

„Ez most emberi érzelem?” a II. RPG.HU Találkozó Cyberpunk modulja

A háttér

Night City, 2021. január 13. A Trauma Team nem csak abból él, hogy haldokló szőlőkat kapar fel az utcáról. Orvosi szabadalmi és néhány implantja egyeduralkodók a piacon. Ezeket persze fejlesztenie kell, ezért a TT elkezdte titokban motivációs chipje teszteléseit, amellyel tökéletes cégrabszolgákat akar létrehozni.

A TTMTVC-103 kódnevű project lényege egy olyan fejlesztett motivációs chip, amely a neurális processzorba illeszkedik, és aktiválásakor az agy örömközpontját ingerli. Az ingerlés hatására az alany fogékonyabbá válik a parancsok, feladatok végrehajtására, és általánosságban is nagyobb lesz a munkakedve. A chip a céges beültetések („Parancsra ölés” és társai) technológiáját használja fel, és humánusabb, mint ezek általánosságba véve.

A chip tesztelése 1,5 hónapja zajlik, és rengeteg önkéntes és nem-annyira önkéntes alanyon tesztelték már. A teszt azonban még nem teljes, mert még csak „átlagembereken” tesztelték, ezért szükség egy „hadszíntéri” tesztre is, amelyben folyamatosan megterhelt és erős egyéniségű személyeken tesztelik. Itt jönnek a képbe a karakterek.

A hozzávalók

„Kire van szükségem? Pár arcra az Utcáról. Lehetőleg olyanokra, akik képesek összetartó csapatban részt venni. Nem! Nem, vörös pólós meló, de csapatmunka kell hozzá. Konkrétan? Oké. Egy kis megfigyelés. Érdekel? Akkor keres fel a Slammerben kilenckor chombatta! A pultnál keresd Radírt.”

A karakterek Fixer kapcsolata (Radír) hívja fel a leendő party tagjait melót ajánlva. Mivel a karakterek enyhén rászorulnak a pénzre / kapcsolatokra / utcai hírnévre ezért valószínűleg elvállalják. A találkozóra Radír pontosan jelenik meg, és a megjelölt helyen ül éppen. Ha nem ismernék meg, akkor a csaposok valamelyike igazítja útba a karaktereket.

Lokáció infó: A Slammer évekkal ezelőtt csak egy kis speedmetal / punk klub volt, a hely azonban rengeteg embert vonzott, és mostanra egy egész tömbház területével rendelkezik. Jelenlegi tulajdonosa Juds Joliet, egy booster és rocker, aki néha a színpadon is megjelenik, hogy reszeljen egyet a nagyérdeműnek. Boosterek, krómerek, drogfüggők és pózerek Mekkája ez, de előfordulnak komolyabb szőlók is, akik nem szeretik, ha kilötypölik a sörüket.

Bár elég sokan csak inni jönnek ide, mégis a klub fő látványossága az Aréna, amelyben szinte megállás nélkül zajlik a csetepaté. A hely igen tömött a sok asztal és a még több látogató miatt. Éppen ezért a zsebtolvajlások is gyakoriak (néha még mozdulni sem lehet), bár a kezdők nem húzzák sokáig. Az Aréna ingyenes, és bárki számára igénybe vehető, de várólista van. Az indulatok ellenére a közönség nem díjazza, ha az Arénán kívül agresszorkodik valaki.

Radír egy fal melletti összefirkált boxban foglaltatott helyet, és ott várja a karaktereket is. A pultos útba igazítja a karaktereket, ha kell. A hely tömött és a zsebtolvajok nem pihennek (Szerencse 10+ az elkerülésükhöz).

A Meló

A melóról itt található az alapinformáció. A karakterek ezeket mindenféleképpen megtudják Radírtól, ha elvállalják a feladatot.

Adalék: Egy magát megnevezni nem kívánó cég egy új chipwaret fejleszt. A chipware a viselkedésre hat (több infót nem kapnak a chipről). A chipet éppen tesztelik (persze nem legálisan) és már be is ültették pár emberbe. Az alanyok nem ismerik egymást és azt sem tudják, hogy egy kis extra is van bennük. Az alanyokba cyberware karbantartáskor építették be a mókát, az installálást a cég egyik bennfentes orvostechnikusa végezte.

Feladat: Megfigyelni egy célpontot (mennyire változik ő és kapcsolatai a chip hatására). Optimális esetben az alany viselkedése nem változik.

Időtartam: max 168 óra.

Csapat összeállítás: A csapat létszáma max 5 fő. A csapatban inkább az orvostechnikusok, a technikusok és egy Netrunnerek a szívesebben látottak, de legalább egy szóló vagy nyugalmazott zsaru kell, aki jó a követésben és nem feltűnő (ha a megfigyelt kimozdul otthonról). Fixer, Zsaru, Céges nem ajánlott.

Kompenzáció: Minden tag 7500eb kompenzációban részesül szolgálataiért.

