

ODCINEK DRUGI: SYNDYKAT SKORPIONA!

Historia

Od jakiegoś czasu półświatek miasta w którym mieszkają BG podzielony jest pomiędzy dwoma rywalizującymi gangami. Czasami walka między rodzinami Duffy i Marciano przeradza się w otwartą wojnę, obecnie jednak utrzymuje się kruchy pokój. Dzięki umowie o nieagresji, mniejsze organizacje mogą wykroić sobie niszę na mniej istotnych polach przestępczej działalności. Pakt jest jednak bardzo delikatny i byle powód może sprawić, że w powietrzu zaczną latać kule – przynajmniej dopóki gangsterzy się nie opamiętają. Bohaterowie, którzy wiedzą, co dzieje się na ulicach miasta, znają tę sytuację dobrze – zbyt dobrze.

Wtem! Nagle, bez ostrzeżenia, rywale zaczynają zgodnie ze sobą współpracować. BG odkrywają, że szefowie gangów niespodziewanie zacieśnili więzi i utworzyli swoisty syndykat zbrodni. Jego serce wydaje się bić w Chinatown – i tam właśnie muszą udać się herosi, by odkryć, kto stoi za pojednaniem przestępców.

Osobna przygoda

„*Syndykat Skorpiona*” całkiem nieźle sprawdzi się jako pojedyncza przygoda. Jeśli MG nie chce ciągnąć wątków wprowadzonych w tej opowieści, może uznać że Pani Skorpion jest prawdziwą zwierzchniczką syndykatu, i pozwolić, by miejscowe podziemie powróciło do dawnych stosunków, gdy zostanie pokonana.

Przygoda w kampanii

W *Polityce Terroru* BG odkryli tajemniczy spisek, którego zwieńczeniem była dziwaczna próba zamachu na senatora Morrisona. Ktoś kontrolował umysły zabójców, ale dlaczego? Rąbek tajemnicy zostanie uchylony w *Syndykatie Skorpiona*, gdy dotychczasowi zajadli rywale zaczną nagle ze sobą współpracować. BG będą musieli stawić czoła Pani Skorpion z Chinatown i odkrywają, że rozkazy dla niej przychodzą z dalekiego kraju. Gdy przygoda się skończy, wyruszą do Tybetu, by zmierzyć się z prawdziwym wrogiem.

Część trzecia: Dziwni towarzysze

Choć gangi Duffy'ego i Marciano podzieliły między sobą większość miasta, istnieją obszary, które im nie podlegają. Armand „Le Renard” Bordeaux to niezależny gangster, zajmujący się prostytutką. Jest szefem wszystkich dziewczyn na swoim terenie – od pań spod latarni do bardzo szanowanych call girls. Niestety, Renard popełnił niedawno poważny błąd – odrzucił propozycję płacenia za ochronę rodzinie Marciano, której terytorium graniczy z jego obszarem. Przez ostatnich parę miesięcy rodzina Marciano była zbyt zajęta walką z gangiem Duffy'ego, by zajmować się Renardem. Jednak teraz sytuacja ma się zmienić.

Renard spędza wiele nocy we French Riviera Cafe, klubie, gdzie pracuje wiele jego droższych dziewczyn. Dzisiejszy wieczór będzie naprawdę wyjątkowy – Renarda odwiedzi Syndykat Skorpionia.

BG mogą wplątać się w przygodę na wiele sposobów. Jest Pan Simms, przychodzi na myśl jako pierwszy, co opisano poniżej. BG, którzy mają kontakty z kryminalnym podziemiem, mogą też po prostu usłyszeć, że dziś w Rivierze będzie jakieś zamieszanie – co przedstawiliśmy dalej.

Zaginięcie panny Simms

To spotkanie ma miejsce w biurze drużynowego detektywa (albo, jeśli nie ma takiego, innej postaci, której zdarza się spotykać z ludźmi w potrzebie). Akurat tego popołudnia do postaci odwiedzi niejaki Norman Simms.

Pan Simms pochodzi spoza miasta – ma nietutejszy akcent i nie rozumie miejscowego slangu. Jest ubrany dość przyzwoicie, ale

niezbyt elegancko – należy do klasy średniej i wygląda na czterdzieści – pięćdziesiąt lat.

