

PRIVATE DANGER

MIASTO MGŁY

ADAM KOTUCHA

MIASTO MGŁY

 uentin 2023

W znanym klubie ze striptizem dochodzi do morderstwa. Sprawczynią zabójstwa jest egzotyczna tancerka zwana „Królową”, ofiarą – syn radnego ze Śródmieścia, a narzędziem zbrodni – igła do szycia. Morderczyni trafia do aresztu i czeka na wyrok, ale okazuje się, że sporo osób pożąda jej głowy, a jeszcze więcej – jej ręki. Syn tancerki znika, dom zostaje ograbiony, a w końcu ona sama rozplywa się w powietrzu. Wszystko to ma związek z jedną osobą. Ekipa podąża tropem tajemniczego Riftera, który zawsze wydaje się być o krok przed wszystkimi. Tymczasem półświatek narkotykowy Faweli huczy od plotek. Wygląda na to, że po latach tułaczki, „Król” powrócił do Miasta. I chce odzyskać swój tron.

Autor: Adam Kotucha
Redakcja i korekta: Kosma
Gracze testujący: Artur Ciesielski, Damian Rakowski, Patrycja Marciniak, Krzysztof Starecki
Ilustracja na okładce: Paulo Montes
Ilustracja Ekipy Weteranów: Justyna Starecka
Pozostałe ilustracje: zob. Dodatek 2. z tyłu książki



„Private Dancer” to samodzielny scenariusz do „Miasta Mgły”, gry fabularnej autorstwa Amita Moshe, wydanej przez Son of Oak Game Studio. Użyta w książce terminologia jest wierna polskiemu tłumaczeniu wydawnictwa Black Monk.

Ta książka przeznaczona jest wyłącznie dla ciebie, jako dla Mistrzyni Ceremonii („MC”). Zaleca się zapoznanie z całością opisu scenariusza przed poprowadzeniem gry. Zakłada się, że dysponujesz podręcznikami podstawowymi do gry, czyli Przewodnikiem Graczy („PG”) oraz Przybornikiem Mistrzyni Ceremonii („Przybornik MC”). Informacje pochodzące z innych oficjalnych publikacji są zawarte w scenariuszu.

„Private Dancer” pomyślany został, jako scenariusz wprowadzający. Z tej przyczyny, poza niezbędnymi elementami przygody („Sprawy”), w tekście znajdziesz wskazówki dla MC, takie jak przykładowe komplikacje, które możesz wprowadzić do wybranych scen albo przydatne opisy dotyczące uniwersum Miasta Mgły. Do

książki dołączono też karty postaci trzech rifterów, w których wcielić się mogą gracze, a także kartę motywu ich ekipy: „Weterani wojny, której nie było” („Ekipa Weteranów”).

Kiedy w treści scenariusza nazwa Zagrożenia zapisana jest pogrubioną czcionką (**Zagrożenie**), jest to wskazówka prowadząca do opisu w tekście przygody. Jednak, kiedy nazwa zapisana jest pogrubioną czcionką z gwiazdką (**Zagrożenie***), opis tego Zagrożenia znajdziesz w Przyborniku MC. Pozostałe oznaczenia, a także użycie zaimków osobowych („ona” w stosunku do Mistrzyni Ceremonii, „on” w stosunku do wszystkich postaci oraz graczy) pozostaje wierne polskiemu tłumaczeniu gry.

OSTRZEŻENIE DOTYCZĄCE TREŚCI

Ten scenariusz zawiera następujące, potencjalnie trudne dla uczestników gry, tematy: **działalność przestępcza, przemoc, prostytutka, narkotyki, seks, seksizm, rasizm.**

TŁO

Rodrigo Santos był niegdyś „Królem Faweli”, człowiekiem który położył kres wojnie gangów w dzielnicy. Miał wszystko – piękną i wierną żonę, ukochane dziecko, duży dom oraz pozycję szefa najpotężniejszej grupy przestępczej. Kiedy w końcu dopadła go ręka sprawiedliwości, sen się skończył. Obiecano mu darowanie kary, o ile zgodzi się zwerbować jako najemnik i wyjechać z Miasta na wojnę. Konflikt dawno minął, a o Rodrigo wszyscy zapomnieli sądząc, że poległ. Ale dziś, po dwudziestu latach, „Król” powraca do Miasta. I chce odzyskać swój tron.

Ponad dwadzieścia lat temu, **Rodrigo Santos** (Odyseusz) stanął na czele gangu Fantasma i za sprawą legendarnej wręcz przebiegłości, położył kres wojnie gangów, przejmując władzę w dzielnicy. Ze wsparciem barona narkotykowego **Padrinho Grego** (Polias Atena), któremu zapewnił wyłączność na dostawy, zaprowadził nowy ład. „Fawela nie bierze” stało się naczelną zasadą członków Fantasmu. Wpływy z narkobiznesu, Rodrigo przeznaczał na finansowanie edukacji młodzieży, rozwój infrastruktury oraz wspieranie kościoła. Rifter ożenił się z chrześnicą Padrinho – młodą tancerką erotyczną, którą wyciągnął z prostytucyjnego podziemia – **Madaleną** (Śniąca, pełniąca w Mythosie Rodrigo rolę Królowej Penelopy). Urodziła mu ona syna **Tiago** (Śniący, pełniący w Mythosie Rodrigo rolę syna Telemacha). Pewnego dnia, w wyniku zdrady kompana, Rodrigo wpadł w ręce policji. Jego niezwykle „talenty” (moce Riftera) zainteresowały nieistniejącą już prywatną firmę najemniczą Helix Defenders. Za jej sprawą, Rodrigo zaferowano wolność, o ile opuści Miasto i sprawdzi się jako najemnik na wojnie. Skazaniec podpisał kontrakt i wyjechał. Wszelki słuch po nim zaginął i poza żoną oraz synem, wszyscy pogodzili się z tym, że poległ na froncie.

Pod nieobecność „Króla Faweli”, Madalena Santos próbowała ułożyć sobie życie na nowo. Przez lata zarabiała jako krawcowa, ale gdy władzę w Fantasmie przejęło młode

pokolenie agresywnych machos, a dzielnicą znów wstrząsnęła wojna gangów, Madalena wróciła do striptizu. Nigdy jednak nie pozwoliła nikomu na nic więcej, niż erotyczny taniec, pozostając wierna Rodrigo. Zawsze odmawiała klientom prostym zdaniem:

- Sorry, I'm a private dancer -



Jednak wymówka Madaleny nie mogła działać wiecznie. Pięć dni przed wkroczeniem do akcji ekipy, na skutek nacisków menedżera klubu, kobieta dała się przekonać dwudziestoparoletniemu chłopakowi – **Jamesowi Wilfordowi Juniorowi** (Śniący) – na „coś więcej” w pokoju na piętrze. W ostatniej chwili, powodowana wiernością lub oddziaływającym na nią Mythosem Odyseusza, cofnęła zgodę. Mimo to, Wilford nalegał na stosunek, a w wyniku sprzeczki doszło do próby gwałtu. Madalena obroniła się przed napastnikiem, wbijając mu w serce igłę do szycia. Chłopak zginął, a „Królową” aresztowano i wywieziono w nieznanne miejsce.

TEN SCENARIUSZ A TWOJE MIASTO

Który mamy rok? Scenariusz przygotowano w konwencji neon noir, a zatem poziom techniki, świadomość społeczna, czy trendy w modzie odpowiadają poziomowi rozwoju, świadomości i trendom lat 80. ubiegłego wieku. Nie mawiaj Internetu, ani telefonów komórkowych. Łatwo możesz dostosować Sprawę do innej wybranej konwencji (zob. PG, str. 52).

Na jaką wojnę wyjechał Rodrigo? Zgodnie z Przybornikiem MC (str. 17): „Mieszkańcy Miasta zachowują się tak, jakby faktycznie byli częścią czegoś większego – kraju albo świata – ale za każdym razem, kiedy nadarza się moment, by o tym porozmawiać, historia niby przypadkiem zbacza na inne tory.” Nie inaczej jest w tym scenariuszu. Rodrigo „wyjechał na wojnę” dwadzieścia lat temu, lecz nikt do końca (w tym on sam!) nie umie przypomnieć sobie jaka to była wojna, ani gdzie się toczyła. Wiadomo tylko, że Santos zniknął z Miasta.

Co to jest Fawela? Fawela „Miasto Boga” to nowa dzielnica Miasta, stworzona wyłącznie na potrzeby tego scenariusza. Wzorowana jest na oryginalnych fawelach Rio de Janeiro w Brazylii, czyli dzielnicach nędzy powstających samoistnie wokół centrów miast. Jeśli to miejsce nie pasuje do twojej wizji Miasta, możesz umieścić dom Madaleny w Dzielnicy Robotniczej, La Colonia de Sombras, Dzielnicy Hiszpańskiej (dzielnicy etnicznej) albo Przesiąkniętych Bezprawiem Slumsach (zob. Przybornik MC, str. 45-46).

Kim są Strażnicy? Według Przybornika MC, Strażnicy to Agenci Mgły – „namierzają Rifterów, którzy przyciągają za wiele uwagi lub stanowią za duże zagrożenie dla Mgły, i zamykają szczeliny, które tamci tworzą – na zawsze.” (zob. Przybornik MC, str. 53). Oddział Strażników ściga Rodrigo Santosa równoległe do ekipy, toteż niemal zawsze, gdy zasady pozwalają ci skomplikować sprawę, możesz wprowadzić na scenę **Larę Szymańską** wraz z partnerem (**Strażnikiem-Agentem*** bez cechy kolektywu, zob. Przybornik MC, str. 164). Dwukrotne wprowadzenie tych postaci wystarczy, aby wyrzucić na graczach presję.

PLAN RODRIGO SANTOSA

Tymczasem, po dwudziestu latach tułaczki, „Król Faweli” (wcielenie Odyseusza) powraca do Miasta. Jego plan odzyskania władzy pozostaje zbieżny z legendą, której on sam jest ucieleśnieniem. Na jego drodze stoją mitologiczni „zalotnicy” – członkowie gangu Fantasma, którzy odsunęli go od władzy i ubiegają się o rękę Madaleny, zawistne striptizerki, a także bywalcy klubu go-go, którzy od dawna dybią na cześć tancerki, a od niedawna także na jej głowę.

W pierwszej kolejności, Rodrigo zatrudnia się w firmie remontowej „Atlas” prowadzącej prace w **Klubie go-go „Wysoki Lot”** (Sodoma i Gomora). Szpieguje przeciwników w przebraniu robotnika i tworzy grunt pod swój przyszły atak. Obserwuje Madalenę z ukrycia. Gdy ta morduje syna radnego, Rodrigo zabiera swojego własnego syna, Tiago, z dawnego domu w Faweli. Syn dołącza do ojca i wspiera go w działaniach. Razem wykradają z opuszczonego poligonu Helix Defenders broń oraz amunicję. Pozostawiają fałszywe wskazówki mające zmylić wszystkich, którzy chcieliby podążyć ich tropem. Następnie, wcielenie Odyseusza przygotowuje informacje o powrocie Madaleny do klubu „Wysoki Lot” i rozpowszechnia je po Mieście. Ta wieść przyciągnąć ma do lokalu wszystkich „zalotników”. Wtedy drzwi gniazda rozpusty zamkną się głucho, zaś w środku dojdzie do strzelaniny, w której zginą wszyscy zdrajcy i wrogowie rodziny.

Rodrigo wie, że odkąd pojawił się w Mieście, jego tropem podążają Strażnicy (zob. ramka obok) z kapitan **Larą Szymańską** (Strażnik, śledczy) na czele. Wie też, że to w rękach tych mistycznych stróżów porządku znajduje się Madalena, lecz na tę chwilę odbicie jej z sekretnego aresztu – kliniki odwykowej – pozostaje poza jego zasięgiem. Celem Strażników jest ujęcie Santosa, zanim przemawiający przez niego Mythos zrealizuje swój plan mordując dziesiątki ludzi. Ale ucieleśnienie najprzebieglejszego z greckich królów ma zawsze plan B.

Czy ekipie uda się pokrzyżować plany Rodrigo Santosa i zapobiec masakrze w wielkim finale? A może zamiast ująć Riftera i wydać go tak zwanym „Szarym” (Strażnikom), bohaterowie graczy („BG”) dogadają się z Królem i pomogą mu odzyskać władzę w półświatku?

