

# BLADE RUNNER

## GRA FABULARNA

AKTA DOCHODZENIA 01:  
ELEKTRYCZNE SNY



# EDYCJA ANGIELSKA

## PROJEKT SCENARIUSZA

Tomas Härenstam

## KONSULTANT DS. SETTINGU

Joe LeFavi

## ILUSTRACJE

Martin Grip , Gustaf Ekelund

## MAPY I PROJEKT

### GRAFICZNY

Christian Granath

## PRZYGOTOWANIE DO DRUKU

Dan Algstrand

## KOREKTA

Brandon Bowling

## TESTERZY

Marco Behrmann, Nils Karlén,  
Kosta Kostulas, Joe LeFavi, Kiku Pukk

## KIEROWNIK MARKI

Joe LeFavi/Genuine Entertainment

## KIEROWNIK DS. PR

Boel Bermann

## KIEROWNICZKA DS. WYDARZEŃ

Anna Westerling

## STREAMING

Doug Shute, Matthew Jowett

## WSPARCIE KLIENTA

Daniel Lehto, Jenny Lehto

# EDYCJA POLSKA

## WYDAWCY

Daria Pilarczyk i Michał Lisowski

## KOORDYNATOR PROJEKTU

Adam Wieczorek

## REDAKTORKA NACZELNA

Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

## WSPARCIE REDAKCYJNE

Dawid Kłaczyński

## TŁUMACZENIE

Tomasz Z. Majkowski

## KOREKTA

Kasia Wieczorek

## SKŁAD

## I PRZYGOTOWANIE DO DRUKU

Marcin Bieliński  
i Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

## ADRES DO KORESPONDENCJI:

Black Monk Michał Lisowski  
ul. Rolna 3  
62-080 Sady  
kontakt@blackmonk.pl  
blackmonk.pl

## WYDANIE I

Poznań, październik 2023  
Wyprodukowano w Chinach

Wiersze Johna Greenleafa Whittiera i Williama Blake'a należą do domeny publicznej.  
Wiersz Williama Blake'a „Tygrys” w przekładzie Jerzego Pietrkiewicza.

Kopiowanie, dystrybuowanie lub przesyłanie materiałów z niniejszej publikacji w jakiegokolwiek formie z wykorzystaniem jakichkolwiek środków, w tym nośników fotograficznych, elektronicznych bądź innych nośników odtwórczych, jest zabronione i wymaga uprzedniej pisemnej zgody Black Monk Games. Wyjątkiem są sytuacje wykorzystania krótkich cytatów w recenzjach lub inne niekomercyjne wykorzystanie określone przepisami prawa autorskiego.

Black Monk, Black Monk Games oraz logo Black Monk są zarejestrowanymi znakami towarowymi Black Monk Michał Lisowski.

©2022 Alcon Entertainment, LLC. All rights reserved.



Obraz w pamięci wywołany

Zawraca czas nieubłagany:

Siedzę u boku swojej mamy

– John Greenleaf Whittier

## PROLOG

Witaj. Przed tobą *Elektryczne sny*, pierwsze oficjalne Akta Dochodzenia do gry BLADE RUNNER. Scenariusz powstał z myślą o osobach, które nie znają ani zasad, ani świata – ani nawet gier fabularnych – ale weterani też solidnie się nad nim napocą.

Dochodzenie jest też pierwszą częścią kampanii zatytułowanej *Nieśmiertelna partia*, której kolejne epizody opublikujemy w najbliższych miesiącach i latach. Każdy z nich będzie niezależny i zamknięty – poza finałem, więc będziecie mogli je rozegrać w dowolnej kolejności. Pomiędzy odcinkami kampanii zostanie sporo czasu na inne Dochodzenia – szczegółowe instrukcje i narzędzia do

ich projektowania znajdują się w podręczniku głównym do BLADE RUNNERA.

Tematem *Elektrycznych snów* jest potęga i znaczenie pamięci. Łowcy androidów zmierzają się z szeregiem wyzwań fizycznych, umysłowych i moralnych. Zanim zaczniecie, przeczytaj uważnie całą broszurę: wprowadzie nietrudno korzystać z niej w czasie gry, ale musisz wcześniej sporo ogarnąć.

Ponadto, nim rozpoczniecie *Elektryczne sny*, zapoznajcie się dokładnie z drugą broszurą, zawierającą zasady. Jeżeli macie już podręcznik główny do BLADE RUNNERA, też wam się przyda – chociaż nie jest niezbędny.

## POSTACIE GRACZY

W pudełku znajdują się cztery gotowe postacie, stworzone z myślą o tym Dochodzeniu. Jeżeli poza Prowadzącym w sesji bierzcie udział tylko jedna osoba, niech zagra Willemem Novakiem. W drużynie dwuosobowej powinni się znaleźć Novak i Fenna. Jeżeli graczy jest trójka, dodajcie albo Percivala, albo Bakker. Odradzamy grę w BLADE RUNNERA grupą większą niż czterech graczy i Prowadzący.

Nie wahajcie się oczywiście zmienić imienia albo wyglądu gotowej postaci według własnego upodobania. To nie ma żadnego wpływu na grę.

**WŁASNE POSTACIE:** Jeżeli wolicie, możecie stworzyć własne postacie przy użyciu zasad z podręcznika głównego. W takim wypadku rolę Novaka przejmie najstarszy i najbardziej doświadczony łowca (o najdłuższym Stażu w policji), natomiast Fennę zastąpić powinien rekrut, najlepiej replikant.

## DOKUMENTY, MAPY I PORTRETY

Akta Dochodzenia zawierają całe mnóstwo map, portretów oraz dokumentów, które będziesz wręczać graczom we wskazanych momentach. Znajdziesz je w pudełku, w kopercie oznaczonej „Biuro Wykrywania Replikantów LAPD – ZASTRZEŻONE”. Nie pozwól graczom przeglądać ich przed rozegranie Dochodzenia.

## OSTRZEŻENIE O ZAWARTOŚCI

Przemoc, śmierć, trauma psychiczna, alkohol, śmierć dziecka.



SCENA WPROWADZAJĄCA

To pewnie wasze pierwsze Dochodzenie, więc warto zacząć od krótkiego wprowadzenia: sceny, w której postaci graczy spotykają się na skąpanych w deszczu ulicach LA. Jeżeli grałście już wcześniej, możecie tę sekwencję pominąć i od razu przejść do Odprawy (strona 005).

Zanim zaczniecie, daj osobie grającej Fenną Dokument A. Niech go od razu przeczyta – to krótki rozkaz Naczelnika Davida Holdena, nakazujący znaleźć i sprowadzić Novaka. Jeżeli gracz jest tylko jeden, Fenna jest w tej scenie postacią niezależną. Następnie przekaż Dokument B (gazetę „Independent Sentinel”) osobie wcielającej się w Novaka, żeby i ona sobie poczytała. Inni gracze też mogą zapoznać się z gazetą. Na koniec odczytaj głośno, co następuje:

*Los Angeles, maj 2037. Miasto tonie w strugach toksycznego deszczu. Gigantyczne wysokościowce pną się znacznie wyżej niż dwudziestowieczne drapacze chmur. Ogromne billboardy oświetlają rzęście chodniki Little Tokyo, dystryktu Sektora 5. Ulicą płynie tłum przechodniów. W jadłodajni White Dragon też nie brak klientów, siorbiących słynne tutejsze kluski. Jest*

*wśród nich doświadczony łowca androidów – Willem Novak. Cieszy się właśnie zasłużonym urlopem i w świętym spokoju czyta dzisiejsze wydanie „Independent Sentinel”.*

Przekaż głos grającemu Novakiem. Niech pobawi się chwilę postacią: opisz ją pozostałym członkom drużyny, a potem zamieni parę słów z gościem siedzącym na sąsiednim stołku. Wtem z nieba spłynie spinner Detective Special. Wsiądzie z niego Fenna – ma rozkaz przerwać Novakowi wypoczynek i zabrać go do Wieży LAPD, na kryzysową odprawę zwołaną przez Naczelnika BWR, Davida Holdena.

Teraz pozwól osobie grającej Fenną opisać postać i odegrać krótką rozmowę z Novakiem. Stary łowca nie może zignorować polecenia, a gdyby za bardzo wierzył, replikantka powinna mu przypomnieć, że albo jest gliną, albo nikim. W końcu oboje wsiądą do spinnera i wzniosą się wysoko ponad zgiełk ulic. Polecą ponad skąpanym w deszczu miastem, pośród ogromnych wieżowców, aż do Wieży LAPD. Tam wylądują, wsiądą z pojazdu i ani się obejrzą, a już będą siedzieć w gabinecie Naczelnika.

|                                                                                  |                                     |                                                                         |                             |
|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| M<br>O<br>N<br>I<br>T<br>O<br>R<br><br>S<br>Y<br>S<br>T<br>E<br>M<br>O<br>W<br>Y | LAPD ROZKAZ NR 12.43-B              |                                                                         | DOKUMENT A: ROZKAZY HOLDENA |
|                                                                                  | 19-05-2037                          |                                                                         |                             |
|                                                                                  | <input checked="" type="checkbox"/> | PODMIOT WYDAJĄCY: David Holden, Naczelnik                               |                             |
|                                                                                  | 01                                  | Ustalić miejsce pobytu weterana BWR Willema Novaka, obecnie na urlopie. |                             |
|                                                                                  | 02                                  | Sprowadzić na odprawę kryzysową.                                        |                             |
|                                                                                  | 03                                  | Novak zwykle unika kontaktu podczas urlopu.                             |                             |
|                                                                                  | 04                                  | Często widywany na ulicach Sektora 5.                                   |                             |
|                                                                                  | 05                                  | Może kwestionować polecenie.                                            |                             |
|                                                                                  | 06                                  | Odmowa nie wchodzi w grę.                                               |                             |
|                                                                                  | 07                                  |                                                                         |                             |
|                                                                                  | 08                                  |                                                                         |                             |
|                                                                                  | 09                                  |                                                                         |                             |
| 10                                                                               |                                     |                                                                         |                             |
| 11                                                                               |                                     |                                                                         |                             |
|                                                                                  |                                     | ESPER                                                                   |                             |
|                                                                                  |                                     |                                                                         | 003                         |



# The Independent Sentinel

11°C POZIOM SMOGU: WYSOKI

Wtorek, 19 maja 2037

## PREMIERA GENERACJI NEXUS-9 „GIGANTYCZNYM SUKCESEM”

### KORPORACJA WALLACE ZWIELOKROTNIA PRODUKCJĘ

W rocznicę zeszłorocznej przełomowej decyzji ONZ o uchyleniu Zakazu Technologii Replikantów, korporacja Wallace publicznie uznała premierę nowego modelu androida Nexus-9 za „gigantyczny sukces”.

„Wystarczyło parę miesięcy, by generacja Nexus-9 stała się kluczowym elementem rynku pracy na Ziemi i w koloniach” – mówi Quell, wiceprezes korporacji ds. Public Relations, również replikantka N-9.

Firma zapowiedziała znaczące zwiększenie produkcji

w najbliższych latach. To wynik ogromnego zapotrzebowania na robotników Nexus-9 w górnictwie i kolonizacji pozaziemskiej, budownictwie, konserwacji, ochronie, hotelarstwie i innych branżach usługowych.

Wiceprezes Quell bagatelizuje problem lawinowego wzrostu bezrobocia wśród ludzi, związany jej zdaniem z „okresem przejściowym”. Lekceważy też obawy tak zwanego Związku Empatycznych przed ponownym włączeniem replikantów w tkankę społeczną.

„Łęki są całkowicie bezpodstawne. Jakość naszego produktu mówi sama za siebie. Jak dotąd żaden egzemplarz generacji Nexus-9 nie popełnił najmniejszego wykroczenia. Przeciwnie, ich obecność zwiększa bezpieczeństwo publiczne. Według raportu Biura Wykrywania Replikantów LAPD, od czasu zatrudnienia N-9 na stanowiskach łowców androidów wykrywalność zbiegłych produktów Tyrilla z generacji Nexus-8 wzrosła o 50%” – mówi.

ciąg dalszy na stronie 3



Jakość naszego produktu mówi sama za siebie. Jak dotąd żaden egzemplarz generacji Nexus-9 nie popełnił najmniejszego wykroczenia.

— QUELL



**BROŃ - AMUNICJA  
ARTYKUŁY MILITARNE**

PASAJ ANIMOIDÓW ASA - SEKTOR 4 - POŁUDNIE

### Wschodząca gwiazda inżynierii pamięci

Replikantom Nexus-9 wstępuje się zaprojektowane sztucznie wspomnienia, które gwarantują posłuszeństwo. Wschodząca gwiazda tej branży ma niezwykle pochodzenie i fascynującą przeszłość.

Gdy w roku 2019 przemysłowiec Eldon Tyrell zginął z ręki zbuntowanego replikanta, jego imperium odziedziczyła bratanica imieniem Lilith. Jej panowanie było krótkie, ale burzliwe. To ona wprowadziła na rynek generację Nexus-8, pozbawioną zabezpieczenia w postaci ograniczonej długości życia. Decyzja ta wywołała masowe protesty, które skutkowały uznaniem replikantów za zagrożenie dla gatunku ludzkiego i ich eliminacją.



W roku 2022 syntetyczni terroryści wywołali Zaciemnienie, by zniszczyć archiwum umożliwiający identyfikację replikantów. W odpowiedzi ONZ podjęła uchwałę zakazującą ich produkcji. Wkrótce potem Lilith

Tyrell została zaatakowana we własnym biurze przez replikantkę bojówkę – szczególnie na miejscu byli łowcy androidów. Tymczasem spowodował bankructwo korporacji i wyprzedził wszystkich jej aktywów. Technologia produkcji androidów trafiła ostatecznie w ręce Wallace.

Była prezes przez dziesięć lat trzymała się na uboczu. Ale gdy ponownie dopuszczono używanie replikantów na Ziemi, powróciła i ona.

Lilith Tyrell założyła niewielką firmę współpracującą na stałe z Wallace Corp i zajęła się projektowaniem wspomnień dla generacji Nexus-9. Szybko zyskała renomę w branży.

ciąg dalszy na stronie 13

**PRECYZJA  
W POWIETRZU**

**NOWY  
SPINETT  
BODYGUARD**

Dostępny w lokalnych salonach sprzedaży.

### ONZ decyduje o prywatyzacji kosmosu

Niedawna redekacja Gubernatora Nolviga, którego kampanię wyborczą finansowały w całości megakorporacje, poskutkowa-ła przyjęciem przez Radę ONZ bezprecedensowych regulacji, gwarantujących prywatnym podmiotom pełną kontrolę nad

zostały odkryte, zajęte i skolonizowane wysiłkiem tego właśnie podmiotu. Wprawdzie urząd antymonopolowy zapowiedział apelację, ale instytucja zajmująca się kolonizacją i emigracją pozaziemską, w tym firmy Shinago-Dominguez i Okazaki Oil oraz ZSRR, zapowiedziały

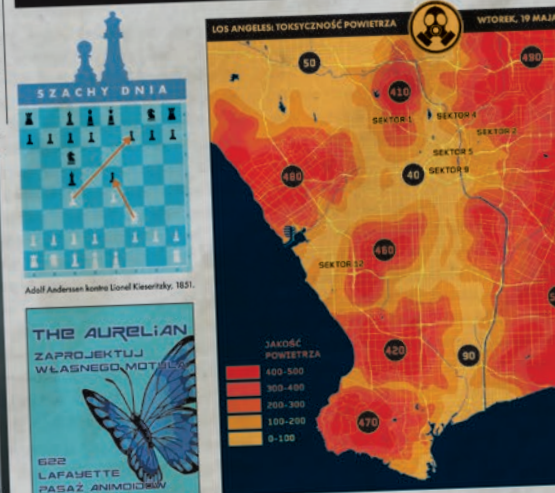
ogromne inwestycje w międzygwiezdne floty badawcze, obsadzone w 100% przez replikantów. Czy czeka nas powtórka z czasów Gorączki Złota, brutalna walka o prawo wydobywania surowców i handel.

ciąg dalszy na stronie 8

**NOWE ŻYCIE CZEKA NA CIEBIE**

**NOWY ŚWIAT • CZYSTY ŚWIAT  
ŚWIETLANA PRZYSZŁOŚĆ**

**SHIMAGO-DOMINGUEZ CORP**





## O D P R A W A

Odprawa odbywa się w gabinecie Naczelnika. Wentylator na suficie miesza gęste od papierosowego dymu powietrze. Holden to starszy gość o świszczącym oddechu. To przez syntetyczne płuca, pamiątkę po tym, jak 18 lat temu postrzelił go i prawie zabił replikant Leon Kowalsky. Jeżeli w grze jest więcej niż dwójka graczy, pozostałe postacie czekają już na Novaka i Fennę. Kiedy wszyscy się zejdą, Naczelnik wychrypi:

*„Siadać. Mamy poważny kryzys. Wczoraj w nocy doszło do strzelaniny w paskudnym lokalu The Snake Pit. To w Sektorze 1, przy Nightclub Row. Na miejscu była dwójka łowców androidów, syntetyki o numerach LH3-7.93 i SN9-1.48. Wołają na nich Leah i Sandor. No i Sandora rozwalili na amen, a Leah gdzieś przepadła. Nie mamy pojęcia gdzie”. Holden wyświetla akta osobiste Leah i Sandora – daj graczom Dokument C oraz D.*

*„Łowcy badali aktywność repów Nexus-8. Trop zaprowadził ich do The Snake Pit. Ale nie wiemy, czy to dlatego broń poszła w ruch. Według raportu mundurowych lokal roił się od pieprzonych suprematystów. To mogła być ich robot. Na razie nie wiemy nic ponadto. I pewnie o wszystkim napisze jutro „KILL”. Cholerny szmatławiec.*

*Musicie ustalić, co zaszło, i to zaraz. Góra dyszy mi w kark. Wiecie przecież, że to raptem rok, odkąd zalegalizowano pobyt Nexusów-9 na Ziemi. Ludzie wciąż boją się replikantów. Więc niewykłuczone, że ktoś morduje i porywa androidy. Trzeba go znaleźć i posadzić. Natychmiast.*

*I jeszcze ciśnie nas korporacja Wallace. Postawili na generację Nexus-9 grubą kasę, więc teraz trzęsą gaciami, ilekroć coś zagrozi programowi reintegracji replikantów. Na szczęście obiecali nie wtrącać się do śledztwa. Ba, chcą pomóc. W centrali firmy czeka na was szefowa działu PR, niejaka Quell. Opowie wam o Leah. Macie też do dyspozycji wszystkie zasoby WykRepu. Ciało Sandora leży już w lodówce Laboratorium. Powinniście też przejrzeć kartoteki obojga w Repozytorium LAPD i sprawdzić zdjęcia Esperowe z wczorajszej nocy w The Snake Pit. Może coś się trafi.*

*Wszystkie dokumenty macie już na KIA. Więc dupy w troki i do roboty”.*

- ▣ Holden powiedział właściwie wszystko, co wie – ale poproszony, może udzielić postaciom graczy kilku rad. W każdym razie, po odprawie łowcy mają mnóstwo obiecujących tropów:
- ▣ Laboratorium kryminalistyczne STeRu (strona 023). Czekaj tu raport z autopsji Sandora.
- ▣ Repozytorium LAPD (strona 024). Można tu sprawdzić kartotekę Leah i Sandora oraz przejrzeć archiwum Esperowe z wczorajszej nocy w The Snake Pit.
- ▣ The Snake Pit (strona 035). Scena zbrodni to dość oczywiste miejsce rozpoczęcia dochodzenia.
- ▣ Centrala Wallace Corp (strona 028). Właściwie to łowców tutaj wezwano. A nikt nie stawia się Wallace.
- ▣ Mieszkanie Leah (strona 030). Ponieważ kobieta zaginęła, warto przekopać jej dom. Adres znajduje się w aktach (Dokument C).
- ▣ Redakcja tabloidu „KILL” (strona 040). Wydawca, Jelle Schylar, jest członkiem Związku Empatycznych, zrzeszającego ludzkich suprematystów. Potwierdzi to Holden, jeśli go zapytać.
- ▣ Lillith Lab. Jeżeli gracze są naprawdę sprytni, zauważą podobieństwo między portretem Leah w aktach i zdjęciem Lillith Tyrell w gazecie. Co może zaprowadzić ich prosto do pracowni tej drugiej (strona 032).
- ▣ Osobiste źródła informacji. Łowcy mogą też popytać o strzelaninę swoich własnych informatorów. Na stronie 011 piszemy, czego się w ten sposób dowiedzą.

Po skończonej odprawie drużyna ma wolną rękę. Ale czas leci i muszą działać szybko (patrz Uptyw czasu, na stronie 008). Jest Zmiana Poranna Dnia 1. Jeżeli gracze nie mają pomysłu, dokąd iść i co zrobić, Holden może im coś podpowiedzieć. Potem również mogą zajrzeć do gabinetu Naczelnika, ale to zabierze im cenny czas.

**„Róbcie, co uważacie. Możecie się rozdzielić, żeby zbadać więcej tropów. Wiś mi, jak pracujecie, o ile będą wyniki. Na kiedy? Na wczoraj”.**



DOKUMENT C: AKTA PERSONALNE LEAH

MONITOR SYSTEMOWY

LAPD

AKTA PERSONALNE

| A-L | B-L | C-L | D-L | E-L | E-P | D-P | C-P | B-P | A-P |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
|     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |

REJESTR

LH3-7.93 "LEAH"

NEXUS-9

Data aktywacji

4 LIPCA 2036

Przeznaczenie

Walka

Rozpoznanie

Kwalifikacja fizyczna

Poziom A

Kwalifikacja umysłowa

Poziom C

Adres zamieszkania

21 Honved St.

PROFIL

ESPION

DOKUMENT D: AKTA PERSONALNE SANDORA

MONITOR SYSTEMOWY

LAPD

AKTA PERSONALNE

| A-L | B-L | C-L | D-L | E-L | E-P | D-P | C-P | B-P | A-P |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
|     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |

REJESTR

SN9-1.48 "SANDOR"

NEXUS-9

Data aktywacji

17 LUTEGO 2036

Przeznaczenie

Walka

Negocjacja

Kwalifikacja fizyczna

Poziom B

Kwalifikacja umysłowa

Poziom B

PROFIL

ESPION



Dochodzenie stanie się bardziej angażujące, jeżeli postaci graczy okażą się powiązane z niezależnymi. Szczególnie gdyby ktoś zamieszany w sprawę miał związek z kluczową relacją albo – jeszcze lepiej – kluczowym wspomnieniem któregoś łowcy. O czym ten może wiedzieć od razu albo odkryć dopiero podczas gry. Oto garść pomysłów:

- ▣ Kluczowe wspomnienie syntetycznej postaci zaprojektowała Lilith Tyrell. Wspomni o tym przy pierwszej okazji.
- ▣ Postać miała romans z Leah albo Sandorem. Jeżeli z Leah, związek rozpadł się ze względu na jej problemy emocjonalne. Była, jak to się mówi, gliną na krawędzi.

- ▣ Postać pracowała kiedyś z Sandorem albo Leah.
- ▣ Replikanta wyprodukowano w tym samym czasie, co Sandora albo Leah. Poznał ich tuż po uruchomieniu i stąd wie, że Leah dręczyło wszczepione wspomnienie.
- ▣ Postać wie, że Znaczący Motyli to replikant N-8 powiązany z Podziemiem, i z jakichś powodów tego nie zgłosiła.
- ▣ Postać nie raz brała się za łby z Jelle Schylerem, nienawidzącym replikantów wydawcą magazynu „KILL”.

## PRZEBIEG ZDARZENIA

### UTRACONA CÓRKA

Leah jest replikantką N-9 wyprodukowaną przez Wallace na podstawie schematonu Lilith Tyrell, bratanicy nieżyjącego Eldona Tyrella, a obecnie projektantki pamięci w Wallace Corp. Schematon to matryca produkcji replikantów imitujących prawdziwego człowieka. Pozwala wyprodukować egzemplarz fizycznie identyczny z oryginałem. To znaczy, że Leah jest dokładną kopią Lilith, z tym że o dwadzieścia lat młodszą – pierwowzór jest dobrze po czterdziestce.

Ale to nie wszystko. Lilith osobiście stworzyła wspomnienia Leah. Jednym z celów implantacji pamięci jest zmuszenie replikantów do posłuszeństwa. Lilith Tyrell

chętnie korzysta przy tym z kontrowersyjnej techniki polegającej na implantowaniu obiektom przeżyć drastycznych i traumatycznych, które potem powodują ataki paniki na samą myśl o sprzeciwie albo buncie wobec przełożonych.

