

CHRONIĆ I SŁUŻYĆ



PRZEWODNIK DLA
OBROŃCÓW PRAWA

CYBERPUNK

New RPG Order

Prezentuje

Cyberpunk 2020 - Chronić i Służyć



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
OCR.....: harfista
Składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 115
Rozdzielczość.....: 2370x3320
Wydawnictwo.....: Copernicus
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2000
Data release'u.....: 2010.10.24

Opis:

Chronić i służyć to kolejne rozszerzenie dla cyberpunkowych ról. Po solach przyszła kolej na opis pracy obrońców prawa. Dodatek przedstawia zasady na podstawie których funkcjonuje amerykańska policja w XXI w., ukazuje strukturę typowego komisariatu, zasady awansu i wynagradzania prostego gliniarza. Można też tu znaleźć charakterystyki broni i innego sprzętu będącego w na wyposażeniu policji. Bardzo przydatne są zawarte tutaj opisy policyjnych antagonistów (gangów, mafii i megakorporacji) oraz pomysły na policyjną kampanię.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

CHRONIĆ I SŁUŻYĆ



PRZEWODNIK DLA
OBROŃCÓW PRAWA

CYBERPUNK



PRZEDMOWA

220 cm

210 cm

200 cm

190 cm

180 cm

170 cm

160 cm

150 cm

140 cm

130 cm

120 cm

Zanim zaczniesz czytać tę książkę, pozwól powiedzieć mi kilka słów na jej temat. „Chronić i Służyć” jest dodatkiem do *Cyberpunka 2020*, traktującym o policjantach, o przedstawicielach prawa, walczących z wysoką przestępczością w świecie Cyberpunków. Dodatek ten umożliwi Ci prowadzenie przygód w środowisku gliniarzy. Kampania policyjna będzie się różnić się od zazwyczaj prowadzonych przez Ciebie przygód. Oferuje jednak szansę przeżycia czegoś nowego. Nawet jeśli nie zamierzasz prowadzić policyjnych przygód, książka ta ukaże Ci świat Policji w świecie Cyberpunka i zapewni mnóstwo przydatnych informacji na temat gliniarzy i ich codziennej pracy.

Mając do czynienia z prawem, często popełnia się błąd, trzymając się sztywnych zasad. Pamiętajcie, Mistrzowie Gry, którzy będziecie czytać tę książkę: nic nie jest wykute w kamieniu! Jeśli coś Wam się nie podoba, lub się z tym nie zgadzacie, zmieńcie to! Od tego jesteście!

Muszę przyznać, że wspaniale się bawiłem podczas pisania tej książki. Wszystko było dobrą zabawą, od zbierania danych aż do końcowego montażu. Prowadziłem kilka policyjnych kampanii w świecie Cyberpunka i znakomicie się podczas nich bawiłem. Co więcej, świetnie czuli się moi gracze! Jeśli wydając tę książkę, będę mógł przekazać Wam część tej radości, będzie to warte wszystkich tych nieprzespanych nocy, wypitych kaw... Jeszcze jedno, uważajcie...

Geoff Pass
Anglia

Oto osoby, którym autor chciałby podziękować:

Ta książka jest poświęcona Paulowi Strongowi, który zainteresował mnie tym pomysłem! Wielkie dzięki!, Alex Bund (masz u mnie jednego!), Heather Pass (jeszcze raz dziękuję), Derek Quintanar (za najlepszą robotę edytorską i wydanie książki!), Mike LaBossiere (za dobre informacje), Mark Galeotti (za poradę i ciekawą rozmowę), Brian Perkins (za cierpliwość i pomoc). Alison Bentley, Jackie Christie, Derek Crossland (za ratunek!)

Policjanci:

Alex Bund, Gerard Sydenham, Phil Sutton

Institucje i organizacje:

R. Talsorian Games, The New York Police Department, The British Library, Interpol, The National Institute of Justice, Bramshill Police College, The Police Research Foundation, The United States Embassy, London, New Scotland Yard.

Autor chciałby także podziękować wielu pisarzom, których książki były bardzo pomocne. Przed wszystkim składamy hołd wszystkim policjantom, którzy pełnili służbę, i zginęli podczas jej wykonywania.

Tłumacz chciałby podziękować:

Synowi Mitry (za wsparcie duchowe)





SPIIS TREŚCI

WSTĘP	4
PRZYSIĘGA GLINIARZA	4
NA PATROL	8
DOSTAJESZ ODZNAKĘ	11
KASA, PRZYWILEJE, STOPNIE I AWANSE	15
PRZYDATNE WIADOMOŚCI	18
TERMINOLOGIA GLINIARZY	19
WEDŁUG REGULAMINU	20
PROCEDURY POLICYJNE	20
STRUKTURA DEPARTAMENTU	23
WSPARCIE I ZASOBY	31
WYPOSAŻENIE POLICYJNE	36
NASI WROGOWIE I PRZYJACIELE	46
NASI PRZYJACIELE	46
ZORGANIZOWANA PRZESTĘPCZOŚĆ	54
KORPORACJE	60
GANGI	64
JESTEŚ ARESZTOWANY	69
CECHY PRZESTĘPSTWA	69
PRZESTĘPSTWA I WYROKI	69
W TRYBACH MASZINY: SYSTEM PRAWNY ROKU 2020	75
W PUDLE. SYSTEM PENITENCJARNY W ROKU 2020	79
SAME FAKTY	82
PROWADZENIE KAMPANII POLICYJNEJ	82
AKTA PERSONALNE	83
PRZYKŁADOWY MIEJSKI KOMISARIAT POLICYJNY	85
SCENARIUSZE	90

Tytuł oryginału: Protect & Serve
 Copyright © 1992 R. Talsorian Games
 Copyright © 1999 polska edycja
 Copernicus Corporation

Autorzy:
 Geoff Pass
 Mike LaBossiere

Tłumaczenie:
 Szymon Gwiazda

**Ilustracje
 na okładce:**
 Bill Akin

**Ilustracje
 w tekście:**
 Karl Martin
 James Balkovic
 Darrel Midgette
 Bob Giadrosich

ISBN 83-86758-12-0

Copernicus Corporation
 Długosza 2/16
 01-174 Warszawa

[HTTP://RPG.VALHALLA.COM.PL/CP2020](http://RPG.VALHALLA.COM.PL/CP2020)

[HTTP://WWW.CYBERPUNK.RPG.PL](http://WWW.CYBERPUNK.RPG.PL)

[HTTP://WWW.NIGHTCITYLIMITS](http://WWW.NIGHTCITYLIMITS.COM)





WSTĘP

220 cm

210 cm

200 cm

190 cm

180 cm

170 cm

160 cm

150 cm

140 cm

130 cm

120 cm



PRZYSIĘGA GLINIARZA

Jako Stróż Prawa, moim podstawowym zadaniem jest służba ludzkości; ochrona życia i własności; ochrona niewinnych przed wyzyskiem. Przysięgam chronić słabych przed brutalnością i zastraszaniem; spokojnych przed przemocą i nieporządkiem, oraz respektować Konstytucyjne prawa wszystkich ludzi do wolności, równości i sprawiedliwości.

Przysięgam żyć wzorowo, jako przykład dla wszystkich; zachować spokój w obliczu zagrożenia, śmieszności; utrzymywać samodyscyplinę; i stale mieć na uwadze dobro innych. Szczery w myśli i uczynkach, będę przykładem w stosowaniu się do praw państwa i zasad mojego departamentu. Cokolwiek zabaczę lub usłyszę, a co będzie tajemnicą lub zostanie mi powierzone w sekrecie, pozostanie tajemnicą, chyba że ujawnienie tych informacji wymagać będą obowiązki mojej służby.

Nigdy nie będę postępował niesprawiedliwie, nigdy też nie pozwolę, by osobiste uczucia, uprzedzenia, animozje czy sympatie przestroniły osąd sytuacji. Nie uginając się przed bezprawiem, nieustannie walcząc z przestępczością, będę bronił prawa bez lęku, nie faworyzując ani nie lekceważąc, bez złośliwości czy złej woli, nigdy nie używając niepotrzebnej siły i nigdy nie przyjmując łapówek.

Moją odznakę traktuję jako symbol zaufania społeczeństwa i jako takie, będę ją szanował tak długo, jak wyznaję zasady zgodne ze służbą policjanta. Stale będę dążył do osiągnięcia ideałów moralnych, dedykując siebie przed Bogiem, służąc mojemu powołaniu... ochronie prawa.



NIE TRACĆ GŁOWY!

Sytuacja wyglądała dramatycznie. Czarna furgonetka Omega zatrzymała się za jedną z sześciu AV-ek Trauma Teamu-u. Umilkło przeraźliwe wycie syren. Światła przestały wirować w opętanych tańcu.

DeVris usiadł w skórzanym fotelu w swoim pojeździe, mrużąc oczy przed blaskiem papierosów marki Russian Krilov. Zaciągnął się kilka razy, wreszcie wysiadł z pojazdu.

Sytuacja przestawała być dramatyczna - była rozpaczliwa.

Wychodząc z ciszy, jaka panowała we wnętrzu spokojnej Omegi, DeVris usłyszał teraz serie z broni maszynowej, przez które przebijały się krzyki: „Wstrzymać ogień!”. Odpinając zapięcie kabury, DeVris zaczął się przedzierać przez gąszcz policyjnych samochodów, medycznych Av-ek i tłum podeksytowanych cywilów. Wiedział, że sytuacja nie wyglądała dobrze, gdy zauważył sześć snopów światła, skierowanych na pojedynczy budynek. W ich świetle, dostrzegł około 20 policjantów. Wycofali się, lecz dalej ostanieli pole walki. Większość z nich przeżyła się tuż przy ziemi, kuląc się, gdy jakaś bliska seria świszczała im koło uszu. Pojazdy policyjne były podziurawione pociskami. Zbliżając się do kordonu policjantów, DeVris przepychał się przez tłumy reporterów, którzy weszli następną historię: „Kolejna nieudana akcja naszej Policji. Czy to już koniec?”. DeVris jak zawsze odczuł dreszcz obrzydzenia, gdy patrzył na grupki reporterów, którzy stosując taktykę „wilczych stad” próbowali przedostać się przez szeregi policjantów, za wszelką cenę starając się być jak najbliżej wydarzeń.

Potężnie zbudowany sierżant usunął się, przepuszczając DeVrisa. Sierżant uśmiechnął się na widok nieoczekiwanie

eleganckiego stroju. Przedostawszy się do środka kordonu policjantów, DeVris skierował się prosto do dużej ciężarówki z białym napisem „Ruhome Centrum Dowodzenia NCPD 14”. Nagle, pobliskie pojazdy zasypały gradem pocisków! DeVris instynktownie przykucnął. Kilku gliniarzy odpowiedziało ogniem. Zgasły dwa reflektory. Po chwili zapaliły się dwa inne.

Dr Crowley, schylony, próbował wsiąść z tyłu ciężarówki. kubek kawy trzymał w jednym ręce, megafon w drugiej. Uśmiechnął się na widok DeVrisa: „Jak było w operze?”

DeVris zapalił kolejnego Krilova. Otoczyła go chmura błękitnego dymu. „Falszywka, nie było żadnej bomby. Musieli zamknąć budynki na dwie godziny, podczas gdy śmieciowcy szukali ładunków.” DeVris nie wyglądał na szczęśliwego. „Gdzie Sanchez?”

Policyjny psycholog pociągnął łyk kawy i potrząsnął głową. „Nie mam pojęcia. Zabrał kilku krawężników i poszli zbadać tył budynku. Jakies dziesięć minut temu.”

„To znaczy, że będę zmuszony przebywać w tej zaszrannej okolicy. Kto siedzi w puszcze?” Skinął głową w stronę RCD. „Na razie nikt”, psycholog odpowiedział, patrząc wzdłuż boku ciężarówki na spokojny, chwilowo, budynek. Odwrócił się i otworzył drzwi RCD. Na jego twarz padł promień czerwonego światła z wnętrza ciężarówki. „Co, wchodzisz?” zapytał z grymasem na twarzy.

Wnętrze RCD zajmowała duża konsola dowodzenia, upakowana monitorami, kamerami TV, zewnętrznymi kamerami, wskaźnikami systemów uzbrojenia, wskaźnikami BPW, widkomami i komunikatorami z Centrum Policji w Night City. DeVris wszedł za

Crowleyem do środka pojazdu. „Kto jest w środku?” Psycholog wziął telefon i wystukał jakiś numer. „Ching i jego chłopcy” - odpowiedział - „Wypowiedzieli wojnę własnemu szefowi Triady. Mają czterestu zakładników. Zaczęli od dwudziestu dwóch.”

DeVris popatrzył na jakieś wydruki z komputera. „To ocena jego osobowości?” Psycholog skinął głową, następnie nagle zaczął mówić do słuchawki: „Czy to Ching?... Cóż, dajcie szybko Chinga, cholera! Mówi dr Crowley... Słuchaj mnie żółtku, daj mi Chinga, bo zwołam całą Gwardię Narodową i jeszcze osobistą Straż Mao!”

Spoglądając na monitor, DeVris zauważył, że ponownie zaczęła się strzelanina. Wydaje się, że Ching wywalił przez okno kolejnego zakładnika. Dziewczyna krzyżąc uderzyła w beton, jakieś 20 metrów niżej. DeVris potrząsnął głową. Gdzie do cholery jest Sanchez?

„W jaki sposób, do żółtej cholery, znajdę Ci o tej porze samolot, Ching? Cholera, robię, co mogę, lecz musisz przestać organizować skoki na bungee z zakładnikami! Ta ostatnia nie miała liny! Co to, kurde, niedopatrzenie?” DeVris widział, że Crowley zaczyna tracić cierpliwość. Chciał właśnie coś zaproponować, lecz w tym momencie otworzyły się drzwi i wtoczył się młody żołnierz Oddziałów Specjalnych. Był cały zakrwawiony, jego Powstrzymujący-Wszystko-Najlepszy-Kevlar był przedziurawiony w kilku miejscach. Krew kapłała na białe płyty podłogowe.

Kolejny, mniej zmasakrowany żołnierz wszedł do pojazdu. DeVris wyciągnął własną odznakę i przedstawił mu ją. „Porucznik DeVris, Taktyczny. Gdzie jest kapitan Sanchez?”

Żołnierz wyglądał na lekko „zamulonego”, jakby miał problemy ze zrozumieniem pytania. Nagle, wykrztusił wszystko, jednym zdaniem: „Mają tam ciężko zadrutowanego gościa. Odstrzelili kapitanowi głowę i zanim mogliśmy się zorientować załatwili kilku następnych i paskudnie to wygląda sir Charlie ten tutaj rozwalił czterech ze snajperki chyba Boże myślę, że się porzygam...” Żołnierz padł na kolana i zaczął wymiotować krwią. DeVris zgasił papierosa. Potrząsając głową, zapytał: „Więc, kto tu dowodzi?” „Wygląda na to, że Ty” odpowiedział Crowley, odkładając słuchawkę.



„Wiedziałem, że wszystko się pochrzani, no kurde wiedziałem!” DeVris odwrócił się w stronę Crowleya. „Jak go oceniasz?” Psycholog zamyślił się, zmarszczył brwi. Wzruszył ramionami: „Są całkowicie postrzeleni. Jeśli jakoś ich nie powstrzymamy, będziemy mieli święto narodowe Triady. Są całkowicie szaleni. To moja opinia.” DeVris odczekał chwilę, zanim odpowiedział: „OK, wyjmujemy ich!”

Pięć minut później, RCD 14 zapełniło się gliniarzami. DeVris stał w środku, kończąc odprawę. „... wszyscy nasi ranni i ranni cywile mają być przewiezieni do szpitali, jak tylko będzie to możliwe. Mamy tylko 18 ludzi, zanim pojawi się MaxTac czy jakieś inne wsparcie, więc bez żadnego bohaterstwa. Taylor, Twoi chłopcy zapewniają wsparcie ogniowe — jeśli tamci zaczną strzelać, odpowiecie ogniem. Reece, przy-

gotuj się, wchodźcie, gdy dam znak. Crowley, trzymaj wolną jedną linię łączności, rozmawiaj z nimi — zapewnij nam więcej czasu. Chingowi zostało około 10 zakładników. Następnym razem, gdy będą kogoś wyrzucać, macie grać ze wszystkiego w to okno! Strzelajcie, by zabić!”

Policjanci zajęli swoje stanowiska. DeVris i Crowley zostali w ciężarówce razem z gliniarzem, który obsługiwał telefony. DeVris upił dwa łyki zimnej kawy, zanim nie spostrzegł, że jakieś pięć minut temu zgasił w niej swojego papierosa.

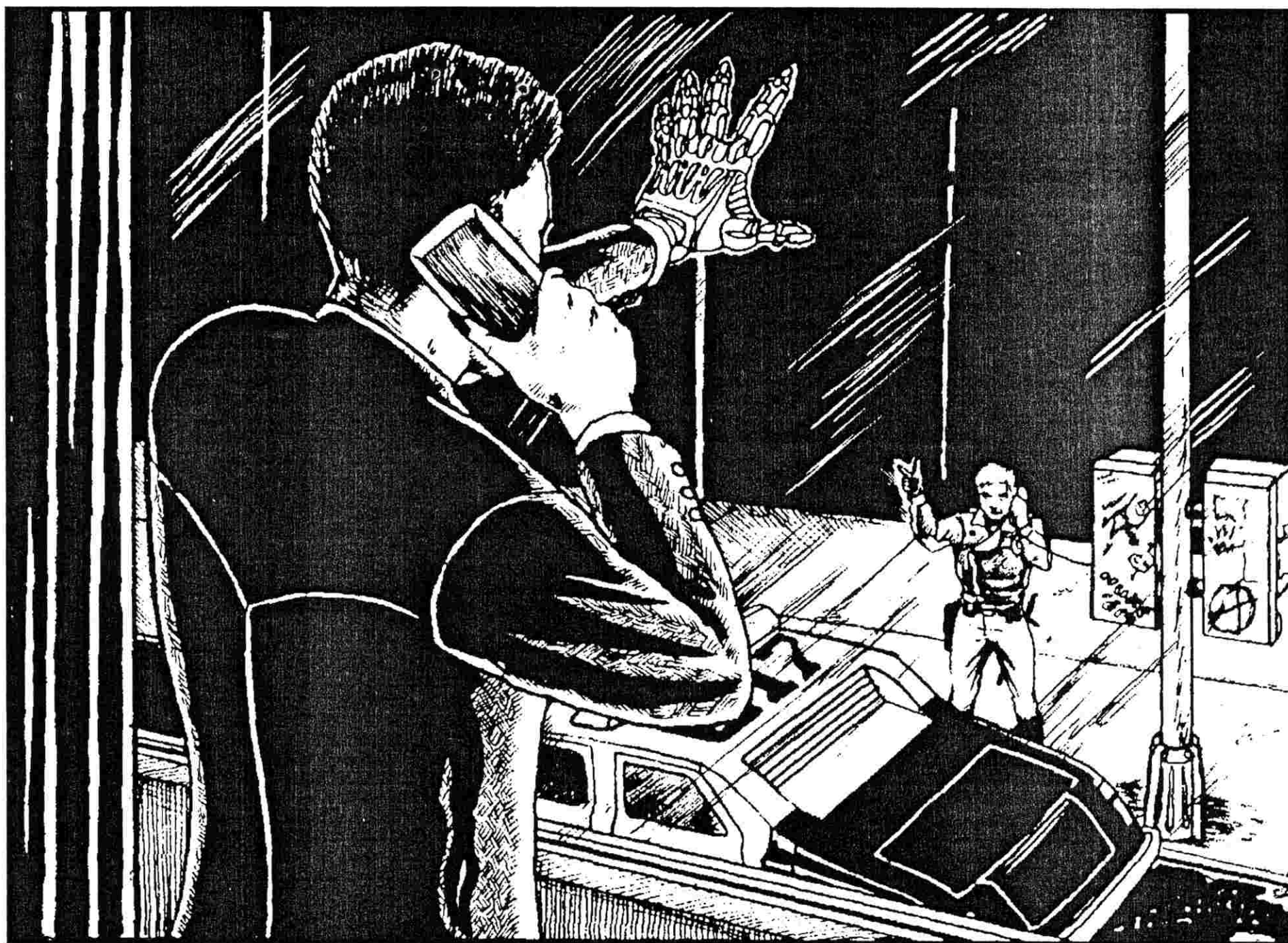
„Sir, mówi Szef!” gliniarz przy telefonie odezwał się nerwowo, podając słuchawkę DeVrisowi. „Tego mi było trzeba!” „DeVris, Taktyczna... Tak... Nie, obawiam się, że Sanchez dostał... Nie, sir... Zgadza się... Potrzebuję wsparcia, sir... Na początek, Ma-

xTac... Czy to dobry pomysł, sir?... Musi wystarczyć.” DeVris przekazał telefon policjantowi i westchnął ciężko.

Crowley odłożył własną słuchawkę. „Co się dzieje?” DeVris wzruszył ramionami. „Nic ciekawego. Garrison z MaxTacu wypisał się na własne życzenie ze szpitala NC General i podłączył się do zespołu Matka-1. On jest naszym wsparciem.”

Crowley był zaszokowany. „Przecież prawie go wymrozili przy zamieszkach na 28-ej, kilka godzin temu! Mówią, że całkiem nieźle oberwał.” W jego głosie dało się wyczuć nutkę podziwu. DeVris skinął głową i zapalił kolejnego papierosa. „Zgadza się. Stracił trzy palce i większość lewego policzka, nie licząc postrzałów. Wypisał się sam, twierdząc, że to tylko powierzchowne rany.” Wypuścił chmurę dymu i zwrócił się do

„W jaki sposób, do żółtej cholery, znajdę Ci o tej porze samolot, Ching? Cholera, robię, co mogę, lecz musisz przestać organizować skoki na bungee z zakładnikami! Ta ostatnia nie miała liny! Co to, kurde, niedopatrzenie?”



łącnościowca. „Postaraj się namierzyć Matkę-1. Chciałbym porozmawiać z Garrisonem, zanim on się weźmie do roboty.”

DeVris zwrócił się w stronę monitora. Na zewnątrz, Reece i jego oddział sześciu ludzi przygotowali ekwipunek i czekali na sygnał do ataku. W powietrzu dało się wyczuć napięcie. Budynek został jasno oświetlony, ostrzelane policyjne wozy stanowiły osłonę oddziału Taylora. Na zewnątrz budynku usypała się mała piramidka z ciał zakładników. Panowała cisza, tylko czasami rozlegał się krzyk z najwyższego piętra. Crowley zaczął coś mówić, lecz przerwał mu DeVris. „Kłóć się o podział łupów. To dobra chwila...”

DeVris sięgnął po słuchawkę i wrzasnął: „Reece, zielone światło!” Natychmiast, seria pocisków uderzyła w budynek, to Taylor i jego ludzie otworzyli ogień! Reece i jego oddział ruszył w stronę drzwi. Po kilku chwilach byli już w środku. Taylor nadal zasypywał budynek gradem pocisków.

**„Yo! Kogo NEGUJEMY?”
wrzasnął Garrison,
ukazując swoje zęby
w pełnej krasie.**

Coś zaskrzeczało w słuchawce DeVrisa. „OK, jesteśmy w środku. Wchodzimy po schodach. Nie sądzę, by było ich tak wielu, jak...” DeVris zerwał słuchawki z głowy, krzycząc z bólu. Myślał, że przeraźliwy dźwięk rozerwie mu bębenki. Ciężarówka zatrzęsała się od podmuchu eksplozji. Schody były zaminowane. Jeden z samochodów eksplodował, rozlewając płonące paliwo, które zapaliło następny pojazd. Oddział Reece'a przestał istnieć. Resztki oddziału Taylora były docinane metodycznym ogniem ludzi Chinga z najwyższych pięter budynku.

„DeVris - tu Taylor! Reece został spalony, zostało mi trzech ludzi! Nie przedostaniemy się do Was! Potrzebne wsparcie!” Głos Taylora był spokojny, jednak pobrzmiwały w nim nutki paniki.

„Utrzymujcie swoje pozycje, Taylor. Dojdziemy do Was!” DeVris zerwał słuchawki i zgasił papierosa o ekran przede sobą. Odwrócił się w stronę Crowleya. „To nie była dobra chwila... Mogliby się już zjawić!” Crowley wzruszył ramionami i zajął się nawiązywaniem łączności z Chingiem.

„Sir, łączność z porucznikiem Garrisonem z MaxTacu.” DeVris włożył słuchawki i wcisnął zielony przycisk na konsoli. Pojawił się przerywany obraz Garrisona z Matki-1. Hełm Garrisona zakrywał większość lewego policzka, a raczej jego braku. Mimo to, DeVris nadal widział fragment krwawiącego użębienia porucznika. Nie był to przyjemny widok. Rzeczywiście, Garrison przybył najszybciej jak mógł. Nadal miał na sobie fartuch szpitalny. „Wszystko w porządku, Garrison?” zapytał DeVris.

„Yo! DeVris! Kogo negujemy?” wrzasnął Garrison, pokazując więcej swoich zębów.

„Raczej, kto już gryzie ziemię? Mam ponad tuzin trupów, włącznie z Sanchezem. Ching ukrywa się w budynku z kilkoma zakładnikami. Jest nas pięciu, razem ze mną. Czy jesteś pewien, że wszystko w porządku?”

Garrison potaknął. „Trochę jestem zielony, lecz dam radę. Mam wszystko i pędzę w Waszą stronę. Czy wytrzymacie przez jakieś 90 sekund?”

„Wytrzymamy. Musimy!” DeVris zwrócił się do łącznościowca. „Trzymaj tę linię wolną”. Do Crowleya powiedział: „Powiedz Chingowi, że załatwiliśmy mu transport. Wylądować na dachu. Warunek — musi puścić zakładników, nie przez okno!” Zapalił kolejnego papierosa. „Taylor, wejdźcie do budynku. Ratuje zakładników. Wyciągnijcie ich. Macie jakieś 70 sekund.”

„Idziemy.”

„Idą do budynku!” wrzasnął Crowley. DeVris ponownie zwrócił się w stronę Garrisona. „OK, przyjeżdżaj i rób swoje. Będą na dachu. Nie będziemy mieli wystarczająco dużo czasu, by cię nakierować, więc załatw to ręcznie.”

„Są na dachu, bez zakładników.” To Crowley. DeVris przetęczył się: „Taylor, co u Was?”

„Jesteśmy prawie na miejscu. Na razie żadnych przeszkód.”

„W porządku. Macie 50 sekund. Dajcie mi znać, kiedy skończycie, bo inaczej zostaniecie zrównani!” Zaczęło się odliczanie. DeVris obserwował monitory. Garrison szykował broń. Triada na dachu otworzyła ogień do cywilów na dole. Zaliczyli kilka trafień. Tłum ogarnęła panika.

„Dobra, wychodzimy. Było ich tylko czterech” zameldował Taylor.

„Dobra, wchodzę! Czas na coś z grilla! Chłopaki, przysmażam!” Garrison wydawał się być w swoim żywiole.

„Wyszliśmy!”. Całkiem nieźle, pomyślał DeVris, pięć sekund przed czasem. Hałas silników AV-9 brzmiał jak potępieńcze wycie tysięcy banshee. Garrison zasypał dach pociskami ze sprzężonych karabinów maszynowych, jednocześnie odpalając serię rakiet spod kadłuba. Pierwsza rakietka zniosła naróżnik budynku. W tym momencie, Ching i jego ludzie wiedzieli, że mają przesrane. Rozpaczliwie próbowali dostać się do wnętrza budynku. Nie mieli żadnych szans. Pierwsza salwa rakiet wyczyściła dach. Druga rozwalila piętro niżej.

Poprzez hałas silników i wybuchy rakiet które systematycznie dopełniały dzieła zniszczenia, DeVris słyszał głos Garrisona: „Tak, maleńka!” oraz „Komuś dokładkę?”. W końcu, cały budynek zawalił się w obłoku kurzu i dymu. Matka-1 krążyła nad gruzowiskiem niczym anioł zemsty.

DeVris usiadł w fotelu i starał się uspokoić. Policjant przy telefonach odezwał się nieśmiało. „Sir, potrzebują Pana niedaleko Med Tech — jakaś bójka pomiędzy Trauma Team i REO Meatwagon.”

DeVris zgasił kolejnego papierosa na ekranie monitora i włączył mikrofon: „Garrison, poczekaj na mnie. Podrzucisz mnie?”

ROZDZIAŁ

1

220 cm

210 cm

200 cm

190 cm

180 cm

170 cm

160 cm

150 cm

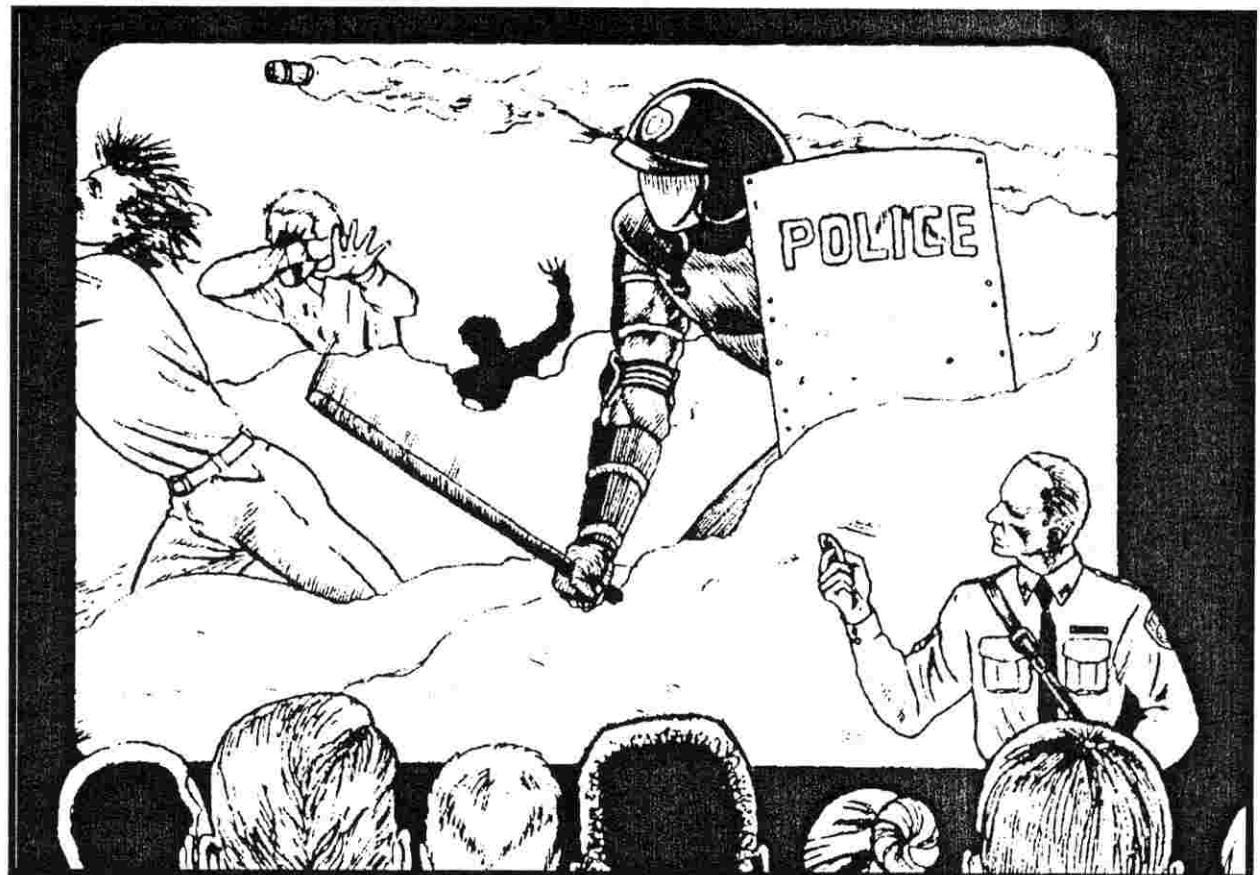
140 cm

130 cm

120 cm

NA PATROL

Ten rozdział opisuje życie codzienne gliniarza w roku 2020. Gracze, którzy chcą grać postacią Policjanta powinni uważnie przeczytać poniższe informacje. Znajdziecie tam wszystko co jest niezbędne do przeżycia. (Informacje te uzupełniają podręcznik do Cyberpunka 2020).



Akademia Policyjna NCPD
godzina 6:00
Zapis taśmowy
sierżant instruktor Korsky

„OK, ludzie, powiedzmy sobie szczerze, to nie jest obóz harcerski! Żółtodzioby chcą być policjantami, co? Chcecie być dobrzy, co? Żeby być dobrym, trzeba harować! Mamy za sobą dwa tygodnie treningu, a już osiemnastu Waszych koleśków odpadło. I nie są ostatnimi! Chyba że, weźmiecie dupę w troki! W dwuszeregu!

Dobra, słuchajcie, oto rozkład zajęć na dzień dzisiejszy. Czy kadet Krueger życzy sobie wysłuchać, co mam do powiedzenia? Dziękuję Panu bardzo, Panie Krueger!

6:30. Udajcie się na zajęcia fizyczne, chyba jakiś bieg... Na zewnątrz jest 5 stop-

ni, więc co Wam mogę powiedzieć! Nie dajcie się wymrozić, ha ha!

8:00. Umyć się i zgłosić się do Sali 13. Doktor Crowley chce Wam coś pokazać. Zdaje się, że mówił coś o „Rytualnych Morderstwach w latach 90-tych”, więc weźcie ze sobą torebki ratunkowe! Później chcę Was widzieć na Placu Defilad C, punktualnie o 10:05! Odbędziecie pierwsze zajęcia z Tolerancji Przyspieszenia AV-6. Wiem, że to tylko 5 minut, kadecie Ling, lecz nikt nie mówił, że życie jest sprawiedliwe!

12:00. Coś do przelknięcia... Chociaż, jeśli się nad tym zastanowić, może lepiej nie idźcie na lunch!

12:40. Zameldować się na strzelnicy na zajęcia z obsługi broni ciężkiej. Sierżant Magellan chce Wam zaprezentować efekty od-

cd str. 10



CO OZNACZA BYCIE GLINIARZEM W 2020

Dostałam swoją odznakę w 2015. Kolejny żółtodziób, świeża, z rozwartymi szeroko oczami, ciekawa świata i aż paląca się, by walczyć z bezprawiem i naprawiać zło. Myślę, że zawsze chciałam być policjantką, odkąd pamiętam. Tata był policjantem jeszcze w latach 90-tych, lecz umarł, kiedy byłam jeszcze młoda. Mama mówiła, że wywalił go przez okno sklepowe jakiś naćpany punk.

Mimo, iż Mama próbowała wszystkiego, by odwieść mnie od tej decyzji, ja uważam, że nic innego nie mogłam robić. Sądzę, że wtedy myślałam, że co było dobre dla mojego ojca, będzie również dobre dla mnie. Tak czy inaczej, myślałam, że postąpiłam właściwie.

Akademia wypluła mnie z odznaką w rękę, najmłodszą wśród policjantów NCPD, prosto na Ulicę. Patrolowałam ulice w opancerzonym wozie patrolowym. Nadal pamiętam moje pierwsze wezwanie, tak jakby to było dzisiaj. Straciłam wtedy mojego pierwszego partnera. Była 10:30 — dziewięćdziesiąt minut od rozpoczęcia patrolu. Mój partner, Lloyd, był weteranem, 25 lat służby. Całe życie spędził patrolując ulice. Mówił, że to mu się podoba i że w ten sposób może pomóc ludziom.

Biedak umarł koło 11:00.

Wezwano nas do Zewnętrznej Granicy; wiesz klubu na 26-ej. Jakiś świrus chciał wejść, z małą pomocą MAC-14. Kiedy tam dotarliśmy, facio znał już sytuację i zastawiał się kelnerem jak tarczą. Lloyd wszedł

do środka, natomiast ja zostałam na zewnątrz, zapewniając wsparcie. Wezwałam posiłki, tak jak mnie uczyli w Akademii.

Kelner leżał na podłodze z rozwaloną czaszką, dookoła niego tworzyła się kałuża z krwi i Bóg wie czego jeszcze. Nawet nie zdążyłam się rozejrzeć, kiedy ten świr wyleciał na zewnątrz, prując ze swojego pemu. Seria pocisków przedziurawiła kamizelkę Lloyda i rzuciła o ścianę niczym lalkę. Nie myślałam — wypakowałam w gościa wszystkie pociski z mojego Avengersa. Nie pamiętam nic więcej, tylko to, że krew bryzgnęła na ścianę, pod którą leżał Lloyd.

Dwa dni później dostałam nowego partnera, Jima Hawkesa. Prawdziwy twardziel, kilka lat doświadczenia, wiecznie wkurzony na cały świat. Z początku dawał mi niezły wycisk, zwłaszcza jeśli chodziło o mój brak doświadczenia. Jego poprzedni żółtodziób zginął pięć dni po ukończeniu Akademii. Ludzie, ile razy mi o tym przypominał!

Moje życie przez kilka pierwszych tygodni upłynęło na ciągłej pracy, uczeniu się życia na Ulicy. Sprawdzanie samochodu,



Wywiad przeprowadził C.J. O'Reilly

czy nie podłożyli bomby, osłanianie partnera, uważanie na świrów. Nie pamiętam, żebym cokolwiek jadła, po prostu wrzucałam coś do żołądka.

Nie mam nic przeciwko Akademii, lecz tam nie uczą Cię niczego, co jest potrzebne w prawdziwym życiu. Na przykład, kiedy gang szykuje się na akcję — po prostu znikają. Nagle przestają dręczyć ludzi na ulicach, czy przesiadywać w barach. Po prostu znikają, a potem wszystko wali się, kiedy uderzają w wypatrzoną ofiarę. Naprawdę przerażające!

Hawkes był fajnym gościem, lecz nie mogę powiedzieć, że go lubiłam. Bardzo chętnie pociągał za spust, a przy jego Armalite .44 większość przestępców nie dożywała wizyty w szpitalu. Zachowywał się, jakby toczył osobistą wojnę pomiędzy nim a wszystkimi ulicznymi punktami. Również niezbyt przejmował się przepisami prawa. Lecz, z drugiej strony, wielu mocno dowolnie traktuje przepisy.

32-go dnia mojej kariery gliniarza, po raz pierwszy oberwałam. Wychodząc z samochodu, zostałam postrzelona przez jakiegoś świra. Nie wiedziałam nawet, z której strony strzelano. Wsparcie pojawiło się prawie natychmiast i odwieziono mnie do Memoriała. Nie wyglądało to groźnie, lecz wszyscy się o mnie troszczyli — nawet Hawkes!

Wtedy uświadomiłam sobie, że to co robię, jest słuszne. Ochraniam ludzi przed mordercami, psychologami i gwałcicielami, którzy z Night City uczynili sobie miejsce



pracy. Tata byłby ze mnie dumny. Sądę, że tego dnia dojrzałam do pracy policjanta. Uświadomiłam sobie, że mogę powstrzymać kogoś od rozwalenia komuś łba. Dlatego patrole są takie ważne. Patrol nie jest może samą przyjemnością — jednak poznaje się ciekawych ludzi... Dobra, większość z nich jest po złej stronie, nie będą zadowoleni z Twojego widoku! Jednak, ktoś musi tę robotę wykonać, gdyż w przeciwnym wypadku miasto pograży się w chaosie przemocy.

Tak sobie mijały tygodnie, przyzwyczaiłam się do życia ulicznego. Co tam, nawet Hawkes przyzwyczaił się do mnie. Tak, może nie był zbyt subtelny z tą armatą w kaburze, lecz za niezastąpiony w ciężkich sytuacjach, a takich mnóstwo było w naszym kolorowym mieście! Może go nie kochałam, lecz był dobrym przyjacielem, można było na nim polegać, a te rzeczy liczą się najbardziej w życiu gliniarza.

Zabawne, lecz kiedy jeździ się ulicami miasta w środku nocy, gdy na zewnątrz grasują różne świry, a kwaśny deszcz leje się z nieba — zaczynasz zdawać sobie sprawę z otaczającego Cię świata. Niezależnie od tego, jak ludzie Cię traktują, potrzebują ochrony Policji. Kiedy okrwawiona dziewczka biegnie w Twoją stronę, przytrzymując wbity w brzuch nóż, wiesz, że nie było Cię tam, że ktoś Cię potrzebował. A gdy zapuszczasz kogoś, jakoś łatwiej Ci się zasypia.

Jednak, nie zawsze jest tak łatwo i przyjemnie. Na przykład ten gość, którego przygwoździli za to, że wypłaszczyl jakiegoś Korpa, który wpakował mu się do

mieszkania, zgwałcił żonę - kobietę gościa i wyłgał się błyskając Immunitetem Korporacyjnym. Rozumiem, dlaczego gość go skasował, lecz w świetle prawa facio popełnił przestępstwo. Zapuszczaliśmy go. Odsiaduje siódmkę — wyjdzie w '24.

Przebywając wśród ciemnych uliczek, obskurnych trumnowców, wiesz, że trafiłeś na dno. Życie nie może być gorsze, niż w tych slumsach. Jednak tam panuje inna atmosfera, odczuwalne jest napięcie. Wiesz, że jesteś potrzebny. Jeśli gdziekolwiek jesteś potrzebny, to właśnie tam. Nie oczekuj wdzięczności, wielu będzie Cię nienawidziło za to kim jesteś. Lecz, z drugiej strony, nie przyłączasz się do NCPD i oczekujesz, że poklepią Cię serdecznie po ramieniu za to, że rozwalisz jakiegoś psycho, który chciał wymrozić staruszka.

Wstępujesz w szeregi Policji po to, by cały system się nie zawalił. Płaca nie jest zbyt wysoka, lecz za to nigdy nie jesteś sam. Czasami zostaniesz ranny, z flakami wylewającymi się do rynsztoka, nie czujesz się dobrze — lecz wiesz, że kawaleria jest już w drodze. Nie ma piękniejszego dźwięku niż wycie syren, kiedy jesteś w ciężkiej sytuacji. Troszczymy się o siebie nawzajem. To tyle.

Podczas czterech lat na patrolu, obejrwałam siedem razy, całkiem nieźle. Hawkes w ciągu sześciu lat zarobił piętnaście trafień. Ostatni raz był najgorszy — wlaź w środek kłótni pomiędzy członkami Triady. Ja oberwałam, lecz to było nic w porównaniu z tym, co zrobili Hawkesowi. Pociskami odrywali mu kawalki ciała. Prawie go wymrozili, zanim zdążyłam wezwać wsparcie.

Jak go dowieźliśmy do Memoriala, był w stanie śmierci klinicznej. Wtedy do akcji weszli cybermedycy i Hawkes był jak nowo narodzony.

Mniej więcej wtedy dostałam odznakę Detektywa i przeniosłam się do Wydziału Zabójstw. Ostatnio słyszałam o Hawkesie, przeniósł się do MaxTacu. Ściga teraz cyberpsycholi, którzy za bardzo się zadrutowali. Większość żołnierzy MaxTacu to beznadziejne przypadki, więc Hawkes będzie się czuł jak w domu.

Przeniesienie do Zabójczej oznaczało lepsze mieszkanie i mniej kevlaru (zazwyczaj). Z początku tęskniłam za życiem ulicznym. Nie chodzi mi o akcję, lecz o ludzi. W Zabójczej są same stare pryki, odrzuty. Zabójcza pokazuje Ci najciemniejszą stronę życia w Night City. Musisz mieć mocny żołądek i nerwy, by przeżyć kolejne dni służby. Nasza pensja nie jest oszałamiająca, lecz w porównaniu z krawężnikami to i tak dużo. Nie można tylko się przyzwyczaić do widoku ciał, zawsze zaskakiwała mnie pomyslowość niektórych ludzi.

Nasz ostatni porucznik nie wytrzymał i załamał się. Po prostu nie mógł już więcej znieść — wypisali go. Lecz tak to już jest. Każdy ma słaby moment, wtedy właśnie wchodzą koledzy z jednostki i wyciągają Cię z dołka. Jeśli nie będziesz się trzymać swojego zespołu, szybko odpadniesz.

Czasami sama się czuję jak outsider. Mam partnera, Javeza — jest pół-Meksykaninem. Pięć lat w Służbie i nadal zachował poczucie humoru. Jesteśmy dobrymi przyjaciółmi i dobrymi partnerami. Czego więcej trzeba?

cd str. 8

dania kilku strzałów z działka Barrett-Arasaka Light 20mm do kamizelki kevlarowej!

To są zajęcia dla wszystkich z wyjątkiem kadetów Kruegera, Linga i Kincaida. Komendant chciałby się dowiedzieć, co zamierzaliście zrobić z tym tłumionym MPK-11 i pomnikiem ojca Komendanta. Tak, wiem, że to nie Ty, Kincaid! Ty nigdy nie...

14:00. Trening rozpraszania zamieszek. Wszyscy przy symulatorze zamieszek. Pamiętajcie, że znowu będziecie mieli do czynienia z prawdziwą bronią i nie życzę sobie żadnych wypłaszczonych. Jeden na roku to i tak za dużo!

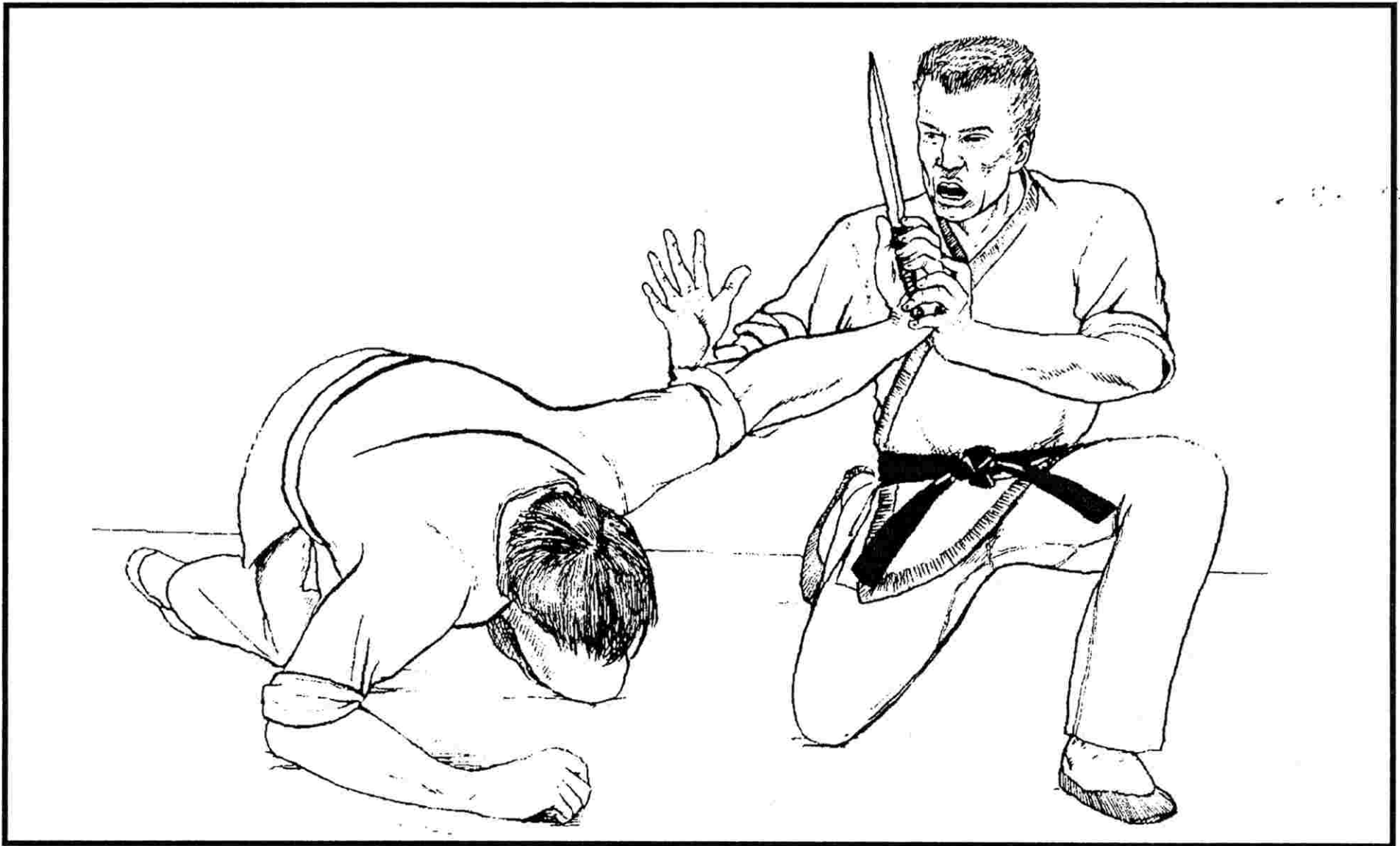
16:00. Taktyka Manewrowania Pojazdami. Jeśli chcecie przeżyć szybki pościg, musicie się nauczyć prowadzić, jakby goniła Was cała Yakuza na swoich motorach! Nie życzę sobie żadnych niedzielnych kierowców! Co, Panna Carter nie ma prawa jazdy?! Aargh!!!

18:00. Do stołówki, kolacja jak zwykle. Oczywiście, oprócz Was trzech. Komendant przypomniał sobie, że mieliście coś zrobić. Nie wciskaj mi kitu, Krueger! Cholera — to BYŁ pomnik jego ojca!

18:40. Prawo, część 2. Dzisiejszy wykład — prawa przestępcy. Zapowiada się niedługa lekcja...

19:40 Techniki walki bez broni. Ponieważ sierżant Lucas jest chwilowo niedostępny, ja przeprowadzę tę lekcję. Chcę Was wszystkich widzieć, włącznie z Panem Lingiem! Dla zainteresowanych, sierżant Lucas powinien być z powrotem za jakieś dwa tygodnie. Co, nie lubicie Lucasa? Chyba mu powtórzę! Nie wrzeszczcie tak, nie powiem... MaxTac stwierdza, że przygwoździli tego cyberpsycho, który prawie wymroził naszego ukochanego sierżanta. Raport





Sierżant instruktor Korsky demonstruje poprawny chwyt rozbrajający na Kadecie K. Nakata.

stwierdza, że przyszedł do Rainbow Nights i chciał trochę potańczyć. Zatańczyli z nim! Jak na razie, liczba ofiar cywilnych wynosi szesnaście... nie, siedemnaście, ostatni umarł w szpitalu! Cóż, MaxTac!

21:00. Czas wolny. Czytajcie sobie o antyterroryzmie. Test w następnym tygodniu. O 22:30 nie widzę żadnych świateł, zrozumiano? Wiecie już wszystko, więc na co czekacie? Jest już 6:28, więc macie dokładnie dwie minuty, by stawić się na zajęcia fizyczne.

Na co czekacie, na Święta? Wynocha z sali! RUSZAĆ SIĘ!"

DOSTAJESZ ODZNAKĘ

Poniżej podajemy informacje potrzebne, by stworzyć postać Gliniarza. Tworzenie postaci jest podobne do schematu przedstawionego w podręczniku Cyberpunk 2020 i będziesz potrzebował obu książek, by stworzyć dokładną postać.

1. Razem z Mistrzem Gry musisz ustalić, jaką postać chcesz stworzyć. Patrz strona 16 w podręczniku i ustal ilość punktów postaci.

2. Przejrzyj strony 25-32 w podręczniku CP2020. Ustal w normalny sposób cechy i modyfikatory. Każdy Gliniarz musi mieć cechy minimalnie na następujących poziomach:

REFLEKS: 5 OPANOWANIE: 5
BUDOWA CIAŁA: 4 INTELIGENCJA: 4

3. Ustal Życiorys Gliniarza (korzystając z tej książki, strony 11-14). Ustal swój Życiorys razem z Mistrzem Gry i wymyśl sobie jakąś historię jako Gliniarz.

WYDARZENIA

Wiesz, kim jesteś i zdajesz sobie sprawę z tego, czego chcesz. Rzuć 2k6 + 16 aby ustalić swój wiek. Możesz również sam wybrać, ile masz lat, pomiędzy 18 a 45. Za każdy rok powyżej 16 rzuć 1k10, sprawdzając wynik w odpowiednich tabelach, zamieszczonych na stronach 36-38 w podręczniku CP2020. Za każdy rok po wstąpieniu do Policji rzuć na poniższych tabelach. Każdy rzut oznacza jedno z wydarzeń w danym roku. Rzuć raz za każdy rok życia, aż do aktualnego wieku.

1-3 WIELKIE KŁOPOTY, WIELKIE WYGRANE

4-6 PRZYJACIELE I WROGOWIE

7-8 AFERA MIŁOSNA

9-10 NIC CIEKAWEGO W TYM ROKU

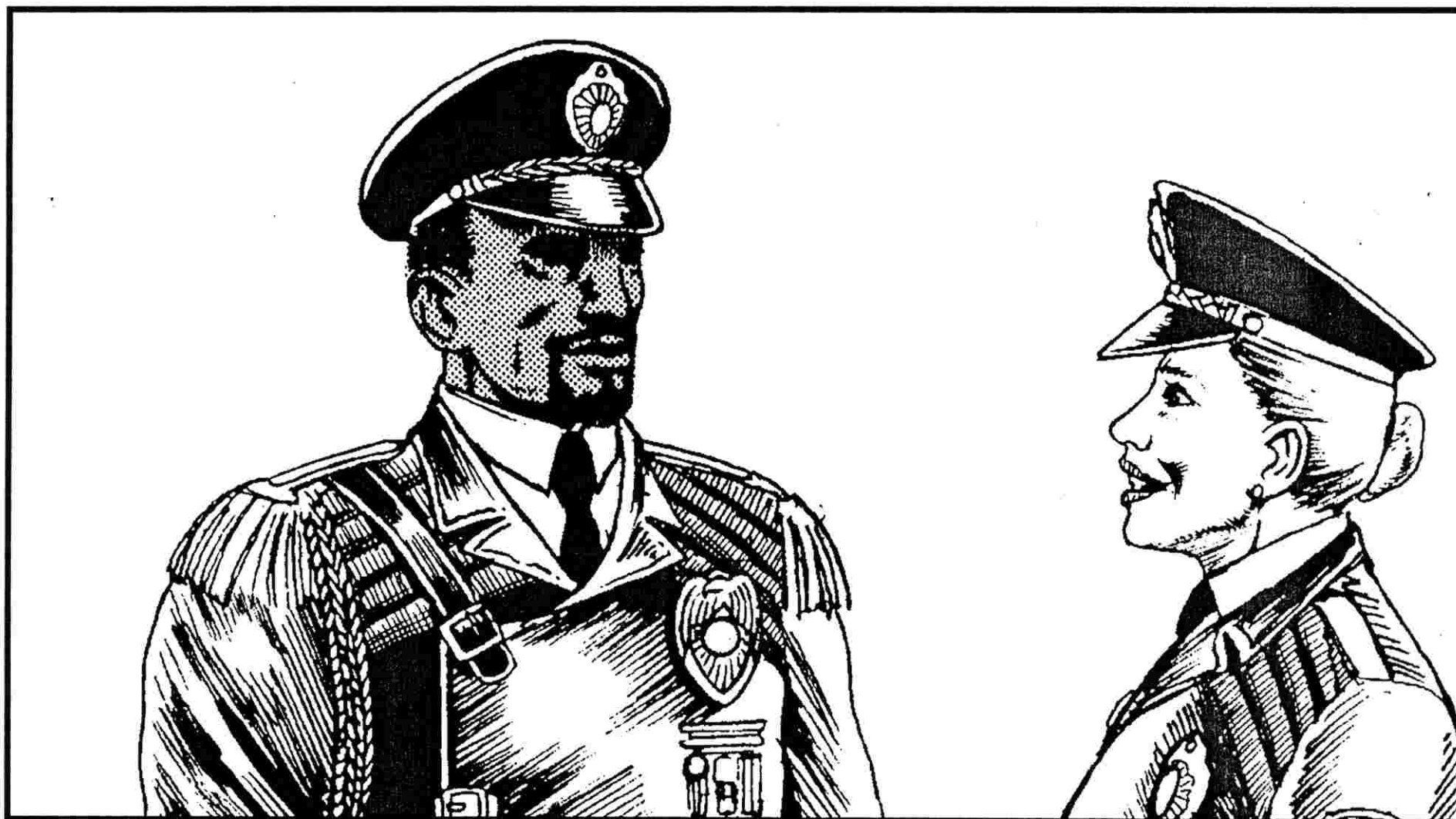
WIELKIE KŁOPOTY, WIELKIE WYGRANE

Życie z odznaką może być piekłem albo rajem. Nie wiesz, którego dnia Ci się poszczęści! W tym roku Ci się udało, w następnym możesz znaleźć się na dnie. Rzuć 1k10: jeśli wyrzucisz parzystą liczbę — masz farta; jeśli nieparzystą — masz pecha.

Co za pech!

Rzuć 1k10:

- 1 Masz dług lub kłopoty pieniężne: rzuć 1k10x100. Straciłeś tyle E\$. Jeśli nie masz tyle pieniędzy, masz dług, który spłacisz forszą lub krwią.
- 2 Oberwałeś! Kiepsko: rzuć 1k10.
1-3: -1 do BC.
4-7: -1 do SZYB.
8-10: -1 do obu cech.
W każdym razie masz paskudną bliznę.



Zastępca Komendanta James Teal wręcza broń i odznakę Kadetce J. Davis na uroczystości zakończenia Akademii Policyjnej.

- 3 Zostałeś zawieszony i poddany dochodzeniu ze strony Departamentu Spraw Wewnętrznych. Dostałeś Naganę i prawdopodobnie mają Cię na oku!
- 4 Zdrada! Zostałeś wykiwany w jakiś sposób. Rzuć 1k10.
1-3: jesteś szantażowany.
4-7: wyszła na jaw Twoja tajemnica.
8-10: zostałeś zdradzony przez partnera — miłosnego lub zawodowego.
- 5 Zabili Ci kochanka/kę, przyjaciela lub krewnego. Straciłeś kogoś, na kim Ci zależało.
1-5: zginął w wypadku.
6-8: został zamordowany przez nieznaną sprawców.
9-10: został zamordowany i wiesz, kto to zrobił. Potrzebujesz tylko dowodu.
- 6 Postrzeliliś niewinną osobę. Nie przeżyła. Dostałeś Naganę. Zostałeś zawieszony na pół roku.
- 7 Wypadek! Przeżyłeś tragiczny wypadek. Rzuć 1k10.
1-4: zostałeś straszliwie oszpecony (-5 do ATR).

5-6: leżałeś w szpitalu przez 1k10 miesięcy.
7-8: straciłeś 1k10 miesięcy, leżałeś nieprzytomny w szpitalu.

9-10: od tego czasu masz koszmary (80%-we prawdopodobieństwo każdej nocy) dotyczące wypadku i budzisz się zlany potem.

8 Straciłeś swojego informatora. Zniknął/zginął/przeniósł się.

9 Ktoś chce Cię zabić. Rzuć 1k10.
1-3: kryminalista, który nadepnąłeś na odcisk.

4-6: zorganizowana grupa przestępcza wzięła Cię na celownik.

7-8: jakiś Korp próbuje zakończyć Twoją karierę.

9-10: nie wiesz, kim oni są i dlaczego chcieli Cię umieścić w grobie.

10 Areszt! Twój partner/kochanek/krewny trafia do pudła. Rzuć 1k10:

1-4: za zakłócanie spokoju publicznego.

5-7: drobne przestępstwo.

8-10: przestępstwo federalne.

Co zamierzasz z tym zrobić?

Wybierz lub wylosuj:

1-2 Oczyszczyć swoje imię.

3-4 Nauczyć się z tym żyć.

5-6 Wyśledzić odpowiedzialnych za to i wyrównać rachunki!

7-8 Spróbować zaciemnić sprawę.

9-10 Uratować, jeśli to możliwe, wszystkich innych zamieszanych w sprawę.

Masz farta!

Rzuć 1k10:

1 Zastrzyk gotówki! Otrzymujesz premię lub nagrodę za przestępcę: rzuć 1k10x100. Otrzymujesz tyle E\$.

2 Jesteś w telewizji! +1 do Rep i dostałeś Pochwałę.

3 Uczęszczasz na trening Sztuk Walki. Rozpocznij na +2 nową umiejętność Sztuki Walki lub



dodaj +1 do posiadanej już umiejętności.

- 4 Służba zagraniczna. Masz jeden kontakt w służbach policyjnych za granicą.
- 5 Uczestniczyłeś w tajnej operacji. Zakończyła się całkowitym sukcesem, otrzymałeś Pochwałę.
- 6 Zyskałeś informatora. Wybierz sobie jakiego.
- 7 Awans! W samą porę! Jedna Nagana zostaje wykreślona z Twoich akt i awansujesz o jedno stanowisko.
- 8 Dostałeś się do Oddziałów Specjalnych: +1 do Rep.
- 9 Uczęszczasz na strzelnicę: +2 do jednej umiejętności z bronią palną.
- 10 Przenoszą Cię do innego Departamentu. Wybierz do jakiego.

PRZYJACIELE I WROGOWIE

Życie z odznaką to dwie sprawy. Zyskujesz dobrych przyjaciół, lecz robisz sobie wrogów na całe życie, którzy niczego Ci nie zapomną. W tym roku spotkałeś kogoś, kto zapamięta Cię na długo. Na dobre czy złe? Zobaczmy...

Rzuć 1k10. Na

1-5: masz kumpla; na

6-10: masz wroga.

Czemu zostałem Gliniarzem?

Cóż, kiedy życie przyciska do ściany, ja wolę być tym, który przyciska...

Zwłaszcza, że śrutówką Hurricane Assault Shotgun wywiera się całkiem niezły nacisk...

UWAGA: Poniższe informacje zostały podane dla graczy, którzy chcą mieć postać Gliniarza mężczyzny. Nie dyskryminujemy w ten sposób kobiet. Po prostu kwestie wygodności przekładu. Gdziekolwiek będzie to potrzebne zmieńcie po prostu płeć danego osobnika. (przyp. tłum.)

Przyjaciele

Rzuć 1k10.

Parzysta liczba — mężczyzna; nieparzysta — kobieta

Rzuć 1k10

- 1 Reporter
- 2 Korp
- 3 Członek gangu
- 4 Nomad
- 5 DePraw
- 6 Prywatny detektyw
- 7 Kryminalista
- 8 Współpracownik lub szef
- 9 Wysoki urzędnik państwowy
- 10 Wojskowy

Wrogowie

Żadne zaskoczenie, nikt nie lubi odznaki.

Rzuć 1k10.

Parzysta liczba — mężczyzna; nieparzysta — kobieta.

Rzuć 1k10

- 1 Gliniarz
- 2 Wysoki urzędnik państwowy
- 3 Zorganizowana grupa przestępcza (wybór MG)
- 4 Korp
- 5 Członek gangu
- 6 DePraw
- 7 Informator lub przyjaciel

- 8 Niezależny kryminalista
- 9 Kochanek/ex-kochanek
- 10 Reporter

Powód

Wasza antypatia zaczęła się, kiedy jedno z Was (wybierz lub wylosuj):

- 1 spowodowało utratę stanowiska lub ośmieszyło drugie.
- 2 spowodowało utratę kochanki, przyjaciela lub krewnego.
- 3 spowodowało obrażenia cielesne. Rzuć 1k10.
1-2: strata oka.
3-4: strata ręki.
5-6: paskudne blizny.
7-8: strata nogi.
9-10: strata dwóch kończyn.
- 4 odrzuciło propozycję pracy lub randki.
- 5 po prostu się nie lubicie.
- 6 rywalizowaliście w miłości.
- 7 udaremniło plany drugiego.
- 8 aresztowało drugie.
- 9 próbowało zrobić drugie w przestępstwo.
- 10 rywalizowaliście w pracy.

Kto kogo?

- 1-4 oni nie lubią Ciebie.
- 5-8 Ty nie lubisz ich.
- 9-10 nie lubicie się nawzajem.

Co zamierzasz z tym zrobić?

- 1-2 wymyślasz najgorsze plany, jak tu oczyścić planetę z tej zarazy!
- 3-4 unikasz go.
- 5-6 użyjesz swojej pozycji, by wyrzucić swoją zemstę/użyjesz podstęp.





Obsługa zdalnie sterowanego pojazdu zwiadowczego.

7-8 ignorujesz go.

9-10 powiesz mu wszystko przy najbliższym spotkaniu.

Co on/a może wykorzystać przeciwko Tobie?

1-3 tylko siebie.

4-5 siebie i kilku przyjaciół

6-8 swoją organizację

9-10 całą swoją organizację, a ona ma kontakty wszędzie!

AFERA MIŁOSNA

Kim on/a jest?

1-6 spotkałeś ją po służbie

7 policjantka

8 partnerka na służbie(!)

9 Twój zwierzchnik — kobieta!

10 nawrócona kryminalistka

Co z tego wyszło?

1-4 wszystko ułożyło się wspaniale.

5 tragiczna miłość.

6-7 jak w każdym związku, kłótnie, problemy...

8-10 spotkaliście się kilka razy, to wszystko.

Tragiczna miłość:

1 kochanka zginęła w wypadku.

2 kochanka zniknęła.

3 kochanka jest poszukiwana listem gończym.

4 kochanka pracowała dla syndykatu przestępczego (nigdy nie możesz odejść z Mafii)

5 kochanka została porwana przez gang/przestępcę.

6 kochanka zostawiła Cię dla innego gliniarza.

7 kochanka popełniła samobójstwo.

8 kochanka zginęła w wyniku akcji Policji.

9 zostałeś wykiwany przez rywala.

10 kochanka ma odsiadkę (może została wrobiona?)

Kłótnie, problemy...

1 rodzina/przyjaciele kochanki nie znoszą gliniarzy.

2 kochanka miała chłopaka kryminalistę, który chce Cię załatwić.

3 Twoi przyjaciele/współpracownicy nie lubią Twojej dziewczyny.

4 jedno z Was ma rywala.

5 aktualnie jesteście w separacji.

6 myślisz, że Twoja kochanka może być wplątana w ciemne sprawy, ale nie masz dowodu.

7 jeśli kochanka jest policjantką — rywalizujecie o następny awans. jeśli kochanka nie jest policjantką — myśli, że powinieneś znaleźć sobie lepszą, „bezpieczną” pracę.





- 8 kochanka jest zazdrosna i często „śledzi” Cię, gdy pracujesz.
- 9 jedno z Was „kręci” z kimś innym.
- 10 macie różne poglądy na temat ochrony prawa i ciągle się kłócicie.

Kto kogo?

- 1 nadal Cię kocha.
- 2 nadal ją kochasz.
- 3 nadal kochacie się nawzajem.
- 4 nienawidzisz jej.
- 5 ona nienawidzi Ciebie.
- 6 nienawidzicie się nawzajem.
- 7 jesteście przyjaciółmi.
- 8 nie darzycie się żadnym uczuciem; to już koniec.
- 9 Ty ją lubisz, a ona Cię nie znosi.
- 10 Ona wciąż Cię lubi, a Ty jej nie znosisz.

4) Rozdziel punkty na umiejętności (str. 44-46 w podręczniku CP2020), używając poniższego zestawu umiejętności.

Autorytet
Spostrzegawczość
Pistolet
Postrzeganie Emocji
Wysportowanie
Wykształcenie
Walka Wręcz (lub Sztuki Walki)
Broń Biała
Przesłuchiwanie
Znajomość Ulicy

Poniżej podane umiejętności musisz mieć przynajmniej na takim poziomie.

Znajomość Ulicy +1
Walka Wręcz +1
Spostrzegawczość +1
Pierwsza Pomoc +1

**Pistolet +2
Broń Biała +1**

Specjalna Zdolność Gliniarza: **Autorytet**. Zdolność do wpływania i kontrolowania zachowania innych ludzi posługując się swoją pozycją stróża prawa. Ta cecha oznacza również zdolność Gliniarza do korzystania z zabobów Policji i Rządu. Gliniarze mogą używać Autorytetu do przesłuchiwania i aresztowania podejrzanych, ochrony niewinnych osób.

Nowa umiejętność: **Obsługa zdalnie kontrolowanych systemów (2)**: ta umiejętność wykorzystywana jest do obsługi wszelkiego rodzaju zdalnie sterowanych urządzeń. Dysponując taką umiejętnością można wykorzystywać zdolności manewrowe i bojowe danego urządzenia. Komputery nie posiadają takiej umiejętności. Traktują zdalnie kontrolowane urządzenia jako przedłużenie ich systemu. Umiejętność jest oparta na średniej arytmetycznej z wartości REF i INT. Wykorzystując zdalnie sterowane urządzenia do pewnych czynności, będzie się używało innych umiejętności. Lecz zawsze do poziomu umiejętności Obsługa zdalnie kontrolowanych systemów. Na przykład, postać z umiejętnością Pilotaż na poziomie +5 i Obsługą zdalnie kontrolowanych systemów na poziomie +3, będzie mogła zdalnie pilotować samolot, używając umiejętności Pilotaż na poziomie +3.

5) **Zakup broń i wyposażenie (str. 59-99 w podręczniku CP2020)**. Jako Gliniarz automatycznie otrzymujesz ciężki pistolet, opancerzenie i jakiegoś rodzaju komunikator (wszystko wybiera MG). Implantują Ci chip lokacyjny. Nie jest to cybernetyczny wszczep. Jeśli będziesz w kiepskim stanie, Twój koleś będą w stanie Cię namierzyć. Jeżeli zrezygnujesz z pracy w Policji, tracisz chip, broń i ekwipunek służbowy. Jeśli jesteś Gliniarzem Detektywem lub „krawężnikiem” przejdź do sekcji Zaufanych Informatorów (str. 34) i wybierz lub wylosuj dwóch z tej listy.

Pensja Gliniarza w Cyberpunku 2020 nigdy nie jest wysoka. Hej, głowa do góry, dostajesz broń i możesz z nią chodzić i legalnie używać. Gotówka wpływa zawsze (no, najczęściej) bezpośrednio na Twoje konto ostatniego dnia miesiąca. Wszystko jest obliczane przez komputer, a wszelkie

premie, nadgodziny są automatycznie doliczane do Twojej wypłaty. To prawda, zdarzały się błędy komputera, lecz EBM twierdzi, że pracują nad lepszym, bardziej dokładnym systemem.

Dodatkowa broń, cybernetyka, gadzety, wyposażenie, itd. musisz zakupić z własnej pensji (kadeta lub oficera. Wybór zależy od MG). Opracuj również swoje mieszkanie i wszelkie płatności z nim związane.

Niewiele zostało na koncie, co?

6) **Sprzedaj się, jeśli musisz (str. 99-100 w podręczniku CP2020)**. W tym momencie poinformuj MG, jaki rodzaj gry najbardziej lubisz. W tym momencie powinieneś przekazać MG wszelkie Twoje ambicje i oczekiwania.

**KASA, PRZYWILEJE,
STOPNIE I AWANSE**

Czego oczekiwałeś? To najważniejsze rzeczy w pracy Gliniarza w roku 2020; kiedy dostajesz wypłatę, jakie masz przywileje, kiedy odchodzisz na emeryturę, Twój stopień i ewentualny awans.

Podstawowe przywileje

Pensja: podstawa Twojego wynagrodzenia zwiększa się każdego roku o 5%. Pensja obliczana jest przez Komputer Płatności firmy EBM. Każdego roku Twoje wypłaty są sumowane i dodawane do podstawy wynagrodzenia, tworząc sumę, którą będziesz mógł odebrać po przejściu na emeryturę.

W wypadku śmierci: jeśli zginiesz w trakcie wykonywania służby, wyznaczona przez Ciebie osoba otrzymuje wypłatę za 3 miesiące służby w Policji oraz darmową kremację Twojego ciała.

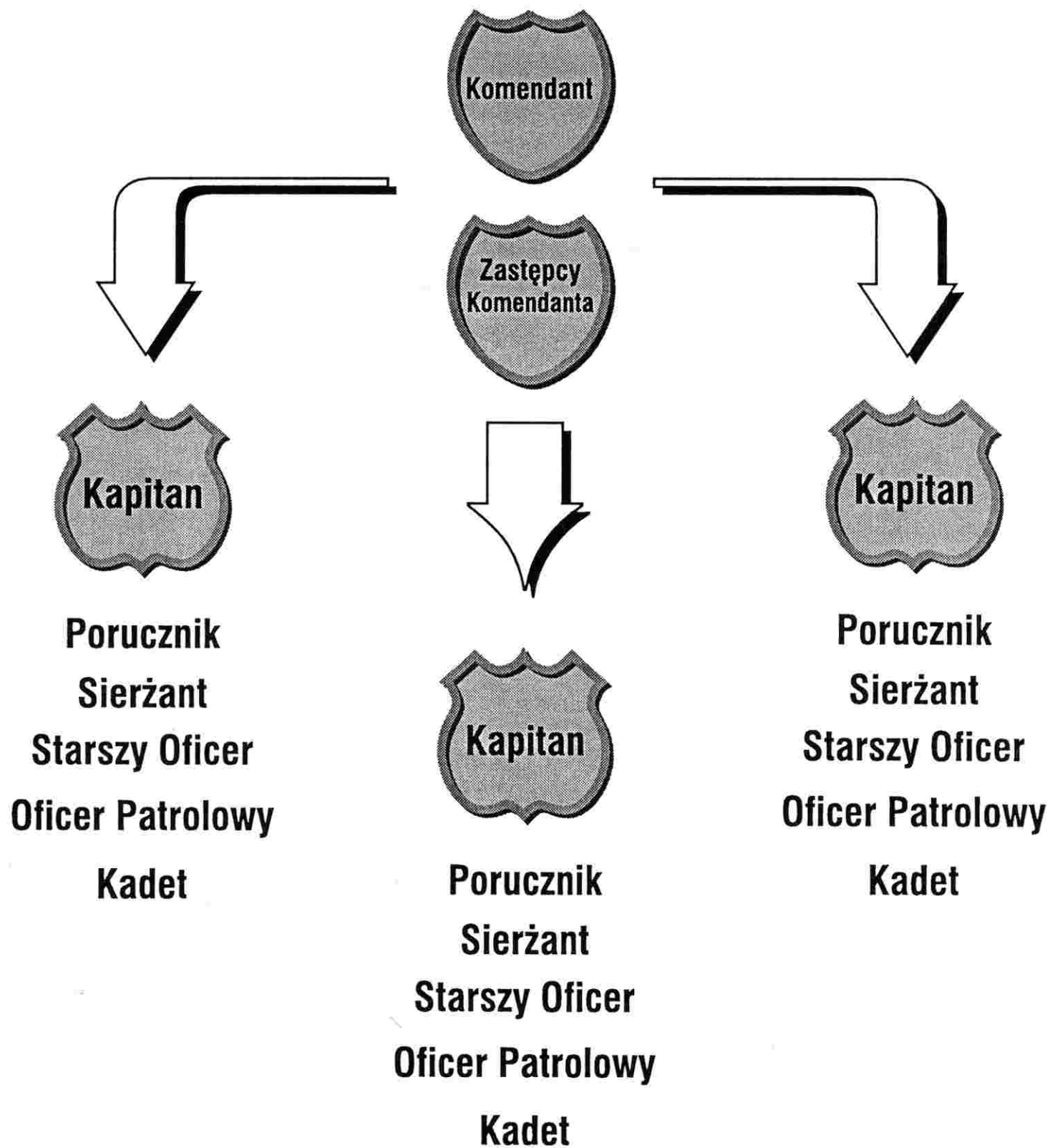
Obsługa medyczna: koszty leczenia w wypadku obrażeń odniesionych podczas pełnienia obowiązków służbowych pokrywane są przez Policję, otrzymujesz pełne wynagrodzenie w trakcie rekonwalescencji. Na Ulicy możesz wezwać wsparcie Medyczne (podobne do Trauma Team-u).

Awans

Do awansu musi przedstawić Cię Twój bezpośredni przełożony, chociaż Komendant może awansować Cię, kiedy tylko zechce.



STOPNIE POLICYJNE



Dodatkowo, musisz spełniać wszystkie warunki wymagane na nowym stanowisku.

Pochwały

Pochwałę możesz otrzymać w obliczu Wyjątkowych Zastług podczas wykonywania obowiązków służbowych, jako stróż prawa. Jeśli zostaniesz przedstawiony do pochwały, wniosek musi przejść po szczeblach biurokracji, aż trafi na „biurko” odpowiedniego Szefa Departamentu. Komendant oraz jego Zastępcy mogą nagradzać pochwałami od razu.

Zazwyczaj pochwały otrzymać możesz za odwagę w obliczu wroga, za rozwiązanie dużej sprawy, udane wykonanie czegoś ważnego dla bezpieczeństwa publicznego, za dowodzenie zakończonej sukcesem operacji, a także za walne przyczynienie się do czegokolwiek, co przysparza chwały Departamentowi. Pochwała automatycznie kasuje jedną Naganę.

Nagany

Nagany automatycznie zostają wpisane do Twoich akt. Jeśli Gliniarz otrzyma pięć Na-

gan, wylatuje ze służby. Tak, na bruk! (Patrz, Nagany w Same fakty na str. 84).

Emerytura

Po odslużeniu 30 lat w Policji możesz przejść na emeryturę, na całe szczęście z miłą pensyjką, która ułatwi Ci życie. Aż do swojej śmierci (lub wszczęcia śledztwa przeciwko Tobie) możesz wykonywać robotę Licencjonowanego Egzekutora. Tak zresztą często się dzieje, wielu emerytowanych policjantów zostaje łowcami nagród.



STOPIEŃ

W hierarchii policyjnej istnieje 8 stopni — Kadet, Oficer Patrolowy, Starszy Oficer, Sierżant, Porucznik, Kapitan, Zastępca Komendanta i Komendant. Każdy stopień oznacza inną pensję, czasami jest jedyna rzecz, dla której warto żyć. Gliniarze żyją (i umierają) dla pensji. Awans oznacza większą wypłatę i lepsze warunki, więc większość Gliniarzy stara się za wszelką cenę awansować. Poniżej podajemy opis każdego stopnia, wraz z wymaganiami oraz przysługującymi mu przywilejami.

Kadet

Absolwent Akademii Policyjnej otrzymuje połowę wynagrodzenia najgorszego oficera, czyli 600E\$ miesięcznie. Jedynym przywilejem jest to, że znacznie częściej otrzymujeszienne patrole. Przede wszystkim uczysz się, co to znaczy być policjantem, jak panować nad sobą w ogniu strzelaniny, w „rozmowie” z gangiem, oraz jak spokojnie znośić wrzaski starszych od siebie. Jeśli dasz sobie radę, w końcu otrzymujesz Odznakę.

Oficer Patrolowy

Dostajesz na rękę 1200E\$. Zazwyczaj nie stać Cię na własne mieszkanie, więc musisz wynajmować sobie jakieś lokum (co nie jest dobrze widziane wśród starszych kolegów). Wszyscy nazywają Cię „krawężnikiem”. Zastanów się nad polepszeniem swojej sytuacji...

Pracujesz co każde trzy dni, wykonując cztery 8-godzinne zmiany. Większość czasu spędzasz na patrolu, nosząc kevlar i wsuwając coś w przelocie, czekając aż coś zacznie się dziać. Czasami może Ci się poszczęścić i będziesz miał jakiś pojazd, może nawet AV4. Jest to jednak mało prawdopodobne. Odpowiadasz przed swoim Sierżantem, a także podlegasz każdemu Starszemu Oficerowi, który dowodzi Twoją jednostką.

