą się wcześniej, więc zostaną zniesione dalej.

Pierwszą zauważalną rzeczą jest ciemność. Słońce zaszło jakiś miesiąc temu, a wschód zapowiadany jest na marzec. Ziemia pod stopami to głusza – to oznacza żadnych śladów ludzi, latarni, światel domów, żadnych ognisk. Nawet gwiazdy są ukryte za burzą. Potraktuj otoczenie jako Minimalne oświetlenie. System Battletac wskaże sygnały lokacyjne skrzyń i pozostałych członków drużyny.

Niestety, wiatr przeniósł dwie skrzynie na drugą stronę gór. W jednej z nich znajdował się pojazd śnieżny i sprzęt komunikacyjny dalekiego zasięgu, w drugiej ubrania i namioty. Jedzenie było podzielone pomiędzy wszystkie skrzynie, więc utrata powoduje zmniejszenie racji. Znów nie ma dużo czasu do namysłu – wskaźnik ciepłoty pozostałej skrzyni, gwałtownie niknie, w miarę jak zatapia się ona w śniegu, podczas gdy pozostałe dwie nie dają żadnych sygnałów. Ostatnie lokalizacje skrzyń umiejscawiają je bardzo daleko. Postacie nie mają żadnej nadziei na odzyskanie wszystkich trzech i przeżycia. Muszą zdecydować, co jest ważniejsze – sprzęt komunikacyjny i pojazd śnieżny czy ubrania i namioty.

Utrata sprzętu komunikacyjnego sprawia, że przygoda jest bardziej ekscytująca. Bez możliwości kontaktu ze swoimi zwierzchnikami postacie muszą zaufać samym sobie i podjąć najlepszą decyzję dla UCAS. To wzmocni presję na dostanie się do środka góry – tylko w ten sposób postacie mogą mieć nadzieję na porozmawianie z bazą.

Gdy postacie odzyskają, to co mogą ze swojego sprzętu, przyjdzie czas na rozbicie obozu. Wędrówka przez burzę to głupota – teraz nawet nie widać góry, a wiatr wzmacnia się z minuty na minutę. Burza będzie trwała przez 1k6 godzin. Powietrze będzie



coraz zimniejsze, a wiatr tak głośny, że trudno będzie zasnąć. Pada zbyt mocno, by rozpalic ogień na zewnątrz, a rozpalenie w namiocie stworzy niebezpieczny (i nieprzyjemny) dym. Podkreśl jak bardzo jest ciemno, jak puste i wielkie przestrzenie tu występują. Wiatr może gnać tysiące kilometrów, nie napotykając budynku ani drzewa.

Jeżeli jakaś magiczna postać sprawdzi przestrzeń astralną, odkryje że jest ona tak samo mroczna i pusta jak prawdziwy świat. Nie ma tu nic żywego. Jedynymi żywymi aurami, które może dojrzeć mag, są aury członków oddziału, a i one wyglądają jak małe płomienie świec w ciemności. Najprawdopodobniej mag nie napotkał wcześniej takiego środowiska. Prawie wszędzie na planecie istnieje jakieś życie, ale tu nie ma nic – ani drzew, ani zwierząt. Nawet ziemia leży pochowana pod kilkoma metrami niezwykłego śniegu.

WYSTARCZAJĄCO, BY DOPROWADZIĆ CZŁOWIEKA DO SZALEŃSTWA

Mistrz gry powinien rozpocząć sekretne testy na Siłę woli (5) dla wszystkich postaci w obozie. Testy te reprezentują odporność na pobyt w miejscu bez światła, bez dźwięku, gdzie tylko słychać wyjący wiatr. Każdy, komu test się nie powiedzie – w tym wypadku 0 lub 1 sukces – zacznie z lekka dziwaczeć. Wykonuj ten test co 8 godzin gry i zapisuj, komu się nie powiodło. Jeden nieudany test powoduje chore sny (niech te koszmary będą odpowiednio do historii postaci). Dwa niepowodzenia dadzą te same koszmary, ale jako wizje po przebudzeniu (halucynacje). Jeżeli postać wzięła Upośledzenie Amnezji lub Wizję przeszłości, to poziom trudności testu wzrasta do 7. Dla krasnoludów i trolli, którzy są przyzwyczajeni do widzenia termograficznego, obniż poziom trudności do 4. Halucynacje cofną się, gdy postać spędzi 24 godziny poza pustym terenem. Halucynacje mogą się ciągnąć także, gdy postać będzie w Forcie Ross. Sny będą ją nawiedzać jeszcze przez 6 tygodni. Kształt tych halucynacji i czas ich objawiania się, zależą wyłącznie od mistrza gry.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Ta scena powinna być wystarczająco przerażająca by porządnie wystraszyć graczy, ale jej zadaniem jest zbudowanie odpowiedniej atmosfery, a nie spowodowanie zranień czy zabicie kogoś. Każda z postaci dotrze na ziemię w jednym kawałku, aczkolwiek trochę poobijana (chyba, że komuś nie powiodą się testy). Postać, która nie chce skoczyć, zostanie wypchnięta przez Łamacza Serc albo Wonder Woman. Nie można też przerwać misji – nie ma gdzie posadzić samolotu.

Największym niebezpieczeństwem jest zbieranie paczek. Jeżeli postacie zdecydują się ratować sprzęt łącznościowy i pojazd, zamiast namiotów, będą miały kłopoty. Za każde 8 godzin przebywania na dworze dostaną 6S obrażeń Fizycznych, 6C jeżeli pozostaną w bezruchu. Obozowanie bez namiotu podczas arktycznej zimy to kiepski pomysł. Grupa, która wybierze się po pojazd i sprzęt do łączności, planuje zapewne jazdę non-stop aż dotrze do góry. W porządku – ale podnieś poziom trudności testu Siły woli o 2, aby odzwierciedlić brak snu.

Jeżeli postacie nie mogą odzyskać żadnej ze skrzyń, mają największe kłopoty. Nie mają sprzętu do łączności, pojazd

śnieżnego, jedzenia ani namiotów. Wyprawa będzie bardzo nieprzyjemna, więc zmodyfikuj odpowiednio rzuty kośćmi i okoliczności.

Po wylądowaniu przejdź do **Zimowej krainy cudów**.

ZIMOWA KRAINA CUDÓW POWIEDZ IM WPROST

Budzicie się z drżeniem, które wypędza resztki snu z waszych ciał. To zimno jest prawie żywe, kiedy tak was otacza. Na Discovery Tridi mówili, że zimno to tylko brak ciepła i nie może promieniować. Najwyraźniej nigdy tu nie byli, ponieważ mrozące fale wychodzą ze wszystkiego, co was otacza.

Wysuwacie się ze swoich śpiworów i otwieracie odrobinę namiot. Na zewnątrz jest trochę jaśniej, ale tylko na tyle, by podkreślić pustkę tej krainy. Burza się skończyła i można dojrzeć gwiazdy. Ich odległy blask rozświetla płaską białą pustynię rozciągającą się wokół was i czające się góry w nieokreślonej odległości.

Gdy postacie zwiną obóz i ruszą w stronę góry, przeczytaj poniższe:

Miękkie skrzypienie waszych butów jest metronomem odmierzającym czas. Czy góra się zbliża? Któż to może określić? Nie ma żadnych odniesień. Wygląda, jakby rozrastała się, wypełniając horyzont, ale nie jesteście pewni, czy można jeszcze ufać obrazom. Mrugacie, by wyraźniej przejrzeć na oczy.

Chwila – co to takiego?

Gdy postacie znajdą pierwsze ciało, przeczytaj poniższe:

Coś leży w śniegu. Nie rusza się. Wasze umysły starają się skoncentrować. W miarę jak podchodzicie, kształt staje się coraz wyraźniejszy. Wygląda jak but, wojskowy but. Podobny do tych, które i wy nosicie, ale to niemożliwe...

Gdy postacie zostawią ciała, przeczytaj poniższe:

Teraz wszystko stało się jasne. Nie wiecie tylko, co jest bardziej denerwujące – odnalezienie martwych żołnierzy na tej pustyni czy fakt, że nikt nie powiedział wam że jesteście drugim oddziałem ofiarnych owieczek. Jednego jesteście pewni, nie macie ochoty spędzić więcej czasu w tym piekle, niż będzie to konieczne. Spoglądacie na górę i uzmysławiacie sobie z przerażeniem, że jedyną drogą do domu jest dotarcie do niej.

Niedługo będziecie musieli rozbić obóz, może gdzieś na następnym wzniesieniu. Wybitnie nie macie ochoty, skończyć jako kilka wojskowych mroźnek.

Gdy pojawią się dziewczęta, przeczytaj poniższe:

Otwieracie oczy, by ujrzeć kolejną arktyczną noc, niepewni co was obudziło. Ale słychać to znowu – miękki szept, niczym głos dziecka. Powietrze przed wami drży, a następnie rozdziela się jak kokon olbrzymiego motyla. Ale skrzydła, które się wyłaniają ze środka są białe, pierzaste i świecą jakimś wewnętrzny blaskiem. Pojawia się ciało – młoda dziewczynka

o skórze tak białej jak śnieg, ubrana w niewyraźną szatę okręcającą się wokół jej nóg. Jej twarz jest anielsko piękna, a czarne oczy i czarne włosy tylko podkreślają jej anielskość.

Oto czym jest – aniołem. Stoi przed wami, nad jej głową rozświecła się aureola złotego światła. Uderzenie serca później, dołączają do niej dwa następne anioły. Pierwszy z nich spogląda na was z przejęciem i mówi słodkim, czystym altem.

– Możemy wam pomóc.

– Nie! – odpowiada trzeci. Jest wyższy od pozostałych, ma ciemnozłote włosy opadające na ramiona. – Nie możemy. – I zaczyna zniknąć. Drugi podąża za nim, na końcu znika ten pierwszy. Gdy znika, w jego czarnych oczach widać smutek całego świata.

Bierzecie oddech, trochę zdziwieni, że jeszcze jesteście w stanie. Czy to zdarzyło się naprawdę, czy tylko się wam przysniło?

NASTROJE

Po raz pierwszy przeciwnikiem nie są jaćś faceci z korporacji czy napakowani runnerzy, ale sama przyroda. Staraj się nadać matce Ziemi tak złowieszczy wygląd jak to tylko możliwe. Ona chce się zemścić na śmieciach zwanych ludźmi. Postacie czołgają się w śniegu przez pusty krajobraz. Nieważne jak długo idą, góra wydaje się wciąż tak samo odległa. Po pojawieniu się dziewcząt postacie powinny poważnie zastanowić się nad stanem swoich zmysłów.

ZA KULISAMI

Dotarcie do góry przez zaspy śnieżne zabierze dużo czasu. W niedługim czasie postacie przestaną rozmawiać, by nie tracić ciepła przy otwieraniu ust. Tak długo jak gracie będą mogli to znieść, opisuj pustkę i ciemność, a także jak bardzo doprowadza to postacie do szału.

Postacie od czasu do czasu wykonują test Percepcji (6), aby sprawdzić, jak bardzo oddziałuje na nie świszczący wiatr. Każdy sukces dodaje 1 do poziomu trudności okresowego testu Siły woli. Pod koniec dnia, każdemu powinien się nie powieść. To będzie długa noc.

Po dłuższej chwili postacie wykonują test Percepcji (8) (obniż poziom trudności do 3, jeżeli będzie wykonywany astralnie). Każdy, komu się on powiedzie, ujrzy czarny but wystający ze śniegu. Kopiąc w śniegu, postacie odkryją dwa ciała orków i jedno ludzkie. Ciała to pozostałości oddziału wysłanego przez departament obrony UCAS w misji zwiadowczej. Zwiadowcy zostali zrzućeni bliżej góry i zbliżali się do niej, gdy rozpętała



się burza. Ich namioty odfrunęły z wiatrem, a oni sami zamarzli na śmierć.

Żołnierzy można zidentyfikować dzięki pokrytym plastikiem blachom na ich szyjach. Zwiadowcy porzucili większość sprzętu, gdy uderzyła burza, ale drużyna może odnaleźć kilka Manhunterów i Coltów M22a2 z przedłużonymi magazynkami oraz kilka batoników wysokoproteinowych. Ubrania przymarzły do ciała żołnierzy i nie warto ich brać.

Gdy postacie będą zbliżały się do końca dnia, góra będzie wyglądała już na osiągalną. Nagle ujrzą jakiś duży kształt w śniegu. Bliższy kontakt ujawni, że to przewrócony GMC Banshee.

Pancerka wracała do domu od strony góry po dostarczeniu jedzenia, gdy wpadła w tę samą burzę co postacie. Aby dostać się do środka wozu trzeba rozciąć rozerwany metal i odgarnąć



śnieg – postacie muszą wykonać test Siły (8). W środku znajdują riggera – mężczyznę, który ma w portfelu dokumenty na nazwisko Casey Green. Nie ma przy sobie nic poza potwierdzonym kredchipem na 5 000 nujenów. Postacie mogą się domyśleć, że Casey dostał właśnie wypłatę i odlatywał z góry.

Wnętrze T-birda wypełnione jest śmierdzącymi śmieciami popakowanymi w szczelnie zamknięte plastikowe torebki. Śmieci są doskonałym izolatorem i wewnątrz T-birda jest znacznie cieplej niż na zewnątrz. Pomimo zapachu, wóz jest doskonałym miejscem na spędzenie nocy. Jeżeli postacie zdecydują się zostać, poczekaj aż większość z nich zaśnie, zanim przeczytasz drugą część **Powiedz im wprost**. Jeżeli zdecydują się ruszyć dalej, przeczytaj to, zanim odejdą.

