

Veristä Jengibisestä

Lupinen Pulma

Vereskynsillä on pulma: Kilpaileva rikosorganisaatio Hydran Väki on levittänyt pimeitä markkinoitaan kaduilla edullisimmilla kybernetiikalla, mikä leikkaa pahasti Vereskynten jengin bisneksiä. Osa ripperdoceista, jotka näitä implanteja asentavat väkeen, ovat lähteneet Hydran Väen leiriin, eivätkä ole enää kiinnostuneita tekemään yhteistyötä Vereskynten kanssa. Hydran Väki meni liian pitkälle, ja sen he saavat tuntea nahoissaan.

Tavoitteet

- Jäljittää rekka, mikä sisältää Hydran Väen kybernetiikkaa.
- Varastakaa kybernetiikkaa tai tuhotkaa, mikäli varastaminen ei onnistu.

Alku

Olette Vereskynnet-nimisen jengin jäseniä, joka on tunnettu pahamaineisuudestaan. Puolustatte reviiviänne verisesti, jos joku sinne erehtyy kutsutta tai vailla hyvää syytä. Olette vallanneet osan Tammerpoliksen Alavatsasta allenne, jättäen syvät arvet valtasodista selvinneille. Rivinne eivät katso mitä metaihmistyyppiä kukin edustaa, sillä teitä yhdistää rakkaus rautaan. Kukin teistä on terästetty kyberneettisillä implanteilla, jotka takaavat vastustajillenne kuolettavan kohtaamisen kanssanne. Toinen mikä teitä voi yhdistää, on viha magiaa kohtaan. Tuota yliluonnollista ruttoa, joka on tuonut konkreettisia hirviöitä kaduille ja korporaatioiden valtapenkeille! Muuntanut tavallista väkeä verta janoaviksi pedoiksi! Kykyjä hallita toisten mieltä ja elementtejä! Toiset jengiläiset ovat asennuttaneet itsensä täyteen rautaa, päästäkseen tästä kirouksesta itsessään. Jenginne on tunnettu kokeellisista implanteista, joita myytte kaduilla kovaan hintaan. Lisäksi bisneksiinne kuuluu myös kovemmat huumeet, mitä ei apteekeista ja marketeista saa ostettua. Unohtamatta tietenkään asekauppaa. Riveissänne on myös entisiä maagisia eläimiä, jotka on vastaavasti pelastettu magian kiroukselta asennetun raudan avulla.

Tänään, pomonne on kutsunut teidät koolle, äänensävy täynnä kytevää vihaa.

Kohtaus 1

Keräännytte suureen teollisuushalliin, jonka seinämät ja pilarit ovat peitetty brutaaleilla graffiteilla, tyylikkäällä nimitägeillä ja palavilla maisemilla. Hallissa on kontteja, suuria laatikoita, eurolavoja, pöytiä ja tuoleja. Katosta roikkuu metalliketjuja, pöydillä lojuu kybernetiikkaa, aseita ja huumeita. Ilmassa tuoksuu öljy, viina ja metalli. Jengiläisiä koristaa punamusta tehkonahkavaatetus, missä näkyy petomaisia tribaalikuvioita, sekä ylpeästi näkyvällä olevat kyberneettiset implantit. Valtavia teräkynsiä, suuria tykkejä, lisäraajoja, petomaisia raajoja. Örkkejä, ihmisiä, peikkoja, haltioita, kääpiöitä. Kaikkien kehot raudoitettu, toiset enemmän, toiset vielä vaiheessa.

“Tänään! Tänään, Hydran Väki saa tuntea Vereskynnet nahoissaan!”, kuuluu huudahdus, joka säestyy raskaalla tömähdyksellä, kun kaksimetrinen ihmisenäinen loikkaa yhden kontin päälle, vastaava jengiasuste yllään kuin teillä. Jengipomonne Lupinen Punaiset silmät tarkastelee jengiänne, susimaisten korvien noustessa pitkien vaaleiden hiusten seasta. *“He yrittävät vallata paikkaamme pimeiltä markkinoilta, myyden korkea laatuista kybernetiikkaa alihintaan! Ostajia on vähemmän ja kaiken lisäksi, osa ripper docseistamme ovat kääntäneet meille selkensä! Luullen Hydran Väen pitävän heistä huolta, paremmin kuin me! PASKAT SILLE!”* Lupine ärähtää ja tömäyttää jalkansa niin lujaa konttiin, että metalli narskuu sen painuessa jalan alle.