Starszy Oficer

Po roku „na służbie” automatycznie stajesz się „weteranem”. Za to nie otrzymujesz żadnej podwyżki. Możesz natomiast starać się o przeniesienie do innego departamentu (na przykład, do Oddziałów Specjalnych). Taka prośba musi zostać zatwierdzona przez Twojego przełożonego. Jeśli są wolne jakieś miejsca, Twoje nazwisko zostanie umieszczone na liście. Niektóre departa-

menty nie mają takich list, więc możesz się tam przenieść od razu.

Możesz również starać się o awans, na przykład uczęszczając na Kurs Detektywa. 3-dniowy egzamin musisz zdać, zanim przeniesiesz się do innego departamentu. (Sprawdź, czy dany departament wymaga takiego egzaminu). Test na Detektywa wymaga sprawdzenia się policjanta w wielu trudnych sytuacjach, wymagających udanych rzutów na (Trudność: 15+):

Spostrzegawczość
Znajomość Ulicy
Przeprowadzanie Wywiadów
Przesłuchiwanie
Postrzeganie Emocji
Ekspert: Prawo

Tylko raz w ciągu roku możesz uczęszczać na KD. Zdobyte odznaki Detektywa oznaczają zwiększenie pensji o 30%.

Po przeniesieniu, zobowiązany jesteś pozostać w nowym departamencie przez przynajmniej pół roku. Jednakże, mało prawdopodobne jest, byś mógł się przenieść przed upływem roku.

Starsi oficerowie cieszą się większym poważaniem niż zwykli „krawężniki”. Często otrzymują zadanie trenowania młodych policjantów. Odpowiadasz przed swoim sierżantem.

Ulice rządzone są przez gangi, są własnością Korpów, są terroryzowane przez Triady i Yakuzę. Naszym zadaniem jest sprzątnąć ich, a mamy środki, by zaledwie po nich posprzątać

Sierżant

WYMAGANIA: przynajmniej 2 lata aktywnej służby, udowodniona znajomość obowiązków w danym departamencie, potencjalne możliwości.

Sierżant otrzymuje 3000E\$ miesięcznie. Jednak wiąże się z tym stanowiskiem

zwiększona odpowiedzialność. Jako sierżant dysponujesz grupą oficerów. Jeśli pracujesz w Drogówce, masz pod sobą kilku „radarowych”. Jeśli jesteś w Adm-ie jesteś odpowiedzialny za papierkową robotę, wezwania, aresztowania, odciski palców, zwyczajowa robota w komisariacie. Jeśli jesteś w MaxTacu, możesz mieć do dyspozycji wóz dowódczy, oddział szturmowy, itd.

Jako sierżant, możesz przydzielać oficerom patrolowym zwierzchnich starszych oficerów. Możesz udzielać Nagan i nagradzać Pochwałami. Jesteś także pierwszą instancją w kwestii awansu. Wielu Gliniarzy zatrzymuje się na poziomie sierżanta, w końcu przez większość czasu jest to wygodna robota. Odpowiadasz bezpośrednio przed Porucznikiem.

Porucznik

WYMAGANIA: przynajmniej 1 Pochwała, żadnych Nagan w trakcie ubiegania się o awans, udowodnione zdolności przywódcze. Przynajmniej 3 lata aktywnej służby, w tym przynajmniej 1 rok jako Sierżant.

Dotarłeś tak daleko tylko dzięki swojemu uporowi. Na komisariacie dowodzisz całą sekcją. Oznacza to, że sprawujesz zwierzchnią władzę nad wszystkimi sprawami, musisz dzielić swój czas pomiędzy swoją własną robotę a dogłębne obowiązki innych. Nadal pełnisz aktywną służbę — nie jest to papierkowa robota. Po prostu jesteś odpowiedzialny za wszystkich ludzi w Twojej sekcji. Przydzielasz oficerów do odpowiednich zadań i kontrolujesz wykonanie wszelkich spraw.

Otrzymujesz miesięcznie 5000E\$. Całkiem nieźle.

Jako porucznik możesz udzielać Nagan i nagradzać Pochwałami. Do Twoich obowiązków należy również sprawa awansów. Zajmujesz się także zdrowiem psychicznym i równowagą mentalną swoich podopiecznych, oraz kwestią wydatków budżetowych sekcji. Otrzymujesz służbowy samochód. Lecz razem z przywilejami ponosisz ryzyko kłopotów. Jeśli coś się nie uda w Twojej sekcji, to Ty dostajesz po łapach od Szefa. Jesteś odpowiedzialny za wszelkie niezbyt czyste akcje Twojej sekcji oraz koordynację działań wszelkich jednostek. Od czasu do czasu musisz pokazać się w telewizji. Ty jesteś tym kimś, z kim reporterzy chętnie rozmawiają. „Hej, widziałem Cię w TV. Świetnie wyglądasz!” Hmmm...



Odpowiadasz przed swoimi Kapitanami — Dywizji i Okręgu. Czasami wchodzisz między młot a kowadło. Drobną różnicą zdań...

Kapitan

WYMAGANIA: przynajmniej 2 Pochwały, żadnych Nagan w trakcie ubiegania się o awans. Przynajmniej 4 lata aktywnej służby, w tym przynajmniej 1 rok jako Porucznik.

Awans na Kapitana oznacza zmianę stylu życia. Dostajesz miesięcznie 7000E\$ i dowodzisz Okręgiem lub nawet całą Dywizją!

Każdy Okręg oznacza sieć komisariatów w całej dzielnicy większego miasta. Jesteś odpowiedzialny za wszystko, co się dzieje w tej dzielnicy. Szef ciągle coś do Ciebie ma — zazwyczaj pretensje! Ciągłe będziesz musiał użerać się z urzędnikami, którzy nie chcą współpracować, z kadrami, które nie chcą przydzielić więcej ludzi, z magazynami, które nie wydają sprzętu. Praca marzenie! Ulice są coraz groźniejsze i wszyscy oczekują, że coś z tym zrobisz. Zastępcy Komendanta ciągle wsadzają swój nos w Twoje sprawy. Twój poprzednik albo strzelił sobie w łeb w momencie załamania nerwowego, lub awansował na Zastępcę Komendanta i cały czas powtarza Ci, jak łatwa jest to praca. On przecież najlepiej o tym wie, w końcu wykonywał ją przez tyle lat, bla, bla, bla...

Nadal rujnujesz komuś życie Naganami lub ułatwiasz awansując go, lub nadając Pochwały. Dostajesz lepszy samochód, z szoferem. Cały czas reporterzy czyhają na moment rozmowy z Tobą. Zaczynasz udzielać się na politycznej scenie, co oznacza kontakty z sędziami, prawnikami, politykami i Korpami. Wszyscy obwiniają Cię za najdrobniejsze potknięcie Twoich sekcji, a ty musisz przetykać gorzkie słowa. Zazwyczaj nie jesteś w terenie, lecz w przypadku większej sprawy, wszelka sława spada na Ciebie. Oprócz zwykłego nadzoru, koordynujesz działania Twoich oddziałów i zajmujesz się ukryciem wszelkich kompromitujących bądź nielegalnych operacji.

Odpowiadasz przed Komendantem, jego Zastępcami i opinią publiczną. W nagrodę, możesz wyżyć się na Porucznikach za każdym razem, gdy jesteś wściekły.

Jako Kapitan Dywizji, dowodzisz wszelkimi sekcjami danego departamentu w całym mieście. Rozdzielasz budżet departamentu pomiędzy poszczególne sekcje, cza-

Osobiście wolę sformułowanie

„rozwiązanie problemu niepokoju obywateli”.

„Tłumienie zamieszek”

brzmi zbyt... nieprzyjemnie.”

- Z-ca Komendanta, M.M. Simmons.

sami nawet bywasz w terenie. Nadzorujesz wszelkie działania wszystkich sekcji, rozdzielasz Nagany, Pochwały i awanse. Dostajesz lepszy samochód, lepszego szofera i nie możesz opędzić się od reporterów.

Jesteś znaną figurą na politycznej scenie, choć niezbyt ważną. Znacznie częściej jesteś ochrzaniany niż chwalony. Koordynujesz działania wszystkich sekcji w departamencie.

Odpowiadasz przed Komendantem i jego Zastępcami.

Zastępca Komendanta

WYMAGANIA: musisz być Kapitanem i być osobiście wybranym przez Szefa. Jako Zastępca Komendanta dostajesz 8000E\$ miesięcznie, lepszy samochód, i znacznie łatwiejszą robotę niż Kapitan. Wykonujesz bezpośrednio polecenia Szefa, robiąc cokolwiek On każe Ci zrobić. Przez większość czasu pełnisz rolę jego doradcy. Możesz być również odpowiedzialny za całokształt stosunków Departamentu z Korpami/opinią publiczną, jeśli zajdzie taka potrzeba. Możesz dowodzić Oddziałem Specjalnym. Otrzymujesz grube pieniądze z budżetu na taki cel, zazwyczaj kompletujesz własny oddział.

Nadajesz Nagany, Pochwały i zatwierdzasz promocje, doradzasz Szefowi w sprawach strategii, planowania działań i rozdzielania zasobów. Jesteś znaną osobistością w mieście, często udzielasz się na politycznej scenie, regularnie spotykasz się z politykami, sędziami, Korpami, ważnymi osobistościami, śmietanką towarzyską, ważnymi kryminalistami, itd. Nadzorujesz również codzienną pracę Policji, wypatrując źródeł konfliktów i szukając sposobów, by im zapobiec.

Odpowiadasz tylko przed Komendantem.

Komendant Policji

WYMAGANIA: musisz zostać osobiście wybrany przez Burmistrza. Twoja kadencja trwa 4 lata. Możesz być Komendantem przez wiele lat. W każdym momencie możesz być zwolniony decyzją Burmistrza.

Dalej już nie zajdziesz, przynajmniej nie w Policji. Otrzymujesz miesięcznie 9000E\$ oraz wiele przywilejów (dentysta, Trauma Team, mieszkanie, limuzynę z szoferem, itd.) Kierujesz całą Policją. Rozdzielasz środki budżetowe według własnego uznania. Ciągłe dzwoni do Ciebie Burmistrz, mówiąc Ci, co musi zostać zrobione. Pracujesz w mieście pełnym przestępców, a Twoim zadaniem jest utrzymanie w nim spokoju. Każdy w mieście chce od Ciebie odpowiedzi — więc lepiej zachowuj się jakbyś był w stanie odpowiedzieć na każdy zarzut, na każde pytanie.

Politycznie, jesteś narzędziem, lecz możesz wykorzystać to na swoją korzyść, zwiększając swoje wpływy, może nawet kandydując na Burmistrza (jednak nie oczekuj, że nadal będziesz Komendantem, kiedy Burmistrz się dowie). Masz ciągle do czynienia z DePraw-ami i na Twojej głowie spoczywa obowiązek koordynacji działań wszystkich jednostek, oficerów i oddziałów. Natomiast nie musisz, a nawet nie powinienes, zajmować się nielegalnymi sprawami w Departamencie. Ty nic nie wiesz!!

Odpowiadasz przed Burmistrzem i czasami przed DePraw-ami.

PRZYDATNE WIADOMOŚCI

- ✓ Zbliżaj się do budynku od rogów, w ten sposób możesz ubezpieczać cały budynek tylko dwoma gliniarzami.
- ✓ Nie używaj syren, jeśli myślisz że przestępca jest na miejscu.
- ✓ Zawsze ubezpieczaj partnera.
- ✓ Jeśli jesteś w gorszej pozycji, najlepiej poczekać na wsparcie. Nie otrzymasz medalu za głupią śmierć.
- ✓ W spotkaniu z cyberpsycho, używaj wszystkiego, co masz. W przeciwnym wypadku rozerwie Cię na strzępy.





- ✓ Nie wyciągaj broni, jeśli nie masz zamiaru jej użyć. Strzelaj, by zabić, a nie obezwładnić.
- ✓ Nigdy nie lekceważ gangów. One naprawdę mogą wiele zdziałać.
- ✓ Nie przyjmuj żadnych podarunków od cywilów.
- ✓ Nie bierz prochów. Od tego zależy nie tylko Twoje życie, ale również Twojego partnera.
- ✓ Jeśli nie jesteś pewien — wycofaj się.
- ✓ Nie ma znaczenia, jaki jesteś szybki — kule są szybsze.
- ✓ Jeśli zabrnąłeś w ślepią uliczkę w śledztwie — pomyśl nad motywem.
- ✓ Broń w ręku jest równa dwóm w samochodzie.
- ✓ Nie wzywaj wsparcia, chyba że naprawdę go potrzebujesz.
- ✓ Nigdy nie wołaj „Pomocy!”.
- ✓ Nigdy nie donoś na kumpla.
- ✓ Nigdy nie jedz pączków — są złe dla zdrowia.
- ✓ Nigdy nie angażuj się emocjonalnie.

TERMINOLOGIA GLINIARZY

Adm.	Administracja Policji
Agenciak	DePraw
Biuroman	pracownik Adm-u
Blacharz	dobrze zbudowany twardziel
Chips	poparzony
Chtopcy Bananowcy	MaxTac
Dzieciak	każdy inny (niż Gliniarz)

Dziwak	każdy inny
Ekspres	Fixer
Frajer	każdy inny
Garniturek	Korp
Gracz	wplywowy kryminalista
Handlarz	Fixer
Jaś/Małgosia	nikt
Kamień	człowiek bez emocji
Kiepas	każdy inny
Kieszon	akta
Krawężnik	oficer patrolowy przestępca, kryminalista
Krymek	napastnik, często z bronią białą
Kuba Rozpruwacz	Mafia
Mądrale	narkoman
Naćpany	poszukiwany listem gończym
Nagłówek	zabity
Najeżony	obladowany bronią
Napakowany	zabity
Nawoskowany	każdy inny
Odpad	zabity
Odrzut	pracownik Adm-u
Ołówek	areszt
Paka	oddziały szturmowe
Pałkarze	Policji
Paser	Fixer
Pizza-boys	Mafia
Pokręcony	narkoman
Pójść na dno	zostać aresztowanym
Pól-Etatu	Gliniarz Korporacyjny lub Łowca Nagród
Proszę Słonia!	ciężkie wsparcie powietrzne
Ptaszek	wsparcie powietrzne
Robal/Biedak	każdy inny
Ryży	członek Yakuzy
Sierotka	nikt
Sopel	zwłoki
Swobodny Jeździec	ktoś, kto dużo podróżuje
Szef	zwierzchnik, zazwyczaj używane w odniesieniu do Komendanta
Szkielet	zwłoki

Szprycha	prostytutka
Sztukmistrz	oficer przesłuchujący
Sztywniak	zwłoki
Szumowina	każdy inny, często przestępca
Śmieciarz	policjant z Wydziału Zabójstw
Śmierdziel	zwłoki
Świnia	Gliniarz
Torbacz	zabity
Upieczony	poparzony
Wymrozić	zabić
Wysmażony	szalony
Zielony	niedoświadczony

ULUBIONE POWIEDZONKA GLINIARZY

- ➔ Rzuć to!
- ➔ Szerzej nogi!
- ➔ Wylaż z rękami nad głową, tak żebym je widział!
- ➔ Masz 30 sekund, by się zastosować do poleceń!
- ➔ Nie ruszać się!
- ➔ Żywy czy martwy, dla mnie nie ma różnicy!
- ➔ Tylko fakty, psze pani.
- ➔ Na glebę! (przed obszukaniem)
- ➔ Ale już! (używane dla podkreślenia wagi polecenia)
- ➔ Myślę, że powinieneś odłożyć broń, synku, ponieważ nie chcesz umierać, a ja nie chcę Cię zabić.





ROZDZIAŁ

2

WEDŁUG REGULAMINU

220 cm

210 cm

200 cm

190 cm

180 cm

170 cm

160 cm

150 cm

140 cm

130 cm

120 cm

Ten rozdział zawiera mnóstwo użytecznych informacji o tym, co szanujący się oficer powinien wiedzieć na temat swojego Departamentu. Znalazło się również miejsce na opis zasobów policyjnych: broni i pojazdów, a także na szczegóły dotyczące Zaufanych Informatorów, Procedur Policyjnych i Dywizji.

PROCEDURY POLICYJNE

Zasadniczą różnicą pomiędzy Gliniarzem i krymkim jest to, że gliniarz musi stosować się do regulaminu. Krymek nie musi. Przy aresztowaniu przestępcy wymagane są pewne czynności, uregulowane prawem, poza które gliniarz nie powinien wykroczać. Przekroczenie ich zaowocuje tym, że w momencie aresztowania krymek będzie wyglądał jak niedogotowane leczo (bluee..) Takemu czemuś nie da się odczytać praw czy zdjąć odciski palców!

ARESztOWANIE

W czasie wykonywania obowiązków służbowych, zdarzy się wiele razy, że oficer będzie musiał przeprowadzić aresztowanie. Istnieją pewne ograniczenia, które oficer musi brać pod uwagę przy decyzji kogo i jak aresztować.

- ⊕ Oficer musi być świadkiem popełnionego przestępstwa przez daną osobę, zanim będzie mógł ją aresztować. (Musisz złapać go na gorącym uczynku!) lub
- ⊕ Oficer musi dysponować wystarczającą ilością niepodważalnych dowodów

na to, że dana osoba popełniła przestępstwo lub pomagała lub podlegała do popełnienia przestępstwa. (Musisz być w stanie udowodnić, że on to zrobił lub planował).

- ⊕ Oficer nie może aresztować niżej wymienionych osób, nawet jeśli popełniły przestępstwo. Najpierw musi uzyskać Nakaz Aresztowania:
 - Urzędników Korporacyjnych z Immunitetem Korporacyjnym (patrz str. 61)
 - Przedstawicieli Ambasad z Immunitetem Dyplomatycznym
 - Członków Agencji Rządowych
- ⊕ Przy aresztowaniu, przestępca musi zostać poinformowany, że oficer dokonujący aresztowania jest do tego uprawniony. Należy pokazać odznakę i poinformować o zamiarze aresztowania. Po tym, oficer może użyć koniecznej siły, by doprowadzić przestępcę do komisariatu, gdzie akta krymka zostaną włączone do kartoteki policyjnej i będzie można go oskarżyć o popełnione przestępstwa.







- ★ Oficer dokonujący aresztowania powinien poinformować przestępcę o przyczynach aresztowania, wymieniając przestępstwa, jakie popełnił. Do obowiązków oficera należy od tej pory zapewnienie krymnikowi bezpieczeństwa.
- ★ Oficer dokonujący aresztowania powinien poinformować przestępcę o przysługujących mu prawach.
- ★ Po oficjalnym aresztowaniu i zapisie w kartotece policyjnej, przestępca musi zostać poddany testowi tkanki. Należy do obowiązków oficera nadzоровanie dokładności testu. Do testu używany jest Bio-Skaner Biotechniki.

To dwutonowe urządzenie tworzy holograficzny obraz całego ciała przestępcy, dodatkowo wykonując standardowy skan siatkówki, odczyt odcisków palców oraz kodu DNA, pobierając próbkę krwi i włosów. Jeśli popełnione przestępstwo miało poziom 3 lub więcej, dane zostają przesłane do komputera DePraw-u (gdzie dane zostają zapisane na stałe, w przypadku, gdy aresztowany zostanie skazany). Cały proces trwa około 7 minut. Odczyt nie jest bolesny.

UŻYCIE SIŁY

Oficer często jest zmuszony do użycia siły przy wykonywaniu obowiązków służbo-

wych. W tym celu policjanci mają do dyspozycji pistolety i resztę arsenału. Jednakże, mogą one zostać użyte tylko w ściśle określonych okolicznościach.

- ★ Oficer jest świadkiem sytuacji, kiedy użycie siły może uratować komuś życie. Oficer może użyć siły, jeśli życie osoby jest zagrożone (włącznie z własnym) lub gdy grozi poważne uszkodzenie ciała.
- ★ Oficer może użyć siły przeciwko aresztowanemu, który próbuje uciekać.
- ★ Oficer może użyć siły do utrzymania kontroli nad niespokojnym lub niebezpiecznym tłumem (na przykład, podczas zamieszek).
- ★ Oficer może użyć siły, jeśli przestępca używa siły, opierając się aresztowaniu.

PAPIERKOWA ROBOTA

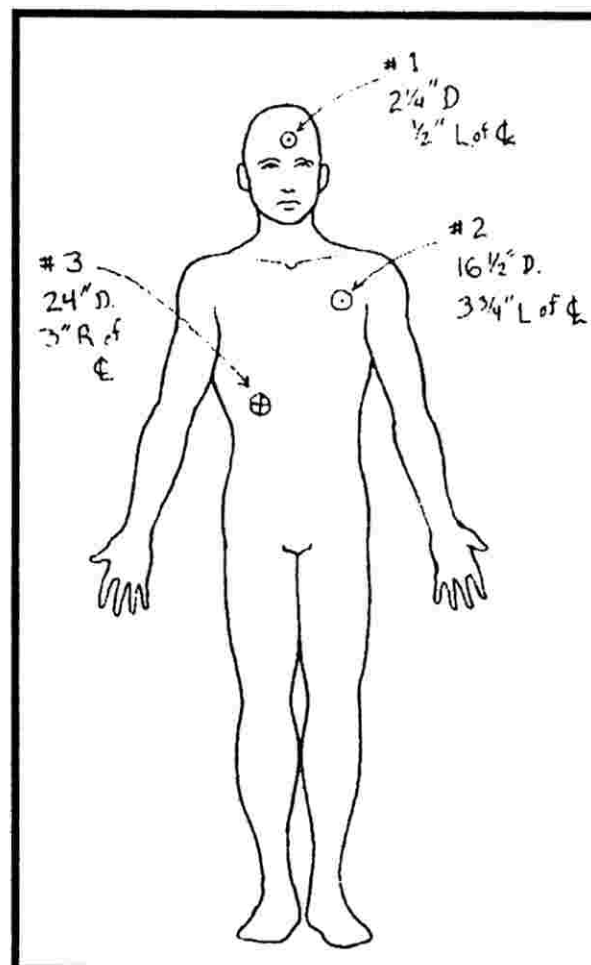
„Jutro chcę widzieć na moim biurku szczegółowy raport!”

Papierkowa robota jest zmorą każdego gliniarza. Każdy oficjalny akt wymaga pracy urzędniczej. Mimo iż nie zamierzamy przedstawiać poszczególnych kroków przy tworzeniu różnych rodzajów pism policyjnych, podajemy, ile przeciętnie czasu wy-

KODY KOMUNIKACJI POLICYJNEJ

Kiedy oficer łączy się z Centralą Policyjną lub gdy CP wydaje rozkazy innym oficerom, używany jest system kodów, które symbolizują określone sytuacje. Możesz skopiować to i dać swoim graczom, by się do nich przyzwyczaili.

1 ALARM!	9 Nie mogę mówić	15 Przepiętstwo drogowe klasy B
2 Zdrada	— POMOCY!	16 Przepiętstwo drogowe klasy C
3 Zabójstwo — masowe	10 Rozbój	17 Pościg
4 Porwanie	11 Napad	18 Napad na bank
5 Cyberpsycho	12 Gwałt	19 Włamanie
6 Zabójstwo	13 Podpalenie	20 Kradzież pojazdu
7 Zamieszki	14 Przepiętstwo drogowe klasy A	21 Kradzież
8 Kradzież z bronią w rękę		22 Zakłócanie spokoju publicznego
		23 Upojenie alkoholowe
		24 Molestowanie seksualne





„Monokatana, śrutówka, polimerowa jednostrzałówka, bomby gazowe... Taaa... Co oglądaliśmy wczoraj wieczorem? Telezakupy Militechu, hmmm?”

maga zachowanie odpowiednich form pisma policyjnego.

- Raport o aresztowaniu: 1 godz.
- Raport o użyciu siły: 1 godz.
- Uzyskanie Nakazu Aresztowania: 2 godz.
- Prośba o nie-wyznaczanie kaucji: 2 godz.
- Skarga związana ze służbą: 2 godz.
- Prośba o przeniesienie: 3 godz.
- Raport śledczy: 6 godz. +
- Prośba o przydzielenie zasobów: 1 godz.

REWIZJA

Oficer Policji dysponuje z mocy prawa możliwością rewizji wszelkich terenów prywatnych bądź publicznych lub przeszukiwanie ludzi w celu znalezienia dowodów rzeczowych. Może tego dokonać opierając się na podstawie prawa o „domniemanej przyczynie”. Domniemana przyczyna jest definiowana jako pytanie: „Czy rozsądna osoba podejrzewałaby, że może zostać lub zostało popełnione przestępstwo, w zaistniałych okolicznościach?” Oficer musi stwierdzić w raporcie, iż posługiwał się tą zasadą. Raport może zostać wykorzystany w sądzie w celu ustalenia „rozsądności” rewizji. Oczywiście, nadużycia tego prawa zostaną wykryte przez zwierzchników poli-

cjanta, lecz dobry gliniarz zawsze wpisze to jako „postępowanie konieczne”. Minęły czasy, gdy trzeba było przedstawić nakazy, gdy dowody były odrzucane z „powodów technicznych”. Mamy rok 2020 i surowe czasy wymagają surowych środków.

- ⊛ Oficer może wejść na prywatny bądź publiczny teren w celu rewizji, natychmiast po powiadomieniu swojego bezpośredniego zwierzchnika. Zazwyczaj oznacza to, że powinien skontaktować się z Centralą Policyjną.
- ⊛ Oficer może przeszukać daną osobę natychmiast po poinformowaniu oficera zwierzchniego o swoich podejrzeniach, iż dana osoba mogła popełnić lub przyczynić się do popełnienia przestępstwa.

SZTYWNIAKI

Kiedy oficer natknie się na zwłoki, do jego obowiązków należy zawiadomienie Zespołu Medycznego (tzw. „rzeźni”). Większość komisariatów dysponuje przynajmniej jednym pojazdem („kostnicą”), który zajmuje się wywiezieniem zwłok z miejsca przestępstwa. Jednakże, często zawiera się umowy

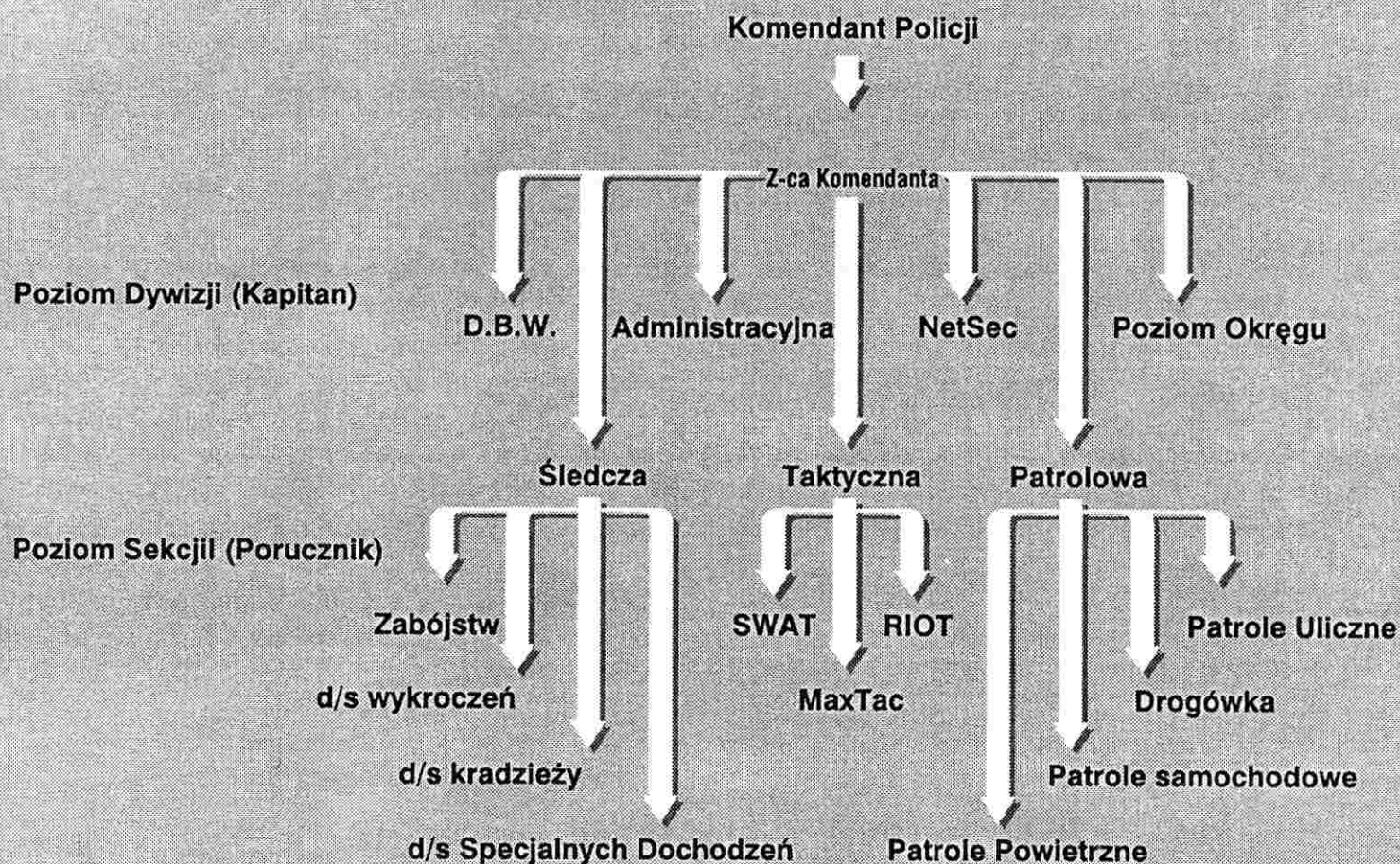
z bankami ciał lub agencjami medycznymi. Sekcje zwłok są dokonywane na wszystkich ciałach z miejsca zbrodni, także na niezidentyfikowanych. Sekcja zwłok ma za zadanie wykazać wszelkie wewnętrzne i zewnętrzne uszkodzenia ciała, a także obecność ciała we krwi, na skórze czy włosach. Zapewnia również informacje na temat zawartości żołądka, a także wszelkich chorób czy zakażeń, posiadanych przez osobę. Stwierdza się także przyczynę śmierci. Pełny bio-skan również może zostać wykorzystany w celu ustalenia tożsamości denata w przypadkach, gdy identyfikacja zwłok jest niemożliwa. Oficer może zażądać sekcji zwłok, jeśli dysponuje wystarczającą ilością podejrzeń, że może okazać się ona niezbędna dla celów śledztwa. Sekcja zwłok może potrwać od 8 godzin (minimum) do nawet 5 dni. Formularz sekcji zwłok został zamieszczony w tej książce (str. 107).

STRUKTURA DEPARTAMENTU

Poniżej podajemy podstawową strukturę standardowego miejskiego Departamentu Policji. Ten schemat może się przydać przy ustalaniu zwierzchnictwa, łańcucha dowo-



Struktura Miejskiego Departamentu Policji



dzenia, rozmieszczenia poszczególnych sekcji, awansów, przeniesień, itd. Pozwala również MG i graczom na połapanie się w ogólnym zarysie własnej instytucji.

Wyżej już nie można! — Komendant Policji

Komendant Policji (lub po prostu „SzeF”) jest naczelnym dowódcą wszystkich gliniarzy w całym mieście. Jest zawsze doświadczonym oficerem, który zazwyczaj zaczynał jako Kadet Akademii Policyjnej i pnął się po szczeblach hierarchii, osiągnął to zaszczytne stanowisko.

Każdy SzeF sprawuje stanowisko przez kadencję (zazwyczaj dwu- lub sześciolletnią). Burmistrz może wybrać na to stanowisko dowolnego gliniarza z dowolnej agencji ochrony prawa. Zazwyczaj jest to osoba z szeregów Policji. Komendant odpowiada tylko przed Burmistrzem i może zostać w każdej chwili przez niego zwolniony, z różnych przyczyn: niekompetencji, nadużycia władzy, itd. SzeF zawsze balansuje pomiędzy wymaganiami Burmistrza a potrzebami Gliniarzy, którym trzeba zapewnić sprzęt, pensję, opiekę medyczną, wsparcie, a także kolegów. To nigdy nie była łatwa praca.

Zastępca Komendanta

SzeF może wyznaczyć dowolną ilość swoich Zastępców, którzy odpowiedzialni są za codzienne funkcjonowanie Departamentu Policji. Zastępcy zazwyczaj zajmują się Adm-em, szczególnie dużymi sekcjami, a nawet Dywizjami. Muszą rozwiązywać wszelkie konflikty, jakie narastają w ich polu działania i utrzymywać łączność pomiędzy SzeFem, mediami, opinią publiczną, własną jednostką, itp.

Poziom Dywizji

W każdym komisariacie znajdują się osoby, które należą do różnych policyjnych Dywizji. Dywizja jest największym organem w strukturze Departamentu Policji, dzieląc się na sekcje. Zazwyczaj na czele Dywizji stoi Z-ca Komendanta lub Kapitan, który dowodzi z Kwatery Głównej Dywizji lub z największego komisariatu. Na poziomie okręgu, reprezentowane są poszczególne sekcje, a nie dywizja jako całość.

Poziom Okręgu

Każdy Okręg w mieście dowodzony jest przez Kapitan, który odpowiada bezpośrednio przed SzeFem i jego Zastępcami. Kapitan jest odpowiedzialny za wszelką

działalność w swoim Okręgu, a także nadzoruje działanie wszystkich dowódców sekcji pod swoim dowództwem.

Poziom Sekcji

Każdy Okręg składa się z różnych sekcji, zazwyczaj dowodzonych przez Porucznika, który odpowiada przed Kapitanem swojego Okręgu i dowódcą Dywizji. Na przykład, Porucznik ze SWAT-u Okręg 5 podlega Kapitanowi Okręgu 5 i Kapitanowi Dywizji Taktycznej.

Najniżsi z najniższych

Poniżej poziomu sekcji są tylko sierżanci, detektywi i zwykli gliniarze. Podlegają oni dowódcom sekcji i każdy z nich należy do specyficznego okręgu.

DYWIZJE W DEPARTAMENCIE

Poniżej opisujemy wszystkie Dywizje w Policji, chociaż niektóre z nich są bardzo rzadko wykorzystywane w przygodach do Cyberpunka 2020. Jednak całkiem prawdopodobne jest, że jakiś Gliniarz w czasie swojej kariery zetknie się ze wszystkimi dywizjami. Dlatego, przedstawiamy wszystkie.



MG może każdego Gliniarza przydzielić do specyficznej sekcji w czasie prowadzenia kampanii policyjnej. Zarówno MG jak i gracze powinni przyzwyczaić się do tych sekcji, z którymi będą mieli często do czynienia.

Podajemy także średni czas pojawienia się oddziału z każdej sekcji, zakładając że akcja dzieje się w Night City.

CZAS PRZYBYCIA:

BARDZO DŁUGI:	6 godz. lub więcej; jeśli w ogóle się pojawią
DŁUGI:	maksymalnie 3 godz.
ŚREDNI:	maksymalnie 1 godz.
KRÓTKI:	maksymalnie 20 min.
BARDZO KRÓTKI:	maksymalnie 8 min.

DYWIZJA PATROLOWA

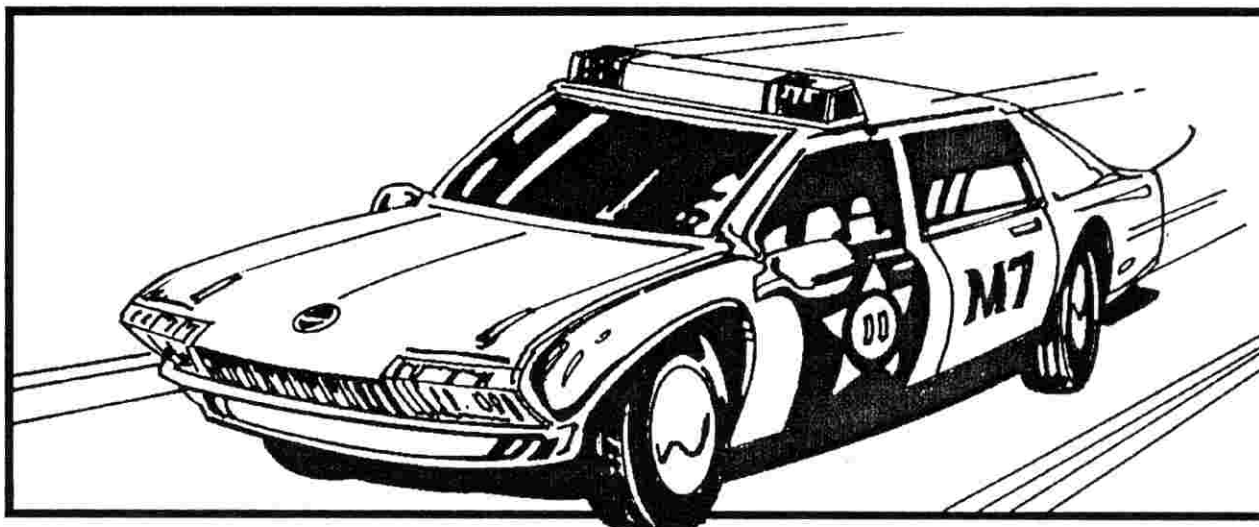
Zasoby i ludzie są ciągle przydzielani do Patrolówki, głównie dlatego, że jest ona największa. Patrol jest podstawą działania policjantów. Głównym zadaniem Patrolówki jest rozdzielanie oficerów w taki sposób, by zminimalizować niepokoje wśród społeczeństwa. Co oznacza wysyłanie na Ulice patroli policyjnych.

Patrolówka składa się prawie w całości z mundurowych. Ich zadanie: patrolować wyznaczony rewir i zaprowadzać porządek. Oznacza to, że musisz zajmować się wszystkimi drobnymi sprawami, plus każdą większą, jaka dzieje się w Twojej strefie.

Patrole uliczne

Krawężniki mają kiepskie życie. Ich zadaniem jest patrolowanie ulic, często pieszo, zazwyczaj dwójkami. Stale na Ulicy, zawsze na granicy ryzyka, że coś się wydarzy — strzelanina pomiędzy gangami, zamachy Korporacyjne, zamieszki, nielegalne transakcje, cyberpsycho, zdenerwowani obywatele (czasami nie można odróżnić od siebie ostatnich dwóch). Czasami będą mieli okazję współpracować z innymi patrolkami, czasami mogą wezwać ciężkie oddziały, lecz większość czasu są zdani tylko na siebie. Dzień i noc na Ulicy. Nie jest to najlepsza praca na świecie.

CZAS PRZYBYCIA: DŁUGI



Przeciętny krawężnik:

INT: 6	REF: 7	TECH: 5
OP: 6	EMP: 6/6	ATR: 6
SZ: 5	BC: 7	SZYB: 6

Umiejętności: Autorytet +3, Spostrzegawczość +6, Znajomość Ulicy +6, Pistolet +6, Postrzeganie Emocji +6, Karabin +5, Skradanie się +5, Przesłuchiwanie +5, Przeprowadzanie Wywiadów +5, Perswazja +5, Ekspert: Prawo +5, Broń Biała +5, Walka Wręcz +4, Unikanie Ciosów +4, Ukrywanie/Wymykanie się +4, Wysportowanie +4, Zastraszanie +4.

Cybermetyka: zazwyczaj nie mają żadnych wszczepów.

Wyposażenie: standardowy policyjny pancerz patrolowy, policyjny hełm patrolowy, skaner sonarowy*, alarm osobisty*, 3 zestawy kajdanek*, zestaw pierwszej pomocy*, Excalibur Nightstick, autopistolet ArmaLite .44 z czterema magazynkami, śrutówka z amunicją odpowiednio do zadania, 3 torebki foliowe/dowodowe.

* w te przedmioty są standardowo wyposażeni wszyscy mundurowi policjanci w Night City — Policyjny Departament (przyp. aut.)

Policja drogowa

Drogówki nikt nie lubi, nudna robota, żadnych widoków na awans, wszyscy się z Ciebie nabijają. Policjanci z Drogówki otrzymują czasami pojazdy. Ich zadaniem jest utrzymy-

wanie porządku na ulicach, zwłaszcza dotyczącego ruchu pojazdów. Tak jak mówiliśmy, nikt nie lubi Drogówki, nawet inni gliniarze. Przeniesienie do Drogówki oznacza, że kogoś wkurzyłeś. Od teraz nudna, monotonna robota. Ludzie nadal do Ciebie strzelają. Wielu myśli, że jesteś zwyczajnym gliną i traktują Cię jak każdego innego mundurowego. Nikt nie lubi Drogówki.

CZAS PRZYBYCIA: ŚREDNI

Przeciętny policjant Drogówki

INT: 6	REF: 5	TECH: 6
OP: 5	EMP: 5/5	ATR: 6
SZ: 5	BC: 6	SZYB: 6

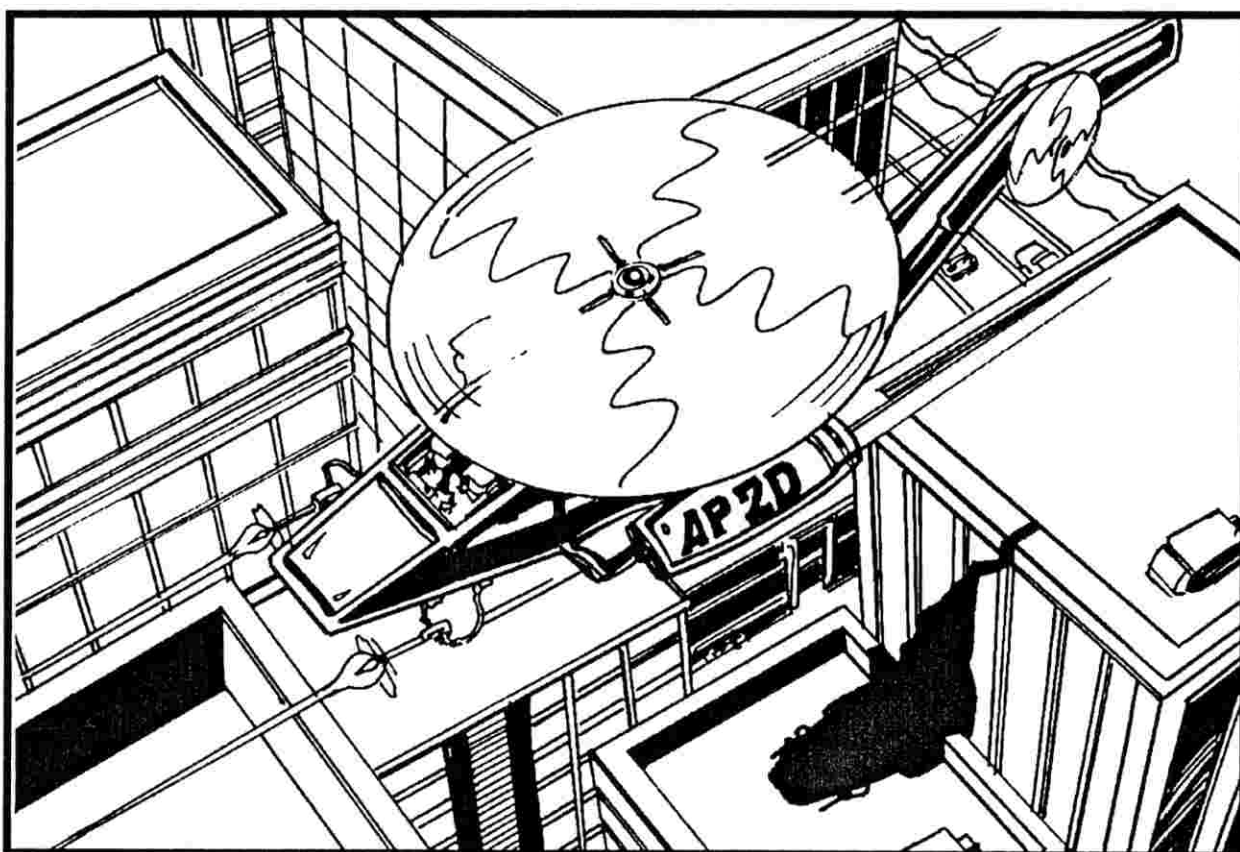
Umiejętności: Autorytet +1, Spostrzegawczość +6, Prowadzenie Samochodu +6, Unikanie Ciosów +5, Wysportowanie +5, Postrzeganie Emocji +5, Ekspert: Prawo +5, Ekspert: Kontrola Ruchu +5, Podstawowe Naprawy +5, Pistolet +4, Broń Biała +4, Znajomość Ulicy +3, Skradanie się +3, Perswazja +3.

Cybermetyka: zazwyczaj nie mają żadnych wszczepów.

Wyposażenie: standardowy mundur, kamizelka kevlarowa WB 15, motocykl Blue Knight, policyjny hełm drogowy, pistolet Federated Arms X-9mm z trzema magazynkami.

Patrole Samochodowe

Przydział do Patroli Samochodowych jest krokiem naprzód w porównaniu z Drogówką i zwykłymi Patrolami. Patrole Samochodowe (czy też „pingwiny”, od czarno-białych pojazdów) stanowią główne siły szyb-



kiego reagowania. W większości miast w Cyberpunku 2020, oddziały te są częściej spotykane niż zwykli krawężnicy. Po prostu trzeba pokryć zbyt duże przestrzenie miasta. Jednostka patrolowa składa się z jednego pojazdu i dwóch oficerów, którzy również mają przydzielone strefy patrolowania. Jednakże, mają do dyspozycji pewne środki luksusu (w porównaniu z krawężnikami) w postaci oznakowanego pojazdu. Samochód pozwala oficerom na szybsze stawienie się na miejscu wezwania. Pingwiny zapewniają również podstawowe wsparcie Drogówki i Krawężników, jeśli zajdzie taka potrzeba.

Każdy patrol stanowi Jednostkę, która otrzymuje specyficzne zadanie (na przykład, eskorta). Pingwiny są dosyć dobrze uzbrojeni, szybcy i można na nich polegać.

CZAS PRZYBYCIA: KRÓTKI

Przeciętna Jednostka Pingwinów

Zespół składa się z dwóch krawężników z umiejętnością Prowadzenie Samochodu +7, jeżdżących pojazdem patrolowym BMW 600 Patrol (patrz str. 38).

Patrol Powietrzny

Powietrzna odpowiedzialna jest za patrolowanie miast z powietrza, zwiad i patrole helikopterów. Zazwyczaj posługuje się śmigłowcami, AV-4 lub AV-6.

Powietrzna, mimo iż wyposażona jest w najlepszy sprzęt powietrzny i dysponuje znaczną siłą ognia, zalicza się w zasadzie

do oddziałów wsparcia. Jeśli zajdzie taka potrzeba, Powietrzna może się pojawić w danym miejscu — i to w KRÓTKIM czasie. Problem jest taki, że zawsze są gdzieś potrzebni i nie ma ich wystarczająco dużo. Może to oznaczać znaczne opóźnienie w czasie przybycia. Przystępstwa o wyższym priorytecie są zawsze załatwiane jako pierwsze.

Co można o nich powiedzieć dobrego? Jeśli naprawdę potrzebujesz Powietrznej, wkrótce się pojawią — zazwyczaj...

CZAS PRZYBYCIA: ŚREDNI

Przeciętna Jednostka Powietrznej

Zespół składa się z:

1 Pilot: Pilot +5, Podstawowe Naprawy +3.

1 Oficera: mundurowy, Autorytet +6, Spostrzegawczość +7.

2 Żołnierzy: krawężnicy

1 Medyka: mundurowy, Pierwsza Pomoc +6, Technika Medyczna +4.

DYWIZJA ŚLEDICZA

Śledztwo jest konieczne, gdy prawo nie potrafi powstrzymać obywateli przed popełnianiem przestępstw lub gdy zawodzi służba patrolowa, a przestępcy nie zostali natychmiast złapani. Zadaniem śledztwa jest: identyfikacja, zlokalizowanie, aresztowanie i asysta w oskarżeniu.

– Sierżant Instruktor
J.M. Korsky, NCPD

Dywizja Śledcza, mimo iż jest znacznie mniejsza niż Patrolówka, nadal ma bardzo duże znaczenie. Zajmuje się wyjaśnianiem spraw kryminalnych, prowadzeniem śledztw. Z uwagi na charakter obowiązków służbowych, policjanci nie noszą mundurów, a także nie trzymają się sztywno regulaminu. Oficerowie śledczy dostają zazwyczaj samochody i specjalne wyposażenie. Jednak znacznie częściej mają do czynienia z groźniejszymi przestępcami.

Mimo iż Śledcza nie musi patrolować ulic, powinni znacznie lepiej znać Ulicę, niż przeciętny krawężnik. W wielu przypadkach, najlepiej będzie jeśli Twoi gracze zostaną przydzieleni do Śledczej. Mają wtedy większą swobodę w podejmowaniu decyzji i wykorzystywaniu swojej władzy. Większość oficerów Śledczej dba tylko o efekty pracy, lecz znaczne nadużycie władzy spowoduje interwencję Bezpieki.

D/S Wykroczeń (Vice*)

To jest sekcja, która wykonuje najgorszą robotę. Są odpowiedzialni za ciągłą walkę z mniejszymi przestępstwami na terenie miasta. Głównie zajmują się przestępstwami związanymi z ruchem drogowym, hazardem, prawami rzeczowymi, posiadaniem broni, wymuszaniem.

Prawie wszystkie z powyższych przestępstw zdarzają się na poziomie Ulicy. W związku z tym Gliniarze z tej sekcji znają Ulicę znacznie lepiej. Znakomicie sprawdzają się jako tajniacy i przez większość czasu działają jako tacy, czasami utrzymując fałszywą tożsamość przez kilka miesięcy. Obecnie zajmują się także handlarzami narkotyków, w związku ze zwiększającym się napływem narkotyków do miast. Gliniarze Vice starają się przejąć cały towar, zanim rozejdzie się po Ulicy.

Nie jest to łatwa praca. Często będziesz miał do czynienia z facetami, którzy zrobią wszystko, by uniknąć aresztowania. Zorganizowane grupy przestępcze szczególnie nie lubią Vice-ów, zbyt często mają z nimi do czynienia.

* nazwa angielska (przyp. tłum)

CZAS PRZYBYCIA: KRÓTKI




Przeciętny Vice

INT: 7 REF: 6 TECH: 5
 OP: 8 EMP: 6/5 ATR: 7
 SZ: 5 BC: 6 SZYB: 6

Umiejętności: Autorytet +5, Spostrzegawczość +7, Znajomość Ulicy +8, Postrzeganie Emocji +7, Ekspert: Prawo +7, Pistolet +6, Wysportowanie +6, Perswazja +6, Walka Wręcz +6, Przesłuchiwanie +6, Moda i Styl +6, Śledzenie +6, Wykształcenie +5, Broń Biała +5, Zastraszanie +5, Charakteryzacja +5, Prowadzenie Samochodu +5, Ekspert: Narkotyki +5, Image +4.

Cybermetyka: kamera cyfrowa, wzmocniony słuch, teleskop, analizator stresowy głosu, dopalacz adrenaliny, celownik, wyświetlacz LCD.

Wyposażenie: pistolet Militech Arms Avenger, sportowy samochód, ubranie wysokiej klasy (Eji, Takanaka, itp.), krótkofalówka, kamizelka kevlarowa WB 10, plastikowe kajdanki, torbki foliowe/dowodowe (6).

D/S Kradzieży

Ta sekcja jest odpowiedzialna za wszystkie kradzieże i dochodzenia w sprawie kradzieży. „Złodziejska” zazwyczaj jest dobrze wyposażona, z uwagi na częstość występowania tego typu przestępstw. W związku z dostępnością broni, zbyt często zwykła kradzież zastępowana jest rozbojem. „Złodziejska” zajmuje się także zorganizowanymi, masowymi kradzieżami, często pracując w tajemnicy, infiltrując zorganizowane grypy przestępcze.

Sekcja zajmuje się następującymi klasami przestępstw: rozbój, kradzież, włamanie, kradzież samochodów, defraudacja, lichwa, paserstwo, fałszerstwo, sprzeniewierzenie, wyłudzenie.

Sprawy dotyczące kradzieży wymagają sporo papierkowej roboty, ustalanie szczegółów finansowych, wyliczanie strat, itd. Z drugiej strony możesz trafić na napad na bank, gdzie czeka na Ciebie sześciu uzbrojonych po zęby krymków. Nie jest to zbyt spokojna praca. Czasami w grę wchodzi naprawa duże pieniądze, a w takich przypadkach ludzie szybko tracą głowę i nerwy, a czasem życie dla forsy. Życie tracą głównie gliniarze, którzy chcą temu zapobiec!

CZAS PRZYBYCIA: BARDZO KRÓTKI

Przeciętny Gliniarz ze „Złodziejskiej”

INT: 8 REF: 7 TECH: 7
 OP: 6 EMP: 5/5 ATR: 5
 SZ: 5 BC: 6 SZYB: 6

Umiejętności: Autorytet +5, Spostrzegawczość +4, Postrzeganie Emocji +7, Przesłuchiwanie +6, Księgowość +6, Matematyka +6, Znajomość Ulicy +6, Ekspert: Prawo +6, Wykształcenie +6, Pistolet +5, Wysportowanie +5, Walka Wręcz +5, Zastraszanie +5, Prowadzenie Samochodu +5, Broń Biała +4, Śledzenie +4.

Cybermetyka: rozszerzenie obrazu, kamera cyfrowa, analizator chemiczny, wyświetlacz LCD.

Wyposażenie: ciężki pistolet Sternmeyer Type 35, zwykły samochód (nieoznakowany), zwykły garnitur (niemarkowy), krót-

kofalówka, 2 zestawy, kamizelka kevlarowa WB 18, torbki foliowe/dowodowe (6).

Wydział Zabójstw

Prosta sprawa: Zabójcza zajmuje się morderstwami. Wszelkimi typami morderstw. Każdego roku populacja w miastach gwałtownie wzrasta, a wraz nią wzrasta ilość morderstw. Zabójstwo jest nadal bardzo popularnym środkiem rozwiązywania konfliktów, a przy dostępności broni stało się jeszcze łatwiejsze. Jeśli znajdą się zwłoki bez związku z określonym przestępstwem, wkracza Zabójcza. Zbyt często zdarzają się masowe morderstwa, z uwagi na wzrastającą liczbę walk pomiędzy Korpami, syndykatami przestępczymi i gangami. Tymi sprawami zajmuje się Wydział Zabójstw.

Sekcja zajmuje się następującymi klasami przestępstw: masowe morderstwa, morderstwo 1 stopnia, morderstwo 2 stopnia, okaleczanie ludzi, zamachy Korporacyjne, napad z bronią w rękę. Oficerowie pracujący w Zabójczej znacznie szybciej od pozostałych Gliniarzy stają się nieczuli na widok trupów. Gdybyście widzieli ponad 50 sztyniaków dziennie w różnych stadiach rozkładu i rozczłonkowania, również przestalibyście reagować na taki widok. Równie szybko zaczęlibyście traktować swoją pracę z pewnym chłodem. Najlepsi oficerowie w Zabójczej są może nieco zimni i opryskliwi, lecz jeśli dobrze wykonują swoją robotę, nikt się ich nie czepia. Zbyt wielu psycholi krąży po ulicach, zbyt wielu ludzi traci swoje życie zbyt szybko. Zabójcza ma za zadanie zlokalizowanie i zneutralizowanie wszystkich morderców w mieście.

CZAS PRZYBYCIA: ŚREDNI

Przeciętny Gliniarz z „Zabójczej”

INT: 6 REF: 7 TECH: 5
 OP: 8 EMP: 6/4 ATR: 5
 SZ: 7 BC: 7 SZYB: 7

Umiejętności: Autorytet +6, Spostrzegawczość +6, Pistolet +8, Przesłuchiwanie +7, Znajomość Ulicy +7, Zastraszanie +7, Walka Wręcz +7, Ekspert: Prawo +7, Wysportowanie +6, Prowadzenie Samochodu +6, PM



+6, Postrzeganie Emocji
+6, Śledzenie +5, Karabin
+5, Wykształcenie +4,
Broń Biała +4.

Cybermetyka: celownik, wykrywacz ruchu, edytor bólu, łącze smartguna.

Wyposażenie: ciężki pistolet Sternmeyer Type 35, zwykły samochód (nieoznakowany), zwykły garnitur (niemarkowy), krótkofalówka, 2 zestawy plastikowych kajdanek, kurtka kevlarowa WB 14, torebki foliowe/dowodowe(6).

Wydział d/s Specjalnych Dochodzeń

SD jest specyficzną częścią struktury Departamentu w większości miast w 2020 roku. W jej skład wchodzi oficerowie, którzy zajmują się rozwiązywaniem spraw, które z różnych powodów mają większą wagę niż wynikałoby to z samej kategorii przestępstwa (na przykład, względy polityczne, zainteresowanie opinii publicznej, naciski Korporacji, czy zwiększona szkodliwość przestępstwa). SD cieszy się wysokim poważaniem wśród policjantów, ich sprawy mają najczęściej najwyższy priorytet, często współdziałają z DePraw-em. Z uwagi na charakter pracy, SD ma dostęp do znacznych zasobów na potrzeby dochodzenia. SD jest również znana z osiągania imponujących rezultatów. Wiele innych sekcji traktuje SD z pewną niechęcią, z uwagi na gorliwość funkcjonariuszy SD w przejmowaniu śledztw innych Sekcji, z powodów „których nie możecie poznać, oficerze!”.

SD zajmuje się głównie seryjnymi morderstwami, szpiegostwem, kryminalną działalnością Korporacji, zorganizowaną przestępczością, gangami, większymi porwaniami, poważnymi fałszerstwami, szokującymi morderstwami i większością spraw wewnętrznych (jednak nie w takim zakresie jak Bezpieka), choć z powodów podanych wyżej przejąć prawie każdą sprawę.

Kiedy jakaś sprawa wymyka się spod kontroli, staje się zbyt niebezpieczna lub jest zbyt skomplikowana do rozgryzienia, wtedy sprawa przekazywana jest do SD.

CZAS PRZYBYCIA: KRÓTKI

Przeciętny Gliniarz z SD

INT: 8 REF: 7 TECH: 7
OP: 8 EMP: 5/5 ATR: 5
SZ: 5 BC: 7 SZYB: 6

Umiejętności: Autorytet +7, Spostrzegawczość +7, Przesłuchiwanie +8, Ekspert: Prawo +8, Pistolet +7, Postrzeganie Emocji +7, Znajomość Ulicy +7, Wysportowanie +6, Wykształcenie +6, Walka Wręcz +6, Prowadzenie Samochodu +6, Broń Biała +5, PM +5,

Cybermetyka: rozszerzenie obrazu, kamera cyfrowa, mikroskop, analizator stresowy głosu, wykrywacz pluskiew.

Wyposażenie: PM Glock Thirty, nieoznakowany opancerzony samochód, 2 zestawy plastikowych kajdanek, laptop, kurtka kevlarowa WB 18, torebki foliowe/dowodowe (6).

DYWIZJA TAKTYCZNA

Taktyczna wchodzi do akcji w momencie, gdy kończą się argumenty słowne (co w roku 2020 zdarza się bardzo często). Są wzywani do wszelkiego rodzaju spraw o wysokim stopniu zagrożenia, od ratowania zakładników do radzenia sobie z szalącym cyberpsycholem. Oficerowie Taktycznej są szkoleni w radzeniu sobie z wszelką działalnością przestępczą. Przechodzą kursy anty-terrorystyczne i walki w środowisku miejskim. Taktyczna potwierdza sprawdzoną opinię, że problem jest dopiero wtedy, gdy oni nie mogą sobie poradzić z sytuacją.

Za wyjątkiem oficerów wysokiej rangi, Taktyczna jest mundurową sekcją. Oficerowie prawie zawsze wyposażeni są w ciężkie pancerze, ciężką broń i opancerzone pojazdy.

S.W.A.T. (Special Weapons And Tactics)

Sekcja ta (znana w niektórych miastach pod nazwą Szturmowe Oddziały Szybkiego Reagowania lub Oddziały Specjalne) zawsze utrzymywana jest w pogotowiu, gotowa do natychmiastowego wkroczenia do sytuacji o wysokim stopniu zagrożenia,

gdzie prawdopodobne są duże straty w ludziach. SWAT jest wzywany do rozstrzygnięcia sytuacji spornych, eliminacji groźnych przeciwników, zapewnienia bezpieczeństwa czy zabezpieczenia terenu. Wszyscy oficerowie SWAT-u są wytrenowani w użyciu różnego rodzaju broni. Większość z nich posługuje się bronią ciężką i używają własnych opancerzonych pojazdów.

CZAS PRZYBYCIA: BARDZO KRÓTKI

Typowa jednostka SWAT-u składa się z 10 żołnierzy i 1 oficera.

Przeciętny żołnierz SWAT-u

INT: 6 REF: 9 TECH: 6
OP: 7 EMP: 7/6 ATR: 5
SZ: 5 BC: 7 SZYB: 6

Umiejętności: Autorytet +2, Spostrzegawczość +7, Karabin +9, Znajomość Uzbrojenia +8, Skradanie się +7, Ukrywanie się +7, Unikanie Ciosów +6, Podstawowe Naprawy +6, Pistolet +6, Znajomość Ulicy +6, Karate +5, Ekspert: Prawo +5, Broń Biała +5 Wysportowanie +5, Śledzenie +4.

Cybermetyka: łącze smartguna, złącza interface'u, rozszerzenie obrazu, celownik, teleskop, podczerwień.

Wyposażenie: łącze cyfrowej broni, wysokiej klasy kamizelka pancerne WB 25, hełm bojowy, pistolet Sternmeyer Type 35, karabin szturmowy FN-RAL lub śrutówka Militech Bulldog, skaner sonarowy.

Oficerowie SWAT-u mają takie same współczynniki jak żołnierze za wyjątkiem: Autorytet +5, Znajomość Ulicy +6, Spostrzegawczość +9. Uzbrojeni są w peemy Beretta M-24 Advanced SMG oprócz karabinów szturmowych. SWAT używa furgonetek BMW 910a Police Transport (str. 39).

MaxTac

W niektórych departamentach MaxTac nadal bywa nazywany C-SWAT. Oficjalna nazwa w Night City brzmi Oddziały d/s Cy-



berpsychozy. Poszczególne jednostki znane są jako SPAR (Specjalne Patrole Atak-Ratunek). Są to najlepsze oddziały szturmowe Policji. Oficerowie są specjalnie wyposażeni i szkoleni do walki tylko i wyłącznie z ofiarami cyberpsychozy. Wszyscy oficerowie są wyjątkowo odporni na ból i rany i zadziwiają swoją zręcznością i refleksem. Najczęściej jest to efekt nadmiernej cyborgizacji, lecz nie jest to wymagane. Rozszerzone zdolności oficerów MaxTacu umożliwiają im działanie na poziomie cyberpsycholi. Otrzymują najlepszą broń i pojazdy, włącznie z ciężko opancerzonymi i w pełni wyposażonymi AV-9.

Początkowo MaxTac był sekcją SWAT-u. Jednak teraz jego rola znacznie wzrosła. Mimo iż głównym zadaniem Chłopców Bananowców jest eliminacja ofiar cyberpsychozy, często są wzywani jako wyższa forma SWAT-u. W wielu sytuacjach, gdzie SWAT by zawiódł, MaxTac osiągał spektakularny sukces. Lubują się w widowiskowych fajerwerkach i nadmiernym użyciu broni ciężkiej. W wielu wypadkach są równie groźni co ich przeciwnicy. Często sami balansują na krawędzi cyberpsychozy. NCPD uważa, że taka taktyka, by zwalczać „ogień za pomocą ognia” jest w wielu wypadkach niezbędna i efektywna. Przynajmniej na razie.

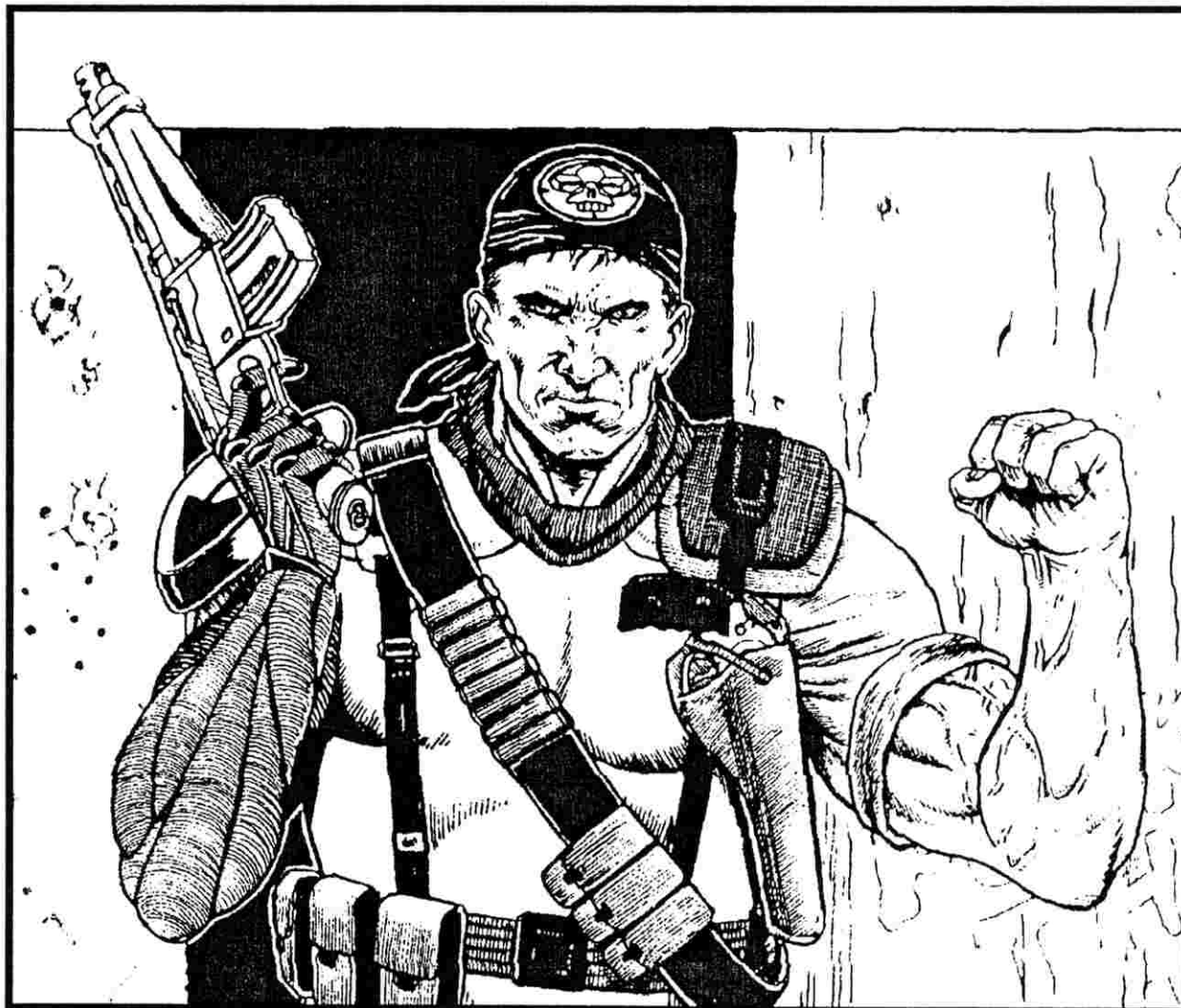
CZAS PRZYBYCIA: KRÓTKI

MaxTac działa zazwyczaj w oddziałach sześciu ludzi plus oficer.

Przeciętny żołnierz MaxTacu

INT: 6	REF: 9	TECH: 5
OP: 7	EMP: 8/2	ATR: 4
SZ: 3	BC: 8(10)	SZYB: 8

Umiejętności: Autorytet +4, Walka Wręcz +8, Karabin +8, Broń Biała +8, Wytrzymałość +8, Karate +8, Zastraszanie +8, Siła Fizyczna +7, Broń Ciężka +7, Aikido +7, Wyprowadzenie +6, PM +6, Znajomość Ulicy +5, Spostrzegawczość +5, Unikanie Ciosów +5, Przysłuchiwanie +5, Ekspert: Prawo +5, Materiały Wybuchowe +5, Śledzenie +4, Skradać się +3.



Cybernetyka: wymienne mocowanie w cyberkończynie, wzmocnienie hydrauliczne, wzmocnione stawy, wyrzutnia mikropocisków, płyta tułowiowa, cyberoko z podczerwienią, celownik, wyświetlacz LCD, łącze smartguna, wzmocnione mięśnie/kości, rozpruwacze, limblink™, serce rozproszone.

Wyposażenie: broń wsparcia „Cyklon” (Cyclone Squad Support Weapon) lub karabin snajperski Remington Gyro, Nadgarstkowa Wyrzutnia Rakiet Rostovic, Militech Crusher SSG, pełny pancerz (nie zawsze używany), śrutówka „Huragan”, rewolwer Federated Arms 454 DA „Super Chief”. Jednostki MaxTacu używają AV-9 do transportu, lecz zdarzają się również wyposażone w broń ciężką bojową AV-9 (takie jak „Matka-1” używana przez słynnego por. Garrisona).

Oficerowie MaxTacu mają takie same współczynniki jak żołnierze za wyjątkiem:

Autorytet +7, Przysłuchiwanie +7, Zastraszanie +9, Spostrzegawczość +7.

Wydział d/s Rozruchów

Sekcja RIOT zajmuje się rozładowywaniem przejawów niepokoju społecznego w mieście, czyli likwidowanie zamieszek. Opancerzeni podobnie jak SWAT, żołnierze RIOT-u dysponują nie-zabójczymi brońmi i pojazdami do rozpraszania tłumów.

Oficerowie RIOT-u poznają różne sposoby likwidowania rozruchów społecznych, blokowania dzielnic, kierowania tłumem. Często słyszy się głosy krytyki na temat rzekomo nieszkodliwych broni RIOT-u (w związku z kilkoma śmiertelnymi wypadkami). Jednak, NCPD przyjęło nastawienie „Jeśli nie chcecie ucierpieć, nie organizujcie rozruchów, demonstracji” i taka bezwzględność zdaje się działać na ich korzyść.

CZAS PRZYBYCIA: KRÓTKI

Typowa jednostka RIOT-u składa się z 10 żołnierzy i jednego oficera.

Przeciętny żołnierz RIOT-u

INT: 6	REF: 7	TECH: 5
OP: 7	EMP: 6/6	ATR: 6
SZ: 6	BC: 8	SZYB: 8





Umiejętności: Autorytet +4, Spostrzegawczość +5, Walka Wręcz +9, Zastraszanie +7, Broń Biała +7, Pistolet +7, Wysłuchanie +6, Znajomość Ulicy +6, Aikido +6, Karate +6, Karabin +6, Unikanie Ciosów +5, Perswazja +4, PM +4, Postrzeganie Emocji +3.

Cybermetyka: zazwyczaj nie mają żadnych wszczepów.

Wyposażenie: standardowy Pancierz i Helm RIOT, standardowa tarcza RIOT, granatnik załadowany gazem łzawiącym (6 pocisków), 4 zwykłe pociski, 4 pociski Taser, pałka policyjna Excalibur, śrutówka Militech Military/Police Shotgun z czterema magazynkami.



Jeden żołnierz wyposażony jest w broń kontroli tłumów „Potop” (Constitutional Arms Deluge Crowd Control Weapon) zamiast śrutówki i zapewnia wsparcie. Oficerowie RIOT mają takie same współczynniki jak żołnierze za wyjątkiem: Autorytet +6, Perswazja +6, Spostrzegawczość +7. Uzbrojeni są w automatyczne śrutówki „Huragan” (Constitutional Arms Hurricane Assault Weapon). Jednostki najczęściej używają furgonetek BMW 910a Police Transport.

DYWIZJA NETSEC (Net Security Division)

Ta sekcja zajmuje się bezpieczeństwem w Sieci w obrębie danego miasta. Mimo iż NETSEC zajmuje się głównie wykrywaniem i lokalizowaniem szczególnie niebezpiecznych sieciarezy, dostarcza również innym sekcjom najświeższe informacje dostępne w Sieci. Nie wszystkie departamenty mogą pozwolić sobie na własny oddział NETSEC-u, niektóre muszą polegać na usługach NetWatchu, Międzynarodowej Organizacji Bezpieczeństwa w Sieci.

Poza monitorowaniem i wykrywaniem nielegalnych rajdów po Sieci, NETSEC prowadzi własne sprawy, zbierając informacje, dowody, itd. Często współpraca z oficerami NETSEC-u prowadzi do uzyskania cennych materiałów na temat podejrzanych (co często przesądza o winie). Nie zdarza

się to często, lecz Gliny będą wiedzieć o swoim podejrzanym znacznie więcej, kiedy sieciarz odkryje wszystkie jego sekrety...

Oficerowie NETSEC-u nie przechodzą treningu w Akademii, są zwykłymi sieciarzami, którzy zostali wyśledzeni przez NETSEC i zwerbowani do pracy, w podobny sposób jak Korporacje pozyskują Netrunnerów. Takie osoby mają dostęp do najlepszego sprzętu, oprogramowania i technologii, co umożliwia im wzniesienie się na szczyty własnych możliwości w zakresie sieciowania.

CZAS PRZYBYCIA: ŚREDNI

Przeciętny funkcjonariusz NETSEC

INT: 8	REF: 10	TECH: 9
OP: 6	EMP: 7/6	ATR: 8
SZ: 8	BC: 5	SZYB: 6

Umiejętności: Interface +8, Spostrzegawczość +8, Programowanie +9, Moda i Styl 9, Image +8, CyberTechnika +8, Znajomość Sieci +8, Projektowanie Cyberdeku +8, Elektronika +8, Wykształcenie +7, Znajomość Ulicy +7, Komponowanie +7, Perswazja +6, Podstawowe Naprawy +6, Skradanie się

+5, Pistolet +5, Broń Biała +3, Ekspert: Prawo: 2, Walka Wręcz +2.

Cybermetyka: złącza interface'u, WetDrive™, łącze cybermodemu, gniazdo chipów, dopalacz adrenaliny.

Wyposażenie: lustrzanki, wysokiej klasy papierosy, a najlepiej cygara, ciężki pistolet strzałkowy Malorian Arms, policyjny bojowy cyberdek, ubranie Eji lub Takanaki (w każdym razie stylowe).

DYWIZJA BEZPIECZEŃSTWA WEWNĘTRZNEGO

DBW lub popularnie Bezpieka jest znienawidzona przez wszystkich „normalnych” gliniarzy. Jej zadaniem jest dochodzenie w sprawie oficerów, którzy podejrzani są o nadużycie swojej władzy, o korupcję, stwarzanie zagrożenia lub wykonywanie innych czynności, które zagrażają Departamentowi jako całości. Oficerowie Bezpieki są doświadczonymi detektywami, mającymi zdolność „wywąchania”, kiedy gliniarz „śmierdzi”.

Inne Dywizje nie przepadają za Bezpieką. Oficerowie DBW mają nieprzyjemny nawyk dogłębnego śledztwa. Oznacza to, że są w stanie wywrócić jakiemuś oficerowi życie do góry nogami tylko dlatego, że zachodzi podejrzenie, iż może być w coś uwikłany. Oficer będący celem dochodzenia Bezpieki może zostać zawieszony w wykonywaniu czynności służbowych lub jeszcze gorzej. Dodatkowo, od teraz otacza go atmosfera niepewności. Wszyscy koledzy patrzą się na niego z pytaniem w oczach: „Czy naprawdę jesteś brudnym gliniarzem?”

CZAS PRZYBYCIA: BARDZO KRÓTKI
(krótszy, niż byś tego chciał)

Przeciętny oficer Bezpieki

INT: 9	REF: 7	TECH: 6
OP: 9	EMP: 7/7	ATR: 7
SZ: 6	BC: 6	SZYB: 7

Umiejętności: Autorytet +6, Spostrzegawczość +7, Przeprowadzanie



Wywiadów +9, Ekspert: Prawo: +9, Przeszukiwanie Baz Danych +8, Przesłuchiwanie +8, Śledzenie +8, Znajomość Ulicy +8, Perswazja +7, Wykształcenie +7, Postrzeganie Emocji +7, Otwieranie Zamków +7, Zabezpieczenia Elektroniczne +7, Zastraszenie +7, Pistolet +7, Etykieta +6, Charakteryzacja +6, Unikanie Ciosów +6, Broń Biała +5, Karabin +5, Fałszerstwo +5, Aikido +4.

Cybermetyka: zazwyczaj nie mają żadnych wszczepów, czasami kamerę cyfrową lub analizator stresowy głosu.

Wyposażenie: peem Glock Thirty, alarm osobisty, profesjonalny zestaw do usuwania alarmów, Newsviewer™, wideoportfel, laptop, kurtka kevlarowa WB 14, lustrzanki, torebki foliowe (6).

DYWIZJA ADMINISTRACYJNA

Adm jest obsługiwany głównie przez nie-policjantów. Papierkową robotą zajmują się sekretarki i urzędnicy. Mimo iż można się przenieść do Adm-u, nikt tego nie chce, chyba że naprawdę się ktoś przestraszył na prawdziwej akcji lub został poważnie ranny. Pozycje w Adm-ie, oprócz tych najwyższych, nie zapewniają wielkich pieniędzy czy szacunku ze strony kolegów z innych sekcji.

WSPARCIE I ZASOBY

Ta sekcja zapewnia informacje na temat wsparcia, jakiego może zażądać oficer podczas wykonywania służby. Rodzaje wsparcia zostały podzielone na dwa główne typy: Natychmiastowe i Zasoby.

- ❑ jeśli oficer zażąda natychmiastowego wsparcia w czasie akcji, wystarczy, że poinformuje o tym przez komunikator. Prośba zostanie przekazana do oficera dyżurnego, który natychmiast lub najszybciej jak to możliwe przeznaczy odpowiednio oddziały.

- ❑ jeśli oficer zażąda wsparcia w postaci przeznaczenia odpowiednich zasobów do wykorzystania w przyszłości, może je zarezerwować. Na przykład, oficer chce utajnić sprawę. W takim przypadku oficer powinien zgłosić taki wniosek do oficera zwierzchniego. W większości przypadków należy liczyć się z pewnym opóźnieniem czasowym w związku z podjęciem decyzji i wyostowaniem odpowiednich rozkazów.

WSPARCIE NATYCHMIASTOWE

Asysta

Takie wezwanie może zostać zgłoszone w każdym momencie przez komunikator za pośrednictwem Centrali Policijnej. Istnieje mnóstwo wypadków, w których oficer lub jednostka nie może sobie poradzić z sytuacją z powodu niewystarczającej liczby funkcjonariuszy. Mogą mieć do czynienia z przeważającymi siłami przeciwnika, mogą nie być w stanie kontynuować pościgu lub znajdą się w jednej z tysiąca podobnych sytuacji. W takim wypadku oficer może zażądać asysty.

Oficer musi przy wezwaniu podać własne nazwisko, stopień, numer odznaki, lokację, rodzaj asysty, typ sytuacji i czas przybycia wymaganych oddziałów.

Przykład: „*Harris, 302, restauracja na rogu 46-ej, asysta pojazdów, strzelanina gangów, natychmiast!*”

CZAS PRZYBYCIA: KRÓTKI

Przykład: „*Jednostka 302, potrzebne wsparcie. 200 przecznica 1-szej. Sytuacja: [korek, podejrzani osobnicy, itp.] Dodatkowe informacje: [opis podejrzanego, numer samochodu, itp.]*”

CZAS PRZYBYCIA: ŚREDNI-KRÓTKI

Oficer postrzelony

Jeśli, przy wzywaniu asysty, jeden z oficerów został poważnie ranny, oficer wzywający asysty może dodać do wiadomości zwrot: „Oficer postrzelony!”. Przyspieszy to przybycie wsparcia, a także spowoduje przyjazd oddziału Paramedyków.

