



SOUL ERASED

Paweł "Chimera" Cybula

SPIS TREŚCI

Preludium	2
Sytuacja	3
Elektryczne Koszmary	4
Intro	5
Licznik	5
Główne postaci	6
Kontakty	9
Lokacje	9
Finałowa konfrontacja	16
Zakończenie	16



PRELUDIUM

Poniższa przygoda przeznaczona jest do systemu Blade Runner w settingu opisanym w podręczniku, zgodnym z tym przedstawionym w filmach Ridleya Scotta i Denis Villeneuve'a. Przeznaczona jest dla 2-4 osób grających, które mogą stworzyć nowe postacie albo wykorzystać te zawarte w starterze „Electric Dreams”.

Tematem przygody jest śledztwo w sprawie próby zabójstwa, która powiązana jest z nową technologią wykorzystaną w sposób niezgodny z jej przeznaczeniem.

Scenariusz zbudowany jest wokół takich motywów, jak niezbędność kluczowych wspomnień u Replikantów, żal po starcie ukochanej osoby, oraz podejmowanie moralnie wątpliwych działań w słusznej sprawie.

Scenariusz nawiązuje do startera „Electric Dreams” poprzez koncept traumatycznych, kluczowych wspomnień. Poza tym jest niezależną historią, do której główną inspiracją była znakomita powieść T. R. Nappera „36 Streets”. Stamtąd zaczerpnięto kilka nazw, imion i ideę kontrolowanej przez gangsterów dzielnicy.

TRIGGERY: Śmierć partnerki/partnera, przemoc, uzależnienie.

SYTUACJA

Korporacja **Celestial Tranquility** czeka na pozwolenie na wprowadzenie na ziemski rynek nowej technologii od pewnego czasu sprzedawanej już wybrańcom w niektórych koloniach – „Asystenta Pamięci Kandel-Yu” – wszczepu pozwalającego na zapisywanie, odtwarzanie i wymazywanie wspomnień. Od strony naukowej projekt nadzoruje **Eve Sawadogo**, której asystowała **Barika Ricci**.

Barika miała kiedyś romans z Nexusem-8, zastrzelonym na jej oczach przez Blade Runnera. Zdarzenie to pozostawiło w niej głęboką traumę i doprowadziło do nawiązania kontaktu z Replikanckim Podziemiem. Ostatnio Barika wyniosła jeden z implantów poza firmę i zaproponowała dziennikarzowi **Dymitrowi Koslovskiemu**, Nexusowi DR2-9.54, wymazanie dręczącego go traumatycznego wspomnienia.

Operacja została przeprowadzona w niewielkiej sali w piwnicach centrum medycznego Uniwersytetu Los Angeles, na którym Barika pracuje jako adiunkt. Jako teoretyk potrzebowała pomocy – dlatego towarzyszyła jej chirurg, wystanniczka Replikanckiego Podziemia. Procedura odbyła się bez zaktóceń, a Dymitr natychmiast wykasował traumatyczne wspomnienie. Po dwugodzinnej obserwacji wystanniczka opuściła centrum. Barika pozostała na miejscu, aby przeprowadzić kilka testów.

W pewnej chwili Dymitr zaczął wykazywać oznaki niestabilności i ruszył do wyjścia, a kiedy Barika próbowała go zatrzymać, zaatakował ją pochwyconym ze stołu ostrym narzędziem. Następnie zbiegł z centrum. Chwilę później wykrwawiającą się kobietę odnalazł dokonujący obchodu stróż, który zawiadomił policję.

Utrata kluczowego wspomnienia spowodowała u Dymitra nieznanego rodzaju transu, w którym próbuje odtworzyć sytuację, o której pamięć utracił.

Sytuacji fikcyjnej – momentu śmierci żony, której nigdy nie posiadał: wspomnienie było tzw. „wspomnieniem kluczowym” zaimplementowanym przez Wallace Corp. Po ucieczce z centrum medycznego Dymitr udał się do mieszkania, a następnie do czarnorynkowego handlarza, u którego zamówił ładunek wybuchowy o dużej mocy. Po pewnym czasie wróci do niego, aby odebrać zamówienie, a potem uda się do miejsca, gdzie dokona zamachu.

Chyba, że wcześniej powstrzymają go postacie graczy.

ELEKTRYCZNE KOSZMARY

Na wypadek, gdyby osoby grające odgrywały w tym scenariuszu postacie ze startera „Electric Dreams”, zamieszczam kilka pomysłów na spersonalizowanie ich uczestnictwa w śledztwie:

- Radha Udaya, kluczowa znajoma **FENNY**, dołączyła do Replikanckiego Podziemia i w pewnym momencie pojawi się jako sprzymierzeniec Lin Vu.
- **PERCIVAL** będzie bezpośrednio odpowiedzialny za zebranie materiału dowodowego na miejscu zbrodni.
- **NOVAK** zna Jeana De Vriesa z dawnych czasów, niekoniecznie jako przyjaciela.
- Reklamy „Calanthy” budzą u **BAKKERA** wspomnienia ze służby wojskowej.



INTRO

Zapada noc. Jedna z postaci wraca do domu, zmęczona po wielogodzinnej pracy (dodaj **1 punkt Stresu**, chyba że postać zda test **INSIGHT**). Wyczerpanie potęguje duchota, która trwa od kilku tygodni pomimo ciągłego deszczu. To nie był udany dzień – zapytaj gracza, dlaczego. Nagle pojawia się gigantyczny hologram przedstawiający ultra-realistyczne sceny pustynnej wojny, po których wyświetla się czerwony neonowy napis:

*Tylko na krawędzi śmierci naprawdę doceniasz życie:
Calantha, nowe immersyjne doświadczenie od Celestial
Tranquility.*

Jeżeli postać jest kombatantem albo jej kluczowe wspomnienie związane jest z wojną, widok ten powoduje **1 punkt Stresu**, chyba że postać zda test **INSIGHT**. W przypadku takiej postaci zignoruj poruszoną wcześniej kwestię zmęczenia i wynikającego z tego zagrożenia Stresem, aby nie stwarzać możliwości nałożenia na postać podwójnego Stresu w jednej scenie.

Chwilę później przez hologram przelatuje spinner jednego z detektywów, a na KIA* przychodzi wezwanie na komendę. Pozwól postaciom wymienić kilka zdań, a następnie przejdź do biura ich zwierzchnika, opisanego w podręczniku głównym podkomendanta Davida Holdena, gdzie czekają już pozostali Blade Runnerzy przydzieleni do sprawy.

* KIA – Niewielkie urządzenie będące połączeniem komputera, telefonu i kamery będące na wyposażeniu każdego Blade Runnera. Opisane w podręczniku głównym.



ODPRAWA

Biuro Holdena wypełnione jest dymem i jego rzeżącym oddechem: oddychanie przy pomocy syntetycznych płuc nie brzmi zbyt dobrze, a nałóg szefa nie poprawia sprawy.

Niecałą godzinę temu, w centrum medycznym Uniwersytetu Los Angeles znaleziono kobietę, której zadano kilkanaście ran kłutych. Ofiarę zidentyfikowano jako Barikę Ricci, adiunkta na uniwersytecie i pracownicę Celestial Tranquility. Obecnie leży w stanie krytycznym w będącym częścią centrum szpitalu uniwersyteckim. Jeżeli przeżyje i odzyska przytomność, otrzymacie powiadomienie na KIA.

To co zwykle: kto i dlaczego. Do roboty.

Sprawa trafiła do RDU (Replicant Detection Unit), ponieważ Barika Ricci pracowała w zespole odpowiedzialnym za wprowadzenie nowej technologii na ziemski rynek. Holden nie uzna za stosowne tego tłumaczyć – wcześniej czy później detektywi sami do tego dojdą, prawda?

Jeżeli w ekipie jest **PERCIVAL** (albo ktoś z podobnymi umiejętnościami), Holden każe mu przed odlotem odebrać sprzęt do daktyloskopii i zbierania DNA, który zapewnia przewagę przy odpowiednich testach.

