

Autor: Robert Piechaczek

System: Delta Green

Czas gry: Czasy współczesne

Liczba graczy: 2 – 4

Czas gry: 5-6h

Wiek: +18 (scenariusz zawiera sceny przemocy i wulgarnego języka)

Wstępne założenia: Gracze wcielają się w studentów szkoły służb specjalnych, na potrzeby tego scenariusza jest to CIA, lecz może to być również dobrze każda inna (FBI, ICE, DEA etc.) Scenariusz można poprowadzić zarówno dla początkujących jak i rozwiniętych postaci.

Resume: Postacie rozpoczynają jako studenci szkoły CIA w mieście Albuquerque, w trakcie szkolenia wojskowego. Ich bezpośrednim przełożonym jest sierżant Black, który nie szczędzi przekleństw oraz wyzwisk przygotowując postacie do roli agentów. Niekończące się biegi po suchej i twardej ziemi Nowego Meksyku, wyczerpujące ćwiczenia na strzelnicy zdawały się nie mieć końca, aż do pojawienia się tajemniczego człowieka, którego koneksje sięgają niepokojąco daleko. Postacie zostają zatrudnione w roli analityków, aby zbadać zainteresowania gangu z Ciudad Juarez. Po otrzymaniu szpiegowskiego ekwipunku oraz zakwaterowaniu na miejscu, postaci rozpoczynają śledztwo wśród okolicznych mieszkańców, odnajdując członków rodziny gangu. W całą sytuację okazuje się być zamieszany szanowany Doktor oraz Ksiądz pobliskich placówek, którzy w sposób mniej lub bardziej pośredni odstaniają kolejne wskazówki łączące się w większą całość, pod tytułem El Diablo – mafijny boss największego z gangów, który zdaje się działać wyjątkowo skutecznie jak na kogoś zza grobu. Gracze odnajdują chińskich uchodźców, którzy mimowolnie stawali się ofiarami Kartelu. Gracze postanawiają przesłuchać byłego policjanta, biorącego udział w obławie na spotkanie szczytu półświatka. Po zdobyciu tych informacji i zapuszczeniu się w największą siedzibę gangu – klubu nocnego, gracze zdobywają bezcenną wiedzę o planowanym zamachu bombowym, któremu są w stanie zapobiec. Odnajdują miejsce pracy konstruktora i wdają się w wymianę ognia, podczas której ginie ten, kogo uważano za umarłego. Co najmniej już dwa razy. W tym momencie gracze zyskują pewność, że świat mafijny posługuje się nieznanym rytuałem, który wykorzystuje kobiety w ciąży do wskrzeszenia El Diablo. Finał w katakumbach to zderzenie z trudnymi kwestiami moralnymi i zimną kalkulacją szans na przeżycie. Cokolwiek się wydarzy, postacie zostaną naznaczone traumatyzującymi decyzjami.

Przebieg/klimat: Przedstawione poniżej wydarzenia, są przedstawione w najbardziej prawdopodobnej kolejności, w zależności od decyzji graczy mogą jednak potoczyć się inaczej.

Wskazówki: Ważniejsze postacie niezależne, gdy pojawiają się w scenariuszu po raz pierwszy, zostały oznaczone **tym kolorem**. Sugerowane testy umiejętności zostały podkreślone w ten sposób.

