

idee fixe

Poszukiwacze zaginionej arki

1 Przygoda do *idee fixe*

MISTRZU GRY: jeśli jeszcze nie przeczytałeś zawartych na tej płytce materiałów opisujących świat *idee fixe* i Warszawę w roku 2045, uczyni to teraz. Znakomicie rozjaśni to niektóre fragmenty przygody.

GRACZU: nie czytaj przygody.

1.1 Skróty

Pewien osobnik wynajmuje postaci graczy w celu odnalezienia i dostarczenia w pewne miejsce niezbyt dużego pojemnika z nieokreśloną zawartością. Brzmi raczej łatwo...

1.2 Komplikacje

Pojemnik znajduje się w części miasta, która została objęta kwarantanną. Oficjalnie przez Straż Pożarną, z powodu rozbicia się na terenie dzielnicy cysterny z silnie trującymi chemikaliami. Z tego samego powodu z dzielnicy ewakuowano mieszkańców.

W rzeczywistości kwarantanna jest wojskowa. Wprowadzona została, gdyż na terenie dzielnicy nieznani sprawcy zaatakowali i zniszczyli wojskowy transport. Napastnicy zostali wybici, jednak zawartość transportu znikła. Wojsko dokłada wszelkich starań, żeby odnaleźć znajdujący się na terenie objętym kwarantanną pojemnik.

Wspomniany osobnik jest — rzecz jasna — związany z pechowymi napastnikami rozstrzelanymi przez wojsko. Pragnie on wejść w posiadanie transportowanego wojskową ciężarówką pojemnika.

1.3 Komplikacje dodatkowe, opcjonalne

Gadżet, który jechał sobie wojskowym transportem ma jakiś związek z technologią Obcych. Został odnaleziony trzy tygodnie wcześniej przez patrol Białowieskiego Batalionu Konnego, operującego z terenu Ekoizolowanej Enklawy Białystok. Jako związany z Obcymi i prawie nowy został natychmiast przekazany w ręce żołnierzy JW 2687, rodzimego odpowiednika i następcy ED (patrz rozdziały „Prawda” i „ED”). Dowódca JW 2687 uznał, że sytuacja go przerasta i z dużą niechęcią powiadomił swojego cywilnego zwierzchnika, dysponującego pełnomocnictwami do wezwania ED. Zniszczony transport przewoził gadżet na lotnisko wojskowe Okęcie, gdzie mieli go przejąć wysłannicy ED. O losach gadżetu Obcych — jego wpadnięciu w ręce Wojska Polskiego, obejrzeniu przez żołnierzy JW 2687, a następnie utracie dowiedział się Ruch Oporu (patrz rozdział o ED) i postanowił obiekt przejąć lub zniszczyć.

O poniewieraniu się luzem gadżetu Obcych dowiedzieli się także Cenzorzy. Jawna, nie nadzorowana przez uprawnione służby obecność wytworu technologii Obcych stanowi naruszenie Cenzury Kulturowej i jako taka musi zostać zakończona, w dowolny sposób.

Osobnik wynajmujący BG jest agentem Obcych na Ziemi. Zamierza on wyrwać z rąk Ziemian podjęty przez nich z Puszczy obiekt. Osobnicy wynajęci przez niego do tego zadania zostaną po jego wykonaniu solidnie wynagrodzeni i zapisani do późniejszego wykorzystania albo usunięci — w zależności od tego, czy domyślą się, co i dla kogo robią.

1.4 Jak poprowadzić przygodę

Można to zrobić na dwa sposoby. Pierwszy jest zgodny z oficjalną wersją świata i nie używa komplikacji opcjonalnych. W tej wersji zaginiony pojemnik zawiera głowicę jądrową lub inny środek dialogu podobnej klasy, zaś wynajmujący drużynę człowiek jest zwyczajnym terrorystą. Na przykład Rycerzem Jezusa — oni lubują się w wykorzystywaniu broni masowego rażenia do krzewienia miłości Boga. W tej wersji BG po odnalezieniu pojemnika będą w stanie dowiedzieć się, co zawiera bez otwierania go, gdyż — jak to wojskowy pojemnik — będzie opisany. Wprawdzie niewiele mówiącym skrótem, ale zawsze. Dodać należy, że głowica atomowa jedzie do Warszawy z Obwodu Kaliningradzkiego niezupełnie legalnie; została wymontowana ze znalezionej w jednym ze starych rosyjskich silosów rakiety i przywłaszczona sobie przez przedsiębiorcę elementy Wojska Polskiego.

Drugi sposób używa przynajmniej części komplikacji opcjonalnych i jest zgodny z prawdziwą historią świata nr 1, czyli „Obcy są wśród nas”. Tak poprowadzona przygoda otwiera przed postaciami — i graczami — drzwi do tajemnicy i sprawia, że widzą, iż świat wokół nich jest bardziej pokręcony, niż wydawało im się przez całe życie. Jeśli pojemnik zawiera artefakt Obcych, nie ma absolutnie żadnych przeciwwskazań, żeby był on zdolny do czynów nie kojarzonych zazwyczaj z pojemnikami — mógł się maskować czy samodzielnie poruszać. Pojemnik zawierający artefakt Obcych nie będzie nosił na sobie oznaczeń mogących zdradzić swoją zawartość.

1.5 Czas i miejsce

Piątek, 21 lipca 2045 roku, Warszawa.

1.6 Wstęp

Wszystko zaczyna się od telefonu, który dzwoni do Joja późnym wieczorem w piątek. Dzwoni Świeca, stały współpracownik i „agencja pośrednictwa pracy” dla drużyny. Telefon jest nader krótki — Świeca przekazuje tylko tyle, że Jojo dostanie za chwilę szyfrowanego emaila, co jest zwykłym sposobem przekazywania informacji dotyczących pracy. Email faktycznie pojawia się w skrzynce pocztowej Joja po kilku minutach, zaszyfrowany jego kluczem publicznym.

Odszyfrowanie listu nie przedstawia najmniejszych trudności. Świeca pisze, że pojawił się na horyzoncie człowiek, który szuka kogoś do bardzo, bardzo szybkiej pracy — trzeba mianowicie odnaleźć i przewieźć poza granicę strefy pewien fant. Płaci dobrze, 20 tysięcy złotych do podziału. Kłopot polega na tym, że fant ten znajduje się na terenie strefy Mokotów, której znaczna część jest w tej chwili zamknięta i pilnowana przez policję. Jojo ma się szybko zdecydować — jeżeli czuje się zainteresowany, ma się skontaktować ze Świecą, który z kolei umówi go z pracodawcą. Tak Jojo, jak i reszta grupy cierpią ostatnio na problemy finansowe, więc podjęcie decyzji nie powinno zająć im wiele czasu.

Jeśli postacie zdecydują się do Świecy zadzwonić (w końcu trochę wygodniej, niż umawiać się na spotkanie przez emaila), rozmowa z nim powinna być dla graczy pierwszą wskazówką co do sposobu łątwiania interesów w *idee fixe* — Świeca, jak każdy poważny pośrednik, liczy się z możliwością bycia podsłuchiwanym i mówi półsłówkami i omówieniami.

(„– Słucham.

– Cześć Świeca, tu Jojo. . .

– Witam. To jak, chcesz te rury?

– Jakie rury?

– No, te cynkowane, te co to pisałem ci w liście. Umówić cię z dostawcą?”)

1.7 Spotkanie

(Jeśli MG chce ubarwić sesję muzyką, odpowiednie do tego fragmentu będzie jakieś łupiące techno, puszczane niezbyt głośno — na tyle głośno, żeby łupało, na tyle cicho, żeby nie przeszkadzało (na razie) w rozmowie.)

Po rozmowie ze Świecą bohaterowie graczy i ich przyszły pracodawca są umówieni na rozmowę w studenckim technoklubie "Strobe", znajdującym się na terenie strefy Ochota. Spotkanie ma się odbyć tego samego dnia o godzinie 00.00, czyli w porze, o której zabawa w klubie będzie się właśnie rozkręcać na całego. O umówionej godzinie pracodawca będzie na czwartym piętrze klubu, zaś znakiem rozpoznawczym będzie kamera, którą będzie filmował tańczące w klatkach poniżej roznegliżowane panny.

Niezależnie od tego, skąd przybywają na spotkanie BG, przynajmniej część z nich będzie musiała przekroczyć granicę strefy. Wszyscy, którzy są do tego zmuszeni, powinni przechodzić przez przejścia graniczne albo całkiem bez broni palnej, albo tylko z posiadaną legalnie — w przeciwnym razie broń zostanie przez bramkę wykryta i odebrana postaci, zaś sama postać zostanie zatrzymana do wyjaśnienia i obciążona poważną grzywną. Jedno i drugie jest raczej uciążliwe: grzywna uszczupli i tak nieprzesadne zasoby pieniężne postaci, zaś zatrzymanie do wyjaśnienia potrwa przynajmniej 24 godziny, co efektywnie wyeliminuje postać z przygody. BG są tego oczywiście świadomi — należy tę informację przekazać graczom.

Najbardziej prawdopodobne jest, że BG zdecydują się dotrzeć na miejsce samochodem Blacharza. Około 23.00, kiedy to zapewne wyruszą w drogę do klubu Strobe, warszawskie ulice nie są już potwornie zakorkowane, więc możliwe jest poruszanie się nawet z zawrotną szybkością powyżej 100 km/h pomiędzy sporadycznie pojawiającymi się samochodami. Jeśli postaci mają do pokonania więcej niż dwie strefy naraz, najwygodniej będzie pojechać drogą nadstrefową, która o tej porze nie jest już zatłoczona, a w dodatku unika się na niej skrzyżowań i korków przy bramkach międzystrefowych. Po wjechaniu na drogę nadstrefową prowadzenie samochodu może przejąć autopilot, zaś BG mogą oddać się rozmowie, podziwianiu widoków czy czytaniu. Z nadstrefówki widoki nie są najciekawsze: ot, sterowce Służby Kontroli Ruchu, bloki mieszkalne, czasem — jak to w piątkowy wieczór — grupa młodzieży na bardzo szybkich motocyklach.

1.8 Klub studencki Strobe

Strobe słychać już z daleka.

W pobliżu klubu czuje się tętnienie niskich częstotliwości gdzieś w żołądku. W oklicach wejścia stoją wietrzące się chwilowo ludki. Pod samym klubem wreszcie coś słychać — ultraniskie basy tylko się czuje. Przez okna czteropiętrowego budynku, w którym mieści się klub, widać stroboskopy, od których klub wziął nazwę. Przed wejściem do klubu tłumek, złożony z najprzeróżniejszych indywiduów — panienek w foliowych ubraniach, uniseksów w lateksie, wysokich gości ze sztywnymi kolorowymi fryzami, tajemniczych postaci w anorakach... Pod samymi drzwiami stoi dwóch potężnie zbudowanych bramkarzy, odpychających co bardziej krewkich ludków.

Bramkarze patrzą na wchodzących wilkiem, dwóch napakowanych, naładowanych sterydami gości bez karków. Nie są w sportowych ubrankach, na szczęście, i nie są agresywni. Pobierają od wchodzących wjazdowe (25 zł, studenci 15 zł) i przystawiają na czole widoczną w ultrafiolecie pieczętkę.

Wewnątrz łoskot muzyki wali jak młotem.

Klub wewnątrz to wypatroszony czteropiętrowy budynek. Teren do tańczenia ograniczony jest czterema sięgającymi do sufitu „kolumnami” złożonymi z rusztowań z budowy. Do rusztowań przyczepione są stroboskopy i lasery, wewnątrz kolumn to sprzęt nagłośnieniowy. Z rur zwisa też kilka klatek, w których widać skąpo ubrane panienki. Na jednej ze ścian ukryty gdzieś rzutnik wyświetla czteroliterowe, losowo dobrane angielskie słowa, wielkimi czarnymi literami: GOAT HOME LIKE SHOP itd. Wokół ścian widać się szersze i węższe galerie, na których kłębi się tłumek, patrzący w dół i popijający rozmaite płyny.

Blacharz zapewne będzie chciał pozostać w samochodzie — jako osobnik chorobliwie nieśmiały czuje się źle na samą myśl o wejściu do napakowanego ludźmi klubu techno. Jeśli prowadzący Blacharza gracz

nie odczuwa skrupułów przed wprowadzeniem swojej postaci do Strobe, należy mu na to dyskretnie zwrócić uwagę. Teoretycznie możliwe jest, aby Blacharz przełamał się i wszedł do klubu; wymaga to udanego Umiarkowanego testu *Samokontroli*. Jednak nawet jeśli wejdzie do środka, nie będzie czuł się tam dobrze — należy oddać to w opisie sytuacji. Z kolei Szpryca powinna czuć się w klubie jak ryba w wodzie.

