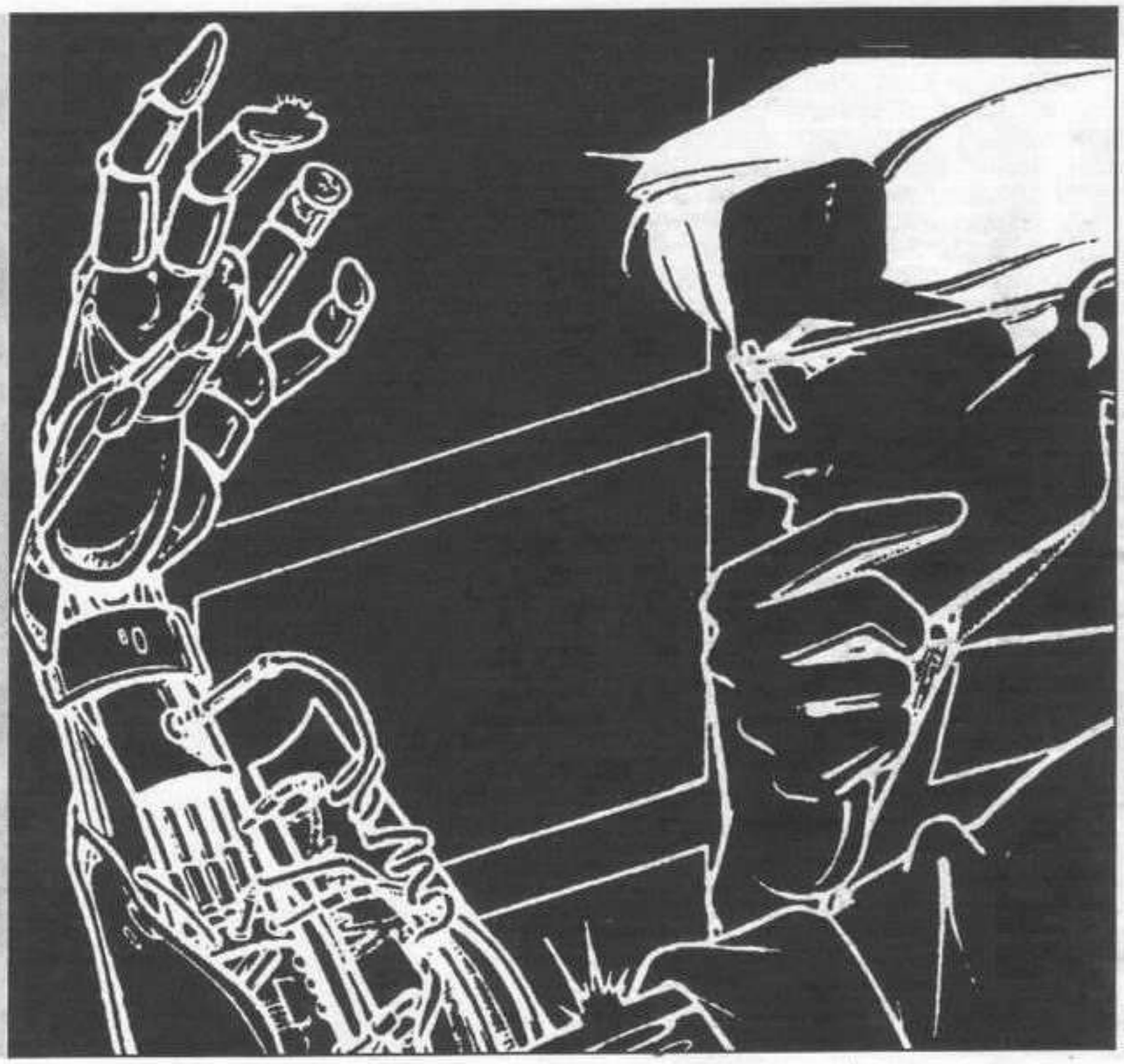
CYBERPUNK



2.0.2.0.
POLSKA EDYCJA

R.TALSORIAN GAMES INC.

COPERNICUS CORPORATION

ISBN 83-86758-00-7

Copyright 1990, 1991, 1993
by R. Talsorian Games Inc.

Copyright 1994 for polish edition
by Copernicus Corp.

tłumaczenie:
Jacek Brzeziński
Tomasz Jasinkiewicz

Wydawnictwo
„COPERNICUS"
UPT WARSZAWA 42
P.O. BOX 39
01-174 WARSZAWA

Żadna część tej pracy
nie może być powielana,
czy rozpowszechniana
w jakiejkolwiek formie
i w jakikolwiek sposób,
bądź elektroniczny,
bądź mechaniczny,
włącznie z fotokopiowaniem,
nagrywaniem na taśmy,
lub przy użyciu innych systemów,
bez pisemnej zgody wydawcy.

I wish to express my gratitude
to R. Talsorian Games, Inc.
especially to Lisa Pondsmith
for their trust, patience
and understanding
during the editing
of this Polish translation
of CYBERPUNK 2020.

Specjalne podziękowania
dla Michaela i Elżbiety

Basi i Michałowi
za cierpliwość i wyrozumiałość

Andrzej

Warszawa 1995
Wydanie 1.1

SPIS TREŚCI

1. Dusza i nowa maszyna **3**
Role 4
Umiejętności specjalne 4
Postacie 6 – 23

2. Kształtowanie cyberpunka **25**
Punkty postaci 25
Cechy 26
Szybko i skutecznie 30

3. Uliczne opowieści **33**

4. Działanie **41**
Testowanie umiejętności 41
Umiejętności 43
Umiejętności zawodowe 44
Zdolności specjalne 45
Opisy umiejętności 46

5. Wyposażenie na przyszłość **59**
Outfit 59
Broń 61
Opisy broni 62
Tabela broni 63
Pancerz 68
Wyposażenie specjalne 69
Katalog sprzętu 70
Opisy sprzętu 71

6. Cyborgizacja **76**
Cybermoda 76
Cyberpsychoza 77
Psycho Squad 78
Tabela cybersprzętu 80
Cybertechnika 83
Cyberozdoby 83
Cyberacje neuralne 84
Implantacje 88
Ulepszenia biologiczne 90
Cyberbronie 91
Cyberaudio 92
Cyberbroń 97
Pokrycia ciała 98
Brakuje forsy 99

7. Strzelanina Piątkowej Nocy **102**
Podstawy 103
Modyfikatory do ataku 105
Obrażenia 106
Pancerz 107
Osłony 109
Skutki ran 110
Atakowanie 111
Broń automatyczna 112
Bronie dystansowe 114
Bronie energetyczne 115
Bronie o działaniu obszarowym 116
Granaty 117
Miotacze płomieni 117
Miny 118
Rakiety 118
Materiały wybuchowe 118
Sztuka walki wręcz 119
Pojazdy w SPN 120

8. Trauma Team **123**
Śmierć 123
Leczenie 124
Trauma Team Inc. 128
Chirurgia plastyczna 130

9. Narkotyki **132**
Zrób to sam 133

10. Netrunner **137**
Wyspy sieci 139
Hardware 142
Ikony 143
Wtyczki sprzęgowe 143
Programy 147
Lista programów 148
Prowadzenie gry w sieci 154
Menu 160
Walka 162
Projektowanie fortec danych 164
Szybki system tworzenia fortec 175
Programowanie 177
Wirtualne rzeczywistości 180
Poziom realizmu 181

11. Szok przyszłości **186**
Historia przyszłości 186
Ujednolicone prawo cywilne 189
Pojazdy 190
Usługi informacyjne 192

12. Prowadzenie gry w świecie cyberpunku **196**

13. Nie poddawaj się **200**

14. Megakorporacje **217**
Korporacje i rządy 219
Giełda światowa 219
Szpiegostwo/tajne operacje 220
Wojny korporacyjne 220
Korporacyjne miasto 220
Sylwetki korporacji 222

15. Night City **230**

16. Oblicza miasta **239**

Aktualności/Scenariusze **246**

Jako Cyberpunk wchłaniasz technikę przez gardło i trzymasz się jej kurczowo. Masz wtyczki interface'u w swych nadgarstkach, broń w rękach, laser w oczach, zaprogramowane biochipy w umyśle. Stajesz się samochodem, który prowadzisz, bronią, którą strzelasz... Cybernetycznymi palcami łamiesz komputerowe zabezpieczenia; ulepszonymi zmysłami spoglądasz w Przyszłość.

1. Dusza i Nowa Maszyna

Świat Cyberpunka jest gwałtownym, niebezpiecznym miejscem pełnym ludzi, którzy z przyjemnością rozerwaliby cię na strzępy i zjedli. Tradycyjne koncepcje dobra i zła zostały zastąpiona wartościami praktycznymi — robisz to, co musisz zrobić, by przetrwać. Jeśli na swej drodze możesz zrobić coś dobrego, to wspaniale.

Lecz na takie okazje nie licz.

Bohaterowie cyberpunku są tymi, którzy walczą o przeżycie w ponurym, twardym świecie, stającymi przed wyborami między życiem a śmiercią. Jak dokonują tych wyborów, zależy od tego, czy umierają jako ścigane zwierzęta w zdegenerowanym świecie, czy zostaje w nich coś z pierwotnego człowieczeństwa. Herosi cyberpunku to bohaterowie złych chwil, które starają się w miarę możliwości zmienić na lepsze (a przynajmniej takie, które można przetrwać). Czy popełniają grupowo zbrodnie, przeciwstawiają się władzom, czy biorą udział w otwartej rewolucji — kwintesencją ich postępowania jest umotywowany bunt. Znaleźć motyw i przebić nim ścianę — to już twoja rola.

„Zawsze brnij do Krawędzi. To droga Cyberpunku." - Johnny Silverhand

To jest esencja Cyberpunka — odgrywanie swej roli w niezmiennym, cyniczno-idealistycznym stylu. Kimkolwiek jesteś — trochę sprytu w przedstawieniu siebie. Do osiągnięcia istoty lat dwutysięcznych powinieneś opanować trzy koncepcje:

OBRAZEK Z KRAWĘDZI

„Nie jestem człowiekiem
Nie jestem maszyną
Jestem czymś pomiędzy
Jestem cały miłością i napędem
Więc naciśnij kławisz i pozwól mi iść"
Kocham każdą tego minutę
1984 Zomba Enterprises Inc. (ASCAP)

Chcesz więc zostać cyberpunkiem?
A może raczej wyglądać jak jeden z nich?

Zanim rozłożysz swój materac i wskoczysz na niego, jest kilka rzeczy, o których powinniśmy ci powiedzieć. Pierwszą z nich jest nazwa. Pochodzi ona od dwóch słów: CYBER od terminu cybernetyka lub od fuzji ciała z techniką. PUNK wywodzi się od subkultury rockowej lat 80-tych, stylu, który wyrażał agresję, rebelię i wspólne działanie w sposób nihilistyczny. Termin cyberpunk w czasach przed Upadkiem został spopularyzowany przez grupę pisarzy SF, którzy uprawiali ten rodzaj technomelanżu. Na ich utwory składała się mieszanina rocka, popu, seksu, narkotyków i najnowocześniejszej, najbardziej szałowej techniki — przeważnie wszczepionej gdzieś w ciało. Archetypiczni bohaterowie cyberpunku z lat 80-tych to zarówno technobarbarzyńcy wędrujący po świecie postholocaustu, jak i scyborgizowane inteligentne psy o zmodyfikowanych ciałach.

Oczywiście, z naszego punktu widzenia tu, w roku 2020, obrazki przez nich tworzone wyglądały bardzo ładnie. Ty, który używasz wszystkich nowoczesnych zabawek, spoglądasz na to zupełnie inaczej. W sumie prawdopodobnie czytasz ten artykuł na swym osobistym komputerku używając złącza interface'u Kiyoshiru 1300A bezpośrednio połączonego z gniazdem w nadgarstku. Przywykłeś do podłączania się do czegoś, by zaparzyć sobie kawę, „zespalania się" z samochodem, by pojechać do sklepu na rogu. Musisz jednak zrozumieć, że w latach 80-tych były to tylko stworzone w wyobraźni wizje, nikt nie miał gniazd w nadgarstkach. W tamtych czasach nie mógłbyś zatelefonować na Księżyc, a tworzenie narkotyków było nielegalne. Mógłbyś za to chodzić ulicami większości miast bez kamizelki kuloodpornej. Było to jeszcze nawet przed pojawieniem się Sieci.

Teraz wiemy więcej. Książki historyczne mogą pokazać ci więcej szczegółów o krachu roku 1994, kiedy to Zjednoczenie Europejskie powołało do życia Światową Giełdę Towarową i gospodarki Stanów Zjednoczonych i dawnej Rosji upadły.

W tamtych dniach były one mocarstwami określanymi mianem superpotęg, zamiast

grupki drugorzędnych państewek wymachujących na lewo i prawo bronią nuklearną pod czujnym okiem Europejskiej Agencji Bezpieczeństwa Kosmicznego. Tak długo, jak massdrivery Tycho są gotowe do wystrzelenia skał na Moskwę i Waszyngton, prawdopodobnie nie będzie wojny atomowej, której wszyscy się spodziewali od 1944 r. W końcu skały są tańsze.

Oczywiście teraz wszystko w mniejszym lub większym stopniu opanowane przez korporacje, które stoją ponad rządami. Można pojechać, gdzie się chce tylko z jednym paszportem i bez wiz. Wartość pieniędzy większości krajów została ustabilizowana, zaś ogólnoświatową walutą stał się eurodolar. Oczywiście narzekacie na Korporacyjne Kontrakty na Życie i wyzwolone związki. Taka jest cena życia w ustabilizowanym, bezpiecznym społeczeństwie, prawda?

W końcu możesz zamieszkać w Projektach. Szesnaście osób w mieszkaniu, wydzielane racje żywnościowe na tydzień, osiem tysięcy mieszkań na blok miejski? Pewnie, że przy tej przestępczości nie jest to najlepsze, ale i tak bije na głowę życie na Ulicy. W końcu wielkie skupiska mają jakichś tam gliniarzy (okay, wynajmowanych przez korporacje, ale to i tak lepsze niż wydawanie forsy na swojego własnego solo!), a poza tym sieci telewizyjne czuwają nad tym, żeby każde mieszkanie miało TV, radio i łącza zmysłowe, więc zawsze jest co robić w sobotnią noc!

Na czym skończyliśmy? Ach tak, chciałeś zostać cyberpunkiem!

Trochę jest tego więcej niż myślisz. Gdy dostojni starzy mistrzowie gatunku zaczęli pisać o cyberpunku, doszli do wniosku, że większość rzeczy, o których napisali nigdy się nie wydarzy lub też wydarzy się w odległej przyszłości. Nikt nie wiedział, że Niemcy były bliskie wynalezienia obwodów organicznych pod koniec lat 80-tych, lub że Siły Powietrzne Armii Stanów Zjednoczonych stworzyły systemy broni kontrolowane mentalnie. Syntetycznych włókien myślowych właśnie zaczęto używać do kontroli protetyki, a niewielu ludzi mogło przewidzieć, że w latach 90-tych zacznie być możliwe wszczepianie organicznych kończyn. Miało także miejsce kilka primitywnych eksperymentów w bioinżynierii – w stylu Frostban™ i kilku nowych odmian kukurydzy — lecz nie było to nic podobnego do syntetycznych zwierząt, jakich używamy do kolonizacji Marsa.

Dogonienie technicznych wizji zabrało około 15 lat. Najpierw wojsko zaczęło używać cybertechnologii do tworzenia „doskonałych żołnierzy" i pilotów. Część wojskowych wynalazków wykorzystano w protetyce kończyn, oczu oraz innych części ciała. Zrozumienie zasady działania układu nerwowego pozwoliło na bezpośrednie połącze-

1. STYL ponad ISTOTĄ

Nie ma znaczenia, jak dobrze coś robisz, dopóki sprawiasz wrażenie, że robisz to dobrze. Jeśli coś ci się nie uda, miej pewność, że wyglądasz tak jakbyś to zaplanował. Zazwyczaj ubranie i wygląd nie mają znaczenia w przygodzie — w tym świecie pancerna kurtka i lustrzanki to poważny wybór.

2. POZA jest WSZYSTKIM

To prawda. Jeśli myślisz niebezpiecznie, jesteś niebezpieczny. Jeśli uważasz się za dupka, jesteś dupkiem. Pamiętaj, że każdy w latach dwutysięcznych zabezpiecza się dużą ilością śmiercionośnego sprzętu oraz technicznych dodatków. Na tych ludziach nie zrobi wrażenia twój nowy smartgun H&K, chyba że wejdziesz do pubu wyglądając na faceta, który wie jak go użyć i aż go świerzbi, żeby znaleźć jakąś okazję.

Nigdy nie wchodź do pokoju, kiedy możesz tam wpaść. Nie patrz na kogoś dopóki nie patrzysz spojrzeniem, które zabija. Uśmiechaj się tylko w stylu: „jestem zły, a ty nie". Nie siedź bezczynnie pod domem czekając, aż fucha sama do ciebie przyjdzie. Rozejrzyj się po okolicznych klubach i knajpach. Upewnij się, że jesteś tam, gdzie coś się dzieje.

ZASADY:
1. Styl Ponad Treścią.
2. Poza Jest wszystkim.
3. Zawsze Żyj Na Krawędzi.
4. Łam Zasady.
- Ripperjack

3. Żyj na KRAWĘDZI

Krawędź jest dziwną strefą, po której poruszają się ryzykanci. Na Krawędzi ryzykujesz swoją gotówką, reputacją, nawet życiem w sprawach czasem błahych, czasem zasadniczych. Jako cyberpunk chcesz stale być w akcji, rozniecać rebelie, rozniecać płomienie. Walcz zawsze dla wielkich wartości i motywów. Nigdy nie jedź wolno, jeśli możesz jechać szybko. Rzucaj się w wir niebezpieczeństw i nadstawiaj głowę. Nigdy nie graj zbyt bezpiecznie. Stań się częścią Krawędzi.

ROLE: Rdzeń gry Cyberpunk

Świat cyberpunku jest kombinacją dzikości, sztuczności, nowoczesności i konserwatyzmu. Wycięci z magazynów mody technicy ocierają się o opancerzonych wojowników szos, wspólnie tworzący obraz najbardziej czadowych klubów, marnych barów i mrocznych uliczek tej strony postholocaustu. Każdy w tym świecie odgrywa jakąś rolę — twarz, którą prezentuje zewnętrznemu światu jako obraz rzeczywisty. Dziewięć podstawowych ról występujących w cyberpunku to rockman, solo, netrunner, businessman, technik, gliniarz, fixer, reporter i nomad. Jako gracz musisz wybrać jedną z powyższych ról dla swego bohatera.

UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE

Umiejętności specjalne są specyficznymi zdolnościami przypisanymi tylko jednej roli; np. specjalną zdolnością rockmana jest charyzma, która odzwierciedla rozległą władzę, jaką dysponuje nad swymi fanami. Podczas używania specjalnych umiejętności, dodaje się ich wartość do cechy, jakiej jest ona przypisana w taki sam sposób, jakby była to zwykła umiejętność.

Umiejętność specjalna rockmana: charyzma. Pozwala wywierać wpływ na tłum o liczebności równej kwadratowi poziomu umiejętności pomnożonemu przez 200.

Umiejętność specjalna solo: zmysł walki. Jego wartość dodawana jest do wszystkich testów inicjatywy i spostrzegawczości, co czyni z sola osobę najszybciej reagującą we wszystkich sytuacjach.

Umiejętność specjalna netrunnera: interface. Daje możliwość operowania programami interface'u oraz umożliwia korzystanie z funkcji Menu, jak na przykład Wyszukaj RC, Uruchom,

Przejmij RC, Łącz przez LDL, Utwórz, Usuń. Inne postacie mogą wchodzić do Sieci, jednak nie mogą korzystać z Menu.

Umiejętność specjalna technika: naprawa tymczasowa. Umiejętność dokonywania prowizorycznych napraw lub przeróbek urządzeń tak, by działały przez 1k6 tur x poziom umiejętności.

Umiejętność specjalna technika medycznego: technika medyczna. Umiejętność wykonywania poważniejszych zabiegów chirurgicznych i napraw medycznych.