Scenariusz

1. Poligon wojskowy w Albuquerque - Czwartek

- a. Postacie wykonują kolejne okrążenia wokół gór i pagórków otaczających miasto, każdy z nich w pełnym umundurowaniu i z ciężkim plecakiem. Słońce przypieka bezlitośnie, wyciskając z nich siódme poty. Postacie poruszają się w grupie razem z innymi kadetami pod salwą wyzwisk i przekleństw przełożonego – **Sierżanta Blacka**. Utrudniony (-20%) Test na Athletics/Constitution, postać która nie zda, potyka się i przewraca, co nie uchodzi uwadze Sierżantowi. Niezależnie od wyniku postacie biegają kolejne okrążenie, co daje im chwilę na krótką rozmowę o obecnej sytuacji. Jednej z postaci przypomina się także, że we wtorek mają do zaliczenia test z prawa międzystanowego, na który nie mieli czasu do tej pory się pouczyć. Przypominają sobie dwa pytania z testu – Jaki jest czas kadencji gubernatora w Virginii? Który ze stanów ma największą gęstość zaludnienia? Te pytania powinny uzmysłwić, w jak bardzo kiepskiej sytuacji się znajdują.
- b. Black wydaje kolejne polecenie – za pół godziny nadejdzie ulewa oraz atak wroga: przygotować okopy. Postacie są wyposażone w podstawowy sprzęt wojskowy, łącznie z saperką. Niech gracze opiszą w jaki sposób wykonują polecenie Sierżanta, co wykorzystują (wokół znajduje się kilka drzew, łamliwe krzaki, kamienie, sucha, z trudem ustępująca saperce ziemia). Jednej z postaci przypomina się, że nazajutrz czekają ich kolejne ćwiczenia z Blackiem, tym razem będzie to pływanie oraz nurkowanie, niech gracze puszczą wodze wyobraźni, co też może czekać ich jutro. Wykonują test na Survival. Black po wyłożeniu sprawy z rodowem matek postaci, poucza wszystkich, że dobry okop jest wyposażony w dziurę do wrzucania granatów przeciwnika, aby zapobiec śmierci całej załogi w okopie, o czym gracze zapewne nie wiedzieli. To ważna informacja, która przyda się graczom w dalszej części, jeśli tylko będą o tym pamiętać. Ćwiczenia w terenie dobiegają końca, postacie mogą się rozejść.
- c. Oblepiani piaskiem, ziemią oraz słonym potem docierają do tymczasowych, blaszanych baraków. Ktoś z towarzyszących żołnierzy, żartuje, że piekarnik dobrze podgrzewa fasolkę w puszce w plecaku. Wnętrze, mimo ciągle otwartych okien i przeciągu, utrzymuje wyższą temperaturę niż na zewnątrz. Co gorsza, w baraku znajduje się jeden prysznic, 2 umywalki i długa kolejka do każdego z nich. Za niecałą godzinę postacie czeka kolejny trening, na strzelnicy. Mogą spróbować wykonać test na Charisma lub Persuade wobec innych kadetów, aby skrócić czas oczekiwania w kolejce. Nawet dzięki prostemu żołnierskiemu kawałowi można zyskać do dwóch miejsc przed sobą i umyć się na czas. Wynik tych działań nie ma wpływu na dalszą grę, to okazja dla graczy do wykazania się.
- d. Strzelnica. Wyposażona w kilkanaście stanowisk do oddania strzału, kilku instruktorów w żółtych słuchawkach dba o bezpieczeństwo kadetów, obserwując ich działania. Jest wśród nich oczywiście Sierżant Black. Postacie mają do wyboru kilka rodzajów pistoletów oraz JEDNĄ broń automatyczną

(pozwól graczom rywalizować między sobą, kto ją weźmie). Pada rozkaz przyjęcia pozycji czołgania się i przygotowania do strzału. Osoby z pistoletami otrzymują modyfikator +20% do testu na Firearms, ponieważ mogą spokojnie przycelować. „Szczęśliwiec” z bronią automatyczną zauważa nagle dwa brązowe karaczany, które zmierzają po jego ramieniu w stronę twarzy. Jeśli gracz postanowi oddać strzał mimo ich obecności, otrzymuje karę za rozproszenie -20%, jeśli jednak opuści broń aby strząsnąć robactwo z siebie, otrzyma niezobowiązujące kopnięcie pod żebra i zobaczy nad sobą Blacka z plastikowym pudełkiem wypełnionym karaczanami. Sierżant strofuje postać gracza za znęcanie się nad jego małymi kadetami, którzy okazują większą odwagę i wolę walki niż on. Dokłada znów na gracza kilka sztuk, lecz tym razem już bezpośrednio na twarz. Gracz otrzymuje modyfikator -40% do testu. (Po trafieniu celu, gracze mogą wykonać rzut na obrażenia, który może obrazować celność. Niski rzut to kończyzna, wysoki to głowa lub klatka piersiowa. Oczywiście, to tylko kartonowe cele, lecz dla nowych graczy to świetny trening wprowadzający w zasady walki.) Niezależnie od ilości trafień, zajęcia na strzelnicy kończą się i postacie mogą w końcu powrócić do swojego pokoju.

- e. Pokój kadetów. Pierwszą rzeczą, która wita postacie jest niewielki plastikowy wentylator, który z racji rozmiarów może chłodzić tylko jedną osobę na raz. Ponadto, wokół leży plik rozrzuconych testów z zeszłych lat z prawa międzystanowego. Gracze mają chwilę aby porozmawiać między sobą o bieżących sprawach.
- f. Sielankę przerywa nagły wystrzał z broni palnej zza ściany, postacie zapewne wybiegną aby sprawdzić źródło hałasu. Na korytarzu stoi młody kadet z odstrzelonym palcem, chłopak jest oszołomiony, nie wie co zrobić. Z kikuta rytmicznie wystryskuje krew na szarą ścianę obok niego, pod stopami leży pistolet. Gracze wykonują test na SAN. Postacie mogą wykonać test na First Aid, aby zaopatrzyć tego człowieka. Niezależnie od decyzji czy powodzenia w teście, przychodzi Sierżant Black, który odsyła rannego do lazaretu, a postacie graczy zaprasza do swojego gabinetu, bo „jest kłopot”.
- g. W gabinecie czeka na nich komendant z kamienną miną oraz młody, zadowolony mężczyzna w eleganckim garniturze, imieniem **Frank**. Komendant informuje Blacka, że w razie zaistnienia potrzeby, udziela kadetom przepustki bez potrzeby odrabiania nieobecności na jego zajęciach. Sierżant protestuje, okazując gniew w sobie znany sposób, wskazując w swoich wypowiedziach na Franka, lecz po upomnieniu przez komendanta pokornieje i zgadza się zaciskając usta. Frank dziękuje a następnie zaprasza postacie graczy na parking, zostawiając wojskowych w gabinecie. Na zewnątrz stoi granatowy Van, z którego wychodzi człowiek w garniturze, który na polecenie przeszukuje postacie.
- h. Frank, trzymając ręce w kieszeniach, buja się na stopach, świrując wzrokiem stojące naprzeciwko niego postacie. Po chwili wybucha śmiechem i klepie po ramieniu osobę naprzeciwko, mówiąc „No już nie bądźcie tacy poważni, to nie pogrzeb a szansa!” Frank mówi o sobie, że reprezentuje zewnętrzną