Anioły są astralnymi formami trzech dobrze zachowujących się Beta dziewczynek z Miasta Boga. Zostały wysłane, by sprawdzić, czy Casey wrócił. Gdy spostrzegą kilka nieznanymi aur, jedna z dziewczynek wyjdzie z przestrzeni astralnej, chcąc pomóc. Dwie pozostałe podążają za nią. Najstarsza pamięta, że nie wolno im rozmawiać z nikim z zewnątrz i uciszy pozostałe, zanim znów znikną.

Nie wspominaj o przestrzeni astralnej. Niech gracze sami sobie to wyjaśnią. Na razie pozwól im myśleć, że jest to kolejna halucynacja. Jeżeli jakaś magiczna postać będzie chciała obejrzeć je astralnie, stwierdzi, że anioły mają silną obecność astralną, która wygląda jak jakiś nieznanymi fenomen paranormalny. Wtajemniczony mag może spróbować przejrzeć Maskę dziewcząt. Jeżeli powie mu się, odkryje, że anioły są tak naprawdę astralnymi formami ludzkich magów.

Jeżeli dziewczynki dojrzą kogoś w astralu, natychmiast powrócą do swoich ciał w górze. Wszystkie ich magiczne cechy są o 2 wyższe od tych, które mają postacie, więc nie można ich ścigać. Mag może za nimi podążać wystarczająco długo, by stwierdzić, dokąd się udają, ale straci ich ślad wkrótce potem. Jeżeli komuś uda się podążyć za nimi, zaczną rzucać czary, aby zająć maga, a następnie umkną, korzystając z jego nieuwagi.

Nie martw się, jeżeli nikt nie odgadnie, kim były anioły. Cała scena ma być właśnie nierealna.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Wyzwaniem w tej scenie jest, by gracze nie byli tak znudzeni jak ich postacie. Podkreśl halucynacje i surreálną naturę wędrówki. Jeżeli postaciom nie uda się test na Percepcję w celu odnalezienia pierwszego z martwych żołnierzy, niech dojrzą twarz, spoglądającą na nich ze śniegu. Nawet rozbity Thunderbird powinien wyglądać na pierwszy rzut oka jak miraż. W momencie ukazania się dziewcząt, postacie powinny pomyśleć, że straciły rozum.

Jedyny kłopot może się pojawić, jeśli postacie zaatakują dziewczynki w przestrzeni astralnej. Dziewczynki zostały nauczone nie odpowiadać na działania nikogo z zewnątrz, więc uciekną na pierwsze oznaki agresji. Łamacz Serc będzie się starał zatrzymać każdego maga podążającego za dziewczynkami. Przypomni postaciom, że nie mają (jeszcze) rozkazu atakować i nie mają pojęcia, kim lub czym są te dziewczynki. Łamacz Serc zagrozi, że nie będzie ciągnąć ze sobą żadnego trupa i zostawi go tutaj. To powinno wystarczająco wystraszyć maga.

Wozu nie da się naprawić. Postacie nie mają szans, by nim stąd odlecieć.

IDŹCIE BEZE MNIE

POWIEDZ IM WPROST

Jesteście już tak blisko góry, że jej masyw prawie was przyniata. Może to nic w porównaniu do Mount Everest, ale i wy nigdy nie musieliście wspinać się na Everest. Zbocza góry to prawie goła skała. Wyschnięty śnieg leży w wielkich załomach u podnóża góry. Nie ma znaku ludzkiej obecności – gdybyście nie znaleźli wozu, moglibyście przysiąc, że to nie ta góra.

Jeżeli postacie podejść do głównego wejścia, przeczytaj poniższe:

Wielkie pojedyncze drzwi wyglądają imponująco, choć trudno je dostrzec. Ukryte między hałdami śniegu a niebezpiecznym nawisem, są zupełnie niewidoczne z powietrza. Szary metal drzwi doskonale zlewa się z otaczającą skałą i trzeba dobrze się przyjrzeć, by coś dojrzeć. Widzicie przysypane śniegiem ogrodzenie otaczające kawałek płaskiego terenu wystarczająco dużego do wylądowania T-birda. Widzicie też coś, co może być dwoma zgrabnymi działkami przeciwlotniczymi, przykrytymi siatką maskującą. Nie podobają wam się małe, białe skrzynki na ogrodzeniu.

Za tymi drzwiami lub pod śniegiem może znajdować się wszystko. Cokolwiek to jest, jego przeznaczeniem jest prawdopodobnie zabijanie ludzi takich jak wy.

Jeżeli postacie pójść wzdłuż rzeki i zejść pod wodę, przeczytaj poniższe:

Mimo iż rzeka uspokoiła się od czasu burzy, wciąż płynie szybko. Ciemna woda wygląda jak czarna krew wypływająca z rany w śniegu. Wszyscy do wody...

Pod wodą wszystko zanika na termografii i przechodzie na ultradźwięki. Koryto rzeki jest wąskie, może sześć metrów i ma bardzo wartki prąd. Pływanie tutaj przypomina pływanie w szklance koktajlu ze zbyt dużą ilością lodu.

Płyniecie dalej, czując zaokrąglone krawędzie skały. Dziesięć metrów. Dwadzieścia. Pięćdziesiąt. Sto dziesięć. Nagle ultradźwięki wykryły jakieś niebezpieczeństwo. Z przodu coś walczy z prądem rzeki – albo coś go napędza. To kręcąca się turbina zajmuje prawie cały obszar koryta. Jeżeli nie zwolnicie, potnie was na kawałki.

NASTROJE

To jest właśnie scena, na jaką czekali gracze – wejście do środka góry. Postacie nie powinny zbyt łatwo przejść ochrony. Przy wejściu jest pełno posterunków stworzonych, aby zabić tych, którzy próbują się włamać.

Łamacz Serc zginie nagle i niespodziewanie. Postacie powinny przerazić się, że to one będą następne. Są żołnierzami przyzwyczajonymi do nagłej śmierci, ale również polegającymi na

łańcuchu życia i śmierci zależnym od rozkazów. Teraz postacie zostały same z martwym dowódcą. Odkrycie prawdziwego celu misji powinno być całkowitym zaskoczeniem – ale postacie są dobrymi żołnierzami i wykonają swoje zadanie. Honor i obowiązek są tak samo niezbędne w ich życiu jak powietrze. Wykonają rozkazy, choćby miały zginąć.

ZA KULISAMI

W końcu oddział dotarł do bazy w górach. Gratulacje – wszyscy przetrwali w arktycznej dzicz! Ale szykują się nowe kłopoty.

Pierwszą rzeczą, jaką drużyna powinna zrobić, to rozejrzeć się po okolicy fizycznie i astralnie. Do środka żołnierze mogą dostać się przez główne drzwi lub pod wodą (podwodne wejście opisane jest na str. 85).

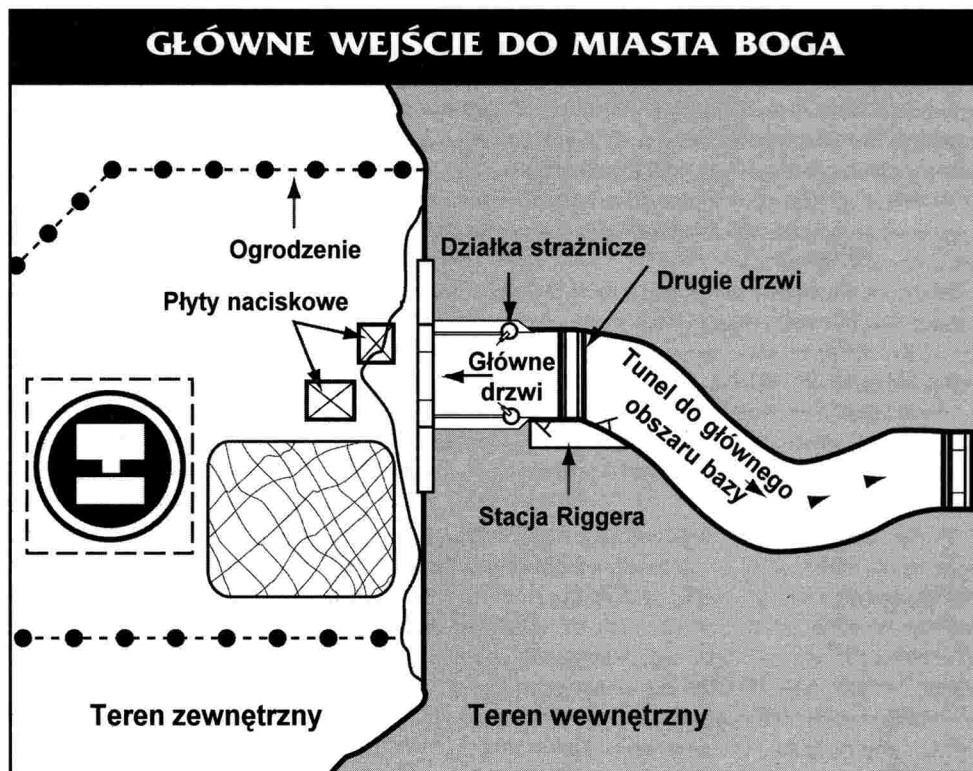
GŁÓWNE DRZWI

Obejście góry zajmuje prawie pół dnia, podczas którego obowiązują wszystkie testy Budowy i Siły woli. Jeden sukces na teście Percepcji (6) ujawni metaliczne lśnienie w jednej z nisz. Jeżeli postacie podejść, odkryją śluzę, doskonale ukrytą pod nisko wiszącą skałą. Pomiędzy postaciami a drzwiami rozciąga się piętnastometrowe lądowisko, ale ze śniegu wystaje na wysokość klatki piersiowej czterometrowe ogrodzenie. Drzwi są na tyle duże, że może przez nie przejechać mini-van. Jeżeli mag spróbuje przejść przez drzwi astralnie, okaże się to niemożliwe, ale zauważy, że lekko się świecą. Drzwi zostały wzmocnione materiałem biologicznym, aby trzymać dziewczęta wewnątrz.

Na ogrodzeniu, po bokach drzwi i na ziemi przed nimi zamontowane są detektory ruchu i ciepła. Postacie mogą je dojrzeć, wykonując udany test Percepcji (4). Test Elektroniki (5) lub Teorii Komputerowej (4) poinformuje postacie, że detektory te nie stwierdzają ich ruchu, ponieważ najłżejsza burza wyłącza je. A właśnie jedna taka się zbliża. W tych okolicach burze zdarzają się dosyć często. Płyty przed drzwiami włączą alarm, jeżeli jakiś wóz bojowy będzie chciał po nich przejechać, ale nie zauważą wagi kilku postaci.

Drzwi mają poziom Zapory 32 i podłączone są do magazamka poziomu 8. Ściany wokół nich to dwumetrowej grubości lita skała (poziom Zapory 28). Nie ma większych szans przebycia drzwi siłą – drzwi lub ściany poddadzą się po odpowiednim potraktowaniu, ale wtedy cały obiekt będzie już w stanie gotowości. Najlepszym sposobem dla postaci byłoby użycie umiejętności Elektronika i/lub karty kodowej do magazamka (była w wyposażeniu przydzielonym do operacji Dłoni).

Nawet jeżeli postacie same nie wywołają alarmu, otwierające się drzwi zaalarmują riggera, który aktualnie ma zmianę przy stacji zewnętrznej obrony. Rigger będzie starał się sam sobie poradzić, zanim zaalarmuje resztę bazy, ufny w skuteczną ochronę



drzwi do swojej stacji (wycięte w ścianie tunelu drzwi mają także poziom Zapory 28). Dla jego cech użyj archetypu riggera (str. 59, **SR11**), ale zamień Koncentrację Etykiety na Wojskową i dodaj mu Systemy Ochrony 5.

Rigger pozwoli wejść postaciom do środka. Gdy dwie postacie (jedną z nich będzie Łamacz Serc) wejdą, otworzy ogień z dwóch działek wymierzonych w drzwi. Łamacz Serc otrzyma pierwszą serię. Nie będzie miał nawet czasu na wygłoszenie mowy pożegnalnej. Postać najbliższa niego instynktownie odskoczy (nie ma potrzeby, by wiedziała, że odrzut zniósł pociski ponad jej głowę). W momencie gdy Łamacz Serc padnie, zacznie się walka.

Postacie mogą użyć Strzałów Mierzonych, aby pozbyć się relatywnie małych wieżyczek. Mają one poziom Zapory 12 i używają inicjatywy riggera. Są w nich lekkie karabiny maszynowe na trójnogach załadowane pociskami APDS.

Wejście jest dźwiękoszczelne i oddzielone od reszty obiektu. Rigger jest jedynym członkiem załogi bazy przydzielonym do monitorowania zewnętrznych systemów ochrony. Jeżeli więc postacie pozbędą się go bez ociągania, mają sporą szansę na dostanie się do środka bez alarmowania kogokolwiek. Ciało riggera zostanie odkryte w ciągu 1k6 godzin przez następną zmianę.

Gdy postacie przedrą się przez karabiny, przejdź do **Wizji w tunelach**, str. 85.

