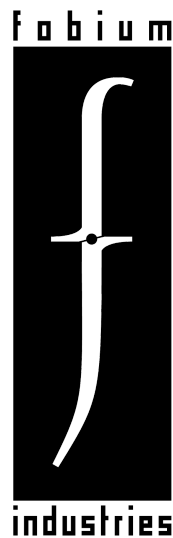


Trucizna



Michał Laskowski i Dawid Szymański

Implants. Those aren't your memories, they're somebody else's. They're Tyrell's niece's.

- Blade Runner (1982)

Wstęp

Scenariusz przeznaczony do systemu Blade Runner RPG, inspirowany historią trucicielki Giulii Tofany. Można go rozegrać na jednej lub dwóch sesjach. Scenariusz napisany jest w oficjalnym formacie przygód do Blade Runner. Otwiera je tradycyjna otwiera odprawa. Natomiast kluczowe elementy fabularne rozmieszczone w opisie lokacji, postaci oraz w harmonogramie śledztwa. Wynika to z kluczowych dla systemu zasad, po pierwsze odwiedzenia tylko jednego miejsca w czasie zmiany, a po drugiej presji czasowej - z czasem nierozwiązane wątki stają się “wybuchającym” problemem.

Do scenariusza dołączona jest przykładowa drużyna - składa się w połowie z androidów co uwydatnia niektóre wątki, niemniej bez problemu użyć można także własnego zestawu postaci. W czasie scenariusza celowo pojawiać się będą także postacie czy miejsca znane z filmów oraz oficjalnych przygód do tego systemu.

Pomimo tego że scenariusz jest zamkniętą całością łatwo umieścić go w większej kampanii i znajdują się w nim miejsce na eksplorację takich kluczowych motywów jak podziemie replikantów czy rosnące wpływy korporacji Wallace. Poznane wcześniej

postacie i frakcje można włączyć do fabuły jako informatorów lub z ich pomocą rozegrać sceny dziejące się po służbie.

Streszczenie

Sprawa składa się z trzech warstw. Akcja zaczyna się gdy bohaterowie graczy zostają wezwani z powodu otrucia milionera **Reuela T. Erwinga**, przez androida-asystentkę **G-1A (Giulia)**. Samo śledztwo w warstwie pierwszej nie jest skomplikowane, istotny jest jednak motyw. Sprawca, został do tego popchnięty przez zaimplementowanie fałszywych wspomnień podczas Synchronizacji Wzorca. Druga warstwa opisuje proces znalezienia winnego tej manipulacji - jest nim jedna z replikantów (**Tofana - T-5A**), pracująca jako technik w firmie ofiary - Erwin Corp. Sama techniczka również została poddana implementacji fałszywych wspomnień - jest przekonana o tym, że mści się na nietykalnych mężczyznach, którzy przez lata znęcali się nad swoimi rodzinami. Procedura, której użyła jest według niej ujawnieniem ukrytych wspomnień.

Trzecia warstwa śledztwa pozwala odkryć że sprawa zatacza koło. **Urządzenie do modyfikacji wspomnień (MI-13)** należało bowiem do samej ofiary. Stanowi prototyp starych technologii Tyrella, na których użyciu chciał zarobić. Inny pomysł miała jego współpracowniczka, ex-blade runner **Anna Kirova**. Używając implantacji wspomnień postanowiła pozbyć się milionera cudzymi rękami, a następnie sprzedać już "przetestowane" urządzenie. Plan uruchomił się jednak przedwcześnie. Dlatego ex-blade runner stara się trzymać jak najbliżej śledztwa. Swoimi manipulacjami usiłując wpływać na nie lub po prostu opóźnić, aż nie dokończy transakcji co nastąpi pod koniec 3 dnia śledztwa.

Zgodnie z tradycją Blade Runner samo śledztwo stanowi okazję do zbadania postaw postaci. Czy na początkowym etapie będą badać wątki przemocy, pomimo że nie jest w zakresie Biura Wykrywania Replikantów? Czy będą próbowali pomóc zainfekowanym wspomnieniami replikantom wiedząc że czeka je w najlepszym wypadku utylizacja a w najgorszym badanie w korporacji? Co gdy prototyp urządzenia będzie w ich posiadaniu, zniszczą go czy oddadzą?

BHS

Scenariusz przeznaczony jest dla osób dorosłych. Wśród motywów jakie pojawiają się w scenariuszu znajdują się: śmierć, przemoc rodzinna, trauma psychiczna oraz procedury medyczne. Szczególnie trudne dla grających mogą się okazać wątki związane

ze znęcaniem się nad współmałżonkami czy rodziną. Sugerujemy nie prowadzić scenariusza z zaskoczenia lecz przedtem potwierdzić z grającymi gotowość do rozgrywania wymienionych motywów.

Drugim istotnym elementem jest możliwość utraty kontroli nad postacią a nawet walki pomiędzy postaciami (PvP) z racji wgrania fałszywych wspomnień. Jeśli zazwyczaj unikacie takich sytuacji przy swoim stole, można je pominąć.

1. Odprawa

Szef WykRep Holdens zwołuje pilne zebranie. Milioner Reuel T. Erwing został otruty we własnym domu. Ponieważ „T.” w jego nazwisku pochodzi od „Tyrell”, sprawa jest poważna oraz nieco polityczna. Z uwagi na zniknięcie przy tym androida - asystentki Erwinga - do śledztwa przydzieleni zostają blade runnerzy. Holden przypomina o ścisłym zakazie kontaktów z prasą i informowaniu o wszystkich próbujących wypytywać o śledztwo. Potencjalny sprawca - asystentka Giulia (G-1A) jest najnowszym modelem Nexus-9, typu „asystent VIP”. Co więcej firma Erwing Corp jest podwykonawcą Wallace Corp. Oczywiście jest więc, że największa korporacja będzie oczekiwać współpracy LAPD. Holden zapewnił jednak, że nie pozwoli jej „mieszać w śledztwie”.

W chwili obecnej technicy kończą wstępne prace - postacie mogą zdecydować czy chcą zbadać ciało w laboratorium STER czy wolą dokonać oględzin na miejscu. Naczelnik, prócz miejsca zbrodni, sugeruje także odwiedzin w mieszkaniu asystentki oraz zapoznanie się z danymi z repozytorium. W jego ocenie otrucie „śmierdzi staroświecką zbrodnią z namiętności”. Podobno to zawsze zwiastuje kłopoty.