agencję która werbuje młode umysły, które nie zostały jeszcze zamknięte w ramy procedur i potrafią myśleć niesztafpowo i elastycznie. „Czy takie właśnie osoby stoją przede mną?! – niemalże wykrzykuje z uśmiechem na twarzy. Oferuje krótką i prostą misję zwiadowczą, niedaleko stąd, która sprawdzi ich zręczność oraz przebiegłość. Wynagrodzenie to rekomendacje do dalszej współpracy, a także, z bardziej przyziemnych rzeczy – 3 tysiące \$ na głowę oraz „to”, mówi podając odpowiedzi do testu z prawa międzynarodowego. Gracze zapewne przyjmują warunki. Wyruszają następnego dnia o godzinie 8:00.

- i. Gracze wracają do pokoju mijając uważne spojrzenie Blacka przez oszklone drzwi jego gabinetu. Wieczór to czas na przemyślenia i domysły.

2. Na południe! - Piątek

- a. Na parkingu oczekuje ich ten sam Frank z tym samym granatowym Vanem. W oddali dolatują ich uszu pokrzykiwania Blacka, który ze zdwojoną wściekłością musztruje kadetów. Ruszają w podróż.
- b. Odprawa, podczas której Frank informuje graczy o:
 - i. Cel ich podróży to El Paso(Stany Zjednoczone), a właściwie Ciudad Juarez(Meksyk). Jedno, wielkie miasto, rozdzielone w połowie rzeką i bardzo dobrze strzeżoną granicą, pomiędzy Stanami Zjednoczonymi oraz Meksykiem. Miejsce jest punktem zapalnym na drodze przemytników, imigrantów oraz lokalnych karteli narkotykowych, które od kilku lat prowadzą krwawą wojnę, którą lokalna policja bezskutecznie usiłuje zakończyć.
 - ii. Około dwa tygodnie temu, doszło do sporego starcia policji z najsilniejszym z gangów – Gulf Cartel, na terenie lokalnego hotelu. Jedna i druga strona poniosła duże straty, ponieważ gangsterzy dysponowali bronią maszynową. Jedynym sukcesem policji jest śmiercią lidera gangu, który poległ w wymianie ognia – El Diablo. (załącznik nr 1)
 - iii. Śmierć bossa narkotykowego zatrzęsła pozycją gangu i wprowadza chaos w szeregach, do czasu wyłonienia nowego przywódcy. Lecz już teraz na mieście pojawiają się plotki, o przygotowywanym odwecie.
 - iv. Obserwuje się zażyłości pomiędzy gangiem a chińskimi imigrantami, którzy masowo przybywają do Meksyku drogą morską, lecz niewielu z nich dociera do Stanów Zjednoczonych.
 - v. Celem misji jest ustalenie, czy zagrożenie odwetu jest realne i jaką może przyjąć formę. Ponadto, należy ustalić, jaki los spotyka chińskich imigrantów, gdzie kończą lub dokąd zmierzają.
 - vi. Po stronie amerykańskiej w El Paso mieszka informator agencji, na którym postaci mogą polegać. Frank podaje jego adres. Gdyby jednak nie był w nastroju do rozmawiania, należy go poinformować, że „chemioterapia nie jest tania”.
 - vii. Postacie otrzymują plecak z:

1. Komórka do kontaktów z Frankiem (WAŻNE – ilekroć gracze utkną lub nie będą wiedzieli co zrobić, mogą poradzić się Franka)
2. Laptop z dostępem do internetu (może być użyty do wyszukiwania podstawowych informacji związanych z misją, wytyczania trasy, zgrywania nagranych materiałów)
3. Kamera turystyczna
4. Ketamina – substancja powodująca amnezję, zwiótczenie mięśni, zniesienie bólu. Wystarczy na 2 aplikacje poprzez strzykawkę.
5. Pistolet
6. Dwa tysiące \$
7. Legitymacje prywatnych detektywów ze zdjęciami postaci oraz fałszywymi danymi
8. Klucze i dokumenty samochodu