ODYSEUSZ, NAJPRZEBIEGLEJSZY Z KRÓLÓW GRECKICH

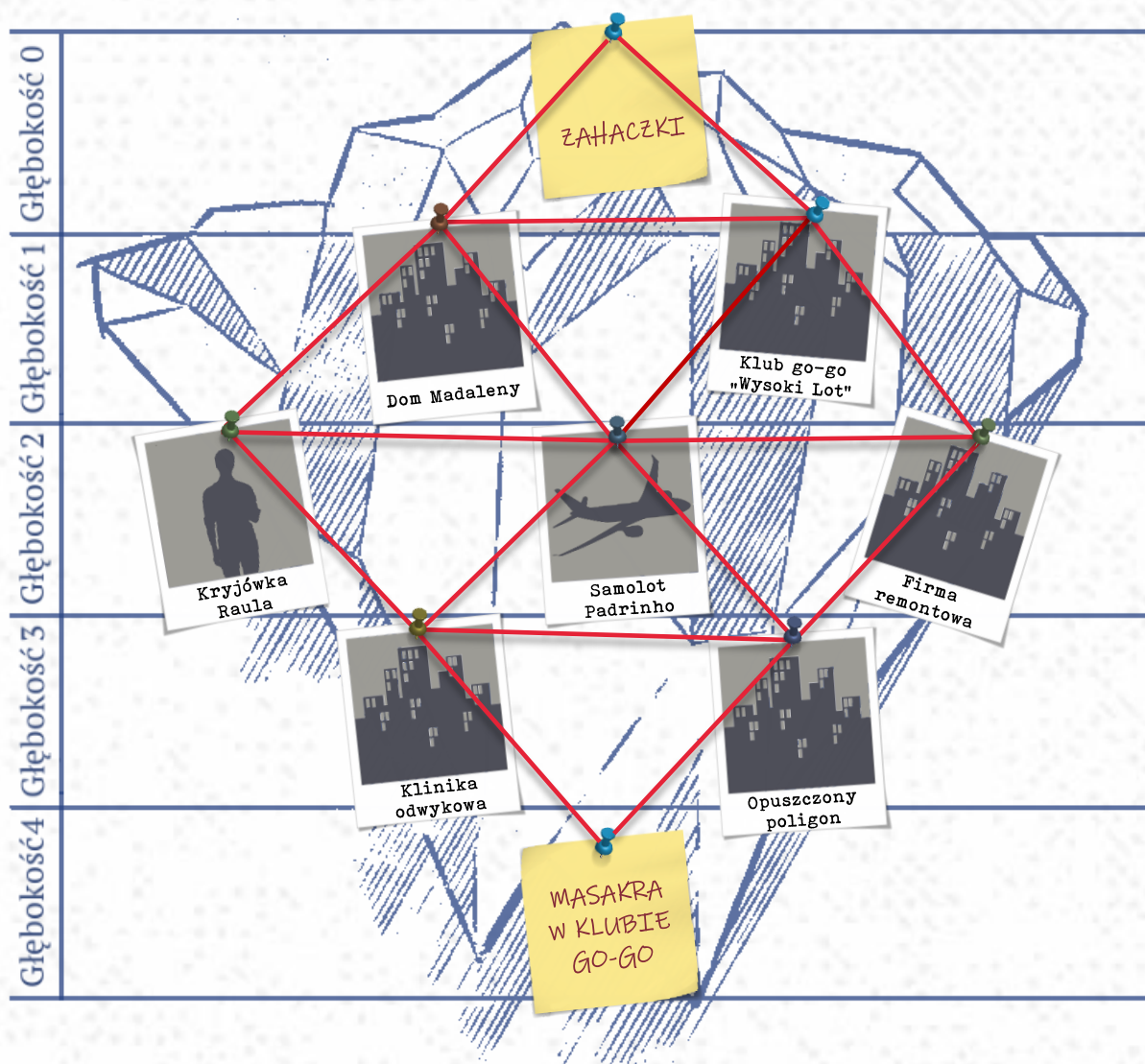
Ujawniający się w Rodrigo Santosie Mythos Odyseusza to legenda króla Itaki, bohatera „Odysei” Homera. Według podań, Odyseusz nie dysponował własnymi nadprzyrodzonymi mocami lecz był niewątpliwie najprzebieglejszym z królów biorących udział w wojnie trojańskiej, autorem podstępów (koń trojański), dzięki któremu Grecy wygrali wojnę.

Rodrigo Santos (Odyseusz) posiada Ruch Niestandardowy odzwierciedlający legendarny spryt. Ruch „**Nikt nie przejrzy mojego podstępu**” aktywuj, gdy czynność podejmowana przez BG może doprowadzić do poznania zamiarów Rodrigo (przykładowo, gdy pytanie zadane przez gracza na skutek wykorzystania Wskazówki może doprowadzić do uzyskania informacji o planach Riftera). Takie momenty są oznaczone w treści scenariusza. Aktywując ten Ruch Niestandardowy (raz na scenę) udziel graczowi niejasnych, niepełnych lub częściowo fałszywych odpowiedzi (jak w przypadku wyniku 7-9 przy ruchu **Zbadaj**), albo spal Wskazówkę, którą gracz wykorzystuje, by przejrzeć zamiary Rodrigo (zadaje pytanie). Niemniej jednak, jeśli gracz dysponuje większą liczbą Wskazówek, może ponowić to samo pytanie. Pełny opis Zagrożenia (Rodrigo Santosa) znajdziesz na str. 21.



GÓRA LODOWA

Ilustracja Góry przedstawia istotne dla Sprawy lokacje i potencjalne powiązania pomiędzy nimi.



GŁĘBOKOŚĆ: **ZAHACZKI**

Ekipa może zostać zaangażowana w sprawę w następujący sposób:

- Trzydziestoparoletni gangster z Faweli **Ramon Dias** (Śniący) jest wychowankiem poległego Rodrigo Santosa. Szczerze zakochany w Madalenie, zleca ekipie dostarczenie dowodów na jej niewinność oraz odnalezienie jej samej, gdyż zaginęła po aresztowaniu. Prosi także o ochronę jej syna – Tiago – zanim liczni prześladowcy tancerki wyrządzą mu krzywdę.
- Radny **James Wilford** (Śniący) wierzy, że może przywrócić zamordowanego syna do życia. Zawarł pakt z tajemniczą mafią Anatoliego Vidalesa (zob. str. 12) dla któ-

rej zobowiązał się wyeliminować całą rodzinę Santosów, w tym męża Madaleny, który rzekomo powrócił do Miasta. Zleca to zadanie ekipie. Co ciekawe, radny (mimo swych wpływów) nie może ustalić miejsca aresztu zatrzymanej tancerki.

- Ekipa Weteranów dostaje cynk od oficera wywiadu **Omara** (Śniący), że w Mieście pojawił się uznany dawno za zaginionego weteran „o specjalnych zdolnościach”. Wywiad chce zdobyć o nim więcej informacji, a ponieważ ów powiązany jest z zaginioną po aresztowaniu Madaleną Santos, Omar proponuje odnalezienie jej.

Wszyscy zleceniodawcy zasugerują udanie się do domu Madaleny w Faweli, gdzie mieszka jej syn Tiago, albo zbadanie miejsca zbrodni w klubie go-go „Wysoki Lot”.

GLĘBOKOŚĆ 1:

MORDERSTWO W KLUBIE GO-GO

Na tej głębokości Góry Lodowej, ekipa powinna poznać okoliczności morderstwa dokonanego przez Madalenę „Królową” Santos, a także dowiedzieć się jak najwięcej o jej rodzinie, powiązaniach i przeszłości.

DOM MADALENY

Dom Madaleny „Królowej” Santos mieści się w Faweli. Jest to dzielnica piętrząca się na wzgórzach przy granicach Miasta. Ta konkretna część nazywa się Cidade de Deus, czyli Miasto Boga. Nazwa pochodzi z czasów, gdy kontrolę sprawował nad nią Padrinho Grego (Rifter Polias Ateny).

Fawela to dzielnica nędzy, gdzie w chaotycznej i niestabilnej zabudowie mieszkają najubożsi. Domy, sklepy, bary i warsztaty wzniesione są z najtańszych materiałów (tektury, blachy oraz dykty) odzyskanych z innych budynków lub ze śmietnisk. Domostwa nie mają dostępu do kanalizacji, bieżącej wody (korzysta się z wody deszczowej gromadzonej w zbiornikach na dachach), ani mediów. W tym labiryncie wąskich uliczek, schodków i przejść łatwo się zgubić.

Gdy tylko ekipa wchodzi do Faweli, o ile nie jest w jakikolwiek sposób powiązana z dzielnicą, natychmiast ściągają na siebie dziesiątki spojrzeń. Mieszkańcy są **nieufni-1**. Budynki w Faweli nie mają adresów, niemniej jednak wszyscy wiedzą, że dom Madaleny znajduje się na samym szczycie wzgórza i jest największym oraz najbogatszym budynkiem w urbanistycznym galimatiasie slumsów. Zdobyć tę informację od **nieufnych-1** miejscowych może nie być proste.

Na schodach do domu Madaleny stoi kilku młodych mężczyzn z wytatuowanymi czaszkami na twarzach. Są dziwnie nadpobudliwi (pod wpływem narkotyków). To członkowie gangu Fantasma („Upiory”, **Gang uliczny***), broniący dostępu do „rezydencji” Królowej. Czynią to jednak nie z bezinteresownej miłości, a oczekując konkretnych benefitów. Oto część grupy mitycznych zalotników, których Rogdrigo planuje wyeliminować. Członkowie gangu nie wpuszczają ekipy do wnętrza domu Madaleny, o ile nie dostaną czegoś w zamian (chyba, że ekipa działa na zlecenie Ramona Diasa). Można dowiedzieć się od nich następujących rzeczy:

Młodzi członkowie gangu Fantasma wiedzą doskonale o zatrzymaniu Madaleny i bronią jej wersji wydarzeń. Zauważyli, że w Faweli zaroilo się od policjantów w cywilu, a zniknięcie „Królowej” zastrzyło antagonizmy pomiędzy gangami w dzielnicy.

Gangsterzy znają historię Rodrigo Santos ale tylko z przekazów (kilku z nich to nawet nastolatki). Wiedzą, że mężem Madaleny był „Król Faweli”, który trząsł dzielnicą ale wpadł w ręce policji. Potem wysłano go na wojnę, gdzie poległ. Madalena nadal mieszka w jego domu. Wdowa nigdy nie wyszła ponownie za mąż. Przez lata dorabiała jako krawcowa, a rok temu wróciła do tańca erotycznego.

Gangsterzy nie wiedzą, gdzie przetrzymywana jest Madalena, ani gdzie znajduje się Tiago Santos, ale znają kogoś, kto może wiedzieć. Niejaki Grego, emerytowany baron narkotykowy, był jej patronem. Za odpowiednią gratyfikacją, mogą umówić ekipę z ludźmi Grego o północy na pasie lotniska towarowego na obrzeżach miasta ([samolot Padrinho](#)).

Młodzi chłopcy będą bronić dobytku Madaleny i jej samej (gdy się ujawni) przed prześladowcami ją ludźmi (w tym stróżami prawa) ale intuicja może podpowiedzieć, że nie są bezinteresowni. Każdy z nich oczekuje wzajemności w postaci zaproszenia do łóżka „Królowej” i do jej domu, co znacznie wzmocniłoby jego pozycję w Fantasmie.

Dom Madaleny to największy budynek w całej Faweli. Znajduje się na samym szczycie wzgórza, niczym królewski zamek. Rozpociera się stąd piękny widok na Miasto. Jak każde mieszkanie w slumsach, ma kolorowe drewniane drzwi, które są zawsze otwarte. Wyposażenie we wnętrzu jest nadgryzione zębem czasu, a część – zdemolowana i rozgrabiona. Rozwieszona sukna i rozstawiona maszyna do szycia zdradzają, że mieszkańcy zajmowali się krawiectwem. Cztery dni temu, po aresztowaniu Madaleny, Rodrigo Santos odwiedził w przebraniu swój dawny dom. Po rozprawieniu się z członkami Fantasm, którzy naruszyli jego mir, zabrał stąd Tiago i pozostawił fałszywą poszlakę.

Na stole kuchennym leży list Tiago do Madaleny, napisany jego ręką, ale za namową Rodrigo. Treść listu zawiera ilustracja na następnej stronie. Jest to fałszywa poszlaka, prowadząca bezpośrednio do lokacji [Kryjówka Raula](#).

Próbę zdobycia tej informacji, poprzedź aktywnością Niestandardowego Ruchu Rodrigo „Nikt nie przejrzy mojego podstępu”:

List na stole kuchennym jest prawdziwy, ale **budzi podejrzenie** pozostawienie go na widoku, gdy wszystko dookoła jest zdemolowane.

Ponadto w domu Madaleny, ekipa może dowiedzieć się też następujących rzeczy:

Przeszukanie zdemolowanego domostwa, pozwoli znaleźć starą fotografię w ramce. Na fotografii są trzy osoby: wysoki, postawny żołnierz w nieoznakowanym mundurze, tulący do piersi około dwudziestoletnią, urodziwą latynoskę. Obok latynoski ktoś napisał odręcznie „My Private Dancer” i otoczył napis kształtem serca. Obie postaci ściskają przed sobą małego chłopca. Z tyłu ramki znajduje się data (dwadzieścia lat temu) i odręczny dopisek: „Nie wiemy, że zginął Rodrigo. Czekamy na Ciebie. Madalena i Tiago. Twoja rodzina.”

W nodze od krzesła ukryta jest zmięta karteczka z numerem telefonicznym i adnotacją „Nasz kochany Padrinho Grego.” BG mogą zadzwonić do Grego i spróbować umówić się na spotkanie. Padrinho zaprosi ich wtedy o północy na pas lotniska towarowego na obrzeżach. ([samolot Padrinho](#)).

W podwójnym dniu szuflady znaleźć można heroinę, a także zużyte strzykawki i opaski uciskowe.

Querida Mãe, Kochana Matko,

Jeśli to czytasz, to znaczy, że **Padrinho Grego** wyciągnął Cię z aresztu.

Po twoim zniknięciu, dom nasz zaczęli nachodzić machos i tajna policja. Jestem pewny, że stoi za tym konfident, który wydał tatę lata temu, czyli **Raul Pereira**. Udałem się na pustostany na Empty Street, gdzie podobno się ukrywa, aby wymierzyć mu wreszcie sprawiedliwość.

Wiem, że tego nie popierasz, ale biorę sprawę w swoje ręce.

Twój Amado Filho,
Kochany Syn,
Tiago



LARA SZYMAŃSKA (STRAŻNICZKA) ★★★

Długowłosa kobieta o bladej cerze i pięknych oczach. Twarz ma pooraną bliznami, efektem nieudanych operacji plastycznych. Nosi długi, szary trenecz, a w rękę ściska latarkę, która jest specjalnym sprzętem służącym do zasnuwania Mglą (tłumienia mocy), charakterystycznym dla Strażników (tzw. Mist-tech).

Kapitan Lara Szymańska pracuje oficjalnie w Wydziale Kryminalnym. W rzeczywistości, była (uśpiona) Rifterka Strzygi jest zasłużoną śledczą Strażników, gdyż jak mawia ludowe przysłowie o strzygach: „gdy jedna dusza odchodziła, druga żyła dalej i aby przetrwać musiała polować”. Lara tropi obecnie Rodrigo Santosa. Pragnie nie tylko zapobiec szykowanej przez niego masakrze, lecz chce też poznać sekret Riftera, który udał się za Mglę i powrócił stamtąd żywy.

ZRANIĆ LUB OBEZWŁADNIĆ 4

- **Natychmiastowy krąg Zasnucia:** Raz na scenę, w ramach Wtrącenia, wszyscy wokół otrzymują status **nieświadomy-5**.
 - **Wezwanie posiłków:** Raz na scenę, Lara może wezwać **Oddział SWAT (Strażnicy)** (zob. opis Zagrożenia na str. 22). Stwórz to Zagrożenie w ramach Twardego Ruchu MC.
 - **Zasnucie defensywne:** Raz na scenę, kiedy ktoś atakuje lub wpływa na Larę mocami Mythos, Lara manipuluje Mglą, aby zdławić te moce. MC od razu spala dwa tagi mocy powiązane z tym działaniem.
-
- Oferuje informacje oraz protekcję w zamian za współpracę w ujęciu Rodrigo Santosa. W przypadku przyjęcia oferty, nadaj bohaterowi status **współpraca-z-policją-2**. Jeśli status zostanie usunięty, MC może odnowić go w ramach Twardego Ruchu.
 - Zasnua czyjś umysł, aby zapomniał (**niewyraźne-wspomnienia-3**).
 - Zasnua czyjś Mythos, aby stracił swoje moce (spal dwa tagi mocy Mythos lub obniż efekty Ruchu Zagrożenia o 2).
 - Strzela ze zwykłego pistoletu (**rana-postrzałowa-3**) bądź maszynowego (**podziurawiony-4**) lub wykorzystuje podstawowe chwyt (**przytrzymywany-2**).
-
- Pojawia się znikąd świecąc latarką.
 - Wydaje rozkazy tonem nieznośnym sprzeciwu.

