



zdjęcie: MasashiWakui/Pixabay

Szyszynka grozy

scenariusz do systemu Shadowrun: Anarchy

O scenariuszu

System: Shadowrun Anarchy

Setting: Praga 2072

Modyfikacje zasad: brak

Liczba Graczy: 2-5

Czas trwania: 1-2 sesje po 3-5h każda

Opis sesji dla graczy: Praga 2072. Miasto średnio-wiecznych kamienic i nowoczesnych wieżowców, gdzie zimne światło neonów pada na tysiącletni bruk. Miejsce, gdzie smoki wykładają na uniwersytecie, a korporacje korzystają ze słabo egzekwowanych przepisów, żeby działać jeszcze bardziej bezwzględnie. To miasto się boi. Na ulicach padają kolejne ofiary seryjnego zabójcy – „Skorpiona”, krążą plotki o dzieciach porywanych z ulic na eksperymenty medyczne. W środku tego wszystkiego gracze mają do wykonania proste zlecenie infiltracji biblioteki.

Triggery: nierówności społeczne, brutalność, eksperymenty medyczne.

Scenariusz w zakresie statystyk bohaterów niezależnych zawiera odwołania do podręcznika głównego Shadowrun: Anarchy.

Autor: Paweł Jakub Domownik

Playtesterzy: Kuba, Marta, Mateusz, Piotr

Autor chciałby serdecznie podziękować **M.**, której pomoc i wsparcie umożliwiły spisanie tego scenariusza.

Spis treści

Informacje wstępne	3
Omówienie głównych wątków	3
Wątek biblioteczny	3
Wątek spiskowy	3
Wątek seryjnego mordercy	3
Wątek Aztechnology	4
Dodatkowe info	4
Drużyna (założenia)	4
Wcześniejsze wydarzenia	4
Dramatis personae	4
Praga	5
Scenariusz	6
Akt I	6
Zlecenie	6
O tym, jak rozgrywać misję	6
Biblioteka	7
Misja	9
Fuckup	9
AKT II	10
Kontakt z kancelarią	10
Ucieczka lub ukrywanie się	10
Książki smoka	10
Wątek Martiny	10
Kontakt ze smokiem	10
Akt III	11
Śledztwo ws. Martiny	11
Seryjny morderca	12
Śledztwo ws. Corpus Pineale	13
AKT IV	14
Seryjny morderca ponownie	14
Run na Corpus Pineale	15
Finał:	17
Sojusz z Kartezjuszem	18
Walka przeciw wszystkim	18
Sojusz z Aztechnology	18
Sojusz ze smokiem (Shuri M'baku)	18
Apendyks	19
Pedeki	19
Proponowane postacie	19
Przykładowe statystyki BN-ów	19
Proponowany Soundtrack	19



Informacje wstępne

zdjęcie: jarmoluk/Pixabay

Omówienie głównych wątków

Praga 2072. Stworzona w laboratoriach **Aztechnology** sztuczna inteligencja o imieniu **Kartezjusz** wyrwała się na wolność i prowadzi badania mające na celu połączenie technologii z magią (co dotychczas było uznawane za niemożliwe). Irytuje przy tym wielkiego smoka **Schwartzkopfa** oraz macierzystą korporację. Gracze zostają wrzuceni gdzieś w środek.

Wątek biblioteczny

Mr Johnson – ma dla postaci graczy zlecenie. Chodzi o włamanie na Uniwersytet Karola i wykradzenie rzeczy z wydziału Magii – dokumentację programu badawczego zajmującego się powstawaniem magii. Plus parę fizycznych książek oraz dane ze wskazanych dysków.

Wątek spiskowy

Fundacja **Xanadu** prowadzi program stypendialny w slumsach Pragi. Wypuszcza na ulice charakterystyczne białe vany z logiem aureoli. Raz w tygodniu, każdy między 10 a 18 rokiem życia może poddać się prostemu badaniu EEG, skanowaniu aury oraz podstawowym badaniom fizycznym. W zamian za co dostaje bony żywieniowe na podstawowe produkty **Aztechnology**. Oczywiście są plotki o tym, że część dzieciaków potem znika. Od roku fundację finansuje firma **Corpus Pineale**.

Wątek seryjnego mordercy

Na ulicach Pragi po raz kolejny uderza seryjny zabójca nazywany przez prasę „Skorpionem” – mówi się, że morduje tylko magów. Obezwładnia ofiary przez wstrzyknięcie im silnego narkotyku, rozłupuje czaszkę i bez chirurgicznej precyzji wycina kawałki mózgu. Mordercą jest szaleniec, który został porwany przez fundację **Xanadu** do eksperymentów. Uciekł i osza-

łał – w dowolnej kolejności. Teraz zabija próbując „dokończyć” eksperymenty, którym był poddawany. Naśladuje to, co widział w laboratorium Kartezjusza, jednak nie rozumie podstaw naukowych tych eksperymentów – jest to rodzaj kultu cargo.

Dodatkowe info

czyli zestaw przydatnych informacji, z którymi powinieneś się zapoznać, zanim zaczniesz czytać właściwy scenariusz.

Drużyna (założenia)

Drużyna powinna stanowić zgrany i pracujący razem od jakiegoś czasu zespół shadowrunnerów. Powinni działać na terenie czeskiej Pragi. Mogą być tam na gościnnych występach – może np. uznali ją za bezpieczne miejsce na przeczekanie jakiejś większej awantury? Niezbędne warunki:

- Jedna z postaci powinna mieć zależnego od siebie npc-a. (DNPC – dependent non-player character). Np. troll gangster z młodszą siostrą, dla której zrobi prawie wszystko.
- W drużynie powinien być jeden w miarę ogarnięty decker.

Wcześniejsze wydarzenia

- 8 lat Aztechnology zamawia AI do pracy przy badaniu magii.
- 4 lata Sztuczna inteligencja **AZ-MR-015** powoduje wybuch w laboratorium **Aztechnology** w Veracruz i kopiuje się do sieci. Pod imieniem **Kartezjusz** pojawia się w europejskim darknecie – wraz ze zdefraudowanymi środkami
- 3 lata **Kartezjusz** jako tajemniczy dobroczyńca zakłada fundację **Xanadu** i zaczyna prowadzić badania nad powstaniem magii.
- 3 lata Kartezjusz zaczyna gromadzić każdy strzępek informacji dotyczący Magii
- 1 rok zakłada firmę **Corpus Pineale** mający na celu ostateczne połączenie magii i techniki. Oficjalnie zajmujący się magicznym wspomaganiem biznesu i nauki. (np. sprawdzają Feng Shui twoich budynków, optymalizują humory pracowników itp.)

Wątek Aztechnology

Na trop Kartezjusza wróciło **Aztechnology** – jedna z 10 największych korporacji świata – w końcu nikt, kto demoluje im laboratoria, nie uchodzi z życiem.

Dramatis personae

Mr Johnson (Josef Zechiel):

Człowiek, Czech, 40 letni mężczyzna, łysy, gładko ogolony, nudny szary garnitur, lekko retro. Referencja: Obserwator z serialu Fringe. Posiada dziwną słabość do małych japońskich dziewczynek i koronkowej bielizny.

Statystyki: Mr Johnson (corporate) Podręcznik str. 136

Vera Okano

Człowiek, czeska, 30 letnia specjalistka od mokrej roboty w firmie Corpus Pineale. Niska androgyniczna kobieta o rudych włosach, mocno wytatuowana. Blizna na gardle, chrapliwy głos.

Statystyki: Soldier (elite) Podręcznik str. 137

Martina

Ork, Czeska, 16 lat, squatterka, członkini Materialistycznej Brygady Rewolucyjnej. Uczesanie jak księżniczka Leia. Podarta ramoneska z różową czaszką. Tryptowa biżuteria.

Statystyki: Ganger Podręcznik str. 136

Domenic Sonoda

Człowiek; Professional motherfucker; zimny drań; przystojny; 20-30 lat, lenonki. Nadzoruje fundację Xanadu.

