

OSTATNI DISS CYKADY



OSTATNI DISS CYKADY

PRZYGODA W SZÓSTYM ŚWIECIE

QUENTIN 2023

Autor: Marcin Łączyński

Źródła grafik: Deposit Photos, zdjęcia własne

Oprogramowanie do edycji grafik: Corel Draw, pakiet Adobe, Artweaver

Podziękowania: Dla żony za wsparcie, dla Ewy i Tomka za bycie dzielnymi modelami, dla wszystkich artystów z labelu Hashashins, za pokazanie, że współczesny hip-hop to miejsce na nieograniczoną kreatywność

Disclaimer: przy tworzeniu tego scenariusza nie ucierpiała żadna sztuczna sieć neuronowa

Spis treści

WPROWADZENIE	4
Streszczenie [SPOJLER]	4
Metryczka scenariusza	4
Bohaterowie	5
NPC.....	5
Jak grać, na co uważać.....	6
Modyfikacje scenariusza	7
Sposób zapisu	7
6 ŚWIAT NA NOWYM ŚWIECIE.....	8
Historia najnowsza	8
Miasto	8
Najważniejsze strefy.....	10
PROLOG	11
AKT1: CHODŹ NA PRAGIE	12
INTERLUDIUM 1	14
AKT 2: ZIMNY TROP.....	15
INTERLUDIUM 2	17
FAZA ŁĄŻENIA	18
WIELKI FINAŁ	20
Piętro 21	21
Piętro 22	22
Ważne interakcje.....	23
Epilog.....	24
DODATKI	25
Karty postaci	25
Handouty postaci	30
Rzut piętra w biurach L&A Records	31
Muzyka do sesji.....	32



WPROWADZENIE

„Ostatni Diss Cykady” to jednostrzałowa przygoda będąca nawiązaniem do klasycznych motywów znanych z uniwersum Shadowrun. Mamy tu grupę bohaterów próbującą rozwikłać tajemnicę, w którą zamieszane są gangi, wielkie korporacje czy skorumpowani celebryci. Przygoda składa się z krótkiego śledztwa które pozwala graczom odkryć mroczną tajemnicę, eksploracji miasta w poszukiwaniu sojuszników i zasobów, po czym kończy się wielkim finałem i konfrontacją z zabójcą ich przyjaciela.

Streszczenie [SPOJLER]

Mniej więcej tydzień temu zaginął młody warszawski raper o pseudonimie Cykada. Początkowo nikogo to nie zdziwiło. Jako wschodząca gwiazda i filar niezależnej hipopowej wytwórni Burnout Records, znany był z licznych ekscesów. Ciągi alkoholowe i narkotykowe Cykady potrafiły ciągnąć się tygodniami. Jego coraz głośniejszy beef z innym raperem, Młodym Cyborgo, od dobrego roku przyciągał uwagę wszystkich serwisów plotkarskich w Warszawie i nie tylko. O Cykadzie można było powiedzieć wiele złego. Ale nie to, że nie przykładał się do swojej muzyki. Rap to była jego religia, największa świętość i jedyna miłość w życiu. Za trzy dni powinny ruszać nagrania do jego nowego albumu. Jego przyjaciele są pewni jednego. Cykada nigdy nie przegapiłby tego dnia z własnej woli. Co w takim razie stało się z Cykadą? Tego gracze, którzy wcielią się w grupę jego przyjaciół, dowiedzą się w trakcie przygody.

Przyczyną śmierci młodego rapera, o którego zgonie gracze dowiedzą się samym początku przygody, była jego niezdrowa fascynacja i frustracja osobą Młodego Cyborgo. Ten ulubieniec mediów i większości warszawskiej młodzieży jest powszechnie uważany w środowisku prawdziwych warszawskich raperów za pozera wylansowanego przez Loud & Angry Records. L&A to wytwórnia, która twierdzi że nagrywa prawdziwą agresywną

uliczną muzykę, ale w rzeczywistości schlebia masowym gustom młodzieży z klasy średniej i z prawdziwym rapem nie ma nic wspólnego. Przynajmniej tak twierdził Cykada. Dodatkowo L&A jest od dwóch lat spółką zależną Vienna Leisure, międzynarodowej korporacji listowanej na poziomie AA, specjalizującej się w przejęciach i integracji spółek z branży rozrywkowej.

Obsesja popchnęła młodego rapera do rozpoczęcia prywatnego śledztwa, które miało posłużyć do ośmieszenia i poniżenia Młodego Cyborgo, ale ujawniło o wiele mroczniejsze podejrzenia.

W ostatnich dniach swojego życia Cykada był już pewien, że Cyborgo, którego widać w mediach, to tylko figurant i aktor będący twarzą dla opracowanej przez korporację sztucznej inteligencji wyspecjalizowanej w tworzeniu zbuntowanych rapowych kawałków.

Gdyby te podejrzenia się potwierdziły byłby to koniec Loud & Angry Records, kariery Młodego Cyborgo i triumf prawdziwego niezależnego rapu.

Niestety, ktoś w korporacji dowiedział się o śledztwie Cykady i zdecydował się zrobić to co korporacje w Szóstym Świecie robią najlepiej. Cykada zamilkł na zawsze.

Tu zaczyna się przygoda. Zadaniem graczy będzie powiązanie luźnych wątków na początku śledztwa i sprawdzenie kto stoi za śmiercią ich przyjaciela, a następnie zdobycie dowodów przeciwko wytwórni, które pozwolą dokończyć ostatnią misję podjętą przez ich przyjaciela.

Metryczka scenariusza

System: Shadowrun Sixth World

Gracze: 4 lub 3 osoby

Czas trwania: 6-8 godzin

Trigger warning: przemoc, narkotyki, możliwe treści erotyczne, samobójstwo, okultyzm

Bohaterowie

Gracze w tym scenariuszu mają do wyboru cztery gotowe postacie, z których każda jest w jakiś sposób związana z zaginionym raperem i sobą nawzajem. Jeśli chcecie użyć innych postaci poświęćcie na starcie kilka minut na wymyślenie sposobu w jaki związane są one zaginionym Cykadą i ze sobą. Więzy przyjaźni i chęć pomszczenia zaginionego przyjaciela są tu podstawowym motywem zaangażowania się postaci w wydarzenia w toku przygody.

Rysiu: Rysiu to obok Cykady największa gwiazda w drużynie. Jego energiczne, inteligentne kawałki zjednują mu zarówno zainteresowanie krytyków, jak i coraz większej publiczności. Prywatnie Rysiu jest bardzo ciepłą i otwartą osobą, jednak jego inteligentne i zjadliwe poczucie humoru zjednuje mu w branży tyle samo przyjaciół, co wrogów. Mało kto wie, że jego dynamiczne występy wiele zawdzięczają temu, że kiedyś jako nastolatek uczęszczał przez kilka lat do szkoły cyrkowej, po której zostały mu zamiłowanie do wspinaczki i niesamowity talent akrobatyczny.

Bomba: Bomba to przyjaciel wielu muzyków z Burnout Records, który regularnie podczas ich tras pełni rolę ochroniarza i pirotechnika. Petardy i dym których używa na koncertach to niewinna pamiątka po jego służbie w Armii Krajowej, w której przez wiele lat pełnił rolę doświadczanego sapera. Prywatnie jest to ponury i małomówny mruk, który dla swoich przyjaciół skoczyłby w ogień.

Zenit: Zenit to najnowszy nabytek Burnout Records i współpracownik zarówno Cykady jak i Rysia. Skupiony przede wszystkim na swojej eksperymentalnej muzyce gitarowej, ma imponujący, jak na dwudziestopięcioletka, dorobek, obejmujący współpracę z wieloma wybitnymi twórcami muzyki alternatywnej. Jego najbardziej zauważalną cechą charakteru jest skupienie i umiejętność wytrwałego dążenia do celu. Z racji swojego zainteresowania muzyką elektroniczną ma całkiem dobre umiejętności techniczne i bardzo sprawnie porusza się w Matrycy.

Adela: Adela to przyjaciółka Rysia i Zenita, a także zdolna poetka, która szuka dla siebie miejsca na scenie muzycznej jako autorka tekstów. Kilka kawałków Cykady, które odniosły sukces z jej tekstami dodało jej skrzydeł i sprawiło, że stała się pełnoprawnym członkiem ekipy. Adela to także całkiem uzdolniona adeptka posługująca się magią żywiołów i rozwijająca swoje umiejętności jako adepta klasycznej magii hermetycznej. W wolnych od pisania chwilach dorabia sobie także stawiam tarota i horoskopów w praskich kawiarniach.

NPC

Sabrina de Vic: elfka o francuskich korzeniach, dziewczyna Cykady, a jednocześnie pracownica Loud & Angry Records. To po rozmowie z nią raper wpadł na pomysł, że kariera młodego Cyborgo jest mistyfikacją. Od zaginięcia Cykady żyje na granicy załamania nerwowego i boi się, że jej korporacja dowie się, że to ona stoi za wyciekami kompromitujących informacji.

Młody Cyborgo: aspirujący osiemnastoletni raper, prywatnie absolwent technikum gastronomicznego w Suwałkach. Ponad rok temu trafił pod skrzydła wytwórni Loud & Angry Records, w której jego menedżerka, dzięki sprytnemu połączeniu manipulacji, narkotyków, zhakowanych cyberwszczepów i absolutnego braku zahamowań etycznych doprowadziła go do przekonania, że jest najlepszym raperem na świecie i że wszystkie kawałki, które śpiewa są jego autorstwa.

Celina Kalinskaja: menedżerka Cyborgo, prywatnie żona byłego rosyjskiego oficera armii okupacyjnej, który po porozumieniach pokojowych z 2065 postanowił zostać w Warszawie i zająć się handlem złotem i diamentami. Obecnie uważana jest za najważniejszego pracownika wytwórni i twórczynię sukcesu Cyborgo. Jest tak cenna dla swojej korporacji, że przez całą dobę nie odstępuje jej dwóch ochroniarzy, byłych żołnierzy specnaz.

Marian Barman: przyjaciel ekipy i barman w klubie „U Pana Twardowskiego” na ulicy Stalowej. Marian Barman zna wszystkich a wszyscy znają Mariana (przynajmniej wszyscy, z którymi warto się liczyć w branży). Marian jest kopalnią informacji ale i urodzonym plotkarzem, więc wszystkie jego rewelacje trzeba zawsze podzielić przez dwa.

