

Восхождение пешек в высшую лигу

Приключение на конкурс «RPG-кашевар. Зима 2024»

Система: Cyberpunk Red

Необходимые продукты системы: Cyberpunk RED RPG

Тема конкурса: Восхождение

Ключевые слова: Башня, ступени, символ, вопрос, сплав

Автор: Никита Дрвенев

Редактор и корректор: Александра Макеева

Иллюстрации созданы через нейросеть GigaChat



Восхождение пешек в высшую лигу

История в 4 актах

Введение

Приветствуем читателя в приключении «Восхождение пешек в высшую лигу» для системы Cyberpunk Red. Игровые персонажи (далее *ИП*) окунутся в ситуацию, в которой не будут являться главными героями истории. По заданию Нанимателя, они должны сделать всю грязную работу и помочь привести к успеху группу наемников, метящих в статус легенд Найт-Сити. За это ИП получают уважение, почет, и может быть, билеты в так называемую высшую лигу. Ход истории зависит от интриг, уровня жадности и лояльности, которыми будут обладать ИП в ходе выполнения задания.

Для удобства проведения компании присутствуют:

- Выделенные **жирным шрифтом** ключевые слова, указывающие на важные моменты или действия;
- Выделенные **жирным курсивом** части, которые гейм-мастеру (далее *ГМ-у*) можно прочитать или перефразировать: например, **фразы персонажей** или **описания**;
- Маркеры, которые подчеркивают пошаговые действия и/или информацию;
- Готовые неигровые персонажи (далее *NPC*) для использования во время игрового процесса;
- Краткие описания для определенных областей;
- Различные зацепки, которые побуждают персонажей участвовать в приключении.

Уровень сложности (*СЛ*) установлен для персонажей уровня 3–4 по системе Cyberpunk Red. Ввиду сеттинга приключения, *СЛ* настроена для несложных столкновений, однако как *ГМ*, корректируйте *СЛ* в зависимости от ситуации. Рекомендуемый размер группы для этого приключения – от 3 до 5 игроков.

Синописис

Для группы бегущих по лезвию раздается долгожданный – ожидание растянулось на неделю! – звонок. Появились подробности заветного дела, которое пробьет молодой банде дорожку в высшую лигу наемников Найт-Сити. Не то чтобы кому-то из них нравилась компания фиксера по кличке Тихий Дэн, но парень именно тот человек, который может навести мосты между миром уличной шпаны и дорогих контрактов.

Работа приходит от самого Дэна – нужны ассистенты в организации миссии банды «Зеленые ужи» по саботажу внутренней сети «Рэйвен Майкросайбернетикс».

Бэкграунд

Тихий Дэн известен тем, что может внезапно предложить очень выгодный контракт по уровню опасности равносильный прыжку в жерло вулкана. Однако, риск многих событий, проведенных под патронажем этого фиксера, нивелируется для большинства бегущих гарантиями награды, а для нанимателей – гарантией выполненной работы, пускай иногда ценой жизни исполнителей.

Прошел слух, что группа наемников «Зеленые ужи» уже некоторое время ждет чего-то особенного, что возвысит их в глазах людей города. Ужи опытные, побывали не в одной передрыге. Но будут ли их вспоминать наравне с Джони из «Самураев» или Морганом Блэкхэндом – пока точно нет.

Однако, в одиночку «Зеленые ужи» не смогут провернуть то дело, что высечет их имена в граните истории города. Им нужны помощники... сайдкики... пешки, что отработают часть вещей, происходящих незаметно на фоне главного повествования. Для этого Тихий Дэн и связался с группой наемников (ИП), способных внести свою лепту во что-то второстепенное, но важное для осуществления наводящего шорох события: саботажа сети башни корпорации «Рэйвен Майкросайбернетикс».

Зацепки

ИП могут объединиться для выполнения задания на основе различных мотиваций. Примеры описаны ниже:

- Организация задач – не то же самое, что отправление в самоубийственные походы. Выполнить пару задач для новичков и получить за это премию профи – мечта в беспокойное время;
- Сведение счетов. Сколько людей имеют личные обиды на корпорации? «Рейвен Майкросайбернетикс» дала не один повод. Будь то последствия испытаний на людях кибертехнологий, сокращение на работе ввиду отсутствия денег на обновление хрома или банальное недовольство своей заработной платой;
- Рабочее задание. Миссия по оказанию помощи банде бегущих по краю может быть определенного рода прикрытием для основной работы в качестве корпоративного агента «Рейвен майкросайбернетикс». Среди прямых конкурентов «Рэйвен» можно выделить таких мастодонтов как

«Милитех», «Интернэшнл электрик», «Ютопиан», «Дайналар» и «Адрек Роботикс», так что недостатка в желающих успеха операции «Зеленых ужей» быть точно не должно;

- Фанатство. «Зеленые ужи» – не самая долгоиграющая банда, но уже заслужившая свободный вход и личный столик в баре «Посмертие». Их можно сравнить с андеграудными рокерами, которые вот-вот начнут заводить главные стадионы, и их шедевральный выход должен скоро наступить.

Акт 1. Введение в курс дела или сплавление по реке

На часах 09:05, для многих людей это достаточно рано даже для того, чтобы встать с кровати, однако встречу вам назначили именно в такую рань. Вас встречают улицы района «Маленькая Европа». Находясь в нем, обычный житель Найт-Сити может отметить нетипично малое количество звуков стрельбы и большое количество представителей разных классовых сословий: как корпоративных и правительственных служащих, так и рабочих, занятых облагораживанием кварталов Кабуки и Маленького Китая. Рядом с набережной Арасаки в указанное время появляется судно-ресторан, визуальное сочетание в себе передовые технологические элементы и классические японские детали вроде люстр, похожих на бумажные фонарики. Именно тут обитает фиксер Тихий Дэн, ваш нынешний связующий с миром полезных связей и хороших денег.

Через некоторое время как ИП поднимаются на борт после проверки документов, судно начинает движение по реке.



«Я слышал, что вам нужна подработка, а у меня есть непьющее задание с большой вероятностью благополучного исхода для нас всех. Надеюсь, перспектива 3000 эдди будет для вас должной мотивацией для делового сотрудничества», - начинает без приветствия фиксер.

Репутация у Дэна своеобразная: он дает достаточно информации для выполнения заказов в срок, но при этом и прилично свободы, чтобы часть ответственности всегда прямым образом лежала на бегущих. Говорят, что вместе с точным планом задания, он дает лопату, которой вы с легкостью сами сможете вырыть себе яму.

Герои раньше не работали с Тихим Дэном. Одна из немногих вещей, что они слышали – никто никогда не жаловался на недоплату с его стороны.

Если ИП захотят разузнать какие-либо последние слухи о нанимателе, «Зеленых ужах», или обстановке в районе, ГМ может предоставить информацию из таблицы слухов ниже в количестве, которое определит сам.