Muzyka serwowana przez didżejów Strobe to subtechno, potężny drum'n'bass z wplecionym przekazem podprogowym — czyli treściami nieuchwytnymi świadomie, ale mogącymi wpływać na zachowania słuchających. Przekaz w Strobe jest dosyć prosty: "Używaj życia! Baw się dobrze! Nasze narkotyki są bezpieczne i czyste, kupuj i zażywaj!". Kiedy postacie wejdą do klubu, MG powinien w ukryciu wykonać test *Samokontroli* dla wszystkich — postacie, które nie zdały go na poziomie Umiarkowanym, znajdują się pod wpływem przekazu. MG powinien delikatnie dać graczom do zrozumienia, że mają ochotę się rozzerwać, poskakać trochę na parkiecie, znaleźć lokalnego dilerę i sprawdzić co ma do sprzedania itp. Sugestię należy przekazać umiejętnie i delikatnie — przekaz podprogowy nie ma charakteru przymusu, lecz zachęty. MG może — choć nie musi — wykonywać dalsze testy w czasie przebywania postaci w klubie.

Niezależnie od reakcji BG na atmosferę klubu Strobe, na czwartym piętrze klubu znajduje się już od dłuższego czasu — tj. od 23.30 — poszukiwany przez nich człowiek. Wyposażony jest w niewielką cyfrową kamerę, którą filmuje wyginające się ponętnie panienki w klatkach dwie kondygnacje poniżej. BG powinni nawiązać z nim kontakt — człowiek będzie udawał, że nie wie, o co chodzi do momentu, w którym któraś z postaci nie wspomni Świecy. Wtedy osobnik rozpromieni się i poprowadzi ich do małego stolika w kącie.

Pracodawca grupy to młody mężczyzna przeciętnego wzrostu. Ubrany jest także raczej przeciętnie, w tanią, ciemną kurtkę, dzinsy i sportowe buty. Włosy ciemne, oczy niewiadomego koloru. Nosi na twarzy maskę przeciwpylewą i gogle, na rękach cały czas rękawiczki — zapytany stwierdzi, że ma alergię na chemikalia. Pracodawca sprawia wrażenie nerwowego i śpieszącego się gdzieś. Przedstawi się jako „eeee, powiedzmy — Nowak”. Podczas całej rozmowy z postaciami będzie bawił się kamerą — kamera pozostaje włączona i dość dokładnie utrwali twarze wszystkich obecnych BG. Zlecenie zostanie przekazane ustnie, co może doprowadzić do pewnych nieporozumień; pracodawca ma na twarzy maskę, a w klubie cały czas ryczy bardzo głośna muzyka. MG z zacięciem do lekko absurdalnych sytuacji może tę scenę odegrać: aby odtworzyć trudności komunikacyjne należy wrzucić w sprzęt grający jakieś dobre, łupiące techno¹, ustawić na średnią głośność i mówić przez kartonowy kubek po picu albo przez zwinięte przy twarzy dłoń. Przekazane szybko i niewyraźnie zlecenie jest następujące:

– Drodzy państwo (*albo, oczywiście, „drogi panie / pani”, jeśli BG wysłali przedstawiciela, zamiast wparować do klubu całą gromadą*). Spotkaliście się państwo ze mną, zatem rozumiem, że podejmujecie się pracy. Zadanie, do którego jesteście mi państwo potrzebni, polega na odnalezieniu na terenie strefy Mokotów pewnego pojemnika i dostarczeniu go, nienaruszonego, na teren strefy Ochota, najlepiej do miasteczka uniwersyteckiego. Zadanie musi zostać wykonane w nieprzekraczalnym terminie – *spogląda na zegarek* – 23 godzin. Cena za pomyślne wykonanie zlecenia wynosi 20 tysięcy złotych, w wybranej przez państwa formie, płatne przeze mnie przy odbiorze pojemnika. Jeśli spóźnią się państwo, wypłata zostanie znacznie zredukowana. Jeśli zawartość pojemnika będzie uszkodzona, pieniądze przepadają. Pojemnik, o który chodzi, to metalowa skrzynka w kolorze surowego aluminium, zaopatrzona w uchwyty. Jest mniej więcej taka — *pokazuje rękami wielkość: mniej więcej 150x100x100cm* — i jak na swoje rozmiary, dość ciężka. Proszę, oto dysk z wszystkimi niezbędnymi danymi. Mój adres kontaktowy znajdują państwo na dysku. Do widzenia."

... Po czym wstaje i wychodzi szybkim krokiem. Śledzenie go to daremny trud; gość błyskawicznie gubi się w skaczącym na parkiecie tłumie. Jeśli postacie postanowią poczekać na niego przy wyjściu, czeka ich niemiła niespodzianka — ich rozmówca nie wychodzi z klubu. To znaczy, dokładnie rzecz ujmując, wychodzi, ale w kurtce przewróconej na drugą stronę, bez maski i gogli i w peruce. Nie ma absolutnie żadnej szansy,

¹ Jeśli jeszcze nie gra, rzecz jasna; polecam na przykład Underworld.

żeby postacie go rozpoznały. Jeśli gracze się upierają, można kazać im rzucić na *Spostrzegawczość* — rozpoznanie pracodawcy wymaga zdania Prawie Niewykonalnego testu.

Z gościem można się skontaktować, jak najbardziej — zamiar na siebie zostawił na dysku, który wręczył postaciom. Można z nim porozmawiać o zaliczce, jednak nie będzie chciał dać więcej niż 25%.

Jeśli Jojo miał przy sobie wojskowy pakiet komunikacyjny — raczej mało prawdopodobne — który był włączony i na nasłuchu, pakiet wykrył odbicie laserowej wiązki komunikacyjnej. Zdanie Trudnego testu umiejętności *Systemy Obserwacji* pozwoli na namierzenie źródła i celu wiązki — celem jest rozmówca postaci, zaś źródło siedzi po przeciwnej stronie poziomu i jest całkowicie niewidoczne przez stroboskopy, lasery i rzutniki klubu. Użycie wzmacniacza obrazu (jeśli ktokolwiek ma go przy sobie) nic nie daje: szybko zmieniające się natężenie światła skutecznie ogranicza widoczność.

Jak nietrudno się domyślić — a może i trudno? — źródło wiązki to prawdziwy pracodawca grupy, który ujawniać się nie miał zamiaru i nie uczyni tego dalej. Zamaskowany osobnik, z którym rozmawiali BG, nie wie o pracodawcy dokładnie nic. Kontaktował się z nim zawsze szyfrowanymi emailami, przez telefon (pracodawca dzwonił do niego), oraz przez komunikator laserowy, tak jak w tej sytuacji. Prawdziwy zleceniodawca jest w tej chwili w posiadaniu kompletu zdjęć postaci, przekazanych łączem laserowym z kamery "pracodawcy". Na zdjęciach pracodawca zresztą nie poprzestanie — będzie śledził postacie dalej, o czym później.

1.9 Przygotowania

Postacie zapewne zechcą wycofać się w jakieś spokojne miejsce, przejrzeć dane z dysku i chwilę pomyśleć. Najlepszym miejscem na przeprowadzenie narady wojennej jest operacyjne mieszkanie grupy, znajdujące się w Podspodzie. Dotarcie spod klubu do Podspodu zajmie BG około godziny — dłużej, jeśli postacie muszą odnaleźć w kłębiącym się w klubie tłumie któregoś ze skuszonych przekazem podprogowym członków grupy.

(Pasująca ścieżka dźwiękowa: Kazik „Na mojej ulicy” z płyty „Spalaj się”)

Przejazd przez Podspód to okazja do zaobserwowania flory i fauny tego pogrążonego w wiecznym półmroku kawałka miasta: MG powinien uraczyć graczy opisami snującej się nad ulicą mgły, nieatrakcyjnych zapachowo stert śmieci, mieszkańców załatwiających swoje podejrane interesy. Obserwować jest co — 01.00 to w Podspodzie czas intensywnej aktywności. Po ulicy powolutku toczą się wypakowane młodymi, łysymi ludźmi sportowe samochody. Chodniki zastawione są straganami, na których można kupić niemal wszystko. Smakowicie pachnąca para unosi się znad dziesiątków stoisk i straganów z egzotycznym jedzeniem — w powietrzu mieszają się zapachy chińskiego żarcia sprzedawanego z wraku samochodu, kebabu z maluteńkiej budki i smażonego szczura z rusztu w obudowie po kuchence mikrofalowej. Poustawiane na chodnikach odtwarzacze ryczą tuzinem gatunków muzyki, podejrane typy oferują przechodniom tajemnicze towary po okazyjnych cenach, płatne dziewczyny kuszą klientów swoimi wystawionymi na publiczny widok wdziękami.

Pomiędzy straganami, dziewczynami, sprzedawcami przewijają się bezdomni, żerujący na odpadkach górnej części Śródmieścia i tym, co nie jest już potrzebne zamożniejszym mieszkańcom Podspodu. Nad ulicą wiszą ręcznie malowane szyldy w kilku językach. MG może wykorzystać okazję i zaznaczyć różnicę w odbiorze Podspodu przez ich postacie — np. Żuber odbiera Podspód jako menażerię pełną zabawnych, choć potencjalnie niebezpiecznych zwierząt, zaś dla Szprycy ten fragment miasta jest domem.

Kiedy grupa dotrze już w pobliże swojej kwatery operacyjnej, pozostaje zaparkowanie samochodu. Standardowa, znana wszystkim BG procedura to znalezienie w pobliżu młodego człowieka, obserwującego ich samochód głodnym wzrokiem. Należy zaproponować mu pilnowanie pojazdu za niewielką opłatą (zazwyczaj około 10 złotych, choć jest to znakomita okazja do potargowania się). MG powinien dać do zrozumienia graczom, że zostawienie pojazdu bez opieki w zasadzie równa się jego utracie.

Mieszkanie operacyjne grupy znajduje się na piątym piętrze nienowej, przebitej podporą wieżowca kamienicy. Windy oczywiście nie ma. Klatka schodowa budynku otwarta jest na szyb podpory — wielką, pionową dziurę, którą prawie całkowicie wypełnia diabetonowy słup podtrzymujący kilkadziesiąt kondygnacji

wieżowca powyżej. Szyb podpory i otwierające się na niego mieszkania są domem dla najbardziej potrzebujących i najbardziej przegranych mieszkańców Podspodu. Spotkać ich można na klatce schodowej, siedzących i tępo patrzących przed siebie, kłujących się starymi, brudnymi strzykawkami czy bijących się o nadpleśniałą bułkę. Mieszkanie jest odgródzone od reszty Podspodu grubymi, stalowymi drzwiami zamkniętymi na sążnisty zamek elektroniczny.

W mieszkaniu są zapasy jedzenia, wody, amunicji, środków opatrunkowych. Jest i komputer, połączony przez modem komórkowy z siecią, jest także awaryjne źródło prądu w postaci samochodowej komórki paliwowej (pojemnik wielkości dużego akumulatora samochodowego, wagi około 25 kg, zapewniający zasilanie przez jakieś dwa dni). Mieszkanie przygotowane jest tak, żeby można było bronić się w nim przez ładnych kilka dni przed nieźle uzbrojonymi gangsterami albo regularną policją. Mieszkanie ma drugie wyjście — klapę na dach budynku. Pomiedzy dachem budynku a najniższym piętrem stojącego nad nim wieżowca jest około półtora metra miejsca, wystarczająco na ewakuację w razie potrzeby. Jest to jedno z nielicznych miejsc, w których wszyscy członkowie grupy czują się w miarę bezpiecznie.

Na otrzymanym od pracodawcy dysku znajduje się kilka plików — dokładny opis zadania, który można teraz na spokojnie i bez zakłóceń odczytać graczom, zdjęcie poszukiwanego pojemnika i plik z namiarami na pracodawcę, tj. jego adresem email i kluczem publicznym.

1.9.1 Opis zadania

„Zlecenie na odnalezienie i przewóz pojemnika.

Pojemnik (zdjęcie załączone) znajduje się w tej chwili gdzieś na terenie strefy Mokotów, prawdopodobnie w okolicach ulicy Henryka Raabego. Zadanie polega na odnalezieniu pojemnika, zabezpieczeniu go i przewiezieniu na teren strefy Ochota, najlepiej na teren miasteczka uniwersyteckiego. Pojemnik z nienaruszoną zawartością ma się znaleźć na terenie miasteczka lub w ustalonym osobno punkcie na terenie strefy Ochota najpóźniej do godziny 00.01 w niedzielę 23 lipca 2045. Pojemnik poszukiwany jest przez służby państwowe, zalecana jest zatem szybkość i dyskrecja. Zapłata za wykonanie zlecenia wynosi dwadzieścia tysięcy złotych.”