Kikötések:

1. A csapat mellé szegül a megbízó fixer is, aki mint összekötő és a cég érdekeit képviselő lesz jelen (ő dönthet az alany likvidálásáról, ha a csapat vagy a chip lebukna), tőle kapja meg a party a célpont és családtagjai pszichológiai profiljait. Sérthetlenséget élvez, és az Ő szava a szentírás. Ellenkező esetben a party sikertelennek bizonyul és büntetést kapnak.
2. A megfigyelés a megfigyelt lakásával szomszédos lakásból kell intézni, ezt a partynak kell elfoglalnia.
3. A party nem érintkezhet semmilyen külső kapcsolattal a megfigyelés ideje alatt.
4. A party nem beszélhet senkinek sem a feladatáról sem a teljesítés közben, sem utána bármikor.

A Fixer

A fixert az Utcán csak Radírnak hívják, Hírnevét (5) és becenevét annak köszönheti, hogy nagyon sok fekete melót vállalt és sok komoly kapcsolata van, amelyekkel embereket tud eltüntetni (mind a jó, mind a rossz értelemben). Egy sikeres Hírnév dobással ezt meg is tudhatják róla. A hívás után azonnal találkozót beszél meg és összehívja a partyt. Miután azok elvállalták a melót, elmond minden szükséges infót. Előtte semmit.

Ha elvállalják a melót Radír lesz az összekötőjük és a beszerzőjük. Bármilyen cuccot be tud szerezni, és nem rak rá (sokat) az árra.

Radír (Samuel Warren)

INT 8, REF 6, TECH 6, HIDV 10, VONZ 8, SZER 6, MOZG 6, FIZ 7, EMP 6/5.

Szakértelmek: Seftelés +7, Alvilág Ismerete (Szabadúszók) +4, Emberismeret +6, Megfélemlítés +5, Viselkedés +3, Vallatás +4, Interjú +5, Meggyőzés/Rábeszélés +7, Pisztolyok +4, Aikido +3, Közelharc +2, Elsősegély +3, Vezetés +3.

Cyberware: Neurális processzor, BioMonitor+, Smartfegyver csatlakozó, Interface aljzat (csuklókon), Bőrátszövés (6SFÉ).

Radír egy átlagos testalkatú fehér fickó. Rövidre vágott fekete haját és divatos ruhákat visel. Szemei kék, ismertetőjele a kézfejen található hegtetoválas (négy szaggatott koncentrikus kör). Álladóan kérdezteti a karaktereket, szinte mindig beszéltet. Ha nem figyelsz oda, akkor elköpsz neki mindent. Felszerelés: Csuklótelefon, Militech Arms Avenger 2 tárral, hitelchip, palmtop, hamis SIN (nehézség 20, „Alexander Wilson” névre kiállítva).

Pszichológiai profilok

A célpont neve PhD. Eric Manners, foglalkozása céges adminisztrátor az Orbital Airnél. 34 éves, nő, két gyereke van: Sid (15) és Nancy (8). Felesége Jenna (leánykori neve: Walters) (29), foglalkozása programozó és a Virtual Wonder Corp-nál dolgozik, virtuális valóságokat csinálnak megrendelésre.

Manners kivételesen épelméjű ember és nyitott (EMP 10). Számára legfontosabb a családja (ezért ideális a teszteléshez). Munkáját mindig precízen végzi, de hiányzik belőle a másokon átgázolás képessége, ezért előléptetésben még egy jó darabig nem lesz része. 3 éve autóbalesetet szenvedett, elvesztette jobb karját. A helyére implantot rakatott a cég. Pár hónap spórolás után azonban Manners lecseréltette a cybert egy klónozott kézre (az mégis a saját szövete), de a neuralware alapprocesszora még megvan. Múlt héten volt egy rutin karbantartó vizsgálaton és ott ültették neuralwarejébe a chipet. Napi 8 órát dolgozik (08-16), a munkahelye a belvárosban van.

Jenna Manners sokat dolgozik, de mindig szakít időt családjára. Gyerekei miatt él, a férjétől 4 évi házasság után kissé elhidegült. Csak a munkájához létszükségletű mennyiségű implanttal rendelkezik (neuralware, interface aljzat, cybermodem csatlakozó). Napi 8 órát dolgozik (08-16), általában otthon, és hálózatba kötve de minden hétfőn és csütörtökön bemegy a céghez eligazításra/értékelésre.

A két kölyök távoktatással, otthonról tanul, de elég sokszor kimozdulnak különórákra vagy más miatt. A lakásuk a belvárostól nem messze van a polgári negyed egyik jól karbantartott részében. A lakás egy alacsony, 5 emeletes épületben van. Az utca másik felén levő, ezzel szembenéző lakást szemelte ki Radír leshelynek.

