

Scenariusz RPG

Cyberpunk - Turn BBB down

Autor: Oskar Szudzik

Założenia

Witaj na sesji prowadzonej w klimacie Cyberpunka. Cała sesja ma mieć charakter spiskowania, konfliktów między graczami oraz dążenia do ukrytych celów. Liczy się osiągnięcie celu personalnego. Jeżeli gracz przeżyje sesję i ukończy misję personalną (co nie musi kolidować z ukończeniem misji fabularnej) to uznaje się go za "wygranego" (wygranym może być więcej niż jedna postać). Jeżeli postać przeżyje, ale nie wykona misji personalnej, wówczas w epilogu odczytuje się jej konsekwencje jej czynów (patrz. **Epilog**). Informacje przekazywane dla konkretnych postaci tajnie są opisane jako TAJNE, najlepiej przekazać je na dodatkowej kartce lub w podobny sposób niedostępny jawnie dla innych graczy. Proponowana liczba graczy 4-5 (przy 4 graczach sugeruję odrzucić MEDYKA z puli losowania). Sesja ma wiele elementów pozwalających na realizację dodatkowych wątków, więc jeżeli będziesz chciał wykorzystać ten scenariusz jako część kampanii lub dodać do niego własne pomysły, nie krępuj się.

System walki

System walki to autorskie proste zasady dotyczące walki podczas sesji. Kiedy gracze strzelają rzucają 1k10. 1 i 2 oznaczają pudło; 3 i 4 to trafienia w nogi; 5 i 6 odpowiadają ramionom; 7,8,9 to trafienie w korpus; 10 wskazuje na trafienie w głowę i śmierć lub zniszczenie hełmu ochronnego.

Jeżeli postać stoi za osłoną to trafienia 3 i 4 również oznaczają pudło, lecz jeżeli klęczy uznawane są za trafienia w korpus.

W przypadku, kiedy wyrzucono 10, lecz postać miała hełm ochronny, postać traci hełm bez straty zdrowia.

W kwestiach spornych (np. Czy postać została trafiona tak mocno, żeby nie móc się ruszać) decyzję podejmuje MG.

O przeżywalności przeciwników i ranach drużyny decyduje MG, poleca się, aby postacie były w stanie przeżyć (bez ubioru ochronnego) 3 strzały w korpus. Ubiór ochronny może podnieść tę granicę o +1/+2 dla wybranych typów broni (np. skórzana kurtka +1 od kul ołowianych lub kamizelka antyplazmowa +2 od strzałów z broni plazmowej) lub o +3 w przypadku pełnego wyposażenia ochronnego (takiego jak posiada drużyna).

Jeżeli, któryś z graczy zginie, może brać udział w grze jedynie jako obserwator.

Wstęp

NEW YORK, ROK 2055. Gracze to grupa powołana na potrzebę pozbycia się punktów dalej zwanych BBB (Bass Boosted Bastards) z wieżowca firmy Militech - korporacji pracującej obecnie nad nowym ściśle tajnym typem broni masowego rażenia. Utalentowani BBB włamali się do budynku, żeby przejąć technologię, którą wykorzystuje Militech. Możliwe, że wykryli najnowszy projekt superbroni, który nie może trafić ani do nich, ani do osób trzecich, a tym bardziej do Arasaki - konkurenta w dziedzinie militariów. Za te dane wiele firm zapłaciłoby naprawdę dużo, więc celem graczy będzie nie dopuścić do tego, żeby dane wyszły poza serwery firmy, anulować transfery danych, unieszkodliwić BBB. W środku jest sporo przeciwników, więc należałoby zrobić to w miarę po cichu, na szczęście specem z Militechu udało się wyłączyć kamery budynku i zakłócać sygnały między wszelkiego typu nadajnikami na czas trwania akcji, co działa pozytywnie i negatywnie dla BG. Przeciwnicy nie skontaktują się ze sobą na większe odległości, tak samo jak BG.

Postaci

Do gry przygotowane są gotowe postacie, które zalecam losować. Każda postać posiada imiona odpowiednia dla płci męskiej i żeńskiej, żeby gracze i graczki mogli wczuwać się w odpowiednią dla nich płć. Wszystkie postacie są opisane poniżej. To co gracz udostępnia innym graczom o sobie jest tylko i wyłącznie decyzją BG. Oczywiście MG może ogólnie opisać postać zewnętrznie, ale reszta informacji jest tajna, tak jak karta postaci gracza. MG, pamiętaj, żeby w pewnym momencie misji dać znać REKRUTOWI o jego dodatkowym CELU PERSONALNYM. Każdy z członków drużyny posiada wyposażenie ochronne z hełmem oraz linę. Członkowie drużyny widzą się pierwszy raz - ekipa nie znała się wcześniej.