Statystyki: Corporate Suit Podręcznik str. 134

Shuri M'baku

Elfka z afryki równikowej. 20+, uśmiech, pełnia życia, kolorowe dodatki do zbroi. Liderka niezależnej drużyny uderzeniowej na usługach smoka **Schwartzkopfa**. Referencja: Wakanda z MCU, złoto i czerwień.

Statystyki: Soldier (elite) Podręcznik str. 137

José Joaquín Fernández de Lizardi

Troll, Aztlan, 40+, nienagannie skrojony modny garnitur, sprezzatura, goblinie okulary, z działu audytorów finansowych **Aztechnology**.

Statystyki: Corporate Suit Podręcznik str. 134

Ambroż Corda

Człowiek ok. 20 lat. Seryjny morderca – „Skorpion”. Dziecko ulicy. Nerwowo, zawsze przygarbiony, często mruga. Wygląda trochę jak Jack Nicholson w Lśnieniu. Bardziej jak bezdomny narkoman, niż „kano-niczny” seryjny morderca.

Statystyki: Ganger Podręcznik str. 136

Schwartzkopf

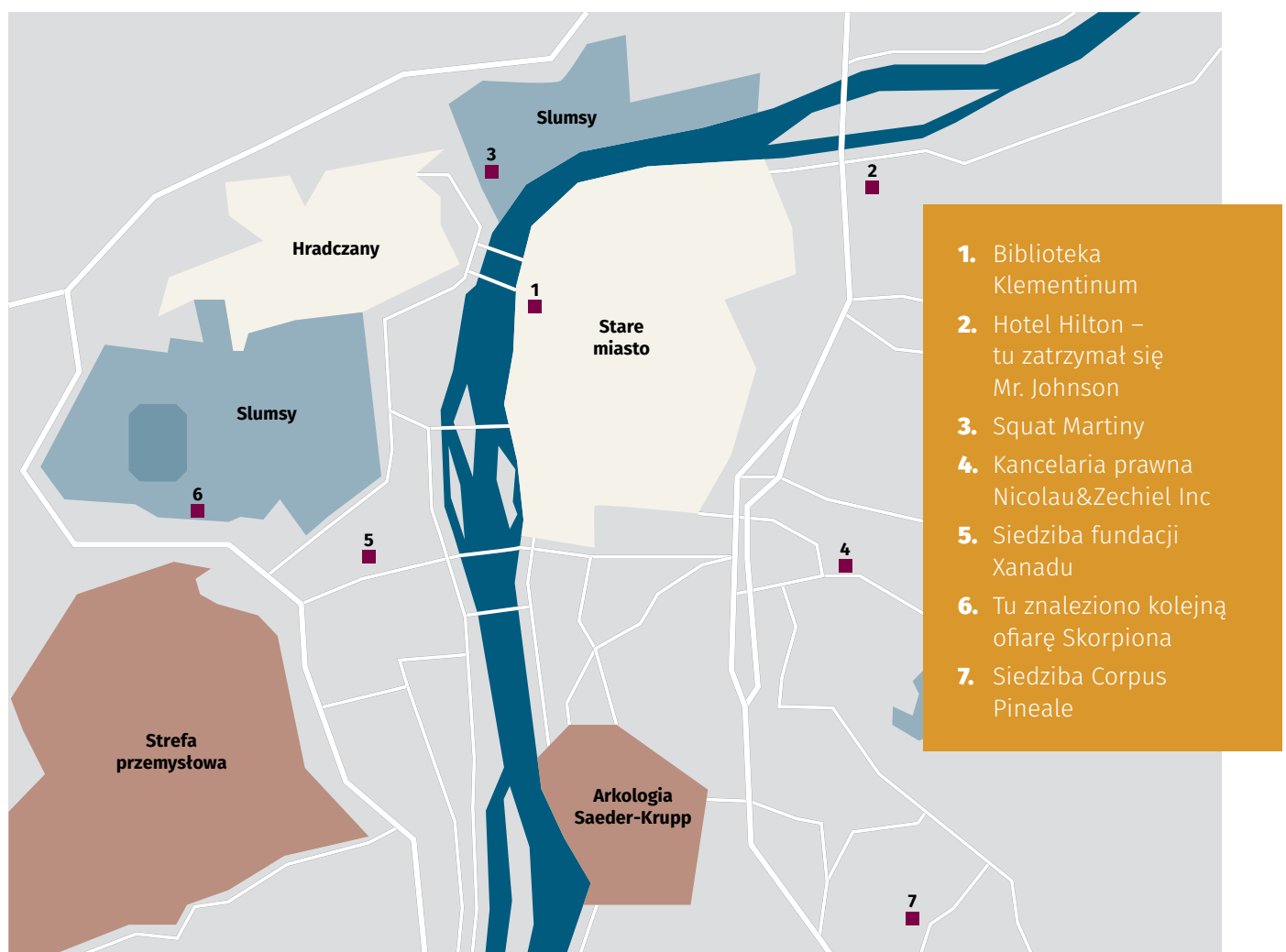
Jeden z wielkich smoków. Kolekcjoner dzieł o magii i wykładowca na uniwersytecie Karola Pradze. Występuje wyłącznie by proxy (**Shuri M'baku**).

Praga

Dlaczego Praga? Po pierwsze, jeśli wszystkie przygody do Shadowruna dzieją się w Seattle, wypadłoby coś zmienić. Po drugie przeglądając materiały do gry miałem wrażenie że wydawcy opisali już wszystko

tak dokładnie, że oficjalne materiały do gry precyzują co dzieje się na placu Pigalle 15 marca 2067 o 17.20.

Dlatego zdecydowałem się umieścić przygodę gdzieś na uboczu świata, czyli w czeskiej Pradze. Jak wyglądał będzie Shadowrun w mieście o tak silnej historycznej tożsamości? Widzę je jako miasto o jeszcze większych kontrastach, gdzie pomiędzy średniowiecznymi kamienicami wyrastają drapacze chmur. Gdzie zimne światło neonów oświetla tysiącletni bruk, gdzie brak pieniędzy na renowację zabytków wymusza posługiwanie się hologramami i Augmented Reality. Gdzie wielki kapitał bez skrupułów wyburza stare obiekty, by w ich miejsce postawić konstrukcje ze szkła i betonu. Wreszcie, jest to miasto, w którym nowoczesno-historyczne centrum jest oblężone przez morze postkomunistycznych osiedli i slumsów.





Scenariusz

zdjęcie: tama66/Pixabay

Akt I

w którym postacie graczy przyjmują zlecenie, odwiedzają świątynię wiedzy, niosą pomoc i pakują się w kłopoty na więcej niż jeden sposób.

Zlecenie

Gracze dostają zlecenie od **Mr. Johnsona**. Spotkanie odbywa się w VR, w przestrzeni udającej znany nocny klub z Seattle. **Mr. Johnson**, w awatarze małej japońskiej dziewczynki, proponuje graczom zlecenie. Trzeba się włamać do biblioteki Wydziału Magii i Alchemii Praskiego Uniwersytetu (Klementinum) i ukraść trochę danych oraz parę fizycznych książek. Ceny są rynkowe +5%.

Udany rzut na hackowanie (**vs 8 kości**) da informację, że wasz rozmówca nie zabezpieczył dobrze swoich śladów i przebywa w hotelu **Hilton** w Pradze.

Posiadanie jakiegś wiedzy o magii lub dopytywanie o szczegóły wyjawia graczom, że tuż obok jest prywatna biblioteka **Schwartzkopfa**. I bohaterowie mają absolutnie, pod żadnym pozorem jej nie dotykać.

Po ustaleniu warunków gracze dostają info dokąd mają wystać próbkę danych, żeby potwierdzić wykonanie zadania i umówić się fizycznie na wymianę reszty.

