

Godess
Save
the Queen
HOCUS POCUS
e o festa da Corcova



UM BRIEFING
ESPECIAL DE
HALLOWEEN



Hocus Pocus

Esta é uma mini aventura de Halloween para Goddess Save the Queen. Você pode usá-la em um interlúdio entre missões das agentes como descontração ou para elas explorarem seus karmas em conjunto.

Nossa história começa com um convite especial de uma das diretoras da Goddess Save the Queen, Jessica Spencer, para uma festa de Halloween promovida pelo rei George V no palácio de Sandringham! A princípio, as agentes estarão misturadas entre convidadas e convidadas, todas com suas fantasias macabras, pois a Goddess está preocupada com uma possível ameaça a jovem Elisabeth, fundadora da agência e futura Rainha do Império.

Estas suspeitas são infundadas e a aventura pode acabar de forma paranoica, com as agentes deduzindo algo que não faz sentido com base no que experienciaram na festa ou elas podem concluir que realmente as preocupações são infundadas, pois não existe neste momento nenhuma ameaça. Esta aventura serve para as agentes conhecerem mais de perto os meandros do poder e os abusos do Império Britânico.

Jéssica repassou em uma mensagem codificada que ela tinha 4 suspeitos a partir de informações da inteligência: Um homem muito rico de fora do Império, uma autoridade de uma das colônias, uma celebridade ou um militar. Você deve ressaltar isso para as protagonistas, reforçando que estes são os "alvos". A Agente Spencer não tem maiores informações sobre nenhum desses possíveis suspeitos, mas pediu que ficassem atentas para arrecadar o máximo de informação.