1.1 Przebieg zdarzeń za kulisami

Badając odziedziczone prototypy, Reuel T. Erwing zwrócił uwagę na urządzenie służące aktywowaniu zaimplementowanych wspomnień w modelach Nexus-6. Od razu wydało się być ono ratunkiem dla jego biznesu: jego pracownia testuje Synchronizację Wzorca, a Wallace Corp. coraz mniej polega na zewnętrznych dostawcach grożąc im wypadnięciem z rynku. Wystarczyłoby jednak kilka głośnych afer, aby opinia publiczna wymusiła kosztowne „dodatkowe testy”, a może nawet poparła powrót do sprawdzonych technologii Tyrell - w których patentach Erwing ma udziały. Wspólnikiem w jego planach została Anna Kirova, była blade runner, a obecnie korporacyjna konsultantka z licznymi koneksjami. Dzięki doświadczeniu operacyjnemu miała ona zająć się testami urządzenia.

Pierwsze testy na Nexusach-9 wykonane zostały pod przykrywką rutynowych Synchronizacji Wzorca i okazały się być sukcesem. To zachęciło Erwinga do wywołania kilku incydentów wśród androidów-asystentów, zaplanowanych tak, aby nie dało się ich powiązać z jego firmą.

Jednakże Kirova postanawia całkowicie przejąć urządzenie i pozbyć się Erwinga. Modyfikuje ona wspomnienia jednej z androidów-techników - Tofany - tak aby uwierzyła ona w bycie ofiarą swojego szefa. Tofana, z kolei, wciąga do “klubu zemsty” androida-asystentkę, wierząc że modyfikacja pamięci służy tak naprawdę odzyskaniu wspomnień. Z powodu nieoczekiwanej zmiany harmonogramu synchronizacji oraz intensywności fałszywych wspomnień do morderstwa dochodzi szybciej niż zakładała Kirova. Impulsem jest choroba kanarka - Giulia “przypomniała” sobie, że winę za to ponosi jej “mąż”, co indukowało tryb zemsty.

Kirova stara się nie wpadać w panikę i korzystając ze znajomości kontrolować z bliska przebieg śledztwa. Ma nadzieję, że jeśli dobrze pokieruje PG to winnym zostanie uznana jedna z androidek. Jednocześnie stara się sprzedać urządzenie, próbując podbić cenę licytacją pomiędzy korporacjami oraz podziemiem androidów. Jeśli plan się uda, za trzy dni rozplynie się w LA z ogromnymi pieniędzmi.

Po zabiciu milionera, sprawczyni Giulia G-1A, najpierw próbuje bezskutecznie znaleźć weterynarza dla kanarka, czym wywołuje zamieszanie w pasażu animoidów. Następnie zaszywa się w hotelu “Przystań” znanego jej z fałszywych wspomnień.

1.2 Oto Anna, dowód że jest życie po LAPD...

Zgodnie z przecuciem naczelnika korporacja dowiaduje się szybko o problemie i reaguje. W czasie zmiany Diennej, dnia 1 jedna lub więcej postaci zostaje wezwana do gabinetu Holden'a i przedstawiona konsultantce Annie Kirowej oraz przedstawicielce firmy Wallace - może być to znana z przygody startowej Quell lub inny “aniołek”. Naturalnie Holden najpierw będzie ściągał do gabinetu funkcjonariuszy, którzy byli na porannej zmianie na komisariacie. W przypadku, gdyby postaci miały dobre argumenty (porażka w teście perswazji oznacza utratę punktu kariery), spotkanie można przesunąć na wieczorną zmianę. W przypadku uporczywego ignorowania poleceń (automatyczna strata dwóch punktów kariery), Quell i Kirov przyjadą na miejsce przebywania PG w asyście kilku przedstawicieli LAPD i korporacji.

Spotkanie z przedstawicielką Wallace Corp. oraz Anną Kirovą to okazja do ujrzenia innej twarzy komisarza Holdena: uprzejmego a nawet próbującego się uśmiechać. Spotkanie zacznie przedstawicielka korporacji Wallace:

Po pierwsze firma pana Tyrell-Erwinga stanowi kluczowego podwykonawcę, objętego także akredytacją ONZ. Po drugie główna podejrzana replikant G-1A to względnie nowy typ Nexusa-9, mający kontakt z wieloma wpływowymi ludźmi. Dlatego też do pomocy, za pozwoleniem komisarza, przydzielono wam konsultanta - Anne Kirovą. Zna ona wasze metody działania, dlatego pan Wallace wierzy, że pomoże śledztwu.

Anna przejmie głos i po krótkim przedstawieniu zabierze się do rzeczy. Wyciągnie akta osobowe Tyrell-Erwinga oraz Giulii G-1A. Ich zawartość będzie zbliżona do danych z repozytorium LAPD. Jeśli PG nie mieli do tej pory czasu głębiej się z nimi zapoznać ta scena będzie do tego dobrym momentem. Na koniec Anna opowie, że pracuje jako audytor w firmie Erwing Corp i może pomóc w przeszukaniu w tym miejscu.

2. Przebieg śledztwa

2.1 Zegar - zdarzenia kluczowe

Domyślnie fabularnie śledztwo obejmuje trzy dni. Przy trzech lub dwóch graczach graczech należy dać postaciom więcej czasu, przesuwając kolejne zdarzenia kluczowe o 1-2 zmiany.

ZK#1 Dzień 1: Zmiana Nocna

Jeśli do tej pory postacie nie odnalazły Giulii G-1A wówczas całkowicie straci ona poczytalność zatracając się w fałszywych wspomnieniach. W hotelu “Przystań” weźmie zakładników i będzie starała opowiedzieć o swojej historii, w tym dzwoniąc do mediów, korporacji i ONZ. Oprócz postaci o jej odnalezieniu dowiaduje się korporacja Wallace oraz Anna Kirov.