1. Colin Fisk/Chloe Fisk - OFICER

ZNANE: 179cm wzrostu, 56 lat, Amerykanin, umięśniony (typ żołnierza), ciemnoszare włosy obcięte krótko, u Colina - kilkudniowy zarost, implant lewej ręki, mundur ochroniarski, karabinek szturmowy (na amunicję ołowianą), pistolet plazmowy, oschły, ostry, wie co robi, służył na wojnie w Iraku w latach 2040-43.

OSOBISTE: nóż laserowy w bucie, słabo słyszy na lewe ucho (nie tak słabo, żeby nie słyszeć rozmowy), chce, żeby tylko jemu przypadły zaszczyty po wzorowym wykonaniu misji, nie lubi niesubordynacji, lojalny wobec Militechu i robi wszystko, żeby wykonać zadanie, nie raz zabijał z zimną krwią i robi to jeszcze wiele razy, pomimo wieloletniego stażu, samotnie nie zdziała zbyt wiele.

Cel personalny: ukończyć zlecenie i pozbyć się innych członków drużyny.

2. MOSS-710x - ANDROID

ZNANE: 180cm, rok produkcji - 2050, model z łysą czaszką, pokryty cienką warstwą mieszanki metali w celu wzmocnienia "pancerza", wyposażony w system wspomaganie celowania VATZ, kieruje się logiką i firmowym oprogramowaniem, wspomagany karabin plazmowy, pistolet z tłumikiem (na amunicję ołowianą), dobrze oceniany przez współpracowników, wyposażony w systemy pozwalające na sterowanie oprogramowaniem w różnych sieciach/obchodzenie systemów zabezpieczeń.

OSOBISTE: Został przeprogramowany przez BBB podczas produkcji, od tamtego czasu jest szpiegiem w szeregach Militechu, lecz wie o tym tylko boss, który kazał mu wysadzić budynek razem z siłami Militechu i wszystkimi danymi, udaje współpracę z drużyną, żeby nie zdradzić swoich prawdziwych zamiarów. Posiada ładunki wybuchowe, które należy podłożyć w różnych częściach budynku i zdetonować z punktu dowodzenia.

Cel personalny: Wysadzić budynek z punktu dowodzenia.

3. Scott Ruggels/Ruby Ruggels - TRAUMA TEAM - MEDYK

ZNANE: 174cm, 37 lat, Brytyjczyk, chudy, włosy do ramion pofarbowane na mandarynkowy, w przypadku Scotta - kozia bródka w tym samym kolorze co włosy, strój medyka, kask z HUDem wyświetlającym czynności życiowe pacjenta, przenośny defibrylator, pistolet plazmowy.

OSOBISTE: Nie lubi zabijać ludzi, szuka wymówek, lojalny pracownik Militechu, wspiera morale drużyny różnymi opowieściami i motywuje podczas akcji.

Cel personalny: wykonać misję fabularną, zabić jak najmniej ludzi.

4. Itsuki Friedland/Rin Friedland - NETRUNNER

ZNANE: 190cm, 28 lat, Japończyk, bez zarostu, krótkie czarne włosy, dobrze zbudowany, przez to trochę ociężały, stara się zrobić jak najlepsze wrażenie, zawsze uśmiechnięty, mundur ochroniarski, strzelba, plazmowy pistolet maszynowy.

OSOBISTE: Przepracowany - w dzień pracuje jako ochroniarz-technik w Militechu, a nocą przesyła ważne informacje Arasace. walczy o szybki awans, uzależniony od narkotyków, ma przy sobie kilka porcji w razie potrzeby.

Cel personalny: wykonać misję fabularną tak dobrze jak tylko się da, pomoc w kwestii technicznej - zatrzymanie przesyłania danych, skopiowanie danych dla firmy Arasaka.

5. Mike Blum/Betty Blum - WSPARCIE OGNIOWE

ZNANE: 176cm, 34 lata, Kanadyjczyk, szczupły, krótkie rozczochrane turkusowe włosy, w przypadku Mike'a - broda drwala, nowoczesne nakładki wspomagające wzrok, mundur ochroniarski, plazmowy pistolet maszynowy,

OSOBISTE: Tak naprawdę nazywa się Liam Jackson/Emily Jackson, długie brązowe włosy, bez zarostu, udaje ochroniarza w szeregach Militechu, cyniczny, sarkastyczny, całkiem niezły w walce na bliski dystans. Zamierza ukraść dane super-broni i sprzedać je z zyskiem. Nie zdażył ucharakteryzować się na Mike'a/Betty, więc jeżeli ktoś odkryje jego prawdziwą osobowość może mieć problem.

