

Всё ради KPI

“Всё ради KPI” — это приключение для настольной ролевой игры “Shadowrun. Шестой мир”

Приключение написано для конкурса RPG-Кашевар 2022. Тропа приключений.

Тема конкурса: Карма.

Использованные ключевые слова: тайна, перемены, механизмы.

Автор: Кирилл Семаков.

Описание

У-син инкорпорейтед. Одна из большой десятки. Не так давно в ней была введена новая система рейтинга и контроля эффективности сотрудников – KPI (Karma Points Index), показатель очков кармы или просто Карма. Это смесь из показателей эффективности и успешности работы и социального рейтинга. Высокие показатели кармы позволяют расти в должности, а низкие могут довести и до того, что сотрудника просто выкинут с работы.

В ближайшее время для одного из работников небольшого отделения Усин, имеющего наибольшее количество Кармы среди руководящего состава, могут наступить большие перемены. Находящегося на верхней строчке рейтинга переведут в головной офис в Гонконге. Остин Филип считает, что он достоин этого повышения больше всех, однако от верхней позиции его отделяют несколько конкурентов. Поэтому он решает обратиться к помощи бегущих.

Сцена нулевая

Первый взгляд:

В этой сцене происходит общее описание событий, в которых оказались персонажи игроков, конкретные детали остаются на усмотрение ведущего.

В ходе предыдущего бега что-то пошло не так и на команду ополчился ее заказчик, а может быть бегущие чем-то выдали себя и их хотят найти те, против кого проводился их последний бег. Посредник, с которым работали персонажи игроков, порекомендовал им на время залечь на дно и сказал, что свяжется с ними, когда все уляжется. Однако прошло уже довольно много времени, а никаких новостей так и не поступило.

Обстановка:

После того что произошло во время вашего последнего бега вам пришлось столкнуться лицом к лицу с самым страшным врагом – скукой. Бишоп сказал, что это всего на пару недель и как только все уляжется он сразу же с вами свяжется. Но звонка от него не было ни спустя пару недель, ни спустя месяц. Попытки позвонить ему также не давали результата.

Запасы денег уже на исходе, неважно собираетесь ли вы ждать дальше или возвращаться обратно, сперва необходимо где-то подзаработать. Найти предложение по бегу без посредника не то чтобы очень трудная задача, однако это может нести некоторые риски. Поискав в сети вы натываетесь на весьма неумело составленное объявление от Джонсона, по которому видно, что он явно новичок в этом деле. Предложение не обещает большой прибыли, но и риск обмана или подставы невелик. Вы соглашаетесь на встречу.

Закулисные подробности:

Мистер Джонсон это Остин Филипс, человек лет 35-40, руководитель среднего звена в местном отделении Усин. Он считает, что на его текущем месте работы он достиг максимума и хочет перемен, однако в корпоративном мире это не так просто.

Сцена первая

Первый взгляд:

Команда встречается с нанимателем и выясняет детали задания.

Обстановка:

Встреча назначена в небольшой кофейне на окраине города, которая не отличается от сотен других кофеен в сотнях других мест. Запах дешевого сойкофе и сэндвичей, несколько усталых официанток, разносящих заказы. Несмотря на то, что внутри достаточно большое количество посетителей вы сразу понимаете с кем у вас встреча. Хотя заказчик и пытался выглядеть незаметно его вид и общая нервозность очень сильно выделяются на фоне остальных находящихся здесь. Вы еще больше убеждаетесь в том, что он никогда ранее не имел дел с бегущими.

Закулисные подробности:

Остин хочет нанять команду для того, чтобы они проникли в здание, где он работает и сделали что-нибудь для того, чтобы показатель кармы некоторых его коллег снизился. Тогда он сможет оказаться на верхней строчке рейтинга и его наконец-то переведут в головной офис в Гонконге.

За работу Остин готов заплатить 5000 ньюен. Две тысячи задатком, остальное после выполнения работы. Его можно убедить накинуть еще 1000 ¥ (Проверка Переговоров РУ 3)

После того как бегущие соглашаются на работу Остин дает им имена и расположение рабочих мест в здании тех, чей рейтинг им необходимо обрушить. Это два человека:

- Люциус Кавендиш - руководитель отдела разработки имплантов, лаборатория на 4 этаже здания.
- Шерил Кларк - заместитель главы отделения.

Сцена вторая

Первый взгляд:

Бегущие проникают в здание корпорации.

Обстановка:

Приближаясь к отделению У-син, вы видите большую толпу около главного входа. Звучат лозунги, народ машет транспарантами и плакатами. Охрана, выстроившись в линию около дверей, нервно сжимает оружие. Напряжение на пределе...

Закулисные подробности:

Толпа протестующих около главного входа оттягивает внимание охраны на себя. Поэтому большая часть охранников и почти все камеры заняты ей. Только двое охранников патрулируют территорию вокруг и прилегающий парк. На протестующих не направлены только две боковых камеры, которые периодически вращаются, пытаясь охватить как можно больше территории, и три камеры с задней стороны одна из которых направлена на запасной выход, а две - в сторону парка.