ROZWÓJ WYDARZEŃ

W tej lokacji możesz skomplikować sytuację na wiele różnych sposobów. Na przykład:

- Do dzielnicy wdzierają się oddziały policyjne z rozkazem „wyczyszczenia Faweli” w związku ze sprawą Madaleny. Akcję inspirował James Wilford Senior, toteż może wyciągnąć ekipę z tarapatów, jeśli to on jest zleceniodawcą bohaterów. Funkcjonariusze obijają mieszkańców pałkami, wdzierają się do mieszkań i wyracają je do góry nogami. Stwórz tymczasowy tag fabularny **panika-w-faweli**. Wydostanie się z dzielnicy przez BG może wymagać teraz konfrontacji z **Posterunkowymi*** (zob. Przybornik MC, str. 150) (**Rozpętaj piekło**).

Ruch ten możesz poprzedzić Miękkim Ruchem w postaci pojawienia się policyjnego helikoptera krążącego nad dzielnicą (**Najpierw ostrzeż, potem uderz**).

- Na scenę wchodzi Lara Szymańska wraz z partnerem śledczym, zabezpieczają dom Madaleny i przejmują któryś z dowodów (**Odmów im czegoś, czego chcą**) albo oferują ekipie współpracę (zob. ramka poniżej) (**Zmuś ich do wyboru**).

WSPÓŁPRACA Z POLICJĄ

Ilekczo Lara Szymańska pojawia się na scenie, oferuje ekipie współpracę. Jako Strażniczka wie, że BG są Rifterami i że ich moce mogą być pomocne.

Cel Lary to schwytanie Rodrigo Santosa, aby „powrócił za kratki” i zapobieżenie następnej zbrodni, w wyniku której mogliby ucierpieć niewinni. Na osiągnięciu tego celu polegać ma współpraca z BG.

Chociaż relacje z Szymańską są raczej szorstkie, śledcza oferuje BG wymianę informacji (na przykład, poda jedną Wskazówkę prowadzącą do dowolnej lokacji na Głębokości 2 Góry Lodowej) oraz to, że policja nie będzie im przeszkadzała w śledztwie. Zapytana o Madalenę odpowie tylko, że „jest pod naszą opieką” ale nigdy nie zdradzi jej dokładnego miejsca pobytu, zasłaniając się tajemnicą śledztwa.

Jeśli bohaterowie przyjmą jej ofertę, nadaj im status **współpraca-z-policją-2** obrazujący wpisanie ich do rejestru policyjnych informatorów. Możesz odnawiać ten status w ramach Twardego Ruchu, gdy Lara kontaktuje się z ekipą (choćby telefonicznie) w dalszej części przygody.

KLUB GO-GO „WYSOKI LOT”

„Wysoki Lot” to ekskluzywny klub ze strip-tizem mieszczący się w Śródmieściu przy ulicy King Street. Rozświetlone neonami wejście prowadzi z ulicy do przestrzennej i wysokiej piwnicy na planie kwadratu. Lokal ochraniają gangsterzy z Fantasmii (**Ochroniarze*** bez półautomatycznych pistoletów – zob. Przybornik MC, str. 150). Środek sali oświetla neonowe światło wślizgujące się do wnętrza przez częściowo przeszklony dach. Po bokach głównej sali mieszczą się kame-ralne łoża, zaś kręcone schody prowadzą na górę, gdzie znajdują się vip roomy. Jeden z nich jest zabezpieczony wciąż taśmą policyjną i zawiera obrys ciała na podłodze – to tam doszło pięć dni temu do morderstwa. Ponadto, północna część głównej sali jest obecnie wyłączona, gdyż trwają w niej prace remontowe (rzekomo, prace elektryczne). Klimatu dopełniają miękkie kanapy, dobrze wyposażony bar, otumaniający zapach perfum i nastrojowa muzyka.

Stali bywalcy klubu to głównie młodzież z bogatych domów. To, co obecnie łączy ich z rozneglizowanym personelem, to nienawiść do „Królowej”, która pięć dni temu zabiła jednego z nich, gdy „chłopak chciał się przecieć tylko zabawić”. Inni po prostu nie dopuszczają do siebie myśli, że któraś z tancererek mogłaby odmówić im stosunku tak, jak regularnie czyniła to „Królowa”. Z kolei młode striptizerki zazdrościły Madaleni, że czterdziestoparoletnia kobieta ma od nich lepsze walory i daleko większe umiejętności, będąc zawsze gwiazdą wieczoru. Dziś cieszą się, że trafiła do pułda. Oto część grupy mitycznych zalotników w legendzie Rodrigo.

Klub go-go jest Enklawą, czyli Riftem przypisanym do miejsca (zob. PG – ramka „Inne typy Riftów”, str. 28). Mythos związany z klubem to Sodoma i Gomora, a zatem motyw biblijny dwóch, grzesznych miast kana-nejskich. Na obecność tej szczeliny (pozwalającej wdrzeć się do lokalu Mythosowi Sodomy i Gomory) z pewnością wpływa fakt, że instalacja elektryczna klubu to **Akcelerator Riftów**. O tej tajemniczej, choć nieco przestarzałej technologii firmy Helix Defenders, mowa jest więcej w dalszej części scenariusza (zob. opis Zagrożenia, str. 21).

KLUB GO-GO (SODOMA I GOMORA) ★ ★

Ekskluzywny klub go-go „Wysoki Lot” położony na King Street w Śródmieściu należy do Padrinho Grego (Polias Atena) i jest najlepiej zarabiającym tego typu lokalem w Mieście. Mgła jest tutaj rozrzedzona na skutek użycia **Akceleratora Riftów**, przez co do Miasta przedostaje się Mythos Sodomy i Gomory, biblijnych miast grzechu oraz rozpusty. Nikt nie może stąd odejść bez zaspokojenia swych żądz.

Czy to Mythos tego miejsca zbudził w „zalotnikach” nienawiść do Madaleny? A może ta Enklawa po prostu wydobywa na powierzchnię to, co każdy z nas chowa wstydliwie na dnie swojej duszy?

ZAWALIĆ SIĘ 5

- **Zepsucie:** Kiedy Klub go-go pojawia się w scenie, dodaj do niej stały tag fabularny **gniazdo-rozpusty**.
- **Zaspokojenie żądz:** Bohater może oddać się w Klubie go-go swym żądzom. MC zmienia wtedy tag statusu bohatera **skłonny-do-grzechu** w inny, adekwatny, o tym samym poziomie, na przykład **pijany**, **przyćpany** lub **zmęczony**.
- **Pokusa:** Kiedy ktoś próbuje opuścić Klub go-go posiadając status **skłonny-do-grzechu**, **Podjeżdżuje ryzyko**.

- Wodzi na pokuszenie (**skłonny-do-grzechu-2**).

- Otumania osobliwą atmosferą.

Oto, czego ekipa może się tutaj dowiedzieć rozmawiając z gośćmi i personelem lub przeszukując lokal:

Ciągnąc gości lub personel klubu za język, można dowiedzieć się, że „Królowa” nazywa się naprawdę Madalena Santos i jest obiektem pożądania, a ostatnio także nienawiści, wszystkich klientów. Nadto, jest obiektem zawiści pozostałych tancerek. Czterdzieści lat, piękna figura, wspaniałe umiejętności taneczne. Madalena jest ponoć uzależniona od narkotyków, ale nie poddawała się nigdy leczeniu.

Ktoś może zdradzić, że Madalena nigdy nie zgadzała się na seks z gośćmi lokalu, bez względu na oferowane sumy, odmawiając zdaniem: „I’m a private dancer” („Jestem prywatną tancerką”), które przez jej latynoski akcent brzmiało trochę jak „I’m a private’s dancer” („Jestem tancerką szeregowca”).

Mniej liczni wśród obecnych w klubie wiedzą zaś, że **dom Madaleny** mieści się gdzieś w Faweli. Nikt nie wie gdzie „Królowa” przebywa obecnie po aresztowaniu. Szuka jej bardzo wiele osób, aby samodzielnie wymierzyć sprawiedliwość.

Zaginione nagranie. Wbrew zapewnieniom o dyskrekcji, na miejscu zbrodni (VIP room) jest zamontowana ukryta kamera w kanapie, z której nagranie przekazano właścicielowi klubu.

Wykorzystując dar przekonywania, przekupstwo, zastraszenie lub inne, mocniejsze metody perswazji, można dowiedzieć się że właścicielem klubu jest emerytowany gangster o ksywie „Grego”. Informator może umówić z nim ekipę, wysyłając BG o północy na pas lotniska towarowego na obrzeżach Miasta, gdzie regularnie ląduje **samolot Padrinho**.

zaś próbę zdobycia tej informacji, poprzedź aktywacją Niestandardowego Ruchu Rodrigo „Nikt nie przejrzy mojego podstępów”:

Badając stanowisko remontowe, można zauważyć, że reperowana instalacja elektryczna i oświetleniowa jest pełna niespotykanych podzespołów opatrzonych literami „HD” (w rzeczywistości – jest to **Akcelerator Riftów Helix Defenders**). Ponadto, za plandeką zgromadzono kilka masywnych generatorów prądu. Zgodnie z informacją, firmą wykonującą remont na zlecenie klubu jest **firma remontowa „Atlas”** z Dzielnicy Robotniczej. Obecnie prace są wstrzymane i nikogo nie ma przy stanowisku.

ROZWÓJ WYDARZEŃ

W tej lokacji, rozważ użycie Twardego Ruchu opisanego na poprzedniej stronie Zagrożenia, albo poniższe sytuacje:

- W klubie przebywa striptizerka, która była jedyną przyjaciółką „Królowej” – Estrela (Śniąca). Dziewczyna przekaze BG chętniej informacje o Madalenie, niż wrogo nastawieni goście lokalu. Domagać się będzie w zamian twardej obietnicy, że BG udowodnią niewinność Madaleny oraz zapewnią jej bezpieczeństwo. Jeśli BG złoży takąową szczerze, nadaj mu status **słowo-dane-Estreli-1** utrudniający działania mające na celu złamanie danego słowa (**Nadaj status**). Jednak w przypadku odmowy, tancerka oskarży BG o dowolne niedozwolone w klubie zachowanie i doniesie **Ochroniarzom*** (**Skomplikuj sprawę, bardzo**) (**Zmusz ich do wyboru**).
- Na scenę wchodzi Lara Szymańska wraz z partnerem śledczym i zabezpieczają miejsce zbrodni przed nieuprawnionym dostępem lub zastraszają personel (**Odmów im czegoś, czego chcą**) albo oferują ekipie współpracę (zob. ramka, str. 9) (**Zmusz ich do wyboru**).

GŁĘBOKOŚĆ 2: ZAGINIONY KRÓL

Na tej głębokości Góry Lodowej, ekipa pozna motywacje stron toczącego się w tle konfliktu, czyli Rodrigo Santosa i Strażników.

KRYJÓWKA RAULA

Raul Pereira (Śniący) to zniszczony narkotykami wrak człowieka. Niegdyś był znanym muzykiem w Faweli i przyjacielem rodziny Santos. Raul faktycznie wydał Rodrigo policji ale dziś, gdy stoi u bram śmierci, zdaje się tego żałować. Czy szczerze?

W tym scenariuszu, Raul ukrywa się w jednym z pustostanów przy ulicy Empty Street w Strefie Przemysłowej. Lokacja nazywa się jednak „Kryjówką Raula Pereiry”, aby umożliwić ci wprowadzenie dowolnego innego, ciekawego miejsca w Mieście. Szczególnie, jeśli wcześniej prowadziłaś już dla ekipy Sprawy i chciałybyś powrócić do lokacji znanej graczom, albo dodać do scenariusza miejsce własnego pomysłu.

Tymczasem Empty Street, jak sama nazwa wskazuje, pełna jest opuszczonych magazynów, hal produkcyjnych, warsztatów i tak dalej. Czyżby to miejsce spotkała w przeszłości jakaś katastrofa naturalna (lub niaturalna)? Być może.

Rodrigo nie bez powodu namówił Tiago do spisania fałszywego listu do matki (zob. sekcja „Dom Madaleny”, str. 7-8). Wie, że człowiekiem, który wydał go policji przed dwudziestu laty jest Raul Pereira. Wie również, że ten nie będzie obecny podczas „masakry zalotników”, gdyż od lat ukrywa się przed światem. Rozprawi się z nim później, ale jeśli zrobią to za niego śledczy, to czemu nie? Zwłaszcza, że przetrząśnięcie całej okolicy kosztuje sporo czasu.

Na początku BG muszą odnaleźć Raula Pereirę wśród kilkunastu opustoszałych budynków. Gdy wślizgną się do nieczynnej fabryki proszku do prania, pod taśmą produkcyjną ujrzą prowizoryczny dom – posłanie, stolik, gitarę, żyletki i strzykawkę. BG mogą wiele dowiedzieć się od Raula, lecz za każdym razem gdy udziela odpowiedzi, aktywuj jego Ruch Niestandardowy (zob. opis Zagrożenia na następnej stronie):

Raul zna całą „niemityczną” historię Rodrigo Santosa i jego rodziny (zob. sekcja „Tło”, str. 3).

Raul wie, choć nie potrafi wytłumaczyć skąd, że „KRÓL powrócił” i „obawia się JEGO zemsty”.

Raul nic nie wie o miejscu pobytu Tiago, Madaleny czy Rodrigo, ani o wydarzeniach w klubie „Wysoki Lot”. **Zna natomiast kogoś kto może pomóc w odnalezieniu Madaleny**, czyli jej ojca chrzestnego, Padrinho Grego. Może naprowadzić ekipę na samolot Padrinho, krążący nad miastem w nocy. Ekipa będzie musiała sama dowiedzieć się gdzie ląduje albo dostać się na pokład „w powietrzu”.

Raula wypytywali o Santosów ponurzy policjanci w szarych płaszczach. Niestety, nic nie pamięta z tego przesłuchania (wyczyszczono mu pamięć).