Ложные слухи отмечены пометкой (ложь), частично правдивые отмечены (*) и (**). Больше информации по частично верным слухам приведено ниже.

| Id | Слухи |
|----|--|
| 1 | Центральный парк Найт-Сити привлекает к себе подозрительных личностей в строительных жилетках (**) |
| 2 | «Зеленые ужи» имеют тесные связи с «Мальстрем» и «6-й улицей» (*) |
| 3 | Банда Легенд «Бруты», работавших с Дэном, после получения статуса, уехала на западное побережье (ложь) |
| 4 | Плавающий ресторан – своеобразная биржа банд, где фиксеры играют своими активами и перепродают «права» на работу с бандами |
| 5 | У нетраннера и медика банды «Зеленые ужи» есть общий ребенок (*) |
| 6 | Соло «Зеленых ужей» во время 4-й корпоративной войны смог сам подорвать 10 танков противника за одно сражение (ложь) |
| 7 | «Рэйвен Майкросайбернетикс» проводит в своей башне разработки по созданию криптовалюты нового образца |
| 8 | На лестнице в центральном парке Найт-Сити стоят проклятые статуи, которые убивают по ночам предателей (**) |
| 9 | Тихий Дэн не предпочитает работать с теми, чьего восхождения добился сам |
| 10 | Башня «Рэйвен Майкросайбернетикс» является оккультным капищем, где поклоняются Богу-ИИ (ложь) |

*Соло и Медик «Зеленых ужей» являются настоящими членами банд «6-я улица» и «Мальстрем» соответственно. После разрешенного конфликта между группировками из-за падения сети «Мальстрем» группа из Соло, Медика и Нетраннера сдружились, а Отвертка с Сёрфом сблизилась еще сильнее, однако ничего более серьезного между ними нет.

**В одном из парков Найт-Сити расположена массивная стеклянная лестница, соединяющая верхний район и нижний. По периметру лестницы установлены статуи, внутри которых смонтирована система турелей на случай массовых митингов. Иногда система сбоит ночью и может принять случайного человека за цель для уничтожения. После каждого происшествия группа инженеров вынуждена приходить к турелям и точкам доступа, чтобы заново откалибровать механизмы.

Встреча с фиксером

Тихий Дэн

Внешний вид: мужчина азиатской наружности, лет 60, ниже среднего роста. Визуал дополняют твидовый костюм, очки и прогрессирующая седина.

Можно заметить торчащий из кармана его пиджака ингалятор (**Восприятие СЛ 14**). Если спросить о нем, то Дэн поведаст о своей астме.



Использована нейросеть GigaChat

Личность: опытный фиксер, который ставит на первое место свое выживание, вкупе с абсолютным прагматизмом и расчетливостью. Эти качества обеспечили Дэну максимально безопасное положение, которое доступно человеку его профессии.

Подсказки мастеру для отыгрыша: персонаж говорит очень ровно и размеренно, не показывая лишних эмоций. Старается поддерживать осанку. Периодически протирает очки.

Проводя собеседования в этом месте, Дэн показывает низкоранговым коллегам свое моральное и финансовое превосходство, профи – свое расположение, а крупным нанимателям – приземленность и скромность. Ведет фиксер себя при этом со всеми одинаково, именно локация заставляет звучать его слова для разных людей по-разному.

Подходя к его столику, вы отмечаете общую дороговизну минимализма данного ресторана. Несмотря на отсутствие показательного шика, обычному жителю города пришлось бы откладывать деньги пару лет, чтобы иметь возможность здесь позавтракать.

Когда ИП приходят и садятся за стол, наступает время описания внешности и повадок каждого ИП.

Тихий Дэн: «Должен признаться, мне нравится метафоричность нашего маленького путешествия по реке. Именно здесь мы можем прочувствовать течение жизни города и его цикличность – перетекание энергии из одного района в другой. Энергия из бедных районов при достаточном упорстве врывается в центр, но, если не успевает задержаться и остановиться – утекает прочь из города в океан безвестности».

Описание задания

- В течение следующего дня вам необходимо проделать какое-то количество тактической работы для меня и так называемой группы «Зеленые ужи». Их задачей будет проникновение в башню «Рэйвен Микросайбернетикс», загрузка саботирующей программы во внутреннюю сеть и побег с места преступления. Ваша же – обеспечение «Зеленых ужей» определенного рода инструментами для выполнения миссии.

Если говорить конкретно, то необходимо:

- Поехать в автомастерскую в районе «Нью-Вестбрук» и перегнать отремонтированную машину водителя;*
- Забрать специальный чип-ледокол для саботажа корпоративной системы в университетском районе, главное – сказать, что вы от Тихого Дэна и проверить, что это нужная вещь;*
- Провести медика и соло группы. Первая может допоздна заниматься врачебной практикой в Южном районе Найт-Сити, а у второго, я опасаясь, еще живо подсознательное желание поселиться около барной стойки во «Вспышки» в Глене;*

- *Необходимо скорректировать план операции из доступных вариантов.*

Это главные пункты для вас. Однако, всегда есть возможность оказать мне дополнительную услугу, за разумное вознаграждение, конечно же. Дело в том, что эти «Ужи» стали достаточно дорого обходиться. И повышение их статуса может экспоненциально увеличить размер оплат. Позволить я себе это могу, но существенно снижу мою покупательскую способность. Поэтому я вам предлагаю придумать что-то, сногшибательную идею, которая приведет к успеху предприятия, но неудачному исходу для звездных исполнителей.

Сделка

1. Основная задача: 3000 эдди каждому ИП. Половина сейчас, половина после успешного выполнения.
Возможно сторговаться на 4000 эдди при успехе броска **Убеждение СЛ 16** или **Бизнес СЛ 14**.
2. Дополнительная задача: после выполнения 1500 эдди. Возможно сторговаться на 2000 эдди при успехе броска **Убеждение СЛ 18** или **Бизнес СЛ 16**.

Зеленые ужи. состав банды

1. Соло. Барри-Калибр

Внешний вид: мужчина, высокий брюнет с бородой и короткими волосами, лет 40–50. Одет в одежду стиля милитари.



Личность: иммигрант из Британии, где получил разностороннее военное образование. Ветеран 4 корпоративной войны, воевал на стороне «Милитех». После стал частью банды «6-я улица», но через некоторое время ушел на вольные хлеба. Имеет связи с военными.

Подсказки мастеру для отыгрыша: периодически отхлебывает из походной фляжки. Выражение лица меняется от «постоянно хмурое» до «угрожающе улыбающееся». Когда к кому-то обращается говорит аналог британского «Оэй, мэйт».

2. Нетраннер. Сёрф

Внешний вид: мужчина, высокий блондин лет 30. Одет в гавайскую рубашку, бриджи и сандалии.



Использована нейросеть GigaChat

Личность: учился нетраннингу с детства в академии «Роклин Аугментикс», но перед выпуском, из-за страха быть заложником корпорации, сбежал. Теперь получает удовольствие от свободы.

Подсказки мастеру для отыгрыша: очень позитивный человек. При прохождении проверки (**Первая помощь СЛ 18** или **Парамедик СЛ 14**) становится ясно, что он находится под действием препарата «Смэш».