Cel personalny: Pobranie danych o super-broni, zlikwidowanie świadków.

INFORMACJE DODATKOWE DLA MG: 1. Jeżeli oficer wręczy ANDROIDOWI chip - przekazać informacje ZNANE o każdej postaci - TAJNIE ANDROIDOWI. Chip może odczytać tylko ANDROID. 2. NETRUNNER podczas misji otrzymuje TAJNIE dodatkowe zadanie zlikwidowania OFICERA.

ROZDZIAŁ 0.5 - PROLOG

Fabula zaczyna się od sceny, w której wszystkie postaci, oprócz OFICERA jadą windą na 4 piętro budynku ochrony Militechu, znajdującego się kilka przecznic na północ od budynku głównego firmy. Wszyscy są uzbrojeni, w hełmach zasłaniających twarze. MG możesz przeczytać graczom poniższy opis lub go sparafrazować.

Jedziecie dużą oszkloną windą, pod względem miejsca porównywalną do windy towarowej, w górę budynku ochrony Militechu, Słońce dawno już zaszło, zegarek cyfrowy nad panelem z przyciskami oznaczonymi numerami pięter pokazuje godzinę 02.20, co jeszcze bardziej utwierdza was w przekonaniu, że jesteście spóźnieni na odprawę. Słyszycie sygnał oznaczający dotarcie do celu i drzwi otwierają się. Widzicie spore pomieszczenie z kilkoma stołami, wieloma rzędami krzeseł, mównicą i ogromnym wyświetlaczem na ścianie za nią. Na pozostałych ścianach wiszą zdjęcia pamiątkowe z dowództwem, wyświetlacz z drobnymi ogłoszeniami i aktualnymi sprawami, zasady poprawnego postępowania i bezpieczeństwa, plakaty najnowszych karabinków. Światło, które pozwala coś zobaczyć zapewnia kilka

światełek, z czego część migocze. W głębi widzicie postać ubrana w mundur ochrony.

MEDYK dostaje TAJNĄ wiadomość:

"Widzicie też drugą w garniturze wychodzącą bocznymi drzwiami i krzyczącą coś w pośpiechu do ochroniarza."

W tej scenie postaci spotykają się z OFICEREM - ich dowódcą, jego perspektywa zostanie opisana za chwilę. OFICER przekazuje drużynie informacje takie jakie uzna za stosowne i udają się na parking podziemny, jeśli pojawi się pytanie o osobę w garniturze OFICER może udzielić informacji, że był to przełożony, który był już zbyt zniecierpliwiony, żeby czekać na resztę i przekazuje informacje przez OFICERA.

MG, PERSPEKTYWĘ OFICERA WYDRUKUJ I WRĘCZ TAJNIE OFICEROWI:

Siedzisz w ogromnej sali odpraw, pomieszczenie z kilkoma stołami, wieloma rzędami krzeseł, mównicą i ogromnym wyświetlaczem na ścianie za nią. Na pozostałych ścianach wiszą zdjęcia pamiątkowe z dowództwem, wyświetlacz z drobnymi ogłoszeniami i aktualnymi sprawami, zasady poprawnego postępowania i bezpieczeństwa, plakaty najnowszych karabinków. Światło, które pozwala coś zobaczyć zapewnia kilka światełek, z czego część migocze. W sali jesteś tylko Ty i twój przełożony - Pondsmit. Wysoki, czarnoskóry mężczyzna w średnim wieku, może parę lat starszy od Ciebie, ma na sobie drogi czarny garnitur; wręcza Ci wskazówki odnośnie postępowania podczas akcji, cel zadania i chip. Jest zdenerwowany czekaniem. Zegarek pokazuje 02.20 w nocy. "Nie będę dłużej czekał, mam jeszcze sporo roboty tej nocy, nie zawieź mnie, Fisk. Ofiary mnie nie obchodzą, to ma być dobrze wykonana robota. Przekaż im to i daj chip ANDROIDOWI."

MILITECH

18.06.2055r.

NADZWYCZAJNA PROCEDURA OCHRONNA

KOD: CZERWONY

ZDARZENIE: O godzinie 22.00 zorganizowana grupa punktów wtargnęła do budynku głównego firmy Militech. Systemy ochronne były w tym czasie wyłączone. Grupa przejęła budynek zabijając przy tym ochroniarzy wewnątrz. O godzinie 23.30 dostaliśmy wiadomość od ich dowódcy Jasona "Grubego" Smitha, w którym grozi zabiciem każdego, kto spróbuje zbliżyć się do punktu dowodzenia. Budynek jest otoczony siłami ochrony Militechu.

