



Jan "Niedźwiedź" Sikorski

Operacja Łuk Artemidy

Przygoda do systemu Delta Green

Na konkurs Quentin 2023

Witusiowi, żeby żył w świecie,

który nie potrzebuje Delta Green, ani symbolu 

Wstęp

Niniejsza przygoda przygotowana została z myślą o poprowadzeniu jej w systemie Delta Green.

Najczęściej prowadziłem ją dla drużyn z frakcji Outlaws. Nie widzę przeszkód, by operację przydzielić agentom Programu, jednak ciężar ostatnich scen będzie dużo większy, jeśli gracze poczują, że są zdani sami na siebie – sami muszą wydać wyrok i sami go wykonać.

W trakcie testów, rozegranie przygody zabierało od 2,5 do 5 godzin. Jeśli chcesz nieco przyspieszyć, jednocześnie narzucając graczom presję czasu – możesz przesunąć koncert Rity Gacy z soboty na piątek – to da agentom jedynie 12h na rozwikłanie całej zagadki. W takim przypadku podaj im informację o planach Michaela i Alberta nieco wcześniej – np. niech Thomas March usłyszy, jak Michael mówi, że “członkowie zespołu będą następnii”.

Ach, warto też wspomnieć, że wszystkie postaci i zdarzenia w tej przygodzie są fikcyjne, a wszelkie podobieństwo do rzeczywistości – czysto przypadkowe.

BHS

Jak wiele przygód Delty Green, tak i ta, stara się nie tylko pokazać potwory

z innych wymiarów, ale przede wszystkim potwory, jakie nosimy w sobie. Dlatego też ważne jest zachowanie odpowiednich środków ostrożności.


Po pierwsze, mam nadzieję, że będzie to dla ciebie jasne, choć może to umknąć gdzieś w redakcji tekstu – tylko dwie postaci są tu pozytywne, czy może niewinne. To Biljanka i Michael. I to właśnie oni są głównymi przeciwnikami.

W zasadzie wszystkie pozostałe osoby są złe. Część z nich postępuje tak, bo tak zostali nauczeni, część, bo tak jest wygodniej, część z innych powodów. Ale wszyscy są w jakiś sposób źli. I to właśnie oni stanowią świat, którego agenci mają bronić.

Natomiast przygotowując się do prowadzenia tej przygody, pamiętaj by pokazać to zło.

Po drugie – przygotowanie graczy. Nie sugeruję żadnych narzędzi bezpieczeństwa – sam wybierz te, które twojej drużynie będą najbardziej pasować. Ale na pewno uprzedź graczy, że pojawią się tu motywy przemocy seksualnej wobec nieletnich, rasizmu, seksizmu, dostosuj do tego poziom szczegółowości opisów i upewnij się, że gracze będą wiedzieli, jak powiedzieć STOP.

I wreszcie ostatnie, bodaj najważniejsze – wiele postaci w tej przygodzie będzie wygłaszać kontrowersyjne opinie, stosować victim blaming, itp. Zależy mi na tym, by te sytuacje nie pozostawały bez odpowiedzi. Więc ile-

kroć zobaczysz w tekście znak , oznacza to, że reakcja graczy spotkać się może z nagrodą. Niezależnie od nagrody, reakcja taka może nadal oznaczać, że NPC, do którego ją kierują, może stać się negatywnie nastawiony do agentów.




- Werbalne przeciwstawienie się danej opinii - odzyskanie 1 punktu SAN
- Zdecydowane przeciwstawienie się - groźba przemocy, interakcja fizyczna - k4 SAN
- Podjęcie aktywnych działań, mających doprowadzić do służbowych (lub nie) konsekwencji - k6 SAN

Podobnie sprawa ma się z rozmowami z Biljanką. Dziewczyna będzie przerażona, pewna, że to ona jest winna całej sytuacji, że to ona popełniła błąd - za werbalne wsparcie, czy podjęcie akcji, które pokażą jej, że tak nie jest, przyznaj analogiczne nagrody.

Nie bądźcie obojętni. Reagujcie.

Objaśnienie symboli:

- (HUMINT) uzyskanie tej informacji wymaga zdania testu umiejętności HUMINT
- (LAW 50%) poziom umiejętności LAW równy, lub większy od 50% pozwala na uzyskanie informacji bez testu, w przeciwnym wypadku konieczny jest zdany test

- (SAN 1/k4 UNNATURAL) uzyskanie tej informacji nie wymaga testu, ale skutkuje testem poczytalności. W przypadku zdania, utrata wynosi 1pkt, porażki - k4. Przyczyna utraty to Unnatural
-  Jest to kluczowa informacja. Jeśli uważasz, że gracze nie uzyskają wszystkich informacji z danego źródła, te podsuwaj im jako pierwsze. **WAŻNE:** To nie są informacje, które gracze "muszą" uzyskać, niemniej mogą mieć znaczny wpływ na posunięcie operacji do przodu
-  Oznacza, że z daną informacją związany jest rekwizyt. Te informacje również traktuj jako kluczowe
-  oznacza sytuację informację, w której reakcja graczy jest wskazana (patrz sekcja BHS)
- →**Komenda Policji-Monitoring z Hotelu** oznacza, że dalsze informacje, możliwe do uzyskania w wyniku tak opisanych akcji, opisano w rozdziale Komenda Policji, w sekcji Monitoring z Hotelu

Streszczenie

Dušan Marić w 2002 wyemigrował z Bałkanów do USA i osiadł w New Albany w stanie Ohio. Tam szybko poznał Ljubicę, córkę imigrantów z Chorwacji. Zakochali się w sobie, wzięli ślub i w 2007, po kilku poronieniach, Ljubica zaszła w ciążę. Badania pokazały, że urodzi bliźniaki - chłopca i dziewczynkę.

Niestety, tuż przed porodem, Ljubica została potrącona przez samochód. Trafiła do szpitala w ciężkim stanie. Dušan modlił się do wszystkich bogów, jakich znał, zarówno starych, jak i nowych, ale tylko jeden posłuchał.

Nyarlathotep, którego Dušan mylnie uznał za emanację Welesa - boga, którego zapamiętał z dawnej ojczyzny. On obiecał mu, że dzieci przeżyją pod jednym warunkiem. Jedno z nich odniesie sukces, będzie zarabiać krocie i będzie sławne.

Drugie zaś, zostanie sługą i posłańcem swojego wybawiciela. Co gorsza, to Dušan, w dniu ich 15 urodzin, będzie musiał wybrać, któremu z nich przypadnie jaki los.

Dušan zgodził się bez wahania. Dzieci urodziły się zdrowe, ale Ljubica zmarła. Każde z bliźniąt miało znamię Welesa - Biljanka na policzku, Nebojsa zaś na żebrach, pod pachą. Ich ojciec każdego dnia patrzył, jak dorastają i jaki wybór czeka go za 14 lat. Gdy dzieci miały po

2 lata, Dušan już wiedział, że nie będzie w stanie wybrać.

Policję wezwali zaalarmowani płaczem dzieci sąsiedzi. Funkcjonariusze znaleźli dwulatki leżące w kałuży krwi ojca. Bliźnięta, w wyniku biurokratycznych zawirowań, trafiły do dwóch różnych sierocińców. Biljanka, do prowadzonego przez zakonnicę St. Lucius Orphanage, Nebojsa zaś do placówki państwowej.

On - obdarzony delikatną urodą chłopiec, szybko znalazł nowy dom i przyjął nowe imię. Od tej pory był znany jako Michael Morrison. Wyrósł na spokojnego, uzdolnionego młodzieńca. Uczył się dobrze, trenował wspinaczkę. Jeśli pamiętał cokolwiek z poprzedniego życia, wspomnienia szybko się zatarły, a nowi rodzice nigdy nie powiedzieli mu, że jest adoptowany.

Biljanka miała mniej szczęścia. Szara myszka, z wyraźnym znamieniem na twarzy, nie wzbudzała niczyjego zainteresowania. Żyła monotonią sierocińca, z wiekiem coraz gorzej znosząc dyscyplinę wprowadzoną przez siostry zakonne.

Wszystko zmieniło się, kiedy rodzeństwo skończyło 15 lat. Wtedy Nyarlathotep zaczął odbierać swoje należne. Biljanka i Michael zaczęli śnić o sobie.

W reakcji na te zmiany, Michael zamknął się w sobie. Zerwał większość znajomości. Miał problemy w szkole, bo pobił kolegę (poszło o to, że jest podobny do Biljanki).

Biljanka natomiast stała się przebojowa. Zmieniła styl, szokowała swoją

śmiałością, zaczęła zgłaszać się na konkursy piękności.

Po około roku zaczęło się o niej robić głośno, kiedy wystąpiła w eliminacjach do Top Model. Była za młoda, żeby się dostać, ale wypatrzył ją **Ricky Thornton** z **Chaine Models** - uznał, że dziewczyna ma w sobie to coś, a historia biednej myszki z sierocińca dodatkowo chwyci za serca publiki.

Aby wydostać ją od sióstr, znaleźli **Zdravko Marića** - pogrążonego w nałogu alkoholowym imigranta, przypadkowo noszącego to samo nazwisko.

Tyle wystarczyło, by przekonać zakonnicę, że oto odnalazł się zaginiony krewny, który podejmie się opieki nad zbuntowaną pannicą.

Kariera Biljanki ruszyła na dobre - pojawiła się na zdjęciach dla kilku poczytnych pism, kampanii reklamowej dużej firmy odzieżowej, wystąpiła też w teledysku zespołu **Rita Gacy**. Niestety, szybki sukces w połączeniu z niepokojącymi snami, miał destrukcyjny wpływ na młodą dziewczynę. Do tego, kilkakrotnie, fotografowie wykorzystywali ją seksualnie.

Biljanka coraz częściej sięga po antydepresanty. W dodatku **Zdravko** częstuje ją whisky, albo też sama się częstuje, przy jego milczącym przyzwoleniu. Na jedno wychodzi.

Coraz mniej uwagi zwraca na sny, zresztą - coraz trudniej odróżnić jej rzeczywistość od stanu upojenia.

Tymczasem **Michael** śledził jej karierę, zaskoczony, że dziewczyna z jego snów jest prawdziwa. Pisze do niej listy, ale

wszystkie przechwytuje **Ricky**, uznając że pochodzą od jakiegoś psycho-fana.

Obsesja chłopaka rośnie. W snach widzi cierpienie wykorzystywanej siostry. Sny stają się coraz wyraźniejsze. Widzi w nich pokój hotelowy i człowieka, który krzywdzi jego siostrę.

Widzi też ludzi, którzy mogą mu pomóc w zemście. To **Albert Graham** - lider neonazistowskiego gangu motocyklowego **The White Plan**.

Albert jest nie tylko naziem. Mroczny pan również i jemu przeznaczył rolę w swoich knowaniach, jednocześnie udzielając mu części swojej mocy. **Graham** na zapleczu "Hoffbraukeller" - knajpy należącej do swojego gangu, trzyma podręczną biblioteczkę okulistyczną.

Zdobytej z niej wiedzy zamierza użyć do zakłócenia koncertu grupy **Rita Gacy** - zespołu metalowego, którego członkowie często poruszają tematy walki z rasizmem. Koncert ma odbyć się w sobotni wieczór.