3. Медтехник. Отвертка

Внешний вид: девушка лет 20. Панк с красными волосами, носит красную кожаную куртку и черные кожаные штаны.



Использована нейросеть GigaChat

Личность: с детства помогала родителям в их работе в клинике. После закрытия мед. учреждения решила использовать полученные навыки в полевых условиях.

Подсказки мастеру для отыгрыша: периодически дерзит. Постоянно сидит в агенте и слушает музыку, из-за чего слегка глуховата.

4. Кочевник. Малыш Боб

Внешний вид: темнокожий короткостриженный толстый мужчина средних лет в майке, спортивной куртке и спортивных штанах.

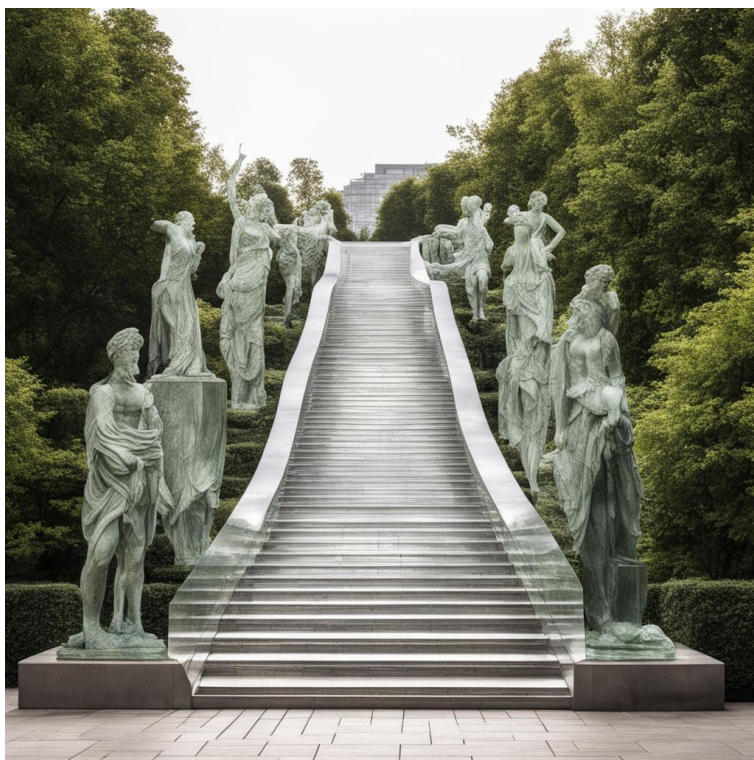


Использована нейросеть GigaChat

Личность: уличный гонщик-профессионал. Очень молчаливый.

Подсказки мастеру для отыгрыша: если к нему обращаются другие персонажи, то Боб предпочитает выражать свое мнение через кивание.

Акт 2. Моральные вопросы подготовки и символы предательства



Использована нейросеть GigaChat

Временной базой для ИП Дэн назначил небольшой склад инвентаря посреди парка, представляющего из себя довольно холмистую местность. Непривлекательность как снаружи здания, так и внутри – одинокая лампа на проводе, покачиваясь, освещает единственное помещение – отталкивает посторонние взгляды. Туристы и местные больше заинтересованы времяпрепровождением на стеклянных ступенях знаменитой лестницы – очередном подарке городу корпорацией Найт – позволяющей без сложностей перейти из верхнего района в нижний, а также обладающей неплохой панорамой на редкость в городе – зеленую растительность.

Корректировка плана

План проникновения делится на 3 этапа: Прибытие; Проникновение; Отход.

А. Прибытие (варианты):

- Главный вход;
- Улица через дорогу;
- Закрытая парковка рядом.

Б. Проникновение (варианты):

- Штурм в лоб;
- Маскировка под совещание в соседнем кабинете и подрыв стены;
- Вентиляция.

В. Отход (варианты):

- Лифт в здании;
- Лестница персонала;
- Строительный подъемник снаружи здания.

При прохождении проверки (**Дедукция СЛ 16**) можно понять, что абсолютный успех операции по саботажу можно достигнуть, если провести миссию максимально скрытно, чтобы героев не заметили, либо наоборот максимально стремительно, чтобы охрана не успела среагировать. Другие варианты приведут к лишним задержкам, в течение которых враги будут активно реагировать.

Варианты для полноценного успеха:

- Громкий: 1. Главный вход/Улица через дорогу; 2. Штурм; 3. Подъемник.
- Тихий: 1. Парковка; 2. Вентиляция; 3. Лестница.

Также ИП в ходе подготовки могут получить **подсказки** об исходе того или иного выбора. Если ИП смогли найти данные зацепки, то ГМ-у следует подсмотреть в **акте 3** результат выбранной ИП последовательности действий (исход одного события) и перефразировать его в той или иной степени.

О лестницах и монахах

На выходе с базы ИП встречают сидящего около сарая буддистского монаха, который захочет поговорить о морали и просветлении.

Нетраннер может пройти проверку (**Интерфейс СЛ 8**) и тогда поймет, что монах спиной загораживает **точку доступа**.



Использована нейросеть GigaChat

- Добродетель не всегда жалованная гостья в этих краях, не так ли?

Находясь в данном месте, мне вспомнилась одна история. Когда Будда решил сойти с небес, боги соорудили хрустальные ступени к городу Санкасья, по которым он должен был спуститься. В городе собрались толпы, ожидающих сошествия. Среди них была монахиня Утпали, давшая обет поприветствовать Будду первой. Но как монахиня может обойти впереди стоящих королей и жрецов? Говорят, что благодаря своей вере и преданности Утпали превратилась в короля посреди войска. В облике правителя она обошла всех и пришла к Будде первой. Затем она обратилась обратно, а Будда, увидев силу души Утпали, дал ей достижение просветления.

В чем же мораль этой истории? Может в том, что символ добродетели нас приведет к заветной мечте или в банальной вселенской справедливости? Уж точно не в том, что нужно избавляться от своих излишков.

После монолога монаха ГМ-му следует сделать паузу, и если герои не дадут милостыню, то они должны пройти проверку (**Интерфейс СЛ 10, Электроника/Взлом СЛ 14, Кибертехника СЛ 18**), при провале каждый ИП теряет 400 эдди. Если герои (хотя бы один) дали милостыню, то монах говорит: «В таком случае, я поделюсь с вами моей мудростью» (игроки получают подсказку об одном из исходов событий штурма).

Как только вышеописанное происходит, монах открывает глаза, фонари в парке заливают пространство резким ярчайшим светом, от чего ИП слепнут на несколько мгновений. Когда все приходит в себя, монаха и след простыл.

При осмотре **точки доступа** (если в курсе о ее существовании) нетраннер обнаруживает, что она работает только с восьми вечера и до восьми утра.

Процесс «помощи» с заданием

Даны четыре локации для посещения: автомастерская, встреча в магазине для нетраннеров, медицинская клиника, бар. В зависимости от намерений ИП получают возможности либо улучшить забег «Ужей», либо ухудшить итоговый результат.

