

Cena milczenia

Thriller korporacyjny



Start dla zespołu

Odkryjcie historię we własnym tempie.

Materiały, zasady i finał — w całości na papierze.

WIEK

18+

GRACZE

3–6 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

110–150 min

+ 1 prowadzący — wymagany

CM-S01 Przed posiedzeniem



Vektor. Za chwilę rada otworzy poranne posiedzenie. Daniel Brzeg nie żyje, raport jakości budzi pytania, a osada żyje z fabryki. Tworzycie zespół kontroli wewnętrznej. Macie wspólny cel; nie ma ukrytego zdrajcy.

Wymagany MG prowadzi trzy tury, ujawnia materiały i zapisuje koszty. Nie wybiera za zespół. Treści 18+: śmierć poza kadrem, nacisk zawodowy, zastraszanie źródeł, skażenie fikcyjną substancją.

Można przerwać scenę, poprosić o rzeczowy odczyt lub pytanie pisemne. Informacja i koszt pozostają te same. Nie wymagamy zwierzeń ani odgrywania poniżenia. Wszystkie dokumenty przekazano zespołowi w scenariuszu.

START DLA ZESPOŁU

CM-S02 Osiem działań i wpływ

Tury mają 3, 3 i 2 sloty: razem 8. Na początku każdej MG daje obowiązkowy pakiet. Czytanie, liczenie, dyskusja i rekomendacja każdej osoby są darmowe. Potem wybierzcie działania. Można spasować. Niewydane sloty nie przechodzą dalej.

Jeden slot: rozmowa z jedną postacią, otwarcie dodatkowego kompletu D18, redakcja wspólnej listy źródeł albo zabezpieczenie kopii całego pakietu. Rozmowę można wybrać najwyżej raz z każdą osobą; powtórny odczyt znanej odpowiedzi jest darmowy. D18 również tylko raz.

Wpływ zaczyna na 4, minimum 0, maksimum 6. Rozmowy: Hanna 0, Oskar 1, Lena 1, Wolska 2, Rut 2. Redakcja, kopia i D18 nie kosztują wpływu. Jeśli nie wystarcza, nie wybierajcie tej rozmowy.

Na końcu każdej tury jedna teza poparta dwoma zgodnymi niezależnymi źródłami daje +1 wpływu, najwyżej raz na turę, do 6. Duplikat tego samego pomiaru nie liczy się drugi raz. Przy 0 nadal otrzymujecie obowiązkowe dowody, darmowe pomoce i działania ochronne.

START DLA ZESPOŁU

CM-S03 Cztery karty dla rady

Przy trzech graczach: analiza danych, odpowiedzialność, redakcja. Przy czterech dodajcie rozmowy, przy pięciu harmonogram, przy sześciu sprawdzanie źródeł. Każda osoba daje rekomendację w każdej turze. Role zmieniajcie po turze; dokumenty są wspólne.

Po trzeciej turze wypełnijcie cztery karty finału: skażenie, śmierć, program, ochrona. Wpiszcie źródła, zaznaczcie maskowane personalia i decyzje. Fundusz 6 jest osobny: wybór programu w finale nie zużywa slotu ani wpływu.

Jedna redakcja wspólnej listy chroni wszystkie niewinne źródła, a jedna kopia cały pakiet. To 2 sloty; zostaje 6 na śledztwo. Nie maskujcie decydentów ani ID próbek.

MG ocenia 4 warunki: dowód śmierci, dowód skażenia, pełny program z pensjami, ochrona źródeł i dowodów. 4 = pełny wynik; 2–3 = częściowy; 0–1 = protokół rozbieżności. Pomoc nie odejmuje wyniku. Ponowna gra służy analizie decyzji.

CM-M01 Plan i obieg danych



LABORATORIUM



FINANSE



SALA RADY

Pomiar → opis wyników → decyzja rady. Oddzielcie zmianę opisu od rzeczywistego odczytu. Plan jest schematem, bez ukrytych przejść.