Uwaga! W przypadku, gdy drużyna liczy 3 albo mniej osób, Holden może zasugerować (albo nawet nakazać), aby najpierw wszyscy udali się na miejsce przestępstwa. Powinno to pomóc w skondensowaniu początku śledztwa i nadaniu mu większej dynamiki.

LICZNIK

Wydarzenie	Liczba graczy			
	1	2	3	4
A. Pierwsza zmiana śledztwa	D1 wieczór	D1 wieczór	D1 wieczór	D1 wieczór
B. Jeśli postaci nie udały się jeszcze do Celestial Tranquility, korporacja kontaktuje się z policją z prośbą o wizytę śledczych	D2 rano	D2 rano	D2 rano	D2 rano
C. Z jedną z postaci kontaktuje się Priya Pentecost z „Droid”. Interesuje ją, czy zabójstwo mogło mieć coś wspólnego z planowanym wprowadzeniem na rynek Asystenta Pamięci Kandel-Yu.	D2 wieczór	D2 wieczór	D2 dzień	D2 dzień
D. Barika Ricci odzyskuje świadomość. Lin Vu pojawia się w szpitalu aby ją zabić.	D2 noc	D2 noc	D2 wieczór	D2 wieczór
E. Dymitr odbiera ładunek wybuchowy.	D3 noc	D3 wieczór	D3 dzień	D3 rano
F. Dymitr dokonuje zamachu.	D4 rano	D3 noc	D3 wieczór	D3 dzień



GŁÓWNE POSTACIE

DYMITR KOSLOVSKY, DR2-9.54



Nexus-9, model społeczny, zatrudniony w czasopiśmie „**Droid**”. Autor artykułu ostro krytykującego implantowanie traumatycznych wspomnień jako rodzaj psychologicznej tortury. Dymitr sam posiadał takie wspomnienie, w którym jego żona ginie w zamachu bombowym. Próbuąc je tłumić, uzależnił się od narkotyku ice-seven – uspokajającego, osłabiającego emocje i wspomnienia, wywołującego poczucie dystansu. Kiedy **Barika** zaproponowała permanentne pozbycie się nawiedzającego go horroru, Dymitr wyraził zgodę.

Motywacje: Utrata kluczowego wspomnienia spowodowała u Dymitra nieznaną formę transu, w którym próbuje odtworzyć sytuację, o której pamięć utracił.

Lokacje: Po ucieczce z centrum medycznego Dymitr udał się do mieszkania, a następnie do czarnorynkowego handlarza, u którego zamówił ładunek

wybuchowy. Po pewnym czasie wróci do niego, aby odebrać zamówienie, a potem uda się do miejsca, gdzie dokona zamachu.

Reakcje i zachowanie: Pozostając w transie, Dymitr sprawia wrażenie zdystansowanego i nieobecnego. Zrobi wszystko, aby wyeliminować przeszkody na drodze do realizacji swojego planu. Ta determinacja powoduje zwiększenie jego potencjału fizycznego i obniżenie empatii.

Poniższe współczynniki opisują Dymitra w stanie transu:

ATRYBUTY

STR B | AGL B | INT B | EMP C

UMIEJĘTNOŚCI

Close Combat C, Mobility C, Stealth C, Observation B, Insight B
Health 7

UZBROJENIE

Ostre narzędzie chirurgiczne (Damage 1, CRIT DIE D8, Piercing)

BARIKA RICCI

Trzydziestodwuletnia kobieta z dobrej rodziny o naukowych tradycjach. Pracownica **Celestial Tranquility** i Uniwersytetu Los Angeles. Pomimo zakwalifikowania się do programu wizowego pozostała na Ziemi, kiedy jej brat opuścił planetę 5 lat temu, aby dołączyć do rodziców w Arkadii. Barika zdecydowała się zostać ze względu na romans, jaki miała wtedy ze Stanleyem, Nexusem-8 i członkiem Replikanckiego Podziemia. Trzy lata temu Stanley został zastrzelony przez Blade Runnera. Od tamtej pory Barika szuka sposobów na zaangażowanie się w pomoc Replikantom.

Szansę taką ujrzała w urzędzeniu **Kandel-Yu**. Barika teoretyzowała, że wymazanie kluczowego wspomnienia może wyzwolić Nexusy-9 z podległości ludziom i uczynić z nich w pełni niezależne jednostki. Tych, którzy mieli pecha posiadać wspomnienia bazujące na traumie, uwolniłoby to również od przeżywania wciąż na nowo horroru z fałszywej przeszłości.



Wszystko jednak poszło nie tak. Barika czuje ogromną winę i obawia się o los **Dymitra**, a także o to, co może on zrobić w obecnym stanie. Nie ufa Blade Runnerom, ale poprosi bohaterów, aby nie winili Nexusa za jego czyny, oraz aby postarali się schwycić go żywcem i przekazać **Eve Sawadogo**. Tylko jeżeli zostanie jej to obiecanie, będzie współpracować z policją.

Motywacje: Barika pragnie zapobiec śmierci Dymitra, chronić Replikantów i Replikanckie Podziemie, oraz siebie – w tej właśnie kolejności.

Lokacje: Szpital uniwersytecki.

Reakcje i zachowanie: Poza wymienioną powyżej prośbą, Barice trudno będzie przełamać się do rozmowy z Blade Runnerami. Co ciekawe, jeżeli przeżyje zamach w szpitalu, zrozumie powody **Lin** i nie będzie jej winić za próbę zabójstwa.

Nie podaję statystyk Bariki, ponieważ przez całą przygodę pozostaje ona przykuta do łóżka.

LIN VU, LN6-6.56

Nexus-8, model wojskowy ze specjalizacją medyk-chirurg. Jej oddział przebywał na Ziemi podczas Zamieszek w 2022. Patrzyła, jak jej towarzysze byli rozszarpywani przez tłum, podczas gdy ludzcy żołnierze tylko się przyglądali. Najgorsze było to, że ograniczone zakazem użycia broni Nexusy nawet się nie broniły. Pograżona w szoku Lin zbiegła i przez kilka dni ukrywała się w slumsach. Potem nastąpiło Zaciemnienie, a ją znalazło Replikanckie Podziemie. Od tamtej pory pracowała dla organizacji w różnych miejscach, aby ostatecznie dwa lata temu zostać szefową **Bright Eyes Beauty Salon**. Jej najbliższą współpracowniczką jest również pracująca w salonie **Replikantka Chloe**.

Motywacje: Chronić Replikantów, pomóc Dymitrowi, nigdy nie trafić w ręce ludzi. Lin jest rozczarowana i wściekła na Barikę – nie ma skrupułów, jeżeli chodzi o wydanie na nią wyroku śmierci. Uważa, że śmierć każdego Blade Runnera czyni świat lepszym.

Lokacje: Bright Eyes Beauty Salon, szpital uniwersytecki.

Reakcje i zachowanie: Uprzejma, aczkolwiek nieco zniecierpliwiona podczas kontaktów z przedstawicielami policji. Lin widzi Blade Runnerów jako śmiertelne zagrożenie. Zaatakuje jednak tylko w ostateczności – nie chce ryzykować przyciągnięcia uwagi władz. Jeżeli już dojdzie do starcia, będzie ono na śmierć i życie. Lin może zwrócić się o pomoc do innych przedstawicieli Podziemia.

ATRYBUTY

STR B | AGL A | INT B | EMP D

UMIEJĘTNOŚCI

Close Combat B, Firearms B, Mobility A, Stealth B, Observation C
Health 8

UZBROJENIE

.357 Magnum albo pistolet z tłumikiem (Damage 2, CRIT DIE D10, Piercing)

STATYSTYKI CHLOE

ATRYBUTY

STR B, AGL B, INT C, EMP C

UMIEJĘTNOŚCI

Close Combat C
Health 7

UZBROJENIE

Nóż (Damage 1, CRIT DIED 10, Piercing), Flash-Bang (wszyscy w zasięgu muszą wykonać test OBSERVATION albo stracić swoją najbliższą turę).