ZK#2 Dzień 2: Dzienna zmiana

W czasie wizyty w Erwing Corp, po zakończeniu kolejnej Synchronizacji Wzorca Szczurzyca przejmuje urządzenie. Ostrzeże też Tofanę T-5A przed zemstą “potężnych prześladowców”, co spowoduje jej ucieczkę z pracy. Replikantka także ucieknie do hotelu “Przystań”.

ZK#3 Dzień 2: Nocna zmiana

Jeśli w dalszym ciągu postacie nie zorientują się że przyczyną morderstwa jest zmodyfikowana pamięć androidów, wówczas Kirova postanowi zlikwidować Tofanę T-5A. Najpierw namówi ją do skontaktowania się z PG i wyjawienia im istnienia grupy trucielek szukających zemsty na swoich oprawcach oraz obaw o swoje życie. Wkrótce potem zabije ją, pozorując istnienie opisywanego przez nią spisku.

ZK#4 Dzień 3: Poranna zmiana

Jeśli proceder modyfikacji pamięci w dniu 2, nie został powstrzymany dojdzie do kolejnego ataku. Tym razem ofiara - właściciel firmy produkującej animoidy przeżyje. Podana mu trucizna nie zadziała. Spinner którym ucieka android IZ-9 zostanie zestrzelony i rozbije się na obrzeżach miasta. Wallace Corp. nieudolnie zaprzeczają jakoby mieli w tym udział. Holden od razu wskaże że metody są analogiczne do śledztwa prowadzonego przez PG i że Synchronizacja Wzorca miała miejsce w tym samym miejscu.

ZK#5 Dzień 3: Nocna zmiana

W przypadku gdyby postacie nie odkryły, że mózgiem całej operacji jest Anna Kirova lub zgubią jej trop - wówczas sfinalizuje ona negocjacje sprzedażowe MI-13 i próbuje zniknąć. Jej ciało zostaje odnalezione w kryjówce za miastem. Plotki uliczne mówią, że pogrywała zbyt odważnie i została zlikwidowana. Urządzenie najprawdopodobniej nigdy nie zostanie odnalezione.

2.2 Kluczowe postacie

Reuel T. Erwing - członek europejskiej gałęzi rodziny Tyrell. Po śmierci dalekiego stryja przybył do Los Angeles, gdzie odziedziczył niewielki procent bajecznej fortuny. Większość patentów oraz aktywów jest z roku na rok mniej warta. Jego jedyny większy i zyskowny biznes to pracownia Synchronizacji Wzorca. Przekłada się na gorzkie bycie niewiele znaczącym przedsiębiorcą obrzeży wielkiego biznesu. Znudzony wygodnym życiem i przekonany o własnym sprycie postanawia przetestować jeden z odziedziczonych artefaktów.

Anna “Szczurzyca” Kirov - 55-letnia ex-blade runnerka, która przydomek wzięła od słynnej sprawy długotrwałego pościgu za Nexusem 6 w kanałach LA. Pomimo sławy weteranki straciła posadę z powodu nieumyślnego dopuszczenia do zabicia zakładnika

przez szwankującego androida. Sama zastąpiona androidem, znalazła nową drogę. Wykorzystując różne znajomości została konsultantką ds. bezpieczeństwa androidów. Jej unikatowa pozycja pozwalała korporacjom nieoficjalnie negocjować z LAPD różne kwestie sporne. W ramach najnowszego zlecenia jest zatrudniona przez Erwing Corp jako audytor nadzorujący Synchronizację Wzorca. Nieoficjalnie działa też na zlecenie Wallace corp, szykującego się do agresywnego przejęcia mniejszej firmy. W praktyce próbuje grać na dwa fronty, nie cofając się przed niczym.

Miejsca: Jeśli postaci jej pozwolą, będzie się kręcić blisko “konsultując śledztwo”. Na noc oraz w przypadku wpadki ucieknie do swojej kryjówki.

Zachowanie: Strategia jaką przyjmie Anna jest zależna od działania oraz postawy PG. Jeśli okażą oni zainteresowanie i sympatię, postara się ona je odwzajemnić, sugerując nawet “drinka po ostatniej zmianie”. Jeśli napotka z ich strony chłodne przyjęcie stwierdzi, że “sama nie lubiłam jak patrzyli mi na ręce; nie będę się wtrącać, ale góra potrzebuje raportu.”

Tofana T-5A - android asystencki o wyglądzie ok. 30 letniej, wysportowanej, drobnej azjatyckiej kobiety. Pracuje jako techniczka Erwing Corp. Jej dotychczasowe życie było spokojne i przewidywalne. Po modyfikacji pamięci obsesyjnie skupiona na grupie pokrzywdzonych, której przewodzi Anna Kirov, w imieniu których zemści się. Wierzy że urządzenie do modyfikacji wspomnień jedynie odblokowuje stłamszone wspomnienia.

Miejsca: Poranna i dzienna zmiana przebywa w pracowni synchronizacji wzorca, popołudniu spędza czas w swoim mieszkaniu. Po ostrzeżeniu od “Szczurzyca” ucieka do hotelu “Przystań”.

Zachowanie: W zależności od kontekstu spotkania będzie wobec postaci nieufna lub będzie w nich widzieć szansę na pomoc w swojej “świętej sprawie”.

Giulia G-1A - najnowszy model asystencki od Wallace Corp, ustępujący jedynie słynnym “aniołkom”. Ma wygląd młodej kobiety o klasycznej urodzie typu śródziemnomorskiego. Do tej pory wzorowo wypełniała swoje obowiązki, de facto kieruje bieżącymi sprawami Erwin corp. Po pracy Falszywe wspomnienia o wyrządzonej w dzieciństwie krzywdzie na niej i na matce, prowadzące do przekonania, że jest ona w istocie człowiekiem.

Miejsca: Hotel “Przystań”

Zachowanie: W zależności od kontekstu spotkania będzie otwarcie wroga lub będzie w nich widzieć szansę na demaskację “spisku”.