Можно раззадорить толпу (проверка Убеждения) или спровоцировать драку. Это еще больше отвлечет охрану, в таком случае бегущим придется опасаться только камер.

Если персонаж попадает в объектив, то ему необходимо пройти проверку Скрытности + Проворства (3), чтобы его не засек охранный паук.

В случае если бегущие не станут отвлекать охрану, если они столкнутся с патрулем, то охрана примет их за протестующих и будет использовать несмертельные методы.

Окна на первом этаже здания не открываются и имеют значение крепкости 9.

Магнитный замок на задней двери открывается ключом картой. У замка рейтинг 4 и такой же детектор взлома.

Сервер У-син:

Сервер всегда использует дозорный “лёд” и запускает “лёд” в таком порядке: проявляющий, пробивающий, взрывной.

Охранный сервер управляет доступом к дверям и камерам наблюдения.

Почтовый сервер содержит переписку между отделами и внутри них (смотри третью сцену).

СТРУКТУРА СЕРВЕРА МАТРИЦЫ



Сцена третья

Первый взгляд:

Бегущие проникают в отдел разработки и испытания имплантов. В этом отделе создают чертежи и схемы для механических частей имплантов, а также создают их прототипы. Ваша цель - Люциус Кавендиш.

Обстановка:

Выйдя из лифта вы оказываетесь в небольшом помещении, путь дальше преграждают раздвижные двери из непрозрачного стекла, на стене рядом с дверью мигает светодиод магнитного считывателя электронных пропусков.

После того как бегущие преодолеют дверь:

Вы видите перед собой достаточно длинный прямой коридор, однако в нем совсем немного дверей. Табличка на ближайшей гласит “Цех сборки экспериментальных образцов”, если пройти по коридору дальше, то оставшиеся двери подписаны: “Отдел разработки”, “Медблок. Установка и испытание образцов”, “Л. Кавендиш. Руководитель отдела”.

Закулисные подробности:

На этом этаже две камеры, одна направлена на двери лифта, вторая от него, в сторону стеклянной двери. Камеры обходятся так же, как и уличные.

Рейтинг замка и детектор взлома первой двери равен 3, остальные двери на этом этаже, если они заперты, имеют простые механические замки (Рейтинг 2).

Двери в цех сборки открыты, внутри помещения находятся несколько роборук, в углу стоит огромный промышленный 3D-принтер, на стеллажах вдоль стен расположены коробки и контейнеры с разнообразными деталями и незаконченными механизмами различных имплантов. Потратив на проверку Внимание + Интуиция (6) около часа, среди этих коробок бегущие могут обнаружить полностью готовый образец (Любой имплант Альфа-уровня на выбор ведущего)

Дверь в отдел разработки также открыта, внутри ничего интересного, это стандартное офисное помещение примерно на 20 сотрудников.

Медблок заперт. Если бегущие заглянут внутрь то они найдут внутри полную аптечку и два набора первой помощи.

Кабинет Люциуса также заперт. Оказавшись в нем, персонажи увидят небольшой по спартански обставленный кабинет, единственная выделяющаяся в нем деталь, это небольшой барный шкаф, стоящий у дальней стены. Если заглянуть в шкаф, то внутри находятся несколько бутылок с алкоголем явно весьма разного качества и стоимости. На одной из бутылок закреплена записка. Она гласит: “Том, я знаю что ты периодически таскаешь отсюда выпивку. Ни в коем случае не трогай эту бутылку. Это подарок для нового главы отделения”

Бутылку можно украсть, скорее всего Люциус не успеет найти новый презент. Также, осмотрев бар, можно найти абсолютно такую же по форме и стеклу бутылку, однако это всего лишь низкокачественная подделка, и первый взгляд на этикетки это выдает. Пройдя проверку Ловкость рук + Проворство (4) бегущий может поменять этикетки на бутылках местами, но на это есть только одна попытка. Такой подарок явно отразится на карме Люциуса.

Компьютерный терминал в кабинете включен, если в него заглянуть, то можно увидеть отправленное письмо, в котором Люциус дает кому-то из своего отдела задание срочно исправить некоторые недочеты в чертежах и переслать их в цех сборки, так как сроки уже выходят. Можно изменить текст письма так, чтобы необходимые исправления не были внесены и вместо этого были несколько бесполезных изменений (Кроме необходимых проверок для взлома и исправления файла нужна проверка Электроника + Логика (3), чтобы текст не показался подозрительным).

Также можно скопировать чертежи этого прототипа. даже без доработок, они могут стать инфотоваром стоимостью 3000¥.

Сцена четвертая

Первый взгляд:

Бегущие проникают на этаж руководства. Их цель кабинет заместителя главы отделения Шерил Кларк.

Обстановка:

Выйдя из лифта вы видите перед собой огромный и богато украшенный холл, множество различной зелени, небольшой фонтан в центре. За ним, чуть поодаль находится стойка секретарей. Внушительные двери, отделанные натуральным деревом, ведут в кабинеты.

Когда бегущие попадут в нужный кабинет.