Parę miesięcy temu jego córka, Mildred Simms, zaczęła spotykać się z mężczyzną o imieniu Jackie Keegan. Pan Simms uważał, że Jackie to kanciarz i oszust, więc zakazał córce kontaktów z lajdakiem. Rozmowa nie poszła najlepiej, a Mildred zareagowała na zakaz uciekając z Jackiem. Od tego czasu Norman Simms jej nie widział.

Dwa tygodnie temu przyjaciel pana Simmsa, mieszkający w mieście BG, wysłał mu wycięty z gazety nekrolog Keegana. Okazało się, że zginął w strzelaninie między gangsterami, co potwierdziło podejrzenia pana Simmsa. Sądził, że córka skontaktuje się z nim, skoro jej gangsterski kochaś zginął, ale nic takiego nie nastąpiło. Ojciec postanowił więc poszukać jej na własną rękę (jako że jest dorosła, nie może liczyć na policję). Jest gotów dobrze zapłacić za odnalezienie córki. Wręczy detektywowi jej zdjęcie.

Jeśli bohater podejmie się tego zadania, dzień śledztwa i test Wypytywania lub Wyszukiwania wskaże na Rivierę. Jedną pracującą tam od niedawna dziwek nazywa się „Mildred Smith”. Gdy BG otrzymają tę informację, zrobi się ciemno, a Riviera będzie już otwarta.

Dziewczyna kretyna

BG posiadający jakieś kontakty z podziemiem mogą, wykonawszy udany test Wypytywania, dowiedzieć się, że gang Duffy'ego interesuje się lalą jednego z gangsterów. Dziewczyna, Mildred Simms, podobno była kobietą Jackiego Keegana, człowieka Duffy'ego. Jeśli BG powęszy wokół tej sprawy (czyli wykona udany test Wypytywania lub Wyszukiwania) dowie się, że Jackie Keegan zginął z rąk szefa gangu, Seamusa Duffy'ego.





Po dalszych poszukiwaniach bohaterowie dowiedzą się, że niejaka „Mildred Smith” od

niedawna pracuje w French Riviera Cafe, która mieści się na terenach Marciano. Ludzie

Duffy'ego nie ryzykowałoby wojny z rywalami by ją odbić, ale panna może wiedzieć co nieco na temat gangów.

Klub

French Riviera Cafe to mały nocny klub, działający poza kontrolą rodziny Marciano. Wygląda całkowicie typowo: przy drzwiach stoi dwóch wykidajłów, w głównej sali jest bar, scena i wiele stolików – także prywatnych, we wnękach. Na piętrze znajdują się pokoje dziewczyn Renarda. Samego alfonsa zazwyczaj można spotkać we wnęce obok sceny, w towarzystwie dwóch pięknych kobiet.

Gdy BG pojawią się w klubie, Mildred Simms przebywa właśnie z członkiem rady miejskiej na piętrze. To, jak BG ułożą się z Renardem, zależy od nich. Jeśli użyją dyplomacji, będzie Przyjazny. Pozwoli odejść Mildred, jeśli otrzyma zwrot kosztów oraz odpowiednie znaleźnienie. Niestety, klub zostanie zaatakowany, zanim BG zdolają zawrzeć umowę.

Jeśli BG użyją brutalnej siły albo spróbują zakraść się do klubu, MG powinien zadbać, by spotkali się z oporem. Schodów na pięterko zawsze pilnuje dwóch strażników, jeden na dole a drugi na górze. Kilku ludzi patroluje też główny korytarz, wypatrując potencjalnych problemów. Gdyby bohaterów schwytały straże i zaprowadzili ich do Renarda, będzie Wrogo nastawiony. Będzie chciał wiedzieć, dlaczego tu są. Zanim jednak drużyna zdąży się wytłumaczyć, ktoś zaatakuje klub.

Podwójny atak

W odpowiednio dramatycznej chwili pod klub podjadą dwa samochody i wyskoczą z nich gangsterzy, otwierając ogień. Zabiją wykidajłów przy drzwiach a następnie, cały

czas się ostrzeliwując, wskoczą do głównej sali.

Jeśli bohaterowie będą właśnie tam, mogą usłyszeć strzały na zewnątrz (wymagany udany test Spostrzegawczości), co da im trzy rundy na znalezienie osłony lub przygotowanie się do obrony. Jeżeli rzut im się nie uda, będą mieli ostatnią szansę – mogą zauważyć, jak gangsterzy wdzierają się do środka, testując umiejętność jeszcze raz. W takim wypadku będą mieli jedną rundę na znalezienie osłony.

