Kill the Elites

Intro til Shadowrun
Kill the Elites er et scenarie sat i Shadowrun settingen. Shadowrun er kraftigt inspireret af en dystopisk cyberpunk setting. Her er det meste af vores højteknologiske verden styret af store mega firmaer kaldet Megacorps. Magi er vendt tilbage og verden befolkes af et hav af væsner. I scenariet spillet man Shadowrunners - en gruppe af personer som har "forladt"/er udenfor det etablerede bureaukratiske system. De lever af at sælge deres "ydelser" til højestbydende. Megacorps, politikere, privatpersoner eller lign. vil altid have mere magt og som oftest kan man få en fordel og hvis man er villig til at betale for at Shadowrunners udføre det beskidte arbejde. Shadowrunners kan ikke spores hvorfor det ikke falder tilbage på køber.

Link til Wiki om Shadowrun:
https://en.wikipedia.org/wiki/Shadowrun

Hvordan spilles Kill the Elites
Scenariet består af to forskellige spillokaler. I forberedelseslokalet (hideout) kan spillerne forbedrede (legwork) deres næste heist. De kan handle, skaffe informationer osv. En stor del af Shadowrun er at forberede sig på sit heist. For at gøre rummet mere livligt og indlevelsen bedre spilles som semi-live. Desuden er rummet udsmykket med stemningsgivende kulisser.

Det andede rum er spillokalet. Her udføres heist'et. For at få heist'ne til at flyde så meget som muligt, og skabe en "sense of urgency" benytter vi en spilleplade med terræn, figurer, lyd og lyd. Dette komplimentere udførelsen godt da spillerne ved hvad der er i deres omgivelser. Herudover giver det os muligheden for at styre kommunikationen mellem spillerne. Istedet for at de kan tale off-game om deres handlinger, bliver de tvunget til at kommunikere ingame under udførelsen hvilket skaber et helt anden taktisk oplevelse.

Vi vil meget gerne byde Fastaval-dommerne velkommen i lokalerne og vise jer hvordan opsætningen er. Scenariet er meget visuelt hvilket gør at beskrivelser faldet lidt til jorden.

Hvor forregår scenariet: På øen og i byen Megapolis!
Vandstanden i havene er faldet og derfor er en en lille ø kommet frem lige ud for den Californiske kystlinje. Mennesker flokkes derud i et håb om en ny start om mulighed for at leve uden Megacorps'nes indflydelse. Byggeriet tog få måneder og jo større det blev jo flere valfartede dertil. Øen blev hurtigt komplet tilbygget og på randen til overbefolkning, men fandt kort derefter en balance.
...men kun et fjols ville tro at Megacorps'ne ikke er interessert i øen. For at forhindre enhver form for indflydelse valgte beboerne at istandsætte et et råd. De 5 udvalgte skulle forvalte og sikre borgernes interesser - i alt udvikling og samarbejde.

Hvad handler Kill the Elites om?
Hvad gør man når noget man holder af er blevet, korrupt, fucked eller har skiftet retning. Så slemt at det har mistet det at man holde af. Tæver man alle til man er den sidste stående? Er man strategisk og udkonkurrerer magtholderne? Spiller man det politiske spil eller kaster man sine fjender på bålet?

I Kill the Elites udforsker vi hvad det vil sige at være uenig med overmagten, de konsekvenser det kan have og de muligheder der kan opstår.

I Kill the Elites spiller man 5-6 karaktere som er utilfredse med deres situation. De tog til Megapolis for de ting som byen/øen stod for, men med årene tog rådet det fra dem. De skabte dét Megapolis de selv ønskede. De strømlinede Megapolis, gav folket arbejde og de muligheder som så mange andre storbyer tilbyder - men i samme tag forsvandt det unikke ved byen.

De forstod ikke at Megapolis blev skabt for at være noget andet. Den utilfredshed rådet oplever blandt borgerne stiger kun jo mere de arbejder hen mod “deres” Megapolis. Spillerne bliver en del af en anarkist gruppe der arbejder på at få det gamle Megapolis tilbage og deres værdier igen.

Eliten består af de 5 rådsmænd som har forvaltet alt de seneste 22 år. De er blevet besat af at være smagsdommere og tvinge byen i deres retninger. Det de gør er ikke direkte onde, men det har konsekvenser som befolkningen er uenig i.
Rådmændene vil prøve at overbevise spillerne om at det de har gjorde er den rigtigt vej for Megapolis.