O tym, jak rozgrywać misję

Integralną częścią tej przygody są dwie misje, na które gracze muszą się udać. To jak to przeprowadzisz zależy w dużej mierze od Ciebie, są drużyny które uwielbiają latanie z giwerami i masakrowanie strażników i są takie które to nudzi śmiertelnie. Ty wiesz najlepiej, czego potrzebują twoi gracze. Ja gorąco zachęcam, żeby spróbować włączyć ich w tworzenie tego elementu rozgrywki. Niech zrobią research, przeszukują internet i wyciskają informa-

cje ze swoich kontaktów. Może wydadzą plot pointa i stwierdzą, że jeden z pracujących tam strażników ma karciane długi i można go szantażować i w zasadzie sam wpuści ich do biblioteki? A może gracze spadną na dach na spadochronie, wpuszczą do środka gaz usypiający i wejdą bez jednego strzału? Zawsze mogą też urządzić krwawą łaźnię albo zrobić z tego skradankę.

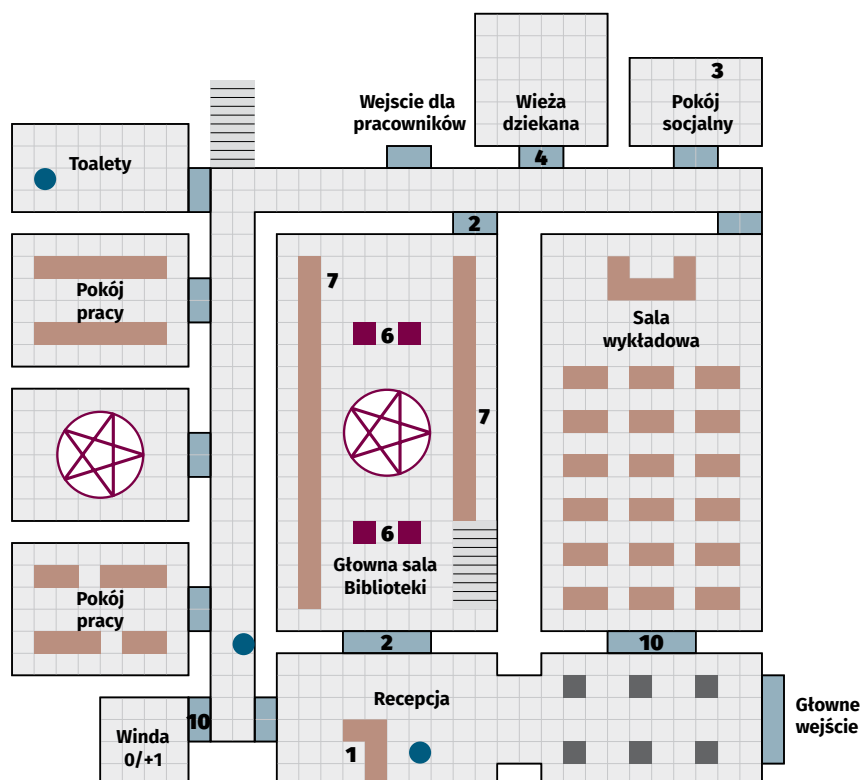
Polecam tu prosty mechanizm, o którym pisał John Wick. Niech wykonują rzuty na zdobywanie informacji (hacking, tracking, coś innego), a za każdy sukces mogą wymyślić jedną rzecz dotyczącą ochrony, budynku albo warunków. Za każdy fajny pomysł daj im jeden żeton, który będą mogli wymienić na jedną dodatkową K6 podczas wykonywania misji – w końcu research się opłaca.

Możesz też po prostu użyć przygotowanych w tej przygodzie mapek z mini problemami. Albo tylko ich kawałka i też się doskonale bawić.

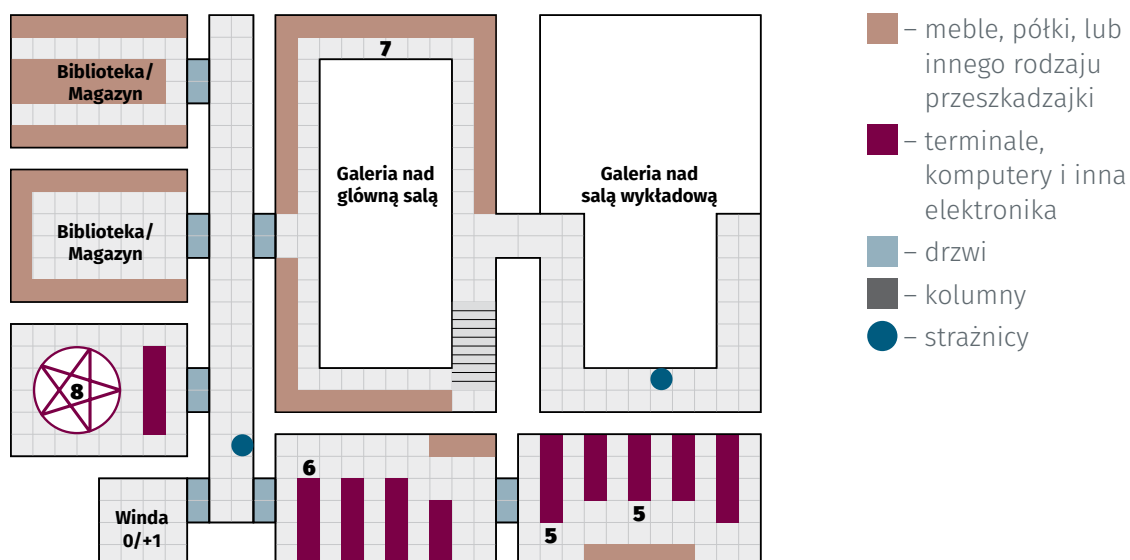
Biblioteka

Klementinum to budynek dawnego kolegium jezuitów. Porośnięte bluszczem wysokie piętra, styl barokowy. Większość zajmuje biblioteka: antyczne półki, skórzane tomy – myśl Harry Potter. Na środku są super nowoczesne stanowiska pracy. Oprócz biblioteki właściwej są też pokoje do praktykowania magii, całe zaplecze techniczne utrzymania książek, sala wykładowa, pokój socjalny itd. Jest też wieża astronomii z prywatną biblioteką **Schwartzkopfa**. Zamknięta wielkimi żelaznymi drzwiami.

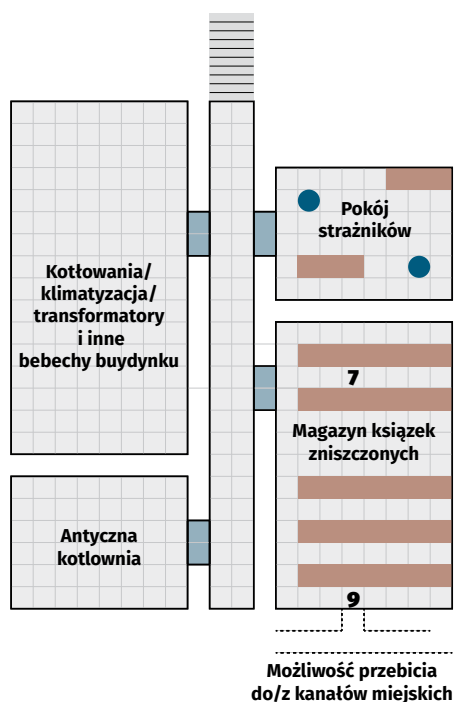
Poziom 0



Poziom +1



Poziom -1



1. Recepcja – terminal tutaj otwiera drzwi oznaczone 10.
2. Drzwi do hali głównej otwierane kodem.
3. Pokój socjalny pracowników – na tablicy ogłoszeń ktoś napisał kod do drzwi (2) „8547”.
4. Żelazne drzwi do prywatnej biblioteki smoka.
5. Z tych terminali należy zgrać dane.
6. Terminale katalogu – z nich gracze dowiedzą się, gdzie na półkach są książki, które muszą ukraść.
7. W tym miejscu znajdują się książki, które gracze muszą ukraść.
8. W magicznym kręgu znajduje się śmiertelnie znudzony duch Jowałś Keżiż. Jeżeli tylko gracze przyniosą mu kilka pulpowych romansideł z magazynu, pomoże graczom w dowolny sposób (zna wszystkie kody, położenie wszystkich książek i wie dowolną rzecz dotyczącą biblioteki).
9. Możliwe miejsce przebicia do i z kanałów miejskich.
10. Drzwi otwierane z terminalu recepcji 1.