Gangsterom nakazano zrobić zadymę w klubie i załatwić dwa cele: Mildred Simms i Renarda. Mildred musi zginąć, Renard niekoniecznie – zatem zbiry nie muszą martwić się, że spartaczą robotę. Jeśli nikt ich nie powstrzyma, zmasakrują klientów i obsługę. Renard wyda rozkazy swoim ludziom, a potem ucieknie do ukrytego wyjścia na tyłach. Pracuje dla niego przynajmniej tyłu ludzi, ilu obecnie atakuje klub, ale gangsterzy Renarda mają, przynajmniej początkowo, dostęp jedynie do pistoletów. Pierwszym z ludzi Renarda, który wyciągnie tommyguna i zacznie odpowiadać ogniem, będzie barman Rocco.

Jeśli BG jeszcze nie znaleźli Mildred, mogą dostrzec, jak ucieka. Dziewczyna naprawdę boi się śmierci i będzie posłuszna każdemu BG, który obieca, że ją ochroni.

Pod koniec bitwy większość gangsterów powinna być martwa, a żywi klienci – uciec z klubu. Miejmy nadzieję, że bohaterowie ocalili Mildred. Renard albo zginął, albo uciekł tylnym wejściem (jeśli żyje, powróci w części piątej). Mildred nie ma nic przeciwko, aby wrócić do ojca (jeżeli to on wynajął BG) i chętnie opowie bohaterom swoją historię.

Niezwykli podejrzani

Po bitwie MG powinien poprosić o test Wiedzy Ogólnej (lub dotyczącej półświatka). BG, którym się uda, uświadomią sobie coś nietypowego. Wśród atakujących znaleźli się zarówno Włosi, jak i Irlandczycy – co oznacza, że była to wspólna operacja. To niezwykle, jako że te dwa gangi wolałyby raczej skoczyć sobie do gardel, niż walczyć ramie w ramie.

Opowieść Mildred

Gdy ktoś zabierze Mildred w bezpieczne miejsce, dziewczyna opowie BG swoją historię. Dwa miesiące temu spotkała Jacka Kegana. Podrywał ją tak długo, aż zgodziła się z nim chodzić, wbrew życzeniom ojca. Szybko zorientowała się, że pracował dla ludzi Duffy'ego, wykonując zadania w rodzinnych stronach. Gdy zaproponował wspólną uciżkę, zgodziła się, i przez krótki czas życie było piękne.

Już po miesiącu sprawy przybrały znacznie gorszy obrót. Jackie był zaniepokojony nagłą zmianą Seamusa Duffy'ego. Szef przestał pić, niemal nie grał już w karty i spędzał coraz więcej czasu poza swoim ulubionym barem. Jackie zagadnął go w tej sprawie, ale Seamus zapewnił go, że wszystko jest w porządku. Parę tygodni później, planując atak na kandydata na prezydenta, senatora Morrisona, Jackie odkrył że Seamus współpracuje z don Marco Marciano. Co wydawało się niemożliwe, bo ludzie Marciano zabili brata Seamusa, zresztą dobrego przyjaciela Jackiego. Gangster chciał jeszcze raz spotkać się z szefem, ale tym razem nie doszło do rozmowy. Mildred usłyszała wystrzał – Seamus zastrzelił Jackiego z zimną krwią.

Mildred uciekła. Bała się i wstydziła wrócić do domu, więc postanowiła sama dać sobie radę. Ukryła się na terytorium Marciano i zaczęła pracę dla Renarda. Jego klub był dość

bezpiecznym miejscem – przynajmniej do dzisiaj. To powiedziawszy, dziewczyna zalała się i zaczęła płakać.

Co dalej?

Gracze z reguły podążają za wszystkimi tropami, zatem pewnie zechcą wytropić Seamusa Duffy'ego, by dowiedzieć się, co się stało. Choć część czwarta powinna rozpocząć się dość szybko, to ambitni BG mogą już wcześniej ruszyć tropem Duffy'ego.

Po wykonaniu testów Wypytywania lub Wyszukiwania bohaterowie dowiedzą się, że Seamus pojechał na tydzień do innego miasta, by dalej przeszkadzać w kampanii prezydenckiej Morrisona. Gang zostawił w silnych rękach Maca Sheridana, swojego najważniejszego porucznika.