Zdjęcie pojemnika jest niezbyt wyraźnym wycinkiem z innego zdjęcia — pojemnik jest na nim niesiony przez jakichś ludzi, z których widać tylko ręce i fragmenty korpusu. Jakość zdjęcia da się poprawić komputerowo; należy wykonać test umiejętności *Używanie komputera* dla postaci, która pracuje nad zdjęciem. Przekroczenie Trudnego poziomu ujawnia, że pojemnik jest wykonany z jasnego, tłoczonego metalu (ściany przypominają fakturę aluminiową teczke-dyplomatkę, taką jaką na szpiegowskich filmach kurierzy przypinają sobie kajdankami do rąk), na jednej ze ścian jest jakiś napis, zaś niosący pojemnik są najwyraźniej ubrani w wojskowe pancerze. Jeśli ktoś znający się na wojskowym oporządzeniu — na przykład Żuber — zda Przeciężny test *Inteligencji*, rozpozna pancerze i wyposażenie jako standardowe dla Wojska Polskiego. Przekroczenie Dość Trudnego poziomu testu przy obróbce zdjęcia powoduje, że wyraźnie widać napis na pojemniku oraz tło zdjęcia.

Znaczenie napisu i tła zależy od wersji, jaką wybrał MG:

Bez komplikacji opcjonalnych: Jeżeli MG prowadzi przygodę w sposób zgodny z oficjalną wersją historii świata, bez Obcych i podobnych komplikacji, to napis na pojemniku identyfikuje zawartość jako „Głowica jądrowa typu 8M227”. Oczywiście nie otwartym tekstem — sam napis to po prostu kod paskowy. Rozszyfrowanie go wymaga znalezienia odpowiedniej legendy — można ją znaleźć w sieci, po zdaniu Bardzo Trudnego testu umiejętności *Używanie komputera* i poświęceniu na szukanie przynajmniej trzech godzin. Żuber może też uruchomić swoje kontakty z czasów wojska — kontakt musi wykonać Trudny test *Skuteczności* (równiej 12). Szukanie przez kontakt trwa jeden dzień.

Z komplikacjami opcjonalnymi: Jeżeli MG używa komplikacji opcjonalnych i pojemnik zawiera wytwór obcej technologii, to napis na pojemniku identyfikuje zawartość jako „Przedmiot nieznanego pochodzenia

i przeznaczenia — zachować szczególną ostrożność”. Niestety, żadna ilość szukania w Internecie i naga-bywania kontaktów nie pozwoli znaleźć wyjaśnienia tego kodu. MG może — a nawet powinien — wykonać odpowiednie rzuty i pozwolić graczom marnować drogi cenny czas.

Lepsze efekty przyniesie uważne przyjrzenie się tłu, które stanowi jakaś roślinność. Na pierwszy rzut oka roślinki wydają się normalne, jednak wnikliwsze spojrzenie wykaże pewne charakterystyczne cechy. Jeśli wykroić obrazek dziwnej roślinki ze zdjęcia i wrzucić go w wyszukiwarkę obrazkową (i zdać Przeciętny test *Używania komputera*), okaże się, że jest to zdjęcie endemitu rosnącego na bagnach Everglades na Florydzie, w pewnych rejonach amazońskiej dżungli i w Puszczy Białowiesko–Augustowskiej.

1.9.2 Planowanie akcji

Samo planowanie akcji należy pozostawić graczom i dostosować się do tego, co wymyślą. Mistrz Gry powinien zastanowić się nad podsunięciem graczom kilku — lub wszystkich — z poniższych pomysłów:

- Wstępny zwiad będzie bardzo przydatny. Nawiedzenie zamkniętych przez Straż Pożarną okolic z cyfrowym aparatem fotograficznym zajmie wprowadzić nieco cennego czasu, ale dostarczy postaciom bezcennych informacji.
- Zwiad można przeprowadzić z powietrza, przy użyciu bezpilotowego samolotu rozpoznawczego (drony) obsługiwane przez Blacharza.
- Materiały fotograficzne zdobyte przy rozpoznaniu, niezależnie czy z powietrza, czy z ziemi, można poddać obróbce cyfrowej, co pozwoli na wyczajenie niewidocznych wcześniej szczegółów.
- Podspód, w którym znajduje się baza wypadowa i magazyn sprzętu grupy, dzieli od Natolina jedna granica strefy, co utrudnia przeniesienie ciężkiego sprzętu na obszar działania grupy.
- Zwiad z powietrza najlepiej będzie zrobić wykonując kilka przelotów na dużej wysokości, a później kręcąc się nisko. Tej informacji udzielić można Blacharzowi, który ma trochę wprawy w prowadzeniu rozpoznania tymi metodami, lub Żuberowi, który ze zdjęć z dron korzystał „za dawnych czasów”.
- Najważniejszą rzeczą przy prowadzeniu zwiadu jest przeprowadzenie przelotu na dużej wysokości powyżej unoszącego się nad dzielnicą sterowca (patrz niżej). Jeśli postacie tak właśnie zrobią, zdjęcia z dużej wysokości będą o wiele przydatniejsze. Ta podpowiedź zdradza jednak dość wiele, zatem MG sam musi rozsądzić, czy chce jej udzielić graczom.

1.9.3 Miejsce akcji

... Czyli co tam właściwie się dzieje?

Zamknięty przez Straż Pożarną teren to dosyć duży kawał Mokotowa. Cały teren zabudowany jest blokami mieszkalnymi, co oznacza, że ewakuowano całkiem sporo ludzi. Ulice, które prowadzą na teren zamknięty, są zablokowane przez policję. Każda blokada policyjna składa się z jednego wozu i dwóch policjantów ze standardowym wyposażeniem oraz kolczatki rozłożonej za glinowozem. Policjanci mają pod ręką maski przeciwigazowe i przez cały czas utrzymują łączność radiową ze strażakami wewnątrz strefy — przynajmniej na pozór.

Zamknięty jest też prowadzący tamtędy fragment nadstrefówki. Już w sąsiednich strefach nad jezdnią wiszą tablice informujące o blokadzie i podające odległość do ostatniego zjazdu. Sama blokada to dwa policyjne samochody, zestaw wielkich błyskających żółtych lamp (które przy okazji nieźle utrudniają przyjrzenie się temu, co jest za nimi) i kolczatka.

Jak nietrudno się domyślić, policja nie wpuszcza nikogo poza blokady. Wstępu nie daje nawet legitymacja prasowa — co zresztą widać, bo przy niektórych blokadach stoją załogi telewizyjne i radiowe, stojące smutno lub nadające na żywo raczej mgliste relacje („... proszę państwa, nie wiemy dokładnie, co dzieje się

wewnątrz terenu blokady, policja nie zezwala nam na dostanie się do środka. . . oddaję głos do studia. . .”). W dobrze pojętym interesie postaci jest unikać załóg telewizji, grasujących w poszukiwaniu czegoś, czym można wypełnić czas antenowy — jeśli wezmą którąś z postaci za wysiedlonego mieszkańca i zechcą przeprowadzić z nią wywiad, twarz tejże postaci pojawi się w dzienniku, co jest raczej niepożądane.

Wypytywanie obecnych o powody blokady pozwoli ustalić, że policja ewakuowała wszystkich mieszkańców zamkniętego obecnie terenu (są teraz w supermasowcach gdzieś na Obrzeżach), gdyż z nadstrefówki spadła cysterna z amoniakiem. Straż pożarna usuwa skutki skażenia.

W głębi ulic można czasem dostrzec przemyskający wóz strażacki lub strażaków w maskach przeciwwiatrowych, rozlewających jakąś substancję na ziemię.

Z powietrza widać mniej więcej to samo — blokady, przejeżdżające wozy straży i pojedynczych strażaków. Widać też ośrodek aktywności: leżący w pobliżu nadstrefówki wrak wielkiej cysterny, wokół którego roi się mnóstwo strażaków i unoszą się kłęby podejrzenia wyglądającej mgły. Wraku cysterny nie widać z okolic blokad.

Na wysokości jakichś trzystu metrów nad terenem unosi się policyjny sterowiec kontroli ruchu — co zresztą jest nieco dziwne, bo co on robi nad terenem, nad którym nie ma ruchu? Jeśli graczy to nie zaskoczy, MG może przetestować *Inteligencję* postaci i powiedzieć to temu graczowi, dla którego postaci uda się Trudny test.

1.10 Czego nie widać (tylko dla MG)

. . . A przynajmniej nie na pierwszy rzut oka z powietrza.

Nie widać, że sterowiec kontroli ruchu jest centrum dowodzenia całą akcją, że siedzą w nim wojskowi i że jest w rzeczywistości maszyną armii, a nie policji. Przynależność sterowca może określić Żuber, jeśli zda Dość Trudny test *Inteligencji*. Jednym z zadań sterowca jest obserwowanie kręcących się nad obszarem blokady nielicznych dron prasy i telewizji oraz alarmowanie fragmentów pozoracji i żołnierzy o zbliżających się latających szpiegach.

Nie widać, że podejrzan kłęby mgły są generowane przez suchy lód rozmieszczony obficie dookoła ciężarówki. Nie widać też, że strażacy kręcący się wokół niej w rzeczywistości nie robią nic konkretnego. Jeśli prowadząca zwiad drona wykona nad strażakami niski przelot, zaczną oni pozorować dezaktywację nieco żywiej — konieczny będzie Trudny test *Spostrzegawczości*, żeby zauważyć, że strażacy to pozoranci i wałkonie.

Nie widać, że fragment ulicy został nakryty od góry płachtą maskującą o programowalnym wzorze (zaprogramowaną na wzór „ulica z samochodem”, oczywiście) i zamieniony w parking dla sprzętu wojskowego, w tym dron bojowych. Drony te zostaną użyte, jeśli zagrożona zostanie operacja — czyli na przykład wtedy, gdy jakaś wścibska drona podleci do sterowca i zacznie oglądać go z bliska, albo nadleci nad ulicą na wysokości na tyle małej, żeby zajrzeć pod płachtę maskującą. Zorientowanie się, że to, na co się patrzy, to fotomontaż a nie ulica, wymaga zdania Dość Trudnego testu umiejętności *Systemy obserwacji* lub *Spostrzegawczości*.

Notabene drony uzbrojone są tak, aby wścibski pojazd zestrzelić bez hałasu, który zainteresowałby dziennikarzy — w pociski rakietowe bez głowic, niszczące wrogie pojazdy rozpoznania samą siłą uderzenia.

Nie widać, że po ulicach tu i ówdzie kręcą się żołnierze w maskujących ubrankach — też programowalnych, zresztą, i też nastawionych na kamuflaż „ulica”. Żołnierze ostrzeżeni o nadlatującej dronie chowają się po bramach, zastygają w bezruchu i generalnie udają, że ich nie ma. Dlatego widoczni będą tylko na zdjęciach z dużej wysokości, o ile są robione znad sterowca, a i to tylko po zdaniu Dość Trudnego testu umiejętności *Systemy obserwacji* lub cechy *Spostrzegawczość*. Na poprawionych cyfrowo zdjęciach (Trudny test *Używania komputera*, jak poprzednio) dostrzeżenie żołnierzy wymaga Trudnego testu *Systemów obserwacji* lub *Spostrzegawczości*.

1.10.1 Momencik — żołnierzy w umowie nie było!

... Czyli co robią postacie, kiedy dowiedzą się, że blokada jest wojskowa.

Wyjść jest kilka:

- Rzucają robotę w diabły.
Oczywiście, wolno im, jak najbardziej. Tyle, że nie będą mieli, metaforycznie mówiąc, co do gara włożyć. A jeśli już wzięli zaliczkę — to powinni albo ją oddać, albo mieć przegwizdane. No i oznacza to koniec przygody, oczywiście.
- Dzwonią do pracodawcy z awanturą.
Całkowicie zrozumiałe podejście, w końcu wojsko oznacza kłopoty. Pracodawca będzie się gęsto a obłudnie tłumaczył. Przygotowany jest na zapłacenie większej kasy za zlecenie — do 50 tysięcy złotych. Nie powie tego postaciom wprost, oczywiście, będzie się intensywnie targował o każdy tysiąc. W ramach rekompensaty strat moralnych i ogólnego ułatwienia zadania pracodawca zaproponuje wsparcie z powietrza, czyli obecność nad terenem ich działania drony zwiadowczej i stałą łączność z jej operatorem. Byłoby to dla BG poważnym ułatwieniem, gdyż Blacharz jest drużynie potrzebny „na ziemi” jako operator przenośnego sprzętu wykrywającego.
- Postanawiają pracodawcę wykołować.
Ooo, to niedobrze. To bardzo niedobrze. Patrz „A co, jeśli drużyna czuje się sprytna?”.

1.11 Jak się dostać za blokady?

Zdecydowanie nietrywialne zadanie. Gracze mogą wpaść na kilka rozwiązań, ale jest równie prawdopodobne, że nie wpadną na żadne. Wtedy MG może odpowiedzieć im któreś z poniższych.