Misja

Powinna przebiec w miarę bezproblemowo. Jeżeli gracze nie popełnili większych błędów, to po odrobinie skradania i/lub walki ze strażnikami uda im się ulotnić z ukradzionym obiektem questa.

Komplikacja

Cyberlink jednego z graczy będzie dzwonił wielokrotnie. DNPC gracza – odzywa się i prosi o pomoc w odnalezieniu bliskiej mu osoby – **Martiny**.

Za żelaznymi drzwiami

Co jeśli gracze zdecydują się zajrzeć do prywatnej biblioteki smoka? Po pierwsze otwarcie żelaznych drzwi wymaga zdania trudnego (**vs 12 kości**) testu. Jeżeli graczom się uda – doskonale. Jeżeli będą próbowali dostać się tam w jakiś inny kreatywny sposób możesz spróbować ich zniechęcić, ale zupełnie nie ma sensu stawiać „Bariery z niezniszczalnego materiału i pola energetycznego”, takie rozwiązanie tylko ich sfrustruje.

Niech wejdą do środka i pokręcą się w wśród magicznych tomów. Jeżeli zdecydują się coś świsnąć... cóż, konsekwencje przyjdą w swoim czasie.

Fuckup

Kiedy mają już dane na pendrivie, książki w worku, a bramy Klementinum dawno za sobą, zaczynają się problemy. Po wymianie pakietu weryfikacyjnego, dostają informację dokąd mają dostarczyć towar (**hotel Hilton**). Po dotarciu na miejsce (przed wejściem mijają się z **Verą Okano**) znajdują **Mr. Johnsona** (w damskiej bieliźnie) z poderżniętym gardłem.

Ponadto feedy matrixa zaczyna grzać nowy temat: Ktoś okradł bibliotekę **Schwartzkopfa**.

Co się stało? Corpus Pineale wynajęło graczy żeby robili za zastonę dymną. Mieli się włamać i wziąć na siebie winę. Chwilę później druga ekipa ukradła z biblioteki to, czego naprawdę potrzebowali. Teraz **Vera Okano** usuwa pozostałe ślady i właśnie sprzątnęła pośrednika w zleceniu.

Jeżeli gracze zbadają ciało zleceniodawcy dowiedzą się, że pracował dla niezależnej kancelarii prawniczej „**Nicolau&Zechiel Inc**” (w rzeczywistości był to pan **Zechiel**).



zdjęcie: Bruno Delzant/Flickr

AKT II

W którym akcja zwalnia, a gracze zapewne będą zastanawiać się co dalej oraz dostaną sidequesta.

Kontakt z kancelarią

Kontakt z kancelarią jest dość prosty – wystarczy znaleźć kontakt w internecie. Trzeba jednak przebić się przez sekretarkę i zdobyć prywatny kontakt do drugiego ze współników – **pana Nicolau**. Ten jest właśnie na autostradzie do Berlina, skąd balistyczną rakietą zamierza uciec na Karaiby. Zezna, że skontaktował się z bohaterami graczy na polecenie firmy **Corpus Pineale**.

Jeżeli chcesz opóźnić działania graczy i niejako zmusić ich do zajęcia się wątkiem zaginionej dziewczyny, niech **pan Nicolau** opóźnia sprawę mówiąc, że przekaze im dane dopiero, kiedy jego rakietą będzie startować.

Ucieczka lub ukrywanie się

Co robić jeżeli Postacie graczy postanowią się zakopać pod ziemią ze strachu przed smokiem – pomysł tyleż rozsądny, co mało pomagający w posunięciu akcji do przodu. Hamulcowym niech będzie **José de Lizardi**. Skontaktuje się z graczami i wytłumaczy, że interesuje go wielce firma **Corpus Pineale**, która ich wynajęła – obieca graczom powstrzymać na dzień czy dwa zemstę smoka, a może i zupełnie załatwić ten problem i dorzuci jeszcze trochę nuyen-ów (a może blockchainowych shadow-coinów :)), jeżeli gracze dowiedzą się dla niego, kto stoi za Corpus Pineale.

Książki smoka

Książki z wewnętrznej biblioteki mają założoną lokalizację magiczną (**rozbrojenie vs 12 kości**) i elektroniczną (**vs 8 kości**). Jeżeli graczom uda się je rozbroić – wspaniale, w finałowej rozgrywce będą mieli dodatkowy żeton przetargowy...

Jeżeli nie uda im się rozbroić tych lokalizatorów, **Shuri M'baku** dość szybko wjedzie im na kark. Zrobi to raczej przyjaźnie, z drinkiem w jednym ręku i groźbą smoka w drugim. Zażąda oddania książek. Kiedy się zorientuje że to nie są wszystkie co zostało skradzione uwierzy im, że byli tylko zasłoną dymną i strasząc smokiem pośle w celu odzyskania reszty.

Wątek Martiny

Idealnie jeżeli gracze ruszą w tę stronę zanim skontaktują się z panem **Johnsonem**. Ich DNPC prosi ich o pomoc. Chodzi o zaginięcie młodej squaterki **Martiny**. DNPC może być partnerem, pracownikiem socjalnym, krewnym. Ostatnio widziano ją 2 dni temu, a przecież tyle się teraz mówi o tym seryjnym zabójcy. Czego gracze mogą się dowiedzieć:

- Mieszkała na squacie – miejsce i współtowarzysze do określenie przez graczy;
- Brała udział w stypendium fundacji **Xanadu**;
- Usłyszą też plotki/informacje o seryjnym mordercy.

Kontakt ze smokiem

Jeśli gracze sami podejmą próbę skontaktowania się ze smokiem i przekonania go o własnej niewinności, mogą zostać skierowani do **Shuri M'baku**. Mogą spotkać się z nią w publicznych łaźniach, gdzie ogląda mecz wodnego sumo. Stwierdzi, że w sumie to czemu nie i da postaciom graczami 24h na wyjaśnienie sprawy.

zdjęcie: stas336/Pixabay





zdjęcie: MasashiWakui/Pixabay

Akt III

w którym gracze zwiedzają Pragę, prowadzą śledztwa oraz zbierają informacje. Dowiadują się mnóstwa nowych rzeczy a sytuacja zaczyna się przejaśniać

Śledztwo ws. Martiny

Squat

W squacie ludzie są wielce niechętni do rozmowy z postaciami graczy. Pomóc może np. wstawienictwo DNPC, który zlecił im tego questa. Wśród mieszkańców teorie są dwie: seryjny morderca albo „tajemnicze zniknięcie”. Jedni mówią, że ludzie biorący udział w programie **Xanadu** często znikają, inni powiedzą, że po prostu życie na ulicach jest tanie. Mogą się dowiedzieć że mniej więcej rok temu zniknął przyjaciel **Martiny** – **Ambroż Corda**.

Web

Próba znalezienia wzmianek o niej, badania jej profilu w social media albo po prostu włam na jej konto w serwisach społecznościowych może dać graczom parę informacji:

- Podejrzewała że budzi się w niej moc do czynienia magii.
- Brała udział w stypendium **Xanadu**.
- Rok wcześniej знаła **Ambroża Corde**.
- Na ostatnim z jej selfików widać w tle **Verę Okano** – jakby śledziła autorkę.