ROZWÓJ WYDARZEŃ

W tej lokacji sprawy mogą potoczyć się na wiele różnych sposobów. Rozważ użycie Twardego Ruchu Zagrożenia, albo sytuacji:

- Raul ucieka – stwórz mu spektrum **dogonić-3 (Skomplikuj sprawę, bardzo)**.
- Raul pada na kolana wyznając: „Przelałem krew niewinną!” i wypływa srebrny ząb. Błaga, aby BG uratowali Rodrigo, zaś jego, aby zabili. Jeśli Raul otrzyma szczerą obietnicę, nadaj BG status **słowo-dane-Raulowi-1** utrudniający złamanie danego słowa (**Nadaj status**). W przypadku odmowy, nadaj Raulowi status **w-furii-3 (Zmusz ich do wyboru)**.
- Na scenę wchodzi Lara Szymańska wraz z partnerem śledczym i aresztują Raula, który się nie opiera (**Odmów im czegoś, czego chcą**) albo oferują ekipie współpracę i możliwość przesłuchania świadka (zob. ramka, str. 9) (**Zmusz ich do wyboru**). Jeśli doszło do aresztowania, Lara rzuci do partnera: „Zabierz go na High Street do starej przyjaciółki!”. To zaś poszłaka, którą gracze mogą zgłębić, na przykład w ramach ruchu **Montaż (przestój)**:

High Street to ulica w Dzielnicy Robotniczej, na której pod numerem 13 znajduje się Zamknięty Ośrodek Terapii (klinitka odwykowa).



RAUL PEREIRA (ŚNIĄCY) ★★

Przerazliwie chudy, półnagi mężczyzna kołysze się w rytm wygrywany przez siebie na bębenku. Jego pomarszczoną, zniszczoną skórę pokrywają tatuaże, zaś w białych ślepiach błyska obłęd. Gdy otwiera usta, widać brak dwóch dolnych zębów, ale wszystkie pozostałe są lśniaco srebrzyste. Koniec końców to wrak człowieka, którego do szczytu zniszczyły narkotyki.

Raul Pereira jest Śniący, ale jego trzydzieści srebrnych zębów to Artefakt, czyli Rift przypisany do przedmiotu (zobacz PG - ramka „Inne typy Riftów”, str. 28). Mythos zębów Raula to **Judaszowe Srebrniki**. Kto wie, czy Rift związał się z zębami nieszczęśnika po wydaniu Rodrigo, czy jeszcze przed zdradą?

ZRANIĆ LUB OBEZWŁADNIĆ 3 / ZA-STRASZYĆ 2 / PRZEKUPIĆ 1

- **Głód:** Kiedy Raul pojawia się na scenie, nadaj mu status **na-głodzie-2**.
- **Zdobądź zaufanie:** Kiedy Raul spełnia prośbę bohatera (na przykład, odpowiada na zadane pytanie lub wyświadcza przysługę) albo składa mu obietnicę, którą ten przyjmuje, bohater otrzymuje status **bez-podejrzeń** o poziomie od 1 do 3 (w zależności od stopnia poświęcenia się Raula).
- **Notoryczny zdrajca:** Gdy bohater posiada status **bez-podejrzeń**, Raul może w ramach Wtrącenia wykonać przeciwko niemu swój Twardy Ruch.
- **Nadużyj zaufania:** Kiedy Raul zdradza bohatera gracza, status **bez-podejrzeń** staje się jego przewagą. Po zdradzie, usuń ten status.
- Donosi na policję (**na-oku-policji-2**).
- Kradnie bądź niszczy coś ważnego (spal tag opisujący przedmiot lub **Odmów im czegoś, czego chcą**).
- Uderza nożem w plecy (**krytyczna-rana-5**) albo rani nożem w starciu (**cięty-nożem-2**).

- Szczerzy się garniturem srebrzystych zębów.
- Sięga ukradkiem dłonią za plecy.

SAMOLOT PADRINHO

Padrinho Grego (Polias Atena) to najbardziej tajemnicza postać tej historii. Emerytowany baron narkotykowy, niegdyś kontrolujący (za pośrednictwem Rodrigo Santosa) całą Fawelę, która zyskała wtedy miano Cidade de Deus, czyli Miasta Boga. Przebudzony w nim Mythos to Atena – bogini mądrości, sztuki, sprawiedliwej wojny oraz opiekunka miast („Polias”), a zarazem sojuszniczka króla Odysuseusza.

Po wysłaniu Rodrigo na wojnę, Grego stracił władzę, a pustkę po nim wypełnił **Anatoli Vidales** (Hades), którego dotyczy inna historia (zob. ramka na dole). Od tego czasu, stopa Padrinho „nie może powstać w Mieście” (niejako, w podziemiu Hadesa), toteż codziennie wznosi się on nad metropolią prywatnym samolotem i tam odnaleźć może go ekipa. Gangster gotowy jest dużo poświęcić, by Rodrigo przeżył i utorował również jemu powrót do władzy.

Ekipa szybko odnajdzie na lotnisku transportowym pod Miastem, niepasujący tu, mały samolot odrzutowy. Na pasie startowym otaczają go **Wynajęte zbiry***. Ochroniarze wpuszczają na pokład BG bez względu na to, czy zostali umówieni. Grego chce użyć innych Rifterów, aby pomóc Rodrigo (i sobie samemu). Kiedy samolot wystartuje i osiągnie wysokość przelotową, BG zostaną zaproszeni do rozmowy. Pomiń pierwszą część sceny, jeśli BG dostają się do samolotu, gdy ten jest już w powietrzu.

ANATOLI VIDALES (HADES)

Postać Anatoliego Vidalesa i jego organizacja opisane są na str. 174-183 Przybornika MC. Zgodnie z tymże opisem:

„Anatoli Vidales, Awatar Hadesa, stoi na czele największej organizacji przestępczej w Mieście. Często brana za grecką, rosyjską, ukraińską lub albańską mafię, organizacja Vidalesa w rzeczywistości obejmuje i zatrudnia wiele mniejszych organizacji przestępczych.”

Anatoli jest Awatarem Hadesa, greckiego boga śmierci i zaświatów. Wprowadzenie go do tej Sprawy, jako oponenta Padrinho Grego (Polias Ateny) sprawia, że możesz wykorzystać poszukiwania Rodrigo nie tylko jako niezależny scenariusz, ale jako otwarcie sezonu skupiającego się na Anatolim, którego kontynuacją może być oficjalna przygoda startowa pod tytułem „Rekiny biznesu”.

Niski, wysuszony staruszek, z brudnymi okularami na nosie, ze stoickim spokojem konsumuje kolację składającą się z winogron i sera feta, popijając Retsinę (greckie białe wino). Gdy kończy, przeciera chustą dłonie i zaprasza do stołu. Widok nocnego Miasta z lotu ptaka zapiera dech w piersiach. Oto, czego dowiedzieć się można od Grego:

- Dwie dekady temu, Padrinho miał „silny wpływ” na Fawelę za sprawą męża Madaleny, Rodrigo Santosa, ale ten zginął na wojnie za Miastem. Grego opowie historię Rodrigo Santosa i jego rodziny (zob. sekcja „Tło”, str. 3), pomijając swoją rolę.
- Grego słyszał o powrocie „Króla Faweli” ale nie wie gdzie znajduje się ani on, ani Madalena, ani Tiago.
- W ocenie Grego, jeśli ekipa chce dotrzeć do Madaleny, BG powinni skupić się na Rodrigo i rozpracowaniu jego planu.

Zdobycie dalszych poszlak (wybranych przez ciebie w toku rozmowy) obwarowane jest zawarciem z Padrinho umowy. Spójrz na Sekret ekipy albo Sekrety jej członków. Grego zaoferuje ekipie wsparcie w znalezieniu odpowiedzi na ich pytania (na przykład, Ekipie Weteranów wskaże opuszczony poligon) i podkreśli niewinność swej chrześnicy, Madaleny. W ramach umowy, zażąda złożenia przysięgi ocalenia Santosów przed śmiercią i więzieniem. W przypadku zgody, nadaj BG status **boska-przysięga-2** (zob. opis Zagrożenia na następnej stronie).

W razie odmowy, ekipa może nadal próbować wyciągać z Grego informacje przy pomocy ruchów graczy (**Zbadaj** lub **Przekonaj**):

Narkotykowe podziemie jest obecnie pod kontrolą Anatoliego Vidalesa i jego kartelu. **Padrinho potrzebuje Rodrigo żywego**, aby osłabić wpływ Vidalesa w Faweli, powrócić do władzy i zaprowadzić pokój pomiędzy gangami. **Jeśli zleceniodawcą ekipy jest James Wilford**, Grego ujawni jego pakt z mafią Vidalesa mający na celu przywrócenie z martwych syna i to, że Rodrigo jest konkurencją dla tego kartelu.

„Szarzy” są na tropie Rodrigo Santosa i próbują go schwytać. Tajemniczy stróże porządku „polujący na takich jak my” są bezwzględni i zdeterminowani.

Zdrajca, który wydał Grego to Raul Pereira, ukrywający się od lat i współpracujący z kartelem Vidalesa oraz policją. Kryjówka Raula jest gdzieś wśród pustostanów Empty Street (rozmówca wskaże ulicę w Strefie Przemysłowej z okna samolotu).

Istnieje podejrzenie, że Rodrigo Santos powrócił na poligon firmy, która zakontraktowała go i wysłała na wojnę po wydobyciu z więzienia (rozmówca wskaże betonowy opuszczony poligon z okna samolotu).

Raul Pereira był najlepszym przyjacielem Rodrigo, więc żeby wyciągnąć z niego informacje, **policja groziła mu osadzeniem w klinice odwykowej**.





PADRINHO GREGO (POLIAS ATENA) ★★★★★

Niski, stary mężczyzna w brudnych okularach, przypomina bardziej emerytowanego profesora, niż byłego barona narkotykowego, którym jest w istocie. Grego jest Legendarnym Rifterem Polias Ateny, bogini mądrości, patronki filozofów, a zarazem opiekunki miast.

Dwadzieścia lat temu Padrinho Grego stracił władzę w Faweli na skutek zniknięcia Rodrigo Santosa (Odyseusza). Od tego czasu, jego stopa nie może postać w Mieście, które przeobraża się w krainę umarłych, domenę mafioza Anatoliego Vidalesa (Hadesa).

Teraz Grego chce pomóc „Królowi Faweli” w powrocie, aby odzyskać wpływy i przerwać wojnę gangów.

ZRANIĆ LUB OBEZWŁADNIĆ 2 / ZA-STRASZYĆ 5 / WYDAĆ POLICJI 4

- **Mentor:** Kiedy Grego pojawia się w scenie, dodaj do niej tag **aura-mądrości-i-rozwagi** (tymczasowy).
- **Boska zbroja:** Kiedy Grego otrzymuje status w wyniku wymierzonego w niego ataku fizycznego, obniż poziom tego statusu o 3.
- **Egida, tarcza z głową Meduzy:** Kiedy bohater gra cza atakuje Grego bezpośrednio, najpierw otrzymuje status **obrócony-w-kamień-5**.
- **Pakt:** W ramach Miękkiego Ruchu, Grego oferuje współpracę w zamian za złożenie przysięgi ochrony Santosów. W przypadku złożenia przysięgi przez bohatera, nadaj mu status **boska-przysięga-2**, który po złamaniu danego słowa, zamienia się w negatywny status **boska-klątwa** o tym samym poziomie.
- **Boska nieśmiertelność:** Kiedy spektrum Grego **zranić-lub-obezwładnić** zostaje wypełnione, ten powróci po następnym Przystoju. Spektrum **zranić-lub-obezwładnić** staje się niewrażliwością (**zranić-lub-obezwładnić-**), a statusy są z niego usuwane.

- Przemienia się w sowę (**skrzydła**) i może uciec z tej sceny, odlatując i unikając schwymania.
- Uderza włócznią, trafiając dowolną liczbę przeciwników (**rany-od-włóczni-3**) albo wymierza jeden zabójczy cios (**przebite-serce-6**).

- Popada w zamyślenie trąc okulary.
- Obserwuje w ciszy, osądzając.

Zapytany o instalację elektryczną w klubie, Grego odpowie, że wykupił ją od syndyka upadłej firmy Helix Defenders i że służy „podkreśnianiu atmosfery”.

W końcu, Padrinho może pomóc w następujący sposób:

Grego może przekazać ekipie kasety z nagraniem z ukrytej kamery w pokoju VIP klubu „Wysoki Lot”. Na nagraniu widać niewyraźnie wersję wydarzeń przedstawioną przez Madalenę (próbę gwałtu ze strony Jamesa Wilforda Juniora).

ale dopiero próbę zdobycia poniższej informacji, poprzedź aktywacją Niestandardowego Ruchu Rodrigo „Nikt nie przejrzy mojego podstępu”:

Z analizy nagrania wynika, że w pewnym momencie, drzwi do pokoju uchylają się i widać w nich wysoką osobę w czapce robotnika. Intruz znika po chwili. Niewyraźne logo na czapce to podpierający glob „Atlas”, co sugeruje udanie się do biura firmy remontowej „Atlas” w Dzielnicy Robotniczej.



SPADAJĄCY SAMOŁOT ★★★★★

UDERZYĆ O ZIEMIĘ 4

- **Mayday!** Kiedy Spadający samolot pojawia się na scenie, nadaj mu status **spadający-2** w spektrum **uderzyć-o-ziemię**. Spadający samolot może nadać sobie status **spadający-1** w ramach Miękkiego Ruchu, chyba że w spektrum **uderzyć-o-ziemię** nie ma żadnych statusów, ponieważ to oznacza, że samolot odzyskał wysokość bądź bezpiecznie wylądował.
- **Katastrofa:** Kiedy spektrum **uderzyć-o-ziemię** zostanie wypełnione, samolot rozbija się. Wszyscy wewnątrz otrzymują status **cudownie-ocalały-5**.
- Nadaje sobie status **spadający-2**.
- Wykonuje obroty wokół własnej osi (nadaje status **poturbowany-2** osobom wewnątrz).
- Na pokładzie wybucha **pożar** (**Skomplikuj sprawę, bardzo**).
- Stan nieważkości unosi osoby wewnątrz (nadaje status **przerażony**, którego poziom będzie równy aktualnemu poziomowi spektrum **uderzyć-o-ziemię**).