Umiejętność specjalna reportera: wiarygodność. Umiejętność zdobywania ludzkiego zaufania do własnych słów.

Umiejętność specjalna gliniarza: autorytet. Umiejętność zastraszania i kontrolowania innych ze względu na twoją pozycję jako człowieka prawa.

Umiejętność specjalna businessmana: zasoby. Daje możliwość rozporządzania korporacyjnymi zasobami — jest używana tak, jak umiejętność perswazji bazująca na wielkości potrzebnych środków.

Umiejętność specjalna fixera: powiązania. Umiejętność odnajdywania ludzi, informacji, itp. Jest wyższą formą zawierania znajomości (życiorys, str. 27) — zamiast znajomości z jedną osobą masz koneksje wszędzie. W grze pomyślne użycie tej umiejętności pozwala odnaleźć poszukiwaną osobę, miejsce lub rzecz.

Umiejętność specjalna nomada: rodzina. Pozwala nomadowi zwoływać do pomocy członków swej rodziny w liczbie równej poziomowi umiejętności x 2.

nie człowieka z komputerem. Rozwój komunikacji opartej na satelitach umożliwił stworzenie ogólnoświatowej Sieci. Gdy zadamawiał się każdy z tych nowych postępowych wynalazków, społeczeństwo poddawane było czemuś w rodzaju technicznego szoku kulturowego.

Technoszok: Zdarza się, gdy technika przewyższa zdolności ludzi do jej zrozumienia czy przystosowania i wpasowania do własnego życia. Nagle ludzie wpadają w panikę. Zachowują się irracjonalnie, gwałtownie. Rodziny się rozpadają. Ludzie czują się bezradni w obliczu Wszechświata. Ewentualnie — całe społeczeństwo może stać się ofiarą masowej psychozy. I to jest właśnie to, co zwiemy teraz Upadkiem.

Ludzie znaleźli trzy odpowiedzi na technoszok. Ogromna większość tych, których życie przewróciło się do góry nogami i zmieniło dzięki postępowi, czekała pasywnie, aż ich przywódcy powiedzą, co robić dalej. Mniejsza grupa próbowała zawrócić wskazówki zegara, tworząc podstawy czegoś, co nazywamy teraz ruchem neoluddystycznym. Pozostali zdecydowali się stawić czoło przyszłości. Biorąc przykład z przyszłościowych wizji pisarzy lat 80-tych stworzyli ruch, który teraz zwiemy cyberpunkiem.

Okay, więc jesteś już przygotowany.

Jako cyberpunk wchłaniasz technikę przez gardło i chwytasz się jej kurczowo. Nie boisz się testować najnowszych „rozwinięć", cybertechnologii i bioinżynierii. Masz złącza interface'u w nadgarstkach, broń w ręku, lasery w oczach, zaprogramowane chipy w umyśle. Stajesz się samochodem, który prowadzisz, helikopterem, którym lecisz, bronią, którą strzelasz. Zanurzasz się w Sieci mknąc z prędkością światła przez rozległą pajęczynę Fortec Danych i Sztucznych Inteligencji. Scyborgizowanymi palcami odbezpieczasz komputerowe blokady; ulepszonymi zmysłami spoglądasz w Przyszłość.

Cyberpunk to także poza. Nosisz najbardziej „wyjściowe" ubrania, znasz właściwych ludzi i podążasz za właściwym tłumem. Planujesz swoje przestępstwa w co bardziej popularnych klubach i barach. Twoimi wrogami są: armie korporacyjne, gangi motocyklowe cyborgów, opancerzeni zabójcy i komputerowi sieciogłowcy. Twoja broń to nerwy, kontakty, brawura i inteligentny Minami 10 przy biodrze.

Czy jesteś już gotowy? Oczywiście, że jesteś.

Ty nie możesz czekać.

Teraz jesteś Cyberpunkiem.

CYBERPUNK

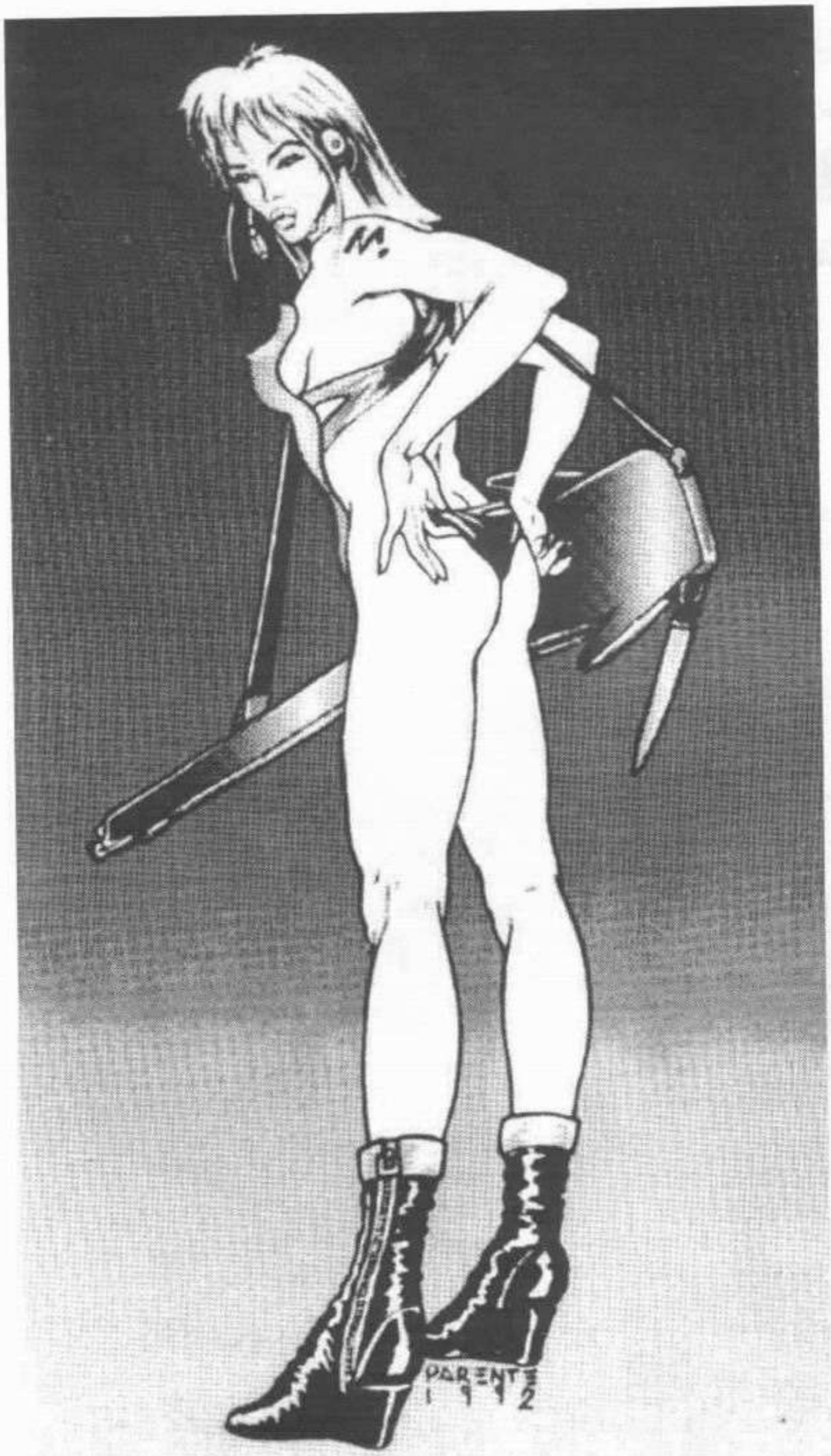
ROCKMAN

ZBUNTOWANY ROCKMAN, KTÓRY ZA POMOCĄ MUZYKI I REWOLUCJI WALCZY Z WŁADZĄ

Jeżeli żyjesz dla rocka, to ta rola jest właśnie dla ciebie. Rockmani to uliczni poeci, społeczne sumienia i buntownicy XXI wieku, którzy swe przekazy umieszczają w piosenkach przesyłanych na ulicę z pomocą przenośnych studiów nagrań i garażowej cyfrowej obróbki dźwięku.

Zdarza się, że przekazy te nie są tym, co Korporacje czy Rząd chciałyby usłyszeć. Czasem to co mówisz może dotrzeć do uszu najpotężniejszych ludzi na tym świecie. Lecz nie przejmujesz się tym, gdyż jako rockman wiesz, że właśnie twoim celem jest wyzywanie władzy w protest-songach, które nazywają rzeczy po imieniu, czy też po prostu granie czadowej muzyki tylko po to, by odciągnąć ludzi od odbiorników telewizyjnych. Masz chlubną historię: Dylan, Springsteen, Who, Elvis, the Stones — legiony hard-rockowych bohaterów, którzy mówili prawdę przy akompaniamencie krzyczących gitar i szczerych tekstów.

Jako rockman masz władzę pozwalającą ci przewodzić grupom ludzi, inspirować ich i informować. Twa pieśń może dać tchórzom odwagę, słabym siłę, a ślepym — wzrok. Legendy rocka prowadziły armie przeciw korporacjom i rządom. Ich piosenki eksponowały korupcję, obalały dyktatorów. To ogromna potęga jak na gościa, który daje co noc show w innym mieście. Ale dasz sobie z nią radę. W końcu przyszedłeś tu grać!

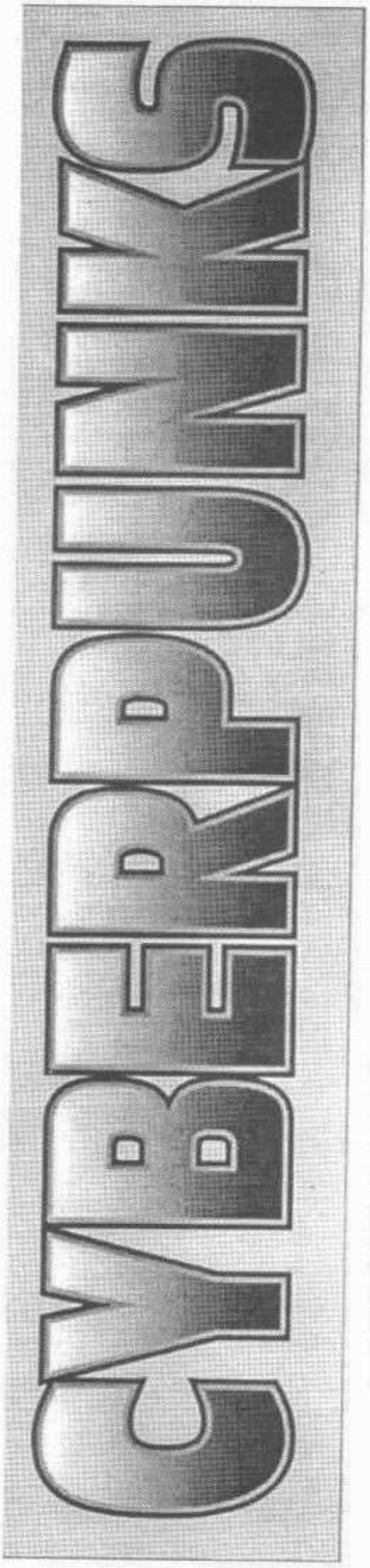


„Zawsze wiedziałem co mam robić. To było oczywiste. Były te gnojki, które pieprzyły świat. Zabijały ludzi, mordowały ziemię i kłamały nam prosto w twarz, gdy ich złapaliśmy."

„Zdecydowałem więc, że muszę im trochę dopiec, żeby zaczęli się pocić. I dlatego zostałem rockmanem."

„Muzyka zawsze sprowadzała się do trzech P: Przebicia, Pozy i Publiczności. Ja mam już przebicie i pozę. Pozostaje mi zdobyć to trzecie..."

— Kerry Eurodyne, rockman



SOLO

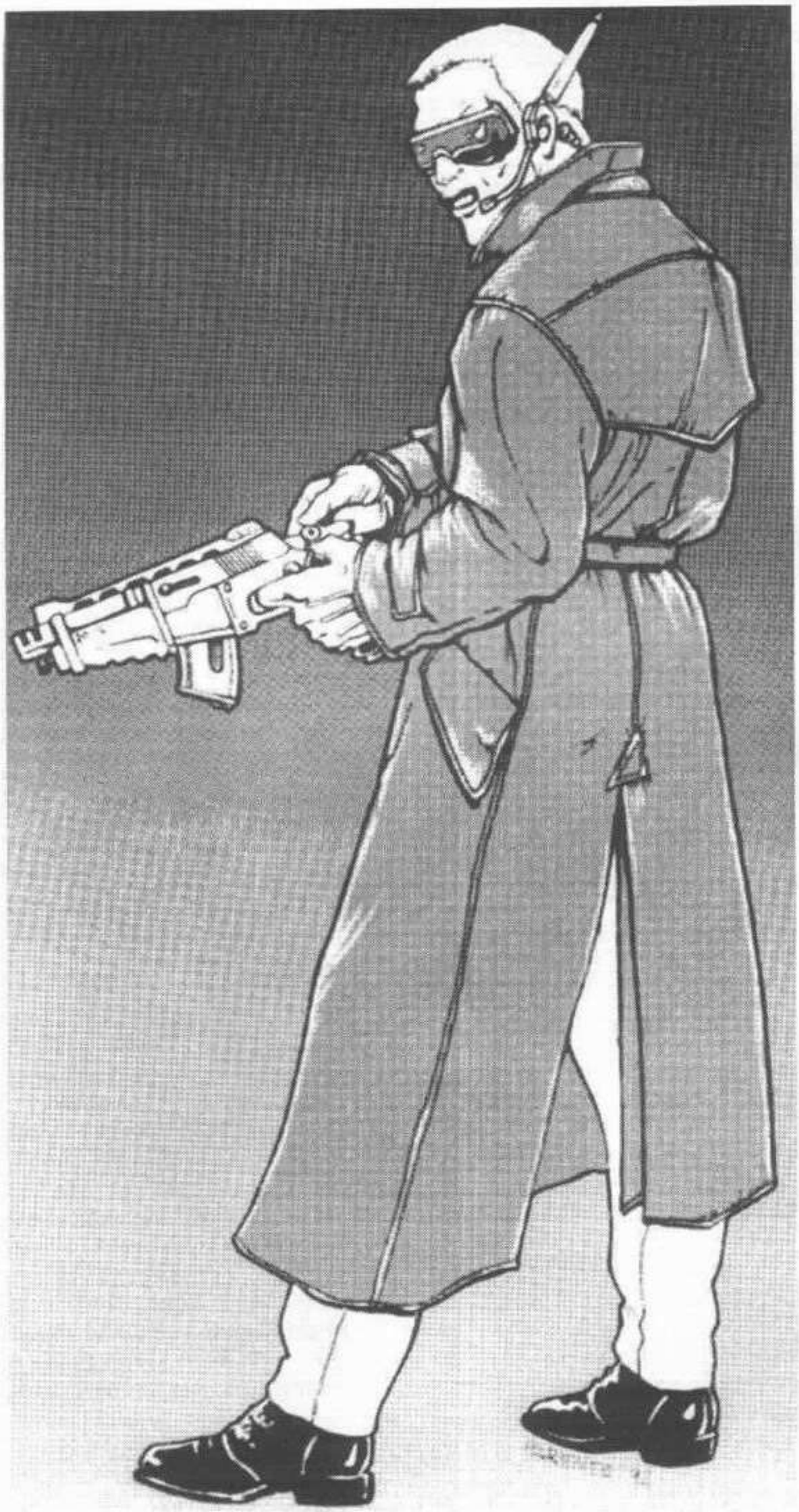
ZABÓJCA DO WYNAJĘCIA, GORYL, ŻOŁNIERZ, MORDERCA

Urodziłeś się z bronią w dłoni — dłoni z ciała i krwi, a nie z fabryki metalicznych broni, które zastępują resztę twojej ręki. Pojawiasz się jako doskonały strażnik i najemny zabójca lub jako cyber–żołnierz korporacji, który broni jej interesów i „czarnych operacji". Zaliczasz się tym samym do elity walczących maszyn świata.

Większość solo pracuje dla armii, niektórzy działają w armiach korporacji lub jako agenci rządowi prowadzący policyjne akcje na całym świecie. W bojowym szale zaczynasz używać coraz bardziej i bardziej doskonałego sprzętu — opancerzonych i uzbrojonych cyberkończyn, biochipów, które zwiększają twój refleks i spostrzegawczość; bojowych narkotyków, które dają ci przewagę nad przeciwnikami. Jeśli jesteś najlepszym z najlepszych, możesz z korporacyjnego samuraja stać się najemnikiem, sprzedającym swój śmiertelny talent jako zabójca, strażnik lub obrońca każdemu, kto będzie w stanie ci zapłacić odpowiednio znaczącą sumę.

Nieźle brzmi? Jest za to cena — wysoka. Straciłeś już tak dużo swego naturalnego ciała, że jesteś prawie maszyną. Twój zabójczy refleks sprawia, że musisz się powstrzymywać w każdej chwili przed wpadnięciem w szał. Lata używania narkotyków zostawiają na tobie piętno różnorodnych efektów ubocznych. Nie możesz ufać nikomu: swojej matce, przyjaciołom i kochankom — nikomu. Jednej nocy śpisz w opuszczonym domu, innej na ulicy. Niestety jest to cena bycia najlepszym.

A ty chcesz ją zapłacić. Bo jesteś solo.



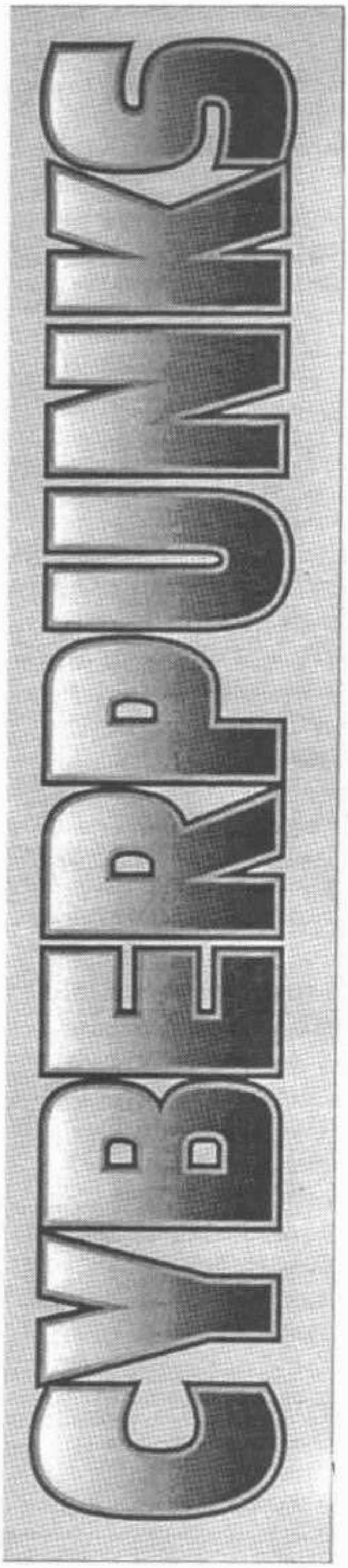
„Po tym, jak wyszedłem z wojska, miałem ten problem. Byłem dobry w tym, co robiłem, co byś zrobił, gdybyś był świetnie wyszkolonym zabójcą z taką przeszłością? Czytałbyś ogłoszenia o pracy?"

„Po kilku miesiącach na ulicy wdałem się w bójkę z lokalnym przywódcą boosterów. Rozwaliłem go i wróciłem do swojego drinka. Za 10 minut zjawił się gość z Militechu i zostawił swoją wizytówkę..."

„Teraz jestem ich człowiekiem. Płacą nieźle, praca w miarę i opłacają naprawy części. Jak dotąd, jeszcze żyję..."

„Jak dotąd, nieźle ..."