Lokáció infó: A lakások Night City Old Town részében találhatóak, amelyről köztudottan polgári negyed. A belváros viszonylagos közelsége miatt a bandák nem gyakoriak, de éjszaka nem mindig biztonságos kint az Utcán. A rendőrség a blokk ezen részén járőrözik, általában 10-12 percenként halad el egy járőr. Éjszaka a blokkban levő stadionról elnevezett Rangers nevű banda garázdálkodik, de a zsaruk ellen nem lépnek fel (csak ha nagyon érdekükben áll).

Az épületeken kaputelefon van. Az univerzális nyitókódot egy Biztonságtechnika (10) próbával meg lehet fejteni a típus alapján, vagy meg lehet valakit kérni, hogy nyissa már ki.

A meló előkészítése

Tehát akkor beülök egy hétre egy vagon Smashhel és kész? Azért nem ilyen egyszerű a dolog. A megbízást vasárnap este (21:00) kapják meg a karakterek, hétfőn már aktívan figyelniük kell.

A lakással szemben levő, a lakásra ránéző lakást kell lefoglalni. Radír semmilyen infót nem tud a lakókról, de ragaszkodik a helyhez.

A lakásban egy fiatal házaspár lakik, akik közül egyedül a terhes feleség van otthon szinte egész nap. A férj este dolgozik, 19-04 a munkaideje. A karakterekkel nem fognak törődni a lakók, ha nem lesznek túl feltűnőek, és nem csinálnak balhét, mivel a házaspár nemrég költözött ide (még ki sem csomagoltak, és nem bíznak senkiben sem). A lakásról jól rá lehet látni a másik lakásra, de éjszaka persze lezárják az ablakokat műanyag redőnnel. A megfigyeléshez felszerelés kell. Egy optika jól jön, ha rálehet kötni gépre vagy rögzíteni lehet vele még jobb. Éjszaka termo vagy IR nélkül nem lehet belátni a szobába (redőny).

A megfigyelt lakásnak van Net elérése (a kölykök távoktatásra használják, anyuka meg dolgozik). A lakás Netes biztonsága elég gyér, egy Örkutyából (ha megtámadják vagy leverik, azonnal riasztja a zsarukat, meg a Netwatchot) és egy 4-es adatfalból/kódkapuból áll. A decken még egy Hárítópajzs és egy Ipiapacs program van. A Netről el lehet érni a konyhai eszközöket, a szórakoztató elektronikát, a tanulási célokra telepített terminált és Jenna deckjét.

A karaktereknek csak hétfőn van biztos esélyük arra, hogy behatoljanak a lakásba és feldrótozhatják azt. Más alkalommal mindig van otthon valaki. A lakást egy kártyászár (15-ös nehézség) és egy riasztó védi (Radír tudja a kódot, egyébként 20-as nehézség). A lakást ekkor fel lehet szerelni mikrokamerákkal és poloskákkal (dobass velük Biztonságtechnikára (elrejtés)). A karakterek házkutatást is tarthatnak ekkor, ha csinálják dobass velük Észlelés próbát.

Próba	Eredmény
10	Pornó műérzet chipek (Eric-é)
15	Egy Militech Arms Avenger és mellette egy fegyvertartási engedély (Jennáé), a gardrób felső polcán, egy lezárt ládában (Zárnyitás 10).
20	Egy biztonsági memória egység Jenna dolgozó asztalának egy titkos fiókjában. Rajta egy Raffles, egy Gyilkos IV, egy Pokoltűz és egy kódolt adatfile van (kódolás 7-es). Na móka?
25	A Sid kölyök szobájában fél adag Kék Üveg van (lásd Cp alapkönyv, Kábítószeres). Egyik barátjától kapta Sid, de még nem próbálta.

A meló egy hétig tart vagy eseményig. Esemény lehet a party lebukása (ebben az esetben pénzt nem kapnak), a chip behalása (térítést megkapják) vagy a chip észrevétele (ekkor a partynak segítenie kell Radírnak kiiktatni Mannerst, és eltüntetni a bizonyítékokat). Gyerekjáték, nem?

Időrend

Vasárnap

18:00 – a party tagok megkapják a hívást. Innentől három órájuk van leellenőrizgetni Radírt vagy az ajánlatot.

21:00 – A találkozó időpontja a Slammerben.

21:20 – A karaktereket elviszi Radír a lefoglalni kívánt lakásba. Mivel az egyik lakó nincs otthon (a férj dolgozik), ezért csak a terhes nő van otthon. A partynak meg kell oldania a lefoglalást. Radír eredeti terve a lakók kiiktatása (persze ekkor még nem tudja ki lakik ott...), ezen csak nyomós érvek esetén változtat.