PODWODNE WEJŚCIE

Jeżeli postacie nalegały na zabranie ocieplanych zestawów do nurkowania, mogą użyć wejścia pod powierzchnią rzeki Kuskokwim. Wejście jest zauważalne tylko po bezpośrednim po-



szukiwaniu i oznajmieniu przez postacie, że poszukują go pod wodą. Udany test na Percepcję (4) odkryje wejście do wnętrza góry, 2 sukcesy w tym teście ujawnią pozostałości wielkich drzwi. Podwodne wejście było kiedyś głównym wejściem do bazy, a znajduje się pod wodą dlatego, że rzeka zmieniła swój bieg. Nawet pobieżna obserwacja wykaże, że miejsce jest opuszczone. Astralne oględziny stwierdzą za drzwiami obecność zanurzonego tunelu, dalej turbiny rozdzielającej się na system filtracyjny i zablokowaną grootę.

Fenmore stwierdził, że ta część bazy jest zbyt skorodowana i zniszczona, by nią się trudzić. Myśląc, że nikt nie będzie w stanie dostać się do bazy przez zamarzającą rzekę, ustalił minimalne środki ostrożności. Postacie będą musiały zmierzyć się tylko z jednym karabinem strażniczym (Inteligencja 6, 15 + 1k6 inicjatywy, poziom Zapory 12, 6 punktów redukcji odrzutu i lekki karabin maszynowy z pociskami APDS), ustawionym za zablokowaną ścianą groty.

Płynąc, postacie muszą wykonać test Atletyki (5), aby kontrolować swoją szybkość w nurcie rzeki. Jak opisano w **Powiedz im wprost**, muszą ominąć wielką podwodną turbinę, która ściąga wodę do obiektu, zanim dotrą do punktu, w którym będą mogli wyjść z rzeki. Muszą wykonać test Atletyki (7), aby uniknąć turbiny albo otrzymają 8C obrażeń od wirujących łopatek. Zatrzymanie turbiny wywoła mały alarm. Ominięcie tego alarmu wymaga zestawu mikrotechniki i udanego testu Elektroniki (5).

Po minięciu turbiny mogą wyjść z rzeki i poruszać się po półce znajdującej się półtora metra nad lustrem wody. To będzie wymagało 2 sukcesów na teście Siły (9). 2 sukcesy na teście Siły (Budowa) pozwolą postaci stanąć na półce i wyciągnąć innych z wody. Przebicie się przez zwalisko na drugą stronę jest łatwe, ale działko strzeli przy pierwszych objawach ruchu. Postaciom nie uda się prześlizgnąć. Ten karabin powinien zabić Łamacza Serc, tak jak karabiny przy głównym wejściu.

Jeżeli jakimś cudem Łamacz Serc przeżyje, łatwo będzie go zabić na następnym torze przeszkód (patrz **Wizje w tunelach**, str. 85). Przez ostatnie trzydzieści lat nikogo oprócz Fenmore'a i jego załogi nie było w Fortcie Ross, a w tym czasie miało miejsce wiele powodzi, trzęsień ziemi i cyklów mrozów i roztopów. Innymi słowy, baza to wielkie pobojoowisko. Zawalone ściany, zapadnięte sufit, szczeliny w podłodze i nowe ściany utworzone ze zwalów gruzu. Pierwotnie na tym obszarze były laboratoria atomowe starej bazy USA, dlatego postacie często będą mogły zobaczyć wyblakłe znaki UWAGA: PROMIENIOWANIE RADIOAKTYWNE. Miasto Boga używa pobliskiego obszaru jako centrum oczyszczająco-ogrzewającego wodę, ale żaden (meta)człowiek nie wciśnie się tam z zewnątrz.

ŚMIERĆ ŁAMACZA SERC

Środki ostrożności przy każdym z wejść to pozostałości po armii USA i UCAS, które zostały poprawione przez paranoicznego pustelnika, którego życie zależy od dobrych zabezpieczeń jego fortecy. To oznacza, że postacie *odniosą rany* w tej scenie. Na szczęście, będą miały chwilę wytchnienia przed **Wizjami w tunelach** i będą mogły użyć apteczek i czarów Uzdrawiania.

Złamane Serce nie będzie miał tyle szczęścia. Niezależnie od wybranego wejścia on był na początku. Jeżeli chcesz, by to zdarzenie było jeszcze bardziej dramatyczne, pozwól mu wygłosić

krótką mowę, o tym, że przetrwali najgorsze, co mogła im przygotować natura, a teraz muszą zmierzyć się z tym, co przygotował im człowiek. Jest ostrożny, profesjonalny i bardzo pewny siebie. Gdy zostanie zastrzelony chwilę później, jego poprzednia pewność siebie będzie zakrawała na gorzką ironię.

Spraw, by ta scena była dramatyczna i poruszająca. Złamane Serce rusza do przodu, wygląda na niezniszczalnego – jego biały pancerz UCAS lekko lśni w ciemności. Właśnie odwraca się, aby rzucić kilka słów otuchy postaciom, gdy rozlega się rozrywający powietrze dźwięk ognia maszynowego i jego nieskazitelny pancerz pokrywa się dziurami po kulach, przez które powoli wycieka ciemna krew. Z ciała Łamacza Serc unosi się para, jakby jego dusza opuszczała ciało.

Postacie są teraz pozostawione same sobie.

ŚCIŚLE TAJNA PRAWDA

Po śmierci Łamacza Serc postacie zbiorą wszelkie jego rzeczy osobiste, aby oddać je rodzinie. Odkryją, że miał przy sobie małe dossier. W teczce tej jest kilka tajnych dokumentów opisujących misję. Rząd miał oko na pułkownika Fenmore'a od czasu, gdy ten opuścił armię. Rząd wie o jego koneksjach z Archaniołem Michałem. Nie zna jednak przyczyn. Nawet rząd nie ma pojęcia, jak izolacja Fortu Ross powiększyła megalomanię Fenmore'a. Mistrz gry może opisać osobiste historie Fenmore'a i Archaniola Michała (patrz **Obsada cieni**, str. 93), jak również streścić inne próby dostania się do obiektu. Z dokumentów może wynikać, że armia UCAS specjalnie pozostawiła Fenmore'a w odosobnieniu, by zobaczyć, o co mu chodzi, zanim zacznie działać przeciwko niemu. W rzeczywistości wygląda na to, że informacje o Fortcie Ross zostały specjalnie odtajnione dla Fenmore'a. Dokumenty zawierają takie słowa jak Miasto Boga, Magiczna Apokalipsa, Archanioł i Wybrany. W tym momencie postacie powinny zacząć się martwić.

Najważniejszą rzeczą jaką odkryją postacie, jest to, że Łamacz Serc miał rozkazy zabicia Fenmore'a i Archaniola Michała. Miał zabezpieczyć Fort Ross i wszelkie eksperymenty mające w nim miejsce bez niszczenia sprzętu i ranienia niewinnych. Z dossier wynika, że Fenmore prowadzi jakiś rodzaj szkoły dla dziewcząt w fortcie, ale armia nie ma pojęcia czy to prawda, czy tylko przykrywka. Jeżeli jest to prawdą, wojsko nie chce, by dziewczynom coś się stało.

Jeżeli mistrz gry ma taką ochotę, może urozmaicić dokumenty dziurami po kulach i śladami krwi, by postacie nie miały pełnego obrazu. To pozostawi ich bez przywódcy, z halucynacjami i zupełnie zdezorientowanych.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Postacie mogą zginąć w tej scenie – taka jest wojna. Możesz oszukiwać w kościach i pozwolić im przeżyć, ale niech nie będzie to łatwe. Postacie pukają do drzwi Miasta Boga, powinny, więc stanąć twarzą w twarz z twardymi przeciwnikami.

Jeżeli postacie zdecydują się wejść z łoskotem karabinów – na przykład wysadzając drzwi lub ściany – każda uzbrojona osoba w fortcie popędzi, by zmierzyć się z nimi i tylko symboliczna straż pozostanie, by pilnować młodszych dziewcząt (zajrzyj po charakterystyki do **Przestrogi jasnowidza, A będzie wam poli-**

czone i Obsady clenl). To zmieni całą przygodę w wielką strzelaninę, w której postaci staną przeciwko przeważającym siłom (zwłaszcza że Archanioł Michał wezwie wszystkie 152 dziewczynki, jeżeli czarnym charakterom przestanie się szczęścić). Archanioł oznajmi, że ta walka jest Apokalipsą i ich strona musi wygrać. Jeżeli postaci pozostaną i będą walczyć z całą populacją Fortu Ross, najpewniej umrą. Jeżeli nawet wygrają bitwę, generał Daly na pewno ich nie pochwali, ponieważ złamali rozkaz o utrzymaniu misji w tajemnicy.

Jeżeli im się nie uda, a nie chcesz ich zabić, podrzuć im myśl o tych wszystkich zakamarkach i załomach w których mogą się skryć – o miejscach, które są odcięte astralnie, o starych drzwiach zablokowanych gruzem, a prowadzących w bezpieczne miejsca itp. Przy odrobinie cierpliwości i wycucia może się nawet uda postaciom wyjść cało z tej misji.

WIZJĘ W TUNELACH

POWIEDZ IM WPROST

Naprawdę macie dosyć tych tuneli. Nie możecie się pozbyć wrażenia, jakby te tony skał miały zaraz na was zlecieć i zmiążdżyć was jak skorupki jajek. Widok dowódcy umierającego na waszych oczach nie polepsza samopoczucia, prawda?

Ktokolwiek stworzył Fort Ross, był albo psychopata, albo militarnym geniuszem. To miejsce zostało zbudowane tak, by przetrwać prawie wszystko, od naturalnych kataklizmów po bezpośrednie trafienie bombą nuklearną. Szalenie mógłby tu wytrenować armię i nikt by o tym nie wiedział (a to mogło się już stać).

NASTROJE

Spraw, by badanie obiektu trzymało w napięciu. Postacie wędrują przez kilometry pustych tuneli. Niektóre z nich są dobrze utrzymane, ale niektóre są całkiem zniszczone. Postacie wiedzą, że zbliżają się do punktu zero, ale jeszcze nie znalazły niczego, co mogłoby im wskazać, gdzie jest to miejsce. Tajne dossier Łamacza Serc tylko wzmogło ich nerwowość.

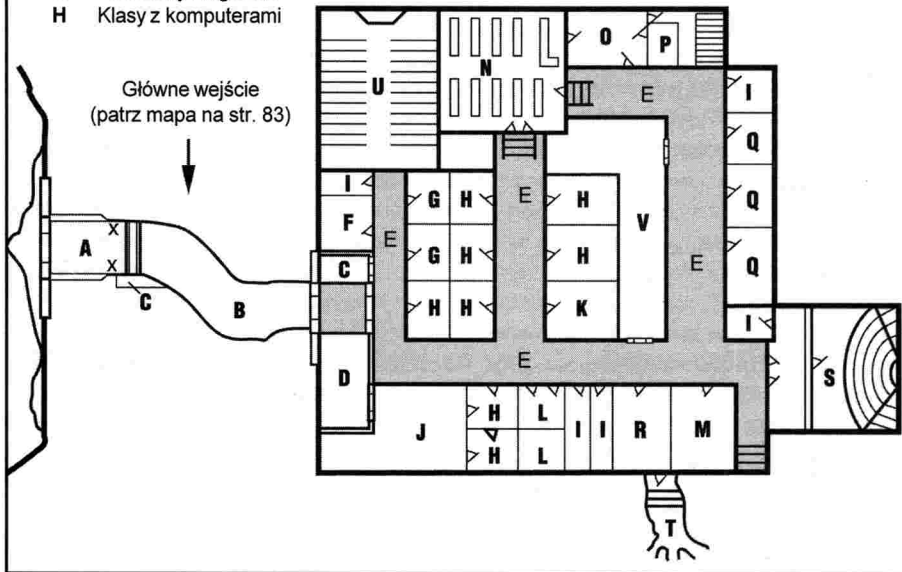
ZA KULISAMI

Niech ta scena będzie długim koszmarem przeciskania się tunelami tak wąskimi, że trzeba iść pojedynczo, w totalnej ciemności wypełnionej odrażającymi zapachami i dziwnymi dźwiękami. Przykłady zdarzeń jakie mogą się wydarzyć:

- Postacie napotykają na kałużę oleistych chemikaliów. Cokolwiek co ma styczność z nimi, zaczyna korodować. Postacie muszą obejść lub przejść nad kałużą, nie dotykając jej.

OBSZAR MIASTA BOGA

- | | | | | | |
|---|---------------------------|---|-------------------|---|-------------------------|
| A | Główne wejście | I | Łazienki | P | Chłodnia |
| B | Kilometry tunelu | J | Sala gimnastyczna | Q | Sypialnie dla personelu |
| C | Wewnętrzna stacja riggera | K | Hall | R | Pralnia |
| D | Centralka ochrony | L | Pokój komputerowy | S | Sypialnia Michała |
| E | Korytarze | M | Obsługa | T | Tunele |
| F | Biuro | N | Kawiarnia | U | Kaplica |
| G | Warsztaty magiczne | O | Kuchnia | V | Klimatyzacja |
| H | Klasy z komputerami | | | | |



- Postacie napotykają na szkielet z zawieszonymi na szyi blachami identyfikacyjnymi. Wskazują one na rok urodzenia 1981.

- Wrzący strumień brudnej wody wytryskuje z wielkiej rury w momencie, gdy postacie właśnie przechodzą.

- Ściana gruzu blokuje przejście. Gdy postacie pokonają ją, wyleci zza niej zatęchłe powietrze.