– „Na Tarzana”, czyli z budynku na budynek

Wymaga zastosowania wciągarki. Postacie z całym sprzętem pakują się na jakiś wysoki budynek poza strefą zamkniętą, wystrzelują linkę z kotwiczka lub przylgą w stronę budynku już w strefie i przechodzą po linie. Wymaga to osłony ciemności i dozy szczęścia — mogą zauważyć ich obserwatorzy ze sterowca. Można założyć, że ich umiejętność *Systemy obserwacji* jest na poziomie 16 i aby zobaczyć postacie prześlizgujące się po linie z wieżowca na wieżowiec, muszą zdać Trudny test tejże umiejętności. Oznacza to, oczywiście, że zauważyć BG jest dość łatwo — ale takie jest życie. Jeśli BG pomyśleli i np. wykonali jakąś dywersję, która zainteresuje sterowiec, plan ma szanse powodzenia. Jeśli nie — cóż.

– „Na podmiankę”

BG przebijają się za osoby uprawnione do przebywania na terenie strefy zamkniętej i po prostu wchodzi. Jako że jedynymi uprawnionymi do przebywania na terenie są strażacy, podmianka wymaga — bagatela — zdobycia wozu strażackiego oraz mundurów. Policja wpuści wóz strażacki bez większego problemu, odsunie kolczatki i hajda! Zdobycie wozu strażackiego nie powinno być trudne; postacie mogą chociażby zadzwonić do straży pożarnej i zgłosić pożar.

– Kanałami

Pomysł praktycznie bez szans powodzenia. Na terenie Natolina kanały są małe i wąskie, uniemożliwiające przemieszczanie się nimi. Jedyna nadzieja postaci to burzowce, czyli kanały, którymi odpływa woda z ulic. Są nieco szersze od kanałów Natolina, ale i tak wąskie — więc przeciskanie się nimi jest bardzo trudne (co jakiś czas, ale często, należy testować *Zręczność* postaci. Jeśli postać nie zda Przeciętnego testu — Trudnego dla czołgających się z plecakami — klinuje się. Ruszenie jej stamtąd jest bardzo trudne; raz zaklinowany rzuca na *Zręczność* i jeśli nie zda testu na poziomie Dość Trudnym, jego (lub jej) sytuacja pozostaje bez zmian. Jeśli któraś z postaci solidnie się zaklinuje, możliwe, że trzeba będzie wzywać strażaków.

– Przez blok przejściowy

Istnieją bloki, które mają jedno wejście poza blokadą, a drugie już na jej terenie. Takie bloki pilnowane są przez co najmniej dwóch policjantów, którzy stoją w okolicy wejścia i pozostają w stałym kontakcie z bazą. Jeśli akcja nie zostanie drobiazgowo zaplanowana i precyzyjnie przeprowadzona, nie ma szans powodzenia: jeśli któryś z policjantów przestanie odpowiadać na wywołania przez radio albo wrzaśnie, jęknie lub wyda inny podejrzany dźwięk, policja zacznie coś podejrzewać i wyśle w miejsce akcji patrol. A to prawie na pewno oznacza wyspę.

1.12 Na terenie zamkniętym

Jest cicho i spokojnie. Tak spokojnie, że aż niesamowicie. BG znajdują się nagle w opustoszałej części miasta. W odległości jakichś dwóch przecznic od blokady migające światła glinowozów gdzieś się gubią, cichną także głosy reporterów. Wokół robi się cicho i naprawdę tajemniczo.

Postacie zwiedzające strefę zamkniętą z ziemi są w stanie trafić na większość rzeczy opisanych w „Czego nie widać” — jeśli zbliżą się do ciężarówki, dojrzą suchy lód, jeśli będą się kręcić po ulicach, zauważą żołnierzy w kamuflażu (Przeciętny test *Spostrzegawczości*, bardziej dla uzmysłowienia graczom, jak dobrze są zamaskowani żołnierze, niż by zauważenie ich z odległości dziesięciu metrów stanowiło jakiś potężny problem), wreszcie jeśli będą mieli ekstremalny niefort (lub MG postanowi być ekstremalnie wredny), natrafią na obóz pod płachtą.

Jeśli postacie chodzą po strefie przebrane za straż pożarną, wojsko nie będzie ich niepokoić. Jeśli dostały się „na Tarzana”, mają problem. Załoga sterowca intensywnie obserwuje teren pod sobą, szukając anomalii i takich indywiduów, jak BG. Co jakiś czas, np. co 5 minut czasu rzeczywistego, należy testować umiejętność *Systemy obserwacji* załogi sterowca (16, przypominam). Poziomem trudności dla tego testu jest wynik rzutu na umiejętność *Skradanie* postaci (bo wszyscy BG się skradają, prawda?). Jeśli BG są na tyle głupi, żeby nie próbować kryć swojej obecności, można uznać, że sterowiec zauważa ich automatycznie, tj. po zdaniu testu na poziomie Przeciętnym, co w zasadzie na jedno wychodzi. Jeśli sterowiec zobaczy BG, powiadomi o tym policję, która wyśle radiowóz dyżurny i zgarnie BG z ulicy. Zostaną posadzeni na dołku „do wyjaśnienia”, czyli zapewne na 48 godzin, co skutecznie kończy przygodę. Wszystko to przy założeniu, że policja nie znajdzie przy nich żadnego nielegalnego sprzętu.

1.12.1 Kto jeszcze krąży po dzielnicy?

To zależy od sposobu prowadzenia.

- Bez komplikacji opcjonalnych

Po ziemi krążą strażacy, żołnierze armii regularnej i okazjonalni szabrownicy, do których wzywana jest policja. Jeśli MG uważa, że to troszkę za mało, może dodać do smaku jakąś jedną albo drugą bandę zdeterminowanych szabrowników, ewentualnie kwaterę główną komunistycznych albo szyickich terrorystów.

- Przy użyciu komplikacji opcjonalnych

Jeśli MG prowadzi wersję z komplikacjami opcjonalnymi, to prócz strażaków i szabrowników po ziemi krążą też żołnierze JW 2687, przynajmniej jeden pododdział Ruchu Oporu, a na wszystko patrzy z góry Cenzura. Jeśli MG sobie tego życzy, tutaj też można dorzucić terrorystów i zdeterminowanych szabrowników. Jeśli ktokolwiek — prócz strażaków — trafi na żołnierzy, może liczyć na kulę w łeb, niestety. Dla wojska zachowanie tajemnicy jest sprawą priorytetową.

Co do częstotliwości napotykania strażaków, żołnierzy i tak dalej, to szabrowników BG mogą napotkać praktycznie w dowolnej chwili — jeśli MG uzna, że gracze się nudzą, może użyć ich do ożywienia sesji. Stanowią oni większy problem, niż się początkowo wydaje; są wprawdzie kiepsko uzbrojeni, ale BG muszą

poradzić sobie z problemem po cichu, ponieważ strzały lub kotłowanina z pewnością zwrócą uwagę albo obserwatorów ze sterowca, albo i patrolu wojskowych.

Na patrol BG mogą nadziać się w zasadzie wszędzie — jest to czysta ruletka, więc MG może określić szansę wykonując rzut procentowy. Możliwość natrafienia na samych wojskowych MG powinien ustalić samodzielnie, pamiętając, że najwięcej ich będzie się znajdować w pobliżu rozbitej ciężarówki — w końcu przewożony nią towar nie mógł uciec daleko. Jak na razie poszukiwania prowadzone są dość planowo, to jest żołnierze sprawdzają zakamarki w okolicy ciężarówki, stopniowo się od niej oddalając. Po pewnym czasie od rozpoczęcia poszukiwań zdesperowani żołnierze zaczęli przeczesywać teren zamknięty blok po bloku — wtedy oczywiście trafić na nich będzie o wiele łatwiej.

Terroryści nigdzie nie łążą, siedzą zabunkrowani w swojej kryjówce, przypominającej lokal operacyjny BG i czekają na żołnierzy, aby móc zginać z imieniem Allaha (albo dowolnym innym) na ustach. Jeśli napatoczą się na nich BG — mają straszny problem.

Jeżeli BG szukają artefaktu Obcych, to moment natrafienia na Ruch Oporu — oraz decyzja, czy postacie w ogóle nań natrafią — zależy od MG. Żołnierzy Ruchu Oporu jest na terenie prawdopodobnie nie więcej niż dziewięciu, więc próba ustalenia procentowej szansy trafienia na nich mija się z celem. Ruch Oporu planuje artefakt Obcych odnaleźć i zniszczyć lub przekazać Działowi Studiów i Analiz, w swoich poszukiwaniach kierując się „przeczuciami” jednego z członków oddziału, który jest latentnym (niewyszkolonym) psionikiem. Oczywiście, gdyby oddziałek Ruchu Oporu miał w pełni sprawnego psionika, znaleźliby artefakt pierwsi...

Cenzorów natomiast na terenie zamkniętym nie ma wcale. Są tam za to — w dużej ilości — drony Cenzury. Pełnią one dokładnie tę samą funkcję, co drona należąca do BG, tyle że są miniaturowe (wielkości i kształtu automatycznego ołówka), przypominają różne rzeczy, ale raczej nie dronę, i bardzo, bardzo trudno je zauważyć. Na tyle trudne, że MG powinien sam ustalić, czy BG taką zobaczą. Ewentualnie zobaczenie nanodrony Cenzury może wystąpić jako rodzaj „nagrody” za krytyczny sukces jakiegoś testu *Spostrzegawczości*. Cenzorów nie ma na ulicach, bo planują zadziałać z chirurgiczną precyzją — na podstawie informacji z nanodron namierzyć grupę, której uda się odnaleźć artefakt i odebrać go jej. Zacierając po sobie wszystkie ślady, rzecz jasna.

1.12.2 Co się naprawdę stało?

Najwyższa pora wytłumaczyć MG, co w zasadzie stało się na nadstrefówce nad Natolinem w spokojną letnią noc tegoż dnia. Otóż przewożony przez wojsko ściśle tajny obiekt (w zależności od wersji: głowica jądrowa wieszona z Obwodu Kaliningradzkiego albo artefakt Obcych) miał zostać przejęty przez agentów pracodawcy BG. Byli na tyle mocni, żeby zaatakować wojskowy, zupełnie dobrze chroniony transport, jednak nie na tyle dobrzy, żeby wyjść z tego żywcem. Transport został zaatakowany na nadstrefówce — napastnikom udało się usunąć jeden z samochodów obstawy, zaś samą ciężarówkę zepchnąć z nadstrefówki. Mogli sobie na to pozwolić, świadomi, iż zawartość przetrwa upadek.

Kiedy próbowali wydobyć ładunek, czyli opisaną przez pracodawcę skrzynkę z ciężarówki, na widowni pojawiła się pospiesznie wezwana przez postrzelaną ochronę transportu odsiecz. Odsiecz przystąpiła do masakrowania napastników, jednak dwóm z nich udało się, mimo ran, zbiec ze skrzynką i ukryć się w mieszkaniu w pobliżu miejsca strzelaniny. Natychmiast po sterroryzowaniu właścicielki mieszkania i ochłonięciu odrobinę wysłali szyfrowanego emaila do pracodawcy, który to email dotarł z dużym opóźnieniem (patrz niżej). Kiedy wojskowi zorientowali się, że brakuje im ładunku, zawiadomili natychmiast policję, która zorganizowała blokadę okolicy i sfabrykowała historię o katastrofie cysterny z amoniakiem.

W tej chwili wojsko intensywnie szuka swojego brakującego gadżetu, napastnicy czekają na odsiecz ze strony pracodawcy, zaś BG tkwią w samym środku tej afery...

1.12.3 Ciężarówka

Wrak wozu leży, jak nietrudno się domyślić, pod nadstrefówką — wygląda to tak, jakby ciężarówka jadąc z dużą prędkością zjechała z pasa ruchu, sforsowała ekran przeciwhałasowy i barierkę, po czym spadła

na ulicę poniżej. Teraz wygląda raczej żałośnie. Dokładne przyjrzenie się jej szczątkom musi być dokonane z bliska — widok zasłaniają kłęby podejrzenie wyglądającej mgły, która sięga kręcącym się w okolicy strażakom przynajmniej do pasa, a czasem i wyżej. Mgła bierze się z suchego lodu i generatorów dymu, jak już pisaliśmy wcześniej, jednak BG raczej tego nie wiedzą. Kiedy postacie dokładnie przyjrzą się samemu wrakowi i bezpośredniej okolicy (i pomyślnie przejdą Trudny test *Spostrzegawczości*), zauważą dwie raczej interesujące rzeczy:

- nie wszystkie uszkodzenia cysterny zostały spowodowane upadkiem. Zbiornik nosi ślady otwierania jakimś dużym, nieprzyjaznym narzędziem w rodzaju hydraulicznego rozpieracza do blach, zaś kabina kierowcy upstrzona jest przestrzelinami.
- okolica nosi na sobie ślady strzelaniny — kilka jednoznacznie wyglądających dziur w znaku drogowym, przestrzelona szyba itp.