Przykład: „*302!, strzelanina! Oficer postrzelony! 200 przecznica 1-ej!!*”

CZAS PRZYBYCIA: BARDZO KRÓTKI (jeśli nie krótszy!)

PARAMEDYCY

Jeśli ktokolwiek zostanie poważnie zraniony (oficer, cywil, itd.), oficer na miejscu może wezwać Paramedyków. Taka wiadomość zostanie natychmiast przekazana do Centrali Służb Medycznych, współpracujących z Policją.

Oficer powinien przekazać sytuację i zażądać specyficznej ilości jednostek paramedycznych, jeśli jedna okaże się niewystarczająca.

CZAS PRZYBYCIA: ŚREDNI-KRÓTKI

Jednostki Paramedyczne Szybkiego Reagowania: 3-osobowe jednostki (2 medyków i kierowca) w ambulansach New American Autoworks Ambunaught.

Przeciętny Paramedyk

INT: 6	REF: 7	TECH: 7
OP: 7	EMP: 6/6	ATR: 5
SZ: 5	BC: 6	SZYB: 6

Umiejętność: Technika Medyczna +5, Spostrzegawczość +4, Pierwsza Pomoc +6, Podstawowe Naprawy +5, Diagnostyka +5, Wykształcenie +5, Pistolet +4, Obsługa Komór Kriogenicznych +4, Farmaceutyka +4, Walka Wręcz +4.

Cybermetyka: niewiele, czasami niespecjalistyczne wszczepy.

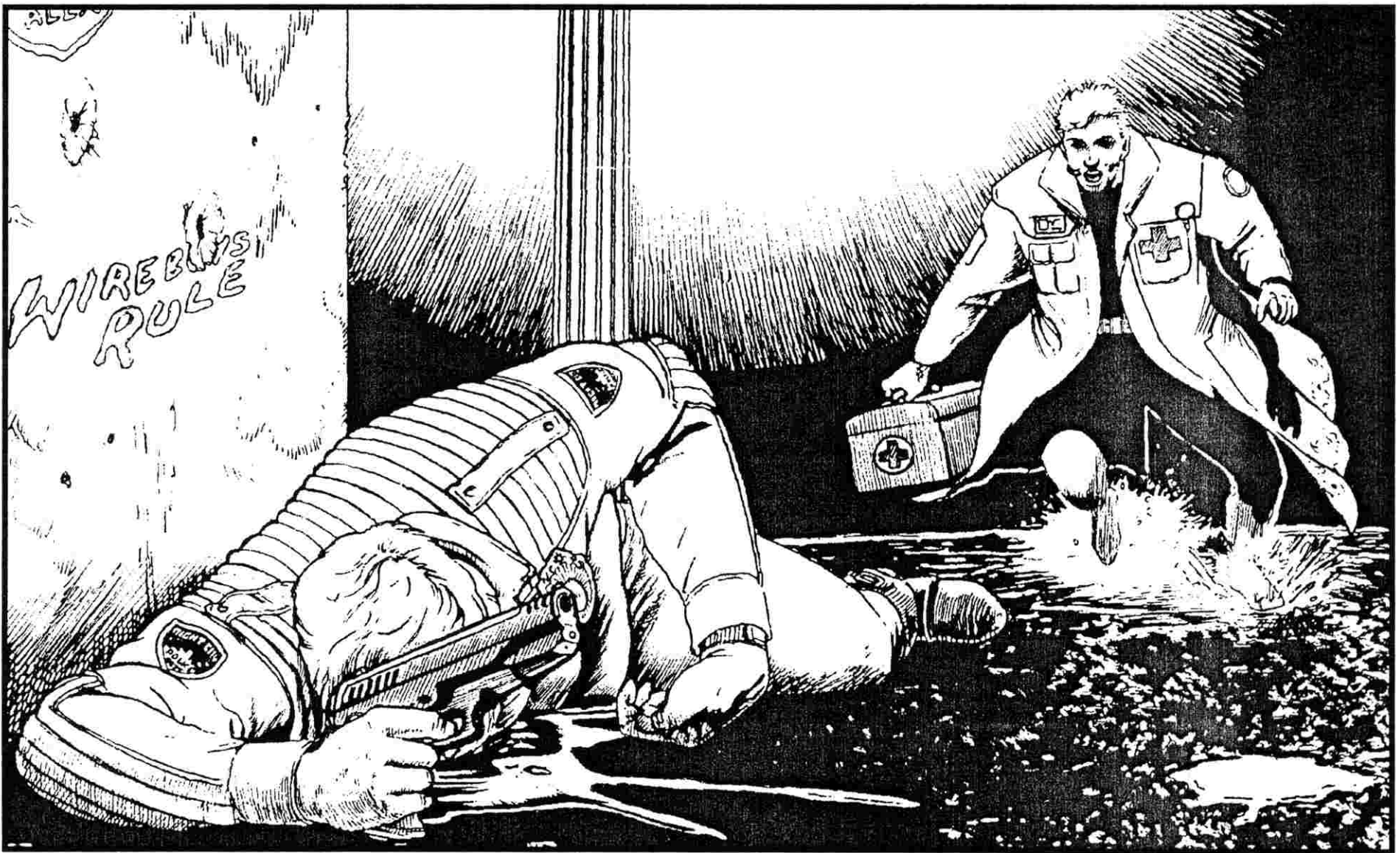
Wyposażenie: medyczne wyposażenie wymienione w opisie pojazdu (patrz str. 40).

Przeciętny Paramedyk/Kierowca

INT: 6	REF: 7	TECH: 6
OP: 7	EMP: 6/6	ATR: 5
SZ: 4	BC: 6	SZYB: 6

Umiejętności: Spostrzegawczość +5, Podstawowe Naprawy +6, Prowadzenie Samochodu +6, Pistolet +6, PM +5, Pierwsza Pomoc +3, Wy-





Sekundy dłużej się jak godziny, gdy wykrwawiasz się na Ulicy.

kształcenie +4, Walka Wręcz +4, Znajomość Ulicy +4.

Cybermetyka: Low-Lite™, termowizja, czasami złącza interface'u, łącze pojazdowe, łącze techniczne.

Wyposażenie: hełm medyczny (WB 20, anty-oślepiacz, wmontowany radionadajnik). Patrz opis pojazdu odnośnie wyposażenia kabiny.

KARAWAN („RZEŻNIA”)

Jeśli sytuacja będzie na tyle jasna, że niepotrzebna jest już interwencja paramedyków, oficer może zażądać przybycia Karawanu lub Koronera. Podobnie wyposażony jak pojazd paramedyków, karawan nie jest uzbrojony i zaprojektowany został tylko po to, by zabrać pięć trupów.

Oficer ponownie powinien określić specyficzną ilość wymaganych „rzeźni”.

Uwaga: jedna „rzeźnia” zabiera pięć ciał. Dysponują także workami foliowymi.

CZAS PRZYBYCIA: DŁUGI

Jednostka składa się z dwóch sanitariuszy w pojeździe Mercedes Spacewagon 2000+.

Przeciętny „Rzeźnik”

INT: 5	REF: 4	TECH: 6
OP: 5	EMP: 5/5	ATR: 4
SZ: 5	BC: 6	SZYB: 5

Umiejętność: Technika Medyczna +3, Spostrzegawczość +2, Wykształcenie +4, Podstawowe Naprawy +4, Walka Wręcz +4, Prowadzenie Samochodu +4.

Cybermetyka: zazwyczaj nie mają żadnych wszczepów.

Wyposażenie: zestaw medyczny, krótkofalówka, biały kombinezon (WB 0).

ZESPÓŁ ŚLEDZCY

Po zabezpieczeniu miejsca przestępstwa, zwłaszcza mając do czynienia z poważnym naruszeniem prawa, oficer może wezwać Zespół Śledczy. „Śledzie” zajmują się zbadaniem każdego śladu przy wykorzystaniu wysokiej klasy sprzętu i naukowych tech-

nik śledczych w celu wyjaśnienia technicznych szczegółów przestępstwa i znalezienia dowodów.

Jeśli oficer potrzebuje próbki krwi, odczyt kodu DNA, itd. również powinien zgłosić się do „śledzi”. Może również włożyć dowody do torebki foliowej i osobiście dostarczyć je do laboratorium w celu zbadania. Czas badania: od 3 godzin do 3 dni.

CZAS PRZYBYCIA: ŚREDNI

Przeciętny oficer „Śledzi”

INT: 8	REF: 7	TECH: 9
OP: 6	EMP: 7/7	ATR: 6
SZ: 5	BC: 6	SZYB: 6

Umiejętności: Autorytet +2, Spostrzegawczość +6, Ekspert: (jedna dziedzina): +9, Przeprowadzanie Wywiadów +8, Chemia +7, Postrzeganie Emocji +7, Wykształcenie +7, Podstawowe Naprawy +6, Przeszukiwanie Baz Danych +6, Fotografika +6, Farmaceutyka +6, Fizyka +6, Antropologia +5, Falszerstwo +5,



Ekspert: Prawo: +5, Znajomość Ulicy +4, Biologia +4, Unikanie Ciosów +4, Zoologia +4, Pistolet +4, Walka Wręcz +2.

Cybermetyka: czasami. Może mieć gniazdo chipów, złącza interfejsu, łącze techniczne, łącze DataTermu, cyberoczy z różnymi rozszerzeniami.

Wyposażenie: laptop (połączony z komputerem w pojeździe), telefon komórkowy, wykrywacz trucizn, skaner sonarowy, cyberkamera EX-1 (połączona z komputerem w pojeździe), kilka torebek foliowych na dowody (więcej w Minivanie).

Reszta ekwipunku znajduje się w furgonetce BMW 1010 Minivan.

RIOT

Jeśli oficer zażąda obecności oddziałów RIOT-u, wówczas musi zgłosić taką prośbę do Centrali Policijnej razem z liczbą używanych jednostek.

SWAT

Jeśli oficer uzna, że sytuacja jest wysoce niebezpieczna i że obecność SWAT-u jest najefektywniejszym i najrozsądniejszym rozwiązaniem, jednostka może zostać wezwana za pośrednictwem Centrali Policji.

MaxTac

MaxTac może zostać wezwany, jeśli istnieje niebezpieczeństwo utraty życia przez wiele osób, a oficerowie na miejscu nie są w stanie rozwiązać problemu. Ponownie, należy zgłosić wezwanie do Centrali Policji.

Biuletyn Przystępczy

Jeśli zachodzi podejrzenie, że podejrzany może uniknąć aresztu, oficer może zażądać wykonania Biuletynu Przystępczego. Ryś opis przystępcy wraz z wszystkimi dostępnymi szczegółami zostaje przekazany do wiadomości wszystkich departamentów, razem z rozkazami, by został natychmiast zatrzymany. BP obowiązuje wszystkie policyjne okręgi a także obszary środków transportu (lotniska, porty, stacje maglewów). Zostaje także przekazany Licencjonowanym Łowcom Nagród.

CZAS WYKONANIA: DŁUGI-KRÓTKI

Blokada Drogowa

Oficer w trakcie pościgu lub oficer, który wie, że podejrzany będzie uciekał określoną trasą, może zażądać zorganizowanie blokady drogowej w celu zatrzymania przestępcy. Po otrzymaniu wezwania przez Centralę, dwa wozy policyjne (lub więcej, zależnie od sytuacji) zostaną wysłane, by zablokować wyznaczony teren.

CZAS WYKONANIA: ŚREDNI

Sprawdzenie Tożsamości

Oficer może zażądać Sprawdzenia Tożsamości w czasie dochodzenia. Podejrzane nazwisko musi zostać przekazane do Centrali. Sprawdzenie wykonane będzie przez NETSEC (lub Adm w przypadku policjantów), ujawniając wszelkie ślady w kartotece lub inne wymagane informacje.

CZAS WYKONANIA: ŚREDNI

Wyśledzenie

Oficer może zażądać od Centrali wyśledzenia, czy numery rejestracyjne są prawdzi-

we lub w celu ustalenia nazwiska właściciela pojazdu. Oficer może również wyśledzić posiadaczy telefonów, faxów, zarejestrowanych wszczepów i broni.

CZAS WYKONANIA: DŁUGI

ZASOBY

Ten typ wsparcia może zostać uzyskany po złożeniu odpowiedniego wniosku na ręce oficera zwierzchniego. Wsparcie może zostać udzielone natychmiast; jednakże regulacją jest, że może to potrwać nawet tydzień, zależnie od sytuacji, klasy przestępstwa, rodzaju wymaganego wsparcia, dobra śledztwa, itp.

Psycholog



Oficer śledczy może zażądać obecności psychologa policyjnego, który pomoże ustalić psychologiczny zarys sylwetki przestępcy. Tego rodzaju pomoc jest zazwyczaj wymagana w przypadkach morderstwa i w innych przypadkach, gdzie zazwyczaj policja nie ma najmniejszego podejrzenia, kim jest sprawca.

Psycholog policyjny asystuje przy śledztwie, ma dostęp do wszystkich dowodów, może przesłuchiwać świadków i podejrzanych, a dodatkowo może przeprowadzać badania i ich wykorzystaniem.

Przeciętny psycholog policyjny (dr J. Crowley)

INT: 9	REF: 5	TECH: 6
OP: 9	EMP: 8/8	ATR: 7
SZ: 7	BC: 6	SZYB: 6

Profil przestępcy

Im bardziej szokujące przestępstwo, tym łatwiej ustalić profil sprawcy. Im „normalniejsze” przestępstwo, tym trudniej stwierdzić, kim mógłby być sprawca. Zazwyczaj sprawca pozostawia na miejscu zbrodni swego rodzaju psychologiczne „odciski palców”. Dobra ocena miejsca zbrodni może zapewnić informacje na temat rasy, wieku, poziomu wykształcenia, rozwoju fizycznego i ubrania. Czasami można ustalić stan cywilny, ewentualne przeszkolenie wojskowe, zatrudnienie, nawet miejsce pobytu (w stosunku do miejsca przestępstwa).

Najczęściej wzywa się psychologa w sprawach dotyczących zabójstwa, napadów seksualnych i podpaleń. Tego nie da się nauczyć na lekcjach. Najlepsi psycholodzy mają za sobą lata doświadczenia. Czasami wykorzystuje się Sztuczne Inteligencje, żeby wczuły się w postać przestępcy, lecz zawsze istnieje niebezpieczeństwo, że program „zwariuje”.



Umiejętności: Spostrzegawczość +7, Zastraszanie +9, Przemawianie +9, Antropologia +9, Perswazja +9, Wykształcenie +9, Postrzeganie Emocji +9, Ekspert: Psychologia +9, Przeprowadzanie Wywiadów +8, Przesłuchiwanie +8, Przeszukiwanie Baz Danych +8, Prowadzenie Samochodu +8, Nauczanie +8, Historia +6, Etykieta +6, Image +6, Moda i Styl +6.

Cybermetyka: żadnych wszczepów.

Wyposażenie: profesjonalna aktówka telekomunikacyjna, wideoportfel, Newsviewer™, alarm osobisty, zestaw podróżny, prysznic-w-puszcze, garnitur.

Obserwacja

Wiele dochodzeń wymaga, by podejrzani objęci byli obserwacją. Może to oznaczać, że dom podejrzanego jest opluskwiony i obserwowany lub nawet 24-godzinna obserwację każdego ruchu podejrzanego, wymagającą mnóstwo wysiłku kilkudziesięciu ludzi. Obserwacja może być wykonywana: z pojazdu, z powietrza, w domu, korporacyjna i 24-godzinna. Takie prośby często bywają odrzucane z powodów, które „nadeszły z góry”.

Przeciętny „Patrzalek”

INT: 8 REF: 6 TECH: 8
OP: 6 EMP: 6/5 ATR: 5
SZ: 5 BC: 6 SZYB: 6

Umiejętności: Autorytet +2, Spostrzegawczość +4, Elektronika +7, Zabezpieczenia Elektroniczne +7, Znajomość Sieci (Sieci Zasilania) +7, Podstawowe Naprawy +7, Wykształcenie +7, Fotografika +6, Prowadzenie Samochodu +6, Obsługa Zdalnie Kontrolowanych Systemów +5, Wysłuchanie +5, Moda i Styl +5, Pistolet +4, Walka Wręcz +4, Znajomość Ulicy +4, Broń Ręczna +2, Przesłuchiwanie +2, Postrzeganie Emocji +2.

Cybermetyka: magnetowid taśmowy, łączące radiowe, zwiększony zakres słuchu, analizator stresowy głosu.

Wyposażenie: pistolet Federated Arms X-22, prysznic-w-puszcze, zestaw podróżny, usypiacz, lornetka, profesjonalny zestaw do usuwania alarmów, gogle (NightVision™), zwykle ubrania (kilka zestawów).

Typowym pojazdem używanym przez „patrzaków” jest Mercedes Spacewagon 2000+. Patrz opis pojazdu odnośnie wyposażenia na str. 40.

Magazyn

Wszelkie prośby o przydzielenie specjalnego wyposażenia, broni i pojazdów przechodzą przez Magazyn. Jeśli oficer życzy sobie coś z Magazynu, musi uzyskać zgodę zwierzchnika, najlepiej pisemną, i przedstawić ją w Magazynie. Zarówno oficer jak i sierżant wydający ekwipunek muszą podpisać formularz, w którym wymienione jest całe pobrane wyposażenie. Od tej chwili oficer odpowiada za wypożyczony ekwipunek i musi go zwrócić.

Magazyn pozwala oficerom na większą swobodę w prowadzenie śledztwa i umożliwia całemu personelowi zapoznanie się z różnymi rodzajami broni, pojazdów, urządzeń, itd. W stosunku do oficerów, którzy stale niszczą, gubią lub nie oddają wyposażenia podejmuje się działania dyscyplinarne (patrz Akta Personalne, str. 83).

NETSEC

Jeśli oficer zdecydował, że w śledztwie okaże się pomocna współpraca NETSEC-u, wówczas musi złożyć podobną prośbę jak w przypadku pobrania sprzętu z Magazynu. Bezpośredni zwierzchnik musi wyrazić zgodę i podpisać formularz prośby (tak samo jak oficer i funkcjonariusz NETSEC-u). Następnie NETSEC wykonuje zlecenie i przedstawia raport oficerowi.

Ochrona Świadka

Dobro wielu spraw zależy od zeznań świadka, na którym opiera się oskarżenie. Większość niedobrych ludzi doskonale zdaje sobie z tego sprawę, więc często starają się skasować świadka, zanim zdąży

złożyć zeznanie. Jeśli oficer zdecyduje, że świadkowi grozi niebezpieczeństwo, może złożyć wniosek o Ochronę Świadka. Świadek zostanie umieszczony w policyjnej kryjówce, chronionym przez przynajmniej dwóch policjantów aż do czasu, gdy życiu świadka nie będzie już zagrażać niebezpieczeństwo (zazwyczaj do momentu skazania przestępcy).

Formularz OŚ musi zostać podpisany przez zwierzchnika (który wyznacza strażników świadka) i Zastępcę Komendanta (z uwagi na koszty takiej procedury).

Zaufani Informatorzy

Większość zadań policji ma do czynienia z Ulicą. Tu właśnie przydają się znajomości z wtyczką Jasiem (lub gniazdem, Małgosią). Przy tworzeniu postaci Gliniarza, gracz może wybrać sobie dwóch informatorów z poniższej listy. (Mogłeś również zyskać nowych ZI w trakcie tworzenia Życiorysu.)

Możesz tracić lub zyskiwać informatorów w trakcie gry. Mogą zapewniać solidne lub słabe oparcie na Ulicy lub poza nią. Czasami, będą prosić Cię o przystługę. Może musisz im płacić lub zapewniać opiekę? Niezależnie od przyczyn Waszego związku, on/a jest Twoim informatorem, a co za tym idzie połączeniem z Ulicą.

Lista możliwych ZI:

Włóczęga	Student
Prostytutka	Nauczyciel akademicki
Uliczny sprzedawca	Najemnik
Członek gangu	Skazany
Nomad	Naczelnik więzienia
Braindanceman	Handlarz Narkotykami
Emerytowany Gliniarz	Narkoman
Korp-Gliniarz	Barman
Łowca Nagród	Były więzień
Właściciel sklepu	Członek syndykatu przestępczego
Reporter	Prywatny detektyw
Niezależny przestępca	Sieciarz
Uliczny maniak	Wykidajło
Korp	Taksówkarz
Kurier	Paramedyk
Kierowca ciężarówki	Technik
Fixer	Artysta
Rocker	DJ
	SI(?)



TAJNIACY DLACZEGO...?

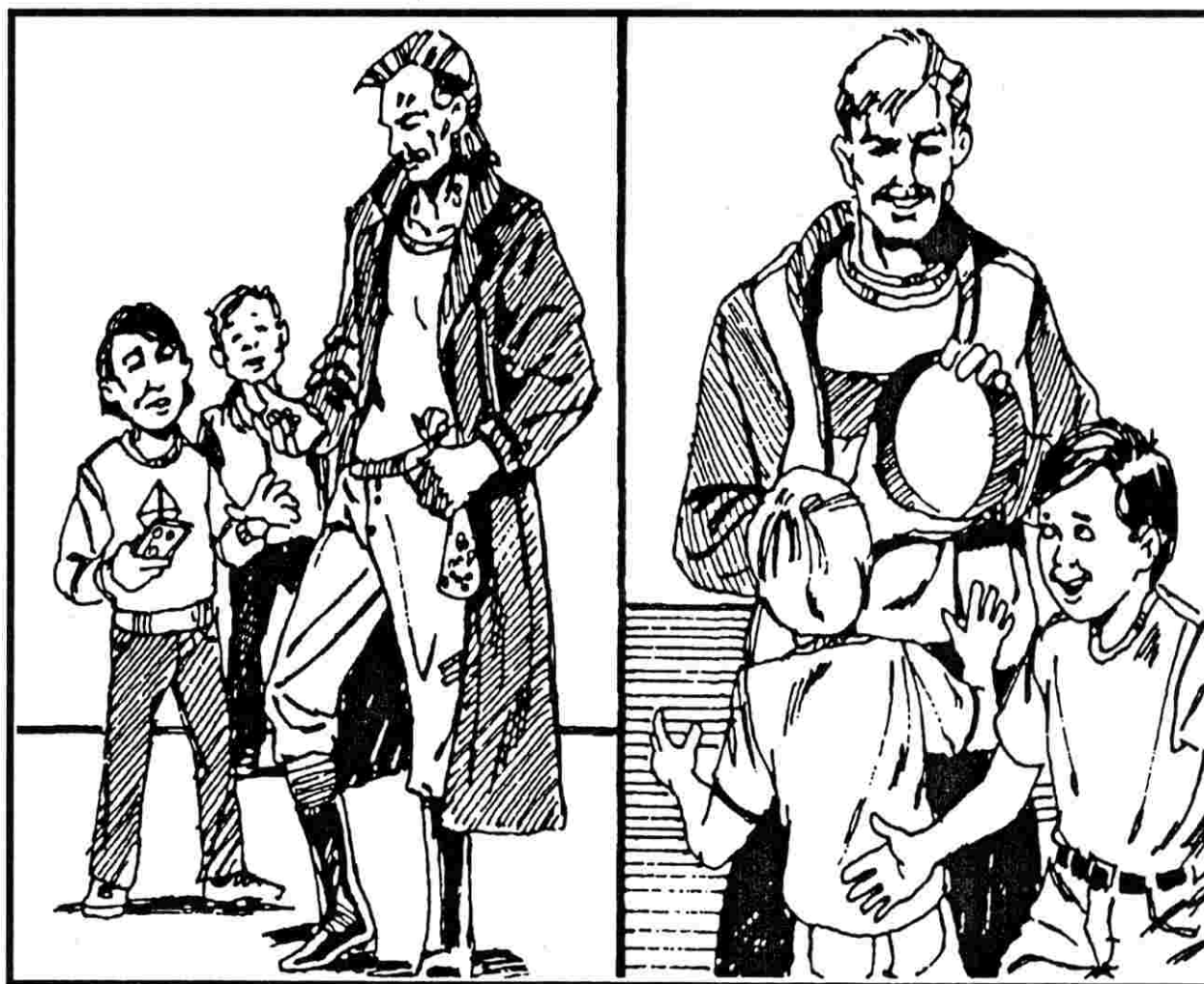
Tajne operacje są usprawiedliwione w przypadkach, gdy oficer prowadzący sprawę chce spenetrować organizację, aby uzyskać odpowiednie dowody. W większości spraw, działanie tajniaków będzie usprawiedliwione tylko w wypadku, jeśli nie można przedsięwziąć innych kroków w celu rozwikłania śledztwa. Takie postępowanie jest wynikiem podjęcia olbrzymich kosztów w związku z utajnieniem funkcjonariusza, większość operacji wymaga wsparcia na dużą skalę, obserwacji podejrzanych, monitorowanie oficjalnych zapisów, oraz znacznych sił ludzkich. Tajne operacje są również bardziej niebezpieczne.

T-opy zazwyczaj wykorzystywane są do niszczenia gangów, zorganizowanej przestępczości, oraz w przypadkach, gdy wymagana jest współpraca kogoś z „wewnątrz”, aby zorientować się w strukturze organizacji. DePraw często wykorzystuje T-opy do penetracji siatek szpiegowskich na terenie USA, a także do infiltracji Korporacji, karteli narkotykowych i innych dużych organizacji przestępczych, a także syndykatów o charakterze politycznym. Dobry tajniak jest w stanie, dysponując wiarygodnymi informacjami, wprowadzić w błąd wielu ludzi i utrzymywać własną „niewinność” przez dość długi okres. Pensja jest dobra. Czasami, co prawda, wymagane są operacje chirurgiczne, czy zmiana rysów twarzy, lecz co tam, raz się żyje! Nie chcesz już być glińiarzem?! Odrzuć odznakę i zostań Jasiem!

Jak zostać tajniakiem?

Jeśli oficer prowadzący śledztwo postanowi zejść do „podziemia”, wówczas musi przedłożyć prośbę zwierzchnikowi swojej dywizji. Dowódca dywizji rozpatrzy motywy takiej decyzji i, jeśli wydadzą się uzasadnione, przekaże sprawę do zgody Zastępcy Komendanta. Taki proces może potrwać od 6 godzin do nawet 6 tygodni, zależnie od sytuacji i tego, jakie masz kontakty.

Po uzyskaniu zgody, oficerowi zostaną przekazane pieniądze z budżetu departamentu (każdy wydatek musi zostać zaaprobowany przez bezpośredniego zwierzchnika). Tajniacy mogą zostać wprowadzeni przez inną dywizję lub mogą zacząć opera-



Czasami musisz zarzucić wizerunek twardego glińiarza, gdy schodzisz do podziemia...

cję z własnej inicjatywy. Niezależnie od sposobu, tajniacy jak najszybciej rozpoczynają „pracę”. Od tej chwili są zdani na samych siebie, przecież nie mogą w dowolnej chwili wezwać wsparcia, nie mają dostępu do odznaki, etc. Zapomnijcie o używaniu Zdolności Specjalnej Autorytet, raczej będziecie polegać na umiejętności Znajomość Ulicy!

Praca tajniaka wymaga określonych cech charakteru. Muszą zdawać sobie sprawę z grożącego niebezpieczeństwa, przyda się więc sumienność i opanowanie. Muszą być pewni swego — jeśli nie będą, wówczas zawał sprawę w momencie stresu, a taki zawsze przychodzi! Oficer powinien doskonale orientować się w niuansach środowiska, w którym będzie przebywał. Bez doświadczenia, utkną w martwym punkcie — bardzo martwym! Zorganizowana przestępczość, gangi, nie mówiąc już o organizacjach o światowych wpływach, zawsze mają się na baczności, uważając na próby spenetrowania ich struktury. Praca tajniaka nigdy nie jest łatwa.

Zagrożenia

Wielu oficerów uważa, że praca tajniaka jest dobrym sposobem, by nie nosić munduru. Może i tak — lecz jest również do-

brym sposobem, by mieć odstrzelone pół głowy!

Jeśli glińiarz zawał T-opa, to tak jakby był martwy. Oczywiście, niektórym się udaje — oczywiście, tylko tym najlepszym, nie łudźcie się! Większość szybko znajduje sobie kwaterę pół metra pod ziemią, gdy penetrowana organizacja zapewnia im szybką lekcję pogładową na tematy socjologiczne. Czasami może uda Ci się wezwać wsparcie, lecz to może potrwać, zanim przyjadą, ponieważ oni również nie chcą być w pobliżu, gdy Twoja tożsamość wyjdzie na jaw...

Wiele organizacji wymaga od nowych członków przejścia jakiegoś rytuału inicjacji (może będziesz musiał zabić policjanta?!). T-opy zawsze balansują na granicy zagrożenia. Tylko najlepsi dają sobie radę. A najlepszych, jak zawsze, nie ma zbyt wielu. Myślisz, że taki właśnie jesteś?

Jasne strony

Dostajesz dodatkowo połowę swojej pensji za pracę w warunkach stresu. Jeśli będziesz miał farta, Twoją zasługą będzie rozwiązanie dużej sprawy (a to się liczy). Jeśli będziesz wyjątkowo dobry, może przyjmą Cię do pracy w skrzydle T-opy w DePraw-ie...



WYPOSAŻENIE POLICYJNE

ARSENAŁ POLICYJNY

Policjant w XXI wieku ma do czynienia z sytuacjami, które jego kolega z XX wieku oglądał tylko w kinie. Pewne sytuacje wymagają czegoś więcej niż starej .38-mki, czy nawet pistoletu 9mm. Na szczęście dla policjanta z XXI wieku, ma on do dyspozycji rozległy arsenał środków bojowych, od nie-zabójczych do działek MaxTacu. Poniżej podajemy listę broni będącej na powszechnym wyposażeniu sił policyjnych w Night City i innych miastach w USA.

Należy zauważyć, że większość z nich nie jest do użytku zwykłych 'punków, będąc zastrzeżonymi tylko dla sił policyjnych i paramilitarnych.

WIELO-AMUNICYJNY PISTOLET CONSTITUTIONAL ARMS

WAP-CA P O K różne (12mm) 6 1 NZ
50m 525 E\$

Zaprojektowany przez Constitutional Arms w celu wykorzystania postępu technologicznego, ten rewolwer oferuje użytkownikowi wybór różnego rodzaju amunicji, zależnie od sytuacji.

Standardowy model wyposażony jest w przełącznik (do zmiany rodzaju amunicji przed



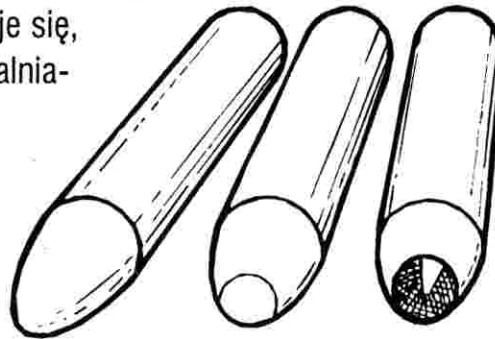
strzelaniem) oraz wyświetlacz, który informuje użytkownika o rodzaju załadowanej amunicji.

Smartowane modele oferują użytkownikowi bezpośrednią kontrolę nad wyborem pocisków, a informacje na temat amunicji są przekazywane bezpośrednio do właściciela (za pośrednictwem wyświetlacza LCD).

Amunicja do WAP-CA

Standardowy pocisk: 12 pocisków ogólnego zastosowania z efektywnym zasięgiem 50m, powodujące 4k6+1 obrażeń. Pudełko 50 sztuk kosztuje 20E\$.

Hiper-Penetracyjny pocisk: składa się z ołowianego płaszczka, okrywającego kadmowy rdzeń. Zwiększona masa pocisku zapewnia większą prędkość lotu. Jeśli pocisk trafia w miękki cel, wówczas rozplaszczają się jak normalny pocisk. Natomiast przy uderzeniu w pancerz, ołowiany płaszcz zatrzymuje się, uwalniając



rdzeń, który przebija pancerz. Pocisk zadaje uszkodzenia w wysokości 4k6+1, jest traktowany jako PP lub normalny, zależnie od tego, który zadaje więcej w danej sytuacji. Pudełko 50 sztuk kosztuje 60E\$.

Chemicznie napędzany pocisk strzałkowy: czubek pocisku został zastrzony, co spowodowało zredukowanie masy. Pocisk może zostać wyposażony w różne rodzaje substancji chemicznych, narkotyków, trucizn. CNPS ma efektywny

zasięg 45m i powoduje uszkodzenia 1k6, niezależnie od efektów środka chemicznego. Pocisk jest traktowany jak PP przeciwko lekkim pancerzom (skórzany, Kevlar-T, kurtka kevlarowa). Constitutional Arms sprzedaje tylko pociski ze środkami nasennymi (oficjalnie). Pudełko 50 sztuk kosztuje 40E\$.

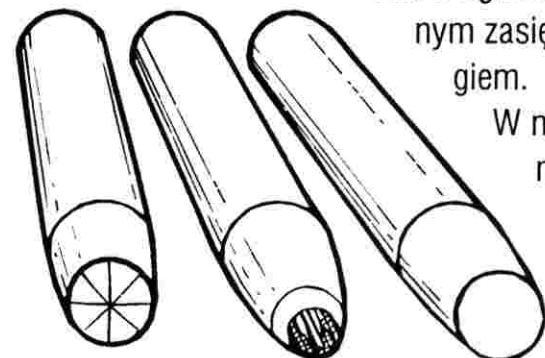
Chemicznie napędzany pocisk kapsułkowy:

Każdy z CNPK w momencie uderzenia, wypuszcza zawartość kapsułki. Dostępne są trzy rodzaje: z farbą, używane głównie w treningu; nasenne, ulubione pociski oddziałów RIOT-u; oraz kapsułki z kwasem (które mają mnóstwo zastosowań, zazwyczaj nie używane przeciwko ludziom; pocisk pneumatyczny; 2 rundy trwania). Pocisk ma zredukowaną masę i zasięg (45m). Pudełko 50 pocisków z farbą kosztuje 25E\$, natomiast kapsułki z kwasem

i nasenne kosztują po 45E\$. Możliwe są również inne rodzaje chemikaliów.

Chemicznie napędzane pocisk taserowy:

stosunkowa nowość na rynku taserów. Posiadając wbudowany taser, ten pocisk rozwiązuje problemy zwykłych taserów z ograniczonym zasięgiem.



W momencie

uderzenia, pocisk powoduje 1k6 uszkodzeń, niezależnie od normalnych efektów tasera. Jednakże, z uwagi na małą siłę pocisku wszelkie rzuty zachowawcze przeciwko tej broni są wykonywane z modyfikatorem +2. Istnieje także 10%-we prawdopodobieństwo, iż impet uderzenia spowoduje uszkodzenie tasera. Pudełko 50 sztuk kosztuje 80E\$.

Pocisk eksplodujący: mimo iż został zaprojektowany do szybkiego „otwierania zamków”, które zbyt często jest wymagane w trakcie przeprowadzania operacji policyjnych, ten rodzaj pocisku znakomicie się sprawdza jako amunicja anty-personalna. Eksplozja jest wywoływana uderzeniem w cel. Głowica zawiera eksperymentalny materiał wybuchowy o znacznie większej sile rażenia w porównaniu do konwencjonalnych środków. Zasięg efektywny 50m. Eksplozja powoduje 2k6 uszkodzeń w promieniu 1m. Pudełko 50 sztuk kosztuje 100E\$.

PISTOLET SIECIOWY ARASAKA

P-1 K sieć (15mm) 4 1 ST 25m 200E\$
Rozwój, poczyniony przez Arasakę w dziedzinie reaktywnych polimerów, umożliwił stworzenie broni rodem z powieści s-f. Pistolet sieciowy wystrzeliwuje kapsułkę z reaktywnym polimerem, która w zetknięciu z powietrzem, rozpryskuje się w sieć szybko schnących, twardych włókien. Te włókna owijają się dokoła wszystkiego, z czym się zetkną. Człowiek opleciony przez taką sieć zostanie efektywnie unieruchomiony.



Sieć może zostać rozerwana. Wymaga to udanego rzutu na BC lub Siłę w przypadku egzozkieletów lub innych wszczepów (Trudność 25+).

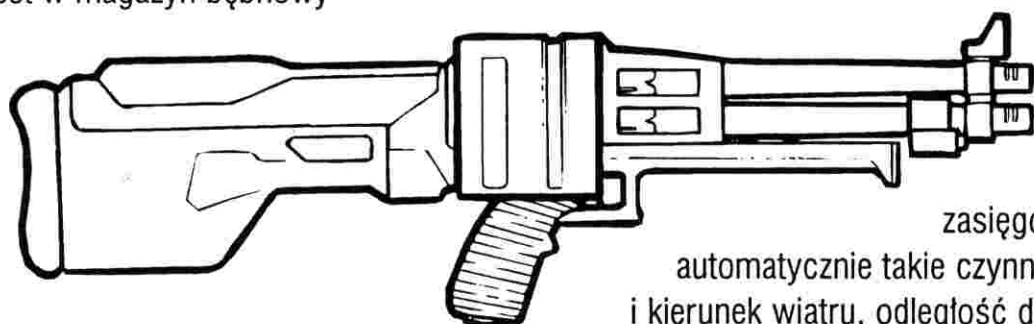
Polimer rozpuszcza się po 20 minutach (+ 1k10 minut) lub może zostać usunięty przy pomocy specjalnego rozpuszczalnika.

Pudełko 20 kapsulek kosztuje 60E\$, natomiast rozpuszczalnik kosztuje 10E\$ (10 porcji).

KARABIN SZTURMOWY „HURAGAN” (HURRICANE ASSAULT WEAPON) CONSTITUTIONAL ARMS

ŚRT 0 N K 4k6 40 2/20 ST 70m
1.000E\$

Hurricane jest automatyczną śrutówką (12 Gauge Magnum), która posiada dwie lufy, które minimalizują problemy związane z przegrzewaniem lufy. Broń wyposażona jest w magazyn bębnowy



mieszczący 40 pocisków oraz hydrauliczny system niwelowania odrzutu (montowany w kolbie), który umożliwia celne strzelanie serią. Hurricane został zaprojektowany dla potrzeb jednostek policyjnych, które miały do czynienia ze szczególnie groźnymi przestępcami i dla jednostek kontroli tłumów, które wymagały użycia specjalnego wyposażenia. Jednakże, niezawodność i siła broni przyciągnęła uwagę jednostek MaxTacu, które powszechnie używają tej broni jako efektywnego systemu eliminacji cyberpsychozy w społeczeństwie. Pociski powodują 4k6 uszkodzeń PP, lecz obrażenia nie są zmniejszane o połowę po przebiciu pancerza.

BROŃ WSPARCIA „CYKLON” (CYCLONE SQUAD SUPPORT WEAPON) CONSTITUTIONAL ARMS

BC +1 N K 6k6+2 (7.62mm) 100 35 NZ
1.200E\$

Jedna z kilku broni specjalnie zaprojektowanych do zadań tak często wykonywanych przez MaxTac. Broń wyposażona jest

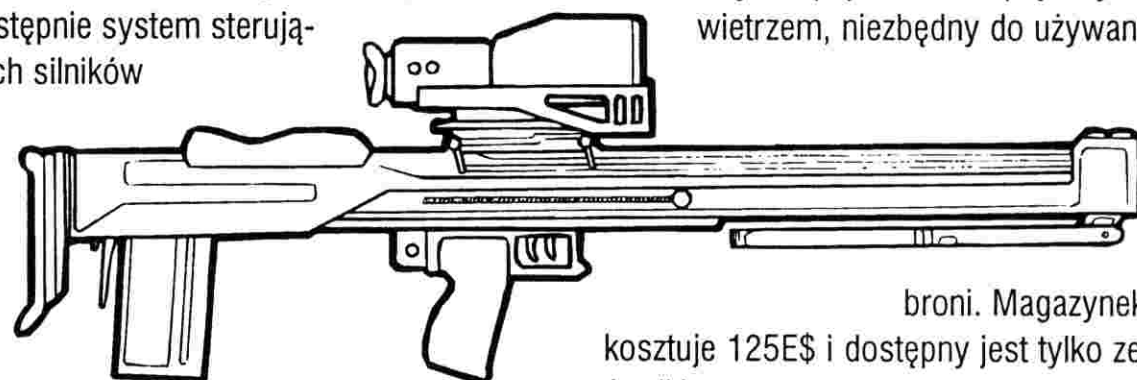
w magazynek bębnowy, mieszczący 100 bezłuskowych pocisków. Wysoka szybkostrzelność broni i efektywna siła pocisków kalibru 70,62mm czynią Cyklona najbardziej efektywną broń w działaniach przeciwpiechotnych. Sprzedaż na użytek wojska okazała się niesatysfakcjonująca dla CA, lecz okazało się, że siły szturmowe Policji znajdują zastosowanie dla tej broni, więc nie zaprzestano produkcji.

KARABIN SNAJPERSKI REMINGTON GYRO

KAR +2 N K 7k6PPZ (18mm) 6 1 ST
600m 1.000E\$

Zaawansowany model systemu żyro-rakiet, zaprezentowanego przez Militech w 2008 roku, Remington Gyro wystrzeliwuje żyrostabilizowany pocisk o napędzie rakietowym. Przy użyciu zaawansowanego systemu sensorów, pocisk namierza się wiązką

laserową z karabinu. Wmontowany komputer zasięgowy wlicza automatycznie takie czynniki jak siła i kierunek wiatru, odległość do celu, itd. Następnie system sterujących silników



odrzutowych kieruje pocisk w stronę celu. W karabin wbudowane są systemy infrawidzenia i Low-Lite™. Niesamowita siła pocisków i daleki zasięg spowodowały, że Gyro jest nazywane „piorunem Zeusa” (natomiast operatorzy często zyskują

przydomki „Bóg”, „Zeus”, itp.) Amunicja jest stosunkowo droga. Pudeł-

ko 50 pocisków kosztuje 400E\$.

Ponieważ pocisk wraz z odległością zyskuje prędkość, przy minimalnych dystansach (do 75m), pocisk powoduje uszkodzenia 3k6+2 i ma WA 0. Amunicja PPZ (przebijająca pancerz zapalająca) powoduje dodatkowe 1k6 uszkodzeń przez dwie rundy po trafieniu. Pancerz nie powstrzymuje tych uszkodzeń.

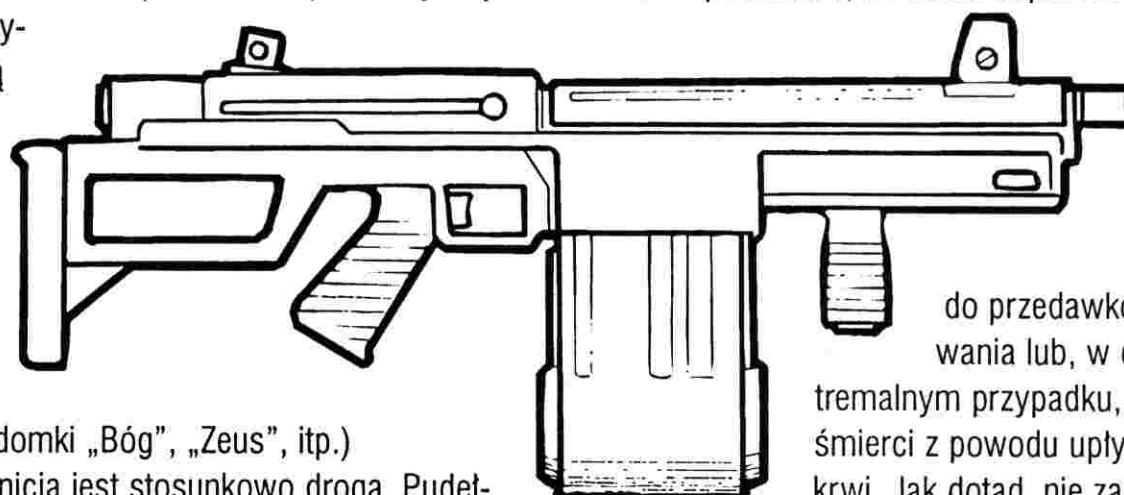
BROŃ KONTROLI TŁUMÓW „POTOP” (DELUGE CROWD CONTROL WEAPON) CONSTITUTIONAL ARMS

BC 0 N K 1-2pkt+narkotyki 400 35 ST
60m 800E\$

„Potop” jest w zasadzie karabinem maszynowym wystrzeliwującym polimerowe pociski załadowane narkotykami, które mają uspokajać tłum. Zaprojektowany jako broń kontroli tłumów, „Potop” jest stanie rozproszyc niebezpieczny tłum w ciągu kilku minut. Każdy pocisk jest załadowany środkiem nasennym. Z uwagi na swoją niezabójczość, BKT jest często montowana na pojazdach RIOT-u i innych policyjnych pojazdach. Magazynek zawiera 400 pocisków strzałkowych i pojemnik ze sprężonym powietrzem, niezbędny do używania

broni. Magazynek kosztuje 125E\$ i dostępny jest tylko ze środkiem nasennym.

Ostatnio, grupy obrony praw człowieka (tak, nadal takie istnieją!) wniosły protest przeciwko używaniu BKT z uwagi na jej szybkostrzelność. Zwracają uwagę, że pojedynczy człowiek może zostać trafiony wieloma pociskami, co może doprowadzić



do przedawkowania lub, w ekstremalnym przypadku, do śmierci z powodu upływu krwi. Jak dotąd, nie zano-

towano żadnego śmiertelnego wypadku w Night City od momentu wprowadzenia tej broni. A jeżeli nawet, to wina nie leży po stronie Policji. Skąd zamieszki? Po co protestują?

„SALWA” (BURST) STREETTECH

ŚRT różna K Ł 2k6 (28 Gauge) 1 1 NZ 3m
33E\$

Ostatni produkt firmy Streettech jest nowością w dziedzinie samoobrony. „Salwa” wygląda jak mała latarka. Broń uruchamia się przez odblokowanie mechanizmu zabezpieczającego i przestawienie przełącznika, który elektronicznie odpala wystrzelenie pocisków. Broń została zaprojektowana, by raptownie tracić siłę wraz z odległością. Strzałki są nieefektywne powyżej 3m (-1 WA przy 0-1m; -2 przy 1-2m; -3 przy 2-3m). Mimo iż początkowo była to broń zaprojektowana specjalnie z myślą o bezpieczeństwie funkcjonariuszy Policji, Streettech przerobił projekt dla potrzeb ludności cywilnej.

EXCALIBUR NIGHTSTICK

Typ-Taser

BIA 0 K K ogłusz. (Taser) 8 1 ST 1m 80E\$

Typ-Rozpylacz

BIA 0 K K gaz obezwład. 6 1 ST 1m

Typ-zwykły

BIA 0 K K 2k6+3 — — NZ 1m

Podstawowa broń biała każdego policjanta. Zbudowana z twardych stopów, pałka oprócz swojej siły ma dwie niespodzianki dla niefortunnych cyberpunków. Koniec pałki zawiera ukryty taser lub rozpylacz gazu obezwładniającego, natomiast spust ukryty jest w ręczce. Coś dla punków, którzy nie chcą leżeć spokojnie! Taser może zostać ponownie naładowany przy użyciu zwykłego gniazdka w ścianie, natomiast nowe kanistry z gazem obezwładniającym kosztują 50E\$.



POJAZDY POLICYJNE

BMW 600 PATROL POJAZD PATROLOWY 25.000 E\$

Zbudowany na bazie wypróbowanego BMW 400, 600-tka jest nowym pojazdem patrolowym, który zapewnia szybki i bezpieczny transport w obrębie dowolnego mega-miasta.

600-ka jest dwuosobowym pojazdem, lecz posiada dwa miejsca z tyłu, które służą przewożeniu przestępców. Posiada również specjalne pasy, które mogą skrupować krymka, jeśli okaże się to konieczne. Pasażerowie mają zapewnione maksimum bezpieczeństwa z uwagi na pancerz balistyczny, który opasuje całą karoserię (WB 20, WS



BMW 2020 MIEJSKI POJAZD PATROLOWY 85.000E\$

Tygrys w dżungli miejskiej, BMW 2020 jest ciężko opancerzonym i uzbrojonym pojazdem przeznaczonym do działań w strefie walki. Zaprojektowany dla dwóch osób, pojazd dysponuje małą ładownią, która może pomieścić do 4 pasażerów (co prawda nie będzie im wygodnie, lecz oni nie są tu dla przejażdżki!).

Pojazd jest standardowo wyposażony w wielozakresowe radio z nadajnikiem/odbiornikiem wąsko-wiązkowym, komputer policyjny podłączony do głównego systemu Policji, system automatycznych gaśnic, syreny, światła, poduszki powietrzne, sensory infrawidzenia i Low-Lite™, oraz radar o zasięgu 400m specjalnie dla przypadków zadymionej strefy walki, co się często zdarza.

Pojazd posiada napęd na 4 koła, wykorzystujący nowe solidne opony (WB 20), które

50), natomiast opony są chronione przez obręcze z utwardzonych stopów (WB 15).

BMW 600 jest standardowo wyposażone w wielozakresowy nadajnik radiowy, policyjny komputer podłączony do głównego systemu Policji, syreny i światła, a także megafon i reflektor-szperacz. Dla potrzeb strefy walki zamontowano szczeliny strzelnicze z przodu i z boków pancerza, co umożliwia oddanie strzałów z pojazdu bez konieczności wyjścia z samochodu.

Standardowe wyposażenie pojazdu patrolowego: 2 respiratory (każdy z zapasem powietrza na 15 minut), 2 śrutówki Militech Military/Police Shotgun z 6 magazynkami, 6 magazynków do broni podręcznej dla każdego oficera, 2 pary kajdanek jonowych, 4 pary kajdanek plastikowych, lornetka, 2 granaty z gazem łzawiącym, po 2 granaty ogłuszające i oślepiające.

z łatwością podtrzymują ciężko opancerzoną karoserię (WB 30, WS 75). Standardowo montuje się również podstawę pod broń, która jest przystosowana do większości broni ciężkich, używanych przez Policję. Najczęściej montuje się BKT „pop-top” dla potrzeb rozpraszania tłumu lub M-134 Minigun w celu „likwidowania symptomów cyberpsychozy”.

Maksymalna prędkość na drodze dochodzi do 150km/h, 75km/h w terenie, co bardzo się przydaje w wypadku pościgu za cyberpunkami, którzy lubią biegi przelajowe.

BMW 9 INTERCEPTOR POJAZD PRZECHWYTUJĄCY 55.000E\$

Uważany za jeden z najszybszych i „najbardziej upartych” pojazdów na dzisiejszych drogach. Ten koszmar piratów drogowych rozwija prędkość do 350km/h, co często wystarcza, by zmusić do uległości najlepszego uciekiniera.



Zaprojektowana specjalnie pod względem szybkości i wytrzymałości, 9-tka ma tylko dwa siedzenia, dwa tylne zostały zastąpione przez zapasowe zbiorniki paliwa, co zwiększa dwukrotnie jego efektywny zasięg. Fabrycznie montuje się ochronne poduszki powietrzne, automatyczne gaśnice, specjalne wzmocnienia karoserii i potężny zestaw sensorów (Low-Lite™ i radar o zasięgu 600m) i pomimo tego, że broń nie jest montowana, zostawia się trochę przestrzeni dla „niespodzianek” pod maską!

Na świecie jest kilka pojazdów, które mogą opierać się Interceptorowi, a jeszcze mniej jest odpowiednio do tego wyposażonych!

Standardowe wyposażenie Interceptora: złącze interfejsu, komputerowa mapa satelitarna z lokalizatorem, zestawy pierwszej pomocy i przetrwania, skrytka na broń: śrutówka szturmowa Huragan, karabin szturmowy Militech Ronin lub Stein & Wasserman Model F „Cyborg Assault”; dodatkowo dwa pistolety Armalite .44 z 12 magazynkami.

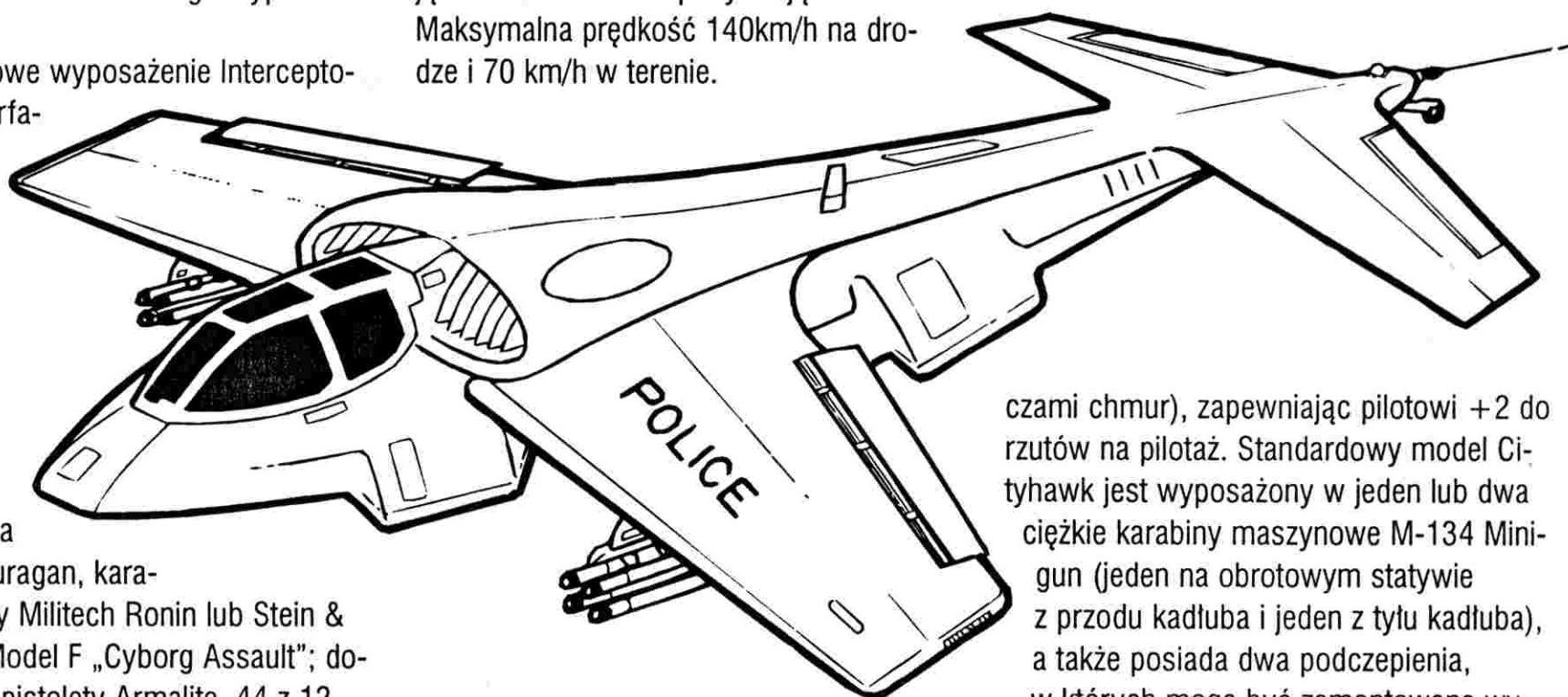
Zazwyczaj w pojeździe (lewa strona) montuje się jakąś ciężką broń: działko Barrett-Arasaka Light 20mm lub granatnik Scorpion 16 z automatycznym podajnikiem (3 pociski).

BMW 910a/910b POJAZD BOJOWY/POJAZD TRANSPORTOWY 100.000 E\$

Ten wypróbowany pojazd produkowany jest w dwóch odmianach. 910a jest zaprojektowany do transportu oficerów do i z ciężkich sytuacji bojowych. 910b jest przede wszystkim używany do przewożenia przestępców do aresztu i więzień. Oba pojazdy mają dwuosobową kabinę, są standardowo wyposażone w wielozakresowy nadajnik radiowy, syreny, światła, poduszki powietrzne, wizjer podczerwieni, system automatycznych gaśnic oraz radar o zasięgu 100m. Oba pojazdy mają napęd na 6 kół.

Policyjna furgonetka może przewieźć do 10 oficerów w pełnym opancerzeniu RIOT lub nawet 16 w ekstremalnych przypadkach. Pojazd dysponuje szczelinami strzelniczymi (po 4 w bokach i 2 z tyłu), które zapewniają bezpieczny ostrzał na wszystkie strony.

„Więźniarka” mieści do 12 pasażerów. Jest wyposażona w siedzenia z pasami obezwładniającymi, które powstrzymają nawet zadrutowanych krymków. Dodatkowo, w tylnej części można rozpylić gaz, który w ciągu 30 sekund spowoduje nieprzytomność pasażerów. Oba pojazdy mają WB 30 i WS 80. Opony mają WB 15. Maksymalna prędkość 140km/h na drodze i 70 km/h w terenie.



BLUE KNIGHT MOTOCYKL POLICYJNY 6.000E\$

Wyprodukowany przez Harley-Davidson Company, Blue Knight jest na powszechnym wyposażeniu Drogówki NCPD. Wyposażony jest w wielozakresowy nadajnik radiowy, komputer policyjny podłączony do głównego systemu Policji, syreny, światła, oraz kuloodporną szybę i bak (WB 20).

Mimo iż fabrycznie nie montuje się żadnej broni, Blue Knight może być wyposażony w lekki pistolet maszynowy zamontowany na statywie z przodu (150E\$ za statyw i spust). Motocykl rozwija prędkość do 240 km/h; WS 36, opony mają WB 15.

BOEING CITYHAWK MPPS 800.000E\$

Cityhawk (Miejski Powietrzny Pojazd Szturmowy) jest zaprojektowany do celów utrzymywania porządku w strefie miejskiej. Pojazd podobny jest do AV-ek, lecz pod względem konstrukcji przypomina raczej

samoloty VTOL. Jest standardowo wyposażony w dwa wyrzucane siedzenia (pilota i strzelca), wysoko zaawansowany system sensorów (Low-Lite™, podczerwień, rozszerzenie obrazu, teleskop i radar o zasięgu 100km), ECM, wyrzutnik flar (20 pocisków), wyrzutnik folii metalizowanej (4 pojemniki), komputer policyjny podłączony do głównego systemu Policji, wielozakresowe radio z nadajnikiem/odbiornikiem wąsko-wiązkowym, oraz system automatycznych gaśnic. MPPS ma znakomitą sterowność i manewrowość (w końcu, został zaprojektowany do latania pomiędzy drapa-

czami chmur), zapewniając pilotowi +2 do rzutów na pilotaż. Standardowy model Cityhawk jest wyposażony w jeden lub dwa ciężkie karabiny maszynowe M-134 Minigun (jeden na obrotowym statywie z przodu kadłuba i jeden z tyłu kadłuba), a także posiada dwa podczepienia, w których mogą być zamontowane wyrzutnie rakiet. WB 50, WS 85. Maksymalna prędkość wynosi 600 km/h.

HUEY HELIKOPTER POLICYJNY 210.000E\$

Zaprojektowany jako niskobudżetowe rozwiązanie alternatywne do AV lub MPPS, Huey HP wyposażony jest w sensory podczerwieni, Low-Lite™, system video-teleobiektywów, oraz radar o zasięgu 60km. Wyposażony jest także w systemy defensywne: ECM, wyrzutnik folii metalizowanej (2 pojemniki) i wyrzutnik flar (6 pocisków). Uzbrojenie ograniczone jest do montowanego na dziobie kaemu M-134 Minigun lub automatycznego granatnika (Szybkostrzelność 6, 30 pocisków, zasięg 500m). Huey może przewozić do 4 osób, oprócz pilota i strzelca. Maksymalna prędkość 480 km/h. WB 20, WS 65.

BMW 1010 MINIVAN 23.000E\$

BMW Minivan jest uważany za typowo roboczy pojazd policyjny. Czterokołowa furgonetka transportowa używana jest z powodzeniem w różnego rodzaju operacjach policyjnych. Przede wszystkim jest wykorzystywana jako ruchome laboratorium i środek transportu dla „śledzi”, którzy potrzebują w krótkim czasie przewieźć cały swój sprzęt z jednego miejsca na drugie. Minivan może pomieścić 4 osoby razem z ekwipunkiem naukowym i komputerowym. Standardowy model jest wyposażony w wielozakresowy nadajnik radiowy, komputer policyjny podłączony do głównego systemu Policji, syreny, światła, oraz antena satelitarnego połączenia do przekazywania danych bezpośrednio do Głównego Komputera Departamentu.

Pojazd jest lekko opancerzony (WB 15, WS 35), rozwijając prędkość do 120 km/h na drodze i 60 km/h w terenie. Minivan nie jest uzbrojony, choć zostawiono wystarczająco dużo wolnej przestrzeni, by zamontować pojedynczą broń w dachu (zazwyczaj montuje się „Cyklona”).

Standardowe wyposażenie zespołu „śledzi”: pistolet automatyczny Armalite.44 z czterema magazynkami, przenośne laboratorium śledcze (+1 do wszelkich testów z pokrewnych dziedzin), analizator narkotyków, minikomputer (podłączony łączem satelitarnym z GKP), zestaw balistyczny, zestaw medyczny.

MERCEDES SPACEWAGON 2000+ 32.000E\$

Jeden z kilku popularnych pojazdów policyjnych, który nie pochodzi z fabryki BMW. Spacewagon jest standardowo nieoznakowany, używany często przez tajniaków i obserwatorów. Średniej wielkości furgonetka napędzana CHOOH2 ma za zadanie wyglądać niewinnie, w każdym razie neutralnie. Wnętrze pojazdu zostało podzielone na dwie części. Kabina ma przydymione szyby i może pomieścić do trzech osób w znośnych warunkach. Tylne drzwi są używane przez jedną osobę, reszta przestrzeni jest wykorzystywana przez wysoko zaawansowany system łączności i obserwacji. Tylne drzwi są przyciemnione, by zapewnić maksimum dyskrecji operatora.

Oprócz obserwacyjnego modelu, NCPD wykorzystuje wiele innych typów. Każdy z nich posiada inaczej wyposażoną tylną część, na przykład „rzeźnię” Spacewagon Meatwagon, które mogą przewozić do 5 ciał w tyle pojazdu.

Pojazd jest bardzo słabo opancerzony (WB 5, WS 25) i ma zwykłe opony. Maksymalna prędkość 70 km/h na drodze, 30 km/h w terenie.

Standardowe wyposażenie zespołu „patrzaków”: wykrywacz ruchu, zakłócaacz, komputer policyjny podłączony do głównego systemu Policji, radionadajnik, skaner, 4 zestawy podsłuchu telefonicznego, robot H-7 i łącze sensorowe, 2 zestawy Linozap™, 1 Pseudo-Smok, 2 moduły obserwacji powietrznej typu „Wyrocznia”, zestaw elektroniczny, ogniwo fotoelek-

tryczne Power Grid, profesjonalna kamera Movie & Still™ z Low-Lite™, podczerwień i możliwością robienia zdjęć podczas filmowania.

NEW AMERICAN AUTOWORKS AMBUNAUGHT POLICYJNY POJAZD PARAMEDYCZNY/AMBULANS 76.000E\$

Wzorowana jest na standardowym modelu Ambunaught (patrz Chromebook), policyjna wersja jest zaprojektowana do zabierania rannych z bardziej niebezpiecznych miejsc, na przykład z ulic Night City. Policyjny Ambunaught jest traktowany tak jak normalny model, lecz jest wyposażony w dwa granatniki (o kącie ostrzału 180° każdy) podobne w działaniu do granatników Militech z gazem łzawiącym lub w zamontowany na wieżycy BKT „Potop”. Pancerz jest taki sam jak w zwykłym modelu.

Standardowe wyposażenie zespołu paramedyków: kabina — 2 pistolety Armalite.44 z dwoma magazynkami każdy, karabin szturmowy Militech Ronin z czterema magazynkami, zestaw narzędzi, 2 zwykłe respiratory. Część tylna — skaner medyczny, 2 zestawy chirurgiczne, 4 pojemniki ze sprayem naskórnym, 12 strzykawek ze środkami uśmierzającymi ból, 4 komunikatory Mastoid, 1 zestaw narzędzi, 4 respiratory, wykrywacz ruchu.

Ruchome Centrum Dowodzenia
IVa firmy Militech



MILITECH IVa RUCHOME CENTRUM DOWODZENIA 250.000E\$

Uważany przez światowe agencje Ochrony Prawa za jeden z najlepszych pojazdów klasy RCD. RCD IVa składa się z wielokołowej ciężarówki, mocno opancerzonej i ciężko uzbrojonej, ważącej ponad 40 ton oraz z najwyższej jakości najlepszego na świecie sprzętu w dziedzinie komputeryzacji, łączności i obserwacji.

Rozwijając prędkość do 80 km/h (zując standardowe paliwo syntetyczne), RCD IVa jest w stanie w krótkim czasie przybyć na miejsce akcji i zorganizować współdziałanie poszczególnych jednostek, w dowolnej sytuacji.

Wnętrze RCD IVa jest najlepiej wyposażonym ruchomym centrum kontroli na świecie, zaprojektowanym specjalnie z myślą o użyciu wyłącznie najlepszej technologii i korzystaniu z danych bezpośrednio uzyskiwanych z Głównego Komputera Policji. Oficerowie na miejscu mogą korzystać z danych, dostarczanych z laboratorium Korporacji Militech. Wyposażenie RCD IVa zawiera:

1. Biurowy Zestaw Telekomunikacyjny z 4 dodatkowymi mini-monitorami telewizyjnymi, każdy z nich podłączony jest do zewnętrznej kamery, zapewniając w ten sposób pełne pole widzenia dookoła pojazdu. Te systemy są zawsze obsługiwane przez Oficera Służby Technicznej.
2. Zestaw Obserwacyjny podobny do tych używanych przez zespoły „patrzaków” w Mercedesie Spacewagon 2000+. Te systemy są obsługiwane przez jakiegoś „patrzaka”, przepraszam, Oficera Służb Obserwacyjnych.
3. Policyjny Cyberdek podłączony bezpośrednio do Sieci, oraz stale do Głównego Komputera Policji. Cyberdek jest w zasadzie podobny do zwykłego komputera policyjnego, a jego pamięć jest pusta, co umożliwia poszczególnym oficerom NETSEC-u na użytkowanie własnych programów, kiedy korzysta się z komputera.
4. Wielozadaniowa Konsoleta Broni. Ten wytwór Militechu jest podłączony do systemu uzbrojenia pojazdu oraz zewnętrznych kamer. Dodatkowo, ta konsola może zostać podłączona przez łą-

cze radiowe do dowolnej zdalnie kierowanej broni, co umożliwia jej namierzenie. Ta opcja ma swoje ograniczenie w zasięgu (do 5km). Używając konsoly, wszystkie systemy uzbrojenia mogą zostać aktywowane komendą głosową, uruchomione ręcznie lub nastawione na strzał w kierunku każdego poruszającego się celu. Wybór zależy od oficera, który obsługuje konsolę.

5. Konsoleta kontrolna, obsługiwana zazwyczaj przez Głównego Oficera Taktycznego/Obserwacji. Ta konsola może zostać wykorzystana do monitorowania wszystkich innych systemów RCD IVa, umożliwia także przejście kontroli nad ich funkcjami.

Ciężarówka jest pokryta ognioodpornym pancerzem (WB 30, WS 200), za wyjątkiem kabiny, która ma słabsze opancerzenie (WB 20, WS 75).

Dach pojazdu zawiera dwie obrotowe wieżyczki APEX II (patrz APEX w Chromebooku); jedna z przodu pojazdu, jedna z tyłu. Obie wieżyczki mają kąt ostrzału 270°, co zapobiega uszkodzeniu lub zniszczeniu się nawzajem. Obie wieżyczki są podłączone do Konsolety Broni we wnętrzu pojazdu. Mogą być obsługiwane przez kogoś z wnętrza poprzez system kamer zamontowanych nad wieżyczkami.

Dodatkowe kamery są umieszczone na każdym boku pojazdu, co zapewnia pełne pole widzenia dookoła pojazdu. Dach ciężarówki zawiera również 4 ogniwa fotoelektryczne Power Grid, co umożliwia niezależne od źródeł energii działa-

nie RCD IVa w terenie. W razie konieczności pobrania energii, u podstawy piątego koła zamontowano gniazda do podłączenia linii zasilania. Dodatkowo, można wykorzystać zestaw wewnętrznych baterii, co umożliwia 36-godzinny dopływ energii.

W każdym rogu ciężarówki zostały zamontowane potężne reflektory, które mogą jasno oświetlić teren o promieniu 80m dookoła ciężarówki.

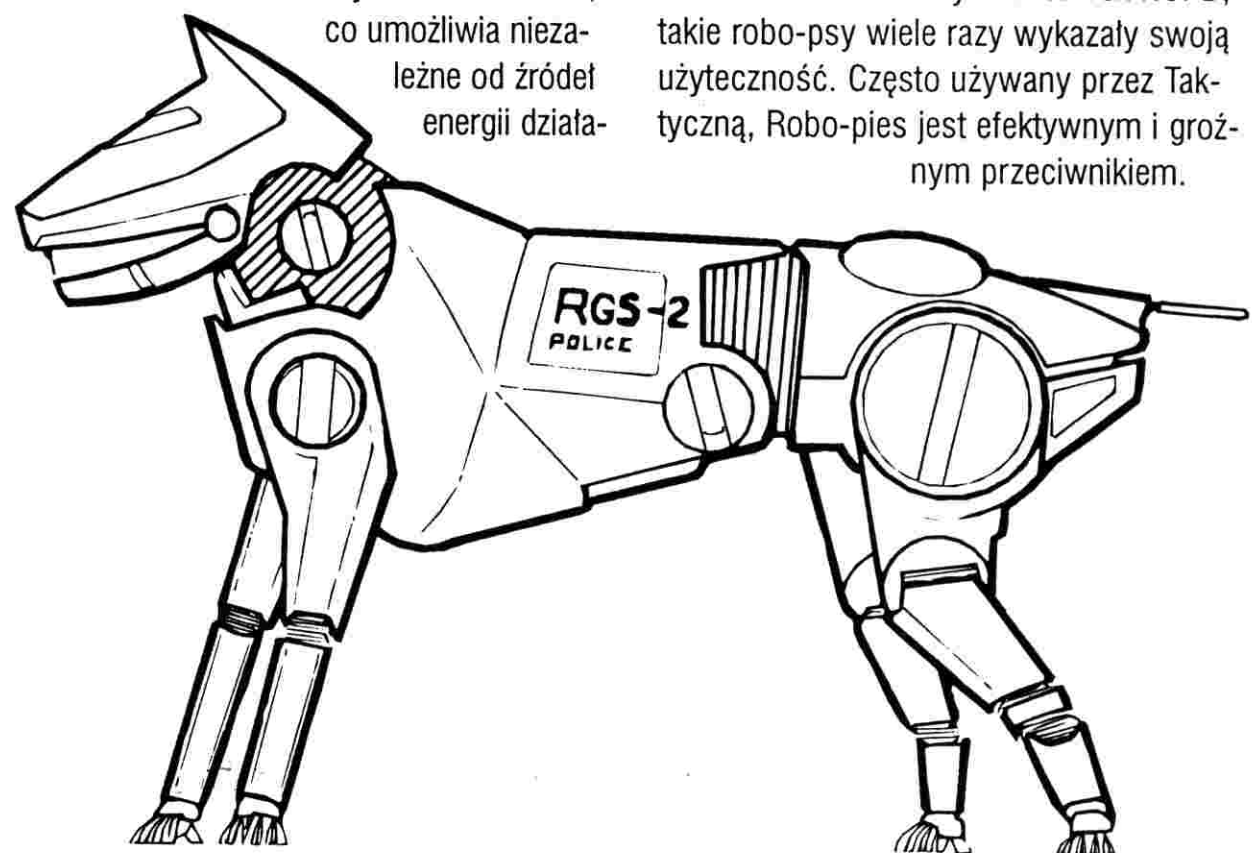
Wnętrze ciężarówki kryje w sobie ograniczony schowek na broń i medyczny ekwipunek, lecz jego zawartość zależy w dużym stopniu od wykonywanej misji.

ROBOTY POLICYJNE I SYSTEMY SZTUCZNEJ INTELIGENCJI

Zadania współczesnej Policji często zakładają wykorzystanie robotów. Mimo iż głównie są one używane przez zespoły obserwacyjne, użycie bojowych robotów nie jest rzadkością i staje się coraz bardziej popularne, jak krążą pogłoski wśród wyższych urzędników Departamentu.

ROBO-PIES

Robo-pies jest stosunkowo świeżym nabytkiem sił wsparcia. Zaprojektowany na „myślenie”, pies (modułowy, skomputeryzowany system ceramidowo-plastikowy w kształcie zwierzęcia) jest w stanie wykonać różnego rodzaju zadania: od stróżowania i patrolowania wszelkich okręgów, poprzez tropienie przestępców, aż do działań przeciwko dużym zgrupowaniom ludzi. W odróżnieniu od innych zabawek NCPD, takie robo-psy wiele razy wykazały swoją użyteczność. Często używany przez Taktyczną, Robo-pies jest efektywnym i groźnym przeciwnikiem.



**ROBO-PIES LAWTECH UNLIMITED
MODEL POLICYJNY 3625E\$**

Szkielet Tri-Plastikowy, kształt dog niemiecki, REF 10, SZYB 10, pancerz: WB 20.

Programy: Zachowanie Psa, System „Zabij!” (Groźba, Atak, Patrol), Tropienie: specyficzne, Walka Wręcz, Obezwładnianie Celu: obsługa Sharpwire Net™, Obsługa Broni: wyrzutnia mini-rakiet.

System cichego chodu, chemiczne biosensory i „wączacze”, podczerwień, zwiększona Siła: +2k6 uszkodzeń wskutek ugryzienia.

Zęby CarboGlass™: 2k6 ugryzienie (łącznie 4k6 uszkodzeń PP), wyrzutnia mini-rakiet (Szybkostrzelność 5, 20 pocisków, zasięg 300m) z gazem tżawiącym (Pr.Raż. 2m) lub pociski eksplodujące (4k6 uszkodzeń, Pr.Raż. 2m), wyrzutnik sieci Sharpwire Net™ (WA +2, Pr.Raż. 4m; cel musi wykonać rzut na Unik, by uniknąć skrępowania; jeśli został związany i stara się uwolnić, odnosi BC/4k6 uszkodzeń PP w każdej rundzie; musi użyć noża lub innego narzędzia, by się uwolnić w ciągu 12-REF tur).

Patrz Interface #1 odnośnie szczegółowych informacji na temat Robo-psów.

**PSEUDO-SMOK
SYSTEM ZWIADU POWIETRZNEGO
800E\$**

Mikro-helikopter, zasilany baterią, wyposażony w kamerę video i ulepszony system mikrofonów. Rozmiary: długość: 80cm; szerokość: 30cm, wysokość: 30cm; średnica wirnika: 150cm; waga: 5kg. Bateria starcza na 6 godzin (ładowana z gniazdka w ścianie), prędkość maksymalna wynosi 60 km/h. System jest zdalnie sterowany z przenośnego lub stacjonarnego terminala o zasięgu 30km. Jeśli Smok straci kontakt z kontrolerem, wówczas łagodnie poszybkuje w stronę ziemi i wyląduje, następnie się wyłączy i prześle sygnał naprowadzający (zasięg 30km). Jeśli kontakt zostanie przywrócony, Smok automatycznie wystartuje. WB 2, WS 4, modyfikator do trafienia -2.

**„WYROCZNIA”
SYSTEM ZWIADU POWIETRZNEGO
1.500E\$**

Ten robocik w kształcie spodka został zaprojektowany dla potrzeb wojskowych, lecz został przyswojony przez Departament Policji Night City. Rozmiary: średnica 1m; wysokość: 25cm; waga: 6kg. Lata przy wykorzystaniu wewnętrznego systemu wirników, natomiast sterowany jest poprzez sprężone powietrze i system wentyli. 4 mikrokamery są wyposażone w wizjery podczerwieni, Low-Lite™ oraz teleskop. 4 mikrofony są wyposażone w odbiornik szerokozakresowy i edytory dźwięku. Akumulator „Spodka” wystarcza na 10 godzin i może zostać powtórnie naładowany z gniazdka w ścianie. Przenośny lub stacjonarny terminal ma zasięg 60km. „Wyrocznia” wykorzystuje podobne procedury w przypadku utracenia więzi z kontrolerem jak Pseudo-Smok.

Za dodatkową opłatą 200E\$, system może zostać wyposażony w komputer, który pozwala na samodzielne patrolowanie wyznaczonej strefy (maksymalnie do 10 godzin). Może również zostać zaprogramowany do przesłania sygnału do centrali w specyficznych okolicznościach (na przykład, próba przeprogramowania). WB 4, WS 8, modyfikator do trafienia -1.

H-7 „MAŁY SAPER” 50.000E\$

H-7 został zaprojektowany do bezpiecznego usuwania materiałów wybuchowych, chemikaliów i innych niebezpiecznych substancji. Kształtem przypomina mały czołg (opancerzony kadłub na kołach lub gąsienicach). Rozmiary: długość 2m; szerokość 80cm; wysokość: 80cm; waga: 600kg. W miejscu wieżyczki, H-7 ma pseudo-ludzki, ciężko opancerzony tors z dwoma ramionami-manipulatorami, oraz kilkanaście mniejszych manipulatorów i narzędzi do rozbrajania bomb. „Mały saper” jest wyposażony w osłonięte kamery i mikrofony. Kamery dysponują mnóstwem opcji, na czele z mikroskopem, teleskopem, podczerwienią, Low-Lite™, rozszerzeniem obrazu, itd. H-7 jest również wyposażony w „wączacze” chemiczne i różnego rodzaju wykrywacze.

H-7 jest sterowany przy użyciu skomplikowanego systemu kontroli, zazwyczaj

umieszczonym w pojeździe (często w MPP BMW 2020). Ta konsola może zostać wyposażona w złącze interface’u (ekstra 400E\$), który zapewnia operatorowi dodatkowy modyfikator +2 przy sterowaniu. Zasięg terminala wynosi 20km, lecz może zostać zwiększony poprzez zainstalowanie silniejszego nadajnika.

Procedura rozbrajania broni wymaga rzutów na umiejętności: Materiały Wybuchowe, Elektronika, Mechanika, zależnie od tego, który wydaje się odpowiedni do czynności, a nie umiejętności Obsługa zdalnie sterowanych systemów (patrz str. 13).

Kadłub H-7 ma WB 30, WS 45/55 (uszkodzony/zniszczony), natomiast górna część ma WB 25 i WS 35/40 (uszkodzony/zniszczony). Uszkodzenie dowolnej części unieruchamia robota. Ramiona H-7 są traktowane tak, jakby miały wzmocnienie hydrauliczne. Maksymalna prędkość poruszania się „Małego sapera” wynosi 50 km/h.