Osman Ycik: turecki biznesmen i troll, od ponad dwóch dekad zamieszkuje w Warszawie. Poza znakomitą restauracją, w której często przesiadują nasi bohaterowie, jest też dobrym przyjacielem rodziców Cykady, szczerze zmartwionym zaginięciem rapera.

Marian Papuziński: cyniczny i zdemoralizowany adwokat pracujący dla Loud & Angry Records.

Piękna/Bestia: zbuntowana sztuczna inteligencja która początkowo została stworzona w celu wylansowania młodego Cyborgo, ale obecnie dzięki różnego rodzaju machinacjom finansowym i szantażowi objęła faktyczną kontrolę nad biznesem Loud & Angry Records.

Jak grać, na co uważać

Mimo relatywnie prostej struktury, jest kilka rzeczy na które warto zwrócić uwagę przy prowadzeniu do tej przygody. Posiada ona także kilka możliwości dostosowania jej rozgrywania do indywidualnego stylu mistrza gry.

Śledztwo vs Shadowrun: Śledztwo w tym scenariuszu stanowi przede wszystkim pretekst do wprowadzenia graczy w świat Shadowrun, a także sposób na zwiększenie ich zaangażowania w poszukiwania Cykady. Nie jest ono bardzo skomplikowane, tak, że jeżeli wolisz przygody z bardziej rozbudowanym komponentem detektywistycznym, możesz skomplikować poszukiwanie poszlak korzystając w pierwszym i drugim akcie ze wskazówek, które uatrakcyjnią śledztwo i sprawią że jego wyniki będą mniej oczywiste.

Miasto znane ale inne: prowadząc przygodę w mieście które gracze mogą znać ze swojego życia warto skupić się na tych aspektach które odróżniają Warszawę 6 świata od tej którą znamy na co dzień. Elementy które pozwolą podkreślić ten kontrast obejmują m in:

- Skrajną polaryzację bogactwa widoczną w tym gdzie mieszkają mieszkańcy Warszawy, jak się ubierają, czym jeżdżą czy gdzie robią zakupy;
- Widok metaludzi na ulicach miasta jest czymś oczywistym, a kilka scen rodzajowych z ich udziałem, opisanych na marginesie scenariusza może pomóc lepiej oddać klimat 6 świata;
- W ubogich dzielnicach Warszawy magia jest czymś bardzo rzadkim, ale bohaterowie jako ludzie ocierający się czasem o sławę na pewno mają z nią kontakt większy niż typowy mieszkaniec slumsów. Jeśli gracze z postacią Adeli to także w drużynie będzie ktoś dla kogo magiczne aspekty rzeczywistości nie są czymś nie spotyka

Swoboda vs sens: Przygoda dzieli się na trzy wyraźne bloki. Początek jest stosunkowo liniowy i składa się z 2 aktów i prologu. Ta część ma za zadanie przede wszystkim wprowadzić graczy w świat i pozwolić im poczuć realia 2080 roku. Część druga to faza łążenia w której gracze mają względną swobodę eksploracji wykorzystywania swoich kontaktów po to aby przygotować się do nadciągającej konfrontacji z korporacją. Trzecia i ostatnia część to finał rozgrywany w formie klasycznej dla tego systemu misji, w której bohaterowie muszą dostać się na teren korporacji i zdobyć tam dowody które pozwolą ją pogrążyć. Przygoda ta nie jest typowym sandboxem, chociaż na etapie drugim gracze mają sporo swobody. Etap swobodnej eksploracji jednak nieuchronnie prowadzi ich do konkluzji, że rozprawa z korporacją na jej gruncie to jedyna możliwość zakończenia tej sprawy. Gracze mogą poświęcić więcej czasu na swobodną eksplorację miasta, ale powinni jasno zrozumieć, że nie wszystkie te działania przybliżają ich do celu jakim jest rozwiązanie sprawy.

Raper na tropie: Jeśli gracze będą zastanawiali się dlaczego ich postacie mając jakąś pozycję w świecie hip hopu decydują się na tak ryzykowne przedsięwzięcie jakim jest konfrontacja z korporacją, uświadom im, że jeżeli porzucą śledztwo to nikt nie będzie drążył co tak naprawdę spotkało Cykadę. Mimo względnej popularności Cykady czy Rysia w ich środowisku, nie są oni żadnymi wielkimi celebrytami ani postaciami, za którymi ktoś ujmie się jeżeli wpadną w tryby sprawiedliwości albo staną naprzeciwko korporacji z naprawdę dużym budżetem. Publiczny system sprawiedliwości nie działa dobrze w zasadzie w żadnym kraju 6 świata, a usługi prywatnych detektywów czy firmy takie jak Perun Security są drastycznie poza zasięgiem możliwości kogokolwiek kogo obchodzi los Cykady.

Modyfikacje scenariusza

Jedyną postacią kluczową dla przebiegu rozgrywki jest Rysiu. Jeśli gracze w mniejszej grupie możecie rozważyć rezygnację z jednej z postaci lub podmianę jej na inną. Ważne żeby w tak powstałej drużynie zróżnicować zdolności graczy, tak aby wyzwania przed jakimi staną mogli próbować rozwiązywać na różne sposoby od siłowych, poprzez wykorzystujące magię, umiejętności społeczne czy w końcu dostępne w świecie Shadowrun technologie.

Sposób zapisu

Wszystkie treści umieszczone w tekście scenariusza, które odnoszą się do jakichś aspektów mechaniki systemu zostały oznaczone **pogrubioną czcionką i kolorem**.

Opisy które można wykorzystać jako gotowe wprowadzenia dla graczy zostały umieszczone na szarym tle.



6 ŚWIAT NA NOWYM ŚWIECIE

Historia najnowsza

Podobnie jak reszta świata, Polska i Warszawa zostały ciężko doświadczone przez zmiany związane z nadejściem Szóstego Świata. Kryzysy wczesnych lat 2000, połączone z powrotem magii doprowadziły do wielkich przemian w społeczeństwie i środowisku, a presja korporacji połączona z awanturniczą polityką doprowadziły kraj na skraj upadku.

2010 – Epidemia VITAS na terytorium Polski doprowadziła do śmierci ok. 12% populacji i poważnej destabilizacji ekonomicznej kraju.

2011 – Powrót magii i Przebudzenie zachwiały strukturą społeczną kraju i doprowadziły do powstania dwóch niezwykle aktywnych miejsc mocy: jednego na terenie dawnego obozu w Oświęcimiu i drugiego w sanktuarium w Częstochowie.

Lata 20-te – to okres niepokoju, w czasie którego Polska zaangażowała się w starcia graniczne i interwencje na terenie państw ościennych (Estonii, Litwy i Białorusi). To także czas narastającego kryzysu ekonomicznego i rosnących nierówności napędzanych przez wpływ wielkich międzynarodowych korporacji.

2031 – osłabiony kryzysami kraj padł ofiarą prowokacji ze strony Rosji, która doprowadziła do trwającej rok wojny i trzyletniej okupacji Polski, która kosztowała życie ponad miliona ludzi.

2039 – Po wybuchu zamieszek i pogromów metaludzi podczas Nocy Gniewu, prezydent Polski, Wojciech Rybiński, poprosił o rosyjską interwencję w celu opanowania sytuacji. Ponad dwustutysięczna armia rosyjska szybko zajęła większość terytorium Polski, ustanawiając marionetkowy kolaboracyjny rząd z Rybińskim i jego politycznymi sojusznikami na czele.

Lata 40-te – to czas względnej stabilizacji (pod czujnym okiem rosyjskich wojsk

przebywających na terenie kraju), a także ogromnego rozwoju ciężkiego przemysłu i czas wielkich przywilejów dla korporacji zaangażowanych w odbudowę Polski

Lata 50-te – w 2053 roku pojawiła się oficjalnie i szybko urosła w siłę Armia Krajowa, czyli niezależna siła, która próbuje rzucić wyzwanie rosyjskiej hegemonii. W toku licznych precyzyjnych ataków na siły okupacyjne i kolaborantów, kontrola Rosyjska stała się coraz bardziej iluzoryczna, a na znaczeniu zyskały zarówno wielkie korporacje jak i działające w kraju gangi (zarówno polskie jak i rosyjskie).

2062 – W toku błyskotliwej kampanii wojskowej prawie 1/3 terytorium kraju została wyzwolona spod władzy kolaboracyjnego rządu, ale silne uderzenie rosyjskie powstrzymało dalszą ofensywę sił niepodległościowych.

2065 – po serii potyczek granicznych doszło do rozmów pokojowych. Intryga smoka Lowfyra i podległych mu korporacji doprowadziła do wyniku korzystnego dla rządu niezależnego od Rosji (i bardzo przychylnie patrzącego na firmy powiązane ze smokiem). Zjednoczenie kraju oznaczało nowe przywileje dla korporacji, porozumienie pokojowe pozwoliło też zostać w Polsce tym Rosjanom, którzy zdążyli założyć tu rodziny czy firmy.

2080 – bieżący rok.

Miasto

Warszawsko-Łódzka metropolia, licząca prawie 8 milionów mieszkańców, to moloch pełny sprzeczności. Całe kilometry slumsów i prowizorycznie naprawionych po wojnie kamienic i bloków sąsiadują tu z enklawami bogatej klasy średniej takimi jak Miasto za Murem. Luksusowe butiki pełne najlepszych marek z całego świata są dostępne dla najbogatszych, a biedni dalej robią zakupy na bazarach czy w małych sklepikach z zakratowanymi oknami, których właściciele żyją w lęku przed wszechobecnymi gangsterami.