Leah wszczepiono wspomnienie śmierci córki imieniem Dinah podczas napadu na bogatą (i całkowicie fikcyjną) rezydencję w pozaziemskiej kolonii. Metoda używania traumy do tworzenia przymusu posłuszeństwa jest szczęśliwie dość rzadka. Ale na świecie żyje garść skrzywdzonych w ten sposób N-9. Należy do nich zaginiona łowczyni.

### REPLIKANTKA NA KRAWĘDZI

Zaprojektowaną na łowczynię androidów Leah po uruchomieniu skierowano do WykRepu LAPD. Pracowała w zespole z Sandorem i w pracy radziła sobie dość dobrze. Za to w domu dręczyły ją koszmary o okrutnej śmierci córeczki. Jej stan umysłowy stopniowo się pogarszał, a Sandor wielokrotnie informował w raportach o nadmiernej agresji partnerki wobec podejrzanych.

W pewnym momencie Leah udała się do lombardu Doktora Borsuka, gdzie wykonała skan Selline implantu pamięci i wydrukowała na jego podstawie zdjęcie Dinah.

Zaczęła brać środki na uspokojenie. Potem narkotyki. W czasie conocnych wypadów na Nightclub Row zetknęła

się z członkami Podziemia Replikantów (w tym Stylesem i Znaczącą Motyli). Zamiast poinformować LAPD o wykryciu nielegalnych syntetyków, zaczęła im potajemnie pomagać.

Po kilku nieudanych Synchronizacjach Wzorca Leah zawieszono w obowiązkach i odesłano do Wallace Corp na rekaliibrację. To poprawiło jej stan na tyle, że mogła wrócić do czynnej służby. Ale potem, gdy przeczytała w gazecie artykuł o Lilith Tyrell, wschodzącej gwiazdce inżynierii pamięci, rozpacz wróciła ze zdwojoną siłą. Do łowczyni dotarło, że jest na świecie osoba winna śmierci ukochanej córeczki – wprawdzie fikcyjnej, ale dla Leah całkowicie realnej. Że projektantka pamięci odpowiada za całe jej cierpienie.



## NOC MORDERSTWA

Leah nie zdążyła porządnie ochłonąć, a już posłano ją razem z Sandorem tropem zbiegłych replikantów Nexus-8. Widziano ich ponoć w Sektorze 1, w klubie The Snake Pit. Na miejscu już było gorąco: grupka podochoconych suprematystów (był wśród nich wydawca „KILL”, Jelle Schylar) obrzucała obelgami tancerkę Nexus-9. Poleciały też butelki. Leah chciała interweniować, ale powstrzymał ją Sandor. Liczył, że w obronie replikantki stanie jakiś N-8, demaskując się przy tym.

Miał oczywiście rację. Nie wiedzieć skąd pojawił się Styles, który rzucił się z pięściami na Jelle Schylara i jego kompanów.

Sandor od razu zrozumiał, że w barowej bójce bierze udział N-8, i sięgnął po blaster. Doprowadzona do ostateczności Leah zrobiła to samo. Pociągnęła za spust. Wyrzuty z bliska pocisk ugodził jej partnera prosto w pierś. Łowca upadł na podłogę i błyskawicznie skonał.

Leah uciekła na zalane blaskiem neonów ulice. Klamka zapadła. Nie było odwrotu. Teraz to ją będą ścigać. Pewnie zginie. Ale wcześniej naprostuje parę rzeczy. Wymierzy sprawiedliwość. W ogarniętej paniką głowie kobiety zaczął formować się plan. Wybiła godzina pomsty.

# DOCHODZENIE

## UPŁYW CZASU

W chwili zakończenia Odprawy zaczyna tykać Zegar. Dzień dzieli się na cztery Zmiany: Poranną, Dzienną, Wieczorną i Nocną. Dochodzenie zaczyna się od Zmiany Porannej Dnia 1.

W czasie każdej Zmiany pojedyncza postać może odwiedzić jedno Miejsce. Więc sprawa przyspieszy, jeżeli drużyna się rozdzieli. Kiedy każdy łowca rozegra już Zmianę, wskazówki Zegara ruszają naprzód i rozpoczyna się kolejna Zmiana. By śledzić na bieżąco, kto znajduje się w którym miejscu i podczas jakiej Zmiany, możecie użyć znajdującego się w pudełku Terminarza. Prędzej czy później łowcy będą też musieli odpocząć Po Służbie.

Gdy Zegar wskaże określoną Zmianę, dochodzi do jakiegoś wydarzenia (patrz Zegar tyka na następnej stronie). Oczywiście, o ile prowadzący śledztwo łowcy nie zdołali go wcześniej wykryć i jakoś udaremnić. A więc presja czasu jest realna, a gracze muszą jak najszybciej posuwać Dochodzenie naprzód. Tempo biegu Zegara zależy od liczby postaci w drużynie.

## ZASOBY WYKREPU

Podczas Dochodzenia postacie graczy mogą wnioskować o jakieś zasoby BWR. Wydają wówczas punkty Kariery i zwykle testują KONTAKTY. Szczegółową procedurę opisano na stronie 058 broszury z zasadami.

## UŻYWANIE KIA

Nawet rozrzućni po całym mieście, łowcy androidów utrzymują stałą łączność za pośrednictwem KIA (Kieszonkowych Interfejsów Asystujących). Urządzenia pozwalają też przekazywać sobie dowody (dokumenty, mapy czy portrety). Dzięki temu nie musisz wypraszać z pokoju graczy, których postacie są akurat w jakimś miejscu nieobecne.

Oczywiście łowcy androidów mają dobre powody, by działać w pojedynkę. Sekretne plany i ukryte motywów nie wyjawia się nawet partnerowi. Bo komu można zaufać? Które rozkazy wykonać? Jakie obietnice złamać? Dramat człowieczeństwa, stanowiący jądro BLADE RUNNERA, zaczyna się od decyzji, czym się podzielić, z kim i dlaczego – również w drużynie.

**DOSTĘP ZDALNY:** Postacie graczy mogą łączyć się z Repozytorium LAPD za pomocą KIA oraz terminali Esperowych, które mają w mieszkaniach. Uzyskują wówczas te same wskazówki, co podczas wizyty na komendzie, ale bez poświęcania całej Zmiany. Za to większa moc maszyn zainstalowanych w Wieży ułatwia testy TECHNIKI. Ze Ściany Esperowej nie da się korzystać zdalnie.

**DEPONOWANIE DOWODÓW:** Każdy łowca androidów ma obowiązek regularnie deponować wszystkie zgromadzone dowody w Repozytorium LAPD. Po to ma KIA. Często pyta graczy, czy to robią – zatajenie jakichś informacji może im dać punkty Człowieczeństwa. Oczywiście, zanim postać pominie coś albo skłamię w raporcie, powinna uzgodnić wersję z resztą drużyny.



## ZEGAR TYKA

W BLADE RUNNERZE łowcy androidów to tylko pionki na planszy znacznie od nich potężniejszych graczy. Gdy prowadzą śledztwo, inne postacie też nie śpią i wywołują rozmaite zdarzenia. Na szczęście bystry i wprawny łowca może im zapobiec. Na następnej stronie znajdziecie Zegar, który wskazuje, co wydarzy się podczas gry i podczas której Zmiany.

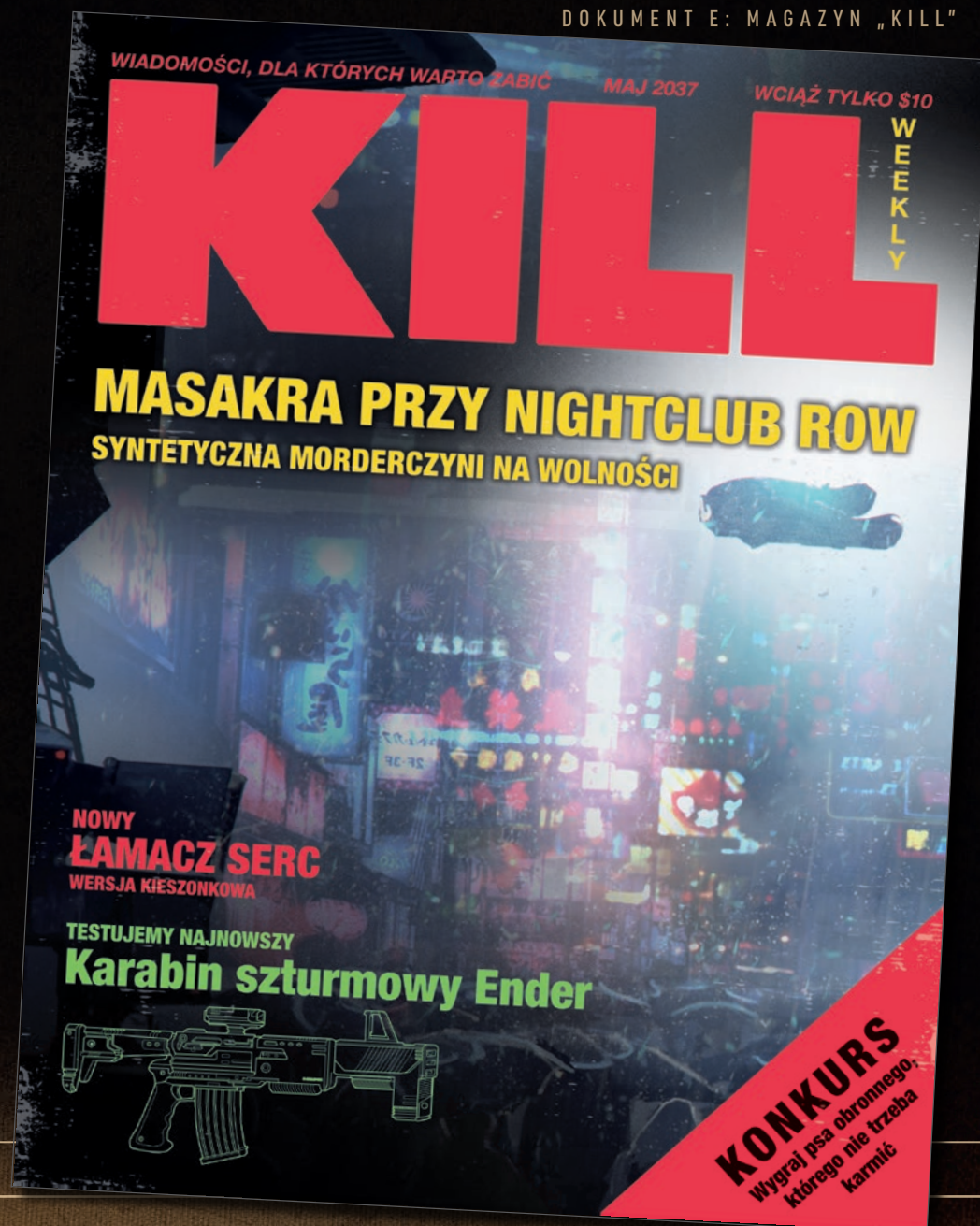
Zdarzenia Kluczowe mają miejsce niezależnie od miejsca pobytu i zajęcia postaci graczy, chyba że udało im się na czas wykryć i zlikwidować przyczynę, która miała je wywołać. Niektóre wypadki wpłyną na łowców bezpośrednio. O innych dowiedzą się od Centrali LAPD albo z mediów.

**WIELKOŚĆ DRUŻYNY:** Tempo Zegara zależy od liczby graczy przy stole. To znaczy, że większa grupa na pewno musi się podzielić, jeżeli ma uprzedzić Zdarzenia Kluczowe. Wytlumacz graczom, że rozdzielanie drużyny i wyprawa w różne Miejsca w tym samym czasie to konieczność.

## GRZEBANIE PRZY ZEGARZE

Choć czas jest kluczowym elementem Dochodzenia, Prowadzący ma prawo modyfikować nieco nieubłagany bieg Zegara, jeżeli doda to sesji charakteru i dramatyzmu. Ale nie ułatwiał sprawy za bardzo. Śledztwo dostarczy łowcom emocji, nawet jeśli nie uprzedzili wszystkich Zdarzeń Kluczowych. To żadna katastrofa, jeżeli do któregoś dojdzie.

DOKUMENT E: MAGAZYN „KILL”





## ZEGAR

| ZDARZENIE KLUCZOWE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | LICZBA POSTACI W DRUŻYNIE |                      |                      |                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 1                         | 2                    | 3                    | 4                    |
| Pierwsza Zmiana Dochodzenia.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Dzień 1<br>Poranna        | Dzień 1<br>Poranna   | Dzień 1<br>Poranna   | Dzień 1<br>Poranna   |
| 1. Jeżeli postaci graczy nie były jeszcze u Quell, ta vidfonuje do ich mieszkania albo prosto na zastrzeżone łącze w spinnerze. Domaga się natychmiastowego spotkania w centrali Wallace Corp. „Moi zwierzchnicy nie ścierpią żadnej zwłoki. Wasi też”. Jeżeli nikt nie uda się do siedziby korporacji w czasie następnej Zmiany, wszystkie postaci tracą po punkcie Kariery.                                                                                                                                                                               | Dzień 1<br>Dzienna        | Dzień 1<br>Dzienna   | Dzień 1<br>Dzienna   | Dzień 1<br>Dzienna   |
| 2. W magazynie „KILL” ukazuje się informacja, że w The Snake Pit jeden łowca androidów zabił drugiego. Patrz Dokument E. Postacie mogą same kupić czasopismo albo dowiedzieć się o artykule od złego jak osa Holdena. Historia zostaje natychmiast zdyskredytowana przez armię PR-owców Wallace i opinia publiczna szybko traci zainteresowanie. Ale postaci graczy zostają obwinione o wyciek informacji i surowo ukarane. O ile nie stawiają się w gabinecie Holdena, żeby przekonać go o swojej niewinności (test PERSWAZJI), każda traci punkt Kariery. | Dzień 2<br>Poranna        | Dzień 2<br>Poranna   | Dzień 2<br>Poranna   | Dzień 2<br>Poranna   |
| 3. Wallace Corp ma dość i postanawia ukreć sprawę łeb, usuwając wszystkie dowody. Drużynę próbuje sprzątnąć grupa szturmowa Quell: tylu komandosów, ile postaci graczy jest na miejscu. Starcie może być strzelaniną na ulicy lub powietrznym pojedynkiem spinnerów. Albo jednym i drugim. To krótka piłka – zbiry Quell znikną, nim ktoś ich zidentyfikuje albo przesłucha. Walka powinna być szybka, ale dramatyczna i krwawa.                                                                                                                            | Dzień 2<br>Nocna          | Dzień 2<br>Wieczorna | Dzień 2<br>Dzienna   | Dzień 2<br>Dzienna   |
| 4. Z syntetycznym łowcą kontaktuje się Styles – najlepiej, gdy postać odpoczywa Po Służbie. Może złożyć wizytę osobiście albo zadzwonić Vid-Fonem. Nie przedstawi się, tylko ostrzeże przed dalszym grzebaniem w sprawie Leah, której „dawno nie ma” – jak mówi, nie podając szczegółów. Jeżeli trzeba, Styles będzie nękać postać dalej albo wręcz przycisnie ją siłą. Zapewne w towarzystwie kolegów z Podziemia Replikantów.                                                                                                                             | Dzień 3<br>Poranna        | Dzień 2<br>Nocna     | Dzień 2<br>Wieczorna | Dzień 2<br>Wieczorna |
| 5. Leah przybywa do Lilith Lab. Dzięki siatkówce identycznej z właścicielką omija zamek biometryczny, wschodzi do środka i zabija projektantkę. Na miejscu jest też córka Lilith, Sarah. Powodowana poczuciem winy replikantka zabiera dziewczynę ze sobą i ucieka. Jeżeli postaci nie było na miejscu zdarzenia, Holden informuje je o zajściu i posyła na miejsce zbrodni. Dalsze informacje w sekcji Ostateczna Konfrontacja (strona 050).                                                                                                               | Dzień 4<br>Poranna        | Dzień 3<br>Wieczorna | Dzień 3<br>Poranna   | Dzień 2<br>Nocna     |
| 6. Leah i Sarah Tyrell odlatują Lunobusem spod znaku Hollywood i tyle je widziano. Patrz Ostateczna Konfrontacja (strona 050).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Dzień 4<br>Dzienna        | Dzień 3<br>Nocna     | Dzień 3<br>Dzienna   | Dzień 3<br>Poranna   |



## ŹRÓDŁA OSOBOWE

Postacie graczy mogą popytać swoich informatorów (więcej na stronie 060 broszury z zasadami), czy po ulicach nie krążą plotki o strzelaninie w The Snake Pit. Wydobyć informacji trwa całą Zmianę i wymaga testu KONTAKTÓW. Corgi wie to i owo, Amara Jhaveri nie ma o sprawie pojęcia.

### SUKCESY INFORMACJA

|      |                                                                                   |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Brak | Nikt nic nie wie.                                                                 |
| 1    | Nikt z półświatka nie wiedział wcześniej o strzelaninie ani jej nie planował.     |
| 2    | To nie był pierwszy raz Leah w The Snake Pit. Bywała tam często, chlejąc na umór. |
| 3    | Leah zna albinosa imieniem Styles, który podobno należy do Podziemia Replikantów. |
| 4    | Styles kręci się po Pasażu Animoidów, regularnie bywa też w The Snake Pit.        |

## WYDARZENIA PO SŁUŻBIE

Jak objaśniono na stronie 044 broszury z zasadami, po trzech Zmianach pracy każda postać potrzebuje jednej Zmiany odpoczynku Po Służbie, by uniknąć stresu. To również czas, kiedy zasklepiają się obrażenia postaci.

Czas Po Służbie ma nie tylko rolę w zasadach gry. Pozwala pogłębiać postać za pomocą rozgrywanych w tym czasie wydarzeń, często związanych z kluczową relacją albo wspomnieniem. Czasem trafi się też jakaś przydatna w śledztwie informacja.

Podczas Zmiany Po Służbie rzuć K8 za każdą postać i odczytaj wynik z tabeli – albo po prostu coś wybierz. Jedna tabela przeznaczona jest dla osób spędzających czas w domu, druga dla wędrujących się po mieście. Nie wahaj się modyfikować wydarzenia, żeby dopasować je do postaci i charakteru Dochodzenia. Możesz też wymyślić coś od podstaw.

Wydarzenia Po Służbie rozgrywa się w pojedynkę. By oszczędzić reszcie graczy długiego oczekiwania, powinny działać się szybko i przeskakiwać pomiędzy różnymi postaciami.

## PO SŁUŻBIE, WE WŁASNYM DOMU

### K8 WYDARZENIE W DOMU

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1–2 | Nie dzieje się nic nadzwyczajnego. Niech gracz opíše, co porabia postać.                                                                                                                                                                                                 |
| 3   | Postaci śni się kluczowe wspomnienie, ale część jest dziwaczna albo zniekształcona. Podczas tej Zmiany postać nie leczy stresu – ba, sam sen ma Stresogenność 2. Jeżeli postaci uda się test INTUICJI i opanuje stres, sen okazuje się wskazówką w bieżącym Dochodzeniu. |
| 4   | Do postaci vidfonuje osoba, z którą ma kluczową relację. Czegoś chce: pomocy, zemsty, miłości albo po prostu pogadać od serca. Może też wiedzieć coś o bieżącym Dochodzeniu.                                                                                             |
| 5   | Postać nastawia sobie muzyczkę, ogląda stary film, figluje z ObCym i w ten sposób leczy dodatkowy punkt stresu.                                                                                                                                                          |
| 6   | Do drzwi dzwoni osoba, z którą łowca ma kluczową relację. Twierdzi, że ma problemy i potrzebuje pomocy, albo że przyszła ostrzec postać przed niebezpieczeństwem. Rzecz może być ustawiona i wiązać się z obecnym Dochodzeniem.                                          |
| 7   | Vidfonuje Naczelnik Holden. Chce raportu o postępach śledztwa i oceny pozostałych postaci.                                                                                                                                                                               |
| 8   | Vidfonuje PN związana z obecnym albo dawniejszym Dochodzeniem. Ma informacje, ale oczekuje czegoś w zamian.                                                                                                                                                              |



## PO SŁUŻBIE, NA MIEŚCIE

K8 WYDARZENIE NA MIEŚCIE

- 1-2 Nie dzieje się nic nadzwyczajnego. Niech gracz opíše, co porabia postać.
- 3 Postać zauważa osobę albo przedmiot związany z jej kluczowym wspomnieniem. Zdarzenie ma Stresogenność 1. Jeśli to PN, może być wrogo usposobiona i zacząć ścigać albo zaatakować postać.
- 4 Droge łowcy zastępuje osoba, z którą łączy go kluczowa relacja. Czegoś chce: pomocy, zemsty, miłości albo po prostu pogadać od serca. Może też wiedzieć coś o bieżącym Dochodzeniu.
- 5 Łowcę próbuje obrobić dwóch uzbrojonych w pałki i noże zbirów (Siła B, Zręczność C, BŁĄTYKA C, Zdrowie 5). Jeżeli im ulegnie, straci punkt Czinjenów albo jeden przedmiot. Gdyby uciekał, draby rzucą się w pogoń. Kiedy jeden zostanie Pokonany, drugi zwieje. Atak może być ustawiony i wiązać się z bieżącym Dochodzeniem albo kluczową relacją postaci.
- 6 Z łowcą zaczyna flirtować Lalka (Empatia B, PERSWAZJA B, INTUICJA C). Spotkanie może skończyć się w łóżku albo ograniczyć do rozmowy. Lalkę mogła nasiać osoba, z którą postać ma kluczową relację, albo ktoś zamieszany w obecne Dochodzenie – na przykład, by zdobyć informacje.
- 7 Postać jest całkowicie urzeczona animowaną reklamą. Musi przetestować INTUICJĘ. Jeżeli się nie uda, nie będzie leczyć stresu, póki nie wyda punktu Czinjenów, by kupić wymarzony produkt.
- 8 Łowcę zaczepia na ulicy PN związana z obecnym albo dawniejszym Dochodzeniem. Ma informacje, ale oczekuje czegoś w zamian.

KARIERA  
I CZŁOWIECZEŃSTWO

## PUNKTY KARIERY

Po każdej sesji gry powinieneś nagrodzić graczy, którzy skwapliwie wypełniają obowiązki łowcy androidów, punktami Kariery. Ich zastosowanie opisano na stronie 018 broszury z zasadami. Daj jeden punkt Kariery każdej postaci, która:

- ☒ Znalazła jedną lub więcej wskazówek posuwających śledztwo do przodu.
- ☒ Zidentyfikowała Styleasa jako zbiegłego Nexusa-8 i przekazała informację do BWR.
- ☒ Zidentyfikowała Znacwę Motyli jako zbiegłego Nexusa-8 i przekazała informację do BWR.
- ☒ Schwytała jednego lub więcej podejrzanych albo zbiegów, w tym Styleasa, Znacwę Motyli lub samą Leah.
- ☒ Powstrzymała Leah przed zabiciem Lilith Tyrell.
- ☒ Uniemożliwiła Lunobusowi opuszczenie Ziemi.
- ☒ Uchroniła Sarah Tyrell przed zagrożeniem.
- ☒ Przekazała ważną informację lub dowód do Repozytorium LAPD (jeżeli na sesji nie było o tym mowy, zapytaj graczy teraz).
- ☒ Uratowała życie funkcjonariusza LAPD.
- ☒ Zgłosiła naruszenie kodeksu zawodowego przez inną postać i miała na to dowody.
- ☒ Pomyślnie przeszła Synchronizację Wzorca (tylko replikanci).

Postać dostaje tylko jeden punkt Kariery za każde z wyliczonych powyżej działań. Jeżeli w jakiejś akcji brało udział kilku łowców, każdy z nich otrzymuje nagrodę.

**WYRÓŻNIENIA:** Jeżeli podczas jednej sesji postać otrzymała pięć albo więcej punktów Kariery, zostaje wyróżniona przez Naczelnika Holdena. Szczegółów szukaj na stronie 166 podręcznika głównego.



## „Robiłem... paskudne rzeczy”.

**UTRATA PUNKTÓW KARIERY:** Jeżeli postać nie dopełniła w czasie gry obowiązków służbowych, może stracić punkty kariery – i to natychmiast, bez czekania na koniec sesji. Konkretne wykroczenia wskazano w odpowiednich miejscach Dochodzenia. Ale nie wahaj się odebrać punktu kariery łowcy, który:

- ☐ Nie schwycił zbiega, chociaż miał ku temu sposobność.
- ☐ Nadużywa władzy albo zachowuje się w sposób hańbiący mundur policjanta.
- ☐ Ignoruje albo wprost łamie otrzymane rozkazy.
- ☐ Doprowadzi do obrażeń albo śmierci osoby postronnej.
- ☐ Ujawni mediom zastrzeżone informacje.
- ☐ Oskarży o cokolwiek Wallace Corp (nawet jeśli ma dowody).

