

Záchrana dcery doktora Blacka

napsal: WoiTa
pro 2-7 hráčů
pro I.-IV. období

Tak tohle bylo vůbec první dobrodružství v mojí režii. Hned na začátek jsem nechtěl riskovat a vytvořil jsem run veskrze lineární. V podstatě jde jen o to zachránit jistému doktoru Blackovi dceru unesenou ředitelem ne zrovna početné obchodní organizace Operationalle.

1. Zasvěcení hráčů do děje:

Před začátkem hraní dejte hráčům 1k6 týdnů času na trénování.

Za prvé si vyberte jednoho z hráčů, který se bude s vaším doktůrkem znát a telefonicky ho kontaktujte. Domluvte si schůzku v některém klubu (třeba U mrtvého králíčka). Tam se sejdou s doktorem, který nabídne každému z nich 30 000 creditů za záchranu jeho dcery (v případě nutnosti přikročte ke zvyšování nabídky). Ještě jim řekne, že by měli začít hledat v sídle společnosti – 42 patrové budově v centru města (záleží kde hrajete).

2. Začátek hledání

Nyní může nastat několik situací, ale neočekávanější jsou tyto dvě: Hráči se do budovy tajně vloupají nebo si jednoduše domluví s Ceranem (jméno grázla – vůdce společnosti Operationalle) schůzku.

V 1. případě na ně připravte nějaké pasti jako třeba kamerový systém, ochranu, elektronické zámky, atd. Pokud se do budovy vloupají v noci, bude opuštěná až na pár hlídačů v přízemí. Jediná obsazená místnost bude jeho kancelář ve 39. patře (plánek níže). V kanceláři bude 6 členů ochranky, Ceran bude pryč. Ochranka po pár slovech zaútočí na hráče. Pokud prozkoumají materiály na stole, najdou mezi nimi i fotografii dívky.

Ve 2. případě jim sekretářka domluví schůzku na příští den. S Ceranem se normálně setkají v jeho kanceláři, začnou hovořit a za zadkem je bude sledovat 6 členů ochranky s pistolema. Pokud se hráči rozhodnou Cerana na místě odprásknout, tak se strhne boj a Ceran unikne pomocí tajného výtahu v rohu místnosti na střeš, kde odletí helikoptérou. Naopak, pokud se budou s Ceranem normálně bavit, při jakémkoliv náznaku o únosu dívky v průběhu rozhovoru, se nenápadně přemístí k tajnému výtahu v rohu místnosti a unikne helikoptérou, ochranka hráče vyprovodí ven.

Zde jsou základní statistiky členů ochranky:

ÚČ: 75 (berte na všechny typy útoků – pro zjednodušení)

OČ: 33

OB: 25

Postřeh: 13

Vybavení: 1 Pistole (dle vašeho výběru)+2 zásobníky, kevlarová vesta, peníze, klíče.

Hodnoty můžete měnit dle pokročilosti hráčů

Mapy ostatních pater si v případě nutnosti vymyslete.

3. Máme cíl

Po odchodu z budovy zahlédnou skupinku bezdomovců, jeden se k nim přiblíží. Hráči se dozví, že je to bývalý zaměstnanec a blízký přítel Cerana. Za pár drobných jim prozradí informace o únosu. Elyshu unesl na svoje sídlo v horách. Hráči se vydají na cestu.

Od sídla manažera vede 30km soukromá silnice, která ústí na hlavní státní silnici. Předpokládejme, že hráči buď přijedou automobilem nebo přiletí helikoptérou. Jelikož jsou kolem samé kopce a hustý jehličnatý les, lze s helikoptérou přistát až na mytíně 5 km od sídla.

4. Návštěva Cerana

Kolem jeho velké jednopatrové budovy je dva metry vysoká cihlová hradba. Vše hlídá kamerový systém. Na pozemek se lze dostat i hlavní branou, která je opatřena elektronickým zámkem a telefonem. Nechte výběr na hráčích. Pokud si budou prohlížet co se děje okolo budovy, mají šanci hodit si na postřeh – dle hodů určete kolik viděli hlídek (celkem 8 + 4 psi). Dva z hlídky mají raketometry, to

jen pro případ, že by stejně jako mně, hráči chtěli přistát přímo uvnitř. Dva hlídají hlavní vchod, dva obcházejí spolu se psy severní a východní stěnu, dva se psy obcházejí jižní a západní stěnu. Celkové rozestavení viz. mapa.