22:00 – Akár sikerül a lefoglalás, akár nem, a megfigyelt lakásában ekkor feküdnek le aludni a megfigyelték. A chipet ekkor aktiválják Radír szerint. Radír szeretné ha ekkorra már megfigyelhetnék Mannerst. Azon okból, mivel a chip aktiválásakor egyes alanyoknál fejfájás vagy zavarodottság léphet fel (Mannersnél nincs semmi ilyesmi). Ha sikerül a foglalás, akkor Radír lelép, mert „ügyeit kell intéznie”. Folyamatosan be van kapcsolva, ha szükség van rá, csak telefonálni kell neki. A csapat legintelligensebbnek kinéző tagjának adja át a számát. Innentől inkább csak éjszaka néz be a karakterekhez, átlagosan minden este 9-11 között jelenik meg, megnézi és lemásolja a napi felvételeket, és aztán lelép (ha követik kiderül, hogy a Szemétgödör nevű helyre járka gyakran, de sokszor mozdul ki, hogy mindenféle zord emberekkel találkozzon (és üzleteljen)).

Hétfő

04:02 – Hazatelefonál a terhes nő (Lucilla Grinhold) férje. Ha nem veszi fel senki, akkor a rögzítőn át biztosítja a feleségét, hogy nemsokára hazaér és hogy mennyire szereti... Ha más veszi fel a telefont és magyarázkodik akkor a férj a rendőrséget hívja (Radír a karakterek bízta a dolgot, dolgozzanak meg a pénzükért).

04:12 – Hazaér a férj (Max Grinhold).

05:30 – Jenna felébred és kávéfőz.

06:00 – Jenna dolgozni kezd (= becsatlakozik).

Net: Jenna a rácson a Virtual Wonder adaterődjéhez halad, majd egy kódkapun át behatol (legálisan). A VW rendszere Fekete-2, részletesebb leírást lásd később.

07:30 – A család felébred, Jenna pedig kicsatlakozik. Együtt reggeliznek. Dögunalom. A megfigyelt alanyon egyenlőre nincs változás.

08:00 – A család elindul külön-külön a dolgára. (A kölykök Aikido edzésre, Jenna most fizikálisan megy be a munkahelyére, Eric pedig szokás szerint az irodába). A kölkök a Rangers stadionba mennek, Eric viszi őket (öt percre van a Stadion a lakástól). A lakás kiürül.

08:06 – Jenna visszaszalad, mert itthon hagyta egyik fontos munkahelyi adatait tartalmazó chipjét.

10:41 – A gyerekek hazaérnek. Elkezdnek a terminálon keresztül „távoktatódni”. *Net:* a terminál kapcsolódik a NC oktatási központhoz. Szürke rendszer, nem nehéz betörni, de semmi sem ér.

11:20 – Jenna hazaér, kaját ad a kölyköknek, majd becsatlakozik (dolgozik tovább, virtuálisan a munkahelyén).

Net: Jenna ismét a VW-hez csatlakozik.

14:00 – Jenna tíz perc pihenőt tart, kicsatlakozva, majd visszacsatlakozik. A kölyköket ez alatt átengedi „osztálytársukhoz” (két emelettel feljebb lakik a srác, és szintén távtanuló). Ez után (14:10-re Jenna már megint virtualizálódik) majdnem két órájuk van arra, hogy felszereljék a lakást lehallgatókkal, ha idáig nem tették volna meg (bár ez elég rizikós most, de úgy kell intézni, hogy ne bukjanak le, csak ha nagyon elrontanak valamit). Ha most csinálják, akkor a Biztonságtechnika (elrejtés) próbára -4 módosítót kapnak a rossz körülmények miatt! Jenna kicsatlakozik (valamivel 16:00 előtt), dobja neki Éberséget, hogy észrevesz-e valamit!

16:00 – Jenna kicsatlakozik, Eric hazaér. Megbeszéljük milyen volt a napjuk, vacsorát főznek, a kölkök hazaérnek, házit csinálnak, satöbbi, satöbbi, satöbbi. Semmi érdekes nem történik a nap hátralevő része alatt. Ideális arra, hogy a karakterek beteszteljék hogyan sikerült a kémfelszerelés esetleges

beállítása. A család lakóinak ekkor kell Észlelés próbát dobniuk *de* csak akkor, ha a lakást 14:00 után drótozták fel, vagy ha feltűnő nyomokat hagytak (nem gondoskodtak a nyomeltakarításról).

23:06 – Minden családtag alszik.

Kedd

05:30 – Jenna ébred, kávé.

05:43 – Eric ébred, a konyhába siet és feleségével diskurálgat. Miközben Eric kapcsolatuk felhevítésén ügyködik, Jenna csak kerek szemekkel bámul és hallgatja. A nőn látszik, hogy meglepi férje viselkedése, a férfi pedig boldognak látszik. Ha megkérdezik, akkor Radír közli, hogy a chip okés a jelek szerint.

Kisvártatva Jenna és Eric a fürdőszobába vonulnak, ahonnan csak 07:20 után jönnek elő. A fürdőszobát feldrótozó karakterek előnyben. :)

07:40 – Boldog családi reggeli. Látszik, hogy nem megszokott. Jenna dúdolászik (tömeggyilkos hangja van). Eric távozik (munkába). Jenna becsatlakozik, majd a cég adaterődjébe megy. A kölkök tanulnak a terminálon valamit, és elvannak a lakásban (TV-znek, ilyesmi).