— Morgan Blackhand



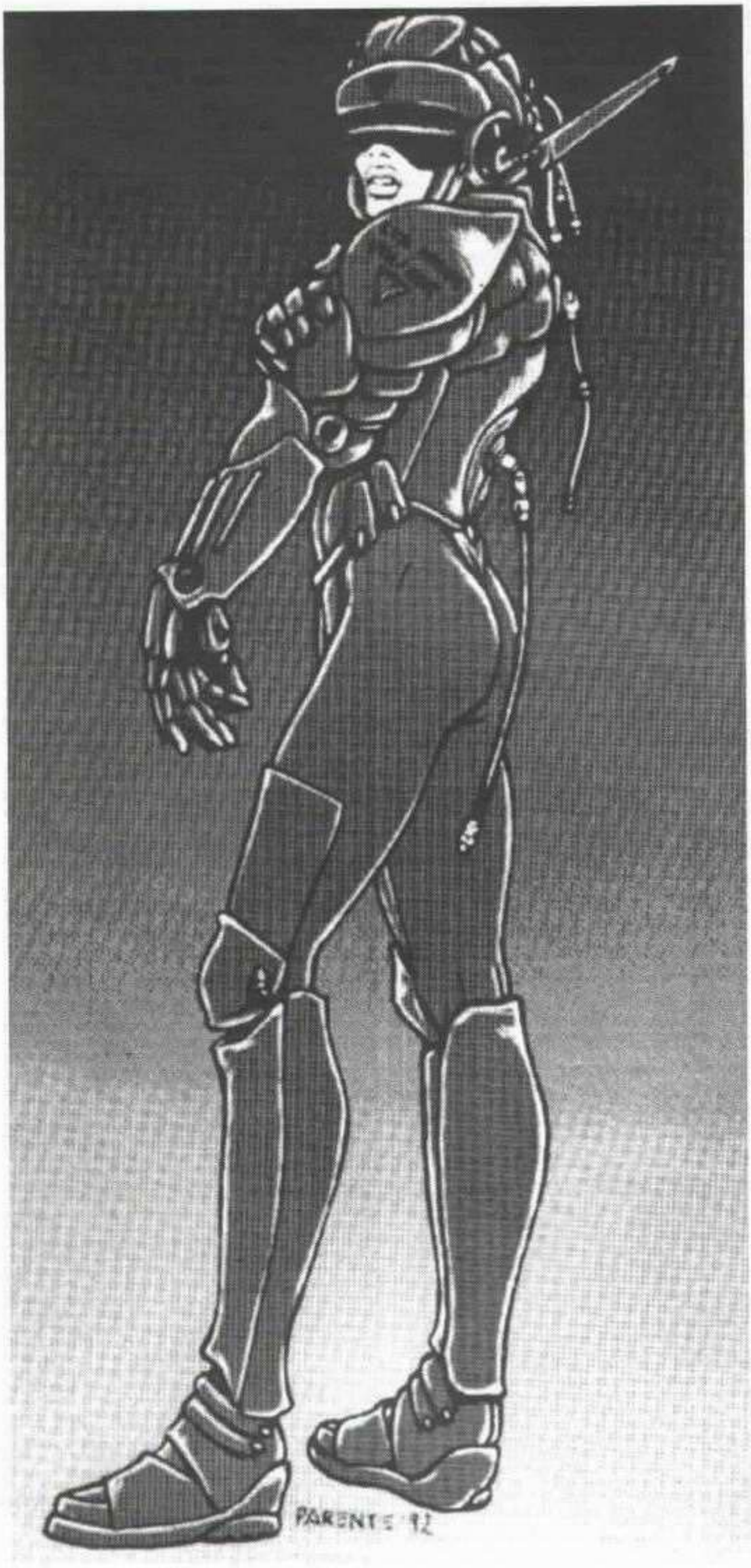
NETRUNNER

CYBERNETYCZNY KOMPUTEROWY HACKER

Kiedy miałeś 3 lata, rodzice kupili ci przestarzały Apple IV GS z monitorem ściennym Radius 241 i twoje życie uległo zmianie. Przez pięć klas opanowałeś wszystkie umiejętności, których mogłeś nabyć w szkolnym laboratorium komputerowym — używałeś już C i METALINGUA włamując się do centralnego szkolnego komputera by zmienić swoje stopnie. Kiedy byłeś trzynastolatkiem, przepisałeś sobie odpowiednio dużo funduszy z niezabezpieczonego TransAmerican Bank, by sfinansować swe pierwsze gniazdo neuralnego interface'u.

Teraz nic nie może cię zatrzymać. Dzięki swemu bezpośredniemu połączeniu mentalnemu z komputerem, możesz zanurzać umysł w przyprawiających o zawrót głowy wiatrach danych Sieci. Jako elektroniczny żywioł, jesteś niezwykłym hackerem, którego umysł podłączony jest do specjalnych modemów i końcówki komputera. Z łatwością wślizgujesz się do najtwardszych, kluczowych struktur systemu. Twoje ofensywne i defensywne programy uruchamiają się pod dotykiem wirtualnych palców — szybki wystrzał Demonem czy Wampirem i forteca danych pada. EBM. ITT. Sony-Matsushita-Ford. Dobierasz się do nich wszystkich kupując, sprzedając, handlując ich najsekretniejszymi tajemnicami do woli.

Czasami odsłaniasz ważne rzeczy — korporacyjne zdrady, śmiertelne tajemnice. Lecz nie dla nich żyjesz w Sieci. Żyjesz dla nowych programów, nowych satelitarnych połączeń niosących nowe okruchy informacji. To tylko kwestia czasu — myślisz — co roku sztuczne inteligencje stają się mądrzejsze, programy obronne lepsze. Prędzej czy później, szybszy program czy programista dosięgnie swymi elektronicznymi palcami twego serca i sprawi, że przestanie ono bić. Lecz czas gra na twoją korzyść i zanim pościg wyruszy, będziesz na starcie gotów do obrony.



„Wy, którzy żyjecie w rzeczywistym świecie; ruszacie się tak wolno. Co do mnie, wolę Sieć. Tu ruszasz się szybko. Nawet się nie starzejesz, nie robisz się wolny i ociężały. Po prostu zostawiasz mięso z tyłu i idziesz się bawić...”

„Pierwszy system, który rozpracowałam był taki, że myślę, że mieli jakiegoś dzieciucha, który robił im za sysopa. Weszłam, przypaliłam gościa pożyczonym Hellboltem i splądrowałam totalnie całą fortecę danych.”

„Gdzieś tam jest gość z wypaloną połową mózgu. Zastanawiam się, czy kiedykolwiek odnaleźli jego ciało. Zastanawiam się, czy mnie znajdą w ten sam sposób...”

— Spider Murphy

TECHNIK

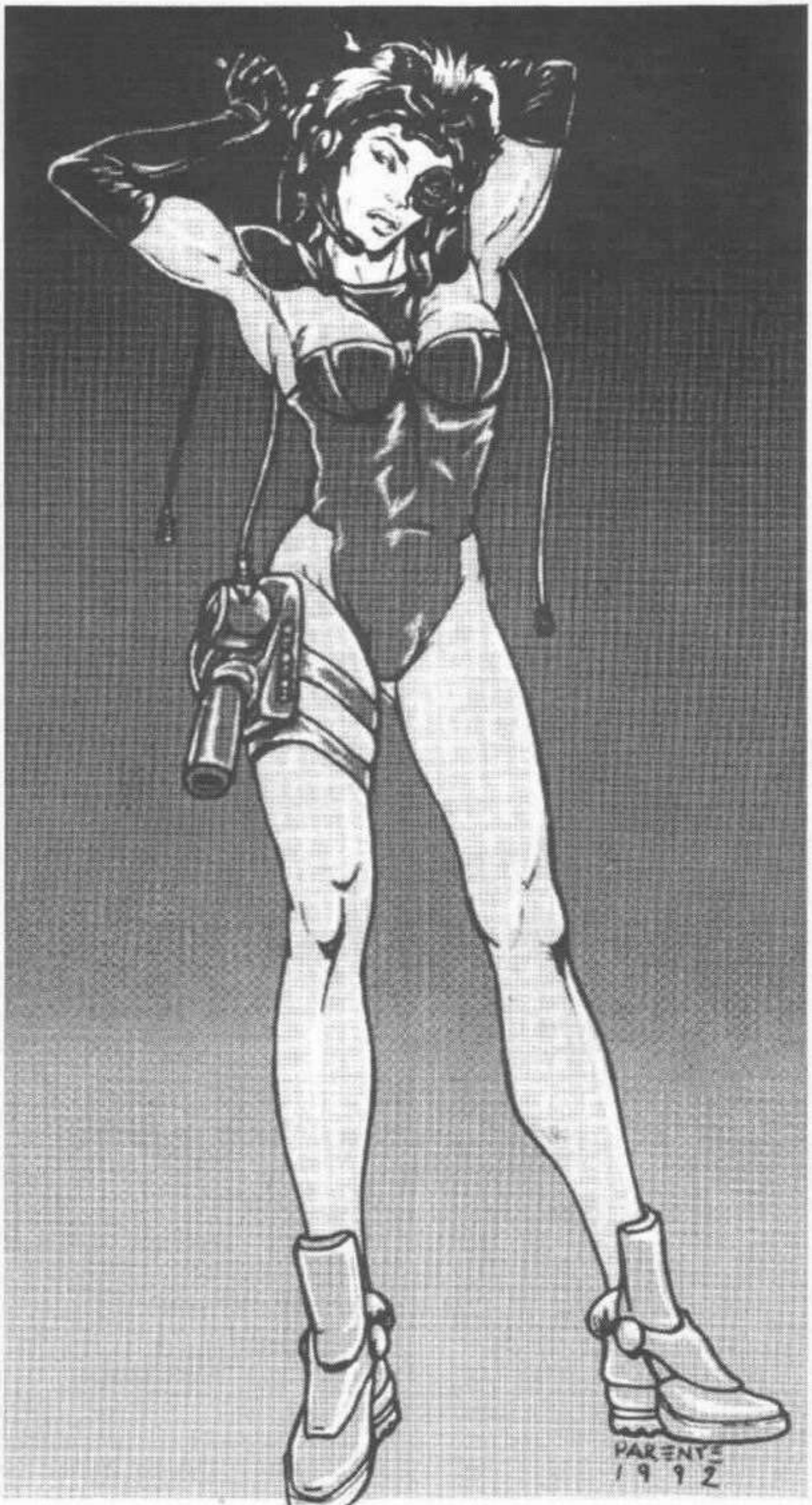
MECHANIK- RENEGAT I DOKTOR

Nie możesz przepuścić żadnej okazji i jeśli coś znajduje się w zasięgu twojej ręki dłużej niż przez 5 minut, rozmontowujesz to i składasz z powrotem, tworząc coś nowego. Przy sobie masz zawsze co najmniej dwa śrubokręty i szczypce. Komputer nawalił? — nie ma problemu. Wodór ulatnia się w twoim Metrocarze? Nie ma sprawy. Nie możesz uruchomić kamery video albo złącze twego interface'u źle działa? Już się robi.

Spędzasz swoje życie konstruując, naprawiając i modyfikując — kluczowy zawód w świecie techniki, gdzie mało kto wie, jak działa sprzęt, którego używa. Możesz zarobić trochę pieniędzy wykonując każdego dnia drobne naprawy, jednak dla prawdziwej forsy czeka cię naprawdę duża robota. Nielegalna broń, nielegalna lub kradziona cybertechnika. Korporacyjne narzędzia szpiegowskie i kontrszpiegowskie dla czarnych operacji „dużych chłopców". Czyste, małe gadżety jak termitowa bomba lub roboty myśliwskie do okazjonalnych eliminacji.

Jeśli jesteś niezły, robisz całkiem niezłą forsę, którą poświęcasz na nowe gadżety, sprzęt i informacje. Kupujesz prawie każdą nową rzecz, ponieważ każda z nich ma tuzin innych zastosowań, które możesz wykorzystać. Oczywiście twe czarnorynkowe zajęcia nie przysparzają ci przeważnie przyjaciół, wręcz przeciwnie, masz już dość długą listę pragnących ci przeszkodzić wrogów. Jeśli chcesz zajść wysoko musisz zainwestować w systemy obronne i jeśli to możliwe — spróbuj wynająć sola lub dwóch.

Na ulicy możesz spotkać kogoś podobnego do ciebie — technika medycznego. W świecie, gdzie połowa medycyny jest zależna od mechaniki ma to sens. Może on wykonywać swoje czarnorynkowe zabiegi techniczne szybciej, niż ty naprawisz toster. To właśnie u niego solo leczą swe rany i instalują nowe nielegalne cyborgizacje. Macie wiele wspólnych problemów. On jednak liczy na swą nową pracę w Trauma Team Inc.™ Możesz mieć pewność, że prędzej czy później i ty będziesz potrzebował ich usług.



„Czyli chcesz, żebym ci wbudował ten czasowy przełącznik w to coś? I nie przejmujesz się promieniem eksplozji?"

„Bez problemu. Przynajmniej proste. Ostatnio był tu gość, który chciał, żebym mu zrobił cyberdłoń z wbudowanym tym, no... nieistotne. Ludzie teraz chcą takich dziwnych rzeczy..."

„Słyszałem, że z tym nowym cybersprzętem z Chiby będziesz mógł wsadzić w swe ciało więcej opcji, niż ma ich aerolot Mercedesa... Bez problemu. Jak masz części, mogę ci to złożyć. Możesz na mnie liczyć."

— dyr. Mr Ice Design Technix Inc.

REPORTER

DZIENNIKARZ, KTÓRY PODCHODZI DO KRAWĘDZI, BY ODNALEŹĆ PRAWDĘ

Niektórzy naginają prawdę dla własnych korzyści i właśnie ty zamierzasz ich powstrzymać. Ktoś musi to zrobić. Korporacje rządzą światem. Zanieczyszczają środowisko, destabilizują ekonomię i dokonują bezkarnych morderstw, a Rząd nie próbuje ich powstrzymać, bo one mają Rząd w kieszeni. Jedyną rzeczą stojącą pomiędzy Korporacjami a światową dominacją są media. To właśnie jesteś ty.

Masz kamerę video i prasową akredytację i nie obawiasz się ich używać. Jesteś postacią narodową, oglądaną w milionach odbiorników TV na całym świecie. Masz fanów, kontrakty i swoją własną korporację stojącą za twymi plecami. Nie mogą cię tak łatwo wyeliminować. Kiedy dokopiesz się do brudnych, obrzydliwych skorumpowanych osobistości, a korporacyjni sługusi chcą to ukryć, możesz kopać głębiej. Następnego ranka możesz przedstawić szczegóły ich przestępstw wszystkim brukowcom i sieciom video. A potem do akcji musi wkroczyć Rząd.

W zeszłym tygodniu podążając gorącym tropem odkryłeś medyczną korporację rozprowadzającą na ulicy nielegalne narkotyki. W tym tygodniu demaskujesz tajemnice korporacyjnej wojny w Ameryce Południowej. Wojny z samolotami, bombami i cybergrupami, w której zginęło ponad siedem tysięcy niewinnych ludzi. Każda z twych historii wydobywa na światło dzienne rzeczy coraz bardziej uwłaczające wolności i sprawiedliwości.

To nie jest łatwe. Często się zdarza, że twoi przeciwnicy próbują wywrzeć presję na twoją korporację informacyjną. Zdarzało się, że twój program był zdejmowany z anteny, gdy korporacji się udało. W twej walce o to, by opowieść ujrzała światło dzienne zawsze wspierali cię twój dyrektor i współpracownicy. Trzy czy cztery razy wrogowie próbowali cię zabić — to właśnie dlatego wynająłeś solo jako goryla i masz jednego z najlepszych netrunnerów, który grzebiąc w Sieci dokumentuje twoje senacje.

Właśnie telefonował twój netrunner ze świeżymi informacjami. Znalazł ślad dwustu ton nielegalnej broni wysyłanej do portu w Boliwii — być może nuklearnej. Chwytasz swój sprzęt i przygotowujesz wsparcie. Zamierzasz wreszcie ich załatwić. Tym razem już na pewno.

„Okay, to jest niebezpieczne. Czekaj, coś ci opowiem. Gdy byłem jeszcze dzieckiem lubiłem oglądać tych reporterów w TV. Nosili takie fajne ubrania i zawsze mówili z takich egzotycznych miejsc, jak Mozambik czy Sajgon. Szli razem z cyberżołnierzami do stref wojennych Ameryki Środkowej i robili reportaż nawet, gdy strzelanina była nie do wytrzymania."

„To jest ten element, który mnie pociąga. Niebezpieczeństwo."

— Lyle McClellan Network 54

GLINIARZ

NAJBARDZIEJ PRAWY CZŁOWIEK NA MIARĘ ULICY XXI WIEKU

W dawnych dniach walili w gliniarzy z przyzwyczajenia. Dzisiaj masz szczęście, gdy rana, którą otrzymasz jest lekka. Ulice wypełnione nowymi narkotykami, gangami i bronią, przy której M-16 jest dziecinną zabawką to obraz tych dni. Jeśli jesteś w Siłach Miejskich, wiesz, że jest naprawdę źle. Nosisz cztery typy broni dużego kalibru, w większości automatycznych, kevlarowy pancerz chroniący przed większością strzałów, a mimo to czujesz się bezbronny i odsłonięty. Połowa gangów to prawie cyborgi — superszybcy, super refleks, widzą w ciemności, mają bronie ukryte w swych sztucznych ramionach. Druga połowa to gangi wynajęte przez korporacje, które się nimi opiekują, by strzegły ich interesów na ulicy. To właśnie tutaj się znajdujesz — zrezygnowany gliniarz czy detektyw w opancerzonym radiowozie patrolujący tę dżunglę pełną drapieżników.

Być gliniarzem korporacyjnym to jest dopiero życie: ciężka broń, pełny pancerz bojowy, wsparcie Trauma Team™, żyrokoptery i AV-4 wyposażone w mikrobronie. Ale oni patrolują tylko sektory, na które władze miasta udzieliły im licencji — miłe, czyste sektory pełne nowych biurowców i wyrafinowanych restauracji, gdzie nie wpadają psychole chcący pobawić się swoim Ak-47. Ty dostajesz gorsze sekcje. Wypalone budynki i zdewastowane samochody, gdzie co noc jest nowa strzelanina i kolejna wielka szansa, by zarobić kulkę. Jeśli miałeś prawdziwego pecha — zostałeś przydzielony do psychoszwadronu. Zadaniem tej grupy jest odławianie ciężko uzbrojonych i opancerzonych cyborgów, które szwendają się po ulicach. Oczywiście psychoszwadron ma prawo używać specjalnej broni, żyrokopterów i AV-ów, lecz cyberpsychole mogą spacerować w ogniu karabinów maszynowych nawet nie czując postrzałów. Wielu detektywów z PS jest także mocno postrzelonych. Ładują w siebie przyspieszacze refleksu, biorą potwornie wielkie spluwy i wyruszają samotnie, by polować na cyborgi. Ale ty nie jesteś jeszcze tak szalony.

Jeszcze...

„Rzuć to, punku. Nie chcę słyszeć twojego życiorysu, ani co społeczeństwo ci zawiniło. Chcę tylko widzieć, że ta spluwa stuknęła w posadzkę. Już..."

„Zanim zarobisz jeszcze jedną dziurkę w nosie..."

— Sgt. Max Hammerman NCPD

BUSINESSMANN

SPEKULANT GIEŁDOWY I MULTIMILIONER

W dawnych czasach nazwaliby cię „yuppie" — ambitny, zdolny, młody człowiek szybko pnący się w górę po szczeblach kariery korporacyjnej. Oczywiście w ten sposób sprzedajesz duszę firmie, lecz spójrz na to z innej strony — korporacje rządzą tym światem. To one kontrolują rządy, rynki, narody i armie — sam to nazwij. A wiesz, że ten, kto kontroluje korporacje, kontroluje całą resztę.

W tej chwili twe życie, życie ekskluzywnego młodzieńca, nie jest zbyt proste. Pod sobą masz ludzi, którzy zabiliby cię, żeby tylko dopchać się na twój stołek. Nad sobą masz ludzi, którzy zabiliby cię, byś tylko nie wtrącał się w ich sprawy. I jeśli chodzi o zabijanie, oni wcale nie żartują. Każdy ważniejszy członek Korporacji ma do swej dyspozycji własną grupę solo i netrunnerów. Sabotaż? — drobnostka. Łapówkarstwo? — rutyna. Szantaż? — powszechny. Zlecenie zabójstwa? — zawsze możliwe. Istnieje jednak ryzyko. Jedno potknięcie wystarczy, byś znalazł się na ulicy wraz z resztą śmietnika. Albo możesz być martwy.