- Wygląda na to, że postacie zagłębiają się coraz bardziej do wnętrza góry i powietrze staje się coraz cieplejsze, ale tunel wygląda na starszy i jeszcze mniej używany. Nie słychać także prawie żadnych dźwięków.

- Postacie weszły do laboratorium. Miejsce wygląda tak, jakby ktoś przed chwilą z niego wyszedł, ale pokryte jest odłamkami skalnymi. Jeżeli jakaś postać wykona udany test na Nauki Fizyczne (5), będzie mogła stwierdzić, że sprzęt w laboratorium jest przynajmniej sprzed 30 lat.

- Nagle zapada się przed nimi podłoga i Łamacz Serc (jeżeli jakimś cudem przeżył salwę z karabinów) leci 20 metrów w dół.

Możesz stworzyć inne wydarzenia tak przerażające lub niebezpieczne, jak tylko masz na to ochotę. Postacie nie spotkają żywego ducha i powinny pozostać zagubione przez dłuższy czas. W końcu odnajdą drogę do zamieszkałej części, ale na razie niech myślą, że zgubili się na amen – ich GPS nie przebijie się przez tak grubą skałę.

W końcu postacie dotrą do głównego obszaru obiektu. Gdy już tam będą, to co się wydarzy, będzie zależało od tego, czy utrzymają ciszę, czy nie. Nie wpadną od razu na żołnierzy czy strażników, chyba że ściągną na siebie uwagę.



MAPKA FORTU ROSS

A. To jest główne wejście (patrz **Idźcie beze mnie**, str. 82). Iksami (X) zaznaczone są pozycje karabinów maszynowych. Przejście za nimi zamknięte jest magazamkiem poziomu 6. Drzwi i ściany są wzmocnione materiałem biologicznym, by astralne formy nie mogły przez nie przejść.

B. To są kilometry opuszczonych tuneli, częściowo ze starej bazy, tunele serwisowe, które używał Fenmore przy odnawianiu, a także naturalne jaskinie. Od czasu do czasu postacie mogą się natknąć na pokój, który był niedawno używany, co powinno ich zachęcić do dalszej wędrówki. Uczęszczane tunele prowadzą do środka i w górę. Końcowe drzwi, przed wejściem do zamieszkanego obszaru, zamknięte są na magazamek poziomu 6 i pokryte grzybami, które stanowią astralną zaporę.

C. To jest stacja riggera zamknięta na magazamek poziomu 4. Wewnątrz tego pokoju znajduje się jeden terminal komputerowy, biurko i inne biurowe rzeczy. Alarm może być włączony w tym pomieszczeniu, ale nie można go tu wyłączyć. Ściany po obu stronach są wzmocnione fizycznie i biologicznie.

D. Centrala ochrony. Pokój jest zamknięty na system identyfikacji głosowej poziomu 7, który wymaga próbki głosu, aby go ominąć. W środku znajduje się pięć dużych komputerów i podłączenia do wszystkich zewnętrznych kamer i systemów alarmowych (drugi pokój ochrony, na górze, pokrywa się z tym). Postacie mogą tutaj wyłączyć alarm. Stery do dział przeciwlotniczych są podświetlone, a jedna ze ścian jest wzmocniona materiałem biologicznym.

E. To są aktualnie używane korytarze. Ten do którego prowadzą opuszczone tunele (B) ma wzmocnioną ścianę (poziom Zaporę 24), którą można schować w suficie, udostępniając wejście na teren klasy. Ścianę można podnieść ze stacji riggera lub Centrali ochrony.

F. Ten pokój jest wykorzystany przez żołnierzy jako biuro. Tutaj postacie mogą znaleźć dowody łączące pana Mo – dekerę, który wyprął większość pieniędzy tego projektu – z Siódmką Wołgogradu, skorumpowanymi oficerami japońskiej armii, zorganizowaną przestępczością z Detroit, wieloma okradzionymi bankami i inwestorami, oraz innymi źródłami dochodów i sprzętu. Tylne ściana jest cała pokryta papierami z tabelami zawierającymi imiona, status (Alfa, Beta, Gamma, Delta lub Epsilon), cyferkami i wybitnie szczegółowymi programami lekcji. Przedmioty to: Teoria Hermetyczna, Teoria Szamanizmu, Czary Manipulacji, Oczyszczanie, Praktyki Astralne, Taktyka Wojskowa Szóstego Świata itd. Wszystkie imiona są żeńskie i wskazują na różne narodowości, od Rdzennych Amerykanów przez Europejczyków, Azjatów, Afrykańczyków do mieszkańców wysp Pacyfiku. Nie ma żadnych nazwisk.

G. W tych pokojach znajdują się magiczne warsztaty. Patrz **Warsztat Świętego Mikołaja**.

H. To są klasy z komputerami. Na ścianach każdego z pomieszczeń znajdują się wielkie ikony religijne, a jedynymi książkami są zużyte Biblie i książeczki do nabożeństw. Całe to miejsce ma Moc Otoczenia 2 od częstego używania magii.

I. To są łazienki, zbudowane tak, że dają trochę prywatności.

J. Sala gimnastyczna wyposażona w ścianę do wspinania się, maty do walk wręcz i cały zasób broni ćwiczebnej, od pałek po broń z ćwiczebnymi pociskami.

K. W tym pomieszczeniu urządzonym na białą znajduje się kilka dozwolonych przez Fenmore'a chipów symfizmowych, stół do hokeja powietrznego i kilka stołów bilardowych. Nie ma żadnych odbiorników radiowych i trideo, jest za to kilka nowych i kilka tradycyjnych gier strategicznych.

L. To jest pokój komputerowy używany przez dziewczynki do gier i pisanie tekstów. W komputerach jest biblioteka hermetyczna poziomu 8.

M, N, O. Szafka obsługi, kawiarnia oraz kuchnia.

P. Chłodnia z oddzielnym miejscem na odpadki.

Q. Sypialnie dla obsługi kuchni.

R. Pralnia.

S. Sypialnia Archaniola Michała. Patrz **Przestroga Jasnowidza**, str. 87.

T. Ruiny i podwodne wejście. Patrz **Idźcie beze mnie**.

U. W tej wielkiej kaplicy może zmieścić się 200 osób.

V. Generator i podgrzewacz wody. Pokój ten ma system identyfikacji głosowej poziomu 7. Drzwi mają poziom Zapory 12. Wraz z głównym generatorem są tu jeszcze dwa zapałowe.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Jeżeli postacie będą robiły zbyt wiele hałasu podczas badania obiektu, przeskocz **Warsztat Świętego Mikołaja** i przejdź od razu do **Przestrogi Jasnowidza**, str. 87.

WARSZTAT ŚWIĘTEGO MIKOŁAJA POWIEDZ IM WPROST

Gdy otwieracie drzwi, dobiega się z nich zapach ziół i kadzideł. Ciepły podmuch uderza was w twarz, gdy zaglądasz do pokoju.

Przy stołach laboratoryjnych Formica, które bardziej pasowałyby do średniej szkoły w New Jersey niż do tajnej bazy wojskowej w TP Aleutach, stoją cztery dziewczynki. Mają na sobie sukienki z białego jedwabiu w stylu Empire, długie do kostek, zebrane pod biustem i opadające prosto i gładko. Włosy mają długie i rozpuszczone i patrzą na was szeroko otwartymi i przerażonymi oczami. Minęła chwila, zanim zauważyliście, że dwie z nich mają wąskie, zastrzone uszy, wystające spod kosmyków włosów.

Jesteście na biegunie północnym w Boże Narodzenie i właśnie wpadliście na elfy św. Mikołaja.

Dziewczynka najbliższej was niepewnie się cofa. Potrząsa głową i przyciska ręce do ciała. Jej ramiona zaczynają się kurczyć, łącząc się w miarę jak jej ciało się pomniejsza. Dwa oddechy po waszym wejściu popielaty gołąb wyfruwa z sukienki, która wisi jeszcze przez chwilę w powietrzu, zanim spada na ziemię. Przecieracie oczy i spoglądacie na pozostałe dziewczęta, ale ich sukienki także są puste, a powietrze wiruje od mocnych uderzeń gołębich skrzydeł. Porzucone sukienki leżą na podłodze jak puste skorupy, a wy możecie przysiąc, że słyszycie jak z gołębich gardel wydobywają się tony *Deus Irae*.



NASTROJE

Niesamowitość. Nie wyjaśnij graczom co się stało. Dziewczynki nie rzuciły czaru zmiana kształtu, one przemieniły się w gołębie.

ZA KULISAMI

Postacie zajrzały do klasy ćwiczeń hermetycznych. Te cztery „Beta” maginie hermetyczne – Abigail, Wendy, Flora i Katrina – próbowały umagicznic kilka fetyszy w postaci zwojów.

Wszystkie dziewczynki w Forcie Ross zostały nauczone, że jeżeli kiedykolwiek zobaczą kogoś nieznanego, mają natychmiast uciec. Śpiew to rytuał wyśrodkowania, którego używają do zmniejszenia Kosztu czaru Osobista Zmiana Kształtu. Dokładny opis czaru jest w **Podsumowaniu wątków**, str. 92.

Jeżeli postacie połączą te dziewczęta z wizjami aniołów, które miały wcześniej (**Zimowa kraina cudów**, str. 80) potwierdzić, że ich stroje przypominają te, które miały anioły, ale powiedz im, że żadna z dziewcząt nie przypomina tamtych aniołów. Dziewczęta nie odpowiedzą na żadne pytania, za to przyspieszą odlot. Jeżeli postacie zareagują, strzelając do gołębi, gołębie spadną, zamieniając się z powrotem w małe dziewczynki (krwawiące małe dziewczynki, ubrane w samą bieliznę). Oględziny ciał wyjawiają, że dwie z nich są ludźmi, a dwie elfami w wieku od dwunastu do czternastu lat. Postać maga da radę wykryć magiczne zdolności w ich przygasających aurach. Dokładna obdukcja ujawni blizny po nacięciach na ich brzuchach.

Aby złapać ptaki, postać musi wykonać udany test Walki wręcz (5), przy którym ptaki mogą stosować unik, używając 7 kości. Każdy złapany ptak zamieni się w dziewczynkę, która natychmiast straci przytomność. W tym momencie dziecko dokona projekcji astralnej, ale nie wspominaj o tym graczom, chyba że zapytają. Postacie magiczne mogą gonić ptaki astralnie i albo je zabić, albo obezwładnić. Dziewczynki, które zostaną złapane i zmuszone do odpowiedzi, zaczną coś bełkotać o Archaniele Michale.

Każda dziewczynka, której uda się umknąć fizycznie lub astralnie, zawiadomi resztę Miasta Boga o obecności intruzów. Postacie będą miały tylko kilka minut zanim nadejdzie towarzystwo. (**Przestroga Jasnowidza**).

W klasie znajduje się mnóstwo komponentów do fetyszy i fokusów i na wpół ukończonego magicznego sprzętu. Zdobienia sprzętu nawiązują do symboliki chrześcijańskiej – krzyży, gromnic i witraży. Na ścianie wiszą dwie listy, jedna podpisana Niedobre, druga Dobre – są na nich imiona dziewczynek które dobrane (Dobre) lub kiepsko (Niedobre) sobie radziły na zajęciach.

Jeżeli postacie będą miały więcej czasu na rozglądnięcie się, napotkają jeszcze kilka dziewcząt, ale one zareagują tak jak te cztery pierwsze. Będą używały wszelkich sposobów, aby tylko uciec. Będą rzucały czary, żeby zmienić się we mgłę, stać się niewidzialnym, zacząć lewitować, będą tworzyć iluzję rozpadańcia się swego ciała i tym podobne rzeczy.

Taktyka dziewcząt jest niezrozumiała. Każda z nich ma przydzieloną rolę w magicznej bitwie, więc każda z osobna działa w losowy sposób, ale wszystkie razem łączą się w doskonałą siłę bojową przebudzonej armii. Żadna z młodszych dziewcząt nie zna jeszcze zaklęć bojowych – te zarezerwowane są dla uczennic

Alfa. Jeżeli zostaną złapane, będą płakać i błagać, by nie postawiono ich pod osąd Archanioła.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Jeżeli postacie złapią dziewczynkę, nie dowiedzą się od niej niczego sensownego. Dla niej cała sytuacja jest normalna, więc nie wyjaśni niczego ani nie opisz magii zgodnie z przyjętą w Szóstym Świecie terminologią. Typowe wyjaśnienie może brzmieć: „Archanioł Michał oznajmił nam z niebios, iż jeśli kiedykolwiek dotyk lub spojrzenie grzesznych i nieczystych spocznie na nas, powinniśmy wezwać ducha Pana i okryć się jego mocą, zanim powrócimy do niego”. W normalnym języku znaczy to, że Michał powiedział im, by użyły magii do ochrony siebie, zanim wrócą do niego i o wszystkim opowiedzą. Dziewczynki będą korzystały z magii obronnej swobodnie, ale nie będą jej tak nazywały.

Jeżeli postacie zaczną zabijać gołębie, zobaczą krwawiące ciała dzieci. Oprócz wyrzutów sumienia za zabicie niewinnych dzieciaków, otrzymają reprimendę od Daly’ego i zostaną spytane, czy nie było innego sposobu na poradzenie sobie z dziewczynkami. Dzieci są tymi „niewinnymi”, których chce chronić wojsko, choć postacie mogą mieć wątpliwości, czy armia chce tylko chronić ich życie, czy ma w tym jakiś własny interes.