Важно! Локации находятся в разных частях города – это означает, что если один ИП посетит более двух из них, то получит свойство «**истощение**» до конца дня, а также **1дб потери человечности** при поездке в каждую локацию после второй.

Автомастерская «У Полли»

Прочтите или перефразируйте следующий текст по готовности ИП:

Локация привлекает внимание своей мрачной и угрожающей атмосферой. Это место, где машины получают новую жизнь, но не всегда для законных целей.

Внутри автомастерской царит хаос и беспорядок. Здесь можно увидеть множество старых и разбитых машин, которые ждут своей очереди на ремонт. В воздухе витает запах бензина и масла, а звуки работающих инструментов и громких разговоров мастеров создают не прекращающийся фоновый шум.

В автомастерской можно найти все необходимое для ремонта и модификации автомобилей: от запчастей до инструментов. Доступны заказы на установку новых двигателей, замену подвески, усиление кузова и многое другое.



Использована нейросеть GigaChat

Вас встречает довольно усталый механик, сын Полли, Николо. Сам Полли уехал на распродажу деталей, из-за чего темп ремонта машин сегодня значительно сильно замедлен.

Машина Боба стоит в очереди на обслуживание и замену брони, и если честно ждать, то починит Николо ее только послезавтра, ибо и так куча работы.

- Эх, чумба, я не починю вашу машину сегодня. У меня просто нет сил и времени. Не могу даже отойти в сортир, очередь из машин перекрыла дорогу. Обещаю, что к послезавтра закончу ремонт. Я понимаю, что это

неудобно для тебя, но сделаю все возможное, чтобы решить проблему как можно быстрее. Будем на связи.

Предполагаемые варианты разрешения конфликта

1. Сделать так, чтобы Николо починил машину вне очереди (**Убеждение СЛ 18, Подкуп СЛ 13, Дитя улиц СЛ 15**).
2. Починить машину самим инструментами, запчастями из автомастерской (**Автомеханик СЛ 18**). При успехе Николо даст ИП за работу «Слезоточивый Защитник от Погонь».

| Название оружия | Навык | Урон 1-го выстрела | Стандартный магазин | СКА | Нужно рук | Можно ли спрятать | Цена |
|---------------------------------|--------------------|--------------------|---------------------|-----|-----------|-------------------|-----------------|
| Слезоточивый Защитник от Погонь | Оружие Кр. Калибра | N/A | 3 (Граната) | 1 | 2 | НЕТ | 500eb (Дорогое) |

Альтернативные режимы огня & фичи: Только Дымовые или Слезоточивые Патроны

3. Сломать машину (**Автомеханик СЛ 12, Техника СЛ 15**). Если это сделать, то Николо при повторном осмотре машины обнаружит поломку, начнет угрожать и требовать забрать машину сейчас.
4. Не делать ничего, просто забираете машину как есть.

Передача чипа

Место действия - университетский район, где расположен Институт Най-Сити. Здесь можно увидеть множество студентов, преподавателей и других работников образовательной сферы, рекрутирующих будущих корпоративных работников.



Использована нейросеть GigaChat

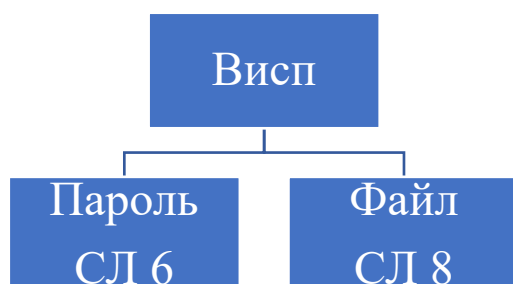
Вас встречает нервный, постоянно оглядывающийся по сторонам, человек азиатской внешности в костюме, с кейсом. Его зовут Юта Йошида, и он очень хочет побыстрее избавиться от своего груза.

Подойдя и удостоверившись, что вы – нужные ему люди, он старается как можно быстрее передать кейс. Подозрительное поведение не добавляет уверенности в вашей интеракции.

Человек с кейсом: «Просто возьми его и уходи, я не хочу иметь с этим ничего общего. Просто уходи, пожалуйста, и заведи кейс с собой. Не волнует, что там внутри. Быстрее, пожалуйста!»

ИП могут остановить клерка и потребовать объяснений (**Убеждение СЛ 18, Допрос СЛ 14, Переговоры СЛ 15**). При успехе Юта Йошида сообщит, что в чипе есть элементы защиты, которые атакуют использующего его нетраннера. В Институте не успели их убрать, так что с этим придется разбираться вам.

ИП могут взломать чип через переносной терминал в кейсе (**Электроника/Взлом СЛ 16**) либо перейти в локальную сеть со следующей структурой



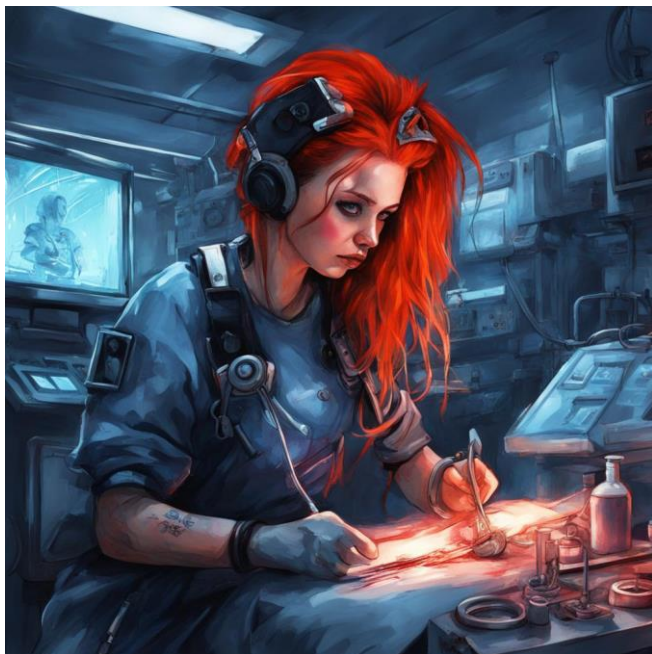
| Имя | Класс | ВСП | СКО | АТК | ЗАЩ | REZ | Эффект |
|---|-------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|---|
| Висп | Чёрный ЛЕД Против Людей | 4 | 4 | 4 | 2 | 15 | Наносит 1d6 Урона мозгу Нетраннера и уменьшает количество Сетевых Действий, которые Нетраннер может сделать в следующий ход на 1 (минимум 2). |
| Иконка: Светящийся шар с одним крошечным глазом, потрескивающим энергией. | | | | | | | |

Файл содержит программу Адская стрела, которую можно забрать себе

| Название | Класс | АТК | ЗАЩ | REZ | Эффект |
|---|--------------|-----|-----|-----|---|
| Адская стрела | Против Людей | 2 | 0 | 0 | Наносит 2d6 Урона мозгу Нетраннера. *Кибердека без теплоизоляции загорается вместе с одеждой Нетраннера. В конце каждого своего хода Нетраннер получает 2 урона, пока не потратит Мясоное действие, чтобы потушить себя. |
| Иконка: Нетраннер из руки выпускает огненную стрелу | | | | | |

Пароль содержит доступ к исходному коду чипа, можно убрать остаточные эффекты защиты, усилить их (нетраннер получит больше ранений) или не делать ничего.