3. El Paso

- a. Postacie wysiadają ulicę od motelu – SuperLodge, gdzie mają zarezerwowany pokój. Na parkingu stoi czerwony, odrapany pickup na ich potrzeby. Frank odjeżdża.
- b. Motel SuperLodge, recepcjonista **Daryl**
 - i. Gruby facet za biurkiem niewiele mniejszym od niego spogląda znad manifestu komunistycznego. Posługuje się wyszukany językiem i nie kryje swoich sympatii politycznych. Uważa, że siła i szczęście leży w prostych ludziach, których jest najwięcej na świecie, a reszta, powinna ustawić się po stronie zwycięzców, a sami na tym skorzystają z czasem.
 - ii. Mówi, że Ciudad Juarez jest miejscem zupełnie przez Boga zapomnianym i nie rozumie, czemu ludzi tam ciągle ciągnie. Nawet lokalny ksiądz Cortez po stronie meksykańskiej, w kościele San Lorenzo współpracuje z gangsterami, choć nie wini go za to, ponieważ, większość ma rację, a on jest tam w mniejszości i racji mieć nie może.
- c. **Julio**
 - i. Parterowy, szeregowy dom który swoją barwą wtapia się w kolory pustyni w tle. Gdy gracze postanowią odwiedzić ten dom, drzwi otworzy starsza kobieta, która porusza się po mieszkaniu ciągnąc za sobą butlę z tlenem na kółkach, która kończy się przewodem tlenowym pod jej nosem, okazuje się, że jest to matka Julio, 13 letniego chłopca, który po wezwaniu rodzicielki podchodzi do drzwi. Jest zły i zniesmaczony widokiem postaci graczy, odmawia jakiegokolwiek rozmowy „Obiecałem sobie, że już więcej wam nic nie powiem!”. Szantaż Franka – „chemioterapia nie jest tania” sprawia, że chłopak zmienia zdanie, wyprasza matkę do pokoju i zaprasza na tyły domu, gdzie nie będą widziani z ulicy. Okazuje się, że starszy brat

chłopca – Pedro, jest członkiem kartelu. Odwiedza sporadycznie swoją matkę, żeby zostawić jej trochę pieniędzy, lecz nie okazuje większych emocji – „Te pieniądze to resztki sumienia jakie mu zostały, o które codziennie się modłę. Nienawidzę go i cieszę się zarazem kiedy tu przyjeżdża. Nienawidzę, bo ma drogą furę, a zostawia matce jakieś grosze. A cieszę się, że go widzę, bo wiem, że jest członkiem gangu, a oni długo nie żyją. Nigdy. Kiedyś po prostu już więcej nie przyjedzie.”

1. Spytany o potencjalny odwet, Julio opowie, że jego brat obnosił się ze słowami „niedługo wypierdolimy ich wszystkich w kosmos i na boki za jednym razem”. Gracze mogą wywnioskować, że może chodzić o zamach bombowy. Rozmowę nagle przerywa młoda dziewczyna, która wchodzi na tył ogrodu. Jest to **Claudia**, kuzynka Julio, która jest w zaawansowanej ciąży. Chłopiec prosi by ich zostawiła i wróciła do domu, dziewczyna pyta o coś po hiszpańsku, Julio jej odpowiada, a potem ona wychodzi. Mówi postaciom, że pytała czy ma wezwać policję, on odpowiedział, że to dobrzy znajomi i ma się nie wygłupiać. „Mamy tylko siebie i musimy na siebie nawzajem uważać, przepraszam was za nią.”
 2. Julio spytany o sprawę imigrantów potwierdzi, że kartel inwestował w chińskich uchodźców, którzy przyplętywali do Meksyku wierząc, że uda im się dostać do Stanów. Lecz niewielu to się udawało, ponieważ nie było ich stać na dalszą podróż, a gang miał przygotowaną dla nich ciężką pracę, rzadko legalną. Dlaczego Chińczycy? Pokora, łatwowierność i bariera językowa, która uniemożliwia im dochodzenie własnych praw. Mówi, że kilka kobiet zostało złapanych blisko granicy i zamkniętych w szpitalu psychiatrycznym **Doktora Sancheza**. Mówi, że coś było z nimi nie tak, lecz nie potrafi powiedzieć co.
 3. Na sam koniec Julio poprosi o nr telefonu, aby kontaktować się tą drogą, ponieważ obawia się o swoje życie, jeśli ktoś zauważyłby go teraz, rozmawiającego z nimi. (WAŻNE aby gracze wymienili się numerami z Julio)
4. Ciudad Juarez
- a. Szpital. Ceglasty, otynkowany do połowy budynek, jak gdyby nagle zabrakło środków do jego wykończenia. Wszystkie okna, niezależnie od tego czy położone w podpiwniczeniu, parterze lub piętrze pozostają za rdzewiejącymi kratami. Hol to wykafelkowana duża powierzchnia w kształt prostokąta, po prawej w rogu kamienna klatka schodowana, oczywiście okuta kratką, po lewej nieduża winda z zamkiem na klucz, zamiast przycisków. Natomiast tuż przy drzwiach dobudowana później mała stróżówka, w której gości zmęczona twarz meksykańskiej kobiety, wypuszczająca kłęby dymu spowijające cały