PRZESTROGA JASNOWIDZA

POWIEDZ IM WPROST

Powinniście się domyśleć, że nie wejdziecie sobie tak po cichu. Z ciężkich, tupiących odgłosów można wywnioskować, że mieszkańcy fortu przerzucają tu wszystko, czym dysponują. Pierwsi z nich już pojawiają się w zasięgu, ubrani w białe pancerze i z wymierzonymi w waszą stronę karabinami. W momencie, gdy przykleiście się do ścian z przygotowaną bronią, nie wiadomo skąd ryknęła muzyka.

Chóry przeszły w crescendo. Powietrze przed wami rozpękło się na dwie części. Rozcinający je miecz buchnął płomieniami. Ręka wynurzająca się za ostrzem, przymocowana jest do umięśnionego ramienia i ciała przybranego w szaty błyszczące jak płynne złoto. Za tą złowieszczą postacią rozwinęły się skrzydła. Białe włosy zjawy opadają kaskadami na plecy, dotykając podstawy skrzydeł.

– Żałujcie za grzechy! – krzyczy postać – Nie ważcie się stawiać przeciwko potędze Boga Najwyższego, który jest mym panem i władcą i który powierzył mi swój osąd nad wami!

Jeżeli postacie będą próbowały strzelać do tajemniczej postaci, przeczytaj poniższe:

Wyzwoliliście z siebie trochę piekielnej złości. Pociągnęliście za spusty i patrzycie jak kule rwą puste powietrze i ściany za unoszącym się aniołem. Zapach prochu przywołał wam na myśl ogień i siarkę piekielną.

Anioł zaśmiał się i uniół miecz.

– Włócznie szatana nie mogą skrzywdzić anioła Pana! Świetnie.



NASTROJE

W tej scenie odbędzie się najbardziej dramatyczna bitwa, jaką stoczą gracze. Głównym przeciwnikiem jest wojsko, które jest wystarczającym wyzwaniem. Nad tym wszystkim unosi się Archanioł, nietknięty przez żadną rzecz rzuconą przez postacie. Potem postacie podążą za nim prosto w ramiona innych aniołów, które zmiażdżą postacie gniewem bożym, wspieranym przez same Niebiosy. I wystarczą.

ZA KULISAMI

W obiekcie znajduje się trzydziestu trzech żołnierzy, większość z nich na górze. Pełnią oni podwójną rolę nauczycieli i obsługi. Dziesięciu z nich jest magicznie aktywnymi strażnikami i instruktorami, których zadaniem jest chronić dziewczęta, jeżeli rozpocznie się walka (użyj charakterystyk Anaëla, str. 89, i dodaj Instruktaż 5). Jest dwóch riggerów i jeden deker – użyj dla nich archetypów Dekera i Riggera ze str. 51 i 59 **SRII**. Jedenastu żołnierzy obsługuje bazę i uczy dziewczynki różnych umiejętności, pięciu ma wysokiej klasy wszczepy, a czterech często kontaktuje się ze światem zewnętrznym w imieniu Fenmore'a. Tych czterech będzie go osłaniało w każdej sytuacji (patrz **A będzie wam policzone**, str. 90). Trzech jest lekarzami – użyj dla nich charakterystyk Ulicznego lekarza (str. 211, **SRII**).

Postacie mogą też stanąć do walki ze stu pięćdziesięcioma dwoma magicznie aktywnymi dziewczynkami, w wieku od jedenastu do dwudziestu lat. Pośród nich są dwadzieścia dwie adeptyki sztuk walki, trzydzieści dziewięć adeptek czarostwa, trzydzieści hermetycznych magi, dziesięć szamanek, sześć adeptek szamaństwa, pięć adeptek umagiczniania, trzy adeptyki żywiołów powietrza, pięć ognia, siedem ziemi, dwie wody, sześć hermetycznych i siedem szamańskich adeptek przywoływania i dziesięć magów sztuk walki. Tak jak większość ludzi, tak i dziewczynki przynależą do różnych grup i subkultur i znacznie się między sobą różnią. Jedyną rzeczą jaką je łączy, jest sposób pojmowania magii według poglądów Archanioła Michała. Stwórz charakterystyki dla każdej z dziewczyn – nie ma dwóch takich samych.

Trzynastu zwykłych strażników przybędzie, gdy zostaną zaalarmowani przez uciekające dziewczynki (**Warsztat Świętego Mikołaja**) lub cokolwiek innego co zrobią postacie (magiczna ochrona będzie strzegła dziewcząt). Strażnicy dobrze współdziałają w grupie – osłaniają się i robią takie niemiłe rzeczy jak celowanie w rannego. Nie używają granatów, chyba że w ostateczności, gdyż Fenmore chce uniknąć uszkodzenia ścian. Postacie oczywiście nie mają takich zahamowań.

Strażnicy

B	Z	S	I	SW	C	E	R	Pancerz
5	6	6	3	5	6	0,9	5	8/6

Inicjatywa: 9 + 3k6

Stopień zagrożenia/sprawność zawodowa: 4/4

Umiejętności: Walka bronią 4, Atletyka 5, Samochód 3, Materiały wybuchowe 5, Etykieta 4 [Wojskowa 6], Broń palna 7, Walka wręcz 6, Broń palna (B/N) 4, Broń ciężka 6, Kierowanie zespołem 3 [Wojskowym 5, Taktyczne 7], Teoria wojskowości 6 [Taktyka 8], Skradanie się 4, Instruktaż 4, Broń miotana 4

Cybersprzęt: Cyberuszy (ze Wzmacniaczem słuchu i Ochroniaczem), Cyberocy (z Dalmierzem i Kompensatorem błysków), Radiostacja wewnątrzczaszkowa z Łączem komunikacyjnym-IV i Obwodem szyfrującym 3, ISPO 1, Sterowniki nerwomięśniowe 2
Sprzęt: Ciężki pancerz pełny (8/6) z hełmem, Ares Predator z ISPO [Ciężki pistolet, 15(m), PA, 9S, 2 dodatkowe magazynki z amunicją APDS], Colt M22a2 [Karabin szturmowy, 8S, PA/S/A, 40 (m), Gas-Vent 1, podczepiany Granatnik i 3 magazynki pocisków APDS], Granaty obronne (15C, 6(m), kieszonkowa Biblia (pod pancerzem), Nóż przetrwania Redstone.

Archanioł Michał, zaalarmowany w tym samym momencie co strażnicy, podąży za nimi astralnie. Jest on przerażający. W tej scenie nic nie może go zranić. Kule przechodzą przez jego astralną formę bez draśnięcia. Czary muszą przebić się przez jego gigantyczną osłonę. Jeżeli ktoś będzie starał się podążyć za nim w astralu, rzuci czar Zapora Psychiczna o Mocy 8. Gdy będziesz opisywał jego postać, wyolbrzymiaj wszystko, na przykład zamiast „rzucił zaporę psychiczną”, mów „uformował wokół siebie ochronną kulę boskiego światła”.

Dopóki postacie nie będą zadawały poważnych obrażeń, Michał będzie po prostu unosił się nad miejscem walki, wzywając ich do żalu za grzechy, albo zmierzania się z gniewem Płonącego Miecza Zemsty. Jeżeli postacie przebijają się przez strażników bez kłopotu, Michał włączy się do walki, kierując „zemstę boga” na postacie przez wszelkie aktywne węzły czarów lub fokusy, które są w posiadaniu postaci.

Gdy postacie uporają się z naziemnymi siłami (jeżeli im się to uda), Michał powróci do swojego ciała. Postacie mogą łatwo podążyć śladem jego astralnej formy, gdyż chce ich wciągnąć w pułapkę.

Ciało Michała znajduje się w jego sypialni, wielkiej komnacie okrytej czarem Iluzja terenu (patrz **Podsumowanie wątków**, str. 92), która dzięki temu wygląda jak Niebo. W momencie gdy postacie wejdą do pokoju, będą chodzić po białych pierzastych chmurkach, będą otoczone pachnącym powietrzem, niebieskim niebem i chórami. Jedynym meblem w tym pomieszczeniu jest wielki tron wykonany ze szczerzego złota z rzeźbionymi, poruszającymi się scenami z Biblii.

Michał siedzi na swoim tronie. Jego prawdziwa sylwetka jest ukryta pod czarem Maska tak, by wyglądała jak jego projekcja astralna. Nie będzie walczył, najpierw zacznie zasypywać postacie kazaniami, wierząc, że jego sześć Alf ochroni go. Ta szóстка to najstarsze, najjaśniejsze i najlepiej wyszkolone dziewczęta w Forcie Ross, zebrane w półkole wokół niego. Wszystkie są ludźmi. Gabriel, Rafael i Samael są hermetycznymi maginiami i adeptkami sztuk walki, a Anaël, Cassiel i Sachiel są hermetycznymi maginiami i adeptkami czarostwa. Fanatyczki są święcie przekonane, że Michał jest archaniołem. W momencie gdy postacie zbliżą się do nich, Alfy zaatakują. Są siłami specjalnymi Miasta Boga – lepiej by postacie wierzyły, że trening sił specjalnych UCAS jest im równy.

Garbiel, Raphael, Samael

B	Z	S	I	SW	C	E	R	M	Pancerz
5	6	5	3	4	7	6	8	5	8/6

Inicjatywa: Gabriel: 3k6 + 6, Samael i Raphael: 2k6 + 5

Stopień wtajemniczenia: 3

Stopień zagrożenia/sprawność zawodowa: 5/4

Umiejętności: Walka bronią 6 [Broń biała 8], Atletyka 5, Broń palna 2, Kierowanie zespołem 3 [Wojskowym 5], Teoria magii 5, Teoria wojskowości 5 [Taktyka 7], Skradanie się 4, Przetwarzanie (W dziczy) 4, Walka wręcz 6 [Wing Chun Kung Fu 8]

Moce adeptów sztuk walki

Gabriel: Udoskonalone umiejętności [Walka bronią +2], Udoskonalone cechy fizyczne, [Kompensacja błysków, Ochrona słuchu, Noktowizja, Termowizja], Przyspieszona reakcja 1, Przyspieszenie odruchów 2, Zabójcze dłonie C

Samael: Percepcja astralna, Udoskonalone cechy fizyczne, [Udoskonalony słuch, Udoskonalony węch, Noktowizja], Przyspieszenie odruchów 1, Zabójcze dłonie C, Odporność na ból 6

Raphael: Uderzenie na odległość, Przyspieszenie odruchów 1, Udoskonalone umiejętności, [Walka bronią +4, Atletyka +2, Skradanie się +2, Walka wręcz +4], Udoskonalone cechy fizyczne [Zmysł kierunku, Słyszanie wysokich częstotliwości, Termowizja], Tolerancja ciepła 2

Sprzęt: Gniew Boży (Fokus mocy 2; nie mogą go użyć, ale Michał myśli, że mogą), miecz (Siła +3S, Fokus broni poziom 3), Ciężki pancerz pełny (zaczarowany czarem Moda tak, by wyglądał jak szaty anielskie, aureole i skrzydła).

Anael, Cassiel i Sachiel (hermetyczne maginie i adeptki czarostwa)

B	Z	S	I	SW	C	E	R	M	Pancerz
4	5	3	6	7	5	6	5	7(9)	8/6

Inicjatywa: 4k6 + 5

Stopień wtajemniczenia: 1

Stopień zagrożenia/sprawność zawodowa: 5/4

Umiejętności: Walka bronią 3, Atletyka 4, Przywoływanie* 4, Umagicznianie* 4, Kierowanie zespołem 5 [Wojskowym 7], Teoria magii 7, Teoria Wojskowości 6 [Taktyka 8], Śpiewanie 5, Czarostwo 7, Skradanie się 3, Przetwarzanie (w dziczy) 4, Teologia 4, Walka wręcz 3 [Wing Chun Kung Fu 5]

Czary: Wyczucie prawdy 5, Zapora 4, Świat chaosu 4, Wymuszenie prawdy 5, Wykrycie wrogów 5, Moda 4, Ognista chmura 4, Uleczenie 5, Przyspieszenie odruchów +3 3, Niewidzialność 5, Światło 3, Magiczne Palce 4, Zapora psychiczna 6, Włócznie mocy 6, Sondowanie umysłu 6, Osobista bariera kulooodporna 6, Osobista zmiana kształtu 5**, Sfera siły 6, Strzaskanie pancerza 5, Ogluszająca strzała 5

Sprzęt: Miecz (Siła +3S), Ciężki pancerz pełny (zaczarowany tak, by wyglądał jak szaty anielskie, skrzydła), Gniew Boży (Fokus mocy 2), Złote Aureole (Węzeł czarów dla czaru Przyspieszenie odruchów)

* Cassiel nie ma tej umiejętności

** opis tego czaru znajduje się w **Podsumowaniu wątków**, str. 92.

Dziewczęta są przerażającym oddziałem bojowym. Rzucają czar Strzaskanie pancerza (patrz **Podsumowanie wątków**, str. 93), co pozwala efektywnie zaatakować adeptkom sztuk walki. Chociaż się za barierą kulooodporną Michała, wspomagana ich osobistymi czarami barier, a także używają zapór do osłony przed czarami. Michał obserwuje i dodaje otuchy, ale nie wtrąca się aż do momentu, gdy dziewczęta będą poważnie ranne. W tym momencie Michał przestanie prawić kazania i ogłosi dostojnie, że postacie sprzedały duszę piekłu – do którego odprowadzi je osobiście. Kazanie skończone, teraz spróbuje zniszczyć postacie. W tym momencie postacie powinny poradzić sobie z większością dziewcząt, więc będą mogły się skupić na Michale.