Albert chce odprawić rytuał, który zabije większość osób obecnych na stadionie. Potrzebuje do tego pomocy chłopaka, który pojawia się również w jego snach.

Tymczasem, w środę **Michael** ucieka z domu rodziców i jedzie do **Cleveland**. Spędza noc na dworcu i w czwartkowy poranek zaczyna szukać hotelu, który widział w swoich snach.

Gdy go znajduje, jest oszołomiony - wszystko wygląda dokładnie tak, jak we śnie. Po chwili jednak otrząsa się - wie, że na ósmym piętrze znajdzie dziewczynę, o której śnił. I uratuje ją przed niebezpieczeństwem.

Wchodzi do pokoju w momencie, w którym fotograf dobiera się do Biljanki. Wpada w szal, a jego moce zaczynają manifestować się w niekontrolowany sposób. Siłą woli unosi fotografa w powietrze i łamie mu większość kości, jednocześnie podpalając większość pokoju siłą samej swojej wściekłości. Następnie ciska nim z ogromną siłą, tak że Borto przebija ścianę między pokojem a łazienką.

Przerażony swoją mocą i stanem siostry chłopak nie wie, co zrobić. Zostaje przepłoszony przez gościa

z sąsiedniego pokoju, który szybko gasi pożar, jednocześnie samemu zostając lekko poparzonym.

Michael wychodzi przez okno. Korzystając ze swoich umiejętności wspinaczkowych, schodzi po gzymsach kilka pięter niżej, przez otwarte okno jednego z pokoi przechodzi na korytarz, po czym opuszcza hotel niezauważony.

Pośród policjantów przydzielonych do sprawy, jest jeden z kontaktów Delty Green. To on alarmuje organizację, która wysłała graczy na miejsce.

Dramatis personae

Biljanka Marić

Młoda modelka, wybranka
Nyarlathotepa


STR	CON	DEX	INT	POW	CHA
8	9	11	11	15	14
HP	7	WP	15	SAN/BP 70/60	



Moce: →Michael Morrison

Informacje dostępne w mediach:

- Niespełna szesnastoletnia dziewczyna jest zdecydowanie gorącym nazwiskiem, jeśli chodzi o świat modelingu.



-  Objawiła się kilka miesięcy temu, kiedy próbowała sił w castingu do *America's Next Top Model*. Została odrzucona ze względu na wiek, ale czujny wzrok Ricky'ego Thorntona z agencji Chaine Models wyłowił ją z tłumu.

- Młoda, przebojowa dziewczyna, o nieszablonowej urodzie i chwytającej za serce historii szybko zdobyła popularność. Jej zdjęcia pojawiały się w kampanii marki modowej Youthzy, pojawiała się też w kilku mniej znanych czasopiśmiech.
-  Ostatnio wystąpiła też w teledysku zespołu rockowego Rita Gacy - ten występ miał być jej przepustką do ogólnokrajowych mediów.
- Tu możesz podać również informacje dot. zespołu (→Rita Gacy)
-  Dwa tygodnie temu jedna z fanek oskarżyła wokalistę Rity Gacy o molestowanie. W social mediach można znaleźć kilka dłuższych postów, oskarżających wokalistę o wykorzystanie również Biljanki
- Jej Instagram ma ponad 800 tysięcy polubień. Na Youtubie można znaleźć kilkanaście wywiadów z nią - widać niezwykle pewną siebie, wręcz bezczelną młodą dziewczynę, która jest pewna swojej urody i zdecydowanie zamierza podbić świat.
- W wywiadach opowiadała, jakim koszmarem jest życie w sierocińcu u zakonnic - przez to zdecydowanie nie jest ulubienicą konserwatywnych mediów

- Kilku publicystów rozważa, czy Biljanka nie jest za młoda na taką karierę, i stara się pod tym kątem analizować kondycję naszego społeczeństwa.

Opis:

Biljanka to piętnastoletnia dziewczyna o nieszablonowej urodzie. Na lewym policzku ma wyraźne znamię o kształcie przypominającym odwróconą literę A. Z tej pozornej skazy uczyniła niemal swój znak firmowy. Bardzo eksponuje znamię - ma wygolony lewy bok głowy, pozostałe włosy, pofarbowane na jaskrawy róż są dość krótko przystryżone, w staranną, choć imitującą nieład, fryzurę.

Najprawdopodobniej gracze widzieć ją będą ubraną w szpitalną piżamę, ale jeśli będzie miała szansę się przebrać - wybierze coś bardzo krzykliwego.

Michael Morrison

Młody uczeń, wybraniec Nyarlathotepa

	STR	CON	DEX	INT	POW	CHA
	9	9	13	11	15	11
HP	9	WP	15	SAN/BP 65/60		

Umiejętności: Athletics 60%, Stealth 40%

Moce:

Uderzenie Piorunem (15% szans na trafienie, koszt 1WP, 1k6 obrażeń, czas rzucania: 1 runda),

Telekineza (50% szans na sukces, koszt 1WP, 1k4/k8 obrażeń - w zależności od tego o co cel zostanie rzucony)

Wcześniej znany jako Nebojsa Marić, Michael nie potrafi jeszcze kontrolować swojej mocy, objawia się ona w sytuacjach dużego napięcia, przychodzi wraz z gniewem.

Wraz ze wzrostem gniewu, jego moc może rosnąć. Jest on również "bramą", która zostanie wykorzystana w rytuale przeprowadzonym przez Alberta.

Informacje dostępne w mediach:

Michael Morrison nie zdobył do tej pory wielkiej sławy

- Brak jakichkolwiek profili w mediach społecznościowych
- Na stronach lokalnej gazety w New Albany można znaleźć informację o zajęciu przez niego trzeciego miejsca na lokalnych zawodach wspinaczkowych
- Dwa lata temu pomagał w organizacji parafialnego pikniku dobroczynnego, co odnotowuje strona parafii
- (COMPUTER SCIENCE 30%) na Facebooku wciąż widać kilka zdjęć na których jest oznaczony - może



to świadczyć o tym, że niedawno usunął swój profil.

Opis:

Michael to wysoki, bardzo szczupły piętnastolatek o delikatnej urodzie. Długie blond włosy z reguły spina w kucyk. Ubiera się jak na dobrze wychowanego młodzieńca z pobożnej rodziny przystało - z reguły można go zobaczyć we flanelowych spodniach i wełnianym swetrze założonym na białą koszulę.

To wciąż młody człowiek - z jednej strony nie rozumie, co się z nim dzieje i skąd biorą się tak realistyczne sny, z drugiej - nie da po sobie tego poznać, będzie starał się pokazać jako twardziel, który broni swoich bliskich.

Martin Borto †

Znany fotograf. Pierwsza ofiara furii Michaela.



Informacje dostępne w mediach:

- Ten 52-letni fotograf chyba najlepsze lata ma już za sobą.
- W latach 90. zdecydowanie był gwiazdą i fotografował gwiazdy. Bez trudu można znaleźć zdjęcia z sesji, jaką zrobił chłopakom z Beastie Boys po wydaniu "Ill Communication", zrobił jedno z ostatnich zdjęć Notoriousa B.I.G a wizerunek Madonny w teledysku do "Frozen" jest inspirowany jego zdjęciami Aaliyah.
- Sława miała swoją cenę w postaci uzależnień od alkoholu i kokainy. Plotkarskie portale z drugiej połowy lat 00., wypominały mu kolejne odwyki, po których znowu był widziany, jak napruty jak

szpadel opuszcza, któryś z modnych klubów w Los Angeles.

- Około 2008 nałóg zaczął wygrywać. Borto zniknął na parę lat - nie przyjmował nowych zleceń, odciął się od świata.

- Ostatnie lata przyniosły pewną odmianę. Michael podobno opanował swoje demony i wrócił do pracy. Jego zdjęcia pojawiły się w kilku pismach modowych a na imprezach wykazuje się daleko idącą powściągliwością.

- Jego nazwisko pojawiło się przy okazji akcji #MeToo - choć nikt nie mówił o zgwałceniu a raczej obmacywaniu, w trakcie sesji kilkanaście lat wcześniej

Opis:

W momencie rozpoczęcia przygody, zwęglone zwłoki Borto leżą od kilku godzin w kostnicy. Niemniej, jeśli agenci będą szukać jego wizerunku w internecie, zobaczą otyłego mężczyznę ok. 50, z siwą, krótko przystrzyżoną brodą. Z reguły ubrany jest w rozciągnięty, zgniłozielony tshirt, dżinsy i buty do biegania.

Ricky Thornton

Opis:

Ricky jest właścicielem agencji Chaine Models. To niewielki biznes, działający raczej lokalnie. Agencja współpracuje z kilkudziesięcioma dziewczynami. Poza tym, dla oszczędności, Ricky występuje też jako producent sesji.

Ricky ma około 40 lat. Nosi się z reguły w luźnych koszulach, porwanych dżinsach.



Albert Graham

Przywódca gangu “Biały Plan”, kapłan Nyarlathotepa

STR CON DEX INT POW CHA

11 10 13 11 15 9

HP 11 WP 15 SAN/BP 58/45

Umiejętności: Alertness 50%, Athletics 55%, Firearms 50%, Drive 60%, Stealth 30%

Uzbrojenie: Colt 1911 .45 (1k10)

Moce:

Znak Vex'thoris (koszt: 1WP, czas rzucania: 1 runda)

zapewnia niewidzialność rzucającemu i 3 innym osobom na k4 rund)

Otwarcie Bram (koszt - patrz opis, czas rzucania: k20 minut)

Potężny rytuał, który Albert chce odprawić w trakcie koncertu Rity Gacy.

Do jego przeprowadzenia, potrzeba 10 pomocników, 10 ofiar i jednego Wybrańca.

W trakcie trwającej kilkanaście minut inkantacji, pomocnicy powtarzają słowa prowadzącego rytuał i, po kolei, podrzynają gardła ofiarom.

Każdy z pomocników traci k10 punktów poczucia na minutę, oraz k10 WP za udział w całości. Prowadzący traci

2k20 punktów poczytalności oraz k10 WP przez cały rytuał

W efekcie rytuału Wybraniec ma możliwość otwarcia bramy do innego wymiaru.

Zobaczenie otwartej bramy kosztuje (SAN k6/k10 UNNATURAL). Po dwóch turach, przez bramę przechodzi Spektralny Polip (→**Handlers Guide s.225**)

Informacje dostępne w mediach:

- W mediach nie pojawiają się żadne wzmianki o Albercie ani The White Plan
- Poniższe informacje można wydobyć z policyjnych baz danych
- (COMPUTER SCIENCE/LAW) Albert ma dosyć bogatą kartotekę - za młodu był notowany za pobicia i rozboje, siedział 5 lat - wyszedł 7 lat temu, od tej pory ma czystą kartotekę
- (COMPUTER SCIENCE/LAW) The White Plan był przedmiotem śledztwa DEA - gang był podejrzewany o udział w handlu kokainą, ale nie zdobyto dowodów i sprawę zamknięto dwa lata temu

Opis:

Albert ma ok. 35 lat. Łysą głowę i większość ciała pokrywają tatuaże, od razu zdradzające jego podejście do kwestii światopoglądowych - nie

brak tam swastyk, symboli ku-klux klanu, można rozpoznać też symbole okultystyczne - (OCCULT) pozwala rozpoznać m.in. symbole demonów z Goetii, czy egipskiego boga Heki.