KONTAKTY

Postacie zawsze mogą poświęcić Zmianę i porozmawiać z informatorami, aby popchnąć śledztwo do przodu. Poczynając od drugiego dnia śledztwa, postacie mogą próbować dowiedzieć się czegoś na temat miejsca pobytu **Dymitra** – pod warunkiem, że znają już jego tożsamość i posiadają zdjęcie. Poświęcenie Zmiany i rzut na **CONNECTIONS** pozwoli uzyskać następujące informacje:

- **1 sukces:** Dymitr kupował często narkotyk ice-seven.
- **2 sukcesy:** Dymitr widziany był w towarzystwie **Jeana De Vries**, niegdyś dziennikarza „The Independent Sentinel”.
- **3 sukcesy:** **Bao Nguyen** z **Hutong Alley** otrzymał właśnie pięknego żółwia, podobno od tego właśnie mężczyzny.
- **4 sukcesy:** Dymitra kilkakrotnie widziano w Sektorze 9 w pobliżu drogich restauracji na wyższych kondygnacjach.

Oczywiście gracze mogą też mieć inne pomysły w kwestii tego, czego ich postacie próbują się dowiedzieć na ulicy – mogą np. próbować zdobyć informacje na temat innych Bohaterów Niezależnych występujących w tym scenariuszu. Zachowaj elastyczność i odpowiednio dopasowuj wskazówki w zależności od liczby sukcesów. Jeżeli czujesz, że gracze nadużywają tej metody, nie wahaj się zadeklarować, że stracili Zmianę bez żadnego efektu.

Dalsza część scenariusza przedstawiona jest według szablonu zaproponowanego przez Free League i składa się z opisów lokacji, znajdujących się tam Bohaterów Niezależnych, możliwych do znalezienia wskazówek i potencjalnych skutków wizyty postaci graczy.

LOKACJE

LAPD

Policyjna Baza Danych

Dostęp do bazy danych możliwy jest przy użyciu KIA i nie zajmuje wówczas Zmiany. Praca na miejscu i poświęcenie Zmiany daje jednak przewagę w rzucie na **TECH**.

Możliwe do uzyskania informacje:

- **Barika Ricci** trzy lata temu była świadkiem eliminacji Nexusa-8, STL-3.78, przez Blade Runnera Larry'ego Doyle'a. Notatka mówi, że utraciła nad sobą kontrolę i zastosowano wobec niej środki przymusu bezpośredniego. Blade Runner, który dokonał eliminacji, zginął na służbie rok później w niepowiązanych okolicznościach (**TECH**).
- Informacje z bazy danych Replikantów na temat **Dymitra Koslovsky'ego, DR2-9.54**. Warunkiem jest wcześniejsze uzyskanie jednej z następujących rzeczy: jego imienia i nazwiska, numeru, zdjęcia twarzy, odcisków palców albo DNA (automatycznie):
 - Dymitr Koslovsky, DR2-9.54, NEXUS-9
 - Data iniekcji: 6 lipiec 2036
 - Przeznaczenie: Społeczne
 - Potencjał fizyczny: C Potencjał umysłowy: B
 - Znany adres: Dew Row 24, mieszkanie 45

Monitoring Esper

Uzyskanie dostępu do monitoringu Esper wymaga poświęcenia 1 **Promotion Point** oraz udanego rzutu na **CONNECTIONS**. Dostęp otrzymuje się po upływie jednej Zmiany.

Możliwe do uzyskania informacje:

- Obraz twarzy Dymitra na podstawie nagrań z kamer centrum medycznego (**TECH**).

Uwaga: Nagrania z centrum medycznego mogą zostać zgrane na KIA na miejscu, co pozwoli nad nimi pracować chociażby na domowym sprzęcie Esper, bez konieczności używania superkomputera w HQ. Z kolei dostęp do poniższych nagrań monitoringu miejskiego można uzyskać tylko na komendzie:

- Widok Dymitra wchodzącego do budynku, w którym mieści się jego mieszkanie i niedługo potem z niego wychodzącego ze sporym pudełkiem (**TECH**). Krytyczny sukces pozwoli zlokalizować go niedługo potem w Chinatown – tutaj trop się urywa.
- Widok kobiety przemierzającej się po mieście i znikającej w okolicach Nightclub Row (**TECH**). Krytyczny sukces pozwoli uchwycić jej twarz po tym, jak pozbyła się apaszki i okularów. Jest to Lin Vu, której na początku śledztwa postacie nie mają szans zidentyfikować.

Laboratorium

Coco (opisany w podręczniku głównym w rozdziale poświęconym laboratorium) może przekazać wskazówki uzyskane na miejscu zbrodni, które postacie przegapiły podczas wizyty w centrum medycznym.

MIASTO

Centrum medyczne Uniwersytetu Los Angeles

Modułowy, oszklony budynek na zalanym betonem kampusie, który zdobią stalowe, kamienne i holograficzne konstrukty o geometrycznych kształtach. Pomimo późnej pory, wciąż kręci się tutaj sporo ludzi. Sekcja, w której doszło do zdarzenia, jest stara i wyłączona z użycia.

Jak tam trafić: Miejsce zbrodni, które postacie pewnie będą chciały sprawdzić w pierwszej kolejności.

Przybycie: Postacie zostaną przywitane przez szefa ochrony Matthews, który zaprowadzi je początkowo jasnymi i nowoczesnymi, a następnie obskurnymi korytarzami do znajdującej się w piwnicy niewielkiej sali wypełnionej aparaturą, z ergonomicznym fotelem operacyjnym w centrum. Część narzędzi leży na ziemi, na podłodze i sprzęcie widoczne są ślady krwi.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Bob Hayden

Stróż zatrudniony do pilnowania tej części centrum, weteran wojskowy. Ma protezę zamiast jednej nogi. Niechlujna broda, trzęsące się dłonie. Zniecierpliwiony, marzy o tym, żeby się napić. Chce mieć pewność, że będzie rozmawiał z człowiekiem, nie Replikantem. Hayden jest trudny w rozmowie i skłonienie go do składowego przekazania informacji wymaga rzutu na **MANIPULATION**. Użycie wobec niego siły spowoduje reakcje Matthews, który nie będzie tolerował przemocy wobec weterana.

Doktor **Ricci** przyszła o czwartej popołudniu wraz z mężczyzną i kobietą. Kobieta miała ciemne okulary i apaszkę zakrywającą większą część jej twarzy, mężczyzna głęboko nasuniętą czapkę z daszkiem. Doktor powiedziała, że przez najbliższych kilka godzin będzie pracować w jednej ze starych sali operacyjnych i prosiła, aby jej nie przeszkadzać. Koło dziewiątej Hayden widział wychodzącą kobietę w apaszcze – powiedziała, że doktor nadal pracuje. Godzinę później poszedł sprawdzić, czy wszystko w porządku i znalazł leżącą we krwi Ricci.

Carl Matthews

Ochrona kampusu nie zajmuje się starą częścią centrum, do nadzorowania której zatrudniono Haydena w ramach programu wspierania weteranów. Matthewsowi żal starego i będzie pilnował, aby detektywi za bardzo go nie przyciskali. Poza przekazaniem nagrań z monitoringu, Matthews może wspomnieć, że **Barika** była znana ze swoich pro-Replikanckich poglądów i raz albo dwa razy wpłynęła a na nią skarga za uprawianie antyrządowej propagandy i nazwanie Blade Runnerów „rzeźnikami na zlecenie”. Pewnie dlatego reszcie pracowników nie przeszkadzało, że trzymała wszystkich na dystans. Uzyskanie tych informacji od szefa ochrony wymaga zdania testu **MANIPULATION**.

Możliwe do uzyskania informacje

- Kilka ujęć z kamer Esper. Użycie odpowiedniego sprzętu w mieszkaniu lub w centrali LAPD pozwoli na rzut na **TECH**. W przypadku powodzenia możliwe stanie się ujawnienie twarzy mężczyzny w czapce i zidentyfikowanie go jako DR2-6.54.
- DNA i odciski palców – materiał zostaje zebrany po zdaniu testu na **TECH**. Zwykły sukces da możliwość zebrania materiału **Dymitra**, krytyczny zebrania materiału **Dymitra** i **Lin**.