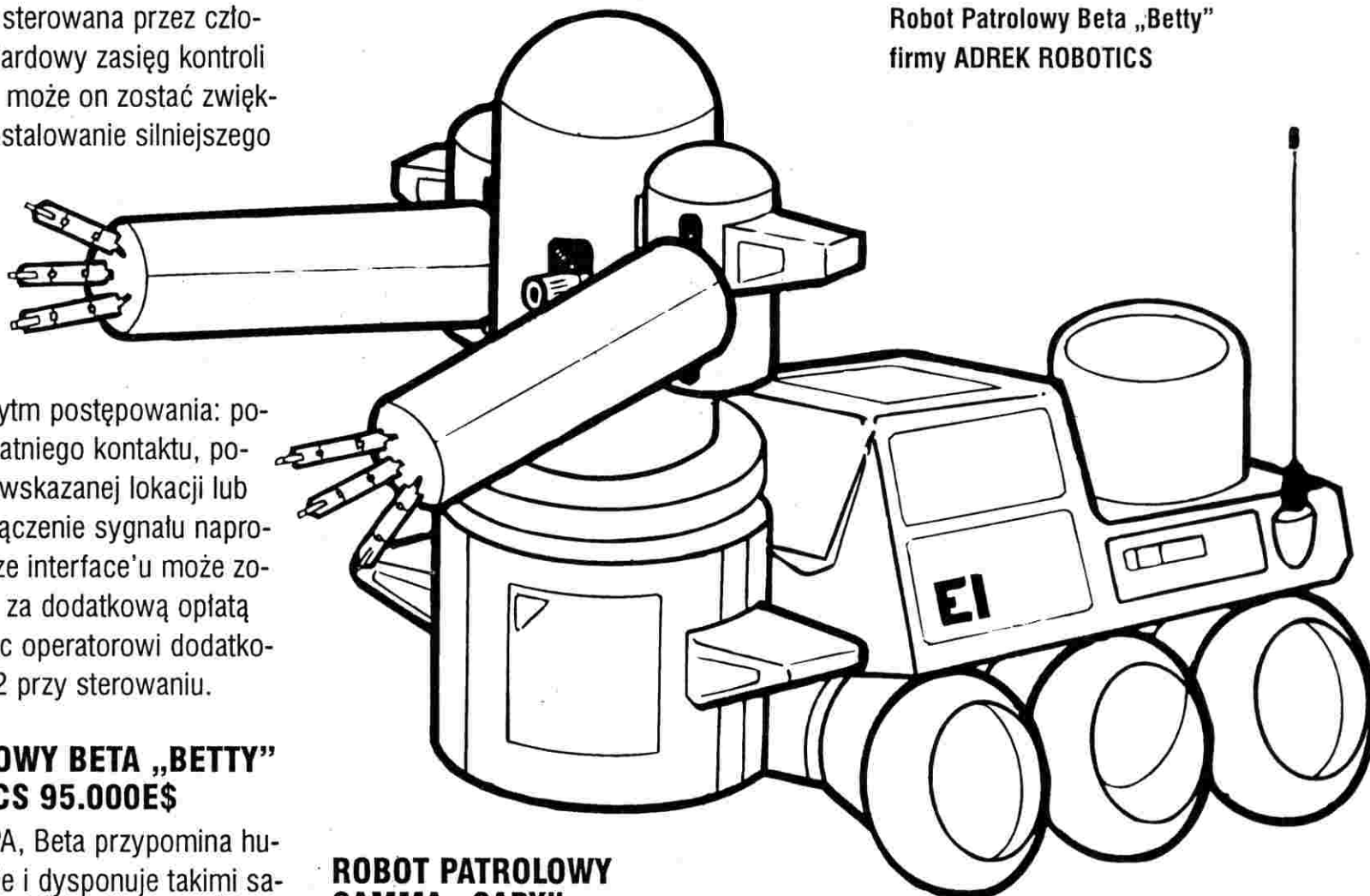
**ROBOT PATROLOWY ALFA „ALICE”
ADREK ROBOTICS 75.000E\$**

RPA został zaprojektowany do patrolowania obszarów o niskim stopniu zagrożenia, na przykład, placówki naukowe o średnim poziomie bezpieczeństwa. Używane są również do celów kontroli tłumów, jeśli przewiduje się, że opór nie będzie zbyt duży. Standardowy model wygląda jak kosz na śmieci na balonistycznych kółkach. Rozmiary: wysokość 1,5m, średnica 45cm, waga: 120kg. Robot jest wyposażony w sensory audio/video i megafon. Alfa dysponuje dwoma ramionami-manipulatorami. W prawym został zamontowany Elektroniczny Taser Militechu, który zasilany jest z wewnętrznego akumulatora robota. W lewym ramieniu znajduje się pistolet igłowy Avante P-1135 (z 45 pociskami), natomiast w tułowiu zainstalowano pistolet pneumatyczny Nelspot „Wombat” (znakujący podejrzanych) z 60 pociskami. System sensorów może zostać rozbudowane o ogólnie dostępne opcje cybernetyczne (płacąc o 20% ceny mniej).

Każde ramię ma WB 20 i WS 20/30 (uszkodzony/zniszczony). Tułów ma WB 20 i WS 40/50 (uszkodzony/zniszczony). Uszkodzenie tułowia unieruchamia cały system. Maksymalna prędkość poruszania się Alfy wynosi 50 km/h.



Alfa może być sterowana przez człowieka lub SI; standardowy zasięg kontroli wynosi 80km, lecz może on zostać zwiększony poprzez zainstalowanie silniejszego nadajnika. Jeśli zostanie zerwany kontakt z operatorem, RPA może wykonywać zaprogramowany wcześniej algorytm postępowania: powrót do punktu ostatniego kontaktu, powrót do wcześniej wskazanej lokacji lub wyłączenie się i włączenie sygnału naprowadzającego. Złącze interface'u może zostać zamontowane za dodatkową opłatą 500E\$, zapewniając operatorowi dodatkowy modyfikator +2 przy sterowaniu.



Robot Patrolowy Beta „Betty”
firmy ADREK ROBOTICS

ROBOT PATROLOWY BETA „BETTY” ADREK ROBOTICS 95.000E\$

Większa wersja RPA, Beta przypomina humanoida w budowie i dysponuje takimi samymi zdolnościami zmysłowymi jak człowiek (rozszerzenia są możliwe po takiej samej cenie jak w przypadku Alfy). Rozmiary: wysokość: 2m, średnica: 50cm, waga: 300kg.

Robot posiada dwa ramiona manipulatory, wyposażone w podobny sposób jak w RPA. Dodatkowo, tułów mieści H&K MPK-9 ze 100 pociskami. Co więcej, zainstalowane zostały 4 dalsze statywy i łącza na broń; dwa w niższej części torsu i dwa na barkach robota.

Ramiona Bety mają WB 25 i WS 25/35 (uszkodzony/zniszczony), natomiast tułów ma WB 25 i WS 35/45 (uszkodzony/zniszczony). Podwozie ma WB 25 i WS 30/40 (uszkodzony/zniszczony). Uszkodzenie tułowia unieruchamia cały system.

Kontrola nad pojazdem wygląda tak samo jak w przypadku „Alice”. Jednak, będąc udoskonalonym modelem, „Betty” jest w stanie wykonywać bardziej skomplikowane procedury w przypadku zerwania kontaktu z operatorem (na przykład, powrót do miejsca ostatniego kontaktu i, jeśli kontakt nie zostanie przywrócony, powrót do wskazanej wcześniej lokacji). Maksymalna prędkość poruszania się Bety wynosi 40 km/h.

ROBOT PATROLOWY GAMMA „GABY” ADREK ROBOTICS 105.000E\$

Największa siostrzyczka „Alice” i „Betty” została zaprojektowana do patrolowania obszarów o wysokim stopniu zagrożenia oraz do działań przeciwko wyjątkowo niebezpiecznym tłumom.

Budowa jest prawie identyczna w porównaniu do „Betty” za wyjątkiem tego, że „Gaby” w swoich ramionach dzierży H&K MPK-2013 oraz zaimplantowane rozpruwacze. Tułów mieści śrutówkę Arasaka RA-12 (100 pocisków) oraz peem H&K MPK-11 (100 pocisków). Dodatkowe statywy i łącza zostały zamontowane w podobnej konfiguracji jak w przypadku „Betty”.

Ramiona mają WB 25 i WS 30/40 (uszkodzony/zniszczony), tułów ma WB 25 i WS 40/50 (uszkodzony/zniszczony), natomiast podwozie ma WB 25 i WS 35/45 (uszkodzony/zniszczony). Uszkodzenie tułowia unieruchamia cały system.

Kontrola nad pojazdem wygląda tak samo jak w przypadku RPB. Jednak w odróżnieniu od „Betty”, RPG może działać pół-samodzielnie. Maksymalna prędkość poruszania się Gammy wynosi 30 km/h.

Krążą pogłoski iż Adrek Robotics stworzył całkowicie samodzielny model robota patrolowego, lecz jak na razie, produkt nie pojawił się na rynku.

POWTARZACZ 100E\$

Roboty często działają w środowisku, w którym przekazy radiowe i mikrofalowe są osłabiane lub zakłócone. W takich wypadkach przydaje się powtarzacz. Często patrolowane obszary mają na stałe zamontowane powtarzacze w rogach budynków. Powtarzacze mogą również być rozrzucone po terenie. Często zdarza się, że RP niesie ze sobą kilka powtarzaczy w wypadku, gdy przekaz zostanie osłabiony. Standardowy powtarzacz waży około 0.3kg. Specjalne modele (na przykład, chronione przed wykryciem) kosztują trochę więcej.

WYPOSAŻENIE DODATKOWE

PANCERZ PATROLOWY 900E\$

Składający się z pełnego, pół-szywnego opancerzenia (produkt Gibson Battlegear), Pancierz Patrolowy zapewnia WB 18 na każdą nogę, WB 20 na tułów, oraz WB 15 na każdą rękę. Można dokupić dodatkowe płyty stopów na barki, łokcie, kolana i uda, które zapewniają dodatkowe WB 5 na ręce i nogi. [WO +2/+3]

MIEJSKI PANCERZ RIOT WYSOKIEGO ZAGROŻENIA 1.200E\$

Pomimo często wyszydzanej ironicznej nazwy, pancierz ten jest wyjątkowo bezpiecz-



ny. Zaprojektowany w celu ochrony policjantów przed ekstremalnie groźnymi starciami z tłumem, Pancierz RIOT zapewnia WB 25 na tułów i każdą rękę, oraz WB 20 na każdą nogę. Wszystkie kończyny są również ochraniające przez ciężkie płyty, zapewniające dodatkowe WB 8 na ręce i nogi oraz tułów. [WO +3]

POLICYJNY HEŁM PATROLOWY 230E\$/430E\$

Noszony wraz z Pancierzem Patrolowym, hełm zapewnia WB 25 na głowę. W hełm wbudowano radionadajnik, oślepiające światło, oraz przysłonę anty-oślepiacza. Można za dodatkową opłatą wyposażać hełm w celownik oraz podczerwień dla smartowanych broni.

POLICYJNY HEŁM RIOT 650E\$

Identyczny w budowie do PHP, za wyjątkiem tego, iż hełm RIOT może zostać hermetycznie zamknięty w sytuacji nieprzyjemnej atmosfery (gazy, dym, gazy RIOT, itp.). W hełm wbudowano pojemnik z powietrzem na 10 minut.

POLICYJNY HEŁM DROGOWY 170E\$

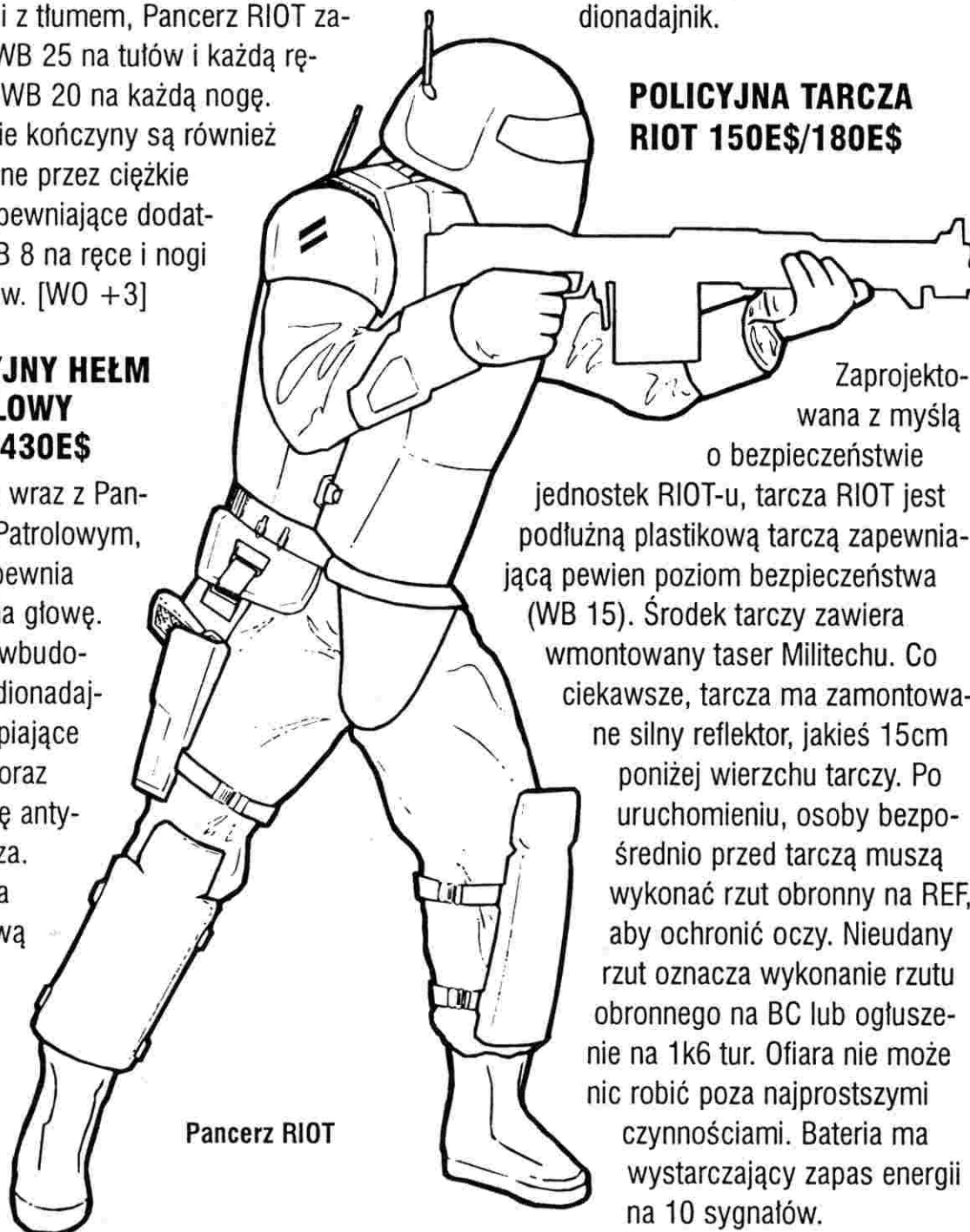
Lżejszy niż powyższe dwa modele hełmów, hełm Drogówki zapewnia WB 15, lecz nie ma opcji celownika i podczerwieni. Posiada jednakże wbudowaną kamerę z 20 zdjęciami.

POLICYJNY HEŁM PARAMEDYCZNY 180E\$

Używany przez kierowców Jednostek Paramedycznych Szybkiego Reagowania, ten

hełm zapewnia WB 20; posiada także wbudowaną przysłonę anty-oślepiacza oraz radionadajnik.

POLICYJNA TARCZA RIOT 150E\$/180E\$



Pancerz RIOT

Zaprojektowana z myślą o bezpieczeństwie jednostek RIOT-u, tarcza RIOT jest

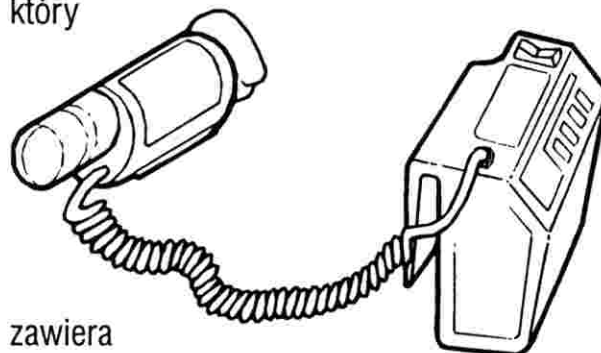
podłużną plastikową tarczą zapewniającą pewien poziom bezpieczeństwa (WB 15). Środek tarczy zawiera wmontowany taser Militechu. Co ciekawsze, tarcza ma zamontowane silny reflektor, jakieś 15cm poniżej wierzchu tarczy. Po uruchomieniu, osoby bezpośrednio przed tarczą muszą wykonać rzut obronny na REF, aby ochronić oczy. Nieudany rzut oznacza wykonanie rzutu obronnego na BC lub ogłuszenie na 1k6 tur. Ofiara nie może nic robić poza najprostszymi czynnościami. Bateria ma wystarczający zapas energii na 10 sygnałów.

POLICYJNA TARCZA OGÓLNEGO ZASTOSOWANIA 80E\$

Mniejsza, okrągła tarcza, używana głównie przez oficerów patrolowych. Tarcza zapewnia WB 10.

SKANER SIATKÓWKI 400E\$

Skaner składa się z cylindra z okularem, który przymocowany jest za pomocą kabla do zestawu elektronicznego (noszonego na pasie), który



zawiera mikroprocesor i chipy pamięci. System jest w stanie zapamię-

tać wzór siatkówki danej osoby, a następnie użyć do porównania. Pamięć jest w stanie pomieścić 250 wzorów. Postępowanie policyjne mają stacjonarne skanery, które podłączone są bezpośrednio do Głównego Komputera Departamentu.

SKANER RĘCZNY 350E\$

Płaska, plastikowa płytka używana do rozpoznania odcisku dłoni. Pamięć mieści do 500 wzorów dłoni. Tak jak skanery siatkówki, te urządzenia są montowane na posterunkach, by zapewnić bezpieczny system sprawdzania personelu.

SKANER DNA 1.000E\$

Jest to cylindryczne urządzenie połączone kablem z mikroprocesorem i analizatora wielkości skrzyni. System nagrywa wzór kodu DNA i używa go do późniejszej identyfikacji osób. Może zostać podłączony do Głównego Komputera Okręgu, by zapewnić większą pamięć.

TESTER KRWI 300E\$

Cylindryczne urządzenie używane przez policjantów do analizy krwi podejrzanych w celu wykrycia nielegalnych substancji lub mierzenia poziomu legalnych substancji w krwiobiegu.

CYBERSKANER 500E\$

Urządzenie wykorzystujące „widelki”, które odbierając rezonans dźwiękowy/magnetyczny i przesyłając dane do mikroprocesora, wykrywają obecność implantowanych wszczepów. Trudność skanowania zależy od typu implantacji. Neuralne procesory i rozpruwacze zostają z łatwością wykryte, natomiast implanty na specjalne zamówienie (na przykład, organiczne) mogą być prawie niemożliwe do wykrycia. Policyjne komisariaty dysponują większymi, bardziej skomplikowanymi modelami.

ZESTAW BALISTYCZNY 600E\$

Ten zestaw zawiera ekwipunek wymagany przy badaniu miejsca zbrodni pod względem śladów pocisków, itp. Umożliwia doświadczonemu użytkownikowi na zidentyfikowanie typu broni, kąta strzału, itd. Cały zestaw mieści się w opancerzonej walizce (WB 15).



ZESTAW MEDYCZNY-ŚLED CZY 700E\$

Ten zestaw zapewnia doświadczonemu użytkownikowi wszelkie potrzebne narzędzia do przeprowadzenia podstawowego badania zwłok lub substancji biologicznej, zanim nie zostanie poddane szczegółowemu, lecz długotrwałym badaniom w laboratorium śledczym.

ZESTAW ŚLED CZY 45.000E\$

Ten zestaw zawiera 40 wyspecjalizowanych skanerów, panel sterowania oraz 4 CyberPająki.

Każdy zespół skanerów zawiera skaner podczerwieni, feromonowy „wąchacz” oraz sonar. Założony przez CyberPająka, zespół skanerów zostaje aktywowany sygnałem. Uruchomienie skanerów zapewnia użytkownikowi trójwymiarowy obraz obszaru, włącznie z wzorami podczerwieni, wzorami zapachowymi oraz dźwiękową mapę obszaru.

Każdy skaner ma zasięg 10m i poprawne ich wykorzystanie zapewni użytkownikowi informacje na temat liczby osób, które używały pokoju, jak i gdzie się udali, itd. Możliwa jest przybliżona identyfikacja osób na podstawie wzorca termograficznego i zapachowego.

CyberPająki (uprzejmość ze strony Adrek Robotics) są małymi robotami z częściowo organicznym mózgiem (system cetroneuroniczny), które wykonują dwa zadania. Po pierwsze, zakładają zespoły skanerów (nawet na ścianach, używając swoich licznych nóg do wdrapywania się na ściany i sufity). Po drugie, zbierają próbki tkanek, ślady chemikaliów, itp. poprzez własne skanery. Właściwe użycie tych robotów może dostarczyć oficerowi kompletnych informacji na temat przestępstwa i jego tła.

ZŁĄCZA INFORMACYJNE 25E\$

Odpowiedni ekwipunek identyfikujący/testujący może zostać podłączony do policyjnej wersji Chipu Policyjnego (patrz Chromebook str. 76). Wymagana jest mała zmiana chipa, która może zostać przeprowadzona w punkcie zakupu.

PLAST-KAJDANKI 40E\$

Kajdanki z twardych stopów syntetycznych, zaprojektowane specjalnie do skuwania najgorszych drutowańców (rzut na

BC (25, bonus z Siły Fizycznej). Kajdanki rozkuwane są tylko przy pomocy klucza, który znajduje się w posiadaniu oficera.

KAJDANKI JONOWE 100E\$

Te kajdanki zbudowane zostały z przewodzących polimerów i są zaprojektowane z myślą o unieruchamianiu cyberpsycholi. Zamykają obieg, wykorzystując metalowe elementy w ramionach, które przytrzymują. Efektem jest to, że więzień traci czucie



w rękach i nie może ich używać, aż do czasu rozkucia. Kajdanki nie mają kluczy i muszą być odłączone na komisariacie.

TOREBKI FOLIOWE/DOWODOWE 6E\$ za 5 szt.

Małe torebki zamykane plastikowym zamkiem, używane do przechowywania dowodów do późniejszego przebadania; zapewniają „czystość” dowodu. Podstawa dla każdego dobrego gliniarza.

KOMPUTERY
KOMPUTER POLICYJNY cena różna

Ten standardowo montowany na pojazdach komputer jest przede wszystkim systemem gromadzenia i ewidencji danych. Zawiera takie użyteczne informacje jak: listę poszukiwanych, listę skradzionych pojazdów, plan miasta z zaznaczonymi cukierkami z pączkami, itd. Komputery policyjne są zazwyczaj podłączone do Głównego Komputera Policji łączym radio-wym/mikrofalowym, co zapewnia oficerom szybkie uzyskanie potrzebnych informacji. Komputer policyjny jest również w stanie użytkować różne programy. Na przykład, niektóre są wyposażone specjalnie dla potrzeb medycznych, inne potrafią

kontrolować poruszanie się pojazdu w warunkach niebezpieczeństwa. Cena zależy od złożoności systemu.

POLICYJNY CYBERDEK NETSEC cena różna

Standardowy cyberdek popularny wśród sieciarzy z NETSEC-u, aczkolwiek większość Netrunnerów modyfikuje swoje komputery w celu osiągnięcia jak największej skuteczności. Dek bojowy Zetatech 2000 Combat Assault Deck; pamięć: 20 JP;

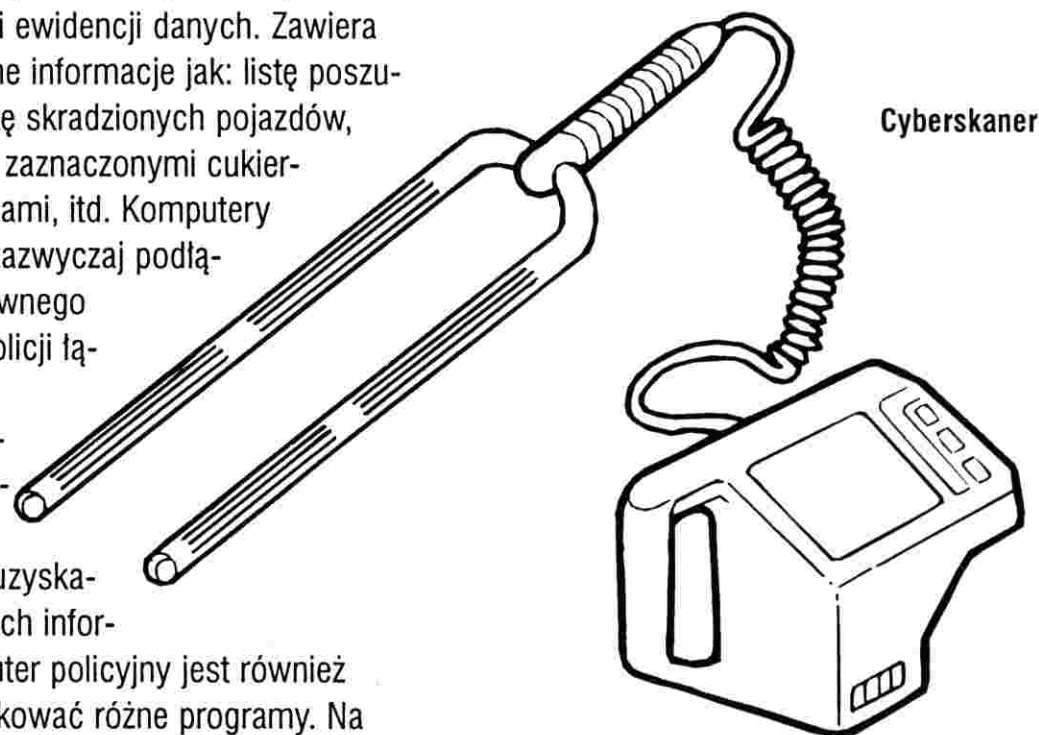
szybkość: +4; ściany danych: +6, kable niskiej rezy-

stancji, przetrzutka, wyłącznik automatyczny, czytnik chipów, system zabezpieczenia deku (skaner siatkówki),

VoxBox, monitor ciekłokrystaliczny.

OPROGRAMOWANIE

Policja używa różnych rodzajów oprogramowania w czasie służby; niektóre są legalne; czasami zdarzają się nielegalne. Sieciarze NETSEC-u sami konfigurują sobie oprogramowanie według własnych potrzeb. Ogólnie, większość używanych programów to czołówka w kwestii software'ów dostępnych na rynku, spotyka się nawet takie, które teoretycznie nie istnieją lub nie powinny istnieć.



Cyberskaner

ROZDZIAŁ

3

220 cm

210 cm

200 cm

190 cm

180 cm

170 cm

160 cm

150 cm

140 cm

130 cm

120 cm

NASI WROGOWIE I PRZYJACIELE

W tym rozdziale przedstawiamy „starszych braci” Policji: rządowe organizacje zwalczania przestępczości. Znalazło się także miejsce na opis ich śmiertelnych wrogów: zorganizowanej przestępczości i międzynarodowych Korporacji.

NASI PRZYJACIELE

STANOWISKO RZĄDU W KWESTII UTRZYMYWA- NIA PRAWORZĄDNOŚCI

Rząd nadal wykazuje poparcie wobec instytucji stojących na straży prawa i jest solidnym sojusznikiem Kodeksu Cywilnej Sprawiedliwości. Mimo iż trudności polityczne (zakulisowe) oraz budżetowe były przyczyną połączenia się CIA i FBI, powstała w ten sposób organizacja okazała się być o wiele bardziej efektywna niż planowano (lub oczekiwano). DePraw natychmiast stał się oczkiem w głowie Rządu i powodem dumy, przyjęcie w szeregi DePrawu jest uważane za zaszczyt, przynajmniej w oczach organizacji rządowych.

Rząd wydaje ciężkie pieniądze na kontynuowanie sukcesu DePrawu, ponieważ jedyną alternatywą utrzymania względnego spokoju byłoby wprowadzenie Stanu Wojennego. Wydarzenia z końca ubiegłego wieku nadal są pamiętane. Rząd zdaje sobie sprawę, że wprowadzenie Stanu Wojennego nie przysporzy mu żadnych korzyści (natomiast przysporzy wydatków).

Od zabójstwa Jacobiego, Rząd nadal bardziej zajmuje się kwestią uregulowania stosunków z Korporacjami i innymi państwami niż sprawą wewnętrznego przestrzegania prawa. Jednakże, Rząd robi co może, by zapewnić siłom policyjnym jak najwięcej środków do utrzymywania porządku. Mimo iż nie są to czasami łagodne metody, jak dotąd wydają się być efektywne.

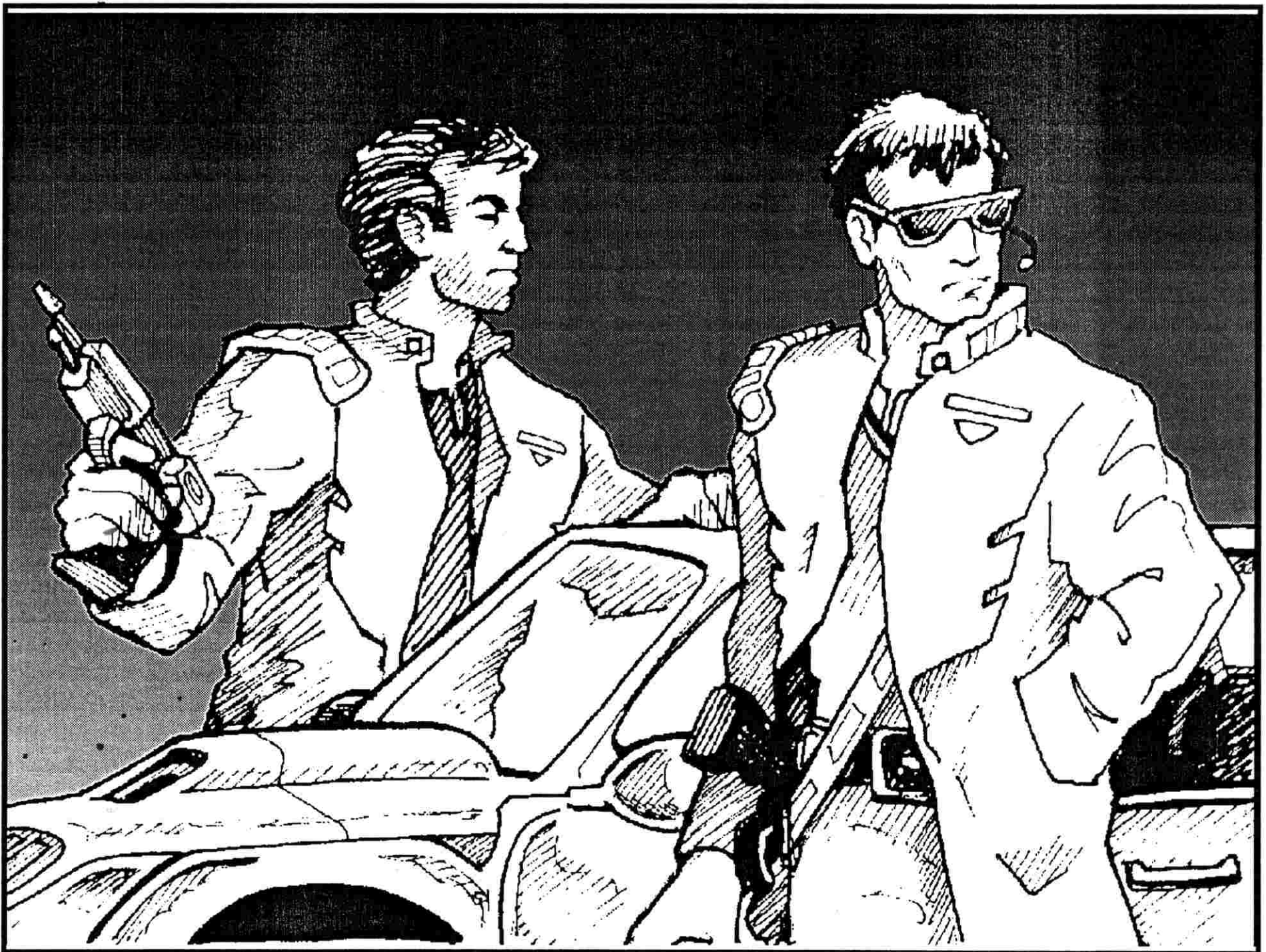
DePraw

Narodowy Departament Praworządności (ramię wykonawcze Centralnej Agencji Wywiadowczej) powstał z połączenia Federalnego Biura Śledczego (FBI) i Agencji Zwalczania Narkotyków (DEA) z Centralną Agencją Wywiadowczą (CIA). Po zniesieniu stanu wyjątkowego, oraz zniesieniu ograniczeń stanowych w kwestii przestępstw federalnych, wierzono iż pojedyncza instytucja jest w stanie chronić prawo na terenie kraju. Początkowo miało to na celu złączenie zasobów przy jak najmniejszych kosztach. W chwili obecnej DePraw jest znakomitą organizacją policyjną, która w umiejętny łączy rozliczne zasoby byłych organizacji rządowych z umiejętnościami specjalnie szkolenych agentów. W rezultacie otrzymano coś lepszego niż suma składowych.

W obecnej sytuacji, jedyną przeszkodą jest niechęć lokalnych sił policyjnych do „agenciaków”. Ta antypatia wynika z większych uprawnień DePrawu w porównaniu do lokalnych sił policyjnych. Czasami lokalni gliniarze nie wiedzą, o co chodzi, lecz jeśli we wszystko włącza się DePraw, na pewno dzieje się coś poważnego.

DePraw utrzymuje w większości dużych miast pojedyncze biura, które monitorują działalność kryminalną i zajmują się wyjaśnianiem poważniejszych kwestii, jak na przykład przestępstwa federalne. Dodatkowo, biura DePrawu współpracują (a czasami kontrolują) z lokalnymi organizacjami ochrony prawa. W odróżnieniu od Policji, działania DePrawu nie są kontrolowane przez Burmistrza, lecz bezpośrednio przez



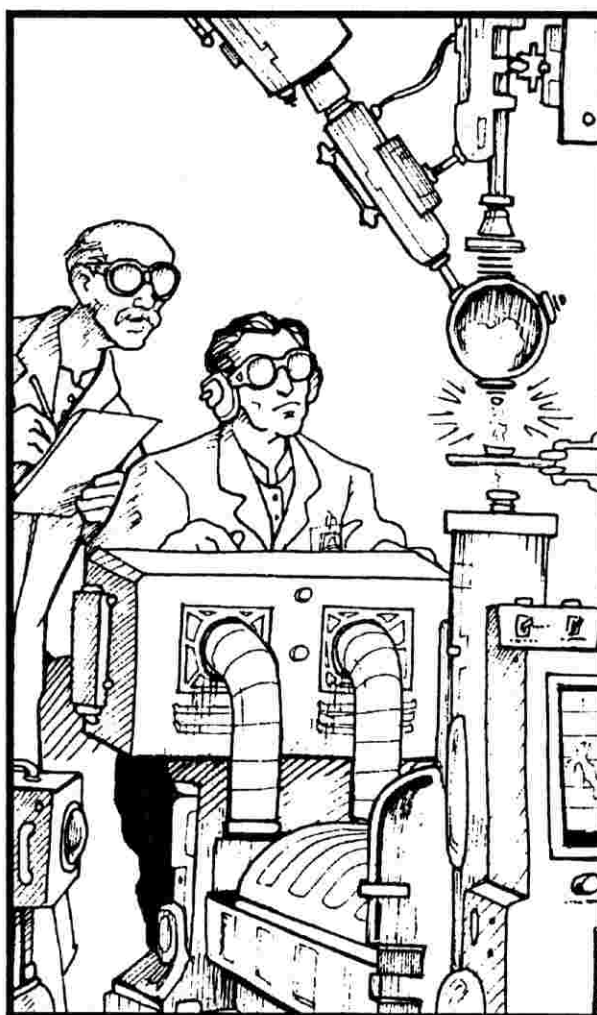


Agenci DePrawu są czasami równie bezwzględni jak ich kryminalni przeciwnicy.

Dyrektora CIA, a najwyższym zwierzchnikiem jest Prezydent.

DePraw zajmuje się głównie dochodzeniem w sprawach dotyczących bezpieczeństwa narodowego, przestępstwami federalnymi, lecz może przejąć dowolną sprawę ze szczebli poniższych. Dysponują wystarczającymi możliwościami decyzyjnymi i wyposażeniem, by każdego Burmistrza doprowadzić do łez wściekłości. Niestety, Burmistrz nie może nic zrobić, ponieważ agenci DePrawu cieszą się pełnym immunitetem i najwyższym poziomem dostępu (decyzja Prezydenta) w kwestii wypełniania obowiązków służbowych. Mimo iż tajemnica służbowa nie pozwala na głębszy wgląd w CIA, możemy ogólnie przedstawić strukturę DePrawu.

DePraw składa się z 10 Biur (pomimo ustawicznych doniesień prasy, iż tak naprawdę jest ich 12). Każda z nich została opisana poniżej.



ADMINISTRACYJNE

Ktoś musi się zajmować papierami i odbierać telefony. Co więcej można powiedzieć?

ARCHIWUM

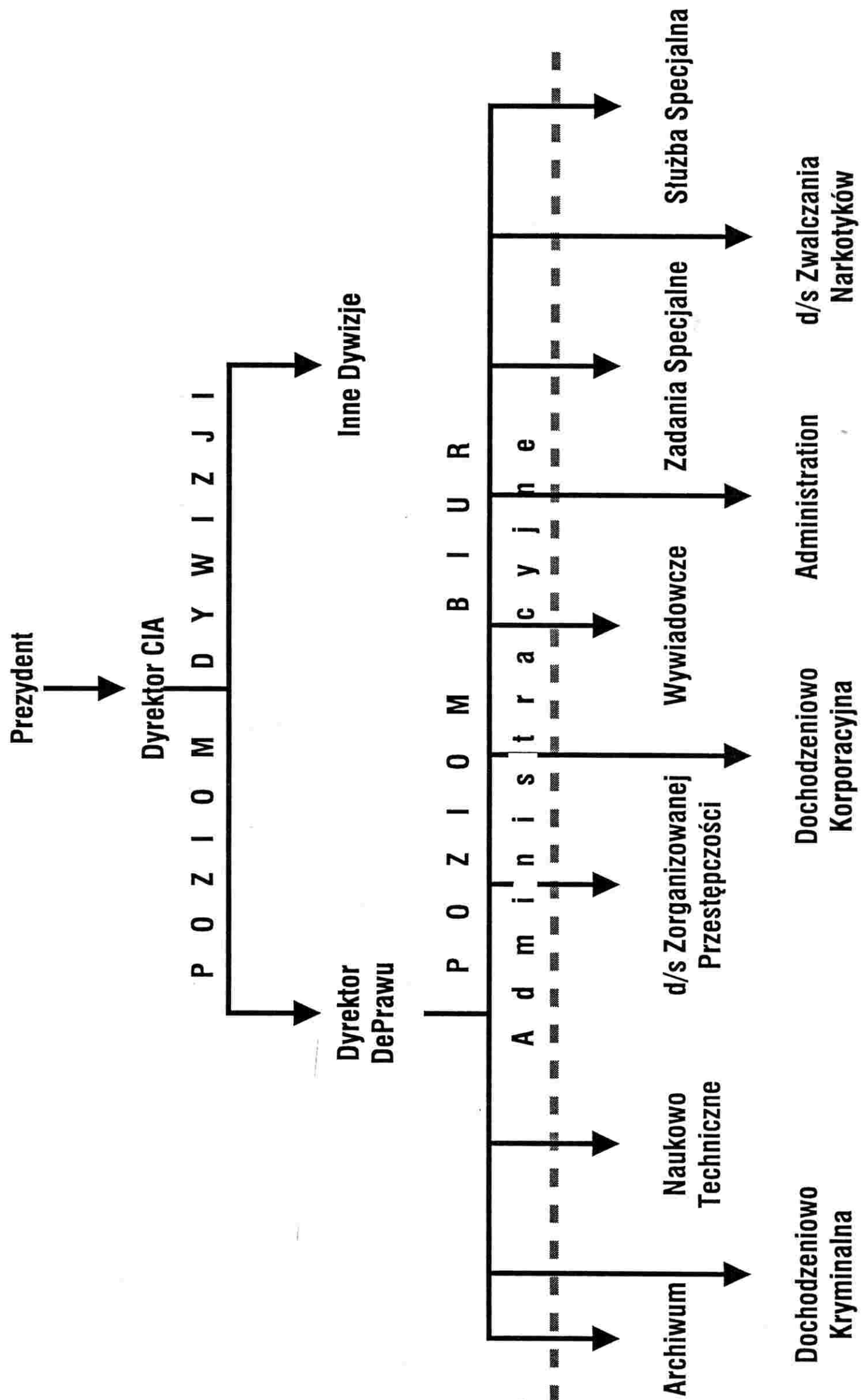
Biuro-Archiwum Departamentu Praworządności zajmuje się aktami wszystkich przestępców z terenu USA. Akta składają się z holozdjęć, odcisków palców i próbek kodu DNA, wzorów głosu i siatkówki. Dodatkowo, życiorys każdego krymka można uzyskać poprzez włączenie się do centralnego systemu komputerowego CIA.

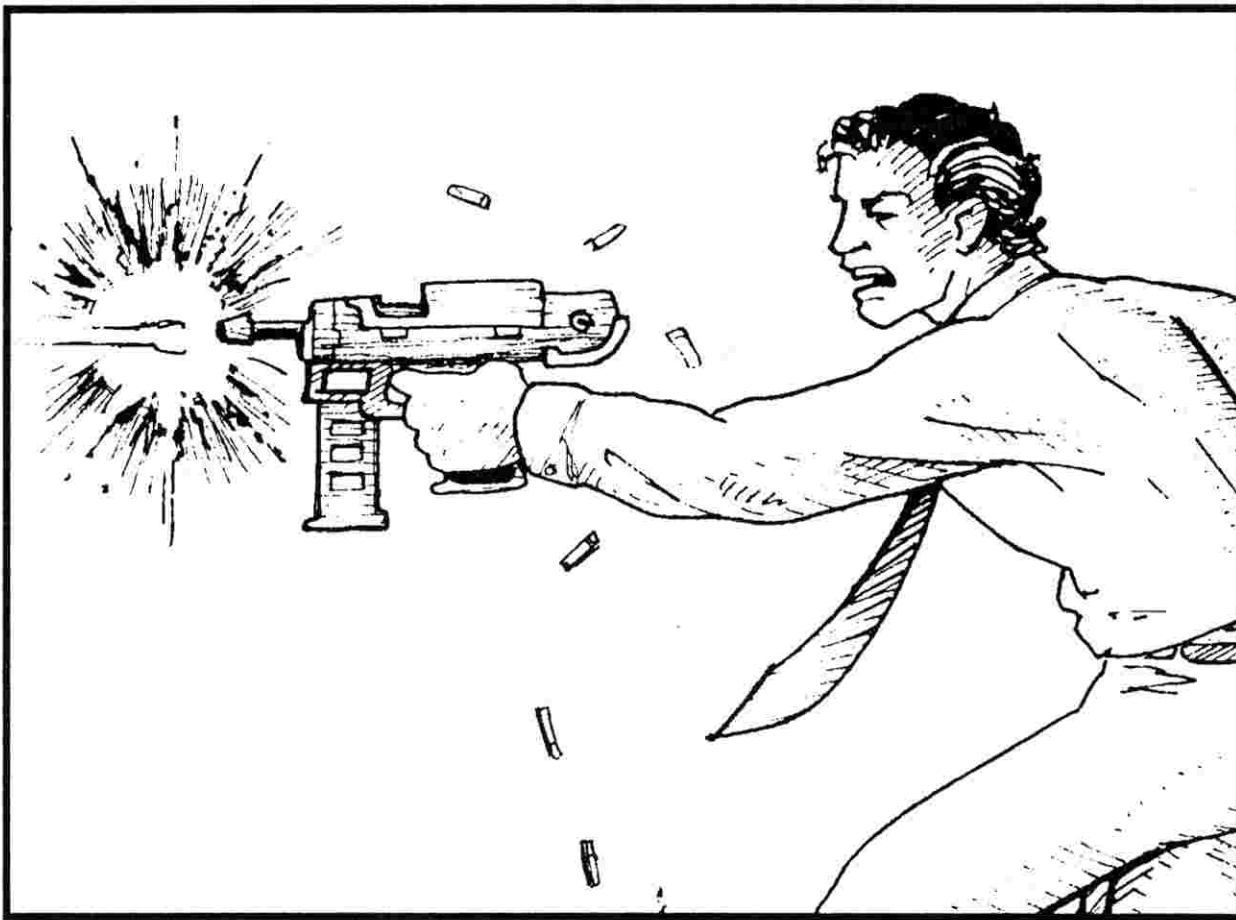
Stale napływają nowe dane na temat notowanych przestępców. Interpol i inne agencje czasami współpracują z DePrawem, co umożliwia działania na światową skalę.

DOCHODZENIOWA-KORPORACYJNA

BDK jest stosunkowo nowym Biurem, stworzonym do obserwacji aktywności wielu międzynarodowych Korporacji działających

STRUKTURA DEPARTAMENTU PRAWORZĄDNOŚCI





Czasami operacja BZP nie udaje się i wtedy nie masz innej drogi wyjścia jak...

na terenie USA. Po sponsorowanym przez Korporację zamachu Prezydenta Jacobiego, nadal utrzymuje się napięcie w stosunkach z Korporacjami i wielu stróżów prawa nadal uważa, że Korporacje nie postępują zgodnie z prawem. Agenci BDK infiltrują Korporacje, zbierając dane i wykonując skierowane przeciw Korporacjom akcje, które mają na celu upewnienie się, że Korpy nie działają na szkodę interesów USA.

DOCHODZENIOWA-KRYMINALNA

Agenci z tego Biura tworzą główny rdzeń DePrawu. Często współpracują z lokalnymi siłami policyjnymi. Agenci DKr-u zapewniają wyszkolonych ludzi i olbrzymie zasoby, pomagając Policji w rozwiązaniu trudniejszych spraw.

Oficerowie DK są przydzielani do każdego miasta, współpracując z lokalnymi przedstawicielami Policji, monitorując ich działalność. Jednakże, większość policjantów czuje się nieswojo w towarzystwie agentów DePrawu, szczególnie, gdy ci odbierają im zadanie...

D/S ZORGANIZOWANEJ PRZESTĘPCZOŚCI BZP zostało stworzone, by przeciwstawiać się rosnącej fali przestępstw popełnianych przez zorganizowane grupy. Większość agentów BZP posługuje się fałszywymi nazwiskami z uwagi na stopień skorumpowania struktur rządowych. Małe

zespoły operacyjne BZP są czasami przydzielane, by zlikwidowały przywódcę przestępczego syndykatu w danym mieście. W chwili obecnej, BZP koncentruje się głównie na zniwelowaniu zagrożenia ze strony przestępców z Południowo-Wschodniej Azji.

D/S ZWALCZANIA NARKOTYKÓW

Biuro stworzone z dawnej DEA. Agenci koncentrują się wyłącznie na kwestii zwalczania problemu handlu narkotykami i ich wytwarzania. Większość agentów to byli Vice, którzy doskonale znają stosunki na Ulicy. Wielu z nich jest doświadczonych w działaniu jako tajniacy.

NAUKOWO-TECHNICZNE

To Biuro wykonuje całą robotę techniczną, a także utrzymuje wyspecjalizowane laboratoria. Biuro NT składa się z różnych sekcji, co pozwala na pełniejsze dane i skraca czas oczekiwania na wykonanie zlecenia.

Wszyscy pracownicy DePrawu mogą zażądać pomocy ze strony BNT, jeżeli wpłynie to pozytywnie na rozwój śledztwa. Pracownicy NT są zazwyczaj geniuszami w swojej dziedzinie, niewątpliwie zaś najbardziej poświęcają się swojej pracy ze wszystkich DePrawów. BNT wykonuje także profile przestępcy dla tych agentów, którzy poszukują niezidentyfikowanych podejrzanych.

SŁUŻBA SPECJALNA

Biuro zatrudnia wyszkolonych agentów, którzy zajmują się niektórymi sprawami kancelarii Prezydenta, głównie kwestią ochrony i gromadzeniem danych na temat zagrożeń, które przekazuje do działu wykonawczego. Każdy z tych śmiertelnych agentów jest wyszkolony w wystarczającym stopniu, by zapewnić, że żaden zamachowiec nie zdołał zbliżyć się do osoby Prezydenta. Czasami, agenci Secret Service wykonują tajne operacje na terenie Stanów Zjednoczonych.

WYWIADOWCZE

Jedynym zadaniem Wywiadu jest zbieranie danych do późniejszego wykorzystania przez agentów innych Biur. Wywiad infiltruje różne instytucje w celu ustalenia ich słabych i mocnych punktów. T-opty są specjalnością Wywiadu, natomiast samo Wywiadowcze jest jedną z najbardziej skrytych i nieznanymi opinii publicznej sekcji w strukturze DePrawu.

ZADANIA SPECJALNE

Biuro taktyczne DePrawu. Jeżeli sytuacja wymaga podjęcia militarnych kroków, wzywa się ZS-ów. Rekrutowani z szeregów wojska (zazwyczaj Oddziałów Specjalnych), żołnierze ZS są najlepsi w tym, co robią. Szkolone specjalnie dla potrzeb militarnych, zespoły ZS zajmują się bezpośrednią walką z potężnymi kryminalistami, a raczej z gangami, grupami zorganizowanej przestępczości, itp. Typowy oddział ZS składa się z 4 ludzi, specjalnie dobranych do misji (wszyscy z nich są godni zaufania i najlepsi, jakich można było znaleźć). Informacje na temat ZS są zastrzeżone.

Przeciętny agent DePrawu: GLINIARZ

INT: 10	REF: 7	TECH: 6
OP: 9	EMP: 7/6	ATR: 6
SZ: 7	SZYB: 7	BC: 7

Umiejętności: Autorytet +6, Zasoby (DePraw) +3, Spostrzegawczość +8, Ekspert: Prawo +9, Przesłuchiwanie +8, Pistolet +8, Przeprowadzanie Wywiadów +8, Image +8, Wykształcenie +7, Przewodzenie Samochodu +7,

Zabezpieczenia Elektroniczne +7, Karate +7, Zastraszanie +7, PM +7, Postrzeżenie Emocji +6, Moda i Styl +6, Ukrywanie/Wymykanie się +6, Walka Wręcz +6, Skradanie się +6, Otwieranie Zamków +6, Charakteryzacja +6, Odporność na Trucizny/Narkotyki +5, Etykieta +5, Perswazja +5, Znajomość Ulicy +5, Wysportowanie +5, Śledzenie +5, Przeszukiwanie Baz Danych +4.

Cybernetyka: procesor neuralny, gniazdo chipów, chip pamięci z zapisanymi procedurami DePrawu, złącza interface'u, łącze DataTermu, łącze smartguna, łącze pojazdu, cyberoko, celownik, rozszerzenie obrazu, wyświetlacz LCD, videokamera, szerokozakresowy skaner radiowy.

Wyposażenie: autopistolet Sternmeyer Type 35, peem Sternmeyer SMG 21 w pojeździe, 5 magazynków do każdej broni, lustrzanki, gogle nocnej wizji, urządzenie śledzące i 12 pluskiew, profesjonalna aktówka telekomunikacyjna w pojeździe, telefon komórkowy, Linozap™, wykrywacz podsłuchu telefonicznego, laptop, EBM Carfaxx 2002, garnitur „Exec” WB 13, torebki foliowe/dowodowe (12).

POLICJA DROGOWA (HIWAY)

Pomiędzy miastami, stare autostrady międzystanowe patrolują oddziały policji drogowej, zwanej HiWay.

Nazwa, pochodząca ze slangu Nomadów, oznacza wszelkie agencje policyjne, które zajmują się utrzymywaniem porządku w „stepie szerokim, którego okiem nawet sokolim nie zmierzysz...”. Rangerzy Teksańscy, Rangerzy NorCal Highway, Patrole SoCal Highway, Marszałowie U.S. — wszyscy oni tworzą HiWay.

Ochrona prawa na autostradach różni się zasadniczo od zadań klasycznej Drogówki w wielkich miastach. Większość funkcyjna-

riuszy tej osobiwej Policji wywodzi się z szeregów łowców nagród lub byłych gliniarzy, których skusiła perspektywa otrzymania szybkiego samochodu, bardzo dobrej broni i prawa wymierzania sprawiedliwości na szosach pomiędzy miastami. Oficerowie HiWay (mimo iż nie zawsze są to najlepsi funkcjonariusze Policji) doskonale wywiązują się ze swoich zadań. Gangi, wygnani kryminaliści, a także wszyscy inni, którzy łamią prawo poza granicami miasta muszą się liczyć z reakcją ze strony HiWay, którzy dysponują wystarczająco ciężkimi „argumentami”, by błyskawicznie poradzić sobie ze sprawiającymi kłopoty osobami.

Lecz policjanci HiWay nie są jedynymi, którzy pilnują porządku na terenach poza miastami. Marszałowie U.S. działają w systemie okręgów sądowych, każdy z nich obejmuje tereny wiejskie w danym stanie. Dawny system szeryfów i marszali na Dzikim Zachodzie ponownie wrócił do łask. Marszałowie mogą wydawać zarządzenia o ekstradycji do Wolnych Stanów. Czasami można ich spotkać na autostradzie, mknących w pościgu za przestępcami.

Prawo jest różnie pojmowane w różnych stanach, lecz ogólnie można powiedzieć, że przestrzega się jednej reguły — każdy, kto zagraża czyjemuś życiu bez ważnej przyczyny, lub kradnie pojazd nie należący do niego/niej, musi zostać poddany najwyższemu wymiarowi kary: **ŚMIERCI**. Ma to swoje uzasadnienie. Na dzikich terenach Ameryki w roku 2020 kradzież pojazdu lub pozostawienie kogoś bezbronno jest równoznaczne praktycznie z zabójstwem.

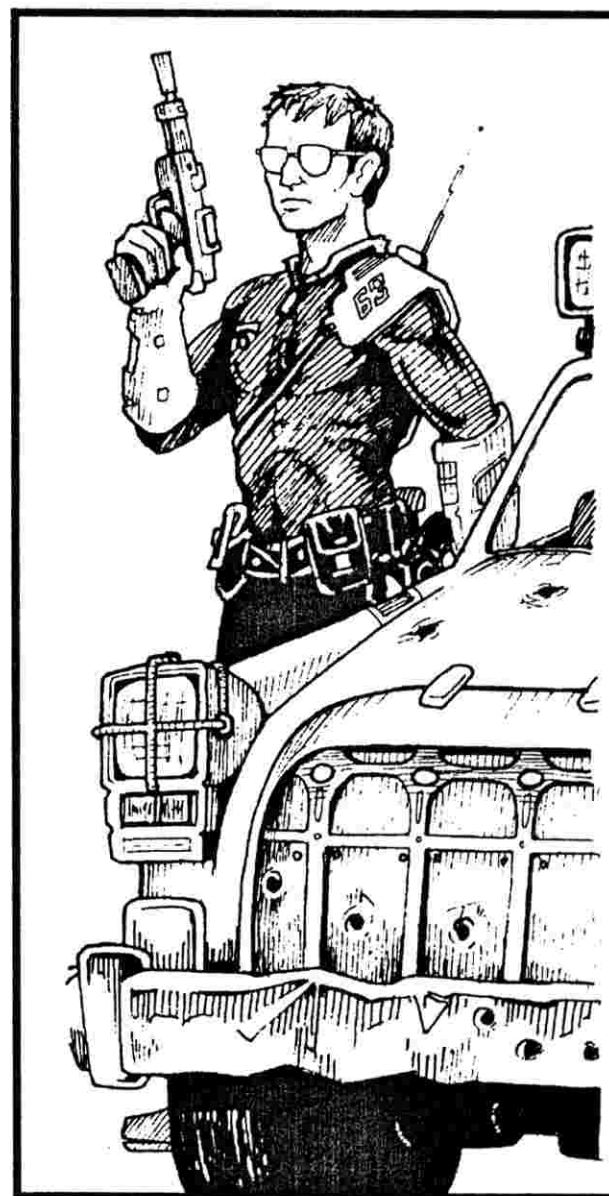
Obecnie poddaje się obserwacji różnego rodzaju oddziały HiWay w związku z doniesieniami o szaleńcach-policjantach, zabijających każdego napotkanego podróżnego, itp. Jednakże, Drogówka nigdy nie była obdarzana wielkim budżetem. Mało prawdopodobne, iż napotkasz funkcjonariusza Policji Autostrad, który wybrał się w podróż krótszą niż 100 mil. Bardziej prawdopodobne, iż wleziesz prosto w łapy jakiegoś nieprzyjemnego gangu, lub na najemników Korporacji, którzy wykonują nielegalne zlecenie. Lecz nawet jeśli natkniesz się na policjanta HiWay, jedna rada: zachowaj spokój.

Przeciętny policjant HiWay GLINIARZ

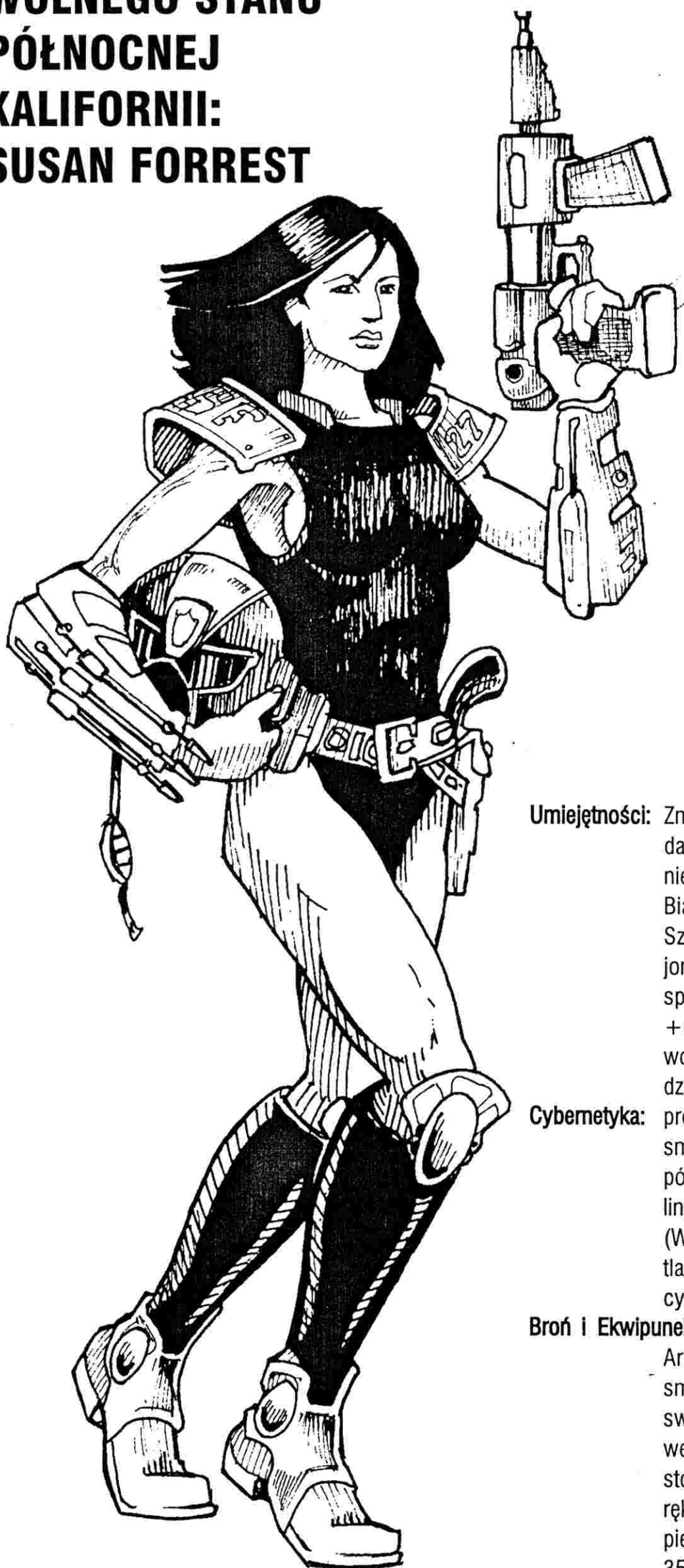
INT: 5	REF: 9	TECH: 6
OP: 8	EMP: 6/2	ATR: 6
SZ: 5	SZYB: 7	BC: 8

Umiejętności: Autorytet +6, Spostrzegawczość +8, Pistolet +9, Prowadzenie Samochodu +8, Broń Biała +8, Walka Wręcz +7, PM +7, Karabin +7, Zastraszanie +7, Ekspert: Sieć Autostrad +7, Siła Fizyczna +6, Wysportowanie +6, Unikanie Ciosów +6, Sztuka Przetrwania +6, Ekspert: Prawo +5, Karate +5, Skradanie się +5, Znajomość Ulicy +5, Podstawowe Naprawy +5, Przesłuchiwanie +5, Śledzenie +3, Pierwsza Pomoc +3.

Cybernetyka: procesor neuralny, łącze smartguna, splot skórny (WB 12), łącze pojazdowe, rozpruwacze, złącza interface'u, cyberoko, celownik, edytor bólu, Wearman™, an-



EGZEKUTOR STANOWY WOLNEGO STANU PÓŁNOCNEJ KALIFORNII: SUSAN FORREST



Egzekutor Stanowy SOLO

INT: 7	REF: 9	TECH: 6
OP: 9	ATR: 7	SZ: 7
SZYB: 6	BC: 8	EMP: 9/4
BC liczba zachowawcza: 8		MBC: -3

Umiejętności: Zmysł Walki +6, Spostrzegawczość +9, Pistolet +10, Skradanie się +9, Śledzenie +9, Przesłuchiwanie +9, Zastraszanie +9, Wytrzymałość +8, Postrzeganie Emocji +8, Broń Biała +8, Karabin +8, Prowadzenie Samochodu +8, PM +8, Sztuki Walki: Karate +7, Ukrywanie/Wymykanie się +7, Znajomość Ulicy +7, Perswazja +7, Unikanie Ciosów +7, Wyprowadzenie +6, Przeprowadzanie Wywiadów +6, Pływanie +6, Znajomość Uzbrojenia +6, Pierwsza Pomoc +6, Podstawowe Naprawy +6, Charakteryzacja +5, Image +5, Prowadzenie Motocykla +4, Antropologia +3.

Cybermetyka: procesor neuralny, dopalacz Sandevistan, edytor bólu, łącze smartguna, łącze pojazdowe, złącza interface'u, gniazdo chipów (z chipami odpowiednimi do celu misji), dopalacz adrenaliny, wykrywacz ruchu, magnetowid taśmowy, splot skórny (WB 12), cyberoko, celownik, rozszerzenie obrazu, wyświetlacz LCD, antyślepiacz, Low-Lite™, mikrokamera, kamera cyfrowa.

Broń i Ekwipunek: autopistolet Armalite.44, smartowany pistolet Malorian Arms 3516 w pojeździe, smartowany peem Militech-10 SMG, smartowany karabin Militech M-31a1, Kendachi M-33 Powersword™, profesjonalna aktówka telekomunikacyjna, Newsviewer™, cyfrowe złącze uzbrojenia, kabura przyspieszająca (pistolet), alarm osobisty, zestaw podróżny i prysznic-w-puszcze, rękawica bojowa Battleglove™ z wyrzutnią mikrorakiet, zestaw pierwszej pomocy. Musi nosić rękawicę, by używać Maloriana 3516.

tyoślepiacz, rozszerzenie obrazu, wyświetlacz LCD, teleskop.

Wyposażenie: pistolet Colt Alpha-Omega 10mm z 5 magazynkami w kaburze przyspieszającej, peem Beretta M-24 Advanced SMG z 4 magazynkami, pancerz Full MetalGear™, kombinezon ognioodporny Salamander Line, lornetka, nóż monokrystaliczny Kendachi, ekwipunek zwykłego krawężnika oprócz pancerza i helmu.

BIURO EGZEKUTORA STANOWEGO

Obowiązki biura Egzekutora Stanowego zależą w dużej mierze od stanu, lecz generalnie egzekutor zajmuje się: wykonanie legalnych egzekucji poprzez strzał z pistoletu z bliskiej odległości, ściganie uciekinierów aż do wykonania wyroku śmierci, nadzorowanie egzekucji więźniów z cel śmierci oraz nadzorowanie/kierowanie wykonania alternatywnych sposobów egzekucji (w sytuacji, gdy dozwolone są inne metody niż te wymienione wyżej).

Obecnym Stanowym Egzekutorem dla Wolnego Stanu Północnej Kalifornii jest Susan Forrest, była żołnierz MaxTacu. Nie jest to łatwy zawód. Pensja jest wysoka, lecz ryzyko wymrożenia przez jakiegoś punka przy pościgu jest równie wysokie. Musisz być dobry i przygotowany na wszystko.

Susan Forrest była jedną z najlepiej wyszkolonych policjantek w Night City Police Department. Była członkini MaxTacu, poprosiła o przeniesienie na obecne stanowisko po odniesieniu ran w strzelaninie. Nie lubi bawić się z cyberpunkami, a szczególną radość sprawia jej dorwanie uciekiniera.

Otrzymuje wysokie wynagrodzenie, co pozwala na utrzymanie poduszki Benzen Cascade lub AV-9 (zależnie od wykonywanej misji). Nosi najlepszy Gibson Battlegear™ razem z ognioodpornym kombinezonym Salamander Fireproof Line. Susan jest rozsądną kobietą, lecz nastąpienie jej na odisk jest niezbyt bezpieczne. Wielu cyberpunków przekonało się o tym na własnej skórze. W końcu, nie dostaje się stanowi-

ska Egzekutora Stanowego będąc miłą osobką.

GLINIARZE KORPORACYJNI

Przy niewystarczającej liczbie funkcjonariuszy Policji w miastach, złem koniecznym jest tolerowanie Policji Korporacyjnej. W obliczu wszystkich problemów finansowych i kadrowych, z jakimi borykają się Departamenty, należą się Korporacjom podziękowania, iż zechciały zdjąć z ramion Policji ciężar ich ochrony. Gliniarze Korporacyjni uwolnili w ten sposób Policję od mnóstwa dodatkowych obowiązków.

To jest ta jaśniejsza strona problemu.

Problem z Gliniarzami Korporacyjnymi jest taki, iż większość z nich to byli Gliniarze, którzy zmienili stronę dla większych pieniędzy i wyposażenia. W niektórych ekstremalnych przypadkach, wyrzuceni z pracy policjanci postanowili zaprzedać się Korporacji, winą za niepowodzenia życiowe obarczając Policję.

Gliniarze-Korpy nie muszą się stosować do wymogów proceduralnych czy w ogóle przestrzegać prawa. Mogą najpierw strzelać, potem pytać (Korporacja i tak zatrze wszelkie ślady). Jeśli Korp-Gliniarz chce kogoś aresztować, może wrzucić nieszczęśnika do celi i poczekać, aż zjawi się prawdziwy gliniarz. Lecz, z uwagi na to, że czas przybycia Policji w takich wypadkach jest baaardzo dłuuuugi (nikt po prostu się tym nie przejmuje), możesz spędzić miesiące w celi lub nawet użyźnić miejscowy park.

W niektórych miastach, całe departamenty policji rekrutują się z Gliniarzy-Korpów. Postrzegani przez prawdziwych policjantów jako zdrajcy, ci funkcjonariusze są przedmiotem napaści, jawnej niechęci (choćby rzadko takie sprawy wychodzą na światło dzienne). Dodatkowo, pozwolenie Korporacji na trzymanie legalnych policjantów nie zawsze jest dobrym pomysłem.

W Night City, Departament Policji pozwolił każdej Korporacji na utrzymywanie własnych oddziałów Policji, których jurysdykcja kończy się na granicy Własności Korporacji (patrz Immunitet Korporacji od-

nośnie Własności Korporacji). Jest to pieczołowicie kontrolowane przez NCPD, który sprawdza akta oficerów i jest w stanie sprzeciwić się zatrudnieniu nieodpowiednich ich zdaniem ludzi. Pozwala to NCPD na pewną kontrolę nad Policją Korporacyjną, ponieważ to on w pewnym sensie trzyma wodze w rękę. Jednak w rzeczywistości nie wygląda to tak prosto, ponieważ w grę wchodzi różne układy polityczne i finansowe, często o niejasnym pochodzeniu.

Nie ulega wątpliwości, że Gliniarze Korporacyjni mają większe przywileje, otrzymują lepsze wynagrodzenie i wyposażenie w porównaniu do „zwykłej” Policji. Jednakże, prawdziwa różnica rzuca się w oczy, jeżeli porówna się efektywność Policji i Korpów-Gliniarzy. Zwalczanie przestępczości w zasadzie nic nie znaczy dla tych wynajętych najemników. Zostali zatrudnieni w konkretnym celu — nie dopuścić, by niepożądane osoby weszły na teren firmy i zapewnić bezpieczeństwo wszystkich pracowników Korporacji. Takie są zadania legalne. Istnieją potwierdzone raporty, iż niektórzy strażnicy Korporacyjni wykonywali nielegalne operacje na rzecz Korporacji. Jest to jednak nieuniknione zjawisko, jeśli odda się paramilitarną organizację w ręce międzynarodowej Korporacji o światowych wpływach.

Przeciętny Gliniarz-Korp

INT: 5	REF: 7	TECH: 4
OP: 7	EMP: 7/4	ATR: 5
SZ: 5	BC: 7	SZYB: 6

Umiejętności: Spostrzegawczość +5, Pistolet +6, Walka Wręcz +6, Karabin +6, Broń Biała +6, Aikido +5, Wysportowanie +5, PM +5, Zastraszanie +5, Moda i Styl +4, Przesłuchiwanie +3, Ekspert: Prawo +3, Pierwsza Pomoc +2.

Cybernetyka: cyberręka, cyberoko, wyświetlacz LCD, Low-Lite™, antyślepiacz, videokamera/przełącznik, pogrubione sploty mięśniowe, rozproszony serce.

Wyposażenie: ubranie wysokiej klasy (Eji, Gibson, Armorline, itp.), kabura przyspieszająca, pisto-



let Armalite.44, peem Araska Minami 10 SMG, telefon komórkowy, kieszonkowy komputer, lustrzanki, pan-cerz Gibson All-Over Battle-Gear™ (WB 18).

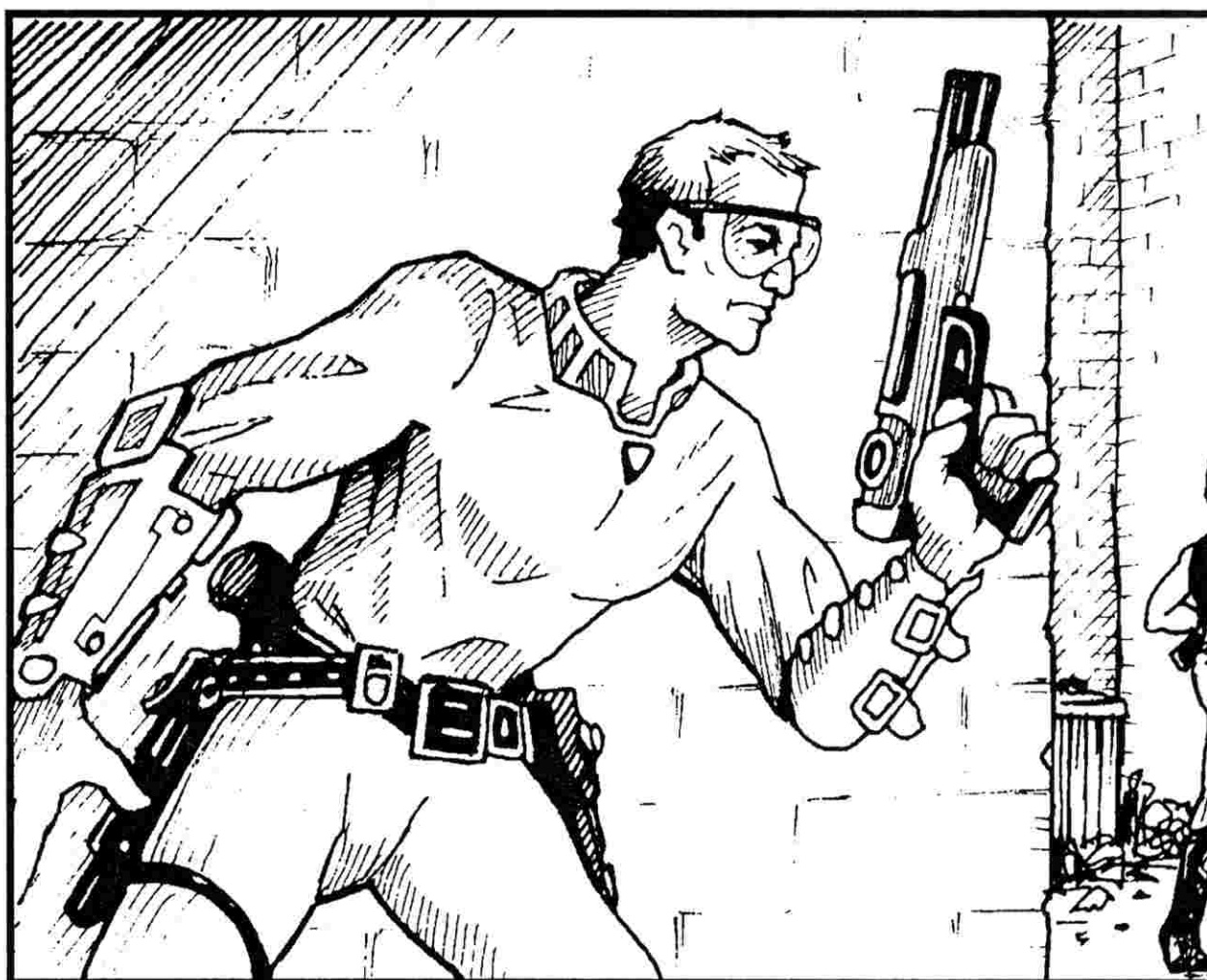
ŁOWCY NAGRÓD

Oprócz Policji, Policji Korporacyjnej, agentów DePrawu oraz Policji HiWay, jeszcze jedna grupa jest w stanie nakazać aresztowanie i dysponuje Licencją Likwidatora: Łowcy Nagród.

Każdy obywatel może się starać o uzyskanie Licencji Likwidatora. Musi spełniać następujące warunki: odbyte przeszkolenie wojskowe, policyjne, lub agenta ochrony oraz brak zapisów w kartotece policji. Urząd miasta, w porozumieniu z Departamentem Policji, wydaje kilkanaście takich Licencji każdego roku. Takie postępowanie ma na celu ułatwienie pracy Policji poprzez rzeczywiste zwiększenie liczby stróżów prawa. Przynajmniej takie jest oficjalne stanowisko.

Łowcy Nagród są zbieraniną, oczywiście nie powinni mieć kryminalnej przeszłości, lecz wielu z nich ma na sumieniu jakieś grzeszki. Może nie morderstwo, lecz na przykład napad z bronią w rękę, zakłócanie spokoju, czy kłopoty z narkotykami. Tacy ludzie otrzymują Licencję i dowiadują się o osobach, które są poszukiwane przez Policję. Przy wykorzystaniu sieci FAX, Łowca może uzyskać pełne informacje na temat poszukiwanego, wraz z informacjami o związanych ze sprawą dochodzeniach. Łowcy otrzymują zapłatę za każdego doręzonego przestępcę. Stawki są różne — od 50E\$ do tysięcy eurodolarów.

Kiedy ogłaszany jest alarm, Łowcy Nagród w całym mieście wyciągają z szaf ciężką broń, nakładają kamizelki kuloodporne i wyruszają na Ulicę, by znaleźć ofiarę. Policja często próbuje ograniczyć aktywność Łowców, ponieważ zdarzały się wypadki, że Łowca odbierał przestępcę z rąk oficera policji, żeby pobrać za niego zapłatę. Zdarzały się nawet śmiertelne wypadki, w których ginęli inni Łowcy Nagród i niewinni przechodnie. Oczywiście, stawka była zbyt wysoka! Jednak, Policja odnosi korzyści z wykorzystania Łowców Nagród i na ogół, współpraca układa się dobrze. Jeśli coś nie gra, Departament może sobie poradzić ze sprawiającymi kłopoty oprychami,



na przykład odwołując ich Licencje lub używając znacznie mniej delikatnych środków. Lecz tak długo, jak Łowcy Nagród wykonują swoją robotę, usuwając co groźniejszych przestępców, jest dla nich miejsce w społeczeństwie. Takie jest stanowisko Policji.

Przeciętny Łowca Nagród

SOLO	INT: 6	REF: 7
TECH: 5	OP: 8	EMP: 7/3
ATR: 5	SZ: 5	BC: 8
SZYB: 6		

Umiejętności: Zmysł Walki +5, Spostrzegawczość +6, Karabin +7, Pistolet +6, Walka Wręcz +6, Perswazja +6, Zastraszanie +6, Prowadzenie

KIEDY OGŁASZANY JEST ALARM, ŁOWCY NAGRÓD W CAŁYM MIEŚCIE WYCIĄGAJĄ Z SZAF CIĘŻKĄ BROŃ, NAKŁADAJĄ KAMIZELKI KULOODPORNE I WYRUSZAJĄ NA ULICĘ, BY ZNALEŚĆ OFIARĘ.

Samochodu +6, Tajski Kick Boxing +6, Wysportowanie +6, PM +6, Broń Biała +5, Skradanie się +5, Śledzenie +5, Charakteryzacja +4, Moda i Styl +4, Ekspert: Prawo +4, Pierwsza Pomoc +3, Podstawowe Naprawy +3.

Cybernetyka: procesor neuralny, cyberkończyna, łącze smartguna, edytor bólu, pan-cerz podskórny, cyberoko, celownik, wyświetlacz LCD, dopalacz adrenaliny, Low-Lite™, Flashbulb™, Dodgeball™.

Wyposażenie: poduszki Bensen Cascade, rewolwer Federated Arms 454 „Super Chief”, śrutówka Militech Military Shotgun, peem Beretta M-24 SMG, pan-cerz All-Over Gibson BattleGear™ (WB 18), zestaw techniczny, maska przeciwgazowa, ubranie wysokiej klasy, komputer kieszonkowy, telefon komórkowy, śpiwór, wykrywacz ruchu, zestaw medyczny, kabura przyspieszająca, profesjonalny zestaw do usuwania alarmów.

NASI WROGOWIE ZORGANIZOWANA PRZESTĘPCZOŚĆ

PODSTAWOWE INFORMACJE

Zorganizowana przestępczość w roku 2020 to naprawdę DUŻY interes, lecz mówiąc szczerze, w tym „zawodzie” zawsze się nieźle zarabiało!

Grupy zorganizowanej przestępczości zawsze sprawiały mnóstwo kłopotów stróżom prawa z uwagi na swoje specyficzne sposoby działania. W porównaniu z innymi kryminalistami, członkowie takich grup zawsze wyjątkowo starannie planują swoje akcje i dokładnie wypełniają założenia misji, wykorzystując sieć zawodowych i pół-zawodowych kryminalistów. W wielu przypadkach, dysponują zasobami, które nie są dostępne legalnymi sposobami. Aby zapewnić sobie bezpieczeństwo i efektywność na dłuższy okres, kryminaliści muszą przekupiać oficjeli lub używać przemocy by wyeliminować całą konkurencję, utrzymując swoją pozycję w podziemnym świecie. W wielu przypadkach, zorganizowana przestępczość zajmuje się także praniem ogromnych sum pieniędzy, wytrącając z równowagi gospodarkę. Tak „wyczyszczone” pieniądze są następnie przeznaczane na finansowanie działań świata przestępczego w kraju, a często także za granicą.