Z reguły ubrany jest w ciuchy motocyklowe, albo t-shirt i skórzaną kamizelkę.



Albert wiedzę tajemną odkrył przypadkiem, od starego kultysty, którego poznał w więziennym szpitalu.

Od tej pory zdobył kilka ksiąg, udało mu się też nauczyć dwóch rytuałów, z czego jeden przetestował uciekając przed Policją.

Jest porywczy, agresywny, a praktyki magiczne dodatkowo pozbawiają go stabilności.

Członkowie The White Plan

Motocykliści, mięśniaki

STR	CON	DEX	INT	POW	CHA
12	13	12	10	10	9
HP	13	WP	10	SAN/BP 58/50	

Umiejętności: Athletics 50%, Drive 50%, Firearms 55%, Melee Weapons 40%, Unarmed Combat 60%

Uzbrojenie: Pistolet .45 (55%, 1k10), Nóż (40%, 1k4), Pięści (60%, 1k4)

W przypadku testów SAN, uznaj, że są zaadaptowani do przemocy

Opis:

The White Plan liczy ok. 40 członków. Głównym źródłem ich dochodów jest handel narkotykami.

Gang bardzo serio traktuje kwestie czystości rasowej - nie prowadzi interesów z osobami o innym kolorze skóry, a agresja wobec przedstawicieli mniejszości jest dla nich wręcz sakramentem.

Przeciętny członek gangu, to biały mężczyzna, w wieku 30-40lat. Można ich rozpoznać po licznych tatuażach, łysych łbach, skórzanych kurtkach z symbolami gangu itp.

Są agresywni, porywczy - tym bardziej, że agenci będą mieli okazję spotkać ich głównie pijanych albo nakręconych do działania.

Donald Highgate

Policjant z Cleveland, przyjaciel Delty



STR	CON	DEX	INT	POW	CHA
11	11	12	10	12	10
HP	11	WP	12	SAN/BP 53/48	

Umiejętności: Alertness 50%, Athletics 40%, Law 40%, Firearms 50%, Search 40%, Unarmed Combat 50%

Uzbrojenie: Glock 17 (50%, 1k10)

Opis:

Detektyw Highgate to ok. 50-letni afroamerykanin, z przyprószonymi siwizną włosami i coraz wyraźniejszym brzuszkiem. Jest powszechnie szanowany w miejscowym departamencie policji, ma opinię doskonałego śledczego.

O Delcie wie tyle, że jeśli dzieje się coś wysoce nietypowego, ci goście mają umiejętności i środki, żeby załatwić sprawę. O mitach wie niewiele i nie chce wiedzieć - na horyzoncie widzi już emeryturę, i chciałby spokojnie jej doczekać.



Do agentów będzie nastawiony raczej pozytywnie, będzie szczerze chciał pomóc, ale raczej nie zaryzykuje życia ani kariery tylko dlatego, że go o to poproszą.

Thomas March

Strażak z Cleveland Fire Dept. W dniu zabójstwa Martina Borto był z kochanką w hotelu Lakeside, zajmując pokój 807.

To on spłoszył Michaela i ugasił pożar.

Richard i Greta Morrison

Przybrani rodzice Nebojśy/Michaela. Adoptowali go kilka miesięcy po samobójstwie Dušana.

Typowi przedstawiciele klasy średniej, mieszkający na przedmieściach New Albany.

Zdravko Marić

Pijak. Przypadkowa zbieżność nazwisk sprawiła, że Ricky Thornton wynajął go, by udawał dalekiego krewnego Biljanki.

Nie wie nic na temat jej przeszłości, ani bieżących zdarzeń. Jedyne, co go interesuje, to zawartość szklanki.

Rita Gacy

Kontrowersyjny zespół metalowy

Informacje dostępne w mediach:

- Rita Gacy to metalowy zespół złożony głównie z przedstawicieli mniejszości etnicznych - wokalista i basista są czarni, perkusista jest latynosem, pozostali członkowie pochodzą z Oceanii
- Grupa w swoich tekstach często porusza tematy rasizmu, nawiązuje do ruchu BLM itp.
- W związku z tym, członkowie zespołu wielokrotnie otrzymywali pogróżki od ruchów prawicowych, KKK, organizacji neonazistowskich itp.
- 🔑 Zespół gra w sobotę na stadionie w Cleveland - w całym mieście widać bilbordy reklamujące koncert (jak tylko agenci przeczytają o powiązaniach zespołu z Biljanką, zaczną zauważać je na każdym kroku)
- 🔑 Ostatnio jedna z fanek oskarżyła wokalistę zespołu o molestowanie

Dušan Marić †

Ojciec Biljanki i Nebojšy/Michaela. Popełnił samobójstwo w 2007 roku, w swoim domu w New Albany.

Youthzy



Briefing

To jak agenci dowiedzą się o czekającym ich zadaniu, w dużej mierze zależy od tego, jak do tej pory Delta nawiązywała z nimi kontakt.

Jeśli to jednostrzał, albo pierwsza przygoda tych postaci - pozwól graczom, by opisali w jakich okolicznościach zastanie ich wiadomość od mocodawców, co robią w ten czwartkowy wieczór, w jaki sposób przygotowują się do pilnego wyjazdu, jak uzasadnią nieobecność w pracy (o ile grasz w wariacie Outlaws) itp.

W mojej wersji, dostają sms z nieznanego, niepowiązanego z nikim, numeru telefonu. Ciocia Anabelle przypomina, że bohater jutro obiecał zabrać ją do opery. To jasny znak - na anonimowej skrzynce mailowej, na graczy czeka zaszyfrowany dokument, z którego mogą dowiedzieć się szczegółów czekającego ich zadania.

Około godziny 16, tego samego dnia, w Cleveland doszło do zabójstwa - ofiarą jest znany fotograf mody Martin Borto. Sprawcą zaś, niezidentyfikowany młody chłopak, który zbiegł z miejsca zdarzenia.

Powodem, dla którego Delta zainteresowała się sprawą, są zeznania jednego ze świadków zdarzenia, który widział, jak młody chłopak strzela ogniem z rąk, a jego ofiara przez dłuższą chwilę unosi się w powietrzu.

Alarm podniósł jeden z detektywów Cleveland PD, który ma status przyjaciela (*friendly*).

Od zdarzenia minęło zbyt mało czasu, by udało się formalnie zablokować śledztwo policji w Cleveland. Jednak organizacja wynajęła adwokata, który blokuje dostęp policji do drugiego ze świadków - młodej modelki, Biljanki Marić. Z niewielkimi obrażeniami została ona przewieziona do szpitala i póki co tam przebywa. Adwokat został uprzedzony, by nie dopuszczać do dziewczyny nikogo, kogo nie przysłała "ciotka Anabelle".

Dokładniejsze informacje uzyskają od Donalda Highgate'a, wspomnianego detektywa wydziału zabójstw Cleveland PD. Z uwagi na jego status, agenci powinni bardzo oszczędnie dzielić się z nim wiedzą dot. zjawisk nadnaturalnych.

Zadanie agentów, to rozpoznanie sprawy. Jeśli potwierdzą, że sprawca zdarzenia stanowi zagrożenie o charakterze nadnaturalnym - mają go odnaleźć i zneutralizować.

W mailu otrzymali bilety na lot, który ląduje w Cleveland w piątek (czyli nazajutrz) ok. 6:30 rano. Po wylądowaniu, w jednej z lotniskowych wypożyczalni będzie czekał na nich samochód. Dostaną również dostęp do skrytki z potrzebnym sprzętem.

Lotnisko

Spotkanie na lotnisku i sam lot to doskonałe momenty, by odegrać kilka scen opisujących bohaterów i ich interakcje ze sobą.

To również czas, który mogą spożytkować na poszukanie informacji - tu wybór pozostawiam tobie - możesz po prostu przekazać im wszystkie informacje medialne z opisu danej postaci albo kazać graczom wybierać, uznając że nie starczy im czasu na przejrzenie wszystkiego - część informacji nie jest kluczowa dla akcji, natomiast daje solidne tło. Poza tym - do ich szukania mogą wrócić w każdym momencie.

Wracając na ziemię - samolot ląduje w Cleveland w piątek, ok. 7 rano. W lotniskowej wypożyczalni, poza samochodem, otrzymają kartę dostępu do magazynu self-storage, położonego w rozległym kompleksie przy drodze międzystanowej, łączącej lotnisko z miastem.

Dokładne zaopatrzenie green-boxa pozostawiam twojej inwencji. Raczej nie będzie to skład dziwnych i zapomnianych przedmiotów magicznych, bardziej dobrze zaopatrzona skrytka operacyjna. W testach przygody dawałem mniej więcej taki zestaw:

- 2-3 sztuki broni długiej (karabin, strzelba) z zapasem amunicji
- 10 sztuk różnych pistoletów kalibrów .45 i 9mm. Ok. 2500 sztuk amunicji
- granaty hukowe, dymne, +2 odłamkowe
- 2 kamizelki zintegrowane + rzepy identyfikujące kilka różnych służb
- Ok. 100 000\$ w używanych banknotach o różnych nominałach
- Sprzęt pozwalający na wklejenie zdjęcia do odznak FBI, DEA, NSA i ATF
- Dokumenty firmy Metallogy Mining Co., uprawniające do zakupu ładunków wybuchowych i chemikaliów

Ogólnie, jeśli twoi gracze czegoś potrzebują a jest to używane przez służby i zmieści się do szafy - prawdopodobnie tam będzie. Jeśli uważają, że broń pomoże im w walce z siłami nieczystymi - pozwól im w to wierzyć. Możesz też zasugerować, że oddanie im do dyspozycji takiego arsenału oznacza, że są zdani sami na siebie. Kawaleria nie przybędzie.

No i niech pamiętają - z wielką spluwą wiąże się wielka zabawa, ale i wielkie kłopoty, żeby zatuszować sprawę.

Komenda Policji

Dotarcie do det. Highgate'a nie powinno być zbyt trudne - w końcu agenci sami są stróżami prawa.

Gorzej, jeśli będą chcieli zobaczyć akta sprawy nie wzbudzając niczyich pytań, ani nie kierując na Highgate'a pytającego wzroku naczelnika i komendanta.

Mechanicznie wygląda to następująco:

- Machnięcie odznaką pozwoli wejść na posterunek, da dostęp do akt itp. bez żadnego testu - ale spotka się z pytaniami, kiedy federalni przejmują sprawę. Może ktoś nawet zadzwoni do lokalnego biura z tym pytaniem
- (BUREAUCRACY 40%) Jeśli chcą porozmawiać na osobności, tak żeby nikt nie skojarzył ich z Highgate'm
- (BUREAUCRACY 40%) to co powyżej, dodatkowo detektyw wyniesie im teczkę z aktami sprawy - będą mieli dostęp do zdjęć, mogą skopiować monitoring z hotelu itp.