ROZWÓJ WYDARZEŃ

W tej lokacji sprawy mogą potoczyć się naprawdę dynamicznie. Rozważ odegranie następujących sytuacji:

- Wojskowy myśliwiec pojawia się obok samolotu Grego (manewr widoczny przez okno) i przekazuje rozkaz wylądowania na miejskim lotnisku (**Skomplikuj sprawę, bardzo**). Pilot przekáže, że nakaz przejęcia samolotu i zatrzymania pasażerów wydała kapitan Lara Szymańska. Grego rozkaże mu wtedy odmówić wykonania polecenia, uśmiechając się tajemniczo do ekipy: „Mamy mało czasu na rozmowę, więc nie marnujemy go. Mam nadzieję, że umiecie latać.”

BG mogą włączyć się w pertraktację z pilotem myśliwca (**Elitarna jednostka bezpieczeństwa*** bez cechy kolektywu, ze spektrum **odwołać-3**, zob. Przybownik MC, str. 148), aby zapobiec tragedii.

- Myśliwiec zestrzeliwuje samolot Padrinho, który zniża wysokość lotem szybowym. BG powinni szykować się do ucieczki, albo przejęcia i uratowania maszyny. Stwórz opisane na poprzedniej stronie Zagrożenie i nadaj mu status **spadający-2** (**Skomplikuj sprawę, bardzo**).

FIRMA REMONTOWA

Firma remontowa „Atlas” mieści się na obrzeżach Dzielnicy Robotniczej. Na parterze budynku zgromadzone są narzędzia, materiały i samochody. Stąd robotnicy uzupełniają zapasy. Na piętrze zaś, w pomieszczeniu skrytym przed wzrokiem postronnych żaluzjami w oknach, mieści się biuro właściciela, **Bena O’Hary** (Śniący). Postawny, brodaty mężczyzna z fachem w rękę, niedużym pojęciu o prawie podatkowym i smykałką do interesów. Dla Bena, wykorzystaj Zagrożenie **Bezradny mieszkaniec miasta*** ze zmianami:

ZRANIĆ LUB OBEZWŁADNIĆ 2 / PRZESTRASZYĆ 2 / PRZEKUPIĆ 1

Ja tu tylko sprzątam!: Kiedy ktoś zadaje pytanie o cokolwiek, co ma związek z Klubem „Wysoki Lot”, Ben O’Hara otrzymuje status **dziób-na-klódkę-2**.

Oto, co mogą ujawnić Ben oraz inni pracownicy, jeśli ekipa okaże się odpowiednio przekonująca, albo zabierze się za przeszukiwanie archiwów firmy:

Dwa tygodnie temu, w firmie zatrudnił się niejaki **Norman O’Body** (Rodrigo Santos pod fałszywym imieniem i nazwiskiem – ale Ben o tym nie wie). Mniej więcej wtedy przyszło zlecenie od **klubu go-go „Wysoki Lot”** na wyremontowanie instalacji elektrycznej i oświetleniowej.

Umowę na remont w lokalu, **chłopcy Bena podrzucali do podpisu na lotnisko towarowe**, gdzie o północy wylądował samolot właściciela słynnego przybytku rozpusty z King Street (**samolot Padrinho**).

Nowy pracownik nie budził zastrzeżeń Bena z jednym wyjątkiem. Na adres firmy przyszedł niedawno do zapłaty rachunek za paliwo do udostępnionej Normanowi (Rodrigo – ale Ben tego nie wie) furgonetki. **W Benie wzbudziło podejrzenie, że rachunek wystawiła stacja paliw „Dead End Oil & Gas” pod Miastem, chociaż remontowany klub położony jest w Śródmieściu.**

zaś próbę zdobycia tej informacji, poprzedź aktywacją Niestandardowego Ruchu Rodrigo „**Nikt nie przejrzę mojego podstępu**”:

Dzwoniąc na stację paliw „Dead End Oil & Gas”, rozpytując jej pracowników, albo przeglądając nagrania z monitoringu, można dowiedzieć się, że furgonetka firmy remontowej „Atlas” po zatankowaniu oddalała się w kierunku, w którym droga kończy się ślepo kolczastym ogrodzeniem (**opuszczony poligon**).

ROZWÓJ WYDARZEŃ

Komplikując śledztwo ekipy w tym miejscu, możesz wykorzystać następujące pomysły:

- Ben (lub inny pracownik administracji) gotowy jest wspomnieć ekipie o umowie z Padrinho bądź rachunku ze stacji, ale nie może przypomnieć sobie szczegółów. Kiedy rozmówca rusza zajrzeć do dokumentów, nakrywa główną księgową podczas akcji puszczania z dymem niewygodnych podatkowo papierów (**Skomplikuj sprawę, bardzo**). Można coś jeszcze ocalić, ryzykując uzyskanie statusu **poparzony-2**.
- Na scenę wchodzi Lara Szymańska wraz z partnerem śledczym i zabezpieczającą budynek, zatrzymując Bena jako świadka (**Odmów im czegoś, czego chcą**) albo oferują ekipie współpracę (zob. ramka, str. 9) (**Zmusz ich do wyboru**).

GLĘBOKOŚĆ 3: POWRÓT KRÓLA

Na tej głębokości Góry Lodowej, ekipa powinna poznać możliwie dobrze plan Rodrigo Santosa, przygotować się do finałowego starcia, a także zdecydować, po czyjej stronie zamierza się wypowiedzieć.

KLINIKA ODWYKOWA

Zamknięty Ośrodek Terapii mieści się przy ulicy High Street 13 w Dzielnicy Robotniczej. Oficjalnie jest to klinika odwykowa, której nie można opuszczać bez zgody terapeuty. W rzeczywistości to gęsto zasnutą Mgłą posterunek Strażników, w którym przetrzymują (i faktycznie usiłują „leczyć” pseudonaukowymi metodami) najmniej niebezpiecznych Rifterów.

Lara Szymańska osadziła tu Madalenę Santos po jej aresztowaniu (zob. sekcja „Opuszczony poligon”, str. 18), aby posłużyła za przynętę na Rodrigo Santosa. Rodrigo wie, gdzie znajduje się jego żona, ale nie ryzykuje wejścia do jaskini lwa. Przewiduje, że gdy rozpęta się **Masakra w klubie go-go**, Strażnicy przybędą na miejsce z Madaleną w roli zakładnika. Tymczasem Santos ma wciąż jednego asa w rękawie – swój „plan B”.

STRAŻNICY I MIST-TECH

„To tajni agenci Mgły, których zadaniem jest utrzymywanie cię we śnie. [...] Budzić się każdego ranka bez bycia pożartym przez fantastyczną bestię to przywilej, którym Strażnicy obdarzają każdego dnia miliony Śpiących” („Shadows and Showdowns”, str. 202, tłum. własne).

Strażnicy tworzą silnie hierarchiczną strukturę z wewnętrzną polityką oraz frakcjami. Zorganizowani na kształt tajnej policji, służb prewencji, agencji wywiadu i organizacji badawczej na raz, potrafią manipulować Mgłą, aby tłumić mityczne moce wlewające się do Miasta przez Rifty (szczeliny).

Posługują się w tym celu urządzeniami Mist-tech, które są przeciwieństwem Rift-techu (zob. str. 18). To technologia umożliwiająca nie tylko zagęszczanie Mgły, czy przekazywanie za jej pośrednictwem informacji, ale nawet w skrajnych sytuacjach jej rozrzedzenie, celem przywołania określonych mocy „z drugiej strony”. Co więcej, umożliwia Strażnikom wymazanie pamięci świadków, toteż do dziś mało kto zdaje sobie sprawę z istnienia tej organizacji.

Ekipa może łatwo pokrzyżować plan, jeśli BG zawczasu wedrą się do ukrytej za Mgłą placówki, przechwycą Madalenę i wykorzystają tę przewagę według swojego uznania.

Klinika odwykowa ukryta jest w tak zwanej Głębokiej Mgle („kieszonkowy wymiar skonstruowany przez Strażników w Mieście lub obok Miasta, gdzie Mgła jest najgęstsza” – „Shadows and Showdowns”, str. 228, tłum. własne). Dlatego też, na High Street nie ma budynku o numerze 13, chociaż są sąsiednie numery po tej stronie ulicy (11 oraz 15). Zupełnie bez powodu, nie budzi to podejrzeń ze strony Śpiących. W bocznej alejce, mijają oni nieświadomie budynek bez widocznego wejścia, które mogą dostrzec tylko uprawnione osoby. Albo BG, o ile wykorzystają ruch **Zajrzyj za mgłę**, **Zbadaj** lub inny z użyciem mocy Mythosu („Czemu wcześniej nie zauważyłem tego miejsca?”)

Placówkę otacza i wypełnia **gęsta-Mgła** utrudniająca korzystanie z mocy Mythos. Na jej terenie stacjonuje rozproszony oddział **Strażników-Agentów*** (zob. Przybornik MC, str. 164) patrolujących korytarze, a także wykonuje tu pracę złożony ze Śniących personel (**Pielęgniarki z oddziału psychiatrycznego***, zob. Przybornik MC, s. 143).

Dostanie się do środka wiąże się z pokonaniem **Systemu bezpieczeństwa*** (zob. Przybornik MC, s. 150), który w przypadku aktywacji alarmu tworzy Zagrożenie: **Strażnicy-Agenci***.

Przebywa tu w końcu **Raul Pereira**, jeśli został schwytany przez Strażników (zob. str. 11). Notoryczny zdrajca może poprosić ekipę o uwolnienie, oferując w zamian informacje o Madalenie, a w przypadku zgody – bez litości wystawić BG Strażnikom.

Szare bariery (zob. następną stronę) chronią pokoje przed mocami Mythos (w tym namierzeniem „pacjentów” z zewnątrz). Oto czego dowiedzieć się można w placówce:

Z akt lub od samego personelu można dowiedzieć się, że Madalena Santos nie jest leczona, lecz przebywa w izolacji na pierwszym piętrze z osobistego polecenia kapitan Lary Szymańskiej. Policja przesłuchuje ją każdego dnia.

IZOLATKA

Ekipa dociera do izolatki Madaleny. Dostęp do środka oraz wewnątrz pomieszczenia chronią **Szare bariery**. BG znajdują tutaj Madalenę Santos (**Bezbronny mieszkaniec miasta***). Jest posiniaczona i przerażona, a ponadto posiada status **utrata-pamięci-2**, wywołany przez Strażników. Madalena nie pamięta, o co pytali ją śledczy, ani co im powiedziała. Jeśli ekipa poradzi sobie z jej stanem (**Zmień zasady gry, Zbadaj**), może uzyskać następujące informacje:

Śledczy pytali Madalenę o kontrakt jej męża z firmą Helix Defendes, a także o **opuszczony poligon** na obrzeżach Miasta, należący do tej organizacji.

Śledczy pytali Madalenę o jej ojca chrzestnego, Padrinho Grego. Madalena wyjawiała im, że spotkała się z Grego rok temu w **samolocie Padrinho**, który co dziennie przelatuje nocą nad Miastem.

Po ostatnim przesłuchaniu, **Strażnicy zasugerowali Madalenie**, że Rodrigo Santos planuje dokonać **Masakry w klubie go-go** mordując wszystkich gości „Wysokiego Lotu”, ale nie wiedzą, kiedy się ujawni. Kobieta błaga o powstrzymanie i ocalenie jej męża.

Madalena jest na skraju wyczerpania i nie będzie opierać się ekipie. Jeśli BG zdecydują się ją uwolnić, aby wykorzystać jako towarzyszkę, zakładnika, przynętę, lub też w innym dowolnie wybranym celu, stwórz tag fabularny **Madalena-Santos**. Tag jest nieusuwalny do chwili, gdy Madalena pozostaje żywa przy bohaterach graczy.

ROZWÓJ WYDARZEŃ

Komplikując śledztwo ekipy w izolatce, zamknij drzwi celi (**Skomplikuj sprawy, bardzo**). Przez głośnik odezwie się Lara Szymańska, wyjawiając BG, że przesadzili włamując się do placówki (bez względu na to, czy ekipa współpracowała z policją, czy też nie), ale „to już i tak koniec”, gdyż przed chwilą namierzono Rodrigo. Bohaterowie zostaną uwzięzieni w izolatce do końca operacji ujęcia Santosa, a potem ich pamięć zostanie wyczyszczona. Ucieczka z celi otoczonej **Szarymi barierami**, z użyciem Mythos, jest trudnym zadaniem. Twarde Ruchy możesz wykorzystać, by spalać tagi mocy. To dobry moment dla graczy na wykazanie się kreatywnością lub na użycie ruchów: **Zmień zasady gry, Retrospekcja**, albo nawet **Przestań. Się. Wstrzymywać**

SZARA BARIERA ★

Szare bariery to niewidzialne pola, które odfiltrują legendarne moce. Ukrywają przed światem schwyte potęgi i uniemożliwiają im ucieczkę. Przebicie Szarej bariery atakiem Mythos w jednym miejscu nie powoduje jej rozbicia, ale zamiast tego robi weń wyrwę. Całkowite zniszczenie bariery wymaga efektu obszarowego, który zrównoważy współczynnik jej rozmiaru (**Zmień zasady gry, Uderz z całych sił, Przestań. Się. Wstrzymywać**).

SPENETROWAĆ 3

- **Pole:** To Zagrożenie ma współczynnik wielkości 1.
- **Bariera:**
 - ❖ Przestrzeń otoczona Szarymi barierami jest zasnutą **gęstą-Mgłą** o poziomie statusu równym 3 minus liczba statusów w spektrum **spenetrować**, tłumiąc wewnątrz wszystkie moce Mythos.
 - ❖ Kiedy Szara Bariera zablokuje moc Mythos, dodaj status stworzony przez moc Mythos do jej spektrum **spenetrować**.
 - ❖ W ramach Miękkiego Ruchu, usuń wszystkie statusy ze spektrum **spenetrować**.
 - ❖ Wszelkie poziomy statusów lub tagi przekraczające maksymalny poziom spektrum **spenetrować** przebijają barierę i, jeśli ma to zastosowanie, wpływają na cel za nią.
- Przytłacza tych, którzy przechodzą za barierę, widokami i dźwiękami wcześniej schwytych mocy.
- Otacza ciszą i spokojem każdego, kto przechodzi na przyziemną stronę.



OPUSZCZONY POLIGON

Podziemny, betonowy bunkier ukryty na obrzeżach Miasta i otoczony płotem z metalowej siatki. Na płocie wiszą zardzewiałe tabliczki z napisem: „Helix Defenders. Teren prywatny. Wstęp wzbroniony.” Helix Defenders jest upadłą firmą ochroniarską (a nieoficjalnie: najemniczą) świadczącą niegdyś usługi z wykorzystaniem Rifterów.