Xanadu

Jeżeli gracze zdecydują się sprawdzić ten kierunek, napotkają **Domenica Sonodę**, prezesa zarządu fundacji **Xanadu**. Uzyskanie audiencji z nim jest dość proste. Z chęcią opowie graczom co następuje:

- Fundacja została założona 3 lata temu przez anonimowego darczyńcę.
- Celem jest pomoc młodzieży z trudnych środowisk i badania naukowe.
- Tak, zbierają dane, chodzi o to, żeby lepiej pomagać.

Jak gracze przycisną mocniej:

- Fundacja ma nowego strategicznego sponsora – firmę **Corpus Pineale**.
- Podejrzewa, że dane służą badaniu magii – momentu przebudzenia się do zdolności magicznych.
- Kto go zatrudnił jako managera? Spotkanie odbyło się w VR, przedstawiciele rady nadzorczej byli jako awatary.
- Przekazują sponsorowi zbierane dane medyczne – raz na miesiąc.

Jeżeli przycisnąć bardzo mocno:

- Niedawno przyszła do niego **Vera Okano** i reprezentując sponsora poprosiła o przekazanie danych na temat **Martiny**.
- Podejrzewa, że rada nadzorcza to tak naprawdę AI.

Generalnie **Domenic Sonoda** nie wie nic więcej. Choćby gracze go przypiekali żywym ogniem i karbili skopolaminą wiadrami. On naprawdę jest profesjonalnym managerem i chce tylko pielęgnować swój ogródek i żeby inni się odczepili.

Informacje na temat **Xanadu** z innych źródeł:

Shuri M'baku: podejrzewa że **Xanadu** zbiera stosy danych na temat powstawania magii. Nikomu ich jednak nie udostępnia, mimo iż nie raz nie dwa próbowali je kupić.

José Joaquín Fernández de Lizardi: podejrzewa potężne finansowanie między **Xanadu** a **Corpus Pineale**.

Seryjny morderca

Gracze dostaną cynk, że znaleziono nową ofiarę – dziewczynę w wieku **Martiny**. Ponieważ Skorpion wyciął jej kawałek twarzy, ciężko ją rozpoznać. Żeby stwierdzić, że to nie ona, potrzebne są wysokie rzuty na percepcję (**vs 12 kości**), ew. wykonanie jakichś badań medycznych/magicznych testów.

Dziewczynę znaleziono w jednej z najgorszych dzielnic miasta – w miasteczku slumsów wylewających się z dawnego stadionu **Strachov** – zamieszkałej przez sin-lessów, doły społeczne, ofiary chorób. Bardziej przypomina favele niż cokolwiek innego.

Na miejscu jest patrol policji. Gruby ork w mundurze tylko splunie, zagryzie kanapką ze świerszczami i powie, że on się nie będzie zajmował sprawami kurwiów i złodziei, którzy sami na to zasłużyli. Także już po chwili gracze będą mieli scenę zbrodni tylko dla siebie.

Jeżeli jeden z graczy jest lokalnym gangsterem albo gracze mają jakieś kontakty w gangach, policjant będzie się przed nimi płaszczył. Z chęcią oprowadzi

graczy po scenie zbrodni, po czym zawinie się, niemalże liżąc graczy po butach.

Niech gracze wykonają testy percepcji/trackingu. Za każdy sukces niech określą jakąś wskazówkę znaną na miejscu zbrodni.

Generalnie niech to nie będzie bardzo trudne śledztwo. Niech gracze w 1-2 ruchach będą w stanie zlokalizować mordercę, co tylko podkreśla fatalną nieudolność policji.

Przykładowe wskazówki – ścieżki:

Kamera lombardu, obok którego zgromadzono ciało + postawienie programu, który będzie przeszukiwał miejskie CCTV żeby znaleźć twarz zobaczonego człowieka.

- Freeganie sprawdzający kosze na śmieci kogoś w dzieli. Ktoś odpowiadający temu opisowi mieszka w piwnicy 2 przecznice dalej wg lokalnego sprzedawcy szarańczy na patyku.
- Żywiolak powietrza z koksownika obok wszystko widział i chętnie pokaże którądy tamten pobiegł.
- Ślady logowania commlinków.



zdjęcie: pexels/Pixabay

Śledztwo ws. Corpus Pineale

Biały wywiad – poszukiwanie w sieci, poprzez znajomości itd.

- Założony rok temu.
- Zajmuje się mage assisted research – jak magia może zoptymalizować twoje badania itd. Działalność konsultingowa.
- Przyznaje granty na badania metamagiczne – jak powstała magia, czemu ma cykliczny charakter, kiedy ujawnia się u ludzi.
- Siedziba – wieżowiec w odpowiedniku Mordoru (tego na Domaniewskiej).
- Założony jako startup. Zrobili zbiórkę wśród inwestorów społecznościowych.
- Mają supernowoczesne laboratorium na 16 piętrze swojego wieżowca.

Czarny wywiad (zhackowanie serwerów **Corpus Pineale**, kupienie informacji na czarnym rynku, kontakty):

- Pieniądze pochodziły z jednego tajemniczego źródła.
- Wspiera fundację **Xanadu**.
- Zaskakujący brak obecności w przestrzeni publicznej wyższej kadry zarządzającej. Nie ma ich w social media. Nie ma na spotkaniach biznesowych. Jakby nie istnieli.
- Chodzą plotki że firmą tak naprawdę kieruje AI
- Cała firma podporządkowana jest jednemu tajemnemu projektowi.

Info od **Dunkelzahn Institute of Magical Research** albo **Benandanti XXV**:

Corpus Pineale gromadzi każdy strzęp wiedzy o magii – kupuje, kradnie albo szantażuje, generalnie każdy możliwy sposób na zdobycie bitu informacji jest dobry.

Jeżeli gracze wyczerpią wszelkie sposoby zdobywania informacji, czas by powoli zbierali się do infiltracji siedziby **Corpus Pineale**. Najlepiej żeby wcześniej zamknęli wątek **Ambroża**. Jeżeli nie spieszą się do zwiedzania siedziby podejrzanego korpo, możesz wykorzystać któreś z zaangażowanych stronnictw, żeby zasugerowali graczom tę wycieczkę.

Próba rozmowy

Jeśli gracze podejmą próbę cywilizowanego kontaktu z firmą **Corpus Pineale**, pokaż im **Alexa**. To proste

pseudo AI obsługujące infolinię. Jest uprzedzająco grzeczny, sypie sloganami jak z podręczników motywacyjnych i w zasadzie odmawia udzielenia jakichkolwiek informacji innych, niż te opisane powyżej jako „biały wywiad”.



zdjęcie: dric/Pixabay



zdjęcie: David Schalliol/wikimedia

AKT IV

w którym sprawy mają się ku końcowi. Gracze poznają pewne trudne prawdy oraz ruszają skopać parę tyłków.

Seryjny morderca ponownie

Zakładamy, że przy pomocy 2-3 wskazówek znalezionych na miejscu ostatniej zbrodni gracze trafią do siedziby **Ambroża**. Gdzieś w rozpadającym się budynku, w dzielnicy nędzy.

Piwnica wygląda jak kult cargo gabinetu szalonego naukowca. Wyjęte z samochodów akumulatory są podpięte do kawałków mózgu umieszczonych w stoikach z pożywką (bacta tank dla ubogich), gdzieś na środku jest klaster popularnych mikrokomputerów z działającym prostym chatterbotem. Wszystko jest połączone siecią kabli, jakby tkanych przez pająka po LSD. Całość oczywiście nie działa. Ot, czasem jakiś szum informacyjny wyrzuci na ekran losowy komunikat, ale ogólnie mamy tu do czynienia z chorym snem pijanego idioty, a nie laboratorium.

Ambroż podda się bez walki. Jest ewidentnie niestabilny psychicznie. Opowiada o złej kobiecie, która go porwała. O wielkim mistrzu, który go testował. **Ambroż** nie był godny służby u mistrza i uciekł. Mistrza nazywa – „Jego Ferromagnetyczność” i „Cyfrowym Panem”. Pojawi się też imię **Kartezjusz**. Indagowany o miejsce, opisz siedzibę Corpus Pineale oraz swoją drogę ucieczki.