“Onneksemme voimme kusta heidän muroihinsa niin, että heidän murokulhonsakin sulaa. Sain tietooni, milloin heille on tulossa seuraava kuljetus. On varsin varmaa, että kyseessä on kybernetiikkaa lastina. Ja mehän otamme takaisin sen, minkä ne paskiaiset ovat meiltä vieneet! Varastamme kyseisen lastin, kehitämme sen perusteella omaa rautaamme ja myymme eteenpäin!”

“Kuljetusrekka omaa [AetherTechin](#) logot, mikä on erikoista paskaa. Oli yhteys mikä hyvänsä heidän ja Hydran Väen välillä, hekin saavat osansa kynsistämme!”

Lupine käy läpi reitin, josta hän arvelee rekan kulkevan, potentiaalisine pysähdyksineen, verraten kerättyyn tietoon mistä aikaisemmat kuljetukset ovat kulkeneet. Rekka saapuu pohjoisesta ja pysyttelee tiiviisti Tammerpoliiksen alimmalla kerroksella, välttääkseen Yläkaupungin turvatarkistukset ja Tammerpoliiksen Poliisit. Ajo tulee keskustan seudulla olemaan hitaampaa, johtuen huoltamattomista teistä, auton ja ratikan raatojen tukkimista teistä ja yleisestä levottomuudesta. Kuljetus saatetaan purkaa jo jossain päin ydinkaupunkia, tai vasta Hydran Väen reviirillä Herwoodissa.

Kohtaus 2

Jengi leviää ympäri kaupunkia ja teidän tulee valita oma paikkanne, mistä lähдете joko etsimään rekkaa tai minne haluatte järjestää väijytyksen. Kaduilla muut jengit saattavat isotella ja haastaa riitaa, uhkarohkeat poliisit saattavat kysellä toimintanne perään ja huonossa lykyssä varjojuoksijat voivat sotkea asioita.

Pelaajat voivat tehdä **LOG + Combat / Piloting (4/6)**-testin, jolla he saavat pääteltyä missä olisi hyvä paikka järjestää väijytys tai mistä rekka voisi jopa löytyä.

4 Onnistumista: On vaikea sanoa missä rekka olisi juuri nyt. Hydran Väen päämaja sijaitsee kuitenkin Herwoodissa, ja täten reitit sinne olisivat oivat väijytyspaikat. Riskinä tosin on mahdollinen taustatuki Hydran Väeltä, sillä Herwood kuhisee niitä paskiaisia.

6 onnistumista: Keskustassa on harvoja teitä, mistä rekka kunnolla mahtuisi kohti Herwoodia. Siellä järjestetty väijytys varmistaisi, ettei Hydran Väki pääsisi niin nopeasti hätiin.

Mikäli testi menee reisille, muut jengiläiset soittavat löytäneensä rekan ja lähettävät koordinaatit. Hahmot kuitenkin ehtivät perille myöhässä, ja osa löytäjäporukka jengistä on ammuttu täyteen reikiä.

Kohtaus 3

Riippuen miten jengi kohtaa rekan, se on voinut jo lähettää hälytyksen Hydran Väelle. Muussa tapauksessa jengi voi yllättää rekan ja tehdä merkittävää vahinkoa ennenkuin automaattiset tykit räiskivät menemään heitä kohti.

Rekka: Armor 15 (ei pysty liikkumaan, jos armorit on nollassa)

Tykit (3kpl): Armor 15 (5dmg välein tykki kosahtaa), 9 noppaa ampumiseen, 4 physical damage, 10 noppaa palomuriin

Hätäsignaali: 12 noppaa palomuriin

Ovi: Armor 15, 6 onnistumista avaamiseen (oli se sitten nätisti tai rumasti)

Jos porukassa on dekkeri, hän voi yrittää hakkeroida tykit, sekä pysäyttää hätäsignaalin. Hätäsignaalin kautta dekkeri voi myös nähdä, missä mahdollinen taustatuki on menossa.

Taustatuki: Herwoodissa 3 vuoroa, Keskustassa 6 vuoroa.

Kun rekan ovet ovat aukaistu, kohtaus 4.

Kohtaus 4

Ovien takaa ensimmäisenä silmiin paistaa valtava, huurteinen terraario, jota piirittää useampi (8) metallinen laatikko, joissa näkyy Hydran Väen symboli. Laatikot ovat kiinnitetty metalli rangoilla kiinni konttiin. Rangoissa näkyy pienet näytöt, joissa näkyy punaisena hehkuva lukko-symboli.

Terraarion etuseinämään ilmestyy suuri, petomaisen olennon siluetti, joka paikka paikoin hohkaa punertavaa valoa. Huurre väistyy ja paljastaa räikeän, liskomaisen, jopa hiukan lohikäärmemäisen olennon. Häiritsevä lisäerikoisuus olennessa on paikka paikoin kasvavat ja luikertelevat, pienet mustat lonkerot. Jos joukossa on jengiläinen, jolla on yhteyttä magiaan yhä, hän tuntee hyvin epämiellyttävää värähtelyä ilmassa.