Podziemna placówka to labirynt korytarzy oświetlonych bladym światłem. Do wnętrza wchodzi się przez ogromną, pustą halę, w której odbywały się treningi zwerbowanych Rifterów. Ściany przecinają pęknięcia, są stopione albo noszą inne ślady odbicia niszczycielskich mocy. Wśród szczelin w murze widać przewody elektryczne tworzące miejscowy **Akcelerator Riftów**. Część maszyn treningowych jest nadal sprawna, choć nieaktywna i ukryta pod ziemią.

Na zapleczu mieszczą się ograbione pomieszczenia biurowe. Przystawienie dzwigni w przedśionku przywraca zasilanie i uruchamia lampy w całym kompleksie. Część sal chronią drzwi z elektrozamkiem (kod na klawiaturze). Od czasu, gdy firma Helix Defenders upadła, niemal nikt tu nie zaglądał. Niedawno powrócił tu Rodrigo Santos wraz z Tiago, aby pozyskać broń, amunicję i ładunki wybuchowe. Ten drugi wciąż tu przebywa i będzie próbował wywinąć się ekipie.

HELIX LABS I RIFT-TECH

W uniwersum Miasta Mgły, Helix Labs jest instytucją naukową skoncentrowaną na zgłębianiu mocy Rifterów za pomocą wątpliwych etycznie eksperymentów. Słynie również z rozwijania tak zwanej technologii Rift-tech, czyli wykorzystującej moce Mythosów. Na czele organizacji stoi awatar Prometeusza, niejaki dr Talbot Leyland (zob. np. „Shadows and Showdowns”, str. 168-177).

Wyłącznie w ramach tego scenariusza założono, że instytucja Helix Labs powstała na bazie pierwszych prób prowadzonych na Rifterach-żołnierzach przez upadłą już firmę Helix Defenders.

Możesz wykorzystać podane w tej lokacji informacje, aby w przyszłości wprowadzić ekipę gładko do oficjalnego scenariusza pod tytułem „V jak Viral” lub nawet całego sezonu opartego na nauce i machinacjach Talbota Leylanda (Prometeusza).

W jednym z biur przechowywana jest strategia biznesowa firmy Helix Defenders sprzed dwudziestu lat. Firma poszukiwała „żołnierzy o specjalnych właściwościach” wśród skazańców w więzieniach. Helix oferował im wolność w zamian za podpisanie kontraktów najemniczych. Po fiasku tej taktyki, firma zaniechała działalności i stała się instytutem naukowym (Helix Labs – zob. ramkę obok).

W archiwum, pośród dziesiątek innych umów, znajduje się kopia kontraktu Rodrigo sprzed dwudziestu lat. Załączona notatka zawiera życiorys Rodrigo Santosa (zob. sekcja „Tło”, str. 3), który to (cytat z notatki) „jest skazany na dożywocie za kierowanie zorganizowaną grupą przestępczą. Rekrut nie dysponuje wprost żadną ‘nadludzką mocą’, lecz przejawia nadzwyczajną przenikliwość, spryt, rozważę, charyzmę oraz zdolność do konstruowania skutecznych podstępów i forteli. Obecny status: zaginiony”.

Uruchomienie popsutej (celowo) radiostacji pozwala odtworzyć z taśmy zapis rozmowy, którą ktoś (Rodrigo) przechwyił niedawno, włamując się na bezpieczne częstotliwości. Policjant rozmawia z centralą, pytając gdzie osadzić zatrzymaną w klubie „Wysoki Lot” tancerkę podejrzaną o morderstwo (Madalenę). Rozmowa urywa się i na częstotliwości pojawia się damski głos, przedstawiający się jako kapitan Lara Szymańska z Wydziału Kryminalnego. Kobieta nakazuje osadzić podejrzaną w Zamkniętym Ośrodku Terapii przy ulicy High Street 13 w Dzielnicy Robotniczej ([klinika odwykowa](#)).

Przeszukując zamkniętą elektrozamkiem salę szkoleniową można znaleźć pomietą ulotkę. Farba jest jeszcze świeża. Treść ulotki ukazuje ilustracją na następnej stronie. Chociaż na ulotce nie ma daty, przepowiada ona nadchodzące wydarzenie: [Masakra w klubie go-go](#), prowadząc z powrotem do klubu go-go „Wysoki Lot”.

W opustoszałym biurze zarządu ukrywa się Tiago Santos (**Oprych*** ze statusem **przyczajony-1**). Jeśli ekipa zdoła go ująć i zapełnić odpowiednie spektrum wartości 3 (na przykład **zastraszyć-3**, **przekonać-3**, **zdobyć-zafufanie-3**) może go przesłuchać. Zdobyć jednej z informacji, poprzedź aktywacją Ruchu „**Nikt nie przejrzy mojego podstępu**”:

List w [domu Madaleny](#) był nieprawdziwy. Został napisany pod wpływem ojca (Rodrigo Santosa) i miał na celu zmylić śledczych (zob. str. 8).

Tiago wraz z ojcem (Rodrigo), przebrani za robotników, wykradli z opuszczonego poligonu broń oraz amunicję (w tym działko gatling). Rozrzucili też w Mieście fałszywe ulotki o powrocie do klubu „Wysoki Lor” Madaleny Santos (zob. ilustracja obok), aby przyciągnąć tam wszystkich wrogów rodziny. Rodrigo planuje ich zamordować, podczas Masakry w klubie go-go. Tiago nie wie, gdzie obecnie przebywa jego ojciec.

Tiago wie, że śledczy depczą Rodrigo po piętach. Jego ojciec ma plan B, gdyby stróżę porządku pojawili się podczas Masakry w klubie go-go. Chce użyć tajemniczej aparatury Helix Defenders, przeciążając ją dodatkowym zasilaniem, ale Tiago (jako Śniący) nie wie, jaki to będzie miało skutek. Dysponuje jednak dokumentacją techniczną (odczytaj graczom opis Zagrożenia **Akcelerator Riftów** na str. 21).

Rodrigo Santos skądś wie, gdzie przetrzymywana jest Madalena, ale celowo nie zdradził tego Tiago, aby nie przyszło mu nic głupiego do głowy.

Tiago będzie gotowy odeprzeć ekipę, jeśli uzna, że on lub jego rodzina są zagrożeni. BG mogą wykorzystać syna Rodrigo jako towarzysza, zakładnika, przynętę, lub też w innym dowolnie wybranym celu. Stwórz wtedy tag fabularny **Tiago-Santos**. Tag jest nieusuwalny do chwili, gdy Tiago pozostaje żywy przy bohaterach graczy. W przypadku rozłąki, Tiago dołączy do ojca w finałowej scenie, aby go wesprzeć.

ROZWÓJ WYDARZEŃ

Pragnąc skomplikować sprawę w tej scenie, rozważ następujące możliwości (po kolei):

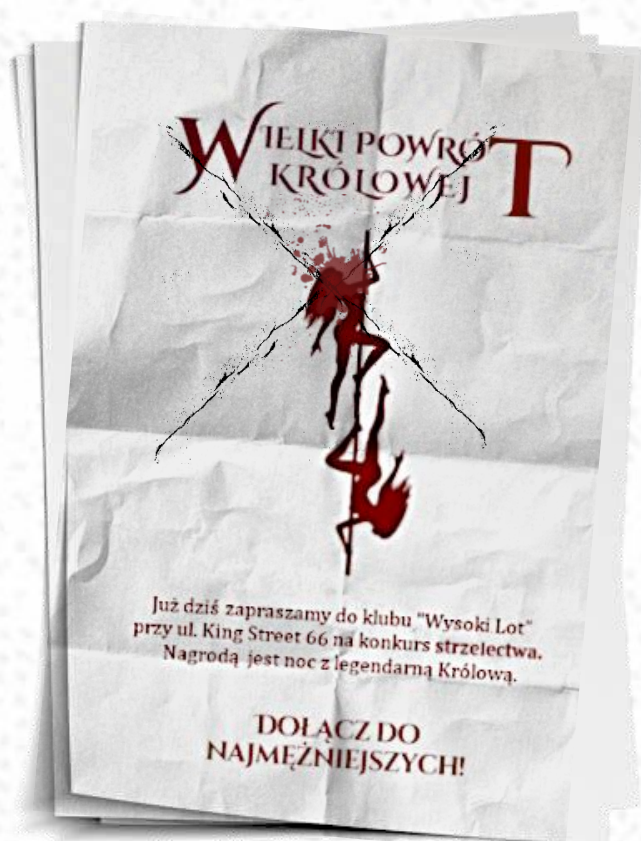
- Nieoczekiwanie dochodzi do zwarcia i gaśnie światło. Stwórz tymczasowe tagi: **ciemność** i **bez-prądu**.
- Awaria mija (usuń tagi **ciemność** i **bez-prądu**) ale uszkodzone okablowanie wywołuje **pożar** na zapleczu.
- Na skutek zwarcia, w pierwszej hali uruchamia się **Robot bojowy**, który ostrzeliwuje poligon utrudniając opuszczenie kompleksu (**Skomplikuj sprawę, bardzo**). Wraz z robotem aktywuje się **Akcelerator Riftów** (nadaj mu status **naładowany-2** w spektrum **zasilić**; zob. opis Zagrożenia na str. 21), który gracze mogą sprawdzić w boju. Poinformuj ich o 2 Punktach Esencji do wykorzystania, podczas używania mocy Mythosu, których źródłem jest **naładowany-2 Akcelerator**.

ROBOT BOJOWY ★★★

Ogromna maszyna bojowa, wbudowana w obrotową platformę wysuwającą się spod ziemi. Jedno ramię robota wyposażone jest w działko szturmowe i wyrzutnię granatów, zaś drugie w coś, co przypomina tarczę. Automat jest prototypem Rift-techu. Posiada quasi-świadomość oraz zdolności adaptacyjne i regeneracyjne.

ZNISZCZYĆ LUB USZKODZIĆ 4 / UCIEC LUB OMINĄĆ 2 / ROZŁADOWAĆ LUB WYŁĄCZYĆ 3

- To Zagrożenie ma współczynnik wielkości 1.
 - **Tarcza adaptacyjna:** Kiedy Robot bojowy otrzymuje status fizycznych obrażeń, których źródłem jest moc Mythos, obniż jego poziom o 1.
 - Ostrzeliwuje dowolną liczbę przeciwników (**rany-postrzałowe-2**), albo wyrzeliwuje w dwóch przeciwników granat (**rany-od-odłamków-3**) albo uderza jednego przeciwnika tarczą (**zmiażdżony-4**).
 - **Autonaprawa:** W ramach Wtrącenia, zmienia tag swojego statusu w spektrum **zniszczyć-lub-uszkodzić** na tag statusu **rozładowany** tego samego poziomu w spektrum **rozładować-lub-wyłączyć**.
 - Aktywuje na poligonie **miotacze ognia**, **miny przeciwpiechotne** albo **ruchome przeszkody**.
 - Zasysa energię ze źródła prądu (**naładowany-2**).
-
- Obraca się powoli wokół własnej osi, szukając celu.



GLĘBOKOŚĆ 4: MASAKRA ZALOTNIKÓW

Na tej głębokości, plan Rodrigo Santosa zostaje wcielony w życie i tylko bohaterowie graczy mogą pokrzyżować jego szyki. O ile zechcą.

MASAKRA W KLUBIE GO-GO

Finał tej historii ma miejsce w klubie go-go „Wysoki Lot” opisanym na stronach 9-10. Plan Rodrigo jest następujący. Wieczorem w lokalu zgromadzeni będą wszyscy „zalotnicy”, ściągnięci tu na wieść o występie Madaleny: zawistne striptizerki (ale też ta jedna uczciwa, Estrela), stali bywalcy dybiący na jej cześć oraz głowę (w tym ten jeden pragnący wskrzesić swojego syna, radny James Wilford Senior), ochroniarze i nowi bossowie Fantasmy, którzy przybędą tu rzekomo „ratować” kobietę (ale też ten jeden kochający szczerze, Ramon Dias). Rodrigo zajmuje pozycję w mroku, dzierżąc karabin szturmowy. W pewnej chwili drzwi do klubu zamykają się głucho i zaczyna się masakra.



W przypadku komplikacji (na przykład nalotu Strażników), Rodrigo zamierza przeciążyć znajdujący się w klubie **Akcelerator Riftów**. To sprowadzi zza Mgły rozszalałą bestię – emanację mitycznego cyklopa **Poli-fema** z jego mitu (tak, jak gdyby Rodrigo Santos **Przystał. Się. Wstrzymywać.**).

Na zroszonym deszczem chodniku przed klubem leżą zmięte ulotki anonujące powrót Królowej (zob. str. 19). Od wejścia bije czerwone światło. W środku panuje napięta, wyjątkowo złowroga atmosfera. Zgromadzona we wnętrzu klientela oczekuje pojawienia się na scenie „Królowej”. Gangsterzy Fantasmy przepychają się z młodzieńcami pod krawatem. Ktoś wyciąga pistolet i nagle słychać huk. Napastnik upada, a z jego korpusu sterczy strzała Odysa. Masakra się zaczyna, a ty:

- stwórz tymczasowy tag fabularny **spanikowany-tłum**. Usunięcie tego taga oznacza śmierć większości zgromadzonych albo wypuszczenie zalotników z miejsca masakry w wybrany przez ekipę sposób.
- nadaj Rodrigo Santosowi status **ukryty-2**.
- pierwszym Miękkim Ruchem, nadaj Akceleratorowi Riftów status **naładowany-2** zapewniając częściowo spektrum **zasilić**. Ujawnij to spektrum graczom, gdy Rodrigo uruchomi pierwszy generator, aby docelowo przeciążyć maszynę.

SZARZY WCHODZĄ!

W ramach Miękkiego Ruchu, stwórz Zagrożenie: **Oddział SWAT (Strażnicy)** (zob. opis Zagrożenia na str. 22) ale nie wprowadzaj „antyterrorystów” od razu do środka. Lara Szymańska pojawia się pod klubem wraz z dwoma opancerzonymi furgonetkami. Wypada z nich na ulicę kilkunastu, uzbrojonych po zęby Strażników w hełmach kevlarowych i kamizelkach taktycznych (**Skomplikuj sprawę, bardzo**). Zanim wejdą do lokalu należy wypełnić spektrum **szarzywchodzą-4**, które powinnaś ujawnić graczom nadając od razu w nim status **na-pozycjach-2**. To kolejne spektrum budujące dramatyzm sytuacji. Lara osobiście wyda rozkaz wejścia (zrzut na linach przez szklany strop) i ujęcia lub zabicia wszystkich Riffów, którzy staną na drodze Strażników.