Zdecydowanie (i zgodnie z prawdą) będzie zaprzeczał temu jakoby zamordował **Martinę**. Co dalej z **Ambrożem**? Niech gracze się martwią.

Co się wydarzyło

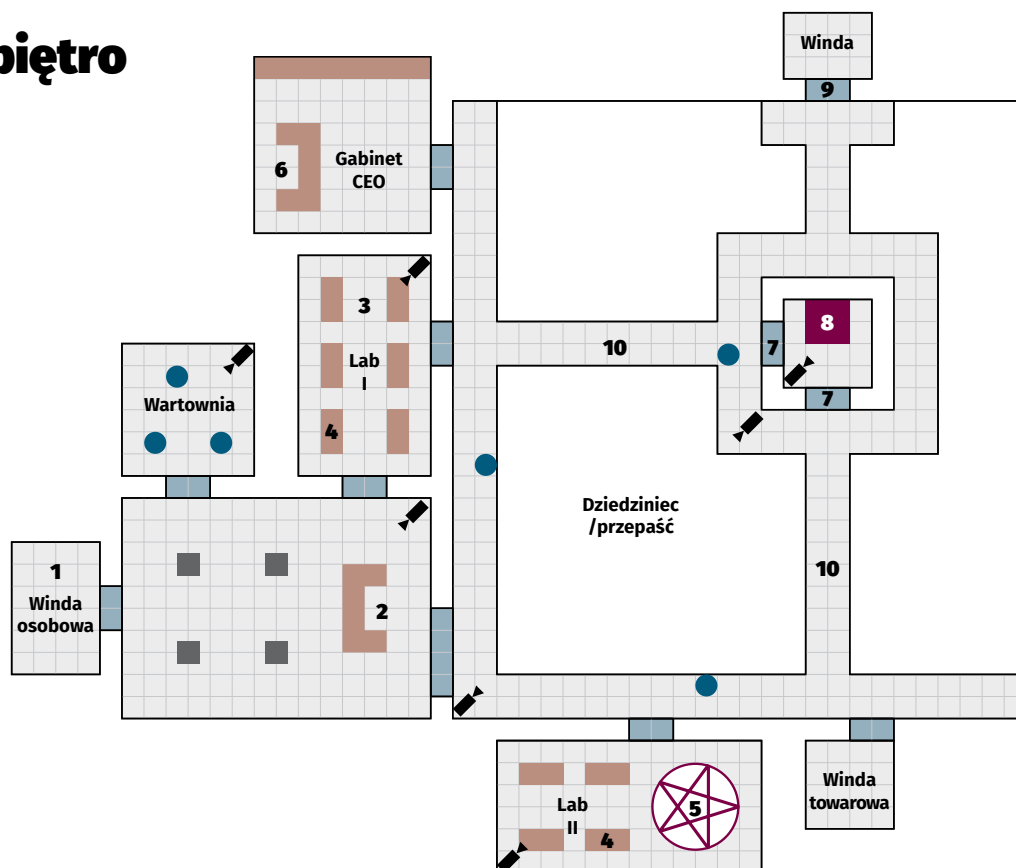
Ambroż został wytypowany podczas badań fundacji **Xanadu**. Porwało go **Vera Okano**. Al **Kartezjusz** testował go pod kątem przydatności do jego programu. Ambroż oszalał, uciekł i teraz próbuje naśladować te eksperymenty na własną rękę.

Run na Corpus Pineale

Siedziba **Corpus Pineale** mieści się w wieżowcu w dzielnicy Pankrac. To neo-brutalistyczna konstrukcja z betonu, prawie bez okien. Z wewnętrznym dziedzińcem, nad którym zawieszona jest, niczym latająca wyspa, jedno pomieszczenie.

Gracze wkradają się do budynku albo wpadają guns blazing albo infiltrują go w dowolny inny sposób. Kiedy są w środku i zaczynają zdobywać dane, pojawia się dodatkowy problem: znacząco przeważające siły wroga atakują budynek. I nie bawią się w subtelności.

16 piętro



1. Winda osobowa – najprostszy sposób w jaki gracze pojawią się na 16 piętrze.
2. Recepcja – można stąd sprawdzić pozycję strażników i przejrzeć obraz z kamer CCTV.
3. W labie można znaleźć notatki dotyczące niedawno udejtowanych systemów bezpieczeństwa, przeczytanie ich obniża do 3 liczbę wymaganych sukcesów przy hackowaniu głównego terminala (8).
4. Można tu znaleźć informacje na temat ich wielkiego projektu badawczego, wszystko jest wielce tajne i trzymane w piwnicy, do której dostęp mają tylko pracownicy najwyższego poziomu a dostęp do niej da się uzyskać tylko z głównego terminala.
5. Niedokładnie posprzątane resztki eksperymentu magicznego który pozostawił otwarty dostęp do repozytorium jednego z pracujących tu magów. Zastrzenie w przestrzeń astralną pozwoli znaleźć kilka interesujących rzeczy np. kod do drzwi (7), jak również kartoteki kilkunastu osób w tym Martina i Ambroża.
6. Z terminalu CEO, po standardowym teście na hacking (vs 8 kości), da się wyciągnąć kod do drzwi (7) (są tu też te same informacje co w punkcie 4 – już bez hackowania).
7. Drzwi do głównego terminalu firmy, żeby je otworzyć potrzebny jest kod bądź zdanie trudnego (vs 12 kości) testu na elektronikę.
8. Główny terminal firmy.
9. Drzwi do windy do mainframe-u Kartezjusza.
10. Ładunki wybuchowe.

Jeżeli gracze wcześniej poszli na układ z **Aztechnolog**y, reprezentowanym przez **José Joaquín Fernández de Lizardi**, budynek będzie atakować **Shuri M'baku** ze swoim strike teamem. Może być też dokładnie odwrotnie – jeśli wejdą w sojusz ze smokiem, reprezentowanym przez **Shuri M'baku**, to budynek będzie szturmowany przez siły Aztechnolog. Jeżeli natomiast gracze kazali obu stronnictwom spadać, no cóż, budynek jest atakowany przez obie te grupy na raz.

Najlepiej spuścić na graczy pościg, gdy będą już wiedzieli, że rozwiązanie kryje się w piwnicy i że można tam dotrzeć przez główny terminal, czyli mniej więcej po zbadaniu przynajmniej **pkt 4**. Dobrze jeżeli też potrafią otworzyć **drzwi 7**. Mniej więcej w tym momencie syreny zaczynają wyć (o ile wcześniej tego nie robiły) z windy (i/lub windy towarowej) zaczynają wysypywać się przeciwnicy. Gracze biegną przez mosty nad dziedzińcem do **głównego terminala (8)** – tam muszą utrzymać się przez parę tur w założeniu, że jedna postać hackuje/researchuje, a reszta ją osłania, przed przeważającymi siłami wroga. Otwor-

cie każdego pakietu informacji daje graczom dodatkowo informację co będzie w kolejnym pakiecie. Do otwarcia każdego pakietu wymagane są **4 sukcesy** na hakowanie (**vs 8 kości**) i przynajmniej jedna tura.

Pierwszy pakiet

Infodump: Historia **Kartezjusza** od wysadzenia meksykańskiego laboratorium poprzez założenie **Xanadu** i **Corpus Pineale**, wszystko to robione dla osiągnięcia jego wielkiego celu – połączenia magii i technologii.