Медицинская клиника



Использована нейросеть GigaChat

Место действия – Клиника – здесь технологии и медицина сливаются воедино. В стенах ультрасовременного медицинского учреждения врачи и медсестры, вооруженные передовыми технологиями, борются за жизнь и здоровье пациентов, если у них есть чем заплатить, конечно.

После беседы с приятным администратором на ресепшене о местонахождении Отвертки, ИП направляют в подвальное помещение. В кабинете игроки видят девушку с красными длинными волосами, около которой находится операционный стол с лежащим на нем человеком. При успешной проверке (**Знание улиц СЛ 12**) ИП понимают, что это член банды «Мальстрем»: его выдают многочисленные протезы, аугментации и искусственные, горящие красным глаза. От открывшегося вида вас пробирает дрожь, у всех свидетелей **потеря 1дб человечности.**

Девушка обращается к ИП, не поднимая глаз:

- Да, здорова, чумба. Говорю сразу, если вы за мной по поводу завтрашних приколов, то – после. Либо сами соберите мне рюкзак, либо не мешайте. Список в компьютере. Сейчас я занята.

Предполагаемые варианты разрешения ситуации:

1. Собрать рюкзак Отвертки (**Образованность СЛ 16, Первая помощь СЛ 14, Парамедик СЛ 10**). ИП преуспевают в подготовке, Отвертка сможет один раз излечить ранение во время дела.
2. Помочь с операцией (**Первая помощь СЛ 16, Парамедик СЛ 14**). Отвертка в благодарность дает вам добытый из предыдущего клиента имплант (Выкидной гранатомёт), который готова тут же установить. Отвертка может вылечить два ранения во время задания.

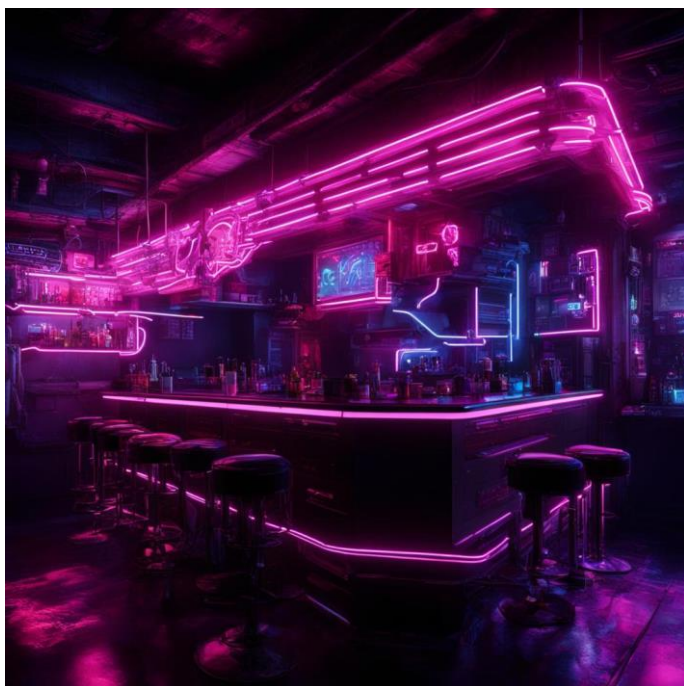
Выкидной гранатомёт: 500eb (Дорогое) • ПЧ 7 (2d6) • Клиника

Гранатомёт с одним выстрелом, установленный в Киберруку.

Можно спрятать. Требуется Киберрука и занимает 2 слота.

3. Подменить лекарства на яд (**Прятать/Находить предметы СЛ 14, Парамедик СЛ 10**). При попытке вылечить во время дела, Отвертка нанесет товарищу еще одно ранение вместо лечения.

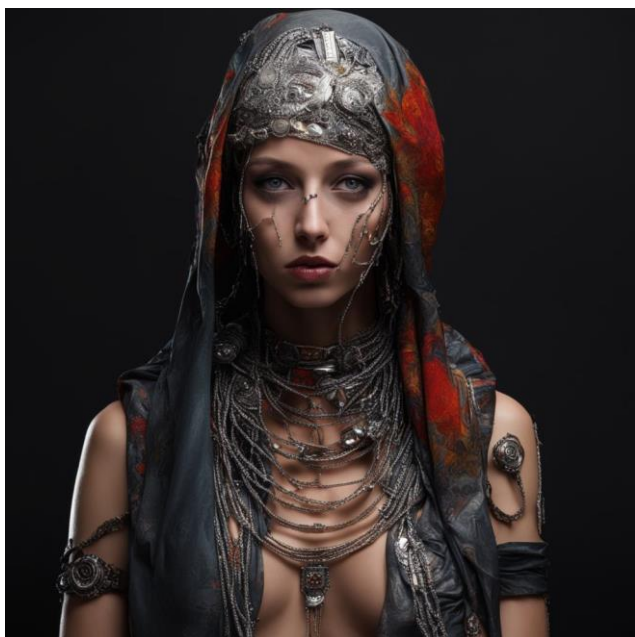
Бар «Вспышки»



Использована нейросеть GigaChat

В баре, адрес которого дал фиксер, вы не видите Барри. Высокий чернокожий бармен в солнечных очках говорит, что ничего не слышал о Калибре, и если ИП будут продолжать его расспрашивать, то просто начнет игнорировать все вопросы, помимо заказа выпивки. Посетители также никого похожего не видели.

К ИП подходит молодая смуглая девушка в платке и заводит диалог в загадочно-игривом тоне.



Использована нейросеть GigaChat

- Хм, я так и знала, что вы наконец придете сюда, «Луна» и «Отшельник» сказали воину, что его сегодня ждет судьбоносная встреча, эти символы на картах никогда не врут.

На вопросы, «кто она» и «о чем говорит девушка», та ответит:

- Как насчет небольшого развлечения? Развлечете меня тем, что узнаете свою судьбу через расклад, а Бахт (в этот момент она показывает на себя) вас отведет к великому воину, что вы ищете.

Как будто из воздуха у Бахт в руке появляются карты, которые она тут же, за барной стойкой, начинает раскладывать. При этом бармен никак не реагирует. Перед вами появляются карты: первая – башня, в которую бьет молния, вторая – женщина, держащая весы.

- Башня. Занятно. Разрушение шатких фундаментов. Напоминание о решимости и честности самому себе. Опасность починки того, что начало сыпаться. И сразу за ней справедливость. Разрушение устоявшихся вещей, строгость, решительность и плата за грехи. Красиво, красиво. Хотите взять сами третью карту?

При прохождении проверки (Азартные игры СЛ 13, или восприятие СЛ 18) ИП достают карту великой удачи и получают от мастера предсказание (подсказку) об одном итоге выбора, который могут сделать ИП в ходе подготовки штурма башни ЛИБО по решению ГМ получить другую наводку, упрощающую понимание будущих событий, Бахт говорит:

- О, шестерка жезлов, символ великой удачи, сегодня действительно ваш день!