- ☐ Nie zdoła przejść Synchronizacji Wzorca (tylko replikanci).

Postać zostanie ukarana tylko, jeśli BWR dowie się o wykroczeniu – od świadka, funkcjonariusza LAPD albo innego łowcy androidów.

**KARY DISCYPLINARNE:** Zawsze, gdy postać traci punkt kariery z powodów dyscyplinarnych, musi przetestować KONTAKTY. Niepowodzenie oznacza, że Naczelnik Holden wymierza jej dodatkową karę – patrz strona 166 podręcznika głównego.

## PUNKTY CZŁOWIECZEŃSTWA

Po każdej sesji przyznaj też punkty Człowieczeństwa postaciom wykazującym się współczuciem i szlachetnością. Działanie punktów Człowieczeństwa wyjaśniono na stronie 019 broszury z zasadami. Daj jeden punkt Człowieczeństwa każdej postaci, która w czasie sesji:

- ☐ Pojechała do mieszkania Leah i znalazła zdjęcie przy jej łóżku.
- ☐ Odkryła, że Styles jest replikantem i puściła go wolno.
- ☐ Odkryła, że Znacwa Motyli jest replikantem i puściła go wolno.
- ☐ Polubiła się z Iris (strona 039).
- ☐ Polubiła się z Sarah Tyrell (strona 034).
- ☐ Poznała traumatyczne wspomnienie Leah.
- ☐ Spróbowała odwiedzić Leah od zabicia Lilith Tyrell (nie ważne, z jakim skutkiem).
- ☐ Uchroniła Sarah Tyrell przed zagrożeniem.

- ☐ Pozwoliła syntetycznym uchodźcom opuścić ziemię – z Leah lub bez niej.
- ☐ Nie zdeponowała dowodu w Repozytorium LAPD, żeby kogoś ochronić.
- ☐ Nie wykonała rozkazu, który uznała za niemoralny.
- ☐ Wykorzystała kluczowe wspomnienie albo weszła z nim w znaczącą interakcję.
- ☐ Kontaktowała się z osobą, z którą ma kluczową relację.
- ☐ Rozegrała scenę Po Służbie.
- ☐ Nie zdołała przejść Synchronizacji Wzorca (tylko replikanci).

Postać może dostać tylko jeden punkt Człowieczeństwa za każde z wyliczonych powyżej działań. Jeżeli w jakiejś akcji brało udział kilku łowców, każdy z nich otrzymuje nagrodę.

## GŁÓWNE POSTACIE

W tej części opisano główne postacie niezależne *Elektrycznych snów*, ich motywacje, możliwe miejsca pobytu, sposób reagowania na łowców androidów oraz współczynniki. Informacje

o postaciach drugoplanowych przedstawiamy na marginesie miejsc, w których można je spotkać.



## LEAH, ZAGINIONA ŁOWCZYNI ANDROIDÓW

Leah to najważniejsza postać *Elektrycznych snów*, zaraz po łowcach graczy. Jest replikantką generacji Nexus-9 o przeznaczeniu zwiadowczym, skierowaną do służby w WykRepie LAPD w roku 2036. Jej historię oraz stan psychiczny opisano dokładniej w części Przebieg zdarzenia, na stronie 007. Fizycznie, jest schematoniczną kopią Lilith Tyrell (która stanowiła również wzór dla Rachael, syntetycznej asystentki Eldona Tyrella zaginionej w roku 2019). Ale ponieważ znacząco różnią się wiekiem – Lilith jest dobrze po czterdziestce, a Leah wygląda na dwudziestolatkę – oraz fryzurą i stylem ubierania, podobieństwo może w pierwszej chwili umknąć uwadze.

**MOTYWY:** Leah wie, że zabicie Sandora przypieczętowało jej los. Teraz chce tylko pomścić śmierć Dinah, córki z wszczepionych wspomnień. Zamierza zamordować Lilith Tyrell. Nie tylko z zemsty zresztą: próbuje też ocalić tysiące, jeżeli nie miliony replikantów przed przeżywaniem podobnej traumy. Gdy spotka Sarah Tyrell, żyjącą córkę Lilith, postanowi zabrać ją ze sobą i uciec z Ziemi Lunobusem.

**MIEJSCA:** Przez większość scenariusza Leah pozostaje w ruchu. Po strzelaninie w The Snake Pit pojechała metrokabem do sklepu The Aurelian,

którego właściciel skierował ją do Kryjówki Podziemia Replikantów. Po drodze na miejsce wpadła do sklepu Bullet Boba. W czasie przygody opuści schronienie i uda się do pracowni pamięci Lilith Tyrell, a stamtąd na miejsce odlotu Lunobusu. Przez większość Dochodzenia postacie graczy będą szły jej tropem, aż w końcu ją dopadną.

**REAKCJE:** Leah dobrze rozumie konsekwencje zastrzelenia Sandora. Ale zżera ją wyrzuty sumienia, więc podczas konfrontacji z postaciami graczy (zapewne Ostatecznej) spróbuje się wytłumaczyć i usprawiedliwić. Opowie, co jej zrobiła Lilith Tyrell i dlaczego musi zapłacić za to życiem. Po zastrzeleniu partnera Leah znienawidziła samą siebie. A Lilith jeszcze bardziej. Drużynę uważa za swoich katów. Nie podda się jednak bez walki, zwłaszcza jeżeli projektantka pamięci wciąż żyje. Łowcy androidów mogą użyć PERSWAZJI, by przekonać Leah do zaniechania zemsty albo oddania się w ręce policji – ale nie obu. Więcej informacji znajdziesz w sekcji Ostateczna Konfrontacja, na stronie 050.

**ZACHOWANIE:** Leah cierpi psychiczne katusze i ledwo się trzyma. Jest nerwowa i w każdej chwili może wybuchnąć. Ale z drogi nic jej nie zawróci.

|              |                                                                                                      |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cechy        | Siła B                                                                                               |
|              | Zręczność A                                                                                          |
|              | Inteligencja B                                                                                       |
|              | Empatia D                                                                                            |
| Zdrowie      | 8                                                                                                    |
| Opanowanie   | 2                                                                                                    |
| Umiejętności | BIJATYKA B<br>KONDYCJA C<br>CELNOŚĆ B<br>DYSKRECJA B<br>SPRAWNOŚĆ A<br>OBSERWACJA C<br>PROWADZENIE C |
| Specjalności | —                                                                                                    |
| Sprzęt       | Blaster PK-D 5223                                                                                    |



PORTRET A



LILITH TYRELL

W roku 2019 zbuntowany replikant zabił Eldona Tyrella w jego własnej sypialni. Całe imperium odziedziczyła wtedy jego ukochana bratanica, Lilith. Panowanie miała krótkie, ale burzliwe: to ona podjęła decyzję o przyspieszonej premierze generacji Nexus-8, która nie posiadała zabezpieczenia w postaci ograniczonej długości życia. Wywołała tym masowe protesty, które skończyły się uznaniem replikantów za zagrożenie dla gatunku ludzkiego i ich masową eksterminacją.

Gdy w roku 2022 obwiniono replikantów o wywołanie Zaciemnienia i ONZ podjęła uchwałę zakazującą ich produkcji, do biura prezes Tyrell wdarła się grupka bojowników Podziemia. Schwyтали Lilith i chirurgicznie usunęli jej oczy, by przeszczepić je syntetycznej kopii.

Plan udaremnili łowcy androidów. Ale Lilith nigdy się nie pozbięrała. Wkrótce zresztą Zakaz doprowadził do upadku korporacji Tyrell i wyprzedaży wszystkich jej aktywów – technologia produkcji replikantów trafiła w ręce Wallace. Była prezes przez dekadę trzymała się na uboczu. Ale kiedy w 2036 ponownie zezwolono na produkcję replikantów, do Los Angeles wróciła i ona. Założyła niewielką firmę, zawarła stałą umowę z Wallace Corp

i zajęła się projektowaniem wspomnień dla generacji Nexus-9. Szybko zyskała renomę w branży.

Więcej o Lilith Tyrell dowiesz się z kolejnych Akt Dochodzenia do gry fabularnej BLADE RUNNER.

**MOTYWY:** Lilith Tyrell chce fiaska śledztwa. Nie ma jednak zamiaru zadzierać z Wallace, więc przekaże łowcom najbardziej podstawowe informacje o Leah. Nic więcej. Głębsze motywy kobiety pozostaną w czasie tego Dochodzenia tajemnicą.

**MIEJSCA:** Przez całe Dochodzenie nie opuszcza Lilith Lab. Podejmie tam postacie graczy, jeżeli się zjawią.

**REAKCJE:** Lilith Tyrell nie pali się do pomocy w śledztwie, ale jeżeli łowcy dobrze rozegrają karty, mogą się sporo od niej dowiedzieć. Więcej informacji znajdziesz w sekcji Lilith Lab, na stronie 033.

**ZACHOWANIE:** Lilith jest powściągliwa i tajemnicza. Często, zamiast odpowiedzieć na pytania, po prostu się uśmiecha. A gdy już otworzy usta, mówi zagadkami.

|              |              |   |
|--------------|--------------|---|
| Cechy        | Siła         | C |
|              | Zręczność    | B |
|              | Inteligencja | A |
|              | Empatia      | C |
| Zdrowie      |              | 5 |
| Opanowanie   |              | 5 |
| Umiejętności | CELNOŚĆ      | C |
|              | OBSERWACJA   | B |
|              | TECHNIKA     | A |
|              | INTUICJA     | B |
|              | PERSWAZJA    | A |
|              | PROWADZENIE  | C |
| Specjalności |              | — |
| Sprzęt       |              | — |



PORTRET B



## ZNAWCA MOTYLI

Ślepy starzec nazywany po prostu Znaczą Motyli prowadzi mały, obskurny sklepik o nazwie The Aurelian przy Pasażu Animoidów w Sektorze 5. Sprzedaje w nim sztuczne motyle. W rzeczywistości jest nie tylko ukrywającym się replikantem Nexus-8, ale i kluczowym członkiem Podziemia Replikantów. Regularnie pomaga zbiegłym androidom: ukrywa ich i umożliwia wydobycie się z miasta, a nawet z planety.

Znaczą Motyli wygląda na wątłego dziadka po siedemdziesiątce – zmienił wygląd chirurgicznie, by nie budzić podejrzeń. Faktycznie nie widzi. Dawno temu usunął oboje oczu, by nie rozpoznano w nim replikanta.

Podczas projektowania motyli używa starego, wysłużonego prototypu urządzenia odczytującego powierzchnię myśli i tworzącego na ich podstawie obrazy. Ponieważ owady są projekcją jego słabnących wspomnień, mają często surrealistyczne, psychodeliczne kształty.

**MOTYWY:** Znaczą Motyli spotkał Leah kilka miesięcy temu i od razu przypadli sobie do serca. Teraz robi, co może, by wywieźć ją z planety. Nie ma przy tym pojęcia, że replikantka planuje morderstwo Lilith Tyrell. Czego by zresztą nie pochwalił, wierząc, że zbrodnia wywoła falę prześladowań androidów.

**MIEJSCA:** Przez większość Dochodzenia Znaczą Motyli tkwi w sklepiku przy Animoid Row, ale może też odwiedzić Leah w Kryjówce.

**REAKCJE:** Znaczą Motyli traktuje postacie, zwłaszcza replikantów, grzecznie i przyjaźnie. Zrobi, co może, żeby skierować śledztwo na fałszywe tory, ale przyciśnięty (PERSWAZJA) wyzna prawdę w przekonaniu, że Leah jest już poza zasięgiem łowców. Nie użyje przemocy. Nie ma pojęcia, dokąd Leah udała się z Kryjówki, ani że ma zamiar zabić Lilith Tyrell. Wie natomiast, że ma prawdziwą obsesję na punkcie projektantki pamięci. Zdaje sobie oczywiście sprawę, że replikantka zamierza uciec z Ziemi Lunobusem. Przecież sam to zorganizował.

**ZACHOWANIE:** Początkowo odgrywa Znaczą Motyli jak ekscentrycznego, nieco zdzieciniałego staruszkę, który nie bardzo wie, co się dookoła niego dzieje. To poza. Jeżeli postacie graczy wycisną z niego prawdę, przestanie udawać i nagle zrobi się bystry i bezpośredni.

|              |                |
|--------------|----------------|
| Cechy        | Siła C         |
|              | Zręczność C    |
|              | Inteligencja A |
|              | Empatia B      |
| Zdrowie      | 6              |
| Opanowanie   | 4              |
| Umiejętności | DYSKRECJA B    |
|              | MEDYCYNĄ B     |
|              | OBSERWACJA C   |
|              | TECHNIKA B     |
|              | INTUICJA B     |
|              | PERSWAZJA C    |
| Specjalności | —              |
| Sprzęt       | —              |



PORTRRET C



## STYLES

Styles to wysoki, potężnie zbudowany replikant, model bojowy Nexus-8. Jest prawą ręką Znawcy Motyli w Podziemiu Replikantów. Leah spotkał przelotnie i nie ma pojęcia, co planuje. Jest łysy, blady i androgyniczny. Nie sposób odgadnąć, ile ma lat. Stara się nie rzucać w oczy, więc na ulicy nosi zwykłe kurtkę z kapturem.

**MOTYWY:** Styles jest z całego serca oddany Podziemiu Replikantów oraz misji ratowania androidów, by zapewnić im wolność albo chociaż bezpieczeństwo. Odznacza się psią wiernością wobec Znawcy Motyli i zrobi wszystko, by wypełnić jego polecenie. To znaczy: zadbać, by Leah cało i bezpiecznie wsiadła do Lunobusu.

**MIĘJSCA:** Styles będzie w The Snake Pit, kiedy łowcy zajrzą tam po raz pierwszy. Potem zacznie się przemieszczać i może pojawić się w rozmaitych miejscach: sklepie The Aurelian albo Kryjówce, a nawet na progu mieszkania postaci (patrz Zegar).

**REAKCJE:** Po pierwszym spotkaniu w The Snake Pit Styles uzna, że łowcy graczy zagrażają Leah i całemu Podziemiu Replikantów. Początkowo po prostu będzie ich miał na oku, potem spróbuje ich odstrążyć, aż wreszcie zaatakuję. Spróbuje wówczas kogoś schwytać i zawlec do Kryjówki na przesłuchanie.

W razie potrzeby Styles może wezwać na pomoc ziomków z Podziemia. Aresztowany i przesłuchiwany, nie będzie chciał niczego ujawnić (testy PERSWAZJI, by zmusić go do mówienia, są utrudnione). Nie ma pojęcia ani gdzie jest Leah, ani że planuje zabić Lilith Tyrell. Wie tylko, że Znawca Motyli chce odesłać ją z Ziemi.

**ZACHOWANIE:** Styles to ponury milczek, który woli czyny od słów. Choćby ciężko oberwał, nie drgnie mu nawet powieka.

|              |              |   |
|--------------|--------------|---|
| Cechy        | Siła         | A |
|              | Zręczność    | A |
|              | Inteligencja | D |
|              | Empatia      | C |
| Zdrowie      |              | 8 |
| Opanowanie   |              | 2 |
| Umiejętności | BIJATYKA     | A |
|              | IMPET        | A |
|              | KONDYCJA     | A |
|              | CELNOŚĆ      | B |
|              | DYSKRECJA    | C |
|              | SPRAWNOŚĆ    | B |
|              | OBSERWACJA   | C |
| Specjalności |              | — |
| Sprzęt       |              | — |



PORTRAIT D



## QUELL

Jak większość wyższego kierownictwa Wallace, wiceprezes ds. Public Relations jest replikantką Nexus-9, o numerze QL440-52.1. Korporacja nadała jej imię – Quell – zaliczając tym samym do nietykalnych „aniołów” Niandera Wallace’a, wewnętrznego kręgu osób z bezpośrednim dostępem do prezesa. Aniołami Wallace nazywa wzorcowych replikantów danego modelu, tak doskonałych, że nawet on sam jest zadowolony.

Quell zarządza wymianą informacji między Wallace Corp i ONZ, jest więc głównym kontaktem dla pracowników BWR. Czyli, mówiąc wprost, głosem Niandera Wallace’a. Jej podstawowym zadaniem jest kształtować i kontrolować narrację korporacji, by uścisk Wallace Corp na szyi całego systemu ani na chwilę nie zelżał.

**MOTYWY:** Wallace Corporation pilnie monitoruje Dochodzenie, bo najmniejsza sugestia buntu replikanta N-9 to dla firmy ogromne upokorzenie. Sprawą zniknięcia Leah zajmuje się wprawdzie LAPD, ale Wallace trzyma rękę na pulsie za pośrednictwem

Quell. Wiceprezes ma do dyspozycji drużynę komandosów N-9 (następna strona) i w mgnieniu oka ze-  
trze na proch każdego, kto naraża korporację na zły PR. Na przykład Leah. Albo drużynę.

**MIEJSKA:** Quell można zwykle spotkać w centrali Wallace Corp – tam właśnie przyjmie łowców androidów. Jeżeli trzeba zająć się czymś na zewnątrz, wysyła grupę szturmową i sama nie brudzi sobie rąk (patrz Zegar i Ostateczna Konfrontacja).

**REAKCJE:** Quell żywi wobec łowców androidów przede wszystkim pogardę. Postacie graczy nie stanowią wyjątku. Chce, żeby zrobili swoje, szybko i dyskretnie – a jeżeli zawiodą, bez mrugnięcia okiem ich wyeliminuje. Nieważne, ile sukcesów wyrzucą gracze: Quell nigdy nie zdradzi im niczego, czego zdradzić nie chce.

**ZACHOWANIE:** Quell jest niedosiężna i zimna jak lód. Traktuje postacie graczy jak istoty niższego rzędu – którymi w jej przekonaniu są.

|       |                |
|-------|----------------|
| Cechy | Siła A         |
|       | Zręczność A    |
|       | Inteligencja A |
|       | Empatia A      |

|         |   |
|---------|---|
| Zdrowie | 8 |
|---------|---|

|            |   |
|------------|---|
| Opanowanie | 4 |
|------------|---|

|              |              |
|--------------|--------------|
| Umiejętności | BIJATYKA B   |
|              | KONDYCJA C   |
|              | CELNOŚĆ A    |
|              | DYSKRECJA B  |
|              | SPRAWNOŚĆ A  |
|              | OBSERWACJA B |
|              | INTUICJA B   |
|              | PERSWAZJA A  |

|              |   |
|--------------|---|
| Specjalności | — |
|--------------|---|

|        |                 |
|--------|-----------------|
| Sprzęt | Subcompact .357 |
|--------|-----------------|



PORTRRET



## GRUPA SZTURMOWA WALLACE CORP

Quell rozporządza oddziałem komandosów N-9, gotowych w każdej chwili brutalnie wyeliminować dowolne zagrożenie dla niej samej albo korporacji Wallace. Jeżeli akurat się tym nie zajmują, służą Quell za ochronę osobistą.

**MOTYWY:** Wykonywać rozkazy Quell.

**MIEJSCE:** Niewidzialni do ostatniej chwili.

**REAKCJE:** Póki komandosi nie otrzymają rozkazu wyeliminowania łowców, będą tylko patrzeć na nich martwym wzrokiem. Nie da się z nimi negocjować i nie mają za grosz miłosierdzia.

**ZACHOWANIE:** Członkowie grupy szturmowej oferują albo wymianę stalowych spojrzeń, albo wymianę ognia.

|       |                |
|-------|----------------|
| Cechy | Siła B         |
|       | Zręczność B    |
|       | Inteligencja C |
|       | Empatia D      |

|         |   |
|---------|---|
| Zdrowie | 7 |
|---------|---|

|            |   |
|------------|---|
| Opanowanie | 2 |
|------------|---|

|              |               |
|--------------|---------------|
| Umiejętności | Bijatyka B    |
|              | Celność B     |
|              | Dyskrecja B   |
|              | Sprawność B   |
|              | Obserwacja C  |
|              | Prowadzenie C |

|              |   |
|--------------|---|
| Specjalności | — |
|--------------|---|

|        |                                                                                                                          |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sprzęt | Karabinek automatyczny Ender, nieoznakowany spinobus uzbrojony w dwa pociski rakietowe (strona 201 podręcznika głównego) |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## M I E J S C A

W tej części Akt Dochodzenia znajduje się opis najważniejszych Miejsc, które postacie graczy mogą odwiedzić, prowadząc śledztwo. Dzielą się na Miejsca LAPD (czyli znajdujące się na Komendzie) i Miejsca Miejskie (czyli leżące gdzieś w Los Angeles). W każdym wypadku opis zawiera informacje o znajdujących się tam PN i wskazówkach. Wykres na następnej

stronie wskazuje powiązania między Miejscami i prowadzące do nich wskazówki – pomoże ci zarządzać Dochodzeniem.

**UPŁYW CZASU:** Pamiętaj, by oznaczać w Terminarzu upływ czasu. Podróż i wizyta w każdym Miejscu trwa zwykle jedną Zmianę.

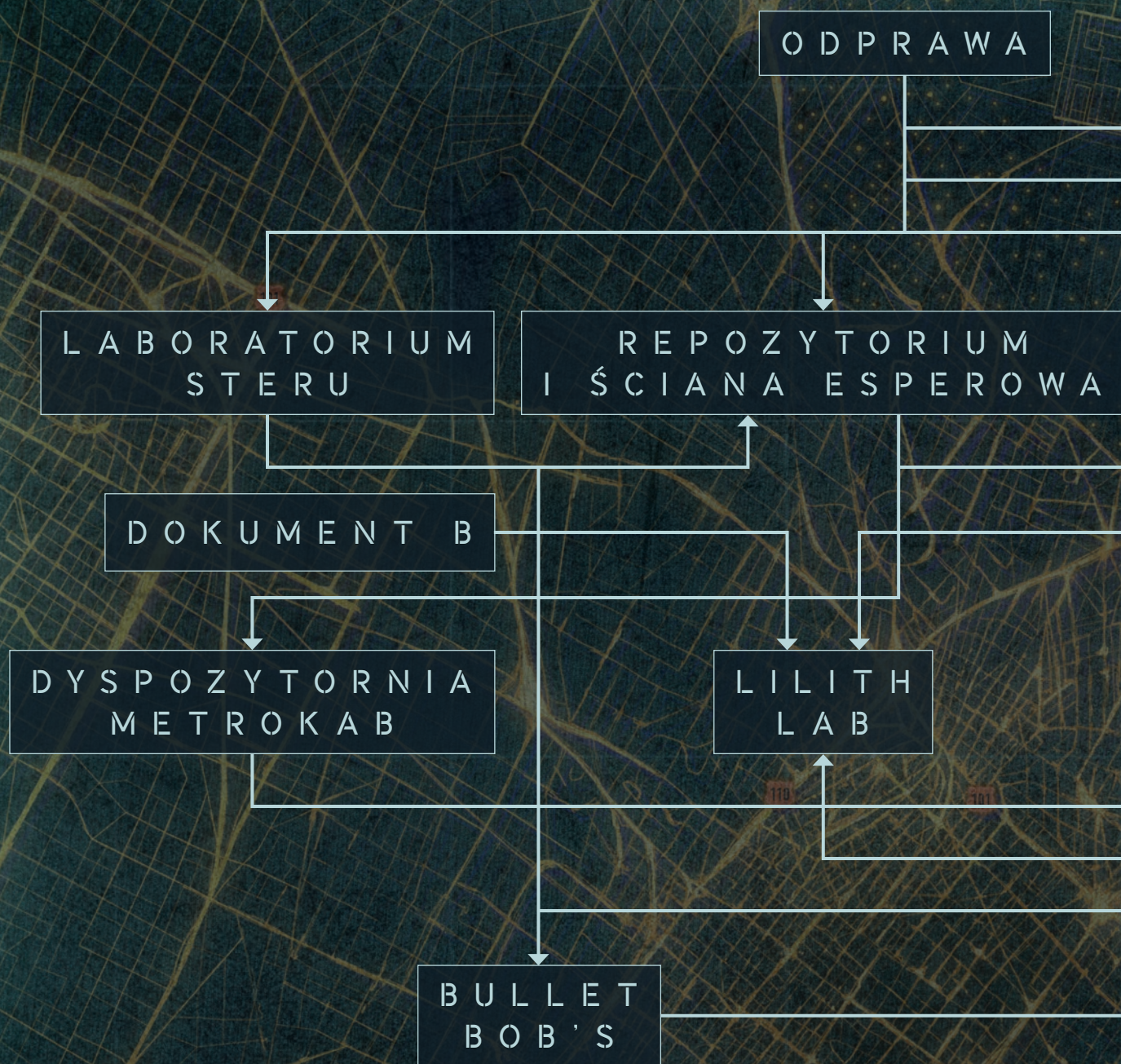
## IDZIECIE DOKĄDŚ?