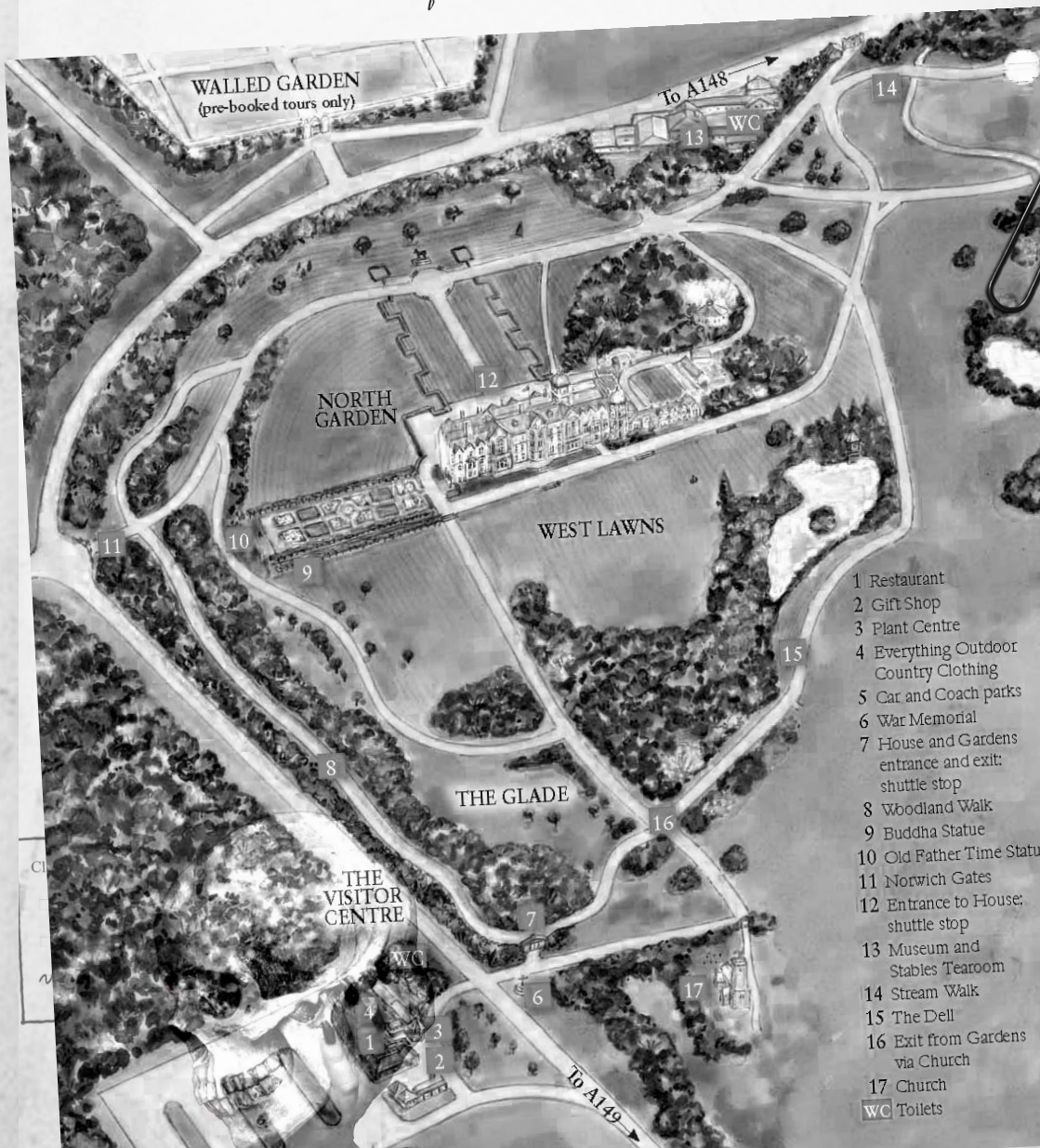
A Festa

Frequentada por personalidades e autoridades de diversos locais do império, a festa é um acontecimento muito badalado e conta com uma estrutura gigante. Ao todo devem ser mais de 300 convidados aglomerados no jardim atrás do palácio o "West Lawns". Comidas fantásticas, espumantes de primeira linha e música clássica estão espalhados em ilhas pelo jardim à disposição de todos, com muitos espaços para conversas mais reservadas, que parecem acontecer a todo momento. O Rei George deverá aparecer na sacada do palácio e fazer um pequeno discurso enfadonho que pouco irá interferir na festa.

TOP SECRET
Sector B - 072163

Codename: Goddess Save the Queen - Authority: Full Military Ops
Sector: Not Specified - Authorizations: Murder, Infiltrate, Steal, and Deceive. - Diplomats: Not Specified

Hocus Pocus é um encantamento utilizado por mágicos do século XVIII (hocus pocus, tontus talontus, vade celerita jubileis) com a função de criar um ar de mistério em suas performances.



- 1 Restaurant
 - 2 Gift Shop
 - 3 Plant Centre
 - 4 Everything Outdoor Country Clothing
 - 5 Car and Coach parks
 - 6 War Memorial
 - 7 House and Gardens entrance and exit: shuttle stop
 - 8 Woodland Walk
 - 9 Buddha Statue
 - 10 Old Father Time Statue
 - 11 Norwich Gates
 - 12 Entrance to House: shuttle stop
 - 13 Museum and Stables Tearoom
 - 14 Stream Walk
 - 15 The Dell
 - 16 Exit from Gardens via Church
 - 17 Church
- WC Toilets



Os Eventos

Estes eventos podem acontecer em qualquer ordem conforme as Protagonistas andarem pela festa e abordarem as pessoas convidadas. Estimule elas a buscarem seus alvos e descreva outras pessoas que se assemelhem a estes para deixá-las confusas. Em algum momento elas vão se deparar com estes que se encaixam em seu briefing:

O magnata

Um homem de meia idade parece reter muita atenção em sua roda de conversas, com seu fraque alinhado, cartola negra com detalhes dourados e um discurso afiado. Se alguma das Agentes parar para prestar atenção, uma dupla de jovens convidadas vai parar ao seu lado e soltar uma conversa sobre aquele ser "Bob Rockfeller, o melhor partido da Festa" um americano herdeiro da Standard Oil, a maior empresa de petróleo dos Estados Unidos da América. Ele está contando os seus planos para negócios em uma republiqueta da América do Sul, conhecida por suas florestas e animais exóticos, cuja capital ele não lembra ao certo se é o nome de um Rio ou se chama "Buenos Aires". Bob é o típico "homem americano" e mesmo conversando diretamente com uma Agente, ele só é capaz de falar de si mesmo. Ele não tem nenhum interesse na coroa britânica que não seja dinheiro.