Mac nie jest zadowolony z „romansu” z Marciano, ale nie będzie kwestionował decyzji Seamusa – zwłaszcza po tym, co stało się z Keenanem.

Część czwarta: Kłopoty w dokach

Po ataku na Riviere, BG odkryją znacznie bardziej niepokojące informacje. Mafia Marciano oczekuje przybycia transportu kokainy w sobotni wieczór (sposób, w jaki drużyna zdobędzie te informacje zależy od MG, który powinien kierować się naturą i zawodem bohaterów). Wszyscy związani z półświatkiem wiedzą, że don Marco nie robi w kokainie, od czasu gdy jego kuzynka Maria przedawkowała ten narkotyk. Mafia Duffy'ego również powstrzymywała się od sprzedaży prochów, ponieważ don Marco postawił sobie za punkt honoru brutalną eliminację dealerów kokainy.

Bohaterowie muszą odkryć, dlaczego don Marco tak nagle zmienił zdanie. Co ważniejsze, jeśli nie powstrzymają dostawy, mafia Marciano zacznie sprzedawać prochy na wielką skalę.

Śledztwo

BG mogą odkryć czas i miejsce odbioru dostawy Marciano za pomocą udanego testu Wypytywania. W przeciwnym razie muszą przez całą noc patrolować doki i liczyć na to, że uda się złapać bandytów na gorącym uczynku.

Drużyna może zechcieć też spotkać się z Marco Marciano, zwłaszcza jeśli już wcześniej mieli z nim do czynienia. Don Marco jest obojętny wobec BG, nawet, jeżeli przeszkadzali mu w przeszłości. Spróbuje wykręcić się od spotkania, twierdząc, że jest bardzo zajęty. Jeśli BG będą nieustępliwi, don stanie się Nieprzychylny, a w końcu Wrogi – zwłaszcza jeśli BG wspomną kokainę. Jeśli bohaterowie doprowadzili mafioza do złości, ten wyśle kilku zabijaków by przetrzepali bohaterom skórę.

W dokach

Po północy do doków zajądą trzy samochody. Ich pasażerowie (kilku zbirów oraz Joey) wsiądą do motorówki (wykorzystaj statystyki z podręcznika podstawowego) i podpłyną do dużego parowca na redzie. Jednej z motorówek pilotuje Joey Corelli, zastępca Marciano nadzorujący całą operację. BG będą musieli albo zakraść się na pokład którejś z łodzi, albo znaleźć własny środek transportu.

Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, łódki gangsterów podpłyną do burty parowca i odbiorą ładunek. Bandyci podzielą narkotyki na trzy części, na wypadek, gdyby straż przybrzeżna lub inne władze zatrzymałyby jedną z motorówek. Całą transakcją zajmu-

je się Smok. Towarzyszy mu od czterech do sześciu (zależnie od życzenia MG) osiłków.

Jeśli BG włączają się w transakcję, to Smok i jego wspólnicy będą walczyć do śmierci – wypiją truciznę lub popelnią samobójstwo w inny sposób, jeśli zagrożony im porażka. Ludzie Marciano nie są aż tak oddani – uciekną, gdy sprawa przestaną iść po ich myśli. Joey Corelli to tchórz, który, schwytany, będzie błagał o wolność, oferując w zamian informacje.

Joey daje cynk

Joey Corelli jest odważny, kiedy za jego plecami stoi kilku mięśniaków – i żalosny tchórz, gdy zostanie sam. Był już wcześniej w więzieniu i za żadne skarby tam nie wróci. Powie bohaterom wszystko, jeśli obiecują, że puszcza go wolno.

Joey zauważył ostatnio, że don Marco Marciano zaczął spędzać niedzielne popołudnia w Chinatown – a konkretnie w restauracji Szkarlatny Skorpion. Joey wie też, że niedziele spędza tam również Seamus Duffy, od czasu, gdy dwa gąangi tak się zaprzyjaźniły. Don Marco nie jest już człowiekiem, który powiedział, że w jednym pomieszczeniu z Seamusem Duffy znajdzie się dopiero podczas wystawienia zwłok.

Wiedząc to, i uwzględniając obecność Smoka, BG powinni następnego dnia udać się do Chinatown.



Część piąta: Szkarłatny wąż

Ten rozdział zaprowadzi bohaterów do chińskiej dzielnicy miasta. MG powinien podkreślać jej charakterystyczne cechy: rynki, gdzie można kupić mniej lub bardziej egzotyczną żywność, ulicznych sprzedawców i nietypowe restauracje (większość sprzedaje zupełnie chińską robioną w Radom, Illinois – autentycznych lokali orientalnych jest niewiele).