2.3 Kariera i człowieczeństwo

Poszczególne sytuacje mogące zaowocować przydziałem punktów kariery i człowieczeństwa opisano w tekście. Co do zasady nagrodzone PC powinny być sytuacje gdzie postacie dostrzegają poszukiwane replikantki jako także ofiary i zadadzą sobie trud zrozumienia ich motywów czy nawet szukające sposobu na wyleczenie. Z drugiej strony szefostwo będzie zainteresowane szybkim rozwiązaniem sprawy, najlepiej tak aby nic nie przedostało się do prasy. W momencie gdy okaże się że poszukiwany jest modyfikator pamięci, to stanie się niemal priorytetem śledztwa.

2.4 Po służbie

Cześć zdarzeń kluczowych mogących się zdarzyć zaplanowane jest na nocną zmianę pierwszego i drugiego dnia śledztwa. Jest to zamierzony efekt, brak wypoczynku i trudne decyzje mogą spowodować że to relatywnie krótkie śledztwo odciśnie się mocno na psychice postaci.

Jeśli scenariusz stanowi część kampanii można tutaj wprowadzić rozpoczęte już społeczne oraz polityczne wątki. Będzie to ciekawe narzędzie pokazujące że postacie stanowią jedynie element większej gry. W zależności od historii postaci będą odzywać się lub proponować przedstawicieli różnych frakcji np. podziemie replikantów, ruch antyreplikancki. “Duży gracz” już wie że Erwin Corp był w posiadaniu urządzenia które może “zmienić zasady gry” i to coś jest na sprzedaż. **Kilka przykładowych sytuacji (rzuć k6):**

- 1: Znana postać niezależna “przypadkiem” dzwoni lub spotyka PG na mieście. Delikatnie wypytuje o szczegóły sprawy.
- 2-3: Kluczowa relacja videofonuje. Ktoś ją próbował przekupić/nakłonić do zdobycia informacji odnośnie sprawy.
- 4: Znana postać niezależna lub dziennikarz ma informacje. Oczekuję jednak czegoś w zamian.
- 5: Mieszkanie lub spinner postaci zostaje wysadzony. Ratuje ich szczęśliwy zbieg okoliczności lub ostrzeżenie w ostatniej chwili.
- 6: Grupa najemników próbuje porwać i przesłuchać PG z powodu sprawy.

2.6 Modyfikator pamięci (MI-13)

Urządzenie wielkości niedużej walizki, przypominające nieco projektor filmowy. Początkowo emituje stroboskopowe sygnały świetlne oraz dźwięki wysokiej częstotliwości. Aby proces był skuteczny cel musi się spokojnie siedzieć i wpatrywać się w urządzenie z małej odległości. Dlatego też proces był ukrywany jako “synchronizacja wzorca nowego typu”. Po kwadransie oddziaływania androidy wpadają w stan odrętwienia, przypominającym nieco padaczkę.

Kolejnym elementem jest wgranie nowych wspomnień (15 min). W celu tym używane są posiadane już, zwykle podświadome kontrolne wspomnienia implantowane. W dalszym ciągu jest zestaw stworzony przez Tyrell - obraz kobiety grającej na pianinie, wspomnienia pająka budującego sieć. Nadpisywanie przebiega poprzez wyświetlanie obrazów wprost na siatkówkę, sygnały dźwiękowe a nawet zapachy - wydobywające się z urządzenia.

Wprowadzone wspomnienia stanowią skrajne przeciwieństwo spójnych produkcji np. Lilith Lab. Niechlujnie złożone obrazy z różnych źródeł przedstawiają kilku znanych właścicieli korporacji w roli oprawców. Udany test techniki (ułatwiony dla fanów filmów) lub jego analiza w Laboratorium STER wskaże że jako podstawa użyty do przygotowania wspomnień jest retro film “Zemsta”. Fabuła ciągów pamięciowych jest prosta - prześladowane kobiety zawiązują tajne stowarzyszenie, otruwają swoich prześladowców i uciekają do nadmorskiego hotelu “Przystań”, gdzie zmieniają tożsamość. W postać organizatorki “trucicielki” wkomponowana jest Anna Kirov.

Technologia nie jest ani bezpieczna ani subtelna. Zazwyczaj w przeciągu dni następuje pierwszy atak psychozy wywołany wspomnieniami. Potem co jakiś czas następuje silna retrospekcja, np. wywołana jakimś obrazem. Ofiara traci panowanie nad sobą, co kończy się próbą urzeczywistnienia wspomnień.

W przypadku gdyby jedna z PG została poddana działu urządzenia należy wykonać test Intuicji - utrudniony jeśli jeśli ofiara skupia się na uczestniczeniu w procesie, ułatwiony jeśli aktywnie unika obserwowania/ słuchania. Nawet udany test oznacza otrzymanie dwóch punktu stresu. W przypadku udanego wgrania wspomnień co będzie dalej zależy od waszych ustaleń. Gracz może dalej prowadzić postać - przekonaną jednak o tym że jest częścią “spisku dobrych trucicieli”. W innym przypadku PG ucieka i jeśli reszta jej nie znajdzie w porę, popełnia morderstwo i dopiero wtedy wraca pod kontrolę grającego.

3. Miejsca

3.1 Schemat powiązań (w załączniku)

3.2 LAPD

3.2.1 Laboratorium Steru

Bogato wyposażone laboratorium oraz kostnica może pomóc w analizie dowodów. Już na wstępie będzie tam kilka rzeczy do zbadania (od decyzji PG zależy gdzie będzie ciało). W laboratorium ciągle obecny jest Coco - służący ekspertyzą oraz dobrym słowem. Wskazówki:

- **Ciało Reuela T. Erwinga.** Zginął z powodu zawału serca wywołanego trucizną przyrządzoną z naparstnicy. Posiada liczne pomniejsze obrażenia i ślady świadczące o walce. Ilość trucizny i obrażenia twarzy wskazują że przynajmniej część z niej siłą wlano mu do gardła.
- **Trucizna.** Świeżo przygotowana mieszanina, wymagająca bardzo drogich produktów naturalnych. Pasuje do roślin znalezionych w apartamencie Giulli.
- **Wspomnienia.** Zrobienie skanu Steline pozwala stwierdzić że nie należą one do standardowego repertuaru, w dodatku nie jest profesjonalne (np. z Lilith Lab). Skany pozwalają znaleźć konkretne osoby umieszczone w wspomnienia a także wykryć że treść opiera się na filmie "Zemsta".