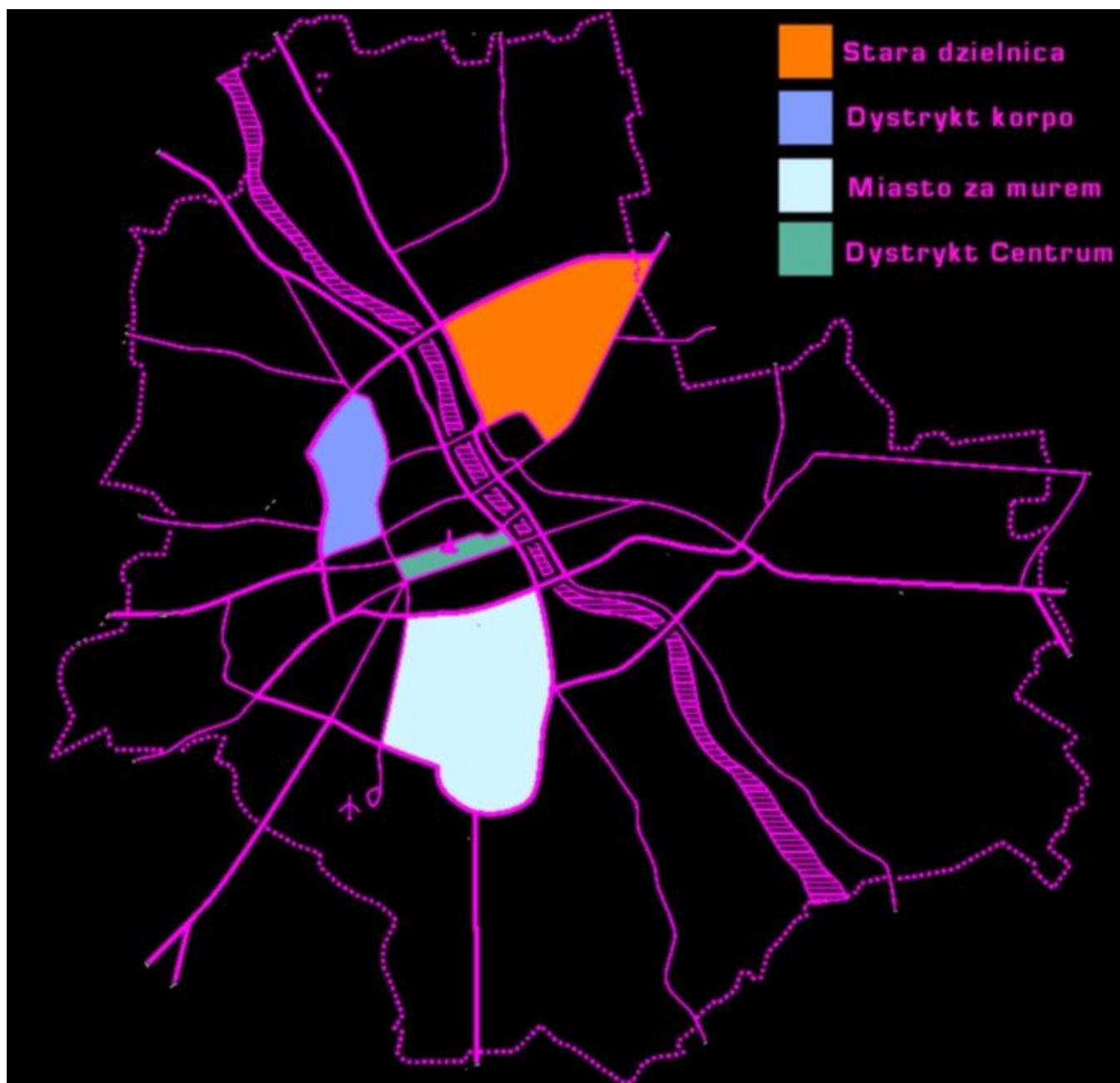


Ciemna strona miasta to w zasadzie wszystkie jego dzielnice poza ścisłym centrum. W najlepszym razie są to osiedla klasy pracującej, która próbuje utrzymać się na powierzchni w szalonym i pełnym niepewności świecie. Stare kamienice, bloki z XX wieku czy nowe, betonowe wieżowce mieszkalne to miejsca gdzie żyje duża część mieszkańców. Równie duża jest jednak grupa wyrzutków, przesiedleńców, uchodźców ze stref skażonych po wypadkach przemysłowych, czy dotkniętych jedną z ostatnich wojen, którzy przybywają do megamiasta bez żadnego wsparcia. Wszyscy ci ludzie to naturalne ofiary (a czasem i klienci) dla miejscowych gangów. Trwająca kilka lat temu wojna między Warszawskim Syndykatem a rosyjską mafią Czerwonych Vorów, doprowadziła do podziału miasta na strefy wpływów tych dwóch głównych organizacji, pomiędzy którymi, agresywne jak piranie w basenie, próbują wywalczyć sobie miejsce mniejsze gangi i przestępcze syndykaty.

Mimo ogromnych nakładów na odbudowę i reparacji wojennych płaconych przez Rosję, w mieście dalej można znaleźć miejsca gdzie ślady wojny są bardzo łatwe do zobaczenia. Ruiny, pustkowia nawiedzane przez duchy ofiar, wraki wypalonych pojazdów wojskowych, leje po bombardowaniach są coraz rzadsze w centrum, ale wystarczy zapaść się między stare kamieniczki Grochowa czy Targówka, żeby znaleźć dowody na to, jak intensywne były walki.

Tereny Woli od wczesnych lat 40 są obszarem, na którym rozwija się korporacyjna enklawa, pełna wieżowców, luksusowych sklepów, centrów konferencyjnych i najbardziej ekskluzywnych klubów. Obszar ten jest regularnie patrolowany przez Perun Security, prywatną firmę policyjną, która pilnuje bezpieczeństwa i porządku w zagłębiu biurowym. Ewentualne spory i konflikty między korporacjami załatwiane są tu w sądach, trybunałach arbitrażowych i podczas nieformalnych spotkań, a brudne sprawy i brudna robota to coś co dzieje się wszędzie, ale nie w cieniu wieżowców.





Najważniejsze strefy

Stara dzielnica: Tereny dawnej Pragi i Targówka. Stara, ceglana zabudowa przemieszana jest tutaj z małymi zakładami przemysłowymi i magazynami. Część dzielnicy położona bliżej rzeki powoli znowu staje się modnym zagłębieniem klubowym, w którym znajdują się małe studia muzyczne, galerie i sklepy z rzemiosłem. Wschodnia część wciąż nękana jest przez gangi, a wiele budynków wciąż nosi tam ślady ostatniej wojny.

Dystrykt korpo: Wydzielona enklawa wieżowców i biur najważniejszych globalnych korporacji. Pilnie strzeżona, patrolowana przez najemników Perun Security, jest miejscem gdzie robi się naprawdę poważne interesy.

Miasto za Murem: Kamienice dawnego Mokotowa zostały w ostatnich latach starannie odnowione, a miejsca zniszczeń wojennych na tym terenie zapełniają nowe apartamentowce, pięknie wkomponowane w skarpę wiślaną. Bogata, spokojna społeczność tej dzielnicy odgradzona jest od problemów miasta sześciometrowym murem, który przekroczyć można tylko na zaproszenie kogoś z mieszkańców.

Dystrykt Centrum: Triumf walki o zjednoczenie kraju znajduje tu wyraz w majestatycznej architekturze nowej dzielnicy rządowej, ale zwykli mieszkańcy dociśnięci przez korporacyjne przywileje patrzą na nią z coraz bardziej gorzkim posmakiem w ustach.

PROLOG

Minęło już 7 dni od kiedy Cykada przestał się do was odzywać. Nie pojawia się na próbach, nie kontaktował się z nikim z was, nie odzywa się także do swoich rodziców. Teoretycznie jest możliwe po prostu zachlał albo zaćpał się i leży na jakiejś melinie. Teoretycznie. Można o nim powiedzieć wiele złego, ale nie to że olewa swoją muzykę. Za 3 dni powinien wchodzić do studia po to żeby zacząć pracę nad swoim nowym albumem. Cykada, którego znanie siedziałby teraz skupiony, przeglądał teksty i nerwowo przebierał palcami słuchając w głowie bitów i dokonując w myślach ostatnich poprawek na swoim materiale. Nie ma go tutaj. Ostatnie 2 dni spędziliście próbując ustalić co się z nim stało i dziś spotykacie się w mieszkaniu Rysia, po to żeby zebrać myśli i zastanowić się co dalej. Duża przestrzeń na poddaszu jednej z kamienic, zastawiona starymi meblami, oświetlona neonowymi światłami i śmierdząca dymem ze stu różnych wynalazków, które zdarzyło wam się tutaj palić z Rysiem, wypełniona jest przede wszystkim rytmem hip hopu, a na dużym ekranie leci zapętlona składanka którą ktoś z was znalazł ostatnio na jednym z kanałów w Matrycy.

Prolog warto rozpocząć w klimatach hip hopu. Na końcu scenariusza znajduje się playlista, z której możesz skorzystać w tym miejscu po to żeby wprowadzić graczy w klimat porządnego alternatywnego rapu.

Rozgrywkę w tym etapie rozpocznij od rozdania graczom handoutów opisanych ich ksywką i numerem jeden. Reprezentują one wyniki do tej pory przeprowadzonego indywidualnego śledztwa. Znajdują się tam informacje którymi gracze mogą podzielić z resztą drużyny. Znajdują się tam też treści które mogą być dla ich postaci krępujące albo z jakiegoś powodu trudne do ujawnienia przed kolegami. Pozwól graczom swobodnie porozmawiać o ich śledztwie i samodzielnie zdecydować o tym czym podzielą się ze swoimi przyjaciółmi.

Wykorzystajcie ten czas na wejście w rolę postaci a także podzielenie się różnymi doświadczeniami typowymi dla życia w Warszawie w 2080 roku

Kiedy rozmowa będzie zbliżała się do jakiejś naturalnej konkluzji, albo będziesz mieć wrażenie że gracze wykorzystali już większość informacji ze swoich handoutów, w mieszkaniu Rysia zadzwoni komlink Zenita, który pokaże że próbuje się z nimi skontaktować ktoś kto używa szyfrowanego połączenia.

Rozmowa będzie krótka. Ktoś po drugiej stronie nerwowym kobiecym głosem (dodatkowo zmienionym przez algorytm szyfrujący) przekaze graczom następującą informację:

Wiem że szukasz towaru, a dostawa się spóźnia prawie tydzień. Spotkajmy się jutro o pierwszej w nocy na tyłach „Żylety”, będę mieć coś dla ciebie.

Prosty test **Elektronika + Logika (4)** pozwoli graczom zrozumieć, że algorytm może zmienić barwę głosu, ale zdenerwowanie rozmówcy po drugiej stronie było zupełnie autentyczne.

Jeśli dla graczy nie będzie oczywiste, że telefon ma związek z poszukiwaniami Cykady to wykonaj dla każdego z nich test **Percepcja + Intuicja (2)**. Dla graczy, którym się to uda powinno to zaowocować potężnym facepalmem, bo towar, o którym mówił ich rozmówca, to oczywiście Cykada, a dzwoniący ewidentnie próbował udawać dealera po to aby zmylić ewentualnych podsłuchujących.