Rząd przeznaczając ogromne sumy na walkę ze zorganizowaną przestępczością właśnie z uwagi na szczególne zagrożenia, jakie niesie ona ze sobą: zagrożenie dla poszczególnych obywateli, całych społeczności i gospodarki krajowej. Zorganizowana przestępczość jest zazwyczaj mocno wrośnięta w środowisko, któremu służy (i które wykorzystuje), co powoduje, że usunięcie takich grup jest prawie niemożliwe. Wyrwanie korzeni takich grup zawsze niesie ze sobą ogromne zniszczenia dla społeczeństwa, które biednieje pozbawione usług, które uważali za normalne i potrzebne. Jednak badania wykazały, że nie ma skuteczniejszej metody w zwalczaniu syndykatów zorganizowanej przestępczości.

W tym rozdziale zajmiemy się opisem różnych grup zorganizowanej przestępczości i samym zjawiskiem na terenie Stanów



Zjednoczonych. Pomimo wszelkich specyficznych cech, które odróżniają pewne grupy ZP od innych, istnieją właściwości wspólne dla wszystkich przedstawicieli tego przestępczego procederu:

- Jedynym celem zorganizowanej przestępczości jest zarabianie forsy. Jest to zawsze cel NUMER JEDEN! Wszystko, co staje na przeszkodzie osiągnięciu tego celu musi zostać usunięte. Zakłócenie przepływu pieniędzy jest również najlepszym sposobem, by wyciągnąć na powierzchnię syndykat i zmusić do działania, co często staje się przyczyną ich klęski.
- Grupy składają się z ludzi, którzy żyją lub wywodzą się z tej samej społeczności etnicznej.
- Organizacje przestępcze, z uwagi na swoje rozmiary i potrzebę funkcjonowania w ramach danej społeczności, mogą być mniej lub bardziej popularne na swoim terenie niż poza nim. Może to sprawić Policji trudności przy zabezpieczaniu pomocy ze strony lokalnej populacji.
- Cele działań zorganizowanej przestępczości są zazwyczaj długookresowe. Nie tylko dlatego, że takie organizacje są bardziej ostrożne niż pojedynczy kryminaliści, lecz także z uwagi na to, żeby rozszerzyć strefy swoich wpływów. Oznacza to również, że nie czepiają się tylko jednego rodzaju działalności, lecz starają się być bardziej uniwersalni, gdyż to zapewnia większe dochody.
- Wszystkie organizacje przestępcze dysponują dużymi zasobami. Oprócz zasobów ludzkich dysponują zazwyczaj jakimś źródłem finansowania. To wszystko razem czyni je bardzo niebezpiecznymi.
- Prawie wszystkie organizacje przestępcze są kierowane przez pojedynczego przywódcę, lub mniejszą grupę (mimo iż czasami zdarza się, że jakiś gang podlega rozkazom członków innego gangu).
- Wiele organizacji może liczyć na pomoc ze strony „pół-zawodowców”. Pomocnicy mogą się wywodzić z różnych stref: od kierowcy ciężarówki, przez ćpunów na Ulicy, do ripperdoków włącznie. Jest to jeden z powodów, dla których zorganizowana przestępczość jest tak popularna w okolicy — zapewnia robotę i pieniądze tym, którzy ich potrzebują.



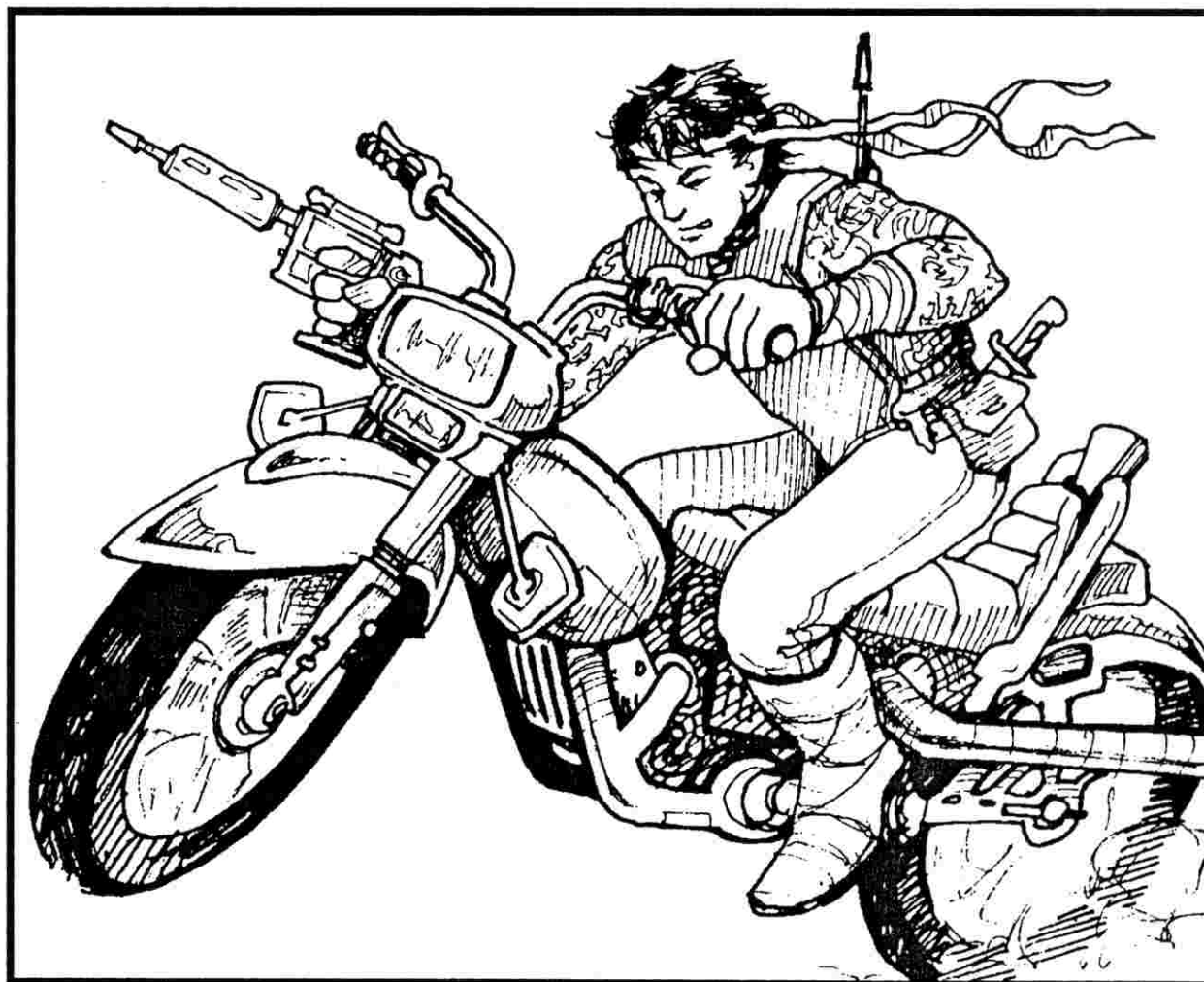
- Zorganizowana przestępczość będzie się starać przy każdej okazji przejąć kontrolę nad lokalnymi władzami. Osiągają to przez korupcję, zastraszanie, przemoc, lub kombinacje wszystkich trzech metod.
- Zorganizowana przestępczość często chowa się za legalnymi organizacjami: sklepami, restauracjami, a nawet Korporacjami. Często nie da się odróżnić syndykatu od jego „przykrywki”, co utrudnia jego rozpoznanie i zniszczenie.

WALKA Z GRUPAMI ZORGANIZOWANEJ PRZESTĘPCZOŚCI

Już od lat 30-tych XX wieku, odpowiedzialność za walkę z grupami zorganizowanej przestępczości przeszła na Federalne Biuro Śledcze (FBI). Był to całkiem naturalna decyzja, gdyż większość spraw, łączących się z działalnością zorganizowanej przestępczości, dotyczyła przestępstw federalnych. Obecnie, biuro DePrawu w każdym mieście zatrudnia specjalnego Operacyjnego Agenta d/s Zorganizowanej Przestępczości, który zajmuje się organizowaniem działalności anty-syndykatowej, koordynując działania lokalnych sił policyjnych w walce z grupami zorganizowanej przestępczości.

Z uwagi na częstą korupcję lokalnych władz, Agenci BZP mogą działać bez porozumienia i jak gdyby „ponad” uprawnieniami Burmistrza dowolnego miasta. Podlegają rozkazom tylko swoich zwierzchników, którzy odpowiadają przed szefami Biura. Umożliwia to pewną elastyczność w działaniach przeciw zorganizowanej przestępczości. Lecz stało się również powodem niechęci ze strony oficyjeli cywilnych, którzy zawsze przeciwstawiali się takiemu postępowaniu, twierdząc, że BZP jest „poza sprawą”.

Agenci BZP mogą zażądać obecności Oddziału Bojowego, utworzonego specjalnie i tylko i wyłącznie dla potrzeb walki ze zorganizowaną przestępczością w danym mieście. Agent Operacyjny musi osobiście koordynować działania tej grupy, natomiast może samodzielnie wybrać oficerów, którzy wejdą w skład Oddziału Bojowego. Większość z nich to rekruci prosto z Akademii,



co ma taką zaletę, że w ich przypadku istnieje minimalne prawdopodobieństwo, że będą skorumpowani.

Poniżej opisujemy 4 najważniejsze organizacje przestępcze, które są ciągłym problemem organizacji policyjnych w roku 2020.

Yakuza

Słowo Yakuza tłumaczy się jako „dobry na nic”. Pochodzi z japońskiej gry hazardowej zwanej Sammai Karuta czyli „Trzy Karty”. Gra podobna jest do gry w „oczko”, tyle że należy zdobyć 19 punktów, a nie 21. W ten sposób, wylosowanie ósemki (Ya), dziewiątki (Ku) oraz trójki (Za) oznacza osiągnięcie 20 punktów. Taki układ jest „dobry na nic”. Yakuza wywodzi się z Japonii, lecz obecnie zyskuje światową sławę, podbijając świat w takim samym tempie jak japońskie Korporacje. (Wiele osób twierdzi, że trudno im czasami odróżnić obie te rzeczy. Jeśli tak naprawdę są jakieś różnice...)

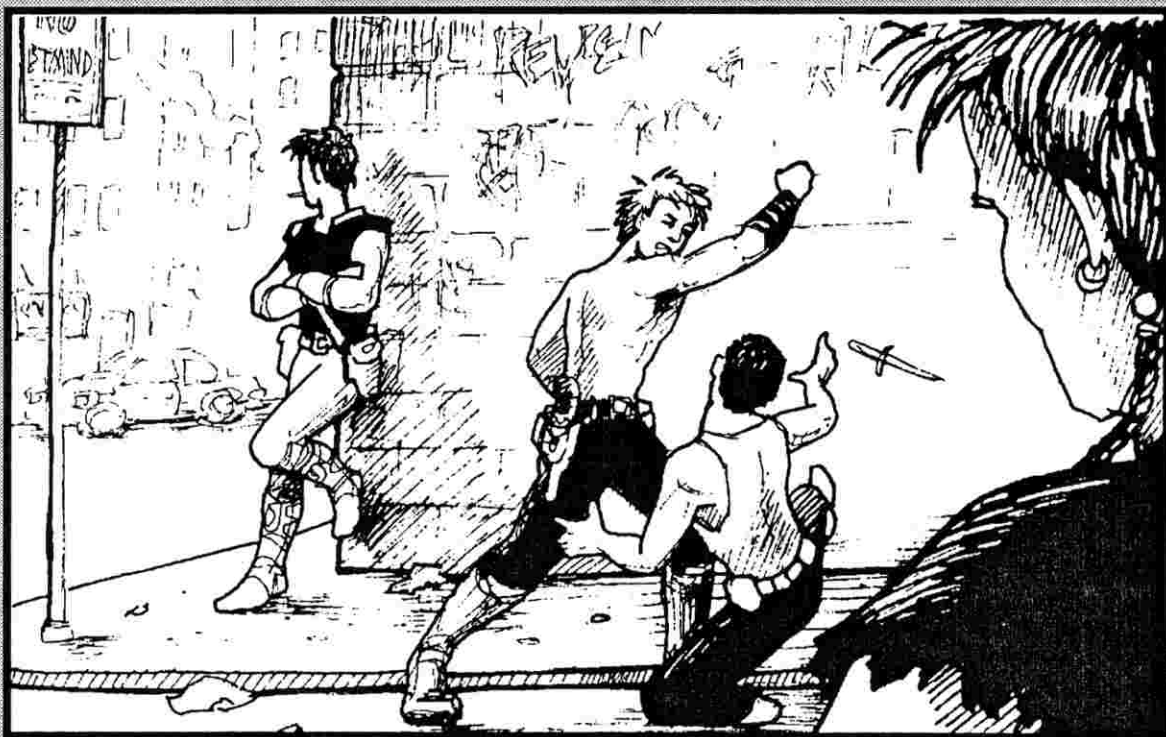
Zawsze członkowie Yakuzy twierdzili, że w ich życiu są tylko dwie drogi: sukces lub śmierć. Yakuza jest jedną z najbardziej niebezpiecznych i brutalnych organizacji przestępczych, nie wahającą się przed użyciem przemocy. Prawdopodobnie mają również największy zasięg. Dysponując znacznymi zasobami ludzkimi (o wiele większymi niż Mafia, która ostatnio straciła na popularno-

ści), Yakuza jest również jedną z najtrudniejszych organizacji kryminalnych do infiltracji i zniszczenia.

Tradycyjnie już, baza Yakuzy mieści się w regionie Osaka w Japonii. Wysiłki Japońskiej Narodowej Agencji Policyjnej (japoński odpowiednik FBI) by zinfiltrować szeregi Yakuzy zawsze szły na marne.

Przyczyną niepowodzenia jest, ironicznie, to, że w szeregach Policji znajduje się zbyt wielu członków Yakuzy. Może to również mieć coś wspólnego z tym, że większość Korporacji z siedzibą w Osace finansuje działalność Policji. NAP utrzymuje dane na temat Yakuzy, które są udostępniane innym agencjom policyjnym, które podejmują działania przeciwko Yakuzie.

Opierając się na starożytnej japońskiej zasadzie moralnej Giri Ninjo (silne związki), Yakuza działa w obecnych czasach w podobny sposób jak na przestrzeni ostatnich kilku lat. Przywódcą klanu Yakuzy jest Oyabun, który otrzymuje uprawnienia z rąk przywódców Klanu Osaka. Liderzy Klanu Osaka wspólnie nadzorują działania Yakuzy na światową skalę. Jednak zdarza się, że czasami toczą walki między sobą. Klan Oyabuna składa się z wielu Gangów, dowodzonych przez Kapitanów, których mianuje Oyabun. Kapitan wybiera sobie Poruczników, którzy zajmują się różnymi rodzajami aktywności Gangu. Każdy Kapitan musi płacić



Typowy Yakuza
SOLO

INT: 6 REF: 8/9 TECH: 3
OP: 9 EMP: 8/5 ATR: 7
SZ: 6 SZYB: 8 BC: 7

Umiejętności: Zmysł Walki +4, Spostrzegawczość +7, Pistolet +9, Moda i Styl +8, Unikanie Ciosów +7, Sztuki Walki: Karate +7, Zastraszanie +6, Śledzenie +6, Broń



Biała +6, Szermierka +6, Prowadzenie Motocykla +5, Znajomość Ulicy +5, Ukrywanie/Wymykanie się +5, Skradanie się +5, Etykieta +4.

Cybermetyka: edytor bólu, złącza interfejsu, łącze smartguna, cyberoko, celownik, wyświetlacz LCD, Low-Lite™, dopalacz adrenaliny.

Wypożyczenie: autopistolet Arasaka WSA w kaburze przyspieszającej Cybermatix, Kendachi M-33 Powersword™, kontroler smartguna CPD, cyfrowe łącze uzbrojenia, minitelefon komórkowy, CredChip, mały srebrny nóż, motocykl Kundalini Roadworks Shiva.

Yak jest aroganckim i okrutnym profesjonalistą. Jego robota jest zawsze na wysokim poziomie. Zawsze też oczekuje ekwipunku o podobnym standardzie. Yakuza uważa się za Samuraja roku 2020. Obecnie Yaki preferują garnitury Takanaka 'Exec' Line — stylowe, wyrafinowane, lecz lekko modyfikowane w celu zabezpieczenia przed pociskami. Yak obowiązkowo posiada tatuaż Yakuzy, mimo iż jest on ukryty pod ubraniem. W końcu, on nie musi się ogłaszać — wystarczy jego reputacja.

Typowy Mafioso

SOLO

INT: 5 REF: 8 TECH: 4
OP: 8 EMP: 6 ATR: 6
SZ: 6 SZYB: 8 BC: 9

Umiejętności: Zmysł Walki +5, Spostrzegawczość +8, PM +9, Zastraszanie +9, Śledzenie +8, Moda i Styl +8, Image +7, Walka Wręcz +7, Znajomość Ulicy +7, Pistolet +7, Prowadzenie Samochodu +7, Skradanie się +6, Broń Biała +6, Postrzeganie Emocji +5, Unikanie Ciosów +4, Etykieta +2, Ukrywanie/Wymykanie się +2.

Cybermetyka: niewiele lub żadnej. Mafia polega raczej na umiejętnościach, nie ufając nadmiernie cybertechnologii.

Wypożyczenie: Colt AMT Model 2000 z tłumikiem, peem Beretta M-24 Advanced SMG z tłumikiem, rękawica bojowa SPM-1 Battleglove™, lustrzanki, telefon komórkowy, CredChip, samochód sportowy Countach.



Nadal szanowani i poważani z uwagi na efektywność i lojalność względem rodziny, mafioso noszą tradycyjne garnitury od Braci Cimano połączone z wdziankiem kevlarowym. Stylowe, poważnie wyglądające garnitury od Braci Cimano to nie tylko wygoda, lecz również bezpieczeństwo dla tych, którzy chcą wyglądać dobrze i żyć.

Mafioso noszą jak najmniej ekwipunku — kto potrzebuje fikuśnych gadżetów, jeśli masz do dyspozycji ostatnie cudenka wojskowe, do tego tłumione! Nie lekceważ gościa, który nie jest podłączony kilometrami kabli do potężnego gnata — jeśli chcesz, Mafia przeprowadzi demonstrację na Tobie lub dla Ciebie! Jeśli sobie zasłużysz lub dobrze zapłacisz!

Typowy zabójca Kolumbijski

SOLO

INT: 4 REF: 7 TECH: 3

OP: 6 EMP: 6/3 ATR: 6

SZ: 3 SZYB: 7 BC: 8

Umiejętności: Zmysł Walki +3, Spozstrzegawczość +5, Pistolet +7, Karabin +7, Broń Biała +6, Walka Wręcz +6, Ukrywanie/Wymykanie się +6, Prowadzenie Samochodu +5, Unikanie Ciosów +4, Śledzenie +3, Znajomość Ulicy +3.

Cybermetyka: dopalacz Sandevistan, złącza interface'u, łącze smartguna, splot skóry, szpony, cyberoko, celownik.

Wyposażenie: karabin Federated Arms Light Assault 15, srutowka Militech Crusher SSG, pistolet Goncz-Taurus 9mm, koszulka kevlarowa, tanie lustrzanki, kilkanaście porcji Stymu lub innego taniego narkotyku.

Może nie jest tak profesjonalny jak mafioso, czy tak twardy jak Yak, lecz Kolumbijczyk jest na tyle zdecydowany, że dorównuje reszcie. Tak, wyposażenie ma trochę przestarzałe, w kevlarze prześwitują dziury, lecz zlecenie zostało wykonane.

Ma dosyć żartów i docinków na temat Kolumbijczyków. Życie w kraju nie jest łatwe, kartele nie mają takich pieniędzy jak

inne organizacje przestępcze. Dlatego właśnie Latynosi używają niezwykłych metod osiągnięcia celu. Dlatego też ten Latynos jest jedynym obecnie zabójcą Kolumbijczykiem. Większość kolegów znajduje się w Memorialu, więzieniu stanowym, lub 6 stóp pod ziemią. Ale, co tam, ważne są pieniądze!

Typowy zabijaka Triad

SOLO

INT: 4 REF: 9/10 TECH: 3

OP: 8 EMP: 6/2 ATR: 4

SZ: 5 SZYB: 9 BC: 7

Umiejętności: Zmysł Walki +4, Spozstrzegawczość +8, Wysportowanie +9, PM +9, Siła Fizyczna +7, Unikanie Ciosów +7, Karabin +6, Sztuki Walki: Kung Fu +5, Znajomość Ulicy +5, Śledzenie +4, Zastraszanie +3.

Cybermetyka: egzoskielet Linear Frame typ Epsilon, edytor bólu, wzmocnione mięśnie/kości, łącze smartguna, rozpruwacze, złącza interface'u, pancerz podskórny, cyberoko, celownik, podczerven.

Wyposażenie: średni karabin szturmowy



AKR-20, peem Setsuko Arasaka „PMS” Advanced SMG, różne granaty, puszcza z gazem obezwładniającym, kilka dawek narkotyków (Czarnej Szprycy, Błękitne Szkło, Grzmot, itp.) — im dziksze i bardziej niebezpieczne, tym lepiej! motocykl Harley-Davidson Thundergod.

Ze wszystkich gangsterów na Ulicy, członek Triady jest bez wątpienia najbardziej szalonym i niebezpiecznym. Zadrutowany do granicy cyberpsychozy, wyrzucony z własnego umysłu przez rozliczne narkotyki, taki przestępca jest naprawdę przerażający!

Nie istnieje jednolity model ubierania się pośród członków Triad, lecz z uwagi na swoją pozycję w świecie przestępczym i reputację twardzieli, większość nosi ciężkie skóry i kevlarowe stroje bojowe. Znany z braku rozsądnego podejścia do dowolnej kwestii (w ogóle nie myślący rozsądnie) zabijaka Triady jest naprawdę trudnym przeciwnikiem — należy go zostawić MaxTaco-wi!





okresową daninę swojemu Oyabunowi, gdyż w przeciwnym wypadku zostanie zastąpiony kimś, kto może zapłacić. Oyabun również musi określoną sumę wpłacać na rzecz szefów Klanu; obowiązują takie same zasady.

Yakuza (lub „Yaki”) są rekrutowani na dwa sposoby:

Członkowie Yakuzy wywodzą się w dużej mierze z organizacji przestępczych, gangów motocyklowych, na przykład Boso-zuka. Wielu lekkomyślnych, młodych zapaleńców kończy jako członkowie Yakuzy. Boso-zuka są również używani pośrednio, gdyż zazwyczaj znacznie lepiej znają miasto na jego najniższym poziomie. Drugim źródłem zatrudnienia Yakuzy są sierocińce, głównie japońskie. Stąd wywodzi się około 50% członków Yakuzy, która staje się dla sierot zastępczą rodziną, umożliwiającą przeżycie w trudnym świecie cyberpunków.

Rodzinny aspekt Yakuzy nie może być lekceważony, gdyż organizacja przywiązuje wielką wagę do więzi między poszczególnymi członkami. Jednym z najbardziej znanych rytuałów jest Demukai, ceremonia organizowana, gdy jeden z Yakuza zostaje zwolniony z więzienia. Cały gang zbiera się na jego powitanie, ubrany w drogie garnitury i jeżdżący ekskluzywnymi limuzynami. Witają swojego kolegę. Również chcą w ten sposób powiedzieć systemowi więziennemu i społeczeństwu, że ich najlepsze wysiłki nie mogą zmienić lojalności i systemu wartości członka Yakuzy.

W momencie, gdy znajdziesz się „wśród” nich, Klan nie pozwoli Ci uciec. Wielu młodych Yaków tatuuje swoje ciało, żeby zmanifestować swoją przynależność do gangu Yakuzy. Podobnie jak w przypadku gangów ulicznych tatuacje służą jako „kolory” i, chociaż Yaki nie obnoszą się z nimi na pokaz, są bardzo z nich dumni. Tatuacje Yakuzy kosztują około 3000E\$ i zawsze przedstawiają któryś z Gangów. Co więcej, takie tatuacje są postrzegane jako symbol odrzucenia społeczeństwa, jako aprobatę własnej niezależności od reszty ludzi i kompletną lojalność względem Klanu.

Yakuza zajmują się różnymi rodzajami działalności, nie zawsze kryminalnej natury. Jak większość grup zorganizowanej przestępczości, Yakuza zachowuje pewną elastyczność, która nie pozwala na łatwe usunięcie Yaków z miasta. Yakuza zajmuje się

głównie narkotykami, hazardem, transportem, handlem nieruchomościami, budownictwem, nocnymi klubami, restauracjami, barami, wypożyczaniem pieniędzy, sklepami różnego rodzaju, wypożyczalniami samochodów i parkingami. Mimo iż często podejmują legalne sposoby aktywności, Yakuza nie wahają się przed użyciem przemocy, zastraszania, czy przekupstwa aby osiągnąć wyznaczone sobie cele.

Yakuza nie akceptują porażki i w związku z tym mają osobny rytuał. Zwane Yubitsume, rytualne obcięcie palca jest ceremonią przeprowadzaną w momencie, gdy Yak chce przeprosić swojego bezpośredniego zwierzchnika. Kolejne części palca są obcinane, od końca małego palca począwszy. Mały srebrny nóż jest umieszczany na palcu i Yakuza pochyla się do przodu; nacisk ciała powoduje gładkie obcięcie palca. Obcięta część palca jest umieszczana w butelce i podana lub przesłana zwierzchnikowi jako podarek i wyraz przeprosin. „Recydywiści” tracą kolejne palce (co zmniejsza jego efektywność, co zmusza do straty kolejnej części palca.... itd.).

Palce nie są jedynymi prezentami, jakie przesyłają sobie członkowie Yakuzy. Każde oficjalne spotkanie wyższych przedstawicieli Yakuzy łączy się z wymianą podarków. W dobrym tonie jest również składanie podarków swojemu przywódcy. Pomiędzy sobą, członkowie Yakuzy zachowują się niesamowicie uprzejmie, wszelkie nieporozumienia są natychmiast rozstrzygane, często przez Yubitsume (a nawet przez wojnę gangów, jeżeli obraza była nadzwyczaj poważna).

Członkowie Yakuzy trzymają się sztywno pewnych zasad zachowania, które ustalono przy formowaniu organizacji:

1. Nigdy nie ujawniaj sekretów organizacji.
2. Nigdy nie wywieraj przemocy na żonie lub dziecku innego członka Yakuzy.
3. Nigdy nie używaj narkotyków.
4. Nigdy nie przetrzymuj pieniędzy, które należą do gangu.
5. Nigdy nie okazuj nieposłuszeństwa swoim przełożonym.
6. Nigdy nie zwracaj się do policji lub przedstawicieli prawa.

Oczywiście, niektóre z tych zasad są łamane, takie zachowanie prowadzi do brutalne-

go wymierzenia kary na zdrajcy, lub całym jego gangu. W wielu przypadkach, Yakuza jest bardziej nietolerancyjna w stosunku do potknięć swoich członków, niż każda inna organizacja. Wprowadzają w życie własne zasady i wymuszają ich stosowanie, często tak samo traktując obcych.

Od czasu pojawienia się Yakuzy w Stanach, Klan systematycznie zyskiwał kontrolę nad większymi miastami Zachodniego Wybrzeża. Wschodnie Wybrzeże pozostaje pozabawione działalności Yakuzy, głównie z powodu dużych udziałów Mafii w tym rejonie. W ciągu ostatnich 20 lat, głównym celem Yakuzy stało się Night City. Wiele legalnych organizacji i instytucji jest kontrolowane przez Yakuzę, a jej działalność obejmuje głównie handel narkotykami, prowadzenie kasyn i nocnych klubów. Yakuza dysponuje tak skomplikowaną siatką przetrwania narkotyków, że większość agencji policyjnych nie wie nawet, z której strony zacząć.

Mimo iż wielu ludzi uważa Yakuzę za przeżytek o romantycznej przeszłości, w rzeczywistości jest to skrwawiona, brutalna organizacja, która przez lata mordów, terroru i wykorzystywania zdobywała władzę, walcząc z policją, innymi kryminalistami, a nawet między sobą. Yakuza ma tylko jeden cel: najwyższą władzę w świecie przestępczym!

Mafia

Mafia wywodzi się z sycylijskich klanów-rodzin Cosa Nostra. Przez wiele lat nikt nie wierzył, że Mafia naprawdę istnieje, co organizacja skwapliwie wykorzystwała, umacniając swoją pozycję i używając zastony niewiary opinii publicznej, aby zbudować ścianę tajemności, która ochrania działalność Mafii.

Obecnie, Mafia jest najpotężniejszą organizacją przestępczą na terenie USA. Zyskała tę pozycję dzięki skutecznemu łączeniu przemocy, szantażu i grubych pieniędzy umieszczanych na odpowiednich kontaktach. Mimo iż tak jak wiele kryminalnych syndykatów, Mafia zajmuje się legalnymi przedsięwzięciami, większość pieniędzy zarabia dzięki nielegalnym (lub półlegalnym) operacjom — które, w odróżnieniu od działań rywali Mafii, są zawsze niespodziewane i ledwo zauważalne. Mafia stała się mistrzem w uderzaniu z cienia legalnych instytucji i cofaniu się, zanim ktokolwiek się zorientuje, o co naprawdę chodziło. To właśnie czy-



ni Mafię jedną z najgroźniejszych organizacji przestępczych na świecie. Na kilka sekund przed śmiercią dowiadujesz się, że ich wkurzyłeś.

Jedynym elementem dawnej struktury Mafii jest zasada Rodziny. Nawet teraz, każda Rodzina Mafii „rządzi” jednym miastem. Mimo iż mogą mieć pod swoim dowództwem setki „mądrali”, Rodzina jest na czele i nikt o tym nie zapomina. Przywódcą Rodziny jest Ojciec Chrzestny (lub Capo) — zawsze mężczyzna — który przekazuje władzę swojemu najstarszemu synowi, lub najbliższemu najstarszemu krewnemu. Wszystkim Rodzinom na terenie USA przewodzi „Komitet” Capo (szefów Rodzin), lecz oni starają się być jak najdalej od nielegalnych interesów, aby nie doczepiła im się policja czy federalni. Komitet wyznacza miasta Rodzinom, stanowiska Ojców Chrzestnych w przypadku utworzenia nowej komórki, a także rozwiązuje wszelkie konflikty między poszczególnymi Rodzinami. Takie działanie okazało się do tej pory efektywne.

Rodzina mafijna zapewnia członkom społeczności włoskiej (i innym) stały dopływ gotówki oraz oferuje różne usługi, od zniżek na „świeży” towar, poprzez pożyczki w sytuacjach dramatycznych, aż do rozwiązywania lokalnych problemów. Właśnie z uwagi na takie wspieranie, Mafia cieszy się nieprawdopodobną lojalnością ze strony swojego otoczenia. „Splata” jest bardzo popularnym słowem, gdyż obywatele w ten sposób odwdzięczają się za wsparcie Mafii, dostarczając informacji i codziennych dóbr i usług. Mimo iż Mafia zatrudnia wielu ludzi, większość z ludzi Mafii to osoby, które „splatają” dług.

Mafia utrzymuje pozycję nr 1 w kwestii sprzeciwiania się napływowi obcych grup przestępczych do Stanów, głównie z uwagi na osiągnięcie swoich długookresowych celów. Podstawową metodą walki jest korupcja odpowiednich polityków. Żadna inna organizacja nie odniosła na tym polu tak wiele spektakularnych sukcesów. Przekupywanie oficjeli jest sposobem na życie. Mafia może znacznie ułatwić Ci karierę, nie mówiąc o jej finansowaniu. W Cyberpunku pieniądze Mafii nie mówią, one szepczą Ci do ucha uwodzącym głosem.



Gniew Mafii jest tak samo potężny, jak jej taska. Jeśli ściągnąłeś na siebie gniew Mafii, jedyne co Ci zostało to modlitwa (choć nawet wtedy zdajesz sobie sprawę, że Mafia wie, że Bóg jest po jej stronie!). Mafia nadal używa systemu kontraktowego przy wzięciu kogoś na „cel”. Pozwala to na zarobienie dodatkowych kilku dolców wszystkim członkom Mafii. Ojciec Chrzestny decyduje, kto dostaje kontrakt na „cel”. Wykonanie zlecenia wiąże się (oprócz łaskawego spojrzenia Capo) z dużą bręczącą sumą przy następnej wypłacie. Jednak takie postępowanie jest rzadkością. W większości wypadków, Ojciec Chrzestny zleci wykonanie kontraktu zawodowemu zabójcy, wierząc, że ten profesjonalista nie zawiedzie honoru Mafii. Wykona zadanie szybko, cicho i ulotni się bez żadnych problemów. Zabójcy Mafii są jednymi z najlepszych w „zawodzie”, talentem i poświęceniem dorównując tylko Korporacyjnym Solo.

Mafia zajmuje się właściwie tym samym, co na początku swojej kariery w świecie przestępczym: związkami, pożyczkami, hazardem, także lichwiarstwem, paserstwem, nielegalną grą na giełdzie i praniem pieniędzy. Umożliwia im to dostęp do ogromnych sum, których nigdy nie widzi Departament Skarbu. Narkotyki nadal są unikane przez większość bossów, niosąc ze

sobą powiew paranoi, od której nadal szefowie Mafii nie mogą się uwolnić. Jednak minęły już dawne czasy, gdy na ulicach rozbrzmiewały strzelaniny i toczyły się krwawe wojny pomiędzy Rodzinami. Obecnie na pierwszym miejscu stawiana jest współpraca i wspólny zysk (z okazjnymi czystymi zabójstwami). Mimo iż nadal czasami Mafia wypowiada komuś wojnę, bossowie stali się bardziej tolerancyjni w stosunku do obcych, którzy weszli im w drogę. Obecnie głównym wrogiem Mafii są Triady. Mafia to nie są już bandy młodych przestępców, którzy przyjechali do Nowego Świata. Obecnie to poważani businessmeni, którzy dysponują kasą i zasobami na poziomie megakorporacji. I robią niezłe interesy.

Triady

Triady są obecnie trzecią pod względem wielkości organizacją przestępczą w Stanach. Tradycyjnie za kolebkę tego chińskiego syndykatu uznaje się San Francisco, skąd stopniowo Triady rozszerzały swoje wpływy. Bazą Triad nadal pozostaje Hong Kong i Tajwan, lecz w całym cywilizowanym świecie można napotkać Chińczyków, którzy niosą swoje przesłanie przemocy.

Aby zrozumieć istotę Triad należy pojąć znaczenie Tongów. Tong jest tajnym (lub nie tak tajnym) stowarzyszeniem przywódców firm lub grup społecznych. W każdej więk-



szej społeczności chińskiej znajdzie się przynajmniej jeden Tong, działając na podobnej zasadzie jak wczesna Mafia Sycylijska. Tong nadzoruje rozwój i dobrobyt społeczności oraz integrację z miastem. Większość zadań Tonga jest legalna; polepszanie handlu, itd. Niejako na marginesie, Tong zajmuje się także społecznymi interesami swoich „podopiecznych obywateli”, zapewniając sobie w ten sposób ich poparcie.

Z takiego środowiska wyrosły Triady, organizacje buntowniczych młodych ludzi, którzy sprzeciwiali się stylowi życia i tradycyjnym metodom Tongów. Gangi Triad stale terroryzowały Tongi. Co gorsza, niektórzy z młodszych, mniej ambitnych przywódców Tongów uznali, że można zarabiać pieniądze przy mniejszym wysiłku. W ten sposób, niektóre Tongi stały się Triadami, a niektóre Triady wchłonęły słabsze Tongi.

Obecnie Triady, mimo iż nie tak silne jak Yakuza (przynajmniej w Stanach) i tak związane z gospodarką jak Mafia, kontrolują większość dzielnic Chinatown w miastach. Objawia się to na dwa sposoby: gangi Triad czekają na każdym rogu i zwabiają turystów do ciemnych zaułków (taktyka Hung Kwan, wojowników), wyższe szczeble hierarchii Triad, które organizują, kontrolują i utrzymują zyskowne interesy. Ta grupa jest mieszana: od Doradców Tongu i informatorów (Pak Tsz Sih/Chu Chi) do nielegalnych handlarzy i dostawców „usług” (Che Kai/Sze Kau). Triady zajmują się głównie działalnością na Ulicy: narkotykami, prostytutką, hazardem, ochroną, kradzieżą i paserstwem, pornografią, itp. Roztaczają również na swój sposób ochronę nad Ulicą. Ponieważ dzielnice Chinatown nie są zbyt gorliwie patrolowane przez Policję, Triady wymierzają własny wymiar sprawiedliwości: ci, którzy przeszkadzają, muszą umrzeć. Prosta zasada, wprowadzana w życie przez młodych zapaleńców, którzy tylko marzą, żeby kogoś zastrzelić. Triady są bez wątpienia jedną z najbardziej brutalnych organizacji przestępczych, często stosując przemoc w celach ostrzegawczych, profilaktycznie.

Triady mocną ręką trzymają władzę na swoim terytorium. Każdy, kto wejdzie nieproszony na teren gangu, może znaleźć się w sytuacji, gdy będzie musiał walczyć o każdy metr dalej lub... z powrotem. W porównaniu do innych syndykatów kryminalnych, Triady są znacznie bardziej reakcyjną



organizacją. Z uwagi na brak odgórnej kontroli, członkowie Triad często z przesadą reagują na prowokację. Powoduje to wiele następstw, z których głównym jest zwiększenie popytu na usługi pogrzebowe.

Kolumbijczycy (i inni Latynosi)

W latach 90-tych ubiegłego wieku DEA przekreśliła nadzieje Kolumbijczyków na wielki boom narkotykowy. Od tego czasu ci niezwykle pomysłowi i uparci „przedsiębiorcy” zwrócili się w stronę bardziej ogólnego podejścia do sprawy zorganizowanej przestępczości. Jednak nie odnieśli zbyt wielu sukcesów (przeważnie z tych samych powodów, jak poprzednio). Mimo iż potrafią być brutalni i bezwzględni w stosowaniu przemocy jako środka do celu, Kolumbijczycy starają się uwolnić od okropnej biedoty, w jakiej muszą żyć w swoim kraju. Z tego powodu, większość Kolumbijczyków stara się zrobić pojedynczy „wielki skok”. W odróżnieniu od starszych organizacji kryminalnych, desperacja skłania Latynosów do podejmowania ogromnego ryzyka w celu osiągnięcia najmniejszego celu. Powoduje to mnóstwo sytuacji, w których przyparci do muru Latynosi wybierają opcję, by „odejść w blasku i glorii”, a nie opcję „by odejść na 15 latek”. Bardzo ambitnie, lecz ze szkodą dla wszystkich.

KORPORACJE

Setki multinarodowych Korporacji prowadzi legalne operacje finansowe na całym świecie. Prawda — i fałsz. Żadna Korporacja nie zawaha się przed popełnieniem przestępstwa, jeśli uzna, że będzie to najbardziej opłacalne posunięcie. W związku z tym musimy zwrócić uwagę na różnego rodzaju sytuacje, w których agencje ochrony prawa spotykają się z Korpami oraz wskazać sposoby traktowania tych oślizgłych tytków.

Prawo i cele Korporacji nie zawsze idą w parze. Dobrze kierowana korporacyjna działalność kryminalna jest na tyle potężna i dalekosiężna, że duże syndykaty przestępcze wyglądają przy niej jak zabawki. Nawet Korp na niskim szczeblu ma dostateczne zasoby, finanse i ludzi, żeby zaplanować, wykonać i zatrzeć ślady przestępstwa.

Przestępstwa Korporacyjne dzieli się zwykle na 5 typów:

- przestępstwa przeciwko społeczeństwu
- przestępstwa przeciwko osobom
- przestępstwa przeciwko Korporacjom
- przestępstwa przeciwko środowisku
- przestępstwa przeciwko rządowi

Przestępstwa przeciwko społeczeństwu

Kuszone przez wizję zmniejszenia kosztów, czyli maksymalizacji zysków, Korporacje często produkują towary o gorszej jakości, często niebezpieczne, które są wypuszcza-



ne na rynek. Takie towary to zazwyczaj: leki o znanych (lecz nie ujawnianych) efektach ubocznych, zawodnie funkcjonująca maszyna, przeterminowana żywność sprzedawana po znacznie obniżonych cenach, itp. Wiele na pozór legalnych, poważanych Korporacji tylko czyha na okazję obejścia prawa, jeśli jedynie zauważą grubą forszę na horyzoncie.

Przestępstwa przeciwko społeczeństwu jako całości są łatwe do monitorowania, pod warunkiem, że zostały wykryte. Jednakże, niektóre produkty (zwłaszcza żywność i lekarstwa) powodują na tyle pośrednie efekty, iż w zasadzie wykrywa się tylko około 15% tego typu przestępstw. Korporacyjne Biuro Śledcze (CIB) utrzymuje Oddział Specjalny, który stale zajmuje się wykrywaniem i kontrolą tego rodzaju przestępstw. Niestety, przy ciągłych brakach kadrowych i postawieni w obliczu rzeszy zasobnych i bogatych Korpów, funkcjonariusze tego szczytowego przybytku prawa nie odnoszą zbyt wielu sukcesów.

Prawo stanowi, iż Korporacja może być bezpośrednio oskarżona za działanie, współdziałanie lub podżeganie do popełnienia przestępstwa przeciwko społeczeństwu. Jednakże, jeśli wykaże się, że Korporacja jako całość nie wiedziała nic na ten temat, wówczas do odpowiedzialności karnej należy pociągnąć poszczególne osoby. Często właśnie takie wymagania utrudniają (lub uniemożliwiają) przeprowadzenie śledztwa i wniesienie oskarżenia. Korporacja stwierdza, że nie wiedziała nic o popełnionym przestępstwie i zrzuca winę na pojedyncze osoby. Taki nieszczęśliwy, jeśli nie ma immunitetu (patrz Immunitet Korporacyjny), zazwyczaj nie jest w stanie zapłacić odpowiedniej sumy (a najczęściej jest wystawiony przez Korporację jako kozioł ofiarny). Społeczeństwo nigdy nie dostaje rekompensaty za straty, Korporacja pozostaje nieknięta i nikt nie wygrywa. Często Korporacje zatrudniają najemników, w ten sposób zawczasu umywając ręce od wszelkich konsekwencji.

Przestępstwa przeciwko osobom

Fakt: Korporacje wykorzystują ludzi. Mimo iż zatrudniają mnóstwo osób, w takim samym stopniu wykorzystują je jak i całe społeczeństwo. W obecnym świecie, trudno jest znaleźć dobrą pracę z regularną pensją.



Jako część umowy o pracę, Korporacja wymusza na swoich pracownikach podpisanie dokumentu, który zwalnia Korporację z wszelkich rekompensat ze względu na wypadek przy pracy czy jej niebezpieczny charakter. W związku z tym wielu pracowników musi żyć bez ręki, jako ofiara choroby, czy promieniowania. Pomimo ostrzeżeń rządu, większość pracowników nadal podpisuje takie deklaracje — nie mają wyjścia; alternatywą jest śmierć z głodu.

Istnieją również osoby, które poniosły obrażenia cielesne bądź psychiczne, wynikłe bezpośrednio z działania Korporacji (ofiary napadów, tortur, zastraszania, itd.). Zazwyczaj jest to konsekwencja nie zastosowania się do „prób” Korporacji. Może to być coś tak prostego, jak brutalna eksmisja z lokalu, ponieważ na tym terenie zapragnął zamieszkać jakiś Korp. W takich sytuacjach nie ma żadnej różnicy pomiędzy zachowaniem Korporacji a organizacji kryminalnych. Co gorsza, również w takich wypadkach zdarza się, że Korporacja wynajmuje odpowiednich do zadania ludzi, raz jeszcze zapewniając sobie względne bezpieczeństwo przed prawem w razie niepowodzenia. Takie zlecenia są nazywane „Czarnymi Operacjami”.

Takie przestępstwa rzadko kończą się przegraną Korporacji, z uwagi na różnicę władzy pomiędzy pojedynczymi osobami a potężnym Korpem. O to troszczy się Immunitet Korporacyjny.

Immunitet Korporacyjny

Pod wieloma względami Korporacje są jak niezależne państwa na terenie innego kraju. Własność Korporacyjna stała się bezpiecznym schronieniem dla niektórych osobników, gdzie niepowołane osoby nie mają prawa wejść. Ci, którzy odważą się wejść na teren Korporacji, będą mieli do czynienia z Ochroną, której zwyczajnie nie są zbyt uprzejme, a czasami zabójcze. Wchodzisz tylko na własne ryzyko!

Jeśli pracownik Korporacji na odpowiednim szczeblu zostanie aresztowany, zatrzymany do wyjaśnienia, lub przesłuchiwany w związku z działalnością kryminalną, może on zgłosić Immunitet Korporacyjny. Po weryfikacji (około pół godziny) funkcjonariusz jest zobowiązany — przez prawo — do zwolnienia Korpa i przekazania go do dowolnej własności Korporacji (pojazdu, samolotu, biura, mieszkania, itp.). Zakłada się, że w tym momencie dany pracownik Korporacji załatwia wszystkie sprawy na gruncie wewnętrznym, lecz w praktyce rzadko to się zdarza. Jak widzicie, sprawa nie jest prosta.

Personel Korporacyjny bywał w przeszłości oskarżany o popełnienie przestępstw o różnym poziomie karalności (6 priorytetów), w których Immunitet Korporacyjny osiągał sukcesy. Jako ogólną zasadę można przyjąć twierdzenie, że Immunitet Korporacyjny nie powinien zawodzić. Jednak CIB starało się, żeby znalazły się wyjątki od tej



zasady. Immunitet działa znakomicie w kwestii przestępstw do Priorytetu 2 włącznie — mimo iż Priorytet 2 traktowany jest jako swego rodzaju szara strefa. Jeśli Korporacja dowie się, że jej pracownik jest przetrzymywany przez agencję policyjną pomimo immunitetu, przedstawiciele Korporacji będą wywierać naciski prawne, polityczne i prasowe, aby odzyskać swojego pracownika (siła nacisków zależy w dużym stopniu od tego, kim jest dany Korp i jak wiele wie na temat danej operacji).

W sprawach o Priorytecie 1, rządowe agencje policyjne ustaliły zbiór „nieoficjalnych” zasad postępowania w przypadkach Immunitetu Korporacyjnego. Zazwyczaj nie informuje się Korporacji o fakcie uwięzienia pracownika. W momencie, gdy podejrzany zostaje uznany winnym, zostaje uwięziony w najlepiej strzeżonym miejscu do czasu wydania wyroku. Czasami zdarza się, że sprawca znika bez śladu. Zajmując się Immunitetem Korporacyjnym sprawach o Priorytecie 1, Mistrz Gry musi każdą sprawę rozpatrzyć indywidualnie oraz wziąć pod uwagę, czy Korporacja wie, że jej pracownik został aresztowany. Jeśli wie, to użyje wszystkich metod, by go uwolnić — lub uciścić, zanim zacznie sypać...

Jeśli Korp zostanie aresztowany i skazany, wówczas i tak nie musi się martwić o długą i ciężką odsiadkę. Prawdopodobnie zostanie wysłany do placówki więziennej o obniżonym rygorze. Takie krótkie wakacje. W końcu, od czego się ma prawników?

Przestępstwa przeciwko Korporacjom

W przerwach pomiędzy Czarnymi Operacjami przeciwko niewinnym (lub nie tak niewinnym) Jasiom, zatrucianiem żywności, lub wyzwaniem pracowników z więzienia, Korporacje walczą ze sobą nawzajem (cholera, walczą między sobą również w trakcie tamtych działań)!

Korporacje cierpią z powodu sabotażystów i zdrajców, tak samo jak narody w czasie wojny. Nie lubią tego, zwłaszcza jeśli podpisał kontrakt na całe życie, lecz został właśnie „zatrudniony” przez inną firmę, uciekając z genialnym pomysłem, zostawiając za sobą trupy kilku strażników i członków personelu. Nie jest to dobre dla interesów firmy. Trzeba go odzyskać. Ale jak? Oczywiście, przy zastosowaniu naj-

prostszej metody: wysłać małe oddziały napakowane na maksa bronią automatyczną i zadrutowanych do granic możliwości. To się często zdarza. Kiedy Korporacje nie zajmują się takimi działaniami, kradną sobie nawzajem pomysły i pracowników.

(W większości Korporacji w departamencie Szpiegostwo przemysłowe zatrudnia się znacznie więcej osób niż w dziale marketingu — lecz nie należy używać takiej nazwy. Obecnie mówi się Logistyka Operacyjna. Jeśli jakaś konkurencyjna Korporacja zamierza udaremnić plany Twojego działu LO, co zrobisz? Każesz im się zamknąć. Jak? Grupy Kryzysowej Logistyki Operacyjnej, czyli Solosi!).

Korporacje często otwarcie „dyskutują” na temat terytorium poza miastami, zwłaszcza na Terenach Potencjalnego Wykorzystania (na przykład, kraje rozwijające się). Takie „dyskusje” oznaczają zazwyczaj wojnę na pełną skalę, wykorzystującą najemników, siły lotnicze i najnowsze osiągnięcie w dziedzinie zabijania. Wszystkie większe Korporacje dysponują oddziałami para-militarnymi, którzy w każdej chwili mogą się udać do szczególnie „gorących” miejsc na całym świecie.

Korporacje często wykorzystują swoje departamenty Studiów Strategicznych do utrzymywania stanu wojny z innymi Korporacjami pod względem gospodarczym, politycznym i osobistym. Czasami bywają one naprawdę krwawe, ponownie przywołując na myśl podobieństwo pomiędzy Korporacjami a syndykatami kryminalnymi. Policja cieszy się z takiego obrotu rzeczy, wyznając zasadę, że lepiej „niech się sami wykończą”. Jednakże, bardzo często Korporacyjne utarczki przenoszą się na Ulicę, pochłaniając życie niewinnych ludzi w imię „określonej wartości materialnej”.

Przestępstwa przeciwko środowisku

Może być to dla niektórych dużym zaskoczeniem, lecz Korporacje nie zawsze mają na względzie dobro środowiska. Czasami przeszkadza to maksymalizacji zysków. Tego rodzaju przestępstwa zdarzają się wszędzie i przybierają różne formy i kształty. Mimo iż przestępstwa Korporacji przeciwko środowisku na skalę światową wymagają szczególnej uwagi i surowości, nie należy to do obowiązków agencji policyjnych. Istnieją

lokalne sprawy, które są znacznie ważniejsze.

Prawda jest taka, że Korporacje wywalają swoje odpady kiedykolwiek i gdziekolwiek tylko mogą. Na przykład, zeszłego roku odkryto, że słynny projekt Petrochemu „Ośrodek Całkowitego Przetwarzania Wszelkiego Typu Odpadów”, zaaprobowany i chwalony przez Prezydenta, okazał się być tylko dużą dziurą w ziemi na pustyni w Nevadzie. Wyjaśnienie? Korporacja stwierdziła, że „projekt nadal oczekuje na zgodę rady nadzorczej”. Jednakże, zgodziła się, że dział marketingowy nie powinien ogłaszać otwarcia ośrodka.

Korporacje nie tylko wywalają własne odpady w dowolnym miejscu, lecz również niszczą okolicę. Fabryki zanieczyszczają miasta, transport niebezpiecznych materiałów w najlepszym wypadku można uznać za niepewny. Sytuację pogarsza fakt, że Korporacje używają nieoznakowanych pojazdów (lub oznakowanych jako konkurencyjne firmy). Korporacje często też zatrudniają najemników, którzy zajmują się trudnymi przypadkami.

Przestępstwa przeciwko rządowi

„Nie ulegnę korupcji w jakiegokolwiek formie. Korporacje nie będą rządzić Stanami Zjednoczonymi. Obiecuję wszystkim obywatelom Stanów Zjednoczonych, że tak długo, jak będę Prezydentem tego kraju, prawo będzie równe wobec wszystkich i żaden człowiek, niezależnie kim byłby, nie będzie ponad prawem”

- Prezydent Henry T. Jacobi podczas ceremonii inauguracyjnej, kilka chwil przed udanym zamachem na jego życie.

Politycy sprawiają Ci kłopoty. Chłopcy z działu Stosunków Publicznych zajmą się tym. Zorganizują szeptaną kampanię, która da do myślenia szczekającemu politasowi. Chłopcy z Projektowania Graficznego zmontują kompromitujące zdjęcie polityka w trakcie kłopotliwej, lecz interesującej czynności. Wszystko, czego im trzeba, to kilka zdjęć.

Dysponując gotówką i zasobami porównywalnymi z majątkiem całych państw, rozumiałe się staje, że uwaga Korporacji zwraca się w stronę polityki. Takie zainteresowanie często powoduje konflikt interesów Korporacji i państw, na terenie których mają siedziby. Korporacja, zainwestowawszy grube





Czołg MBT Armii Amerykańskiej wjeżdża do magazynu Korporacji Mantoga podczas rządowej kampanii anty-korporacyjnej.

pieniądze i wypełniająca długofalowe plany, nie chce się wycofać z dochodowego biznesu. Lepiej jest znaleźć kogoś, z kim da się dogadać. W efekcie spotyka się Korporacje sprzymierzające się z politycznymi ugrupowaniami, finansując je, aby zapewnić sukces własnych przedsięwzięć.

Korporacje, które pośrednio wiążą się z polityką, są zazwyczaj ignorowane przez CIA. Jednakże te, które bezpośrednio wpływają na polityczne posunięcia są natychmiast usuwane, w miarę możliwości. Przynajmniej podejmuje się takie próby. Stosunkowo często zdarzają się sponsorowane przez Korporacje porwania, zabójstwa, przekupstwo, szantaże. Międzynarodowe Korporacje znacznie subtelniej działają na terenie USA niż w innych częściach świata, lecz nie zawahają się zadziałać w samym środku Europy, jeśli uważają, że ich aktywa mogą zostać znacznie zmniejszone lub zneutralizowane.

Korporacje często wdrażają długoterminowe plany, które mogą być w kolizji z krótkoterminowymi planami polityków. Czasami powoduje to, że Korporacje zachowują się wrogo wobec rządu, a nawet otwarcie występują przeciwko niemu. Lecz zazwyczaj

zmuszeni są działać subtelnie, po cichu, gdyż w przeciwnym wypadku ściągają sobie na głowy Agencję Bezpieczeństwa Narodowego (NSA), która znana jest z efektywności i braku delikatności. Na przykład, Korporacja Mantoga (podejrzewana o zorganizowanie zabójstwa Prezydenta Jacobi) została ostrzeżona przez NSA, żeby w ciągu kilku godzin opuściła kraj. Mantoga zlekceważyła groźbę. Z sześciu tysięcy osób personelu zaledwie tysiąc zdołało przeżyć naloty lotnicze na biura, oraz ataki czołgów i AV-4 na ośrodki badawcze i magazyny. Nawet ci, którzy uciekli z USA, byli ścigani. Cztery miesiące później Korporacja Mantoga przestała istnieć.

Słowo na temat japońskich Korporacji

Korporacje japońskie działają bardzo efektywnie (o czym zdaje się, wszyscy się boleśnie przekonaliśmy). Odnosi się to również do ich Czarnych Operacji. Wiele organizacji japońskich zatrudnia liczne oddziały „ninja”, którzy znani są ze swojego precyzyjnego sposobu załatwiania zleceń. Takie grupy są najczęściej związane na wiele lat z pojedynczymi zaibatsu. Wojownicy są totalnie

lojalnymi, totalnie fanatycznymi, totalnie przygotowanymi na wszystko zabójcami. W większości wypadków nie zauważysz ich przybycia, tego, że właśnie Cię załatwili, ani tego, że wyszli. Nikt nie wie, że przed chwilą tu byli. Jak duchy.

Korporacyjny Solo/Zabójca SOLO

INT: 6	REF: 8	TECH: 5
OP: 8	EMP: 7/4	ATR: 7
SZ: 5	SZYB: 7	BC: 8

Umiejętności: Zmysł Walki +5, Spostrzegawczość +9, Zastraszanie +8, Pistolet +8, Karabin +8, Moda i Styl +7, Prowadzenie Samochodu +7, Unikanie Ciosów +6, Broń Biała +6, Przesłuchiwanie +6, Image +6, Śledzenie +5, Postrzeganie Emocji +5, Walka Wręcz +5, Etykieta +4, Znajomość Ulicy +3.

Cybermetyka: złącza interface'u, łącze smartguna, gniazdo chipów, chipy APTR i MRAM (zależnie od rodzaju misji), cyberoko, celownik, wyświetlacz LCD, podczerwień, rozszerzenie obrazu, cyberaudio, łącze radiowe, skaner radiowy.

Wyposażenie: pistolet Colt Alpha-Omega 10mm z tłumikiem, broń szturmowa Militech MK IV Assault, lustrzanki, telefon komórkowy, skaner sonarowy, profesjonalna aktówka telekomunikacyjna, konto i CredChip.

Oficjalnie gość należy do grupy Kryzysowej Logistyki Operacyjnej, lecz on sam doskonale wie (wszyscy wiedzą!), że jest po prostu Solosem. Ma to gdzieś — Korporacja troszczy się o niego jak o dziecko, oferuje niezłe mieszkanie, pensję, nawet sfinansowała leczenie po tym, jak prawie go wymrozili.

Ubiera się jak zwykły urzędnik Korporacyjny. Cholera, co komu do tego? W jego pracy nie należy się wyróżniać z tłumu. Jeśli cel nosi najmodniejszy garnitur Eji, to i on powinien. Niezależnie od tego, że niektóre z ostatnich modeli są niewygodne w pracy.





Jest opanowany, chłodny i arogancki, zna swoje możliwości, a co najważniejsze, jest lojalny względem Korporacji. W tych czasach, przynajmniej dla niego, jest to jedyne, co się naprawdę liczy.

Korporacyjny „Ninja”

SOLO

INT: 8	REF: 10	TECH: 6
OP: 9	EMP: 8	ATR: 5
SZ: 6	SZYB: 9	BC: 6

Umiejętności: Zmysł Walki +8, Spostrzegawczość +9, Skradanie się +9, Śledzenie +9, Sztuki Walki: Karate +9, Sztuki Walki: Choi Li Fut +8, Karabin +8, Ukrywanie/Wymykanie się +8, Wysportowanie +8, Unikanie Ciosów +8, Stermierka +8, Odporność (Tortury/Narkotyki) +7, Broń Biała +7, Pistolet +6, Wytrzymałość +6, PM +6, Zabezpieczenia Elektroniczne +6, Otwieranie Zamków +6, Łucznictwo +6, Sztuki Walki: Tae Kwon Do +5, Siła Fizyczna +5, Materiały Wybuchowe +5, Charakteryzacja +5.

Cybermetyka: żadnej. Ninja uważają osoby, które używają cybertechnologii do wzmocnienia siły własnego ciała, za niegodne miana ludzi.

Wyposażenie: pistolet Sternmeyer Type 35 z tłumikiem, No-Dachi i Ninjato (unikalny sposób tworzenia broni zapewnia im możliwości broni monokrystalicznych), peem Militech-10 SMG z tłumikiem/celownikami, granatnik, granaty talarzowe FEN Dz 22, minigranaty GPz-78, skaner sonarowy, płaszcz antytermiczny (czarny), składany zestaw wspinaczkowy (100m mono-liny z hakiem), DetCord™, profesjonalny zestaw do usuwania alarmów.

Cieszy się reputacją najlepszego zabójcy w mieście. Jego klientami są najwyżej postawieni w hierarchii Korporacji. Nie ma



żadnych zastrzeżeń co do misji, tak długo, jak płaca jest dobra, a zaibatsu zadowolony. Nigdy nie zawałił zadania, a żaden z pracodawców nie zna jego prawdziwego nazwiska (ani twarzy).

Ninja jest najlepszy i używa z powodzeniem takiej reputacji. Preferuje ubranie wzorowane na kostiumach dawnych ninja: czarne kombinezony (lub „kameleony”), które nie krępują ruchów, a pozwalają na ukrycie się w ciemności lub cieniu. Ekwipunek jest sprowadzany z Japonii, by zapewnić największą efektywność. Cała osoba sprawia wrażenie zimnego, czystego profesjonalisty, który nie popełnia pomyłek i zawsze wypełnia warunki umowy.

GANGI

„Są jak karaluchy...”

Gangi uliczne już od dłuższego czasu stają się zmorą dla wszystkich w mieście. A sytuacja ciągle się pogarsza. Każda dzielnica boryka się z problemami z lokalnymi gangami. Każdy gang walczy o większe terytorium, a każdy gang walczy z innym o zwiększenie wpływów w miejskiej dżungli.

Gangi różnią się między sobą wielkością, często jest to wynik ostatniej walki. Jako zasadę można przyjąć twierdzenie, że większe gangi są silniejsze od mniejszych. W każdym roku, w wyniku walk w mieście, zniszczeniu ulega kilkanaście gangów. Pro-

blem polega na tym, że na ich miejsce ciągle powstają nowe.

Nie mając żadnego wykształcenia, nie widząc przed sobą możliwości kariery, i tak naprawdę nie mając nadziei, że „kiedyś im się uda”, wielu młodych mężczyzn wstępuje w szeregi gangów. Ale nie oni jedyni. Również dzieciaki z Zewnątrz przybywają do miast, marząc o dostatnim życiu. W pewnym sensie, gang stanowi dla nich drugą rodzinę. Nie myślcie jednak, że gangi to obdartusy, wegetujący na Ulicy. Mimo iż tak często bywa, wiele gangów prowadzi naprawdę duże interesy. Przystępstwo, jak wszyscy wiemy, dobrze płaca. Handel narkotykami, kradzieże, ochrona, na tym głównie zarabiają gangi. Z uwagi na ciągły popyt Korporacji na „zasoby zbywalne”, wiele gangów sprzedaje się Korporacjom, uzyskując w zamian dostęp do najnowszego wyposażenia, legalnej ochrony, oraz regularnych zarobków tak długo, jak działają na wezwanie „Matki-Firmy”.

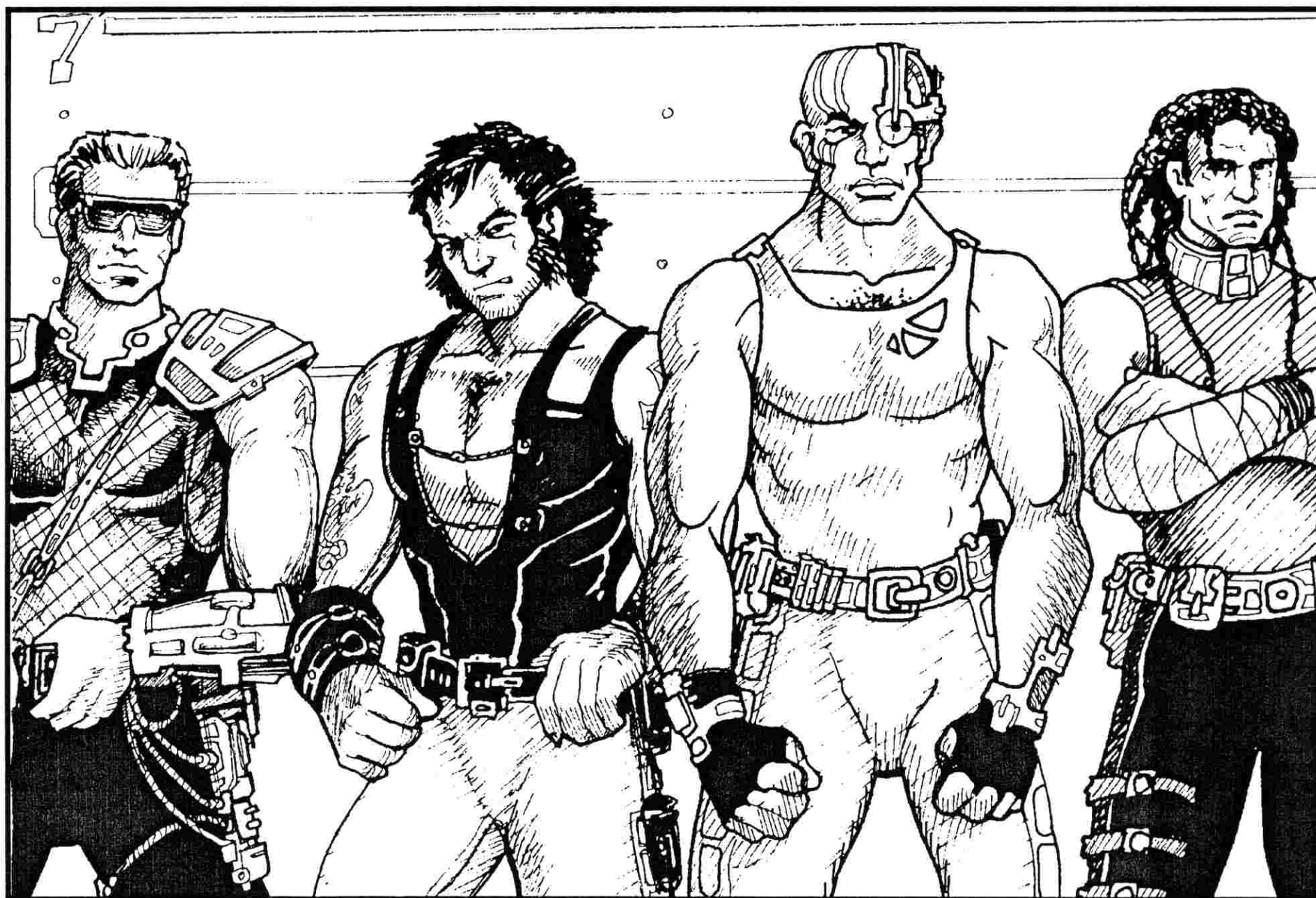
Wielu członków gangu to doświadczeni złodzieje, solosi i fixerzy, którzy dysponują odpowiednimi umiejętnościami, by prowadzić interesy.

W odróżnieniu od grup zorganizowanej przestępczości, gangi są doskonale znane. Pokazują się na Ulicy, obnosząc się z kolarami, jako wyznacznik własnej przynależności. Ulica jest kontrolowana przez gangi. Mimo iż zdarza się, że robią to służąc Korporacji (lub innym kryminalistom), gangi wiedzą, że Ulica należy do nich.

Natężenie obecności gangu może się różnić w poszczególnych dzielnicach, lecz możecie być pewni — ONI na pewno tam są! Możesz ich nie zauważyć, lecz oni śledzą każdy Twój krok na ich terenie. Niewiele się dzieje na terytorium gangu bez jego wiedzy.

Gangi są zazwyczaj główną przyczyną zamieszek; od wojny gangów na dużą skalę, w której uczestniczą wszyscy zainteresowani, aż do najazdu, gdy broniący się gang wzywa lokalną społeczność do pomocy. Czasami zdarza się, że dzielnica zwraca się przeciwko swojemu „lokalnemu” gangowi i wykurza ich z terenu. Powstanie Lig Obrony Obywateli (LOO) spowodowało wiele sytuacji, gdy całe gangi były niszczone na własnym terytorium przez grupy zniecierpliwionych mieszkańców. Można porównać sytuację gangu do zespołu piłkarskiego z dawnych czasów, kiedy to taki zespół cie-





szyl się albo bezgraniczną miłością kibiców z danego miasta, bądź równie gorącą nienawiścią.

Bez żadnego ostrzeżenia, mieszkańcy mogą uznać, że dłużej nie zniosą nienawidzonego gangu i wystąpić przeciwko niemu, tak jak się to zdarzyło w Cleveland w latach 90-tych.

Zasoby ludzkie i materialne, oraz trudności socjologiczne sprawiają, że gangi są dużym problemem dla agencji policyjnych. Głównie dlatego, iż policja nie może się zdecydować, czy bardziej przeszkadzają jej, czy pomagają.

ZARYS OGÓLNY

Gangi składają się z różnego rodzaju kryminalistów, od zwykłych wicherzycieli do cyberpsycholi. Zasadniczo gangi rządzą na swoim terytorium przy pomocy gróźb i przemocy. Handlują ciężkimi narkotykami, zakazaną bronią i innymi nielegalnymi towarami. Gangi nieustannie toczą między sobą wojny, często powodujące zniszczenia i rozlew krwi na masową skalę. Nie przejmują się żadnymi autorytetami i bardzo ciężko ich

wykorzeńić z zajmowanego terytorium.

Lecz...

Gang doskonale zdaje sobie sprawę ze wszystkiego, co dzieje się na jego terytorium; czasami taka wiedza przydaje się gliniarzom. Gangi, w odróżnieniu od grup zorganizowanej przestępczości i Korporacji, mogą być do pewnego stopnia kontrolowane. Znacznie częściej się pokazują, więc umożliwiają łatwy i szybki dostęp do informacji. Wreszcie, taktyka gangu jest znacznie łatwiejsza do przewidzenia, niż syndykatów kryminalnych.

W grę wchodzi również aspekty socjologiczne. Media ciągle biją na alarm, informując o coraz młodszych przestępcach. Ciężka przeprawa dla gliniarzy. Nie mówiąc już o przypadkach, gdy policjanci zabiją takiego młodocianego. Wtedy rozpętuje się burza. Zwłaszcza jeśli wymrożonym psycholem, uzbrojonym w karabin Militech Ronin, był jedenastoletni chłopak.

Zasadniczo nie ma ogólnych wytycznych co do postępowania z gangami. Są zbyt zmienne. W zasadzie nie istnieją nawet ogólne wskazówki, jak sobie z nimi radzić.

Jeśli gang pali napalmem ulicę, należy się go pozbyć i to jak najszybciej. Użycie siły, czasami brutalnej, jest usprawiedliwione, ponieważ ryzyko utraty życia w spotkaniu z gangami jest naprawdę DUŻE. Jednakże, zazwyczaj gangi pozostawia się w spokoju, chyba że przedstawiają sobą problem dla policji. Pozwala to na swobodny przepływ potrzebnych informacji do policjantów na poziomie Ulicy, bez którego życie w mieście byłoby znacznie trudniejsze.

Więc, jak na razie: **ZACHOWAĆ OSTROŻNOŚĆ.**

RODZAJE GANGÓW

Boosterzy

Boosterzy są jednym z najbardziej brutalnych i groźnych gangów w mieście. Te świry drutują się prawie do utraty świadomości, zazwyczaj pakując w widoczne, fizyczne rozszerzenia. Bardzo lubią broń, szczególnie taką, którą da się przymocować do łapy i kogoś pochlastać, na przykład rozpruwacze. Wielu z nich używa nielegalnych wszczepów i znajdują się na lub poza Krawędzią.



Istnieje tylko jedna przyczyna egzystencji Boosterów: rozwalać fby! Innym gangom, Jasiom, swoje, co tam, każdy się nada! Boosterzy zazwyczaj nie pokazują się publicznie zbyt często, ponieważ w przeciwnym wypadku mieliby na głowie MaxTac! Ci goście są Poszukiwani cały czas i nie zawierają żadnych przyjaźni. Wyobraźcie sobie kilkunastu cyberpsycho, którzy biegną w jednym kierunku w jednym celu! Zazwyczaj działają po zapadnięciu zmierzchu i nie lubią gadać. Kilku gliniarzy, którzy przez przypadek znajdują się w miejscu walki gangów Boosterów, może równie dobrze pójść na piwo, gdyż oni nic nie działają w takiej sytuacji. Dlaczego? Dopakowana siła, poprawiony refleks, oraz pancerz, z którym radzą sobie pistolety od Armalite .44 w górę.

Ale nie musi być tak dobrze i miło. Ulubioną zabawą Boosterów jest zorganizowanie nocnego party w mieście z ciężką bronią automatyczną i ciężkimi prochami, „żeby się wprawić w nastrój”.

Zaletą takiej sytuacji (jeśli w ogóle jest w tym coś dobrego) jest to, że Boosterzy nie myślą za dużo. Choć ich wojny są nadzwyczaj krwawe i pozostawiają dużo ciał, strategia gangu jest łatwa do przewidzenia. Wojna pomiędzy dwoma gangami Boosterów jest straszna, często pozostawiając oba gangi permanentnie okaleczonymi i osłabionymi. Z uwagi na swoją naturę, Boosterzy są związani z rynkiem handlu nielegalnymi wszczepami i wyposażeniem, lecz zazwyczaj wizytują areszty i więzienia z powodu popełnienia przestępstw związanych z użyciem przemocy.

Boosterzy nie przywiązują zbyt dużej wagi do własnego terytorium. Mimo iż patrolują swój teren i strzegą jego granic, nie są tak widoczni jak inne gangi. Uważają, że jeśli wynikną jakieś kłopoty, rozwalą gościa i w ten sposób rozwiążą problem (zazwyczaj taka metoda sprawdza się znakomicie).

Boosterzy bardzo lubią wszelkie rytuały inicjacyjne, plotki krążą, że bywają one równie groteskowe, jak rytuały gangów motocyklowych na Drodze. Większość gangów Boosterów chce tylko wyjść na Ulicę, rozwalić kogoś, zdobyć nową cyberbroń i mieć świetną zabawę. Oznacza to, że nie będą się starać rozszerzać strefy swoich wpływów, lecz od czasu do czasu będą chcieli się „pobawić”.

W przypadku szalejącego Boostera, każda egzekucja jest „uzasadniona i usprawiedliwiona”.

Chromerzy

Chromerzy są bardzo niebezpieczni. Doprowadzeni do szaleństwa przez ulubioną grupę muzyczną, mogą okazać się bardzo brutalni. Czczą swoich idoli jak bogów, interpretując teksty ich piosenek tak jak im się podoba. Z uwagi na ciągle zwiększającą się liczbę buntowniczych zespołów rockowych, Chromerzy stają się coraz większym problemem.

Chromerzy nie mają własnego terytorium, wędrują razem, czy też w ślad za swoimi idolami. Większość gangów nie jest na tyle bogata, by założyć własny teren, wielu z członków gangu to byli Rokerzy, którym się nie powiodło w życiu.

Ulubionymi nawykami są: oglądanie koncertów, narkotyzowanie się, braindance, oraz „krzewienie” myśli zaczerpniętych z tekstów piosenek. Oczywiście, obrażanie idoli Chromerów nie jest dobrym pomysłem. Problem z Chromerami polega na tym, że skłonni są do awantur. W jednej chwili mogą ze spokojnej grupki fanów zmienić w szalejących wandalach. Kontrolę nad gangiem sprawuje przywódca, zazwyczaj obdarzony dużą charyzmą. Zdarza się, że po śmierci lidera, gang rozpada się. Chromerzy przesiadują w nocnych klubach, na koncertach i sesjach braindance’u.

Pozerzy

Mimo iż Pozerzy są znacznie mniej niebezpieczni od zwykłego gangu Boosterów, oni też mogą sprawić wiele kłopotu. Pozerzy nie tylko przybierają wygląd swojego idola, lecz również jego sposób zachowania i myślenia. Zazwyczaj nie jest to problem, lecz spotyka się gangi, upodabniające się do terrorystów, radykalnych polityków, sportowców, czy uwięzionych przestępców.

Działalność Pozerów sprawia wiele kłopotu policjantom — w końcu oni wszyscy wyglądają tak samo! „Wrogowie” Pozerów powinni mieć się na baczności przy odwiedzaniu ich terenu. W 2015, sędzia Lawrence J. Hick przyjechał do Night City tylko po to, by zostać zabitym przez sześciu Pozerów, którzy wyglądali jak Harold Meech — cyberpsycho, którego sędzia Hick postawił na krzesło.

Pozerzy uważnie pilnują własnego terytorium, które zależy od idola gangu. Pozerzy podejmą się każdego zadania, jeśli płaca jest odpowiednio wysoka, lecz ich jedyną miłością jest bycie swoim idolem.

Kultyści

Kolejny z bardzo niebezpiecznych gangów. Większość kręci się po mieście, rozdając ciastka i ulotki o pokoju. Niektóre jednak, wymuszają na mieszkańcach wyznawanie ich religii. Właśnie niezachwiana wiara w prawdziwość i jedyność ich „religii” czyni ich tak niebezpiecznymi. Charyzmatyczny przywódca podsycają ogień nienawiści, dewocji, technofobii i innych religijnych „zasad”. Wyznawcy takiej religii stają się wojownikami, walczącymi w osobistych krucjatach przeciwko tym, którzy odważą się sprzeciwić „jedynie słusznej wierze”.

Główny problem z Kultystami polega na tym, że gotowi są oni umrzeć „za sprawę”. Prowadzi to do samobójczych akcji (bardzo niebezpiecznych dla wszystkich wokół) oraz fanatycznego zachowania, które czyni z nich równie niebezpiecznych osobników, jak terroryści.

Istnieją gangi, które są nieszkodliwe, lecz raczej Kultyści skłaniają się do używa-



nia przemocy, oczywiście przeciwko wrogom wiary. Takie gangi jak Klansmeni, Legion Czerwonego Chromu, Inkwizytorzy, czy WorldGod wykorzystują terror jako metodę nauczania wiary. Prowadzi to do zwiększenia oporu, na co Kultysty reagują większą determinacją. Często mówi się, że niektórzy Kultysty wstępują do gangu tylko po to, by się wyżyć. Mimo iż niektórzy rzeczywiście wierzą we własne przesłania, zdarzają się tacy, którzy próbują wykorzystać działalność gangu jako usprawiedliwienie własnych przestępstw. Brutalne gangi nie są tolerowane wśród populacji i policji. Tak długo jak będą wykorzystywać techniki terroru wobec ludności cywilnej, będą zwalczani wszystkimi siłami policyjnymi.

Dorf-główki

Dorf-główki są głównym dostawcą narkotyków na Ulicę. Dorfgangi są odpowiedzialne za większość dystrybucji na poziomie Ulicy i pojedynczych odbiorców. Sami są swoimi głównymi klientami. Pozwala to na kontynuowanie nawyku, a przy okazji na zarobienie kilku dolców. Obecnie narkotyki są niezłym źródłem utrzymania. Zdarza się, że dorf-główki są agresywni, lecz zależy to w dużej mierze od poszczególnych członków gangu. Wyobraź sobie dorf-główka z peemem w jednej ręce i torbą wypełnioną w połowie ciężkimi narkotami (drugą połowę trzyma w sobie!), któremu mówisz, że jest aresztowany! Prawdopodobnie będziesz go musiał zdrapywać z podłogi, żeby z Tobą poszedł!

Są pewne dorfgangi, które nie zażywają towaru, który rozprowadzają, lecz są to nieliczne przypadki. Większość to naćpani handlarze, którzy zrobią wszystko, żeby dostać kasę. Krążą legendy o tym, co się stało z ludźmi, którzy „chcieli wykiwać dorfiarzy...”

DePraw ma specjalne zasady postępowania z dorfiarzami. Ich wyeliminowanie, nawet częściowe, prowadziło do śmierci wielu uzależnionych. Wiele z dorfgangów rozprowadzają lekkie narkotyki. Ponadto, gangi rywalizują między sobą, w ten sposób kontrolując się nawzajem. Dorfgangi są namierzane tylko w przypadku zaistnienia wyjątkowych okoliczności:

- przekroczenie rozsądnych granic
- rozprowadzanie naprawdę CIĘŻKICH

dragów

- podejrzenie o współpracy z Korporacją
- podejrzenie o współpracy z syndykatem kryminalnym
- nadmierna brutalność

Pojedynczy członkowie dorfgangów są znakomitymi informatorami na poziomie Ulicy. Jednakże należy zachować wzmoczoną czynność przy kontaktowaniu się z tymi osobnikami. Narkotyki = niepewność.

W niektórych miastach pozwala się na sprzedawanie lekkich narkotyków, pod warunkiem, że sprzedawca ma licencję. Wprowadzenie takiego prawa umożliwiło większą kontrolę nad rynkiem narkotyków. Lecz w niektórych stanach nadal obowiązuje zakaz handlu narkotykami.