hol. Nie zna języka angielskiego, lecz nazwisko lekarza Sancheza jest jej znane i wiadome. Otworzy drzwi do klatki schodowej guzikiem spod biurka, jeśli gracze zdadzą test Persuade (znajomość języka hiszpańskiego ułatwi go o +40%) lub jeśli okażą otrzymane wcześniej legitymacje. Winda nie działa, mimo, że jest najnowocześniejszym obiektem w holu.

i. Dr Sanchez – człowiek w średnim wieku, w polowej koszulce i z grubym cygarem między palcami, ozdobionymi pierścieniami i śladami po ukłuciu (test na Medicine, pozwoli ustalić, że mężczyzna przyjmuje najprawdopodobniej środki odurzające). Doktor nie odczuwa krępacji w krytycznych uwagach na temat postaci - detektywów, Stanów Zjednoczonych oraz polityki tego kraju w budowaniu murów. Jeśli któryś z graczy zwróci mu uwagę lub zagrozi, mężczyzna roześmieje się im w twarz. „Myślisz, że ktoś mnie zwolni? Zastąpi lub udzieli cholernej reprimendy? Każdy spieprza stąd ile ma sił w nogach, nikt nie chce zajmować się czubkami, ani chodzić do pracy w pochylonej pozycji, żeby czasem nie oberwać kulką w głowę. Nie mam rodziny, a mam 4 lata do emerytury. Naprawdę, w tym momencie jest mi wszystko jedno, a im też, póki nadzoruję to miejsce.” Spytany o sprawę gangów opowie o:

1. **Rodriguez** – były policjant, który przebywa aktualnie na oddziale. Brał udział w ostatniej, dużej obławie na gangsterów w hotelu. Uważa się, że był jednym z tych, którzy dorwali samego El Diablo, lecz Kartel takich rzeczy nie wybacza i nie zapomina. Kilka dni po tych wydarzeniach, gdy wrócił do domu, zastał swoją żonę na stole w jadalni, a w niej wetknięte wszystkie narzędzia kuchenne, jakie tylko gangsterzy znaleźli w ich kuchni. Po tych wydarzeniach mężczyzna załamał się i oszalał, szybko wylądował tu, w szpitalu. Jego pokój jest pozbawiony łóżka i stołu. Zdaje się, że ilekroć widzi większą płaską powierzchnię która kojarzy mu się z tamtymi chwilami, wpada w szal, tłucze głową w ścianę i jest zapinany w pasy bezpieczeństwa. Śpi na podłodze i je z podłogi jak pies. Na razie nic innego lekarze nie są w stanie wymyśleć. Jeśli gracze zdecydują się go odwiedzić, zobaczą go w kącie pokoju pod kilkoma kocami, jego czoło pokrywa kilka starych blizn i kilka nowych strupów. Mówi powoli i oszczędnie. Powtarza wiele razy, że to on zabił El Diablo. Dopytany o to, opowiada inną historię niż to, czego spodziewają się gracze. Mówi, że jako policjant otrzymał wezwanie do napadu, gdzie od razu udał się radiowozem. Dwóch mężczyzn okładało pięściami i kopniakami leżącego człowieka. To było za hipermarketem. Rodriguez i jego partner wyjęli broń każąc tamtym, aby przestali, prosił w myślach, żeby nie robili nic głupiego, a już na pewno nie sięgali ręką za pasek. Sięgnęli. Nie miał innego

wyboru jak oddać strzał. Albo i trzy. Sam już dziś nie pamięta. Zabił wtedy El Diablo i zabije go znowu, tak jak go zabił kiedyś i teraz. Policjant zaczyna powtarzać ostatnie zdanie i stopniowo tłuc głową w ścianę. Gracze nie uzyskują więcej informacji na jego temat, Rodriguez chowa się pod kocami i uspokaja.