3.2.2 Repozytorium LAPD i Sciana Esperowa

Z obu tych obiektów można korzystać w ramach jednej zmiany, naczelnik udzielił im zgody na ich użycie w dowolnym momencie. Publiczna sieć monitoringu przesyłająca dane w czasie rzeczywistym zwana jest ścianą Esperową. Będzie stanowić jedno z podstawowych narzędzi do ustalenia obecności postaci niezależnych przez całą sesję. Jeśli postaci (lub gracze) nie są świadome jego przydatności - Holden (lub Kirov) zachęca ich do spróbowania. Ze ściany nie da się połączyć zdalnie, uzyskanie każdej informacji wymaga udanego testu techniki. **Wskazówki ze Ściany Esperowej:**

a) **Giulia G-1A.** Wydarzenia z nocy nagrane są w dobrej jakości i z udziałem licznych kamer, uzyskanie ich jest więc testem ułatwionym. Wskazują że w środku wsiada do luksusowej taksówki powietrznej LuxKab z niewielką klatką na ptaki i kieruje się do willi

ofiary. Opuszcza ją po około godzinie, w wyraźnym stresie, trzymając samego ptaka w dłoni. Ostatnie dobre nagrania jest z parkingu pod pasażem animoidów.

Kolejne nagrania, już bliskie czasu rzeczywistego są już gorszej jakości i pochodzą z zatłoczonego Pasażu Animoidów (kolejny test Techniki). Na pojedynczych klatkach widać jak odwiedza The Bird Doctor oraz Superior Pet. Następnie widać ją jak dyskutuje z kierowcą kolejnej taksówki LuxKab - jednak nie wsiada do niej i znika w zaułkach. Ostatnie nagrania pochodzą z niebezpiecznych dzielnic. Zdaje się błądzić, idąc jednak w ogólnym kierunku morza.

b) **Villa Reuela T. Erwinga**. Analiza monitoringu okolicy w ostatnim czasie jest prosta (test ułatwiony). Wykaże że ofiara w ostatnich dniach nie wychodziła z domu. Jediną odwiedzającą osobą była Giulia, przyjeżdżająca rano i wracająca wieczorem oraz kucharz Antonio Valdez. Analiza kamer wokół posiadłości nie wskazuje podejrzaney aktywności - obserwujących dom lub kręcących się w pobliżu. Wyjątkiem od rutyny była nocne odwiedziny Giulii w noc morderstwa.

Analiza kilku tygodni zapisów (kolejny test techniki) wskaże że ofiara nie zawsze prowadziła spokojny tryb życia. Wielokrotnie wyjeżdżał używając firmowego spinnera. Do jego domu przyjeżdżali też prawnicy, byli pracownicy Tyrell oraz przedstawiciele Wallace Corp. W jego towarzystwie pojawia się też Anna Kirov, w dodatku opuszczają dom wielokrotnie w jej spinnerze. Przesłuchiwana będzie udzielać dobrze przygotowanych kłamstw (testy z utrudnieniem), wskazując na zlecenie od Erwin Corp.

c) **Tofana T-5A**. Analiza jej ruchów po ucieczce z Pracowni Synchronizacji Wzorca wskaże że używała metra. Jej ostatnie nagranie jest w pobliżu Zapory gdzie znika w podupadającej dzielnicy. Jeśli postaci wiedzą o treści wspomnień skojarzą że może także kierować się w kierunku Hotelu "Przystań". Analiza jej zachowań z ostatniego tygodnia wskaże kilka podejrzanych aktywności. Po pierwsze kilka spotkań w domu jak i na mieście z Anną Kirov. Po drugie trzy dni przed morderstwem kamery zarejestrowały incydent - niespodziewanie podeszła do ojca z dzieckiem. Rozmawiała przez chwilę z dzieckiem, przytulając je po czym zaczęła grozić mężczyźnie. Uciekła z miejsca również niespodziewanie, incydent nie był nigdzie zgłoszony.

d) **Anna Kirov**. Próba jej śledzenia za pomocą Ściany Esperowej jest wymagająca (test z utrudnieniem) - kluczy, przelatuje przez teren bez kamer, zmienia środki transportu. Sukces pozwoli stwierdzić jej spotkania z Erwingiem i Toffaną a także wizyty w budynku korporacji Wallace. Jeśli scenariusz jest częścią kampanii, może być ona widziana ze znanymi PG przedstawicielami innych frakcji np. podziemia Androidów. W czasie

drugiego dnia śledztwa kluczowa może być wykryte jej nagła wizyta w Erwin Corp oraz wykrycie jej przelotu w nocy poblizu hotelu "Przystań". Poza tym ściana esperowa może wskazać w przybliżeniu miejsce w jakim ma kryjówkę (ale dokładne określenie jej miejsca będzie wymagać typowego śledzenia).

Repozytorium LAPD pozwala na wgląd w akta i dane. Uzyskanie każdej wskazówki w repozytorium wymaga sukcesu w teście techniki, praca na miejscu oznacza ułatwienie.

Wskazówki ze Repozytorium LAPD:

a) Dane personalne oraz firm: Umożliwia dostęp do większości informacji o przeszłości kluczowych postaci oraz instytucji. Szczególnie bogata jest kartotek Anny Kirov, z dokładnym przebiegiem służby.

b) Reuel T. Erwing: Pozwalają zweryfikować wątek przemocy rodzinnej jako niemożliwy (stan cywilny, daty wyjazdów z kraju), nawet potężni spiskowcy nie mogliby dokonać zmian w tyłu bazach danych. Nie znaleziono też jakiś wrogów. Przez pewien czas był pod ochroną z policji z powodu pogroźki od bojówek antreplikanckich oraz zainteresowania jego osobą przez podziemie replikantów, lecz są to stare sprawy.

c) Synchronizacja wzorca. Podczas analizowania harmonogramu pracy G-1A oraz T-5A wyjdzie na jaw że niedawno przechodziły synchronizacje w Erwing Corp. Uzyskanie dwóch sukcesów pozwala dojrzeć nietypowe dane kontrolne (czas trwania, wynik identyczny jak stara synchronizacja) - weryfikacja tego jednak jest możliwa z pełnymi danymi i monitoringiem z Erwin Corp. Analiza pełnych danych (na miejscu lub po ich skopiowaniu) ujawnia że zapisy są sfabrykowane i audytorem potwierdzającym prawidłowość procedur w obu przypadkach była Anna Kirov.

d) Modyfikator pamięci MI-13. Mając nazwę kodową urządzenia, zdjęcie lub sam opis PG mogą próbować znaleźć informacje na ten temat. Nieliczne dokumenty sprzed zaciemnienia potwierdzają istnienie takiego projektu lecz wskazują że technologia była nierokująca.