Až se hráči dostanou do budovy, čeká tam na ně 5 členů hlídky (předešlým kraválem již připravených), uklízečka a zahradník (od nich se můžou dovědět nějaké věci). Do sklepa, kde se ukrývá Ceran s Elyshou se můžou dostat třemi způsoby: a) buď najdou tajný vchod v Ceranově knihovně (hod na postřeh). b) Pokusí se nějak vypáčit dveře vedoucí do sklepa. Tyto dveře jsou z lehkého HT kovu a mají 2000 OB. Hráč si může hodit na postřeh jestli najde zámek a pokud se ho pokusí odemknout, dejte mu obrovský postih, protože takový zámek ještě nikdy neviděl. c) na pracovním stolku najdou knihu, uvnitř které bude propisovací tužka s kulatým koncem, na kterém je vystouplý obrázek orla. Přiloží-li tento konec správně (pokud na to neprijdou sami, dejte jim šanci hodem na inteligenci) na zámek u dveří, dveře se bez problému otevrou. Dole jako první uvidí Elyshu přivázanou k židli s roubíkem a mezi tím je Ceran přepadne zezadu a vrhne na ně síť. V každém dalším kole mají hráči šanci na vysvobození 50% + 10% za kolo. Jakmile Cerana zabijí, uslyší téměř neznatelný tikot. Tikají hodiny autodestrukce Ceranova HTA. Jestliže se hráč podívá, kolik zbývá do výbuchu, dejte jim takový čas, aby jen taktak stihli utéci. Jakmile vyběhne poslední člen družinky z baráku, dům vyletí do povětří.

Hlídka:

ÚČ: 72 (berte na všechny typy útoků – pro zjednodušení)

OČ: 30

OB: 25

Postřeh: 12

Vybavení: 1 Pistole (dle vašeho výběru)+2 zásobníky, kevlarová vesta, vojenský nůž, peníze, cigarety, zapalovač.

Hodnoty můžete měnit dle pokročilosti hráčů

Psi:

ÚČ: 65

OČ: 45

OB: 14

Postřeh: 18

Ceran:

ÚČ: 95 (berte na všechny typy útoků – pro zjednodušení)

OČ: 50

OB: 32

Postřeh: 18

Vybavení: Vrhací síť, 1 samopal*, 3 zásobníky, 1 oslepující granát, vojenský nůž, Hi-tech armor** (dle vašeho výběru).

Je to psychoevolutik, ovládá bojové umění GutaPui

*volte dle období a země

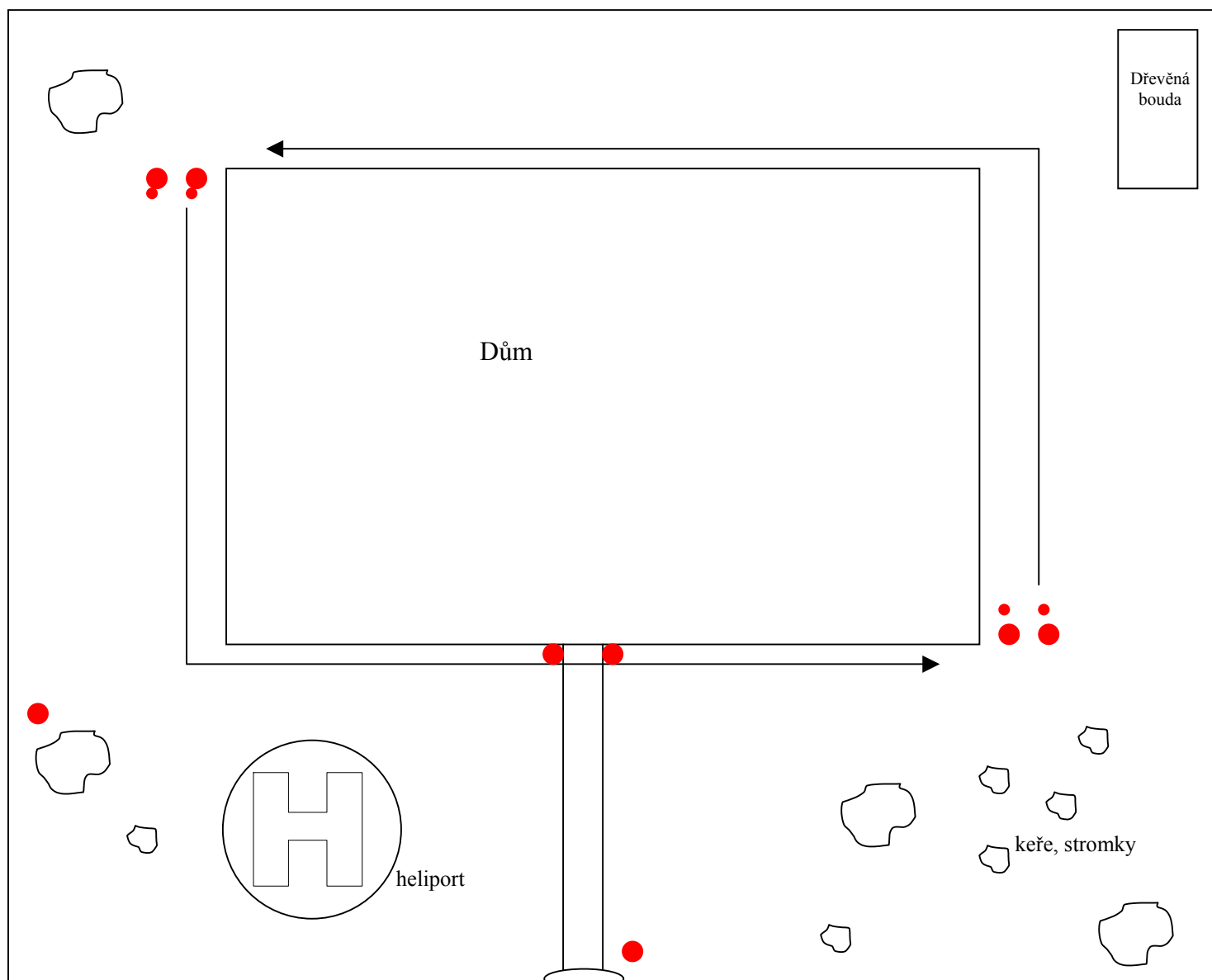
**pokud hrajete dříve než ve III. období, nejedná se o HTA, ale o jakýsi Ceranův vynález. Vzhledem k tomu, že stejně vybuchne, nemusíme řešit o co se jedná.