W walce wręcz Michał szybko straci werwę. Jego fizyczne ciało schowane pod Maską jest wątłe i szybko zostanie pokonane. Jeżeli będzie miał czas na zmianę taktyki, podpali wszystko w zasięgu wzroku, a potem padnie.

Gdy Michał zginie, czar Iluzja terenu rozpadnie się i postacie ujrzą prawdziwy pokój – zwykłe pomieszczenie ze standardowym wyposażeniem pracowni i niedrogimi meblami. Ale ten widok to szczegół – przejdź do **A będzie wam policzone**, str. 90.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Postacie są żołnierzami i porywają się na armię. Żołnierze umierają, ale to powinna być zabawa dla twoich graczy. Jeżeli będziesz musiał oszukać trochę w kości, by utrzymać postacie przy życiu, nie wahaj się. Ta scena powinna przywołać uśmiechy na ich twarze, jeżeli wygra. Jeżeli im się to nie uda, przegrana też powinna dostarczyć im radości. Aby im pomóc, możesz przypomnieć o granatach – dziewczęta nie posiadają czaru Wiatrochron.

Sily różnych drużyn różnią się od siebie, ale siedem aniołków powinno być wyzwaniem dla każdej grupy. Jeżeli walka będzie zbyt prosta, podbij charakterystyki dziewcząt, albo podnieś ich poziom zagrożenia o kość lub dwie. Przeciagaj walkę do momentu, aż gracze zaczną naprawdę wątpić w wygraną. Potem pozwól im zatriumfować w ostatniej dramatycznej scenie.

Jeżeli postacie poddadzą się, czy to sądząc, że Michał jest prawdziwym aniołem, czy też dlatego, że będą przegrywać i wołałyby uciec, Michał przyjmie ten gest wielkodusznie. Najpierw zgani postacie za złą drogę, którą podążali, a następnie uśmiechnie się i pobłogosławi ich za to, że otworzyli umysły i serca na prawdziwą drogę Pana. Postacie zostaną odprowadzone do osobnych, dobrze strzeżonych i zabezpieczonych przed ucieczką pokoi, w których zostaną poddane miesiącom prania mózgu. Będą poddawane kontroli myśli i emocji, będą torturowane i głodzone do momentu, gdy naprawdę uwierzą. Jeżeli udowodnią, że nie stanowią żadnego zagrożenia dla Miasta Boga, będą mogły uczyć dziewczynki (skoro postacie dotarły tak daleko, muszą mieć jakiś cenne umiejętności). Zostaną wykastrowane lub wysterylizowane, by uniknąć niedogodności, takich jak dzieci zrodzone z „nieczystych”.

W pewnym momencie przybędzie inny oddział Sił Specjalnych UCAS, a postacie skończą, walcząc za Miasto Boga przeciwko żołnierzom.

Jeżeli jednak postacie widziały rozkazy Łamacza Serc, to nadszedł czas na decyzję. Czy postąpią według tajnych rozkazów i wykończą Michała, czy będą trzymały się swoich instrukcji i zachowają go przy życiu? Utrzymanie go przy życiu pozwoli armii skorzystać z jego metod edukacji i utrzymać dziewczynki u szczytu formy. Michał także stworzył cztery czary opisane w **Podsumowaniu wątków** – niektóre z dziewcząt znają je, ale nie są w stanie nikogo ich nauczyć. (Mistrz gry może wykorzystać te czary w swoich kampaniach). Wiele z czarów i sposobów ich uczenia wymaga symboli religijnych (patrz str. 105 **Awakenings**), więc armia może chcieć obejrzeć Michała przy pracy, by móc skopiować jego metody. Potem stanie się już zbędny.

Jeżeli postacie zabiją go, postąpią według rozkazów, co jest wystarczającym usprawiedliwieniem w oczach ich przełożonych. W każdym wypadku otrzymają pochwałę.



A BĘDZIE WAM POLICZONE

POWIEDZ IM WPROST

Gdy ucihl ostatni strzał, ciało anioła zamigotało czystym światłem. Dało się słyszeć lekkie pyknięcie i zniknęły skrzydła, świetlna aureola rozproszyła się w powietrzu, a złote szaty zmniejszyły się, ukazując ohydny, żółty fartuch laboratoryjny. Ciało zmniejszyło się i poszerzyło i oczom postaci ukazał się niski, lekko grubawy, łysiejący mężczyzna. Czy to po to był ten cały show? Podłoga pokoju już nie jest zrobiona z chmur, tylko z twardego kamienia. Złoty tron stopił się w kiepskie krzesło biurowe.

Pokój zatrzęsł się, a wy słyszycie jeszcze raz ten dźwięk. Lejącą się ze wszystkich czterech ścian lawa pokrywa ciało i podłogę błyszczącym, płynnym ogniem. Słup ryczących płomieni wystreliwuje z miejsca, w którym widzieliście zjawę nie posłanego łóżka, wtłaczając falę siarkowego powietrza w wasze twarze. Kaszlecie i osłanianie oczy, które wysychają od gorąca. Migoczące światła płomieni oslepiają i nie pomagają termowizja. Spod sufitu dobywa się wstrząsający głos.

– Upadliście!

– Mam nadzieję, że nie macie mi za złe tego teatralnego wstępu, ale w końcu zabiliście Archanioła Michała – mówi mężczyzna, który przeszedł właśnie przez ścianę ognia. Ma na sobie garnitur.

Uśmiecha się.

Poznajecie go. Właśnie znaleźliście ex-pułkownika UCAS Lawrence’a Fenmore’a.

Witajcie w piekle.

NASTROJE

Nagła zmiana Nieba w Piekło może być lekko szokująca, ale prawdziwym szokiem w tej scenie będzie zmiana taktyki. Lawrence jest inteligentniejszy, subtelniejszy i *bardziej* przy zdrowych zmysłach niż Michał. Jest złym, skupionym na sobie, władczym megalomanem. Doskonale mu idzie zdobywanie tego, na co ma ochotę. Powie postaciom to, co wydaje mu się, że chcą usłyszeć – cokolwiek co da mu szansę na przekazanie projektu „odpowiednim ludziom” w armii UCAS lub na ucieczkę. Jeżeli postacie dadzą mu czas na rozmowę, nie będą wiedziały czy sprzedał im kolejną bombę atomową, czy kulawego konia.

Po rozprawieniu się z Fenmore’em drużyna zawiadomi Dally’ego, żeby ją wyciągnął. Przeciwstaw ulgę z powodu wiary dowództwa w opowieści postaci zdziwieniu, że armia UCAS przyjmuje całe to dziwaczne zdarzenie bez cienia wątpliwości. Jeszcze bardziej nieswojo postaci powinny się poczuć, gdy (jeśli) odkryją całą prawdę o tej operacji. Zasiej w nich ziarenko niepewności. Niech zaczną rozumieć, że nie ma żadnych pozytywnych postaci.

ZA KULISAMI

Fenmore, mózg stojący za Fortem Ross (patrz **Obsada cieni**, str. 95), z osobnego piętra przyglądał się jak jego strażnicy i dziewczęta walczą, by zatrzymać postacie. Fenmore przekonał

się, że Michał przykładał zbyt wielką wagę do teologii i zaspakajania własnych potrzeb, a zbyt małą do organizacji armii. Fenmore uznał, że nadszedł koniec bezużyteczności Michała, odmówił mu więc pomocy i przybył osobiście, by układać się z niebezpiecznymi najeźdźcami.

W rzeczywistości, widząc jak dobrymi żołnierzami są postacie, Fenmore odzyskał poważanie dla armii UCAS – lub przynajmniej dla tych jej elementów, które uważał za prawe i odpowiednie. Swoje dziewczęta postrzegał raczej jako zasób, a nie jako ludzi, więc nie rozumiał dlaczego UCAS odrzuciło jego plan stworzenia doskonałej magicznej armii. Fenmore spróbuje wynegocjować z postaciami układ, dzięki któremu będzie mógł kontynuować trening dziewcząt, tym razem pod auspicjami armii UCAS.

Ponieważ z początku będzie chciał przekonać postacie, że jest po ich stronie, będzie słodki i czarujący.

– Jestem Lawrence Fenmore, pułkownik armii UCAS... cóż, w stanie spoczynku. Składam wam przeprosiny i poddaję się – rozgląda się ze wzgardą po pokoju. – Nie chciałbym oceniać natury mego współpracownika zbyt ostro, ale widzę, że posunął się dalej, niż myślałem. Mam nadzieję, że nie odnieśliście złego wrażenia. Byłem zajęty administracją i ostatnio tu nie bywałem. Nigdy nie planowałem takich szaleństw. Chciałem tylko dać tym biednym dziewczętom dom i jakieś zajęcie. Urodziły się magiczne i odrzuciły je rodziny. Biedne stworzonka. Czego mogły się spodziewać od życia?

Jeżeli postacie zapytają, Fenmore odpowie im, że wszystkie dziewczynki pochodzą z bardzo religijnych rodzin, które odrzuciły je z powodu ich zdolności magicznych i wysłały do szkoły, w której uczono magii o korzeniach chrześcijańskich. Jeżeli zostanie zapytany czemu jest tak dużo treningu bojowego, Fenmore spyta, jaką inną, lepszą karierę mogłyby wybrać te biedne zagubione duszyczki.

– Gdy lata temu przedstawiłem ten plan moim zwierzchnikom, nie wierzyli, że to się powiedzie. Więc zacząłem działać na własną rękę. Teraz widzę, że UCAS posiada żołnierzy inteligentniejszych i lepiej wyszkolonych niż to było za moich czasów. Możliwe, że armia podejmie także lepszą decyzję co do mojego projektu. Czy zawiesimy broń i przedyskutujemy ugodę?

Fenmore nie chce, by postacie pytały o zdanie swoich przełożonych, bo jest pewien, że ci rozkażą go „zneutralizować”. Jeżeli postacie zgodzą się na cokolwiek w imieniu UCAS, Fenmore wie, że ich zwierzchnicy przynajmniej się zastanowią, co da mu czas do namysłu i ewentualnej ucieczki.

Chciałby, by pozwolono mu kontynuować projekt w tym miejscu, z dodatkową ochroną UCAS, gdyby okazała się konieczna, ale bez niepokojenia jego i jego załogi. W zamian wytrenuje dziewczęta na użytek armii UCAS, nie będzie niczego samodzielnie planował i pozwoli się doglądać wojsku. Pod presją pozwoli na kilka kosmetycznych modyfikacji, ale nie zgodzi się na radykalne zmiany.

Jeżeli postacie nie zgodzą się negocjować, Fenmore da sygnał oczekującym przyjaciółom. W tej ostatniej potyczce postacie będą walczyły z ludźmi takimi jak oni sami – wojskowymi zabijakami w pełni zdrowych zmysłów. Walka będzie ostra, ale psycho-magiczny atak będzie już skończony. Jeżeli postacie będą próbowały zabić Fenmore’a, poprosi jednego z przyjaciół o broń – Colta albo Ares Predatora. Nie posada ISPO.

Przyjaciele Fenmore'a (4)

B	Z	S	I	SW	C	E	R	Pancerz
5	6(8)	6(8)	3	5	6	0,9	5(10)	9/8

Inicjatywa: 10 + 3k6

Stopień zagrożenia/sprawność zawodowa: 4/4

Wskaźnik ciała: 3,9

Umiejętności: Walka bronią 4, Atletyka 5, Samochód 3, Materiały wybuchowe 5, Etykieta 5 [Wojskowa 7], Broń palna 7, Walka wręcz 6, Broń palna (B/N) 4, Broń ciężka 6, Kierowanie zespołem 4 [Wojskowym 6, Taktyczne 8], Teoria wojskowości 6 [Taktyka 8], Skradanie się 4, Broń miotana 4

Cybersprzęt: Cyberuszy (ze Wzmacniaczem słuchu i Ochroniaczem), Cyberoczy (z Dalmierzem, Termografią i Kompensatorem błysków), Radiostacja wewnętrzna z Łączem komunikacyjnym-IV i Obwodem szyfrującym 3, ISPO 1, Sterowniki nerwomięśniowe 2

Biosprzęt: Ulepszone Stawy (+1 kostka do wszystkich umiejętności fizycznych), Powiększenie mięśni 2, Doskonała skóra 3, Reduktor szoku

Sprzęt: Ciężki pancerz pełny (8/6) z hełmem, Ares Predator z ISPO [Ciężki pistolet, 15(m), PA, 9S, 2 dodatkowe magazynki z amunicją APDS], Colt M22a2 [Karabin szturmowy, 8S, PA/S/A, 40 (m), Gas-Vent 1, podczepiany Granatnik i 3 magazynki pocisków APDS], Granaty obronne [15C, 6(m)], kieszonkowa Biblia (pod pancerzem), Nóż przetrwania Redstone.

Gdy Fenmore zostanie pokonany, postacie nie napotkają już oporu. Dziewczeta mają dużą znajomość czarów obronnych, ale przyuczone są głównie do ucieczki, a nie walki. Nauczyciele i strażnicy stwierdzą, że nie mają żadnych szans. Żaden z nich nie będzie szczęśliwy z powodu obecności postaci, ale nikt nie będzie chciał wywołać poważnych kłopotów.