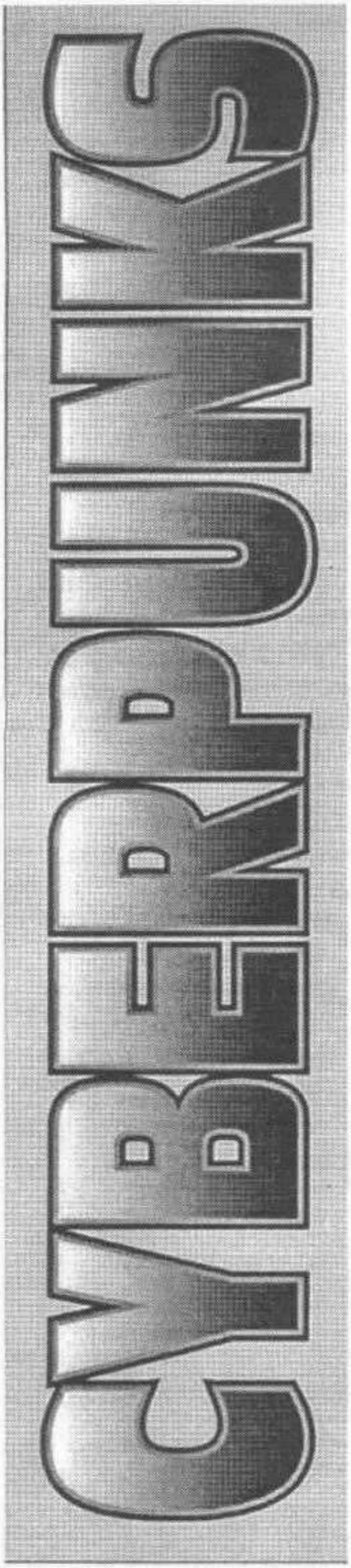
I te projekty, które ci dają twoi przełożeni! Niektóre są bardzo proste — opracowanie nowego harmonogramu wydajności dla działu medycznego Korporacji. Inne są całkiem jasne — wysłać oddział operacyjny do Miasta w celu rozniesienia specjalnej zarazy, którą zespół d/s marketingu mógłby zwalczyć sprzedając odtrutkę. W zeszłym tygodniu poprowadziłeś na łowy mieszaną grupę solo, netrunnerów i techników, by dokonać porwania naukowca jednej z konkurencyjnych spółek. Tydzień wcześniej twym projektem było wykradzenie planów nowego orbitalnego wahadłowca z Europejskiej Agencji Przestrzeni Kosmicznej (wydział kosmiczny mógł je skopiować i sprzedać Sowietom).

Powiedziałeś samemu sobie, że przyłączysz się do Korporacji, aby uczynić ją lepszą. Praca od podstaw — powiedziałeś. Ale teraz nie jesteś już tego taki pewien, bo twe ideały straciły swój blask. Lecz teraz nie możesz się przejmować etyką. Musisz za godzinę zdać raport, a wygląda na to, że jakiś facet z działu sprzedaży planuje wykasować twoją bazę danych. Lecz ty zamierzasz wcześniej wykasować jego.

**„Pieniądze.
Tak,
mam pieniądze:
nowy aerolot
BMW,
willę w strefie
korporacyjnej.
Ale ta forsa nie
jest nic warta.
W tę grę grasz
dla mocy.
Mocy
dostawania
rzeczy
zrobionych;
podejmowania
ważnych
decyzji;
oddziaływania
na wydarzenia.
Wykonujesz
telefon i zaraz
później mówisz
prezydentowi
jakiegoś tam
zapadłego
europejskiego
kraju, żeby
postępował tak,
jak chcesz,
albo stanie się
historią".**

**„Dlatego grasz.
Dlatego jestem
w Korporacji."**

***niezidentyfikowany
urzędnik korporacji***



FIXER

POŚREDNIK, SZMUGLER, ORGANIZATOR I INFORMATOR

Szybko zrozumiałeś, że nie zamierzasz nigdy pracować dla Korporacji. Sądziłeś także, że nie jesteś ani dostatecznie uparty, ani dostatecznie szalony, by zostać solo. Jednak, jako świeży punk wiesz, czego potrzebują inni i masz talent, by ich pragnienia spełniać. Oczywiście, za pewną cenę.

Teraz masz wielką siłę przebicia. Być *może zajmujesz się pośrednictwem* w handlu nielegalną bronią poza granicami. Może kradniesz i obracasz medykamentami pochodzącymi z Korporacji. Może jesteś pośrednikiem w handlu usługami, występując jako agent cenionego solo czy netrunnera, czy też za pewną opłatą znajdujesz prace grupom nomadów. Kupujesz i sprzedajesz łaski jak dawny ojciec chrzestny mafii. Masz koneksje we wszystkich rodzajach biznesu, powiązania z ugrupowaniami politycznymi. Oczywiście nic nie robisz bezpośrednio — wykorzystujesz swe znajomości tworząc rozległą sieć kontaktów i intryg. Jeśli jest w mieście jakiś czadowy nocny klub, wkupujesz się w niego. Jeśli na ulicy pojawia się nowy typ śmiercionośnej broni, szmuglujesz ją. Jeśli między Korporacjami trwa wojna, stajesz się negocjatorem pomiędzy nimi, mając na uwadze swe własne interesy.

Lecz robisz to nie zawsze dla forsy. Jeśli ktoś musi zniknąć — ukrywasz go. Jeśli ktoś nie ma co jeść — karmisz go. Zapewniasz ludziom mieszkania, jeśli żadnych nie mają i donosisz im jedzenie, jeśli okolica jest zablokowana. Może robisz to, bo uważasz, że ci ludzie mogą ci się jeszcze przydać, lecz nie jesteś pewien tej motywacji. Jesteś jedną częścią Robin Hooda i dwoma Al Capone'a. Pod koniec ubiegłego stulecia nazwaliby cię księciem zbrodni. Ale teraz są przyjemne, milutkie lata dwudzieste.

Teraz zwą cię fixerem.

**„Nie wmawiaj mi, że jestem Robin Hoodem.
Robię swoją robotę, nic więcej.
Daję ludziom to, czego chcą, a oni mi za to płacą".**

**„Okay, czasem daję temu i owemu trochę zarobić, ale to jest dobre dla businessu.
Robisz sobie przyjaciela — on ci pomoże, gdy zrobi się gorąco, czy rzuci ci trochę informacji, gdy będą ci potrzebne.
Ale to jest business".**

„Mam hasło..."

„Ile dajesz?"

— Phil "Nacho" Hernandez fixer

NOMAD

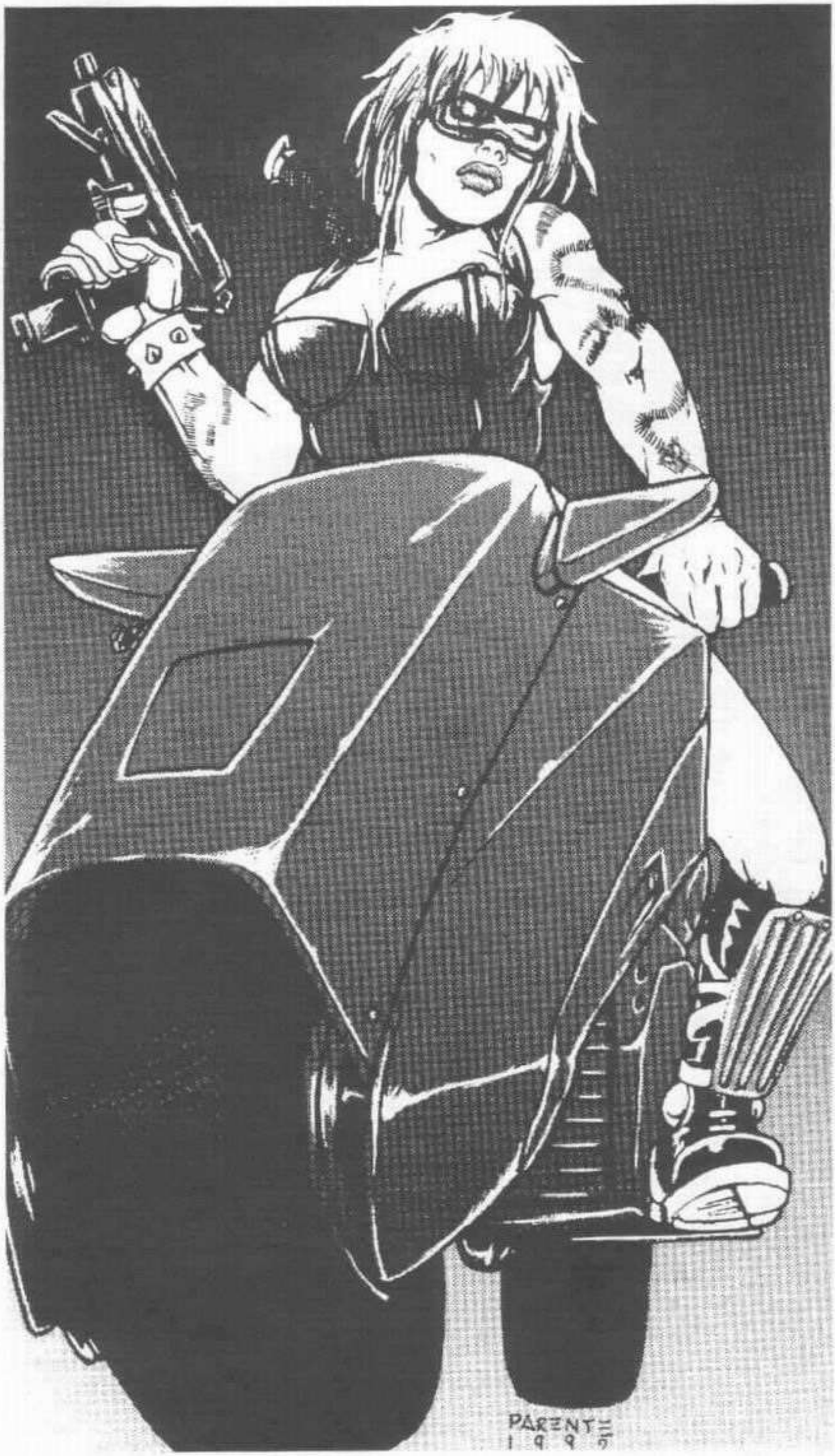
WOJOWNIK SZOS I CYGAN, KTÓRY WYBRAŁ WĘDRÓWKĘ AUTOSTRADĄ

Wypędzili ciebie i twą rodzinę z farmy 10 lat temu. Korporacje zajęły ziemię i otoczyli ją najemnymi gliniarzami. Nie był to pierwszy raz, ani nie ostatni, gdy coś takiego się zdarzyło. Stopniowo, twoja rodzina zżyła się z innymi bezdomnymi rodzinami, razem spotkaliście ko-lejną grupę... aż wreszcie stworzyliście grupę nomadów liczącą prawie 200 członków.

Teraz jesteś członkiem społeczeństwa poruszającego się wszelkiego rodzaju pojazdami: samochodami, ciężarówkami i autobusami. Szukasz zapasów, dziwnej pracy i części zamiennych w świecie, gdzie społeczeństwo się rozpadło. Grupa jest twoim domem — ma nauczycieli, techników medycznych, przywódców i mechaników. Jest to w pełni niezależne ruchome miasto rządzące się własnymi prawami, w którym każdy jest każdego krewnym. Zdarza się, że Grupa wstępuje do miasta, by uzupełnić zapas paliwa i trochę się zabawić. Czasami podążają na południe z zamiarem zdobycia żywności, kradnąc bydło, by je sprzedać lub zjeść. Grupy mniej przestrzegające prawa wyglądają jak ruchome armie terroryzujące małe miasta, które wynajmują się czasem do walk podczas wojen korporacyjnych. Z oczywistych powodów nomadzi nie cieszą się popularnością wśród policji. Nie ma to jednak większego znaczenia, bowiem wasze pojazdy są zazwyczaj dobrze opancerzone i wyposażone w skradzioną broń — minidziałka, wyrzutnie rakiet itp. Każde dziecko wie, jak używa się karabinu, a każdy członek grupy ma przynajmniej nóż. Bycie bezdomnym w XXI wieku nie jest wcale łatwą rzeczą.

Bardziej widocznymi członkami grupy są zwiadowcy — lekko opancerzeni motocykliści lub kierowcy szybkich zwrotnych samochodów, którzy chronią konwój przed atakami i wypatrują bezpiecznych miejsc postoju. Będąc zwiadowcą, wypatrujesz kłopotów i zazwyczaj znajdujesz ich wystarczająco dużo — konkurencyjne grupy, prawo, Korporacje są przeciw tobie. Jak nowoczesny kowboj poruszasz się niegościnnym szlakiem. Masz spluwę, motor i to wszystko, czego potrzebujesz.

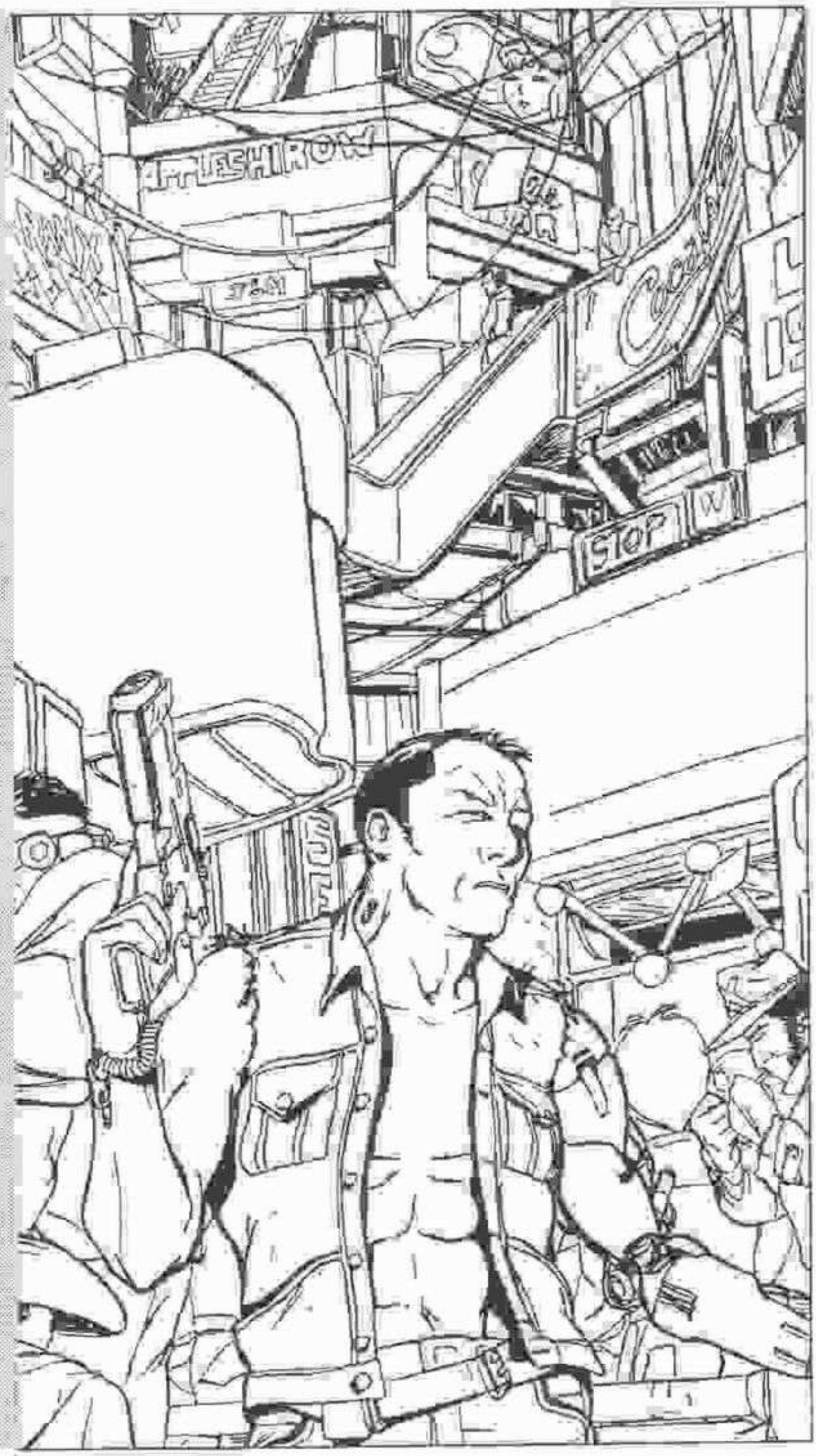
Jesteś przecież Nomadem.



„Broń. Broń i cybermotory. W ten sposób trzymamy linię. Nie mamy żadnego domu oprócz Karawany. Żadnych praw oprócz własnych. Z miast wypędzają nas gliny, z dróg — wojownicy szos. Żyjemy, bo mamy broń i motory...”

„Tu są dzieci i starcy, mężczyźni i kobiety — całe rodziny. To nie booster-gang. Ci ludzie, to moja rodzina.”

— Nomad Santiago


FLASHIRON
Stop

2. KSZTAŁTOWANIE CYBERPUNKA

„Grzaliśmy na maksymalnej prędkości, gdy nas dopadli. Była ich chyba setka. Zostaliśmy zatrzymani w miejscu i mieliśmy duże szanse stać się Ziemistym Jadalnym Koncentratem Numer Piętnaście. Wtedy Razorjack wyciągnął swe szpony i wrzeszcząc jak opętany na odżywkach przejechał nimi po liderze cybermotorzystów... ”

— Dr Dziki

Twój umysł to hardware — system, który jest twoim interface'em do zasad. Pamiętaj, dysk to nie software i rzuty kością nie są twoim bohaterem. Nie opieraj się więc na liczbach zbyt mocno.

Punkty postaci

Punkty postaci pełnią rolę pieniędzy w procesie tworzenia postaci. Możesz za nie „kupować" różnego rodzaju „mechaniczne" aspekty postaci, takie jak dobry wygląd, siła, dobrze zbudowane ciało, opanowanie i mądrość uliczną (lecz nie umiejętności). Proponujemy ci trzy metody określania ilości punktów postaci:

1) przypadkową

Rzuć 9K10 i zsumuj wyniki. Suma ta jest zarazem ilością twoich punktów postaci.

2) szybką

Rzuć 1K10 dla każdej cechy (w sumie 9 razy), powtarzając rzuty, których wynik był mniejszy lub równy 2. W zależności od własnego uznania przyporządkuj wyniki cechom.

3) klnową

Z tej opcji korzystać może tylko mistrz gry. Jako twórca przygody masz możliwość wyboru liczby punktów postaci w zależności od roli, jaką będzie spełniała.

znaczący bohater	80 p.
znacząca postać wspomagająca	70 p.
podrzędny bohater	75 p.
podrzędna postać wspomagająca	60 p.
postać przeciętna	50 p.

Uwaga: Moglibyśmy w tym miejscu ostrzec przewidujących MG przed różnymi metodami, które gracze będą stosować, żeby stworzyć sobie „superpostaci". Zapomnij o tym. Jeśli chcą sobie stworzyć potężne postaci, kim jesteśmy, by ich powstrzymywać? Wszyscy jesteśmy dorośli, więc jeśli, jako mistrz gry, dojdziesz do wniosku, że gracze trochę przesadzili, dlaczego ich po prostu nie pozabijać?

To jest metoda Cyberpunka.

KOSTKI

We wszystkich zasadach w Cyberpunku wykorzystuje się dwa rodzaje kostek: powszechne kostki sześcienne (spotykane w co bardziej popularnych grach i w Las Vegas) oraz bardziej egzotyczne kostki dziesięciościenne (używane przez Japońską Flotę Imperialną oraz w większości gier fabularnych). Kostki są zazwyczaj określane symbolem K, po którym następuje liczba ścianek; np. kostka sześcienna ma symbol – K6, a kostka dziesięciościenna – K10. Kostki mogą być wykorzystywane na kilka sposobów, które opisane są w następujący sposób:

Rzut kilkoma kostkami i zsumowanie wyników (rzut 3K6 będzie oznaczał rzut trzema kostkami sześciennymi. W ten sposób otrzyma się wynik z zakresu 3–18).