- Sprzęt komputerowy zawiera informacje na temat przeprowadzonej operacji. Rzut na **TECH** albo **MEDICAL AID** pozwoli określić, że wszczepiony został implant ślimakowy – kiedyś technologia służąca głównie polepszeniu słuchu, obecnie wykorzystywana przez wpływowych i bogatych również do pobudzania innych zmysłów, dostępu do sieci komunikacyjnych i rozrywkowych, osiągnięcia idealnego zmysłu równowagi. Implant połączony był nanotransmitterami z nerwem wzrokowym oraz ośrodkami mózgowymi. Rzecz niespotykana wśród regularnych mieszkańców.
- Kolejny rzut na **TECH** ujawnia, że trzykrotnie przeprowadzono odpowiednik Baseline Test* w mniej więcej półtoragodzinnych odstępach. Rzut na **INSIGHT** pozwoli zinterpretować wyniki: pierwszy test wykazuje lekkie odchylenia, drugi nie wykazuje żadnych, trzeci ogromne. Pierwszy test wykonywany był przed operacją, dwa kolejne po.
- **Barika Ricci** leży nieprzytomna w pojedynczym pokoju na oddziale intensywnej terapii w szpitalu będącym jednym z modułów centrum medycznego (ta sama lokacja). Na jej odstoniętym ramieniu widoczny jest piękny tatuaż lotosu. Rzut na **CONNECTIONS** pozwoli ograniczyć miejsce wykonania tatuażu do salonów piękności w Sektorze 1. Krytyczny sukces spowoduje, że postać przypomni sobie, że w niektórych salonach piękności Replikanckie Podziemie umożliwiło uciekinierom zmianę tożsamości. Wśród rzeczy Bariki nie ma niczego interesującego poza kartą do mieszkania.

Zachowanie: Barika jest pod wpływem silnych leków i nawet po odzyskaniu świadomości, do czego dochodzi w dalszej części przygody, czasami może „odpływać”. Posiada jednak silną wolę i jest w stanie prowadzić rozmowę, a „odpłynięcie” może być sztuczką mającą na celu zakończenie spotkania.

Uwaga! Podczas tej sceny postacie mogą zdecydować, że zamiast samemu badać miejsce zbrodni, jedna z nich wydaje **1 Promotion Point** i zwraca się o pomoc do laboratorium kryminalnego LAPD (żaden test nie jest wymagany). W takim wypadku to GR decyduje, które wskazówki przekazać graczom. Uzyskanie dostępu do wyników badań będzie wymagało wizyty w laboratorium Coco.

Uwaga! W dalszej części przygody, najlepiej zaraz po tym, jak ktoś skończy rozmawiać z **Bariką**, do szpitala dostanie się **Lin Vu**, która w lekarskim przebraniu będzie chciała zabić pacjentkę.

Nieprzewidziane skutki: Potencjalny konflikt z **Haydenem** i ochroną. Skarga złożona przez **Matthewsa** w przypadku nieprofesjonalnego zachowania postaci (**1 Promotion Point**). Walka albo scena pościgu z **Lin**, w którą może być też zaangażowana **Chloe** albo **Radha Udaya** (jeżeli w scenariuszu uczestniczy **FENNA**).

Mieszkanie Bariki Ricci

Dwudziestopiętrowy wieżowiec w Sektorze 4 – w okolicy znajduje się kilka takich budynków przeznaczonych dla pracowników korporacji średniego szczebla.

Jak tam trafić: Adres można uzyskać w bazie danych LAPD albo w którymś z miejsc pracy Bariki.

* Baseline Test - Test mający wyłapywać odchylenia emocjonalne Replikantów. Opisany w podręczniku głównym.

Przybycie: Po wejściu do czystego lobby, które monitorowane jest przy użyciu kamer Esper, postacie szybką windą wjadą na piętnaste piętro, gdzie staną przed drzwiami mieszkania Bariki. Aby je otworzyć, potrzebna jest karta do mieszkania albo rzut na **TECH**. Zamek można też przestrzelić, ewentualnie wyważyć drzwi po udanym teście **FORCE (-1 Promotion Point)**.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Bruce (DiJi)*

Jeżeli bohaterowie wejdą używając karty albo umiejętności **TECH**, Bruce przywita ich słowami powitania, jakiego używa w stosunku do Bariki, aby urwać w pół słowa – postacie mają kilka sekund, aby wyjaśnić swoją obecność. W przypadku wyłamania drzwi albo przestrzelenia zamka, DiJi natychmiast zażąda opuszczenia mieszkania i ostrzeże, że ochrona została już powiadomiona. Pokazanie policyjnej odznaki uspokoi Bruce'a, który natychmiast anuluje wezwanie.

Bruce został stworzony według szablonu kochającego partnera i będzie wyrażał głębokie zaniepokojenie stanem Bariki. Sam jednak nie udzieli żadnych informacji zastaniając się koniecznością ochrony prywatności swojej partnerki – jeżeli Blade Runnerzy będą naciskać, postać Bruce'a zostanie zamrożona w bezruchu, a obok niej pojawi się logo Wallace Corporation wraz z informacją o czasowym zawieszeniu usługi i prośbą o skontaktowanie się z biurem obsługi klienta.

Możliwe do uzyskania informacje

- Dziewięć ostatnich numerów magazynu **DROID**, z których najbardziej czytana częścią są artykuły **Dymitra Koslovsky'ego**. Prowadzi on rubrykę „Na krawędzi”, gdzie pisze o nowinkach technicznych dostępnych na ulicy, mniej i bardziej legalnych. Wyróżniającym się tekstem jest ten, w którym ostro krytykuje implementowanie Nexusom traumatycznych wspomnień. W materiale można wyczuć silne emocjonalne zaangażowanie autora. Przy tytule artykułu znajduje się odręczna notatka: „DR2-9.54”.
- Oprawione zdjęcie młodego mężczyzny obok starszej pary wśród zieleni i z wodospadem w tle – z całą pewnością nie zrobionego na Ziemi. Wyglądają jak rodzina.
- Wizytówka z trójwymiarową reklamą Bright Eyes Beauty Salon. Aby ją znaleźć, konieczny jest test **OBSERVATION** – wizytówka leży na podłodze pod jakimś meblem. Zdany test **CONNECTIONS** pozwoli skojarzyć nazwę z salonem w dzielnicy rozrywki w Sektorze 1. Krytyczny sukces pozwoli przypomnieć sobie powiązanie niektórych salonów z Replikantami.

Uwaga: Jeżeli bohaterowie skontaktują się z **Wallace Corporation**, mogą uzyskać możliwość przestuchania Bruce'a. Wymaga to wydania **2 Promotion Points** (jednego, jeżeli Barika nie żyje) oraz zdanego rzutu na **CONNECTIONS**. Przestuchania można dokonać w centrali korporacji po upływie jednej Zmiany. Więcej szczegółów przy opisie Wallace Corporation jako lokacji.

Nieprzewidziane skutki: Jeżeli z jakiegoś powodu nie dojdzie do odwołania wezwania, po k6+4 minutach interwencje podejmie czwórka wrogo nastawionych korporacyjnych glin.

ATRYBUTY

STR B, AGL C, INT C, EMP C

UMIĘTNOŚCI

Close Combat C, Firearms C
Health 5

UZBROJENIE

Pałka (Damage 2, CRIT DIE D10, Crushing), pistolet na amunicję soniczną (Damage 1, CRIT DIE D6, Crushing)

Bright Eyes Beauty Salon

Salon znajduje się w Sektorze 1, niedaleko od Nightclub Row, wśród barów, kasyn, klubów i salonów masażu. Neonowe szyldy spoglądają na setki, a w nocy tysiące ludzi próbujących tutaj zapomnieć o beznadziei życia na Ziemi. Ozdabia go neon przedstawiający kobiece oczy.