При провале или отказе от карты:

- Луна, ууу, не к добру, я бы на вашем месте теперь ждала плохих новостей.

Что же, мне стало чуть веселее. Ваш друг проводит время в одиночестве в дальней приватной комнате напротив нас. Норвежец (обращается к бармену), как вернусь, принеси мне бутылку перцовки и скажи уборщику почистить vip-комнату, наш воин все же скоро должен уходить.

-Да, хозяйка, – отвечает бармен.

Военный киборг, сидящий в vip-зоне, выглядит очень уверенно и брутально. Он одет в кибернетический костюм, который оснащен различными устройствами и оружием. Его глаза горят холодным огнем, а лицо выражает решимость. Военный держит в руках стакан с пивом, которое медленно потягивает.

Предполагаемые варианты разрешения ситуации:

1. Уговорить его пойти домой (**Убеждение СЛ 14**);
2. Сказать бармену, чтобы он ему больше не наливал (**Подкуп СЛ 14**);
3. Спровоцировать людей в баре, чтобы началась драка (**Дитя улиц СЛ 16, Актерское мастерство СЛ 12**). Соло получает 1 ранение к началу миссии.

Итог дня

После завершения работы в последней локации ИП встречаются в сарае около лестницы в парке для итогового обсуждения плана, который по завершению разговора будет отправлен Тихому Дэну.

Акт 3. Восхождение в легенды

Следующая часть сюжета преподносится как большая срежиссированная сцена, направленная на показ результатов действий игроков в акте 2.

Подавляющее количество написанного в акте 3 предполагается описывать или перефразировать. Сами ИП не участвуют.

Важно! В ходе тех или иных этапов операции персонажи могут получать ранения, каждый может вынести 4 ранения. При получении 4-го ранения герой погибает и более в отыгрыше сюжета не участвует.



Использована нейросеть GigaChat

А. Приезд

- **Главный вход**

Банда «Зеленых ужей» решает подъехать к главному входу башни «Рэйвен Майкросайбернетикс». Героев окружают пятеро охранников, как только они проходят через противокражную систему – пищащие рамки металлоискателя. Менеджер начинает волноваться из-за незапланированных гостей, но все же решает уточнить: «Скажите, у вас назначена встреча?»

Главный вход серьезно охраняется, и подъехавшая незнакомая машина сразу начинает вызывать паранойю у секьюрити, им нужен лишь повод, чтобы открыть огонь. **При объявлении тревоги** (это может произойти на стадии Б. Проникновение или В. Отход) активизируется охрана: водитель получает **1 ранение**; если машину не чинили – **2 ранения**, если сломали – **3 ранения**.

- **Улица через дорогу**

Герои решают остановиться на соседней улице около магазина одежды, который так удобно пристроился со стороны входа для персонала в башню

«Рэйвен Майкросайбернетикс». Около двери героев встречает занятой мужчина в спецовке: «Так, а вы кто, только не говорите, что новые рабочие. Чем вы мне можете пригодиться?»

По дороге в этот момент проедет машина с хулиганами, палящими на ходу вокруг. Если машину не успели починить, то водитель получает 1 ранение, если машину сломали – 2 ранения.

- Закрытая парковка рядом

Место на парковке в башню «Рэйвен Майкросайбернетикс» полностью в распоряжении героев: все же слава Боба как гонщика и естественное обаяние Сёрфа произвели впечатление на парня в будке около шлагбаума. Зайдя в лифт, герои встречают человека в лабораторном халате, в котором Сёрф узнает знаменитого нетраннера-самурая, поджарившего не одного его старого знакомого. Сёрф дает знак Калибру быть на чеку. Человек в халате, будто не обращая внимание на временных спутников: «Как хорошо, что сегодня один из тех дней, когда можно задать пару вопросов Главе, не так ли? Поведайте же, вы тоже тут из-за дела об очередных попытках прорыва черного заслона?»

При объявлении тревоги водителю придется потратить время на выезд, из-за чего все герои, кроме водителя, получают 1 ранение.

Б. Проникновение

- Штурм в лоб

После нервных переглядываний, подтверждающих намерения, Барри-Калибр вскидывает свой дробовик и направляет собеседнику в лицо: «Тебе могу только свинца отсыпать». Звучит выстрел, после которого освещение башни становится красным. **По всему комплексу объявляется тревога.** Группа идет на прорыв и постепенно продвигается к цели на 10-й этаж башни. На этаже с серверами героев уже ждет группа оперативников и система безопасности, состоящая из трех турелей, которые шквалом пуль зацепляют Соло, идущего впереди. Герои преуспевают с помощью Сёрфа, захватившего под свой контроль турели. Впереди двери в главный сервер, но сперва Отвертка решает вколоть СпидХил Калибру.

В ходе штурма Соло получит 1 ранение, медик может вылечить это СпидХилом.

- Маскировка под совещание в соседнем кабинете и подрыв стены

Сёрф, осознавший необходимость брать ситуацию в свои руки, смог буквально за минуту взломать систему башни и сфабриковать поддельное совещание в кабинете, соседствующим с главным сервером, после чего заявляет: «О, мы

должны вскоре присутствовать на 10-м этаже в кабинете 1006 – ряд серьезных вопросов для обсуждения на тему развития оптического направления имплантирования. Вы не подскажете, как нам пройти отсюда?»

Героев отправляют на лифте на 10-й этаж в 1006-й кабинет, где они начинают готовить подрыв зарядов на стене.

Отвертка обращается к Барри:

- Так, а ты уверен, что нам безопасно стоять так близко к взрывчатке?

Барри парирует: «Я знаю, что делаю с взрывчаткой. После той истории с танками я же живой».

После ответа раздается взрыв, ошметки стены летят в героев, от которых уворачивается только Барри. **По всему комплексу объявляется тревога.**

При подрыве заряда медик и нетраннер получают **1 ранение.**

- Вентиляция

В разговор включается Отвертка: «А, мы техники, нас вызвали для починки вашей вентиляции, данные зафиксировали превышение предельной температуры в серверной, что может привести к полному падению сети башни».

Пройдя дальше, герои залезают в вентиляцию и начинают карабкаться.

Если Соло прошлую ночь пил, то из-за плохой концентрации, героев засекают, и они получают **1 ранение. По всему комплексу объявляется тревога.**

Серверная

Герои добираются до серверной.

Если баг в ледоколе (полученный чип) не был устранен, то нетраннер в ходе взлома получает **1 ранение**, если отрицательный эффект был усилен, то **2 ранения.**

В. Отход

- Лифт в здании

Герои спускаются на лифте, и, по прибытии на нижний этаж, их ждет отряд охраны, который открывает огонь. **По всему комплексу объявляется тревога.**

Вне зависимости от поднятой тревоги, в подозрительных личностей начинают стрелять. Все герои получают по 1 **ранению**.

- Лестница персонала

Герои решают выбрать более долгий путь отхода, который обеспечит прикрытие. Но им приходится долго идти, при объявленной тревоге водитель получает 1 **ранение**.