Niezależnie od tego, jaką strategię przyjmą, Highgate przekaże im dotychczasowe osiągnięcia Policji.

Ogólne ustalenia

Działania podjęte do tej pory koncentrowały się na zabezpieczeniu miejsca zdarzenia, zebraniu jak największej ilości śladów. W dalszej kolejności podjęto pierwsze próby identyfikacji sprawcy w oparciu o nagrania z kamer i zeznania świadka.

Do zabójstwa doszło ok. 16:00-16:10 poprzedniego dnia, w hotelu Lakeside. Policję zawiadomił recepcjonista hotelu, który o 16:11 otrzymał telefon z pokoju 807, z informacją o pożarze, w którym poszkodowana jest jedna osoba.

Pierwsza załoga pojawiła się na miejscu o 16:18, praktycznie równo z karetką i strażą pożarną.

Pożar był już opanowany - okazało się, że zgłaszającym jest lokator z pokoju 807, Thomas March. To on jest jednym z dwóch świadków zdarzenia - został przesłuchany jeszcze na miejscu. Zeznał co następuje:

- jest strażakiem, w hotelu przebywał prywatnie, poza godzinami służby
- usłyszał krzyki z sąsiedniego pokoju, kiedy wybiegł na korytarz, przez otwarte drzwi pokoju 806 zobaczył młodego chłopaka, który krzyczy coś - chyba "nie skrzywdzisz jej", ale nie pamięta dokładnie
- Z rąk chłopaka biły płomienie i błyskawice

- Pośrodku pokoju, w powietrzu wisiał otyły, nagi mężczyzna. W pewnym momencie chłopak machnął ręką ("jakby rzucał piłką do baseballa"), a mężczyzna poleciał z ogromną prędkością w głąb pokoju, znikając z pola widzenia
- Kiedy chłopak zauważył Marcha, wyraźnie się zmieszał. Płomienie natychmiast przygasły, a on sam wyskoczył przez okno (tak, pokój 806 jest na 8 piętrze)
- March, korzystając z zainstalowanego na korytarzu węża, ugasił płomienie - jak sam mówi, było to dziwnie łatwe, praktycznie same znikają - a następnie udzielił pomocy nagiej dziewczynie, która leżała na łóżku - nie było z nią kontaktu.

March, z drobnymi obrażeniami, został przewieziony do tego samego szpitala, co Biljanka.

Z dziewczyną na miejscu nie było kontaktu, wyglądała, jakby była pod wpływem narkotyków albo zaczadzona - dlatego jeszcze nikt z nią nie rozmawiał.

Po chłopaku ślad zaginął. Teoretycznie, nie miał szans przeżyć, ale monitoring hotelowy z trawnika pod oknami pokoju 806 niczego nie pokazuje - dzisiaj (piątek) policjanci będą obchodzić okolicę szukając innych kamer monitoringu oraz zabezpieczając dalsze nagrania z hotelu.

Highgate, po usłyszeniu zeznań Marcha natychmiast wykonał telefon do swojego kontaktu z Deltą.

Oględziny zwłok

Jeśli nie chcesz przytłoczyć graczy ilością informacji, raport z sekcji może jeszcze nie być gotowy - pojawi się po południu w piątek graczy. Najważniejsze ustalenia to:

- (SAN 0/2 VIOLENCE) Przyczyną śmierci było spalenie, ale zwłoki są naprawdę nienaturalnie powyginane
- Było ono o tyle nietypowe, że wydaje się, jakby źródło ciepła było wewnątrz ciała, a nie na zewnątrz (jak w przypadku typowych spaleń) - Borto spalił się od środka
- Z uwagi na znaczne zwęglenie zwłok, niemożliwe jest dokładne określenie obrażeń, ale przed śmiercią doszło do złamania przynajmniej kilkunastu kości
- Zmiażdżona jest również tchawica
- We krwi znaleziono ślady alkoholu i viagry

Oględziny miejsca zdarzenia - pokój 806

- Zwłoki Martina Borto znaleziono w wannie, otoczone fragmentami

ściany dzielącej łazienkę i pokój. Były mocno spalone. Wanna, w której leżały zwłoki, była osmalona. Poza tym, w łazience brak innych śladów pożaru.

- W pokoju ujawniono liczne ślady ognia. Część sprzętów była kompletnie spalona - w tym jeden z reflektorów oświetlających modelkę. Sporo mebli jednak jest zupełnie nienaruszonych. Najciekawsze jest łóżko - wezgielowie spłonęło niemal całkowicie, ale pościel pozostała nietknięta
- Na łóżku zabezpieczono ślady nasienia. Póki co nie wiadomo do kogo należą
- W pokoju znaleziono kilka aparatów fotograficznych i obiektów. Część z nich uległa spaleni. Z tych, które ocalały, wyciągnięto karty pamięci. Były na nich zdjęcia Biljanki w samej bieliźnie. Kolejne zdjęcia stawały się coraz śmielsze (*“nie zrozumcie mnie źle, ale jeśli ona naprawdę ma 15 lat, to sam bym go najchętniej zajebał”*)
- Ze stolika zabezpieczono w połowie pustą butelkę whisky, dwie szklanki - z odciskami dziewczyny i denata, torebkę plastikową z marihuaną
- W torebce, najprawdopodobniej należącej do Biljanki (nagrania z monitoringu pozwolą potwier-

dzić, że to jej torebka), ujawniono, w połowie pusty, listek Xanaxu.

- Zabezpieczono liczne ślady linii papilarnych. Zidentyfikowano ślady należące do denata, Biljanki, personelu hotelowego (od wszystkich pobrano odciski w celu eliminacji). Pozostał jeden niezidentyfikowany zestaw (oczywiście są to odciski Michaela)
- (FORENSIC 40%, LAW 50%) może to oznaczać, że właściciel odcisków nie był jeszcze notowany

Monitoring z Hotelu

W aktach sprawy znajduje się zabezpieczone nagranie z kamer hotelowego monitoringu. Jeśli chcesz ułatwić graczom życie, możesz przyjąć, że nagranie zostało już opisane tak, że gracze mogą po prostu przeczytać krótką notatkę, ale dopiero bezpośrednie obejrzenie nagrania pozwoli na rozpoznanie znajdujących się na nim postaci, wykonanie opisanych niżej testów itp.:

- Monitoring obejmuje wejście do hotelu, hol, korytarz na 8 piętrze
- O 12:30 na miejsce przybywa dwóch młodych ludzi z dużymi paczkami oraz młoda dziewczyna (Policjanci zidentyfikowali ich - są to dwaj technicy - Greg Austin i Mark Russo, oraz makijażystka - Caroline Hansen). Podchodzą do recepcji, odbierają klucz do pokoju, jadą na 8 piętro i wchodzą do 806

- O 13:07 pojawia się ok. 40-letni mężczyzna i młoda dziewczyna, z bardzo charakterystyczną torebką (to Ricky i Biljanka), kierują się prosto do wind i dalej do 806
- O 13:32 wchodzi postawny mężczyzna w wieku 45-50 lat (to Martin Borto) - rozmawia chwilę z recepcjonistą (jeśli gracze zechcą to sprawdzić - pyta tylko o nr pokoju), po czym jedzie na 8 piętro i wchodzi do pokoju
- O 14:25 technicy i makijażystka wychodzą z pokoju, zaraz za nimi wychodzi Ricky, ale wraca się jeszcze na chwilę. Pierwsza trójka zjeżdża do holu i opuszcza hotel
- Ricky wychodzi z pokoju o 14:27 i również opuszcza hotel
- O 15:54 przed wejściem pojawia się młody chłopak, w wieku ok. 14-16 lat (to Michael). Zatrzymuje się na chwilę przed wejściem, później na środku holu, po czym rusza do wind i jedzie na 8 piętro. Kiedy stoi na środku holu, na chwilę podchodzi do niego recepcjonista i mówi coś, w tym momencie chłopak rusza (recepcjonista zapytał, czy może jakoś pomóc)
- (HUMINT 60%) Mimo zatrzymywania się, chłopak doskonale wie, gdzie ma iść. Kiedy zatrzymuje się i rozgląda, jest czymś wyraźnie zaskoczony - ale na pewno nie jest tu zagubiony (Michael zna rozkład hotelu ze snów, wie dokładnie gdzie iść, ale wciąż nie rozumie, jak to możliwe, że wszystko wygląda dokładnie jak we śnie)
- O 16:05 chłopak staje przed drzwiami pokoju. Zastanawia się, albo nasłuchuje, przez kilka sekund i wchodzi do środka
- (SAN 0/1 UNNATURAL) Zwykły człowiek może uznać to za błąd nagrania, ale miało się do czynienia z hipergeometrią, to nie sposób zinterpretować tego w inny sposób. Gdy tylko chłopak wyciąga rękę, drzwi z impetem znikają w środku pokoju, jakby uderzone olbrzymią siłą
- Od 16:07 na podłodze i ścianach korytarza widać rozbłyski, jakby wewnątrz pokoju błyskało jaskrawe światło
- O 16:08 z pokoju 807 wybiega umięśniony mężczyzna, jest nagi, owinał się tylko ręcznikiem. Staje jak wryty przed drzwiami do 806, krzyczy coś do środka, po czym wyciąga wąż przeciwpożarowy ze ściany. Kiedy go ciągnie w kierunku 806, ręcznik spada
- W tym samym czasie, z 807 wygląda młoda kobieta, również owinięta jedynie ręcznikiem. Mężczyzna krzyczy coś do niej, po czym znika ona w głębi pokoju
- O 16:26 na miejscu pojawia się załoga Policji, po chwili również strażacy i karetka

Dalsze działania Policji

- Wizerunek chłopaka został rozesłany do wszystkich stanowych agencji policyjnych
- Ok. 12:00 w piątek, New Albany PD prześle zdjęcia Michaela z informacją, że to on może być poszukiwanym - ok. 15:00 w domu Morrisonów pojawią policjanci z Cleveland
- Czekają na wyniki ekspertyz dot. zebranych śladów (ich uzyskanie zajmie pewnie parę tygodni i nie będzie miało wpływu na przygodę)
- Zaczęli starania o dostęp do maili i kontaktów Borto - póki co jego agent i prawnicy oponują, ale Cleveland PD uważa to za jeden z priorytetów
- Prawnicy wciąż blokują dostęp do Biljanki. Highgate twierdzi, że jego przełożeni chcą przesłuchania jak najszybciej i pewnie w ciągu 1-2 dni to się uda
- Przesłuchanie makijażystki, ekipy technicznej i agenta - Ricky'ego Thorntona - jest zaplanowane na piątek
- (BUREAUCRACY 50%) Jeśli agenci chcą - Highgate może opóźnić przesłuchanie Ricky'ego

Hotel Lakeside



Pokój, w którym doszło do zdarzenia, znajduje się na 8 piętrze czterogwiazdkowego hotelu "Lakeside", umiejscowionego nad brzegiem jeziora Erie, w zachodniej części Cleveland.