Teren jest dla postaci cokolwiek niebezpieczny, gdyż pełen ludzi. BG udający strażaków mogą okolice ciężarówki zwiedzać relatywnie spokojnie, jeśli będą sprawiać wrażenie, że zajmują się czymś konkretnym i ogólnie nie odstają za bardzo od tła. Jeśli MG życzy sobie dokonać jakiegoś testu, powinien przetestować *Inteligencję* postaci. Udany Przeciętny test oznacza że postacie sprawiają ogólnie dobre wrażenie. Jeśli test zostanie spalony, ktoś — najpewniej dowódca akcji — zainteresuje się, dlaczego postacie stoją jak kołki i nie przykładają się do Wielkiego Wspólnego Wysiłku, podejdzie i zacznie zadawać niewygodne pytania typu „z jakiej są jednostki”. Jeśli postacie chcą wypłatać się z niewyraźnej sytuacji bez zwracania na siebie jeszcze większej uwagi, muszą zdać Przeciętny test umiejętności *Manipulacja*.

1.12.4 Parking sprzętu wojskowego

Za miejsce garażowania sprzętu wojskowego służy kilkanaście metrów ulicy, przykryte od góry programowalną płachtą maskującą, ustawioną tak, że dla obserwatora powyżej jawi się jako zupełnie normalny fragment ulicy z zaparkowanym na niej samochodem. Nie jest to czapka-niewidka, naturalnie; wprawne oko dostrzeże na niej szereg szczegółów demaskujących ją jako kamuflaż (Dość Trudny test umiejętności *Systemy obserwacji* lub *Spostrzegawczości*). Pod płachtą stoją dwa transportery opancerzone, czarna orka transportowa, kilka dron bojowych i kilkunastu żołnierzy. Pod płachtą znajduje się także dowództwo naziemnej części akcji — mieści się w jednym z transporterów.

Jeśli postacie dotarły aż tutaj, będą potrzebować kupy szczęścia, żeby wydostać się stąd niezauważonymi, jako że żołnierze wokół parkingu dokładają wszelkich starań, żeby zauważyć w porę nieproszonych gości (należy przetestować *Spostrzegawczość* żołnierzy — jeśli rzut chociaż jednego wojaka był wyższy niż rzut na *Skradanie się* postaci, BG zostali zauważeni).

1.13 Gdzie jest ta cholerna skrzynka?

Pytanie za sześćdziesiąt cztery tysiące punktów...

Skrzynka znajduje się w bloku w pobliżu wraku ciężarówki, w jednym z mieszkań. Znalazła się tam po strzelaninie z ochroną, podczas której, jak wiemy, część napastników ulotniła się i zaszyła w najbliższą znaną dziurę. W mieszkaniu razem ze skrzynką znajduje się dwóch ocalałych członków grupy szturmowej oraz właścicielka mieszkania, bardzo przerażona kobieta w średnim wieku, która popełniła ten błąd, że nie zamknęła drzwi na noc. Członkowie grupy szturmowej czekają na odsiecz, której spodziewają się ze strony powiadomionego emailami pracodawcy. Zastanawiają się intensywnie, czy przypadkiem najpierw nie znajdzie ich wojsko.

Email dotarł do adresata z dużym, kilkugodzinnym opóźnieniem (z uwagi na konieczność zaszyfrowania i przesłania go przez kilka serwerów pocztowych), kiedy BG zostali już wynajęci i dostali się na teren strefy zamkniętej. Resztki grupy szturmowej zawiadamiają w nim o sytuacji, informują, gdzie się znajdują i proszą

o pomoc. Pracodawca przekaze BG te informacje, oczywiście, w końcu są one raczej ważne dla powodzenia akcji. Kiedy dokładnie to zrobi, zależy od MG — telefon z zamiarami może posłużyć jako rozwiązanie dla beznadziejnie zagubionej drużyny. Będzie to wyglądać nieco sztucznie, ale trudno. Najlepiej przekazać graczom kluczowe informacje, kiedy zaczną już powoli tracić nadzieję na odnalezienie skrzynki. Co do sposobu, może być raczej dowolny — idealną dla MG sytuacją jest taka, w której BG korzystają z wsparcia drony zwiadowczej pracodawcy: wtedy dokładne koordynaty skrzynki mogą zostać przekazane jako efekt patrolowania okolicy z powietrza. Gracze mający symulacjonistyczne zacięcie i choć połowę mózgu zaczną podejrzewać szwindel — w końcu prawdopodobieństwo trafienia na skrzynkę ot tak, przy rutynowym zaglądaniu kamerami do okien jest malutkie. . . Jeśli jednak BG nie korzystają ze wsparcia powietrznego ze strony pracodawcy, MG nie ma innej możliwości niż "głos Boga", czyli proste „skrzynka jest tu i tu”. Pracodawca nie będzie chciał udzielić BG więcej informacji, gdyż liczy na rozwalenie przez nich resztek grupy szturmowej. Jeśli gracze nie są zbyt chętni do strzelania, załatwi to samodzielnie.

Jeżeli MG z jakiegoś powodu postanowi nie przekazywać postaciom uaktualnionych informacji od pracodawcy, będą musiały znaleźć skrzynkę same. Problem polega na tym, że nie bardzo mają jak natrafić na jej ślad. . .

Obejście okolicy rozbitej ciężarówki w promieniu jakichś dwustu metrów (i zdanie Przeciętnego testu *Spostrzegawczości*) pozwoli im trafić na miejsce ostatniej potyczki napastników z wojskiem. Miejsce potyczki jest zdecydowanie aromantyczne (i aromatyczne) — napastnicy zabarykadowali się w osiedlowym śmietniku, malutkim ceglanym budyneczku stojącym w pobliżu jednego z bloków. Budyneczek wygląda jak sito — parę tysięcy wystrzelonych przez żołnierzy pocisków znakomicie poprawiło wentylację śmietnika, ze szkodą dla ukrywających się w środku. Walka była zażarta, choć niezbyt długa; z oględzin śladów można wywnioskować (po udanym Przeciętnym teście *Taktyki*), że broniący się w śmietniku osłaniali jedną lub dwie osoby, które wybiły dziurę w ścianie zasłoniętej przed wzrokiem i ostrzałem żołnierzy i uciekły. Doczesne szczątki osłaniających dalej leżą w śmietniku, razem ze sprzętem: na podłodze rozciągnięte są trzy ciała ubrane w czarne kombinezony z dużą ilością kieszeni, czarne kamizelki kuloodporne, czarne kominiarki i tym podobne elementy garderoby. Zwłoki mają przy sobie różne przedmioty osobiste (i nic, co pozwoliłoby na identyfikację), dwa pistolety maszynowe Iskra z tłumikami i P23PC, także z tłumikiem. Amunicji do broni jest mało — załadowane magazynki są prawie puste, zaś przy ciałach jest tylko po jednym zapasowym.

Niestety, kierunku ucieczki tych, którzy się ze śmietnika wydostali, ustalić się nie da: zwiali do najbliższego budynku, piwnicami przeszli do sąsiedniego, wyszli na drugą stronę ulicy i ukryli się w bloku 50 m dalej, ale śladów nie zostawili. Jeśli gracze nalegają na rzucenie sobie czymś, można im pozwolić — ślady ucieczki zostają odnalezione po zdaniu Prawie Niemożliwego testu *Spostrzegawczości*. Trudność testu można obniżyć, jeśli gracze mówią dokładnie i sensownie, za jakimi to śladami się rozglądają: śmiecie wywleczone na podszewkach ze śmietnika, krople krwi — każda tego rodzaju propozycja może, choć nie musi, obniżyć trudność testu o kilka punktów. MG musi sam zdecydować, czy woli zezwolić postaciom zobaczyć ślady, czy też poratuje ich jednak telefonem od pracodawcy. Prawda jest taka, że bez odrobinki pomocy ze strony MG postaci są w kropce.

Chyba że wymyślą coś ekstraordynaryjnie odkrywczego, oczywiście.

1.14 Nareszcie!

BG po trudach i udrękach docierają do mieszkania, w którym wedle dobrze poinformowanych źródeł znajduje się poszukiwana przez nich skrzynka. Nie wiedzą, oczywiście, że pilnuje jej dwóch bardzo zmęczonych, nawalonych po same uszy narkotykami bojowymi, przestraszonych gości. Goście tylko czekają na najmniejszy szmer po drugiej stronie drzwi, żeby otworzyć ogień; spodziewają się, że odsiecz wysłana im przez pracodawcę zastuka i zidentyfikuje się w jakiś sposób jako odsiecz przysłana przez pracodawcę.

Oczywiście BG o tym nie wiedzą i pukanie oraz przedstawianie się jest zapewne ostatnią rzeczą, jaka im przyjdzie do głowy. Jeśli zatem spróbują otworzyć drzwi po cichutku i naprawdę ostrożnie, prawdopodobnie im się uda (Przeciętny test na *Systemy zabezpieczeń* — standardowe zamki w blokach nie są przesadnie

ambitne). Po powolnym i bezszmerowym otwarciu drzwi znajdą się oko w oko z dwiema lufami pistoletów maszynowych trzymanyh przez dwie postacie ubrane na czarno.

Z tego miejsca sytuacja może rozwinąć się na kilka sposobów.

- Goście w mieszkaniu nie zdadzą łatwego testu na *Samokontrolę* i otworzą ogień. Mogą sobie na to pozwolić, bo ich pistolety wyposażone są w tłumiki, więc nie ściągną sobie wojska na głowę. Zapomnieli, oczywiście, że ich przeciwnicy tłumików nie mają, ale są w stresie i nie bardzo już kojarzą, co się z nimi dzieje.
- Postacie graczy wykonają dowolny gwałtowny ruch — goście w mieszkaniu otworzą wtedy ogień.
- BG zastygną w bezruchu i będą patrzeć baranim wzrokiem na gości w mieszkaniu. Tamci prawdopodobnie powstrzymają się od otwarcia ognia, zaproszą postaci do środka i rozpoczną próby zidentyfikowania. Jeśli dojdą do wniosku, że postacie to zwykli szabrownicy, prawdopodobnie zechcą je wysłać do Krainy Wiecznych Łowów. Jeśli BG wyglądają jak strażacy, co może się zdarzyć, zechcą wziąć ich jako dodatkowych załadowców. Próby zidentyfikowania będą polegać na wypytywaniu, kim są i co tu robią. Jeśli postacie określą, że są zainteresowane skrzynką — która stoi w pokoju, ustawiona tak, żeby nie dostać przypadkowym pociskiem wystrzelonym przez drzwi albo rykoszetem — możliwe jest, że BG i właściciele skrzynki dojdą do porozumienia i postanowią wydostać się ze strefy wspólnie.

Tak czy owak zakładamy, że BG jakoś sobie z problemem poradzili i mają skrzynkę pod kontrolą. Skrzynka wygląda dokładnie tak, jak na zdjęciu, tyle że jest odrobinę poobijana — widać po niej ciężkie przejścia dzisiejszej nocy. Próba podniesienia jej będzie dla postaci zaskoczeniem; pierwszy podnoszący prawdopodobnie stęknie i spojrzy na skrzynkę z szacunkiem, gdyż waży ona około dwustu kilogramów.

Teraz przed postaciami staje kolejny problem...

1.15 Jak się stąd wydostać w jednym kawałku?

O ile dostać się na teren zamknięty było niełatwo, o tyle opuścić go, do tego z nieporęcznym ładunkiem, jest jeszcze trudniej. Bynajmniej nie uważamy, że MG powinien coś graczom narzucać, ale wszystko wskazuje na to, że jedyny sensowny i mający szanse powodzenia sposób na wydostanie się ze strefy to przebieranka. Jeśli BG nie wpadli na ten ułatwiający życie pomysł wcześniej, teraz jest najwyższa pora, żeby go rozważyli. Próby wydostania się „na Tarzana” czy po prostu piechotą nie mają szans powodzenia — linka przenośnej wyciągarki nie utrzyma ważącej około dwustu kilogramów skrzynki, zaś przemykanie się z nią po ulicach prawie na pewno oznacza wpadnięcie w czułe ręce wojska. Jeśli BG są dumnymi (tymczasowymi) posiadaczami wozu strażackiego, mogą z terenu zakazanego wyjechać z pieśnią na ustach, nie zatrzymywani przez nikogo.

1.16 Wielki finał

1.16.1 Uff — zakończenie typu „nikt nic nie wie”

... Czyli postacie wydostały się ze swoim cennym łupem na zewnątrz. Czy to już wszystko?

To zależy. Jeśli MG prowadzi wersję z Cenzurą, właśnie w tym momencie wykonają oni swój ruch. Należy w tym momencie wykonać rzut na *Samokontrolę* każdej z postaci. Postacie, które nie zdały testu na poziomie Dość Trudnym, nie zauważają nic szczególnego.