Strażnicy

Strażnicy są czymś w rodzaju szczęścia w nieszczęściu. Takie gangi skutecznie pilnują porządku na swoim terenie, używając metod i taktyk policyjnych. Czasami zdarza się, że w szczególnie niebezpiecznej dzielnicy nagle pojawia się gang Strażników, którzy szybko zaprowadzają porządek.

Inne gangi nie bardzo przepadają za Strażnikami, co prowadzi do otwartych wojen o dane terytorium. Niektóre agencje policyjne współpracują z godnymi zaufania Strażnikami, wymieniając informacje i zasoby. Okazało się to bardzo skuteczną taktyką w uspokajaniu stref walki. Najgorsze gangi Strażników to zwykłe gangi bojowe, które walczą o własne terytorium, używając szczytnych hasel, jako przykrywkę dla zabawy rozwalania łbów. Wiele członków Strażników przyłącza się do Policji. W ciągu ostatnich kilku lat obserwuje się znaczny wzrost liczby ex-Strażników w szeregach Policji. Gdzie tylko to możliwe, Policja zachęca do podjęcia takiego kroku.

Nihiliści

„Kiedy zobaczyłem piętnastu Nihilistów w czarnych szatach siedzących w pierwszej klasie, wiedziałem, że są w kłopotach. Dwóch z nich zdołało uruchomić bomby, lecz jednemu się nie udało. Zajęliśmy się pozostałymi, i straciliśmy tylko dwie zakonnice i stewardesse”.

– sierżant J.J. Torbrugg — NYPD MaxTac.

Gangi Nihilistów nie różnią się niczym od terrorystów. Członkowie gangu wierzą, że świat zmierza ku zagładzie: tylko anarchia i mroczne filozofie zapewniają odpowiedzi na dręczące pytania. Cel: szerzyć słowo. Pod wieloma względami, Nihilisci są kolejnym gangiem Kultystów. Problem polega na tym, że ci goście są naprawdę powaleni na umyśle.

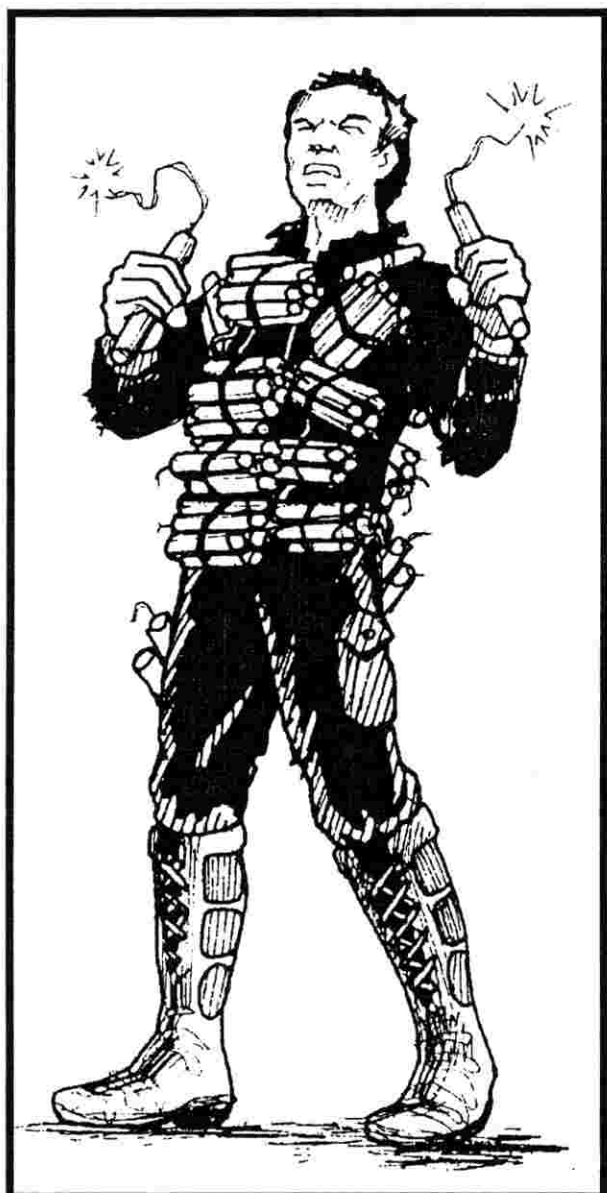
Z uwagi na nawyk publicznego i krwawego rozmazywania się na ścianach różnych instytucji, Nihilisci stanowią czasami duży problem. Wiele działań, jak na przykład samospalenie, jest zazwyczaj niebezpiecznych tylko dla samych Nihilistów. Jednakże, zdarzało się, że Nihilisci byli pośrednio odpowiedzialni za masowe morderstwa i poważne zniszczenia materialne. Burzenie budynków przy użyciu materiałów wybuchowych stało się ulubionym Ostatecznym Wyjściem. Innym popularnym zachowaniem jest Kamikaze: wlecenie lub wjechanie do budynku pełnego ludzi (na przykład klubu braindance'u). Jak dotąd, według prawa takie zachowanie uważane jest za przejaw terroryzmu. I tu jest problem. Nihilisci mogą być aresztowani tylko wtedy, jeśli zostaną złapani na popełnianiu przestępstwa, czyli w trakcie samobójczej misji. To nie jest łatwe zadanie.

Imprezowcy

Tak jak Chromerzy, gangi Imprezowców nie są problemem, dopóki nie zaczną szaleć. Naćpani, wyladowani bronią automatyczną Imprezowcy mogą narobić wiele kłopotu. Kiedy coś takiego się wydarzy, odwet gliniarzy jest natychmiastowy i brutalny. Szalejących Imprezowców należy traktować jak Boosterów: z największą ostrożnością.

Motogangi

W miastach najbardziej niebezpiecznymi gangami motocyklowymi (motogangami) są Bosozuka, japońskie gangi zazwyczaj pod patronatem Yakuzy. Te gangi, oprócz ochrony własnego terytorium (które znajduje się na terenie Yakuzy) wykonuje dla niej różne zlecenia, zazwyczaj zbieranie informacji i ochronę. Większość z członków Bosozuki to cyberpsycho, balansujący na Krańcu, wyposażeni w ekwipunek Yakuzy i naćpani prochami. Bosozuka są niebezpiecznym, nieustraszonym gangiem.



nich znajdują się specjaliści od różnych zleceń. Poniżej są już tylko pół-etatowi członkowie gangu. Jeśli gang potrzebuje ich usług, wówczas może się do nich zwrócić. Czasami wymaga się od nich, by wykonali jakieś zlecenie, by zademonstrować swoją lojalność wobec gangu. Od tego miejsca w hierarchii gangu zwykle się zaczyna. Ci, którym nie brakuje siły woli, sprytu, charyzmy, czy brutalnej siły, docierają wyżej, jeśli nie zginą wcześniej.

Siedziby gangów (Nory) są albo dobrze strzeżone, albo tajne. Tam się spotykają członkowie gangu. Tam się czują bezpiecznie, czasami tylko tam. Często przechowuje się w nich pieniądze, broń i towary — tak, by Szef miał na nie oko.

Typowy gangster BOOSTER

INT: 5	REF: 9	TECH: 5
OP: 7	EMP: 6/2	ATR: 5
SZ: 5	SZYB: 8	BC: 7

Umiejętności: Zmysł Walki +4, Spostrzegawczość +8, Broń Biała +8, Zastraszanie +8, Siła

I nie mówcie do nich bozowie.

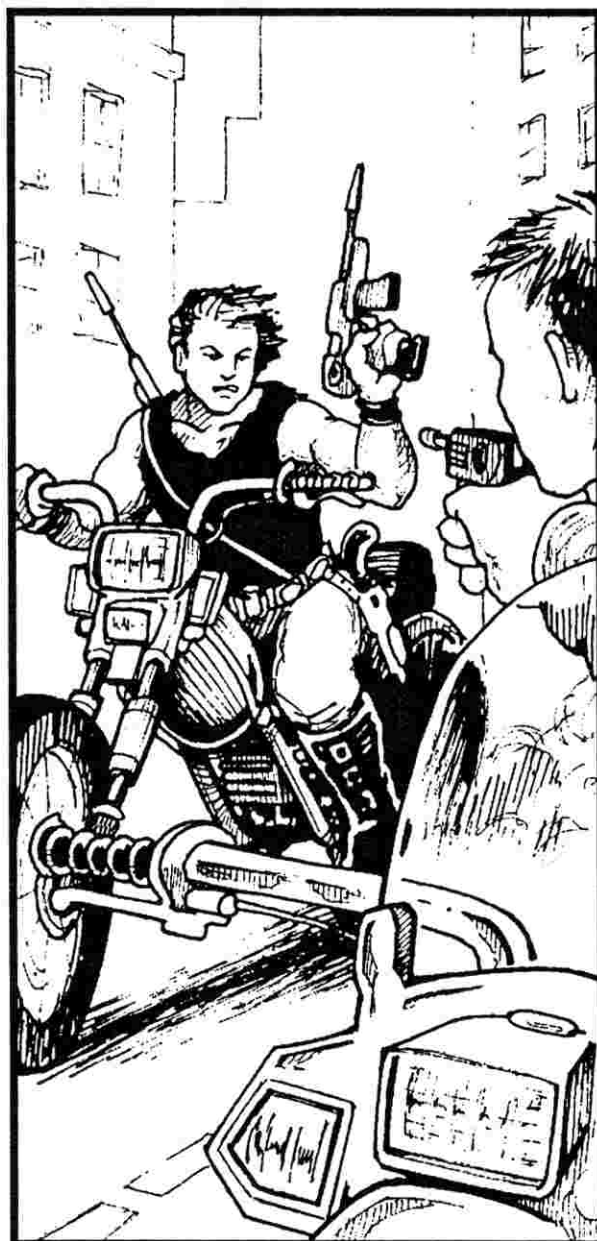
Funkcjonariusze HiWay borykają się z problemami gangów motocyklowych poza granicami miasta. Czasami są to bandy Nomadów, lub też grupy piratów, które uderzają w przypadkowe cele. Z uwagi na to, że działania HiWay nie są tak kontrolowane jak innych departamentów Policji, policjanci traktują motogangi jako najgorszą rzecz na świecie i tępią je bez litości.

Słowo na temat struktury gangu

Gangi zorganizowane są na wzór syndykatów kryminalnych. Na górze jest Szef, Wódz, Najtwardszy (jakkolwiek zechce się nazywać). Jego słowo to Słowo.

Podlega mu kilku Poruczników, którzy również mają przydomki: Prawa Ręka, Szanowany, Lodowy, itp. To są goście, którzy przekazują Słowo. Każdy z nich dowodzi małym oddziałem członków gangu i ma pełną swobodę poczynań, chyba że wkurzy tym szefa.

Poniżej są członkowie gangu. Wśród



Fizyczna +7, Unikanie Ciosów +7, Walka Wręcz +7, Pistolet +6, Wysportowanie +6, Znajomość Ulicy +5, Skradanie się +4.

Cybermetyka: egzoszkielec typ Epsilon™, edytor bólu, wzmocnione mięśnie/kości, pancerz podskórny, złącza interface'u, łącze smartguna, rozpruwacze, cyberoko, celownik, podczerwień.

CHROMER

INT: 6	REF: 7	TECH: 7
OP: 7	EMP: 7/5	ATR: 8
SZ: 5	SZYB: 6	BC: 6

Umiejętności: Charyzma +4, Spostrzegawczość +6, Moda i Styl +6, Perswazja +6, Walka Wręcz +5, Znajomość Ulicy +4, Gra na Instrumencie +4, Aktorstwo +4, Podstawowe Naprawy +3, Broń Biała +3, Unikanie Ciosów +3.

Cybermetyka: złącza interface'u, gniazdo chipów, łącze techniczne, cyberaudio, zwiększony zasięg słuchu, wyciszacz.

Jaś/Małgosia

To są detaliści wśród kryminalistów, jednorazowi przestępcy, których zwykły gliniarz spotyka wiele razy dziennie. Są także całkiem niezli jako trupy.

INT: 5	REF: 5	TECH: 3
OP: 5	EMP: 6	ATR: 6
SZ: 3 (Jaś i Małgosia nie mają w ogóle szczęścia)	SZYB: 5	BC: 5

Umiejętności: zwykle umiejętności przydatne w pracy i życiu na poziomie +0 lub +1. Mogą mieć Walkę Wręcz/Broń Białą/Pistolet na poziomie +1 (jeśli mają farta). Czasami mają Kradzież Kieszonkową/Skradanie się/Podstawowe Naprawy (włamywanie się) na poziomie +1.

Cybermetyka: chyba żartujecie?



ROZDZIAŁ

4

220 cm

210 cm

200 cm

190 cm

180 cm

170 cm

160 cm

150 cm

140 cm

130 cm

120 cm

**JESTEŚ
ARESZTOWANY!**

Ten rozdział przedstawia klasyfikację przestępstw w roku 2020, zapewniając kompletny przegląd częścię popełnianych czynów kryminalnych oraz opisując wiele sytuacji kryminalnych, w których mogą się znaleźć postacie graczy. Duża część tego rozdziału poświęcona jest systemowi prawnemu, Mistrz Gry powinien się z tymi informacjami zapoznać i udostępnić graczom.

CECHY PRZESTĘPSTWA

W roku 2020, Zabójstwo jest wiodącą przyczyną śmierci w 75% przypadków ludzi poniżej 30 roku życia.

Mamy problem.

W ciągu ostatnich 35 lat, przestępczość gwałtownie wzrosła, wnosząc się szczególnie drastycznie w ostatnich 20 latach. Mimo iż podejmuje się coraz większe starania, by temu zapobiec, zarówno przez siły lokalne jak i ogólnokrajowe, jak dotąd żadne metody nie poskutkowały w zmniejszeniu liczby przestępstw. „Przedłużanie” wyroków, braindance oraz egzekucje wydają się niczego nie zmieniać, nie powodują strachu przed popełnianiem przestępstw. W chwili obecnej podejmuje się bardziej drastyczne i ostateczne środki walki z rosnącą przestępczością.

Przestępstwo określa się trzema cechami:

- 1) Priorytet przestępstwa. Od 2015 roku każde przestępstwo posiada Priorytet, który określa poziom nielegalności czynu w stosunku do innych przestępstw. Systemu Priorytetowego używa się również, gdy Burmistrz przeznacza środki budżetowe na finanso-

wanie systemu więziennictwa.

- 2) roczny procentowy wzrost liczby popełnianych przestępstw danego rodzaju.
- 3) odsetek przestępstw, które są karane przez lokalne i federalne władze.

PRZESTĘPSTWA I WYROKI

INFORMACJE OGOLNE

Poniższy rozdział zapewnia informacje, zawarte w Uniwersalnym Kodeksie Sprawiedliwości Cywilnej (obowiązującym od roku 2000) i dotyczące czynów karalnych. Poniższe informacje są stosowane w Wolnym Stanie Północnej Kalifornii, lecz większość stanów stosuje się do nich. Kary wymierza się zazwyczaj w najwyższym wymiarze, niewielu sędziów (i żadna SI) zarządza złagodzenie kary. W związku ze zwiększającą się przestępczością i przemocą na ulicach, złapanym przestępcom wymierza się sprawiedliwość twardą ręką.

Poniżej przedstawiamy różnego rodzaju przestępstwa, od zakłócania spokoju publicznego, aż do zabójstwa oraz odpowiadające im kary, od grzywien do kary śmierci.



Przestępstwo	Priorytet	Wzrost	Wykrycie
Masowe Morderstwo	(1)	47%	65%
Morderstwo 1 stopnia	(2)	65%	58%
Morderstwo 2 stopnia	(2)	74%	72%
Odebranie życia	(2)	72%	75%
Morderstwo Korporacyjne	(1)	60%	22%
Szpiegostwo	(1)	66%	31%
Porwanie	(2)	57%	45%
Kradzież z bronią w ręku	(3)	72%	70%
Grabież	(4)	82%	73%
Włamanie	(5)	44%	12%
Kradzież pojazdu	(5)	56%	44%
Kradzież	(4)	87%	38%
Drobna kradzież	(6)	92%	34%
Defraudacja	(5)	56%	20%
Falszerstwo	(2)	67%	05%
Wyludzenie	(4)	64%	23%
Napad klasyfikowany	(3)	87%	64%
Napad	(4)	94%	50%
Gwałt	(4)	39%	12%
Sprzeniewierzenie	(3)	70%	15%
Hazard bez pozwolenia	(3)	45%	20%
Przestępstwa alkoholowe	(6)	34%	07%
Prostytucja i przestępstwa pokrewne	(5)	67%	23%
Podpalenie	(4)	40%	10%
Handel typu A	(1)	57%	23%
Handel typu B	(2)	75%	40%
Handel typu C	(3)	73%	50%
Kupowanie, sprzedawanie oraz posiadanie kradzionych dóbr	(6)	60%	15%
Posiadanie nielegalnych implantów	(5)	44%	12%
Używanie nielegalnych wszczepów	(2)	82%	78%
Nielegalne sieciowanie	(6)	59%	06%
Zakłócanie spokoju publicznego	(6)	94%	14%



PRIORYTET SZÓSTY

Kupowanie, sprzedawanie oraz posiadanie kradzionych dóbr.

To przestępstwo oznacza handel skradzionymi towarami, w dowolnej jego formie. Daną osobę można o taki czyn oskarżyć tylko wtedy, gdy z pewnością można stwierdzić, że Kupiła, Sprzedała lub Posiadała skradzione dobra.

Tego rodzaju przestępstwa zdarzają się prawie codziennie. Obiektami są najróżniejsze towary: od sprzętu wypoczynkowego do samochodów i komputerów, odsprzedawanych na Ulicy. Koszty zwrotu właścicielom skradzionych towarów jest na tyle duże, że zazwyczaj wymierza się surową karę. Fixerzy, strzeżcie się!

WYROK: zwrot skradzionych dóbr. Grzywna na 50E\$+ i/lub od 1 miesiąca do 1 roku pozbawienia wolności.

Zakłócanie spokoju publicznego.

Tego rodzaju przestępstwo podlega interpretacji. Każda sytuacja, w której osoba powoduje jakieś zakłócenia, a nie popełnia innego przestępstwa, może być odczytana jako Zakłócanie spokoju publicznego. Pod tę kategorię podpadają również agresywne zachowanie i powodowanie zamieszania.

WYROK: do 1 miesiąca pozbawienia wolności.

Nielegalne sieciowanie.

Jest to sieciowy odpowiednik nieupoważ-



nionego wejścia na teren. Zazwyczaj nie powoduje ono reakcji ze strony NetWatchu, czy głównych sił Policji (choć każde dodatkowe przestępstwo może zwrócić uwagę na sieciarza). Pod tę kategorię podpadają również nieautoryzowane wejścia do zastrzeżonych stref, takich jak systemy Policji, podsystemy Korporacji, itp.

WYROK: grzywna 50E\$+ i/lub do 5 lat pozbawienia wolności.

Drobna kradzież.

Dotyczy skradzionych dóbr o wartości do 50E\$. Kradzież cenniejszych przedmiotów to Kradzież lub Grabież. Różnica polega na tym, że Grabież dokonywana jest bezpośrednio przez jedną osobę.

WYROK: zwrot skradzionych dóbr. Od 1 roku do 10 lat pozbawienia wolności.

Przestępstwa alkoholowe.

Każde złamanie praw dotyczących alkoholu może zakończyć się aresztem. Jednakże, jedynym przestępstwem, które jest ścigane w każdym wymiarze, jest Pijaństwo. Co prawda, decyzja o aresztowaniu zależy w głównej mierze od danego funkcjonariusza, lecz doprowadzenie do izby wytrzeźwień lub wtrącenie do aresztu leży w sferze uprawnień policjanta.

WYROK: grzywna od 20 do 100E\$.

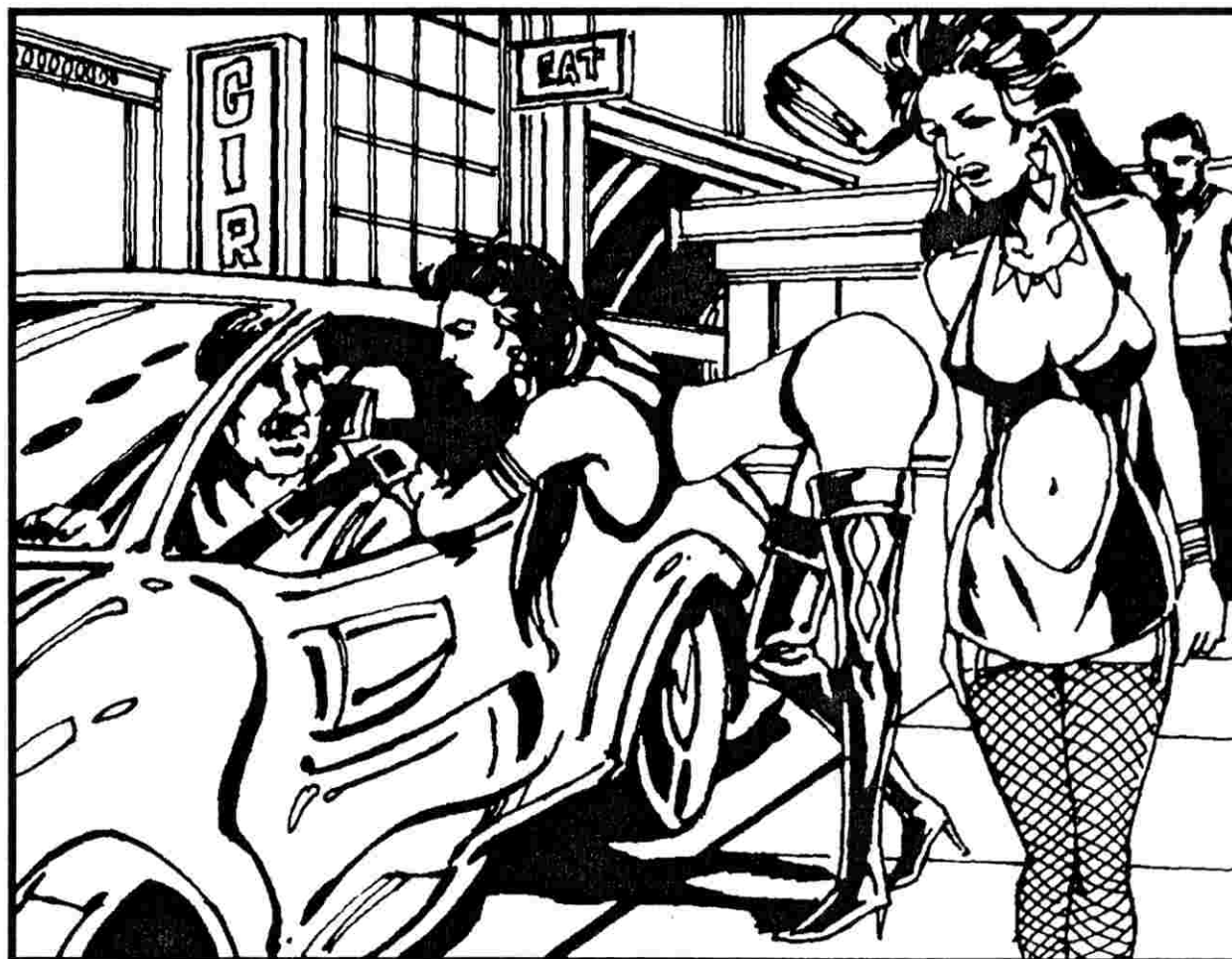
Zakłócanie pracy wymiaru sprawiedliwości.

Każda osoba, która nielegalnie przetrzymuje informacje, lub stara się powstrzymać, zmylić autoryzowane śledztwo, może zostać oskarżona o zakłócanie pracy wymiaru sprawiedliwości. Udowodnienie winy jest bardzo trudne, ponieważ musi być bardzo precyzyjnie zinterpretowane i dowiedzione.

WYROK: od 1 miesiąca do 1 roku pozbawienia wolności.

Przestępstwa drogowe.

Pod tę kategorię podpadają wszelkie przestępstwa związane z ruchem drogowym; od parkowania w niedozwolonych miejscach, niebezpiecznego prowadzenia samochodu, prowadzenia bez ważnych dokumentów, bez prawa jazdy, do prowadze-



Dobra zabawa kosztuje, nawet w 2020...

nia pod wpływem narkotyków/alkoholu, itd. W związku z coraz większą liczbą pojazdów powietrznych w strefie miejskiej, takie przestępstwa stały się relatywnie groźniejsze (stąd zwiększono wymiar kary).

WYROK: grzywna od 20E\$ do 1.200E\$ i/lub do 3 lat pozbawienia wolności.

PRIORYTET PIĄTY

Kradzież pojazdu.

Liczba przypadków kradzieży pojazdów (włącznie z motocyklami, samochodami, AV-kami, itd.) znacznie wzrosła w ostatnich latach. W samym Night City kradnie się około 12 pojazdów na godzinę. To przestępstwo stało się na tyle popularne, że funkcjonariusze prawa nie są w stanie nawet już kontrolować rozmiarów zjawiska. Pojazdy są kradzione i sprzedawane w ciągu godziny, więc jeśli straciłeś swój wóz, nie licz na to, że go kiedyś odzyskasz (chyba że zapłacisz tę niebotycznie wysoką stawkę ubezpieczeniową...).

WYROK: od 1 roku do 7 lat pozbawienia wolności lub wygnanie.

Uwaga: policjanci HiWay (patrz str. 50) wymierzają karę śmierci za poważniejsze przestępstwa drogowe.

Włamanie.

Tego rodzaju przestępstwo polega na wejściu na teren prywatnej, publicznej lub handlowej rezydencji z zamiarem kradzieży. Jeśli Twoja posiadłość nie ma dobrych zabezpieczeń, istnieje duża szansa, że będziesz miał włamanie. Rozwiązanie? Kup dobre zabezpieczenia.

WYROK: zwrot skradzionych dóbr. Dostosowanie Osobowości. Od 1 roku do 6 lat pozbawienia wolności.

Defraudacja.

Zdobywanie pieniędzy i/lub towarów posługując się oszustwem. Choć jest to stosunkowo popularne przestępstwo, większość przypadków pozostaje niezauważona i niekarana. Surowość kary zależy w dużej mierze od tego, komu skradziono i jak dużo.

WYROK: zwrot skradzionych dóbr. Dostosowanie Osobowości i/lub 1-20 lat pozbawienia wolności.

Posiadanie nielegalnych implantów.

Posiadanie (zarówno zaimplantowanych jak i niewszczepionych) bojowych, lub zastrzeżonych cybertechnologii. Pod tę kategorię podpadają groźne implanty mózgowo-rozszerzenia, które zawsze można kupić na



Ulicy (cokolwiek od nielegalnych chipów do dużych cyberpazurów). Surowość kary zależy w dużej mierze od interpretacji sędziego, co jest groźne, a co nie (tak jak w latach 90-tych sędziowie interpretowali karalność ukrywanych broni). Używanie nielegalnych implantów jest uważane za poważniejsze przestępstwo (Priorytet 2).

WYROK: grzywna od 100 do 500E\$ i/lub od 1 miesiąca do 1 roku pozbawienia wolności.

Prostytucja i przestępstwa pokrewne.

Ta kategoria uwzględnia świadczenie usług seksualnych za pieniądze, sutenerstwo, nielegalny strip-tease i akty seksualne. W różnych miastach różnie się traktuje kwestię prostytucji, niektóre miasta nawet legalizują nierząd (licencjonowane prostytutki muszą co pół roku odnawiać licencję, gdyż w przeciwnym wypadku zostaną obciążone karą). W bardziej surowych społecznościach organizuje się sporadyczne „czyszczenia” co bardziej podejrzanych dzielnic, lecz zazwyczaj wykonuje się takie misje z powodów politycznych.

WYROK: grzywna od 50 do 2.000E\$ lub od 1 tygodnia do 2 lat (bagatelka!)

Posiadanie nielegalnej broni.

Pod tę kategorię podpadają przypadki posiadania broni bez zezwolenia, lub posiadania broni ciężkiej, automatycznej i innych zastrzeżonych rodzajów broni. Różne stany utrzymują różne prawa w kwestii pozwolenia na broń. Wielu gliniarzy korzysta z takiego stanu rzeczy, karząc za posiadanie jakiegokolwiek broni. Ogólnie rzecz biorąc, Federalna Ustawa na temat Broni z roku 1999 zakłada, iż obywatel może nosić broń nie droższą niż 25E\$. Umożliwia to posiadanie pistoletów, pół-automatycznych karabinków oraz noży nie dłuższych niż 45cm dla celów obronnych.

WYROK: grzywna 100-1.000E\$ i/lub 1miesiąc-10lat pozbawienia wolności.

PRIORYTET CZWARTY

Podpalenie.

Podpalenie jest definiowane jako niedozwolone wskrzeszanie ognia lub używanie łatwopalnych substancji z zamiarem wyrządzenia ludziom krzywdy lub zniszczenia własności. Podpalenie jest jednym z najtrudniejszych do wykrycia przestępstw, gdyż ludzie uważają je raczej za bezkrwawy czyn, chyba że zginie jakaś osoba. Zazwyczaj, gdy coś idzie z dymem, Jasio myśli, że ofiara (często Korporacja) zasłużyła sobie na to.

WYROK: dostosowanie osobowości i 1-20 lat w pozbawienia wolności (w Bloku Średnim lub w PsychoBloku).

Napad.

Użycie siły wobec innej osoby, lub groźba (zrealizowana lub nie) takiego zachowania. W tych brutalnych czasach, prawie każda osoba staje się ofiarą takiego przestępstwa. Większość osób nigdy nie wie, kim jest atakujący, co znacznie utrudnia przeprowadzenie śledztwa, nie mówiąc już o wniesieniu oskarżenia przez prokuraturę.

WYROK: 1-7 miesięcy pozbawienia wolności (w Bloku Średnim).

Przekupienie funkcjonariusza prawa.

Takie przestępstwo jest definiowane jako zaoferowanie pieniędzy, towarów, usług i in-

nych przysług w zamian za łagodniejsze traktowanie niż wynikałoby to z regulaminu i kodeksu prawa karnego. Jest to bardzo poważne przestępstwo; zawiera także przypadki Zamierzonego Przekupstwa. Jednakże, wiele lokalnych departamentów policji jest na tyle skorumpowane, że łapówki są na porządku dziennym.

WYROK: 1-6 miesięcy pozbawienia wolności (w Bloku Średnim).

Sprzeniewierzenie.

Nielegalne wykorzystanie funduszy i/lub materiałów dla osobistego zysku. Każdego miesiąca Korporacje tracą miliony eurodolarów wskutek takiego zachowania, głównie na rzecz sieciarzy, którzy stanowią większość tego typu przestępców, lecz również dużą część stanowią nielegalni pracownicy wewnątrz organizacji.

WYROK: 1-20 lat pozbawienia wolności (w Bloku Średnim).

Kradzież.

Nielegalne zabranie pieniędzy lub towarów o wartości przekraczającej 50E\$. Jeśli kradzieży dokonuje tylko jedna osoba, wówczas przestępstwo staje się Grabieżą.

WYROK: 1-20 lat pozbawienia wolności (w Bloku Średnim) oraz dostosowanie osobowości.



Grabież.

Kradzież indywidualna, włącznie z kradzieżą kieszonkową. Tak jak Napad, tego rodzaju przestępstwa są trudne do wysledzenia i ukarania, ponieważ większa część ofiar nie jest w stanie podać dokładnego rysopisu napastnika.

WYROK: 1-20 lat pozbawienia wolności (w Bloku Średnim) oraz dostosowanie osobowości.

Gwałt.

Wymuszenie stosunku seksualnego przy użyciu przemocy lub groźby jej zastosowania.

WYROK: wygnanie lub 1-15 lat pozbawienia wolności (w Bloku Średnim lub PsychoBloku) oraz zmiana osobowości i/lub braindance. **Uwaga:** funkcjonariusze HiWay (patrz str. 50) wymierzają karę śmierci za przestępstwa na tle seksualnym.

Wywoływanie zamieszek.

Tego typu przestępstwo definiowane jest jako każde nielegalne zgromadzenie więcej niż trzech osób w celu spowodowania szkody osobistej lub materialnej. Zamieszki były dużym problemem w czasach Upadku, gdy marsze demonstracyjne odbywały się w każdym dużym mieście, powodując znaczne ofiary w ludziach i dobytku (jest to jeden z powodów, dla których takie przestępstwa są surowo karane).

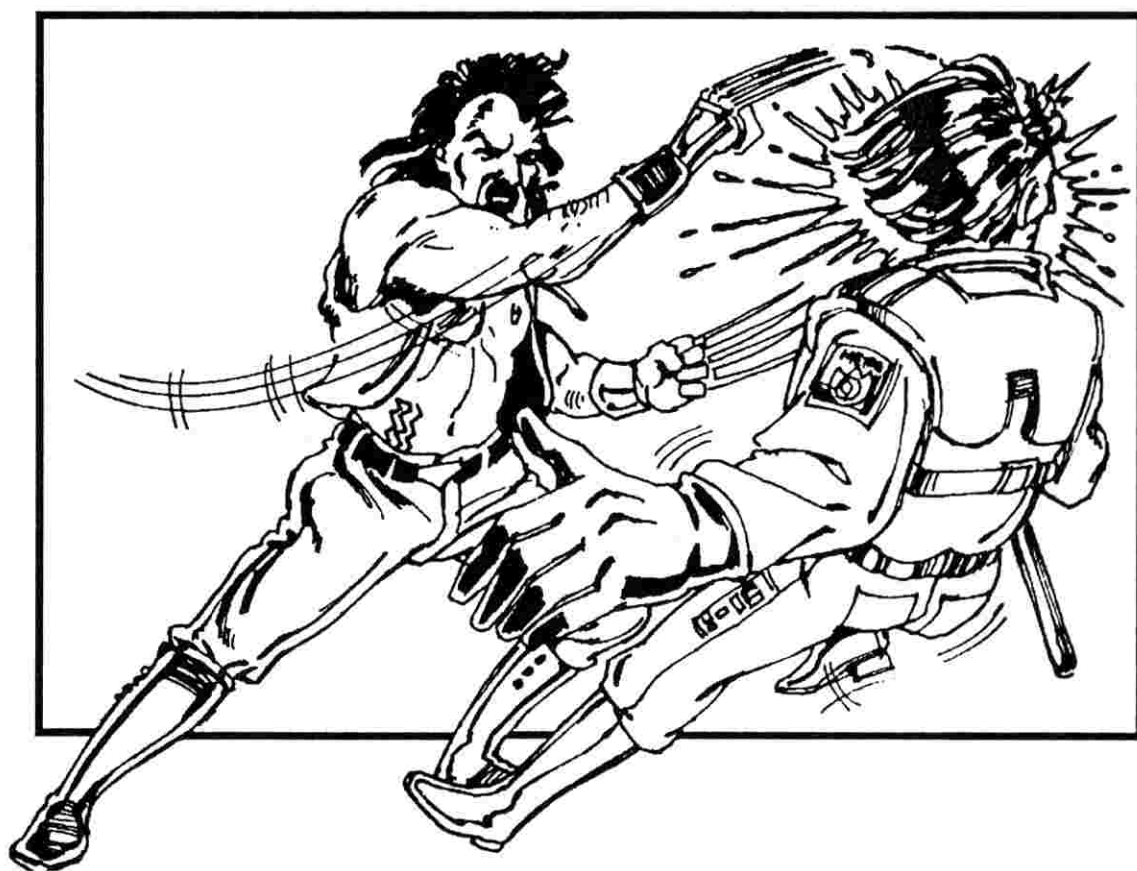
Nawet w roku 2020, zamieszki nie są niespotykanym zjawiskiem. Areszty dokonywane są na podstawie politycznej „delikatności” sytuacji. Pod tę kategorię podpadają również Podburzanie oraz Zamierzone wywoływanie zamieszek.

WYROK: od 1 miesiąca do 1 roku pozbawienia wolności (w Bloku Średnim) lub wygnanie.

PRIORYTET TRZECI

Napad klasyfikowany.

Tego rodzaju czyn jest właściwie Napadem z zamiarem zabicia lub poważnego zranienia ofiary. Jest to poważne przestępstwo, w małym stopniu różniąc się od morderstwa. Wiele ofiar, na przykład napaści gangów, nie jest w stanie opisać napastników, lub są zbyt przerażone, by to zrobić, bojąc



Cyberpazury nie są legalnym środkiem samoobrony...

się zemsty. Wszystko to sprawia, że policjanci nie są w stanie obniżyć frekwencji pojawiania się takich przestępstw (jeden z powodów dość luźnej interpretacji przepisów o obronie koniecznej w 2020).

WYROK: 1-7 lat pozbawienia wolności (w Bloku Średnim lub PsychoBloku) oraz dostosowanie osobowości i/lub braindance. **Uwaga:** funkcjonariusze HiWay (patrz str. 46) wymierzają karę śmierci za to przestępstwo.

Kradzież z bronią w ręku.

Jest ona definiowana jako kradzież, lub grabież pieniędzy lub towarów przy użyciu broni, lub groźby użycia przemocy (wykorzystanie broni palnej, białej czy nielegalnych wszczepów).

WYROK: 4-15 lat pozbawienia wolności (w Bloku Średnim lub PsychoBloku) oraz dostosowanie osobowości i/lub braindance. **Uwaga:** funkcjonariusze HiWay (patrz str. 50) wymierzają karę śmierci za to przestępstwo.

Wyludzenie.

Zdobycie pieniędzy, towarów, lub usług przy użyciu groźby zastosowania przemocy lub sabotażu. Wyludzenia zapewniają mnóstwo pieniędzy i mogą zapewnić niezły dopływ gotówki przy wykorzystaniu na dużą skalę (co jest dużą pokusą dla syndykatów kryminalnych, gangów i Korporacji).

WYROK: 1-15 lat pozbawienia wolności (w Bloku Średnim).

Hazard bez pozwolenia.

To przestępstwo jest definiowane jako organizacja gier hazardowych oraz usługi bukmacherskie bez posiadania licencji. Mimo iż sam hazard nie jest zakazany prawem, wiele kasyn działa bez pozwolenia, skarżąc się, że licencje są zbyt drogie. Grupy zorganizowanej przestępczości często organizują kasyna i kluby SIMplex, które stoją w jawnej niezgodzie z prawem. W niektórych przypadkach Priorytet Czwarty.

WYROK: grzywna 500E\$+ oraz do roku pozbawienia wolności (w Bloku Średnim).

Handel typu C.

Sprzedaż, produkcja oraz dystrybucja substancji Typu C, takich jak nielegalne oprogramowanie rozrywkowe, Błękitna Trawa, Szym, itp. Handel typu C jest bardzo zyskownym przedsięwzięciem; jest również najbardziej widoczny, co pozwala na pewną kontrolę policyjną nad zjawiskiem.

WYROK: 1-10 lat pozbawienia wolności (w Bloku Średnim).

PRIORYTET DRUGI

Falszerstwo.

Produkcja i dystrybucja fałszywych pieniędzy i/lub dokumentów. Produkcja fałszywek jest szybkim sposobem na dorobienie się małej fortuny i wytrącenie gospodarki z równowagi. Rząd zawsze przeznaczał duże pieniądze na walkę z tymi przestępstwami, które również oznaczają fałszerstwa wszelkiego rodzaju. Łatwo jest rozpoznać fałszywe pieniądze, lecz znacznie trudniej tych, którzy odpowiedzialni są za ich produkcję i rozpowszechnianie.

WYROK: 6-15 lat pozbawienia wolności (w Bloku Zaostrzonego Rygoru).

Przestępstwa ekologiczne.

Istnieje całkiem spora grupa przestępstw przeciwko środowisku, włącznie z Wyrzucaniem i Nielegalnym Przewożeniem Szkodliwych Substancji, Nieusprawiedliwione Zanieczyszczanie Środowiska, Nieusprawiedliwione Zniszczenie przedmiotów, pozostających pod ochroną Praw Środowiskowych. Łatwo powiedzieć, lecz wykazanie winy Korporacji jest znacznie trudniejszym zadaniem.

WYROK: grzywna 500E\$+ oraz do 3 lat pozbawienia wolności (w Bloku ZR).

Porwanie.

Nielegalne przewożenie i przetrzymywanie

innej osoby bez jej zgody, przy użyciu siły, groźby użycia siły, oszustwa, lub innej formy przymusu. Często zdarza się w środowisku Korporacyjnym, często poszkodowanymi są rodziny policjantów. Mimo iż skuteczność karania tego typu przestępstw jest stosunkowo wysoka, jedynymi środkami ostrożności, jakie można przedsięwziąć w przypadku poczucia zagrożenia, są lepsze systemy zabezpieczeń.

WYROK: 5-20 lat pozbawienia wolności (w Bloku ZR).

Odebranie życia.

Pod tę kategorię podpadają zabójstwo zaistniałe w specyficznych okolicznościach, na przykład w afekcie, czy w przypadku uzasadnionej prowokacji, a także przypadkowe i lekkomyślne zabicie człowieka bez takiego zamiaru. W przypadku tego drugiego przestępstwa, sprawcy są traktowani bardziej pobłażliwie.

WYROK: do 5 lat pozbawienia wolności (w Bloku ZR).

Morderstwo 1 stopnia.

Morderstwo z premedytacją i zawinione, lub zabójstwo w powiązaniu z innym przestępstwem. Tak czy inaczej, sędziowie nie patrzą na to przez palce.

WYROK: śmierć.

Morderstwo 2 stopnia.

Morderstwo zawinione, lecz nie z premedytacją. Często jest to trudne do udowodnienia.

WYROK: 5-20 lat pozbawienia wolności (w Bloku ZR lub PsychoBloku) oraz dostosowanie osobowości i braindance. **Uwaga:** funkcjonariusze HiWay (patrz str. 50) wymierzają karę śmierci za to przestępstwo.

Handel typu B.

Sprzedaż, produkcja oraz dystrybucja substancji typu B: broni palnej, materiałów wybuchowych, nielegalnego oprogramowania komercyjnego, Syntkoki, Boosta, Dorfów, itd. Handel typu B odbywa się raczej poza Ulicą. Transakcje są zawierane za zamkniętymi drzwiami i w odosobnionych miejscach.

WYROK: 3-12 lat pozbawienia wolności (w Bloku ZR) lub wygnanie.

Używanie nielegalnych wszczepów.

Używanie, lub groźenie użyciem ofensywnych, bojowych, lub zastrzeżonych wszczepów. Posiadanie fajnych rozpruwaczy to jedno, natomiast chlastanie nimi to co innego!

WYROK: usunięcie wszczepu, do 1 roku pozbawienia wolności (w Bloku ZR) oraz dostosowanie osobowości.

PRIORYTET PIERWSZY

Zabójstwo Korporacyjne.

Definiowane jako: świadoma sprzedaż, produkcja lub dystrybucja nie spełniającego wymogów jakości wyposażenia, którego użycie grozi śmiercią; nieusunięcie szkodliwych materiałów, które grożą śmiercią; próba zabicia osoby, dla zysku Korporacji.

WYROK: grzywna 1.000E\$+, 10-20 lat pozbawienia wolności (w Bloku Specjalnym), lub kara śmierci. **Uwaga:** funkcjonariusze HiWay (patrz str. 50) wymierzają karę śmierci za to przestępstwo, przynajmniej za część dotyczącą bezpośredniej próby zabójstwa.



Szpiegostwo.

Szpiegowanie rządowych dokumentów, instalacji, osób oraz organizacji i dostarczanie tych informacji do przedstawicieli innych agencji, organizacji, Korporacji, czy rządów. Również dotyczy kradzieży oraz dystrybucji tajnych lub strzeżonych materiałów i informacji. To przestępstwo jest traktowane bardzo poważnie przez agencje policyjne i pozostałe agencje rządowe.

WYROK: 10-20 lat pozbawienia wolności (w Bloku Specjalnym) oraz braindance, lub kara śmierci.

Masowe morderstwo.

Masowe morderstwo jest zabójstwem pierwszego stopnia dwóch lub więcej osób. Mimo iż większość seryjnych zabójców to prawdziwi psychopaci, to przestępstwo staje się coraz bardziej popularne. Znak czasów...?

WYROK: śmierć.

Terroryzm.

Zorganizowany system zastraszania przy użyciu siły dla celów politycznych. Terrorysty są postrzegani tak jak seryjni zabójcy, i tak samo traktowani.

WYROK: śmierć.

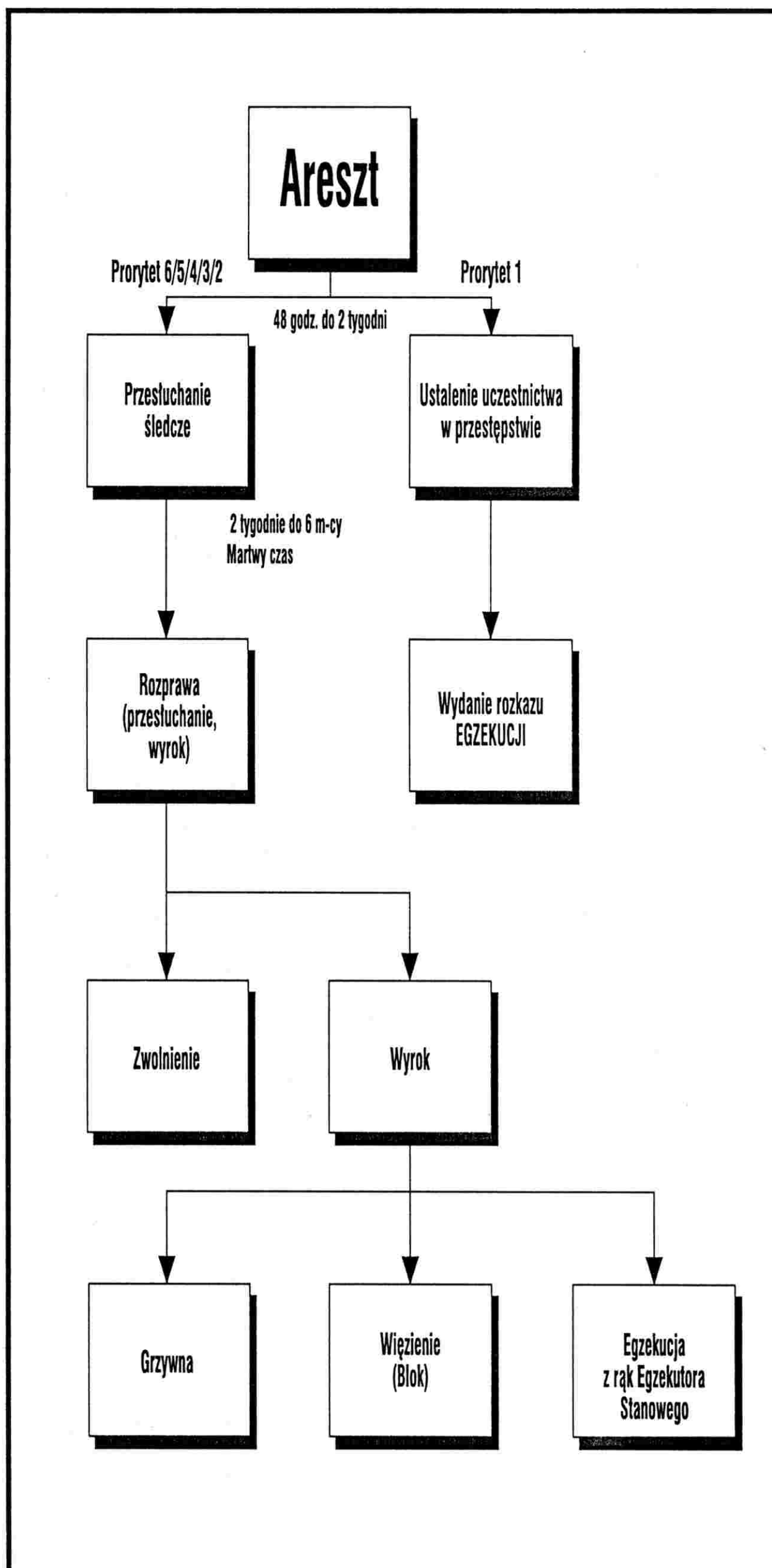
Handel typu A.

Sprzedaż, produkcja, lub dystrybucja takich produktów jak Czarna Szpryca, Wilkołak, inne śmiertelne narkotyki, oprogramowanie rządowe, zastrzeżonych organów ludzkich.

WYROK: 15-20 lat pozbawienia wolności (w Bloku Specjalnym) oraz braindance.

W TRYBACH MASZYNY: SYSTEM PRAWNY W ROKU 2020

W momencie, gdy dana osoba zostanie aresztowana i oskarżona, staje się obiektem działań ze strony Machiny Prawa. W tym podrozdziale opisujemy różne etapy procesu sądowego i w ogóle postępowania karnego, oraz czynniki kształtujące pracę systemu prawnego.





PRAWA

Klasyczny system klasyfikacji przestępstw został zlikwidowany po Czystce Prawników w roku 1997. Obecnie, wprowadzony został system Priorytetowy; im poważniejsze przestępstwo, tym wyższy Priorytet. Bezpośrednio wpływa to na prawa przestępcy, ponieważ w dużej mierze zależą one od rodzaju przestępstwa.

Przestępstwa o niskim poziomie (Priorytet 5 i 6) nie ograniczają zbytnio praw przestępcy (które i tak nie są zbyt duże). Osoby oskarżone o popełnienie tego typu przestępstw mają prawo do obrońcy, mogą wykonać dwa telefony i „mają prawo nic nie mówić”. W czasie 48 godzin muszą zostać poddani przesłuchaniu śledczemu (po którym może zostać wyznaczona kaucja). Rozprawa musi się rozpocząć nie później niż dwa tygodnie od daty przesłuchania śledczego, gdyż w przeciwnym wypadku oczyszcza się oskarżonego z zarzutów. W większości wypadków, rozprawy są przeprowadzane przez Sędziów, którzy wyznaczają grzywny i czasami kary pozbawienia bądź ograniczenia wolności. Jednakże, w niektórych przypadkach korzysta się z pomocy i osądu SI.

Przestępstwa o średnim poziomie (Priorytet 3 i 4) są stosunkowo poważne i w znacznej mierze ograniczają prawa przestępcy. Oskarżony nadal zachowuje prawo do milczenia i nadal ma prawo do obrońcy. Może zostać trzymany w areszcie do czasu przesłuchania śledczego przez okres nawet tygodnia. W tym czasie nie może się z nikim kontaktować, żadnych telefonów, żadnych gości. Większość czasu spędzi w odosobnionej celi bądź pokojach przesłuchań. Sędzia (człowiek lub SI) może wyznaczyć kaucję, lecz zazwyczaj oskarżony do czasu rozprawy przebywa w areszcie. W czasie rozprawy przestępca jest sądzony przez trzech sędziów (ludzi, SI, lub mieszanego zespołu). Prokurator przedstawia swoje zarzuty, następnie Obrona (obrońca lub oskarżony) przedstawia swoje argumenty. Wydaje się wyrok, a oskarżony albo zostaje wypuszczony na wolność lub wyznaczona zostaje mu jedna z rozlicznych kar.

Przestępstwa o wysokim poziomie (Priorytet 2) są na tyle poważne, iż przestępca traci wszystkie prawa, włącznie z prawem do zachowania milczenia. Po

oskarżeniu, przestępca może zostać zmuszony do złożenia zeznań, nawet przy wykorzystaniu środków chemicznych (z serum prawdy włącznie), wykrywaczy kłamstw symulacji psychologicznych oraz wnikliwych analiz zachowania oskarżonego. W ciągu dwóch tygodni należy przeprowadzić przesłuchanie śledcze. W tym momencie, Sędzia (człowiek lub SI) ustali możliwość kaucji i termin rozprawy. Sędzia również zdecyduje, czy oskarżony ma prawo do obrońcy, zależnie od tego, czy sędzia zauważy ku temu powody. Jeżeli istnieje choćby 20%-we prawdopodobieństwo błędu (lub więcej), Sędzia pozwoli na obecność obrońcy. Rozprawie przewodniczy Sędzia, natomiast wyrok jest wydawany przez cztery SI.

Przestępstwa o najwyższym poziomie (Priorytet 1) są traktowane tak surowo, iż przestępca w ogóle nie ma żadnych praw czy przywilejów. Jeżeli oskarżonemu zostanie udowodniona wina, wydawany jest nakaz egzekucji i oskarżony może zostać zabity przez dowolny uprawniony organ, zazwyczaj licencjonowanego likwidatora.

ODMOWA WYZNACZENIA KAUCJI

Policja może spróbować zachować kontrolę nad przestępcą do czasu rozprawy. Jest to ryzykowna taktyka; w języku gry oznacza Trudny test na Prawo wymagający przynajmniej dwóch godzin papierkowej roboty, oraz podpisu oficera prowadzącego śledztwo. Mistrz Gry może zmienić trudność rzutu, zależnie od poważności przestępstwa i zaistniałych okoliczności. Na taką decyzję mogą również wpłynąć jej polityczne oraz społeczne konsekwencje.

Mogą zostać zmienione warunki kaucji, lecz zazwyczaj pozostają one takie same. Oskarżony nie może opuścić kraju (może zostać do ograniczone do pozostania w obrębie stanu bądź miasta). Musi również być dostępny w każdym momencie dla funkcjonariuszy Policji, choć nie może być w żaden sposób przez nich napastowany.

MARTWY CZAS

Okres pomiędzy przesłuchaniem śledczym a rozprawą określany jest mianem Martwego Czasu. Może potrwać od dwóch tygodni do pół roku. Oskarżony jest bądź zwolniony za

kaucją lub siedzi w areszcie w oczekiwaniu na rozprawę. W każdym razie, obrońca (jeżeli pozwolono na jego obecność) ma dostęp do klienta w każdym momencie.

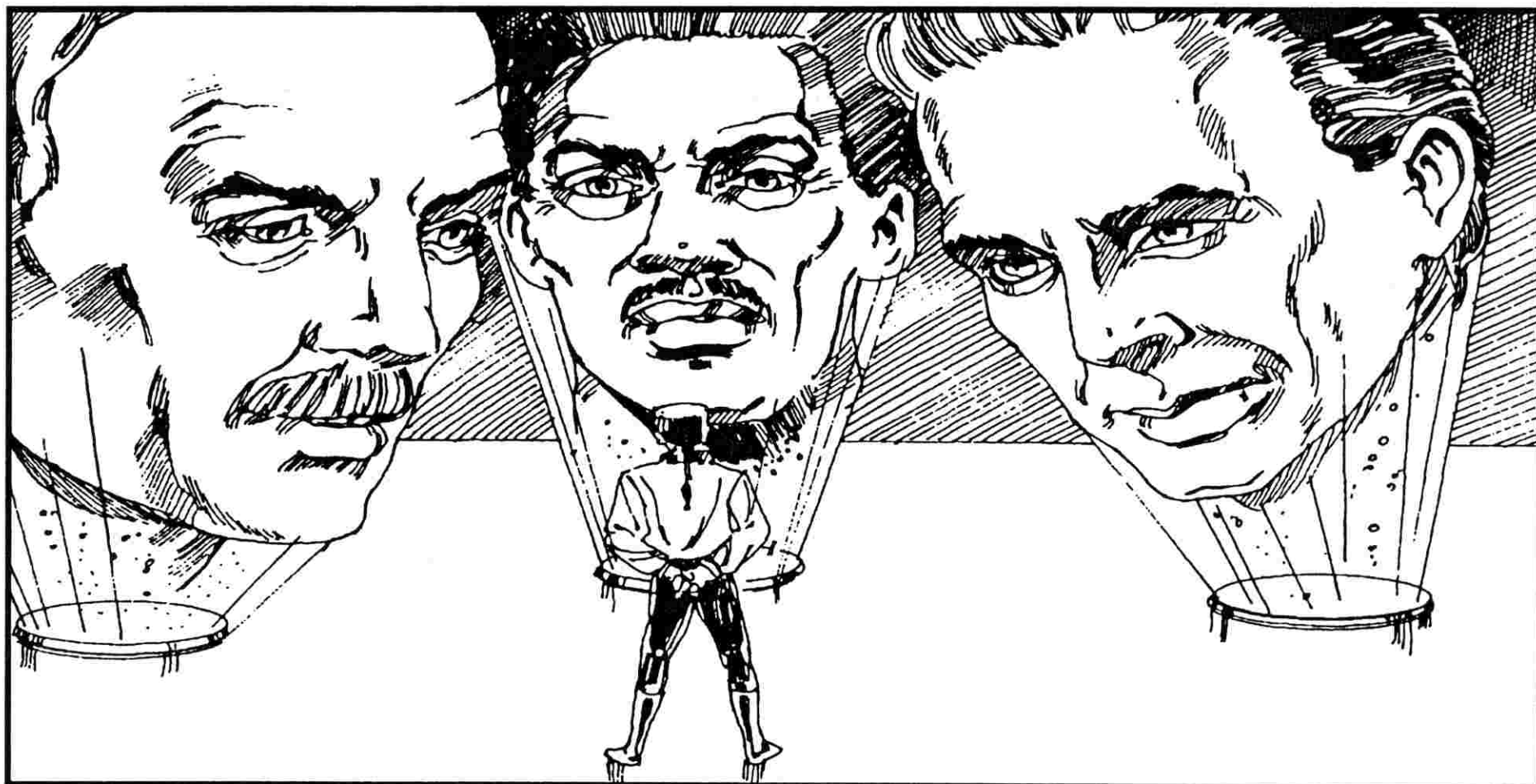
W tym czasie zarówno Obrona, jak i Prokuratura przygotowują swoje stanowisko, zbierając świadków oraz dowody, przemawiające za lub przeciw oskarżonemu. Obie strony nie mogą ukrywać swoich świadków i dowodów przed sobą nawzajem. Jednakże, prawnicy obu stron mogą wprowadzać świadków i dowody w ostatnim momencie, korzystając z manewru prawnego „nowoodkrytych materiałów”. Jest to legalne posunięcie, chociaż obie strony często naruszają je poprzez wprowadzanie kluczowych świadków i materiałów w ostatnim momencie, często dopiero na rozprawie. Jeśli zostanie udowodnione, iż prawnik wiedział o obecności świadka lub dowodu rzeczowego dłużej niż 24 godziny przed rozprawą, takie zagranie powoduje „nieważność materiału dowodowego”.

Większość świadków dobrowolnie zgadza się zeznawać w sądzie; jednakże, jeśli kluczowy świadek, który odmówi zeznać, może zostać pod przymusem doprowadzony na rozprawę. Świadek musi zeznawać, gdyż w przeciwnym wypadku zostanie oskarżony o Zakłócanie Pracy wymiaru sprawiedliwości, lecz o Priorytecie 4. Obie strony mogą zażądać przymusowego doprowadzenia świadka. **UWAGA:** osoba, musi się stawić i zeznawać pod nazwiskiem umieszczonym na wniosku o doprowadzenie świadka. Wielu świadków, wiedząc, że mogą stać się obiektem takiego wniosku, decyduje się „zniknąć” na chwilę.

ROZPRAWA

Ogólnie mówiąc, oskarżony zostaje aresztowany i oskarżony o popełnienie przestępstwa (lub kilku). Następnie oficjalnie jest Oskarżony i albo zwolniony za kaucją lub trzymany w areszcie do czasu rozprawy. W czasie rozprawy, oskarżyciel stara się udowodnić winę i rzeczywiste popełnienie przestępstwa. Obrona stara się wykazać, że wprost przeciwnie. Obie strony mogą przedstawiać dowody rzeczowe, przedstawiać świadków, przesłuchiwać świadków oraz oskarżonego. Dowody rzeczowe muszą przedstawiać sobą jakąś wartość dla oświadczenia którejś ze stron, natomiast do





świadców i oskarżonego muszą być kierowane pytania zgodne tylko i wyłącznie z interesem Obrony lub Oskarżenia. Sędzia nadzoruje poprawny przebieg procesu, oraz decyduje o winie oskarżonego. Następnie sędzia wydaje wyrok. W roku 2020 nie istnieją ławnicy ani ława przysięgłych.

Oczywiście, system prawny jest znacznie bardziej skomplikowany, lecz brak czasu i miejsca nie pozwalają na dogłębny i wnikliwy opis wszelkich zawiłości technicznych procesu sądowego i postępowania karnego. Dla celów gry, Mistrz Gry powinien pamiętać o poniższych zasadach:

- Sędziowie: Mistrz Gry powinien stworzyć postacie kilku sędziów (ludzi i SI), razem z ich politycznymi skłonnościami,

prawdopodobieństwem korupcji, poziomem surowości przy wyznaczaniu kary, oraz ogólnym sposobem zachowania. Przykładowy Sędzia został opisany na str. 78.

- Prokuratorzy i obrońcy: Mistrz Gry powinien również przygotować listę prawników, włącznie z obrońcami z urzędu, oraz Prokuratorami Federalnymi, w podobny sposób jak w przypadku Sędziów. Przykładowy Prawnik został opisany na str. 78.

W momencie, gdy sprawa trafia do sądu, Mistrz Gry powinien wyznaczyć Sędziego, Prokuratora, oraz obrońcę, jeżeli zaistnieje potrzeba obecności tego ostatniego. Musi również zdecydować, jak „poważna” jest

sytuacja oskarżonego, zależnie od dowodów i świadków. Udowodnienie winy zależy od trzech rzeczy:

- motyw — przyczyna popełnienia przestępstwa, będącego podmiotem sprawy.
- środki — narzędzia, broń oraz wyposażenie potrzebne dla popełnienia danego przestępstwa.
- zdolność — fizyczna i psychiczna zdolność do popełnienia danego przestępstwa.

„Poważność” sprawy zależy głównie od tego, jak wiele z powyższych punktów jest znanych i w jakim stopniu. Ważne jest również jak stabilne są dowody lub świadkowie, czy nie można ich podważyć, jeśli tak to w jakim stopniu. (Zazwyczaj muszą być ustalone przynajmniej dwa z powyższych punktów, zanim sprawa trafi do sądu. Oceń sprawę, przeznaczając 1 punkt za każdy z poziomów powyższych wyznaczników (słaby, przeciętny, silny). Na przykład, jeśli znane są tylko motyw oraz środki, i oba są Słabe = sprawa jest Bardzo Słaba. Wywalić, nie zawracać sobie głowy. Jeśli znane są wszystkie wyznaczniki, i każdy jest silny, mamy Bardzo Poważną sprawę. Wykonać!).

Następnie, Mistrz Gry powinien, korzystając z poniższej tabeli, ustalić poziom rozprawy, zaczynając od zera i dodając oraz odejmując odpowiednie współczynniki, oparte na poniższych wyznacznikach.

SPRAWA	OBROŃCA	PROKURATOR
B. Słaba= -10	Słaby (umiejętność 1-2)= +5	Słaby= -5
Słaba= -5	Średni (umiejętność 3-5)= -	Średni= -
Średnia= -	Dobry (umiejętność 6-7)= -5	Dobry= +5
Silna= +5	Najlepszy (umiejętność 8-10)= -10	Najlepszy= +10
B. Silna= +10		
SĘDZIA		
Przekupiony= -10 (SI nie mogą być przekupione)		
Uczciwy= -		
Surowy= +5		



Jeśli wynik jest pozytywny, wówczas oskarżony zostanie uznany winnym = wyrok. Jeśli wynik jest negatywny, wówczas zostaje oczyszczony z zarzutów, lub oskarżenie zostaje oddalone. (Zero traktuj jako pozytywne, lub według uznania Mistrza Gry). Są to tylko proponowane wskazówki; Mistrz Gry może zmieniać i ulepszać je według własnego uznania i potrzeb.

W momencie, gdy ustalono wynik, Mistrz Gry poprzez usta Sędziego musi wydać wyrok. Przejdź do sekcji Przepięstwa i Wyroki str. 69.

NIEPOCZYTALNOŚĆ

Nie powinno to dziwić nikogo, że większość aresztowanych, to kompletne szajbusy. Może to oznaczać jakąkolwiek chorobę psychiczną, od kleptomani, do ciężkiej cyberpsychozy. Ustalenie niepoczytalności wymaga wniosku trzech psychologów, którzy zbadają oskarżonego pod względem „normalności”. W przypadku uznania za niepoczytalnego, rozprawa zostaje odłożona do czasu, gdy oskarżony będzie zdrowy psychicznie (do tego czasu przebywa w PsychoBloku). Jednakże, w przypadku spraw o Prioryecie 1, Sędzia może uznać takie postępowanie za unikanie kary i nakazać natychmiastową likwidację oskarżonego, jeśli uzna, że oskarżony nie jest w stanie lub nie chce się zrehabilitować dla społeczeństwa.

KWESTIA CZASU

Dla celów gry, należy przyjąć, że rozprawy dotyczące aresztowanych przez PG przestępców odbywają się pomiędzy sesjami. Nie ma potrzeby rozgrywać scen procesu, chyba że Mistrz Gry ma po temu wyraźne powody. Natomiast może poinformować Gliniarza-gracza o wyniku rozprawy. Mistrz Gry powinien również pamiętać, lub zanotować sobie, którzy BN siedzą w kiciu i jak długo.

W końcu, kto wie, co zrobią, gdy wyjdą na wolność...

Mistrz Gry musi również zdecydować, co uczynią skazani, gdy już wyjdą na wolność. Ich poczynania mogą wprowadzić ożywienie do gry, zapewnić temat nowych przygód, jeśli byli oskarżeni postarają się wyrzucić zemstę na tych, którzy ich wpakowali do pudła...

UWAGI NA TEMAT PRAWNIKÓW

Nawet w roku 2020, prawnicy to trochę inni ludzie niż ci przeciętni, jakich spotykamy w życiu codziennym. Ich specjalną zdolnością jest **Rozumowanie**; umiejętnie wykorzystanie wiedzy prawnej (i nie tylko) w sądzie. Posługując się Rozumowaniem, prawnik stara się udowodnić swoją hipotezę przy wykorzystaniu logiki (rozumowania liniowego bądź okrężnego). Taka teoria może nie mieć nic wspólnego z winą czy niewinnością oskarżonego. Ta umiejętność może być również wykorzystana do porównania talentów dwóch prawników, w przypadku sporu, gdzie rozstrzygający głos ma sędzia. Może być również łączona z Perswazją i Spostrzegawczością do wywierania wpływu na sędziego, bądź do wynajdowania słabych punktów w teorii przeciwnej strony.

Umiejętność Ekspert: Prawo jest tylko suchą wykładnią znajomości prawa, właściwie jego przepisów. Aby nauczyć się analizy i oceny momentu wprowadzenia danej sytuacji prawnej, student prawa musi przejść serię egzaminów, musi zostać pozytywnie oceniony przez sędziów i oswoić się ze społecznością więzienną. Wtedy dopiero może przyjmować klientów odpłatnie. W końcu, może zostać sędzią. (Oznacza to tylko zmianę statusu społecznego, umiejętności pozostają takie same).

Rozróżnienie pomiędzy prawnikami a para-prawnikami (osobami ze znajomością Prawa) jest bardzo ważne. Od czasu Czystki w 1996, klasyczni prawnicy stali się wymierającym gatunkiem. Wyparli ich para-prawnicy i Fixerzy. Jednak w sądzie, najlepszy nawet Fixer nie ma szans z wyszkolonym i doświadczonym prawnikiem.

Z uwagi na małą ich liczbę, prawnicy z reguły cenią się dość wysoko: wynajęcie do sprawy o Prioryecie 5-6 kosztuje 1.500-2.000 E\$, o Prioryecie 3-4 od 3.500 do 4.000 E\$, natomiast w sprawach o Prioryecie 1-2, wynajęcie prawnika (jeżeli istnieje taka możliwość) kosztuje 7.000-8.000 E\$. Te ceny nie obejmują kosztów dochodzeniowych, a także tysiąca drobnych wydatków, których może sobie zażyczyć prawnik „dla dobrej sprawy”. Jeśli chcesz znaleźć tego brakującego świadka, bądź przygotowany na wydatek paru dolców!

Zestaw umiejętności Prawnika/Sędziego:

Rozumowanie
Spostrzegawczość
Ekspert: Prawo
Wykształcenie
Perswazja
Etykieta
Postrzeganie Emocji
Komponowanie
Historia
Przeszukiwanie Baz Danych

Typowy Prawnik

INT: 8	REF: 6	TECH: 5
OP: 8	EMP: 7/6	ATR: 5
SZ: 7	SZYB: 7	BC: 6

Umiejętności: Rozumowanie +6, Spostrzegawczość +4, Ekspert: Prawo +6, Moda i Styl +6, Postrzeganie Emocji +6, Perswazja +5, Etykieta +5, Wykształcenie +5, Prowadzenie Samochodu +5, Przeprowadzanie Wywiadów +4, Image +4, Przeszukiwanie Baz Danych +4, Znajomość Ulicy +3, Przestłuchiwanie +3, Pistolet +3.

Cybermetyka: gniazdo chipów, złącza interface'u, łącze DataTermu, WetDrive, .

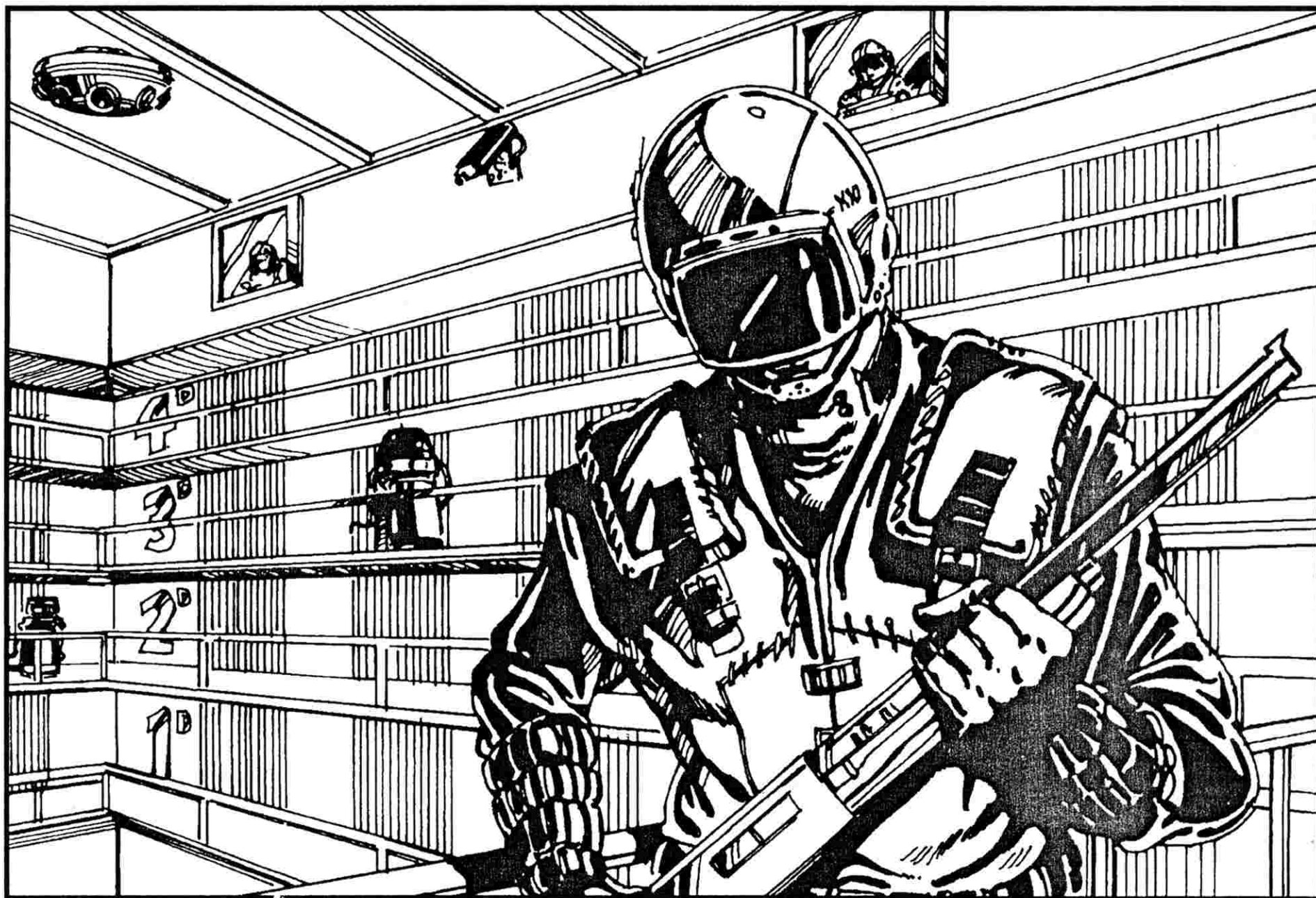
Wyposażenie: Newsviewer™, przyzwyczajony taksówkę, wideoportfel, telefon komórkowy, EBM Carfax 2002, alarm osobisty, pistolet Federated Arms X-38, garnitur Bizwear WB 7.

Typowy Sędzia

INT: 9	REF: 5	TECH: 7
OP: 7	EMP: 7/7	ATR: 6
SZ: 8	SZYB: 5	BC: 7

Umiejętności: Rozumowanie +8, Spostrzegawczość +4, Ekspert: Prawo +6, Zdolności Przywódcze +6, Wykształcenie +6, Postrzeganie Emocji +6, Etykieta +5, Image +5, Moda i Styl +5, Perswazja +4, Przestłuchiwanie +4, Prze-





szukiwanie Baz Danych +3, Przemawianie +3, Prowadzenie Samochodu +3, Pi-stolet +2.

Cybermetyka: procesor, gniazdo chipów.
Wyposażenie: telefon komórkowy, EBM Carfaxx 2002, alarm osobisty, taser Militechu, laptop, mikrokamera, MicroCom Pagestar™ (Corpbook II), garnitur Takanaki „Exec” z pokryciem ognioodpornym Salamander Line™.

W PUDLE SYSTEM PENITENCJARNY W ROKU 2020

W odróżnieniu od czasów sprzed wprowadzenia Uniwersalnego Kodeksu Sprawiedliwości Cywilnej (UKSC), gdzie jedynymi karami były: śmierć i pozbawienie wolności, obecnie istnieje kilka rodzajów kar, które można wymierzyć winowajcy. Są wśród nich ciężkie kary (więzienie i braindance), są także cięższe (pocisk w tył czaszki).

UKSC stwierdza: im poważniejsze prze-

stępstwo, tym surowsza kara. Zdarzają się sporadyczne przypadki demonstracji przeciwko drakońskim karom, lecz generalnie społeczeństwo popiera system prawny. Należy pamiętać, że UKSC (i kary wymierzone przez niego) nie został stworzony z myślą o dobrze społeczeństwa, lecz w celu efektywnego likwidowania przestępczości. Mimo iż system nie działa idealnie, w każdym razie sprawdza się lepiej niż systemy karne w innych państwach.

Poniżej podajemy rodzaje kar wymierzanych w sądach w roku 2020.

WIĘZIENIE BŁOKI

W obrębie Stanów Zjednoczonych wszystkie stany utrzymują sporą liczbę ośrodków penitencjarnych. Takie budynki są utrzymywane głównie przez Stanowe i Krajowe agencje policyjne, chociaż niektóre z nich są do pewnego stopnia finansowane przez Korporacje. Wymagane zatrudnienie oraz problemy finansowe większości takich placówek sprawiają, że lwia część więzień jest utrzymywana przez sektor Korporacyjny.

Niektóre stany mają tylko jeden kompleks więzienny, który służy przetrzymywaniu przestępców różnego rodzaju. Inne stany wykorzystują różne ośrodki o różnym poziomie, w zależności od powagi przestępstwa (większość przestępców woli tę drugą opcję, gdyż nie ryzykują, że jako złodziejzki przy śniadanku spotkają się z psycho-mordercą!). Oczywiście, kompleksy więzienne zazwyczaj segregują więźniów z różnych poziomów, lecz ponieważ z drugiej strony mają do czynienia z problemami budżetowymi, często zdarzają się przypadki łączenia w celach przestępców „różnej maści”.

Błoki o Niskim Poziomiu Surowości są ośrodkami, w których przetrzymywani są drobni kryminaliści. Więźniowie często przebywają z innymi, dzielą cele z nimi, itd. Takie ośrodki przypominają więzienia z końca XX wieku. Strzeżone są przez strażników, albo prywatnych albo Korporacyjnych, którzy nie zawahają się przed użyciem broni wobec „pensjonariuszy”, którzy sprawiają kłopoty. Większość więźniów ma krótką „odsiadkę”. Niektórzy z nich po wyjściu wracają do nor-



malnego życia, część uzyskuje nawet pozwolenie na broń, oczywiście nie-śmiertelną oraz pod warunkiem, że pozwala na to raport dotyczący zdrowia psychicznego przestępcy.

Więźniowie często są wykorzystywani do wykonywania różnego rodzaju prac. Powód takiego postępowania wywodzi się z dawnych czasów, gdy więźniowie pracowali tak ciężko, iż nie mieli sił ani ochoty, by sprawiać kłopoty, myśleć o ucieczce, itd. Niektóre ośrodki zamiast cel dysponują pokojami o niskim standardzie, lecz zawsze.

Więźniowie, którzy sprawiają kłopoty, mogą się znaleźć w sytuacji, gdy zostaną poddani szczególnej uwadze strażników. Można ich zawsze oskarżyć o popełnienie poważniejszego przestępstwa i osadzić w Bloku o wyższym poziomie. Często wydłuża się odsiadkę, gdy więzień sprawia kłopoty. Nie wymagana jest do tego decyzja sądu, lecz jedynie podpis gubernatora.

Bloki o średnim poziomie

Takie ośrodki zajmują się resocjalizacją przestępców agresywnych i niebezpiecznych. Mają długie odsiadki i są na tyle niebezpieczni, iż w większości przypadków jako uzupełnienie kary wyznacza się braindance i/lub dostosowanie osobowości. Ośrodki tego typu są obsługiwane przez uzbrojonych strażników, robo-strażników, kamery oraz automatyczne systemy obronne. Przez cały czas obserwuje się więźniów. Mniejsze zakłócenia spokoju są automatycznie rozstrzygane przez systemy strażnicze SI. SI porównuje poziom wykroczenia z danymi i automatycznie wydaje wyrok. Może to oznaczać wydłużenie odsiadki, natychmiastowe przeniesienie do placówki o wyższym poziomie, lub nawet egzekucję. Mimo iż takie postępowanie jest często uznawane jako przesadnie surowe, odciąża w znacznej mierze administrację i obniża koszty zatrudnienia. Więźniowie są informowani o ulepszeniach tego systemu, przynajmniej zdają sobie sprawę, co ich czeka w przypadku określonych kłopotów.

Systemy defensywne są rozmieszczane w miejscach, gdzie nie mają wstępu osoby nieupoważnione. Takie systemy natychmiast otwierają ogień do osób, które nie posiadają identyfikatorów (małych tabliczek na ubraniu, zawierających skan radiowy osobnika. Takie identyfikatory są wydawane tylko przez Naczelnika Więzienia).

Więźniowie na noc są zamykani w „trumnach” (ciasnych komorach, mniej więcej wielkości dwóch trumien). Centralny system cyrkulacji tłoczy powietrze do wnętrza cel. Agresywni więźniowie otrzymują gaz usypiający tak długi, aż się nie uspokoją. Dobre zachowanie może sprawić, iż więzień otrzyma własną celę; małe pokoiki z pryczą, lecz zawsze coś w porównaniu z trumną.

Bloki o Zaostrzonym Rygorze

Są to ośrodki zapewniające miejsce dla najbardziej niebezpiecznych przestępców, również dla takich, którzy trafili tu z placówek o niższym poziomie. Tu także przetrzymuje się przestępców na szkodę państwa, gospodarki i rządu.