12:00 – Jemi.

12:00 – Jek, megtartja a pihenőjét és közben kaját csinál a gyermekeinek.

Net: Jenna deckje E-mailt kap, miközben Jenna a konyhában tevékenykedik. Miután Jenna visszatér letölti palmtopjába és kikódolja (ő ismeri a jelszót). Ha van felszerelt kamera, akkor egy Szerencse 10+ próbával Jenna ezt pont úgy teszi, hogy a karakterek láthatják a kijelzőt. Ellenkező esetben a karaktereknek be kell törniük Jenna deckjébe, ha meg akarják tudni mi van a Mailban. Az E-mail kódolása 5-ös. Ez ellen egy Dekriptor program kell (Program Ereje + D10, 5 + D10 ellen). Jenna elolvassa, majd letörli, visszacsatlakozik és munkába indulás előtt a decjéből is letörli. Ez után kaját is rendel a frigó a Neten, majd más Net forgalmazás nem történik a nap hátralevő részében (a kölkökön és Jennán kívül).

A mail: „Átadás: okés. Net koord: 100.201;511.532;136.303”. Egy zsoké azonnal levágja, hogy ez egy rács koordinátát takar, azon belül a nagy semmi közepét. Na ez vajon mi lehet?

16:00 – Együtt a család. Eric boldog. Moziznak, aztán mindenki elfoglalja magát. Semmi más nem történik a napon, csak boldog családi életet élnek. És meghozzák a kaját, amit a hűtő rendelt, mert kifogyott.

Szerda

01:03 – Jenna felkel és a deckjéhez oszon. Senki sem ébred fel erre. Becsatlakozik, majd betölt pár programot a biztonsági memóriaegységéről, amit most vett elő (lásd **biztonsági memória**). Becsatlakozik.

Net: Jenna elmegy az előző napon e-mailen megkapott rács pozícióra. Ez a nagy bűdös semmi közepe. Ameddig a szem ellát nincs semmi. Ahogy Jenna megjön futtat egy Ipiapacsot (Erő 3). Ha nincs senki a közelben, akkor egy másik IKON is megjelenik (egy piros kocka). Jenna átküldi neki a 3ME-t foglaló kódolt adatfilet, majd kilép. Ez után az IKON is kilép. Más kommunikáció nem volt köztük. Ha a megfigyelőt leleplezte az Ipiapacs, akkor mind az IKON, mind Jenna megtámadja. Mindketten Pokoltűzet lőnnek rá. Ha a megfigyelő kilép vagy megpusztul, akkor is létrejön az átvitel, a file eltűnik Jenna deckjéről (lenyomozni nem lehet vagy ajánlott). Megjegyezzük, hogy Jennának nem kellene ebben a pillanatban meghalnia. Ha a karakter Jennát támadja, akkor az bontja a vonalat.

Jenna kicsatlakozik és visszaalszik.

02:22 – A jegesek (Net zsaruk) razziát tartanak a Neten. Körülszaglásszák az összes közeli Net elérést, főleg Jenna elérése érdekli őket. Kérdés nélkül bedekáznak a deckjébe, majd továbbállnak, mivel nem találnak semmi kompromittálót. Ha a van online zsoké karakter, akkor őt is kihallgatják.

07:36 – Boldog családi reggeli, Eric mosolyog, Jenna is (ha nem történt támadás ellene), mindenki melóba. Kölykök iskolabusszal, Eric autóval, Jenna elektronikusan.

12:10 – Jenna tízperces pihenője.

Kimegy a parkba, sétál egy gyorsat, és miközben erősen hátrapillantgat, átvesz egy ott sakkozó korosabb úriembertől egy borítékot. Hazamegy, majd a borítékot a biztonsági memória mellé rejti, és visszacsatlakozik a melóba. Nem nyitja fel a borítékot.

16:00 – Mindenki hazaér.

21:30 – Míg a gyerekek alszanak Eric ritmikus ágytornába kezd Jennával. Ezzel elvannak egy darabig.

22:00 – A kissrác (Sid) kimegy a konyhába, és mivel hallja, hogy ősei elvannak foglaltva, óvatosan előkészít egy fél adag Kék Üveget. Ha a karakterek elvitték az adagot, akkor is előveszi (szerzett valahonnan). Lassan felszívja, iszik sok vizet, és visszabotorkál a szobájába, de félúton elzuhan, mint egy kő. Dobass a karakterekkel Empátia próbát. 10+ esetén megszánnák a fiút és segíteni akarnak neki.

Bárhogy is tegyenek öt perccel később Jenna kimegy vizet inni, és meglátja a fiút. Azonnal hívja a mentőket, és azok ki is jönnek a kölyökért. Mindenki aggódik, még Eric is. Jenna elrakja a borítékot és a memória egységet a táskájába. Berakják a mentőbe, de a mentő nem indul el. Kb. 5 percig egy helyben áll.