Drużyna może od razu skontaktować się z domem lub przeszukać pozostałą część obiektu. Jeżeli postacie czytały dossier Łamacza Serc, prawdopodobnie będą miały ochotę dokładnie przejechać to miejsce. Jeżeli zaczną szukać, znajdą zapiski stwierdzające, że projekt ten ma sześć lat, dziewczeta pochodzą z każdego metatypu i całego świata. Załoga to wyłącznie ludzie. Nie ma żadnych zapisków o rodzicach dziewcząt (większość z nich nie pamięta swoich rodziców). Rozmowa z dziewczynkami odsłoni poważny psychologiczny uraz – mimo iż kontrolujący je czar wygasił wraz ze śmiercią Archanioła Michała, żadne z dzieci nie będzie pamiętało swojego poprzedniego życia. Większość z nich jest autentycznie smutna z powodu śmierci Michała i Fenmore'a, gdyż to były jedyne rodzicielskie postacie w świecie dziewczynek.

Dokładna obdukcja lub przejrzenie zapisów medycznych odkryje, że wszystkie zostały wysterylizowane. Komputerowe zapiski i plany Michała oraz dziennik Fenmore'a mówią o tym jak „zaraza” magii przechodzi na nie narodzonych. Z zapisków wynika, że porywając dziewczynki Fenmore i jego ludzie chronili przed nimi społeczeństwo, a także chronili dziewczynki przed nimi samymi. Fenmore miał zamiar użyć swojej magicznej armii przeciwko magicznie potężnym narodom Szóstego Świata, pierwotnie ludom Tir i Aztlan. Postacie mogą także znaleźć rozległą bibliotekę taktyk, skupiającą się na legendarnych magicznych bitwach, jak również współczesnych bitwach (np. w Redding).

Gdy postacie skontaktują się z Dalym, będzie on oczekiwał krótkiego raportu. Na szczegółowy przyjdzie czas później. Daly

wyśle ludzi, by zweryfikowali wszystko, o czym doniosły postacie, więc nie ma znaczenia, czy wierzy im w danej chwili. Nie będzie sceptyczny ani zaskoczony niczym, co mu powiedzą. Podziękuje im za dobrze wykonaną robotę i zapewni, że PNP zbierze ich za kilka godzin. Jeżeli zapytają, co stanie się potem, odpowie, że ostateczna decyzja co zrobić z magicznymi dziećmi należy do zjednoczonego dowództwa. Jedynym co mogą wiedzieć postacie jest to, że dziewczynki będą miały dobrą opiekę z ramienia armii UCAS.

Postacie niewiele mogą zrobić, by zmienić plany wykorzystania dziewczyn przez wojsko. Ponad setka magów podatnych na sugestię to zbyt duża okazja, by ją przepuścić. Jeżeli postacie w jakiś sposób zniszczą magiczną użyteczność dziewcząt (sprawia, że oszaleją, zabijają je, wyślą w burzę), będą musiały spędzić dużo czasu w małym pokoiku, wyjaśniając, czemu zdecydowały się zmarnować cenne wojskowe zasoby.

PRZYWRACANIE PORZĄDKU

Znów nadchodzi moment decyzji. Może się zdarzyć, że postacie zabiją Fenmore'a, zanim zdąży złożyć swoją propozycję. Jeżeli się tak stanie, następnym ich krokiem będzie nadanie próśby o wyciągnięcie ich stamtąd. Generałowie UCAS przemyslą awans postaci, ale nie dadzą im żadnej realnej władzy. Jeżeli postacie nie zabiją Fenmore'a, on wykorzysta każdą sekundę, by zaprezentować odpowiednio swój plan dowództwu UCAS lub uciec z tak dużą liczbą dziewcząt jak to możliwe.

Przyjaciele Fenmore'a zaatakują postacie, nawet jeżeli te zabiją go, ale w okolicznościach gdy ich szef leży martwy nie będą walczyli do upadłego. Aby to odzwierciedlić, obniż ich Sprawność Zawodową do 2. Jeżeli jeden z nich zginie, pozostali trzej będą starali się uciec lub poddać – mistrz gry może wybrać.

Mała jest szansa, że postacie będą chciały negocjować z Fenmore'em. Postacie musiały przeżyć przez pustynie arktyczne, prawie zginęły w potyczce z zastępem dziewczynek śpiewających Alleluja, a teraz stoją w piekle, rozmawiając z szurniętym pułkownikiem, który samowolnie opuścił wojsko. Dziesięć do jednego, że będą chciały z tym skończyć. Jednak gdy walka zacznie przybierać zły obrót, może im się przypomniać, że mają większą szansę, jeżeli podejmą negocjacje (przynajmniej wtedy kule przestaną latać). To pozwoli ich zwierzchnikom później zakończyć sprawę po swoim.

Jeżeli postacie będą walczyć i obezwładnią Fenmore'a, ten będzie starał się zachować spokój i cały czas będzie mówił. Cały czas będzie też próbował uniknąć nadzoru. Gdy zostanie przekazany władzom UCAS, może uciec i stać się Wrogiem postaci, jeżeli mistrz gry tak zdecyduje, patrz **Podsumowanie wątków**, str. 92.

PODSUMOWANIE WĄTKÓW

CZY KTOŚ WAM WIERZY?

Szarża armii UCAS to praktyczni ludzie, zapisywali więc parnormalne dane od 2030. Niewiele magii może ich zaskoczyć. Pamiętają także Lawrence'a Fenmore'a (zwierzchnicy Daly'ego mają



na niego tak grube teczki, że można by nimi podeprzeć ciężkie drzwi) i wiedzą, że można się po nim spodziewać porywania małych dziewczynek.

Postacie zostaną ostrzeżone, że misja musi pozostać ściśle tajna i nie powinna być omawiana z nikim poza Dalym i jego zwierzchnikami. Jeżeli ktokolwiek odnajdzie coś, co mogłoby prowadzić do niewygodnych pytań, postacie mają odpowiednią historyjkę – pomagali uchodźcom z Quebec osiedlić się w UCAS. Jeżeli komukolwiek opowiedzą prawdziwą historię, ci którzy ją usłyszą, pomyślą, że postacie przyjęły o jeden postrzał w głowę za dużo. Dlatego też armia nie uznała ich za zagrożenie bezpieczeństwa i dlatego nie podjęła drastycznych środków (jak na przykład sprezentowanie cementowych bucików do wycieczki po dnie dużego zbiornika wodnego).

Zjednoczone dowództwa stwierdzą, że dziewczęta Fenmore'a są zbyt cennym zasobem, by je stracić i nie można ryzykować, powierzając ich dozór komuś innemu niż swoim najlepiej wytrenowanym ludziom. Trening dziewcząt będzie kontynuowany pod auspicjami armii UCAS. Te dzieci nigdy nie otrzymają SIN-ów, żadnych praw, a ich egzystencja nie zostanie potwierdzona. Postacie zostaną odsunięte od tego zadania na stałe, więc nie będą musiały wiedzieć o tym nic więcej. Jeżeli mistrz gry chce pozostawić intrygę otwartą, może w przyszłości sprawić, by kilka uczennic Fenmore'a uciekło lub stworzyć kilku przyjaciół Fenmore'a poza Fortem Ross, którzy będą chcieli zrealizować sen szaleńca.

Armia UCAS może zdecydować, że dziewczęta są zbyt nieobliczalne, by były przydatne – ich uwarunkowania są zbyt głębokie, wiele z nich nie przetrwałoby „oczyszczania”, niezbędnego, by stać się agentem UCAS. Każda z tym możliwości zależy od uznania mistrza gry.

POSTĘPY POSTACI

Postaciom nie udało się utrzymać misji w całkowitej tajemnicy, ale to z powodu okoliczności od nich niezależnych. Każda postać, która została ranna podczas tej misji, dostanie Purpurowe serce. Jeżeli uda im się doprowadzić wszystko do końca bez ranienia czy zabicia dziewczynek, oprócz Alf, mogą nawet otrzymać Srebrne Gwiazdy. Dla każdej postaci, która przed tą misją miała szansę na awans, udana operacja będzie się liczyła na plus. Jedna z postaci może nawet otrzymać stanowisko dowódcy drużyny po śmierci Łamacza Serc.

Jeżeli postacie wyjątkowo spały robotę – uruchamiając od razu alarmy, walcząc między sobą, zabijając niepotrzebnie dziewczynki – dostaną upomnienie do akt. Mała jest szansa, że zostaną wysłane ponownie na tajną misję, a wszelkie awanse zostaną poważnie opóźnione. Część drużyny zostanie poddana testom psychologicznym przez odpowiedni personel i sprawdzona pod kątem radzenia sobie ze stresem.

W obu wypadkach postacie otrzymają place za niebezpieczne zadanie – zwykłą stawkę (str. 116, **SRKomp**) razy 3, pomnożoną przez liczbę dni spędzonych na misji.

NAGRADZANIE KARMA

Przydziel indywidualną Karmę według normalnych zasad (str. 199, **SRII**). Oprócz tego postacie, które znalazły jakieś

dowody śmierci poprzednich zwiadowców, przejrzały plan Fenmore'a i wsadziły go do więzienia federalnego lub zabiły, ładowały się pod ostrzał, osłaniając swoich towarzyszy, odstawiły słynną mowę „idźcie dalej beze mnie” lub wpadły na dobry plan przeszukania bazy i wykonały go, powinny otrzymać Karmę. Przydziel Karmę drużynie według listy poniżej.

Skok na spadochronie i dotarcie do góry	1 punkt
Wejście do środka po cichu	1 punkt
Przetrawanie/Zagrożenie	3 punkty
Strącenie Michała z piedestału	1 punkt
Rozprawienie się z Fenmore'em	1 punkt za negocjacje lub za zabicie go
Uniknięcie zranienia dziewczynki oprócz Alf	1 punkt

WROGOWIE

Jeżeli postacie pozostawią Fenmore'a przy życiu, będzie je ścigał i chciał je uśmiercić. Jego plan działał lepiej jako tajna operacja, a wielu oficerów uzna jego etykę za wątpliwą. Jeżeli kiedykolwiek uda mu się uciec z wojska lub skontaktować się ze znajomymi organizacjami terrorystycznymi, postara się wysłać kogoś za postaciami, których twarze zapamiętał na tyle dobrze, by je opisać. Uznaj Fenmore'a za wroga 4 punktowego z Potęgą 4, Motywacją 5 i Wiedzą 3. Jeżeli wojsko wstrzyma nadzór nad jego operacją, jego Potęgą wzrośnie. Jeżeli odkryje prawdziwe nazwiska postaci, jego Wiedza wzrośnie. Jeżeli mistrz gry chce, by któryś z giermków Fenmore'a przeżył i stał się wrogiem postaci, będzie on Wrogiem 2 punktowym, z Potęgą 1, Motywacją 4 i Wiedzą 1.

NOWE CZARY

Jak napisano w **Przestrodzie jasnowidza** (str. 87), poniższe czary zostały wynalezione przez Archaniola Michała i są nauczone przy użyciu religijnej terminologii i geas. Armia UCAS może stworzyć te czary od nowa metodą prób i błędów. Jeżeli tak się stanie, czary te trafią do agentów UCAS, a nawet na ulicę. Każdy mistrz gry sam zadecyduje, czy te czary mogą być użyte poza tą przygodą.

Iluzja terenu

Iluzja terenu to efekt obejmujący wszystkie zmysły i pewien obszar podobnie do Spektaklu Trideo, z tą różnicą, że może zostać użyty na osobach bez ich zgody.

Typ: niematerialny **Zasięg:** ograniczony **Trudność:** Siła woli
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** (M/2) + 1Z

Osobista Zmiana Kształtu

Ta wersja Zmiany Kształtu zabiera ze sobą pancerz, ubranie i ograniczoną ilość sprzętu. Postać może wziąć ze sobą 1 rzecz na każdy punkt Mocy czaru. Każda część ubrania liczy się jako 1 rzecz. Za każde 2 sukcesy postać może wziąć 1 dodatkową rzecz, ale nowa forma musi być w stanie nosić lub utrzymać tę rzecz. Pancerz nie chroni nowego kształtu.

Typ: materialny **Zasięg:** osobisty **Trudność:** Budowa
Czas trwania: podtrzymywany **Koszt:** (M/2) + 1S

Strzaskanie pancerza

Strzaskanie pancerza to bojowy czar o zasięgu obszarowym, stworzony do niszczenia osobistych pancerzy (pojazdy i ściany są bezpieczne). Pancerz opiera się swoim poziomem Odporności Obiektu.

Typ: materialny **Zasęg:** PW **Trudność:** Tabela Odporności Obiektu

Czas trwania: natychmiastowy **Koszt:** (M/2) + 1S **Obrażenia:** Z

Ognisty dotyk

Ognisty dotyk to czar bojowy bliskiego zasięgu z efektem ognia. Michał przykuł go do ostrza swojego miecza, oddzielając go od mocno izolowanej rękojeści, aby stworzyć efekt płonącego miecza.

Typ: materialny **Zasęg:** dotyk **Trudność:** Budowa

Czas trwania: natychmiastowy **Koszt:** (M/2) S **Obrażenia:** C

OBSADA CIENI

W poniższym rozdziale opisani są bohaterowie niezależni, istotni dla przygody. Mistrz gry może zmienić historię Łamacza Serc tak, by pasowała do historii drużyny.