Drugi Pakiet

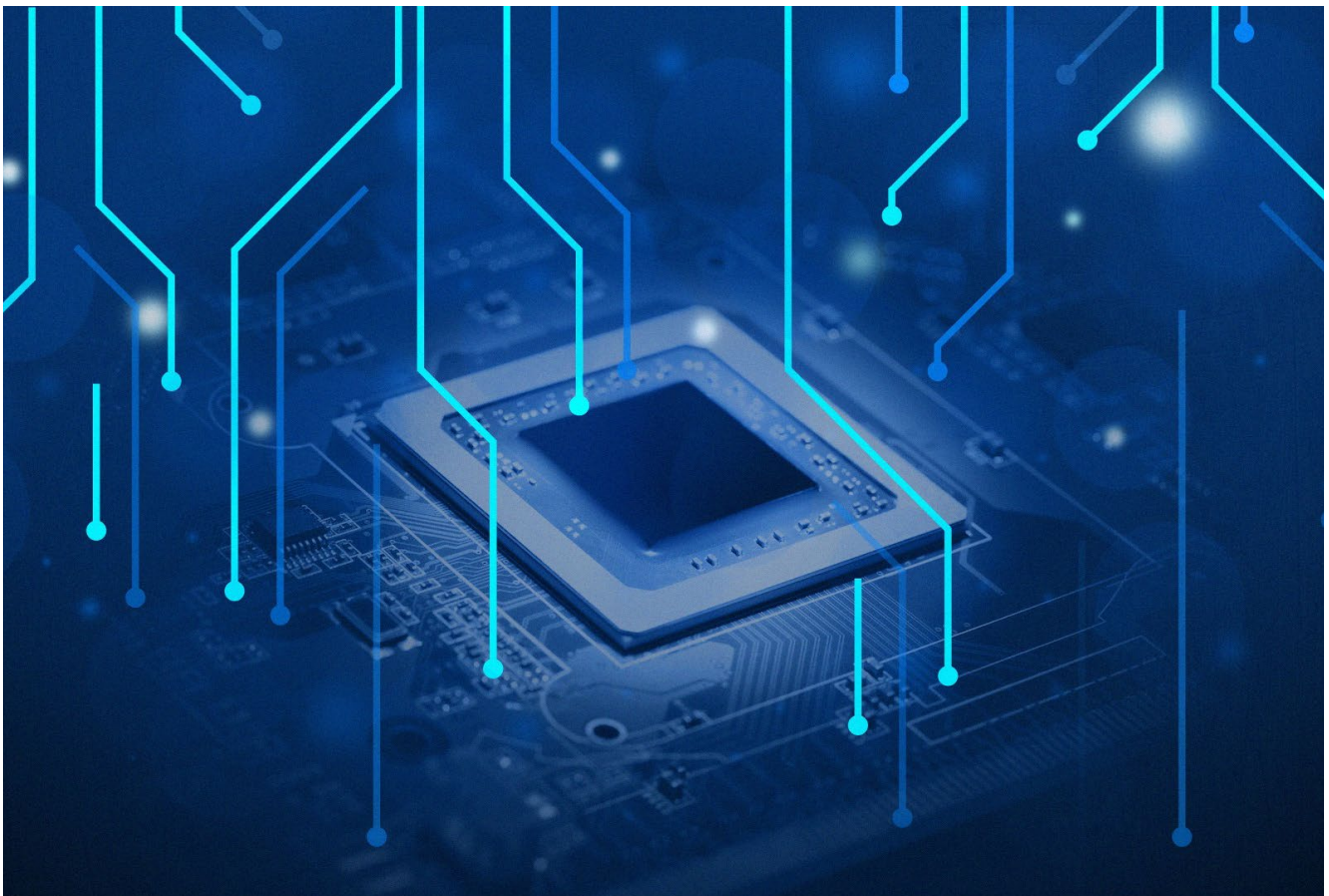
Gracze otwierają wejście do mainframe-u **Kartezjusza**.

Trzeci Pakiet

Dostęp do części środków finansowych firmy: **+3 Karmy**

Czwarty Pakiet

Wysadzenie przygotowanych wcześniej ładunków wybuchowych (**10**). Co spowoduje zawalenie mostów nad dziedzińcem i opóźnienie pościgu.



zdjęcie: bodkins18/Pixabay

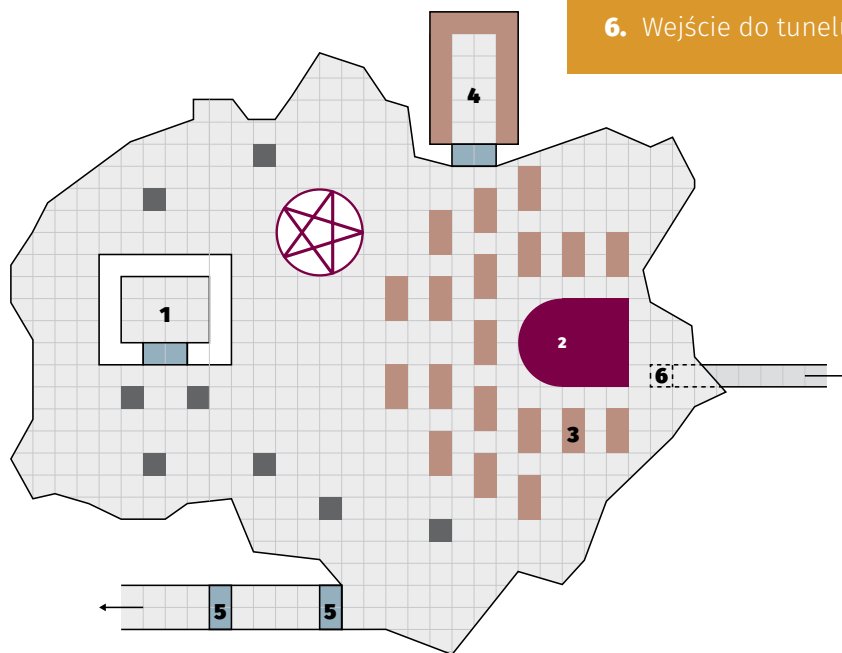
Finał:

Gracze zjeżdżają do sanctum sanctorum **Kartezjusza**. Szklana winda mija izolującą dwumetrową warstwę ołowiu, by wjechać do olbrzymiej kawerny położonej poniżej trzewi wieżowca. Cylindrycznie ustawione szafy skrywają klastry komputerów – mainframe **Kartezjusza**. Dookoła niego są ustawione leżące kapsuły z fosforyzującym zielonym płynem, w którym unoszą się ciała porwanych przez Xanadu osób. Są podłączone do mainframe’u grubymi wiązkami kabli po których od czasu do czasu przebiegają wyładowania elektryczne. Każda z kapsuł ma własną konsolę i mini ekran do obsługi, jest też „zapięczętowana” magicznym kręgiem z hermetycznymi symbolami. Obok mainframe-u stoi olbrzymi ekran trideo i głośniki do komunikacji. A także sejf ze zrabowanymi dziełami dotyczącymi magii. Oraz **Vera Okano**.