Szkarłatny Skorpion

Restauracja „Szkarłatny Skorpion” jest tuż za rogiem, ukryty przed ciekawiskim wzrokiem turystów, odwiedzających Chinatown. Obsługuje głównie miejscowych: napis na czerwonym neonie jest po kantońsku, ale ozdabia go też stylizowany wizerunek skorpiona. Wejścia pilnuje dwóch zbirów Smoka, których zadaniem jest odstręczyć „cudzoziemców” (zazwyczaj po prostu turystów) od wejścia do jadłodajni. Około trzynastej don Marco i jego gość podjadą samochodem pod wejście do „Skorpiona”. Gdy auto zniknie, mafiozo porozmawia z wykidajłami, a ci bez problemu pozwolą mu wejść. Jeśli BG zdadzą test Spostrzegawczości, zdziwią się pewnie usłyszawszy, że don Marco mówi po chińsku! Bohaterowie, którzy znają jakiś dialekt tego języka zrozumieją, że Włoch użył po prostu grzecznego powitania. Gościem dona będzie albo Le Renard (jeśli przeżył część trzecią kampanii), albo Mac Sheridan, zastępca Seamusa Duffy’ego.

Obydwaj mężczyźni udadzą się do stolika na tyłach, by w spokoju zjeść obiad. Don Marco jest usmiechnięty i zrelaksowany, ale jego gość zachowuje się bardzo nerwowo. Włoch zamówi dla obu jedzących. Gdy posiłek trafi na stół, do gangsterów dołączy Pani Skorpion – bardzo ładna Chinka o długich pa-

znokciach, nosząca karmazynową, jedwabną suknię. Rozmawia z donem, a jeden z kelnerów stoi za gościem, by upewnić się, że zostanie na miejscu (udany test Spostrzegawczości wskaże że pomagier nosi broń). Aby przekonać „przyjaciela donna”, cała trójka rozmawia po angielsku.

Jeśli BG nie dopuścili do przemytu kokainy, Pani Skorpion będzie wściekła. W takim wypadku, don Marco będzie zachowywał się jak wierny sługa, nie partner w interesach (MG powinien dostosować jego reakcję do wypadków z części czwartej). Pani Skorpion zwróci następnie uwagę na gościa, pytając Włocha, dlaczego go tu przyprowadził. Don wytłumaczy, że uważał za konieczne „zyskanie pewności”, że gość będzie lojalny, na wypadek przyszłych nieporozumień. Pani Skorpion nie jest do tego przekonana i przypomni mu, że najlepiej utrzymywać niewielką liczebność wewnętrznego kręgu. Gość we własnym imieniu, zdziwiony, odmówi uczestnictwa w gronie wtajemniczonych. Po krótkiej kłótni, don Marco spyta kobietę, czy nie powinna odwołać się do Szkarłatnego Cesarza. Samo wspomnienie tego imienia sprawi, że Pani Skorpion zmięknie, upewniając go, że nie będzie to konieczne. Gość, jeśli zmieni zdanie, będzie mógł dołączyć do Wewnętrznego Kręgu.

Podwójny kłopot, podwójna przerwa

Gdy gangsterzy skończą obiad, wyjdą z restauracji i przejdą przez kuchnię do zaułka na tyłach. Po przeciwnej stronie uliczki leżą drzwi do magazynu (również strzeżone przez dwóch zbirów Smoka). W magazynie czai się wielu bandytów i rosyjski uczonec.

Pani Skorpion przedstawi naukowca jako doktora Grigorija Janowycza, wynalazcę i arystokratę, który zbiegł z rodzinnego kraju po rewolucji. Janowycz będzie zdziwiony, gdyż

nie oczekiwał gości i zajmował się właśnie konserwacją pewnej maszyny. Upewni jednak Panią Skorpion, że może wykonać operację.