Pozwól drużynie przygotować się do wyprawy do klubu w sposób, który uznają za stosowny. Jeśli stwierdzą, że potrzebują broni (na wszelki wypadek), to uświadom im, że do większości miejsc nie uda im się z nią wejść, ale jednocześnie Bomba da prawdopodobnie radę przemycić do dwóch małych sztuk uzbrojenia (np. pistolety, noże, kastety).



AKT1: CHODŹ NA PRAGIE

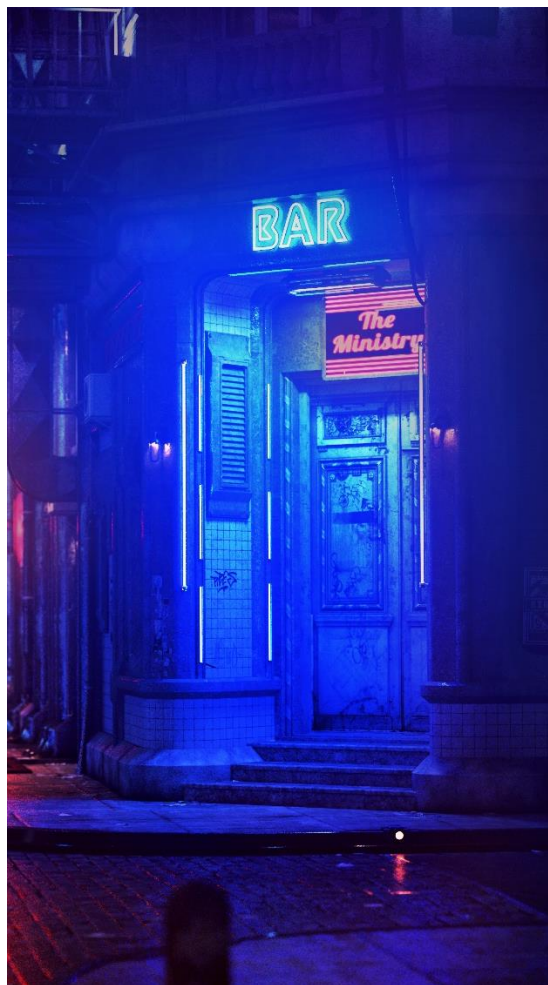
Praskie zagłębienie klubowe to łącznie kilkanaście mniejszych większych imprezowni. Gracze dobrze orientują się w tej okolicy bo często spędzają tutaj całe wieczory, noce, a w przypadku grubszego ciągu nawet kilka dni z rzędu. Kluby rozlokowane są w okolicach ulic Inżynierskiej, 11 listopada i Stalowej. Odwiedza je bardzo różna publika, a każde miejsce ma swój charakterystyczny vibe.

Cztery najważniejsze kluby w tej okolicy to:

- **Żyleta:** ulubiony klub niezależnych muzyków hip hopowych miejsce z dużą sceną gdzie często organizowane są koncerty. Miejsce stosunkowo bezpieczne chociaż stojący przy wejściu ochroniarze i stali bywalcy starają się sprawiać wrażenie, że jest to miejsce tylko dla twardych zawodników, co powoduje że cała warszawska młodzież aspiruje do tego żeby wbić się tutaj na chociaż jedną imprezę a potem chwalić się tym przez pół roku. Żyleta ma prosty, industrialny wystrój i wielki bar ostrym neonowym światłem
- **U Pana Twardowskiego:** najmodniejszy obecnie klub w tej okolicy, z charyzmatycznym barmanem znającym wszystkich których warto znać i mającym status lokalnego celebryty. Miejsce urządzone jest z wykorzystaniem starych, przedwojennych mebli i w wielu miejscach nawiązuje do osoby Pana Twardowskiego, poprzez elementy kojarzące się z okultyzmem i magią.
- **Nora:** lokal urządony w połączonych piwnicach czterech sąsiednich kamienic przy ulicy inżynierskiej. Powstał jako miejsce przyjazne przede wszystkim krasnoludom, między innymi dlatego że średnia wysokość pomieszczeń wynosi tam mniej niż 1,5 m. Z niezrozumiałego dla jego gospodarzy powodu stał się lokalem kultowym wśród artystów i warszawskiej bohemy, a jego gościom nie przeszkadza to, że imprezując w Norze prędzej czy później nabijesz sobie guza albo rozbijesz głowę o

wystającą z sufitu cegłą. W labiryncie piwnicznych pomieszczeń nory bardzo łatwo jest też kupić narkotyki a także załatwić wszelkie inne nielegalne interesy. Wtajemniczeni wiedzą także, że Nora ma ukrytą część przeznaczoną dla fanów BDSM, w której odbywają się regularne orgie.

- **Neon:** Neon to lokal urządony z użyciem najnowocześniejszej technologii 3D, który nigdy nie wygląda dwa razy tak samo. Jest to miejsce gdzie równie chętnie imprezuje korpo elita z lewej strony Wisły jak i polscy czy rosyjscy gangsterzy. To miejsce jest drogą selekcją na wejściu bardzo dokładną, a nasi bohaterowie bywają tam relatywnie rzadko i tylko wtedy kiedy muszą spotkać się z jakimś dziennikarzem czy streamerem który chce z nimi zrobić wywiad.



W zależności od tego, o której gracze dotrą do zagłębia klubowego, możesz dać im czas na odwiedzenie jednego lub kilku miejsc, a jeśli uznają że jest to dobra okazja do ponownego rozpytania o Cykadę, to to możesz sprawdzić jak dobrze im to pójdzie.

Test **Charyzma + Wpływ (4)** dla każdej postaci z osobna może ujawnić im różne plotki, o tym co stało się z Cykadą.

- W ostatnim czasie Cykadę często można było spotkać w Norze;
- Część rozmówców jest pewna, że naraził się czymś Jurijowi Nagińskiemu, szefowi jednej z lokalnych komórek Czerwonych Vorów i albo ukrywa się przed nim, albo już nie żyje **(fałsz)**.
- Cykada w ostatnim czasie często widywany był z młodą elfką o białych włosach;
- U Pana Twardowskiego usłyszeć będzie można plotkę, o tym, że Cykada interesował się ostatnio w Warszawie sekt inicjujących w południowoamerykańskie misteria szamańskie **(fałsz)**.
- W Neonie można dowiedzieć się, że ostatniego dnia przed swoim zniknięciem Cykada był tam widziany z mężczyzną wyglądającym na prawnika z którym przeglądał przy stole jakieś dokumenty.

Jeśli gracze postanowią sprawdzić trop wizyt cykady w Norze, powinni się przygotować, na to że krasnoludy będą udawały że o niczym nie wiedzą. Dopiero udany test **Charyzma + Wpływ (6)** sprawi, że ktoś z obsługi wygada się, że faktycznie widywał tu Cykadę, ale stwierdzi że to prywatna sprawa młodego rapera i nie ma zamiaru powiedzieć graczom co tutaj robił. Ewentualna skuteczna próba zastraszenia ujawni prawdę znaną od początku Bombie: Cykada wraz ze swoją dziewczyną, białowłosa elfką, stał się ostatnio regularnym bywalcem zamkniętej części klubu przeznaczonej dla miłośników mocnych wrażeń i lateksu.

Kiedy gracze dotrą o wyznaczonej godzinie do alejki na tyłach „Żyły”, wydarzyło się kilka rzeczy.

Po pierwsze, spomiędzy śmietników i kartonów wyjdzie im na powitanie białowłosa elfka, Sabrina de Vic.

Dziewczyna szybko zacznie rozmowę:

Dobrze że jesteście słuchajcie nie mam wiele czasu i boję się że mnie śledzą. Ostrzegałam Cykadę, ale mnie nie słuchał i zaczął drążyć sprawę Młodego Cyborgo. Boję się że spotkało go coś złego, bo ostatnio kiedy się widzieliśmy powiedział mi że idzie się spotkać z kimś z Loud & Angry Records. Myślę że był to...

W tym momencie z dachu jednej z szop w zaułku padnie strzał, który roztrzaska głowę dziewczynie. W tej samej sekundzie w alejce zgasną wszystkie światła, a w powietrzu da się słyszeć dźwięk małych dronów Po czym zacznie się strzelanina. Ostrzał będzie początkowo niezbyt celny, stąd jeśli gracze chcą po prostu uciec, będą w stanie zrobić to nie ryzykując poważnych ran.

Jeśli zostaną w alejce, to muszą zmierzyć się z 4 dronami **Shiawase Inu**, z zamontowanym prostym uzbrojeniem.

Jeśli gracze wygrają konfrontację, powinni usłyszeć dźwięki zbliżającego się patrolu Perun Security.

Gracze mogą zdecydować o tym, że próbują zebrać części dronów, jeżeli jakieś uda im się zniszczyć, powinno być też dla nich jasne, że nie będą w stanie zabrać ze sobą ciała Sabriny.

Pozostanie na miejscu w alejce po przybyciu najemników oznacza pewne kłopoty i co najmniej 48 godzin męczących przesłuchań, zanim zostaną warunkowo wypuszczeni jako potencjalnie zamieszani w strzelaninę.

Ewentualne badanie części dronów wykaże że nie były one sterowane przez riggera, a posiadają stosunkowo zaawansowany mechanizm zdalnego sterowania, a także, czego można się było spodziewać, nie posiadają żadnych numerów identyfikacyjnych ani seryjnych.

INTERLUDIUM 1

Powrót do mieszkania Rysia przebiegnie w raczej ponurej atmosferze. Jeśli gracze są ranni, to będą mieli teraz czas na opatrzenie ran, odpoczynek i zastanowienie się co zrobić z nowo zdobytymi informacjami. Prędzej czy później pójdą w końcu spać.

Bładym świtem powinny obudzić ich brzęczące powiadomieniami komlinki. Poprzedniej nocy Młody Cyborgo wypuścił do Matrycy kawałek, w którym disuje Rysia, nabijając się z jego tekstów (akurat tych pisanych przez Adelę), a ponadto wyśmiewa to, że Rysio mimo starań nie jest się w stanie się przebić i zrobić naprawdę dużej kariery. Jeden z wersów utworu przykuwa uwagę naszych bohaterów:

Jesteś kartem zasrańcu /

I karty dymają cię w Norze /

Ale ty znikniesz, znikniesz /

A mama szepnie „O Boże!