22:23 – A család felmegy a lakásba. Sid a saját lábán megy felfelé. Beszélgetésükből kiderül, hogy csak elájult Sid, és nincs semmi baja (szar cuccot kapott, aminek nincs semmi hatása egy erős rosszulléten kívül. Nem mutatható ki.). A család nem tudja, hogy Sid drogozott, Eric tréfálkozik Jenna hatékony főzéstechnikájáról. Csak ő látszik boldognak, a többiek eléggé ijedtek.

Csütörtök

04:56 – Max Grinhold munkatársai érkeznek a karakterek által lefoglalt lakásba. Ez persze csak akkor történik meg, ha Max meghalt vagy nem jelentkezik sokáig (megfenyegetik, lefizetik, stb.). 5-en vannak, és verésre is felkészültek (lásd NPC-k).

06:48 – Jenna kel. Visszarakja táskájából a holmikat a rejtett fiókjába.

07:22 – A család is felkel.

07:45 – Jenna és Eric elindul dolgozni. Nancy boldogan rohangál a szobába, Sid pedig az ágyon feküdve agonizál.

11 és 12 között – Az éppen aktuális őrszem azt veszi észre, hogy valaki figyel. A szemközti házból (amelyben Mannersék laknak) egy korosabb nő figyel egy igen komoly katonai kézi távcsővel a lakásukat. Pontosan azt a karaktert, aki éppen az ablaknál van.

Ez után nem sokkal a fejéhez emeli a telefonját és felhívja a lakás terminálját amelyben a karakterek csöveznek. Elmondja, hogy figyel már egy ideje a terepet, és nem tetszik neki, hogy mások tartózkodnak a lakásban, amelyben a „aranyos kis fiatal pár” lakott. Azt is közli, hogy tudja, hogy a karakterek illegálisan szereztek a lakást a pártól, és mivel ez illegális jelenteni fogja a rendőrségnek. Ne is fenyegetőzzenek, mondja, mivel már özvegy és egy vadászpuskája is van. Hívja a yardokat, hacsak... és itt várja az ajánlatokat. Radír éppen ki van kapcsolva, az ő rábeszélőképességére most nem lehet építeni. Mit csinálhatnak?

Megegyezhetnek a gáréval, természetben (fűjj), pénzben, vagy ólomban is. Éreztesd a karakterekkel, hogy az agresszió nem okés megoldás. Bár akármilyen is történhet.

Harcias kukkolló

Int 4, Ref 6, Tech 4, Hidv 5, Szer 4, Vonz 3, Mozg 6, Fiz 5, Emp 3.

Észlelés/Éberség +6, Puskák +3, Megfélemlítés +2.

Felszerelés: Winchester M70 (pontosság +3, 5D6 sebzés, tár/TGY 5/1, MB).

12:30 – Jenna hazajön, lecsekkolja a kölyköket, majd becsatlakozik.

16:10 – Jenna kicsatlakozik, Eric hazaér. Elmennek egy holo-valóság moziba, a belvárosba. Megnézik a Feneketlen Álom című fantasztikus alkotást (megfelel egy B kategóriás álmyfilozófikus szappanoperának), majd megvacsiznak egy étteremben is hazamennek.

18:43 – Hazaérnek. Nancy önfeledten rohangál a szobában, Eric a konyhában konyhatündérkedik, Sid a szobában írja a háziját, Jenna pedig haját mos. Valami azonban nem stimmel. Eric a konyhában áll,

abbahagyja a nutrizője szelet szeletelését, és rohángáló lányát nézi. Emberismeret (15) vagy Észlelés (20) próbával észre lehet venni, hogy mintha furán markolná a kést... ráng a szeme mellé. Mintha egy enyhe gyilkolási vágy kezdene úrrá lenni rajta? (Empátia 10 próba, sikeresség esetén Hidegvér 15 próba kell, hogy ne avatkozzanak bele)

Radír nem engedélyezi a likvidálást, egyenlőre a figyelés folytatását parancsolja.

Eric odamegy a kölkökhöz, és megsimogatja a fejét, majd...

Visszamegy és darabolja tovább a nutrizőjét. Ezt a jelenetet kellő drámaisággal kell elmesélni. A karakterek hagy érezzék Eric örületét, hogy lássák maguk előtt a kislány mosolygó, pirosposzsgás arcát és a lézerrel élezett kés pengéjét. Egy kis dráma mindig kell, nem?

19:03 – Eric bejelenti, hogy autókázik egy kicsit a környéken, mert ki kell engednie a gőzt (most már normálisnak néz ki). Radír azt tanácsolja kövessék, feltűnés nélkül, és elmondja, hogy nem sokára ott lesz.

19:15 – Eric karambolozik egy szabálytalan terepjáróval. Páncélozás szempontjából a tankká alakított furgon nyer, Eric szépen elkenődik a kocsija belsejében, Kritikus sérüléseket szerzett.