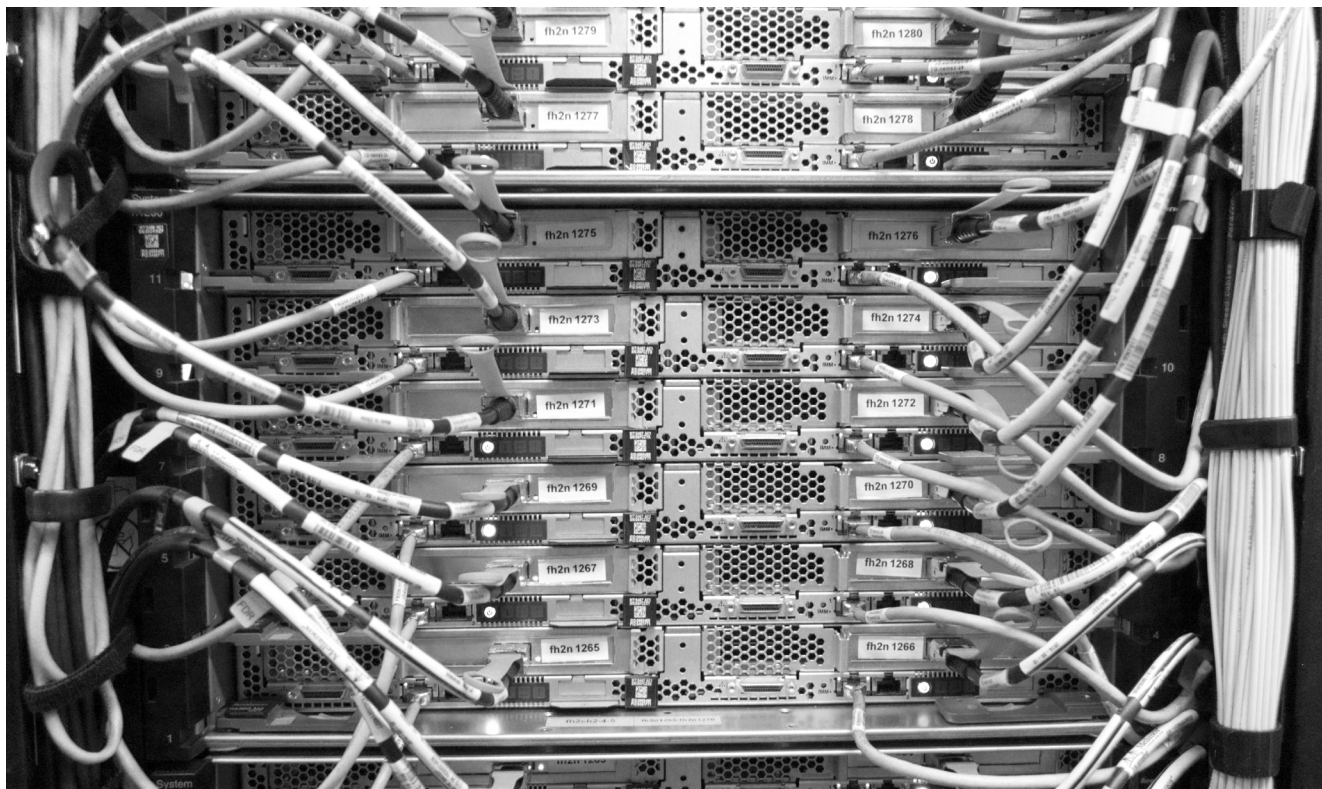
Kartezjusz w obecnym stanie jest na skraju przebudzenia do magii. Zestaw kapsuł z wciąż żywymi ludźmi służy mu za urządzenie peryferyjne do czynienia magii – „koprocessor metamagiczny”. Jeżeli spojrzeć na niego spojrzeniem astralnym, wygląda jak w połowie ukształtowany duch, którego kawałki nagle znikają i rozplývają się w nicności. Podobnie, jeżeli ktoś chciałby podłączyć się do lokalnego matrixa. Zobaczy niesłychanie skomplikowany kod AI, który miejscami po prostu znika. Dopiero obie te części składają się na całość **Kartezjusza**.

Pływających można próbować wybudzić. Wymaga to zdania testu na hacking/ elektronikę/ sorcery **vs 12 kości** wbrew woli **Kartezjusza** lub **vs 4 kości** jeżeli się nie przeciwstawia. Po rozpoczęciu procedury sam proces (odpompowanie płynu, wybudzanie itd.) trwa jakieś 3-4 minuty.

Piwnice Corpus Pineale



1. Winda – punkt wejścia.
2. Mainframe Kartezjusza.
3. Kapsuła z Martiną.
4. Magazyn z ukradzionymi książkami.
5. Zamknięte drzwi (vs 8 kości).
6. Wejście do tunelu wentylacyjnego.



zdjęcie: dlohner/Pixabay

Stronnictwa mają następujące cele:

Aztechnology – położyć łapę na badaniach, zabezpieczyć (zatrudnić i upewnić się że będą trzymali mordę na kłódkę, albo zabić) świadków.

Smok (reprezentowany przez **Shuri M'baku**) – odzyskać książki, zniszczyć Kartezjusza, który w oczach smoka jest abominacją.

Kartezjusz – jest skłonny iść na jakiś kompromis z graczami, oddać im coś w zamian za czas potrzebny mu do updejtowania swojej kopii zapasowej i ucieczki. **Uwaga:** zniszczenie **Kartezjusza** spowoduje śmierć ludzi w kapsułach.

Sojusz z Kartezjuszem

Kartezjusz i **Vera Okano** zaczną od rozmowy i raczej nie będą atakować niesprovokowani.

Kartezjusz zaoferuje im dziewczynę lub książki smoka, pod warunkiem, że razem z **Verą Okano** wybiją intruzów i w ten sposób dadzą mu czas na zorganizowanie transportu pozostałych ludzi i danych do nowej lokacji.

Walka przeciw wszystkim

Gracze będą musieli wybudzić **Martinę** (i ewentualnie innych ludzi) Oczywiście **Vera** będzie im w tym intensywnie przeszkadzać. Potem wpadną oddziały **Shuri** i/lub **Aztechnology**. Rozpocznie się trójstronna/czwórstonna strzelanina. Jeśli gracze przesłuchali wcześniej **Ambroża**, mają do dyspozycji proste wyjście z pomieszczenia (6) – np. kanał wentylacyjny. Jeżeli nie mają tej informacji, muszą przebić się konwencjonalną drogą (5) ucieczki.

Sojusz z Aztechnology

To w zasadzie raczej poddanie się. Jeżeli gracze sprawnie pomogą w eksterminacji **Very** oraz grzecznie złożą broń. **Jose de Lizardi** złoży im propozycję nie do odrzucenia: od teraz pracują dla niego.

Sojusz ze smokiem (Shuri M'baku)

Gracze muszą pomóc w eksterminacji **Kartezjusza** oraz zrezygnować z ratowania **Martiny**, pomóc odzyskać książki. Dobrze by było, żeby pomogli też w odganianiu oddziałów **Aztechnology**. Zostaną wtedy puszczeni wolno.



Apendyks

zdjęcie: pavlofox/Pixabay

Pedeki

Wykradzenie książek z biblioteki daje **2 karmy**
Zamknięcie wątku seryjnego mordercy daje **2 karmy**
Sojusz z Kartezjuszerm daje **3 karmy**
Walka przeciw wszystkim daje **5 karmy**
Sojusz z Aztechnology daje **2 karmy**
Sojusz ze smokiem daje **3 karmy**

Proponowane postacie

To tylko propozycje, na dodatek jest ich więcej niż proponowane maksimum 5 graczy. Na uwagę zasługują zwłaszcza Jinn, jako wielce przydatny dekker oraz Thunder, która ma wbudowaną wymaganą przez plotę DNPC (zależnego od siebie NPCa). W postaciach oczywiście należy dokonać kilku zmian, niezbędnych do umieszczenia ich w Europie środkowej. Oczywiście zachęcam do rozegrania tej przygody z twoją stałą drużyną – adaptacja jej do tego nie powinna być zbyt trudna.

Jinn – elf brute force decker – Shadowrun: anarchy s 100

Thunder – human vigilante – Shadowrun: anarchy s 124

Wheezer – troll gang leader – Shadowrun: anarchy s 132

Fourth – ork reporter – Shadowrun: anarchy s 94

Kix – elf razorgirl – Shadowrun: anarchy s 102

Ninetails – human infiltration expert – Shadowrun: anarchy s 106

Alyosha Duska – dwarf spirit whisperer – Shadowrun: anarchy s 134

Przykładowe statystyki BN-ów

Strażnicy w bibliotece – Corporate Security – Shadowrun: anarchy s 134

Strażnicy w Corpus Pineale – Rent-a-cop – Shadowrun: anarchy s 137

Członkowie strike teamów – Soldier – Shadowrun: anarchy s 13.

Proponowany Soundtrack

Somnia: <https://youtu.be/jTZ-Y4Nbcgg>

Space trip: <https://youtu.be/wOMwO5T3yT4>

Last orders: <https://youtu.be/OTCp-kK9xJ0>

Mega-City One: <https://youtu.be/loQdx8F5nxw>

Night Runner - Starfighter: https://youtu.be/c5LCmQC_KeU