5. Zpátky ve městě

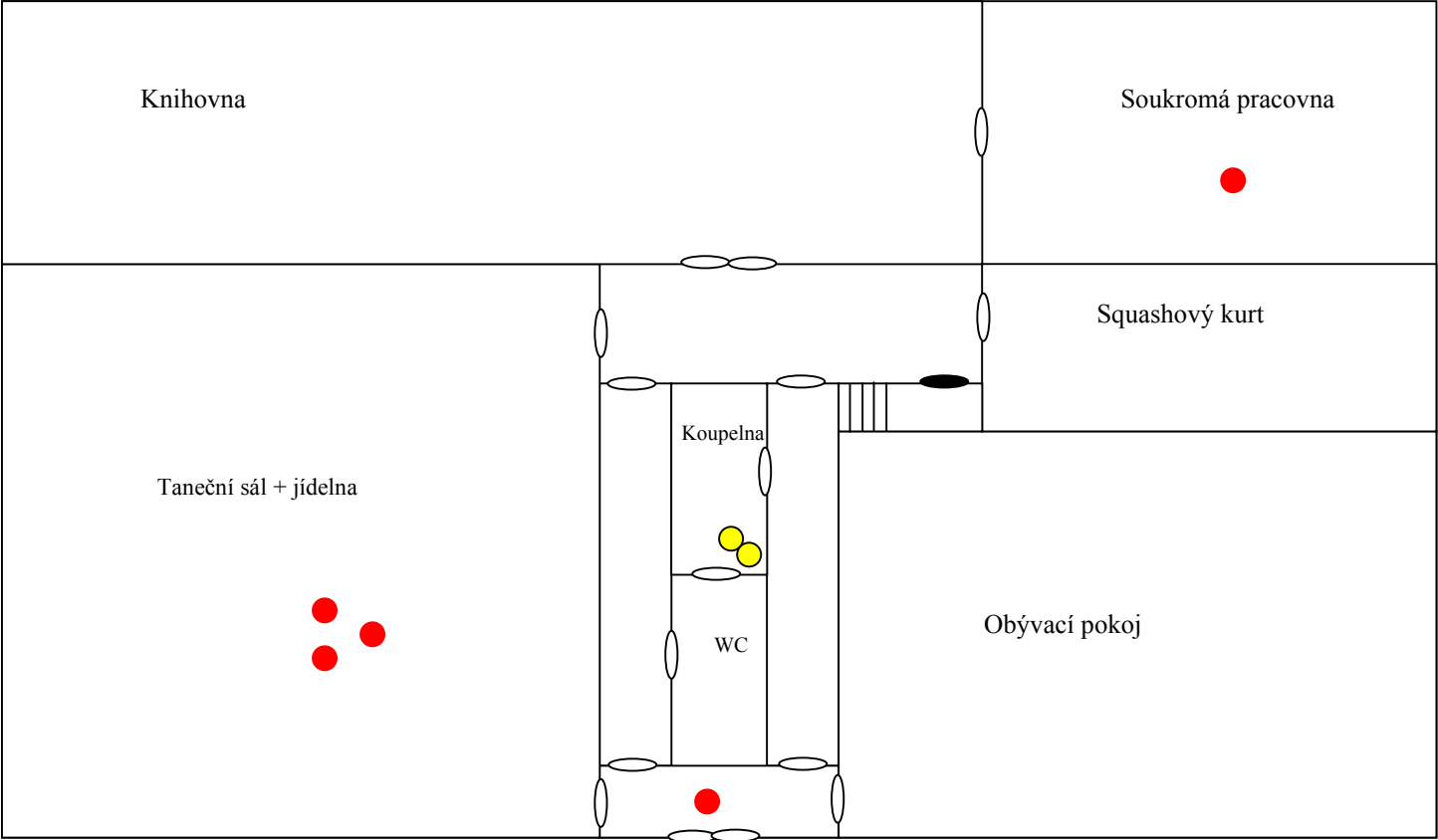
Hráči se vrátí i s Elyshou zpátky domů, dceru předají Blackovi. Ten každému z nich vyplatí 30 000 creditů.