2. **Azjatka** – chińska imigrantka odnaleziona nieopodal granicy. Nie miała przy sobie żadnych dokumentów ani przedmiotów osobistych. Nie sposób było skomunikować się z nią, ponieważ nikt nie zna jej języka, a że wyglądała dość podejrzanie, została zabrana do szpitala. Czemu tu? Krwawiła dość dobrze z pochwy niewiele się tym przejmując. Jak się okazało – poroniła nie dawniej jak kilka godzin od przyjęcia. Płodu nie odnaleziono. W chwili obecnej szpital czeka na tłumacza wyznaczonego przez ambasadę, lecz biurokracja chwilę trwa, dlatego do tego czasu pozostaje tu na oddziale. Jeśli gracze postanowią złożyć jej wizytę, kobieta będzie wykonywała ruchy rękami w powietrzu jak gdyby rysowała coś lub usiłowała pokazać. Jeśli gracze wpadną na pomysł podania jej kartki papieru i ołówka, otrzymają szkic (załącznik 2). Rysunek może zostać rozszyfrowany przez któregoś z gangsterów.

b. Kościół

- i. **Ksiądz Cortez** – Nieduży kościół o żółtej barwie z pojedynczą dzwonnica oraz drewnianą bramą prowadząca na cmentarz za nim. W kościele znajduje się kilku wiernych oraz Cortez, razem dyskutują o bezpieczeństwie dzieci w trakcie powrotu ze szkoły, ksiądz oferuje się, że mógłby w wybrane dni zabierać kilkoro busem i jechać objazdem, przez bezpieczniejsze ulice. Zebranie po chwili dobiega końca i postaci graczy mogą zamienić kilka słów z Cortezem. Wypowiada się bardzo niechętnie. Jest rozgoryczony gdy zostanie spytany o relacje z gangiem. Uważa, że czyni najmniejsze możliwe zło jakie tylko może. Udostępnia czasem to miejsce religijne jako melinę dla Kartelu i ich niemoralnych zabaw. Jego poprzednik postanowił położyć temu kres i wkrótce potem zawisł na drewnianej bramie prowadzącej na cmentarz. Cortez ma świadomość, że jeśli i jego los również potoczy się w ten sposób, żaden ksiądz nie zbierze się na odwagę i osiadzie na tym miejscu, a parafia zostanie zamknięta. Dlatego, aby wierni mogli nadal cieszyć się wspólnym miejscem modlitwy, wybrał ustępstwa, choć bardzo tego żałuje i robi to z największym bólem serca.
- c. Le Puta – największy klub nocny w całym Ciudad Juarez i oczko w głowie Kartelu. Wielka scena z trzema wybiegami w świetle kolorowych reflektorów, egzotyczne tancerki, zatknięte banknoty za sznurkami bielizny, najlepsze alkohole w całej okolicy, dostępność najczystszych narkotyków oraz

prywatne tańce i pokazy za odpowiednią cenę. Gracze mają możliwość ustalenia w tym miejscu szczegółów związanych z zamachem bombowym oraz rozszyfrowania szkicu Chinki. Gracze stoją przed możliwością upicia się i plotkowania z wytatuowanymi członkami kartelu, przekupienia prostytutki aby pomogła w uprowadzeniu/przesłuchaniu jednego z gangsterów za pomocą wcześniej otrzymanej ketaminy. Należy pozwolić graczom na inwencję i nie stawiać wielkich przeszkód w zdobywaniu informacji, lecz stanowczo zaznaczyć, że trzech białych w takim miejscu kręcących się obok niebezpiecznych ludzi na pewno zwraca uwagę. Gracze ustalą, że:

- i. Bomba jest przygotowywana w niewielkiej jaskni za miastem, aby zminimalizować szkody w przypadku błędu sapersa-samozwańca. Miejsce znajduje się tuż obok wielkiego rancza z owcami, nie sposób tego przeoczyć.
 - ii. Rysunek Chinki to miejsce budowy hotelu, który został rozpoczęty kilka lat temu i nigdy nie został dokończony. Nieoficjalnie mówi się o samochodach gangu, który zajeżdżają tam co jakiś czas. Nikt nie wie w jakim celu.
- d. Plac budowy - Trzypiętrowy betonowy potwór ze sterczącymi w każdą stronę prętami zbrojeniowymi. Otoczony rdzewiejącym płotem i potłuczonym szkłem. Wewnątrz luzem biega pupil kartelu – pitbull. Gracze mają dowolność w jego pokonaniu. Jeśli zdecydują się na użycie mięsa zatrutego ketaminą, nie omieszkaj poprosić ich o test na Pharmacy utrudniony o -40%. Dawki przygotowane dla człowieka, nim zostaną podane zwierzęciu powinny zostać przeliczone uwzględniając jego masę i fizjologię. W przypadku porażki (niech test będzie ukryty) pies zbudzi się w najmniej przydatnym momencie zadając lekkie rany oraz rozrywając spodnie podczas ucieczki postaci. Na drugim piętrze budynku gracze odnajdą ściany z karton-gipsu zakrywające jeden z rogów pomieszczenia. Po ich zniszczeniu, ich oczom ukażą się zwłoki chińskiej imigrantki z masywną raną jamy brzusznej, a także niezidentyfikowane szkielety. Gracz na ten widok wykonują test na SAN. Udany test na Medicine lub Anthropology, pozwoli postaciom ustalić, że wszystkie zwłoki należą do kobiet, a te najświeższe cechują się rozerwaniem jamy macicy, co z pewnością było przyczyną zgonu kobiety.
- e. Jaskinia z bombą – Dojazd do tego miejsca, zajmuje postaciom co najmniej 30 minut i znajduje się na sporym odludziu; ktoś zadbał aby to miejsce było dostatecznie oddalone od miasta i nieprzychylnych uszu. Przed wejściem znajduje się agregat prądotwórczy, który jest źródłem zasilania urządzeń wewnątrz jaskini. Ze środka wydobywa się hałas szlifierki kątowej, co ułatwia postaciom zbliżenie się w sposób niezauważony. Agregat może zostać wyłączony w celu wywabienia architekta bomby lub można wykonać test skradania się z bonusem +20, aby zaskoczyć go w środku. Mężczyzna jest wyposażony w pistolet maszynowy. Wewnątrz znajduje się prosty warsztat mechaniczny wykonany ze zbitych desek, ale jest tu dość narzędzi i urządzeń, aby stworzyć bombę – szlifierki, spawarki, wiertaki, młotki, śrubokręty, łopaty etc. Gracze odnajdą dwie ukończone bomby rurowe z prostym