Widoczne w kawałku nawiązanie do zaginięcia Cykady jest dla wszystkich bohaterów jasne, chociaż odbiorców teledysku, komentujących go w Matrycy, oburzają rasistowskie i obrażające krasnoludy nawiązania w tym fragmencie.

Flejm, który rozkręca się od rana po publikacji piosenki, paradoksalnie powoduje zalew Matrycy komentarzami przychylnymi Rysiovi i jego wytwórni, a także duże wzrosty wyświetleń wszystkich kawałków publikowanych przez jej raperów.

Trwające cały dzień zamieszanie związane z disem Cyborgo, przerwie dopiero wieczorem połączenie przychodzące z nieznanego numeru.

Jeśli gracze przegapią to połączenie, albo go nie odbiorą, to komlink Rysia będzie dzwonił do skutku.

Po drugiej stronie na linii odezwie się do nich oficjalnym urzędowym tonem ktoś, kto przedstawi się jako agent Perun Security, który

poinformuje Rysia o znalezieniu zwłok jego przyjaciela i wezwie go jako najbliższą osobę do Północnej Strefy Przemysłowej w celu identyfikacji zwłok.

AKT 2: ZIMNY TROP

Północna Strefa Przemysłowa to tereny ciągnące się od dawnej elektrociepłowni na Żeraniu, aż pod Nowy Dwór Mazowiecki na prawym brzegu Wisły. Jest to ponure miejsce pełne fabryk, montowni, tanich barów i noclegowni dla robotników obsługujących to wielkie zagłębie przemysłowe. Na młodych raperach, unikających jak ognia jakiegokolwiek „normalnej” pracy i zobowiązań, miejsce to robi naprawdę przygnębiające wrażenie.

Po przybyciu na miejsce okazuje się, że zwłoki zostały znalezione na brzegu rzeki niedaleko dużego zakładu przemysłowego kilka godzin temu. Obecnie znajdują się one w mobilnej kostnicy, umieszczonej wewnątrz dużej ciężarówce-chłodni z logo Perun Security. Kiedy gracze docierają na parking, przy ciężarówce kręci się dwóch uzbrojonych agentów, mężczyzna wyglądający na koronera, oraz drugi młody mężczyzna w drogim garniturze.



Koronierem jest Filip Pawlak, około czterdziestoletni mężczyzna o zasadniczym wyrazie twarzy, wyraźnie poirytowany obecnością młodego chłopaka w garniturze.

Tym kto drażni Pawlaka jest Marian Papuziński, który przedstawi się jako adwokat pracujący dla Loud & Angry Records.

Kiedy gracze zaczną rozmawiać z oboma mężczyznami, jasne stanie się co jest problemem.

Znalezione zwłoki to ewidentnie Cykada, a na ciele nie widać żadnych wyraźnych obrażeń. Identyfikacja zwłok jest w zasadzie formalnością bo mają one zarówno charakterystyczne tatuaże, jak też same zachowane są w bardzo dobrym stanie. W szafce sąsiadującej z noszami na ciężarówce znajdują się rzeczy osobiste Cykady, które koroner musi wydać jego najbliższemu. W bazie danych jako osoba kontaktowa wskazany jest Rysiu. Jednak Papuziński, który pojawił się na miejscu nie wiadomo skąd i niepowiadomiony, ma w ręku dokumenty wskazujące na to, że dzień przed swoim zaginięciem Cykada podpisał kontrakt z Loud & Angry Records i został objęty przywilejami obywatelstwa korporacyjnego, w tym opieką prawną (świadczoną oczywiście przez mecenas Papuzińskiego). Prawnik delikatnie acz stanowczo domaga się wydania rzeczy osobistych, a także przekazania zwłok do wybranego przez siebie zakładu pogrzebowego, gdzie nowy pracodawca Cykady zajmie się organizacją jego pochówku.

Cała sprawa oczywiście powinna śmierdzieć graczom na kilometr korporacyjnym przekrętem. Pytanie tylko, w jaki sposób spróbują powstrzymać prawnika okazującego niezdrowe zainteresowanie komlinkiem należącym do zmarłego. Mogą tu przyjąć kilka strategii.

Jeśli zdecydują się otwarcie opowiedzieć o wszystkich swoich podejrzaniach i poszlakach, które zebrali do tej pory, koroner stanie po ich stronie i odeśle prawnika do stu diabłów,



powołując się na nieprecyzyjne i niejasne procedury wewnętrzne Perun Security. Będzie to miało jednak konsekwencje opisane w Interludium 2 jako 'Konsekwencje 1'.

Gracze mogą zdecydować się na argumentację prawno-proceduralną, która wykaże wyższość oświadczenia złożonego przez Cykadę nad dokumentami przedstawionymi przez prawnika. Wymaga to trudnego testu **Wpływ + Logika (5)**, który w razie powodzenia sprawi że koroner przyzna im rację.

Gracze mogą też poprosić prawnika o pokazanie dokumentów i wyszukać w nich ślady ewentualnego fałszerstwa. Wymaga to testu **Percepcja + Logika (4)**, lub **(3)** jeśli ktoś pomyślał, żeby zabrać ze sobą jakieś dokumenty wypełniane kiedykolwiek przez Cykadę. W przypadku udanego testu fałszerstwo będzie oczywiste, a prawnik ulotni się z parkingu czym prędzej, burcząc coś pod nosem i mściwie wpatrując się w graczy. Będzie to miało konsekwencje opisane w Interludium 2 jako 'Konsekwencje 2'.

Gracze mogą także pozwolić prawnikowi zabrać rzeczy należące do Cykady i, korzystając z faktu, że przybył tu w pośpiechu i bez ochrony, po prostu zabrać mu je, kiedy będzie wsiadał do swojego samochodu. Nie wymaga to żadnego testu, a jedno krzywe spojrzenie Bomby wystarczy żeby prawnik prawie zsiadł się w spodnie ze strachu. Takie rozwiązanie także oznacza że w Interludium 2 powinniście rozpatrzeć efekt opisany jako 'Konsekwencje 2'.

Zakończenie sprawy z koronerem będzie oznaczało, że zwłoki Cykady zostaną przekazane do zakładu pogrzebowego, a ceremonia pogrzebowa opłacona przez jego rodziców odbędzie się za dwa dni.

Gracze prawdopodobnie nie będą mieli możliwości żeby dowiedzieć się stało się z Cykadą, Ale jeśli będą tego dociekać i wpadną na pomysł w jaki sposób mogą się tego dowiedzieć to wydarzenia feralnej nocy kiedy zginął raper przebiegały w następujący sposób:

- Dzień przed zaginięciem spotkał się on z Papuzińskim, który zadbał o to, żeby zachęcić rapera wizją potencjalnej współpracy, a tak naprawdę chciał zapewnić sobie alibi i uwiarygodnić twierdzenie, że Cykada podpisał kontrakt z jego wytwórnią.
- Kolejnego wieczora Cykada umówił się nad Wisłą z informatorem, który miał mu przekazać ważne informacje potwierdzające jego podejrzenia na temat Cyborgo. Zaślepiiony swoimi poszukiwaniami raper nie uwzględnił faktu, że może być to zasadzka. Dwóch wynajętych cyngli wspomaganym przez trzy drony zaczęło ścigać Cykadę po moście. Uciekając przed nimi raper pośliznął się i runął do rzeki, ginąc z oczu ścigającym go najemnikom. Niestety Cykada nigdy nie przykładał się do ćwiczeń fizycznych, a wartki nurt i toksyczne opary ze skażonej rzeki sprawiły że momentalnie stracił przytomność i poszedł pod wodę.
- Jego ciało zostało znalezione dopiero po siedmiu dniach przez pracownika jednej z fabryk sprawdzającego czy regularny zrzut ścieków do Wisły z jego zakładu przebiega bez zakłóceń.

INTERLUDIUM 2

W tej części przygody wydarzą się dwie ważne rzeczy.

Po pierwsze gracze powinni sprawdzić zawartość komunikatora używanego przez Cykadę i jego elektroniczny notes. W obu tych miejscach znajdą bez problemu cały zapis prowadzonego przez niego śledztwa i wszystkie zebrane do tej pory poszlaki wskazujące jednoznacznie na to, że Młody Cyborgo to nie tylko pozer, ale po prostu aktor, który nie ma pojęcia o muzyce, a recytuje przed kamerą kawałki pisane przez sztuczną inteligencję. Nie jest to nic nielegalnego, ale reakcja publiczności i niedawny upadek dużego studia nagraniowego Bell Sound, któremu udowodniono podobne praktyki, wskazują że publiczność, a zwłaszcza publiczność hipopowa, nie toleruje Takiego sposobu robienia muzyki. Los Bell Sound jest potężnym memento dla wszystkich w branży, a Cykada ewidentnie postanowił, że to samo czeka Loud & Angry Records jeśli jego śledztwo zakończy się sukcesem. Ostatnie tygodnie są zapisem prób zdobycia kontaktu do kogoś kto pozwoliłby Cykadzie dostać się biur wytwórni i zdobyć dowody obciążające korporację. W jednej z notatek zaznaczył on wyraźnie, że kiedy będzie pewien podejrzeń, powie o nich swoim przyjaciołom i poprosi ich o pomoc w tej akcji.

Drugim ważnym wydarzeniem w tym czasie będzie pogrzeb młodego rapera. Na ceremonię, odbywającą się na jednym z peryferyjnych warszawskich cmentarzy, mimo brzydkiej pogody i ku dużemu zaskoczeniu jego rodziców przyjdzie ponad dwieście osób, w tym wielu fanów, dziennikarzy i ludzi dla których muzyka Cykady była ważna.

Mimo iż od dawna nie miał nic wspólnego z religią, rodzice Cykady poprosili o poprowadzenie ceremonii dominikanina, ojca Pawła Skorupskiego, który był dawnym szkolnym przyjacielem rapera. Duchowny wygłosi nad grobem Cykady płomienną przemowę, w której postawi znak równości między jego muzyką, a walką przeciwko

operacyjnemu korporacyjnemu systemowi, w którym przyszło żyć wszystkim zebranych. Mowa pogrzebowa wygłoszona przez duchownego zostanie nagrana przez kilku uczestników ceremonii, a nagrania z niej staną się wiralem, który zostanie obejrzany wiele tysięcy razy w najbliższych tygodniach.