Jak tam trafić:

 Wizytówka w mieszkaniu **Bariki Ricci**.

Jeżeli bohaterowie nie znaleźli wizytówki, ale powypytują w okolicy, pokazując zdjęcie tatuażu Bariki albo twarzy **Lin Vu** i osiągną sukces w rzucie na **CONNECTIONS**, ktoś skieruje ich do salonu.

Przybycie: W salonie przebywa kilka klientek siedzących na wygodnych fotelach przed lustrami. Obsługujące je wizażystki spoglądają z lekkim zaskoczeniem na nowoprzybytych. Zwraca uwagę holograficzna ekspozycja tatuaży na jednej ze ścian. Studio tatuażu znajduje się po drugiej stronie – tatuażystką jest Lin, która wyjdzie do głównej sali, aby dowiedzieć się, co się dzieje. Zaproponuje postaciom, aby weszli do studia, które akurat jest puste.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Lin Vu

Nazwisko, jakiego używa Lin jest fałszywe, ale pod takim właśnie widnieje jako właścicielka lokalu. Nie ma zamiaru mówić niczego poza tym, że jakiś czas temu rzeczywiście wykonywała taki tatuaż dla kobiety, która zostanie jej opisana. Jeden sukces w rzucie na **INSIGHT** pozwoli wyczuć, że Lin nie mówi całej prawdy. Sukces krytyczny ujawni zimną nienawiść pod maską opanowania.

Skłonienie Lin do przekazania dalszych informacji wymaga przekonania jej, że bohaterowie nie stanowią zagrożenia dla niej i Replikanckiego Podziemia. Wymaga to krytycznego sukcesu w rzucie na **MANIPULATION**. Powodzenie oznacza, że drużyna właśnie zyskała cennego sprzymierzeńca. Lin może ujawnić większość informacji na temat tego, co się wydarzyło, rozpocząć poszukiwania Dymitra poprzez Replikanckie Podziemie i zapewnić bezpieczne dojście do **Bao Nguyena**.

Jeżeli Blade Runnerzy spróbują ją aresztować, przewieźć na komisariat, albo posuną się do gróźb fizycznych, do pokoju wejdzie jedna z pracownic, **Chloe**, będącą również Nexusem-8. Lin sięgnie po ukryte pod stołem .357 Mangum, podczas gdy Chloe uzbrojona jest w nóż. Prawdopodobnie dojdzie do walki na śmierć i życie, aczkolwiek jeżeli tylko będzie okazja, kobiety rzucają się do ucieczki aktywując scenę pościgu. Pokój ma jeszcze jedno wyjście prowadzące na korytarz kończący się drzwiami wychodzącymi na ulicę po drugiej stronie salonu.

Chloe

Członkini Replikanckiego Podziemia, stworzona jako zabawka mająca spełniać zachcianki bogatych klientów. Lin ujawniła jej ogólny zarys tego, co Barika chciała osiągnąć. Chloe zna kilka osób w Replikanckim Podziemiu i kryjówek wykorzystywanych przez organizację.

* „Digital Companion”, rodzaj wirtualnego konstruktów z zaprogramowaną osobowością. Opisany w podręczniku głównym. Patrz Joi w „Blade Runner 2049”.

Pozostałe pracownice

Kobiety nie wydadzą nic konkretnego na temat swojej szefowej poza tym, że czasami zostaje po godzinach i przyjmuje specjalnie umówione osoby. Zwykle towarzyszy jej wtedy Chloe.

Możliwe do uzyskania informacje

Brak. Odwiedzenie lokacji daje okazję do zdobycia ważnego sprzymierzeńca i potencjalnie zapobieżenia atakowi w szpitalu. Jeżeli Lin i Chloe uda się uciec, na czas tego scenariusza znikną bez śladu w mrokach LA. Jeżeli któraś z nich zostanie schwytana, detektywi mogą chcieć przesłuchać ją na komendzie. W przypadku Lin przestuchujący nigdy nie otrzymują przewagi.

Nieprzewidziane skutki: Konfrontacja z Lin i Chloe.

Celestial Tranquility

Smukły, optywowy wieżowiec korporacji w Sektorze 4, industrialnym sercu miasta. Chociaż nie tak imponujący jak siedziba Wallace'a albo ta, która kiedyś należała do Tyrella, wciąż jednak robi wrażenie. Nad budynkiem unosi się gigantyczny hologram z czerwonym napisem: „Calantha”.

Jak tam trafić: Bohaterowie mogą chcieć sprawdzić miejsce pracy ofiary. Jeżeli nie zrobią tego do momentu określonego przez Licznik, otrzymają takie polecenie bezpośrednio od Holdena, co kosztować ich będzie 1 Promotion Point.

Przybycie: Po wylądowaniu na dachu budynku, postacie zostaną poprowadzone przez pracownika korporacji do windy, a następnie korytarzami wypełnionymi posterami i gadżetami z poprzednich gier Celestial Tranquility, jak również wizerunkami nieznanymi urzędów, które korporacja musi tworzyć na potrzeby pozaziemskich kolonii. Wśród nich zwraca uwagę hologram przedstawiający Asystenta Pamięci wszczepionego w przezroczystą czaszkę, z podświetlonymi momentami aktywacji nerwów wzrokowych oraz niektórych obszarów mózgu. Hologramowi towarzyszy dwuwymiarowy ekran z reklamą przedstawiającą starszą kobietę w bujanym fotelu w pokoju, na widok którego nakłada się obraz słonecznej plaży, gdzie odmłodzona kobieta bawi się z przyjaciółmi. Reklamę kończy hasło: „Najlepsze chwile nie muszą być ulotne”. Ostatecznie postacie zostają doprowadzone do pomieszczenia, w którym czeka dwójka osób.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Rami Stratton

Stratton jest prawnikiem firmy, który na początku spotkania oznajmi, iż wszystko, co zostanie tutaj powiedziane nie może być w żaden sposób utrwalane ani przekazywane osobom trzecim. Na mocy ziemskiego kodeksu prawnego (artykuł 232 dotyczący ochrony wolnorynkowych organizacji pożytku publicznego), korporacja zastrzega sobie prawo wglądu do końcowego raportu po zakończeniu śledztwa przed jego finalnym umieszczeniem w bazie danych LAPD. Każdy z Blade Runnerów musi podpisać odpowiednie dokumenty, aby spotkanie mogło być kontynuowane. Podczas rozmowy Stratton będzie reagował, jeżeli uzna, że postacie pytają zbyt agresywnie albo że Sawadogo wyjawia zbyt wiele.

Eve Sawadogo

Ściągnięta z kolonii pół roku temu naukowiec nadzorująca wprowadzenie Asystenta Pamięci na ziemski rynek. Eve może opisać urządzenie jako rejestrator wspomnień połączony nanotransmiterami z nerwami wzrokowymi i uchem wewnętrznym. Implant zdolny jest również do usuwania połączeń wewnątrz-

mózgowych odpowiedzialnych za konkretne wspomnienia i zbudowania w ich miejsce w pełni funkcjonalnej sieci neuronowej, pozwalającej na zniwelowanie efektów ubocznych utraty danego fragmentu pamięci. W kilku koloniach Asystent Pamięci wykorzystywany jest już w celach poprawienia wydajności pracy, eliminowania traumy, oraz ogólnego zwiększenia komfortu życia.

Barika Ricci pracowała w jej zespole jako specjalistka od neuropsychologii. Była odpowiedzialna za „wygładzenie” procesu kasowania wybranych wspomnień w najnowszej wersji urządzenia. Trzymała dystans i Sawadago nie wie nic o jej życiu osobistym. Są jednak pewne rzeczy, które zwróciły jej uwagę. Po pierwsze, kiedy korporacja sprawdzała historie Bariki, okazało się, że kilka lat temu miała ona możliwość towarzyszenia bratu do Arkadii, gdzie przebywali już jej rodzice. Z jakiegoś powodu zdecydowała się pozostać na Ziemi – rzecz zdecydowanie niespotykana. Po drugie, bardzo ciekawiła ją możliwość implementacji Asystenta Pamięci Replikantom. Sawadago pamięta dyskusję na temat potencjalnych rezultatów wszczepienia urządzenia Nexusowi i usunięcia kluczowego wspomnienia. Barika pokazywała jej nawet modele map obszarów pamięci po takiej operacji, które miały udowodnić, że urządzenie jest w stanie zbudować zastępcze połączenia niwelujące szkody.