CEL: Wysyłamy do budynku Militechu drużynę specjalną, która ma zlikwidować Jasona Smitha. Dzięki rozpoczęciu zakłócania sygnału (o 23.35) BBB nie mogą się ze sobą komunikować oraz nie udostępnią danych super-broni. Drużyna ma "wyczyścić" budynek przed dotarciem do punktu dowodzenia, zabić Jasona i upewnić się, że wszystkie dane znajdują się tylko i wyłącznie na serwerach Militechu. Należy też

sprawdzić, czy do serwera nie został wgrany wirus (sprzęt ciągle jest podatny na ingerencje bez użycia przesyłu danych) Drużyna dotrze na miejsce opancerzonym wanem ochrony, a po udanym zakończeniu misji, z dachu budynku odbierze ją śmigłowiec.

Podpisano:

Dowódca Sił Ochrony MILITECH - M. Pondsmith

Po spotkaniu z OFICEREM drużyna może przedyskutować plan w sali odpraw, lub zjechać na podziemny parking i rozmawiać o akcji podczas podróży samochodem, MG, możesz zasugerować postaciom, aby się sobie przedstawiły i poznały.

Ogromny parking podziemny jest o tej godzinie prawie pusty. Stoją tam samochody osób wykonujących w biurze papierkową robotę, większość pracowników ochrony otacza aktualnie budynek Militechu. Podchodzicie do opancerzonego wana oznaczonego na drzwiach wielkimi napisami "Militech Security". Może nie jest to najnowocześniejsze auto, ale wzmacniane panele i pancerne szyby zapewnią bezpieczeństwo podczas jazdy i przynajmniej o to nie trzeba się martwić. Samochód ma także ulepszone zderzaki na potrzeby taranowania. Za kierownicą siada ANDROID obok niego OFICER a reszta zajmuje miejsca na ławkach wzdłuż ścian. W środku sporo miejsca i czujecie się dość komfortowo. Wyjeżdżacie przez główną bramę i kierujecie się na północ, do siedziby Militechu.

Rozdział 1.0

Zaczynamy!

Wan wjeżdża po wiadukcie na parking znajdujący się w połowie wysokości budynku. Parking zajmuje prawie całe piętro, więc ma ok. 2500m² powierzchni, sufit podtrzymują grube filary stylizowane na pnie drzew postawione co kilka metrów. Widzicie kilka stratowanych samochodów, niektóre mają powybijane szyby, parę jest mocno zniszczonych. Po lewej stronie widzicie wejście do budynku. Jeżeli drużyna zdecyduje się na obejrzenie ich bliżej, warto wspomnieć, że ślady wyrządzone zostały przez broń plazmową. Jeżeli gracze dalej będą zainteresowani parkingiem wspomnij, że na parkingu nie znajduje się nic ciekawego i nie widać tam śladów życia, po tych słowach powinni udać się w kierunku wejścia.

Kierujecie się do wejścia, są to spore metalowe drzwi automatyczne z logo firmy. Pierwsze napotkane pomieszczenie od razu po wejściu jest niewielkie, po lewej stronie widzicie szerokie białe biurko z wysoką osłonką od przodu, którą kończy lada, a nad nim zwisający z sufitu sztyl z napisem "recepcja", pod ścianami stoją kanapy z czarnej skóry, a przy każdej z nich umieszczono stolik. Na jednej z kanap widzicie ciało mężczyzny w garniturze z kilkoma wypalonymi na wylot ranami na piersi. Nietrudno stwierdzić, że nie

żyje. Na podłodze leżą rozrzucone faktury, kilka czytników danych. Po prawej stronie widzicie wejście na schody, na prawo od niego znajduje się szyb windy.

Jeżeli gracze zapragną przeszukać pomieszczenie wspomnij, że za biurkiem recepcji na przewróconym krześle znajdują ciało młodej kobiety, prawdopodobnie recepcjonistki. Miała na sobie białą koszulę z identyfikatorem (Ashley Bensen) i logiem firmy. Ciężko stwierdzić, jak wyglądała jej twarz, przez ogromną dziurę wylotową przez środek czaszki. Szyb jest zakończony od góry podłogą windy, ale na oko nie można stwierdzić czy to winda, czy koniec szybu, więc drużyna będzie mogła nim zjechać tylko w dół, w razie wątpliwości zasugeruj graczom, że winda mogła służyć do dostaw potrzebnych narzędzi i większych obiektów na niższe poziomy budynku.

Drzwi na schody są zablokowane od wewnętrznej strony i próba otwarcia ich bez odpowiedniego sprzętu zajęła by zbyt dużo czasu. Drużyna miała wyczyścić cały budynek, a na dole znajdują się ośrodki badawcze oraz magazyny, które mogły stać się cennym łupem dla BBB, więc warto sprawdzić, czy nie zostało tam kilku punktów.