Nie jest to miejsce, które oszałamia przepychem. To po prostu dobry hotel, z gatunku tych, w których śpią w trakcie delegacji, menedżerowie średniego i wyższego szczebla. Z pewnością oferuje standard dużo lepszy niż to, co agentom graczy mógł opłacać Wujek Sam w trakcie ich wyjazdów służbowych.

Obsługa hotelu

Recepcjoniści, początkowo będą nastawieni dosyć podejrzliwie - sprawa budzi duże zainteresowanie mediów, od wczorajszego wieczora są nachodzeni przez reporterów.



Szef ochrony, Francis Mayhew, to były policjant. Dlatego, jeśli gracze będą chcieli zobaczyć monitoring, najpierw zdziwi się - bo przecież policja już go przeglądała, po czym mruknie coś o chorej rywalizacji między agencjami, uznając, że jego byli koledzy robią federalnym pod górkę.

Mimo, że jest przyjaźnie nastawiony i stara się być jak najbardziej pomocny, nie wie o sprawie nic więcej. Może ew. sprawdzić, kto wynajął pokój 807 - został zarezerwowany na jedną dobę na nazwisko Juliette Rowe - nienotowana, wg. Google - córka dosyć znanego bankiera.

Jeśli agenci poproszą o udostępnienie monitoringu, Mayhew pokaże im te same nagrania, które przekazał Policji (→Komenda Policji- Monitoring z Hotelu).

Jeśli agenci będą chcieli zerknąć na dodatkowe kamery, mają szansę odkryć kolejne fakty. Poniższe ustalenia nie wymagają testu, a jedynie deklaracji chęci zobaczenia nagrań z innych kamer:

- O 16:25, kamera obejmująca korytarz na drugim piętrze zarejestrowała Michaela, który wychodzi z pokoju 207, następnie przechodzi na klatkę schodową
- Kolejne kamery pokazują jak Michael wchodzi na parking podziemny i opuszcza hotel wyjazdem z niego

- Kamery zewnętrzne pokazują, jak podchodzi do stojącego przy chodniku motocyklisty. Kiedy wsiada na motocykl, zostają zatrzymani przez patrol policji i wylegitymowani, następnie odjeżdżają
- (BUREAUCRACY) Zdany test pozwoli na niemal natychmiastowe uzyskanie wyników legitymowania - przez rozmowę telefoniczną z dyżurnym albo sprawdzenie w bazach danych. W przypadku porażki, pomoc może det. Highgate - zajmie mu to ok. godziny. W efekcie agenci otrzymują dane Michaela, jego adres zamieszkania (→Dom Morrisonów)

Pokój 806



Pokoju pilnuje dwóch mundurowych - oficer Gibbs i officer DiNozzo. To proste chłopak, którym szef kazał im pilnować tego kawałka korytarza i nie wpuszczać nikogo do pokoju. I tego będą się trzymać.

Trzeba ich przekonać, albo przekupić (PERSUADE), postraszyć szefostwem (BUREAUCRACY), albo wymyślić coś

innego (w każdym razie, dobra bajera + test). W przypadku porażki, zanim funkcjonariusze wpuszczą agentów do pokoju, będą chcieli skontaktować się ze swoim dyżurnym.

Jeśli agenci będą chcieli ich wypytywać o sprawę - nie dowiedzą się niczego ciekawego. Chłopakom rano naczelnik kazał tu przyjechać, zmienić kolegów z nocnej zmiany i tyle. Nie wiedzą nic o sprawie ani postępach śledztwa. Mogą jedynie zdradzić, że zdążyli już przepłoszyć kilku fotoreporterów (zresztą jeśli agenci nie przedstawią się od razu, sami też zostaną wzięci za przedstawicieli mediów).

Już na korytarzu czuć tłusty zapach spalenizny. Po wejściu do pokoju, ukazuje im się kompletnie spalone pomieszczenie. Resztki mebli i wystroju pokryte są sadzą. Wiele rzeczy jest kompletnie zwęglonych albo wręcz stopionych. Wykładzina na podłodze skurczyła się do postaci czarnych bryłek. Zastłonki przeistoczyły się w powyginane sople, wiszące na resztkach karnisza. Widać też dwa reflektory na statywach, z blendami - jeden jest całkowicie spalony, drugi ledwie osmalony.

W oczy rzuca się też łóżko - jest praktycznie nietknięte płomieniami - oraz dziura w ścianie działowej, między pokojem a łazienką.

Czego jeszcze można się dowiedzieć?

- (FORENSICS 50%) Pożar wydaje się bardzo dziwny - tuż obok spalonej lampy (która jest niemal stopiona), stoi druga, zupełnie nietknięta - nawet plastikowe filtry nie wyglądają na pomarszczone od tempe-

ratury. Podobnie jest z innymi sprzętami - na spalonym do połowy biurku, stoi niemal stopiona lampka. Na drugiej, nienaruszonej połowie, leży papeteria hotelowa, na której próżno szukać choćby osmaleń.

- (FORENSICS/SCIENCE) Ciężko jest określić źródło pożaru. Wszystko wskazuje na miejsce na środku pokoju, niedaleko wejścia (tam właśnie stał Michael)
- (FORENSICS/SCIENCE) Żadna z naturalnych przyczyn pożaru, jakie mogą przyjść im do głowy (zwarcie elektryczne, niedopałek itp.) nie da takiej temperatury, jaka musiała panować w pomieszczeniu
- W ściany powbijane jest mnóstwo odłamków szkła i drzazg - tak jakby w pokoju eksplodowały meble i naczynia
- Jedynym obszarem, który pozostał nietknięty przez płomienie, jest łóżko
- (ALERTNESS)(SAN 1/1k3 UN-NATURAL) Ściana za łóżkiem pozbawiona jest jakichkolwiek odłamków. W całym tym chaosie, nie tylko płomienie, ale i lecące z ogromną prędkością drzazgi, w jakiś sposób ominęły leżącą na łóżku dziewczynę

- (ALERTNESS)(SAN 1/1k6 UN-NATURAL) Część spalonych miejsc wygląda, jakby wciąż się żarzyła, choć o ile żar z ogniska z reguły jest ciemno-pomarańczowy, tu widać niebieskawy blask. Jest on bardzo słaby, wręcz trzeba wiedzieć, że szuka się w pokoju czegoś dziwnego, by w ogóle go dostrzec. Chwila wpatrywania się weń, sprowadza wizje (→Wizje)
- Dziura w ścianie między pokojem a łazienką, jest dosyć duża - spokojnie mógł ją wybić postawny mężczyzna, rozmiarów Borto
- (SCIENCE 20%) Ściana jest dosyć gruba. Przebicie jej wymaga sporej siły. Praktycznie niemożliwe jest, żeby rzucenie człowiekiem, przy użyciu samej siły fizycznej, wystarczyło by ją przebić
- W łazience jedyne ślady pożaru znajdują się na wannie i wokół dziury w ścianie
- (SAN 0/1 VIOLENCE) Na wannie widać odbity, przez brak osmoleń, kontur człowieka. Pokryty jest lepka mazią - po chwili namysłu można dojść do wniosku, że jest to ludzki tłuszcz.

Wizje

Moc Michaela karmi się miłością do siostry i nienawiścią, do wszystkich, którzy jej zagrażają. I to właśnie ta nienawiść pozostanie na miejscu zdarzenia.

Każdy, kto zetknie się z pozostałościami, dozna wizji pełnych przemocy i nienawiści, związanych z bondsami danego agenta.

Może to być kłótnia z żoną, zakończona brutalnym zabójstwem w afekcie. Może walka o uwagę podziwianego wykładowcy, zakończona szkolną strzelaniną. Albo kolega z wojska, ogarnięty krwawym szałem, zabijający wszystkich dookoła. Niech to będzie osobiste!

Szpital



Biljanka i Thomas March zostali przewiezieni do University Hospitals Cleveland Medical Center.

Kiedy agenci przybędą na miejsce, już przed wejściem zobaczą grupę nastolatków, którzy składają kwiaty

i zapalają świece, część z nich trzymając zdjęcia Biljanki – to jej fani, do których dotarła wieść o wypadku.

Całej sceny będzie pilnować kilku szpitalnych ochroniarzy, oraz pewnie jeden radiowóz, którego załoga jednak nawet nie wysiądzie z samochodu, obserwując scenę z daleka.

Podobnie jak obsługa hotelu, pracownicy szpitala byli już nagabywani przez dziennikarzy. W związku z tym będą dość podejrzliwie odnosić się do wszystkich pytających o Biljankę, ale pokazanie odznaki jakiegokolwiek służby powinno rozwiązać te wątpliwości.

Jeśli agenci chcą zachować incognito – zarządź (PERSUADE/LAW) – albo inny test, w zależności od ich pomysłu.

Po wejściu na oddział agenci z daleka zobaczą, w którym pokoju leży Biljanka – na krześle, tuż przy drzwiach siedzi młody człowiek w drogim garniturze.

To adwokat wynajęty przez komórkę B, który jest wyraźnie podekscytowany swoim zadaniem i z nieukrywaną wyższością patrzy na siedzących po drugiej stronie korytarza policjantów, którym zlecono pilnowanie świadka.


Ci z kolei nie wyglądają na specjalnie przejętych – jeden z nich popija kawę, czytając rubrykę sportową lokalnej gazety, drugi zaś opowiada jednej z pielęgniarek barwne historie ze swojej służby, co chwila głośno się śmiejąc.

Aby wejść do Biljanki, agenci powinni przedstawić się jako wysłannicy ciotki Anabelle – w przeciwnym wypadku młody wilk palestry zacznie głośno

protestować, co na pewno spotka się z ciekawością policjantów.

Lekarz prowadzący

Lekarz prowadzący, Doug Ross, stwierdzi, że stan Biljanki jest stabilny, jest przytomna, choć jeszcze jest pod wpływem leków, więc jej zeznania nie będą miały wartości w sądzie. Poza tym, przekaże następujące informacje:

- We krwi Biljanki znaleziono alkohol (ok. 1 promila), psycho-tropy i marihuanę
- Wstępne badanie wskazuje też na zgwałcenie
- Nie odniosła praktycznie żadnych obrażeń – ma kilka zadrapań, ale dzisiaj będzie można ją wypisać – jest nieletnia, więc czekają na opiekuna prawnego
-  Zupełnie niepytany doda, że dziewczyna jest sama sobie winna – skoro została sama w pokoju z dorosłym facetem, to przecież wiedziała, co może się stać

Biljanka Marić

Biljanka leży w pojedynczej sali. Nie jest podpięta do żadnej maszyny, jest przytomna, choć jeśli agenci przyjadą tam bardzo rano, możliwe że będą musieli ją obudzić.

Jeśli gracze widzieli ją na zdjęciach w internecie, mogą być zaskoczeni – w szpitalnej piżamie, z rozmazanym makijażem i kilkoma plastrami na twarzy, dziewczyna zupełnie nie przypomina gwiazdy z Instagrama.

Biljanka jest przede wszystkim przestraszona. Boi się, że to co się stało jest jej winą, że to wydarzenie zakończy jej karierę. Ewidentnie przepłakała część nocy.