Eve się z tym nie zgadzała – jej zdaniem kluczowe wspomnienie u Replikantów to coś więcej, niż tylko artefakt pamięci. Określa całe ich jestestwo, zastępuje nafsę – duszę. Kobieta widzi w tym coś duchowego. Uważa, że takie usunięcie byłoby ogromnie ryzykowne, nawet jeżeli komputer tego nie pokazuje. Zresztą korporacja od samego początku pilnuje, aby operacje odbywały się wyłącznie w licencjonowanych klinikach, po dokładnym sprawdzeniu historii klienta. Instalowanie czegokolwiek Nexusom, które same w sobie przez wielu uważane są za jeszcze niesprawdzoną technologię, absolutnie nie wchodzi w grę.

Możliwe do uzyskania informacje

Jeżeli postacie uzyskają dostęp do materiałów, nad którymi pracowała Barika (co wymaga zdania testu **MANIPULATION**), udany rzut na **TECH** pozwoli odnaleźć otrzymaną cztery tygodnie temu od Wallace Corporation kopię kluczowego wspomnienia **DR2-9.54**:

Siedzisz w eleganckiej restauracji – przy oknie, za którym rozciąga się panorama na światła znajdującego się poniżej miasta. Piękna kobieta powoli otwiera pudełko z prezentem. Na jej twarzy pojawia się wyraz zdumienia, a następnie zachwyty, kiedy delikatnie wyciąga żółwia o skorupie pokrytej gwiaździstym wzorem.

Ale jak... – pyta.

Szczęśliwej rocznicy – odpowiadasz.

Kobieta uśmiecha się, radośnie i uwodzicielsko.

Za chwilę wrócę – mówi.

Wstaje i idzie w kierunku łazienki. Niektórzy z gości nie mogą się powstrzymać, żeby nie spojrzeć na jej sylwetkę w doskonale dopasowanej sukni, którą włożyła specjalnie na ten wieczór. Nagle wybucha zamieszanie, kobieta drętwieje z przerażenia, kiedy jakiś mężczyzna o nawiedzonej twarzy staje kilka kroków od niej.

Precz z korporacyjną opresją! – krzyczy fanatyk.

Zrywasz się z krzesła, ale wtedy potężny huk i błysk światła pozbawiają cię przytomności.

Nieprzewidziane skutki: Zantagonizowanie Strattona albo Sawadago spowoduje, że Celestial Tranquility skontaktuje się z Wallace Corporation i po upływie jednej Zmiany wspólnie z nimi zażąda odsunięcia bohaterów od sprawy. Postacie tracą **1 Promotion Point** i zostają wezwane do biura Holdena, gdzie muszą uzyskać przynajmniej jeden sukces w rzucie na **MANIPULATION** albo czeka ich bezpłatny urlop (**-1 Chinyen Point**), przy czym Holden i tak każe im prowadzić śledztwo nieoficjalnie.

Wallace Corporation

Modułowy, oszklony budynek na zalanym betonem korporacja Wallace'a nie odgrywa ważnej roli w tym scenariuszu. Jednakże bohaterowie mogą się tam udać, aby skorzystać z archiwów, przesłuchać **Bruce'a** (DiJi z mieszkania Bariki) albo wyjaśnić sytuację po złożonej na nich skardze.

Jak tam trafić: Wallace HQ nie da się przegapić.

Przybycie: Bohaterowie przemierzają się rozległymi, przytłaczającymi, brutalistycznymi wnętrzami wypełnionymi złotym światłem i migotaniem refleksów odbijanych od czarnej wody pokrywającej część nawierzchni, idealnie wkomponowanej w gładkie podłogi.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Quell

Replikantka zajmująca się kontaktami Wallace Corp ze światem zewnętrznym. Opisana w podręczniku głównym.

Bruce

Ponieważ **Barika** zwierzała się swojemu DiJi, Bruce będzie w stanie opowiedzieć jej historię do momentu podjęcia decyzji o przeprowadzeniu operacji. Sparafrazuj informacje zawarte w opisie postaci Bariki. Bruce wie również o tym, co jego „partnerka” zamierzała zrobić, nie zna jednak personaliów Dymitra i Lin.

Możliwe do uzyskania informacje

- W spisie Replikantów Nexus-9 znajdują się dane **DR2-9.54**: imię i nazwisko, adres zamieszkania, miejsce zatrudnienia.
- Podobnie jak w Celestial Tranquility, tutaj również można uzyskać dostęp do kluczowego wspomnienia Replikanta.
- Jeżeli postaciom udało się zdobyć materiał genetyczny trzeciej osoby obecnej w sali operacyjnej, udany test **TECH** pozwoli zidentyfikować **LN6-6.56**:
 - LN6-6.56
 - NEXUS-8
 - Data iniekcji: 18 styczeń 2022
 - Przeznaczenie: Wojskowe / Medyczne
 - Potencjał fizyczny: A
 - Potencjał umysłowy: B
 - Miejsce pobytu: Oddział zniszczony w Zamieszkach roku 2022, los Nexusa nieznany.

Nieprzewidziane skutki: Jeżeli postaci narażą się Quell, a Celestial Tranquility będzie naciskać na odsunięcie ich od sprawy, to wspomniany wcześniej rzut na **MANIPULATION** w gabinecie Holdena będzie wykonywany z niekorzyścią. W przypadku wyjątkowo ostrej konfrontacji, Wallace Corp może zażądać odsunięcia detektywów, nawet jeżeli Celestial Tranquility nie miało żadnych zastrzeżeń.

Mieszkanie Dymitra Koslovskyego

Jednopokojowe mieszkanie w Sektorze 1, na dziesiątym piętrze budynku w Red Light District.

Jak tam trafić: Adres można znaleźć w spisie Replikantów zlinkowanym z bazą danych LAPD.

Przybycie: Na kolejnych piętrach wieżowca znajdują się dyskoteka, agencja towarzyska, kryjówka triady, oraz pokryte graffiti kondygnacje mieszkalne. Na korytarzach których widać ludzi o wrogich albo pustych spojrzeniach, a także takich, którzy leżą bezwładnie przy ścianach nie dając pewności, czy jeszcze żyją.

Windy nie działają. Przejście na jednym z pięter blokuje kilku członków triady, którzy rozsiedli się przy stoliku i grają w karty. Każdy z nich ma przy sobie albo obok siebie pałkę, nóż, maczetę albo inne narzędzie do wyrządzania krzywdy. Na sąsiednim stoliku stoi pudełko na pieniądze z napisem FUNDUSZ REMONTOWY. Bezpieczne przejście wymaga rzutu na **CONNECTIONS** (wydanie punktu **Chinyen** daje przewagę).

Alternatywą jest dostanie się do budynku od góry, co jest jednak znacznie utrudnione. Pomiedzy standardowymi instalacjami umieszczono gruz, pręty, a nawet niewielkie materiały wybuchowe. Istnieje możliwość bezpiecznego lądowania jednego pojazdu, ale wymaga to zdania testu **DRIVING**. W przypadku niepowodzenia maszyna zostaje uszkodzona i pozostaje niesprawna do końca tej przygody (**-1 Promotion Point** dla osoby odpowiedzialnej za spinnera). Ponadto żołnierze triady natychmiast ruszają w kierunku dachu.