Jeżeli gracze chcą udać się w okolice niewystępującą w tej przygodzie, musisz szybko wymyślić, co tam znajdują. Pomoże ci treść Rozdziału 05 podręcznika głównego do BLADE RUNNERA. Nawet bezcelowa łazęga pochłania Zmianę płacących się nie wiadomo gdzie postaci.

Radzimy nie pozwalać graczom zbaczać zaledwie z kursu, żeby śledztwo nie utknęło w martwym

punkcie. Jeżeli chcesz skierować grupę na właściwe tory, zawsze może do niej zadzwonić Naczelnik Holden albo Centrala (opisana na stronie 162 podręcznika głównego). Gdyby to nie pomogło, możesz powiedzieć graczom wprost, poza grą, że miejsce, do którego się kierują, nie ma żadnego znaczenia.





## SCHEMAT POWIĄZAŃ

Schemat zawiera główne Miejsca Dochodzenia oraz łączące je wskazówki. Na niektóre Miejsca naprowadzić też mogą Zdarzenia Kluczowe.

Pamiętaj: schemat przedstawia bardzo ogólny układ śledztwa i pomija liczne detale. Zwykle gracze muszą połączyć tropy z kilku różnych Miejsc, pogadać z różnymi PN i dokładnie przyjrzeć się dokumentom, żeby ustalić, dokąd się teraz wybrać.

ZDARZENIE  
KLUCZOWE # 5









## |||| MIEJSCA LAPD ||||

W Komendzie Głównej LAPD znajdują się cztery Miejsca warte odwiedzenia. Postacie mogą tam wpaść w każdej chwili

Dochodzenia. Ale każda wizyta trwa całą Zmianę, nawet jeżeli w jej efekcie łowca nie ustali nic pożytecznego.

### GABINET HOLDENA

Naczelnik Holden kieruje pracami łowców androidów z zadymionego gabinetu w Wieży LAPD. Tu właśnie przeprowadzi Odprawę drużyny – i tutaj przyjmie postać, która postanowi omówić z szefem dotychczasowy przebieg Dochodzenia. Więcej informacji o siedzibie LAPD i samym Holdenie znajdziesz na stronie 157 podręcznika głównego do BLADE RUNNERA.

**POSTACIE NIEZALEŻNE:** Tylko Naczelnik, za to we własnej osobie.

**WSKAZÓWKI:** Holden może popchnąć postacie we właściwym kierunku, gdyby zaczęły błądzić. Charakter rady zależy od sytuacji. Uważaj, by nie powiedział za dużo – gracze powinni sami pogłównkować. Ale może zasugerować na przykład:

- ▣ **ŚCIANA ESPEROWA.** Sprawdźcie, czy Sieć Esperowa nie złapała chwili, gdy Leah opuszcza The Snake Pit. Nie zapomnijcie obrobić zdjęcia, może coś się na nim kryje.
- ▣ **AKTA PERSONALNE LEAH.** Leah miała problemy w pracy i jakiś czas temu nie przeszła Synchronizacji Wzorca. Może warto zajrzeć do jej akt w Repozytorium i przeszkącić mieszkanie?

▣ **PASAŻ ANIMOIDÓW.** Sztuczne zwierzęta kupuje się w Pasażu Animoidów (gdy łowcy znajdą w mieszkaniu Leah słój motyli).

▣ **ARSENAŁ ŁOWCY.** Na Targowisku Różności jest sklepik Bullet Bob's Runner Surplus, w którym Bullet Bob sprzedaje sprzęt łowców androidów (gdy drużyna dowie się, że Sandora zastrzelono ze służbowego blastera).

▣ **THE AURELIAN.** Przyczepcie Znawcy Motyli ogon. Może wiedzieć więcej, niż mówi (gdy łowcy złożą wizytę w The Aurelian).

▣ **NAPIS HOLLYWOOD.** „Znak w Chłamowisku” może oznaczać tylko stary napis „Hollywood” na Hollywood Hills (gdy postacie podsłuchają rozmowę Stylesa ze Znawcą Motyli w Kryjówce).

**KONSEKWENCJE:** Nagabywanie Holdena o rady kosztuje postacie graczy cenną Zmianę oraz punkt Kariery. Naczelnik nienawidzi niańczyć swoich ludzi.



## LABORATORIUM STERU

W Wieży LAPD znajduje się też laboratorium kryminalistyczne i pracownia patologii Sekcji Technologii Replikantów (STeR). Dokładny jego opis znajdziesz na stronie 159 podręcznika głównego.

**POSTACIE NIEZALEŻNE:** Naczelny Patolog Coco (daj graczom przedstawiający go Portret F) oraz Biskopt – nieoficjalny kot biurowy LAPD (spokojnie, sztuczny). Żaden z nich nie opuści swojej jaskini.

**WSKAZÓWKI:** Coco jest zimny jak ryba, ale gdy zadać mu właściwe pytania, chętnie pomoże. Oto kilka przykładowych informacji, które postacie graczy mogą z niego wyciągnąć:

▣ **ZWŁOKI.** Ciało Sandora leży w kostnicy i łowcy mogą je oczywiście obejrzeć. W klatce piersiowej martwego łowcy N-9 ziele ogromna dziura. Jeżeli ktoś obejrzy zwłoki dokładnie i wykona udany test MEDYCYN (albo zwyczajnie zapyta Coco), stwierdzi, że strzał z broni dużego kalibru padł z bliskiej odległości. Pocisk przeszedł przez ciało na wylot i nie został znaleziony.

▣ **POCISK.** Jeżeli drużyna wydlubie ze ściany The Snake Pit zdeformowaną kulę i pozwoli Coco spędzić nad nią Zmianę, dowie się, że istotnie na powierzchni znajdują się ślady DNA Sandora, a sam pocisk to rzadka, bezłuskowa amunicja kaliber .44. Takusieńka, jak w bębnieku blastera PK-D 5223, służbowej broni łowców androidów. Postać, która wykona udany test KONTAKTÓW, wie, że sprzęt WykRepu sprzedaje niejaki Bullet Bob, którego sklep Bullet Bob's Runner Surplus mieści się na Targowisku Różności w Sektorze 4.

▣ **MOTYLE.** Jeżeli grupa przyniosła motyle ze słoika w mieszkaniu Leah, Coco szybko rozpozna, że są sztuczne (też mi niespodzianka). Test KONTAKTÓW przypomni, że zwierzęta kupuje się w Pasażu Animoidów. Poproszony, Coco może zidentyfikować numer seryjny motyla. Można go następnie sprawdzić w Repozytorium LAPD.

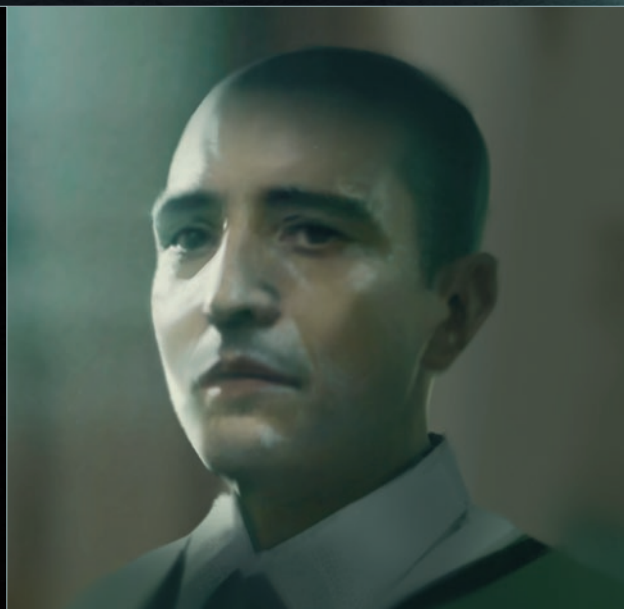
**KONSEKWENCJE:** Brak – Coco chętnie się przysłuży.

## COCO, GŁÓWNY PATOLOG BWR

Coco i jego drużyna wykonują autopsje i pomagają detektywom określić przyczynę, przebieg i okoliczności każdego gwałtownego, brutalnego albo niecodziennego zgonu. Sprawują też specjalistyczną opiekę

medyczną nad rannymi funkcjonariuszami, naprawiają przydzielonych do WykRepu N-9 i wszczepiają syntetyczne ulepszenia.

|              |                |
|--------------|----------------|
| Cechy        | Siła D         |
|              | Zręczność C    |
|              | Inteligencja A |
|              | Empatia C      |
| Zdrowie      | 4              |
| Opanowanie   | 5              |
| Umiejętności | MEDYCYN A      |
|              | TECHNIKA A     |
| Specjalności | —              |
| Sprzęt       | —              |



PORTRET F



## REPOZYTORIUM LAPD I ŚCIANA ESPEROWA

W przepastnym budynku Komendy Głównej LAPD znajduje się Repozytorium oraz Ściana Esperowa. By skutecznie ich użyć i faktycznie się czegoś dowiedzieć, postać musi wykonać udany test TECHNIKI za każdą pojedynczą informację.

Repozytorium to ogromne archiwum kryminalne, zawierające akta każdej prowadzonej obecnie i zamkniętej sprawy. W tym kartoteki wszystkich przesłuchiowanych osób i ewidencję popełnionych w przeszłości przestępstw. Z Repozytorium można łączyć się zdalnie za pomocą KIA, ale poświęcenie Zmiany, by przekopać je na miejscu, zapewnia ułatwienie testów TECHNIKI.

Ściana Esperowa to mózg wszechobecnej sieci monitoringu, która bezustannie podgląda miasto oczami niezliczonych kamer. Ściana ma niewyobrażalną wręcz moc obliczeniową i przetwarza niekończący się strumień danych z niewiarygodnej ilości źródeł. Ale dostęp do niej jest zastrzeżony. Ze Ścianą nie da się połączyć zdalnie, a użycie na miejscu wymaga zezwolenia.

**POSTACIE NIEZALEŻNE:** Brak.

**WSKAZÓWKI:** Repozytorium i Ściana Esperowa liczą się jako jedno Miejsce. Czyli postacie mogą użyć obydwu podczas tej samej Zmiany. I niemało się wówczas dowiedzą. Ale wydobyć każdej z poniższych wskazówek wymaga udanego testu TECHNIKI.

- ▣ **KARTOTEKA LEAH.** W Repozytorium znaleźć można informacje o przebiegu służby Leah. Jeżeli łowcy ją wygrzebią, daj im Dokument F.
- ▣ **MOTYLE.** Jeżeli drużyna znalazła w mieszkaniu Leah motyle, może użyć Repozytorium, by odszukać ich prawdopodobnego twórcę. Trafia wówczas na licencję produkcji autorskich motyli wydaną dla sklepu The Aurelian z Pasażu Animoidów.
- ▣ **DOKTOR BORSUK.** Jeśli po obejrzeniu zdjęcia przy łóżku Leah komuś przyjdzie do głowy wyszukać nazwisko „Doktor Borsuk”, dowie się, że prowadzi lombard w Sektorze 5.

- ▣ **LILITH TYRELL.** Sprawdzenie w Repozytorium nazwiska Lilith Tyrell zapewni graczom dostęp do krótkiego raportu na jej temat. Daj im Dokument G.
- ▣ **STYLES.** Jeżeli łowca ma zdjęcie Stylesa albo zna numer seryjny z jego oka, może wyszukać go w Repozytorium. Znajdzie wówczas Dokument H. To jedyny spotkany w czasie tego Dochodzenia replikant, którego dossier da się uzyskać w ten sposób – dane pozostałych przepadły podczas Zaciemnienia.
- ▣ **QUELL.** Repozytorium potwierdza: Quell to Wiceprezes Wallace ds. Public Relations. To wszystko, co o niej wiadomo.
- ▣ **THE AURELIAN.** Jedyna informacja na temat The Aurelian poświadcza, że taki sklep faktycznie działa w Pasażu Animoidów.
- ▣ **ŚCIANA ESPEROWA.** Jeżeli postaci graczy spróbują znaleźć na Ścianie Esperowej zapis momentu, gdy Leah opuszcza The Snake Pit w noc strzelaniny, zobaczą, jak wsiada do metrokaba i odjeżdża. Daj graczom Dokument I. Udany test TECHNIKI pozwala obrobić materiał tak, żeby odczytać numer wozu – czyli otrzymać Dokument J. By przypomnieć sobie, gdzie mieści się dyspozytornia MetroKab, należy przetestować KONTAKTY.
- ▣ **PASAŻ ANIMOIDÓW.** Gdyby komuś przyszło do głowy przeszukać nagrania Esperowe z Pasażu Animoidów w poszukiwaniu Leah, znajdzie film, na którym replikantka przeciska się przez tłum, a potem zatrzymuje na krótką pogawędkę ze Znaczą Motyli. Inna kamera uchwyciła, jak wchodzi, a potem wychodzi z Bullet Bob's Runner Surplus. Wszystkie materiały nagrano dzień po strzelaninie w The Snake Pit.
- ▣ **BULLET BOB'S RUNNER SURPLUS.** Jeżeli łowcy wprost poproszą o nagranie sprzed sklepu Bullet Boba po wyjściu Leah, zobaczą, jak replikantka znika w pobliskim zaułku, gdzie nie ma kamer Esperowych. A nagranie z drugiej strony uliczki jej nie uchwyciło (to dlatego, że Leah weszła do budynku przy zaułku, gdzie mieści się Kryjówka).

**KONSEKWENCJE:** Brak.

## ARESZT

W piwnicach komendy LAPD leży niekończący się ciąg cel dla aresztantów.

**POSTACIE NIEZALEŻNE:** Jeżeli postaci graczy aresztują Stylesa, Znaczą Motyli albo innego podejrzanego, trafi właśnie tutaj. Można ich na miejscu przesłuchać – test PERSWAZJI jest wówczas ułatwiony.

**WSKAZÓWKI:** Opisy Stylesa i Znaczą Motyli ze stron 016 i 017 zawierają informacje, co wiedzą i mogą wyjawić.

**KONSEKWENCJE:** Brak.



MONITOR SYSTEMOWY

LAPD

AKTA PERSONALNE

| A-L | B-L | C-L | D-L | E-L | E-P | D-P | C-P | B-P | A-P |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
|     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |

LH3-7.93 "LEAH"

PRZEBIEG SŁUŻBY

Synchronizacja Wzorca – fiasko

3 MARCA 2037

Synchronizacja Wzorca – fiasko

17 KWIETNIA 2037

Zawieszenie w obowiązkach

28 KWIETNIA 2037

Rekalibracja

7 MAJA 2037

Powrót do służby

8 MAJA 2037

PROFIL

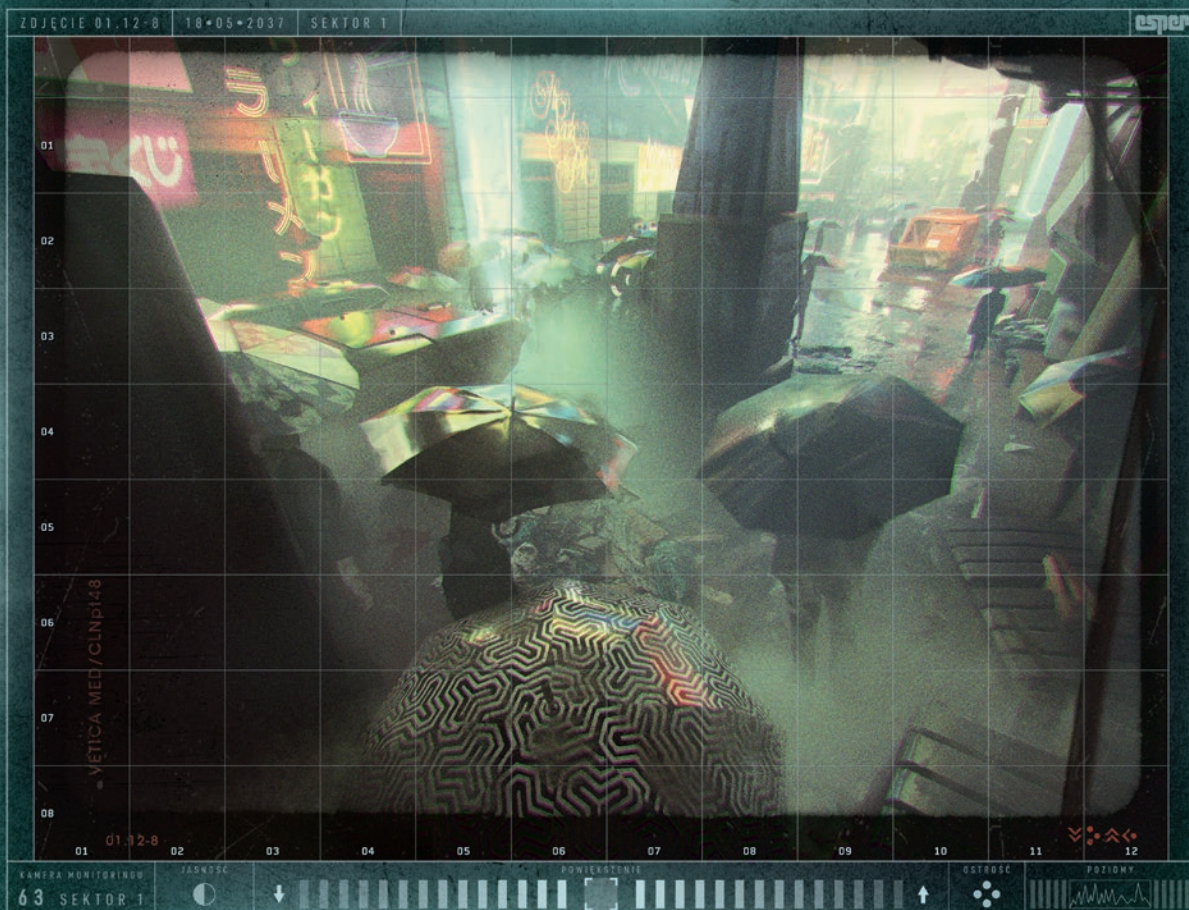
ESPION

REJESTR

DOKUMENT F - PRZEBIEG SŁUŻBY LEAH



DOKUMENT 1 - ZDJĘCIE ESPEROWE



Dokument 1 - Espionage photo of a futuristic city street with a grid overlay and technical data.

DOKUMENT 6 - KARTOTEKA LILITH TYLER

MONITOR SYSTEMOWY

LAPD

AKTA PERSONALNE

|     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| A-L | B-L | C-L | D-L | E-L | E-P | D-P | C-P | B-P | A-P |
|     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |

REJESTR

LILITH TYRELL

Data urodzenia

17 LUTEGO 1992

Bratanica Eldona Tyrella.

Prezes zarządu korporacji Tyrell od 2019.

Cel ataku bojówki replikantów Nexus-8 w 2022.

Zniknięcie po bankructwie korporacji Tyrell w 2023.

Właścicielka pracowni pamięci Lilith Lab od 2036.

PROFIL

esper

026

Wojciech Kisiel (Order #51946915)



DOKUMENT J - OBRÓBIONE ZDJĘCIE ESPEROWE

ZDJĘCIE 01.12-818-05-2037SEKTOR 1esper

02.10 OBRÓBIONOesper

021022023024025026027

103104105106107108109110

KAMERA MONITORINGOWA63SEKTOR 1JASNOŚĆPOMIĘKSIWIENIEOSTROŚĆPOZIOMY

DOKUMENT H - KARTOTeka STYLESA

MONITOR SYSTEMOWY

LAPD AKTA PERSONALNE

A-LB-LCLDL-LE-LE-PD-PC-PB-PA-P

REGISTR

NX-8 396.2 "STYLES"

NEXUS-8

Data aktywacji17 LIPCA 2022

PrzeznaczeniePraca fizyczna

Walka

Kwalifikacja fizycznaPoziom A

Kwalifikacja umysłowaPoziom C

Adres zamieszkania-

PROFIL

52224

esper



# ||| MIEJSCA MIEJSKIE |||

## KORPORACJA WALLACE

Choć ogromna centrala korporacji Wallace jest wciąż w budowie, już teraz góruje nad całym miastem, by nikt nie wątpił, kto w roku 2037 rozdaje w Los Angeles karty. Do gigantycznej budowli nie da się w zasadzie wejść bez zaproszenia – łowcy otrzymali je na samym początku śledztwa.

**POWÓD WIZYTY:** Podczas Odprawy postaciom wprost polecono się tu udać.

**NA MIEJSCU:** Łowcy lądują spinnerem w ogromnym wewnętrznym garażu, a następnie schodzą do monumentalnych i niepokojąco pustych wnętrz. Na oświetlonych złocistym blaskiem ścianach igra cień wody. Siedząca na recepcji bezwłosa osoba asystencka wita przybyszów i prowadzi do surowego, ale urzędzonego z najwyższą klasą gabinetu Wiceprezes ds. Public Relations Wallace Corp. Tam przyjmie ich Quell.

**POSTACIE NIEZALEŻNE:** Tylko Quell – daj graczom jej podobiznę, Portret E. Dziękuje za przybycie (jakby łowcy mieli jakiś wybór), a potem od razu przechodzi do objaśnień, jak bardzo ważny dla Wallace Corp jest właściwy przebieg śledztwa. „Generacja Nexus-9 ma nieco ponad rok i społeczeństwo wciąż jeszcze nie przywykło do obecności replikantów. A przecież przetrwanie ludzkości zależy od płynnej integracji androidów” – tłumaczy.

Następnie wypytuje postacie, co już ustaliły i jak planują prowadzić dochodzenie. Słuchając odpowiedzi, Quell wyraźnie ocenia łowców, traktując przy tym replikantów znacznie łagodniej niż ludzi. Gdyby ktoś próbował pyskować albo uniikał odpowiedzi, Quell przeszysze go lodowatym spojrzeniem

i oznajmi tonem, od którego krew krzepnie w żyłach, że Naczelnik Holden zobowiązał się do pełnej jawności oraz współpracy z Wallace Corp podczas całego dochodzenia. I właśnie tego korporacja oczekuje. Opór będzie miał „niefortunne konsekwencje”.

**WSKAZÓWKI:** Quell ma zamiar zadawać pytania, a nie na nie odpowiadać. Ale jeżeli łowcy dobrze rozegrają rozmowę, przekaże im kilka informacji, aczkolwiek przykrojonych do potrzeb Wallace:

▣ **SYNCHRONIZACJA WZORCA LEAH.** Leah kilkakrotnie nie zdołała przejść Synchronizacji Wzorca i odesłano ją do siedziby firmy na rekaliibrację. To standardowa procedura. Wyprodukowano dziesiątki milionów N-9, nic dziwnego, że w wyjątkowych przypadkach dochodzi do bardzo drobnych usterek. Quell nie wierzy, żeby rekaliibracja miała cokolwiek wspólnego ze zniknięciem replikantki. Sugeruje, by łowcy androidów skupili się na ludzkich supematystach podlegających do przemocy wobec replikantów.

▣ **PRACOWNIA PAMIĘCI LILITH LAB.** Leah to wczesny model Nexus-9, więc jej wspomnienia zaprojektowała pracownia Lilith Lab, jeden z podwykonawców Wallace. Jeżeli łowcy chcą dowiedzieć się czegoś o wszczepionej pamięci zaginionej, powinni pytać właśnie tam. Ale to, zdaniem Quell, strata czasu.

**KONSEKWENCJE:** Jeżeli drużyna nie będzie grzecznie współpracować i odpowiadać na pytania, od razu dowie się o tym Holden, który potężnie łowców opieprzy – stracą po jednym punkcie Kariery.



## MIESZKANIE LEAH

Leah zajmuje malutkie mieszkanie w Sektorze 5, niedaleko Komendy Głównej LAPD. Lokal znajduje się na 13. piętrze i bardzo przypomina lokum K z filmu *Blade Runner 2049*.

**POWÓD WIZYTY:** Adres Leah znajduje się w aktach osobowych, które drużyna otrzymała od Holdena.

**NA MIEJSCU:** Winda nie działa. Obskurną klatkę schodową pokrywa graffiti. Wspinając się po schodach, łowcy androidów mijają mieszkańców budynku, którzy obrzucają ich złymi spojrzeniami. Na piętrze 13. stoją wreszcie pod drzwiami Leah. Ktoś wypisał na nich sprejem słowo „powłoka”. Wtem drogę postaci zagraża wielki, napakowany kołes cuchnący whisky. Pyta zaczepnie, czy są „kumplami tej powłoki”.

Jeżeli tak, nikt ich tu nie chce. Zwłaszcza, że pewnie któryś z przybyszów sam jest „powłoką”. Gość jest agresywny i nie daje się spławić, póki detektywi go nie postraszą (PERSWAZJA). Mogą też po prostu spuścić mu w pierdziel – współczynniki znajdziesz na stronie 031. Jeżeli drużyna jest liczna, gość może mieć kilku kolegów, dzięki którym starcie zrobi się mniej jednostronne.