- Строительный подъемник снаружи здания

Герои обращают внимание на подъемник мойщиков окон снаружи здания, на котором и спускаются. **При поднятой ранее тревоге**, героев засекают, все получают по 1 **ранению**.

Улица перед башней

Когда герои выбираются из здания, тут же происходит взрыв в верхней части башни. Кварталы вокруг охватывает пламя, и оставшиеся в живых герои уходят.

Акт 4

После всего произошедшего ИП приходит сообщение с зашифрованного номера: «Встреча в парке». Когда герои подходят к сараю, приходит еще одно: «Я наверху». Дальнейшее развитие событий зависит от итога штурма башни.

Ночной парк – место, где природа и городская жизнь сплетаются в гармонии. В это время парк становится совершенно другим. Деревья и кусты приобретают таинственный вид, а звуки становятся более приглушенными. Перед глазами героев предстает сарай, который служил временным штабом для мастеров плана.

Когда солнце садится, парк превращается в мир теней и бликов. Луна и звезды крадут главную роль, освещая все мягким светом. Можно увидеть множество интересных вещей, которые не заметны днем. Или – зловещие силуэты на вершине лестницы на фоне полной луны.

Картина боя

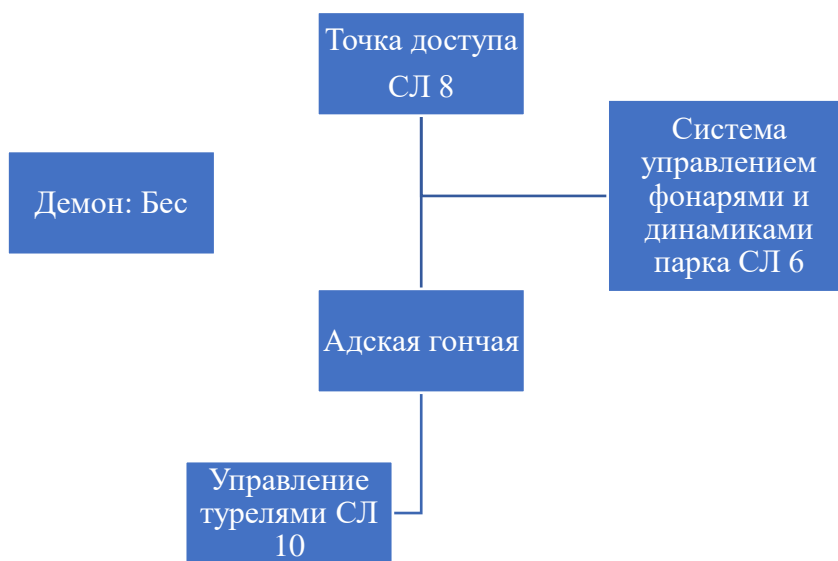


Автор: Mighty Maps, mightymapsco.tumblr.com

В верхних колоннах установлены автоматические турели с очень тяжелым пистолетом с 8 бронебойными пулями.

| Тип | Описание | Триггер по умолчанию | Инфо |
|-----------------------|--|--|--|
| Автоматическая турель | Очень тяжелый Пистолет с 8 Бронебойными Пулями | Турель будет атаковать, пока цель не будет убита, пока не покинет защищаемый периметр или пока не предъявит соответствующий пропуск. | Боевой номер 14 25ПЗ Периметр Охраняемой Территории |

Нетраннер может пройти проверку (**Интерфейс СЛ 6**), чтобы найти точку доступа около ближайшей статуи.



| Имя | Класс | ВСП | СКО | АТК | ЗАЩ | REZ | Эффект |
|---------------|-------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|--|
| Адская гончая | Чёрный ЛЕД Против Людей | 6 | 6 | 6 | 2 | 20 | Наносит 2db урона мозгу Нетраннера. Кибердека без теплоизоляции загорается вместе с одеждой Нетраннера. В конце каждого своего хода Нетраннер получает 2 урона, пока не потратит Мясное действие, чтобы потушить себя. Данный эффект не складывается |

Иконка: Огромный черный металлический волк. С Белыми пылающими глазами и пламенем, пронсящимся волнами по всему телу. Скрежещущим металлическим голосом, повторяет имя вражеского Нетраннера.

| Имя | REZ | Интерфейс | Сет-действий | Боевой номер |
|-----|-----|-----------|--------------|--------------|
| Бес | 15 | 3 | 2 | 14 |

Иконка: Мелкая Оранжевая сфера с красными рожками.

Вариант 1. Полный успех

Если у каждого из героев-ужей осталось не более 1 **ранения**, то около сарая ИП встречаются невредимые «Зеленые ужи».

Барри: *«А вы неплохо повозились с нашим грязным бельем вчера, и план в итоге увенчался успехом. Мы поначалу не верили Дэну, но он нас убедил, что с вами можно работать. Тем страннее, что после он нам посоветовал готовиться к худшему, уверяя, что вы хотите нас подставить и прикончить. Не то чтобы мы совсем вам не доверяли... да нет, мы вполне это предполагали»*

Сёрф: *«Если вкратце, то у нас было время осознать, что именно Дэн тут пытался всех подставить, так что мы можем вместе пойти наверх и завалить пройдоху. Ну, а потом обсудим ваше прямое сотрудничество с новыми легендами Найт-Сити, как идея?»*

С вершины лестницы на вас смотрит Тихий Дэн:

- Очень непрофессионально так раскидываться моим предложением о сотрудничестве, и это касается всех вас. Полагаю, мне не остается ничего другого, кроме как призвать подкрепление.

Около Дэна будто из тени вырастают охранники, в то же время вы слышите, как сзади ко входу в парк подъезжают машины, из которых выходят тяжеловооруженные наемники.

Барри: *«Идите наверх, мы тут разберемся!»*

Отряд Дэна состоит из нетраннера, офицера СБ и охранников в количестве (количество игроков)

| | | | | |
|---|-------|-------|--------|--------|
| Имя: Охранник | | | | |
| ИНТ 3 | РЕА 6 | ЛВЛ 5 | ТЕХ 2 | ХАР 4 |
| ВОЛЯ 4 | УДЧ - | СКО 4 | ТЕЛ 6 | ЭМП 3 |
| ПЗ 35 | | | | Спас 6 |
| Оружие | | | Броня | |
| Дробовик пл. качества | 5дб | | Голова | 7 ПЗ |
| Оч.Тяж. Пистолет | 4дб | | Тело | 7 ПЗ |
| Сум. Навыка: 9 | | | | |
| Снаряжение: Патроны для дробовика x25, Патроны для Пистолета x25 | | | | |

| | | | | |
|---|-------|-------|--------|--------|
| Имя: Нетранер | | | | |
| ИНТ 7 | РЕА 5 | ЛВЛ 4 | ТЕХ 7 | ХАР 4 |
| ВОЛЯ 5 | УДЧ - | СКО 5 | ТЕЛ 3 | ЭМП 4 |
| ПЗ 30 | | | | Спас 3 |
| Оружие | | Броня | | |
| Оч.Тяж. Пистолет | 4дб | | Голова | 11 ПЗ |
| | | | Тело | 11 ПЗ |
| Сум. Навыка: 10 | | | | |
| Интерфейс 5 | | | | |
| Снаряжение: Патроны для пистолета x50, Очки виртуальности, Нейралинк (Личный порт) | | | | |