zapalnikiem czasowym, lecz nie będą mieli dość czasu aby napawać się znaleziskiem, ponieważ zauważą jadący w oddali samochód, który dotrze pod jaskinię w przeciągu 5-10 minut. Gracze mają chwilę na przygotowanie obrony, np. prostego okopu, który utrudni testy ataku przeciwnika o 20%. Gracze zostaną zaatakowani przez 3 gangsterów wyposażonych kolejno w pistolet, pistolet maszynowy oraz kij baseballowy. Ponadto posiadają 2 granaty błyskowe. Nietrudno będzie im rozpoznać znajomą twarz po stronie wroga, która będzie należała do nikogo innego jak **El Diablo**. Jeśli gracze przygotowali skuteczną obronę, powinni być w stanie trzymać skutecznie przeciwnika na dystans i łatwo go pokonać. W pewnym momencie walki wróg użyje granatów błyskowych, które gracze mogą łatwo zneutralizować wrzucając do wykopanych wcześniej dołków (test na Athletics +40%)(Nauki Sierżanta Blacka!). Jeśli jednak z pewnych przyczyn nie będą w stanie tego zrobić, granat ogłusza wybraną postać na czas jednej rundy, kiedy nie może wykonać żadnej akcji. Jeśli po walce gracze zdecydują się zadzwonić do Franka, zaleci on umieszczenie zwłok w jaskini i wysadzenie jej za pomocą jednej z bomb, drugą natomiast zachować do analizy.

- f. Powrót – W trakcie drogi powrotnej lub po opatrzeniu ran, gracze odbiorą kolejny telefon, tym razem będzie to zrozpaczony Julio, który będzie błagał ich o pomoc i wyklinał na wszystkie sposoby, jeśli tego nie zrobią, po tym, ile on dla nich ryzykował. Jego kuzynka Claudia została porwana przez Kartel i zabrana do kościoła.
- g. Kościół – pod budynkiem świątyni gracze rozpoznają kilka bogatych kabrioletów należących z pewnością do Gangu. Jednak wewnątrz kościoła będzie puste, jedynym zwracającym uwagę miejscem będzie konfesjonał z zapalonym w środku światłem. W środku znajduje się płaczący ksiądz Cortez ściskający na poły opróżnioną Tequilę. Jest załamany samym sobą i decyzjami które podjął, potwierdzi, że gangsterzy tu przybyli razem z Claudią i udali się do katakumb. Wejście znajduje się w ziemi obok bramy cementarnej. Cortez od początku o wszystkim wiedział, ale nie był w stanie nic zrobić. Prosi przez łyżby aby uratowali dziewczynę.
- h. Katakumby – Frank udzieli prostego rozkazu – cokolwiek się nie stanie, czegokolwiek nie zobaczą, mają nie ingerować, nie wtrącać się, a jedynie nagrywać za pomocą otrzymanej wcześniej kamery wideo. Pod ziemią znajduje się krótki korytarz prowadzący do większego pomieszczenia wspartego drewnianym, zbutwiałym stropem. Na środku, związana sznurami leży naga Claudia, z wydatnym ciężowym brzuchem. Nie jest w stanie się ruszyć. Wokół znajduje się okółu tuzina gangsterów, większość jest uzbrojona, są na poły rozebrani, pokryci tatuażami oraz czerwoną farbą, wygląda jakby się do czegoś przygotowywali. Postacie będą teraz świadkami rytuału odrodzenia się El Diablo, który chwilę potrwa. Kartel będzie wykonywał inkantację przy dźwięku rytmicznych bębnow, które sprawiają, że postać ich lidera będzie stopniowo materializować się w brzuchu Claudii. Zauważą odkształcającą się dłoń a nawet twarz dorosłego mężczyzny przez powłoki brzuszne kobiety, aż do ich pęknięcia i wydostania się El Diablo na