Alt efter hvordan spillerne fjerner eliten belønnes de med forskellige ressourcer som kan benyttes til at få fordele i de resterende runs.

Design for Kill the Elites - 5 Runs, 5 Kills!
Vi som rollespillere er måske blevet for vante til tanken om at rollespil primært handler om at fortælle den bedste historie. Så kan vi glemme den udfordring rollespil også kan give os. At tænke som din karakter i en presset situation giver rigtig meget indlevelse som oftest er tilsidesat for at sikre en god historie.
Shadowrun systemet er meget gennemført. Det er derfor synd ikke at bruge det optimalt for historiens skyld.
Alle runs (heists) i Kill the Elites kan man vinde eller tabe. Både hovedobjektiver og sideobjektiver. Det har en konsekvens senere i spillet hvis man taber de forskellige runs og man kan endda tabe det sidste run og ikke få slutningen med.

Er det fair?
Ja...men kun hvis vi siger det til spillerne fra starten og sørger for at presse dem så de udnytter systemet. Herudover giver det også dem den pressede indlevelse. Hvis spillerne taber og er træt af det er håbet at de så har haft en fed oplevelse indtil da og måske vil spille det igen.

Act 1 - Hate the Elite! 90 min

Dette act skal etablere spillernes baggrundshistorie og karaktererne introduceres. Det er vigtigt i dette act at alting går hurtigt, men at de stadig forstår hvad der foregår så vi får langt fundamentet til act 2.

1. Run - Kill the power, *Intro Run - Ingen Legwork*
En gruppe demonstranter står udenfor et kraftværk. De er imod nogle nye kabler som løber igennem deres kvarter. De støjer og forstyrre alt deres elektronik. Alt ændres da rådsmanden bag forslaget kommer forbi og bliver ramt af en kage i hoved. Han beordre blackout på alle kameraer i sektoren. Sikkerhedsfolk dukker op og begynder at “tase” folk. Ikke nok til at dræbe, men nok til at lemlæste og fucke dem helt op. Spillerne er blot forbipasserende som har fået nok og må gøre noget!

End Act
Efter spillernes forsøg bliver de redet eller rekrutteret af en modstandsgruppe. De bliver placeret forskellige steder i gruppen og 3 månedere senere mødes igen til næste run.

Act 2 - Envy the Elites! 190 min

Legwork

2. Run - Kill the Nanny
WMX er et system hele Megapolise er tilkoblet. Det udføre Rådets vilje og sikre at byen fungerer optimalt. Det har også hjulpet med at holde Megacorps'ne væk fra byen da det ikke kan tilkobles andres systemer. Hjemløse og de laveste i samfundet på Megapolis, man har i mange år været drivkraften bag oprydning. De holder byen ren får småpenge udbetalt af WMX. En rådsmand kaldet "The Nanny" vil dog rense byen endnu mere - de hjemløse sviner mere end de gør rent og er kriminelle. The Nanny vil have store droner til at rense byen og de hjemløse væk fra gaderne. Noget mange i Megapolis er uenig i men.
Tid til at besøge havnen når de såkaldte droner er landet.

Legwork

3 Run - Kill the Burokrat
City Hall har gennem årene lært at spille rundt om reglerne som WMX har sat. De er blevet så effektive til det at grundliggende reglerne for Megapolis er til at komme udenom for dem. De kan endda skjule eller forfalske SIN ID/borgerskab. City Hall har de sidste år tvunget folk ud af Megaolis for småforseelser som p-bøder eller "at forstyrre byrummet".
Deres nyeste tiltag har overtrådt grænsen og det på tide at jævne bygningen med jorden.

End Act
Dette run er scenariets lowpointet. Da bodycount på sikkerhedspersonalet når 1000 for de lov til at benytte dødelig magt og dræber anarkisterne i hobevis.

Act 3 - Kill the Elites! 120 min

Mange år er gået siden alt gik galt og modstandsgruppens leder har sendt et brev til spillerne om at gøre en sidste indsats for at hjælpe Megapolis. Han indrømmer han har fejlet og ønsker blot byen skal blive til sit gamle igen. Spillerne er i mellemtiden blevet rigtige Shadowrunnners og beslutter sig for at få de sidste 2 rådmænd ned med nakken.