Jest dzień, gorąca niedziela 23 lipca. Postacie siedzą sobie spokojnie w samochodzie i słuchają radia, w którym dają newsy o zakończonej akcji usuwania wycieku amoniaku z rozbitej cysterny na terenie strefy Mokotów. Przejście pomiędzy opisem sobotniej nocy i nocnej pracy oraz opisem niedzielnej, leniwego poranka powinno być ostre i niespodziewane, tak ostre, jak się tylko da. Gracze będą prawdopodobnie

zdezorientowani i lekko szokowani — i dobrze. MG powinien przez kilka minut prowadzić narrację tak, jakby nagle zapomniał o przygodzie ze skrzynką. Kiedy gracze solidnie się zirytują, może powiedzieć im, że to jest to, co widzą i wiedzą ich postaci. Z tym, że czują jeszcze lekką dezorientację, lekkie poczucie bycia „nie na miejscu”, nie wiadomo czemu. Poczucie zanikające zresztą z każdą upływającą chwilą. Z pamięci postaci wyparowała nagle wiedza o ich uczestnictwie w wydarzeniach na Mokotowie, wiedza o skrzynce, słowem — cała właśnie kończąca się przygoda. Nie to, żeby postaci miały dziury w pamięci — niejasno pamiętają wieczorną wyprawę do Strobe, zaś odczuwany przez wszystkich ból głowy i światłowstręt nasuwa myśl o bardzo ostrym imprezowaniu. Taak, to musi być to. . .

Tym optymistycznym akcentem kończy się przygoda. Jeśli gracze są w szoku — znakomicie.

Natomiast każda postać, która zdała ten test na poziomie Dość Trudnym, wie sporo więcej od innych. Po opisanu wszystkim leniwej niedzieli należy zabrać na bok gracza prowadzącego postać, która zdała test i opisać jej to, co naprawdę stało się w sobotę nad ranem po wywiezieniu skrzynki poza strefę zamkniętą.

Agenci Cenzury pojawili się w najmniej wygodnym dla postaci momencie, na przykład wtedy, kiedy rozbiierały się ze strażackiego ekwipunku i przenosiły skrzynkę z jednego samochodu do drugiego. Dwóch wysokich, smutnych mężczyzn w czarnych garniturach wyszło po prostu z najbliższego cienia albo zza pobliskiego rogu, a jednocześnie cały zaułek, w którym stały obydwa samochody, zalało migoczące, bladoniebieskie światło, jak gdyby ogromny stroboskop włączył się nagle bezpośrednio nad ulicą. (Postać zapewne zechce coś zrobić, krzyknąć, uciec czy cokolwiek innego — zorientuje się że nie może się ruszyć ani nic powiedzieć.)

W rwanym tempie, jak to w migoczącym świetle, faceci w czarnych garniturach podeszli do skrzynki, podnieśli ją za uchwyty i wstawili do dużego czarnego sedana, który podjechał tymczasem na miejsce. Inni faceci w garniturach zebrali ekwipunek strażacki, usunęli wóz straży i generalnie pozacierali ślady. Jeszcze inni podeszli kolejno do postaci, zaaplikowali im jakieś zastrzyki i ponieśli w stronę ich własnego samochodu. Tyle zdąży zobaczyć „szczęśliwa” postać, zanim sama nie dostanie zastrzyku i nie straci wizji. Następna rzecz, którą widzi, to wnętrze samochodu Blacharza w niedzielę rano. W odróżnieniu od reszty postaci pamięta jednak, co się stało. . .

1.16.2 Uff — zakończenie typu „prawie się udało”

Jeżeli MG nie wprowadził Cenzury lub zakończenie powyższe niezbyt mu się podoba, może użyć Ruchu Oporu.

Postacie, wywiózłszy skrzynkę z terenu zamkniętego, przeładowują ją do swojego pojazdu i kierują się w stronę strefy Ochota. Jeśli Blacharzowi (albo dowolnej innej postaci, która deklaruje rozglądanie się w poszukiwaniu śledzących) uda się Trudny test na *Spostrzegawczość*, zauważy jadący za nimi samochód. Jeśli Blacharz wykonywał jakieś raptowne manewry, trudność zauważenia śledzących spada do Przeciętnej. W samochodzie siedzi kilku gości — bliżej nic powiedzieć się nie da, z uwagi na przyciemnione szyby w wozie. Jeśli załoga drugiego wozu zorientuje się, że została zauważona, doda gazu i spróbuje zablokować drogę pojazdowi BG. Należy przetestować umiejętność *Prowadzenie samochodu* dla Blacharza (który zapewne prowadzi) i drugiego kierowcy. Ten, któremu udało się wyrzucić więcej, przeprowadza swój zamiar — tj. drugi kierowca blokuje wóz BG, zaś Blacharz zapewne oddala się od przeciwnika, taranuje lub cokolwiek wymyśli prowadzący go gracz.

Jeśli BG zostali zatrzymani, z wozu wyskakuje dwóch gości w pancerzach i z największymi karabinami, jakie postacie widziały w życiu, którzy mierzą w samochód BG i żądają oddania skrzynki. Blefują, oczywiście; zależy im na odebraniu skrzynki w dobrym stanie, zatem jeśli postacie postanowią schować głowy, wrzucić wsteczny i po prostu zacząć wiać, nie zaczną strzelać. Zaklną tylko siarczyście, wskoczą do wozu i zaczną gonić BG. Samochód można zgubić — wszystko to jest kwestią odpowiedniego opisu działań przez gracza prowadzącego Blacharza i odpowiednich rzutów na *Prowadzenie samochodu*. Jeśli goniących nie uda się strząsnąć, będą oni dążyć do zatrzymania wozu BG i zmuszenia ich do oddania skrzynki, strzelając, jeśli będzie to konieczne — jednak tylko jeśli będą mieli czysty strzał w jedną z postaci.

Jeżeli BG nie zauważyli śledzących ich ludzi, będą oni obserwować postacie aż do momentu przekazywania skrzynki i wtedy wykonają swój ruch, objawiając się z bronią gotową do strzału i żądając wydania skrzynki. Po odebraniu jej — postacie nie bardzo mają możliwość manewru — panowie z Ruchu Oporu z zimną krwią zabijają „pracodawcę”, który rozmawiał z postaciami, przeszukają jego ciało dokładnie i wycofują się na z góry upatrzone pozycje. Co zabawne, zostawiając złoto i inne cenne przedmioty. . .

1.16.3 Uff — zakończenie relatywnie normalne

Jeśli postacie zmyliły pogonie, przemyciły jakoś (na przykład przez dziurę w ogrodzeniu — patrz "Warszawa") skrzynkę na teren strefy Ochota i skontaktowały się z pracodawcą, gratuluje on grupie udanej akcji i umawia się na przekazanie skrzynki i złota. Spotkanie ma się odbyć o 20.00 w sobotę, na terenie miasteczka uniwersyteckiego przed Domem Studenckim "H" (w którym mieszkają przede wszystkim studenci Wydziału Fizyki, jeśli któremuś z BG będzie się chciało sprawdzać i zda Łatwy test *Używania komputera*).

O umówionej godzinie „pracodawca” jest przed wydziałem — spaceruje nerwowo przed wejściem rozglądając się, ubrany dokładnie tak samo, jak poprzednim razem. Postacie przywita serdecznie i poprosi o przekazanie skrzynki. Nie zgodzi się na żadne wycieczki; jeśli BG stwierdzą, że skrzynka jest gdzie indziej, poprosi o przywiezienie jej na miejsce. Pieniądze ma przy sobie, poproszony okaże je BG. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, odbierze od postaci swoją skrzynkę, wyda im ich ciężko zarobione pieniądze i już. Koniec przygody, gracze mogą poklepać się po plecach i pogratulować sobie kawału dobrej roboty.

Jeśli któraś z postaci ma przy sobie włączony wojskowy pakiet komunikacyjny, pakiet wykrywa dwie interesujące rzeczy:

- odbicie laserowej wiązki komunikacyjnej. Udany Przeciętny test *Systemów obserwacji* ujawni, że celem wiązki jest prawdopodobnie „pracodawca” postaci, zaś źródło znajduje się gdzieś w górze, nie wiadomo dokładnie gdzie. Wiązka to — jak poprzednio — łączy między „pracodawcą” a pracodawcą, zaś nadawana jest z krążącej nad miejscem spotkania drony, która zapewnia też pracodawcy obraz przekazania skrzynki w czasie rzeczywistym. Tym samym pracodawca ma na taśmie dowód (marny, ale zawsze), że postacie były ubabrane w akcję kradzieży ściśle tajnego wojskowego urzędnika. Jeśli MG zechce prowadzić jeszcze jakieś przygody tym postaciom, pracodawca będzie miał na nich bardzo mocnego haka, którego może użyć do „nakłaniania” niechętnych do współpracy członków drużyny. Jeśli postacie skorzystały z oferty wsparcia powietrznego podczas akcji, to są całkowicie utopione, bo pracodawca ma także pięknie sfilmowaną z powietrza całą działalność drużyny.
- emisję wojskowego radaru milimetrowego. Przenośną wersję tegoż radaru ma na wyposażeniu snajper, obserwujący wymianę towaru przez lunetkę karabinu z dość dużej odległości. Snajper jest, jak nie trudno się domyślić, polisą ubezpieczeniową.

1.17 A co, jeśli drużyna czuje się sprytna?

. . . I postanawia zamieszać w przygodzie w sposób nieprzyjazny, nieinteligentny i ogólnie denerwujący? Oto kilka „genialnych pomysłów” i sposobów radzenia sobie z nimi.

- BG postanawiają oszukać pracodawcę i zgarnąć i skrzynkę, i pieniądze.

Moje gratulacje! Właśnie wygrali nagrodę Darwina. Zapewne będą chcieli dokonać tego jakże inteligentnego ruchu przy wymianie skrzynki na zapłatę. Prawdopodobnie zechcą zastrzelić lub sterroryzować „pracodawcę”, który oczywiście będzie protestował. Kiedy postacie zaczną oddalać się w siną dal swoim samochodem, ciesząc się z łatwo zarobionych pieniędzy, zacznie działać snajper z milimetrowym radarem i potężnym karabinem. Dzięki radarowi wie dokładnie, gdzie są postacie w samochodzie — biodegradowalny plastik, z którego zrobiona jest karoseria nie zatrzymuje fal radiowych. Ani potężnych pocisków karabinu snajperskiego.

- BG postanawiają „renegocjować umowę” i żądają więcej pieniędzy, niż zgodzili się przyjąć na początku.

Jeśli próbują żądań typu „chcemy stu tysięcy w złocie, albo nie zobaczysz skrzynki”, pracodawca się zgadza, pod warunkiem, że najpierw wystawią skrzynkę w widocznym miejscu, a potem wezmą torbę z pieniędzmi. Tyle że w torbie są nie pieniądze, a kilogram trotylu i mielonych gwoździ. BUUUM.

- BG postanawiają zastrzelić kilku żołnierzy i „zgarnąć ich super sprzęt”

MG powinien dać delikatnie do zrozumienia, że żołnierze są lepiej opancerzeni i uzbrojeni. Jeśli nie przekona to graczy, MG powinien poprowadzić walkę i dać postaciom zginąć. Najlepiej tak, żeby nie bardzo wiedzieli, co ich trafiło — co nie będzie trudne.

- BG postanawiają przebić się przez policyjną blokadę w drodze do strefy zamkniętej. Może się i przebiją. Tyle, że nie ujadą daleko na felgach, a policjanci powiadomią wojsko. . .

2 Dramatis personae

2.1 Bohaterowie Graczy

BG tworzą od jakiegoś czasu dość zgraną grupę podejmującą się nietypowych i nielegalnych zadań za nielegalne pieniądze. Szeroki wachlarz specjalności pozwala im na wykonywanie różnorodnych zleceń.

2.1.1 Marcin Krzywoń, pseudo "Żuber"

Fizyczny. Były najemnik, kilka lat wcześniej wrócił do kraju z Kotła Bałkańskiego. Postawny, silny mężczyzna nie pierwszej już młodości. Jego specjalnością jest obsługa ciężkiej broni należącej do grupy — to jest karabinu szturmowego AC 210. Potrafi także walczyć wręcz, zaś jego postura znakomicie pomaga mu w zastraszeniu niechętnych do współpracy.

Wzrost: około 190 cm.

Waga: około 110 kg.

Prezencja: Szpakowaty szatyn o ciemnobrązowych oczach. Ubiera się tak, aby nie rzucać się w oczy — ciężkie buty, dżinsy, obszerna bluza, wojskowa kurtka. Spokojny i metodyczny, przydzielone mu zadania wykonuje z minimalną ilością własnej inicjatywy — w razie potrzeby potrafi improwizować, choć bardzo tego nie lubi. Napatrzył się różnych rzeczy w Kotle Bałkańskim, gdzie spędził ostatnie kilka lat: teraz niewiele jest w stanie wyprowadzić go z równowagi.

Siła: 12

Samokontrola: 12

Zręczność: 12

Inteligencja: 11

Spostrzegawczość: 14

Siła Ciosu: k10+2

Punkty Zdrowia: głowa: 9, korpus: 24, każda z rąk: 12, każda z nóg: 18

Inicjatywa: 11+k10

Ważne umiejętności:

Broń krótka 14, *Karabiny szturmowe* 16, *Noże* 14, *Walka wręcz* 13, *Walka w zwarcu* 12, *Wspinaczka* 12, *Broń ciężka* 10, *Prowadzenie samochodu* 11, *Gestykulacja* 11, *Zastraszanie* 15, *Pierwsza pomoc* 11, *Ukrycie/Szukanie* 12, *Skradanie się* 13, *Systemy obserwacji* 10.