Żeby pokonać zamek w drzwiach Leah, postać musi wykonać test TECHNIKI. Chyba że wywali je przy użyciu IMPETU. Wewnątrz łowcy androidów znajdują małą, pustawą klatkę, pewnie podobną do ich własnych domów. Daj graczom Mapę A i przedstawiające mieszkanie Zdjęcie Miejsca Zdarzenia (Dokument K). Jeżeli używacie Zdjęcia Miejsca Zdarzenia po raz pierwszy, wyjaśnij, że należy je dokładnie obejrzeć w poszukiwaniu wskazówek.

**POSTACIE NIEZALEŻNE:** Brak. Mieszkanie jest puste.

**WSKAZÓWKI:** Na Zdjęciu Miejsca Zdarzenia z mieszkania Leah można znaleźć trzy ważne przedmioty. Jeżeli gracze je przegapią, możesz pozwolić któremuś z łowców przetestować OBSERWACJĘ.

☐ **SŁÓJ MOTYLLI.** Na niewielkim stoliku obok kanapy stoi duży słój, w którym wirują dziwaczne, ale przepiękne motyle. Łatwo zgadnąć, że są sztuczne. Jeżeli ktoś wykona test KONTAKTÓW, skojarzy, że syntetyczne zwierzęta kupuje się w Pasażu Animoidów. Motyle można przebadać w Laboratorium STeRu i sprawdzić w Repozytorium.

☐ **ZDJĘCIE PRZY ŁÓŻKU.** Na stoliku przy łóżku znajduje się zdjęcie ciemnowłosej dziewczynki, bardzo podobnej do zaginionej łowczyni. Daj graczom Dokument L. Zdjęcie przedstawia scenę z implantu pamięciowego Leah – córkę imieniem Dinah, którą wychowywała w pozaziemskiej kolonii. Dziewczynka nigdy nie istniała, co potwierdzi Lilit Tyrell.

☐ **DOKTOR BORSUK.** Gdyby łowcy wyjęli zdjęcie z ramki, znajdą z tyłu stempel z nazwiskiem „Doktor Borsuk”. Pomyślny test KONTAKTÓW ujawni, że to właściciel lombardu w Sektorze 5. Gdyby rzut się nie udał, tę samą informację można uzyskać z Repozytorium LAPD.

☐ **WIERSZ.** Na dużym stole leży książka – zbiór poezji Williama Blake’a otwarty na sławnym wierszu „Tygrys”. Daj graczom Dokument M. To mniej ważna wskazówka, która prowadzi donikąd. Rzuca za to nieco światła na stan psychiczny Leah, która – jako replikantka – identyfikuje się mocno z tytułowym zwierzęciem. Gdyby postacie przekartkowały książkę, odkryją, że jedną kartkę wyrwano. Znajdą ją później w Kryjówce – to dowód, że Leah tam była.

☐ **PUSTE BUTELKI.** Oprócz trzech wyliczonych przedmiotów, w mieszkaniu nie ma nic ważnego. W kuchni walają się puste flaszki (głównie po wódce), za to prawie nie ma jedzenia – oto materialne ślady terapii, którą Leah sama sobie zaordynowała.

**KONSEKWENCJE:** Brak, jeśli nie liczyć znalezionych wskazówek.

### DOKUMENT L - ZDJĘCIE PRZY ŁÓŻKU



### DOKUMENT M - WIERSZ

WILLIAM BLAKE: DZIELA ZEBRANE

#### TYGRYS

Tygrys, tygrys w puszcach nocy  
Świeci blaskiem pełnym mocy.  
Czyj wzrok, czyja dłoń przelala  
Grozę tę w symetrię ciała?

W jakiej głębi i przeźroczu  
Płonął ogień twoich oczu?  
Czy moc Jego w skrzydłach grała,  
Że dłoń płomień porwać śmiała?

Co za ramię kunsztem siły  
Sercu twemu sprzegło żyły?  
I gdy serce bić poczęło,  
Czyich stóp i rak to dzieliło?

Co za łańcuch, co za młoty,  
Jaki piec lał mózgu sploty?  
Na kowadle - czyj chwyt twardy  
Śmiał ujarzmić twój gniew hardy?

Gdy gwiazd włócznie spadły z góry  
I lzy tryły z każdej chmury,  
Powiedz, czy ten sam Stworzyciel  
W ciebie tchnął i w Jagnię życie?

Tygrys, tygrys w puszcach nocy  
Świeci blaskiem pełnym mocy.  
Czyj wzrok, czyja dłoń przelala  
Grozę tę w symetrię ciała?



DOKUMENT K - ZDJĘCIE MIEJSCA ZDARZENIA Z MIESZKANIA LEAH

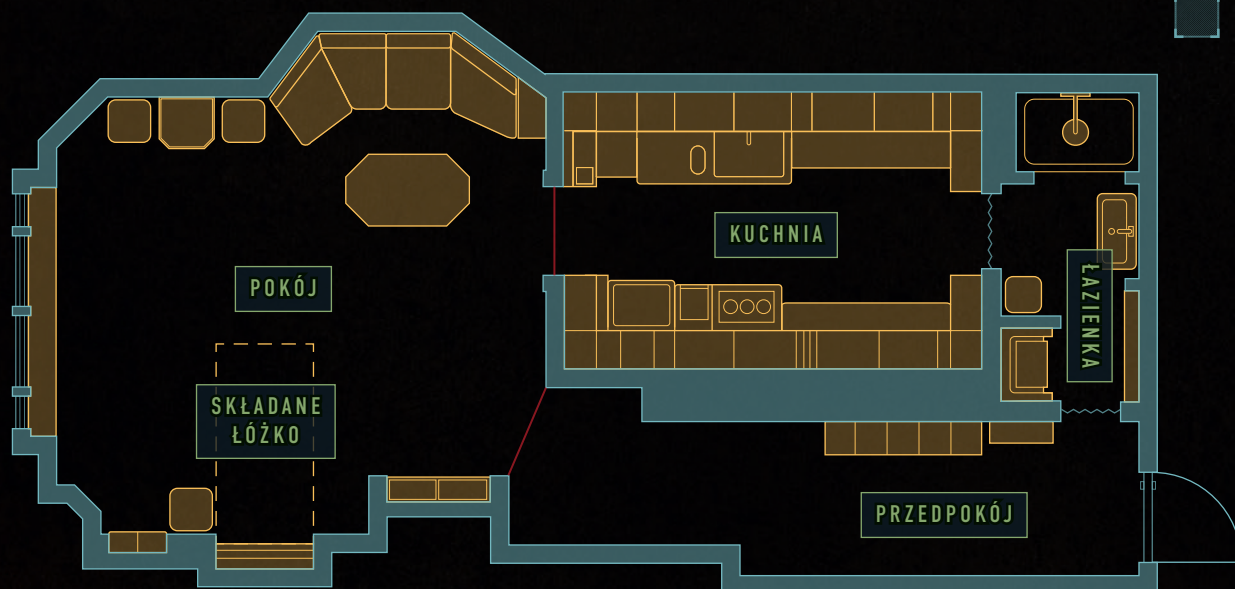


## MIESZKANIE LEAH

21 HONVED ST. - MIESZKANIE 52

MAPA A

0.5 m





## AGRESYWNY SĄSIAD

|         |                |              |            |
|---------|----------------|--------------|------------|
| Cechy   | Siła B         | Opanowanie   | 4          |
|         | Zręczność C    | Umiejętności | BIJATYKA B |
|         | Inteligencja C | Specjalności | —          |
|         | Empatia D      | Sprzęt       | —          |
| Zdrowie | 5              |              |            |

## LOMBARD DOKTORA BORSUKA

Kilka tygodni przed strzelaniną Leah była w lombardzie Doktora Borsuka w Sektorze 5, gdzie przeskanowała implant pamięciowy i wydrukowała zdjęcia córki.

**POWÓD WIZYTY:** Do lombardu prowadzi wskazówka na odwrocie zdjęcia znalezionej w mieszkaniu Leah.

**NA MIEJSCU:** Sklepik Doktora Borsuka jest mały i zagraczony po sam sufit. Można tu znaleźć dosłownie wszystko, od całkowicie bezużytecznego badziewia po wysłużone, ale wciąż sprawne cuda współczesnej techniki. Zestaw Startowy nie zawiera mapy lombardu.

**POSTACIE NIEZALEŻNE:** Tylko Doktor Borsuk. Gdy gracze przed nim staną, daj im Portret G.

**WSKAZÓWKI:** Doktor Borsuk twierdzi, że nie zdradza tajemnic klientów – to „szkodzi interesom”. Ale gdyby

drużyna zaoferowała mu coś w zamian (sprzęt lub punkt Czinjenów) albo trochę go przycisnęła (test PERSWAZJI), natychmiast zacznie sypać.

▣ **SKAN PAMIĘCI.** Tak, właściciel lombardu potwierdza – osoba odpowiadająca rysopisowi Leah była tu przed paroma tygodniami. Twierdziła, że jest replikantką N-9 i zamówiła skan Stelline (więcej informacji na jego temat znajdziesz na stronie 160 podręcznika głównego), żeby obejrzeć własne wszczepione wspomnienia. Doktor miał akurat stosowne urządzenie i pomógł jej go użyć. Potem zapłaciła za wydruk jednego kadru ze wspomnienia – wizerunku małej dziewczynki. Twierdziła, że to jej córeczka. Chyba miała nie po kolei w głowie.

**KONSEKWENCJE:** Brak, oprócz znalezionych wskazówek. Do tego postacie mogą kupić tu właściwie każdą rzecz opisaną w Rozdziale 06 broszury z zasadami.

## DOKTOR BORSUK

Doktor Borsuk to właściciel lombardu, który rzekomo potrafi załatwić klientowi dosłownie wszystko, nawet prawdziwe zwierzęta. Może stać się dla postaci

graczy stałym źródłem informacji, takim jak opisano na stronie 061 broszury z zasadami.

|              |                                 |
|--------------|---------------------------------|
| Cechy        | Siła C                          |
|              | Zręczność B                     |
|              | Inteligencja B                  |
|              | Empatia A                       |
| Zdrowie      | 5                               |
| Opanowanie   | 6                               |
| Umiejętności | TECHNIKA B                      |
|              | INTUICJA B                      |
|              | PERSWAZJA B                     |
| Specjalności | —                               |
| Sprzęt       | Co ci tylko przyjdzie do głowy. |



PORTRET G



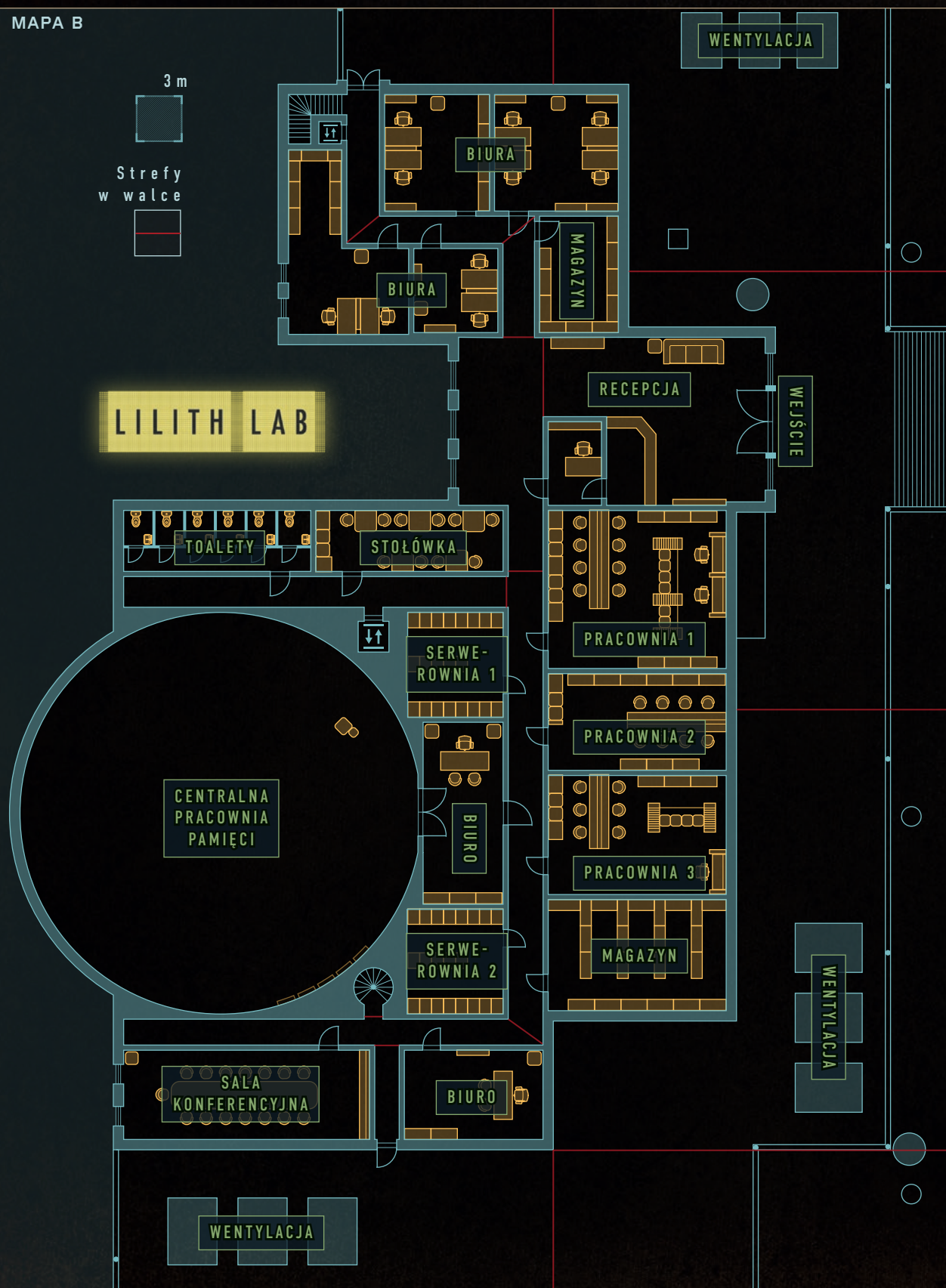
## LILITH LAB

MAPA B

44 JUPITER DR.

3 m

Strefy  
w walce





## LILITH LAB

Pracownia pamięci Lilith Lab leży w opustoszałej strefie przemysłowej Sektora 4. Nijaki, szary budynek mieści biuro oraz łukowato sklepione laboratorium. Nad wejściem znajduje się szyld: LILITH LAB.

**POWÓD WIZYTY:** Łowców androidów może skierować tu Quell z centrali Wallace albo artykuł o Lilith Tyrell na pierwszej stronie gazety „Independent Sentinel”.

**NA MIEJSCU:** Główne drzwi zabezpiecza skaner optyczny – zamek otwiera wyłącznie skan siatkówki samej Lilith oraz jej syntetycznego asystenta TR6-1.51, na którego mówi z czułością „Terry”. Oczywiście drużyna przyjechała tu słuźbowo. Więc kiedy zapowie się przez domofon, Terry wpuści ją do środka niezależnie od pory dnia. Za drzwiami znajduje się recepcja, przy której replikant powita przybyłych. Daj graczom Mapę B oraz przedstawiający Terry’ego Portret H.

**POSTACIE NIEZALEŻNE:** Terry, Lilith Tyrell oraz Sarah Tyrell.

**SPOTKANIE Z LILITH:** Jeżeli postacie błysną odznakami, domagając się spotkania z Lilith Tyrell, Terry zaprowadzi ich pod kopułę pracowni. Pomieszczenie tonie w mroku – a pierwszą rzeczą, którą zobaczą łowcy, jest para dzieci, chłopiec i dziewczynka, rysujący kredą po podłodze. Gdyby się do nich odezwać, odpowiedzą chichotem.

Niech scena trwa przez chwilę. A potem dzieci zaczną mrugać jak hologramy i znikną. Wtedy z mroku wyłoni się Lilith Tyrell, zdejmując z głowy dziwaczne urządzenie elektroniczne. Pozdrowi łowców i wyjaśni, że dzieci to część wspomnienia, które właśnie projektuje. Daj graczom przedstawiający Lilith Portret B.

**SPOTKANIE Z SARAH:** Lilith jest przyjazna, ale tajemnicza: odpowiadając na pytania, unika jakichkolwiek szczegółów. W pewnym momencie rozmowy do pomieszczenia wejdzie roześmiana dziewczynka. Początkowo gracze mogą sądzić, że to kolejny hologram. Ale dziecko aktywnie interesuje się gośćmi, a Lilith wyjaśnia, że to jej córeczka Sarah. Daj graczom Portret I. Sarah jest raczej nieśmiała – trzyma się z daleka i chichocze. Ale można zdobyć jej sympatię, testując PERSWAZJĘ. Lilith nie zgodzi się na przesłuchanie dziecka.

**WSKAZÓWKI:** Jeżeli łowcy androidów pokonają Lilith w teście PERSWAZJI, mogą uzyskać następujące informacje:

▣ **PRZESZŁOŚĆ LILITH.** Zapytana o przeszłość, Lilith krótko ją opisze, ale słowem nie wspomni o ataku replikantów z roku 2023. Nie będzie zaprzeczać, że miał miejsce, ale nie poda żadnych szczegółów.

▣ **KLUCZOWE WSPOMNIENIE.** Jeżeli to ona zaprojektowała kluczowe wspomnienie postaci gracza, chętnie o tym wspomni i zapyta, czy jest „zadowolony z produktu”.

▣ **PROJEKTOWANIE PAMIĘCI.** Lilith potwierdzi, że stworzyła implant pamięciowy Leah, dodając, że to „niegodna uwagi wczesna wersja”, a samo wspomnienie przedstawia szczęśliwe życie w kolonii pozaziemskiej. Nic nadzwyczajnego.

▣ **SYNCHRONIZACJA WZORCA LEAH.** Wypytywana o nieudane Synchronizacje Leah, wrzuci ramionami i stwierdzi, że to się zdarza bez przerwy, bo praca łowców androidów to nie piknik. Skinie przy tym głową w kierunku syntetycznej postaci.

▣ **ZDJĘCIE LEAH.** Gdyby pokazać Lilith zdjęcie dziewczynki znalezione w mieszkaniu Leah (Dokument L), potwierdzi, że to stopklatka z implantu pamięciowego replikantki, a dziecko jest fikcyjne. Taki obraz można pozyskać wyłącznie za pomocą tak zwanego „skanu Stellite”, wymagającego specjalistycznego sprzętu. Projektantka nie ma pojęcia, kto mógł go wykonać.

▣ **PRAWDA.** Podczas pierwszego spotkania Lilith nie zdradzi dobrowolnie, jaki koniec spotkał Dinah we wszczepionym wspomnieniu. Ale już teraz można wycisnąć z niej prawdę, wykonując kolejny test PERSWAZJI, tym razem przeciwstawny do INTUICJI projektantki. Wówczas odtworzy postaciom wspomnienie – patrz ramka Elektryczny sen Leah na stronie 034.

▣ **SCHEMATON.** Gdyby któryś z łowców zwrócił uwagę na podobieństwo między Leah i Lilith, ta wybuchnie śmiechem i przyzna, że owszem – replikantka powstała w oparciu o jej schematon, czyli stanowi jej wierną kopię. Projektantka zgodziła się posłużyć za model na prośbę korporacji Wallace, żeby upamiętnić zamordowanego stryja.

**KONSEKWENCJE:** Pierwsze spotkanie postaci z Lilith raczej nie będzie mieć poważnych konsekwencji. Kolejne wizyty mogą być za to brzemienne w skutki – patrz Ostateczna Konfrontacja (strona 050).

## POWRÓT DO LILITH LAB

Jednym ze Zdarzeń Kluczowych jest przybycie Leah do pracowni i zabójstwo Lilith. Jeżeli łowcy androidów będą na miejscu podczas albo tuż po

ataku, rzecz potoczy się oczywiście całkiem inaczej. Więcej informacji znajdziesz w sekcji Ostateczna Konfrontacja (strona 050).



## ELEKTRYCZNY SEN LEAH

Gdyby Lilith pokazała postaciom graczy wspomnienie, które zaprojektowała dla Leah, przeczytaj albo sparafrazuj poniższy tekst. Nie stanie się to pewnie podczas pierwszej wizyty w pracowni – ale jeżeli łowcy pograją naprawdę sprytnie, możesz nagrodzić ich tym odkryciem. Nawet gdyby tak wcześniej dotarli do sedna sprawy, wciąż muszą znaleźć Leah i poznać jej plany.

*Hologram znów migocze i nagle znajdujesz się w przestronnym pokoju, zalanym złocistym światłem zachodzącego słońca. Za wielkimi oknami ciągną się jak okiem sięgnąć czerwone diuny. Nagle ktoś cię mija – mała dziewczynka.*

*„Nie złapiesz mnie, mamusiu!” – woła i biegnie przed siebie ze śmiechem, znikając w mroku korytarza.*

*Ogarnia cię olimpijski spokój. Nagle, bez ostrzeżenia – straszliwy huk, aż drży podłoga. A po nim głośny terkot. Eksplozja. Wystrzały. Ludzkie krzyki. Strzały nie ustają. Ruszasz biegiem, na spotkanie zagrożenia. Ratować córeczkę. Gnasz oświetlonym na czerwono korytarzem. Wtem dostrzegasz zamaskowanych mężczyzn, całych w czerni. Mają broń. Widzisz i ją. Leży na podłodze, bez ruchu. Teraz ty wrzeszczysz, ile sił w płucach. I tu scena się urywa, a ty jesteś znów w pracowni pamięci.*

Jeżeli postacie naskoczą na Lilith za wszczęcie Leah tak strasznego wspomnienia, ta wytłumaczy:

*„Replikanci to maszyny, nie różnią się wiele od waszych blasterów. Są oczywiście znacznie bardziej skomplikowani, ale to nie zmienia samego faktu. Celem wspomnień jest zapewnić panowanie nad maszyną. Głęboka trauma jest tu bardzo skuteczna: jest uwarunkowana, by wracać za każdym razem, kiedy androidowi choć zaświta w głowie sprzeciw. To właśnie mój sposób na całkowite podporządkowanie Nexusów-9. Prosta sprawa. Moralność nie ma tu nic do rzeczy. Nie chcielibyście przecież, żeby blaster wam się buntował”.*



PORTRET I - SARAH TYRELL

ASYSTENT  
R6 - 1.51 „TERRY”

Sympatyczny replikant pracujący dla Lilith właściwie nie opuszcza posterunku. Postacie graczy znajdą go tutaj o każdej porze dnia i nocy.