Ochrona jest bardzo surowa, strażnicy są uzbrojeni i wyposażeni w pancerze, podobne do opancerzenia funkcjonariuszy RIOT-u (WB 25). Nikt się nie wychyla, nie ma prawa! Non stop utrzymuje się obserwację więźniów, strażnicy często tylko nadzorują pracę automatycznych systemów strażniczych, zainstalowanych do obserwacji i wprowadzania kar. Robo-strażnicy bezustannie patrolują teren, systemy defensywne są rozmieszczone w miejscach, gdzie przebywają więźniowie, gotowe do otworzenia ognia w dowolnym momencie. W 2017, zamieszki wywołane przez więźniów BZR w Luizjanie (którzy uważali, że pewna egzekucja była niesprawiedliwa) zostały zlikwidowane przy użyciu automatycznych systemów. Nikt nie przeżył.

W nocy, większość więźniów odbywa seanse braindance'u, natomiast strażnicy rutynowo przeczesują placówkę, w poszukiwaniu broni i innych niebezpiecznych przedmiotów. Nie ma mowy o wizytach, natomiast korespondencja odbywa się przez systemy video, które nieustannie są monitorowane przez system SI, który w dowolnym momencie może przerwać transmisję, jeśli uzna, iż mogą wystąpić zakłócenia w pracy strażniczej.

Dobre zachowanie może spowodować przeniesienie do ośrodka o niższym poziomie, chociaż najpierw sprawdza się w aktach DePrawu, czy dana osoba nie przedstawia sobą zagrożenia dla interesów państwa. Oprócz Specjalnego Poziomu, BZR są najbardziej surowymi więzieniami w kraju.

Blok Specjalny

W takich ośrodkach przebywają najgorsi przestępcy. Większość z nich jest zamknięta przez cały czas w swojej celi. Osobiste kontakty pomiędzy więźniami są zabronione. Spędzasz swój czas w Specjalnym — i robisz to sam! Robo-strażnicy strzegą Cię cały czas, nie możesz w żaden sposób zakłócić pracy strażników, pod karą śmierci. Więźniowie stykają się ze strażnikami i personelem tylko wtedy, gdy zostają poddani jakiejś procedurze więziennej.

Cały system BS jest nadzorowany przez Gubernatora (czasami przez system SI). Wszelkie poczucie czasu znika. Każdy więzień ma swój własny rozkład dnia, narzucony przez cykle posiłków, światła, itd. Nigdy nie wiesz, jak jest data, godzina, z nikim się nie widzisz, widzisz tylko robo-strażników i aż za bardzo znajomą czerń braindance'u.

PsychoBlok

Nie ma znaczenia, co zrobiłeś i komu. Jeśli jesteś szajbnięty, trafiasz właśnie tam.

W odróżnieniu od czasów przed wprowadzeniem UKSC, kiedy załatwienie sobie etykiety „psychy” było łatwe i po kilku latach względnego luzu wychodziło się na wolność, obecnie PsychoBlok to wcale nie jest łatwizna. Już nie ma tak dobrze! Mimo iż psycho-więźniowie mają większą swobodę



w kontaktach z innymi więźniami i personelem, równie łatwo mogą z ich rąk ucierpieć, i to bardzo! PsychoBlokowi doktorzy i reszta „wykwalifikowanego” personelu może zostać porównany do dawnych doktorów-sadystów. Ich niekompetencja powoduje, że nie otrzymują oni kontraktów z Korporacji czy placówek medycznych. Większość z nich to po prostu ripper-rzeźnicy.

Różnica jest taka, że oni działają legalnie i zawiadują PsychoBlokami!

Strażnicy są używani do uspokajania więźniów, którzy poddani „kuracji” wykazują agresywność — uspokajanie jest zazwyczaj wprowadzane przy użyciu patek i gazów. Narkotyki są podawane według widzimisię doktora, większość „leków” to eksperymentalne próbki. Sztuczne środowiska oraz seanse braindance’u pozwalają personelowi na stymulowanie rehabilitacji poprzez wprowadzanie strachu i koszmarów sennych.

Większość „uspokajających narkotyków” pozwala użytkownikowi na kontrolę nad własnym umysłem, lecz nie nad ciałem, podobnie jak braindance. Często, Eksperymentalne Dostosowanie Osobowości jest testowane właśnie w takich placówkach, zanim zostaną przekazane do innych ośrodków. Mimo iż celem PsychoBloku jest przyspieszenie procesu leczenia oraz częściowa resocjalizacja, które prowadzą do wprowadzenia sprawy danego przestępcy do sądu, wiele PsychoBloków staje się Korporacyjnymi laboratoriami. Surowe zasady i utrzymywanie zastraszającego image’u powoduje, że coraz mniej przestępców decyduje się na zasadę niepoczytalności.

Dostosowanie Osobowości

Ta technika jest często używana, gdy zachodzi podejrzenie, że winowajca może się zrehabilitować. DeO przybiera różne formy, od psychologicznych rekonstrukcji wydarzeń i oddziaływania na psychikę, do wywiadów i prostych diagnoz. Przepisywane narkotyki (często o działaniu uspokajającym) w większości przypadków działają, lecz znaczna większość z nich posiada w większym lub

mniej stopniu efekty uboczne. Coraz popularniejsze staje się implantowanie chipów Uspokajających, które powodują ból lub inne stymulowane negatywne odczucia przy popełnianiu danego czynu, zazwyczaj przestępstwa. Wiele stanów jeszcze się waha przed wprowadzeniem w życie takich praktyk, pomimo dużych sukcesów, jakie odniosły chipy w Night City (które jako pierwsze wprowadza różne nowinki techniczne). Wiele różnych grup utrzymuje, że DeO powoduje psychologiczne urazy, a stosowanie takiej kary jest pierwszym krokiem na drodze do pełnej kontroli umysłów. Dostosowanie Osobowości może, i często tak się zdarza, odbywać się w Sieci. Scenariusze i symulacje wydarzeń pomagają użytkownikowi na przeżywanie sytuacji, które mogą zmienić jego światopogląd i nastawienie do świata rzeczywistego. Użycie tzw. Technologii „Koszmarów” musi jeszcze uzyskać pozwolenie rządu federacyjnego, by można było jej używać na pełną skalę, z uwagi na nieodwracalne uszkodzenia psychiczne, jakich doznają osoby poddawane (i nie przystosowane odpowiednio) Konfrontacji Strachu.

Pomimo tego, że DeO przybiera różne formy i różne poziomy oddziaływania, nadal istnieje duże pole do popisu w kwestii innowacji w tej dziedzinie. Przyszłe projekty będą jednak lepiej finansowane, dzięki zaangażowaniu Korporacji, które mają swoje powody, by inwestować w dziedzinie zmian psychiki.

Braindance

Mimo iż braindance jest popularnym uzupełnieniem podstawowej kary, większość przestępców woli uniknąć takiego losu. Mimo iż ciało jest chłodzone i nie istnieje najmniejsze ryzyko fizycznego wyczerpania czy zranienia, umysł „pacjenta” jest świadomy przez cały czas trwania procesu. Wszystko, co on/a naprawdę „widzi”, to nieprzenikniona czerń całkowitego odłączenia zmysłów. 15 lub więcej lat takiego seansu to wystarczająca dawka, by nawet największego twardziela zmusić do błagań o zmia-

nę wyroku. Większość przestępców otrzymuje codzienne dawki braindance’u jako część kary, jako uspokajacz, lub nawet tylko po to, by utrzymać na minimalnym poziomie liczbę aktywnych więźniów.

Większość więźniów kompletnie wariuje po seansach braindance’u; jednakże strażnicy, robo-strażnicy są wystarczająco blisko, by poradzić sobie z ewentualnymi problemami. Braindance jest również postrzegany jako doskonały sposób, by wyeliminować niebezpiecznych przestępców, lepszy czasami niż egzekucje (które mogą wywołać negatywną opinię społeczeństwa).

Wygnanie

Implanty banicji używane są jako opcjonalna kara. Implant działa w połączeniu z siecią miasta, powstrzymując przestępcę przed wkroczeniem do zabronionej strefy. Implant nadaje emisję bólu, jeśli osobnik będzie się starał wkroczyć do miasta. Mogą zostać dodane nowe implanty (za dodatkowe przestępstwa popełnione w innych miastach). Wygnanie jest dobrym środkiem profilaktycznym, odstrasającym przestępców, gdyż każdy obawia się życia poza granicami miasta. Świadomość życia, mając za sąsiadów gangi drogowe i policjantów HiWay, powoduje, że nikt nie lubi wygnania.

Śmierć

Śmierć jest najwyższym wymiarem kary. Egzekucja jest zawsze wykonywana przez Egzekutora Stanowego, osobę upoważnioną do legalnego wykonywania wyroków śmierci. Po wydaniu wyroku śmierci, skazany oczekuje w Celi Śmierci na wynik procesu apelacyjnego. Trwa to około 3 miesięcy. W przypadku odmownej decyzji, skazany jest zabierany na miejsce egzekucji. Wyrok jest wykonywany przez straż z pistoletu w tył głowy. Skazany może zawsze zażądać publicznej egzekucji, lecz taki wniosek może zostać odrzucony przez DePraw, jeśli uzna, że takie „widowisko” wywoła społeczne reperkusje.



ROZDZIAŁ

5

220 cm

210 cm

200 cm

190 cm

180 cm

170 cm

160 cm

150 cm

140 cm

130 cm

120 cm

SAME FAKTY

Ten rozdział jest przeznaczony głównie do użytku Mistrza Gry, gdyż zawiera informacje na temat prowadzenia kampanii policyjnej, akt personalnych Gliniarzy, czynności dyscyplinarnych oraz przykładowego policyjnego komisariatu.



PROWADZENIE KAMPANII POLICYJNEJ

Istnieje kilka różnic pomiędzy klasyczną przygodą w świecie Cyberpunka 2020, a rozgrywaną się w środowisku policyjnym. Jeśli uważnie przeczytaliście powyższe rozdziały, mogliście już zauważyć kilka z nich.

Życie nadal w tym samym świecie, mrocznym, takim jak go lubicie, lecz jest inaczej. Trudno to zauważyć, taki niuans! Jeśli jesteś Gliniarzem, jesteś po przeciwnej stronie barykady! „Klasyczna” przygoda w Cyberpunku 2020 sytuuje różnych ludzi w różnych okolicznościach. Łamią prawo, lecz, cholera, są zdesperowanymi ludźmi, chcącymi przeżyć! W kampanii policyjnej sytuacja się zmienia; jesteś teraz Gliniarzem i musisz wykonywać swoją robotę. Możesz

nadal mieć rozterki, możesz być zdesperowany, lecz musisz działać według wskazań regulaminu. Jesteś funkcjonariuszem prawa, masz swoje przywileje, lecz również wynikające z Twojej pozycji obowiązki. Jesteś szeregowym obrońcą tego, co pozostało z praworządności, bezpieczeństwo wielu ludzi zależy od Twojej sumienności. Cięży na Tobie ODPOWIEDZIALNOŚĆ!

Odpowiadasz przed samym sobą, odznaką, partnerem, Komendantem, itd. Lecz przede wszystkim odpowiadasz przed społeczeństwem. Sytuacja jest podobna do oglądania filmu gangsterskiego, w którym każdy walczy z każdym, a wygrywa najlepszy. Teraz masz do czynienia z sytuacją, gdzie dobrzy policjanci walczą ze złymi bandytami. Musisz zmienić swój światopogląd.





Doświadczenie pokazuje, iż kampanię policyjną najlepiej prowadzi się dla mniejszych grup, lecz jeśli masz do czynienia z dużą grupą, nie powinieneś mieć mimo to większych trudności z odpowiednim dostosowaniem scenariusza. Dobrym pomysłem jest stworzenie sytuacji, że wszyscy gracze należą do jednej sekcji; oczywistym i najlepszym wyborem jest Wydział SD. Zapewnia wystarczająco dużo możliwych różnych spraw, które wymagają pewnej uniwersalności, pomysłowości i inteligencji ze strony policjantów. Dobra jest również sekcja d/s Wykroczeń. Zanim zaczniecie, możesz zapytać graczy, co by chcieli robić, jaki typ przygody przechodzić. Jeśli wszyscy chcą należeć do DePrawu, nie ma problemu. Możesz ich umieścić w sekcji Zadań Specjalnych. Pomyśl o tych wszystkich świrach, którym może się nie spodobać działalność DePrawów...

Cyberpunk 2020 jest i tak na tyle szary, że nie powinieneś przejmować się zbyt wyraźnym podziałem na Dobrych i Złych. Ludzie nie popełniają przestępstw, dlatego, że są źli. W większości przypadków robią to z wielu różnych, często błahych powodów. Zapytaj dowolnego gracza.

Gracze nigdy nie będą w stanie wygrać z przestępczością. Nigdy nie wygrają wojny, lecz mogą wygrywać bitwy. Odpowiednie przedstawienie sytuacji oraz dobre prowadzenie może upewnić ich, że to, co robią, ma sens. Mistrz Gry powinien traktować grę, jako ciągłą walkę z przestępcami, jako serial policyjny. W każdym tygodniu nowa sprawa, nowe zagrożenie, kto inny jest głównym bohaterem. W ten sposób, Twoi gracze nie będą przez kilka sesji ciągnąć jednej sprawy, nie będą również znudzeni ciągłym rozwiązywaniem spraw tego samego typu. Na końcu książki zamieszczamy kilka sugestii, które pomogą utrzymać napięcie wśród graczy. Możesz również czerpać pomysły z innych źródeł; kilka z nich zamieszczamy w tym rozdziale.

Nie bój się, że stracisz nastrojowy klimat Cyberpunka przy prowadzeniu kampanii policyjnej; to tylko kwestia perspektywy. Postępuj według poniższych wskazówek i wszystko będzie w porządku:

1. Styl ponad treścią
2. Nastawienie jest wszystkim
3. Żyj na Krawędzi

Gliniarz w Cyberpunku nie musi być wcale świeżym żółtodziobem prosto z Akademii, wywodzący się z bogatej rodziny. Może jest przyzwyczajony do koczowniczego życia, jak Nomadzi? Może w dzieciństwie należał do gangu? Teraz, dysponując autorytetem Gliniarza, mając tysiące dolarów za sobą (i kiepskie nastawienie do świata), zamierza twardo wymierzać sprawiedliwość w twardym świecie. A jeśli ma akurat ciężki dzień... uważajcie!

Musisz postępować według regulaminu? Co za szkoda! Cóż, jeśli w pobliżu nie ma nikogo, kto by zwrócił uwagę, możesz robić to, co chcesz, nie? Może to nie jest takie łatwe. Hej, nikt nie mówił, że będzie! Jeśli nie jesteś w stanie tego wytrzymać, może powinieneś zostać sprzedawcą?

Twój Porucznik nie jest zadowolony? To nie był "tylko wóz patrolowy"? Tamten miał bazookę! Oczywiście, nic innego nie mogłeś zrobić... Twoja żona ponownie grozi rozwodem, Bezpieka dobiera Ci się do dupy za tamtą nieusprawiedliwioną strzelaniną. Co z tego? Masz do odwalenia 8-mio godzinny patrol. Jeśli nie będziesz działał na 110%, jakiś świr postanowi wysłać Cię do Memoriała, może na zawsze...

To Twoje zadanie, jako Mistrza Gry, by trzymać graczy w napięciu. Nie osłabiaj tempa; jeśli przygotowują się do wykonania końcowego posunięcia, pojawia się ktoś z poprzedniej przygody, kto szuka zemsty. Może okazało się, że dwa gangi trzymają w szachu bank (może jest jeszcze gorzej)? Utrzymuj ich w ruchu. W świecie Cyberpunka jeśli ktoś widzi Gliniarza, jakoś działa. Może rozmawia, może unika, może kłamie, lecz na pewno nie zostawia ich w spokoju. Może ktoś ucieka, bojąc się wpadki, ale reaguje na obecność policjantów. Dlaczego wszyscy oprócz innych Gliniarzy od razu rozpoznają tajniaków?

Jeśli Twoi gracze myślą, że klasyczny Cyberpunk jest ciężki — niech spróbują za-

grać Gliniarzami. Nie możesz tamać prawa — musisz się do niego stosować, lub omijać. To dopiero jest ciężkie życie.

FILMY POLICYJNE

Łowca androidów (Bladerunner)
 Predator 2
 Granica (Outland)
 Zabójcza Broń (Lethal Weapon)
 Mad Max
 Napad na Posterunek 13 (Assault on Precinct 13)
 Gliniarz (Cop)
 Życ i umrzeć w LA (To Live and Die in LA)
 Milczenie owiec (Silence of the Lambs)
 Czarny deszcz (Black Rain)
 Rok Smoka (Year of the Dragon)
 Wschodzące Słońce (Rising Sun)
 Robocop

AKTA PERSONALNE

Uwaga: to są haki, które Mistrz Gry ma na swoich graczy.

Od dnia, w którym wstąpiłeś do Akademii i stałeś się kadetem, oni trzymają Twoje dane; wszystko, co dotyczy Ciebie tam się znajduje. Poddają Cię badaniom, rezultaty są umieszczane w aktach; wszystko, grupa krwi, próbki kodu DNA, siatkówki, odciski palców. Wyniki egzaminów są umieszczane w aktach, jak też wszelkie podjęte przeciwko Tobie czynności dyscyplinarne, nagany, pochwały, itd.

Ta część rozdziału przedstawia różne rodzaje wpływu, jaki na życie policjanta wywierają jego dane personalne. Mistrz Gry powinien prowadzić kartotekę każdego gracza, dopisując nowe informacje, notując wszelkie ważne obserwacje.

Akta policjanta będą zwiększać objętość wraz z przebiegiem kariery. Za każdym razem, gdy oficer dokończy śledztwo, jego wynik i ważniejsze informacje na ten temat powinny zostać zamieszczone w aktach funkcjonariusza, opisując przebieg śledztwa, wynik, konsekwencje oraz informacje związane ze sprawą.

Im więcej ukończonych spraw, tym grubsze akta, więcej pochwał (lub nagan);



zaczyna świtać perspektywa awansu. Akta personalne Gliniarza są doskonałym narzędziem przy przydzielaniu awansów.

W aktach powinny się również znaleźć ważniejsze informacje, jak ewentualna śmierć partnera(ów), członków rodziny, przyjaciół. Tak samo jak wszelkie dochodzenia przeciwko oficerowi z ramienia Bezpieki, oraz wszelkie prowadzone czynności dyscyplinarne. Zapisuje się również zmiany w profilu psychologicznym (założę się, że nie na lepsze!)

Czynności dyscyplinarne

Kariera Gliniarza to ciągle pasmo łączących się pochwał i nagan. Takie jest życie. Policjanci nie są doskonali. Są tylko ludźmi, takimi jak Wy. Różnica polega na tym, że oni mają Odznakę.

Czynności dyscyplinarne są wszczynane z wielu powodów. Niektórzy oficerowie, patrzą przez palce na wszelkie uchybienia od regulaminu, które nie mają bezpośredniego wpływu na pracę policjanta i jej efekty. Niektórzy, jednak, nie są tak pobłażliwi. Jeśli masz fajnego szefa, masz farta. Jeśli nie, masz problemy.

Nie wszyscy postępują według zasad. Jeśli zrobisz sobie wrogów wśród gliniarzy, jesteś po uszy w kłopotach, zwłaszcza jeśli tamci stoją wyżej w hierarchii...

Nagany

(Patrz tworzenie postaci Gliniarza w rozdziale NA PATROL! na str. 16). Nagany są przyznawane za wszelkie schrzaniłe sprawy, złe zachowanie, niesubordynację, sprawianie kłopotów, lekceważący stosunek do przełożonego, itp. Wszystko, co się nie udało (i może obciążać winą postać gracza) może zakończyć się przyznaniem Nagany. Łamanie prawa, niesubordynacja, zaniedbanie obowiązków służbowych — to pewne kandydatki na Naganę. Niestosowne zachowanie, oczywiście. Naciski mediów, Korporacji, polityków — kolejne rzeczy, których należy się wystrzegać. Dostaniesz pięć Nagan i wylatujesz z roboty, bez pensji. Stajesz się Jasiem, zwykłym szaraczkiem.

Obiekt dochodzenia

Pewnego dnia, może się zdarzyć, iż zostaniesz obwiniony o nieodpowiednie zachowanie, nie dopełnienie obowiązków służbowych, cokolwiek. Jeśli sprawa wyjdzie na jaw, do tyłka dobierze Ci się Bezpieka. Jeśli staniesz się „obiektem dochodzenia”, fakt ten natychmiast zostanie odnotowany w Twoich aktach, włącznie ze szczegółami oskarżenia.

Może wzięłeś łapówkę, może kogoś postrzeliłeś — dowolne naruszenie regulaminu może spowodować reakcję Bezpieki. Tylko za to, że stałeś się obiektem dochodzenia, otrzymujesz Naganę. W momencie, gdy Bezpieka ustali stopień Twojego udziału w danej sprawie, zostanie to odnotowane w Twoich aktach. Jeśli wynik nie jest równoznaczny z całkowitym oczyszczeniem z zarzutów, możesz się spodziewać podjęcia dalszych czynności dyscyplinarnych przeciwko Tobie.

Zawieszenie

Za każde naruszenie regulaminu, możesz zostać zawieszony w obowiązkach służbowych. Jeśli powód będzie wystarczająco poważny, możesz nawet spodziewać się usunięcia z szeregów Policji. Możesz również zostać zawieszony w obowiązkach służbowych, jeśli jesteś obiektem dochodzenia o wyjątkowo dużym znaczeniu. Gliniarze często otrzymują „urlop”, jeśli zbyt się zaangażują w sprawę, lub zaczynają wariować i szef uzna, iż należy im się chwila odpoczynku. Możesz zostać zawieszony i nadal otrzymywać pensję, możesz również zostać bez centa. Zależy to od decyzji oficera wydającego decyzję o zawieszeniu. Wyjaśnianie sprawy może potrwać nawet pół roku. Później należy podjąć decyzję, czy oficer zostaje usunięty z szeregów funkcjonariuszy prawa, czy też zostaje przywrócony do służby. Po otrzymaniu wiadomości o zawieszeniu, oficer musi natychmiast zdać broń i odznakę.

Dyscyplinarny urlop

Proces, który wszczynany jest w przypadkach o mniejszym znaczeniu, które nie wymagają długiego i precyzyjnego wyjaśnienia. Na przykład, nie czekanie na wsparcie,

nieusprawiedliwione użycie siły, itp. Takie sytuacje są rozstrzygane w krótkim czasie (zazwyczaj 30 dni).

Z punktu widzenia policjanta, sytuacja podobna jest do zawieszenia w obowiązkach służbowych, ponieważ oficer nadal musi oddać odznakę i broń. W czasie wyjaśniania sprawy, nie jesteś policjantem. Otrzymujesz oczywiście wpis do akt, lecz sam proces trwa krócej i nie jest postrzegany tak surowo, jak poważne sprawy, w jakich zazwyczaj stosuje się zawieszenie.

Urlop administracyjny

Jest to płatny urlop, w trakcie którego policjant zachowuje swój status, broń oraz odznakę. Urlop administracyjny jest zazwyczaj przyznawany po krytycznych operacjach. Pozwala to oficerowi na „ochłonięcie”, na przejście testów psychicznych (natomiast Bezpieka może bez problemów przeprowadzić śledztwo, jeśli tego sobie zażyczą).

Niesubordynacja

Oficerom, którzy nie stosują się do rozkazów przełożonych, może to ująć na sucho — raz. Każda następna taka sytuacja powoduje znaczne przykrości dla nieposłusznego oficera, zależnie oczywiście od poziomu niesubordynacji. Oficer może otrzymać Naganę, zostać zawieszony w obowiązkach służbowych, a także jest to wspaniały sposób, by zrobić sobie kilku wrogów. Jeśli oficer nadal nie wykazuje poprawy, same Nagany wyznaczą jego los.

Wydalenie z Policji

Oprócz otrzymania wystarczającej ilości Nagan, tylko uznanie za niegodnego noszenia odznaki może spowodować, że oficer będzie musiał ją oddać i opuścić szeregi Policji. Takie oskarżenie jest wysuwane przeciwko policjantowi tylko w wyjątkowo poważnych przypadkach. Jeśli może zostać udowodnione, że policjant popełnił poważne przestępstwo, w czasie poza służbą, lub w jej czasie, może on zostać postawiony w stan oskarżenia. Należy się w takich sprawach kierować zdrowym rozsądkiem, gdyż prowadzenie po pijanemu rzadko kończy się wydaleniem z Policji, natomiast morderstwo powinno się kończyć przynajmniej takim werdyktem, oprócz oczywiście



zwykłego procesu sądowego. Nie jest to dobra droga dla Gliniarza. Praca w Policji to nie tylko zawód, to sposób życia. Wyrzucenie z Policji, to jak wygnanie. Gliniarze (dawni kolesie) nie chcą mieć z Tobą nic do czynienia, stałeś się Jasiem. Natomiast inni bardzo by chcieli z Tobą pogadać, szczególnie teraz, gdy nie masz odznaki...

PRZYKŁADOWY MIEJSKI KOMISARIAT POLICYJNY

Ulice w świecie Cyberpunka to niebezpieczne miejsce, wszyscy to wiedzą (ci, którzy nie wiedzą, szybko się o tym przekonają). Na ulicach kręci się tłum cyberpunków, cyberpsycho, różnych innych świrów, zabójców, członków gangów, oraz kolorowa zbieranina różnych bezimiennych szumowin. Z uwagi na to, komisariaty policyjne różnią się trochę od tych z lat 90-tych XX wieku. Nie są to już betonowe budynki zaadaptowane dla potrzeb Policji i używane do przetrzymywania przestępców do czasu ich przesłuchania. Komisariat w roku 2020 jest uzbrojony i opancerzoną fortecą, zaprojektowaną do utrzymywania z daleka świrów i ochrony policjantów w przerwach pomiędzy regularnymi wyprawami na uliczne piekło.

Poniżej podane informacje powinny dostarczyć pomysłu na to, jak powinien być zaprojektowany przeciętny komisariat policji w dużym mieście.

Zewnętrzne zabezpieczenia

Cały kompleks jest otoczony 3.5 metrową ścianą ze wzmocnianego betonu (WB 30, WS 250), zwieńczoną trzema zwojami drutu kolczastego. Na każdym rogu zamontowano system reflektorów, który oświetla cały dziedziniec. Reflektory są opancerzone, żeby zapobiec zbyt łatwemu ich zniszczeniu (WB 15).

W nocy, cały teren jest patrolowany przez dwa Robo-psy (Lawtech Unlimited Police Robohounds), oba zaprogramowane z dyrektywą Zabić (tylko w obronie, w przeciwnym przypadku, będą się starać rozbroić i unieruchomić intruzów). Robo-psy nie zaatakują, jeśli otrzymają hasło identyczne z zaprogramowanym. Hasło zmienia się co tydzień i przekazane jest każdemu oficerowi, który pracuje w nocy na komisariacie.

Główne wrota (A) wysuwają się ze ściany; są opancerzone wystarczająco dobrze, by przetrwać nawet bezpośrednio uderzenie pocisku raketowego (WB 35, WS 150). Wrota otworzą się tylko w przypadku, gdy oficer zidentyfikuje się, a kamery dokonają pozytywnej identyfikacji pojazdu. Wrota są otwierane tylko w razie konieczności (od tej zasady nie ma odstępstw)!

Boczne wejście (B) jest używane przez oficerów i wszystkich gości na komisariacie. Są to zwykłe drzwi, chronione przez system defensywny APEX, który otwiera ogień do każdej osoby, która będzie chciała przejść bez podania odpowiedniego kodu identyfikującego. System APEX może zostać odłączony z wnętrza budynku, i żeby zmniejszyć ryzyko wypadku, wmontowano trzysekundowy mechanizm opóźniający otwarcie ognia.

DACH (patrz Mapa)

Dach budynku jest używany jako lądowisko i hangar dla AV-ek, które stacjonują w danym komisariacie.

Wszelkie naprawy i przeglądy AV-ek są dokonywane na miejscu w ostłoniętych, opancerzonych, dobrze wyposażonych hangarach-warsztatach. Pojazdy, które chcą się dostać do wnętrza budynku tą trasą, muszą otrzymać pozwolenie z centrum dowodzenia. Dopiero wtedy rozsuwają się płyty dachu, umożliwiając lądowanie w budynku.

Dodatkowo, w hangarach znajdują się cztery punkty pobierania paliwa, doprowadzające paliwo poprzez system rur z zapasowych zbiorników, umieszczonych jakieś 20 metrów pod budynkiem i ostłoniętych warstwą betonu. Mimo to, w komisariacie obowiązuje zakaz palenia!

PARTER (patrz Mapa)

1. **Recepcja.** To stanowisko jest zawsze obsługiwane przez umundurowanego policjanta (zazwyczaj sierżanta), który zasiada za przezroczystą taflą (WB 25) i załatwia wszelkie sprawy wejścia i wyjścia z budynku. Drzwi za biurkiem są zamknięte na kod i mogą zostać

otwarte tylko z biurka sierżanta przy pomocy czytnika odcisku dłoni.

2. **Poczekalnia.** Początkowo było to miejsce, gdzie oczekiwali ludzie, którzy chcieli się zobaczyć z osobami, znajdującymi się aktualnie w areszcie. Obecnie jest to podniszczone, zabrudzone miejsce, ze ścianami pokrytymi graffiti, w którym unosi się smród wymiocin. Jedynymi oznakami początkowego ładu są plakietki z nazwiskami policjantów, którzy zginęli w trakcie służby (a jest ich od cholery!).

3. **Centrala łączności.** Tutaj znajduje się centrala policyjna. Pokój, a raczej jego wyposażenie służy do ciągłego monitorowania aktywności policyjnej w obszarze, podległym jurysdykcji danego komisariatu. Centrala jest obsługiwana przez kilku oficerów, jest wyposażona w ekwipunek podobny do montowanego na ruchomych centrach dowodzenia.

4. **Biuro.** Używane przez oficerów do składania raportów bezpośrednio do komputera komisariatu. Tu panuje zazwyczaj największe zamieszanie i tłok ze wszystkich pomieszczeń w budynku.

5. **Biuro Sierżantów.** Spełnia podobne funkcje jak powyższe Biuro, lecz jest lepiej urządzone i czystsze.

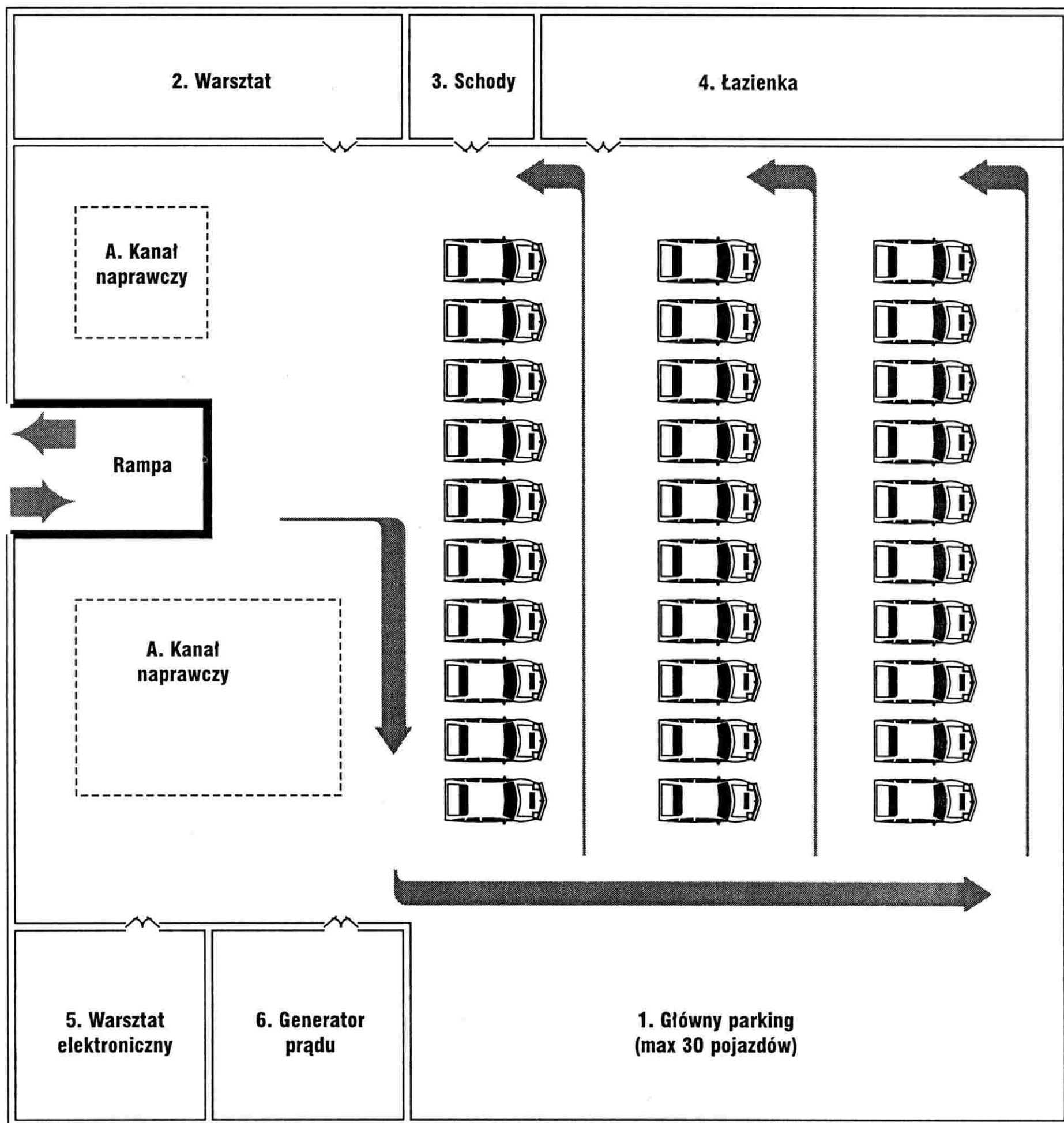
6. **Biuro Oficerów.** To pomieszczenie jest używane przez oficerów na średnim szczeblu, zazwyczaj detektywów. Umeblowanie i ekwipunek są na dużo wyższym poziomie niż w poprzednich biurach, lecz atmosfera nadal jest napięta.

7. **Biuro Kapitana.** Kapitan ma cichy pokój na tyłach głównego Biura. Pomieszczenie jest czyste, dobrze wyposażone i odgródzone dźwiękoszczelnymi ścianami od pozostałych biur. Opancerzone okno (WB 20) pozwala na wgląd w prace innych Biur.

8. **Sekcja Komputerów.** Drzwi do tego pomieszczenia są kodowane, wymagają odpowiedniej karty, skanu siatkówki i dłoni do wejścia. W środku znajduje się główny system komputerowy komi-

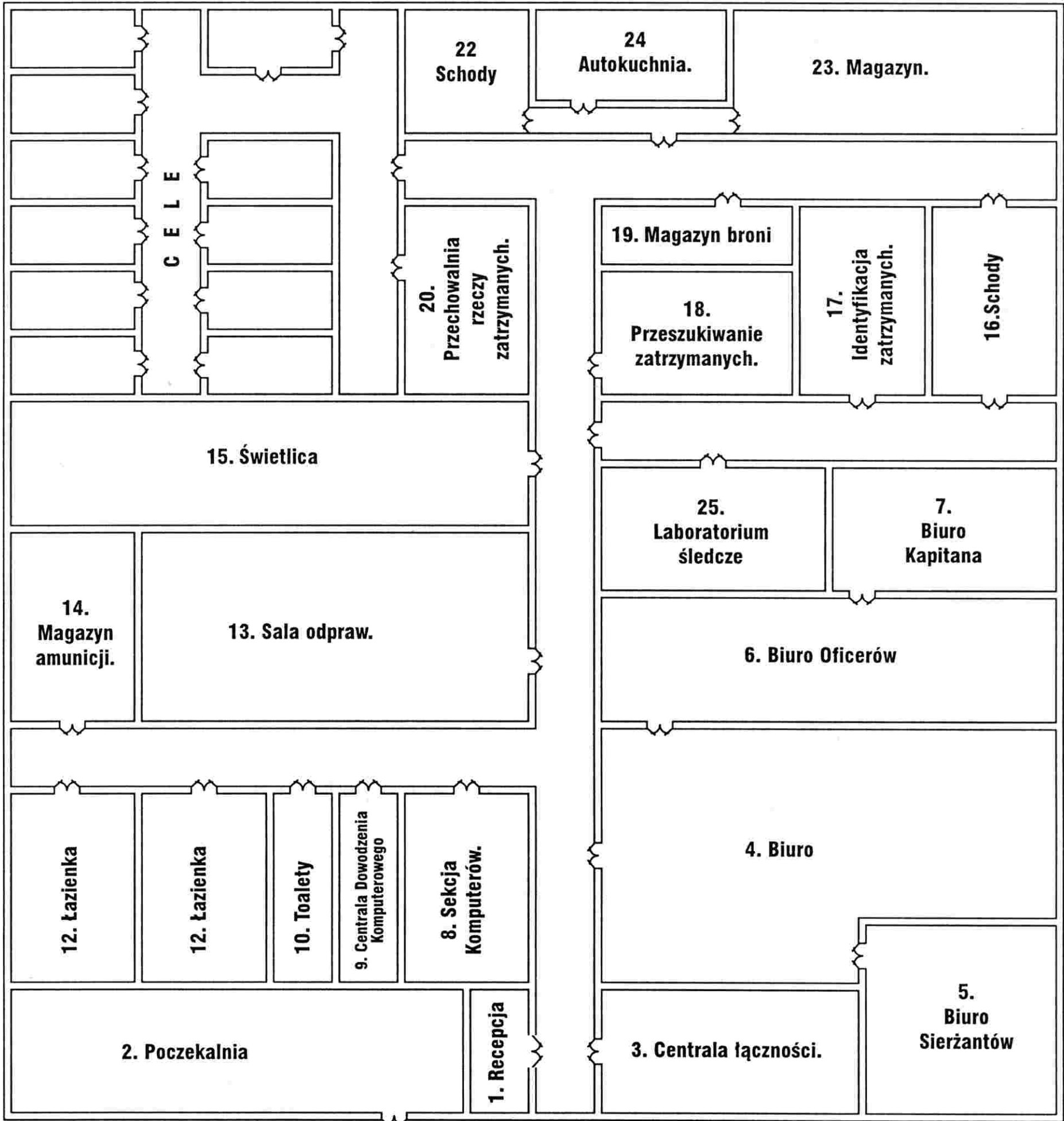


PLAN PIWNIICY KOMISARIATU





PLAN PARTERU KOMISARIATU

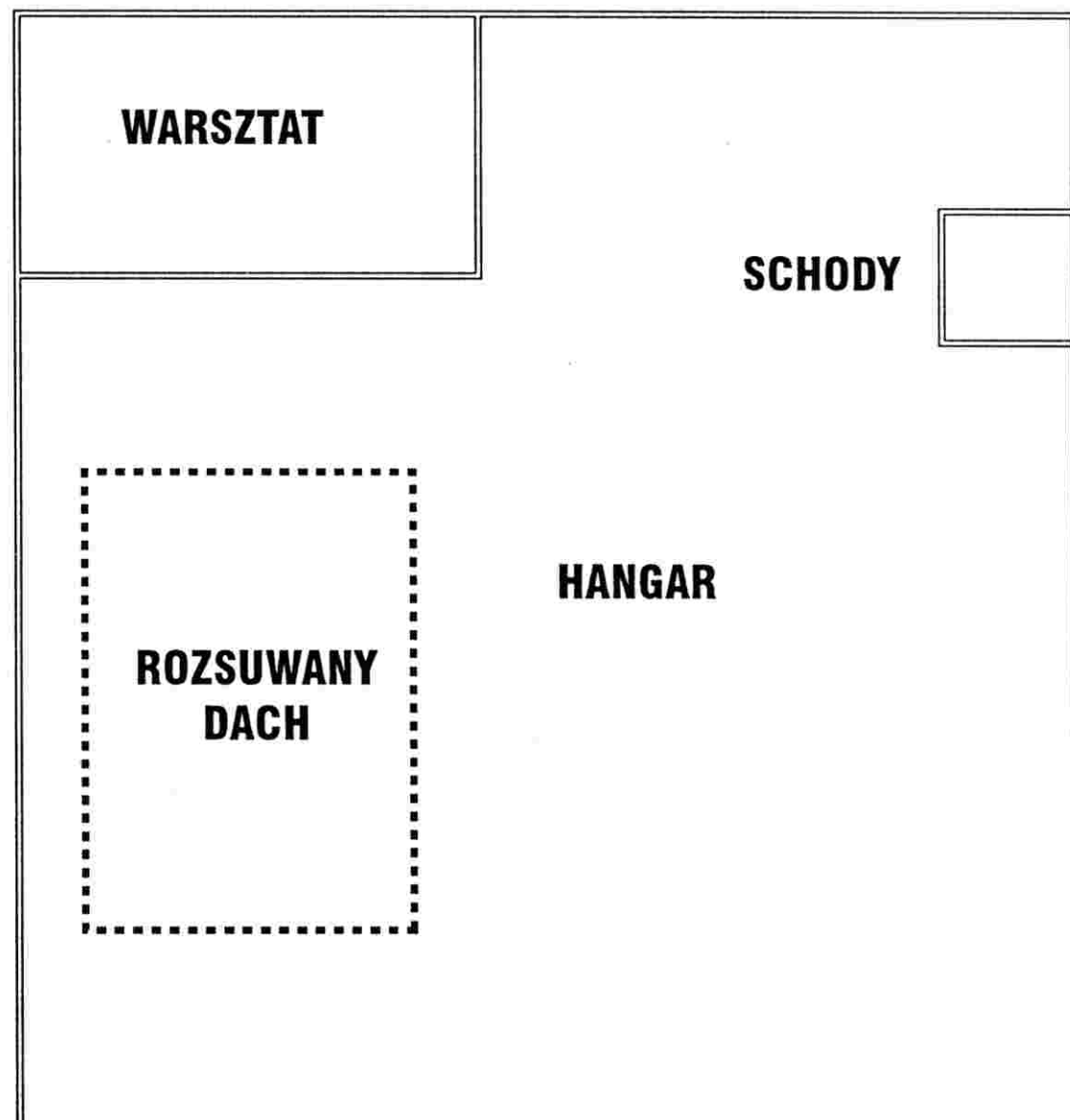




PLAN TERENU



DACH





sariatu. Dostęp mają oficerowie od Poruczników w górę oraz dopuszczeni technicy. Jako dodatkowe zabezpieczenie, ściany i drzwi są ekranowane przeciw EMP i sygnałowemu zakłócaniu pracy komputera.

9. **Centrala Dowodzenia Komputerowego.** Z tego pomieszczenia są kontrolowane wszelkie systemy defensywne (drzwi, Robo-psy, APEX, itp.). Konsoleta kontrolna jest bezpośrednio podłączona do głównego CPU w pomieszczeniu obok.
10. **Toalety.** Dla pań i panów. Wszystkie mają kamery w środku.
11. **Łazienka.** Pysznice, szafki i przebieralnia dla kobiet.
12. **Łazienka.** Pysznice, szafki i przebieralnia dla mężczyzn.
13. **Sala odpraw.** Pomieszczenie jest wystarczająco duże, by pomieścić wszystkich policjantów w komisariacie, jeśli zajdzie taka potrzeba. Używane jest zazwyczaj do odpraw większych grup policjantów, oraz do podawania najnowszych informacji na temat prowadzonych śledztw. Wyposażone jest w różnoraki sprzęt audio-video.
14. **Magazyn amunicji.** Stale obsługiwany przez umundurowanego policjanta. W tym pomieszczeniu przechowuje się zapasową amunicję, oczywiście zamkniętą. Dostęp uzyskuje się po pozytywnym skanie siatkówki oraz wprowadzeniu odpowiedniego kodu. Oficer jest zawsze uzbrojony w śrutówkę Hurricane Assault Shotgun.
15. **Świetlica.** Dostępna dla całego personelu, wyposażona w odpowiedni ekwipunek wypoczynkowy. Zawiera kilka automatów z jedzeniem i napojami, oraz oczywiście nieodłącznymi papierosami.
16. **Schody.** Prowadzą do hangaru AV-ek.
17. **Identyfikacja zatrzymanych.** W tym pomieszczeniu dokonuje się identyfikacji wszystkich zatrzymanych osób. Dane personalne są przekazywane do komputera i nagrywane na data-chipy. W tym pomieszczeniu zawsze są dwaj uzbrojeni strażnicy. Jeden oficer siedzi za biurkiem.
18. **Przeszukiwanie zatrzymanych.** W tym pomieszczeniu dokonuje się skanowania zatrzymanych w celu znalezienia nielegalnych wszczepów, nielegalnych substancji w krwiobiegu, itp. Podobnie jak powyżej, w pokoju jest dwóch uzbrojonych strażników. Dwóch medyków dogląda skanowania.
19. **Magazyn broni.** Wszystkie bronie w komisariacie, nie będące w użyciu, są przechowywane w tym zamkniętym pomieszczeniu. W środku straż pełni uzbrojony policjant. Procedura dostępu podobna jest do używanej przy wejściu do magazynu amunicji.
20. **Przechowalnia rzeczy zatrzymanych.** Wszystkie rzeczy zatrzymanych osób przechowuje się w tym pomieszczeniu. W pokoju straż pełni oficer odgradzony opancerzoną szybą (WB 15).
21. **Cele.** Pomieszczenia są ciągle pod baczna uwagą dwóch policjantów oraz kilkunastu kamer strażniczych. Każda cela jest zaprojektowana dla dwóch osób (zazwyczaj są one jednak zatłoczone) i zawiera otwartą toaletę w jednym rogu.
22. **Schody.** Prowadzą do piwnicy.
23. **Magazyn.** Pomieszczenie, w którym składuje się ekwipunek policyjny, ekwipunek z miejsca przestępstwa, itd.
24. **Autokuchnia.** Kuchnia przygotowująca posiłki dla oficerów i więźniów. Jedzenie jest lekko mdłe i budzi wątpliwości co do swojego pochodzenia.
25. **Laboratorium śledcze.** W pełni wyposażone laboratorium śledcze, świadczące usługi dla całego komisariatu. Nie da się przeprowadzać autopsji, lecz poza tym, jest przyzwoicie wyposażona placówka badawcza.

Uwaga: ściany budynku są opancerzone (WB 20, WS 300).

PIWNICA (patrz Mapa)

1. **Główny parking pojazdów.** Tutaj parkują wszystkie pojazdy policyjne, jeśli nie są w użyciu. W pomieszczeniu mieści się około 30 pojazdów. A: kanał naprawczy oraz dystrybutor paliwa ze zbiorników podziemnych. B: rampy wjazdowe. Obie rampy prowadzą na główny dziedziniec. W razie alarmu, można opuścić metalowe wrota (WB 30, WS 100), które odcinają dostęp do środka.
2. **Warsztat.** Tu przechowywane są zapasowe części do pojazdów. W tym pomieszczeniu dokonuje się mniejszych napraw pojazdów.
3. **Schody.** Prowadzą na parter.
4. **Łazienka.** Pysznice, szafki i przebieralnia dla mechaników.
5. **Warsztat elektroniczny.** W tym pomieszczeniu dokonuje się wszelkich napraw wyposażenia elektrycznego. Tutaj przetrzymywane są Robo-psy w czasie dnia. Zazwyczaj są używane do straszenia nowych techników (niektórzy mówią, że starszy technik tak je zaprogramował).
6. **Niezależny generator prądu.** Ten generator służy jako alternatywne źródło zasilania w przypadku, gdy główne, zewnętrzne źródło energii zostanie odcięte. Może działać przez około 30 dni.



ROZDZIAŁ

6

SCENARIUSZE

220 cm

210 cm

200 cm

190 cm

180 cm

170 cm

160 cm

150 cm

140 cm

130 cm

120 cm

W tym rozdziale zamieściliśmy kilkanaście mini-przygód policyjnych. Mistrz Gry będzie musiał je trochę dopracować, zanim zacznie je prowadzić, lecz zamieszczone są wszystkie niezbędne informacje. (Dla przyspieszenia przygotowań polecamy wykorzystanie postaci przykładowych Glińiarzy, przestępców ze stron 22-30 oraz 52-61. Dodatkowo, jeśli Mistrz Gry dysponuje Night City Sourcebook, wiele z poniższych scenariuszy może się rozgrywać w znajomym terenie).

Każdy scenariusz jest przygotowany w skróconej formie i składa się z trzech głównych części:

Raport mediów:

krótkie przedstawienie sytuacji opisanej w przygodzie. Te informacje są dostępne w każdym momencie przygody dla tych osób, które mają dostęp do mediów, czyli dla wszystkich.

Raport policyjny:

oficjalne stanowisko Policji w danej kwestii. Informacje dostępne tylko dla policjantów.

Informacje Mistrza Gry:

informacje potrzebne Mistrzowi Gry do prowadzenia scenariusza i zazwyczaj tylko do jego wglądu.

SAMIEC — TWÓJ WRÓG!**Raport mediów:**

"Kolejny brutalny wypadek zdarzył się dzisiaj na Main Street, gdy zcyberowane dziewczyny napadły trzech przechodniów. Młody mężczyzna został zabity, dwie młode kobiety zostały porwane. Ciało jednej z nich zostało znalezione przez Robo-psa dwie godziny później podczas rutynowego patrolu. Miejsce pobytu drugiej kobiety pozostaje nieznanne."





Dla tych członków gangu, Star Trek, jest czymś więcej niż tylko videoshow...

Raport policyjny

Streszczenie: cztery młode kobiety, podejrzewane o przynależność do Gangu Daly, zaatakowały i zamordowały Davida Stevensa. Anne Stevens oraz Carla Long zostały porwane. Ciało Anne Stevens zostało znalezione dwie godziny po ataku, natomiast los Carli Long pozostaje niewyjaśniony. Przypuszcza się, że Gang Daly ma swoją siedzibę w opuszczonym magazynie przy 23456 West Anderson Street.

Gang Daly: gang skupiający tylko kobiety, znany z radykalnie feministycznych poglądów oraz brutalnych napadów na mężczyzn. Ich aktywność obejmuje również porwanie i „sądzenie” młodych kobiet w celu zwiększenia liczebności gangu. Wszystkie członkinie gangu są maksymalnie zadrutowane i powinny być uważane za wyjątkowo niebezpieczne.

Zadanie: przeszukać opuszczony magazyn przy 23456 West Anderson Street.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: potrzebna Ci będzie mapa magazynu i pobliskich ulic. Gang Daly może liczyć od 10-30 osób, zależnie od liczby graczy oraz ich zasobów. Członkinie gangu będą miały po przynajmniej cztery wszczępy (bardzo popularne są cyberbronie). Uzbrojone są w ciężkie pistolety oraz pistolety maszynowe. Noszą kamizelki kuloodporne, kevlarowe, lub opancerzone kurtki.

Akcja: członkinie gangu zaatakują policjantów, tylko jak wkroczą na teren gangu (z czystej złośliwości). Ataki będą się nasilać wraz z bliskością do siedziby gangu. Podczas walki, członkinie gangu będą wykrzykiwać swoje slogany: „Wszyscy mężczyźni muszą umrzeć!”, itp.. Skoncentrują się głównie na atakowaniu mężczyzn w pierwszej kolejności.

Uwagi: porwana ofiara znajduje się pod strażą dwóch kobiet. Kobieta jest pod działaniem silnych narkotyków i podłączona została do braindance'u. Będzie musiała odbyć kilkumiesięczną terapię, zanim powróci do normalnego stanu psychicznego.

JESTEŚ MARTWY, JIM!

Raport mediów:

„Dzisiaj zaobserwowano znaczny wzrost temperatury. Zwiększona częstotliwość walk pomiędzy Stalowymi Orłami a Trekkies'ami wskazuje, że również ludzka temperatura, przynajmniej u niektórych osobników, sięgnęła granicy gorączki. Przywódca Stalowych Orłów oświadczył, że przybije głowę Admirala Kirka do pała przed końcem tygodnia. Policja jest przygotowana na wszelkie okoliczności, jak zapewnia rzecznik Policji, James Rajid.”



**Raport policyjny**

Streszczenie: aktywność gangów znacznie wzrosła ostatnio. Na szczególną uwagę zasługują starcia pomiędzy Boostergangiem Stalowe Orły a Pozergangiem Trekkies. Panuje opinia, iż nieunikniona jest wojna na pełną skalę.

Stalowe Orły: niedawno uformowany boostergang, powstały z połączenia Żelaznych Piąch, Kobr, oraz Jastrzębi Śmierci. Wszystkie te gangi odniosły ciężkie straty podczas ostatnich walk pomiędzy gangami. Członkowie gangu są zadrutowani i dysponują znakomitymi wojownikami.

Trekkies: Pozergang, którego członkowie przybierają postacie z filmów „Star Trek”. Niektórzy członkowie gangu dysponują cyber-, bądź nanotechnologią. W skład gangu wchodzi spora liczba techników, którzy zajmują się głównie wymyślaniem egzotycznie wyglądających broni na rzecz gangu. Mimo iż Trekkies nie są wyjątkowo brutalnym gangiem, nie stronią od walki.

Zadanie: zminimalizować zagrożenie walk pomiędzy gangami, utrzymać porządek. Należy przeprowadzić obserwację aktywności obu organizacji oraz w razie konieczności, zastosować odpowiednie metody.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: przygotuj sobie mapy ulic miasta i ważniejszych budynków. Powinieneś opisać również oba gangi. Stalowe Orły liczą sobie od 20-40 osób. Każdy z nich posiada przeciętnie kilka wszczepów. Niektórzy (głównie pozostałości Żelaznych Piąch) mają dłonie-młoty. Członkowie gangu są dobrze wyszkoleni, włącznie ze znajomością sztuk walki. Są nieźle uzbrojeni, zazwyczaj w średnie pistolety i lekkie pistolety maszynowe. Trekkies są zróżnicowanym gangiem. Pozujący na ludzi (Kirk, McCoy, Scottie, Wesley) będą mieli wszczepu nerwowe. Pozujący na obcych mogą posiadać nanotechnologię oraz inne implanty (Vulcan może mieć wzmocnione mięśnie/kości oraz cyberaudio, Data będzie miał mnóstwo implantów, tak samo jak Borgi). W szeregach Trekkies znajduje się mnóstwo Techników, którzy przygotowują najróżniejsze elementy wyposażenia, im dziwniej wyglądające, tym lepiej. Na przykład, bronie mikrofalowe są ukształtowane jak fazery, radary i skanery podczerwieni wyglądają jak tricordery, itd. Siedziba gangu mieści się w budynku wyglądającym jak statek kosmiczny (zgadnijcie, jaki?!), wyładowanym sprzętem (włącznie z laserami na zewnątrz!).

Akcja: z początku, gracze będą musieli zająć się obserwacją i radzeniem sobie z mniejszymi zadrażnieniami. Stopniowo, te wydarzenia zaczną się nasilać, aż do walk na pełną skalę. Zaprowadzenie porządku na Ulicy zależy tylko od graczy.

Uwagi: może to być znakomita boczna przygoda, jeśli gracze zajmują się akurat jakąś inną sprawą.

PEŁNIA KSIĘŻYCA

Raport mediów:

„Brutalne wydarzenia na niespotykanym poziomie prześladowają miasto od ostatnich dwu tygodni. Ofiary były rozszarpywane na strzępy, niektóre wydają się być nawet przeżute(!) przez napastników. Raporty policyjne świadczą, iż te morderstwa nie są dziełem jednej osoby”.

Raport policyjny

Streszczenie: w ciągu ostatnich dwu tygodni zginęło 15 osób. Każde ciało było poważnie zmasakrowane, w wielu przypadkach przez ręce i zęby napastnika. Według raportów śledczych, ataki nie były dziełem tej samej osoby.

Ślady „Błogiego Kwiatu” oraz innego środka chemicznego, występującego w powiązaniu z „Błogim Kwiatem” zostały znalezione w pobliżu miejsca przestępstwa.

Błogi Kwiat: nowy narkotyk. Badania wskazują, iż jest on pochodną opium, ponownie zsyntetyzowaną.

Niezidentyfikowany środek chemiczny: uważa się, że ataki mogą być spowodowane przedawkowaniem „Błogiego Kwiatu”, ponieważ niezidentyfikowany środek chemiczny wykazuje cechy podobne do osławionych narkotyków „berserker”.

Zadanie: zbadać środowisko narkomanów. Akcja T-op. Ustalić źródło pochodzenia skażonego narkotyku i zlikwidować zagrożenie.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: Mistrz Gry musi dokładnie przygotować wszelkie szczegóły potrzebne do przeprowadzenia tajnej operacji. BN handlarze oraz użytkownicy muszą zostać opisani, jak również ich kryjówki. Baza mieści się w laboratorium w podziemiach sklepu (również należy przygotować mapę tego miejsca). W środku jest 3 chemików oraz 6 strażników. (Strażnicy są wyposażeni w implanty oraz pistolety maszynowe). W laboratorium znajdują się kamery oraz zamki na dłoń.

Akcja: pierwszą część przygody stanowić będzie dochodzenie w sprawie lokacji miejsca produkcji skażonego narkotyku. Wymaga to kilku rozmów z handlarzami, uzależnionymi, i innymi ludźmi z narkotkowego światka. Narkomani będą w sumie całkiem przyjaźnie nastawieni i będą współpracować, gdyż im również nie podoba się zaistniała sytuacja. Gdy postacie zaczną się zbliżać do właściwych kręgów, staną się obiektami ataków (zazwyczaj, najemni członkowie gangów uzbrojeni w pistolety i lekkie pistolety maszynowe). W końcu, postacie dotrą do laboratorium.

Uwagi: laboratorium jest w rzeczywistości placówką naukową Korporacji, która zajmuje się produkcją nowych narkotyków bojowych i na potrzeby wojska. Można to stwierdzić po gruntownym zbadaniu narkotyku, lub przejrzaniu wyposażenia w laboratorium. Ani jedno ani drugie nie może być używane przez detalistów. Ktoś duży za tym stoi.





Przygoda może zostać rozwinięta, do głosu dochodzi Korporacja, nowy problem dla postaci. Bardzo DUŻY problem.

Jeśli postacie pogubią się w dochodzeniu, lub stracą osłonę tajności, będą mieli poważne trudności ze znalezieniem laboratorium (ekwipunek można przenieść).

Narkotyk: „Wilkołak”

Typ: wojskowy Siła: +2 Stopień trudności: 32

Cena: brak Czas działania: 1k6x10 minut

Efekty: REF +2, OP +2, neguje efekty bólu, zmniejsza efekty ogłuszenia

Efekty uboczne: zmniejsza INT, poczucie paranoi, psychotyczny szal

Opis: eksperymentalny narkotyk bojowy. Z uwagi na złożoność budowy, producenci nie rozwiązali jeszcze niektórych problemów.

KOŃ TROJAŃSKI

Raport mediów:

“Policja HiWay nadal bezradna! Dzisiaj, transport Korporacji EBM został porwany z autostrady I-95. Obie AV-ki eskorty zostały zestrzelone przy użyciu lekkich rakiet przeciwlotniczych, natomiast zespoły Solo zostały zlikwidowane w walce. Zestrzelono również towarzyszący śmigłowiec policyjny.”

Raport policyjny

Streszczenie: w ciągu ostatnich kilku dni zdarzyły się cztery porwania transportów Korporacyjnych z I-95. Porywacze koncentrowali się na transportach wysokiej klasy technologii. Są ciężko uzbrojeni, w broń na poziomie wojskowym. Jak dotąd, nie mamy żadnych wskazówek co do tożsamości porywaczy, lub lokacji ich bazy.

Zadanie: gracze zostali wyznaczeni do operacji „Koń Trojański”. EBM zapewnił Yakurichi-Ural BR70 oraz odpowiednie zaplecze transportu. Departament Policji zapewnił trzy nieoznakowane pojazdy przechwytyjące oraz wsparcie powietrzne (AV-kę, uzbrojony helikopter, lub CityHawk). Wszyscy oficerowie będą ciężko uzbrojeni.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: Mistrz Gry powinien zrobić mapę tego miejsca na autostradzie, gdzie będzie się rozgrywać główna część akcji. Powinien również dość dokładnie opisać porywaczy. Liczba atakujących: od 8 do 16. Mają wszczepy, ciężką broń, także rakiety odpalane z ramienia, oraz granatniki. Do transportu używają różnych typów AV-ek uzbrojonych w lekkie karabiny maszynowe.

Uwagi: porywacze należą do grupy terrorystycznej. Odpowiedzialni są za zbieranie wyposażenia, jako część przygotowań do skoncentrowanego ataku na wybrane ośrodki przemysłowe (i nie tylko) na terenie Stanów Zjednoczonych. Atak będzie przeprowadzony zarówno przez Sieć, jak i przy użyciu konwencjonalnych metod. Możesz rozwinąć scenariusz, kontynuując



śledztwo w sprawie terrorystów. Grupa jest dobrze wyposażona oraz finansowana z góry. W rzeczywistości, jest finansowana przez Korporację, która rywalizuje z wieloma amerykańskimi Korporacjami.

ŁOWCA W SIECI

Raport Mediów:

“Wszyscy wiemy z vidów, że ludzie podłączający się do Sieci mogą odnieść zranienia, lub nawet ponieść śmierć w wyniku uruchomienia pewnych programów, lecz należy stwierdzić, że mieszkańcy Night City przeżyli ostatnio szok, gdy psychopata zaczął mordować ludzi przez ich deki. Dzisiaj znaleziono ciało jeszcze jednego sieciarza, który zginął w wyniku pożaru w swoim mieszkaniu.”

Raport policyjny

Streszczenie: w ciągu ostatnich trzech dni zarejestrowano 12 przypadków morderstwa przy użyciu interface'u komputera. Trzy osoby były znanymi przestępcami, cztery dalsze były obiektem dochodzenia. Cztery dalsze osoby to studenci. Ostatnią ofiarą był korporacyjny sieciarz. Mimo iż można przyjąć założenie, że niektóre z tych śmierci mogłyby być spowodowane reakcją ze strony rządowego lub korporacyjnego Czarnego Lodu, uważa się, że wszystkie te zabójstwa są dziełem jednej osoby. Badania deków ofiar wykazały, że sześć ofiar zostało zaatakowanych przez innego Netrunnera w Sieci. Te osoby nie zajmowały się włamaniami. W tych sześciu przypadkach, styl i wzór ataku były identyczne, jak również pozostawione ślady.

Zadanie: współdziałać z NETSEC-iem w celu złapania Łowcy.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: należy przygotować postać Łowcy oraz jej/jego zasoby. Łowca jest “szalonym” sądniczym systemem SI, który jest wspierany przez byłego Gliniarza, członka NETSEC-u, który również nie jest w pełni władz umysłowych.

Akcja: przygoda rozgrywać się będzie w dwóch płaszczyznach: w świecie realnym i w Sieci. Przynajmniej, jeden z zespołów zostanie zaatakowany w Sieci. W świecie realnym umiejętności systemu SI oraz byłego Gliniarza umożliwią im sprawienie problemów graczom, głównie w postaci wynajętych Solo, robotów, czy awarii elektrycznych.

TOKSYCZNE MUTANTY

Raport mediów:

“Trzy osoby zginęły, ponieważ natknęły się na oddział Korporacji, który wyrzucał odpady w nielegalnym miejscu. Wiadomość została przekazana przez jednego z ocalałych, które imię zostało zmienione dla bezpieczeństwa. Policja zapewnia, że winni zostaną ukarani.”

Raport policyjny

Streszczenie: ostatniej nocy trzech młodych ludzi zostało zamordowanych w rejonie zbiornika wody pitnej. Przyłapali zespół korporacyjny na nielegalnym wyrzucaniu odpadów. Jedyne świadek znajduje się pod Ochroną.

Zadanie: zabrać świadka (Dereka Domino) do bezpiecznego domu i ochraniać go do czasu rozprawy.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: należy stworzyć postać Dereka. Jest młodym technikiem, który dorabiał sobie pracując przy zbiorniku wody pitnej. Będzie nalegał, by ochroną otoczyć również jego dziewczynę. “Lola Granola” jest solistką zespołu pozerów “Bloom Boingers”. Ma nieco denerwujący styl śpiewania (przypomina wycie syreny połączone z piszczalkami) oraz tańczenia (ruchy zdekapitowanego kurczaka). Należy również opisać zespół korporacyjny, który zostanie wysłany w celu uciszenia Dereka.

Akcja: atak rozpocznie się wkrótce po tym, jak Lola złamie wymogi bezpieczeństwa, wykonując kilka telefonów do swoich przyjaciół, by poinformować ich, co się dzieje. W przypadku, gdy pierwszy atak się nie powiedzie, drugi atak zostanie przeprowadzony tuż przed rozprawą.

Uwagi: jeśli Derek przeżyje, Korporacja zostanie poważnie obciążona finansowo oraz zostanie przeprowadzone normalne śledztwo w sprawie wyrzucania odpadów. W końcu, mimo wszystko, nawet Korporacji nie ujdzie na sucho zatrucie prawie połowy miasta. Korporacja nie zamierzała zanieczyścić zbiornika wodnego, lecz stało się tak z uwagi na kiepskie kwalifikacje zatrudnionych pomocników, którzy chcieli pozbyć się kłopotliwego ładunku jak najszybciej; zbiornik wodny był wygodnym rozwiązaniem.

MORDERCA NA WOLNOŚCI

Raport mediów:

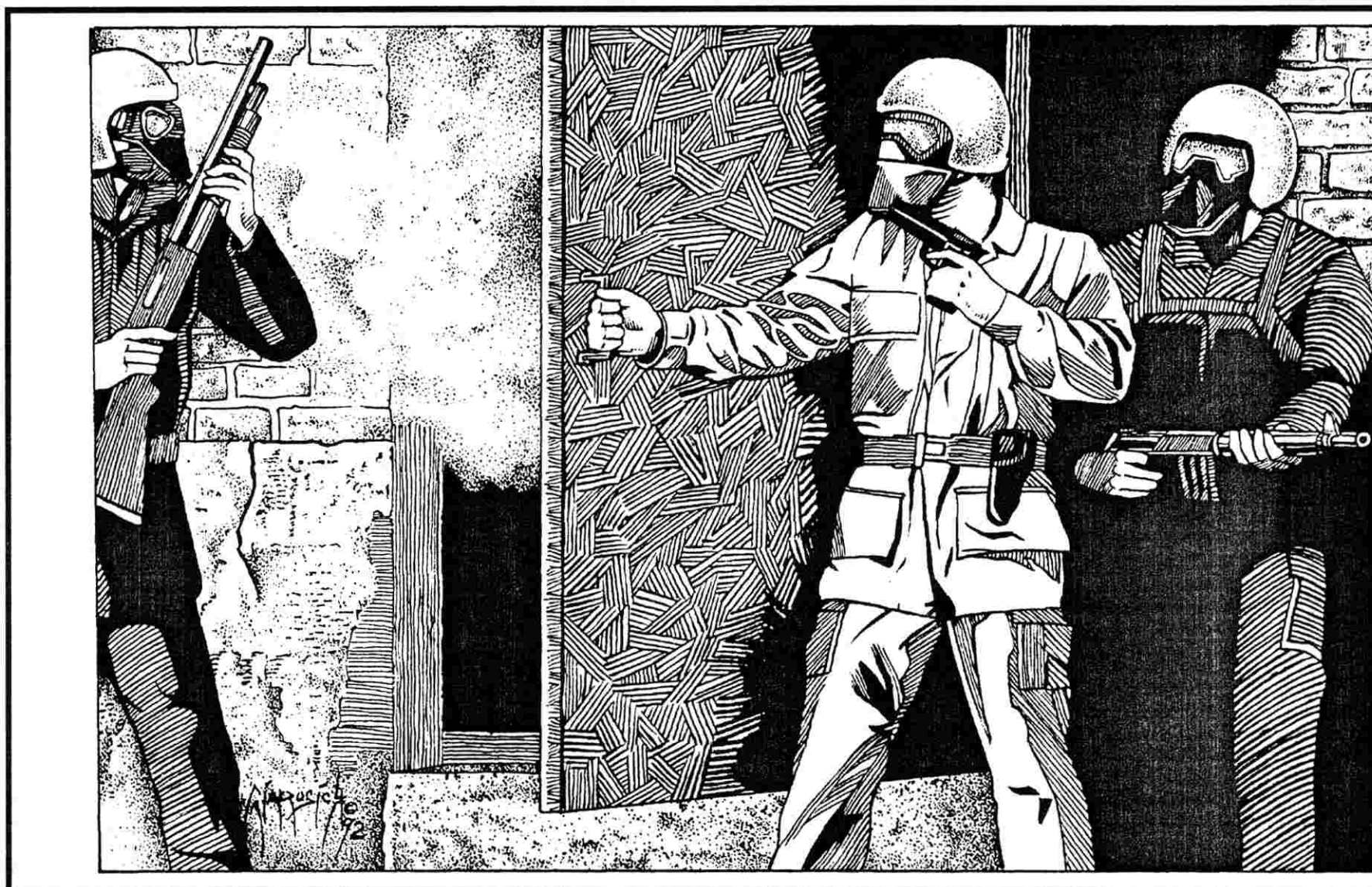
“Niezidentyfikowany do tej pory zabójca policjantów nadal pozostaje na wolności. Ostatniej nocy, dwóch następnych oficerów zostało zamordowanych w swoim pojeździe. Jak dotąd, liczba ofiar doszła do ośmiu.”

Raport policyjny

Streszczenie: ośmiu policjantów zostało zabitych do dnia (wstaw datę). Raporty śledcze wskazują, że sprawcą wszystkich tych zabójstw jest ta sama osoba. Cechy morderstwa oraz pewne wspólne znaki (użycie specjalnych kodów, itp..) wskazują, że zabójca zna policyjne metody i procedury.

Zadanie: gracze otrzymują zlecenie rozwiązania śledztwa. Znaleźć mordercę. Powstrzymać go od zabijania.





Porucznik T. DelGrosso z Dywizji Taktycznej nadzoruje rozpoznanie bezpieczeństwa tuż przed przemówieniem senatora Hendersona.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: zabójcą jest oficer MaxTacu, który przekroczył Krawędź i wytworzył w sobie kilkanaście osobowości. Musisz przygotować jego postać.

Akcja: zabójca będzie zabijał policjantów, dopóki on/a, nie zostanie powstrzymany/a. Zapoczątkuje to również serię bliźniaczych pod względem metody zabójstw, co dodatkowo skomplikuje śledztwo.

Uwagi: oficer zachowuje się normalnie, aż do czasu, gdy skończy służbę. Wówczas jedna z jego morderczych alter ego przejmuje kontrolę. Tylko od pomysłowości graczy zależy, czego się dowiedzą, a tylko od inwencji Mistrza Gry zależy, jak długo tajemnica nie wyjdzie na jaw.

BLUES PRZEMYTNIKA

Raport mediów:

"Pomimo wysiłków Biura d/s Zwalczania Narkotyków Departamentu Praworządności i innych agencji policyjnych, narkotyki nadal przekraczają granice Stanów Zjednoczonych. Mimo iż zdaje się, że ta bitwa jest już przegrana dla funkcjonariuszy prawa, nie rezygnują oni z prób powstrzymania tego przestępczego procederu."

Raport policyjny

Streszczenie: pewne źródła potwierdzają informację, iż duża dostawa Błękitnego Szkła przybywa dzisiaj do miasta przez zatokę. Przemycnicy będą prawdopodobnie używać poduszkowców.

Zadanie: postaci dostają przydział do zespołu, który ma za zadanie powstrzymać przemytników i przechwycić "towar". Siły policyjne składają się z motorówki oraz wsparcia powietrznego (helikopter lub AV-ka). W skład oddziału wchodzi również agent DePrawu (Biura d/s ZN).

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: należy przygotować cechy przemytników oraz policjantów. W skład zespołu przemytników wchodzi: pilot, sześciu zcybernetyzowanych strażników (uzbrojonych w karabiny szturmowe) oraz dwóch handlarzy.

Akcja:

postacie muszą ustalić lokację poduszkowca oraz przechwycić go. Przemycnicy, z których większość to notowani przestępcy, będą się opierać aresztowaniu.

Uwagi: poduszkowiec rozwija do 80 km/h na równej powierzchni (WB 20, WS 90). Podzielony jest na sterówkę, przedział dla załogi oraz ładownię. Przewozi 20 kg Błękitnego Szkła, a także trzy skrzynki z karabinami szturmowymi. Policyjna motorówka rozwija do 100 km/h, uzbrojona jest w 20 mm-wy karabin maszynowy (Szybkostrzelność 5, 50 pocisków w magazynku). Motorówka jest



opancerzona (WB 20, WS 100). Agent DePrawu może być zdrajcą, jeśli uważasz, że tak będzie ciekawiej...

PRZYNĘTA DLA ALIGATORA

Raport mediów:

"Czarnorynkowe implanty są problemem od prawie dziesięciu lat. Nowa linia powstała na Florydzie. W jedynym wywiadzie z "Metal Doc'em", nasz reporter dowiedział się, że sławny Ripperdoc posiada olbrzymie laboratorium, ukryte gdzieś wśród bagien Florydy. Kiedy reporter zapytał, czemu ujawnił lokację swojej kryjówki, Metal Doc odparł ze śmiechem: "Świnie nigdy nie jej nie znajdą. Na bagnach, świnie są tylko kolejną przynętą dla aligatorów..."

Raport policyjny

Streszczenie: Dr Lewis Ganser, alias "Metal Doc, ujawnił, iż jego kryjówka znajduje się na Florydzie, na terenie Everglades. Potwierdzają to różne raporty policyjne. Dr Ganser, były pracownik naukowy jednej z Korporacji, od dłuższego czasu zajmował się produkcją i dystrybucją czarnorynkowych wszczepów. Jego baza jest z pewnością dobrze ukryta i chroniona.

Zadanie: zlokalizować i zneutralizować bazę. Porwać dr Gansera. Do wykorzystania przeznaczono odpowiedni ekwipunek, również pojazdy.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: należy przygotować mapy Everglades oraz obozu dr Gansera. Cały obóz zbudowano na palach (w podobny sposób, jak buduje się platformy wiertnicze), stworzono także lądowisko dla helikoptera. Uzbrojenie składa się z wielu stanowisk ciężkiej broni. W środku przebywa 15-35 zcybernetyzowanych strażników (uzbrojonych w karabiny szturmowe i lekkie pistolety maszynowe), a także 10-15 techników, oraz sam Metal Doc. Wnętrze obozu kryje w sobie kwatery mieszkalne, pomieszczenia magazynowe oraz laboratoria produkcyjne. Tam też znajdują się główne zapasy produkcyjne czarnorynkowych implantów, a także kilkanaście skrzynek z bronią.

Akcja: postacie muszą najpierw znaleźć bazę. Wymaga to powęszczenia w różnych miejscach, można też od razu udać się na bagna i z powietrza poszukiwać bazy. Zwykle patrolowanie terenu nie wystarczy, dodatkowo można napotkać nie związanych ze sprawą kryminalistów, którzy nie lubią, gdy policja kręci im się po okolicy. Atak powietrzny również nie jest dobrym pomysłem, gdyż Metal Doc ma dość ciężkiej broni, by zestrzelić cokolwiek, co przeleci nad jego bazą. Kiedy już postacie zlokalizują bazę, będą mieli wystarczająco dużo do roboty.

Uwagi: na bagnach używa się często małych 4-osobowych poduszkowców (prędkość maksymalna 140 km/h, WB 6, WS 35). Nie zapominajcie o aligatorach!

OBLĘŻENIE

Raport mediów:

"Śródmieście jest prawdziwą strefą walki. Płonące pojazdy blokują ulice, ciała leżą wszędzie, niczym połamane lalki. Echo wystrzałów pobrzmiwa wśród budynków. Przerwana została wszelka łączność z komisariatem policji w dzielnicy i możemy tylko mieć nadzieję, że dzielni chłopcy i dziewczęta w błękitce nadal się trzymają."

Raport policyjny:

w ostatnich dniach seria zamieszek wstrząsnęła miastem. Do powstałego chaosu przyłączyły się gangi, zwiększając częstotliwość walk.

Sytuacja: komisariat, w którym znajdują się postacie został odcięty od reszty miasta. Zasilanie, woda, telefony zostały odcięte, posterunek zaś został otoczony przez uzbrojonych napastników, wśród których są członkowie różnych gangów.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie

Streszczenie: należy przygotować mapę miasta oraz posterunku. Należy również opisać zasoby policyjne, zarówno ludzkie jak i sprzętowe.

Akcja: sam pobyt w centrum strefy walki oraz starcie z setką ludzi, żądnych zabijania, powinno dostarczyć zajęcia postaciom. Uwagi: w końcu, wojsko oraz wsparcie policyjnych oddziałów rozwiążą problem. Oczywiście, postacie muszą przetrwać, lub uciekać.

ŻYJ LUB UMIERAJ

Raport mediów:

"Senator Henderson zapowiedział uczestnictwo w dzisiejszej paradzie, pomimo gróźb, które wystosowali członkowie różnych podziemnych grup. Senator Henderson jest znany ze swojego zaangażowania w wykonywaniu obowiązków służbowych na stanowisku Stanowego Prokuratora, który odpowiedzialny jest za uwięzienie Piątki Sycylijskiej, oraz sumiennej pracy na rzecz pewnej Korporacji."

Raport policyjny

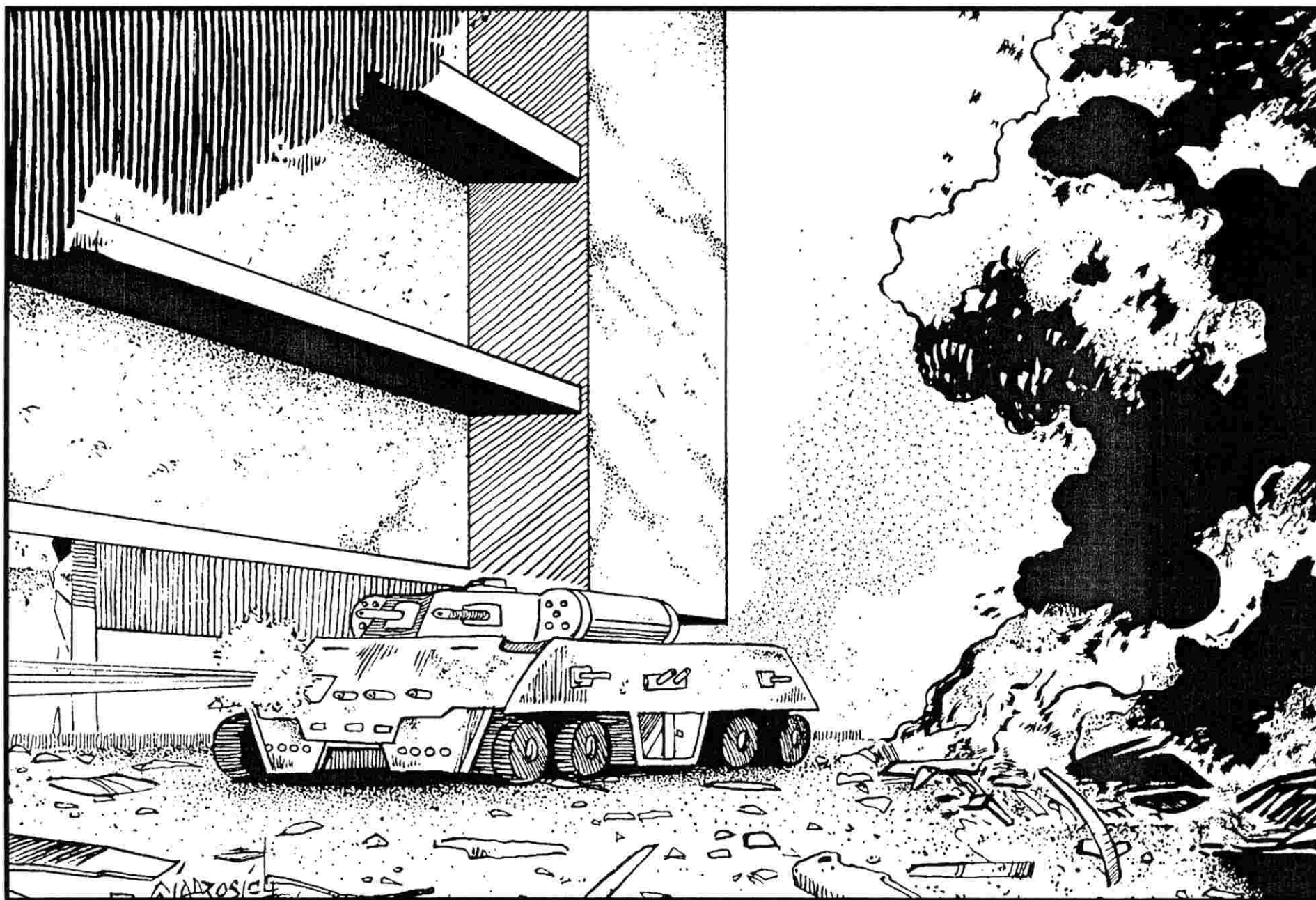
Streszczenie: w ciągu ostatnich dwóch dni zgłoszono 27 gróźb na życie senatora Hendersona. Wykonano 2 nieudane zamachy na życie senatora.