Dla graczy powinno stać się jasne, że ostatnią wolą Cykady byłoby dokończenie jego śledztwa i utarcie nosa aroganckiej korporacji, która niszczy prawdziwy rap i wszystkimi środkami blokuje prawdziwą niezależną sztukę.

W tym czasie będą miały też miejsce konsekwencje wynikające z wcześniejszych decyzji graczy.

Konsekwencje 1: jeśli gracze odkryli wszystkie karty przy prawniku korporacji, dla Celiny Kalinskiej stanie się jasne, że są oni zagrożeniem dla jej kariery i powodzenia całej korporacji. Po konsultacji z Piękną/Bestią menedżerka podejmie decyzję o konieczności wyeliminowania bohaterów. Aby to osiągnąć, zleci ona, aby jednej z najbliższych nocy spalić kamienicę w której znajduje się mieszkanie Rysia. Zrobi to bez oglądania się na innych mieszkańców, zręcznie i w sposób który nie pozostawi śladów prowadzących do korporacji.

W takiej sytuacji odegrajcie scenę pożaru, która powinna wiązać się z dużym wyzwaniem fizycznym i **atletycznym** dla wszystkich graczy którzy akurat będą nocować u Rysia. Gracze nie powinni zginąć, ale jeśli zostawią jakieś dowody i swoje rzeczy w mieszkaniu, to powinny zostać one bezpowrotnie utracone.

Konsekwencje 2: w tej sytuacji korporacja nie będzie miała 100% pewności czego dowiedzieli się gracze i pozostaną oni pod delikatną obserwacją Kalinskiej. Jeśli zwrócą na siebie jej uwagę, to podczas jednej z podróży po mieście, w odludnej przemysłowej okolicy, czeka ich konfrontacja ze znanymi już dronami **Shiawase Inu**. Ucieczka przed dronami powinna wymagać kompetencji zakresu **Pilotażu** i także nie powinna skończyć się śmiercią graczy.



FAZA ŁĄŻENIA

To czas kiedy gracze mogą skorzystać ze swoich kontaktów po to żeby lepiej przygotować się do wejścia do siedziby korporacji w celu poszukiwania dowodów.

W zależności od decyzji graczy i pomysłów na to przygotowanie możesz odegrać z nimi sceny wybrane spośród kilku poniższych obrazków dotyczących życia w cieniach współczesnej Warszawy. Jeśli gracze będą zastanawiać się nad tym, jak mogą lepiej przygotować się do rajdu, naprowadź ich na wybrane sceny przypominając o kontaktach jakimi dysponują ich postacie.

Zdobycie broni:

- Czyj kontakt Bomba
- Miejsce: Siedziba gangu orka Rocco, Otwock
- Przebieg wydarzeń: Bomba ma zamiary na grupę gangsterów handlujących starą porosyjską bronią. Kieruje nimi Rocco, podstarzały ork, który kiedyś szmuglował broń dla Armii Krajowej, a obecnie wyprzedaje nadwyżki które zostały mu po wojnie po konkurencyjnych cenach. Jednocześnie w środowisku miejskich gangsterów Rocco znany jest z czegoś zupełnie innego. W czasach młodości ork występował bowiem w pornograficznym trideo, a jego znakiem rozpoznawczym było monstrualne przyrodzenie. Jest to do dzisiaj wielki przedmiot dumy Rocco, i jeśli ktokolwiek podchwyci ten wątek w negocjacjach z nim i przyzna się do znajomości któregoś z jego filmów, to wzruszony ork da graczom duży rabat. W jego magazynie można kupić większość tańszych rodzajów broni aż do poziomu karabinu szturmowego. Ork nie sprzedaje broni ciężkiej, ani materiałów wybuchowych.

Pozyskanie kontaktu do hakera, który ułatwi wejście do budynku:

- Czyj kontakt Zenit
- Miejsce: Matryca

- Przebieg wydarzeń: Zenit dysponuje kontaktem do swojego przyjaciela, który obecnie studiuje na Politechnice Warszawskiej. Orion, bo tak nazywa się ten deker, jest znany tylko i wyłącznie wtajemniczonym członkom z jednego z forów hakerskich, a przy okazji jest ogromnym fanem muzyki Zenita. Kiedy gracze poproszą go o pomoc zgodzi się wesprzeć ich i zainfekować komputery korporacji wirusem, który sprawi że w wybranym dniu do budynku da się wejść z minimalnym wysiłkiem. Kontakt z Orionem przebiega całkowicie zdalnie i po kilku godzinach od wysłania przez nich prośby potwierdzi on, że zabezpieczenia budynku zostały poważnie uszkodzone. Jednocześnie ostrzeże graczy, że podczas krótkiej obecności w systemie korporacji zauważył tam liczne ślady nielegalnego oprogramowania obronnego, które może wskazywać, że ma ona dużo do ukrycia. W rzeczywistości to, o czym mówi Orion, to system, który zabezpiecza Piękną/Bestię przed intruzami z zewnątrz.

Zdobycie informacji o planach pomieszczeń:

- Czyj kontakt: Adela
- Miejsce: Klub Neon
- Przebieg wydarzeń: kiedy gracze będą przeglądać swoje kontakty Adela uświadomi sobie, że jakiś czas temu w serwisie randkowym poznała młodego inżyniera dźwięku pracującego dla L&A. Jeśli będzie chciała to może bez problemu umówić się z nim na randkę i zdobyć sporo informacji o rozkładzie budynku (plan bez oznaczeń w materiałach dodatkowych, możesz podać graczom wybrane przez siebie szczegóły w zależności od tego jak zrećcznie poprowadzą rozmowę).

Zdobycie karty wejściowej która pozwoli na wejście do budynku:

- Czyj kontakt: Adela
- Miejsce: Klub Neon / mieszkanie Mariusza

- Przebieg wydarzeń: Kontynuując wątek randki z inżynierem dźwięku (który ma na imię Mariusz), Adela może zdecydować się spędzić z nim noc. Będąc u niego w domu powinna wykonać test **Percepcja + Intuicja (4)**, który w razie powodzenia pozwoli jej wykraść jego kartę wejściową do budynku.

Zakup narkotyków, które dadzą graczom dodatkowe możliwości podczas akcji:

- Czyj kontakt: Bomba
- Miejsce: klub Nora
- Przebieg wydarzeń: Nora to praktycznie supermarket z narkotykami, a Bomba zna jego kierownika. Rupert Białobrody to były aptekarz, a obecnie diler w Norze, który ma dostęp w zasadzie do wszystkich narkotyków z podręcznika.

Zakup materiałów medycznych:

- Czyj kontakt: Adela
- Miejsce: loża hermetyczna „Świt”
- Przebieg wydarzeń: Adela dowiedziała się ostatnio, że jej loża hermetyczna z jakiegoś powodu sprowadziła duże zapasy wojskowych pakietów medycznych. Nie jest to powszechna wiedza wśród członków loży, a ci, którzy o tym wiedzą, podejrzewają, że mistrzowie przygotowują się do jakiegoś niebezpiecznego rytuału. Są dwa sposoby na zdobycie tych drogich zasobów. Albo negocjacje **Wpływ + Charyzma (5)**, albo kradzież w godzinach otwarcia loży **Skradanie + Zręczność (4)**. Ewentualna wpadka podczas kradzieży będzie oznaczała konfrontację z jednym z adeptów pilnujących magazynu loży i utratę przywilejów członkostwa przez Adelę.

Zakup pancerza:

- Czyj kontakt: Bomba
- Miejsce: Dom Rudego
- Przebieg wydarzeń: Bomba nie będzie entuzjastycznie nastawiony do tego pomysłu, bo jego jedyny kontakt handlujący pancerzami to Rudy. Rudy to

były najemnik, obecnie mający potężny problem z narkotykami i samokontrolą. Jest po prostu wściekle niebezpieczny i nieobliczalny nawet podczas zwykłej konwersacji. Jeśli drużyna wymusi tę wyprawę, gracze będą musieli negocjować z Rudym. Jest 50% szans, że podczas spotkania będzie on trzeźwy i skłonny do sprzedaży pancerza (**Wpływ + Charyzma (4)**) i 50% szans, że po chwili rozmowy dostanie ataku paranoi i rzuci się z nożem albo brzytwą na jednego z graczy. Będzie to oznaczało konieczność obezwładnienia go i możliwe, że ktoś zostanie ranny w tym procesie.

Zorganizowanie dywersji odwracając jej uwagę przed budynkiem korporacji:

- Czyj kontakt: Rysiu
- Miejsce: Matryca
- Przebieg wydarzeń: na fali oburzenia po disie nagrany przez Cyborgo, Rysiuowi będzie bardzo łatwo zmobilizować swoich fanów do protestu przed siedzibą korporacji (**Wpływ + Charyzma (4)**). Kiedy informacje o proteście stanie się publiczna, dołączą do niego krasnoludy i stali bywalcy Nory, a początkowo pokojowa demonstracja zamieni się w regularne zamieszki przed wieżowcem Loud & Angry Records akurat tego wieczora, kiedy gracze postanowią się dostać do biur korporacji.

Załatwienie przebrań pracowników firmy zajmującej się nagłośnieniem:

- Czyj kontakt: Zenit
- Miejsce: Biuro Magna Vox Audio
- Przebieg wydarzeń: Zenit jest w stanie skontaktować się ze swoim kolegą pracującym w firmie nagłośnieniowej Magna Vox Audio. Odrobina perswazji **Wpływ + Charyzma (4)** oraz 500 nujenów sprawią, że któregoś popołudnia nie policzy on dokładnie służbowych uniformów i przypadkiem nie domknie szafki i drzwi do magazynu, w których są one przechowywane.

WIELKI FINAŁ

Jedynym logicznym momentem, w którym można wejść do biurowca, będzie późno popołudnie albo kiedy nie ma w nim pracowników.



Sam biurowiec jest relatywnie dostępny z poziomu recepcji i nie ma w nim wielu ochroniarzy.

Wejście do budynku można wykonać w następujący sposób:

Bez ryzyka:

- W uniformach firmy nagłośnieniowej;
- Mając kartę do drzwi wejściowych;
- Skradając się do środka budynku (**Skradanie + Zręczność (2)**) podczas zamieszek zorganizowanych przez fanów Rysia;
- Dając absurdalnie dużą łapówkę portierowi (2000 nujenów).

Zwiększając bazowy alarm o 4:

- Zastraszając portiera **Wpływ + Siła (4)**.