A mentőket már riasztották, 1D6/3+1 percen belül itt lesznek. Mi tesznek ekkor?

Likvidálják Mannerst? Abszolút nem jó megoldás, ám Radír még nincs jelen, és nem is érhető el. Ha feltűnően teszik, magukra irányítják a figyelmet is, ami egyéb kellemetlenségeket hozhat. Meg fele pénzt az akcióért.

Elrabolják? (Segítenek kórházba vinni) Majdnem okés. Ha kórházba viszik, akkor viszont le kell fizetniük az orvosokat. Ekkor sem elérhető Radír, tehát ezt is nekik kell megtenniük (Meggyőzés/Rábeszélés 20+ vagy egyéb megoldás, de minimum 750eb-juk fogja ezt bántani). Ha elrabolják, akkor Radír elviszi Ericet, és kioperáltatja belőle a holmit, majd beállítja emberrablásnak a dolgot, és egy héten belül Manners bátyó visszakerül otthonába. Mindkét esetben a karakterek megkapják a teljes jussukat.

Végjáték

Mannersben persze nincs semmilyen chipware. A karakterekben voltak a chipek. Azt hitted nem lehetséges? Mikor voltál utoljára karbantartáson, vagy új rész installáláson? Mikor feküdtél be a TT klinikájára utoljára?

Ha az egyik karakter rájön erre, vagy gyanakodni kezd, akkor nyert, de ezt nem szabad elárulni neki. Ha nem hánytorgatja a dolgot, csak elmegy kioperáltatni a dolgot, akkor okés. Ha pofázik erről Radírnak vagy Radír előtt, akkor a karakter rövid időn belül múlt időbe kerül. Ha a többieknek elmondja és kussolva elmennek kisedetni, akkor okés. A kioperálás 1000eb-ba kerül. Belefér, nem?

Ha a karakterek nem gyanakodnának erre, akkor Radír felhívja őket a meló után pár órával (miután eltűntette a bizonyítékokat), és megkéri őket, hogy menjenek már el egy független klinikára nagygenerálra...

Eric Manners, PhD.

Céges

INT 8, REF 5, HIDV 7, TECH 7, VONZ 6, SZER 2, MOZG 6, FIZ 5, EMP 10.

Képzettségek: Befolyás +4, Éberség/Észlelés +3, Emberismeret +6, Műveltség +5, Adatbáziskezelés +4, Viselkedés +5, Meggyőzés/Rábeszélés +6, Tőzsdézés +2, Öltözködés és Divat +2, Testápolás +4, Aikido +3, Szónoklás +5, Csábítás +4, Interjú +2, Vezetőkészség +4, Vezetés +5, Elsősegély +2, Barkácsolás +3, Japán +3, Spanyol +4.

Cyberware: Neurális processzor.

Jenna Manners

Konzolcowboy

INT 10, REF 8, HIDV 6, TECH 8, VONZ 8, SZER 3, MOZG 4, FIZ 4, EMP 5/4.

Képzettségek: Interface +5, Éberség/Észlelés +4, Barkácsolás +5, Műveltség +4, Rendszerismeret +6, Cyber Tech +2, Kompozíciókészség +7, Programozás +4, Elektronika +3, Cyberdeck tervezése +3, Pisztolyok +3, Vezetés +3, Elsősegély +2, Csábítás +2, Emberismeret +2, Öltözködés és Divat +3, Testápolás +1, Orosz +2, Német +2, Spanyol +2, Francia +6.

Cyberware: Neurális processzor, cybermodem kapcsolat, interface aljzat (csuklókon).

Jenna deckje (módosított Kirama LPD-14 deck)

Sebesség +3

Adatfalak ereje +4

Celluláris

20 ME tárolóhely, rajta:

1. Örkutya (aktív)
2. Hárítópajzs
3. Ipiapacs (módosított, ReRezzel és aktív).

Biztonsági memória modul

30 ME, rajta:

1. Raffles
2. Gyilkos IV
3. Pokoltűz
4. Kódolt adatfile (nehézség: 7)

Lucilla Grinhold

Technikusnő (terhes)

INT 6, REF 6/3, TECH 8, HIDV 6, VONZ 7, SZER 1, MOZG 5, FIZ 4, EMP 8.

Verekedés +3-al próbálja megvédeni magát. Nem fog sikerülni.

Max Grinhold

Dokkmunkás

INT 5, REF 8, TECH 5, HIDV 5, VONZ 5, SZER 4, MOZG 8, FIZ 11, EMP 4.

Család +4, Verekedés +8, Közelharc +6, Pisztolyok +3, Atlétika +2, Megfélemlítés +4,

Kínzás/kábszerek tűrése +3.

Cyberware: Átoltott izmok, bőróra, fénylő tetkó.

Felszerelés: Kés (1d6+1).

Max ideges munkatársai

INT 5-6, REF 8, TECH 7, HIDV 5, VONZ 3, SZER 3, MOZG 5, FIZ 10-11, EMP 3-2.