Rzut jedną lub kilkoma kostkami i dodanie do wyniku rzutu innej wartości liczbowej, zwanej modyfikatorem (np. 1K6+1 lub 2K10–2).

Rzut dwoma kostkami dziesięciościennymi, oznaczając jedną z nich jako kostkę dziesiątek a drugą jako kostkę jedności (tzw. rzut procentowy).

Zaokrąglenia i modyfikacje: Podczas rzutów można się spotkać z wynikami nietypowymi. I tak, jeśli musisz coś podzielić przez coś, otrzymujesz wartość dziesiętną, którą zaokrąglasz w dół (np. 2,65352 zaokrąglasz do 2). Jeśli zmodyfikowana wartość (np. 1K6–4) wyniesie 0 lub mniej, automatycznie jest ona równa 1, chyba że podane jest inaczej.

FORMULARZ PERSONALNY

Na początek przyda ci się coś, na czym będziesz mógł zapisywać wszystkie informacje. Skseruj (albo przerysuj) własny formularz personalny, na którym będziesz mógł pracować. Jest to karta postaci, na której zapisuje się wszystkie dane dotyczące twojej postaci. Pamiętaj, żeby nie wykorzystywać do tego celu oryginału formularza — może ci się jeszcze kiedyś przydać w wersji nieuszkodzonej.

PAMIĘTAJ: PRZYSZŁOŚĆ JEST NIEPRZEWIDYWALNA

Okay, bierz swój formularz, rzuć kostkami i zacznij opisywać swą postać.

CECHY

Każda postać w Cyberpunku ma 9 cech — wartości przedstawiających poziom jej naturalnych umiejętności w określonych strefach działalności. Cechy przyjmują wartości od 2 do 10, gdzie 2 jest wartością najgorszą z możliwych, zaś 10 — najlepszą. Poziom w granicach 5–6 jest wartością przeciętną. Rozdziel swoje punkty postaci pomiędzy dziewięć cech, dopasowując je w ten sposób, by jak najlepiej oddawały zdolności twej postaci w poszczególnych obszarach działalności. Żadna z cech nie może być mniejsza od 2 ani większa od 10.

Inteligencja (INT):

Jest ona miarą umiejętności rozwiązywania zagadnień, pojmowania problemów, dostrzegania rzeczy i zapamiętywania informacji. Praktycznie wszyscy potrzebują wysokiej inteligencji, a szczególnie netrunnerzy i businessmani.

Refleks (REF):

Jest to złożony wskaźnik, określający nie tylko twą podstawową zręczność i szybkość reakcji, lecz także to, jak stopień twej sprawności fizycznej wpływa na umiejętności prowadzenia, pilotowania, walkę i wysportowanie. Postać, która zamierza poświęcić się walce (solo, nomad czy rockman) powinna inwestować w jak najwyższy refleks.

Opanowanie (OP):

Pokazuje, jak twa postać reaguje na stres, strach, presję, fizyczny ból czy tortury. Jest podstawą twej przydatności do walki, jeśli jesteś ranny, oraz zdolności do walki pod ostrzałem. Określa, jak twarda wydaje się twa postać innym. Rockman i fixer powinni mieć możliwie wysokie opanowanie, zaś solo i nomad — najwyższe z możliwych.

Zdolności Techniczne (TECH):

Ta cecha określa twój stosunek do urządzeń technicznych i innych spraw związanych z techniką. W Cyberpunku umiejętność używania i naprawiania takich urządzeń jest wyjątkowo ważna. Zdolności techniczne będą używane, gdy będziesz chciał naprawić, uruchomić czy przerobić urządzenie, z którym wcześniej się nie zetknąłeś. Wysokie zdolności techniczne są mile widziane u wszystkich postaci, lecz w tej dziedzinie powinien dominować przede wszystkim technik.

Szczęście (SZ):

Jest tym niewymiernym elementem, który może przechylić szalę zwycięstwa na twą stronę w dramatycznych sytuacjach. Twoje szczęście określa, ile punktów możesz „wydać" w każdej grze, żeby wpłynąć na wyniki krytycznych zdarzeń. Jeśli chcesz użyć szczęścia, dodajesz jeden lub kilka punktów do ważnego rzutu kością (deklarując to przed rzutem), dopóki całe szczęście nie zostanie zużyte. Po każdej sesji wskaźnik szczęścia jest przywracany do wartości początkowej.

Atrakcyjność (ATR):

Określa, jak dobrze wyglądasz. W Cyberpunku nie wystarczy, że jesteś w czymś dobry, musisz jeszcze przy tym dobrze wyglądać (Poza jest Wszystkim!). Atrakcyjność jest wyjątkowo ważna dla reportera i rockmana, ponieważ dobry wygląd to część ich pracy.

Szybkość (SZYB):

Pokazuje, jak szybko twa postać może biec (ważne w walce). Czym wyższa szybkość, tym większą odległość możesz przebyć w czasie jednej tury.

BIEG: Odległość, którą twoja postać może przebyć w przeciągu jednej rundy (około 3,2 sekundy) wynosi SZYB x 3. Zapisz to w punkcie BIEG na swym formularzu personalnym. Postać może przebiec trzy razy większą odległość w ciągu pełnej dziesięciosekundowej tury.

SKOK: Odległość, na jaką twa postać może skoczyć (z rozbiegu) wynosi BIEG dzielone przez 4. Zapisz ją w punkcie SKOK swego formularza personalnego.

Empatia (EMP):

Ta cecha pokazuje, jak dobrze odnosisz się do innych żyjących form. Jest to miara twej charyzmy i reakcji empatycznych. Cecha ta jest obrazem twojego stosunku

IMIĘ

ROLA ❑ SOLO ❑ ROCKMAN ❑ NETRUNNER ❑ REPORTER ❑ NOMAD ❑ FIXER ❑ GLINIARZ ❑ BUSINESSMAN ❑ TECHNIK ❑ TECHNIK MEDYCZNY

PUNKTY POSTACI

CYBERPUNK®

RYSUNEK POSTACI

CECHY

INT [ ] REF [/] TECH [ ] OP [ ]
ATR [ ] SZ [ ] SZYB [ ] BC [ ]
EMP [ ] BIEG [ ] SKOK [ ] UDŹWIG [ ]

Lokacja	Głowa 1	Tułów 2–4	P. Ręka 5	L. Ręka 6	P. Noga 7–8	L. Noga 9–10
WB Pancerza						

BC (liczba achwerców) **MBC**

lekkie [ ] poważne [ ] krytyczne [ ] śmiertelne [ ] śmiertelne 1 [ ]
Ogł 1 Ogł 2 Ogł 3 Ogł 4 Ogł 5
śmiertelne 2 [ ] śmiertelne 3 [ ] śmiertelne 4 [ ] śmiertelne 5 [ ] śmiertelne 6 [ ]
Ogł 5 Ogł 6 Ogł 7 Ogł 8 Ogł 9

UMIEJĘTNOŚCI

Dodaj punkty umiejętności do odpowiednich CECH i wpisz do nawiasów. Zaprogramowane umiejętności zaznacz stawiając X obok [ ].

ZDOLNOŚCI SPECJALNE
Autorytet (Gliniarz) [ ]
Charyzma (Rockman) [ ]
Interface (Netrunner) [ ]
Powiązania (Fixer) [ ]
Prowizorka (Technik) [ ]
Status Rodz. (Nomad) [ ]
Technika Medyczna (T. M.) [ ]
Wiarygodność (Report.) [ ]
Zasoby (Człowiek Korpororacji) [ ]
Zmysł Walki (Solo) [ ]

ATRAKCYJNOŚĆ
Image [ ]
Moda i Styl [ ]

BUDOWA CIAŁA
Pływanie [ ]
Siłacz [ ]
Wytrzymałość [ ]

EMPATIA
Aktorstwo [ ]
Etykieta [ ]
Perswazja [ ]
Postrzeganie Emocji [ ]
Przeprowadz. Wywiadów [ ]
Uwodzenie [ ]
Zdolności Przywódcze [ ]

INTELIGENCJA
Antropologia [ ]
Biologia [ ]
Botanika [ ]
Chemia [ ]
Diagnoza Lekarska [ ]
Ekspert_____ [ ]
Fizyka [ ]
Geologia [ ]
Gry Hazardowe [ ]
Historia [ ]
Język Obcy [ ]
Komponowanie [ ]
Księgowość [ ]
Matematyka [ ]
Nauczanie [ ]
Programowanie [ ]
Przeszukiwanie Baz Danych [ ]
Spostrzegawczość [ ]
Sztuka Przetrwania [ ]
Śledzenie [ ]
Transakcje Giełdowe [ ]
Urywanie/Wymykanie się [ ]
Wykształc. i Wiedza Ogólna [ ]
Znajomość Sieci [ ]
Zoologia [ ]

OPANOWANIE / SIŁA WOLI
Odpor. na Tortury/Narkotyki [ ]
Przemawianie [ ]
Przesłuchiwanie [ ]
Zastraszanie [ ]
Znajomość Półświatka [ ]

REFLEKS
Broń Ciężka [ ]
Broń Ręczna [ ]
Karabin [ ]
Łucznictwo [ ]
Obsługa Ciężkich Maszyn [ ]
Pilot (Pojazd o Nap. Wektor.) [ ]
Pilot (Stałopłat) [ ]
Pilot (Sterowiec) [ ]
Pilot (Żyrokopter) [ ]
Pistolet [ ]
Pistolet Maszynowy [ ]
Prowadzenie Motocykla [ ]
Prowadzenie Samochodu [ ]
Skradanie się [ ]
Szermierka [ ]
Sztuki Walki 1._____ [ ]
Sztuki Walki 2._____ [ ]
Sztuki Walki 3._____ [ ]
Taniec [ ]
Unikanie Ciosów [ ]
Walka Wręcz [ ]
Wysportowanie [ ]

ZDOLNOŚCI TECHNICZNE
Charakteryzacja [ ]
CyberTechnika [ ]
Elektronika [ ]
Fałszerstwo [ ]
Farmaceutyka [ ]
Fotografia i Film [ ]
Granie na Instrumencie [ ]
Kradzież Kieszonkowa [ ]
Malowanie lub Rysowanie [ ]
Materiały Wybuchowe [ ]
Naprawa Helikopterów [ ]
Naprawa Pojazdów AV [ ]
Naprawa Samolotów [ ]
Obsługa Komór Kriotonicznych [ ]
Otwieranie Zamków [ ]
Pierwsza Pomoc [ ]
Podstawowe Naprawy [ ]
Projektowanie Cyberdeków [ ]
Zabezpiecz. Elektroniczne [ ]
Znajomoś uzbrojenia [ ]
Inne [ ]
Inne [ ]
Inne [ ]
Inne [ ]

REPUTACJA [ ]
AKTUALNE PD [ ]
CZŁOWIECZEŃSTWO [ ]

CEBERTECHNOLOGIE

Typ	HL	koszt
Suma		

© R. Talsorian Games, 1991 © Copernicus Corp., 1995 Wszystkie prawa zastrzeżone. Grający może kopiować do wykorzystania podczas gry.

ŻYCIORYS, WYPOSAŻENIE I UZBROJENIE

ŻYCIORYS

STYL

Ubranie _____

Uczesanie _____

Symbole _____

Rasa _____

Język _____

Tło rodzinne

_____

_____

_____

_____

Rodzeństwo

♂ ☐ ♀ ☐

Motywacje

Osobowość _____

Ceniona osoba _____

Co cenisz _____

Uczucia do ludzi _____

Ulubiona rzecz _____

Ważne wydarzenia w życiu

Rok	

do innych żyjących form — wartością charyzmy i pozytywnych emocji. W świecie wyobcowanych, ocalałych z szoku przyszłościowego ludzi, nie można uznać, że zdolność „bycia człowiekiem" posiada każdy. Empatia jest istotną cechą, jeśli chodzi o dowodzenie, przekonywanie, uwodzenie i odbieranie prądów emocjonalnych. Empatia określa także, ile jeszcze dzieli postać od linii, za którą zatraca poczucie człowieczeństwa i staje się zimnokrwistym cybermonstrum (patrz str. 73).

Człowieczeństwo: jest miarą tego, na ile cyborgizacje wpłynęły na twój sposób odnoszenia się do innych istot żywych. Ilość punktów człowieczeństwa określ mnożąc EMP przez 10. Zapisz wynik w odpowiednim miejscu na swym formularzu personalnym. Pamiętaj — za każde 10 straconych punktów człowieczeństwa automatycznie tracisz punkt empatii. Może to poważnie wpłynąć na umiejętności bazujące na empatii, a także zbliżyć postać do krawędzi cyberpsychozy.

Budowa ciała (BC):

Siła, wytrzymałość i kondycja opierają się na budowie ciała. Budowa ciała określa, jak duże obrażenia możesz otrzymać bez uszczerbku na kondycji, jak duże ciężary możesz podnosić, jak daleko możesz rzucać, jak jesteś odporny na szok oraz jak duże uszkodzenia możesz zadać w ataku fizycznym. BC jest ważna dla wszystkich postaci, jednak największe znaczenie ma dla solo i nomada.

Budowa ciała a punkty

2 p	bardzo słaby
3–4 p.	słaby
5–7 p.	przeciętny
8–9 p.	silny
10 p.	bardzo silny

Możesz nieść ciężar równy dziesięciokrotnej wartości twojej BC w kg, zaś podźwignąć — równy czterdziestokrotnej wartości twej BC (w kg).

Liczba zachowawcza

Liczba zachowawcza twej postaci równa jest jej BC. Aby wykonać test zachowawczy, musisz wyrzucić na 1K10 wynik równy lub niższy od tej liczby. W Cyberpunku są dwa rodzaje rzutów zachowawczych:

Zachowanie przytomności: kiedy otrzymujesz obrażenia lub jesteś poddany działaniu silnych narkotyków, wymagany jest rzut zachowania przytomności. Jeśli rzut się nie powiedzie, mdlejesz do czasu, gdy w którejś z następnych rund nie wykonasz udanego rzutu. Rzut zachowania przytomności wykonuje się raz na rundę do momentu, kiedy się powiedzie.

Zachowanie życia: gdy jesteś śmiertelnie ranny (patrz Strzelanina piątkowej nocy, str. 104) lub gdy zażyjesz określone rodzaje trucizn, musisz wykonać rzut zachowania życia. W przypadku niepowodzenia stajesz się towarem dla banku ciał.

Modyfikator budowy ciała (MBC)

Nie wszyscy ludzie otrzymują obrażenia w ten sam sposób. Na przykład trzeba zadać znacznie więcej ran Arnoldowi Terminatorowi, niż Arnoldowi Barbarzyńcy. Odzwierciedla to modyfikator budowy ciała, specjalny modyfikator, który zmniejsza efekty otrzymanych obrażeń. Modyfikator budowy ciała odejmuje się od obrażeń, które twoja postać otrzyma w walce.

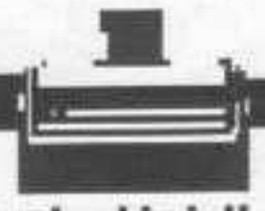
Tabela Modyfikator budowy ciała

bardzo słaby	0
słaby	–1
przeciętny	–2
silny	–3
bardzo silny	–4
nadczłowiek*	–5

* możliwe tylko dzięki cybernetyce

Przykład: Powiedzmy, że otrzymujesz 10 punktów obrażeń. Jeśli byłbyś bardzo słaby, otrzymałbyć pełne 10. Jeśli jednak jesteś bardzo silny — dostajesz tylko 6 punktów obrażeń (10–4=6).

Znajdź i wypełnij kratkę MBC na formularzu personalnym. Pamiętaj jednak, że niezależnie od tego, jak jesteś scyborgizowany, gdzieś pod pancerzem kryje się żywe ciało.



„Uwaga banki ciał!

Właśnie dostaliśmy błękitny specjał transportowany do komory kriotonicznej nr 15!
Oferujemy oczy we wszystkich kolorach i każdego rodzaju za pół ceny!
Pośpieszcie się do komory piętnastej, zanim się zmarnują..."

— Medicross Preservation

ZDOLNOŚCI SPECJALNE
autorytet (gliniarz)
charyzma (rockman)
interface (netrunner)
powiązania (fixer)
prowizorka (technik)
status rodzinny (nomad)
technika medyczna (technik medyczny)
wiarygodność (reporter)
zasoby (człowiek korporacji)
zmysł walki (solo)

ATRAKCYJNOŚĆ
image
moda i styl

BUDOWA CIAŁA
pływanie
siłacz
wytrzymałość

EMPATIA
aktorstwo
etykieta
perswazja
postrzeganie emocji
przeprowadzanie wywiadów
uwodzenie
zdolności przywódcze

INTELIGENCJA
antropologia
biologia
botanika
chemia
diagnoza lekarska
ekspert
fizyka
geologia
gry hazardowe
historia
język obcy
komponowanie
księgowość
matematyka
nauczanie
programowanie
przeszukiwanie baz danych
spostrzegawczość
sztuka przetrwania
śledzenie
transakcje giełdowe
urywanie/wymykanie się
wykształcenie i wiedza ogólna
znajomość sieci
zoologia

OPANOWANIE / SIŁA WOLI
odporność na tortury/narkotyki
przemawianie
przesłuchiwanie
zastraszanie
znajomość półświatka

REFLEKS
broń ciężka
broń ręczna
karabin
łucznictwo
obsługa ciężkich maszyn
pilot (pojazdów o napędzie wekt.)
pilot (stałopłat)
pilot (sterowiec)
pilot (żyrokopter)
pistolet
pistolet maszynowy
prowadzenie motocykla
prowadzenie samochodu
skradanie się
szermierka
sztuki walki (wybierz style)
taniec
unikanie ciosów
walka wręcz
wysportowanie

ZDOLNOŚCI TECHNICZNE
charakteryzacja
cybertechnika
elektronika
fałszerstwo
farmaceutyka
fotografia i film
granie na instrumencie
kradzież kieszonkowa
malowanie lub rysowanie
materiały wybuchowe
naprawa helikopterów
naprawa pojazdów AV
naprawa samolotów
obsługa komór kriotonicznych
otwieranie zamków
pierwsza pomoc
podstawowe naprawy
projektowanie cyberdeków
zabezpieczenia elektroniczne
zbrojmistrz

SZYBKO I SKUTECZNIE

Szybko zdasz sobie sprawę, że system tworzenia postaci w Cyberpunku jest bardzo elastyczny. Możesz za jego pomocą wykreować takiego bohatera, jakiego sobie wymarzyłeś, dodając od siebie wiele szczegółów.

Ale kiedy musisz stworzyć hordę jednakowych boosterów, nie ma sensu tracić tyle czasu i energii. Zamiast tego potrzebujesz czegoś szybkiego i prostego, co by ci pomogło tworzyć niewyczerpane dostawy przeciwników, których twoi gracze mogliby skutecznie eliminować.

Opisany poniżej pięciostopniowy **SYSTEM SZYBKIEGO TWORZENIA POSTACI** umożliwia ci generowanie niewyróżniających się gangsterów, zabójców, ludzi Korporacji i innych przeciwników. Kilka rzutów na Życiorysie może dodać im nieco tła. Wyślij ich na śmierć! Stworzymy następnych...

Krok 1: Określ cechy

1) Rzuć 2K6 dziewięć razy zapisując każdy z wyników. Jeśli któryś z nich jest większy lub równy 11, powtórz rzut. Każdy wynik przypisz którejś z cech, aż wszystkie będą wypełnione.

Krok 2: Wybierz rolę i umiejętności

1) Wybierz rolę dla postaci. W odpowiednim miejscu zapisz przynależny jej standardowy pakiet umiejętności (str. 44), rozdzielając na nie 40 punktów.
2) Jeśli postać ma być zaawansowanym bohaterem niezależnym, rzuć dodatkowo 2K10 i rozdziel te punkty pomiędzy 5 wybranych umiejętności.

Krok 3: Wybierz cyborgizacje (patrz str. 76–79)

Rzuć 1K10. Solo rzuca 6 razy, inni po 3 razy. W przypadku powtórzonego wyniku, powtórz rzut.