LOG+LOG (6): Kyseinen olento on salamanteri, joka on tunnettu tulihenkäyksestään. Tämä ei kuitenkaan vaikuta tavalliselta salamanterilta, sillä niillä ei normaalisti kasva mustia lonkeroita ympäri kehoa.

Olento vaikuttaa hämmentyneeltä, pelokkaalta ja ärtyneeltä, jonka se osoittaa paiskautumalla terraarion seinämää päin. Lasi särähtelee uhkaavasti. Salamanteri peräännyy, ja paiskautuu toistamiseen seinämää vasten, yrittäen selvästi tulla siitä läpi. Kolmen vuoron päästä salamanteri pääsee läpi ja hyökkää välittömästi lähimmän jengiläisen *tai* Hydran Väen niskaan, mikäli taustatuki on ennättänyt paikalle.

Jengin on aika valita: Yrittääkö viedä laatikoita mennessään, kaapata salamanteri jengille, räjäyttää rekka vai vain paeta paikalta vailla saalista?

Laatikat: Voimalla 8 onnistumista per metallirunko. Hakkeroimalla kaksi 6 onnistumista per laatikko.

Hydran Väki:

WIZ-GANGER

STR	AGL	WIL	LOG	CHA	EDG	RP
3	3	4	2	2	2	

SKILLS: Acting 4, Sorcery 7, Close Combat 6, Firearms 6, Intimidation 4, Pilot Ground 5

SHADOW AMPS: Essence: 6 (no penalties)

- **Awakened:** Has access to magical amps.

Choose one:

- **Lightning Bolt (spell):** Combat. Damage = 6P/AA. Defense = S + W. Reroll 1 on Sorcery.
- **Chaotic World (spell):** Effect. AoE distraction. Reroll 1 successful die. Drain 1.
- **Invisibility (spell):** Effect. Invisibility. Reroll 2 on Stealth.

WEAPONS	Dam	Close	Near	Far
Unarmed	2S	OK	—	—
Knife	3P	OK	—	—
Light Pistol	5P	OK	-2	—

Armor: 9 [Lined coat]

Condition Monitors (P/S): 10/10

GANGER

STR	AGL	WIL	LOG	CHA	EDG	RP
4	3	3	2	2	2	

SKILLS: Acting 4, Athletics 7, Close Combat 6, Firearms 6, Intimidation 5, Pilot Ground 5

SHADOW AMPS: Essence: 6 (no penalties)

Choose one:

- **All the Drugs:** Reroll 1 on Agility-related Tests.
- **Swag Bike:** Vehicle. +2 to Pilot Ground.
- **Home Turf:** +1 Plot Point at the beginning of combat.
- **Zeal:** +2 to resist Intimidation or Fear.

WEAPONS	Dam	Close	Near	Far
Unarmed	2S	OK	—	—
Knucks	3P	OK	—	—
Light Pistol	5P	OK	-2	—

Armor: 9 [Armor vest]

Condition Monitors (P/S): 10/10

Salamanteri:

HELL HOUND

STR	AGL	WIL	LOG	CHA	EDG	RP
6	4	4	2	3	1	

SKILLS: Athletics 9, Close Combat 7, Intimidation 6, Projectile Weapons 8, Stealth 9, Tracking 7

SHADOW AMPS: Essence: 6 (no penalties)

- **Critter:** Has access to critter amps.
- **Elemental Attack (Fire) (critter power):** Combat. Damage = 6P/AA. Defense = A + L. +2 damage to Armor. Close only.
- **Enhanced Senses (critter power):** +3 to Perception.
- **Fear (critter power):** Reroll 2 on Intimidation.
- **Immunity (Fire) 4 (critter power):** Damage Reduction 4.

WEAPONS	Dam	Close	Near	Far
Bite*	5P	OK	—	—

*Fiery Maw: +1 damage to Armor.

Armor: 3 [Natural armor]

Condition Monitors (P/S): 11/10

Lisäkykyt:

Void Strike: Defense: Agi + Log. 4P, yksi kyberneettinen implantti menee pois seuraavan vuoron ajaksi.

Void Warp: Cha+Projectile weapons (3). Mikäli salamanteri onnistuu, hän teleporttaa korkeintaan yhden Movementin päähän (close->near, near->far). Salamanteri voi käyttää tätä puolustukseen, milloin vaikeustaso on hyökkääjän onnistumisien määrä + 1.

Armor: 6

CM: 12P / 10S