JEFF „ŁAMACZ SERC” LISBON

Major Jeff „Łamacz Serc” Lisbon dorastał w Seattle w dzielnicy nouveau-elfickiej. W szkole średniej będąc obiektem ciągłych ataków ze strony szkolnych osiłków, Lisbon stał się trudny do okiełznanania. W wieku lat szesnastu odkrył u siebie zdolności sztuk walki.

Po ukończeniu szkoły zaciągnął się do piechoty zmotoryzowanej w Forcie Lewis, gdzie odnalazł doskonałe połączenie współpracy ze współzawodnictwem. Zorganizował tam kilku „elfickich specjalistów od imprezek” i udzielał się w sekcji kompanijnych dowcipów. Wkrótce stał się znany jako gość, który potrafi załatwić wszystko.

Pelen entuzjazmu, wyspecjalizował się w takich aspektach wojskowości jak rozbieranie ładunków wybuchowych czy taumaturgia stosowana. W końcu trafił do Zielonych Beretów, a potem do Delta Force. Jego nawyk przenoszenia się z oddziału do oddziału, w momencie zaprzyjaźnienia się z drużyną, nadał mu ten przydomek.

Lisbon jest wysokim Anglo-elfem, nosi krótko obcięte, brązowe włosy. Ma dwadzieścia sześć lat.

Cechy

Budowa: 5	Charyzma: 6	Esencja: 6
Zwinność: 7 (8)	Inteligencja: 4	Magia: 8
Sila: 5	Sila woli: 6	Reakcja: 5 (6)

Inicjatywa: 5 [6] + 1k6 [2k6]

Stopień zagrożenia/sprawność zawodowa: 8/4

Moce adepta sztuk walki

Udoskonalone zmysły
Kompensacja błysków
Wyostrzony węch
Udoskonalone umiejętności
Atletyka 2
Skradanie się 2



Walka bronią 1
Ulepszone cechy fizyczne
Zwinność 1
Przyspieszenie odruchów (refleksu) 1
Odporność na ból 4
Zabójcze dłonie (S)

Umiejętności

Atletyka: 5	Materiały wybuchowe: 3
Broń ciężka: 5	Samochód: 2
Broń miotana: 3	Skradanie się: 5
Broń palna (B/N): 3	Teoria wojskowości 3 [Łądowa 5, Taktyka 7]
Broń palna: 6	Walka bronią: 4 [broń biała 6]
Elektronika: 3	Walka wręcz: 6
Etykieta (Wojskowa): 4	

Sprzęt

Patrz **Operacja Dłoń**, str. 76.



ARCHANIOŁ MICHAŁ

Michael Thorndike miał bardzo ciężkie dzieciństwo, którego efektem była schizofrenia. Puste emocjonalnie życie, połączone ze złymi doświadczeniami w bardzo religijnym sierocińcu i jego wzmagającymi się zdolnościami magicznymi, zaprowadziły go do szpitala psychiatrycznego. Wierzył, że pewnego dnia wyłoni się z obecnego wcielenia jako Archanioł Michał i wzniesie się do nieba, aby tam osądzać ludzkość podczas Dnia Sądu Ostatecznego. Potulnie siedział w szpitalu, aż w końcu zdecydował ujawnić swoją magiczną potęgę w przerażającym pokazie iluzji i kontroli umysłów. Dzięki temu trafił do wiecznych wiadomości.

Tak się składało, że pułkownik Fenmore oglądał tridzi tego wieczora i zdecydował się złożyć propozycję Michałowi. Po dokładnej analizie Michała Fenmore stwierdził, że jest on dobry w manipulowaniu innymi, ale jest również naiwny i łatwo nim sterować, stosując się do jego fantazji i żądań. Pomiedzy innymi dziwnymi rzeczami, Michał wierzył, że związał Dunkelzahna (smoka, który nadał SIN numer bestii) i wrzucił go do jeziora płomieni za próbę „władania nad całym światem” (jako, że Michał nie był w tym czasie w pobliżu FDC, więc sobie to uroił).

Potężna charyzma Michała wynika z jego umiejętności dokładnego odczytywania ludzkich emocji i żądań oraz jego zastraszają-

cego sposobu bycia. Wydaje się cały czas kontrolować wydarzenia. Gdy zostaje pokonany fizycznie lub słownie, odgrywa męczennika. Bez swojego czaru archanielskiego wygląda zwyczajnie. Jest niski, ma kręcone, brązowe włosy i rozczochraną brodę, za to przymusowo czystą skórę i ubranie. Oprócz swojego ohydneho, żółtego fartucha laboratoryjnego, ma na sobie dżinsy, ocieplaną białą, koszulę na guziki, pulower i skarpetki ze sztucznej wełny.

Cechy

Budowa: 3	Siła woli: 9
Zwinność: 3	Esencja: 5
Siła: 4	Magia: 8
Charyzma: 6	Reakcja: 4
Inteligencja: 5	

Inicjatywa: 4 + 1k6 (28 + 1k6 astralnie)

Stopień zagrożenia/sprawność zawodowa: 6/4

Stopień wtajemniczenia: 3

Umiejętności

Czarostwo 6 [Rzucanie czarów 8]
 Kierowanie grupą 6 [Religijną 8]
 Negocjacje 4 [Zastraszanie 6]
 Śpiew 2 [Hymny 4, jako umiejętność Wyśrodkowania]
 Teologia 3 [Chrześcijańska 5, Własna 7]
 Teoria Magii 1 [Własna 7]
 Umagicznianie: 4
 Walka bronią 3 [Broń biała 5]
 Walka wręcz: 2

Czary

Walki

Ognisty dotyk: 5* (uruchamiany przez Wykrycie obiektu, patrz niżej)

Podmuch z piekiel: 6

Detekcji

Wykrycie Pocisków: 5*

Wykrycie Wrogów: 5**

Wykrycie Obiektu 3* (krwi, Zasięg: dotyk)

Wykrycie Zdania: (Miasto Boga na przykład)

Iluzji

Iluzja Terenu: 4**

Maska: 5**

Manipulacji

Bariera Kuloodporna: 7*

Kontrola Akcji: 6

Kontrola Uczuć: 6**

Kontrola Myśli: 6**

Zapora Psychiczna: 8

Umysł Tłumu: 5

Nastrój Tłumu: 5

Uwięzienie: 6

*Czary Przykute w momencie, gdy postacie przybywają

**Czary Ożywione w momencie, gdy postacie przybywają

Sprzęt

Miecz (Siła + 3[M], Zasięg +2) z przykutym czarem Ognisty Dotyk i izolowaną rękojeścią.

Miedziany puchar Gniew Boży (Fokus Mocy 2)

Fartuch laboratoryjny (zamaskowany)

PUŁKOWNIK LAWRENCE FENMORE

W momencie gdy wydarzyła się goblinizacja w 2021, Lawrence Fenmore przedzierał się właśnie przez wojskową szkołę wyższą. Podczas krajowego zbierania siły roboczej, które potem nastąpiło, trafiło mu się pracować w szpitalu dla orków i trollów. Od tamtego traumatycznego przeżycia Fenmore starał się powrócić do czasów sprzed Przebudzenia. Secesja Tir Tairngire tylko pogłębiła jego nieufność do innych metatypów – nowostworzeni elficy władcy Tir nakazali jemu i jego rodzinie opuścić dom w Oregonie i nie cackali się przy tym z nimi. Fenmore nigdy nie przeboleał tego wydarzenia. Tego braku zaufania nie podzieliła magia. Gdy wdrapywał się po szczelach armii UCAS i gdy ujrzał odłączenie się Tir i CAS, stwierdził, że magia to kolejna bomba atomowa – niewiarygodnie potężne zagrożenie dla tych, którzy jej nie posiadają.

W 2050 życie Fenmore'a rozpadło się. Opuściła go żona, armia UCAS „zdradziła” ojczyznę podpisując kontrakt na krytyczne systemy obronne z firmą Telestrian Industries, będącą własnością Tir (głupia strategicznie decyzja), a długo oczekiwany awans na generała brygady ominął go na rzecz krasnoluda. Wezbrał w nim gniew i wkrótce odnalazł innych, którzy myśleli podobnie. Ostatnie kilka lat spędził pieszcząc pomysł o stworzeniu magicznej armii, której można by użyć przeciwko wrogom UCAS (szczególnie przeciwko tym, których wysocy oficerowie UCAS nie dostrzegali) i zdecydował, że nadszedł czas zadać cios w imieniu swojego narodu. Szukał miejsca na zorganizowanie swojej armii i przypadkowo natknął się na dawno zagubione plany Fortu Ross. Potrzebując pieniędzy na sfinansowanie ściśle tajnej operacji, powiedział swojemu przyjacielowi – byłemu dekerowi wojskowemu, zwanemu Pan Mo, aby znalazł mu trochę gotówki. Następnie Fenmore sfalszował wyniki badań i odszedł na emeryturę w wieku pięćdziesięciu jeden lat, by założyć Miasto Boga.

Mimo iż zaczynał jako zwykły, religijny młody człowiek, wkrótce zaczął się zgadzać z tymi duchowymi przywódcami, którzy głosili, że Przebudzenie i to wszystko co z nim przyszło (łącznie z metaludźmi) jest dziełem Diable. Fenmore jest o wiele mniej stuknięty na tym punkcie od Michała, ale szczerze wierzy, że przekierunkowuje zło na „niezbadane ścieżki Pana”, porywając magicznie obdarzone dzieci i tworząc z nich ostateczną broń do obrony „kraju Boga, UCAS” przed hordami zła jakimi są Tir i Aztlan. Nie jest jednak szalony, umie się pokazać jako racjonalny człowiek dbający jedynie o narodowe bezpieczeństwo. Jego niesmak w stosunku do przesady religijno – ikonowej Michała jest autentyczny. Ale hamuje się, bo zależy mu, żeby Michał był szczęśliwy, a przez to produktywny.

Fenmore wymaga od osób wokół niego, by dały z siebie wszystko. Udało mu się nawet stworzyć ze swojego szalonego maga przywódcę duchowego, zamiast wraka niezdolnego samemu się ubrać. Wymaga od postaci zrozumienia sytuacji i pełnego profesjonalizmu podczas negocjacji. Nienawidzi jednak, gdy jego rozkazy są podważane lub lekceważone. Uważa, że zawsze ma rację. Jeżeli ktokolwiek udowodni mu w dyskusji, że nie ma racji, zaczyna pałać żądzą fizycznej zemsty.



Cechy

Budowa: 4	Inteligencja: 5
Zwinność: 4	Siła woli: 5
Siła: 3	Esencja: 5,3
Charyzma: 5	Reakcja: 4 + 1k6

Inicjatywa: 4 + 1k6

Stopień zagrożenia/sprawność zawodowa: 4/3

Cybersprzęt

Łączy danych (w podstawie czaszki) z 50 Mp Pamięci wewnętrznej czaszkowej
Obwód wizyjny
Wydrażony ząb z cyjankiem

Umiejętności:

Atletyka: 4	Przesłuchiwanie 4 [Ustne 6]
Broń palna: 6	Psychologia 6 [Uwarunkowania 9]
Etykieta 4 [Wojskowa 8]	Samochód 2 [Pojazd osobowy 4]
Instruktaż: 4	Sperethiel: 4
Japoński: 3	Teologia 2 [Judeo-chrześcijańska 6]
Kierowanie zespołem 5	Teoria magii: 5
[Wojskowym 7]	Teoria wojskowości 6 [Strategia 8]
Negocjacje: 6	Walka wręcz 2 [Zapasy 4]

Sprzęt

Lekki pistolet (wg uznania mistrza gry)
Pancerz dopasowany (poziom 3, 4/1)



KONIEC



**ŚMIECI CHODZĄ
NA AKCJE W CIENIU
WY PRZYJMUJECIE**

MISJE™

Na każdego runnera w mieście przypada jedna osoba taka jak ty, pracująca po drugiej stronie cieni. Staracie się odróżniać. Jako część Drużyny Wezwań Wysokiego Zagrożenia DocWagon widzicie walkę zupełnie inaczej, starając się uratować klienta. Możecie nosić odznakę Samotnej Gwiazdy, otrzymać rozkaz wejścia w cień, który przysięgliście zwalczać. Możecie być lojalni wobec swojej korporacji, dumnie chroniąc jej tajemnice i własność przed innymi, gotowymi was załatwić. Jako reporterzy możecie próbować odsłonić te sekrety. Jeżeli kochacie swoją ojczyznę ponad wszystko, możecie poświęcić swoje życie pracując dla rządu i być gotowymi do wykonania wszelkich zadań.

Misje to cztery przygody do Shadowruna, które pozwalają mistrzowi gry i graczom poeksperymentować z alternatywnymi pomysłami na przygody, zaprezentowanymi w Shadowrun Kompan: Poza cieniami. W przygodach tych, gracze mogą się wcielić w oddział Wezwań Wysokiego Zagrożenia DocWagon, tajniaków z Samotnej Gwiazdy, agentów ochrony korporacyjnej, rządowych komandosów, a nawet w drużynę z mediów. W Misjach są także zawarte sugestie do połączenia tych przygód w kampanię i wplecenia w nie już istniejącej drużyny runnerów. Misje przeznaczone są dla mistrza gry i graczy na każdym poziomie zaawansowania. Do użytku z Shadowrunem.



FASA
CORPORATION



ISA Sp. z o.o.

www.isa.pl

Shadowrun® jest zastrzeżonym znakiem handlowym FASA Corporation.
Misje™ jest znakiem handlowym FASA Corporation.
Copyright © 1997, 2000 FASA Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

ISBN 83-87376-99-X