- Pierwsze jej pytanie do agentów będzie brzmiało “Czy będę musiała wrócić do sierocińca?” – tego właśnie najbardziej się boi
- Niewiele pamięta z tamtego wieczora
- Na sesję umówił ją Ricky. Był bardzo podekscytowany, mówił, że to będzie trampolina do wielkiej kariery
- Uprzedzał, że to będzie sesja w samej bieliźnie, kazał jej dzwonić do siebie, gdyby coś było nie tak
- Fotograf przed sesją nalał jej szklankę whisky i poczęstował jointem. Nie pamięta, czy się do niej dobierał
- Twierdzi, że nigdy nie widziała sprawcy na oczy – technicznie to w końcu nie jest kłamstwo
- 🔑 (HUMINT) Pociągnięta za język, powie że widziała go w snach – jest tym wyraźnie zawstydzona (nie rozumie snów, uważa, że to nienormalne)
- (HUMINT) Kiedy o tym mówi, wydaje się być obojętna.

Pociągnięta za język przyzna, że to nie byłby pierwszy raz. Ricky mówił, że to się czasem zdarza i każda dziewczyna, która chce zrobić karierę, musi przez to przebrnąć

- (HUMINT 40%) Jest przerażona tym co się stało, wolałaby, żeby sesja odbyła się normalnie
- (HUMINT) Przyzna się, że zażywa Xanax – oględnie powie, że ciężko znosi intensywność sesji, przyciśnięta przyzna, że chodzi również o to, jak traktują ją fotografowie itp.
- Zapytana, dlaczego się na to godzi, odpowie że nie ma wyboru – albo to, albo sierociniec
- Opowie o beznadziei dorastania w sierocińcu, nie chce tam wracać, wreszcie coś osiągnęła, wybiła się.
- 🔑 Opowie im o tym, jak inne dziewczyny z sierocińca jej zazdrościły. Kiedyś jedna podebrała jej kosmetyki, a kiedy Biljanka upomniała się o swoje, próbowały ją pobić. Udało jej się wyswobodzić, ale miała kłopoty, bo zrzuciła jedną z nich ze schodów.
- 🔑 Uważa, że Ricky bardzo się o nią troszczy. On sam mówił, że świat jest pełen psychopatów, którzy chcą ją skrzywdzić i wypisują do niej okropne listy, (Biljanka nie wie jakie)

- Bardzo się boi, że jeśli pozostaną jej blizny, nikt nie będzie jej chciał zatrudnić
- (ACCOUNTING) Jeśli wypytać Biljanke, ile dostaje za każdą sesję, można odnieść wrażenie, że Ricky większość pieniędzy zachowuje dla siebie

Thomas March


Thomas jest w bardzo dobrym stanie - nie odniósł w zasadzie żadnych obrażeń, natomiast próbuje przedłużyć swoją hospitalizację, by znaleźć jakiś sposób na wytłumaczenie się przed żoną.

Bardzo niechętnie przyzna się, co zobaczył - nie wynika to ze złej woli, ale ze strachu, że ktoś uzna go za wariata.

Nawet jeśli gracze przekonają go, by szczerze opowiedział, co widział, będzie starał się racjonalizować sytuację - np. pytać, czy to była jakaś tajna technologia wojskowa.

- Twierdzi, że w hotelu był przypadkiem
- (HUMINT 40%, PERSUADE 40%) Przyciśnięty przyzna się, że spotkał się tam z Juliette Rowe, z którą ma romans od kilku miesięcy. Poznał ją przypadkiem przy fałszywym wezwaniu

- W hotelu usłyszał huk z sąsiedniego pokoju (jakby wyważane drzwi) i krzyki kilku osób, więc wybiegł na korytarz
- Przez rozbite drzwi pokoju 806 zobaczył młodego chłopaka, który krzyczał "Już jej nie skrzywdzisz"
- Na środku pokoju zobaczył otyłego mężczyznę bez spodni, który wisiał na czymś ("wyglądał, jakby unosił się w powietrzu")
- Pokój płonął, w pewnym momencie chłopak popchnął mężczyznę bez spodni na ścianę tak, że tamten wpadł do łazienki
- (HUMINT/PERSUADE) Thomas ewidentnie ukrywa szczegóły - nie chce wyjść na wariata. Widział, jak z rąk chłopaka buchają płomienie i błyskawice oraz jak ciska Martinem Borto przez ścianę
- To nie był zwykły pożar - nie rozprzestrzenił się jak cokolwiek, co March widział
- Thomas kiedyś już słyszał krzyk, jaki dobiegał z hotelowej łazienki - to brzmiało jak człowiek płonący żywcem
- Kiedy chłopak zauważył Thomasa, wyskoczył przez okno, wtedy March oprzytomniał i zajął się gaszeniem płomieni

-  Prosi agentów o pomoc w uwiarygodnieniu wersji dla żony, tak aby nie dowiedziała się o romansie



Agencja Chaine Models



Siedziba agencji mieści się w biurowcu z lat 70., który lata świetności dawno ma za sobą. Wykładzina na korytarzach jest miejscami poprzecierana, drzwi od windy skrzypią niemiłosiernie, farba na ścianach w wielu miejscach jest kompletnie odrapana.

Sama agencja zajmuje dwa pokoiki na czwartym piętrze. W pierwszym urzęduje sekretarka – która wygląda, jakby w latach 80 była seksbombą, ale nie zdążyła się od tego czasu przebrać.

Prawdopodobnie nie będzie miała czasu na rozmowę z agentami, bo co chwila odbiera kolejny telefon i kończy rozmowę słowami “Pan Thornton nie udziela komentarza, dopóki trwają czynności Policji”.

Za uchylonymi drzwiami do drugiego pomieszczenia urzęduje Ricky – jest już trochę podchmielony, zresztą agenci zastaną go z drinkiem w ręku. Ma na sobie rozpiętą do połowy koszulę i podarte dżinsy. Jest wyraźnie roztrzęsiony – boi się, że ta sytuacja go zrujnuje. Będzie próbował obwiniać o nią wszystkich dookoła, przedstawiając siebie, jako zbawcę Biljanki.

- Uratował Biljanę i zainwestował w nią, a ta sytuacja go zrujnuje
- Biljanę wypatrzył na eliminacjach do America's Next Top Model w ubiegłym roku. Była zbyt młoda, by się zakwalifikować, ale uznał, że to będzie dobra inwestycja
- Musiał się natrudzić, żeby wyciągnąć ją z tego okropnego sierocińca, gdzie dziewczyna cierpiała
- Zapewnił jej bezpieczne mieszkanie, znalazł dalekiego krewnego, który przejął nad nią opiekę
- (HUMINT) Przyciśnięty przyzna, że to nie jest żaden krewny – znalazł osobę o tym samym nazwisku i przekupił, żeby ten zgodził się skłamać

w dokumentach (nie było to trudne - za dach nad głową i dostawę gorzały Zdravko zrobi naprawę dużo)

- Sesję z Borto zorganizował, bo był pewien, że to dobrze wpłynie na karierę Biljanki, nie wiedział, że ten będzie molestował dziewczynę
- Wyszedł z hotelu na prośbę Borto, ale wcześniej powiedział Biljance, żeby w razie czego zadzwoniła do niego
- 🕵️ (HUMINT) Jest szczerze przekonany, że skoro dziewczyna w takiej sytuacji nie dzwoni, to znaczy, że wszystko jest ok
- 🕵️ (HUMINT) "Podejrzewa", że kilku fotografów mogło dobieierać się do dziewczyny, ale uważa, że to normalne w tej branży. Zawsze tak było i jeśli ktoś chce zrobić karierę, to musi to znieść
- Nie ma pojęcia, kim był ten chłopak. Jeśli pokazać mu zdjęcie - zaprzeczy, by kiedykolwiek go widział (mówi prawdę)
- 📄 Uważa, że chroni Biljanke, jest masa psycholi, którzy do niej piszą - na dowód rzuci im dwie koperty z listami od Michaela - jest na nich adres zwrotny(→Dom Morrisonów)

St.Lucas Orphanage






Sierociniec Św. Łukasza znajduje się w posępnej, neogotyckiej willi na przedmieściach New Albany.

Agentów na pewno przywitają wychowankowie, akurat sprzątający hol wejściowy - dzieci sprawiają wrażenie cichych, skromnych, ubranych w nieco staromodne mundurki. Będą nieco zakłopotane, ale szybko powiedzą, że zaprowadzą agentów do siostry przełożonej.

Siostra Mary Joseph, bardzo zasadnicza zakonnica, przyjmie ich w niewielkim, ascetycznie urządzonej gabinecie. Widać, że wspomnienia o Biljance są w niej żywe, jest ewidentnie niechętna dziewczynie:

- Biljanka była zwykłą, bardzo grzeczną, skromną i ułożoną dziewczyną
- Wszystko zmieniło się około jej 15 urodzin - przestała szanować starszych, zaczęła zachowywać się


wyzywająco itp. ("jakby sam Szatan ją opętał")

-  Przykładem takiego zachowania była sytuacja, kiedy Biljanka najpierw zabrała dziewczynom kosmetyki, a potem je pobiła, a jedną zrzuciła ze schodów - siostra Mary Joseph opiera się na zeznaniach tych dziewczyn ("a to porządne, bogobojne dziewczęta, nie rozumiem, dlaczego miałabym im nie wierzyć")
-  Uważa, że można było się tego spodziewać - biorąc pod uwagę jak skończył jej ojciec ("nie chcę nawet tego mówić, ale rozumiecie panowie - porządny chrześcijanin by tak nie skończył")
-  Nie zna wszystkich szczegółów sprawy - może New Albany PD ma jakieś archiwa, gdzie będzie więcej
- Jakiś czas temu zgłosił się daleki krewny Biljanki, okazał papiery to potwierdzające i zabrał ją z sierocińca
- Wszystkie papiery były w najlepszym porządku, nie miała żadnych wątpliwości, że to odległa rodzina Biljanki
- (HUMINT 50%) Ale też niespecjalnie chciała mieć wątpliwości - odczuła wyraźną ulgę na myśl, że może się pozbyć dziewczyny

New Albany PD

Komendant miejskiej Policji, komisarz Jim Rainer doskonale pamięta sprawę Marića - to właśnie on, jako młody policjant, był pierwszy na miejscu zdarzenia.

Dlatego, kiedy dowiedział się z mediów o sprawie, od razu kazał przygotować akta sprawy, przeczuwając, że ktoś się po nie zgłosi.

-  (LAW) przejęty sprawą, przekaże akta sprawy Dušana Marića. Jeśli test będzie nieudany - każe agentom wpisać swoje nazwiska na kartę kontrolną, w przypadku sukcesu - pominie całą biurokrację
- Kojarzył Dušana z widzenia - ciężko pracujący, kochający ojciec. Nie było na niego skarg.
- Sprawa na tyle nim wstrząsnęła, że jeszcze przez jakiś czas dowiadywał się, co z dziećmi
- Z tego co kojarzy, dzieciaki zostały rozdzielone z braku miejsca - urzędnicy z opieki społecznej mówili, że to kwestia kilku miesięcy, ale podobno szybko znaleźli się chętni do adopcji Nebojšy - ale komendant nie zna ich nazwiska
- Jego dzieci śledzą karierę Biljanki, więc od jakiegoś czasu znów myśli o tej sprawie



New Albany Municipal Centre for Orphans



Miejski sierociniec mieści się w obskurnym budynku z połowy lat 80. - chyba nieremontowanym od tego czasu.