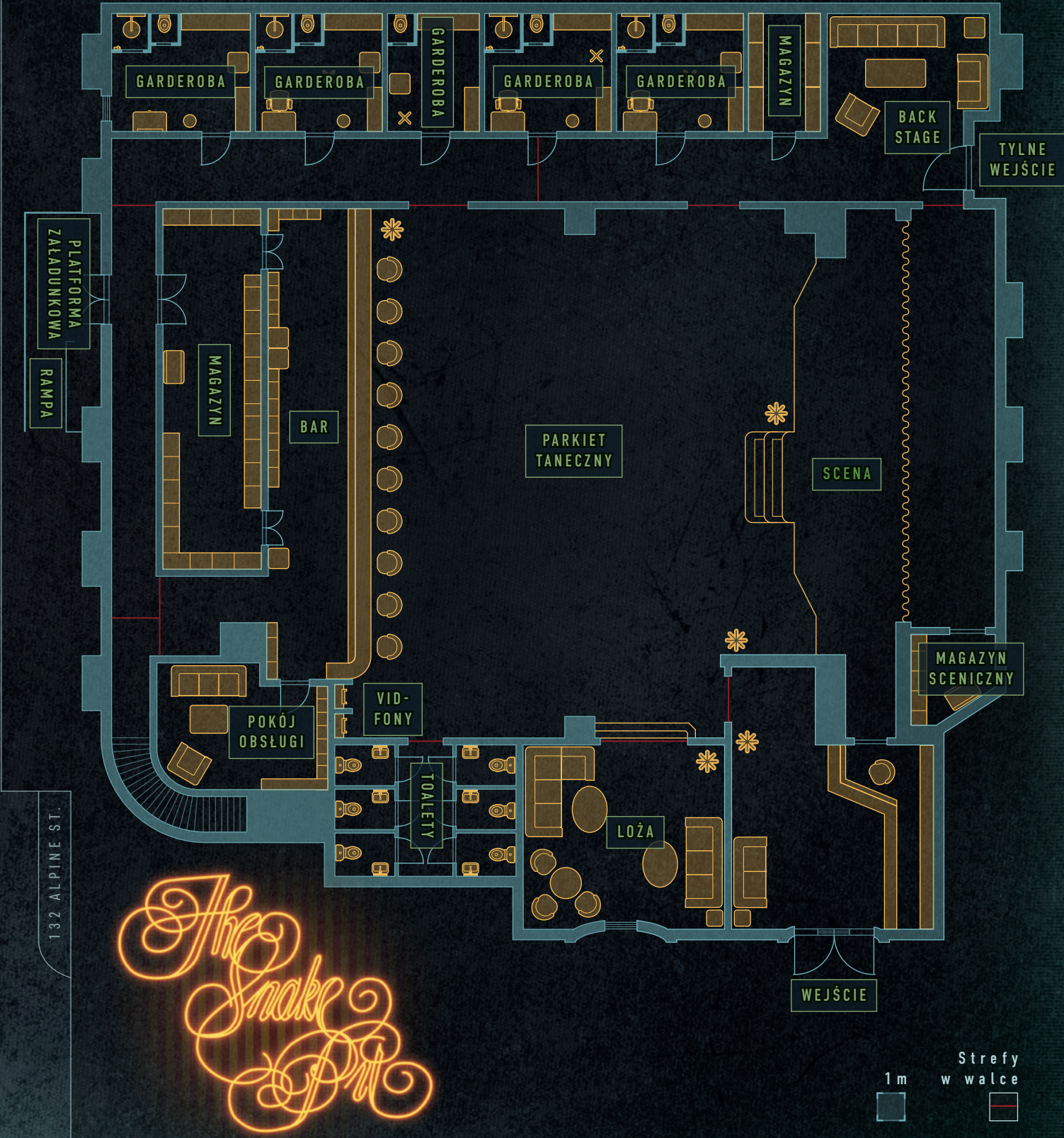
PORTRET H

|              |                |
|--------------|----------------|
| Cechy        | Siła B         |
|              | Zręczność C    |
|              | Inteligencja B |
|              | Empatia C      |
| Zdrowie      | 7              |
| Opanowanie   | 3              |
| Umiejętności | TECHNIKA B     |
|              | INTUICJA B     |
| Specjalności | —              |
| Sprzęt       | —              |



# THE SNAKE PIT

MAPA C







## THE SNAKE PIT

Variété znane z mocnych drinków, pięciogwiazdkowych atrakcji i makabrycznej przeszłości. W 2019 tutejszą artystkę zdymisjonowano na środku ulicy. Okazała się zbiegłą replikantką Nexus-8, zamieszaną w spisek, który skończył się serią morderstw w Tyrell Corp. Właściciel klubu, Taffey Lewis, zrobił na tej historii niezły interes i zmienił swoją spelunę w prawdziwą sensację. The Snake Pit przyciąga dziś najlepszych wykonawców, a połowa widowni to łowcy. Ale talentów.

**POWÓD WIZYTY:** To miejsce zbrodni, więc detektywi mają dobry powód do odwiedzin.

**NA MIEJSCU:** Klub opasuje policyjna taśma, za którą ciśnie się niewielka grupa gapiów. Jest wśród nich Styles – jego wielki, błądy łeb wyrasta nad tłumem. Łowcy androïdów zauważą go bez trudu, jeżeli tylko zadeklarują wprost, że przyglądają się zgromadzonemu. A nawet jeśli tego nie zrobią, zarządzi test OBSERWACJI, gdyby kręcili się po okolicy dłużej. Stylesa naprawdę łatwo wyhaczyć. Większość ciekawskich przystaje tylko na chwilę, a ogromny replikant stoi jak wmurowany, czekając, co zrobią detektywi.

**STYLES:** Gdyby postacie postanowiły poszukać w tłumie świadków, Styles zgłosi się na ochotnika, twierdząc, że „wi-dział całe zdarzenie”. Zależy mu na złożeniu zeznań, bo chce

utrudnić polowanie na Leah. Więc nawet jeśli drużyna się do niego nie zwróci, sam podejdzie i zaoferuje pomoc.

**WEWNĄTRZ KLUBU:** The Snake Pit jest całkowicie puste, jeżeli nie liczyć mundurowego policjanta i właściciela, typka nazwiskiem Taffey Lewis. Daj graczom Mapę C, Zdjęcie Miejsca Zdarzenia przedstawiające klub (Dokument N) oraz Portret J. Tak jak w mieszkaniu Leah, gracze muszą znaleźć na zdjęciu godne uwagi szczegóły i się nimi zainteresować. Mundurowy pilnuje tylko, żeby nikt nie naruszył integralności miejsca zdarzenia – to detektywi mają szukać śladów i przepytować świadków (Taffeya Lewisa i Stylesa).

**POSTACIE NIEZALEŻNE:** Styles, właściciel klubu Taffey Lewis oraz syntetyczna tancerka Iris w garderobie na zapleczu. Taffey jest wyraźnie wkurzony, że policja nie pozwoliła mu jeszcze otworzyć baru, więc chce zmusić drużynę, by „zrobiła swoje i się odwalila”. Nie ma zamiaru odpowiadać na pytania, a wyduszenie zeń czegokolwiek użytecznego wymaga testu PERSWAZJI. Rzut konieczny jest również, by wejść na zaplecze i przepytac Iris. Jeżeli perswazja zawiedzie, łowcy mogą zmusić Taffeya do współpracy siłą – ale wówczas złoży formalną skargę, która będzie kosztować brutalni punkt Kariery.



**WSKAZÓWKI:** W The Snake Pit niejednego się można dogrzebać:

☐ **ZDJĘCIE MIEJSCA ZDARZENIA** zawiera kilka ciekawych elementów:

■ **Lustro.** Wielkie, popękane lustro ścienne. Oględziny pozwolą znaleźć pocisk, który utkwił za nim w ścianie. Jeżeli drużyna zaniesie go do Laboratorium, dowie się, że pochodzi z naboju kaliber .44. Takiego jak ze służbowego blastera łowcy androidów. Co więcej, choćby przewrócić klub do góry nogami, nie znajdzie się w nim łuski. A więc broń była bezłuskowa albo bębnekowa.

■ **Plama krwi.** Podłogę plami kałuża na wpół zakrzepłej krwi. Laboratorium potwierdzi, że należała do Sandora.

■ **Ślady walki.** Potłuczone butelki i różne zniszczenia wskazują, że w barze doszło do bójki.

☐ **TAFHEY LEWIS.** Udana PERSWAZJA wydobędzie z właściciela The Snake Pit kilka informacji. Mówi prawdę, co można potwierdzić testem INTUICJI.

■ **Leah i Sandor.** Gdyby pokazać mu zdjęcie Leah albo Sandora, Taffey przyzna, że oboje byli tu zeszłej nocy. „Wyglądali mi na gliny”, doda. Stali przy barze, obserwowali salę i z nikim nie rozmawiali, póki nie zaczęła się burda.

■ **Jelle Schylar.** O samej bójce Taffey ma do powiedzenia niewiele: „Czasem robi się gorąco, taka branża”. Ale naciśnięty opowie, że zaczęło się od grupki suprematystów, która rozpamiętywała się do tańczącej na scenie Iris, replikantki N-9. Wśród agresorów był Jelle Schylar, wydawca „KILL”.

■ **Styles.** Bójka wybuchła, kiedy suprematystów zaatakował „wielki łysol”. Taffey widywał go już w klubie. Wie, że nazywa się „Styles”, ale nic ponadto.

■ **Wystrzał.** Było straszne zamieszanie, kiedy nagle padł strzał. Gdy opadł dym, Sandor leżał już na podłodze, krwawiąc obficie. Wybuchła panika, ludzie rzucili się do drzwi, a Taffey zadzwonił po policję. I tyle.

■ **Nic ponadto.** Taffey nie widział, kto pociągnął za spust, i ma to w nosie. Chce tylko wrócić do roboty i otworzyć dzisiaj klub.

☐ **IRIS, TANCERKA N-9.** Iris siedzi w swojej garderobie, ubrana w szlafrok, i pali jednego papierosa za drugim. Gdy gracie ją znajdują, daj im Portret K. Jest przerażona.

■ **Bójka.** Iris potwierdza wersję Taffeya o zaczepkach i bójce. Twierdzi, że nie zna „bladego gościa”, który postanowił jej bronić, ale to łgarstwo. Nie tylko wie, kim jest Styles, ale się z nim przyjaźni. Rozmawiający z dziewczyną łowcy mogą odkryć, że mija się z prawdą, wykonując test INTUICJI. Nie ustalą jednak, na jaki temat kłamię.

■ **Styles.** Dopytywana o Stylesa (wymaga testu PERSWAZJI), Iris przyzna w końcu, że mężczyzna o tym imieniu czuwa nad nią i innymi pracującymi w klubie N-9. Bo to porządny gość, który pomaga replikantom. Nie wie, kim jest, ale widziała go w Pasażu Animoidów.

■ **Leah i Sandor.** Zobaczywszy zdjęcia Leah i Sandora, tancerka przyzna, że widziała oboje zeszłej nocy w klubie – siedzieli przy barze i obserwowali salę. Kiedy wybuchła bójka, zerwali się z miejsca. A potem padł „naprawdę supergłośny strzał” (wskazówka, że to służbowy blaster). Nie widziała, kto strzelał. Wszyscy ruszyli do drzwi. Gdy zapytać wprost, Iris powie, że widziała Leah w barze wcześniej, i to mnóstwo razy, często w towarzystwie Stylesa. Wyglądali na dobrych znajomych.

☐ **STYLES** również ma to i owo do powiedzenia.

■ **Falszywa historyjka.** Gdyby postacie przesłuchały Stylesa w charakterze świadka, sprzeda im historyjkę o tym, że siedział sobie spokojnie w klubie, kiedy nagle cholerne replikantofoby zaczęły czepiać się Iris, tańczącej właśnie N-9, i wybuchła burda. Nie rozpoznaje na zdjęciu żadnego z łowców – w ogóle ich nie widział. Za to w tłumie mignął mu Jelle Schylar, wydawca „KILL”. A co do tamtej dwójki, to teraz sobie przypomni Sandora. To przecież facet, który leżał martwy na podłodze. Leah nie rzuciła mu się w oczy. Udany test INTUICJI pozwoli stwierdzić, że olbrzym nie mówi całej prawdy.

■ **Przesłuchanie.** Test PERSWAZJI podczas zwykłej rozmowy ze Stylesem nie spowoduje, że zmieni śpiewkę. Ale gdyby go aresztować i porządnie przesłuchać (wprost na ulicy albo w areszcie LAPD), udany rzut na PERSWAZJĘ (utrudniony) sprawi, że wprowadzie arogancko, ale jednak wyśpiewa, co następuje: Leah przeżywała straszne katusze, więc wymyślił, że Podziemie Replikantów wywiezie ją z Ziemi. To dziewczyna zastrzeliła Sandora, bo w czasie bójki zidentyfikował Stylesa i chciał go aresztować. Potem jeszcze widział, jak dziewczyna wsiada na ulicy do metrokaba. I tyle. Nie wyda Znaczący Motyli, o ile naprawdę go nie docisnąć (drugi utrudniony test PERSWAZJI). Ale przy pierwszej okazji do niego poleci, więc można go śledzić (patrz Konsekwencje, na następnej stronie).

■ **Wykryty Nexus.** Wystarczy sprawdzić prawe oko Stylesa czytnikiem wbudowanym w KIA, by rozpoznać w nim zbiegłego replikanta Nexus-8. Ba, ma już w Repozytorium kartotekę. Jeżeli postacie zdemaskują olbrzyma, muszą zdecydować, czy poinformować BWR (patrz Punkty Kariery i punkty Człowieczeństwa na stronie 012).



**KONSEKWENCJE:** Jeżeli łowcy przycisną Stylesa albo spróbują go aresztować, wyrwie się i rzuci do ucieczki, powodując pościg pieszy (patrz strona 049 broszury z zasadami). Jeżeli będzie wciąż uciekać po trzech rundach, zaprowadzi drużynę do zaułka. Czeka tam tylu replikantów N-8 z Podziemia, ilu łowców goni Stylesa.

**WALKA W ZAUŁKU:** Uzbrojeni w pałki i noże replikanci zaczną grozić postaciom i żądać, żeby porzuciły śledztwo. Zaatakowani, będą się bronić – do walki dołączy też Styles. Nie mają zamiaru nikogo zabić. Po prostu porzuca Pokonanych na ulicy.

Gdyby do zajścia doszło w dalszej części śledztwa, po tym, jak drużyna poznała już Znacę Motyli, Styles może nawet pojmać Pokonaną postać, zawiązać jej oczy i zanieść do Kryjówki na przesłuchanie – patrz ramka W niewoli! na stronie 045.

Jeżeli replikanci zaczną przegrywać, spróbują uciec, nim połowa zostanie Pokonana. Aresztowanych androidów

można zabrać do aresztu na komendzie albo puścić wolno. Każdy ma na gałce ocznej numer seryjny – łatwo to sprawdzić.

**ŚLEDZENIE STYLESA:** Jeżeli nie dojdzie do konfrontacji, Styles porozmawia z łowcami i pójdzie swoją drogą. Postacie mogą oczywiście dyskretnie ruszyć za nim. Spaceruje sobie powoli ulicami, aż wreszcie staje przed sklepem The Aurelian w Pasażu Animoidów. Ale by go tam śledzić, detektyw musi przetestować DYSKREJCJĘ przeciw OBSERWACJI olbrzyma, który oczywiście spodziewa się ogona. Gdyby zauważył łowcę, rozpocznie się opisany wcześniej pościg.

**IRIS:** Jeżeli łowcy androidów przesłuchali tancerkę Iris, ta spotka się później ze Stylesem w bocznym zaułku, by zdać mu dokładną relację i zapytać, co dalej. Ta scena też może skończyć się pościgiem.

## TAFFEY LEWIS

Właściciel i manager The Snake Pit od ponad dwóch dekad, prawdziwa legenda Nightclub Row. Taffey Lewis

nie cierpi, kiedy po lokalu płaczą mu się gliny, ale jeszcze bardziej nienawidzi kłopotów.

|              |                |
|--------------|----------------|
| Cechy        | Siła C         |
|              | Zręczność C    |
|              | Inteligencja B |
|              | Empatia B      |
| Zdrowie      | 4              |
| Opanowanie   | 5              |
| Umiejętności | INTUICJA B     |
|              | PERSWAZJA A    |
| Specjalności | —              |
| Sprzęt       | —              |



PORTRETY



## IRIS, SYNTETYCZNA TANCERKA

Iris jest replikantką N-9, aktywowaną przed kilkoma miesiącami. Od tamtej pory pracuje jako tancerka

w The Snake Pit. Przyjaźni się ze Stylesem, ale nie ma pojęcia o istnieniu Podziemia Replikantów.

|              |                                                      |
|--------------|------------------------------------------------------|
| Cechy        | Siła C<br>Zręczność A<br>Inteligencja C<br>Empatia B |
| Zdrowie      | 7                                                    |
| Opanowanie   | 3                                                    |
| Umiejętności | SPRAWNOŚĆ B<br>PERSWAZJA C                           |
| Specjalności | —                                                    |
| Sprzęt       | —                                                    |



PORTRETK

## REPLIKANCI Z PODZIEMIA

Ponure, milczące osoby w okolicach czterdziestki, o twarzach skrytych przez kaptur albo cień. Wykonują rozkazy Stylesa i nic nie robią samowolnie. Każdy jest zbiegłym replikantem N-8, co można sprawdzić, świecąc im w oczy KIA. Nie mają kartotek w Repozytorium, nie wiedzą, gdzie jest Leah, i nie znają jej planów. Gdyby przesłuchiwać ich wystarczająco długo, mogą sypnąć Stylesa, a nawet Znacwcę Motyli.

|              |                                                      |
|--------------|------------------------------------------------------|
| Cechy        | Siła B<br>Zręczność B<br>Inteligencja C<br>Empatia C |
| Zdrowie      | 7                                                    |
| Opanowanie   | 2                                                    |
| Umiejętności | BIJATYKA C                                           |
| Specjalności | —                                                    |
| Sprzęt       | Pałka albo nóż                                       |



## DYSPOZYTORNIA METROKAB

Główna dyspozytornia MetroKab mieści się w paskudnej rudzie w Sektorze 5. Zapuszczone, brudne biuro zajmuje z tuzin osób. Zestaw Startowy nie zawiera mapy dyspozytorni.

**POWÓD WIZYTY:** Wizyta w dyspozytorni to całkiem logiczny krok po uzyskaniu Esperowego zdjęcia Leah wsiadającej do metrokaba po strzelaninie.

**POSTACIE NIEZALEŻNE:** Łowców androidów wita nachmurzona główna dyspozytorka, Irmgard. By zgodziła się rozmawiać, trzeba wykonać udany test PERSWAZJI. W razie porażki zadziała łapówka (jeden punkt Czinjenów).

**WSKAZÓWKI:** Łowcy androidów znajdują tu drobną, ale dość użyteczną wskazówkę.

▣ **METROKAB.** Gdy zapytać Irmgard o metrokaba sprzed The Snake Pit i podać numer identyfikacyjny, może sprawdzić jego trasę w archiwum. Ustali, że wóz o tym numerze faktycznie odjechał w noc strzelaniny spod klubu i zawiózł pasażerkę do Pasażu Animoidów.

▣ **KIEROWCA.** Zmuszona, Irmgard niechętnie skontaktuje się z kierowcą przez radio. Gość ma na imię Earl i niewiele do powiedzenia. Tak, wiozł młodą kobietę. Pamięta, bo była cała w nerwach i miała gnata. Wysiadła przy Pasażu Animoidów i rozplynęła się w tłumie.

**KONSEKWENCJE:** Brak, oprócz znalezionych wskazówek.

## REDAKCJA „KILL”

Obskurna siedziba magazynu „KILL” mieści się w Sektorze 1. Jelle Schylar, wydawca pisma i jeden z liderów antyreplikanckiego Związku Empatycznych (więcej informacji znajdziesz na stronie 016 podręcznika głównego), spędza większość dnia albo w redakcji, albo w swoim mieszkaniu na piętrze.

**POWÓD WIZYTY:** Postacie mogą tu trafić po rozmowie z Taffeyem Lewisem i/lub Stylesem w The Snake Pit – obaj twierdzą, że Jelle był obecny na miejscu zbrodni. Mogą też pojechać do „KILL” po tym, jak pismo opublikuje relację ze strzelaniny (patrz Zegar na stronie 009).

**NA MIEJSCU:** Oprócz samego Jellego, w zakopconym papierosami, kiepsko oświetlonym biurze pracuje z dziesięć osób. Ściany obwieszone są okładkami „KILL”. Daj graczom Mapę D.

**POSTACIE NIEZALEŻNE:** Potencjalnym świadkiem jest tu tylko Jelle Schylar – daj graczom Portret L. Redaktor traktuje postacie z góry – zwłaszcza replikantów, którymi otwarcie gardzi. Ale ciągnie go do dobrych historii, więc spróbuje wyssać z łowców, co się da, oferując własne informacje wyłącznie w zamian za soczyste nowinki. Język może mu rozluźnić test PERSWAZJI. Gdyby grozić wydawcy przemocą, natychmiast zrewanżuje się pogrózką opisaną tego faktu w następnym numerze czasopisma.

**WSKAZÓWKI:** Jelle Schylar ma informacje, które mogą okazać się kluczowe. W dodatku nie kłamie, choć gracze pewnie mu nie uwierzą.

▣ **BÓJKA.** Tak, był w The Snake Pit w noc strzelaniny, pil z kolegami i oglądał „szmatławą powłokę wijącą się po scenie”. Wtedy dopieprzył się do nich „wielki albinos” i doszło do rękoczynów. Jelle wie, że napastnik nazywa się Styles i że widuje się go w Pasażu Animoidów.

▣ **WYSTRZAŁ.** W burdę wmieszała się parka łowców androidów. Facet wymierzył broń w albinosa i próbował go aresztować. Wtedy, zupełnie zniecka, kobieta też wyjęła blaster i wypaliła partnerowi prosto w pierś. Potem uciekła na ulicę i Jelle zobaczył jeszcze, jak wsiada do metrokaba. Zresztą to nie pierwszy raz, kiedy ją widział – piła często w The Snake Pit.

▣ **SENSACJA.** Powyższa relacja ukaże się w magazynie „KILL” Dnia 2 Dochodzenia – patrz Zegar. Spin doktorzy z Wallace natychmiast rzucą się na nią jak sępy i wkrótce pójdzie w zapomnienie.

▣ **THE AURELIAN.** Wypytywany o Podziemie Replikantów, Jelle powie, że słyszał o tajnej kryjówce czy melinie nie daleko Pasażu Animoidów w Sektorze 4. Uważa, że ma z nią jakiś związek wyrabiający fałszywe motyle, którego wołają Zławca Motyli.

**KONSEKWENCJE:** Cokolwiek łowcy androidów zdradzą, wylądować zapewne w następnym numerze „KILL”, co może kosztować drużynę punkt Kariery, gdyby rewelacje stawały w złym świetle LAPD albo Wallace Corp. Jeżeli drużyna spróbuje nastraszyć Jellego albo użyje wobec niego przemocy, na pewno przeczyta o tym obszerny materiał. Utrata punktu Kariery jest wówczas równie nieunikniona.



REDAKCJA „KILL”

MAPA D



14 FRANKLIN AVE.

JELLE SCHYLAR

Niesławny wydawca magazynu „KILL” to prawdziwy geniusz, gdy idzie o manipulowanie bezmyślną ludzką

masą i podgrzewanie nastrojów dla pieniędzy. Jest arogancki, agresywny i grubiański.

Cechy

Siła B  
Zręczność D  
Inteligencja B  
Empatia A

Zdrowie

4

Opanowanie

6

Umiejętności

CELNOŚĆ C  
INTUICJA B  
PERSWAZJA A

Specjalności

—

Sprzęt

Strzelba pod biurkiem



PORTRET L



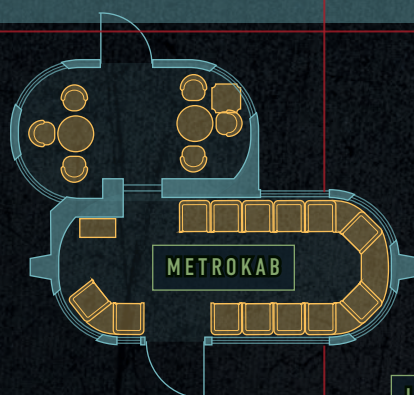
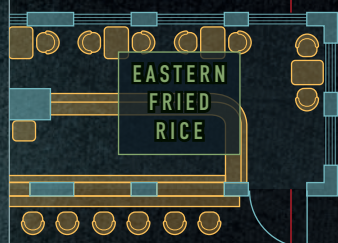
# PASAŻ ANIMOIDÓW

MAPA E

2 m      Strefy  
w walce



ALAMEDA  
ST.