Zadanie: pomoc w ochronie życia senatora.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: należy stworzyć postacie senatora oraz 4 ochroniarzy, członków Secret Service. Jeśli zajdzie taka





konieczność, można również przygotować mapy odpowiednich ulic miasta. Należy przygotować również postacie zamachowców.

Akcja: nastąpi kilka prób zamachu na życie senatora. Jedna w hotelu, inna na ulicy, i przynajmniej dwie w czasie parady.

Uwagi: postacie zaczną być coraz bardziej odpowiedzialni za ochronę senatora, gdyż kolejno jego goryle z Secret Service będą zabijani. Możesz również założyć, że jeden z nich jest zabójcą...

POLOWANIE NA PLUSKWY

Raport mediów:

“Wczorajszej nocy, kolejne brutalne morderstwo wstrząsnęło Night City. óródła zbliżone do kręgów policyjnych utrzymują, iż mają do czynienia z ciężkim przypadkiem cyberpsychozy. Inni nie są tego pewni. Naoczni świadkowie zeznają, iż napastnikiem był obco-wyglądający stwór, który mówił w nieznanym języku. Krążą pogłoski o przybyszach z obcej planety. Jak dotąd zarejestrowano dwanaście przypadków takich morderstw. Nawet dzisiejsze nieczułe społeczeństwo mrozi podejrzenie, iż wśród nas grasuje morderca, maszyna do zabijania, odżywiająca się krwią...”

Raport policyjny

Streszczenie: oględziny miejsc zbrodni wskazują, że za morderstwa odpowiedzialny jest pojedynczy osobnik, tyle że ciężko zadrutowany. Technicy policyjni podejrzewają, iż sprawca jest prawdopodobnie całkowicie opancerzony, posiada cztery lub więcej cyberkończyn, a także egzoskielet. Podejrzewa się również, że posiada zamontowane cyberbronie.

Zadanie: wysledzić mordercę. Zastosować odpowiednie środki w przypadku spotkania.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: należy stworzyć postać zabójcy. Jest w pełni opancerzony, posiada cztery cyberkończyny i wiele innych implantów. Wierzy, że jest ostatnim przedstawicielem obcej rasy, która jest wyniszczana przez człowieka. Oczywiście, konsekwencją takiego przekonania jest mordowanie każdego napotkanego człowieka.

Akcja: pierwszym zadaniem będzie wysledzenie sprawcy morderstw. Drugą część przygody stanowi ostateczna rozgrywka z mordercą.

Uwagi: morderca jest całkowicie przeświadczony, że jest przedstawicielem obcej rasy. Ta osoba jest na tyle szalona, że wymyśliła własny język i stworzyła fantastyczną opowieść o tym, jak ludzie zniszczyli jej pobratymców. Morderca zmienił swój wygląd, by wy-



glądać całkowicie nieludzko. Staraj się przekonać graczy, że mają do czynienia z obcym (zastosuj starą sztuczkę z dziwnym płynami, które wydobywają się z ciała mordercy po trafieniu pociskiem). Pozwól im przyjąć założenie, że te substancje to krew mordercy. Oczywiście, jeśli chcesz stworzyć naprawdę przerażającą przygodę, stwórz postać rzeczywistego obcego (patrz Predator2).

KOYANISQUAATSI

Raport mediów:

“Rośnie niepokój społeczeństwa wraz z raportami meteorologów, którzy ostrzegają o rosnącym poziomie zanieczyszczenia atmosfery nad Night City. Jednak smog trzyma wielu obywateli w domach, w związku z czym przestępczość spadła do poziomu nie notowanego od 17 miesięcy.”

Raport policyjny

Streszczenie: z uwagi na nieodpowiednie zachowanie, oraz spadek przestępczości, zostaliście przeniesieni do Patrolowej na okres tygodnia. Nocna zmiana.

Zadanie: patrolować.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: potrzebujesz mapy rewiru patrolowego postaci, będziesz również musiał przygotować kilka sytuacji o niskim poziomie zagrożenia życia. Powinieneś także przygotować kilku bohaterów, dobrego solo oraz podpalacza.

Akcja: piękny, wczesny wieczór — niewielkie zakłócenia porządku. Smog czyni życie uciążliwym, lecz niezbyt trudnym. Spokój na ulicy — zauważyłeś jakiegoś gościa, który Cię obserwuje (podpalacz) — jest jednak czysty. Nagle, bez ostrzeżenia, rozpętuje się potworna burza nad miastem. W ciągu kilku minut całe miasto zostaje zaciemnione. Szlag trafia linie elektryczne! 22:25 gasną światła, 22:30 zaczyna się szabrowanie, 22:46 lokalne gangi zaczynają wojnę w rewirze postaci, 23:22 oficerowie zostają wezwani do magazynu policyjnego, próba włamania. Gdy postacie są na trzecim piętrze, na parterze wybuchają pożar. 23:43 Solo na emeryturze pod wpływem prochów zaczyna strzelać do pracowników Straży Pożarnej i każdego w okolicy. 0:00 wraca zasilanie. Normalna sytuacja.

Uwagi: ta przygoda powinna zaskoczyć trochę graczy, którzy myśląc, że będzie to jak spacer w parku, wdeptują w środek chaosu!

HEJ! PAMIĘTACIE ALAMO?

Raport mediów:

“Dzisiejszego dnia w szeregach Departamentu Policji Night City debiutuje nowy pojazd Arasaki — Urban Assault and Pacification Vehicle. Rewolucyjne rozwiązanie, w którym Policja pokłada nadzieje, iż da jej przewagę nad przestępcami.”

Raport policyjny

Streszczenie: jak wiecie, dzisiaj testujemy nowy pojazd. Zostaliście wybrani, by uczestniczyć w próbie generalnej UAPV.

Zadanie: przetestować UAPV w starciu z gangiem Szturmowcy Ciemnej Strony, którzy ogłosili północną stronę 5 Alei swoim terytorium. Są dobrze uzbrojeni, więc jedźcie i zajmijcie się nimi.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: będziesz potrzebował planów ulic oraz budynków w okolicy 5 Alei, zajętej przez Szturmowców Ciemnej Strony. Musisz również stworzyć postacie 15-30 dobrze uzbrojonych (lecz nie zcybernetyzowanych) członków gangu. UAPV jest rozszerzoną wersją pojazdu Arasaka Riot VIII (patrz Chromebook), z grubszym pancerzem i zwiększonym uzbrojeniem.

Akcja: przygoda zaczyna się bardzo przyjemnie, postacie mogą poszaleć w nowym wozie. Niesamowite ilości Szturmowców Ciemnej Strony będą atakować pojazd, lecz natkną się tylko na ciężką zastawę ołowiu. Do czasu...

Uwagi: niedopatrzenie w projekcie spowoduje awarię wszystkich systemów uzbrojenia. Postacie tracą swój główny argument. Tymczasem Szturmowcy przypuszczają finalny atak, chcąc pomścić śmierć swoich kolegów...

PIRACI SZOS

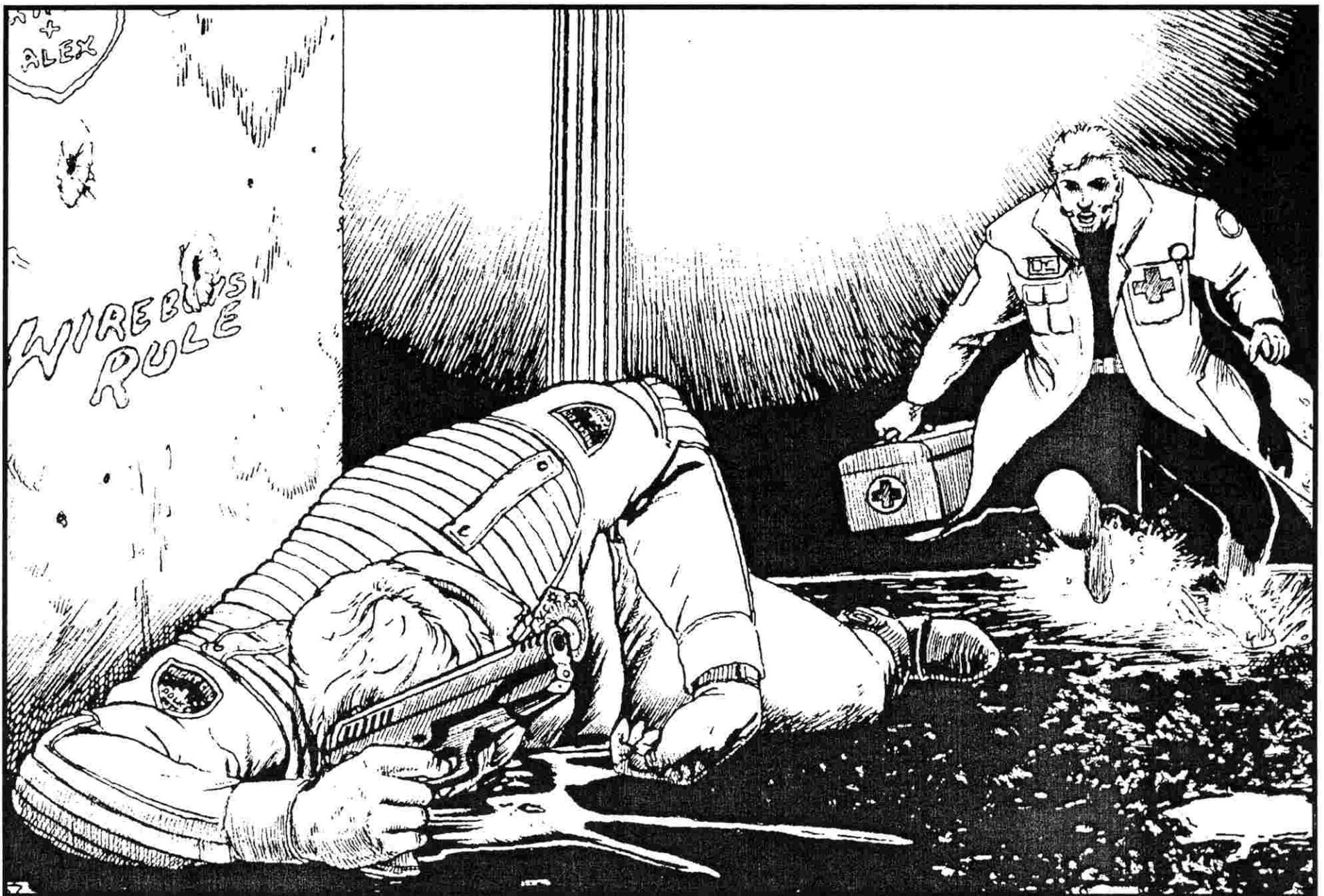
Raport mediów:

“Dzisiejszy raport o stanie dróg sponsoruje Toyota. Salony Toyoty oferują dzisiaj rabat przy kupnie oponowania, więc wpadnijcie do najbliższego salonu i przygotujcie się na godziny szczytu. Wracając do raportu: obszar 56 Autostrady 17 powinien być uważany za Strefę Czerwoną, z uwagi na niegasnącą aktywność gangu motocyklowego, który do tej pory paraliżuje wszelki ruch na tej szosie; podobnie obszar 23 obszaru 45 Autostrady 18 został zamknięty z powodu wycieku chemikaliów; nasi znajomi taksówkarza donoszą o strzelaniu w obszarze 41 Autostrady 17...”

Raport policyjny

Streszczenie: gang motocyklowy, Demony Kół, przeprowadza ataki na losowo wybrane pojazdy w obszarze 56 Autostrady 17.





Jak dotąd, zarejestrowano trzy przypadki zabójstwa, dwadzieścia dwie osoby zostały ciężko ranne. Zdarzyły się także gwałty, w ogólnej liczbie 7.

Demony Kót: ten gang powstał prawdopodobnie ze szczątek klanu Nomadów. Są dobrze uzbrojeni, lecz nie zaobserwowano zbyt dużej ilości wszczepów.

**Obszar 56 Autostrady 17
powinien być uważany za
Strefę Czerwoną, z uwagi na
niegasnącą aktywność gangu
motocyklowego, który do tej
pory paraliżuje wszelki ruch
na tej szosie...**

Zadanie: rozwiązać problem gangu.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: należy stworzyć mapę odpowiedniego odcinka autostrady, jak również postacie członków Demonów Kót. Gang składa się z 8-16 Nomadów na motocyklach, różniących się parame-

trami technicznymi i stanem (niektóre mają możliwość interface'u). Członkowie gangu są uzbrojeni w pistolety maszynowe i karabiny.

Akcja: jako Nomadzi, członkowie gangu potrafią atakować z zasadki, z zaskoczenia. Wiąże się to z pewnymi problemami z ich zlokalizowaniem. Pierwsza część przygody upłynie na szukaniu oraz drobnych starciach pomiędzy postaciami a 2-4 członkami gangu. W końcu, postacie muszą uporać się z całym gangiem.

NIE MA NIC LEPSZEGO NIŻ...

Raport mediów:

"Z lekcji historii pamiętamy wojny narkotykowe pomiędzy DEA a Kartelami toczone w latach 90-tych ubiegłego wieku. Niektórzy z naszych widzów mogli nawet uczestniczyć w tych wydarzeniach [zdjęcia archiwalne, oraz krótki opis głównych zdarzeń]. Wydaje się, że towar ponownie pojawił się na naszych ulicach. Według źródeł policyjnych, naturalna kokaina ponownie jest w obiegu. Jednakże, policja zdaje się być pewna wyniku rozgrywki. "Skasowaliśmy ich poprzednio, zrobimy to i teraz" — powiedział jeden z wyższych funkcjonariuszy."

**Raport policyjny**

Streszczenie: agenci BZN przechwycili 5kg naturalnej kokainy. Przesłuchania handlarzy dowiodły, iż wyhodowano nową odmianę koki, która odporna jest na działanie wirusów, które zastosowała DEA w latach 90-tych. Ustalono również lokację plantacji. Zostaliście włączeni do oddziału, który zostanie wysłany z misją rozwiązania tego problemu. Nasz Departament współpracuje z lokalnymi władzami.

Zadanie: postacie zostają włączeni do zespołu operacyjnego, postanego do Ameryki Południowej w celu zaatakowania bazy handlarzy narkotykami.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: należy przygotować mapę okolicy. Obóz składa się z domu oraz kilku baraków, ukrytych w dżungli. Teren dookoła obozu jest naszpikowany pułapkami, minami, otoczony zasiekami, itp.. W obozie znajduje się około 20 pracowników, uzbrojonych w maczety i broń palną (niektórzy). Obozu strzeże 10 strażników, uzbrojonych w karabiny szturmowe (niektórzy mają kilka wszczepów). Na miejscu znajduje się również główny organizator oraz jego ochroniarz (Solo).

Akcja: postacie muszą się przedostać przez dżunglę, która może się okazać nawet bardziej niebezpieczna, ponieważ mieszkają w niej osoby, które nie lubią lokalnych władz i obywateli USA. (Uzbrojeni są w prymitywną broń palną, lecz mają motywację. Ich rodzice zostali pozbawieni pracy przez DEA). Po dotarciu do obozu, postacie muszą poradzić sobie ze strażnikami i pracownikami, każdy z nich nienawidzi mieszkańców Stanów Zjednoczonych, a zwłaszcza Gliniarzy z USA. Nie będą brać żadnych jeńców.

ODPOCZYWAJ W SPOKOJU

Raport mediów:

"Podajemy najnowsze wiadomości. Ucieczka z placówki o Wysokim Poziomie w High Rock. Niepotwierdzone raporty wskazują, że kilku członków gangu Młociarzy uciekło, korzystając z awarii sterownika braindance'u. Młociarze są odpowiedzialni za masakrę Tęczowej Nocy trzy lata temu. Zostali złapani tylko z powodu zaangażowania obecnie emerytowanego kapitana Daniela Masona."

Raport policyjny

Streszczenie: Młociarze przebywają na terenie Night City. Wszystkie jednostki są ściągane w celu poszukiwania gangsterów. Psychologowie ostrzegają, iż możliwy jest atak na kapitana Masona w jego domu. Młociarze są uzbrojeni i niebezpieczni. **Zadanie:** zapewnić bezpieczeństwo kapitana Masona. Eskortować go do bezpiecznego schronienia. **Uwaga:** kapitan Mason ma

w chwili obecnej ponad 70 lat, więc nie należy mieć w trosce jego zdrowie oraz kondycję.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: należy przygotować mapy domu Masona oraz bezpiecznej kryjówki, plus oczywiście, dowolnego miejsca, w którym może nastąpić atak Młociarzy. Młociarzy jest siedmiu, wszyscy są uzbrojeni w pistolety maszynowe i pistolety. Dysponują również pewną liczbą samochodów.

Akcja: zaledwie dzień po przerwanej terapii braindance'u, Młociarze są lekko niezrównoważeni (nigdy nie byli zresztą normalni!). Ich jedynym celem jest zabicie Masona. Pierwszy atak nastąpi w domu Masona. Postacie nie będą w stanie dotrzeć spokojnie do kryjówki, ponieważ Młociarze będą im przeszkadzać w tym z całych sił.

Uwagi: również Gliniarze robią się na starość stetryczali, ogólnie mówiąc. Mason będzie nazywał postacie innymi imionami. Często zasypia, stale zmienia temat rozmowy. Jest powolnym, zrzedliwym starszym człowiekiem. Jest również jednym z najbardziej znanych Gliniarzy w Night City.

CUKIERECZEK

Raport mediów:

"Cukiereczek ponownie wrócił na czołówki gazet. Jego ostatnią ofiarą jest Jo Lydan, lat 26, narkomanka. Jo została znaleziona w swoim mieszkaniu, pocięta na strzępy przez coś, co według policjantów było piłą tarczową. Jest to już piąta ofiara psychopaty, który prowadzi własną wojnę przeciwko narkotynom. A teraz, wiadomości sportowe..."

Raport policyjny

Streszczenie: Cukiereczek to kolejny przypadek na długiej liście psychopatów działających na terenie Night City. Zdaje się być anty-narkotykowym działaczem, który preferuje śmierć jako rozwiązanie problemu uzależnienia. Wykorzystuje różny ekwipunek jako narzędzie mordu. Jego głównym celem zdają się być narkomani, niezależnie od płci, wieku, czy rasy.

Zadanie: znaleźć i aresztować Cukiereczka.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: należy przygotować jeszcze ze dwa przypadki zabójstwa, należy opisać miejsce zbrodni. Musisz również stworzyć postać Cukiereczka, razem z mapą okolicy, w której zazwyczaj działa. Używa pił, świrdrów, młotków pneumatycznych, itp.. narzędzi. Nie ma żadnych wszczepów. Ma dostęp do takiego ekwipunku, ponieważ kiedyś pracował na różnych budowach.

Akcja: pierwszą część przygody stanowi głównie śledztwo. Żeby utrudnić sprawę, po piętach policjantom depcze zespół





“Północ w Strefie... Jestem na piechotę (patrol pieszy)... Na obiad zjadłem kilka pączków i zimną kawę... Powietrze śmierdzi, śmierdę ja... Moja żona zostawiła mnie dla innej kobiety... Zostałem postrzelony sześć razy, ostatni raz w zeszłym tygodniu... Bołą mnie stopy... Tak, lubię pracę Gliniarza...” Oficer E. Wells, policjant z 15-letnim stażem.

reporterów, którzy popierają przekonania Cukiereczka. Po znalezieniu Cukiereczka, rozpęta się bitwa na miejscu budowy, gdzie mieszka były inżynier.

Uwagi: Cukiereczek nie jest żadnym bojownikiem o słuszną sprawę. Od dłuższego czasu sam używa różnych narkotyków — to one wypaliły mu mózg. Kiedy nie śpi, lub cierpi z powodu efektów ubocznych, zajmuje się mordowaniem innych narkomanów, głównie po to, aby zabrać im towar.

CZŁOWIEK Z LODU

Raport mediów:

“Dzisiaj w nocy przybywa do Night City znana gwiazda japońskiego przemysłu rozrywkowego, Iceman. Przyjechał specjalnie na pokaz swojego najnowszego vida — Black Ice Blues. Oczekiwana jest wzmożona aktywność Policji.”

Raport policyjny

Streszczenie: jak dotąd, zgłoszono kilkanaście gróźb pod adresem Iceman. Spodziewamy się kłopotów w trakcie całego

pobytu Iceman w mieście (72 godziny).

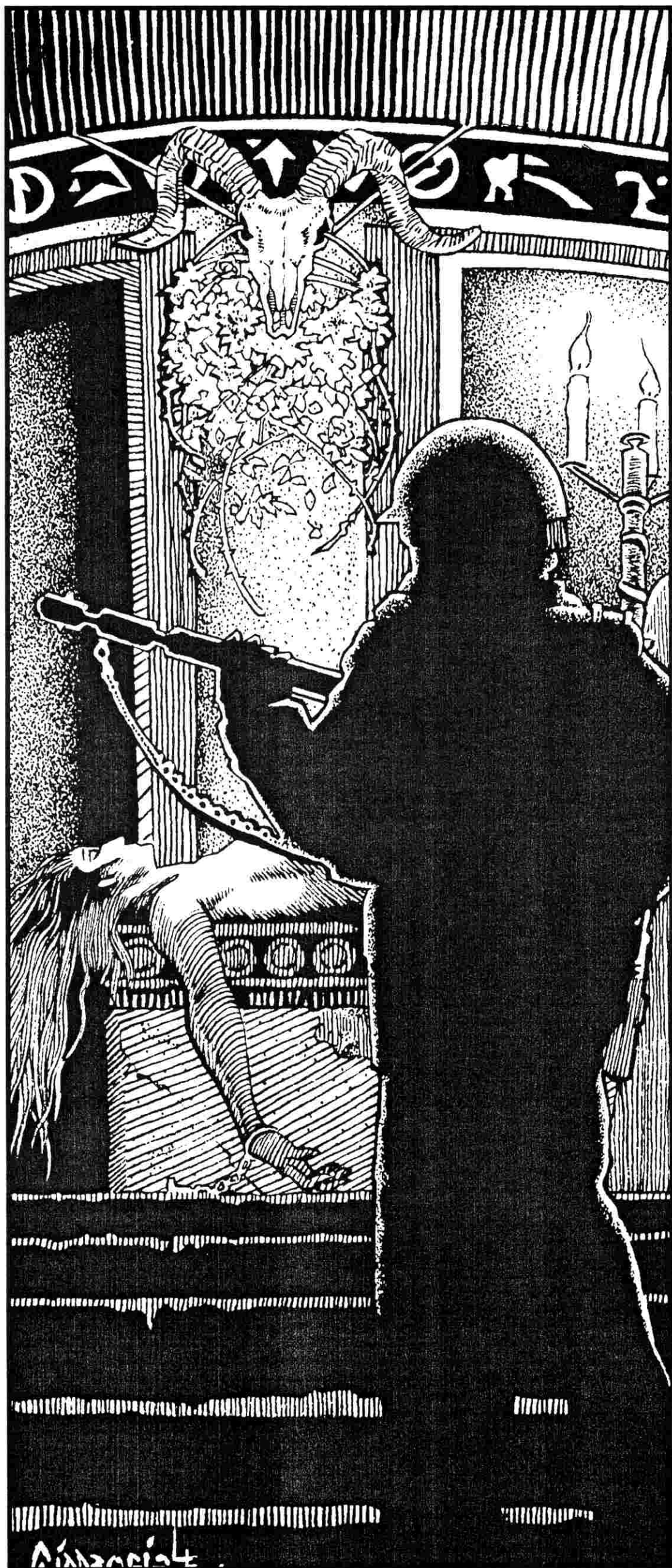
Zadanie: odebrać Iceman w z lotniska i opiekować się nim jak dzieckiem przez cały pobyt w mieście. Upewnić się, że wyjedzie w jednym, żywym kawałku.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: należy przygotować hotel, w którym zamieszka słynny muzyk, jak również studio telewizyjne, w którym zostanie przeprowadzony wywiad, oraz nocny klub, do którego uda się Iceman. Należy również przygotować kilkunastu zabójców, o różnych kwalifikacjach.

Akcja: Iceman rzeczywiście zasłużył sobie na swój przydomek. Przez cały pobyt w mieście pozostanie spokojny, opanowany, pomimo tego, że różni ludzie chcą go zabić. Jego goryle zejdą dość szybko, lecz Iceman nie przejmie się zbytnio ich śmiercią, nawet zabójstwem własnej dziewczyny! Postacie będą musiały unikać kul przez całe 72 godziny!

Uwagi: postacie nie wiedzą, że cała sprawa została zaaranżowana przez Iceman. Wiedział o każdej próbie zabójstwa od samego początku. Nigdy nie był w niebezpieczeństwie. Wielu ludzi musiało umrzeć, żeby Japoniec mógł osiągnąć swój cel.



Powinna go osiągnąć sprawiedliwość. (Możesz wprowadzić prawdziwego zabójcę. Iceman naprawdę poważnie się boi zamachu na jego życie.)

A TERAZ NAJNOWSZE WIADOMOŚCI!

Raport mediów:

“Wszyscy nasi telesluchacze znają z pewnością serial Policyjny Patrol, (cieszący się niezwykłą popularnością), w którym ukazujemy pracę NCPD i ujawniamy wszelkie błędy ponoszone przez stróżów prawa w walce ze stale wzrastającą przestępczością. Specjalnie dla naszych telesluchaczy, przedstawimy relację z codziennej służby funkcjonariuszy prawa! Nasza ekipa uzyskała pozwolenie na dołączenie się do przeciętnego zespołu policyjnego, by z bliska i od nieznannej dotąd strony, nasi widzowie mogli dostrzec blaski i cienie codziennego ciężkiego życia Gliniarzy!”

Raport policyjny

Streszczenie: wszyscy zdajecie sobie sprawę, co o nas myślą pismaki z telewizji. Cóż, w swojej niezmierzonej mądrości, Ratusz pozwolił tym sępom na waluśanie się z nami, po to, by “pokazać, czym naprawdę jest praca policjanta.”

Zadanie: możecie zgadywać dwa razy! Pismaki dołączają się do Was. Będą z Wami cały czas, cały czas wszystko filmując, więc nie róbcie nic głupiego, przynajmniej nie na wizji!

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: należy przygotować typowy zespół 4 Reporterów. Uczyń ich jak najbardziej denerwującymi, jak tylko możesz. Należy również stworzyć postacie punków, boosterów i innych świrów, zwykła codzienność patrolu.

Akcja: w takiej przygodzie możesz właściwie wykorzystać wszystko: napad na bank, cyberpsycholi, a nawet zespoły korporacyjne. Niezłym pomysłem jest porwanie jednego z Reporterów. Spraw tylko, żeby postacie pod koniec dnia były wykończone ciągłym użeraniem się z wścibskimi dziennikarzami, i jeszcze uważaniem, by nie zrobić nic głupiego.



ZLECENIE W TERENIE

Raport mediów:

“Najnowsze wiadomości: rzecznik NCPD nadal nie udzielają żadnych komentarzy na temat wydarzeń z ostatniej nocy, kiedy Max Molotov i jego Palacze uciekli z Komisariatu 213. Uważa się, że boostergang wyjechał z miasta, żeby się zorganizować, chociaż otrzymaliśmy niepotwierdzone informacje, iż gang planuje zemstę na NCPD. W naszej ankiecie zapytaliśmy naszych telesłuchaczy, co należałoby zrobić z tak groźnymi przestępcami...”

- Jaki Max?

- Ja tam, człowieku, nic nie wiem, nic nie widziałem...”

Raport policyjny

Streszczenie: Molotov i jego gang przekroczyli granicę miasta około 03.00 dzisiejszego ranka. Uważamy, że zacierają do Meksyku w kilkunastu skradzionych pojazdach. Ich ucieczka ośmieszyła NCPD i chcemy ich ponownie widzieć w naszych więzieniach, mimo iż nie podlega to naszej jurysdykcji.

Zadanie: pojechać w teren i znaleźć Molotova — żywego. Uważajcie na HiWay, oni nie lubią obcych na swoim terytorium.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: należy przygotować mapę od Night City do Meksyku w dużej skali. Trzeba również stworzyć postacie Molotova oraz jego gangu. Wszyscy są zadrutowani i dysponują bronią policyjną, a dodatkowo jadą na niezłym odlocie narkotykowym. Żeby jeszcze pogorszyć sprawę, należy przygotować paru zbirów, którzy zawsze się napatoczą. A tak, jeszcze trzeba stworzyć dwóch (lub więcej) policjantów HiWay, którzy w swoich szybkich wozach, gadając z południowym akcentem (południowo-kalifornijskim, oczywiście), ciągle się naprzykrzają.

Akcja: teren poza miastem ogarnął kompletny chaos. Postacie nie tylko muszą sobie poradzić z Molotovem i jego gangiem, lecz również z innymi gangami, banitami, świrami, i prawdopodobnie z najgorszą grupą: policją HiWay. Uważajcie na poligony wojskowe, korporacyjne zespoły uderzeniowe, toksyczne zwałowiska, i burze piaskowe. W końcu, postacie natrafią na Molotova. Palacze ze swoim szefem schowali się na opuszczonej farmie. Czekają na przybycie kawalerii. Jak w westernie!

Uwagi: ta mała przygoda powinna sprawić, że postacie zatęsknią za bezpiecznym schronieniem murów Night City!

BŁĄDZIĆ JEST RZECZĄ LUDZKĄ

Raport mediów:

“Dzisiaj NCPD zapowiada premierę swojego najnowszego wynalazku w dziedzinie walki z przestępczością w naszym mieście: najnowszy model Panel Kontrolny Komputerów Policji. Oszczędzając tysiące godzin oraz tysiące E-dolców, PKKP zajmie się strategicznym planowaniem, łącznością, taktyczną dystrybucją zasobów, oraz zadaniami koordynacyjnymi dla potrzeb NCPD. Odpowiedzialny tylko przed samym Szefem, nowy pracownik Policji będzie wyznaczał poszczególnym oficerom zadania, zapewniając najlepsze wykorzystanie naszych chłopców i dziewczynek w błękiecie.”

Raport policyjny

Streszczenie: otrzymaliście swoje pierwsze zlecenie od PKKP. Koniec z beznadziejnymi zadaniami! Nareszcie coś na miarę Waszej inteligencji! Zostaliście przydzieleni do obławy w dokach. Macie złapać detalistów w handlu narkotykami.

Zadanie: obława w rejonie doków. Celem jest niebieski metalik Spacewagon. Właściciele podejrzani są o Handel typu C. Aresztować wszystkich przestępców po wyjaśnieniu sytuacji.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: będziesz potrzebował mapy okolicy doków. Jest to ulica z magazynami po obu stronach. Przez większość czasu kręci się tu sporo pracowników portowych. Powinieneś stworzyć postacie dwóch handlarzy, a także dwóch mniejszych odbiorców, którzy będą się kręcić, chcąc kupić działkę. Musisz również stworzyć postacie dziesięciu dobrze uzbrojonych i wyposażonych Łowców Nagród...

Akcja: wszystko będzie szło dobrze. Postacie znajdą furgonetkę i zauważą handel. W momencie, gdy postacie przystąpią do akcji, nagle pojawi się dziesiątka łowców nagród w hałaśliwych pojazdach z ciężkim wyposażeniem. Oni również chcą zgarnąć tych facetów! Niezależnie od rozwoju sytuacji, postacie muszą powiadomić PKKP. Z uwagi na błąd w wiadomości, zostanie ona wadliwie odczytana. PKKP zareaguje wysłaniem wiadomości do postaci, by czekały na miejscu. W tym samym czasie, komputer wyśle Nakaz Likwidacji do Sieci Nagród. W krótkim czasie, postacie wejdą na celowniki tych samych Łowców Nagród...

Uwagi: postacie raptownie zorientują się, że wszyscy do nich strzelają, włącznie z innymi Gliniarzami. Ich jedyną szansą jest dostanie się do Komendanta, jako że on jedyny jest w stanie unieważnić decyzje PKKP. Po takiej wpadce, PKKP zostanie wyłączony i nie będzie mógł się już do nikogo odzywać. (Chcesz zaśpiewam Ci piosenkę...)



POŻEGNANIE Z BRONIĄ

Raport mediów:

“Rosnąca fala przemocy w Night City powoduje niebezpieczne osłabienie sił policyjnych. Policja, znajdując się prawie na krawędzi załamania, jest zmuszona do podejmowania bardziej drastycznych środków. Dr Larry Kasta, statystyk policyjny, twierdzi, że policja musi powstrzymać dostawców broni przed dostarczaniem jej w takich ilościach na rynek. Może to rozwiąże problem.”

Raport policyjny

Streszczenie: wymyślono nową strategię postępowania: zamiast reagowania na aktywność gangów, Policja będzie się starać ograniczyć podaż broni, w ten sposób likwidując problem w zarodku.

**„Mówią jak my,
zachowują się jak my.
MaxTac to po prostu
bandyci z odznakami.”**

Zasłyszane w Strefie

Zadanie: zostaliście wyznaczeni na ochotnika do sprawdzenia tej teorii w praktyce. Jako pierwszy cel, wyznaczony został mały gang, Czarne Mewy. Wiemy, że dysponują pewną ilością broni, lecz nie prawdziwym arsenalem, jak niektóre boostergangi. Musicie przechwycić wszelką broń, jaka jest w dyspozycji gangu. Oczywiście, musicie to zrobić jako mundurowi. Jest to ciekawy eksperyment logistyczny, czy grupka oficerów jest w stanie podjąć takiemu zadaniu.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: potrzebujesz mapy głównej siedziby Czarnych Mew, która mieści się w opuszczonej fabryce w Strefie. Powinieneś również stworzyć postacie około 40 członków Czarnych Mew, z których połowa posiada broń palną: od lekkich pistoletów do pistoletów maszynowych. Reszta uzbrojona jest w kije baseballowe, pałki, maczety, itp... Powinieneś również stworzyć postać jednego garniturka, oraz korporacyjnego Solo...

Akcja: podczas podchodzenia do fabryki, będzie cicho i spokojnie. Głównie z powodu układu, jaki jest przeprowadzany w środku. Garniturek właśnie dostarczył duży wybór broni oraz materiałów wybuchowych prosto z magazynów wojskowych. W momencie, gdy pojawiają się postacie, wszystkie skrzynki są otwarte, natomiast gang zamierza wypróbować swoje nowe zabawki przed zapłatą...

Uwagi: powinno to być dla postaci niezłym szokiem. Nagle mają do czynienia z dobrze wyposażoną, małą armią. Garniturek i solo będą chcieli się zmyć, lecz gang pozostanie na pozycjach, pewni swoich nowych broni. Postacie mogą oczywiście wezwać wsparcie i powinny je otrzymać. To tyle, jeżeli chodzi o ciekawy eksperyment logistyczny, co nie?

TWARDA RZECZYWISTOŚĆ

Raport mediów:

“NETSEC nadal odmawia komentarzy w sprawie zwolnienia Szalonego-Psa Shannona przez sędziego SI w zeszłym tygodniu. Jak pamiętacie, Shannon jest odpowiedzialny za śmierć 35 niewinnych cywilów w zeszłym miesiącu, z których wielu było najpierw torturowanych. Tymczasem Harvey Edgeton, emerytowany pracownik łączności, został wczoraj skazany na 20 lat braindance'u za 2 niezapłacone mandaty za nieprawidłowe parkowanie. Krążą sprzeczne opinie na temat poczytalności systemu SI, odpowiedzialnego za takie wyroki.”

Raport policyjny

Streszczenie: no dobra, mamy problem z SI. Jacyś sieciarze bawili się korygując jego wyższe funkcje. Waszym zadaniem jest znalezienie tego żartownisia.

Zadanie: NETSEC nie jest w stanie znaleźć tego sieciarza, z uwagi na zadziwiający dym ekranowy, który rozpościera się na pół sieci. Sieciarz regularnie bywa w sieci, więc następnym razem przyuważcie go i załatwcie frajera.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: należy stworzyć postać sieciarza. Jest nim kalleki siedmiolatek o geniuszu Einsteina (Komputer i umiejętności naukowe na poziomie 10). Dodatkowo, stał się bohaterem dla wielu sieciarzy, którzy pomagali mu przy tworzeniu dymu, i ogólnie chronią jego tyłek. Stwórz więc postaci innych sieciarzy. Dodatkowo, nasz bohater pomaga ludziom w swojej okolicy (na przykład dobrym sąsiadom, lokalnemu boostergangowi. Przełał na ich konto jako znak dobrej woli.) Miej więc w zanadrzu kilka osób, gotowych pomóc chłopakowi. Oczywiście, będziesz potrzebował mapy okolicy, w której mieszka syńcio...

Akcja: postaci muszą najpierw zlokalizować dzieciaka, co może być bardzo trudne z uwagi na dym ekranowy. W momencie, gdy chłopak dowie się, że policja węszy za nim, użyje deku, by wynająć zespół zabójców (korporacyjny) do zneutralizowania policjantów.

Rodzina i przyjaciele chłopaka będą mu pomagać, głównie biegnąc w kierunku policji, krzycząc i strzelając ze wszystkiego, co mają.



Oczywiście, we wszystko się wpakują pismaki, którzy narobią wielkiego smrodu wokół sprawy. Pierwsze strony, wielki szum, te rzeczy.

Jeszcze jedno, jeden z Korpów, z którymi kontaktował się chłopak jest niezadowolony z obrotu spraw i wysłał swój własny zespół, by zlikwidować synka. Więc, lepiej się spieszcie!

Uwagi: Jeśli dzieciak zostanie ujęty, nie będzie aresztowany z uwagi na swój wiek. Otrzyma ostrzeżenie i zostanie odesłany do domu.

„...Zwolniony ostatnio Szalony Pies -Shannon jest odpowiedzialny za śmierć 35 niewinnych cywilów w zeszłym miesiącu, z których wielu było najpierw torturowanych. Tymczasem Harvey Edgeton, emerytowany pracownik łączności, został wczoraj skazany na 20 lat braindance'u za 2 niezapłacone mandaty za parkowanie...”

NIE TAKI DIABEŁ STRASZNY...

Raport mediów:

“Wczoraj miało miejsce kolejne morderstwo, będące dziełem “Nekromanty”. Jest to już 20 ofiara tego przestępcy. Wszystkie ofiary to prostytutki. Policja nadal nie ma żadnych śladów.”

Raport policyjny

Streszczenie: Nekromanta musi zostać powstrzymany; jego działalność powoduje falę podobnych morderstw. Powstał nawet jego fan-klub, gang kultystów, na jego cześć nazywających się “Nieumarłymi”.

Zadanie: dostaliście sprawę do wyjaśnienia i macie coś z tym zrobić.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: powinieneś przygotować krótką historię sprawy Nekromanty. Zabójca nie używa wszczepów i interesuje się okultyzmem i melodramatami. Powinieneś również przygotować kilka następnych miejsc zbrodni, kilku “Nieumarłych”, oraz psychologa policyjnego, który stworzył profil psychologiczny przestępcy.

Akcja: zabójstwa nadal będą się zdarzać, a postacie nie będą wiedzieć, od czego zacząć. Sporym problemem staną się również “Nieumarli”. Psycholog jest Nekromantą; skrzywienie okultystyczne jest tylko zasłoną dymną. W wyniku jakiegoś zdarzenia, wyjdzie to na jaw, wtedy zacznie się pościg za nim na pełną skalę.

Uwagi: w momencie, gdy Nekromanta zauważy, że postacie wpadły na jego trop, wykorzysta w odpowiedni sposób swoich “Nieumarłych”. Psycholog jest bardzo inteligentny, zna postacie. W momencie, gdy zauważy, że postacie są zbyt blisko, może zdecydować o odsunięciu postaci od śledztwa.

ZAGRAMY?

Raport mediów:

“Nadal trwają poszukiwania sieciarza, odpowiedzialnego za rozpoczęcie procedury odpalenia sześciu rakiet typu Cruise, należących do Sił Wojskowych Stanów Zjednoczonych. Nasz rząd nadal próbuje negocjować z Rosyjskimi Republikami, lecz w społeczeństwie panuje obawa, iż ten konflikt może zostać niewyjaśniony w pożądanym sposób. A teraz, wiadomości motoryzacyjne: raport drogowy Johnny’ego K., sponsorowany przez Toyotę...”

Raport policyjny

Streszczenie: Cała sytuacja wygląda mniej więcej tak: sieciarz trzyma łapę na cynglu sześciu rakiet, więc nie możemy ich rozbroić bez jego pomocy. Rząd opieprza nas za to, że do tego dopuściliśmy, Siły Powietrzne opieprzają CIA za to, że o niczym nie wiedzieli. Oczywiście, wszystko spada na nas.

Zadanie: nasz wywiad sugeruje, że wiele agencji będzie się starało przyskrzynić sieciarza. Burmistrz nie chce, żeby mu się po mieście kręcili agenci Secret Service, więc Waszym obowiązkiem jest znalezienie tego faceta jak najszybciej, a przynajmniej przed innymi. Powodzenia!

**Informacje Mistrza Gry**

Przygotowanie: należy przygotować postać sieciarza. Lecz jeśli postaci musiały wyśledzić siedmiolatka z wcześniejszej przygody, użyj jego cech! On jest za to odpowiedzialny!

Należy przygotować trzy oddzielne korporacyjne zespoły uderzeniowe (zabójcy są uzbrojeni w pistolety maszynowe, lekko zadrutowani). (Korpy chcą dorwać małego z uwagi na zagrożenie ich planów marketingowych).

Potrzebny również będzie doświadczony zespół DePraw-u, uzbrojony podobnie jak zespoły Korpów, jak również wysoko wyszkolony, ciężko uzbrojony zespół Wywiadu Wojskowego.

Nie obejdzie się również bez nieodłącznych w pracy gliniarza grup sępów — reporterów. Będą się pojawiać w najmniej oczekiwanych momentach, zazwyczaj podczas walki, itp.. Należy również stworzyć tajemny oddział rosyjski, którzy niezauważenie będą śledzić chłopaka.

Będziesz potrzebował również kilkunastu sieciarzy, punków z poprzedniego scenariusza, a także mapę okolicy.

Akcja: różne zespoły uderzeniowe będą szukać chłopaka, wpaść na siebie, podczas gdy syńcio i jego poplecznicy (włącznie z gangiem Nihilistów, którzy myślą, że jest on Aniołem Śmierci) będą udaremniać wszystkie próby zamachu.

Reporterzy będą przeszkadzać wszystkim, relacjonując wszystkie wydarzenia na żywo.

W momencie, gdy jakkolwiek zespół zbliży się zbyt blisko do okolicy chłopaka, wybuchnie chaos: zamieszki, podpalenia, napaści gangów, wymyśl coś sobie.

TOWARZYSZE BRONI

Raport mediów:

“Otrzymaliśmy niepotwierdzone wiadomości o morderstwach w Placówce Doświadczalnej Korporacji Biotechnika. Ofiary to głównie technicy i naukowcy. Rzecznik Biotechniki odmówił wszelkich komentarzy.”

Raport policyjny

Streszczenie: Wczorajszej nocy coś się wydarzyło w Biotechnice. Konsekwencją jest śmierć kilkunastu osób. Dzisiaj zaobserwowano zwiększoną aktywność Biotechniki, więc sądzimy, że szykują coś wielkiego.

Zadanie: dostaliście śledztwo. Sprawdzić Biotechnikę, dowiedzieć się, czy czegoś nie szykują. Uważać na aktywność na Ulicy.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: potrzebujesz kilkunastu najemników (Solo), a także zespołu uderzeniowego Biotechniki (wszyscy ciężko uzbrojeni), jak również postacie kilku garniturków. Każdy z najemników zostanie zabity, więc potrzebujesz również kilku miejsc przestępstwa. Potrzebny Ci będzie również cyberpsychopatyczny Solo, prawdziwy potwór, naszpikowany ciężkimi i nielegalnymi wszczepami, posiadający arsenał automatycznych broni.

Akcja: solo będą umierać, jeden po drugim. Biotechnika pracowała nad projektem superżołnierza. Wyrwał się spod kontroli i zamienił się w monstrum. Mózg odmówił posłuszeństwa i potwór skierował się przeciwko dawnym kolegom z oddziału. Związek stanie się widoczny po kilku morderstwach. Siły Biotechniki zamierzają dorwać potwora.

Uwagi: oprócz postaci, w przygodzie nie ma żadnych “dobrych” bohaterów. Najemnicy są zimnokrwistymi mordercami. Z prototypem nie da się pogadać (będzie zabijał wszystkich, po tym jak skończył zabijać najemników), natomiast Korpy zrobią wszystko, żeby dostać swojego żołnierza.

LEP NA MUCHY

Raport mediów:

“Wojna pomiędzy Mafią i syndykatami Wschodniej Azji przybiera na sile. Wczorajszej nocy w walkach zginęły cztery osoby. Jedna z ofiar (podejrzewany zabójca Mafii) został znaleziony w swoim pokoju w hotelu, natomiast trzech znanych członków Yakuzy zginęło w trakcie strzelaniny w Japantown. Zginęło również 4 cywilów. Zapytujemy się w imieniu tej czwórki: kiedy wreszcie gliny ruszą tyłki i zrobią coś z tym?!”

Raport policyjny

Streszczenie: Mafia wróciła do miasta. Ta wojna jest jak dotąd najdłuższym zatargiem pomiędzy Mafią a Yakuzą. Night City od dłuższego czasu stanowiło terytorium Yakuzy. Zdaje się, że mafia wysłała zespół uderzeniowy przeciwko Yakuzie.

Zadanie: zlokalizować i aresztować wszystkich zamieszanych w tę wojnę.

Informacje Mistrza Gry

Przygotowanie: powinieneś stworzyć postacie 4 zabójców Mafii i 6-10 członków Yakuzy na różnych stanowiskach. Yaki mają bazę w Japantown. Mafia kręci się w pobliżu. Powinieneś zrobić kilka map okolicy, przygotować trochę strzelanin.

Akcja: postacie muszą poczekać na następne uderzenie; na miejscu znajdą wskazówki. Mafia, zdaje się, ma przewagę, jest trudniejsza do wyśledzenia i znalezienia. Sytuacja się zmieni, gdy postacie staną się zbyt dużym problemem dla mafii lub Yakuzy. W tym momencie, obie organizacje wystawią kontrakty na postacie.

Uwagi: ten scenariusz to w głównej części śledztwo i obserwacja. Postacie mają do czynienia z profesjonalnymi przestępcami, nie mogą popełnić zbyt wielu pomyłek. W momencie, gdy coś im się nie uda, będą mieli kłopoty.





DEPARTAMENT POLICJI NIGHT CITY FORMULARZ NR C-652 (KORONER)

AUTOPSJA

Nr ewidenc.

Nazwisko ofiary (Imię, drugie Imię)

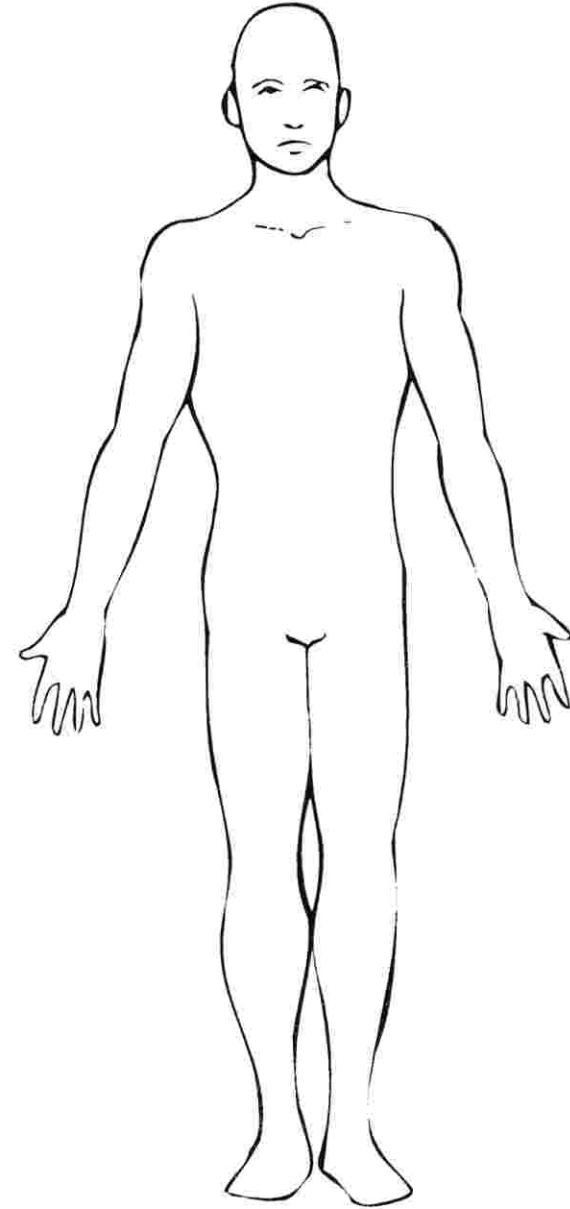
PŁEĆ	WIEK	RASA	WAGA	WZROST
M Ż				

OPIS ZWŁOK

OBRAŻENIA ZEWNĘTRZNE

OBRAŻENIA WEWNĘTRZNE

DIAGNOZA MEDYCZNA



UWAGI

OFICER ŚLED CZY

OFICER PRZYJMUJĄCY

REJESTR.

DATA / GODZINA

ZATWIERDZIŁ

KORONER

SPECJALISTYCZNE TAK
BADANIA

NIE

ODEBRAŁ





DEPARTAMENT POLICJI NIGHT CITY

FORMULARZ #321-APDV

AKTA PERSONALNE

NAZWISKO (IMIĘ, DRUGIE IMIĘ)

PŁEĆ	WIEK	RASA	WAGA	WZROST
M Ż				

ADRES

NUMER TELEFONU

NUMER ODZNAKI

(ZDJĘCIE)

NUMBER IDENT. POSTERUNKU

ŻYCIORYS

ROZPOCZĘCIE SŁUŻBY

EMERYTOWANY (ROK)

KWALIFIKACJE:

PROFIL PSYCHOLOGICZNY (CECHY CHARACTERU)

NAGANY:

KAPITAIN

SIERŻANT

WPISAŁ

DATA I GODZINA

ZATWIERDZIŁ

ODCISKI PALCÓW

ODEBRANE PRZEZ:





DEPARTAMENT POLICJI NIGHT CITY

RAPORT 15-12 A

1. NUMER ZDARZENIA

NR ID. OFICERA

2. KOD SEKCJI

3. PRZESTĘPSTWO

4. KLASYFIKACJA

5. RODZAJ RAPORTU

6. DATA I GODZINA ZDARZENIA

7. DATA I GODZINA RAPORTU

8. MIEJSCE ZDARZENIA

9. NAZWISKO OFIARY, IMIONA

10. ADRES ZAMIESZKANIA

11. NR TELEFONU

12. ZAWÓD

13. RASA / PŁEĆ

14. WIEK

15. DATA URODZ.

16. TEL. DO PRACY

KODY DLA 19 I 28

 O=OFIARA Ś=ŚWIADEK R=RODZIC
 OR=OSOBA RAPORTUJĄCA OZ=OSOBA ZGŁASZAJĄCA

 17. ZAZNACZ
 GDY WIĘCEJ
 OSÓB

18. NAZWISKO, IMIONA

19.

20. ADRES ZAMIESZKANIA

21. TEL. DOMOWY

22. ZAWÓD

23. RASA / PŁEĆ

24. WIEK

25. DATA URODZ.

26. TEL. PRACA

27. NAZWISKO, IMIONA

28.

29. ADRES ZAMIESZKANIA

30. TEL. DOMOWY

31. ZAWÓD

32. RASA / PŁEĆ

33. WIEK

34. DATA URODZ.

35. TEL. PRACA

MODUS OPERANDI

36. OPIS CECH BUDYNKU LUB MIEJSCA ZBRODNI

37. OPIS SPOSOBU POPEŁNIENIA PRZESTĘPSTWA

38. OPIS UŻYTEJ BRONI, INSTRUMENTU, SZTUCZKI LUB SIŁY

39. MOTYW — TYP WŁASNOŚCI ZABRANEJ LUB INNY POWÓD

40. WYCENA WARTOŚCI STRATY

41. WYPOWIEDZI OSKARŻONEGO

42. ZNAK HANDLOWY LUB INNY ZNAK

43. UŻYTY POJAZD

OFICER ŚLED CZY

OFICER PRZYJM UJĄCY

ZAPISYWAŁ

DATA / GODZINA

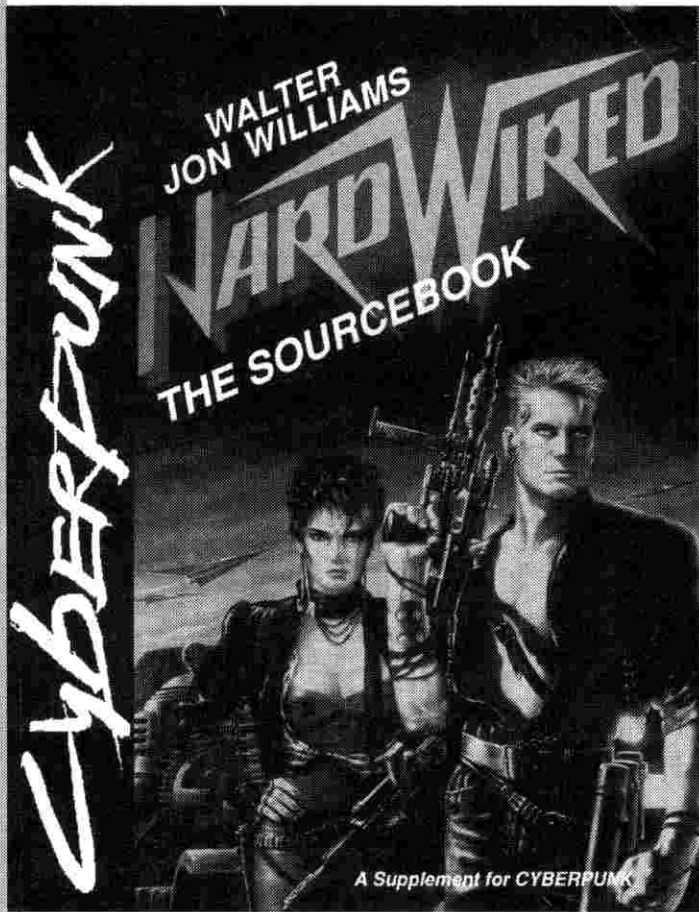
ZATWIERDZIŁ

DALSZE
DZIAŁANIA TAK NIE

ODEBRANE PRZEZ



PRZYGOTUJ SIĘ - NADCHODZI



Night City! Awhoooooo!

Styszysz jak szybko się zbliżają; szybciej niż niosą cię twoje nogi z mięsa. Słychać szcęk gdy wysuwają swoje rozpruwacze i ruszają by zabić; rozplaszczasz się na ścianie alei i przyciskasz swoje Minami do gładkiego, brudnego muru. Teraz albo nigdy, myślisz, odsuwając rygiel i ofiarując modlitwę wszelkim mrocznym i bezimiennym bogom, którzy mogą jej wystłuchać.

Może gdybyś wiedział że to teren Krwawych Brzytw, byłbyś dość sprytny by ukryć się na noc. Może jest inna droga przejścia przez miasto i wniknięcia do bazy Arasaki w Japantown, ale o tym nie wiedziałeś. Może gdybyś zatrzymał się by załadować nieco info z datatermu zanim wlałeś prosto pod lufy, nie byłoby cię tu teraz, czekającego by stać się nową ofiarą bestialstwa boostera...

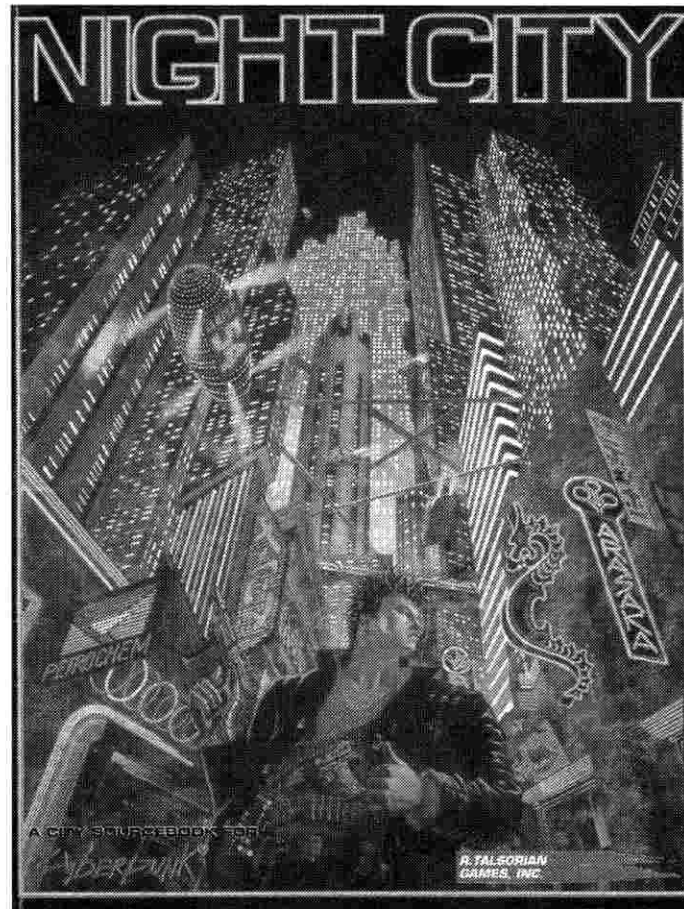
Ale tego się nie dowiesz. Nie teraz. Nie dostaniesz drugiej szansy. Ponieważ to jest NIGHT CITY.

NIGHT CITY. Ogromny przewodnik zawierający ponad 180 stron pełnych informacji w prawdziwym stylu CYBERPUNKA®! Odwiedź KONTROLOWANE STREFY MIEJSKIE dzięki mapom 3D i uzupełniającym szczegółowym opisom każdego budynku. Każda sekcja zawiera także rozległy przegląd

PLANÓW POMIESZCZEN, OSOBYWOCIOŚCI, SPOTKAŃ i KONTAKTÓW. Sekcja FLASHMAP prowadzi cię do najlepszych restauracji, klubów i kin, podobnie jak ROZKŁADY JAZDY, MAPY TRANSPORTU i PLANY OBSZARÓW. Sekcja ARTYKUŁY przedstawia ci opis OCHRONY, LUDNOŚCI MIASTA, GANGI & MAPY TERYTORIÓW, oraz przegląd U.S. 2020!

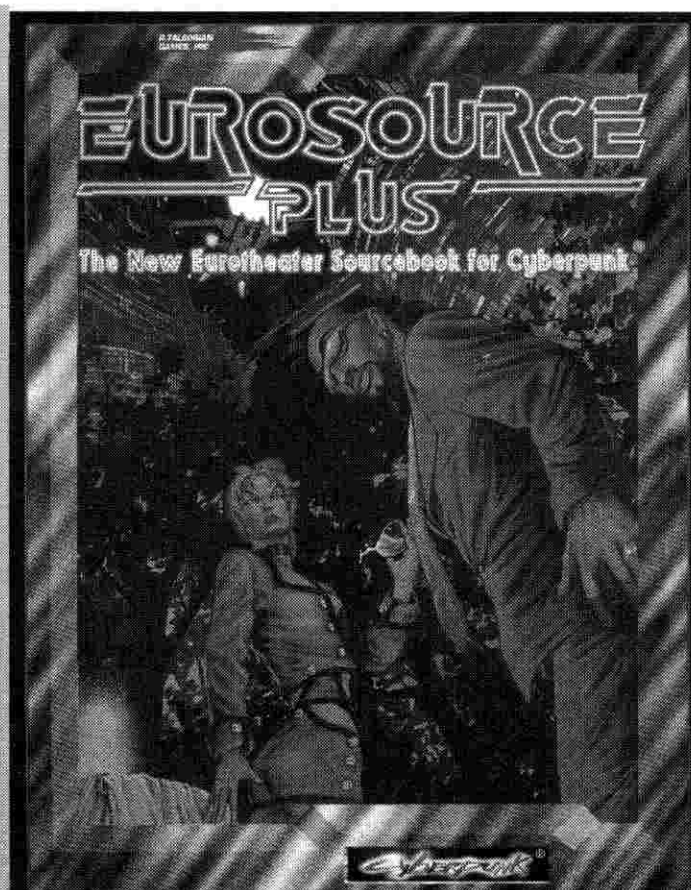
A zatem, jeśli szukasz miejskiego otoczenia w mrocznej przyszłości, odwiedź NIGHT CITY. Ponieważ możesz nie doczekać następnej okazji.

Miejski dodatek do Cyberpunka



Błotniaki, kurzawki, tancerze strefowi, wciskogłowy. Oni wszyscy są pyłem w studni grawitacyjnej pod stalowym butem Platform Orbitali, które kontrolują Ziemię. Ale podziemie wypowiedziało wojnę przeciw Orbitalnemu Rajowi: w powietrzu ze lśniącymi myśliwcami delta i wojskowymi wahadłowcami, w interfejsie przez oszukańcze operacje i przepływ danych, w zalanych alejach slumsów z laserami i bombami. To wojna z nowymi wojownikami, nowymi legendami.

Oto Hardwired.



KIERUNEK - EUROPA!

Nowy dodatek do Cyberpunka - Euroteatr.

Powróć... do ziemi za oceanem, miejsca tak eleganckiego, tak lśniącego, w którym twardzi, ponurzy Amerykanie znajdują się niczym na kruchym lodzie, walcząc o zachowanie kontroli, unikając przeznaczenia, które, choć nieznanne, dalekie jest od niepewnego.

Powróć... do Europy.

Kierunek - Europa! Jest przewodnikiem po Europie w świecie Cyberpunka 2020. Pełnia informacja z okresu 2010-2020 zapewnia każdemu Mistrzowi Gry dostatecznie wiele materiału do przeprowadzenia przygody - lub całej kampanii - na terenie Unii Europejskiej.

Geneza - wykształcenie, wybory i polityka...

Profesje - z delikatnym, europejskim akcentem, to nie są typowi amerykańscy Solo i Fixerzy...

Tłó - jak działa Rada Unii, jak wygląda elita towarzyska Europy, przestęp-

stwa i Interpol, wojenne strefy bloku wschodniego...

Specjalne - najtajniejsze sekrety skandynawskich super cyberklinik wreszcie odsonięte!

KIERUNEK - EUROPA!... PONIEWAŻ TO JEST CYBERPUNK® - W NAJLEPSZYM STYLU!

Zamek Falkenstein

Zamek Falkenstein. Zachwycający. Ponadczasowy. Nieskończony. Wzniesiony dzięki czarodziejstwu Lorda Faerie, stworzony z wyobraźni szalonego króla, górujący ponad cichymi ciemnymi lasami i szafirowymi jeziorami na dole, rozpościerający się w cudowny świt wśród potężnych szczytów. Oto miejsce potężnych tajemnic, wielkiej potęgi, powołane do istnienia na fundamentach fortecy średnio-wiecznego barona rozbójnika, otoczone gładkim, ciepłym kamieniem oraz materią ze snów; miejsce, gdzie potykają się na turniejach rycerze, a lordowie i damy prowadzą zabawy.

Historia

Ale Zamek jest znacznie, znacznie starszy niż wyobraża sobie większość ludzi. Zanim został wzniesiony pierwszy zamek, na szczycie góry stała rzymska forteca pograniczna. Przedtem, Falkenburg — Sokola Forteca — był terenem starożytnej świątyni o nieznanym pochodzeniu; stojące kamienie nadal stanowią część centralnej wieży. Natomiast Krasnoludy pamiętają czasy, kiedy turnia Falkenstein była bramą do samej Faerie, być może pierwszą drogą do Nowej Europy Ery Lodowcowej. Ich legendy mówią o jaskiniach ukrytych pod skałami, znacznie głębiej niż wszelkie podziemia, gdzie Czas się zatrzymał i gdzie nie waży się zapuszczać nawet najpotężniejsze Smoki. Czarodziejskie moce tej cytadeli sięgają daleko do rdzenia Ziemi i trzymają źródło Magyii surowymi, czerwonymi szponami.

Inny Świat

Nie uwierzysz jak dziwne jest to miejsce! Świat, który poznałem jako „Nowa Europa” to kraj poruszanych parą pojazdów, broni na proch strzelniczy, zegarowych mechanizmów i wynalazców renegatów. Ale jest to także świat gdzie magicy są ważnymi członkami sekretnych towarzystw i łóż z tajemnymi planami światowej dominacji; gdzie Dziecy Łowcy Faerie gnają w świetle księżyca, ubrani w mundury huzarów, Smoki czasami spacerują ulicami jak miejscy dżentelmeni, Krasnoludy są krzepkimi inżynierami i wynalazcami, a koszarne siły Dworu Antykonsylium są wszędzie (włącznie z moim schowkiem w sypialni). To mieszanka baśni Braci Grimm, wynalazków Julesa Verne’a i tajemnic w stylu Sherlocka, gdzie zawiadane, niecodzienne wydarzenia, pojedynki, heroiczne wyczyny, zdumiewające (i anachroniczne) wynalazki, Wielkie Romanse i Wielka Magyia są codziennością; po części Władca Pierścieni, po części Więzień Zandy, a po części 20 000 Mil Podmorskiej Żeglugi.

Innymi słowami, to miejsce jest niesamowite.

I Nie Zawsze Jest Zgodnie z Historią

Castle Falkenstein



**„Zamek Falkenstein” to świat
supernauki „steampunka”, szpiegów
i czarodziejów, Lordów i Dam Faerie,
śmiałych bohaterskich czynów
i prawdziwych romansów.
Już wkrótce polska edycja**

Historia Świata Alternatywnego

Castle Falkenstein

Nie możesz naprawdę zrozumieć świata Falkenstein, dopóki nie poznasz nieco tutejszej historii. Większość historii Nowej Europy jest zauważalnie podobna do naszej własnej. Ale wyobraź sobie magię stającą się rzeczywistością, Faerie biegające w amoku niepokojąc chłopów, Smoki domagające się hołdu od Chińczyków oraz Krasnoludy rozpoczynające handel z Sumeryjczykami.

Ta skala czasowa pokrywa niezwykle fakty, pomijając wspólne (które możesz znaleźć w każdej dobrej książce historycznej). Ale jeśli wolisz coś innego, rzuć tylko okiem na najważniejsze wydarzenia ostatnich 200.000 lat w Nowej Europie!

76 milionów p.n.e. — Era Dinozaurów. Olbrzymi asteroid uderza w Ziemię, zabijając Dinozaury. Pterodactylus Archaica, ze zdolnością używania magyii, unika wyniszczenia, ewoluując w Pterodraconis Sapiens (Smoki).

12.000 p.n.e. — Przybycie Faerie. Faerie wchodzą do świata Zamku Falkenstein przez szczelinę pod Zamkiem. Krasnoludy rezygnują ze swoich zdolności Faerie w zamian za umiejętność tworzenia. Nie-ludzie rozpraszają się po całej Nowej Europie.

11.000 p.n.e. — Wojna Zmierchu. Podobne bogom Faerie Tuatha De Danu i złe olbrzymy Formoriany prowadzą wyniszczającą wojnę w starożytnym Eire. Tuatha zwycięża, ale obie strony zmuszone są do przyjęcia pomocy ludzi w odbudowie swojej cywilizacji.

10.000 p.n.e. — Pierwszy Układ. Auberon z Konsylium uzyskuje od Lorda Antykonsylium potwierdzenie traktatu pokojowego między Faerie a Ludzkością.

4000 p.n.e. — Świt Cywilizacji. Sumeryjczycy i Hittyjczycy wznoszą pierwsze miasta w Mezopotamii. Dla nich Faerie były demonami, których należało unikać. Krasnoludy zawarły transakcję z Królem Gilgameszem: rzemiosło Krasnoludów za piwo jęczmienne, początek długiej historii współpracy między ludźmi a Krasnoludami.

3000 p.n.e. — Powstanie Egipcjan. Antykonsylium objawiało się jako bogowie o zwierzęcych głowach aby zdobyć kontrolę nad cywilizacją Nilu. Pojawiły się pierwsze koncepcje na temat magyii egipskiej. Krasnoludy uczą Egipcjan budowy piramid i zostają unieśmiertelnieni pod postacią Besa, pół-krasnoludzkiego boga-lwa.

2000 p.n.e. — Upadek Babilonu. Antykonsylium wspiera wojowniczych Asyryjczyków; Konsylium uczy Babilończyków pisma, praw i astrologii. Niezauważeni przybywają Izraelici z Arką Przymierza i zakładają nową cywilizację.

800 p.n.e. — Złoty Wiek Grecji. Uznawani za bogów, Konsylium i Antykonsylium łączą się z wieloma śmiertelnikami, wzmacniając ludzkie talenty magiczne. Niewielka utarczka między Dworami zostaje odnotowana przez Homera jako Wojna Bogów. Rozprawa o Paranormalnej Kosmologii Arystotelesa prowadzi do odkrycia nowoczesnej Magyii.

31 p.n.e. — Cesarstwo Rzymskie. Rzymianie zdają sobie sprawę, że Faerie nie są bogami oraz używają przeciw nim czarodziejstwa i Zimnego Żelaza. Antykonsylium popycha barbarzyńców do ataku na Rzym, podczas gdy Antykonsylium promuje krwawe sporty i orgie. Rezultatem jest upadek imperium.

1090 — Krucjaty. Gdy Krzyżowcy wojują z Islamem, informacje o czarodziejstwie Arabów podsycają nowe zainteresowanie Sztuką. Papież Innocenty uznaje magię za dar od Boga, o ile Obdarzeni

używają jej zgodnie z auspicjami Kościoła.

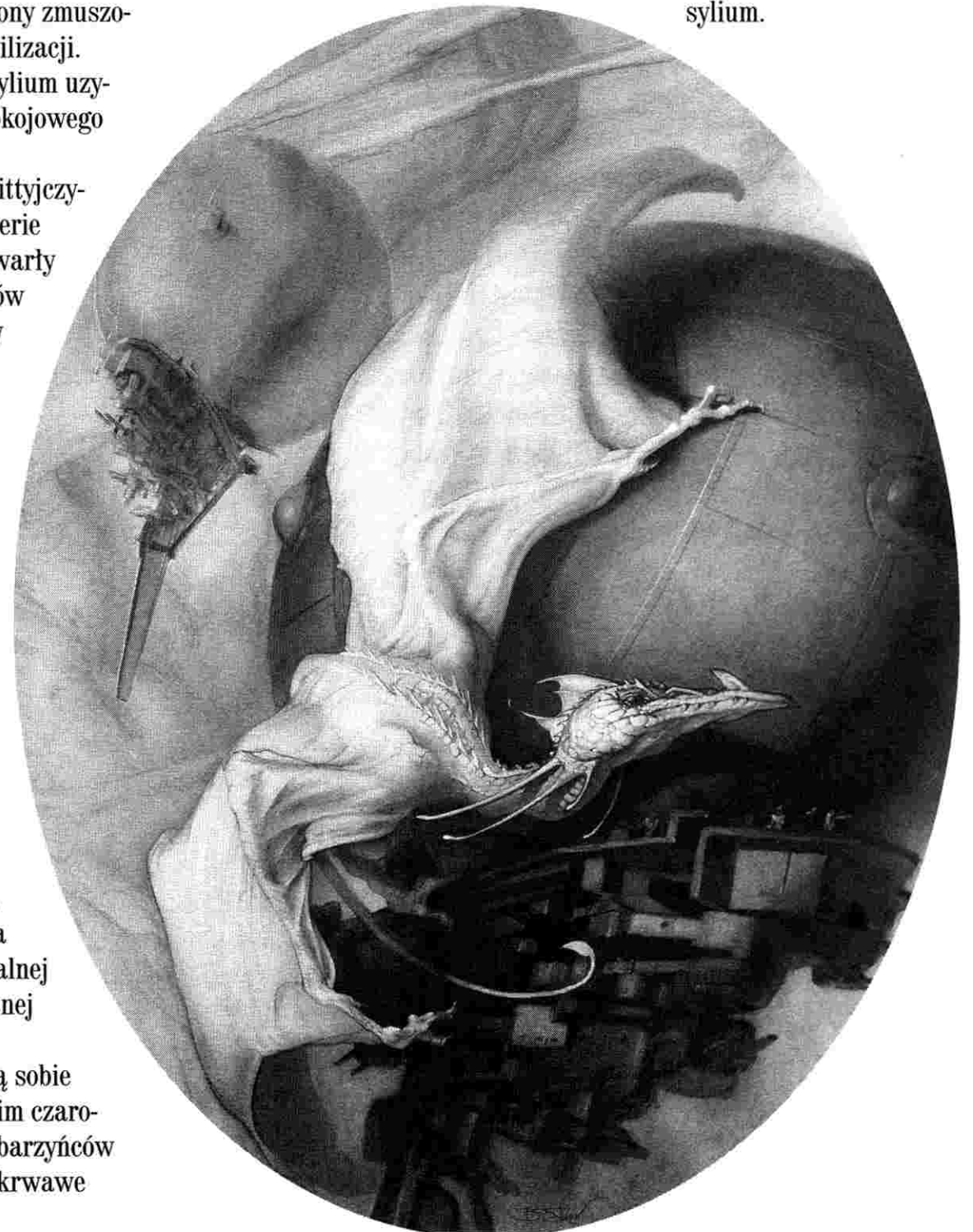
1450 — Renesans. Zainspirowany Rozprawą Arystotelesa, Leonardo da Vinci pisze swoje Zapiski o Constructa Automata opisując różne Maszyny Czarodziejskie. Kościół nakazuje zniszczenie wszystkich kopii. Marco Polo podróżuje na Wschód i jest przetrzymywany 25 lat przez Smoczych Cesarzy zanim odzyska wolność.

1490 — Wiek Odkryć. Kolumb odkrywa Ameryki. Hiszpańscy konkwistadorzy wybijają tubylcze cywilizacje Majów, Azteków i Inków. Azteckie czarodziejstwo krwi zostaje użyte do zesłania przekleństwa na Hiszpan, doprowadzając do Inkwizycji.

1776 — Wojna Niepodległościowa w Ameryce. Amerykańscy koloniści buntują się przeciw brytyjskim podatkom i udaje im się odeprzeć Brytyjczyków. Indianie amerykańscy zbierają się aby rozpocząć Irokezską Konfederację Szamanistyczną.

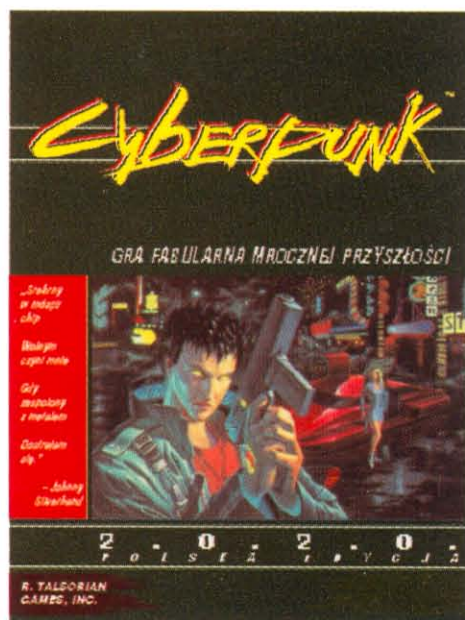
1815 — Bitwa pod Waterloo. Po klęsce Napoleona pod Waterloo, rozpoczyna się wielka fala ekspansji Imperialnej. Kongres Wiedeński ustanawia obecny system Kontynentalny przymierzy i granic narodowych.

1866 — Bitwa pod Königseig. Siły Bayernu stają przeciw armiom ambitnego Pruskiego Kanclerza von Bismarcka oraz jego sprzymierzeńcom z Antykonsylium.



„Zamek Falkenstein”
Już wkrótce polska edycja.

SUPLEMENT DO SYSTEMU



R. TALSORIAN
GAMES, INC.

COPERNICUS
CORPORATION



ISBN 83-86758-12-8



9 788386 758128

W powietrzu dało się wyczuć napięcie. Budynek został jasno oświetlony, ostrzelane policyjne wozy stanowiły osłonę oddziału Taylora. Na zewnątrz budynku usypała się mała piramidka z ciał zaktadników. Panowała cisza, tylko czasami rozlegał się krzyk z najwyższego piętra.

DeVris sięgnął po słuchawkę i wrzasnął: „Reece, zielone światło!” Natychmiast, seria pocisków uderzyła w budynek, to Taylor i jego ludzie otworzyli ogień! Reece i jego oddział ruszył w stronę drzwi. Po kilku chwilach byli już w środku. Taylor nadal zasypywał budynek gradem pocisków.

Coś zaskrzeczało w słuchawce DeVrisa. „OK, jesteśmy w środku. Wchodzimy po schodach. Nie sądzę, by było ich tak wielu, jak...” DeVris zerwał słuchawki z głowy, krzycząc z bólu. Myślał, że przeźrażliwy dźwięk rozerwie mu bębenki. Ciężarówka zatrzęsa się od podmuchu eksplozji. Schody były zaminowane. Jeden z samochodów eksplodował, rozlewając płonące paliwo, które zapaliło następny pojazd.

Oddział Reece'a przestał istnieć....

W roku 2020 Ulica stoi w ogniu. Jedyne prawo stanowi siła i broń. Teraz R. Talsorian Games i Copernicus Corporation oferują Wam — Gliniarzom Cyberpunka — narzędzie, którego potrzebujecie, by przeciwstawić się rosnącej fali przestępczości: *Chronić i Służyć*, kompletny dodatek o funkcjonariuszach prawa. Sposób rozmowy, samochody, trening gliniarzy, broń — wszystko, czego potrzeba super gliniarzowi roku 2020, by zmierzyć się z Punkami Mrocznej Przyszłości!

© Copyright 1992 R. Talsorian Games All Rights Reserved.
© Cyberpunk is R. Talsorian's trademark name for its game of the dark future.
© PROTECT & SERVE is a trademark of R. Talsorian Games Inc. All Rights Reserved.
© Copyright 1999 polska edycja Copernicus Corporation.