Jak teraz zachowa się ekipa? Czy BG staną jednoznacznie po czyjejś stronie?



RODRIGO SANTOS (ODYSEUSZ) ★★★★★

Muskularny, siwobrody Latynos z pełnym wyposażeniem do prowadzenia taktycznej walki z ukrycia. Sprawność, wyszkolenie i legendarny spryt czynią z niego nie lada przeciwnika. Rodrigo Santos to Graniczny Rifter Odyszeusza, najprzebieglejszego spośród królów greckich. W ciele w życie obudzony w nim Mythos przez „masakrę zalotników” i ocalenie Madaleny oraz Tiago (w jego micie: Penelopy i Telemacha). Następnym krokiem będzie przejście władzy w dawnym królestwie, w czym pomoże mu Padrinho Grego (Polias Atena). Czy Rodrigo znów będzie Królem Faweli?

ZRANIĆ LUB OBEZWŁADNIĆ 4 / ZDOBYĆ ZAUFANIE 4 / ZASZANTAŻOWAĆ LUB ZASTRASZYĆ 4

- **Atak z ukrycia:** Kiedy Rodrigo pojawia się na scenie, nadaj mu status **ukryty-2**. Jeśli utraci status, MC może go odnowić w ramach Twardego Ruchu.
 - **Pancerz taktyczny:** Kiedy Rodrigo przyjmuje status fizycznych obrażeń, obniż poziom tego statusu o 1.
 - **Odkrycie:** Raz na scenę, w ramach Wtrącenia, Rodrigo może zając stanowisko za ukrytym na rusztowaniu działkiem gatling. Dopóki tam jest, MC usuwa jego statusy z tagiem **ukryty** i podnosi poziom statusów zadających obrażenia fizyczne o 1.
 - **Plan B:** Rodrigo w ramach Miękkiego Ruchu uruchamia generator. MC nadaje Akceleratorowi status **naładowany-2** w spektrum **zasilić**.
 - **Przejmij inicjatywę:** Kiedy atakujesz Rodrigo albo członka jego rodziny lub wykorzystujesz Akcelerator Riftów, on uderza pierwszy wykonując jeden ze swoich Twardych Ruchów.
 - **Nikt nie przejrzy mojego podstępu:** Raz na scenę, kiedy gracz wydaje Wskazówkę, aby zadać pytanie dotyczące zamierzeń Rodrigo, MC może udzielić niejasnych, niepełnych lub częściowo fałszywych odpowiedzi (jak w przypadku wyniku 7-9 przy ruchu Zbadaj) albo spalić jedną Wskazówkę.
-
- Czując, że ktoś próbuje go omamić, tłumi „syreni śpiew”. Stwórz tag fabularny: **ochronniki-do-uszu**.
 - Skupia ogień na pojedynczym celu (**podziurawiony-4**) lub atakuje kilka naraz (**powierzchowna-rana-2**).
-
- Przeladowuje karabin.

AKCELERATOR RIFTÓW ★★

Prototypowa instalacja firmy Helix Defenders, stworzona do celów militarnych. Rozszerza na danym obszarze „szczeliny” (Rifty), przez które do świata (Miasta) wdzierają się niesamowite moce (Mythoi). Umożliwia to „specjalnym żołnierzom” (Rifterom) wykorzystanie ich talentów w nowy sposób bądź na większą skalę. Technologia jest eksperymentalna i niestabilna, toteż potrzebuje ogromnej ilości mocy, zaś skutki przeciążenia instalacji naddatkową energią są całkowicie nieprzewidywalne.

ZASILIĆ 4

- **Pole:** To Zagrożenie ma współczynnik wielkości 3.
 - **Zasilenie:** Kiedy bohater korzysta z mocy Mythos w polu Akceleratora, ma do dyspozycji tyle Punktów Esencji, ile wynosi poziom statusu **naładowany** w spektrum **zasilić**. Przykładowo, może wydać Punkty Esencji, aby wzmocnić efekt swoich mocy bądź wywołać zupełnie nowy efekt (zob. PG, str. 232-235). Za każdy wydany Punkt Esencji obniża status **naładowany** oraz spektrum **zasilić** o 1.
 - **Przeciążenie:** Kiedy spektrum **zasilić** zostanie wypełnione, instalacja ulega przeciążeniu. Jeśli ostatnią osobą nadającą status w spektrum był Rodrigo Santos, stwórz nowe Zagrożenie: **Polifem**, (zob. ramka poniżej), zaś jeśli tą osobą był BG, następuje efekt jak gdyby bohater **Przestał. Się. Wstrzymywać** bez ponoszenia ofiary (gracz opisuje efekt). W każdym przypadku, instalacja ulega zniszczeniu.
-
- Występuje skutek uboczny (spal tag Mythos).
-
- Sprawia, że Rifterzy czują przyływ mocy.

POLIFEM (EMANACJA) ★★★★★

Gargantuiczny olbrzym z jednym, centralnie osadzonym, a nadto wypalonym okiem. Wylania się ze szczeliny, miotając ramionami w ślepej furii i miażdżąc wszystko, co stanie na jego drodze.

ZABIĆ LUB OBEZWŁADNIĆ 4 / OKI-EŁZNAĆ 3 / WYGNAĆ ZA MGŁĘ 2

- **Dziki:** Kiedy Polifem pojawia się na scenie, nadaj wszystkim wokół status **przeżarty-3**.
 - **Niepokonany:** Kiedy Polifem otrzymuje status obrażeń fizycznych lub obezwładnienia, obniża jego poziom o 3.
-
- Pożera ofiarę żywcem (**pożarty-6**).
 - Miotą się w szale raniąc wszystkich (**zmiażdżony-4**) albo niszcząc wszystko wokół (**przywalony-gruzem-3** i MC nadaje **Klubowi go-go** status **zdewastowany-3** w spektrum **zawalić-się**).
-
- Miotą się w szale, krzycząc że „Nikt go nie oślepił”.



ODDZIAŁ SWAT (STRAŻNICY) ★★ ★

Oddziały SWAT Strażników są wysyłane przez dzielnicowe sekcje Departamentu Zapobiegania Riftom, aby osiągnąć określone cele taktyczne, takie jak uwolnienie zakładników lub przypuszczenie szturm na siedlisko Rifterów. Prawie wszyscy agenci SWAT są świetnie wyszkolonymi bojownikami, rekrutującymi się spośród agentów polowych. Na ich wyposażenie składa się wiele najnowocześniejszych technologii Mist-techu, co pozwala im siał spustoszenie w starciu z wszelkiej maści zakłóceniami Mgły.

SZARZY WCHODZĄ 4 / ZRANIĆ LUB OBEZWŁADNIĆ 4 / ODWOŁAĆ 3

- **Kolektyw:** Ten kolektyw ma współczynnik wielkości 2.
- **Nie wchodzić bez rozkazu:** Kiedy Oddział SWAT (Strażnicy) pojawia się na scenie, nadaj mu status **na-pozycjach-2** w spektrum **szarzy-wchodzą**.
- **Go-go-go!:** Kiedy spektrum **szarzy-wchodzą** zostanie zapełnione, usuń statusy z tego spektrum – Oddział SWAT (Strażnicy) wkracza do akcji ciskając Mgielne-granaty (stwórz tag fabularny **gęsta-Mgła** utrudniający korzystanie z mocy Mythos, a wszystkim na miejscu nadaj status **oslepiony-2**).
- **Ulepszona kamizelka kuloodporna:** Kiedy Oddział SWAT (Strażnicy) otrzymuje status obrażeń fizycznych, zmniejsz jego poziom o 1.
- **Przejście celu:** Oddział SWAT (Strażnicy) może wykorzystać ruch **Pozycja wyjściowa** (zob. niżej) jako Miękki Ruch.
- **Zasnucie defensywne:** Raz na scenę, Oddział SWAT (Strażnicy) może w ramach Wtrącenia stworzyć przed sobą **Szarą barierę** (zob. str. 17).

- **Pozycja wyjściowa** (**na-pozycjach-2** w spektrum **szarzy-wchodzą**).
- Niszczą generatory lub zasnowią szczelinę. MC obniża **Akceleratorowi Riftów** status **naładowany** o 3, obniżając wartość spektrum **zasilić**.
- Skupiają ogień na jednym celu (**rana-postrzłowa-3** i spal dwa tagi Mythos) lub atakują kilku przeciwników naraz (**powierzchnowa-rana-2** i spal po jednym tagu Mythos u każdego z celów).
- Wykonują manewr taktyczny, aby zyskać przewagę (nadają sobie status **przewaga-taktyczna-2**).
- Wykorzystują podstawowe sztuki walki (**pochwycony-3** lub **oghuszony-3**).

- Komunikują się z dowódcztwem.

JAK TO SIĘ MOŻE SKOŃCZYĆ?

„Graj, by się dowiedzieć” to naczelną zasadą „Miasta Mgły” (zob. Przybornik MC, str. 8). Gracze mogą bardzo różnie wybrnąć z zaistniałej sytuacji i mieć różne plany wobec Rodrigo Santosa. Weź pod uwagę, że:

- Zabicie lub obezwładnienie Rodrigo Santosa (spektrum **zabić-lub-obezwładnić**), jest utrudnione, gdy BG posiadają status **boska-przysięga** (zmienia się wtedy na **boska-klątwa**) lub **dane-komuś-słowo**. Nie zapobiega to wejściu „Szarych” do akcji, którzy nie prowadzą już negocjacji, lecz likwidują wszystkich Rifterów na drodze.
- Przy zdobywaniu zaufania Rodrigo (spektrum **zdobyć-zaufanie**) status **współpraca-z-policją** jest negatywny, a **boska-przysięga** (Rodrigo zagłada za Mgłę) pozytywny.
- W dowolny sposób ekipa może wykorzystać tagi fabularne **Madalena-Santos** oraz **Tiago-Santos**, na przykład szantażując Rodrigo albo przekonując go do siebie. Zważ, że w finałowej scenie, tym postaciom grozi śmiertelne niebezpieczeństwo, co możesz obrócić przeciwko graczom.
- W przypadku zniknięcia Zagrożenia Rodrigo Santos (Odyszeusz), najemnik nie może dalej zapełniać spektrum **zasilić** Akceleratora Riftów w ramach Miękkiego Ruchu. BG muszą wtedy wciąż stawić czoła „Szarym”. Mogą w tym celu sami zapełniać to spektrum (**Podejmij ryzyko** albo **Stań w szranki**) i dowolnie wydawać Punkty Esencji wzmacniając swe moce. Z kolei Oddział SWAT (Strażnicy) może, w ramach Twardego Ruchu, usuwać statusy w tymże spektrum.
- „Szarzy” od razu zwrócą się przeciwko BG w środku, dysponując znaczną przewagą taktyczną. Dlatego warto jest spróbować ich wcześniej **odwołać** zamiast **zabić-lub-obezwładnić**. Status **współpraca-z-policją** będzie w tym pomocny.
- W starciu z Polifemem, lepszą opcją jest próba **okiełznania** go lub **wygnania-za-Mgłę**, niż walka fizyczna.
- Jeśli BG wejdą w otwarte starcie ze Strażnikami, a szala zwycięstwa przechyli się na stronę ekipy, Lara Szymańska wtargnie do klubu osobiście, uzbrojona w karabin szturmowy (**rozstrzelać-4** i spal dwa tagi Mythos). Czy bohaterowie stawiają jej teraz czoła?

POKŁOSIE

Gdy będziesz zamykać tę Sprawę, możesz zastanowić się nad kilkoma kwestiami:

- Czy Rodrigo Santos żyje i jest na wolności, a Madalena i Tiago przetrwali ten trudny czas? Jeśli tak, a BG przyczynili się do ocalenia Santosów, rozważ dodanie ekipie nowego motywu (zob. tabelkę poniżej). Jednakże Tiago nie wybaczyłby nikomu ściągnięcia nieszczęścia na rodzinę. Dlatego też, jest dobrym materiałem na Nemezis bohatera gracza (zob. PG str. 264), gdyby sprawy jednak przybrały dla Rodrigo lub Madaleny niekorzystny obrót.
- Czy Padrinho Grego odzyska władzę w Mieście Boga i co na to Anatoli Vidales? Nawet bez Rodrigo, gangster może chcieć postawić się kartelowi Vidalesa.
- Co dalej z Larą Szymańską? Czy włączyła się w finałowej scenie do akcji i poległa z rąk ekipy? Jeśli wciąż żyje, Lara jest dobrym materiałem na Nemezis.
- Jaki będzie następny ruch Strażników? Mogą uznać Rodrigo za zaginionego, a Sprawę za zamkniętą. Ale nie wszyscy śledczy muszą zgadzać się z „zamknięciem case’a”, czyż nie?
- Helix Defenders już nie ma. Ale Helix Labs prosperuje w najlepsze. Czy puszczą płazem włamanie się do ich dawnej placówki?
- Co dalej z klubem (oczywiście, jeśli Akcelerator uległ przeciążeniu)? Zniszczenie instalacji nie oznacza zamknięcia Riftu Sodomy i Gomory. Czy powstanie tu nowy przybytek?

RODRIGO SANTOS (ODYSEUSZ) +

Sojusznik

SEKRET

Jaki jest cel naszej tułaczki?

TAGI MOCY

bezwzględny najemnik, mocny w gębie, mityczny oszust, plan awaryjny, strzelec wyborowy, nadludzko przenikliwy, władca półświata, fawela Miasto Boga, wsparcie bogini mądrości, nigdy się nie poddaje

TAGI SŁABOŚCI

klątwa boga mórz, ścigany, niewierny, starość nie radość

ROZWINIĘCIE

Oszukać bogów: Kiedy próbujesz oszukać Zagrożenie ze spektrum przekonac lub podobnym, podnies poziom statusu w tym spektrum o 1.



KIEDY KRÓL POWRÓCI, PO CZYJEJ STANIESZ STRONIE?

W znanym klubie ze striptizem dochodzi do morderstwa. Sprawczynią zabójstwa jest egzotyczna tancerka zwana „Królową”, ofiarą – syn radnego ze Śródmieścia, a narzędziem zbrodni – igła do szycia.