Wtedy właśnie gość się zaniepokoi. Pani Skorpion wytłumaczy mu, że nie ma czym się martwić, i zaprowadzi go do aparatu (przy użyciu mocy *władca marionetek*). Ten składa się z dwóch stolów z pasami bezpieczeństwa i dużej maszyny w kształcie litery T pomiędzy nimi. Doktor Janowycz opuści pomieszczenie i wróci w towarzystwie młodego Chińczyka, obnażonego do pasa (by widoczny był szkarłatnego skorpiona na jego lewym przedramieniu). Doktor wyrazi podziw dla geniuszu Cesarza, który nalegał, by odpowiedni sługa zawsze był gotowy. Młodzieniec i gość zostaną przypięci do stołu. Pomimo hipnozy, biały będzie panikował. Doktor Janowycz stwierdzi, że niestety nie mógł udoskonalić swej maszyny przed rewolucją. Teraz, gdy gość jest unieruchomiony, Pani Skorpion wyjaśni, że maszyna wykona dokładne pomiary jego dłoni i twarzy, a następnie odpowiednio skopiuje je u drugiego podmiotu. Wtedy gość zorientuje się, że ten ktoś go zastąpi. Krzyczy do don Marco, błagając o pomoc, ale ten zacznie się śmiać, podwinie rękaw i ukazuje przerażonemu gangsterowi własny tatuaż skorpiona!

Jeśli BG nie będą się mieszać, gość zostanie rozebrany do pasa, a doktor Janowycz nałoży obu pacjentom specjalne maski i rękawice. Następnie włączy maszynę, by dokonała dzieła – co ma zająć kilka godzin.

Bitwa w magazynie

W pewnym punkcie BG będą zmuszeni do walki z Panią Skorpion, don Marco i zbirami Smoka. Jeśli nie wkroczą do akcji z własnej woli, niech zauważą ich jeden lub dwóch strażników. Jeżeli Janowycz znajdzie się w niebezpieczeństwie, włączy mechanizm samozniszczenia w maszynie (nawet jeśli przypięci są do niej pacjenci), a potem popel-

ni samobójstwo. Autodestrukcja zajmie kilkanaście rund. Jeśli ktoś zbada ciało Janowicza, odkryje że on również na lewej ręce ma wytatuowanego skorpiona.

Don Marco i zbiry Smoka będą walczyć do śmierci (oczywiście, BG nie wiedzą, że prawdziwy Marciano jeszcze żyje i można go ponownie skopiować). Pani Skorpion spróbuje ucieczki, ale jeśli BG przyprą ją do muru, również popelni samobójstwo (możesz rozegrać przy okazji kolorowy pościg w Chinatown). Zanim zginie jednak, zagrozi bohaterom mówiąc „Szkarłatny cesarz dynastii Fu-San powróci!”.

Jeśli BG zbadają magazyn odkryją kilka pomieszczeń mieszkalnych (gdzie mieszkał Janowycz i duplikaty). W magazynie jest też niewielka kapliczka, wypełniona dymem kadzidla, której centralnym elementem jest statuetka szkarłatnego smoka.

Epilog

Kiedy BG uratują gościa, będzie bardzo wdzięczny i obieca im pomoc w przyszłości (obietnicy nie zdoła dotrzymać, jako że ludzie Szkarłatnego Cesarza zabijają go przy pierwszej okazji).

Jeśli ta przygoda jest osobną opowieścią, możesz na razie zignorować wątek Szkarłatnego Cesarza. Jeżeli prawdziwym geniuszem zbrodni jest Pani Skorpion, doktor Janowycz będzie również prawdziwym uczonym. Przesłuchiwany, powie BG że prawdziwi Seamus Duffy i Marco Marciano są przetrzymywani gdzieś w Chinatown. Ich uwolnienie może być dobrym finałem przygody. W takim wypadku, Pani Skorpion nie musi ginąć i może powrócić w dalszych przygodach.

Jeżeli rozgrywasz tę przygodę jako część serialu, BG będą pewnie chcieli wytropić Cesa-



rza. Taką możliwość da im „*W Dolinie Śmierci*”, następnym odcinek naszej serii.

Dramatis Personae

Armand „Le Renard” Bordeaux

Armand Bordeaux pochodzi z Luizjany, ale woli udawać pełnokrwistego Francuza. Nie jest członkiem żadnego gangu i nie lubi zadawać się z gangsterami, bo po prostu nie uważa się za przestępcę. Poza tym, oni mają własne burdele: dlaczego mieliby kontrolować jeszcze jego dziewczyny? Policja go nie nęka, ponieważ Renard nie pomaga innym gangom. Jeszcze do niedawna rywalizacja między ludźmi Duffy’ego, a rodziną Marciano zapewniała alfonsovi bezpieczeństwo. Teraz Syndykat Skorpiona da mu krótką i bolesną lekcję.