Prototypy

Drużyna zjeżdża szybem na kolejne poziomy budynku. Poziomy dolne są łącznie 4 (na 5 znajduje się parking i recepcja). Piętra 4 i 5 to piętra eksperymentalne, piętro 5 to hala podzielona szybami, w niektórych miejscach zamiast szyb wstawiono solidne płyty pancerne, zapewne zabezpieczające resztę piętra przed bardziej ryzykownymi testami. W prawie każdym pomieszczeniu znajduje się stolik, czytnik z danymi odbywających się w nim eksperymentów i różne technologiczne gadżety, które nie wiecie, do czego służą, bo zazwyczaj są to po prostu surowo połączone różne elementy, czasami świecące lub wydające jakieś odgłosy. Podłogi pokrywa szara wykładzina, a na niej podczas przeczyszczenia piętra znajdujecie wiele ciał ubranych w kitle lekarskie z identyfikatorami.

Idąc przez salę ANDROID dostaje TAJNĄ wiadomość: "słyszysz wystrzały na godzinie 10 od twojej pozycji". Przy okazji możesz też przypomnieć mu w ten sam sposób o jego celu podłożenia ładunków wybuchowych. Jeżeli ANDROID zdecyduje się przekazać tę informację drużynie i zdecydują się iść w stronę wystrzałów przeczytaj lub sparafradzaj ten tekst:

Zbliżacie się do długiego sektora oddzielonego wzmacnianymi ścianami, słycać odgłosy rozmowy, a wystrzały są tu już dosyć głośne i wydaje się jakby ktoś strzelał seriami pocisków. Drużyna może podkraść się spokojnie i próbować wejść po cichu lub wyważyć drzwi i wejść z hukiem, w obu przypadkach wrogowie wewnątrz się o nich dowiedzą, ale przy głośniejszym sposobie to gracze będą mogli zaatakować pierwsi (w drzwiach mieszczą się maksymalnie 2 osoby).

Pomieszczenie zrobiono jako strzelnicę, puste gabloty na broń po obu stronach wejścia mogące zapewnić osłonę, 5 metrów dalej znajdują się dwie pozycje strzeleckie, za nimi ciągnie się długi na 30-40m korytarz, na końcu którego widać tarcze z elektrycznymi rejestratorami trafień. Pozycje strzeleckie są zajęte przez 2 punktów, pierwszy jest bardzo wysoki i chudy, nosi skórzaną kurtkę, a na głowie ma zielonego irokeza. W rękę trzyma karabinek, wydaje się dość dziwny, ale broń to broń i może być niebezpieczna. Drugi, a właściwie druga, to kobieta o białych włosach, czubkiem głowy sięga swojemu koledze do ramion. Przez ramię ma przewieszony tradycyjny karabinek plazmowy. Od razu po zobaczeniu was otwierają ogień.

Mistrz gry, podczas walki nie oszczędzaj za bardzo graczy, aby wiedzieli, że to nie będą proste pojedynki, przed dojściem do punktu dowodzenia czekają ich 4 walki, dopilnuj, żeby na górze znaleźli się już mocno ranni (oczywiście MEDYK pomoże im tylko w przypadku ran powierzchownych).

Po wygranej walce gracze mogą chcieć obejrzeć karabinek, którym posługiwał się punkt. Jest to prototypowy karabin plazmowy. Mogą go normalnie używać. (ALE PAMIĘTAJ, ŻE ZACINA SIĘ ZAWSZE PO WYRZUCENIU LICZBY 8).

Piętro 3 jest bardzo podobne do piętra 4 i drużyna nie znajduje tam nic ciekawego, jeżeli jednak zapragniesz dodać do fabuły swoje dodatkowe wątki, warto zrobić to tutaj (możesz też zrobić to na piętrach sal konferencyjnych), gdzie masz dla siebie całe piętro do rozplanowania i poukrywania rzeczy pozwalających na odkrycie nowych ścieżek.

Zdrajca?!

Zsuwając się na 2 piętro wychodźcie na kratkowany balkon, który ciągnie się wokół oszklonych ścian na szerokość 4m i z szerszymi placami w kątach piętra - punkty załadunkowe, przy których widać chwytaki dźwigu, oraz najszerszym zaraz przed wyjściem z windy. Po lewej stronie widzicie schody prowadzące na niższe piętro (piętra 1 i 2 są połączone), znajdują się tam liczne kontenery i półki z kartonami oznaczonymi w skomplikowany sposób. Jeżeli drużyna otworzy coś w sali, powiedz, że znajdują się tam różne części, które bez konkretnego schematu nie przydadzą się do niczego, lub wymyśl coś kreatywnego.