3.2.3 Areszt

Jeśli Giulie i Tofane uda się schwytać żywcem to trafią do aresztu. Testy przesłuchania tutaj odbywają się z ułatwieniem. Dokładne wysłuchanie ich całej historii pozwala na wychwycenie cech charakterystycznych dla implantowanych wspomnień (test medycyny lub intuicji, replikanci zdają go z ułatwieniem). Wyjaśnienie mechanizmu jakiego padły ofiarą nagrodzone jest 1 PC.

W upływie trzech zmian od pojawienie się replikantów w areszcie z postaciami skontaktuje się wysoki przedstawiciel LAPD. Dostępu i testowania więźniów domaga się Wallace Corp. zgodzić się muszą na to prowadzący śledztwo PG. Testy będą z pewnością niehumanitarne. Zgoda oznacza uzyskanie dwóch PK, natomiast odmowa oznacza zyskanie PC.

3.3 Miasto

3.3.1 Villa Reuel T. Erwing

Budynek mieszczący się w Sektorze 01. Dwupiętrowa willa w stylu brutalistycznym otoczona jest minimalistycznym trawnikiem. Wnętrze wyposażone jest dziwacznie - część pomieszczeń wypełnia antyczne meble i sztuka, inne znowuż są wyposażone minimalistycznie. Wzrok przyciąga kilka obrazów przedstawiających Erwina Tyrella. **Wskazówki:**

- Miejsce zbrodni: Ślady walki rozciągają się od sypialni przez gabinet aż do salonu gdzie leży ciało. Wszędzie leżą porozrzucane i połamane rzeczy, ślady krwi oraz krople trucizny. Ofiara jest w szlafroku, widać na jej ciele ślady walki.
- Villa. Nie widać śladów kradzieży czy włamania.
- Ślady wskazują na przymusowe odblokowanie komputera ofiary. Otwarte zostały jedynie pliki osobiste - zdjęcia. Widać kilka ramek ze zdjęciami, zniesionych z kilku pokoi leży wokół komputera.
- W sypialni można znaleźć otwarty archaiczny planer-kalendarz. Nawet przy pobieżnej lekturze można znaleźć tutaj nietypowe spotkania w kalendarzu - Dr Borsuk, magazyny Tyrell za miastem czy podejrzane lokale z dala od publicznego monitoringu. Pomiędzy stronami leży zdjęcie walizki z logiem Tyrell i podpisem MI-13.

3.3.2 Mieszkania Erwing Corp.

Dziesięciopiętrowy budynek znajdujący się w przyzwoitej dzielnicy. Mieszkania układają się warstwami hierarchii firmy - na samym dole znajdują się proste jednopokojowe mieszkania-sypialnie. Ostatnie piętra to kilka luksusowych apartamentów dla kluczowych pracowników.

3.3.2.1 Mieszkanie Giulli

Największy apartament umieszczony na ostatnim piętrze z tarasem na dachu. Wyposażony w nowoczesnym minimalistycznym stylu. Niewielki ogródek pełen jest egzotycznych roślin, część z nich jest prawdziwa. **Wskazówki:**

- Kilka kwiatów z ogrodu zostało wyrwane oraz zmielone na papkę w archaicznym móżdżerzu. Wygląda podobnie do śladów w mieszkaniu ofiary. Badania to potwierdzą.
- Otwarty sejf ścienny w którym została resztką pieniędzy, uchwyt na pistolet oraz kilka pocisków. Właścicielka miała legalną broń.
- W środku widać ślady demolowania, porozrzucane ubrania i na wpół spakowane walizki. Na ścianie widać napisy ("nie wybacze!"). Na płótnie namalowany obraz kobiety w średnim wieku z napisem "Czemu nie mam zdjęć swojej matki?" Analiza obrazu wykaze że sportretowana kobieta to Joanna Sasi - aktorka z początku wieku (m. in film "Zemsta").
- W środku apartamentu znajduje się duża, otwarta pusta klatka. Z wyposażenia i książek można wywnioskować można że hodowany był w środku prawdziwy (!) kanarek.

3.3.2.2 Mieszkanie Tofany

Prosto urządzona, kompaktowa kawalerka, bardzo podobna do tych w jakich mieszkają funkcjonariusze WykRep. **Wskazówki:**

- Pomieszczenie jest zadbane ale widać w nim ślady świeżego załamania nerwowego - porozrzucane w nieładzie rzeczy.
- Na stole i podłodze widoczne są wydruki zdjęć. Przedstawiają kilkunastu mężczyzn - szefów korporacji, wysokich przedstawicieli ONZ itd. Część ze zdjęć jest zniszczona. W osobnym miejscu odłożone jest także kilka zdjęć kobiet m. in Lilith Tyrell oraz Anna Kirov. Na jednej z kartek rozrysowany jest schemat łączący rzekome ofiary i sprawców.
- Terminal komputerowy został uszkodzony. Test techniki pozwala jednak odzyskać wyszukiwane ostatnio informacje. Szukano sprawców Reuela T. Erwinga i Niander Wallace'a, ofiar i Hotelu "Przystań". Większość informacji dotyczy nagrywanego tam kiedyś filmu.
- W śmietniku można znaleźć zmielone i nadpalone dokumenty. Udany test techniki (ułatwiony w laboratorium STER) wykaze resztki instrukcji użycia modyfikatora pamięci oraz sposobu obejścia procedur synchronizacji wzorca.