Armand to przystojny mężczyzna o nieokreślonym pochodzeniu. Nosi krótką czarną bródkę, pasującą do wypielęgnowanych włosów. Lubi białe garnitury i mówi z potwornym francuskim akcentem. Jest bardzo przyjacielski i prawie można go polubić.

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k8, Wigor k8, Zręczność k6

Umiejętności: Prowadzenie k8, Sposztregawczość k6, Strzelanie k8, Walka k6, Wypytywanie k10, Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k8

Charyzma: +2, **Tempo** 6, **Obrona** 5, **Wytrzymałość** 6

Zawady: Arogancki, Lojalny

Przewagi: Animusz, Koneksje

Sprzęt: Colt 1911 (12/24/48, 2k6+1, PP1)

Mildred Simms

Mildred jest ładną dziewczyną, która zakochała się w nieodpowiednim facecie. Nieste-

ty, gość został zamordowany, a dziewczyna ukrywa się, bo wie za dużo. Nie uszczęśliwia ją praca dla Renarda, ale jest mu wdzięczna za ochronę.

Cechy: Duch k8, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Prowadzenie k6, Sposztregawczość k6, Walka k4, Wypytywanie k6

Charyzma: +2, **Tempo** 6, **Obrona** 4, **Wytrzymałość** 5

Zawady: Ciekawska, Poszukiwana

Przewagi: Ładna

Sprzęt: Brak

Gangsterzy

Wszyscy gangsterzy, osilki czy zabójcy w tej przygodzie są Pionkami.

Sprzęt: Większość gangsterów zazwyczaj uzbrojona jest w Tommy Guny (12/24/48, 2k6+1, PP1, Auto, SzS 3, Strzały 50) i pistolet (jak Colt M1911). Mogą też mieć noże (Si+1k4).

Smok

Smok jest jednym z najbardziej zaufanych sług Szkarłatnego Cesarza. Nikt nie wie, jak naprawdę ma na imię. Jest szczupłym, dobrze umięśnionym Azjatą o lysej głowie i wąsie w stylu Fu-Manchu. Zazwyczaj chodzi bez koszuli lub zostawia ją rozpiętą, by można było podziwiać tatuaż szkarłatnego smoka, wijący się wokół jego klatki piersiowej.

Smok mówi tylko po kantońsku, choć rozumie po angielski. Lubi walczyć starodawnym orężem, lub bez broni, ale nie jest na tyle głupi, by nie używać broni palnej. Jeśli wszystko będzie stracone, użyje noża, by podciąć sobie gardło.

Cechy: Duch k8, Siła k10, Spryt k8, Wigor k10, Zręczność k10

Umiejętności: Prowadzenie k6, Rzucanie k10, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k10, Wypytywanie k10

Charyzma: -2, **Tempo** 6, **Obrona** 9, **Wytrzymałość** 8

Zawady: Arogancki, Obowiązki (Szkarlalny Cesarz), Straceniec, Wredny

Przewagi: Blyskawiczny cios, Garda, Krzepki, Nawalnica Ciosów, Wyjątkowo opanowany

Sprzęt: Starożytny miecz (Si+k8), Rewolwer Smith and Wesson (12/24/48, 2k6+1, SzS1, 6 strzałów).

Zbiry Smoka

Te statystyki mają opisywać bezimiennych azjatyckich wojowników z tego rozdziału. Jeśli są oni za słabi lub zbyt silni, MG powinien odpowiednio ich doposażać.

Cechy: Duch k8, Siła k6, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k8

Umiejętności: Rzucanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k8, Wiedza (Chinatown) k8, Wspinaczka k8, Zastraszanie k6

Charyzma: -4, **Tempo** 6, **Obrona** 6, **Wytrzymałość** 6

Zawady: Krwiożerczy, Obowiązki (Tongi)

Przewagi: Akrobata, Dobywanie

Sprzęt: Toporek Fu (Si+k6)

Porucznik gangu

Te statystyki opisują znacznych gangsterów, jak Mac Sheridan i Joey Corelli.