Sprzęt osobisty:

Scyzoryk armii szwajcarskiej, nóż bojowy (2k10+3), kurtka pancerna (14/3 PP, chroni korpus i ręce), ciężkie bucior, dwa opatrunki wojskowe, walkman, telefon komórkowy, pistolet P23PC, karta IB (na niej około 100 zł), równowartość 300 zł w złocie, wynajęty pokój na Mokotowie.

2.1.2 Magdalena Czerska, pseudo "Szpryca".

Wychowana na ulicy specjalistka od włożenia, gdzie nie trzeba. Potrafi otwierać zamki, omijać systemy alarmowe, przemykać się po kryjomu. Świetnie radzi sobie z nożem, kompetentna także w strzelaniu z pistoletu. Uzależniona od sydraliny i niepiśmienna.

Wzrost: około 160 cm

Waga: kobiety nie pyta się o takie rzeczy! W każdym razie jest szczupła.

Prezencja: Niewysoka, szczupła. Włosy farbowane w czerwono-zielono-niebieskie pasemka, oczy zielone. Ubiera się w dżinsy (raczej obcisłe), podkoszulki i prawie zawsze nosi skórzaną kurtkę. Na twarzy przeciwsłoneczne okulary, często maska przeciwpółowa — nie znosi smrodu spalin. Zachowanie Szprycy można określić krótko: żywe srebro. Nie jest w stanie długo usiedzieć w jednym miejscu — bezczynność ją denerwuje i nuży. Jeszcze żywsza i trudniejsza do opanowania robi się na sydralinie. Jest niemal niepiśmienna — napisy potrafi odczytać, sylabizując — drażni ją to, więc unika czytania. Szpryca jest przywiązana do używania sydraliny; jeśli znajdzie się w stresującej ją sytuacji, musi zdać Przeciętny test *Samokontroli* żeby się nie naszprycować.

W nawiasach statystyki Szprycy pod wpływem sydraliny.

Siła: 10 (14)

Samokontrola: 10 (7, plus praktycznie całkowita niewrażliwość na ból)

Zręczność: 13 (14)

Inteligencja: 12

Spostrzegawczość: 15 (17)

Siła Ciosu: k10 (2k10-1)

Punkty Zdrowia: głowa: 7, korpus: 20, każda z rąk: 10, każda z nóg: 15

Inicjatywa: 14+k10 (18+k10)

Ważne umiejętności:

Broń krótka 13 (14), *Noże* 16 (17), *Walka wręcz* 14 (15), *Walka w zwarcu* 14 (15), *Otwieranie zamków* 10, *Unieszkodliwianie systemów zabezpieczeń* 13, *Skradanie się* 15 (16), *Sobieradek* 11, *Wspinaczka* 15 (16).

Sprzęt osobisty:

Nóż bojowy (2k10 (3k10-1)), koszulka balistyczna (9/0 PP, chroni korpus), walkman, kilkanaście dysków z muzyką, pilnik do paznokci, kostka Rubika, opatrunek wojskowy jednorazowy, scyzoryk, maska przeciwpółowa, okulary przeciwsłoneczne, narzędzia włamywacza, pistolet policyjny P23PC, aerostrykawka i cztery dawki sydraliny, telefon komórkowy z interfejsem głosowym, karta IB (na niej 50 zł), równowartość 250 zł w srebrze, skłot (zasiedlone bezprawnie mieszkanie) na Ursynowie.

2.1.3 Czesław Zimny, pseudo "Blacharz".

Złota rączka, odpowiada za utrzymanie w doskonałym stanie sprzętu grupy — od narzędzi elektronicznych Szprycy po karabin Żubra. Znakomity kierowca, potrafi także obsługiwać sprzęt obserwacyjny. Fatalnie nieśmiały, większość interakcji ze światem załatwia poprzez Żubra, z którym znają się „od zawsze”.

Wzrost: około 170 cm.

Waga: około 80 kg.

Prezencja: Niezbyt wysoki, lekko grubawy jegomość o długich, skłębionych, tłustych włosach nieokreślonego koloru. Jest chorobliwie nieśmiały — jakikolwiek kontakt z ludźmi innymi niż dobrze mu znani wymaga zdania Przeciętnego testu *Samokontroli*. Jeśli test się nie powiedzie, Blacharz jąka się, krztusi i nie jest

w stanie sklecić sensownego zdania. Nawet w obecności dobrze znanych ludzi miewa napady nieśmiałości — zwykle wywołuje je Szpryca swoim niezwykle żywym zachowaniem. Ma jednak wrodzony talent do napraw i modyfikacji wszelkiego sprzętu.

Siła: 10

Samokontrola: 10

Zręczność: 11

Inteligencja: 13

Spostrzegawczość: 10

Siła Ciosu: k10

Punkty Zdrowia: głowa: 7, korpus: 20, każda z rąk: 10, każda z nóg: 15

Inicjatywa: 10+k10

Ważne umiejętności:

Broń krótka 10, *Prowadzenie samochodu* 14, *Pilotaż orki* 10, *Skradanie się* 12, *Majsterkowanie* 17, *Używanie komputera* 14, *Elektronika* 17, *Pierwsza pomoc* 14, *Naprawa pojazdów naziemnych* 17, *Systemy zabezpieczeń* 13, *Rusznikarstwo* 13, *Zdalne sterowanie dron* 12, *Systemy obserwacji* 16.

Sprzęt osobisty:

Ciężka kamizelka kuloodporna (20/8 PP, chroni korpus), kuloodporny hełm motocyklowy (14/12 PP, chroni głowę), paralizator elektryczny (2k10+5 Ogł.), komplet narzędzi elektronicznych (wielka, nieporęczna skrzynia), wojskowy zestaw komunikatorów i czujników, furgonetka z podrasowanym silnikiem, drona zwiadowcza, cztery opatrunki osobiste, buteleczka silnych środków przeciwbólowych, pastylki kofeinowe, rolka szerokiej taśmy samoprzylepnej, telefon komórkowy z szyfrowaniem rozmów, karta IB (na niej 150 zł), równowartość 800 zł w złocie, wynajęty garaż na Mokotowie (Blacharz także tam mieszka).

2.1.4 Sławomir Zagórny, pseudo "Jojo".

Mózg grupy, przywódca i planista. Spec od komputerów, sieci i zabezpieczeń. Znakomity taktyk, dobry strzelec i nałogowy palacz.

Wzrost: około 180 cm.

Waga: około 75 kg.

Prezencja: Szczupły, dosyć wysoki blondyn o intensywnie niebieskich, zimnych oczach. Ubiera się w wygodne ciuchy dobrych firm — dżinsy, sportowe buty, bluzy i kurtki. Na akcje zakłada na siebie czarny kombinizon z milionem kieszeni. Jego domeną jest planowanie akcji, zbieranie informacji w sieci, włamania w celu przejęcia danych. Daje sobie również radę z czysto fizyczną stroną swojej pracy. W zachowaniu jowialny, miły i pełen zrozumienia dla ludzi — naprawdę jest jednak racjonalnie i zimno myślącym dowódcą, czego nie ukrywa przed resztą grupy.

Siła: 10

Samokontrola: 12

Zręczność: 11

Inteligencja: 12

Spostrzegawczość: 12

Siła Ciosu: k10+1

Punkty Zdrowia: głowa: 7, korpus: 20, każda z rąk: 10, każda z nóg: 15

Inicjatywa: 13+k10

Ważne umiejętności:

Broń krótka 13, *Walka wręcz* 11, *Walka w zwarcu* 9, *Prowadzenie samochodu* 11, *Skradanie się* 14, *Gestykulacja* 12, *Manipulacja* 13, *Ukrycie/Szukanie* 13, *Używanie komputera* 17, *Taktyka* 10, *Elektronika* 8, *Informatyka* 10, *Dowodzenie* 12, *Pierwsza pomoc* 13, *Sobieradek* 10, *Systemy obserwacji* 11.

Sprzęt osobisty:

Pistolet policyjny P41P, nóż (k10+4), kamizelka kuloodporna ArmTech (19/6 PP, chroni korpus i ręce), paczka papierosów, zapalniczka, spodnie kuloodporne ArmTech (12/2 PP, chronią nogi), scyzoryk armii szwaj-

carskiej, łąrabol, telefon komórkowy z modemem i szyfrowaniem rozmów, kuloodporny kombinezon (10/2 PP, chroni całe ciało prócz głowy), dwa wojskowe opatrunki jednorazowe, gogle–wzmocniacz obrazu, maska przeciwgazowa, miniciągarka (przerobiona, ma 200m liny o wytrzymałości 150kg), karta IB (na niej 300 zł), równowartość 2000 zł w złocie i srebrze, mieszkanie na Ochocie.

2.2 NPC

2.2.1 „Pracodawca”

Młody mężczyzna przeciętnego wzrostu. Ubrany niezbyt oryginalnie, w taną, ciemną kurtkę, dżinsy i sportowe buty. Włosy ciemne, oczy schowane za goglami. Na twarzy maska przeciwpyłowa, na rękach cały czas rękawiczki wskutek rzekomej alergii na chemikalia. Sprawia wrażenie nerwowego i śpieszącego się gdzieś. Jego zadanie to przekazanie postaciom zadania i później odebranie od nich towaru.

Ważne umiejętności:

W zasadzie brak.

Sprzęt osobisty:

Telefon komórkowy, karta IB ("Krzysztof Parnicki" i zdjęcie), komunikator laserowy (jeśli postacie podniosą go po zabiciu gościa, usłyszą szum — a potem trzask zrywanego połączenia).

2.2.2 Bycze karki

Mogą posłużyć do nękania postaci albo jako bramkarze w Strobe. Zazwyczaj ubrani w sportowe ubranka i kurtki z syntetycznej skóry, bardzo krótko ostrzyżeni.

Samokontrola: 11

Punkty Zdrowia: głowa: 9, korpus: 24, każda z rąk: 12, każda z nóg: 18

Inicjatywa: 10+k10

Siła Ciosu: k10+2

Ważne umiejętności:

Pała 14, Walka wręcz 11.

Sprzęt osobisty:

Bejzbol (2k10+6), telefon komórkowy, karta IB, 50 zł w złocie.

2.2.3 Policjanci

Stoją na blokadach albo próbują złapać postacie.

Samokontrola: 10

Spostrzegawczość: 11

Punkty Zdrowia: głowa: 7, korpus: 20, każda z rąk: 10, każda z nóg: 15

Siła Ciosu: k10

Inicjatywa: 10+k10

Ważne umiejętności:

Broń krótka 12, Śrutówki 12, Procedury policyjne 10, Prowadzenie samochodu 12, Pierwsza pomoc 12.

Sprzęt osobisty:

Policyjna kamizelka kuloodporna (22/11 PP, chroni korpus), tonfa (2k10+3 Ogł.), pistolet policyjny P23PC, odznaka policyjna, radio, gaz pieprzowy, glinowóz.

2.2.4 Żołnierze

Jak wiadomo, kręcą się po ulicach zamkniętej strefy, chcąc znaleźć pewną skrzynkę. To są zwykli, zawodowi żołnierze. Pozostają w stałym kontakcie radiowym, koordynują swoje działania i działają zespołowo.

Jeśli wziąć pod uwagę ich sprawność, wyposażenie i sposób działania, lepiej będziei, jeśli BG nie będą z nimi zadzierać.

Samokontrola: 11

Spostrzegawczość: 12

Punkty Zdrowia: głowa: 8, korpus: 22, każda z rąk: 11, każda z nóg: 16

Siła Ciosu: k10+1

Inicjatywa: 12+k10

Ważne umiejętności:

Karabiny szturmowe 14, *Skradanie się* 12, *Ukrycie/Szukanie* 12, *Taktyka* 8, *Walka wręcz* 12, *Pierwsza pomoc* 12.

Sprzęt osobisty:

Pancerz szturmowy (30/20 PP, chroni całe ciało — pancerz pokryty jest programowalnym kamuflażem dającym w odpowiednich warunkach do +3 do umiejętności *Skradanie się*), hełm szturmowy (28/18 PP, chroni głowę — w hełm wbudowane jest radio, wzmacniacz obrazu, maska przeciwgazowa, chroniąca przed oślepieniem spolaryzowana szyba), karabin szturmowy AK 21, jednorazowy opatrunek.

2.2.5 Żołnierze JW 2687

Jedni z najlepszych żołnierzy w Wojsku Polskim. Także szukają skrzynki, w wersji z komplikacjami opcjonalnymi. Działają tak, jak normalni żołnierze — tyle że sprawniej, szybciej i bardziej zdecydowanie.