Család +3, Verekedés +7, Közelharc +5, Atlétika +2, Megfélemlítés +3, Vallatás +4,

Kínzás/kábszerek tűrése +3.

Cyberware: Átoltott izmok, bőróra, egy-két kibervégtag.

Felszerelés: Első tag: feszvas (2D6 sebzés), második tag: „köcsögverő” (2D6+1 sebzés), harmadik tag: nagykés (1D6+2AP), negyedik tag: Dai Lung Streetmaster, 2 tárral, ötödik tag: bokszer (1D6+1).

Nagyon rossz modor.

Nyomozgatósdi

Itt találhatóak a karakterek által megszerezhető információk. Ezekhez Alvilág ismeret próbát kell tenni. Az információk eléréséhez szükséges célszámok a zárójelzett számok.

Radír: Mint már említettem Radír szabadúszók felbérelésével és emberek eltüntetésével foglalkozik. 5-ös Hírnevét nem pancser melókból szedte össze, Radírról az a hír járja az Utcán, hogy (már) nem él olyan ember, aki keresztbe tett neki egyszer. Sokan felsőbb ligákhoz kapcsolják (10- Arasaka, 15- Maffia, 20- Trauma Team International), de erre bizonyíték nincs.

Radír kifinomult módszerekkel dolgozik, és szinte soha nem alszik. Sokan a „Szemétgödör” nevű helyen látták már, de ők nem mesélnek többet a helyről. Annyi biztos, hogy alvilági hely, és csak meghívással lehet bemenni (persze Radír senkit nem hív, még később sem, ha összehaverkodnak vele, akkor sem).

Jenna Manners: Abszolút semmi neve nincs az árnyakban. Nem is ismerik.

Ez persze kamu, (30) esetén kiderül, hogy a VW cégből szivárogtatja ki az általuk gyártott virtuális valóságok (szerviz) belépési kódjait. Az átvevő fél egy ismeretlen dekás, Jenna pedig rendelkezik Anti-IC és egyéb mókás (illegális) programokkal.

Mi van akkor, ha?

Mi van akkor, ha a lakásfoglalás után kijönnek a zsaruk (Max-nek valaki válaszol, mire az kihívja a zsarukat)?

A zsaruk kijönnek. Ha találkoznak a karakterekkel akkor megpróbálják elkapni őket. Ha nincsenek a karakterek a lakásban, akkor lezárják a lakást és megfigyelik.

Mi van, ha a karakterek megzúzzák Radír arcát?

Meghaltak.

Mi van, ha a karakterek megfenyegetik Jennát az infó átadás után?

Jenna alvilági kapcsolataival fenyegetőzik (nem hazudik) akiknek sokat ér az élete. Radír nem javallja még a próbát sem, de indokot nem mond. Ha a karakterek mégis megpróbálják, akkor Radír osztatja a bagázst 10% kompenzációval (Radír ismeri Jenna megbízóját és nem óhajt keresztbe tenni neki).

Mi van, ha a karakterek köpnek a Netwatchnak Jenna miatt?

Jennát lesittelik (épp senki sincs otthon rajta kívül), beviszik, majd 1D6 óra múlva visszatér a lakásba, mert kiengedik. A rendőrségi feljegyzések titkosak természetesen. A családnak nem tűnik fel Jenna eltűnése, bár Jenna egy kicsit lehangolt lesz egy darabig.

Mi van, ha a karakterek elkapják a sakkozó figurát (az átadót)?

Semmi. Semmit nem tud, még azt sem kitől kapta a holmit.

PONTOZÁS

Időrendben az alábbi események hozhatnak, vagy vihetnek pontot.

Kezdet

Nyomozgatás Radír után +3
22:00-ra le van foglalva a lakás +3
Ugyan ez gyilkolás nélkül +6
Max likvidálása -3

Hétfő

A megfigyelt lakás feldrótózása 08:00 után +15
Ugyan ez 14:00 után +9

Kedd-Szerda

Jenna kódolt emailjének visszafejtése +3
Jenna feltűnésmentes követése +3
Jenna megtámadása vagy lebukás -6
A karakterek köpnek a Netwatchnak -3
A karakterek megakadályozzák Sid bedrogozását +3

Csütörtök

Max munkatársait véresen rendezik le -6
A kukkolló véres lerendezése -6
Manners (kamu) gyilkossági kísérletének megakadályozása +3

Végjáték

Manners likvidálása (szemtanúkkal) -9
Manners likvidálása (szemtanúk nélkül) +3
Manners elrablása +3
A kórházi személyzet lefizetése +6

Szerepjáték

A karakterek Empátiájának, hajlamainak, vágyainak megjelenítése minden esetben +9
Empátia próba ellenére cselekedni -3
Beszélgetések lebonyolítása dobálgatás helyett +3
Emberi vágyak, unalom, stb. kijátszása +3

A karakterek gyanakodnak, hogy be vannak-e drótozva +3

Összpontszám: 60 pont