VZK rozdělte dle toho co každý dělal. Optimum je dohromady 15 VZK pro každého hráče + 5 „volných“, které si mohou dát, kam chtějí.

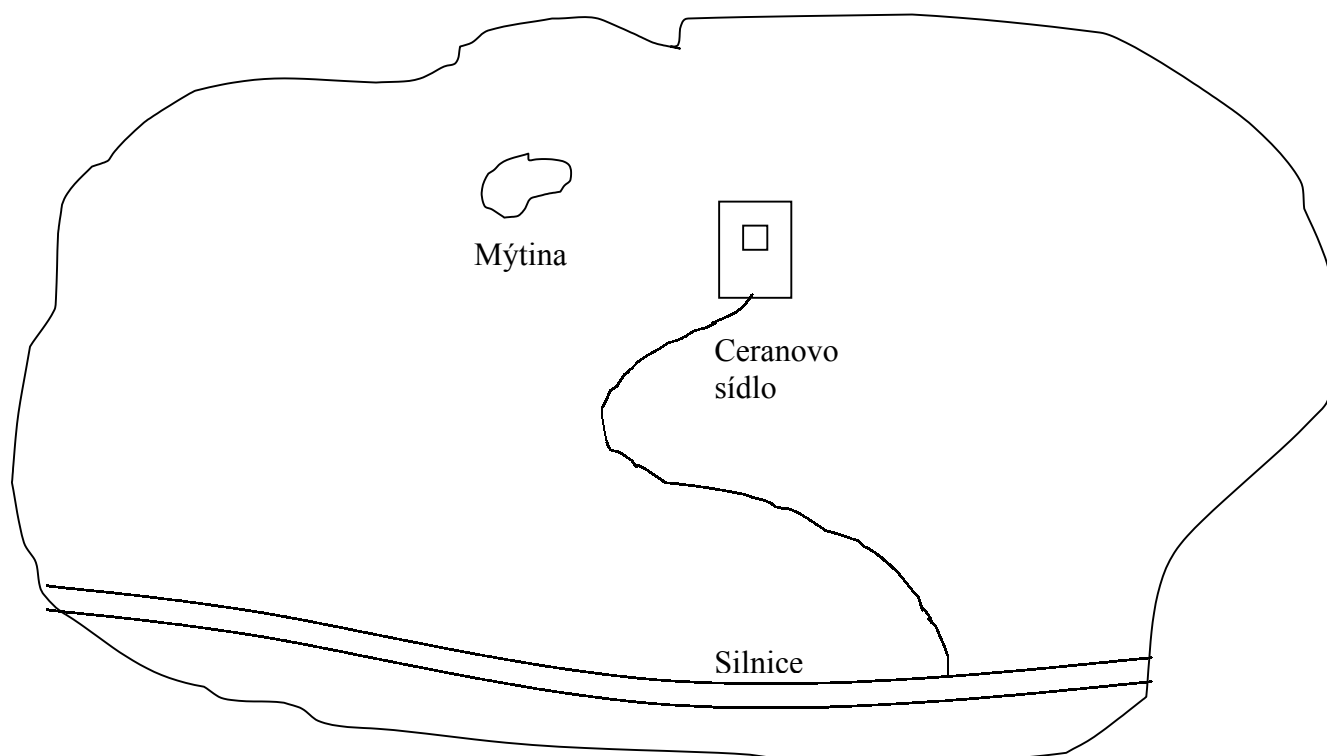
Pozn. Přiložené mapky tu jsou pouze z orientačního hlediska. Doporučuji vám opravit si, co je třeba a hlavně hráčům detailně popisovat okolí a vybavení místností.



Plánek Ceranova pozemku i s rozestavením hlídek



Plánek Ceranova domu (sklep s Ceranem a Elyshou netřeba malovat)



Okolí Pozemku

39. patro mrakodrapu společnosti Operationalle