| | | | | |
|--|----------|----------|--------|--------|
| Имя: Офицер СБ | | | | |
| ИНТ 4 | РЕА 8(6) | ЛВЛ 6(4) | ТЕХ 4 | ХАР 6 |
| ВОЛЯ 5 | УДЧ - | СКО 6(4) | ТЕЛ 7 | ЭМП 4 |
| ПЗ 40 | | | | Спас 7 |
| Оружие | | Броня: | | |
| Штурм. винтовка | 5дб | | Голова | 12 ПЗ |
| Оч.Тяж. Пистолет | 4дб | | Тело | 12 ПЗ |
| Сум. Навыка: 11 | | | | |
| Снаряжение: Патроны для Винтовки x50, Патроны для Оч. Тяж. пистолета x30, пуленепробиваемый щит (10 ПЗ), Нейролинк (Керезников) | | | | |

Вариант 2 Смерть всех героев

Если все герои группы «Зеленые ужи» погибли при прохождении штурма, то ИП также обнаружат наверху лестницы Дэна.

- Не предполагал настолько фееричного исхода, это правда. Я бы мог даже назвать это успехом, однако по моим данным, кто-то из «Рэйвен» залутал тела ужей и нашел выход на вас, а это уже большой риск для меня. Пора прощаться.

На лестнице появляются охранники фиксера (враги те же, что для Варианта 1).

Вариант 3 Что-то пошло не по плану

Если в живых осталось больше одного члена банды «Зеленых ужей», но кто-то из них погиб или получил 2 **ранения** и больше.

ИП видят наверху лестницы Ужей рядом с Дэном.

Выживший член группы: *«Ты прав, Дэн, мне эта мелочь сразу не понравилась. И да, мы обсудим то, что именно ты их нанял, но это будет потом. Сейчас разберёмся с вредителями: уничтожим их»*

Против ИП предстает команда из оставшихся героев.

Важно! При получении 2-х **ранений** у героя «Зеленых ужей» количество стартовых ПЗ уменьшается на 15, при 3-х – на 25.

| | | | | |
|---|-------|-------|--------|--------|
| Имя: Сёрф | | | | |
| ИНТ 7 | РЕА 5 | ЛВЛ 4 | ТЕХ 7 | ХАР 4 |
| ВОЛЯ 7 | УДЧ - | СКО 5 | ТЕЛ 4 | ЭМП 4 |
| ПЗ 35 | | | | Спас 5 |
| Оружие | | Броня | | |
| Оч.Тяж. Пистолет | 4дб | | Голова | 11 ПЗ |
| | | | Тело | 11 ПЗ |
| Сум. Навыка: 12 | | | | |
| Интерфейс 7 | | | | |
| Снаряжение: Патроны для Пистолета х50, Очки виртуальности, Нейралинк (Личный порт) | | | | |

| | | | | |
|--|-------|-------|--------|--------|
| Имя: Отвертка | | | | |
| ИНТ 7 | РЕА 5 | ЛВЛ 4 | ТЕХ 7 | ХАР 4 |
| ВОЛЯ 7 | УДЧ - | СКО 5 | ТЕЛ 4 | ЭМП 4 |
| ПЗ 40 | | | | Спас 6 |
| Оружие | | Броня | | |
| Тяж Оружие Ближ. Боя | 3дб | | Голова | 13 ПЗ |
| Дробовик | 5дб | | Тело | 13 ПЗ |
| Сум. Навыка: 13 | | | | |
| Снаряжение: Патроны для Дробовика х50, Назальные Фильтры, СпидХил, Аэрогиппо, Сумка Медтеха, Флакон с ядом х2 | | | | |

| | | | | |
|--|-------|--------------------|--------|--------|
| Имя: Малыш Боб | | | | |
| ИНТ 6 | РЕА 8 | ЛВЛ 8 | ТЕХ 5 | ХАР 7 |
| ВОЛЯ 8 | УДЧ - | СКО 4 | ТЕЛ 8 | ЭМП 6 |
| ПЗ 40 | | Тяжелое ранение 20 | | Спас 6 |
| Оружие | | | Броня | |
| Штурмовая Винтовка | 5дб | | Голова | 11 ПЗ |
| Подствольный Дробовик | 5дб | | Тело | 11 ПЗ |
| Сум. Навыка: 14 | | | | |
| Снаряжение: Патроны для Дробовика x50, Патроны для Винтовки x50, Киберглаз с Тактическим прицелом и ТелеОптикой | | | | |

| | | | | |
|---|-------|-------|--------|--------|
| Имя: Барри Калибр | | | | |
| ИНТ 6 | РЕА 8 | ЛВЛ 8 | ТЕХ 5 | ХАР 7 |
| ВОЛЯ 8 | УДЧ - | СКО 4 | ТЕЛ 8 | ЭМП 6 |
| ПЗ 40 | | | | Спас 7 |
| Оружие | | | Броня | |
| Штурмовая Винтовка | 5дб | | Голова | 11 ПЗ |
| Тяж. Оружие Бл. Боя | 3дб | | Тело | 11 ПЗ |
| Сум. Навыка: 14 | | | | |
| Снаряжение: Патроны для Винтовки x50, Рация, Киберглаз с ИК/УФ зрением, Нейролинк, Сандевистан, Зажигательная граната x2 | | | | |

Вариант 4 Одинокий воин

Если выжил только один член группы, то на лестнице герои видят силуэт человека, склонившегося над телом Тихого Дэна. Труп выглядит растерзанным. Плавно, как в хоррор-фильме, человек поворачивается в сторону ИП и издает зомбиподобный звук.

- Предательство. Искоренить...

В ту же секунду активируются турели, а сам киберпсихопат, который визуально лишь напоминает того, кто когда-то метил в легенды Найт-Сити, устремляется к ИП.

| | | | | |
|--|-------|-------|--------|---------|
| Имя: Киберпсихопат | | | | |
| ИНТ 5 | РЕА 8 | ЛВЛ 8 | ТЕХ 5 | ХАР 4 |
| ВОЛЯ 7 | УДЧ - | СКО 8 | ТЕЛ 10 | ЭМП 0 |
| ПЗ 60 | | | | Спас 10 |
| Оружие | | | Броня | |
| Выкидной Гранатомет | 6дб | | Голова | 11 ПЗ |
| Тяжелый ПП | 3дб | | Тело | 11 ПЗ |
| Киберзмея | 4дб | | | |
| Когти росомахи | 3дб | | | |
| Сум. Навыка: 15 | | | | |
| Снаряжение: Бронебойная граната x2, Патроны для пистолета x100, Киберрука x2 (Выкидной гранатомёт x2, Когти росомахи), Киберзмея, Нейролинк (Разъём для щепок, Редактор боли), Подкожная броня | | | | |