Zwiększając bazowy alarm o 8:

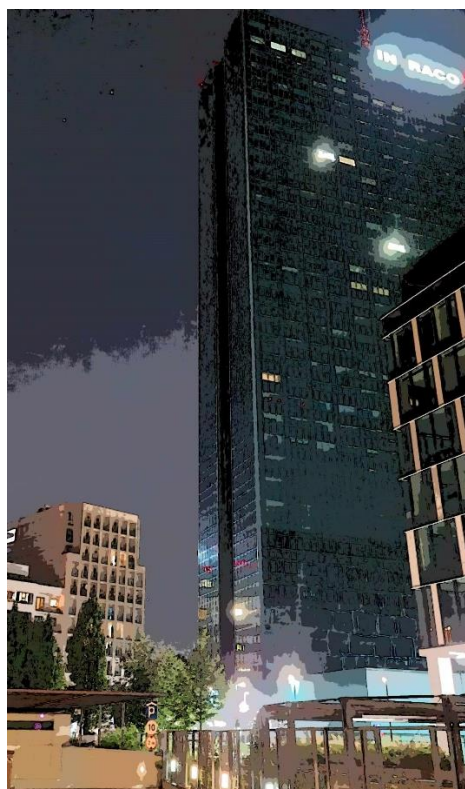
- Obezwładniając portiera.

Jeśli na jakimkolwiek etapie przygody poziom alarmu wyniesie **12 punktów** lub więcej, to do budynku zostanie wysłana grupa gangsterów z rosyjskiej mafii Czerwonych Vorów, którzy będą mieli za zadanie zneutralizować zagrożenie.

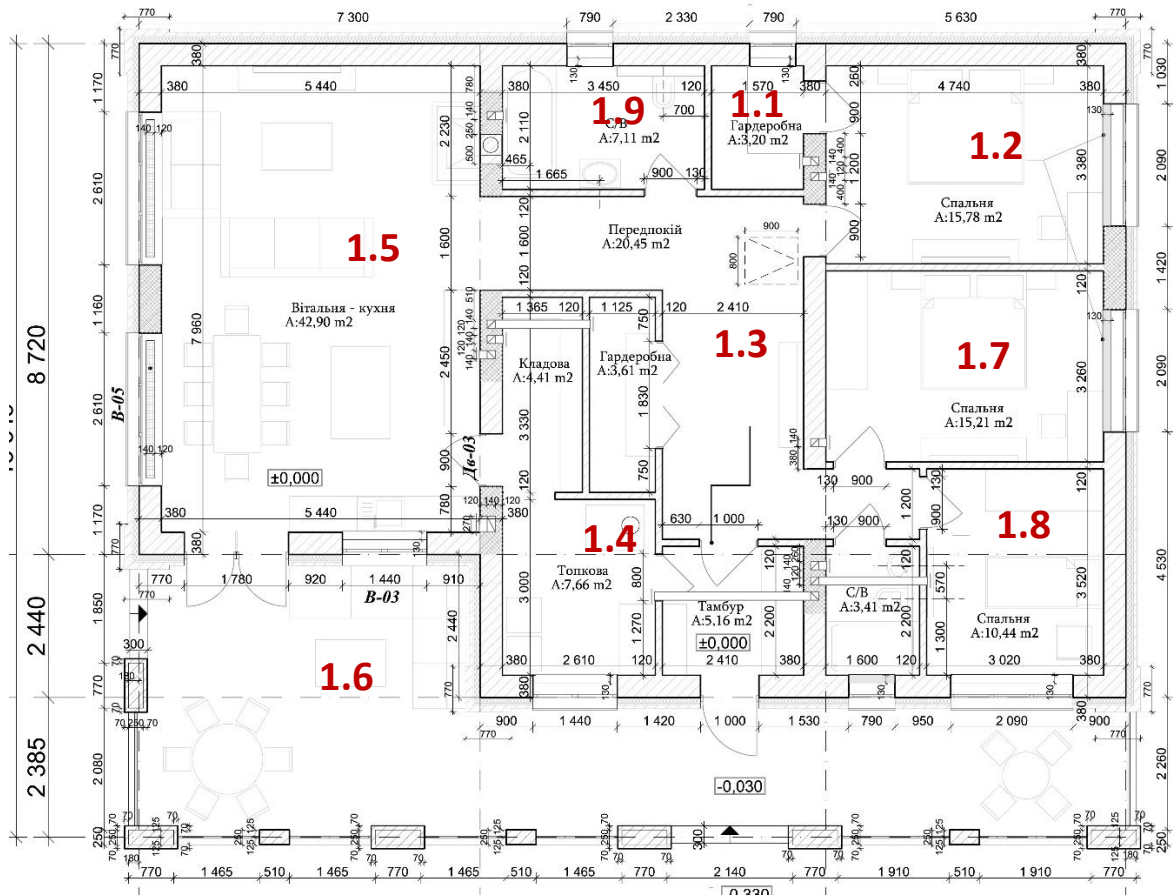
Na kolejnych stronach znajdują się plany pięter zajmowanych przez biura korporacji. Celem graczy jest dotarcie do pokoju 2.7 (gabinet Kalinskiej) gdzie na nośnikach elektronicznych i w dokumentach znajduje się wystarczająco dużo dowodów na nieetyczne praktyki L&A Records, żeby pogrążyć tą korporację w oczach fanów i mediów. Po znalezieniu i zbadaniu tego pomieszczenia gracze mogą opuścić budynek.

Wszystkie inne interakcje, które mogą wydarzyć się po drodze (zdobycie innych informacji na temat korporacji, kradzież wartościowych danych, spotkanie Cyborgo, konfrontacja z Piękną/Bestią), są opcjonalne i wydarzą się tylko wtedy, kiedy decyzje graczy doprowadzą do ich wystąpienia.

Pamiętaj o monitorowaniu w trakcie eksploracji budynku poziomu alarmu, jaki wynika z decyzji graczy. Poza tym mają oni pełną swobodę eksploracji obu pięter.



Piętro 21



1.1 Windy: Tutaj dociera winda z recepcji. Wiecie że biura znajdują się też na piętrze 22, ale z poziomu recepcji nie można się tam dostać. Ewentualna próba grzebania przy elektronice windy będzie nieskuteczna i zaowocuje podniesieniem poziomu alarmu **o 2 pkt.**

1.2 Sala konferencyjna: obwieszona nagrodami zdobytymi przez muzyków związanych z wytwórnią.

1.3 Hall: zwykły biurowy korytarz. Kiedy gracze wejdą do pomieszczenia, fotokomórka uruchomi tu odtwarzanie playlisty z utworami L&A, co zaowocuje podniesieniem poziomu alarmu **1 pkt.**

1.4 Pomieszczenia socjalne: kuchnia, mała jadalnia i znakomicie zaopatrzony barek z drogimi alkoholami. Na jednym z blatów leży karta, która pozwala uruchomić windę na piętro 22.

1.5 Otwarta przestrzeń biurowa. Można stąd spróbować wejść do wewnętrznej sieci budynku (**Cracking + Logika (4)**). Złamanie dostępu do sieci pozwoli uruchomić windę na piętro 22 i da dostęp do repozytorium danych numer 1.

1.6 Część finansowa biura. Można tu znaleźć (**Percepcja + Intuicja (4)**) kilka nośników na których łącznie znajduje się 400 nujenów, a z jednego z komputerów można dostać się do archiwum dokumentów finansowych korporacji (**Cracking + Logika (5)**), co daje dostęp do repozytorium danych nr 2.

1.7 Serwerownia. Zamknięte za pancernymi drzwiami pomieszczenie do którego nie ma żadnego dostępu. Oznaczenia na drzwiach wskazują że znajduje się tam centrum danych należące do korporacji.

1.8 Zasilanie. Pomieszczenie, w którym znajduje się system zasilający i chłodzący serwerownie. Także zamknięte pancernymi drzwiami.

1.9 Mała sala konferencyjna. W koszu można tu znaleźć (**Percepcja + Intuicja (4)**) podarte zdjęcia przedstawiające kamienicę w której mieszka Rysiu.

Ważne interakcje

Repozytorium danych numer 1: Zbiór wewnętrznej korespondencji i archiwum firmowe, które po spokojnym przejrzaniu ujawnią oczywistą prawdę. Kontrola akcjonariuszy i spółki matki nad wytwórnią jest obecnie tylko iluzją. Na skutek machinacji prawnych i wykorzystania Kalinskiej jako figuranta, sztuczna inteligencja, która początkowo miała tylko pisać teksty piosenek, przejęła obecnie praktyczną kontrolę nad całym biznesem. Ujawnienie tych danych spowoduje ogromny spór biznesowy i może doprowadzić do faktycznego upadku studia nawet bez ujawnienia danych o Młodym Cyborgo.

Repozytorium danych numer 2: zbiór dokumentów finansowych. Na czarnym hakerskim rynku mają wartość około 2000 nujenów.

Repozytorium danych numer 3: zbiór unikatowych kompozycji i sampli używanych przez artystów powiązanych z L&A Records. Na czarnym rynku zbiór taki ma wartość około 3000 nujenów.

Młody Cyborgo: kiedy tylko gracze obudzą śpiącego rapera i dotrze do niego kto przed nim stoi, błyskawicznie się on załamie. Jeśli gracze spodziewali się, że spotkają twardziela, za jakiego uchodzi na scenie Cyborgo, to są w błędzie. Młody chłopak jest śmiertelnie przerażony i kiedy tylko zaczną z nim rozmawiać, rozumieją, że jest on bardziej ofiarą niż sprawcą całego zamieszania. Z każdą chwilą rozmowy Cyborgo będzie rozklejał się bardziej, aż do graczy dotrze, że jest on pod wpływem silnych środków psychotropowych. Gracze stoją przed wyborem:

- Mogą zrobić krzywdę Cyborgo, ale będzie to przypominało okładanie kijem mokrej gąbki w łazience i da tyle samo satysfakcji;
- Mogą zabrać go ze sobą, o co zresztą przynajmniej raz poprosi i skorzystać z jego pomocy w pogrążeniu korporacji;
- Jeśli zostawią go samemu sobie, albo spuszczą z oka dłużej niż na kilka minut, nafaszerowany silnymi lekami chłopak wybiję szybę w oknie i rzuci się w dół z wieżowca, ginąc na miejscu. Oznacza to wzrost alarmu o **10 punktów**.