zewnątrz. Gracze do tego czasu, muszą postanowić co zamierzają. Pierwsza opcja to wykonanie rozkazu Franka, nagranie całego proceduru a następnie ucieczka. Postacie mogą również podjąć walkę poprzez wykorzystanie zaskoczenia i lepszej pozycji. Nagły ostrzał z broni maszynowej daje szansę na przerwanie rytuału, lecz jeśli nie będzie dość zabójczy, odpowiedź gangsterów już z pewnością będzie. Ostatnia oczywistą opcją jest użycie bomby i zawalenie całego pomieszczenia łącznie z Kartelem oraz Claudią. Gracze uciekając po wybuchu bomby wykonują test na Athletics, porażka skutkuje przysypaniem ziemią, a jeśli żaden z towarzyszy nie udzieli pomocy – śmiercią. W przypadku użycia bomby, zawaleniu ulegnie także posadzka wewnątrz kościoła, która znajdowała się nad pomieszczeniem. Czy był tam Cortez? Niech gracze sami rozsądzą.

- i. Zakończenie – niezależnie od podjętych decyzji, Frank będzie oczekiwał przed kościołem w granatowym Vanie. Złoży najlepsze gratulacje, jeśli jego rozkaz zostanie wykonany, obiecując wspaniałą karierę oraz setki uratowanych w przyszłości żyć, dzięki zbadaniu tego zjawiska. Jeśli jednak sprawy nie pójdą po myśli Franka, zmiesza postacie graczy z błotem miotając przekleństwami i grożąc oskarżeniami za sabotaż misji o wadze państwowej. Gracze opuszczają miasto.

WYJAŚNIENIE:

Wielu imigrantów wędruje niebezpiecznymi drogami, ponieważ wierzy w amerykański sen. Wykorzystują to okoliczne kartele, którzy każą sobie płacić słone pieniądze za pozornie bezpieczny przerzut, który często w ogóle nie następuje. Obcokrajowcy są pozostawiani sami sobie w najlepszym wypadku lub zmuszani do katorżniczej pracy. Nierzadkim widokiem są kobiety w ciąży, który korzystają z luki w prawie stanowym USA – urodzone dziecko na amerykańskiej ziemi, automatycznie zyskuje obywatelstwo – przyszłe matki wierzą, że w ten sposób zapewnią chociaż swoim potomkom spokojną i dobrą przyszłość. Lokalny kartel wykorzystał ten fakt, gdy odkrył sposób przywracania życia poprzez mroczny i obrzydliwy rytuał. Azjatka znajdująca się w szpitalu dr Sancheza jest „szczęściarą”, która uniknęła tego losu z powodu poronienia. Frank reprezentuje tajną agencję – Delta Green, której celem jest zbieraniem informacji oraz dokumentacja wszystkiego, co mogłoby być powiązane z Mitami Cthulhu, niezależnie od potencjalnych ofiar. Postacie graczy wierząc w obywatelski obowiązek, łatwy zarobek i uniknięcia nauki do testu z Prawa Międzystanowego, zostają wciągnięci w wir niepokojących wydarzeń.

Ważniejsze postacie niezależne:

- Sierżant Black – wojskowy nauczyciel szkoleniowy
- Frank – tajemniczy agent
- Daryl – motelarz o komunistycznych sympatiach
- Julio – chłopiec, którego brat jest członkiem gangu
- Claudia – ciężarna kuzynka Julio
- Dr Sanchez – główny dyrektor kliniki psychiatrycznej
- Rodriguez – były policjant biorący udział w ataku na pozycje gangu
- Chińska imigrantka – ofiara działań kartelu
- Ksiądz Cortez – duchowny zmuszony do współpracy z gangiem

WANTED

Suspect in October 2014 Homicide
BRYAN L. BRIDGES



DESCRIPTION

Date of Birth: 02/21/1995

Sex: Male

Height: 5'07"

Weight: 170

Race: White

Ethnicity: Hispanic

Remarks: The Pittsburg Police Department is seeking the location of, and information about Bryan L. Bridges, a suspect of the October 9th, 2014 Homicide of Taylor Thomas in Pittsburg, KS.

CAUTION // SHOULD BE CONSIDERED ARMED AND DANGEROUS



If you have any information concerning this persons, please call (620) 231-1700
Callers may remain anonymous. Information may also submitted on the Department's website or in person at 201 North Pine Street, Pittsburg, KS 66762

Załącznik nr 2