Zejście z dachu jest zamknięte, a jego otwarcie wymaga zdania testu **TECH** albo **FORCE**, podobnie zresztą jak otwarcie drzwi do mieszkania Dymitra. Można też po prostu przestrzelić zamek, ale na pewno zaalarmuje to triadę.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Triada

ATRYBUTY

STR B, AGL C, INT D, EMP D

UMIĘTNOŚCI

Close Combat C, Firearms C

Health 5

UZBROJENIE

Maczeta (Damage 1, CRIT DIED 10, Piercing), .357 Magnum (Damage 2, CRIT DIE D10, Piercing)



Możliwe do uzyskania informacje

- Tablica korkowa z nazwami sklepów ze sprzętem, serwisów i handlarzy oraz sposobami dotarcia do nich (adresy, numery telefonów, nazwiska pośredników itp.). Rzut na **OBSERVATION** pozwoli zauważyć, że karteczka z takimi informacjami została usunięta spod imienia **Bao Nguyena**, dostarczyciela czarnorynkowego sprzętu i broni z mocną pozycją wśród gangów, który operuje z **Hutong Alley** w Chinatown. Rzut na **CONNECTIONS** spowoduje, że postać przypomni sobie pogłoski o tym, iż Bao Nguyen dysponuje tam ogromną władzą będąc nieoficjalnym szefem wszystkich szefów.
- Zdjęcie Dymitra i starszego mężczyzny. Obydwaj ubrani w płaszcze przeciwdeszczowe siedzą nad wodą trzymając nieużywane już obecnie narzędzia nazywane wędkami. Na odwrocie zdjęcia umieszczono odręczny napis: „Zastużone wakacje. W oczekiwaniu na ostatnią rybę w Pyramid Lake. Luty 2037”. Jeżeli w ekipie jest **NOVAK**, można uznać, że rozpoznaje w mężczyźnie **Jean De Vriesa**. Jeżeli Game Runner zdecyduje się na wykorzystanie tej opcji, osoba odgrywająca Novaka powinna zostać poinformowana o pracy De Vriesa w „The Independent Sentinel” i zapytana o ewentualną wspólną z nim przeszłość.
- Niewielki zapas ice-seven. Jedna z postaci mogła mieć już styczność z tą substancją. Od strony mechanicznej, ice-seven usuwa jeden punkt Stresu i jest efektywny raz na Zmianę. Potencjalnym skutkiem ubocznym jest uzależnienie – za każdym razem, kiedy postać zażywa substancję, musi wykonać test umiejętności **STAMINA**. Od trzeciego zażycia test wykonywany jest z niekorzyścią. W przypadku niepowodzenia, postać uzależnia się od narkotyku – zasady uzależnienia pozostawiam do ustalenia GR w porozumieniu z osobą grającą.

Nieprzewidziane skutki: Konfrontacja z gangsterami. Narażenie się przestępczemu syndykatowi.

Redakcja „Droid”

Siedziba czasopisma mieści się na Magazine Mile w Sektorze 1.

Jak tam trafić: Postacie mogą chcieć się tam udać po uzyskaniu informacji na temat miejsca pracy Dymitra.

Przybycie: W urządzonym na wzór korporacyjny biurze, którego ściany pokrywają okładki magazynu, kilkanaście osób pracuje w wydzielonych boksach. Redaktor naczelna przebywa w swoim biurze po drugiej stronie pomieszczenia.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Priya Pentecost

Redaktor naczelna, która osobiście zatrudniła Dymitra w ramach programu sponsorowanego przez Wallace Corporation. Jako jedyna w redakcji wiedziała o tym, że był Replikantem. Na początku miała pewne opory, jednak przekonała się, że Dymitr był świetnym dziennikarzem – łatwo nawiązującym kontakty, zafascynowanym tym, jak technologie wpływają na życie mieszkańców LA, a także nie bojącym się poruszać wśród cieni półświatka. Natomiast w życiu towarzyskim był samotnikiem – jedyną głębszą przyjaźń nawiązał z Jeanem De Vriesem, zurnalistą-weteranem, który dwa lata temu przeniósł się z „The Independent Sentinel”. Zatrudnił go poprzedni redaktor i Priya uważa, że De Vries, kiedyś ostry uliczny ogar, po prostu szukał miejsca, gdzie w spokoju mógłby doczekać emerytury.

Priya spróbuje wydobyć od postaci jak najwięcej informacji na temat prowadzonej sprawy. Zasugeruje, że

może wykorzystać swoje doświadczenia, aby pomóc w śledztwie. Chodzi jej jednak przede wszystkim o zdobycie ciekawej historii związanej z nową technologią i jeżeli osiągnie sukces, detektywów z pewnością czeka utrata kolejnych **Promotion Points**.

Jeżeli chodzi o De Vriesa, to kręcił się on gdzieś w redakcji i Priya nie ma nic przeciwko, żeby postacie go tutaj poszukały.

Jean De Vries

Postacie znajdą go w staff roomie, gdzie siedzi samotnie nad gazetą z kawą i obwarzankiem.

De Vries uważa, że czasy rozmów z glinami ma już za sobą, a przekonanie go do zmiany zdania wymaga udanego rzutu na **MANIPULATION** – z przewagą, jeżeli wymienione zostanie imię Dymitra.

De Vries lubił chłopaka i trochę mu mentorował. To od niego młody dziennikarz uzyskał dostęp do kontaktów w półświatku, w zamian wprowadzając starszego kolegę w tajniki współczesnej rewolucji technologicznej. W lutym wybrali się nad jezioro „na ryby”, gdzie Jean dowiedział się, że Dymitr stracił żonę oraz zorientował się, że chłopak jest uzależniony. Poznał też żółwia Shelly'ego, którego Dymitr traktował z wielką czułością. De Vries pamięta, jak bardzo rozwścieczył Dymitra wywiad z Lilith Tyrell* w The Independent Sentinel – jeżeli dowiedzie się, że Dymitr był Replikantem, od razu wróci pamięcią do tamtego momentu.

Szczerze przedstawienie sprawy De Vriesowi spowoduje, że ten poważnie zaniepokoi się losem przyjaciela i jeżeli bohaterowie zdradzą, że wybierają się do Hutong Alley, zaoferuje swoje towarzystwo mówiąc, że wciąż ma tam jakieś układy.

Możliwe do uzyskania informacje

- Rozmowa z Jeanem De Vriesem.

Hutong Alley

Uwaga: Jeżeli postacie mają sojuszników w Lin Vu i/albo Jeanie De Vries, to koniecznie należy im o tym przypomnieć zanim wyruszą do Chinatown.

„Hutong Alley” to w rzeczywistości zbiorcze określenie setek uliczek i alejek w części Chinatown, w której rządzą gangi. Na tym obszarze nie ma kamer, drony i spinnery, które zejdą zbyt nisko, są natychmiast niszczone, wszędzie pełno jest urządzeń zakłócających komunikację – łączność przy użyciu KIA nie będzie możliwa. Policja nie pojawia się tutaj prawie nigdy, a jeżeli już, to tylko pod postacią ciężko uzbrojonych oddziałów specjalnych. Każda z uliczek może w jednej chwili się wyludnić i zmienić w śmiertelną pułapkę, albo na odwrót: każda osoba z tłumu może okazać się członkiem gangu i zwrócić przeciwko intruzom.

Jak tam trafić: Ogólne granice obszaru są powszechnie znane. Aby jednak dotrzeć do miejsca, w którym przebywa Bao Nguyen, konieczny jest rzut na **CONNECTIONS** i uzyskanie krytycznego sukcesu. Obecność przedstawicieli Replikanckiego Podziemia powoduje, że wystarczy zwykły sukces, podobnie jak obecność De Verisa (w przypadku obecności obydwu osób test nie jest konieczny). W przypadku uzyskania niewystarczającej ilości sukcesów, postacie dostaną ostrzeżenie, aby natychmiast opuścić dzielnicę. Jeżeli

* Lilith Tyrell - Jest to nawiązanie do scenariusza „Electric Dreams”, w którym Lilith Tyrell jest właścicielką laboratorium tworzącego sztuczne wspomnienia na potrzeby Wallace Corporation. Lilith specjalizuje się w tworzeniu wspomnień traumatycznych, które według niej dają największą pewność utrzymania pełnej kontroli nad Replikantami.

nie posłuchają, zostaną zaatakowani przez dwukrotnie liczbę napastników. Jeżeli rzut na **CONNECTIONS** nie przyniesie żadnego sukcesu, postacie zostaną zaatakowane od razu.