1) Cyberoko (rzuć 1K6, by określić rodzaj)
   1 Podczerwień
   2 Słabe światło
   3 Aparat fotograficzny
   4 Pistolet strzałkowy
   5 Antyoślepiacz
   6 Celownik optyczny
2) Cyberręka z bronią (rzuć 1K6, by określić rodzaj)
   1 Średni pistolet
   2 Lekki pistolet
   3 Średni pistolet
   4 Lekki pistolet maszynowy
   5 Bardzo ciężki pistolet
   6 Ciężki pistolet
3) Cyberaudio (rzuć 1K6, by określić rodzaj)
   1 Wearman™
   2 Łącze radiowe
   3 Łącze telefonu
   4 Wzmacniacz słuchu
   5 Edytor dźwięku
   6 Łącze zapisu cyfrowego
4) Cyberkastet
5) Rozpruwacze
6) Kły
7) Szatkownica
8) Dopalacz refleksu (Kerenzikov)
9) Dopalacz refleksu (Sandevistan)
10) Nic

Krok 4: Pancerz i uzbrojenie

Rzuć 1K10 dodając modyfikatory opisane poniżej:

Rzut	Pancerz	Uzbrojenie
1	ciężka skóra	nóż
2	koszulka kuloodporna	lekki pistolet
3	lekka kurtka pancerna	średni pistolet
4	lekka kurtka pancerna	ciężki pistolet
5	średnia kurtka pancerna	ciężki pistolet
6	średnia kurtka pancerna	lekki pistolet maszynowy
7	średnia kurtka pancerna	lekki karabin
8	ciężka kurtka pancerna	średni karabin
9	ciężka kurtka pancerna	ciężki karabin
10+	MetalGear™	ciężki karabin

Rockmani, businessmani, netrunnerzy, fixerzy, technicy: dodają 0 do rzutu.
Nomadzi, gliniarze: dodają +2 do rzutu.
Solo: dodają +3 do rzutu.

Krok 5: Zapisz to wszystko

Wypełnij kartę bohatera niezależnego.

IMIĘ _____ **ROLA** _____

CECHY

INT [ ] REF [/] TECH [ ] OP [ ]
ATR [ ] SZ [ ] SZYB [ ] BC [ ]
EMP [ ] BIEG [ ] SKOK [ ] UDŹWIG [ ]

Lokacja	Głowa 1	Tułów 2–4	P. Ręka 5	L. Ręka 6	P. Noga 7–8	L. Noga 9–10
WB Pancerza						

BC	MBC

lekkie	poważne	krytyczne	śmiertelne	śmiertelne 1
Ogł 1	**Ogł 2**	**Ogł 3**	**Ogł 4**	**Ogł 5**
śmiertelne 2	**śmiertelne 3**	**śmiertelne 4**	**śmiertelne 5**	**śmiertelne 6**
Ogł 5	**Ogł 6**	**Ogł 7**	**Ogł 8**	**Ogł 9**

Cyborgizacje _____

Zdolności specjalne _____
Umiejętności _____

Wyposażenie _____

IMIĘ _____ **ROLA** _____

CECHY

INT [ ] REF [/] TECH [ ] OP [ ]
ATR [ ] SZ [ ] SZYB [ ] BC [ ]
EMP [ ] BIEG [ ] SKOK [ ] UDŹWIG [ ]

Lokacja	Głowa 1	Tułów 2–4	P. Ręka 5	L. Ręka 6	P. Noga 7–8	L. Noga 9–10
WB Pancerza						

BC	MBC

lekkie	poważne	krytyczne	śmiertelne	śmiertelne 1
Ogł 1	**Ogł 2**	**Ogł 3**	**Ogł 4**	**Ogł 5**
śmiertelne 2	**śmiertelne 3**	**śmiertelne 4**	**śmiertelne 5**	**śmiertelne 6**
Ogł 5	**Ogł 6**	**Ogł 7**	**Ogł 8**	**Ogł 9**

Cyborgizacje _____

Zdolności specjalne _____
Umiejętności _____

Wyposażenie _____

IMIĘ _____ **ROLA** _____

CECHY

INT [ ] REF [/] TECH [ ] OP [ ]
ATR [ ] SZ [ ] SZYB [ ] BC [ ]
EMP [ ] BIEG [ ] SKOK [ ] UDŹWIG [ ]

Lokacja	Głowa 1	Tułów 2–4	P. Ręka 5	L. Ręka 6	P. Noga 7–8	L. Noga 9–10
WB Pancerza						

BC	MBC

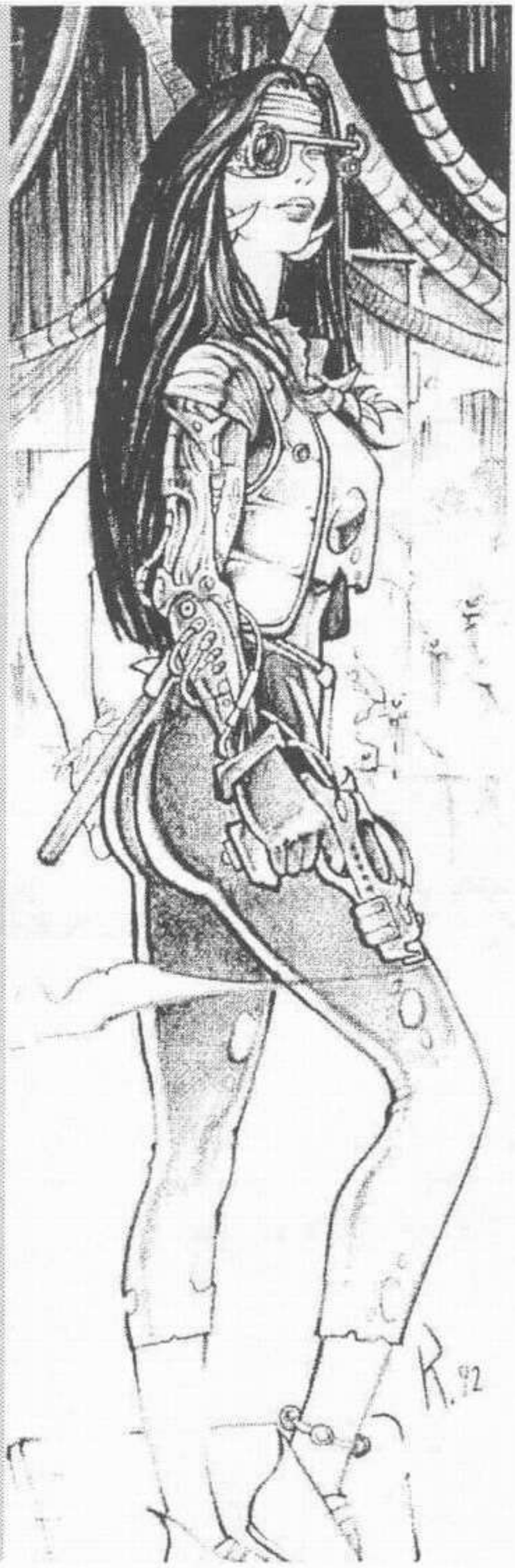
lekkie	poważne	krytyczne	śmiertelne	śmiertelne 1
Ogł 1	**Ogł 2**	**Ogł 3**	**Ogł 4**	**Ogł 5**
śmiertelne 2	**śmiertelne 3**	**śmiertelne 4**	**śmiertelne 5**	**śmiertelne 6**
Ogł 5	**Ogł 6**	**Ogł 7**	**Ogł 8**	**Ogł 9**

Cyborgizacje _____

Zdolności specjalne _____
Umiejętności _____

Wyposażenie _____

© R. Talsorian Games, 1991 © Copernicus Corp., 1995 Wszystkie prawa zastrzeżone. Grający może kopiować do wykorzystania podczas gry.



„Pamiętam, jak powiedziała mi, że urodziła się w Miami, około 2004 lub trochę wcześniej... Była o tym święcie przekonana, bo ciągle pamiętała czasy, gdy Europa zrzuciła skały na Waszyngton... „Miała niesamowicie niebieskie oczy, błyszczące jak kryształki szprycy i uśmiech z magazynu snów. Oczywiście oczy były typu Teknics 2350, a uśmiech rzeczywiście pochodził z magazynu — naprawdę ładna robota biodentysty. Lecz tak naprawdę to, na ile była realna, nie miało znaczenia. Wciąż coś do niej czuję. Po prostu jest w moim typie."

— Johnny Silverhand

3. Uliczne opowieści

Na ulicy każdy ma swą historię. Jaka jest twoja?

Możesz się tego dowiedzieć za pomocą Życiorysu.

Kilka następnych stron odsłoni przed tobą twą przeszłość, twych przyjaciół, wrogów i kochanków. Życiorys pomoże ci lepiej zrozumieć swą postać, a mistrzowi gry podsunie kilka pomysłów na przygody.

To jak dorastanie w próbówce.

Masz już przed sobą w połowie uformowaną osobę, której cechy i profesja zostały już określone, lecz nic poza tym.

W jaki więc sposób można ją uzupełnić , w jaki sposób dać jej przynajmniej złudzenie realności?

Zacznij od Życiorysu. Życiorys to zestawienie „zwrotów akcji" w twoim życiu, których zadaniem jest stworzenie realnej historii twojej postaci. Siedem działów opisuje twe pochodzenie etniczne i narodowe, rodzinę, przyjaciół, wrogów, nawyki osobiste i kluczowe zdarzenia z każdego roku twego życia. Zadaniem Życiorysu jest przede wszystkim ułatwienie tworzenia historii — jeśli napotkasz coś, co uznasz za niepasujące do twego wyobrażenia postaci, odrzuć to lub zmień zgodnie ze swoim uznaniem. Życiorys zanotuj na odwrocie swego formularza personalnego. Pamiętaj — dobre odgrywanie postaci jest w Cyberpunku bardzo istotne, staraj się więc wykorzystać podane tu informacje. To bardzo dobry generator przygód!

SLANG ULICZNY
Często spotykane zwroty XXI wieku

Boster, Cyber: członek gangu ulicznego, którego atrybutami są cyberacje skóry i agresja.
CHOOH2: slangowe określenie alkoholu stosowanego w silnikach. Większość pojazdów XXI wieku jest napędzana specjalnym alkoholem o wyższej temperaturze zapłonu, niż zwykły metanol.
Chromer: fan muzyki rockowej XXI wieku. Patrz tez rock chroma-tyczny.
Dataterm: Budka informacyjna stojąca na ulicy, zaopatrzona w ekran, gniazdo sieciowe i klawiaturę.
Dorfy: Syntetyczna endorfina, narkotyk osobisty przyśpieszający proces zdrowienia, obniżający zmęczenie i zwiększający siły witalne.
Dysk: nagranie, płyta CD
Egzotyk: człowiek z wszczepionymi elementami nieludzkimi: futrem, długimi uszami, kłami itp.
Face: interface, sprzęganie się z Siecią
Gniazdo: dziewczyna
Hydro: slangowe określenie na paliwo wodorowe, stosowane do zasilania znacznej liczby pojazdów w latach dwutysięcznych
Klawiatura: slangowe określenie terminala komputerowego zaopatrzonego w mechaniczne klawisze.
Kopter: jedno- lub dwuosobowy helikopter, używany przeważnie przez policję i korporacje.
LEO: niska orbita okołoziemska (Low Earth Orbit)
Nick: przezwisko, ksywa, imię pod którym jesteś znany na ulicy.
Narkotyki bojowe: każdy rodzaj narkotyków osobistych, które zwiększają szybkość, wytrzymałość i refleks.
Netrunning: sprzęganie się z Siecią i włamanie się do fortecy danych.
Płaski: martwy
Polimerowa jednostrzałówka: tani pistolet plastikowy o kalibrze 5–6 mm

Pozergang: grupa której członkowie upodabniająca się do jakiejś osoby, stylu.
Ripperdoc: chirurg specjalizujący się w implantowaniu nielegalnych cyborgizacji.
Rockman: muzyk lub wykonawca, który swój talent wykorzystuje do promowania swych przekonań społeczno-politycznych. Rockmeni to nie to samo co „gwiazdy rocka", które są najczęściej „własnością" korporacji nagraniowych i są apolityczne.
Rock chromatyczny; odmiana heavy metalu, charakteryzująca się ciężkim brzmieniem elektroniki, prostym rytmem i agresywnymi tekstami
Ronin: najemny zabójca; przeważnie uważany za niewiarygodnego.
Samuraj: korporacyjny zabójca lub najemnik wynajęty do chronienia własności korporacji lub zaatakowania innej korporacji.
SI: sztuczna Inteligencja; komputer z pełną świadomością
Sprzęganie: pierwszy zakup cyberacji; łączenie się z maszyną.
Choomba/Chombata: neo-afrykańskie określenie slangowe przyjaciela, członka rodziny
Ulica: miejsce, gdzie przebywasz wieczorami. Subkultura. Podziemie.
Wtyczka: chłopak
Wypłaszczenie: zabicie
Zaszczepiony: posiadający maksymalną ilość cyborgizacji, jaką można mieć przed przekroczeniem krawędzi.

ZACZNIJ TUTAJ

1) POCHODZENIE I STYL OSOBISTY
Jak wyglądasz i skąd pochodzisz?

UBIÓR I STYL OSOBISTY
W Cyberpunku to jak wyglądasz, mówi, kim jesteś. Moda jest działaniem, a styl jest wszystkim. Rzuć trzykrotnie 1K10 (raz na każdą z kolumn) aby określić, jaki jest twój styl.

Rzut K10	Ubranie	Uczesanie	Symbole
1	naturalne skóry	kolce	tatuaże
2	niebieskie jeansy	długi warkocz	lustrzanki
3	garnitur	krótkie na jeża	rytualne blizny
4	wyskokowe	dzikie i bujne	ćwiekowane rękawice
5	krótka spódnica	łysy	pierścień w nosie
6	ekskluzywne	czub	kolczyki
7	wojskowe	farbowane	długie paznokcie
8	normalne	schludne, krótkie	buty z kolcami
9	nudystyczne	krótkie, kręcone	dziwne szkła kontaktowe
10	staroświeckie	długie, proste	rękawice bez palców

POCHODZENIE ETNICZNE
Świat Cyberpunku jest wielokulturowy i wielonarodowy. Od twego pochodzenia zależy twój ojczysty język, zwyczaje i przynależność rasowa. Wylosuj lub wybierz narodowość, następnie wybierz język ojczysty z opcji podanych przy niej. Tym językiem mówisz na +8. Dodatkowo, automatycznie znasz slang uliczny, uniwersalny metajęzyk złożony z elementów angielskiego, francuskiego, niemieckiego, japońskiego i paru innych:

1 **anglo-amerykańskie** (angielski)
2 **afrykańskie** (bantu, fante, kongo, ashanti, zulu, swahili)
3 **japońskie/koreańskie** (japoński, koreański)
4 **centralnoeuropejskie/rosyjskie** (bułgarski, czeski, rosyjski, polski, ukraiński, słowacki)
5 **wyspiarsko-pacyficzne** (tagalog, polinezyjski, malajski, sudański, indonezyjski, hawajski)
6 **chińskie/południowoazjatyckie** (burmański, kanton, mandaryński, thai, tybetański, wietnamski)
7 **czarnoafrykańskie** (angielski, blackfolk)
8 **hiszpańsko-amerykańskie** (hiszpański, angielski)
9 **centralno/południowoamerykańskie** (hiszpański, portugalski)
10 **europejskie** (francuski, niemiecki, angielski, hiszpański, włoski, grecki, duński, norweski, szwedzki, fiński)

2) TŁO RODZINNE

Kim jesteś I skąd się wziąłeś? Na ulicy każdy ma swą historię I swą przeszłość, z którą stara się żyć. Co z twoją?

POZYCJA SPOŁECZNA RODZINY
(wybierz lub wylosuj)

1 Dyrektor korporacji
2 Manager korporacji
3 Technik korporacji
4 Grupa nomadów
5 Flota piracka
6 Gang
7 Książę zbrodni
8 Biedota ze strefy walki
9 Miejski bezdomny
10 Rodzina z arkologii

Patrz **RODZICE**

RODZICE
(wybierz lub wylosuj)

1-6 Oboje żyją.
Patrz **STATUS RODZINY**
7-10 Coś się stało jednemu lub obojgu rodzicom.
Patrz **COŚ SIĘ STAŁO TWOIM RODZICOM**

COŚ SIĘ STAŁO TWOIM RODZICOM
(wybierz lub wylosuj)

1 Twój rodzic(e) zginął na wojnie
2 Twój rodzic(e) zginął w wypadku
3 Twój rodzic(e) został zamordowany
4 Twój rodzic(e) ma amnezję i cię nie pamięta
5 Nigdy nie znałeś swojego rodzica(ów)
6 Rodzic(e) ukrywają się, by cię chronić
7 Zostałeś oddany krewnym na przechowanie
8 Wyrosłeś na Ulicy i nigdy nie miałeś rodziców
9 Rodzice oddali cię do adopcji
10 Rodzice sprzedali cię dla pieniędzy

Patrz **STATUS RODZINY**

STATUS RODZINY
(wybierz lub wylosuj)

1-6 Położenie rodziny zagrożone, ryzykujesz utratą wszystkiego (jeśli jeszcze coś masz).
Patrz **RODZINNA TRAGEDIA**
7-10 Położenie rodziny jest dobre, nawet jeżeli rodzice zaginęli lub nie żyją.
Patrz **ŚRODOWISKO DZIECIŃSTWA**

ŚRODOWISKO DZIECIŃSTWA
Twoje dzieciństwo
(wybierz lub wylosuj):

1 Spędziłeś na Ulicy bez nadzoru dorosłych
2 Spędziłeś w bezpiecznych korporacyjnych przedmieściach
3 W grupie nomadów wędrującej z miasta do miasta
4 Wśród upadających ruin miasta
5 W chronionej strefie korporacyjnej w centrum miasta
6 W sercu strefy walki
7 W wiosce lub miasteczku z dala od dużego miasta
8 W wielkiej arkologii
9 W wodnej grupie piratów
10 Na farmie lub w zakładzie badawczym kontrolowanym przez korporacje

Patrz **RODZEŃSTWO**

RODZINNA TRAGEDIA
(wybierz lub wylosuj)

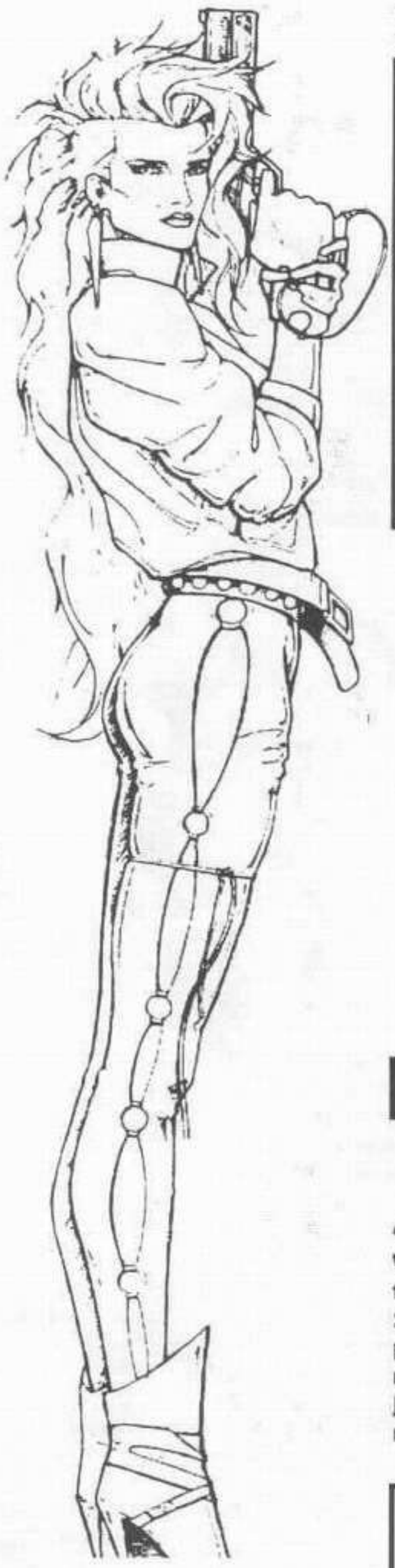
1 Rodzina straciła wszystko przez zdradę
2 Rodzina straciła wszystko przez złe rozporządzanie majątkiem
3 Rodzina wygnana (lub w inny sposób odciągnięta od własnego domu, narodu, korporacji)
4 Rodzina uwięziona, tylko ty uciekłeś
5 Rodzina zaginęła. Tylko ty zostałeś
6 Rodzina została wymordowana, tylko ty przeżyłeś
7 Rodzina jest wplątana w działalność tajnej organizacji (np. grupa rewolucyjna, rodzina mafijna itp.)
8 Rodzina rozproszona na cztery strony świata przez los
9 Rodzina jest przeklęta przez wielopokoleniową wendettę
10 Jesteś spadkobiercą rodzinnego długu — musisz go spłacić, zanim zaczniesz żyć na własny rachunek

Patrz **ŚRODOWISKO DZIECIŃSTWA**

RODZEŃSTWO
Możesz mieć do 7 braci/sióstr. Rzuć 1K10. 1-7 to ilość twego rodzeństwa. 8-10 oznacza, że jesteś jedynym dzieckiem.