3.3.3 Inne tropy

Oprócz najważniejszych i oczywistych wątków PG, poniżej wymieniono kilka miejsc do jakich jeszcze mogą trafić:

Dyspozytornia LuxKab - Już korzystając z KIA/repozytorium można odkryć kursy G-1A. Fizyczne pojawienie się w siedzibie pozwoli zdobyć ułatwienie w test perswazji/techniki, bowiem firma aktywnie chroni prywatność swoich klientów. Sukces pozwala zdobyć zeznanie jednego z kierowców. W czasie przerwy do zaparkowanej jego taksówki kobieta o pasującym rysopisie i próbowała namówić na kurs do hotelu "Przystań". Ten jednak odmówił, ponieważ miejsce jest w niebezpiecznej okolicy a kobieta wyglądała na szaloną. Wskazał jej jednak kierunek marszu.

Magazyny działu RnD Tyrell Corp - wśród nietypowych wizyt ofiary w ostatnich tygodniach było kilka wizyt w magazynach z pozostałościami po korporacji Tyrell. Znajdujące się daleko poza miastem, wielkie niszczące hale wypełnione najróżniejszymi rzeczami aż do rdzewiejących maszyn wielkości domów. Fakt poszukiwania i transferu urządzenia odnotował opiekun tego miejsca - Tim, wiekowy czarnoskóry mężczyzna o staroświeckich manierach (w rzeczywistości to zbiegły Nexus-8). Nie zna on przeznaczenia urządzenia ("Bardzo tajne, sir. Pomysły samego pana Tyrella"), ale może zdradzić jego wielkość oraz fakt że poza "kuzynem pana Tyrella" towarzyszyła mu elegancka kobieta z siwizną we włosach.

Dr Borsuk - Erwin oraz Kirov próbowali skopiować urządzenie. Niestety zadanie okazało się to zbyt trudne nawet dla takiego specjalisty - urządzenie pozostanie unikatowym prototypem. Przekonanie go do zdradzenia szczegółów usług wykonanych dla klientów (a nawet wyglądu) nie będzie łatwe.

3.3.4 Pracownia Synchronizacji Wzorca

Znajdujące się w jednej z mega-budowli w centrum LA w niczym nie przypomina pokoiów-cel do testów znanych policjantom. Luksusowo wyposażona, z przestronną poczekalnią przynosi na myśl prestiżowy gabinet dentystyczny. Informacja o śmierci nie doszła jeszcze do lokalu (w tym momencie w Zurychu toczy się zaciekle batalia spadkowa). Na procedurę weryfikacji oczekuje zazwyczaj tuzin replikantów. W większości są to asystenci oraz pracownicy wysokiego szczebla. Obsługę stanowi kilka Nexusów-9, wyglądające podobnie do siebie, w tym Tofana.

Zgodnie z procedurami proces synchronizacji kontroluje obowiązkowo ludzki nadzorca, zatrudniając się tu ex-LAPD. Znudzonych urzędniczą posadą, pijanych lub na kacu, wyglądających znacznie starszych niż są w rzeczywistości mężczyzn pochodzenia europejskiego (Kowalsky, Witkos, Slobodow, Ratas, Legasow). Natomiast ich kontrolerem jest pojawiający się raz na kilka dni audytor z akredytacją Wallace Corp lub ONZ - ostatnio najczęściej Anna Kirov.

Oprócz ośmiu identycznych gabinetów Synchronizacji Wzorca, na zapleczu znajduje się pokój kontrolny z zabezpieczoną bazą danych oraz gabinet dyrektora. Gabinet, urządzony w stylu podobnym co villa nie kryje nic ciekawego.

Istotne dla śledztwa wskazówki znajdują się w pokoju kontrolnym. Jest to nieduże pomieszczenie do którego wchodzi się przez pancerne drzwi. Samo wejście postaci do środka wymaga oficjalnego potwierdzenia i wypełnienia sporej ilości dokumentów (jego wyrobienie zajmuje zmianę, jednak udany test Kontaktów - koszt 1 PK pozwoli załatwić to przez wideorozmowę), wejście bez niego traktowane jest jako poważne naruszenie (utrata 2 PK, dla replikanta 3PK). Wnętrze przypomina nieco staroświecki pokój monitoringu.

W teorii zadaniem nadzorców jest kontrola procedury Synchronizacji Wzorca. Dokumentacja opisuje takie kwestie jak to czy to badany dokonał weryfikacji tożsamości, czy w procesie nie uczestniczyły osoby trzecie itd. Takich samych odpowiedzi musi niezależnie udzielić dwóch nadzorców, którzy w celu minimalizacji ryzyka korupcji wybierani są na zmianę losowo z puli. Jednak subtelnie Anna Kirov od dłuższego czasu pokazywała im jak krok po kroku bezpiecznie robić lewizne. W ostatnich dwóch tygodniach dopiero na koniec zmiany wypełniając hurtem dokumenty. Analiza dokumentacji oznaczająca test techniki (ułatwiony jeśli postaci wiedziały o nieprawidłowościach) lub ostre przesłuchanie (test perswazji) wyjawia że kontrola była fikcyjna. Dodatkowy sukces z całą pewnością wskazuje że metodyka lewizny musiała zostać opracowana kogoś z wiedzą audytora. Ujawnienie nieprawidłowości oznacza uzyskanie trzech punktów kariery, natomiast ukrycie ich oznacza uzyskanie jednego punktu człowieczeństwa oraz punktu kariery (byli policjanci mają wciąż kontakty).

Jeszcze ciekawsze wskazówki wyjdą podczas dokładnej analizy podejrzanych zapisów synchronizacji, w tym Giulli i Tofany. Udany test techniki (pliki można skopiować i zbadać w Laboratorium STER, potrwa to całą zmianę) wskaże sprytną manipulację. Pliki zmontowane zostały z poprzednich zapisów. Dodatkowy sukces bezsprzecznie wskazuje że modyfikacje dokonane zostały przez Anne Kirov. Nawet bez

tego jednak jest ona podejrzana. Jej podpis widnieje w miejscu audytora potwierdzającego prawidłowość danych.

3.3.4 Hotel “Przystań”

Znajdujący się w cieniu wielkiego falochronu, podupadający staroświecki hotel na początku istnienia prowadzony był przez fundację pomagającą ofiarom przemocy domowej. Rozsławiony przez film “Zemsta”, został lata temu sprzedany prywatnej firmie. Z urokliwego przybytku z widokiem na morze nie zostało wiele. Przepelniony, zdewastowany z różnego typu mętami i dilerami patrolującymi korytarze wydaje się być podobny do reszty dzielnicy. Pokoje są słabo wyposażone - tandetne łóżka, krzesła i szafka z tworzyw sztucznych. Symbolem dawnej świetności są duże balkony, oferujące teraz widok na betonowy falochron.