Wychowawcy i personel administracyjny to po prostu nisko opłacani urzędnicy miejscy. I dokładnie tak wyglądają - są zmęczeni i słabo zmotywowani.

Jeśli agenci nie zdecydują się na pokazanie odznak, i będą próbowali działać incognito, konieczne będzie (PERSUADE). W przeciwnym wypadku, personel spełni wszelkie, w miarę rozsądne życzenia.

- W archiwach można znaleźć informacje o adopcji Nebojśy Marica - znajdują się tam dane Richarda i Greta Morrisonów (→Dom Morrisonów)
- W zasadzie nikt z obecnie pracujących nie pamięta tamtych

czasów, więc wiedzą tyle co w aktach

- Próby dotarcia do byłych pracowników, którzy mogli zapamiętać Michaela, będą czasochłonne i nie przyniosą przełomu - ot, małe dziecko, jakich wiele przewinęło się przez placówkę.

Dom Morrisonów

Morrisonowie to typowi przedstawiciele klasy średniej. Richard Morrison jest księgowym w salonie samochodowym, Greta jest nauczycielką przedszkolną.

Oboje są aktywnymi członkami miejscowej wspólnoty baptystów.

W środę wieczorem Michael skasował wszystkie swoje konta w mediach społecznościowych i wymknął się z domu bez słowa.

Jego przybrana matka odkryła to następnego dnia rano i od razu zgłosiła zaginięcie.

To najpewniej ona otworzy drzwi, a widząc ludzi pasujących do jej wyobrażenia stróżów prawa, westchnie przerażona "Mój Boże, znaleźliście go?"

Jest roztrzęsiona, będzie chętnie odpowiadać na pytania, ale jeśli agenci

nadużyją jej cierpliwości, zaczną narzekać, że tracą czas, zamiast szukać zaginionego.

- Michael to dobry chłopak - zawsze był skromny, pobożny, dobrze się uczył
- 🔑 Od paru lat trenuje wspinaczkę, Greta z dumą pokaże jego zdjęcia na podium stanowych zawodów w boulderingu
- 🔑 Owszem, ostatnio było z nim trochę problemów (od około roku), ale zrzuca to na karb dorastania. Michael stał się zamknięty w sobie, trochę opuścił się w nauce (*“ale to nic, czego by nie dał rady nadrobić”*)
- 🔑 Greta zauważyła, że często ogląda zdjęcia jakiejś dziewczyny - uznała, że się zakochał (*“ale nie robił nic nieprzyzwoitego, zapewniam”*)
- Z tego powodu, koledzy w szkole mu dokuczali, przez co się pobili
- Zachowanie syna konsultowała z pastorem, ale ten polecił jej tylko modlić się za chłopaka

Pokój Michaela

Jeśli agenci będą chcieli zobaczyć pokój Michaela, Greta nie będzie oponować, ale pójdzie z nimi i będzie czujnie patrzeć im na ręce.

Pozbycie się jej będzie wymagało (PERSUADE)

Pokój jest urządony dość surowo - biurko z komputerem i kilkoma zeszytami szkolnymi, regał z książkami, na ścianach kilka zdjęć rodzinnych i krzyż. Wszystko sprawia bardzo surowe, ascetyczne wrażenie.

- (ALERTNESS 30%) W koszu na śmieci znajduje się zmięta kartka z napisem, wykonanym ołówkiem *“Albert Graham, bar Hoffbraukeller”*
- (ALERTNESS) Na regale można znaleźć kartonową teczkę z kilkudziesięcioma artykułami nt. Biljanki
- (COMPUTER SCIENCE) W historii wyszukiwania na komputerze Michaela: lista hoteli w Cleveland, bar Hoffbraukeller, Albert Graham
- (COMPUTER SCIENCE) W historii odwiedzanych stron jest sporo ezoterycznych portali, gdzie Michael szukał informacji o znaczeniu snów itp.
- (ALERTNESS) Na biurku leży notatnik - pierwsza strona jest wyrwana, ale na kolejnej są odciski śladów napisów. To lista ok. 15 hoteli w Cleveland - jest wśród nich Lakeside (na 9 miejscu)



Hofbräukeller

Siedziba The White Plan mieści się w starym sklepie, przy drodze międzystanowej 77. To typowa knajpa dla motocyklistów - z zewnątrz niewielki neon z nazwą oświetla zaparkowane przed wejście jednoślady (kilkanaście sztuk).

W środku panuje gwar - od wczesnego popołudnia knajpa zaczyna się zapęniać, wieczorem jest w niej kilkadziesiąt osób. Słychać muzykę z szafy grającej, okrzyki grających w rzutki, krzyki z baru.

Klienci są raczej jednorodni - to typ łysego, umięśnionego gościa w skórze i dżinsach.

Od tyłu znajduje się ogrodzone siatką, zamykane na kłódkę (brama z siatki), podwórko. Jest na nim zaparkowanych kolejnych kilka motocykli i stara furgonetka (zamknięta, w schowku można znaleźć Colta 1911) i kontenery na śmieci.

- Barman trzyma pod ladą strzelbę, przynajmniej 10 osób na sali ma pistolety
- Jeśli wśród agentów są osoby o innym kolorze skóry, lub pochodzeniu, atmosfera od razu się zagęści. Gwar ucichnie, a wszystkie oczy skierują się na nich. Możliwe, że jeden czy dwóch gości podejdzie do nich

i powie, że raczej tu nie pasują, więc lepiej żeby opuścili to miejsce

- To będzie ostatnie ostrzeżenie. Jeśli natychmiast nie wyjdą, zostaną zaatakowani
- Jeśli gracze są biali, nie spotkają się z taką niechęcią, ale będą mogli odczuć, że są obcy - nikt nie będzie odpowiadał na ich pytania
- Uszkodzenie motocykli przed wejściem spotka się z wrogą reakcją k6 gości stojących na zewnątrz. Co turę dołącza do nich k4 kolejnych. Połowa z nich ma broń palną albo nóż/maczetę
- Jeśli agenci wezwą Policję - ta przybędzie po ok. 10 minutach. W przeciwnym wypadku, po ok. 20 minutach pojawi się jeden patrol, wezwany przez jednego z kierowców przejeżdżających obok baru.

Zaplecze

Przejsie na zaplecze możliwe jest przez drzwi znajdujące się za barem.

Na zapleczu, po przejściu kilku ciasnych, zastawionych beczkami z piwem, kartonami pełnymi różnych flaszek itp., korytarzy można trafić do:

- Szatni dla obsługi - to niewielkie pomieszczenie, z kilkoma szafkami.
- (ALERTNESS) Pozwoli na znalezienie w szafkach portfela z 100 dolarami i kluczyków do jednego

z motocykli (zarówno na kluczykach, jak i motocyklu widnieje napis "Lester")

- Pomieszczenie socjalne - nieco przestronniejszy pokój, z mini lodówką, mikrofalą i stołem
- W socjalu jest dwóch członków gangu - jeśli zauważą agentów, będą starali się ich zatrzymać i zaalarmować Alberta. Obaj mają pistolety
- Drzwi na końcu korytarza prowadzą na podwórko
- Jedyne zamknięte drzwi na zapleczu prowadzą do gabinetu Alberta

Gabinet Alberta

To centrum dowodzenia the White Plan. Urządzone jest dość ascetycznie - gołe ściany, światło dają dwie świetlówki i lampka na biurku.

Na regale stoją segregatory z rachunkami knajpy, kopia Mein Kampf i kilka innych książek (→Księgi)

Na biurku stoi komputer - jest zaszyfrowany

Pomieszczenie ma dwa okienka pod sufitem, wychodzące na podwórko knajpy - jeśli podstawić pod nie kontener na śmieci, można w miarę bezpiecznie zajrzeć do środka (STEALH +20%)

To, kto będzie w środku, zależy od etapu, na jakim gracze znajdą się w okolicy. (→Co w tym czasie robi Michael)

- Jeśli Michael sam próbuje odbić siostrę, Albert jest w pomieszczeniu sam, ale co parę minut wchodzi tam 1-2 członków gangu
- Jeśli Michael uciekł do Hoffbraukeller (z pomocą Alberta i jego ludzi, lub bez) a agenci podążyli za nim - w gabinecie siedzą Albert, Michael i jeszcze trzech zaufanych gangerów
- Jeśli Albert jest nieobecny - nikt nie ośmieli się wejść do środka

Księgi

Biblioteczka Alberta nie jest szczególnie imponująca, bo i on nie jest typem intelektualisty.

Znaleźć tam można kilka książek "udowadniających" wyższość białej rasy, czy zagrożenia związane z mieszaniami ras.

Perełką kolekcji jest "Forschungen zum Wesen des schwarzen Pharaos" - maszynopis sporządzony na pożółkłej papeterii ozdobionej swastykami.

To roboczy raport agentów terenowych Karotechii, spisany w 1940. Tekst zbiera informacje dot. Faraona Nefren-Ka, ze szczególnym uwzględnieniem rytuału odprawionego w mieście Irem.

Albert nie włada niemieckim, ale w tekście roi się od notatek - zapisanych

na samym maszynopisie i post-itach – sporządzanych przez całe lata.

Kolejną ciekawostką, jaką można znaleźć na zapleczu baru, jest “Sen Mojego Przyjaciela” Franka Elwooda – fabularyzowany opis życia Waltera Gillmana, badacza zjawisk paranormalnych, który trafia do domu wiedzy Keziah Mason.

Książka, poza licznymi informacjami o kulcie Czarnego Pana i jego wyznawcach z Nowej Anglii, zawiera zaszyfrowany opis znaku Vex'thoris

“Forschungen zum Wesen des schwarzen Pharaos”

Po niemiecku Czas czytania: dni
Unnatural: +3% SAN -1k4
(same notatki: godziny, +1%, -1)

Zawiera opis rytuału Otwarcie Bramy

“Sen Mojego Przyjaciela”

Po angielsku Czas czytania: dni
Unnatural: +2% SAN -1k3

Zawiera opis znaku Vex'thoris

Dom Zdravko i Biljanki



Jeśli agenci postanowią udać się do domu, który Ricky wynajął dla Biljanki i Zdravka, trafią do niewielkiego apartamentu w starej kamienicy, w dzielnicy Slavic Village.

To ciasne, dwupokojowe mieszkanie. Panuje w nim potężny nieład, choć jest raczej czysto (Ricky płaci też sprzątacze, która przychodzi raz w tygodniu).

Zdravko siedzi przed telewizorem ze szklanką taniego bourbona, dookoła walają się puste butelki i opakowania po jedzeniu na dowóz.

- Zdravko jest pijany jak bela. Nie za bardzo wie, jaki jest dzień tygodnia, nie mówiąc już o tym, gdzie jest Biljanka
- W zasadzie wszelkie próby uzyskania od niego jakichkolwiek informacji rozbijają się o stan jego upojenia

Pokój Biljanki

Pokój urządzony zamknięty jest na klucz. Otwarcie go wymaga (CRAFT-LOCKSMITH), ewentualnie (ATHLETICS) jeśli postanowią dostać się tam siłą.