Przybycie: Postacie prowadzone są wąską, nierówną klatką schodową, której kamienne ściany pachną wilgocią i starością. Trzy piętra wyżej znajdują się niebieskie stalowe drzwi z kamerami, a za nimi pokój wypełniony dymem, śmiechem i potem. Około trzydziestu mężczyzn siedzi na plastikowych krzesłach pijąc, jedząc, grając w karty i kości. Nikotyna zabarwiła białe żaluzje na żółto, betonowa podłoga pokryta jest orzeszkami i rozlanym piwem. Nowoprzybyłych witają drwiny i obraźliwe okrzyki, być może jakiś rzucony ogryzek. Jeżeli ktoś da po sobie poznać, że zaczepki mają efekt, napastnicy zintensyfikują swoje działania – w takim przypadku wszystkie postacie graczy otrzymują **jeden punkt Stresu**.

Po drugiej stronie, za tanimi drewnianymi drzwiami, jest przestronne, ciemne biuro. Za zniszczonym biurkiem ze sztucznego drewna siedzi **Bao** jedzący ziarna słonecznika. Na stole jest również butelka sake, kieliszek z zabarwionego na czerwono szkła i żółt z piękną skorupą w regularne żółte wzory (przedstawiciel gatunku *Geochelone elegans*). Mężczyzna nie odezwie się pierwszy, a jeżeli bohaterowie będą za długo zwlekać z rozpoczęciem rozmowy, zakończy spotkanie, zanim ono się w ogóle rozpocznie.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Bao Nguyen

Jest byłym żołnierzem i bezlitosnym gangsterem, dla którego liczy się przetrwanie. Można u niego zamówić dosłownie wszystko i otrzymać to w przeciągu kilkunastu godzin. Dymitr oddał wszystkie swoje oszczędności, ale szalę przeważył piękny żółt, którego przyniósł.

Bao nie ma dylematów moralnych w kwestii tego, jak zostanie wykorzystane to, co sprzedaje swoim klientom. Interesuje go natomiast zachowanie niezależności dzielnicy, rozbudowa wpływów, oraz utrzymanie kontaktów z Replikanckim Podziemiem. Uważa Replikantów za dobrych klientów – co nie zmienia faktu, że handluje też z ich wrogami. Nie ma nic przeciwko zrobieniu z policjanta swojego dłużnika, jeżeli uwierzy, że w przyszłości człowiek ten wywiąże się ze swojego zobowiązania.

Udany rzut na **INSIGHT** pozwoli uzyskać sugestie na temat zachowania i sposobu prowadzenia rozmowy, nawet wtedy konieczny jednak będzie test **MANIPULATION**, aby przekonać Bao do współpracy. Potrzebny jest krytyczny sukces: jeden oznacza, że postacie mogą bezpiecznie opuścić dzielnicę nic nie uzyskawszy, zero sukcesów oznacza atak ze strony gangsterów w drodze powrotnej. Podobnie jak wcześniej, w tym przypadku również obecność Lin i/ albo Jeana zmniejsza ilość niezbędnych sukcesów.

Uwaga! Game Runner powinien dać tutaj dużo przestrzeni do odgrywania postaci i używać przewag oraz niekorzyści w zależności od słów i zachowań postaci osób grających.

Jeżeli Bao zostanie nakłoniony do współpracy, pozwoli postaciom poczekać na powrót Dymitra i załatwić z nim sprawę według własnego uznania. Sam zabierze żółt i opuści pomieszczenie, zostawiając sake i ziarna słonecznika.

Możliwe do uzyskania informacje

- Rozmowa z Bao

Nieprzewidziane skutki: Narażenie się Bao spowoduje, że postacie najprawdopodobniej nie wyjdą żywe z Hutong Alley.

Współczynniki gangsterów

ATRYBUTY

STR B, AGL B, INT C, EMP D

UMIEJĘTNOŚCI

**Close Combat C, Firearms B
Health 5**

UZBROJENIE

Ender Assault Rifle (Damage 2, CRIT DIE D10, Piercing)

FINAŁOWA KONFRONTACJA

Istnieją trzy możliwości, jeżeli chodzi o moment rozpoczęcia finałowej konfrontacji:

I. Postacie spotkają Dymitra w Chinatown, gdy ten próbuje odebrać ładunek wybuchowy.

Zaatakowany, Dymitr odpowie przemocą albo spróbuje uciec aktywując scenę pościgu. Jeżeli Replikant ucieknie, przewiń czas do przodu i przejdź do drugiego albo trzeciego zakończenia. Jeżeli Dymitr zostanie obezwładniony i postacie spróbują z nim porozmawiać, może zostać wyrwany z transu po udanym teście **MANIPULATION** vs. **INSIGHT**. Powie wtedy o potwornej pustce w swoim wnętrzu, którą potrzebuje zapełnić, aby pozbyć się poczucia nieistnienia. Kolejny, standardowy już test **MANIPULATION**, przekona go do tego, że musi zostać powstrzymany.

II. Postacie domyśliły się, co zamierza zrobić Dymitr i zleciły albo same prowadziły jakiś rodzaj obserwacji w okolicach dobrych restauracji w Sektorze 9.

W pewnym momencie otrzymają wiadomość, że mężczyzna widziany był przy jednym z budynków, na wyższych piętrach którego znajduje się kilka takich restauracji. Jeżeli postacie się rozdziela, jedna z nich będzie miała szansę powstrzymać Dymitra, który wyposażony jest w umieszczony pod ubraniem, niewykrywalny ładunek wybuchowy o mocy A.

Uwaga! Zaalarmowanie ochrony czy ściągnięcie posiłków przyspieszą działania Dymitra. Jeżeli osoby grające będą chciały to zrobić, poinformuj ich o tym, że skoro napastnik jest już na miejscu, to taka akcja najprawdopodobniej spłoszy go albo sprowokuje. Jeżeli pomimo tego postacie podejmą wyżej wymienione działania, przejdź do ostatniego zakończenia.

Uwaga! Istnieje możliwość, że używając widoku z okna ze wspomnienia i dostępu do monitoringu Esper (wymagany jest krytyczny sukces na **TECH**), postacie zidentyfikują restaurację jako THE AVIARY w Sektorze 9. W takim przypadku stworzą sobie dodatkową okazję zneutralizowania Dymitra. Game Runner powinien dostosować zakończenie do pojętych przez postacie działań.

III. Postaciom nie udało się dotrzeć do Dymitra.

Któraś z postaci przelatuje właśnie nad Sektorem 9, kiedy zauważa eksplozję wysoko na ścianie jednego z budynków. Odruchowo czeka na pojawienie się czerwonego hologramu CALANTHA, zamiast tego widzi jednak kłęby gęstego, czarnego dymu, a chwilę potem dostaje wezwanie na miejsce ataku bombowego z dużą ilością ofiar.

ZAKOŃCZENIE

Jeżeli Blade Runnerom udało się powstrzymać Dymitra, ocalonych zostało kilkadziesiąt żyć. Niestety, Replikantowi nie da się już pomóc – utrata kluczowego wspomnienia jest nieodwracalna, a samo wspomnienie nie może zostać zastąpione niczym innym. Nawet Eve Sawadogo będzie bezradna. W pewnym momencie Dymitr zostanie przeznaczony do likwidacji.

Jeżeli Dymitr nie został powstrzymany, Celestial Tranquility i Wallace Corporation połączą siły, aby na światło dzienne nigdy nie wyszedł fakt, że sprawcą ataku był Nexus-9. Ktokolwiek podejmujący działania sprzeczne z interesem korporacji narażony będzie na śmiertelne niebezpieczeństwo. Dotyczy to zarówno postaci graczy, jak i postaci niezależnych w rodzaju Priyi Pentecost czy De Vriesa.