Na dole we wschodniej części 1 piętra znajduje się grupka 4 punktów. Jeden z nich to linczowany przez resztę zdrajca. Kiedy drużyna podejdzie, zacznie się strzelanina (zdrajca ukryje się na czas walki za kontenerem i nie będzie strzelał, ale też nie będzie można go trafić). Podczas walki po otrzymaniu solidnych obrażeń postać w wyposażeniu obronnym wyskoczy przez okno i ucieknie na latającym ścigaczu. Jest to wątek poboczny, którego można użyć na kolejnych sesjach. Żeby ta sytuacja miała miejsce możesz posłużyć się poniższym opisem.

Macie wrażenie, że mijacie te same kontenery już któryś raz, jednak teraz słyszycie głośne krzyki. (Dalsza część ma miejsce, jeśli drużyna pójdzie w stronę okrzyków) Mijając rozrzucone kartony widzicie 3 punktów stojących nad czwartym - leżącym. Stojący pośrodku ma na sobie coś co rozpoznajecie jako wyposażenie ochronne, podobne do waszego, dwóch pozostałych ma na sobie skórzane kurtki i są łysi, czwarty jest obdarty z ubrań, widzicie u niego tatuaże na całym ciele. Po krzykach nietrudno domyślić się, że ta banda znęca się nad "zdrajcą".

Po ukończeniu walki "zdrajca" będzie błagał o litość. W tym momencie (w razie potrzeby) zasugeruj TAJNIE OFICEROWI, że budynek miał zostać całkowicie wyczyszczony, a MEDYKOWI TAJNIE, że "zdrajca" jest nawrócony i nie należy go zabijać. To powinno wprowadzić sprzeczkę między nimi.

Przy najbliższej próbie zastawiania materiałów wybuchowych przez ANDROIDA, przekaz dowolnej innej osobie z drużyny TAJNIE, że widzi jak ANDROID majstruje przy czymś na ścianie. Osoba prawdopodobnie zainteresuje się o co chodzi. To co stanie się dalej między członkami drużyny zależy od nich i od umiejętności przekonywania gracza odgrywającego rolę ANDROIDA, ważne, żeby scena odbyła się na osobności między tymi dwoma graczami (w razie potrzeby możesz TAJNIE zasugerować ANDROIDOWI, żeby próbował się dogadać z graczem, który go nakrył).

Uwaga, winda!

Zjeżdżacie w tunelu windy na parter. Jesteście w połowie drogi, gdy z góry słyszycie dziwny odgłos tarcia metalu o metal. To co trze jest coraz bliżej i nie wygląda jakby miało się zatrzymać.

Na graczy właśnie spada winda. W tym momencie powinni zsuwać się jak najszybciej na dół i w bezpiecznym punkcie odciąć liny. Jeżeli tak zrobią okaże się, że podłoga zamortyzowałaby upadek. Jeżeli drużyna będzie mieć jakiś kreatywniejszy pomysł, rozstrzygnij czy jest to logicznie możliwe (pamiętaj o usprawnieniach technologicznych, w końcu to cyberpunk).

Wpadacie na parter uderzając w podłogę, a tuż za wami z ogromnym hukiem spada winda. Spadając przyciągnęliście uwagę znajdujących się tam punktów. Pomieszczenie to wielka hala do treningu bojowego, czyli coś jak symulator pola bitwy. Wokół całego pola prowadzi korytarz na 3 metry szerokości oddzielony od miejsca starć szklanymi panelami sięgającymi sufitu. Po środku stoi około 6-ro metrowa wieżyczka z plazmowym karabinem maszynowym umocowanym na szczycie. Przejęcie tego punktu daje sporą przewagę zwłaszcza dzięki osłonom po bokach i pozycjom strzeleckim wewnątrz. Na szczęście na całym terenie jest sporo osłon i mniejszych mini-schronów pozwalających się ukryć. Przed sobą widzicie punktów w kamizelkach w liczbie 5 i dwóch w hełmach. Po seriach strzałów ze środka pola nietrudno domyślić się, że wieżyczkę kontrolują BBB. Próbujecie przeczołgać się w stronę osłon.

Tutaj BBB zaczyna walkę, 3 punktów oddaje pierwszy strzał, potem w zależności od stanu drużyny możesz dać im wystrzelić lub kontynuować nawałnicę pocisków. Po drugiej stronie pola bitwy drużyna znajdzie jeszcze kilkunastu punktów za osłonami, więc powinni przejąć wieżyczkę po środku pola bitwy. Wieżyczka jest w stanie oddać naraz 6 strzałów, po czym przegrzewa się na czas oczekania jednej swojej rundy i może znowu strzelać. Ilość wrogów po przejęciu wieżyczki pozostawiam MG, drużynie została już tylko jedna walka.