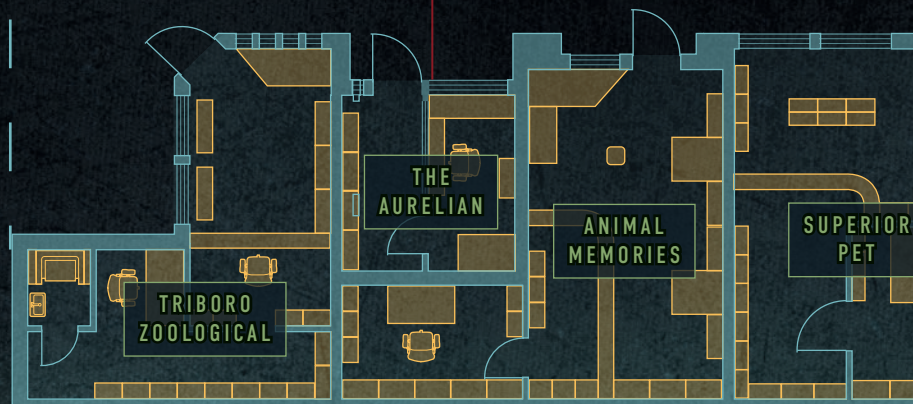


INFOCOM



RAKSHMIS  
APES

ANCON  
ALLEY



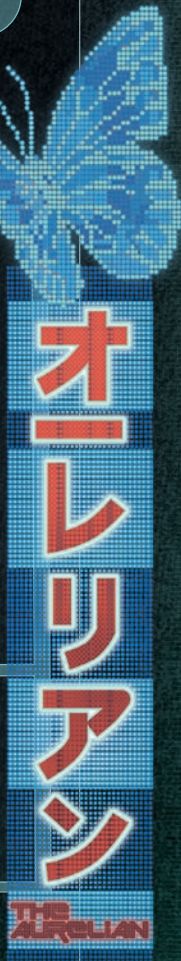
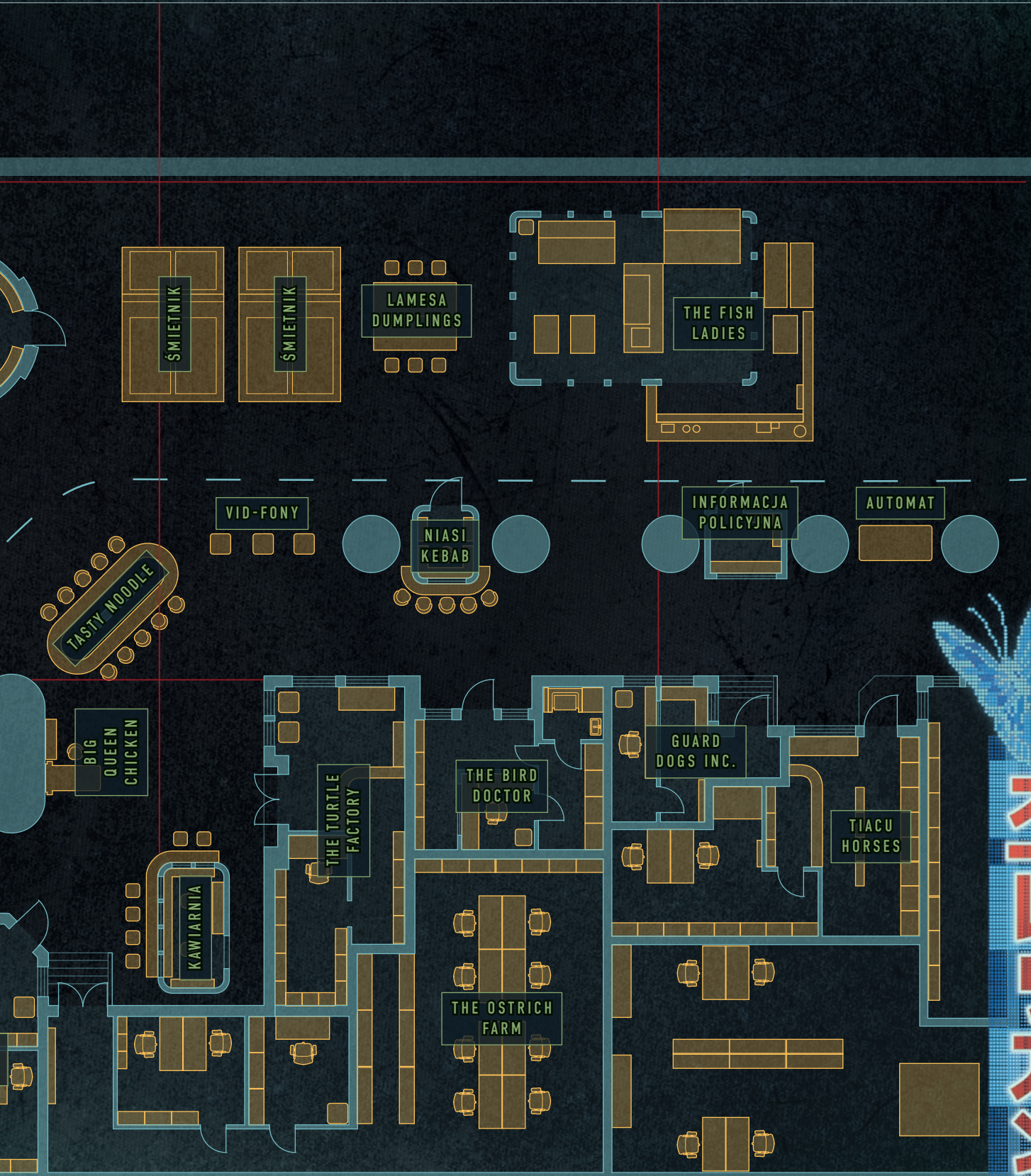
THE  
AURELIAN

ANIMAL  
MEMORIES

SUPERIOR  
PET



PASAŻ ANIMOIDÓW - POŁUDNIE





## THE AURELIAN

The Aurelian to niewielki sklepik przy rojnym i gwarnym Pasażu Animoidów.

**POWÓD WIZYTY:** Postacie mogą tu trafić, śledząc Styleasa albo znalazłszy słoń motyli u Leah i przypomniałszy sobie reklamę w „Independent Sentinel” (Dokument B).

**NA MIEJSCU:** By znaleźć kramik, wystarczy popytać w Pasażu albo wykonać test KONTAKTÓW. Przy wejściu znajduje się niewielki szyld z motylem – a wewnątrz setki najróżniejszej wielkości słoików z tymi owadami. Daj graczom Mapę E.

**POSTACIE NIEZALEŻNE:** Znacwa Motyli spędza tutaj większość dnia – poza tym przebywa w Kryjówce. Replikant będzie usiłować zmylić łowców, udając kruchego, dzieciinnego staruszka, ale przyparty do muru (poniżej) może wyznać prawdę – uważa, że Leah jest już poza zasięgiem pogoni. W żadnym wypadku nie posłuży się przemocą.

W okolicy kręci się zapewne Styles. Jeżeli drużyna trafiła tu jego tropem, właśnie kończy krótką rozmowę ze Znacwą Motyli, którą detektywi mogą podsłuchać – patrz Wskazówki, poniżej. Potem przez chwilę będzie się szwendał po Pasażu Animoidów i wreszcie zniknie w Kryjówce.

Jeżeli łowcy nie śledzili Styleasa, i tak będzie niedaleko, na straży. Zobaczy, że łowcy androidów niepokoją Znacwę Motyli, i spróbuje ich później pogonić (patrz Konsekwencje, dalej). Możesz pozwolić postaciom przetestować OBSERWACJĘ, by zauważyły olbrzyma w tłumie – co może skończyć się pościgiem albo starciem ze Stylesem, opisanym w sekcji Konsekwencje, w części o The Snake Pit.

**WSKAZÓWKI:** Jeżeli łowcy rozegrają rzecz właściwie, nie mało się w tym miejscu dowiedzą:

- ▣ **LEAH.** Gdy detektywi pokażą zdjęcie Leah sprzedawcom z sąsiednich sklepów i przetestują KONTAKTY, dowiedzą się, że owszem, bywała nie raz w sklepiu The Aurelian. Ktoś inny przypomni sobie, że ostatnio widział ją przed Bullet Bob's Runner Surplus (już po strzelaninie).
- ▣ **KONWERSACJA.** Postacie graczy mogą podsłuchać rozmowę między Stylesem i Znacwą Motyli – muszą przetestować DYSKRECYJĘ, by zbliżyć się niezauważenie, a potem OBSERWACJĘ, by wychwycić słowa wśród zgiełku targowiska. Patrz ramka Konwersacja, obok.
- ▣ **MOTYLE.** Wystarczy opisać Znacwę słoń motyli z mieszkania Leah, by przyznał, że to jego robota. Ale jest za stary, by pamiętać, kto co kupuje. Oczywiście kłamie. Podobnie żelga, zapytany wprost o Leah albo słysząc jej opis. Twierdzi uparcie, że nigdy nikogo takiego nie spotkał. Detektywi, którzy wykonają pomyślny test INTUICJI, wyczują od niego ściemę.

▣ **PRAWDA.** Poważnie dociśnięty za pomocą udanego testu PERSWAZJI i postawiony wobec twardych dowodów (na przykład, jeżeli łowcy trafili tu tropem Styleasa i wiedzą o słoju z motylami), Znacwa Motyli może pęknąć i zrzucić maskę. Nagle zhardzieje i przyzna znacznie młodszym głosem, że pomógł Leah zerwać kajdany i uciec z Ziemi w poszukiwaniu wolności. Zapytany o stan emocjonalny replikantki, przyzna, że aż się w niej gotowało, zwłaszcza ze złości na Lilith Tyrell. Nie wie wprowadzie dlaczego, ale się tym martwi. Nie zdradzi oczywiście położenia Kryjówki ani istnienia Lunobusu, chyba żeby naprawdę wziąć go w obroty i wykonać jeszcze jeden test PERSWAZJI.

**KONSEKWENCJE:** Odwiedziny w The Aurelian mogą mieć kilka interesujących skutków.

- ▣ **OKO W OKO ZE STYLESEM:** Jeżeli łowcy androidów przydusili Znacwę Motyli, ich z kolei przyciśnięcie Styles – sam albo z grupką replikantów. Domaga się, by odpuścili i zostawili Leah w spokoju. Szczegóły takiej konfrontacji, która łatwo może przerodzić się w walkę, opisano przy okazji The Snake Pit. Tak samo skończy się próba aresztowania olbrzyma w tłumie. Gdyby Styles dostał w skórę, spróbuje wylizać się w Kryjówce, do której może doprowadzić łowców. Jeżeli natomiast Pokona jakąś postać w walce, zawiąże jej oczy i sam zaniesie do Kryjówki na przesłuchanie – patrz ramka W niewoli!.
- ▣ **ŚLEDZENIE ZNAWCY MOTYLI:** Gdyby detektywi zaczęli się przed sklepem, przed rozmową albo po niej, po jednej Zmianie Znacwa Motyli zamknie kram i uda się do Kryjówki sprawdzić, co u Leah. Postacie mogą go śledzić, jeżeli uda im się przeciwstawić test DYSKRECYJI przeciwko OBSERWACJI – replikant jest ostrożny i nasłuchuje kroków intruzów. Jeżeli zorientuje się, że ktoś za nim idzie, zaprowadzi intruza do zaułka, gdzie czeka Styles z kolegami z Podziemia (w liczbie równej śledzącym). I znów: postaciom Pokonanym zasłoni się oczy i zawlecze do Kryjówki – patrz ramka W niewoli!.
- ▣ **ŚLEDZENIE STYLEASA:** Łowcy mogą też poleźć za Stylesem od sklepu The Aurelian do Kryjówki (patrz Postacie Niezależne, wcześniej). To również wymaga testu DYSKRECYJI, jak podczas śledzenia Znacwy Motyli – jeżeli olbrzym się zorientuje, że ktoś za nim łazi, spróbuje uciec (rozegrajcie pościg) albo spuścić intruzom łomot. Pokonani trafią do Kryjówki.



Jeżeli detektywi podsłuchują rozmowę Stylesa ze Znaczą Motyli w The Aurelian, wyłapią poniższy fragment. Konwersacja nie musi zresztą odbywać się osobiście, równie dobrze można podsłuchać Vid-Fon.

Styles: *A gdzie jest Leah?*

Znaczą Motyli: *Posłałem ją do kryjówek. Ma się tam przyciąć, aż będzie pora jechać na Chłamowisko, pod znak. To jest jej szansa. Więc niech na razie po prostu siedzi na tyłku.*

Styles: *No nie wiem. Strasznie ją... nosiło. Nie ma zamiaru odpuścić.*

Znaczą Motyli: *Tak, też to wyczułem w jej głosie. Cóż, poczekamy – zobaczymy.*

Konwersację można usłyszeć także w Kryjówce, gdyby łowcy trafili tam czymś tropem albo po schwytaniu. W takim wypadku treść trzeba nieco zmodyfikować, skoro Leah zdążyła już zniknąć.

## ZAKUPY W PASAŻU ANIMOIDÓW

### PREMIUM:

- ▣ The Dragonfly – Owady
- ▣ Superior Pet – Niewielkie zwierzątka o minimalnej inteligencji, do klatek i akwariów (myszokoczek, świnki morskie, króliki, myszy, małe rybki itp.)
- ▣ The Aurelian – Motyle
- ▣ The Bird Doctor – Ptaki domowe

### RZADKIE:

- ▣ Guard Dogs Inc – Psowate
- ▣ Superior Pet – Domowi ulubieńcy o inteligencji porównywalnej z N-1 i potencjałe do pracy w Zespole Kontroli Animoidów BWR (psy, koty, ptaki domowe, szczury)

### NIEOSIĄGALNE:

- ▣ Abdul Ben Hassan's Reptiles – Gady
- ▣ The Fish Ladies – Ryby wszystkich rozmiarów, skorupiaki i ssaki morskie
- ▣ Runciters Zoological – Zwierzęta egzotyczne
- ▣ Triboro Zoological – Zwierzęta egzotyczne
- ▣ Rakshmi's Apes – Naczelne

## W NIEWOLI!

Postać Pokonana w walce ze Stylesem – zapewne w pobliżu The Snake Pit albo Pasażu Animoidów – zostanie zataszczona do Kryjówek celem przesłuchania. To wysoce prawdopodobne pod koniec śledztwa, już po spotkaniu ze Znaczą Motyli. Bo to od tego momentu replikanci są ciekawi, ile łowcy się w zasadzie dowiedzieli.

Styles założy ofierze opaskę na oczy, zawlecze do Kryjówek i tam przywiąże do krzesła. Jeżeli postać umiera od Rany, replikant spróbuje ją ustabilizować. Potem zapewne dołączy do niego Znaczą Motyli. Przesłuchanie będzie ostre (jak opisano na stronie 028 broszury z zasadami), ale replikanci nie posuną się do tortur. Potem zostawią schwytanego własnemu losowi. Zerwanie więzów wymaga testu IMPETU i można go próbować raz w każdej Zmianie. Tymczasem reszta postaci może poszukać Kryjówek i uratować towarzysza, na przykład wykorzystując źródła (strona 060 broszury z zasadami). Uwięziony zyskuje za to szansę zdobycia kluczowych informacji, których nie da się zdobyć gdzie indziej – na przykład podsłuchania rozmowy Stylesa ze Znaczą Motyli o Leah (obok). Schwytanie jednego z łowców to również sposób, by naprowadzić drużynę na trop Kryjówek, jeżeli sami nie umieją jej znaleźć.



## BULLET BOB'S RUNNER SURPLUS

Każdy w WykRepie wie dobrze, że na Targowisku Różności jest tajny sklep, w którym od dekad zaopatrują się wyłącznie łowcy androidów. Można tu kupić, wypożyczyć albo zamówić z katalogu każdy rodzaj sprzętu: broń, amunicję, drony i zabawki do inwigilacji. Interes prowadzi Bob Gorsky, pseudonim Bullet Bob – wredny typ.

**POWÓD WIZYTY:** Postacie mogą tu przyjechać prosto z Laboratorium (odkrywszy, że Sandora zabił pocisk bezłuskowy kalibru .44), po znalezieniu fotografii Esperowej Leah wchodzącej do sklepu albo skierowani przez świadka z Pasażu Animoidów.

**NA MIEJSCU:** Kiedy detektywi tu trafiają, sklep będzie akurat pusty, jeżeli nie liczyć samego Bullet Boba. Zestaw Startowy nie zawiera mapy sklepu.

**POSTACIE NIEZALEŻNE:** Bob Gorsky, gburowaty sprzedawca, któremu z wiekiem charakter się nie poprawił. Właściwie nie umie dokonać transakcji bez obrażania klientów. Ale szanuje ich prywatność i nie powie łowcom androidów niczego, póki nie uda im się test PERSWAZJI. Gdyby grozili mu przemocą, bez wahania wyjmie karabin ek automatyczny Ender spod lady. I sprawa zrobi się paskudna.

Jeżeli Styles śledzi drużynę, może napaść ją na ulicy przed sklepem.

**WSKAZÓWKI:** Bullet Bob do gadatliwych nie należy, ale wizyta w jego składzie może być dość pożyteczna:

▣ **LEAH.** Na widok zdjęcia Leah Gorsky potwierdzi, że była tu niedawno (dzień po strzelaninie) i kupiła bezłuskową amunicję .44 do blastera PK-D. Nie mówiła, co zamierza z nią zrobić, a on nie pytał. Była zdenerwowana.

▣ **ZAŁĘK.** Na nagraniu Esperowym widać, jak Leah wchodzi do sklepu, potem z niego wychodzi i znika w niedalekim zaułku. Jeżeli postacie tam zajrzą, odkryją, że drzwi wszystkich budynków zablokowano – poza jednymi. Prowadzą do starej ceglanej rudery, w której mieści się Kryjówka.

**KONSEKWENCJE:** Jeżeli postacie zadrą z Bobem Gorskim, tracą punkt Kariery.

## BULLET BOB GORSKY

Wredny właściciel niesławnego Bullet Bob's Runner Surplus.



PORTRET M

|       |                |
|-------|----------------|
| Cechy | Siła B         |
|       | Zręczność B    |
|       | Inteligencja C |
|       | Empatia C      |

|         |   |
|---------|---|
| Zdrowie | 5 |
|---------|---|

|            |   |
|------------|---|
| Opanowanie | 4 |
|------------|---|

|              |            |
|--------------|------------|
| Umiejętności | BIJATYKA C |
|              | CELNOŚĆ B  |

|              |   |
|--------------|---|
| Specjalności | — |
|--------------|---|

|        |                                                 |
|--------|-------------------------------------------------|
| Sprzęt | Karabinek<br>automatyczny Ender,<br>Magnum .357 |
|--------|-------------------------------------------------|





## KRYJÓWKA

MAPA F

1 m



200 E ROUNDOUT ST.



DOKUMENT 0 - ZDJĘCIE MIEJSCA ZDARZENIA Z KRYJÓWKI



## KRYJÓWKA

Kryjówkę założył z ramienia Podziemia Replikantów Znacwa Motyli, z myślą o zbiegłych androidach ściganych przez władze. Mieści się w grożącym zawaleniem, dziewiętnastowiecznym budynku z cegły, położonym niedaleko Targowiska Różności.

**POWÓD WIZYTY:** Najłatwiej tu trafić, śledząc Stylesa albo Znacwę Motyli aż do Pasażu Animoidów. Albo z opaską na oczach, jako jeniec replikantów. Sprytni gracze mogą też namierzyć to miejsce, wykorzystując nagranie Esperowe sprzed Bullet Bob's Runner Surplus.

**NA MIEJSCU:** Pięciopiętrowa, dziewiętnastowieczna kamienica jest w ruinie: deszcz wpada szeroką strugą przez ogromny świetlik w dachu, a jupitery sterowców reklamujących emigrację pozaziemską swobodnie przeszukują ogromne podwórze, nad którym pną się płatanina tarasów, schodów i wind. Te ostatnie nie działają od dziesięcioleci: by dostać się na wyższe piętra, łowcy muszą się wspiąć po schodach o ozdobnej poręczy z kutego żelaza. Wszystkie mieszkania poza jednym są całkowicie puste, rozgrabione ze sprzętem przed wieloma laty.

Sama Kryjówka to duże mieszkanie, w którym od biedy da się przez jakiś czas wytrzymać. Drzwi zamykają się tylko od środka, na zasuwę. Wstawiono tu dość przypadkowe meble: sofę, kilka stołów, kredens i stary fortepian. Daj graczom Mapę F oraz Zdjęcie Miejsca Zdarzenia (Dokument O).

**POSTACIE NIEZALEŻNE:** Jeżeli Styles tu kogoś przyłapie, od razu weźmie się do bitki, a pytania zadawać będzie potem. Natomiast Znacwa Motyli nie będzie walczył i gotów jest mówić: uważa, że łowcy androidów nie dościgną już Leah. Jeżeli śledzono tu Stylesa, Znacwa Motyli może zjawić się w każdej chwili – i odwrotnie.

**WSKAZÓWKI:** W Kryjówce można znaleźć niejedną użyteczną wskazówkę:

- ▣ **DRUGI WIERSZ.** Na kredensie leży wymięta kartka, wyrywana z tomu poezji zebranych Williama Blake'a w mieszkaniu Leah. Daj graczom Dokument P. Wiersz sugeruje, że Leah zamierza opuścić Ziemię.
- ▣ **MAGAZYN „SYNTH”.** Na stoliku leży numer magazynu „SYNTH”, zawierający reportaż o Lilith Tyrell i wykorzystywaniu traumatycznych wspomnień do kontroli replikantów. Daj graczom Dokument Q.
- ▣ **REKLAMA PROGRAMU KOLONIZACJI.** Na stole detektywi znajdą też broszurę reklamującą pozaziemską kolonię Arcadia. Daj graczom Dokument R. To właśnie tam Znacwa Motyli zamierza odesłać Leah, kiedy już ucieknie z Ziemi Lunobusem.
- ▣ **POCZTÓWKA.** Na małym stoliku znajduje się stara pocztówka przedstawiająca napis Hollywood na Mount Lee. To stamtąd Lunobus ma zabrać Leah. Daj graczom Dokument S.

**KONSEKWENCJE:** Jeżeli postacie graczy zetrą się tu ze Stylesem i/lub Znacwą Motyli i pokonają tego pierwszego, replikanci wyśpiewają im wszystko oprócz sprawy Lunobusu. Niepokoją się, że Leah zniknęła: miała siedzieć w Kryjówce i czekać na sygnał, że Lunobus jest w drodze.

Gdyby łowcy zdołali przekonać replikantów (po teście PERSWAZJI), że nie zamierzają wydać Leah ani innych zbiegów władzom, Styles i Znacwa Motyli poinformują ich o czasie i miejscu zbiórki. Ale naprawdę nie mają pojęcia, gdzie jest Leah, i bardzo się o nią martwią. Była zdenerwowana i w kółko mówiła o swojej córce, cokolwiek by to miało znaczyć.

**KULMINACJA:** Niedługo po wizycie w Kryjówce przyjdzie czas na Ostateczną Konfrontację, zapewne w pracowni pamięci Lilith Tyrell. Jeśli gracze nie wpadną na to na czas, Holden poinformuje ich po fakcie, że doszło do ataku – patrz Zegar.

### DOKUMENT S - POCZTÓWKA





DOKUMENT Q -  
MAGAZYN „SYNTH”



# SYNTH

\$16

**Magazyn Branży Replikantów**

**Smithsonian  
odnawia  
robota XM-1**

**TRAUMA  
GWARANTUJE  
KONTROLĘ**  
Lilith Tyrell  
o swojej  
metodzie  
projektowania  
pamięci  
replikantów

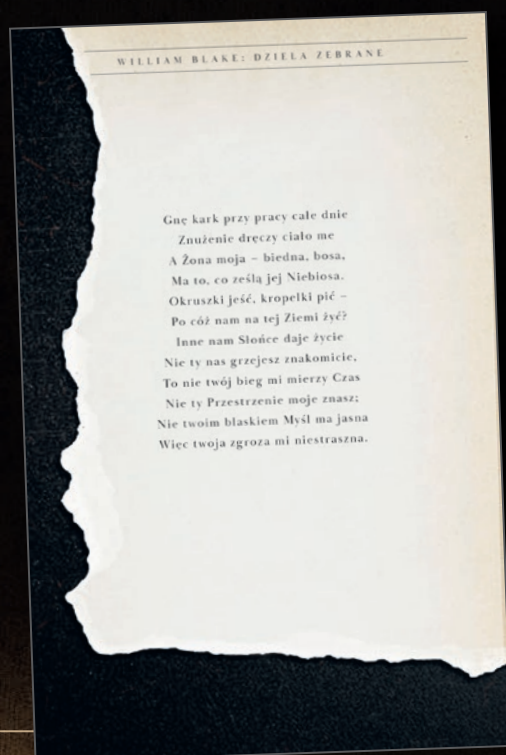
**Ostony  
przeciwradiacyjne  
dla personelu  
branży odpadów**

**SYNTH  
przygląda się  
nowej JOI**

**SEKRETY  
UMYSŁU  
- ciąg dalszy**

**Nexus-9 od Wallace: czy wart swojej ceny?**

DOKUMENT P - DRUGI WIERSZ




## OFF WORLD

**NOWE ŻYCIE  
CZeka NA CIEBIE  
W KOLONIACH**

**SZANSA NA NOWY  
POCZĄTEK  
W ŻŁOCISTEJ  
KRAINIE  
PRZYGÓD  
I MOŻLIWOŚCI**

SHIMAGO-DOMINGUEZ  
CORP

DOKUMENT R -  
BROSZURA  
PROGRAMU  
KOLONIZACJI



# O S T A T E C Z N A K O N F R O N T A C J A

Kulminacja tego Dochodzenia może przyjąć rozmaitą postać, zależnie od zachowania i decyzji postaci graczy. Oto dwa najbardziej prawdopodobne scenariusze:

▣ Łowcy androidów nie łączą kroków na czas i dopiero Centrala BWR powiadomi ich o morderstwie w Lilith Lab. Taki rozwój wypadków opisujemy w sekcji Śmierć Lilith.

▣ Postacie zorientują się, że Leah planuje zabić Lilith, i zasadzą się na nią w pracowni pamięci. Kiedy się pojawi – to zależy od liczby graczy, jak wskazuje Zegar. Ostateczna Konfrontacja nastąpi wówczas właśnie w laboratorium, choć może przeniesć się do Lunobusa (patrz niżej). Ten wariant opisujemy w sekcji Powstrzymanie Leah.