Dla każdego brata lub siostry:
1) Rzuć 1K10. Parzysty wynik–brat, nieparzysty–siostra.
2) Wylosuj wiek w stosunku do siebie:
1-5 = starsze
6-9 = młodsze
10 = bliźniak
3) Dla każdego brata/siostry określ stosunek względem ciebie:
1-2 nie lubi cię
3-4 lubi cię
5-6 odnosi się do ciebie neutralnie
7-8 uwielbia cię
9-10 nienawidzi cię

Patrz **MOTYWACJE**



3) MOTYWACJE

Jaki jesteś? Czy zaczekasz na przyjaciół, czy sam pójdziesz po wielką wygraną? Co jest dla ciebie ważne?

CECHY OSOBOWOŚCI
(wybierz lub wylosuj)

1 nieśmiały i skryty
2 gwałtowny, kłótliwy, aspołeczny
3 arogancki, dumny, trzymający się na boku
4 kapryśny, lekkomyślny, zawzięty
5 nerwowy, zrzędny, drobiazgowy
6 stabilny, poważny
7 głupkowaty, roztrzepany
8 podejrzliwy, kłamliwy
9 drobiazgowy, intelektualista
10 przyjacielski, ustępliwy

OSOBA, KTÓRĄ NAJBARDZIEJ CENISZ
((wybierz lub wylosuj)

1 rodzic
2 brat lub siostra
3 kochanek
4 przyjaciel
5 ty sam
6 zwierzę domowe
7 nauczyciel, mentor
8 postać publiczna
9 bohater osobisty
10 nikt

CO CENISZ NAJBARDZIEJ?
(wybierz lub wylosuj)

1 pieniądze
2 honor
3 swoje słowo
4 uczciwość
5 wiedza
6 zemsta
7 miłość
8 potęga
9 dobra zabawa
10 przyjaźń

PRZEDMIOT, KTÓRY NAJBARDZIEJ LUBISZ
(wybierz lub wylosuj)

1 broń
2 narzędzie
3 element ubrania
4 fotografia
5 książka lub pamiętnik
6 nagranie
7 instrument muzyczny
8 biżuteria
9 zabawka
10 list

CO CZUJESZ DO LUDZI?
(wybierz lub wylosuj)

1-2 nic specjalnego
3 lubisz prawie wszystkich
4 nienawidzisz prawie wszystkich
5 ludzie są narzędziami - używasz ich do swoich celów, a potem ich odrzucasz
6 każda osoba jest wartościowa
7 ludzie są przeszkodami, które należy zniszczyć, gdy staną ci na drodze
8 ludzie nie warci są zaufania - nie można na nich polegać
9 wykasować ich wszystkich i zwolnić miejsce karaluchom!
10 ludzie są cudowni

PATRZ WYDARZENIA

4) WYDARZENIA

Wiesz, skąd jesteś i jak wyglądasz. Teraz przyjrzyj się najważniejszym faktom ze swego życia, które sprawiły, że jesteś taki, jaki jesteś. Rzuć 2K6+16 w celu określenia swego wieku, lub też wybierz dowolny wiek powyżej 15 lat. Za każdy rok życia powyżej 16 rzuć 1K10, rzuć okiem na tabelę poniżej i przejdź do odpowiedniej sekcji Życiorysu. Opisane jest tam najważniejsze zdarzenie, które kształtowało twe życie w tym roku. Gdy skończysz, wróć tutaj i wylosuj następny rok.

1-3	Duże kłopoty, duże wygrane
4-6	Przyjaciele i wrogowie
7-8	Coś romantycznego
9-10	W tym roku nic się nie wydarzyło

4(a) DUŻE KŁOPOTY, DUŻE WYGRANE

Żyjesz na Krawędzi, czyli dużo ryzykujesz. W tym roku, miałeś poważne szanse. Czy je wykorzystałeś? Rzuć 1K10. Parzysty wynik - wiele zyskałeś. Nieparzysty - porażka!

CO ZA PECH! — rzuć 1K10:

1 Straty finansowe lub dług: Rzuć 1K10 x 100. Straciłeś tyle eurodolców. Jeśli nie możesz teraz zapłacić — masz dług do spłacenia, pieniędzmi - lub krwią.
2 Więzienie: Byłeś w więzieniu, może trzymany jako zakładnik (twój wybór). Rzuć 1K10, by określić ilość miesięcy, przez które nie widziałeś słonecznego światła.
3 Choroba lub uzależnienie: W tym czasie wpadłeś w nałóg albo zachorowałeś. Tracisz na stałe 1 punkt REF.
4 Zdrada: Ktoś zadał ci cios w plecy. Rzuć 1K10. 1-3, stałeś się ofiarą szantażu. 4-7, twój sekret został ujawniony. 8-10, zostałeś zdradzony przez bliskiego przyjaciela w sprawach miłosnych lub zawodowych (twój wybór).
5 Wypadek: Stałeś się ofiarą pewnego okropnego wypadku. Rzuć 1K10. 1-4, zostałeś potwornie okaleczony i musisz odjąć -5 od ATR. 5-6, leżałeś w szpitalu 1K10 miesięcy. 7-8, z twej pamięci wypadło 1K10 miesięcy. 9-10, często przeżywasz nocne koszmary (80% szans każdej nocy), które przypominają ci ten wypadek - budzisz się wtedy z krzykiem.
6 Kochanek, przyjaciel lub krewny został zabity: Straciłeś kogoś, kto dla ciebie naprawdę dużo znaczył. 1-5, zginął w wypadku. 6-8, został zamordowany przez niezidentyfikowanego zabójcę. 9-10, został zamordowany i wiesz kto to zrobił. Potrzebujesz tylko dowodów.
7 Fałszywe oskarżenie: Podłożono ci świnię. Rzuć 1K10. 1-3, jesteś oskarżony o kradzież, 4-5, oskarżenie dotyczy tchórzostwa, 6-8 idzie o morderstwo, 9, chodzi o gwałt, 10, zarzuca ci się kłamstwo lub zdradę.
8 Jesteś ścigany przez prawo: Jesteś ścigany za zbrodnie, które popełniłeś lub nie (twój wybór). Rzuć 1K10. 1-3, tylko parę miejscowych glin chce cię dostać. 4-6, poszukują cię całe miejscowe siły. 7-8, stanowa policja lub milicja, 9-10, FBI lub równoważne siły narodowe.
9 Ścigany przez Korporację: Wkurzyłeś jakiegoś bossa. Rzuć 1K10. 1-3 to mała, miejscowa firma. 4-6, to większa korporacja z biurami w całym stanie. 7-8, to duża, narodowa korporacja z biurami w całym kraju. 9-10, to wielka międzynarodowa megakorporacja, z wojskiem, ninjami i szpiegami wszędzie.
10 Okaleczenie psychiczne lub fizyczne. Doświadczyłeś jakiegoś przełomu fizycznego lub psychicznego. Rzuć 1K10. 1-3, to jakieś problemy nerwowe, pewnie z biozarazy, tracisz 1 punkt REF. 4-7, to problem natury psychicznej, masz ataki fobii i lęki, tracisz 1 punkt OP. 8-10, to wielka psychoza: słyszysz głosy, jesteś gwałtowny, popadasz w depresje, tracisz 1 punkt REF i 1 punkt OP.

Patrz **I CO ZAMIERZASZ Z TYM ZROBIĆ?**

MIAŁEŚ SZCZĘŚCIE — rzuć 1K10:

1 Wytworzyłeś sobie silne koneksje w Zarządzie Miasta. Rzuć 1K10. 1-4 w Departamencie Policji, 5-7 w biurze dzielnicowym, 8-10 w urzędzie miejskim
2 Szczęście w finansach: Zdobyłeś 1K10 x 100 e$.
3 Wielka wygrana w pracy lub hazardzie. Wygrałeś 1K10 x 100 e$
4 Znalazłeś sensei (nauczyciela). Rozpocznij na +2 nową umiejętność sztuki walki lub dodaj +1 do takiej, którą już posiadasz
5 Znalazłeś nauczyciela: Rozpocznij na +2 nową umiejętność opartą na INT lub dodaj +1 do takiej, którą już posiadasz
6 Wpływowy dyrektor korporacji winny ci jest przysługę
7 Miejscowa grupa nomadów polubiła cię. Wyświadczą ci jedną przysługę miesięcznie, co daje ci równowartość specjalnej zdolności rodzina +2
8 Nawiązałeś przyjaźń w siłach policyjnych. Możesz użyć jej w celu uzyskania informacji jak dzięki umiejętności wiedza o ulicy +2 w każdej sytuacji związanej z policją.
9 Lokalny boostergang cię lubi (kto to wie dlaczego?). Wykonają dla ciebie jedną przysługę miesięcznie. Równowartość umiejętności specjalnej rodzina +2. Ale nie licz na to zbyt mocno.
10 Znalazłeś nauczyciela walki. Dodaj +1 do dowolnej umiejętności posługiwania się bronią z wyjątkiem sztuk walki wręcz i walki ulicznej, lub rozpocznij nową na +2

Wróć do **WYDARZEŃ**

I CO ZAMIERZASZ Z TYM ZROBIĆ?

(wybierz lub wylosuj)

1-2 Oczyścić swe imię z zarzutów.
3-4 Żyć z tym i próbować zapomnieć.
5-6 Znaleźć odpowiedzialnych za to i zmusić ich, by zapłacili!
7-8 Wziąć, co się powinno należeć tobie.
9-10 Ocalić, jeśli to możliwe, wszystkich innych zaangażowanych w tę sytuację.

Patrz **WYDARZENIA**

4(b)> PRZYJACIELE I WROGOWIE

Jeśli żyjesz na Krawędzi, to znaczy, że nie kończysz niczego w połowie. Twoi przyjaciele są pewni, a wrogowie bezwzględni. Jeśli tu jesteś, to w tym roku twe życie związało się ze społeczeństwem. Rzuć 1K10. 1-5 - znalazłeś przyjaciela; 6-10 - zrobiłeś sobie wroga.

ZROBIŁEŚ SOBIE WROGA

Wszedłeś komuś w drogę. Wrogowie są jedną z dróg Cyberpunku, więc nie pomijaj tego kroku. Wybierz lub wylosuj płeć każdego wroga (1K10: parzysty wynik – mężczyzna, nieparzysty – kobieta). Ten wróg to (wybierz lub wylosuj):

1 Dawny przyjaciel
2 Dawny kochanek/kochanka
3 Krewny
4 Wróg z dzieciństwa
5 Ktoś, kto dla ciebie pracował
6 Ktoś, dla kogo ty pracowałeś
7 Wspólnik/współpracownik
8 Członek Boostergangu
9 Kierownik Korporacji
10 Urzędnik rządowy

Patrz **POWÓD**

POWÓD

Wasza wrogość rozpoczęła się w chwili, gdy któryś z was (wybierz lub wylosuj):

1 Spowodował, że drugi stracił twarz lub status
2 Spowodował stratę kochanka, przyjaciela lub krewnego
3 Spowodował znaczne upokorzenie
4 Wytknął drugiemu tchórzostwo lub inną wadę publicznie
5 Spowodował fizyczne obrażenia (rzuć 1K6: 1-2: utrata oka, 3-4: utrata ręki, 5-6: brzydkie pocięcie)
6 Opuścił/zdradził drugiego
7 Odrzucił ofertę pracy/miłości
8 Po prostu się nie lubicie
9 Był miłosnym rywalem
10 Zawalił plan drugiego

Patrz **KTO KOGO?**

KTO KOGO?

Wybierz lub wylosuj:

1-4 On nienawidzi ciebie
5-7 Ty nienawidzisz jego
8-10 Uczucia są obustronne

Patrz **I CO Z TEGO?**

I CO Z TEGO?

Gdybyście stanęli kiedyś przed sobą twarzą w twarz, strona poszkodowana by najprawdopodobniej (wybierz lub wylosuj):

1-2 Pogrążyła się w niekontrolowanym, morderczym szale i zniosła drugiego z ziemi!
3-4 Unikałaby dupka
5-6 Załatwiłaby go od tyłu
7-8 Kompletnie zignorowała
9-10 Wyżyłaby się słowami

Patrz **CO ON MOŻE...**

CO ON MOŻE...

Jakie siły może twój wróg rzucić do walki z tobą? (wybierz lub wylosuj):

1-3 Tylko samego siebie
4-5 Siebie i kilku swoich przyjaciół
6-7 Cały gang
8 Małą korporację
9 Dużą Korporację
10 Agencje rządowe

Wróć do WYDARZEŃ

ZNALAZŁEŚ PRZYJACIELA

Poszczęściło ci się i znalazłeś nowego przyjaciela (rzadki wypadek w świecie Cyberpunka). Dla każdego nowego przyjaciela wybierz lub wylosuj płeć (1K10: parzysty wynik – mężczyzna, nieparzysty – kobieta). Wybierz lub wylosuj twoje stosunki z przyjacielem:

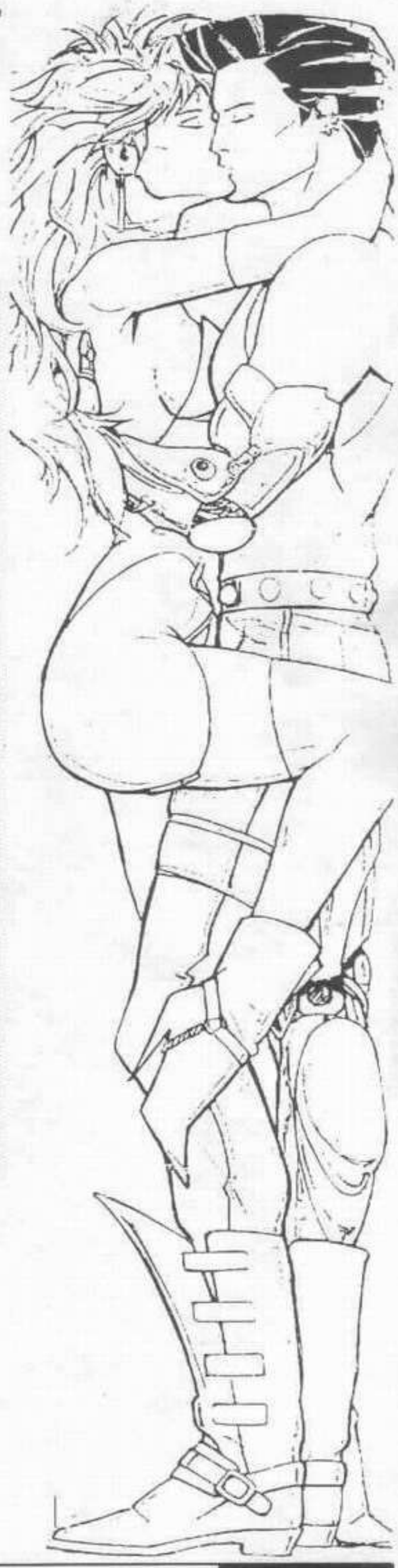
1 Jak starszy brat/siostra dla ciebie
2 Jak młodszy brat/siostra dla ciebie
3 Nauczyciel/mentor
4 Rodzic lub współpracownik
5 Dawny kochanek/kochanka (wybierz który)
6 Dawny wróg (wybierz który)
7 Jest dla ciebie przybranym rodzicem
8 Krewny
9 Odnowiłeś przyjaźń z przyjacielem z dzieciństwa
10 Połączył was wspólny cel.

Wróć do **WYDARZEŃ**

Kim jest ta osoba? Skocz do *Stylu osobistego* (str. 34) i *Motywacji* (str. 34) i wykonaj kilka rzutów. W ten sposób dowiesz się, kim jest twój wróg czy przyjaciel i jak wygląda.

4(c)> COŚ ROMANTYCZNEGO

Życie nie składa się tylko z walki i złych wypadków. Romans to także część życia na Krawędzi. Jeśli tu jesteś, najważniejszym zdarzeniem w tym roku było właśnie coś romantycznego.
Zacznij sprawdzając CO TO BYŁO:



CO TO BYŁO
(wylosuj)

1-4	Szczęśliwa przygoda miłosna (wróć do **WYDARZEŃ**)
5	Patrz **TRAGICZNA MIŁOŚĆ**
6-7	Patrz **PRZYGODA Z PROBLEMAMI**
8-10	Krótki romansik i szybkie zapomnienie (wróć do **WYDARZEŃ**)

PRZYGODA Z PROBLEMAMI
(wybierz lub wylosuj)

1	Przyjaciele/rodzina twego partnera cię nienawidzi
2	Przyjaciele/rodzina twego partnera zrobiła by wszystko, by się ciebie pozbyć
3	Twoi przyjaciele/rodzina nienawidzą twego partnera
4	Jedno z was ma miłosnego rywala
5	Zostaliście w jakiś sposób rozdzieleni
6	Wciąż walczysz
7	Jesteście profesjonalnymi rywalami
8	Jedno z was jest chorobliwie zazdrosne
9	Jedno z was tu bruździ
10	Macie przeciwstawne pochodzenie i rodziny

Wróć do **WYDARZEŃ**

TRAGICZNA MIŁOŚĆ
(wybierz lub wylosuj)

1	Partner zginął w wypadku
2	Partner tajemniczo zniknął
3	Nie wyszło
4	Osobisty cel/wendetta stanęła między wami
5	Partner porwany
6	Partner oszalał
7	Partner popełnił samobójstwo
8	Partner zabity w walce
9	Rywal wyłączył cię z rozgrywki
10	Partner uwięziony/wygnany

Patrz **WZAJEMNE UCZUCIA**

WZAJEMNE UCZUCIA
(wybierz lub wylosuj)

1	Ciągle cię kocha
2	Ty jeszcze kochasz
3	Wciąż się kochacie
4	Nienawidzisz
5	Nienawidzi cię
6	Wzajemnie się nienawidzicie
7	Jesteście przyjaciółmi
8	Wszystko skończone; żadnych uczuć
9	Ty lubisz, on/a nienawidzi
10	On/a lubi, ty nienawidzisz

Wróć do **WYDARZEŃ**

Czy było to warte bólu? Skocz na chwilę do sekcji *Stylu osobistego* (str. 34) i *Motywacji* (str. 36) i wykonaj kilka rzutów, by zobaczyć, co zrobiłbyś, gdybyście jeszcze raz stanęli na swej drodze. Bo z twoim szczęściem wszystko jest możliwe.

— Mówiłeś, że robiłeś już takie rzeczy wcześniej, prawda?
Cisza. Po chwili,
— Aha.
Długa przerwa. Trzask. Grzechot. Trzask.
— Na pewno?
— Aha.
Długa przerwa... Trzask. Warkot. Trzask.
— Ej... Lodziarz?
— Brzytwa, zamknij się wreszcie zanim zewrą mi się jakieś druty i wymiotę pół miasta w termonuklearnym wypadku.
— Eh... no dobrze. — Trzask. Warkot. Grzechot.

4. DZIAŁANIE

Testowanie umiejętności

Przez większość czasu twój bohater będzie w stanie robić mnóstwo zwykłych czynności bez trudu: chodzić, mówić, otwierać puszki z Żywnością Proteinową — Zestaw 35 bez mrugnięcia okiem. Ale pewne czynności będą wymagały, żeby bohater wykonał test umiejętności w celu sprawdzenia, czy rzeczywiście zrobił to co chciał.