Wystrój jest nader skromny, choć pokój jest wyraźnie czystszy niż reszta mieszkania. Nie ma tu wiele, poza łóżkiem, szafą (pełną ubrań - zresztą leżą też na łóżku i krzesłach), biurkiem (na którym leży sporo kosmetyków).

Biljanka nie ma komputera - na co dzień korzysta wyłącznie z telefonu.

- (ALERTNESS) W kilku miejscach - w szafie, pod ubraniami czy pod łóżkiem, są ukryte butelki whisky. W większości są prawie puste (Biljanka podkrada "resztki" Zdravka a następnie je dopija)
- (ALERTNESS) Podobnie, w kilku miejscach można znaleźć listki po Xanaxie i Clonazepamie
- (SAN 1/1k6 UNNATURAL) Na drzwiach szafy widać dziurę trochę mniejszą niż pięść agenta, wybitą od zewnątrz. Bliższe jej zbadanie ujawni niebiesko żarzące się ślady, podobnie jak w pokoju hotelowym. Przyglądanie się im skutkować będzie wizją (→Hotel Lakeside→Pokój 806)

Rita Gacy



Zespół pojawi się w Cleveland dopiero wczesnym popołudniem w dniu koncertu. Wcześniej, na miejscu koncertu (Lakefront Stadium) pracują ekipy techniczne, rozstawiające scenę.

Jakiegokolwiek dotarcie do członków zespołu będzie bardzo trudne, jeśli nie niemożliwe. Zamiast tego, agenci będą odsyłani od jednego managera, do drugiego, z przystankami na rozmowy z prawnikami zespołu.

- Wszyscy z otoczenia zespołu twierdzą, że oskarżenia o molestowanie są zupełnie bezpodstawne, niczego nie udowodniono, poza tym cała sprawa nie dotyczy Biljanki
- Członkowie zespołu pamiętają Biljanke z planu klipu - podobno strasznie imprezowała, do tego

stopnia, że sami sugerowali jej, by przystopowała

- Management twierdzi, że dziewczynę spotkali czysto służbowo, nie mają żadnej opinii na jej temat i nie udzielają dalszych informacji
- Zespół regularnie otrzymuje pogróżki, w związku z czym wynajęli dodatkową ochronę, której ufają niemal bezgranicznie – ewentualne odwołanie koncertu będzie praktycznie niemożliwe
- (LAW) Szef ochrony, dużymi oporami, wpuści agentów na koncert i pozwoli na działania w jego trakcie – uzna, że agenci chcą po prostu uniknąć kupowania biletu.

Co w tym czasie robi Michael

Michael, po ucieczce z hotelu, zostanie zabrany do Hoffbraukeller przez Alberta. Tam spędzi noc. Będzie zły, że uciekł i nie porozmawiał z dziewczyną.

Rano dowie się z mediów, że Biljanka znajduje się w szpitalu. Postanowi się do niej dostać i przekonać ją do uciezki – w związku z tym, mniej więcej od południa będzie krążył wokół szpitala.

Szczegóły jego planu, i moment w którym wejdzie do środka, pozostawiam tobie.

Jeśli chcesz utrudnić życie graczom – Albert wspomże go Znakiem Vex'thoris, tak że dostanie się do niej niepostrzeżenie.

Z drugiej strony – chłopak może unieść się honorem i stwierdzić, że poradzi sobie bez pomocy Alberta.

Bardzo możliwe, że wzbudzi wtedy podejrzenia personelu, a na pytanie pielęgniarki, czy można mu jakoś pomóc, zareaguje ucieczką.

W głębi duszy to przecież przerażony dzieciak.

Tak czy siak, Hoffbraukeller to w tej chwili jedyna bezpieczna przystań, jaką Michael ma. Więc niezależnie od powodzenia swojego planu, po wyjściu ze szpitala będzie się kierował właśnie tam.

Jeśli próba odbicia siostry zakończy się niepowodzeniem, prawdopodobnie pozostanie w Hoffbraukeller do koncertu.



Finat

Jak kończy się ta przygoda?

Nie mam pojęcia.

Jedno jest pewne. Im bliżej finału, tym agenci mają mieć większe przekonanie (graniczące z pewnością), że zarówno Biljanka, jak i Nebojsa/Michael posiadają moc o charakterze nadnaturalnym.

I obydwójce stanowią zagrożenie, które należy wyeliminować.

I tak naprawdę, to podjęcie decyzji, co (i jak) zamierzają z tym zrobić jest kłuciem tej przygody. Ale dojście do tego momentu może nastąpić na wiele sposobów.

Podczas większości playtestów, agenci doprowadzali do spotkania Michaela z Biljanką.

Najczęściej działo się to w szpitalu, bądź to po próbie wtargnięcia tam przez Michaela, bądź po "odbiciu" go z siedziby The White Plan.

Jedna z ekip postanowiła szturmować Hoffbraukeller, jednocześnie uznając Michaela za cel operacji i zabijając go na miejscu.

Jeśli przewidujesz, że w przypadku twoich graczy może się tak stać - możesz dawać jaśniejsze wskazówki dot. natury Biljanki.

Przykładowo, jeśli w rozmowie z agentami Biljanka zacznie się denerwować, coś może zapłonąć, albo zacząć unosić się w powietrzu.

Bardzo prawdopodobne, że agenci będą próbowali w jakiś sposób ocalić rodzeństwo.

Jeśli zwrócą się w tym celu do swojego agenta prowadzącego, ten uświadomi im, że Delta Green nie bada zjawisk nadnaturalnych.

Delta Green je eliminuje.

I nie, nikt nie przybędzie żeby im pomóc, nikt nie podejmie decyzji za nich. To oni są na miejscu, to oni mają działać.

Jeśli pozwolą Michaelowi odejść wolno, ten wróci do Alberta i obaj będą próbowali przeprowadzić rytuał.

Jeśli pozwolą odejść Biljance - początkowo sprawa ucichnie. Ale może za rok, może za dwa, kolejny fotograf skończy tak jak Borto. Ale może tym razem stanie się to na pokazie mody, albo premierze filmu.

Osobnym problemem jest Albert - jeśli prowadzisz jednostrzał, można pominąć ten wątek, ale w kampanii - zbadanie powiązań The White Plan, albo pościg za czarownikiem, mogą być tematami na kolejną sesję.

Spotkanie Biljanki i Michaela

Rodzeństwo może spotkać się na kilka sposobów - Michael będzie próbował zakraść się do siostry do szpitala, możliwe też że agenci wytropią go i sami sprowadzą do Biljanki.

Niezależnie od tego, początek spotkania będzie niezwykle emocjonalny. Zarówno Michael, jak i Biljankam zaniemówią nie mogąc uwierzyć, że osoba z ich snów rzeczywiście jest na wyciągnięcie ręki.

Zaczną rozmawiać - o wszystkim, i o niczym. Radośnie, patrząc na siebie z wyraźną miłością i zrozumieniem.

Obserwujących tą scenę z boku agentów uderzy, jak bardzo podobni są do siebie. Do tej pory zapewne oglądali jedynie zdjęcia, na których można dopatrzyć się podobieństwa.

Ale na żywo, rodzeństwo jest niemal identyczne - mają taką samą manierę mówienia, taką samą mimikę i gesty. Jeśli posłuchać, co mówią - można odnieść wrażenie, że kończą za siebie zdania.

Ale ta sielanka nie trwa długo. Kiedy Michael mówi, że boi się, że nie zdążył, że fotograf ją skrzywdził, Biljanka wpada w szal.

Oskarża Michaela o zrujnowanie jej kariery, zniszczenie wszystkiego, na co pracowała.

To, co przed chwilą było miłością, szybko zmienia się w nienawiść. To dobry moment, by moc Biljanki w pełni się zmanifestowała.

Niewielkie przedmioty zaczynają unosić się w powietrzu, firanki zaczynają płonąć. Michael nie pozostaje dłużny i również daje upust swojej wściekłości.

Jeśli scena ma miejsce w szpitalu, to tylko ścianka działowa dzieli ten pojedynek od dwóch policjantów, pielęgniarek i lekarzy.

Koncert

W zasadzie żadna z drużyn, które testowały ten scenariusz, nie dotarła do koncertu - sprawa rozwiązywała się dużo wcześniej.

Jednak jeśli gracze postanowią tam zacząć się na Alberta i Michaela, to czeka ich sporo nerwów.

Albert wykorzysta Znak Vex'thoris, by wprowadzić członków The White Plan na stadion.

Jego podwładni sterroryzują kilkanaście osób z obsługi (najpewniej nie będą to biali), i spędzą ich za kulisy, gdzie zostaną złożeni w ofierze.

Rytuał da moc, potrzebną Michaelowi, by sprowadzić chaos.

Oczywiście, uczestnicy rytuału najpewniej zginą, ale członkowie gangu o tym nie wiedzą. Albert zaś, przez lata praktykowania zakazanej wiedzy,

przestał zwracać uwagę na takie drobnostki.

Powodzenie rytuału zabije kilka tysięcy ludzi, a kolejnych kilkanaście doprowadzi do obłędu, tak miłego Nyarlathotepowi.

Playtesterzy i podziękowania

Większość ilustracji wykonali Anna Ułanowicz oraz Jerzy Wujczyk, za co składam im olbrzymie podziękowania.

Podziękowania ślę również Oli, za spoglądanie na ten tekst krytycznym okiem

Przygodę w wersji polskiej testowali: Judka, Tess, Oskar, Krzysiek, Ignacy, Frejtag, Kasia Salejko, Miki, Paweł, Patryk, Kamil ("Krypne"), Kuba, ekipa z CNP: Kasia "Kita" Skwara, Agata Chylewska, Eligiusz Wójcik, Maciej "MadMac" Prusiński,

Źródła ilustracji

Ilustracje przy użyciu MidJourney wygenerowali Anna Ułanowicz i Jerzy Wójcik

Zdjęcia lokacji pochodzą ze stron : <https://www.wallpaperflare.com/>

oraz <https://www.pxfuel.com/> , poza zdjęciem ilustrującym agencję Chaine Models - jego autorem Michael Westley, udostępnione na Creative Commons CC-BY

Ikonki pochodzą z serwisu flaticon.com

Rekwizyty

Rekwizyty do przygody znajdziesz w oddzielnych plikach.

Są to:

- List Michaela przysłany do agencji Chaine Models (można go dostać w trakcie przesłuchania Ricky`ego)
- Notatka służbowa i list pożegnalny Dušana - akta sprawy jego samobójstwa (można je otrzymać w New Albany PD)

Kids with guns

KIDS WITH GUNS

**Taking over
But they won't be long**

THEY'RE MESMERIZED

SKELETONS

Kids with guns

KIDS WITH GUNS

Easy does it, easy does it, they've got something to say "no" to

NOW THEY'RE TURNING US INTO MONSTERS

TURNING US INTO **fire**

TURNING US INTO MONSTERS

It's all desire

It's all desire

It's all desire