Wnętrze i okolica hotelu jest pozbawiona monitoringu. Na recepcji też nie przejmują się dokładną weryfikacją tożsamości gości. Jednakże w przypadku okazania odznak obsługa z łatwością przypomni sobie “nietypowych gości”.

Z drugiej strony bijatyką może się skończyć próba infiltracji nieoficjalnej, zwłaszcza gdy drużyna podzieli się - lokalne draby wezmą PG za konkurencję.

Wydarzenie Krytyczne #1

Giulia przybywa do hotelu w czasie dziennej zmiany dnia 1. Podczas trwania nocnej zmiany zauważa kilku kręcących się na korytarzu dilerów i bierze ich za nasłanych morderców. Przetrzymując pod bronią, zaczyna dzwonić do mediów, ONZ i “sprawców” spisku. Niemal jednocześnie o sprawie dowiaduje się LAPD oraz Wallace Corp. Aby dotrzeć na miejsce przed korporacyjnym oddziałem szturmowym oraz Quell i Anną Kirov należy zdać test prowadzenia pojazdów (i złamać trochę przepisów).

Dokładny przebieg sytuacji zależy dotychczasowego przebiegu śledztwa. Gdy nadarzy się okazja Anna Kirov będzie namawiać postacie aby pozwoliły jej negocjować po czym wykorzysta okazję do pociągnięcia za spust. Obecny oddział szturmowy Wallace też tylko czeka na pretekst aby zacząć strzelać.

Jeśli podczas nocnej akcji doszło do jakiegś dramatycznych zdarzeń. wówczas Szczurzyca postanowi wykorzystać sytuację i namówić Holdena, by wysłał PG - replikanta na synchronizację wzorca do Erwing Corp, gdzie zostanie ona poddany działaniu modyfikatora pamięci.

Wydarzenie Krytyczne #3

Tofana przybywa do hotelu w czasie wieczornej zmiany dnia 2, w trakcie jej dzwoni do Anny Kirov wyjawiając gdzie się znajduje. Ex-blade runner namawia ją do zadzwonienia do jednego z PG (oczywiście w pierwszej kolejności kobiety) i wyjawienia “prawdy o spisku”. Następnie zabija ją, zostawia dowody wskazujące na zemstę tych których próbowano otruć i zbiega z miejsca zbrodni.

3.3.5 Kryjówka Kirov

Pomimo posiadanie luksusowego mieszkania w centrum od kilku dni Kirov przezornie ukrywa się poza LA. Prowadzi swojego luksusowego spinnera niebezpiecznie unikając śledzenia po czym wylatuje poza miasto.

Labirynt niskich, bunkrowatych budynków niespodziewanie ustępuje miejsca nieznanej w LA przestrzeni: wzrok ogranicza jedynie odległa mgła wisząca nad bezkresem paneli słonecznych zorganizowanych w koliste wyspy. Ale i one lata świetności mają za sobą; u progu jednej z nich, na wpół zawalonej, przycupnęło kilka szklarni otaczających stalowe baraki. Zniżając lot ku nim oczom ujawnia się cud: farmę otacza szpaler niskich, zielonych drzewek. Bliższa inspekcja ujawnia że są to jedynie sztuczne krzewy fotowoltaiczne, porośnięte modyfikowana genetycznie pleśnią Wallace, która uciekła ze szklarni

Farma składa się z głównego baraku mieszkalnego, połączonego promieniście z trzema gospodarczymi. Te zaś systemem tuneli łączą się z zespołem szklarni ułożonych kółkiem wokół baraków. Wokół wala się pełno rupieci i starych maszyn rolniczych. Analiza terenu wskaże (test Obserwacji) że miejsce zostało umiejętnie przygotowane jako nie rzucająca się w oczy kryjówka. Miejsce jest otoczone solidnym płotem, pokryte monitoringiem (kilka kamer obserwuje też niebo) oraz czujnikami systemu alarmowego. Tunele zapewniają możliwość skrytego przemieszczania się po całym kompleksie.

W jednej z szop ukryty jest drugi, wysłużony spinner model Detective Special. Posiada też niezłą zbrojownię. **Wskazówki:**

- Modyfikator pamięci: W głównym budynku od wieczornej zmiany drugiego dnia przechowywane jest urządzenia, wraz z dokumentami oraz dowodami skuteczności.
- Fałszywe ID i bilety. Przygotowane do ucieczki poza ziemię.

4. Zakończenie śledztwa i epilog

W przypadku wcześniejszego odkrycia sprawy i konfrontacji Anna Kirov będzie próbowała jeszcze kupić sobie trochę czasu kłamstwami. Zasugeruje że ukrywała i testowała urządzenie dla frakcji jakiej sprzyja PG - podziemiowi replikantów, ONZ etc. W przypadku niepowodzenia będzie siłą próbowała utorować sobie drogę ucieczki.

Znalezienie sprawcy oraz urządzenia stawia przed postaciami jeszcze ostatni dylemat. Czy należy je oddać? W teorii należy do Erwin Corp a szefostwo LAPD będzie zadowolone ze zwrotu (3 PK). Z drugiej strony jest bardzo niebezpieczne i z całą pewnością zostanie wykorzystane w niewłaściwym celu - jego zniszczenie oznacza uzyskanie 2 PC

Gdyby pomimo dużej ilości tropów PG spóźnili się, próba sprzedaży zakończy się zamordowaniem Anny i zniknięciem urządzenia (wydarzenie krytyczne #5). W przypadku gdyby obserwowali kryjówkę Anny zamiast interweniować dostrzegą nadlatujący nieoznakowany spinnerbus. Po chwili słysząc i widząc strzelaninę na opuszczonej farmie. Sprawcy gotowi są na wszystko i nie dadzą wziąć się żywcem. Odkrycie z jakiej organizacji należą i jaki był ich cel może stanowić początek kolejnej przygody.