Po zakończeniu walk zaproponuj odpoczynek. Niech bohaterowie opatrzą swoje rany i odpoczną przed zaatakowaniem punktu dowodzenia. Jeżeli podczas odpoczynku lub zmiany maski w późniejszym etapie WSPARCIE OGNIOWE zdejmie hełm, może wzbudzić to podejrzenia. Na parterze przepływ danych nie jest blokowany NETRUNNER dostaje TAJNĄ: "OFICER stał się dla nas niewygodny, jeżeli liczysz na awans zastrzel go, gdy będzie po wszystkim.

Final Boss

Wjeżdżacie na linach na kolejne piętra budynku. 6 piętro to piętro biznesowe. W labiryncie korytarzy znajdujecie sale konferencyjne wypełnione trupami osób w garniturach. Na podłodze za każdym zakrętem spotykacie kolejne ciała leżące w kałużach krwi. Coraz częściej spotykacie martwych ochroniarzy, niektórzy mają w rękach broń, inni zostali ograbieni ze sprzętu. Parę razy rozpoznajecie znajome twarze. Kumpie, którzy akurat pełnili służbę. Pora odpłacić się "Grubemu" za to co zrobił tym wszystkim ludziom. Wspinacie się na poziom 7. Wita was dość długi korytarz. Granatowo-szare ściany pomalowane są w czarne wzory kojarzące się z azjatyckimi mandalami. Przy suficie po obu stronach zastosowano beżowe szkło, z za którego wydobywa się światło. Na podłodze widzicie kilka ciał ranionych inaczej niż poprzednio, wiele z nich wygląda jakby coś przy nich wybuchło, obrażenia od karabinków plazmowych możecie policzyć na palcach jednej ręki. Na końcu tego blisko 30-to metrowego korytarza dostrzegacie podwójne drzwi, wyróżniające się czarne drzwi ze złotymi zdobieniami.

Na drzwiach została zamontowana pułapka, więc jeśli drużyna zdecyduje się na szybkie otworenie drzwi, może otrzymać obrażenia. Największe dla otwierającego + pomniejsze dla osób z tyłu.

Pokój za drzwiami to spore biuro, jednak nie zajmuje całego piętra. Na ścianach wiszą obrazy, prawa ściana jest przeszklona, a pozostałe pomalowano w zielone militarne wzory. Na lewej ścianie, w dalszym kącie pokoju znajduje się otwarty sejf. Po środku pomieszczenia widzicie duży skórzany fotel, a na nim ogromnego faceta, z czerwonymi krótkimi włosami wyciętymi w różne wzory, z czerwoną brodą zaplataną w dwa warkoczyki sięgające klatki piersiowej. Ma na sobie kamizelkę kuloodporną, ale pod nią widzicie koszulkę jakiegoś starego zespołu, wytarte jeansy z osłonami na nogach i glany. Uśmiecha się do was odsłaniając złote zęby. Na hebanowym biurku przed nim leży hełm - rozpoznajecie najnowszy model, granatnik. Na biurku stoi też monitor, z podpiętym obok komputerem. To punkt dowodzenia. Obok niego stoją dwie wysokie osoby, w pełnym wyposażeniu Militechu, z karabinkami

plazmowymi wycelowanymi w was. Po drugiej stronie pokoju widzicie pojedyncze drzwi.

"Ha ha! I Co? Moi chłopcy was dojechali? Bardzo mi z tego powodu wszystko jedno. Plany superbroni należą do mnie i dopóki Militech nie odpuści, będą ginać kolejni ochroniarze, tacy jak wy. Zanim zginiecie, możecie zadać 3 pytania, na które odpowiem zanim was wykończę. Znajcie moją łaskę."

Możliwe, że drużyna zada któreś z poniższych pytań, jeżeli zadane pytanie będzie zbyt skomplikowane możesz uznać, że to zdenerwowało "Grubego" i po prostu zaczęła się strzelanina.

Czy to ty jesteś Jason "Gruby" Smith? - Tak to ja.

Czemu to robicie? - Dla zabawy i dla pieniędzy.

Zabijasz dla zabawy? - Tak w dupie mam takich pachółków systemu jak wy.

Jak się tu dostaliście? - Każdego można przekupić, kontakty tu i tam i nie było większych problemów.

Dlaczego wasze oddziały są na niższych poziomach zamiast z tobą na górze? - Teraz nie są mi już potrzebni, poza tym, to tylko idioci, którzy pewnie nawet nie wiedzą po co tu są.

Po pytaniach rozpocznie się strzelanina. Gruby będzie strzelał co 2 rundy. Granatnik oprócz sporych obrażeń odrzuca cel uniemożliwiając mu walkę na jedną rundę (jeżeli przy życiu została jedna osoba, możesz pominąć ten efekt).