Внутри помещения достаточно просторно и минимум мебели. Деревянный стол посередине комнаты, несколько стульев, небольшой стеллаж с документами и несколько полок. Окна выходят в небольшой парк за зданием. Одну из стен украшает огромная абстрактная картина.

Закулисные подробности:

На этом этаже отсутствуют камеры, однако периодически здесь патрулируют два охранника. Если бегущие ранее подняли тревогу то они займут позиции около выхода из лифта.

Вход в кабинет Шерил в конце холла справа. Дверь не заперта.

За картиной внутри кабинета большой встроенный сейф с кнопочной панелью (Рейтинг замка 2) в котором находится отдельный защищенный терминал доступа к Матрице. Все дело в том, что у Шерил есть тайна. Она давно занимается корпоративным шпионажем в пользу Сиавасэ.

Если взломать терминал и попасть на сервер, то можно найти доказательства этого. Если бегущие выложат эти данные на общий сервер отделения, то это точно выведет Шерил из гонки, у нее будут проблемы посерьезнее.

Однако эти данные можно скопировать себе, тогда придется как-то объясняться с нанимателем, но доказательства шпионажа при продаже будут стоить 10000€.

Сервер Шерил Кларк:

Сервер всегда использует дозорный “лёд” и запускает “лёд” в таком порядке: взрывной, убивающий, искрящий

Характеристики сервера: Рейтинг: 7; П/У/ВМ/СЭ: 8/7/10/9.

Сцена пятая

Первый взгляд:

Персонажам игроков осталось только выбраться из здания и получить свои деньги.

Закулисные подробности:

Для прохождения этой сцены воспользуйтесь подробностями из второй сцены.

Если бегущие выполнили всё, что от них требовалось, то они получают свои деньги в полном объеме. Если же они, например, решили оставить информацию о шпионаже себе, то им придется как-то объяснить это нанимателю. Задаток в любом случае останется у персонажей, но остальных денег они не увидят, и возможно в дальнейшем у них могут быть проблемы.

Карма команды

- Раззадорить толпу у входа в здание: 1;

- Тревога при проникновении не поднята: 2;
- Замена этикетки на бутылке: 2;
- Подмена письма Люциуса: 1;
- Обнародование информации о шпионаже: 3.

Карма персонажа

- Награда за бег: 5;
- Необычные решения для снижения кармы целей: 2.

Накопление репутации и розыска

- Убийство охранников во время задания: +1 модификатор розыска;
- Начать драку в толпе протестующих: -1 репутации;
- Не полностью выполненное задание: -2 репутации.

Объекты и подвижные цели

Остин Филлипс

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРЕ	СУЩ
2	3	3	2	5	5(7)	4	4	2	5,5
ЗЩТ		УР/КУБ. ИН.		КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ			
4		7/1		С1,П2	9	10/15/+1			

Навыки: Атлетика 2, Внимание 3, Инженерное дело 5, Обман 3, Пилотирование 4 (Наземный транспорт +2), Убеждение 5 (Лидерство +2), Электроника 7.

Аугментации: инфоразъем, церебральный усилитель 2.

Снаряжение: боевой деловой костюм (+2), коммуникатор (РУ 6, 3/1).

Оружие: Кулаки [безоружное, СУ 1 о, АТК 5/-/-/-].

Протестующий

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРЕ	СУЩ
2	2	2	2	2	2	2	1	-	6

ЗЩТ	УР/КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
2	4/1	С1,П2	9	10/15/+1

Навыки: Атлетика 1, Ближний бой 3, Убеждение 1 (Запугивание +2).

Снаряжение: коммуникатор (РУ 1).

Оружие: Дубинка [дробящее оружие, СУ 3 о, АТК 6/-/-/-].

Охранник

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРЕ	СУЩ
3	3	3	3	3	2	3	2	-	6

ЗЩТ	УР/КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
7	6/1	С1,П2	10	10/15/+1

Навыки: Атлетика 2, Биотехнологии 2, Ближний бой 4, Внимание 4, Обман 1, Стрельба 4, Убеждение 3.

Снаряжение: бронежилет (+3, защита от холода 3), коммуникатор (РУ 3, 2/0), шлем (+1, инфразрение, субвокальный микрофон, сумеречное зрение, троды).

Оружие: Оглушающая граната [метательное оружие, СУ 10 о/8 о/6 о, Взрыв 15м];

Оглушающая дубинка [дробящее оружие, СУ 5 о(э), АТК 6/-/-/-];

“Фичетти Секьюрити 600” [легкий пистолет, СУ 1 о(э), КО, АТК 11/10/7/-/-, 30(о), электрошоковые патроны, съемный приклад, лазерный прицел, 2 запасные обоймы.].

Охранный паук

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ	РЕЗ
2	3	3	1	6	5	5	5	6	3

ПАРАМЕТРЫ В МАТРИЦЕ				ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
ЗЩТ	УР/КУБ. ИН.	КД	СС	
11	10/3	С1,П4	11	10/15/+1

Навыки: Взлом 6, Внимание 4, Многозадачность 5, Электроника 4.

Сложные формы: Взрыв помех, Диффузия (Вычислительная мощность), Диффузия (Сетевой экран), Донос, Зеркальный аватар, Резонансный шип.