O conspirador

Escolha uma das nacionalidades da Goddess e coloque próximo de uma das apresentações de música o Tesoureiro Real da colônia de origem dessa Agente. Esse tesoureiro é um nativo e a Agente o reconhecerá com facilidade como uma autoridade da colônia. Escolha um nome nativo para ele (use os sobrenomes do livro) e faça com que ele seja formal, mas demonstre interesse ao perceber que a Agente é uma conterrânea. Além de tudo, ele é um homem bonito e educado e "encaixa" com o tipo da agente (escolha como descrever essa "tensão sexual" entre a agente e o tesoureiro da melhor maneira que preferir e que esteja adequada aos acordos da mesa). Se ele sentir confiança, irá falar sobre planos revolucionários e tentar convencer a Agente a lhe ajudar, mas ele não tem nenhum interesse em ameaçar a realza agora ou fazer algum atentado na festa. Seus planos estão na Colônia e em seu processo de independência.

Codename: Goddess Save the Queen - Authority: Full Military Ops
Sector: Not Specified - Authorizations: Murder, Infiltrate, Steal, and Deceive. - Diplomats: Not Specified

TOP SECRET
Sector B - 072163

As filis fo

No grande hall do palácio, que conecta a entrada aos jardins, um grupo de pessoas ri alto e parece atento a uma personalidade sentada em um dos sofás. Coco Chanel está lá conversando e atraindo todos os olhares para si. Ela provavelmente é a pessoa mais famosa, depois da realeza, participando da festa e sua fantasia não usa máscara (ela faz questão de mostrar quem é). Diga a uma das agentes que ela conhece Coco de uma missão onde foi ajudada por ela e Coco irá reconhecê-la se ela se aproximar. Aproveite as descrições sobre Coco no livro do GStQ e deixe as agentes se questionarem se ela é amiga ou inimiga. Elas nunca saberão essa resposta, mas Coco não irá fazer nada que dê a entender que ela seria capaz de um ato contra a realeza.

O general

De forma mais reservada, uma das protagonistas irá perceber o momento que 3 homens fardados se encontram no Jardim e se direcionam para dentro do palácio. Eles se encaminham para a biblioteca. Lá eles vão discutir o que parece ser um plano de extermínio de uma população em uma das colônias. É ideal que não use uma colônia das protagonistas, evitando que elas tomem medidas drásticas que só complicariam o disfarce, mas elas podem facilmente ouvir a conversa de algum lugar escondido. Descreva a conversa de forma cruel, mas tome cuidado para que não provoque gatilhos nas pessoas jogadoras. O objetivo dessa cena é mostrar que elas trabalham para o vilão e não provocar mal estar em quem está jogando. Ao ser questionado sobre a opinião do Rei sobre isso, no fim da conversa, um dos Generais afirma que "ele mesmo deu a ordem". Deixe as Goddess lidarem com essa informação.

Fim de Festa

Próximo do final da festa, quando houverem apenas poucos convidados (caso algo estranho não tenha acontecido a partir das ações das protagonistas que tenha terminado a festa abruptamente) a própria Jéssica irá encontrá-las na festa e pedir que reportem o que descobriram.

Você pode aproveitar os relatos das protagonistas para engatilhar a próxima missão delas ou deixar que elas aproveitem as informações que receberam para ativarem seus karmas. Jéssica é leal à agência e ao Império a princípio, mas só você poderá dizer o quanto ela será suscetível a influência das protagonistas.

Classified - May 1920

- Protocol
- Archive

Read high priority