Piękna/Bestia: pojawienie się graczy w gabinecie Kalinskiej obudzi nieaktywną o tej godzinie sztuczną inteligencję. Nie da ona po sobie poznać, że zauważyła obecność graczy, ale kiedy będą próbowali opuścić budynek, to winda zatrzyma się na piętrze 21 z zamkniętymi drzwiami. Gracze usłyszą, że od strony serwerowni coś zbliża się do windy ciężkim krokiem. Jest to ciężki robot bojowy (statystyki **Ares Packmule wyposażonego w karabin Ingram Valiant**) ukryty jako ochroniarz Pięknej/Bestii w serwerowni. Gracze mają chwilę na reakcję i następujące opcje:

- Podjąć trudną walkę z robotem
- Wydostać się z windy bezpośrednio do szybu i spróbować znaleźć wyjścia awaryjne (**Atletyka + Siła (5), test musi zdać co najmniej jeden gracz**)
- Uruchomić windę awaryjnie **Cracking + Logika (4)**

Niezależnie od wybranego rozwiązania, do biurowca skierowana zostanie grupa gangsterów, którzy mają zrobić porządek z graczami. Przybędą oni za około 20 minut od momentu ataku robota.

Epilog

Sposób rozwiązania sprawy po wydostaniu biurowca zależy od decyzji graczy i wydarzeń jakie miały miejsce podczas ich rajdu.

Jeśli Cyborgo żyje:

- Jeśli gracze zdobyli repozytorium danych numer jeden, to mogą wykorzystać je do sprowokowania korporacyjnego sporu, które efektywnie zakończy działalność wytwórni, bez szkody dla wizerunku Cyborgo.
- Gracze mogą namówić Cyborgo do publicznego przyznania się i ośmieszenia korporacji. Mogą to zrobić po dobroci **Wpływ + Charyzma (5)**, albo zastraszając młodego rapera **Wpływ + Siła (4)**. Niezależnie od wybranego sposobu po kilku tygodniach zaowocuje to samobójstwem rozchwieanego psychicznie rapera.
- Gracze mogą też po prostu ujawnić wykradzione dokumenty i doprowadzić do fali hejtu i bojkotu wytwórni przez fanów, co Cyborgo zniesie o wiele lepiej, bo będzie miał wyraźny cel jakim jest obrona jego kariery.

Jeśli Cyborgo zginął:

- Jeśli gracze zdobyli repozytorium danych numer jeden, to mogą wykorzystać je do sprowokowania korporacyjnego sporu, które efektywnie zakończy działalność wytwórni, bez podnoszenia roli Pięknej/Bestii.
- Gracze mogą też po prostu ujawnić wykradzione dokumenty i doprowadzić do fali hejtu i bojkotu wytwórni przez fanów.
- Gracze mogą także zaprezentować zdobyte dokumenty w taki sposób, żeby pokazać, że Cyborgo był ofiarą całego przedsięwzięcia a jego pamięci należy się szacunek.

Kilka rzeczy wydarzy się też niezależnie od decyzji podjętych przez graczy.

- Sztuczna inteligencja zostanie wyłączona a korporacja L&A zostanie poddana

szczegółowemu audytowi przez swoją firmę-matkę.

- Materiał przygotowany na płytę Cykady zostanie nagrany jako album w hołdzie raperowi przez wszystkich jego przyjaciół i szybko zyska status kultowego.
- Ojciec Skorupski na fali swojej wiralowej popularności zostanie w kilka tygodni popularnym internetowym kaznodzieją i coachem, który, ku swojemu zdziwieniu, stanie się autorytetem dla wielu młodych ze slumsów Warszawy.

DODATKI

Karty postaci

Na kolejnych stronach znajdują się 4 karty postaci dla bohaterów graczy przygotowanych na potrzeby tego scenariusza.

Jeśli gracze mają takie życzenie scenariusz może zostać rozegrany z postaciami opracowanymi od początku w takiej sytuacji gra czy muszą przemyśleć motywacje swoich postaci i ich relacje z zaginionym raperem.











Handouty postaci

Rysiu:

Co udało ci się ustalić w sprawie Cykady?

Szczerze? Nic. Masz teraz tonę pracy związanej z pracami nad nową płytą i po prostu nie miałeś kiedy się temu poświęcić. Wiesz że pozostali naprawdę poświęcili sporo czasu na poszukiwania i jest ci bardzo głupio. Postaraj się coś zmyślić tak żeby nie byli na ciebie źli. Ciągle Nie możesz uwierzyć że coś mogło stać się twojemu i trochę nie dopuszczasz do siebie myśli o najgorszym możliwym wariancie tej historii.

Bomba:

Co udało ci się ustalić w sprawie Cykady?

Zdecydowanie za dużo. Wiesz, że Cykada był ostatnio, wraz ze swoją dziewczyną (tak, miał dziewczynę) regularnym bywalcem zamkniętej części Nory, przeznaczonej dla fanów BDSM. Co tam robili tego nie wiesz, ale Wiesz że Cykada nie chciałby żeby jego znajomi dowiedzieli się o tym nowym hobby.

Poza tym jednak nie trafiłeś na żaden użyteczny trop w śledztwie.

Zenit:

Co udało ci się ustalić w sprawie Cykady?

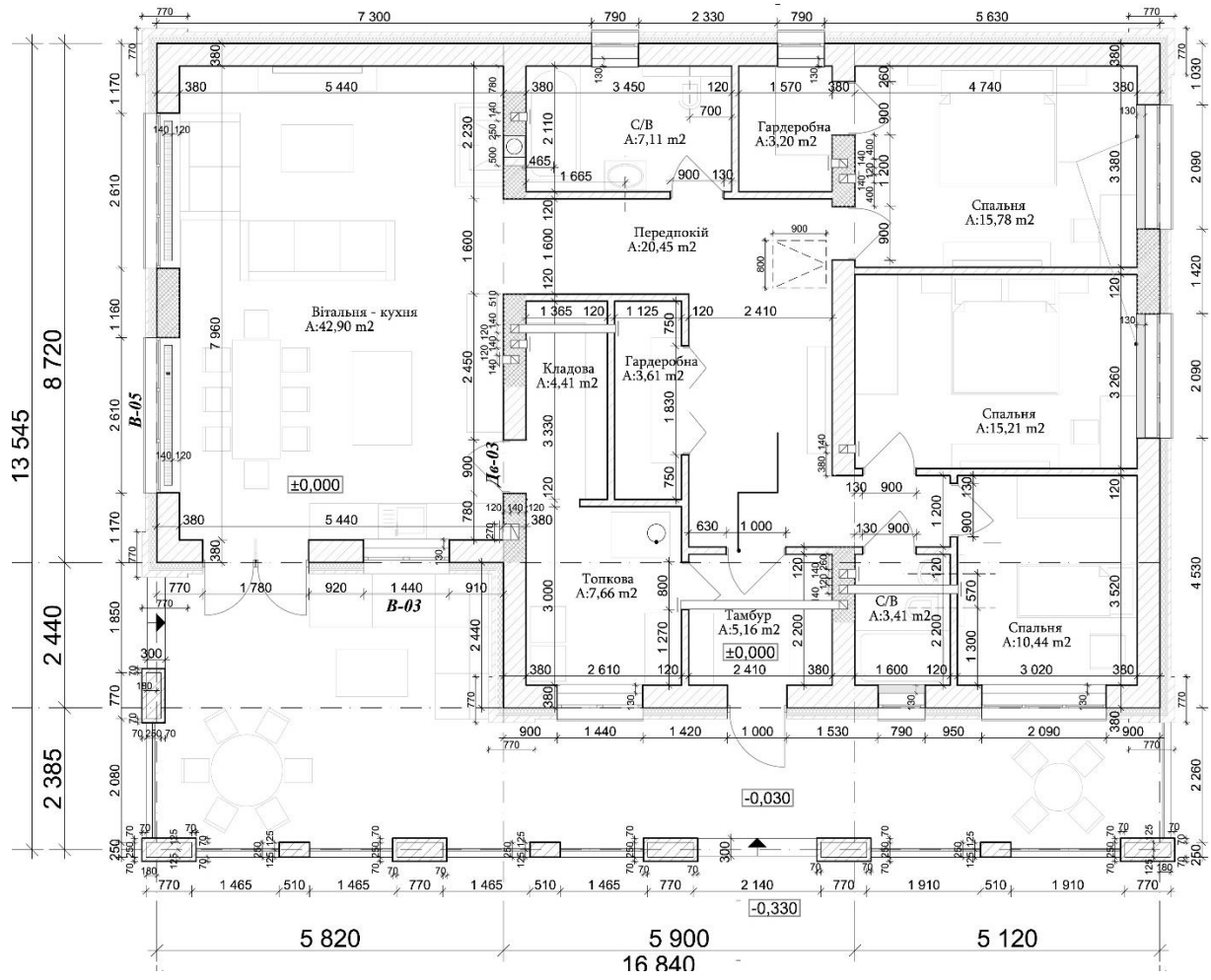
Czas który poświęciłaś na odpytanie znajomych i ludzi którzy mieli ostatnio kontakt z Cykadą, pokazał ci, że ewentualne pogłoski o tym że miał jakieś z mafią czy gangsterami to tylko plotki, podkreślane przez Mariana Barmana. Ocena gdzie można powiedzieć wiele złego na pewno trzymał się z daleka od prawdziwych niebezpiecznych gangsterów z tego miasta.

Adela:

Co udało ci się ustalić w sprawie Cykady?

Coś, co wiedziałaś już wcześniej. Cykada miał od jakiegoś czasu dziewczynę. Był bardzo tajemniczy, ale jednak wiedziałaś swoje i kiedyś po prostu go o to zapytałaś. Przyznał się. To samo powiedzieli Ci ludzie, którzy ostatnio widzieli go na różnych imprezach. Dziewczyna ta to elfka o białych włosach, która na imię ma Sabrina albo Samanta, tego twoje kontakty nie są pewne.

Rzut piętra w biurach L&A Records



Muzyka do sesji

Kilka kawałków do inspiracji podczas sesji. I w zasadzie artystów:

<https://www.youtube.com/watch?v=2U8rXzuWRM4>

<https://www.youtube.com/watch?v=vpP2wxyOo00>

<https://www.youtube.com/watch?v=R1m8NOVmalk>

<https://www.youtube.com/watch?v=INpHoWu4R5l>

<https://www.youtube.com/watch?v=zRkvx3vaYFQ>