Cechy: Duch k10, Siła k8, Spryt k8, Wigor k8, Zręczność k6

Umiejętności: Prowadzenie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k10, Walka k10, Wypytywanie k10, Wyśmiewanie k8

Charyzma: -2, **Tempo** 6, **Obrona** 7, **Wytrzymałość** 6

Zawady: Wredny

Przewagi: Opanowany, Unik, Zaprawiony w walce

Sprzęt: Colt 1911 (12/24/48, 2k6+1, PP1)

„Marco Marciano”

To duplikat szefa mafii Marco Marciano. Wygląda dokładnie jak on – krótkie czarne włosy, głęboko osadzone oczy, oliwkowa cera; ale tak naprawdę jest jednym z zaufanych sług Szkarłatnego Cesarza. Wyszkolono go w perfekcyjnym udawaniu mowy i nawyków Marco, a prawdziwy don cały czas dostarcza mu wskazówek, jak grać tę rolę.

Cechy: Duch k10, Siła k8, Spryt k10, Wigor k10, Zręczność k6

Umiejętności: Prowadzenie k8, Rzucanie k8, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k10, Walka k8, Wypytywanie k10, Wyśmiewanie k8, Zastraszanie k8

Charyzma: -2, **Tempo** 6, **Obrona** 7, **Wytrzymałość** 7

Zawady: Wredny

Przewagi: Bez przebaczenia, Rock and Roll, Twardziel

Sprzęt: Tommy Gun (12/24/48, 2k6+1, PP1, Auto, SzS 3, Strzały 50).

Pani Skorpion

Pani Skorpion to zabójcza mistrzyni sztuk walki i uzdolniona hipnotyzerka, odpowiedzialna za wykonanie planu Szkarłatnego Cesarza w mieście bohaterów. To bardzo ładna Chinka o lodowatym stylu bycia. Jest całkowicie oddana Szkarłatnemu Cesarzowi i prędzej popelni samobójstwo, niż da się złapać.

Pani Skorpion nie jest duplikatem. Owszem, ma tatuaż szkarłatnego skorpiona, ale mieści się on na lewej łopacie. Choć woli walkę bez broni, jest na tyle bystra, by wiedzieć, że do



przeciwników uzbrojonych w broń palną należy strzelać.

Cechy: Duch k10, Siła k6, Spryt k10, Wigor k8, Zręczność k6

Umiejętności: Przekonywanie k10, Psionika k8, Sposztregawczość k6, Strzelanie k6, Walka k10, Wiedza (Chinatown) k10, Wyśmiewanie k8

Charyzma: +2, **Tempo** 6, **Obrona** 7, **Wytrzymałość** 6

Zawady: Obowiązki (Szkarlatny Cesarz), Wredna

Przewagi: Blok, Grad ciosów, Mentalistka, Szybki cios, Śliczna, Zdolności nadprzyrodzone (psionika).

Moce: *Oszłotnienie* (hipnoza), *podkreślenie/przykreślenie* (hipnoza), *władca marionetek* (hipnoza), 10 PM.

„Doktor Grigorij Janowycz”

Doktor Grigorij Janowycz to starszawy uczony, oplakujący upadek carskiej Rosji i nienawidzący Związku Sowieckiego. Dołączył do Szkarlatnego Cesarza w nadziei, że obali on nowy ustrój i wprowadzi Rosję w kolejny carski złoty wiek.

Dr Janowycz to wysoki, krzepki mężczyzna o lysej czaszce i gęstej brodzie. Nosi monokl. Jednak postać z tej przygody to tak naprawdę

duplikat, który wyszkolono by mógł obsługiwać Zwierciadlaną Maszynę. Jest raczej technikiem, niż prawdziwym naukowcem.

Cechy: Duch k8, Siła k6, Spryt k10, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Reperowanie k10, Sposztregawczość k6, Strzelanie k6, Walka k6, Wiedza (elektronika) k10

Tempo 6, **Obrona** 5, **Wytrzymałość** 5

Zawady: Chojrak

Przewagi: McGyver

Sprzęt: narzędzia, Colt 1911 (12/24/48, 2k6+1, PP1).

Zwierciadlana Maszyna

Wynalazek doktora Janowycza składa się ze stolów przechowujących i maszyny właściwej. W ciągu paru godzin, może skopiować wygląd twarzy i dłoni jednej osoby na drugą. Wymaga to pewnej stymulacji nerwów, a duplikat musi powtarzać proces raz na tydzień. Dr Janowycz stworzył też drażniący środek chemiczny, który, gdy potraktować nim twarz duplikatu, sprawi, że powróci ona do pierwotnego kształtu (przyda się w następnych odcinkach).