Samokontrola: 12

Spostrzegawczość: 13

Punkty Zdrowia: głowa: 8, korpus: 22, każda z rąk: 11, każda z nóg: 16

Siła Ciosu: k10+1

Inicjatywa: 13+k10

Ważne umiejętności:

Karabiny szturmowe 16, *Pistolety maszynowe* 16, *Skradanie się* 14, *Ukrycie/Szukanie* 14, *Taktyka* 10, *Walka wręcz: Combat* 14, *Walka w zwarcu: Combat* 10, *Noże* 14, *Systemy obserwacji* 15, *Pierwsza pomoc* 12.

Sprzęt osobisty:

Pancerz szturmowy, wersja zwiadu (jak pancerz wojskowy, ale ma wbudowany pakiet komunikatorów i czujników identyczny z zewnętrzną wersją), hełm szturmowy w wersji rozszerzonej (jak zwykły, ale ma dodane wejścia umożliwiające pracę z wbudowaną w pancerz dodatkową elektroniką oraz ruchome wysięgniki z kamerami i mikrofonami na końcach — tzw. „królicze uszy”), pistolet maszynowy Iskra z tłumikiem lub karabin szturmowy Wład z tłumikiem, autostrzykawka z sydnalą.

2.2.6 Niedobitki grupy szturmowej

Resztką grupy szturmowej, śmiertelnie zestresowana, naszprycowana po uszy sydnalą. Czekają na odsiecz od pracodawcy, ale spodziewają się też wojska. Ubrani w czarne kombinezony, kominiarki, kamizelki kuloodporne.

Wszystkie statystyki uwzględniają działanie sydnaliny.

Samokontrola: 7

Spostrzegawczość: 13

Punkty Zdrowia: głowa: 10, korpus: 28, każda z rąk: 14, każda z nóg: 21

Siła Ciosu: 2k10-1

Inicjatywa: 14+k10

Ważne umiejętności:

Broń krótka 15, *Walka wręcz* 14, *Noże* 15

Sprzęt osobisty:

Policyjna kamizelka kuloodporna (22/11 PP, chroni korpus), pistolet policyjny P23PC z tłumikiem, pistolet maszynowy Iskra z tłumikiem, zapasowe magazynki (po jednym), kombinezon, czapka terrorystka, opatrunek wojskowy.

2.2.7 Szabrownicy

Zwykłe kołki, które skażenia się nie boją, a nagle opustoszenie strefy chcą wykorzystać do szybkiego wzbogacenia się.

Samokontrola: 10

Spostrzegawczość: 10

Punkty Zdrowia: głowa: 7, korpus: 20, każda z rąk: 10, każda z nóg: 15

Siła Ciosu: k10

Inicjatywa: 10+k10

Ważne umiejętności:

Śrutówki 11

Sprzęt osobisty:

Śrutówka, worek z łupem.

2.2.8 Żołnierze Ruchu Oporu

Kolejni poszukiwacze skrzynki. Poruszają się w grupkach po trzech — na terenie zamkniętym może być takich trzyosobowych sekcji od jednej do trzech. Ubrani i uzbrojeni są rozmaicie, mają jednak kilka wspólnych cech — żaden z nich nie jest młodszy niż czterdzieści lat, a wszyscy są zawodowcami, jednymi z najlepszych żołnierzy świata. Można spokojnie przyjąć, że w sekcji znajduje się przynajmniej jeden cybernetycznie wspomagany żołnierz. Zaleca się, żeby przeciwko BG wystawić najwyżej jedną sekcję Ruchu Oporu — więcej eks-żołnierzy ED ich po prostu roznieście.

W nawiasach statystyki Opornika wspomaganego cybernetycznie.

Samokontrola: 14 (14, nie czuje bólu)

Spostrzegawczość: 14 (16)

Punkty Zdrowia: głowa: 8, korpus: 22, każda z rąk: 11, każda z nóg: 16

Siła Ciosu: k10+1 (2k10)

Inicjatywa: 14+k10 (20+2k10)

Ważne umiejętności:

Karabiny szturmowe 18, *Karabiny energetyczne* 16, *Broń krótka* 17, *Miecze/Pałki* 16, *Brzytwodysk* 16, *Skradanie się* 19, *Ukrycie/Szukanie* 18, *Unieszkodliwianie systemów zabezpieczeń* 16, *Walka wręcz: Combat* 19, *Walka w zwarcu: Combat* 17, *Pierwsza pomoc* 13, *Systemy obserwacji* 17.

Sprzęt osobisty:

Pancerz skorupowy (21/17 PP, chroni całe ciało prócz głowy), hełm skorupowy (21/17 PP, chroni głowę — wbudowane radio i wzmacniacz obrazu), karabin szturmowy M75 BUMP, opatrunek jednorazowy, kapsułka z porcją Złotego Strzału (szybka, błoga śmierć — dla beznadziejnie rannych i pojmanych), brzytwodysk (tylko niektórzy żołnierze — brzytwodysk jest przykładem broni, do której ma dostęp Ruch Oporu), puszką AeroTermitu, zapalniczka.

2.2.9 Cenzorzy

Cenzorzy? Jacy Cenzorzy? Proszę spojrzeć w to światelko...

2.2.10 Snajper z samego końca przygody

Strzelec wyborowy, zainstalowany przez pracodawcę w pobliżu miejsca spotkania. Obserwuje całą wymianę towaru przez lunetkę karabinu, w razie potrzeby strzela.

Spostrzegawczość: 12

Inicjatywa: 12+k10

Ważne umiejętności:

Karabiny snajperskie 18, Systemy obserwacji 12

Sprzęt osobisty:

Karabin SWT, skaner PDL-5

3 Opis nieoczywistego sprzętu

Maska przeciwpyłowa – powszechnie dostępna i stosowana, prosta maska, zasłaniająca nos i usta. Nieco poprawia jakość powietrza, zatrzymując pyły i smog.

Maska przeciwgazowa – wojskowa maska przeciwgazowa z demobilu, stary typ. Skuteczna przeciw smogowi, smrodowi, spalinom. Zatrzymuje (w 80%) gazy toksyczne, jak również gaz łzawiący. Dostępna w wersji „chomik”. Czasami można trafić na maski typu „słoń” — naprawdę stary typ maski przeciwgazowej, nadający się tylko do powieszenia na ścianie z uwagi na zużycie gumy.

Wzmocniacz obrazu – najwykleszy noktowizor, umożliwiający dobre widzenie dzięki wzmocnieniu światła w otoczeniu. Dostępny w wielu formach, rozmiarach i modelach — od zabytkowych radzieckich modeli ręcznych po nowoczesne gogle noktowizyjne.

Miniwciągarka – urządzenie zawierające w sobie szpulę z 50m liny (wytrzymałość 100kg), wciągarkę (jest w stanie podnieść 100kg z szybkością ok. 0.5m/s) oraz urządzenie miotające, które wyrzuci kotwiczkę i linę do 50m pionowo w górę. Całość ma ukrywalność P i wyposażone jest w uchwyt i solidny karabińczyk, którym można sobie przypiąć wciągarkę do pasa. Kotwiczkę można odczepić zdalnie, tj. wciskając przycisk na wciągarence. Wciągarka nadaje się też do bezpiecznego zjazdu.

Aerostrykawka – strzykawka ciśnieniowa. Służy do bezbolesnego pobierania krwi i aplikowania leków. Nie używa igły.

Radar PDL-5 – milimetrowy radar Dopplera, będący w stanie wykryć ruch człowieka na odległość do 200 metrów, nawet tylko na podstawie ruchów przy oddychaniu. Radar milimetrowy przenika większość stosowanych w budownictwie materiałów, to jest polimery, cegłę itp. Urządzenie wielkości dużego słoika kawy, zwykle montowane na lub w pobliżu broni i podłączane do celownika optycznego.

Wojskowy Zestaw Komunikatorów – plecakowy zestaw zintegrowanych sensorów grawitacyjnych, sonicznych (od ultra- do infradźwięków), radaru mikrofalowego i lidar połączone z anteną komunikacji satelitarnej, superprecyzyjnym systemem GPS i nawigacji inercyjnej, systemem łączności laserowej i maserowej oraz radiem cyfrowym. Zwykle przenoszony przez zastępcę dowódcy będącego jednocześnie specjalistą ds. łączności i operatorem sensorów. Wersja będąca w posiadaniu grupy jest cokolwiek okrojona — nie ma nadajnika satelitarnego i czujników grawitacyjnych. Powoduje to, że jest rozmiarów niedużego plecaka.

Wearable computer (pot. „terabol”) — komputer do noszenia na sobie. Poszczególne moduły zostały pozamykane w odpornych pudełkach i wszyte w wygodną i lekką kamizelkę, umożliwiającą narzucenie komputera na siebie i korzystanie z niego praktycznie non-stop. Łerabol korzysta ze specjalnego okularowego rzutnika, wyświetlającego dane wprost na siatkówce posiadacza. Klawiaturę zastępuje

wielofunkcyjny manipulator, będący skrzyżowaniem klawiatury akordowej i myszy. Prócz tego łerabole mają standardowe urządzenia wejścia/wyjścia, co umożliwia korzystanie z normalnych dysków i kaset pamięci. Większość posiadaczy podłącza do łerabola modem komórkowy, co zapewnia im połączenie z siecią dwadzieścia cztery godziny na dobę.

Drona zwiadowcza – składany samolotik o rozpiętości skrzydeł około trzech metrów. Zdalnie sterowany, napędzany cichym elektrycznym silnikiem, wyposażony w baterię kamer — także termograficznych i ze wzmacniaczami obrazu. Szybkość maksymalna około 70 km/h, pułap maksymalny około 750 metrów. Paliwa (w komórce paliwowej) wystarcza na osiem godzin spokojnego, niezbyt szybkiego lotu.

Brzytwodysk – broń wykonana przy użyciu technologii Obcych. Dysk o średnicy 30 cm, z uchwytem w środku (lekko niedopasowanym do ludzkiej dłoni) i ostrą jak brzytwa krawędzią. Użytkownik jest w stanie zaprogramować tor lotu dysku przed jego wyrzuceniem, wprowadzając odpowiednią sekwencję przy pomocy klawiszy w uchwycie. Dysk może zrobić do czterech zakrętów, umożliwiając użytkownikowi zaprogramowanie powrotu dysku i złapanie go.

Dysk ma podstawowy zasięg (patrz [mechanika.pdf](#)) równy 20 m, zadaje 3k10+10 obrażeń, przed którymi pancerz chroni tylko połowicznie. Skuteczna obsługa dysku wymaga zdania testu umiejętności *Brzytwodysk*: rzucenie dysku lub zaprogramowanie jego trasy wymaga rzutu o poziomie trudności zależnym od odległości od celu lub skomplikowania trasy, złapanie powracającego dysku wymaga zdania Trudnego testu.

AeroTermit – bomba paliwowo-powietrzna w sprayu. Naciśnięcie kapturka na pojemniku rozpyla mleczno-białą zawiesinę, która unosi się w powietrzu przez kilka minut, potem zaczyna powoli opadać. Podpalenie tejże (pocisk zapalający, iskra, zapalniczka) powoduje, że chmura zajmuje się białym, bardzo gorącym (około trzech tysięcy stopni — stąd nazwa) płomieniem. Przydatne do niszczenia śladów bytności Ruchu Oporu. Puszka sprayu wystarcza na zapalenie zawiesinę około czterdziestu metrów sześciennych (średniej wielkości pokój).

Pastyłki kofeinowe – kawa w pigułce. Połknięcie jednej pastylki ma mniej więcej taki efekt jak wypicie filiżanki mocnej kawy.

Sydralina – ampułka z roztworem soli fizjologicznych, w którym pływają niewidoczne dla oka mikrokapsułki z syntetyczną adrenaliną. Po wstrzyknięciu kapsułki krążą w krwioobiegu i z czasem, stopniowo uwalniają substancję. Dzięki temu człowiek może być pod wpływem środka przez dłuższy czas, a nie przez najwyżej kilkadziesiąt sekund.

Dawka jest przygotowana dla przeciętnego człowieka o wadze 80 kg: dramatycznie zwiększa *Siłę*, *Refleks* i *Zręczność*, obniża *Samokontrolę*, czyniąc bardziej podatnym na np. panikę i powoduje stan gotowości, czujności, wielkiego napięcia (niemożliwe jest np. zaśnięcie na warcie). Zwiększa także odporność na obrażenia — postać może walczyć bez nóg, z rozprutymi wnętrznościami itd. dopóki nie zwali jej z nóg utrata krwi. Jednocześnie z ustaniem działania środka stosujemy zwyczajne reguły utraty przytomności i śmierci w wyniku obrażeń — zwykle tak poraniona postać umiera jak ścięta, gdy tylko adrenalina przestanie działać.

Działanie sydraliny trwa godzinę: natychmiast po ustaniu działania adrenaliny musi nastąpić odpoczynek i relaks, ciało poddaje się osłabieniu (Stł -4, ZR -4), a umysł otępieniu (IQ -3).

Sydralinę aplikuje się dotętniczo przy pomocy aerostrykawki, jedna ampułka kosztuje sto złotych.