Legwork

4. Run - Kill the Judge
Hvert år mødes alle byens magtfulde personer og uddeler priser til hinanden. For år siden var det en måde at vise de gode eksempler og sikre at firmaer og lign. altid arbejdede i Megapolis interesse. Med tiden har nogen af dem fået flere priser end de har underbukser. Prisuddelingen bruges kun til at overskygge alt det dårlige der sker i byen og for at fastholde fokus på rådmændenes dagsorden. Rådsmanden som arrangere dette bliver kaldet “The Judge” hun dømmer alt og alle i disse sammenhænge. Hun er kendt for at hænge enkeltpersoner og grupper ud hvis de ikke er enig med hende.
Et party crash af proportioner vil afgjort ryste hele systemet!

Legwork

5. Run - Kill the System! And a Cat.
The Final Showdown. WMX’s hovedcentral og stedet hvor rådet styre WMX og det sidste rådsmedlem befinder sig. De ved ikke hvem det er, men har sporet ham/hende dertil. Spillerne skal kæmpe sig mange etager skal de op og på hver etage beskytter WMX sig selv med stigende aggressivitet. Samtidig vil hvert rådsmedlem som ikke blevet elimineret også prøve at stoppe dem.

Hvis spillerne taber dette run stopper deres spil her. Nedenstående vil de kun opleve hvis de klare den. De en bestemst slutning baseret på hvor mange elites de slog ihjel
0-1 Elites dræbt: alt forbliver som det var
2 Elites dræbt: de 2 der er tilbage starter en borgerkrig og mange dør
3 Elites dræbt: den eneste tilbage bliver ene hersker og starter et diktatur

Til sidst kommer de op i hovedcentralen af bygningen. Her styres WMX fra. Her er et stort rum med en dør og en kat. På katten er der monteret en cyperwear afspiller og en chip. På afspilleren høres modstandsgruppens leder der forklarer at han er det sidste rådsmedlem. Han Han har afmonteret sin chip og sat på katten. Spillerne kan nu dræbe katten og få adgang til at bestemme Megapolis skæbne.

Hovedcentralen fungere lidt som en bestyrelse. Hver Elite som spillerne har elimineret giver dem en ekstra stemme. De får automatisk én fra katten.
1-2 stemmer: i undertal - de kan kun overgive magten til Megacorps’ne.
3-4 stemmer: WMX indsætter et nyt råd baseret på de bedste borgere ligesom det gamle råd.
5 stemmer: de kan sætte sig selv på magten.

The End

Spil Mekaniker

For at gøre spillet mere flydende har vi introduceret en række mekanikker. Disse ting findes i Shadowrun systemet, men er for komplekst at kaste spillere ud i første omgang.

Resourcer

MegaCoin - Megapolis har deres egen møntfod kaldet Megacoin. Den svarer ca til 1000 Nuyen (Sahdowruns møntfod) i spillet og er en fysisk mønt (handout) spillerne står med i hænderne og handler med npc'er med. Hvert run får de MegaCoins til rådighed og kan opnå flere ved ekstra småopgaver.

MegaGram - Megapolis egen Facebook-klon. Det antal følgere man har ude i byen er folk man kan kontakte og få hjælp af. Der er en fysisk tavle hvor man kan se når de går op og ned i antal. Jo flere man har jo flere dukker op når man skal bruge det. Hvis man står og mangler special folk vil hver 5 Følger give +1 til at finde en.

MegaContract - Spillerne vil til hver run modtage et kort fra en bunke med sekundære objektiver de kan udføre. Nogen af dem er hemmelige for de andre og kræver at man skjuler sine intentioner fra de andre for at være succesfuld. Disse er ment som et ekstra element til spillet og ikke for at skabe direkte splid mellem spillerne.

Karakterudvikling

Alle spillernes karaktere starter med få evner og begrænset udstyr. Hvert act får spillerne nye karakterark. Karakteren er den samme, men den har udviklet sig en del. Spillerne får mulighed for at vælge mellem forskellige ark alt efter hvordan de vil udvikle deres karakter.
Der er og et pointsystem alt efter godt de klarer sig på runs. Tanken er også de udviklinger af karaktererne harmonere med pointene. Det sværeste at spille giver altså flere points så de på den måde også får mere udfordring.

Karakterdiagram

Istedet for lange personlige baggrundshistorier har vi lavet et system til at spille ens rolle. Det er diagram som viser rolles forskellige sider når de er på runs. Der vil også være en kort beskrivelse af rolles fortid, men pointen er at gøre det kort og så spillerne kan bruge diagrammet under runs og for gøre opmærksom på hvordan rollen ville være under de forhold som er. Dermed ikke sagt at spillerne ikke kan sætte deres eget præg på rollen.