Czy to już koniec?

Po walce z Grubym wszystko rozstrzygnie się między graczami. Każdy będzie chciał zrealizować swój cel. Pozwól drużynie wyjaśnić sprawę między sobą. Bardzo możliwe, że dojdzie do pojedynków. Po graczy, którzy przeżyli i zabezpieczyli pliki, przylatuje helikopter i misja zostaje zakończona sukcesem. Poniżej załączam epilog z możliwymi zakończeniami, jeżeli dojdzie do innego zakończenia niż wymienione, możesz połączyć fragmenty kilku lub stworzyć coś zupełnie nowego. Medyk wykonuje swój cel personalny, jeżeli przeżyje i uda mu się ocalić ZDRAJCĘ i/lub przeżyć z razem z członkiem drużyny.

Rozdział 1.5 - Epilog

Każdy gracz, zabity podczas sesji zostaje po wszystkim odnaleziony i pochowany jako bohater poświęcony dla powodzenia misji. Następujące opcje mają miejsce w przypadku przeżycia postaci.

OFICER:

- Ukończenie celu personalnego: wracasz do firmy jako bohater, ten który przeżył. Otrzymujesz awans, stosowną premię i miesiąc urlopu, piszą o tobie gazety i czujesz się spełniony.
- Nieukończenie celu personalnego: wracasz do firmy, szefostwo cię chwali, przyznaje awans, premię i proponuje urlop, ale ty nie jesteś z siebie dumny, nie czujesz się wyjątkowo, ludzie mówią o waszej "DRUŻYNIE" chociaż wiesz, że to ty robiłeś najwięcej. Stajesz się zgorzkniały i przechodzisz na wcześniejszą emeryturę.

ANDROID:

- Ukończenie celu personalnego: Zanim wysadziłeś budynek, poczułeś jak twoje wewnętrzne mechanizmy odpowiedzialne za idee niszczenia pokazują zielone światełko. Odnalazłeś swoją ludzką część w całym chaosie i złączyłeś się z wybuchem, lepiej nie mogłeś wyobrazić sobie swojego działania dla sprawy.
- Nieukończenie celu personalnego: Stajesz się pusty, nie wiesz co ze sobą zrobić, dwa dni po ostatniej akcji postanawiasz wyłączyć wszystkie systemy, najlepiej zrobić to podczas wybuchu pod stacją metra.

MEDYK:

- Ukończenie celu personalnego: Zrobiłeś co mogłeś. Widziałeś wiele zła i postanawiasz dalej z nim walczyć, ale w inny sposób, przechodzisz na stałe do miejskiego Trauma Teamu i kończysz współpracę z Militechem. Co tydzień spotykasz się ze starymi kolegami w barze i wspominacie dawne czasy.
- Nieukończenie celu personalnego: Zostałeś sam. Waszego oddziału już nie ma. Rozpadł się tak szybko jak go założono. Całymi dniami chodzisz smutny. Popadasz w nałogi. Depresja nie daje Ci żyć i kończysz ze sobą przez przedawkowanie.

NETRUNNER:

- Ukończenie celu personalnego: Wracasz jako bohater, czeka na ciebie wymarzony awans, po tajnym sprzedaniu planów superbroni Arasace masz sporo pieniędzy i żyjesz jak król. Najprzyjemniejszy etap twojego życia właśnie się rozpoczyna.
- Nieukończenie celu personalnego: Z awansem możesz się pożegnać, praca ochroniarza nie jest zła, ale czujesz, że nie jesteś tu lubiany. Szukasz nowej pracy, ledwo wiążesz koniec z końcem.
- W przypadku wysłania danych o superbroni do Arasaki + OFICER żyje: znalazłeś posadę w Arasace, sporo zapłacili za dane superbroni i dostałeś kierownicze stanowisko, w środowisku Militechu jesteś uznawany za zdrajcę, ale nie masz z tym problemu.

WSPARCIE OGNIOWE:

- Ukończenie celu personalnego: Udało ci się! Zarobiłeś sporo hajsu, jesteś wolny, opuszczasz kraj i lecisz na wyspy, gdzie

prorowadzisz wypożyczalnię łódek. Wiedziesz spokojne życie daleko od spisków i brutalności.

- Nieukończenie celu personalnego (dostarczenie danych do Arasaki, ale świadkowie żyją): Musiałeś opłacić ludzi, żeby nie wydali, że to ty sprzedałeś plany konkurencji. Została Ci połowa z zarobionych pieniędzy, wyjeżdżasz na przedmieścia, gdzie po paru latach dopadają cię agenci Militechu. Zdrajcy kończą w jeden sposób.