Morderczyni trafia do aresztu i czeka na wyrok, ale okazuje się, że sporo osób pożąda jej głowy, a jeszcze więcej – jej ręki.

Syn tancerki znika, dom zostaje ograbiony, a w końcu ona sama rozpływa się w powietrzu.

Wszystko to ma związek z jedną osobą. Ekipa podąża tropem tajemniczego Riftera, który zawsze wydaje się być o krok przed wszystkimi.

Tymczasem półświatek narkotykowy Faweli huczy od plotek. Wygląda na to, że po latach tułaczki, „Król” powrócił do Miasta.

I chce odzyskać swój tron.



DODATEK 1: NOWA EKIPA

„Łączy nas coś więcej, niż zespół stresu pourazowego i to, że spotkaliśmy się na terapii. Próbuje odnaleźć się w codziennym życiu po wojnie, której jednak... jakby nie było. Zmatowałe ordery, dawni kumple i przerażające flashbaki świadczą o tym, że nie kłanialiśmy się kulom. Ale ilekroć próbujemy przypomnieć sobie przeszłość, dostajemy zawrotów głowy, a zapytani o nią rozmówcy szybko zmieniają temat. Jak

gdyby wszyscy dostali zbiorowej amnezji. No i jeszcze te dziwne, budzące się w nas moce nie z tego świata!

Kim my naprawdę jesteśmy?”

MOTYWEKIPY	TAGI MOCY	SPAL	NOWE OPCJE TAGÓW MOCY	SPAL
WETERANI WOJNY, KTÓREJ NIE BYŁO	A. TAKTYCZNA KOORDYNACJA	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> SKUPIENIE </div> <div style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> ZATRACENIE </div> </div> SEKRET/TOŻSAMOŚĆ	F. POD CIĘŻKIM OSTRZAŁEM	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
„NA JAKIEJ WOJNIE WALCZYLIŚMY?”	G. FLASHBACKI Z BITWY	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	TAGI SŁABOŚCI		ROZWINIĘCIE	
	D. ATAKI ZESPOŁU STRESU POURAZOWEGO (PTSD)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



EKIPA WETERANÓW W TYM SCENARIUSZU

Zahaczka. Dla Ekipy Weteranów przewidziano specjalną Zahaczkę (zob. str. 6). Rodrigo Santos jest Rifterem podobnym do bohaterów (weteranem „wojny, której nie było”), który może pomóc w znalezieniu odpowiedzi na Sekret ekipy: „Na jakiej wojnie walczyliśmy?”

Dokonywanie trudnych wyborów. Tworząc sytuacje dla wykonania przez graczy ruchu **Dokonaj trudnego wyboru** (zob. PG, str. 254) spójrz na Sekrety i Tożsamości zapisane na kartach postaci i zwróć uwagę, że przykładowo:

- odmowa współpracy z policją jest zgodna z tożsamością Timothy’ego „Nie jestem już nic winny temu krajowi”, zaś pomoc Raulowi w ucieczce z [kliniki odwykowej](#) z tożsamością „Nic nie jest ważniejsze, niż wolność”;
- Edward Cromwell działa zgodnie ze swoją tożsamością „Jeśli chcesz pokoju, gotuj się do wojny” szabrując skład broni na [opuszczonym poligonie](#);
- podczas [Masakry w klubie go-go](#), w krzyżowy ogień dostają się również osoby życzliwe Santosom (Estrela lub Ramon), podczas gdy Sana Behmen „Nigdy więcej nie skrzywdzi niewinnych”.

Co dalej? Na [opuszczonym poligonie](#), ekipa odczuwa déjà vu, jakby BG kiedyś tu byli. Mogą odszukać tu własne kontrakty najemnicze, których nie pamiętają (**W końcu jakieś odpowiedzi**). Jednak adnotacja na każdym brzmi: „status obecny: poległy”

Czy wróg Padrinho, **Anatoli Vidales** (Hades), dający śmiertelnikom obietnicę „drugiego życia” (zob. str. 12) jest w stanie to wytłumaczyć? To świetny wstęp do następnej przygody (scenariusze „Rekiny biznesu” lub „Grając ze śmiercią”). Jeśli zdecydujesz się już teraz rozwinąć Sekret ekipy w tym kierunku, nadaj BG nieusuwalny tag fabularny **żywy-trup** oraz stały status **stracona-dusza-1** (zob. sekcja „Ruchy Niestandardowe Anatoliego”, Przybornik MC, str. 180). Możesz również rozwinąć kampanię w stronę infiltracji Helix Labs (zob. „Shadows & Showdowns”, str. 168-178 oraz scenariusz „V jak Viral”).



KARTA POSTACI

MAJOR
TIMOTHY LOST

GRACZ
MYTHOS
TRÓJKĄT BERMUDEZKI

LOGOS
BYŁY PILOT

EKIPA WSPARCIE KRZYWDA

TAGI FABULARNE

MIASTO MGŁY

KATEGORIA ADAPTACJA

ZAGINAĆ BEZ
WIEŚCI

SKUPIENIE ZATRACENIE / KRYZYS

SEKRET / TOŻSAMOŚĆ
„GDZIE TO WSZYSTKO
PRZEPADA?”

TAGI MOCY SPAL
A. ZGUBIENIE WSZYSTKIEGO
C. KIESZONKOWY WYMIAR
I. „ZNIKNIJ” BRON WROGA
J. ZNIKNAĆ Z POŁA WIDZE-
NIA

TAGI SŁABOŚCI
C. SPRZĘT WYKRYWAJĄCY
D. NERWICA NATRĘCTW

MIASTO MGŁY

KATEGORIA SZKOLENIE

AS PRZESTWORZY

SKUPIENIE ZATRACENIE / KRYZYS

SEKRET / TOŻSAMOŚĆ
„NIC NIE JEST WAŻNIEJ-
SZE, NIŻ WOLNOŚĆ”

TAGI MOCY SPAL
A. PILOTOWANIE POJAZDÓW
C. MECHANIKA I ELEKTRYKA
D. EFEKTOWNE UNIKI

TAGI SŁABOŚCI
A. ZBYTNIA PEWNOŚĆ
SIEBIE

MIASTO MGŁY

KATEGORIA OSOBOWOŚĆ

CIĄGLE Z GŁOWĄ
W CHMURACH

SKUPIENIE ZATRACENIE / KRYZYS

SEKRET / TOŻSAMOŚĆ
„PRZEPRASZAM, CO MÓ-
WIŁAŚ?”

TAGI MOCY SPAL
A. MARZENIA O WOLNOŚCI
C. BUDZĄCY SYMPATIE
I. TEORIE SPISKOWE

TAGI SŁABOŚCI
A. BUJAM W OBŁOKACH

MIASTO MGŁY

KATEGORIA RUTYNA

CHRONICZNE
BEZROBOCIE

SKUPIENIE ZATRACENIE / KRYZYS

SEKRET / TOŻSAMOŚĆ
„NIE JESTEM JUŻ NIC
WINNY TEMU KRAJOWI”

TAGI MOCY SPAL
A. SERIALE KRYMINALNE
B. DUŻO WOLNEGO CZASU
G. KOMBINOWANIE NA BOKU

TAGI SŁABOŚCI
B. BRAKUJE DO PIERWSZEGO

MIASTO MGŁY





KARTA POSTACI

GENERAL
EDWARD CROMWELL

GRACZ
MYTHOS
DOBRY WOJAK SZWEJK

LOGOS
GENERAL W STANIE
SPOCZYNKU

EKIPA WSPARCIE KRZYWDA

TAGI FABULARNE

MIASTO MGŁY

KATEGORIA TRZECIE OKO

IDIOTA Z URZĘDU

MOTYWU

SKUPIENIE ZATRACENIE / KRYZYS

SEKRET / TOŻSAMOŚĆ
„CZY MOGĘ ZROBIĆ COŚ
JESZCZE GŁUPSZEGO?”

TAGI MOCY SPAL

A. CHŁOPSKI ROZUM
B. SAMOCHWALCZE GADUL-
STWO
C. POZNAĆ NATURE
CZŁOWIEKA

TAGI SŁABOŚCI

D. KUFELEK PIWA

MIASTO MGŁY

KATEGORIA DYWERSJA

**NIGDY TAK NIE BYŁO,
ŻEBY JAKOŚ NIE BYŁO**

SKUPIENIE ZATRACENIE / KRYZYS

SEKRET / TOŻSAMOŚĆ
„Z JAKICH TARAPATÓW
SIĘ NIE WYKARASKAM?”

TAGI MOCY SPAL

A. PRZEKABACĘ KAŻDEGO
C. KUPA SZCZĘŚCIA
J. ŻWALCZANIE BIUROKRA-
CJI

TAGI SŁABOŚCI

C. OPRESYJNY APARAT PAŃ-
STWOWY

MIASTO MGŁY

KATEGORIA MISJA

PEŁNA MOBILIZACJA

SKUPIENIE ZATRACENIE / KRYZYS

SEKRET / TOŻSAMOŚĆ
„JEŚLI CHCESZ POKOJU,
GOTUJ SIĘ DO WOJNY”

TAGI MOCY SPAL

A. ARSENAŁ BRONI
C. KOLEDZY Z WYWIADU
F. ZAWSZE GOTOWY DO BOJU
I. ZDEZELOWANY JEEP

TAGI SŁABOŚCI

A. REPUTACJA DEIWAKA
D. NIKT MI
NIE WIERZY

MIASTO MGŁY

KATEGORIA RELACHA

SZEREGOWA
LILLY CROMWELL

SKUPIENIE ZATRACENIE / KRYZYS

SEKRET / TOŻSAMOŚĆ
„BĘDĘ CODZIENNIE CIĘ
ODWIEDZAŁ”

TAGI MOCY SPAL

A. CZUWA NADE MNĄ W NAJ-
CZARNIEJSZEJ GODZINIE
B. PRZYWOŁUJE WSPOMNI-
ENIA
G. BYĆ SILNY PSYCHICZNIE

TAGI SŁABOŚCI

B. ŻAL PO STRACIE

MIASTO MGŁY





KARTA POSTACI

PORUCZNIK
SANA BEHMEN

GRACZ
MYTHOS
DZIEWIĄTY LEGION

LOGOS
BYŁA KOMANDOSKA

EKIPA WSPARCIE KRZYWDA

TAGI FABULARNE

MIASTO MGŁY

KATEGORIA MANIFESTACJA

JESTEŚMY
LEGIONEM!

SKUPIENIE ZATRACENIE / KRYZYS

SEKRET / TOŻSAMOŚĆ
„JAK ZNIKNEŁA CAŁA
ARMIA?”

TAGI MOCY SPAL

A. PRYZYWANIE WIDMOWYCH
LEGIONISTÓW

D. OTWARTE PRZESTRZENIE

H. W SZYKU BOJOWYM

TAGI SŁABOŚCI

C. BUNT ŻOŁNIERZY

MIASTO MGŁY

KATEGORIA BASTION

SZYK ŻOŁWI

SKUPIENIE ZATRACENIE / KRYZYS

SEKRET / TOŻSAMOŚĆ
„KTO LUB CO, ZDOŁA ZŁA-
MAĆ NASZĄ JEDNOŚĆ?”

TAGI MOCY SPAL

A. ZAKRYCIE TARCZAMI

D. ODPORNA NA ATAK Z DY-
STANSU

J. JEDEN ZA WSZYSTKICH,
WSZYSTCY ZA JEDNEGO

TAGI SŁABOŚCI

C. CIOSY PO NOGACH

MIASTO MGŁY

KATEGORIA ARTEFAKT

UTRACONY ORZEŁ
IX LEGIONU

SKUPIENIE ZATRACENIE / KRYZYS

SEKRET / TOŻSAMOŚĆ
„KTO ŚMIAŁ UKRAŚĆ
NASZ ZNAK BOJOWY?”

TAGI MOCY SPAL

A. SYMBOL ZWYCIĘSTWA

C. ZAPEWNIĄ PRZYCHYLNOŚĆ
BOGÓW NA POLU BITWY

F. ROZŚWIETLA SIĘ, GDY
W POBLIŻU CZYCHA WRÓG

TAGI SŁABOŚCI

C. ZBRUKANIE HONORU

MIASTO MGŁY

KATEGORIA WYDARZENIE

TO BYŁ TYLKO
INCYDENT NA FRONCIE

SKUPIENIE ZATRACENIE / KRYZYS

SEKRET / TOŻSAMOŚĆ
„NIGDY WIĘCEJ NIE
SKRZYWDZĘ NIEWINNYCH”

TAGI MOCY SPAL

A. NIEPOHAMOWANY GNIEW

D. KILKULETNIA ODSIADKA

F. RATOWANIE ŻYCIA

J. BUDZI PRZERAŻENIE

TAGI SŁABOŚCI

B. SPOŁECZENY OSTRACYZM

C. RODZINY OFIAR

MIASTO MGŁY



DODATEK 2: ILUSTRACJE

W niniejszym scenariuszu pojawiają się następujące ilustracje wymagające odrębnej atrybucji:

- zasoby Dreamstime:
 - str. 23: SWAT, royalty-free, modyfikacja: kolor, kadr
- zasoby Flickr:
 - str. 17: Marco Verch, Drug syringe and cooked heroin on spoon, CC 2.0., modyfikacja: wycięcie fragmentów
 - str. 25: Hans Splinter, Roman Legionaries attack, Attribution-NoDerivs (CC BY-ND 2.0), modyfikacja: kontur
- zasoby Wikimedia Commons:
 - str. 20, 28: Nemo5576, Soviet AK-47, modyfikacja: rysunek/kontur
 - str. 26, Rich Niewiroski Jr, Ray-Ban Aviator
 - str. 27: Steve Dock, The Medal for Long Service and Good Conduct (Military), modyfikacja: rozcięcie
 - str. 28: Rama, Roman gladius, type Pompeii, modyfikacja: kontur

Wśród ilustracji wykorzystano nabyte zasoby www.pixabay.com, www.istockphoto.com, www.etsy.com, www.123rf.com, a także udostępnione MC i graczom zasoby graficzne (PG, str. 300-303; Przybornik MC, str. 218).

Ponadto, w tekście scenariusza wykorzystano czcionki (alfabetycznie):

Arial Narrow (spektra Zagrożeń), Bohemian Typewriter (Góra Lodowa), Garamond Premier Pro (tekst w ramkach), Ink Free (odręczny tekst na ilustracjach), Leonore (podtytuły), PT Serif (tekst scenariusza), Roboto Regular (disclaimer dotyczący zawartości), Warsaw Gothic (tytuły)