## ŚMIERĆ LILITH

W oznaczonym czasie Leah po prostu otworzy główne drzwi. Zamek ze skanerem jej nie powstrzyma, przecież ma siatkówki identyczne z Lilith. Wejdzie do środka i natychmiast postrzeli Terry'ego w nogę. Następnie uda się do laboratorium, stanie oko w oko z projektantką i opowie, jak bardzo dręczą ją fałszywe wspomnienia zabitej córki. Następnie strzeli Lilith prosto w głowę. Ta nawet nie spróbuje się bronić.

Dopiero wtedy Leah zauważy, że w sąsiednim pomieszczeniu kryje się Sarah, córka jej krzywdzicielki – która właśnie została sierotą. Dziewczynka jest ładną podobną do Dinah, jej własnego dziecka. Szarpana przez wyrzuty sumienia replikantka zabierze małą ze sobą i ruszy na miejsce lądowania Lunobusu.

Jeżeli nikogo z łowców nie było na miejscu, wkrótce zadzwoni Centrala. Przekaze raport z morderstwa w Lilith Lab

i polecenie natychmiastowego udania się na miejsce zdarzenia. Tam postacie znajdą szereg mundurowych funkcjonariuszy LAPD i nakrytą białym prześcieradłem Lilith Tyrell. Oraz asystenta, pocziwego TR6-1.51, którego nogę ktoś byle jak opatrzył. Terry widział całe zajście i opowie ze szczegółami, jak Leah zabiła jego pracodawczynię i uprowadziła Sarah. Nie ma pojęcia, dokąd się udały, ale podsłuchał, jak morderczyni mówi do dziecka coś w rodzaju:

*„Byłaś kiedyś w Hollywood? Chodź, pokaż ci fabrykę snów, A stamtąd zabiorą nas w miejsce, gdzie sny stają się jawą”.*

Powyższe odnosi się oczywiście do napisu Hollywood, spod którego Lunobus ma zabrać Leah w kosmos.

## POWSTRZYMANIE LEAH

Łowcy androidów nijak nie zdołają znaleźć Leah na ulicach miasta. Ale mogą zaczekać na nią w Lilith Lab.

**KONFRONTACJA Z LEAH:** Jeżeli postacie są na miejscu, mogą w dowolnej chwili przerwać sekwencję zdarzeń opisaną w sekcji Śmierć Lilith (powyżej) – albo z ukrycia (prosty test DYSKRECIJ, Leah nie spodziewa się żadnych osób postronnych), albo wprost stając replikantce na drodze.

W drugim wypadku Leah nie zaatakuje drużyny od razu. Najpierw spróbuje się usprawiedliwić, opowiadając całą historię. Domaga się, żeby Lilith wyświetliła łowcom jej

kluczowe wspomnienie. Projektantka się zgodzi, o ile łowcy androidów też mają takie życzenie. Opis wizji znajdziesz na stronie 034, w ramce Elektryczny sen Leah.

Uciekinierka błaga, by detektywi pozwolili jej zabić Lilith, która jej zdaniem zasługuje na najgorsze, i uciec z Ziemi. Jeżeli postacie chcą negocjować, mogą przekonać kobietę (wykonując test PERSWAZJI), by wybrała albo jedno, albo drugie. Gdyby żadna opcja nie wchodziła w grę, Leah spróbuje się wymknąć, być może przy użyciu siły. Jeśli będzie mieć okazję, w czasie ucieczki zabije Lilith.



## GRUPA SZTURMOWA WALLACE

Jeżeli łowcy przybyli na miejsce przed Leah i powstrzymali ją na czas, w odpowiednio dramatycznym momencie przed pracownią pamięci wylądował nieoznakowany spinnobus (który przyleciał tu za postaciami graczy). Odpali pocisk rakietowy w bramę, rozwalając ją w drobny mak, a potem wysypią się z niego komandosi, gotowi strzelać bez rozkazu. W spinnobusie pozostanie pilot, przygotowany do natychmiastowej ewakuacji.

Korporacja Wallace ma tego wszystkiego powyżej uszu. Postanowiła zamknąć śledztwo na dobre. Celem ataku jest każdy, zwłaszcza Leah, ale również Lilith (stanowi obciążenie) oraz łowcy androidów (widzieli za dużo). Członkowie grupy szturmowej ubrani są na czarno i przez całą walkę nie odezwą się ani słowem. Nijak też nie zdradzą swojej tożsamości. Nie trzeba oczywiście geniusza, by zrozumieć, że to Wallace. Ale łowcy nie znajdą ani strzępu obciążającego korporację dowodu.

## STRZELANINA

Grupa szturmowa, o jedną osobę liczniejsza niż drużyna, rozchodzi się po budynku. Podczas walki wykorzystaj mapę Lilith Lab. Niektórzy napastnicy atakują od bramy głównej, inni okrążają budynek od strony wejścia bocznego, żeby zaskoczyć postacie. Walka będzie bardzo trudna, więc powinna być też pamiętna. Zupełnie możliwe, że któraś postać zostanie tu Pokonana albo nawet zginie. Grupa szturmowa nie dobija Pokonanych – zostawia ich na śmierć. Albo w ostatniej chwili ich uwagę odwraca Leah lub inna postać. Komandosi nie zaryzykują też aresztowania. Wycofują się, gdy połowa zostanie Pokonana, zabierając towarzyszy ze sobą albo pakując im kulę w łeb. Pilot spinnera rozpyli dym (ograniczając pole widzenia) albo nawet wystrzeli drugi pocisk, by osłonić ucieczkę.

**LEAH:** Leah skorzysta z okazji, żeby uciec i, jeżeli zdoła, zastrzelić Lilith. Gdyby łowcy naprawdę wpadli po uszy, może im trochę pomóc – zabójstwo Sandora nie daje jej spokoju, poza tym zawsze ich lubiła – ale jej głównym celem jest dostać się z kotła. Co powinno jej się udać, chyba że postacie graczy naprawdę skutecznie jej to uniemożliwią.

**LILITH:** Lilith szuka w czasie walki osłony, zapewne w głównym laboratorium. Jeżeli nie zginie z ręki Leah, znajdzie ją i zastrzeli jakiś komandos – „poza sceną”, jeżeli żadnej postaci nie ma na miejscu. Dla dobrej historii Lilith powinna ponieść tu śmierć, chyba że gracze naprawdę się napocą, żeby ją uratować.

**SARAH:** Niech Sarah Tyrell pojawi się w odpowiednim miejscu i czasie. Do tej pory chowała się pod łóżkiem, teraz nagle wyszła i błaga Leah albo postać gracza o ratunek. Szturmowcy jej nie tkną, ale drużyna przecież o tym nie wie. Ochrona dziewczynki gwarantuje miłosiernym łowcom punkt Kariery oraz punkt Człowieczeństwa.

Leah będzie walczyć w obronie Sarah jak lwica, nawet odda za nią życie. Nie tylko próbuje odkupić zbrodnie, ale do tego przeżywa właśnie na jawie scenę dręczącą ją do tej pory w koszmarnych snach.

Jeżeli Lilith zginęła, a Leah ma szansę się wymknąć, Sarah dobrowolnie ucieknie razem z nią (nie wie, że replikantka zabiła jej matkę, jeżeli tak właśnie było). Chyba że łowcy przekonają ją do pozostania.

**STYLES:** Jeżeli Styles żyje i jest na wolności, też może w odpowiedniej chwili wpaść do pracowni – wreszcie dotarło do niego, że Leah planuje morderstwo. Wesprze łowców androidów w walce z grupą szturmową, ale jego głównym celem jest pomóc replikantce w ucieczce. Nie przyłoży ręki do zabicia Lilith, ale też i nie powstrzyma morderstwa.

**ZAKOŃCZENIE:** Jeżeli postacie graczy ujęły albo zabiły Leah w Lilith Lab, Dochodzenie kończy się w tym miejscu. Chyba że łowcy postanowią też odszukać Lunobus, o którym poniżej.

## NA CHŁAMOWISKU

Po zabiciu Lilith albo podjęciu takiej próby Leah rusza pod stary napis Hollywood, skąd ma ją zabrać odlatujący z Ziemi Lunobus. Na miejsce dotrze miejską kolejką, kilka metrokabinami i wreszcie na własnych nogach. Być może towarzyszy jej Sarah Tyrell.

Postacie graczy nie namierzają jej podczas podróży. Ale jeżeli wiedzą, dokąd się kieruje (dzięki Dokumentowi S znalezionemu w Kryjówce lub/i zeznaniu TR6-1.51), mogą polecić pod napis Hollywood spinnerem i tam zaczekać na uciekinierkę.



## NAPIS



**NAPIS:** Stary napis na zboczu Mount Lee jest w roku 2037 w katastrofalnym stanie: niektóre litery częściowo albo całkowicie odpadły. Okoliczne zbocza to dziś część Chłamowiska – ogromnego, przysypanego resztkami pasa ziemi wokół Los Angeles, gdzie nic nie rośnie. Okolica jest kamienista i jałowa. Ale widok na Los Angeles zapiera dech. Daj graczom Mapę G.

**UCHODŹCY:** Jeżeli postacie przylecą przed Leah, mogą się ukryć i na nią zaczekać. W przeciwnym wypadku będzie tu w chwili przybycia łowców. W obu przypadkach nie jest sama – oprócz Sarah Tyrell (jeżeli jej towarzyszy) czeka tu sześć innych osób, wszyscy około trzydziestki. To replikanci Nexus-8, którym Zławca Motyli pomógł uciec przed służbą porządkową i zorganizował ucieczkę z Ziemi. Mają takie same współczynniki jak członkowie Podziemia ze strony 039, ale są nieuzbrojeni.

**PROŚBA LEAH:** Kiedy łowcy się ujawniają, uchodźców wyraźnie ogarnie strach. Leah wystąpi naprzód, by przemówić do postaci: zamierza opuścić Ziemię, zabierając ze sobą Sarah (jeśli jej towarzyszy), i poszukać lepszego życia w kolonii Arcadia. Błaga, by pozwolono jej odejść. Oferuje też miejsce w Lunobusie każdemu syntetycznemu łowcy.

Gdyby postacie chciały ją aresztować, nie podda się bez walki – dotarła tak daleko i nie zamierza teraz odpuścić (więc PERSWAZJA na nic się zda). Uchodźcy jej pomogą, a chociaż są bezbronni, i tak potrafią przywalić.

**SARAH:** Jeżeli Leah zabrała Sarah z pracowni pamięci, dziewczynka też tu jest. Replikantka zamierza zabrać ją do kolonii i wychować jak własną córkę, ale można ją przekonać (testem PERSWAZJI), by wypuściła dziecko.

Gdyby doszło do strzelaniny, Sarah się ukryje. A Leah będzie walczyć do ostatniej kropli krwi w jej obronie.

PRZYLATUJE  
LUNOBUS

W odpowiedniej chwili – najlepiej, kiedy postacie graczy stanęły już oko w oko z Leah i innymi uchodźcami, ale zanim zapanują nad sytuacją – pojawia się Lunobus. Łowcy widzą najpierw rozbłysk na niebie. Potem światélko rośnie. Słychać coraz głośniejszy warkot.

Kilka chwil później za znakiem Hollywood ląduje Lunobus, mały prom do tranzytu pozaplanetarnego. Pomimo niewielkich rozmiarów (patrz Mapa H), jego silnik ogłuszająco ryczy. Śluga otwiera się z sykiem i staje w niej członek załogi w hełmie i skafandrze – spodziewa się, że uchodźcy natychmiast wbiegną do środka.

**CHWILA PRAWDY:** Dla łowców androidów nadeszła chwila prawdy. Muszą zdecydować, czy wypuszczą Leah i pozostałych, czy ich aresztują (albo chociaż spróbują), czy też sami wsiądą do Lunobusa (to opcja tylko dla replikantów). Gdyby doszło do walki, uchodźcy będą się bronić, póki przynajmniej połowa nie zostanie Pokonana. Leah nie podda się na pewno. Załoga Lunobusa zostanie w pojeździe i odleci, gdyby postacie graczy go zaatakowały albo próbowały dostać się do środka.



**STYLES:** Jeżeli Styles jest żywy i na wolności, pojawi się w chwili lądowania Lunobusa, by nadzorować tranzyt. Zrobi wszystko, co w jego mocy, by uchodźcy znaleźli się na pokładzie. Bez wahania zaryzykuje życie w walce z postaciami graczy.

**GRUPA SZTURMOWA:** Jeżeli grupa szturmowa Wallace Corp wycofała się z Lilith Lab albo łowcy nigdy jej tam nie spotkali, w odpowiednio dramatycznym momencie zza znaku Hollywood wyłoni się nieoznakowany czarny spinnobus. Przybędzie pewnie po Lunobusie, ale przed jego odlotem.

Komandosi spróbują sprzątnąć wszystkich: Leah, replikantów i postacie graczy. Pilot odpala rakietę, potem ląduje, a szturmowcy zasypują okolicę kulami. Negocjacje nie wchodzi w grę. Jeżeli na miejscu jest Sarah, Leah będzie walczyć o nią do ostatka. Ale dziewczynka w żadnym wypadku podczas starcia nie uciepi.

Choćby łowcy androidów przekazali w ręce grupy szturmowej schwytaną Leah i innych N-8, i tak mają przechłapanie: korporacja wydała na nich wyrok śmierci. Jeżeli natomiast staną do walki z komandosami, uchodźcy mogą im pomóc. Chyba że postanowią wykorzystać okazję i uciekną Lunobusem.

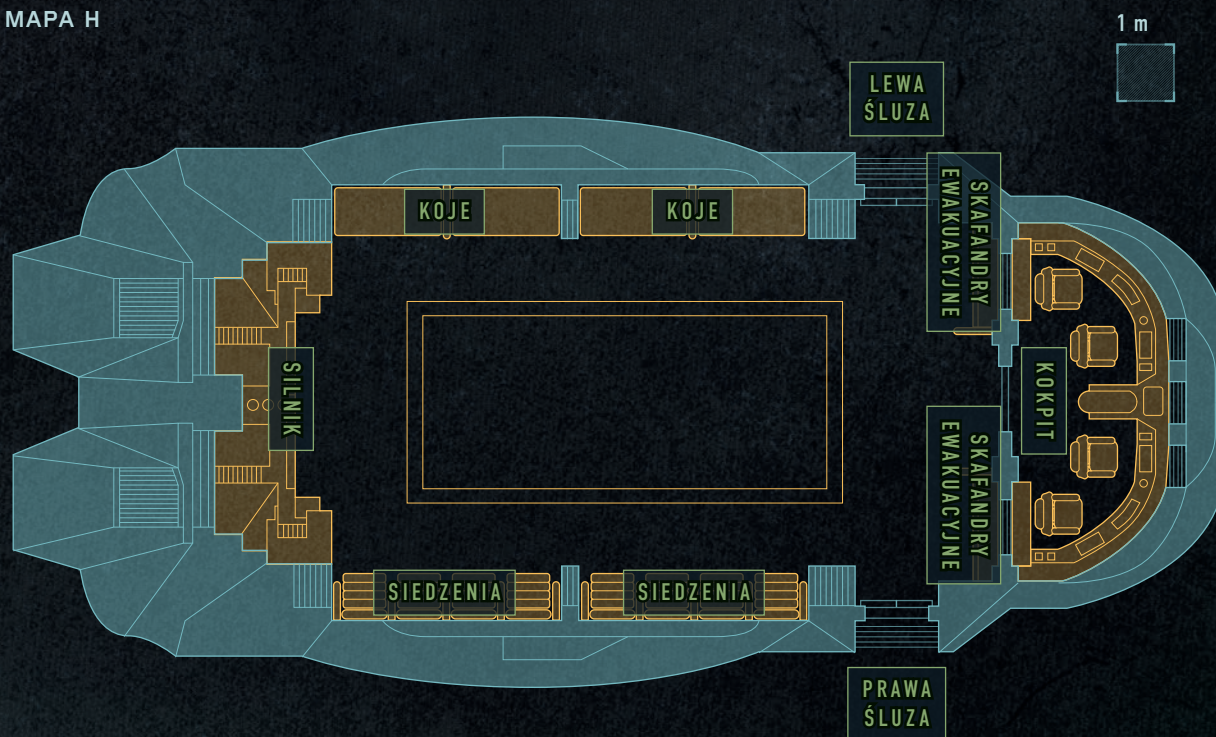
**KU GWIAZDOM:** Jeżeli Lunobus nie ucierpiał za bardzo w czasie walki (ma Wytrzymałość 10 i Pancierz na poziomie C – patrz strona 046 broszury z zasadami), odleci natychmiast, gdy uchodźcy znajdą się na pokładzie albo stanie się jasne, że nie zdołają wsiąść. Jeśli Leah wsiądzie do promu, odleci do gwiazd w poszukiwaniu nieznanego przeznaczenia. Replikantka chce zabrać ze sobą Sarah, ale można ją przekonać do pozostawienia dziecka na Ziemi.

Każdy syntetyczny łowca androidów też może odlecieć Lunobusem. W takim wypadku gra się dla niego kończy (przynajmniej na razie) i gracz musi zrobić nową postać. Poinformuj o tym grających wyraźnie, zanim podejmą decyzję.

**BEZ LEAH?** Oczywiście zjadli łowcy androidów mogą ścigać Lunobus, nawet jeśli Leah zginęła albo została aresztowana (zapewne w Lilith Lab). W takim wypadku też spotkają uchodźców, a na miejscu może pojawić się Styles oraz grupa szturmowa Wallace.

## LUNOBUS

MAPA H





## E P I L O G

Dochodzenie kończy się po Ostatecznej Konfrontacji w Lilith Lab oraz/lub przy Lunobusie. Pozostali przy życiu łowcy androidów muszą teraz zdecydować, co umieszczą w oficjalnym raporcie. To może wpłynąć na liczbę punktów Kariery i Człowieczeństwa, które otrzymają na koniec sesji.

**I ZNÓW DO ROBOTY:** Postacie, które przeżyły wszystkie konfrontacje i nie odleciały Lunobusem, wracają do pracy w WykRepie. Jeżeli nie zdemaskowali w toku śledztwa członków Podziemia Replikantów, sprawy toczą się mniej więcej po staremu. Gdyby natomiast aresztowali Znacwę Motyli, sprawa przez kilka dni nie zejdzie z pierwszych stron gazet. Ale Podziemie to przetrwa: stary replikant i jego komórka byli tylko częścią większej całości.

**WALLACE TUSZUJE SPRAWĘ:** Rozwiąawszy problem Leah w taki czy inny sposób, Wallace Corp usunie wszelkie dowody na pierwszy bunt Nexusa-9. Sprawa replikantki-morderczyni jest bardzo niebezpieczna, więc Wallace przeznaczy ogromne siły i środki, by ją na dobre pogrzebać.

Rewelacje magazynu „KILL” zostaną publicznie wyśmiane (zresztą, kto bierze „KILL” na poważnie?). A że LAPD zatrudnia teraz syntetycznych łowców N-9 produkcji Wallace, prawda jest policji bardzo nie na rękę – dlatego i tu sprawa zostanie wyciszona. Postacie graczy też powinny trzymać gęby na kłódkę. Jeżeli zamarzy im się kłapać dziobem o całą sytuację – w tym o zamachu na ich życie przeprowadzonym przez niezidentyfikowanych komandosów – szybko odczują złość przełożonych (przez którą mogą stracić kilka punktów Kariery) oraz Wallace (przez którą mogą stracić życie).

Ale jeśli będą siedzieć cicho, Wallace zostawi ich w spokoju. Skoro Leah zniknęła i problem się rozwiązał, zabijanie łowców androidów to nieopłacalne ryzyko. Póki co.

**W NASTĘPNYM ODCINKU:** Niedługo naszym nakładem ukaże się kolejna część kampanii *Nieśmiertelna Partia*. Tymczasem przy użyciu narzędzi z podręcznika głównego do BLADE RUNNERA możecie tworzyć własne Dochodzenia!

„Wszystko się trzyma, bo dwa rodzaje istot rozdziela mur. Jeśli któraś się dowie, że mur nie istnieje, dojdzie do wojny. Albo rzezi”.







# INDEKS

|                     |     |
|---------------------|-----|
| <b>A</b>            |     |
| Areszt .....        | 024 |
| Aurelian, The ..... | 044 |

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| <b>B</b>                          |     |
| Bob Gorsky .....                  | 046 |
| Bullet Bob's Runner Surplus ..... | 046 |

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| <b>C</b>                       |     |
| Coco, główny patolog BWR ..... | 023 |

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| <b>D</b>                     |     |
| Deponowanie dowodów .....    | 008 |
| Dostęp zdalny .....          | 008 |
| Dyspozytornia MetroKab ..... | 040 |

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| <b>E</b>                   |     |
| Elektryczny sen Leah ..... | 034 |
| Epilog .....               | 054 |

|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| <b>G</b>                           |     |
| Gabinet Holdena .....              | 022 |
| Grupa szturmowa Wallace Corp ..... | 019 |

|            |     |
|------------|-----|
| <b>I</b>   |     |
| Iris ..... | 039 |

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| <b>K</b>                 |     |
| Kary dyscyplinarne ..... | 013 |
| Korporacja Wallace ..... | 028 |
| Kryjówka .....           | 047 |

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| <b>L</b>                      |     |
| Laboratorium STeRu .....      | 023 |
| Leah .....                    | 014 |
| Lewis, Taffey .....           | 038 |
| Lilith Lab .....              | 032 |
| Lombard Doktora Borsuka ..... | 031 |
| Lunobus .....                 | 053 |

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| <b>M</b>              |     |
| Miejsca .....         | 019 |
| Mieszkanie Leah ..... | 029 |

|             |     |
|-------------|-----|
| <b>N</b>    |     |
| Napis ..... | 052 |

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| <b>O</b>                      |     |
| Odprawa .....                 | 005 |
| Ostateczna Konfrontacja ..... | 050 |

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| <b>P</b>                     |     |
| Pasaż Animoidów .....        | 042 |
| Punkty Człowieczeństwa ..... | 013 |
| Punkty Kariery .....         | 012 |

|             |     |
|-------------|-----|
| <b>Q</b>    |     |
| Quell ..... | 018 |

|                              |          |
|------------------------------|----------|
| <b>R</b>                     |          |
| Redakcja „KILL” .....        | 040, 041 |
| Replikanci z Podziemia ..... | 039      |
| Repozytorium LAPD .....      | 024      |

|                      |     |
|----------------------|-----|
| <b>S</b>             |     |
| Schylar, Jelle ..... | 041 |
| Snake Pit, The ..... | 035 |
| Styles .....         | 017 |

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| <b>Ś</b>              |     |
| Ściana Esperowa ..... | 024 |

|                        |     |
|------------------------|-----|
| <b>T</b>               |     |
| TR6-1.51 „Terry” ..... | 034 |
| Tyrell, Lilith .....   | 015 |
| Tyrell, Sarah .....    | 034 |

|                    |     |
|--------------------|-----|
| <b>U</b>           |     |
| Upływ czasu .....  | 008 |
| Używanie KIA ..... | 008 |

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| <b>W</b>                    |     |
| Wielkość drużyny .....      | 009 |
| Wydarzenia Po Służbie ..... | 011 |

|                      |     |
|----------------------|-----|
| <b>Z</b>             |     |
| Zasoby WykRepu ..... | 008 |
| Zegar .....          | 010 |
| Zegar tyka .....     | 009 |
| Znawca Motyli .....  | 016 |

|              |     |
|--------------|-----|
| <b>Ż</b>     |     |
| Źródła ..... | 011 |

## DOKUMENTY

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| A – Rozkazy Holdena .....            | 003 |
| B – „Independent Sentinel” .....     | 004 |
| C – Akta personalne Leah .....       | 006 |
| D – Akta personalne Sandora .....    | 006 |
| E – Magazyn „KILL” .....             | 009 |
| F – Przebieg służby Leah .....       | 025 |
| G – Kartoteka Lilith Tyrell .....    | 026 |
| H – Kartoteka Stylesa .....          | 027 |
| I – Zdjęcie Esperowe .....           | 026 |
| J – Obrobione zdjęcie Esperowe ..... | 027 |

|                                                       |     |
|-------------------------------------------------------|-----|
| K – Zdjęcie miejsca zdarzenia z mieszkania Leah ..... | 029 |
| L – Zdjęcie przy łóżku .....                          | 030 |
| M – Wiersz .....                                      | 030 |
| N – Zdjęcie miejsca zdarzenia z The Snake Pit .....   | 036 |
| O – Zdjęcie miejsca zdarzenia z Kryjówki .....        | 047 |
| P – Drugi wiersz .....                                | 049 |
| Q – Magazyn „Synth” .....                             | 049 |
| R – Broszura Programu Kolonizacji .....               | 049 |
| S – Pocztówka .....                                   | 048 |