Stopnie trudności ustalane przez mistrza gry

Mistrz gry ocenia każde zadanie w skali od **łatwego** do **prawie niewykonalnego**. Każdemu poziomowi trudności odpowiada wartość liczbowa nazywana **stopniem trudności**.

STOPNIE TRUDNOŚCI ZADAŃ	
Łatwe	+10
Przeciętne	+15
Trudne	+20
Bardzo trudne	+25
Prawie niewykonalne	+30

Żeby wyszło jak najlepiej

Gdy przeprowadzasz test Umiejętności najpierw określ, która z twoich cech najbardziej odpowiada wykonywanej czynności. Na przykład jeśli próbujesz stać na głowie, najlepszy będzie REF. Jeśli rozszyfrowywujesz jakiś kod, to najstosowniejsza będzie INT.

Następnie, jeśli masz jakąkolwiek umiejętność bezpośrednio związaną z wykonywanym zadaniem, dodaj tę umiejętność do wybranej cechy. Przy każdym zadaniu możesz dodawać tylko jedną umiejętność. Zagadnienie umiejętności (i jak

ILE CZASU TO ZAJMIE ?

Czas wykonania prostych czynności:

Naprawienie prostego urządzenia elektronicznego	5 min.
Naprawienie skomplikowanego urządzenia elektronicznego	20 min.
Naprawienie pistoletu	5 min.
Naprawienie lasera, tasera lub masera	10 min.
Naprawienie koła	5–6 min.
Naprawienie silnika	10–20 min.
Przebudowa silnika	2 dni
Szukanie ukrytego przedmiotu	2–5 min.
Otwarcie prostego zamka mechanicznego	1–2 min.
Otwarcie skomplikowanego zamka mechanicznego	5–10 min.
Otwarcie prostego zamka elektronicznego	3–4 min.
Otwarcie skomplikowanego zamka elektronicznego	5–10 min.
Przeszukanie bazy danych	5–20 min.
Skonstruowanie cyberdeku	1–3 dni
Dokonanie charakteryzacji	3 min.

MYŚLISZ, ŻE MASZ FUKSA, PUNKU ?

Pamiętaj; możesz używać punktów ze swojej cechy Szczęście, żeby „poprawić" swój rzut. Możesz na to zużyć nawet wszystkie swoje punkty SZCZĘŚCIA, maksymalnie do pełnej wartości tej cechy w ciągu jednej sesji. Robisz to zgłaszając chęć wykorzystania punktów SZCZĘŚCIA przed rzuceniem kości.

Modyfikatory Trudności

Skomplikowana naprawa	+2
Bardzo skomplikowana naprawa	+4
„Nikt tego jeszcze nigdy nie zrobił"	+6
Brak właściwych części	+2
Brak właściwych narzędzi	+3
Nieznane narzędzia, broń lub pojazd	+4
Pod wpływem stresu	+3
Pod ostrzałem	+3 do +4
Ranny	+2 do +6
Pijany, naćpany lub zmęczony	+4
Wrogie otoczenie	+4
Bardzo wrogie otoczenie	+6
Brak instrukcji do zadania	+2
Podczas gdy ty próbujesz wykonać zadanie, wszyscy pozostali bohaterowie „kibicują" ci	+3
Nigdy wcześniej tego nie robiłeś	+1
Zadanie wykonywane w trudnej, akrobatycznej pozycji	+3
Zadanie wykonywane w bardzo trudnej, akrobatycznej pozycji	+4
Zadanie wykonywane w niewiarygodnie trudnej, akrobatycznej pozycji	+5
Informacja ukryta, sekretna lub zapomniana	+3
Dobrze ukryta wskazówka, tajne przejście, schowek, itp.	+3
Skomplikowany program	+3
Bardzo skomplikowany program	+5
Skomplikowany zamek	+3
Bardzo skomplikowany zamek	+5
Cel zaalarmowany lub na straży	+3
Bardzo jasno oświetlony teren	+3
Słabe światło	+3
Całkowita ciemność	+4
Próba potajemnego wykonania zadania będąc pod obserwacją	+4

można je nabyć) jest omówione na stronach od 43 do 55, ale w tym momencie chcemy zapoznać cię z samym pojęciem zadania.

Na koniec rzuć 1K10 i dodaj razem wynik rzutu kością, swoją *cechę* i wybraną *umiejętność*. Porównaj uzyskaną sumę ze *stopniem trudności zadania* (określonym przez mistrza gry). **Jeśli uzyskana suma jest równa lub wyższa od stopnia trudności, to udało ci się; przy niższym rzucie, nie udało ci się.**

Oto przykład: Johnny Silverhand potrzebuje włamać się do zamkniętego pokoju. Jest to zadanie, które według mistrza gry wymaga trochę wprawy i jako takie ma stopień trudności 15. Najbardziej odpowiednią cechą Johnniego są Zdolności Techniczne, ponieważ jest to zadanie, które wymaga manipulacji przy pewnym mechanizmie. Z Johnniego jest marny technik (jego cecha TECH wynosi tylko +3; wystarczająco dużo, żeby założyć struny do gitary i włączyć wtyczkę od wzmacniacza). Ale Johnny wziął sobie umiejętność otwieranie zamków +3 jako jedną ze swoich wcześniejszych umiejętności do wyboru. Daje mu to zdolność podstawową na poziomie 6. Johnny będzie musiał rzucić co najmniej 9 aby otworzyć ten zamek.

Nawet najlepsi z nas czasami coś zepsują. Nawet ty. „Sztuka Umiejętnego postępowania"

Zadania z przeciwnikiem

Jeśli przeprowadzasz jakąś akcję przeciwko innej postaci, przeciwnik sumuje swoją najbardziej odpowiednią cechę, umiejętność i wynik rzutu 1K10 oraz porównuje ją z twoim wynikiem. Przy wynikach równych lub wyższych wygrywa gracz broniący się.

Modyfikatory stopnia trudności

Modyfikatory stopnia trudności to wartości, które dodaje się do stopnia trudności zadania, co odzwierciedla niesprzyjające okoliczności lub dodatkowe problemy. Modyfikatory są najbardziej przydatne, gdy chodzi o bardzo kłopotliwe lub delikatne sytuacje; w których ważą się sprawy życia i śmierci. W takich sytuacjach gracze będą chcieli uzyskać wszelkie możliwe udogodnienia jakie tylko mogą osiągnąć, a prosta decyzja „To zadanie jest *bardzo trudne*" wywoła więcej sprzeciu niż jest to tego warte. Wtedy najprawdopodobniej będziesz chciał jasno przedstawić etapy zadania poprzez sumowanie

TABELA PECHA

DZIEDZINA	WYNIK RZUTU	
REFLEKS (Walka)	1–4	Tym razem to nie pech. Po prostu zawaliłeś.
	5	Upuściłeś broń
	6	Broń wypaliła lub uderzyła w coś bez szwanku
	7	Broń zacięła się lub utknęła w ziemi na jedną turę
	8	Udało ci się zranić samego siebie. Wylosuj lokację.
	9–10	Udało ci się zranić członka swojej drużyny
REFLEKS (Akrobacje)	1–4	Tym razem to nie pech. Spartaczyłeś sprawę i zrobiłeś z siebie idiotę.
	5–7	Zawaliłeś fatalnie. Dostałeś 1 punkt lekkich obrażeń (potknąłeś się, upadłeś, skręciłeś sobie coś) i zrób sobie test zachowania przytomności
	8–10	Zawaliłeś całkowicie. Jeśli była to czynność fizyczna to dostałeś 1K6 obrażeń od upadku lub naciągnięcia mięśni. Musisz także przejść test zachowania przytomności z modyfikatorem –1.
TECH (Naprawa lub budowanie)	1–4	Tym razem to nie pech. Poprostu nie możesz tego złożyć.
	5–7	Nie tylko ci się nieudało, ale gorzej! Upuściłeś narzędzia, którymi pracowałeś, albo poluźniłeś uchwyt i uszkodziłeś rzecz, nad którą pracowałeś jeszcze bardziej. Podnieś stopień trudności o 5 i spróbuj jeszcze raz.
	8–10	Ho, ho. Czy spartaczyłeś już coś tak strasznie? Zepsułeś to urządzenie lub konstrukcję tak, że nie da się jej naprawić. Kup sobie nowe.
EMP (Przekonywanie, Wmawianie, Uwodzenie)	1–4	Tym razem to nie pech. Po prostu oni na to nie pójdą.
	5–6	To by było na tyle, jeśli chodzi o twoje umiejętności rozmowy z ludźmi. Nie tylko nie przekonałeś ich, ale nastawiłeś ich bardzo chłodno (–4 do następnego rzutu na EMP) na wszelkie dalsze sugestie, jakie mógłbyś mieć.
	7–10	Ho, ho! Spartoliłeś to po królewsku. Nie tylko nie przekonałeś ich, ale na dodatek teraz są nastawieni wrogo do wszelkich twoich poczynań. Rzuć 1K10. Jeśli wyjdzie 1–4, to mają szczerą ochotę zrobić ci fizyczną krzywdę.
INT (Wnioskowanie, Zauważanie, Wychwytywanie wskazówek)	1–4	Tym razem to nie pech. Poprostu nie wiesz jak to zrobić. Nie wiesz o co chodzi. Ciągniesz dalej po swojemu, pewien swych wyższych racji.
	5–7	Nie wiesz wogóle o co chodzi i nie masz pojęcia co z tym wogóle zrobić. Zrób sobie test przekonywania z modyfikatorem –2, żeby zobaczyć, czy inni zauważą jaki z ciebie dureń.
	8–10	Ho, ho, czyżbyś był niepomny wskazówek. Nie tylko nie wiesz o co chodzi i nie masz pojęcia o temacie, ale wszyscy widzą jaki z ciebie ignorant.

„Kiedyś zdawało mi się, że mogę sobie poradzić z uśmiechem od ucha do ucha i garścią chipów. Ale jeśli chcesz grać rock and rolla, to musisz wiedzieć jak wycisnąć ostatnią kropelkę bólu ze swojego instrumentu. A do tego trzeba umiejętności, koleś. Nie chipów..."
— Johnny Silverhand

modyfikatorów. Na dodatek modyfikatory pozwalają ci, jako mistrzowi gry, na określanie względnego stopnia trudności jakiegoś zadania oraz wpływu przeważających warunków otoczenia.

Automatyczna porażka. Krytyczny sukces

Jeśli rzuciłeś na kostce **1, to automatycznie nie udało ci się**. Rzuć dodatkowo 1K10 i sprawdź wynik w **Tabeli Pecha** (str. 43), aby sprawdzić co (jeśli w ogóle) się stało.

Jeśli rzuciłeś na kostce **10**, to **odniosłeś krytyczny sukces.** Rzuć dodatkowo 1K10 i dodaj wynik do swojego pierwotnego rzutu. Zdaża się to wtedy, gdy uda ci się zrobić coś wyjątkowego, czego normalnie nie mogłbyś „za Chiny" zrobić.

Umiejętności

Umiejętności używa się do zwiększenia swojej zdolności do wykonania pewnych zadań. Reprezentują one rzeczy, na których naukę i doskonalenie celowo poświęciłeś czas (w przeciwieństwie do twoich cech, które oznaczają tylko podstawowe, naturalne zdolności robienia czegoś). Na przykład, jeśli masz bardzo dobry REF, to prawdopodobnie opanowałbyś prowadzenie samochodu z łatwością. Jednakże nie wiedziałbyś jak prowadzić samochód, dopóki nie nauczyłbyś się umiejętności *prowadzenie samochodu*. Każda umiejętność jest w pewien sposób związana z jedną z twoich podstawowych cech. Na przykład, umiejętność *pistolet* zawsze jest związana z cechą REF. Umiejętności zawsze mają wartość od 0 do 10, gdzie 1 oznacza poziom wiedzy nowicjusza, a 10 to stopień zaawansowania mistrza. Umiejętności opisane są na stronach od 46 do 54 wraz ze wszystkimi stosownymi uwagami i wyjaśnieniami. Dodatkowo gracze mają możliwość wymyślania swoich własnych umiejętności (patrz „Wymyślanie nowych umiejętności", str. 56)

TWORZENIE NOWYCH RÓL POSTACI

Wybierz dziewięć umiejętności (za wyjątkiem zdolności specjalnych) jako swoje umiejętności zawodowe. Powinny to być umiejętności bezpośrednio związane z tym w jaki sposób postać zarabia na życie. Na przykład rockman nie będzie miał neurochirurgii jako umiejętności zawodowej. Teraz przy pomocy mistrza gry wybierz lub wymyśl zdolność specjalną. Rozdziel 40 punktów pomiędzy te dziesięć umiejętności.

UMIEJĘTNOŚCI ZAWODOWE

MODELKA/AKTORKA
Pozowanie
Aktorstwo
Etykieta
Fotografia i film
Image
Moda i styl
Perswazja
Spostrzegawczość
Uwodzenie
Wykształcenie

POLITYK
Charyzma
Etykieta
Historia
Komponowanie
Moda i styl
Perswazja
Przemawianie
Przeszukiwanie baz danych
Spostrzegawczość
Wykształcenie

SOLO
Zmysł walki
Broń ręczna
Karabin
Pistolet
Pistolet maszynowy
Skradanie się
Spostrzegawczość
Walka wręcz lub
Sztuka walki
Wysportowanie
Znajomość broni

GLINIARZ
Autorytet
Broń ręczna
Pistolet
Postrzeganie emocji
Przesłuchiwanie
Spostrzegawczość
Walka wręcz
Wykształcenie
Wysportowanie
Znajomość półświatka

FIXER
Powiązania
Broń ręczna
Fałszerstwo
Kradzież kieszonkowa
Otwieranie zamków
Perswazja
Pistolet
Spostrzegawczość
Walka wręcz
Zastraszanie
Perswazja
Postrzeganie emocji
Przeszukiwanie baz danych
Spostrzegawczość
Transakcje giełdowe
Wykształcenie

ROCKMAN
Charyzma
Aktorstwo
Granie na instrumencie
Komponowanie
Moda i styl
Perswazja
Spostrzegawczość
Uwodzenie
Walka wręcz
Znajomość półświatka

NOMAD
Status rodzinny
Broń ręczna
Karabin
Podstawowe naprawy
Prowadzenie samochodu
Spostrzegawczość
Sztuka przetrwania
Walka wręcz
Wysportowanie
Wytrzymałość

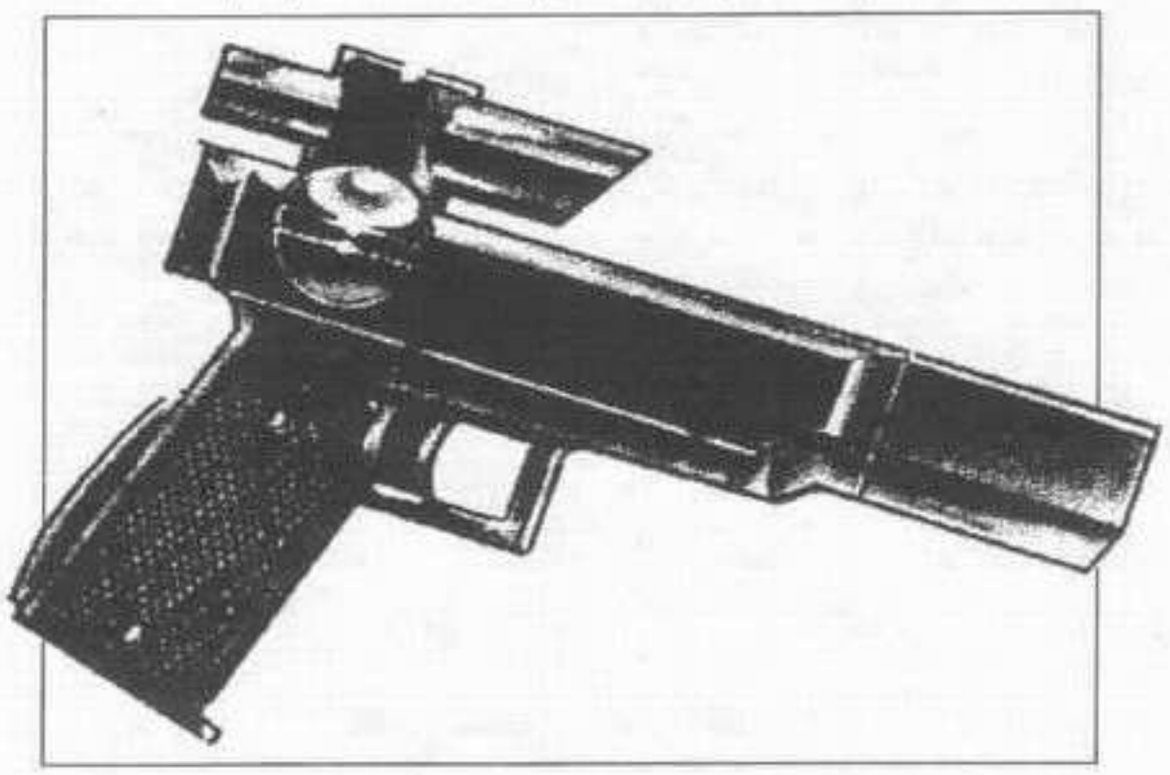
NETRUNNER
Interface
Cybertechnika
Elektronika
Komponowanie
Podstawowe naprawy
Programowanie
Projektowanie Cyberdeków
Spostrzegawczość
Wykształcenie
Znajomość sieci

CZŁOWIEK KORPORACJI
Zasoby
Etykieta
Image
Moda i styl
Wykształcenie
I trzy inne Umiejętności Tech. (naprawa helikopt., samolotów, znaj. broni, zabezp. elektroniczne)

TECHNIK
Prowizorka
Cybertechnika
Elektronika
Nauczanie
Podstawowe naprawy
Spostrzegawczość

TECHNIK MEDYCZNY
Technika medyczna
Diagnoza
Farmaceutyka
Obsługa komór kriotonicznych
Podstawowe naprawy
Postrzeganie emocji
Przeszukiwanie baz danych
Spostrzegawczość
Wykształcenie
Zoologia

REPORTER
Wiarygodność
Etykieta
Fotografia i film
Komponowanie
Perswazja
Postrzeganie emocji
Przeprowadzanie Wywiadów
Spostrzegawczość
Wykształcenie
Znajomość półświatka



ZDOLNOŚCI SPECJALNE

ZDOLNOŚCI SPECJALNE
Autorytet (gliniarz) [ ]
Charyzma (rockman) [ ]
Interface (netrunner) [ ]
Powiązania (fixer) [ ]
Prowizorka (technik) [ ]
Status rodzinny (nomad) [ ]
Technika medyczna (Technik medyczny) [ ]
Wiarygodność (reporter) [ ]
Zasoby (businessman) [ ]
Zmysł walki (solo) [ ]

ATRAKCYJNOŚĆ
Image [ ]
Moda i styl [ ]

BUDOWA CIAŁA
Pływanie [ ]
Siłacz [ ]
Wytrzymałość [ ]

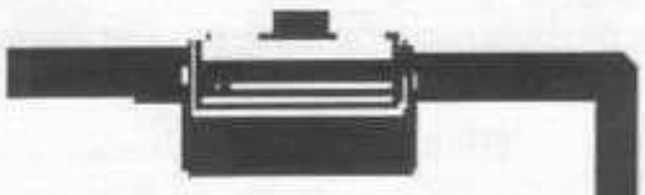
EMPATIA
Aktorstwo [ ]
Etykieta [ ]
Perswazja [ ]
Postrzeganie emocji [ ]
Przeprowadzanie wywiadów [ ]
Uwodzenie [ ]
Zdolności przywódcze [ ]

INTELIGENCJA
Antropologia [ ]
Biologia [ ]
Botanika [ ]
Chemia [ ]
Diagnoza lekarska [ ]
Ekspert [ ]
Fizyka [ ]
Geologia [ ]
Gry hazardowe [ ]
Historia [ ]
Język obcy [ ]
Komponowanie [ ]
Księgowość [ ]
Matematyka [ ]
Nauczanie [ ]
Programowanie [ ]
Przeszukiwanie baz danych [ ]
Spostrzegawczość [ ]
Sztuka przetrwania [ ]
Śledzenie [ ]
Transakcje giełdowe [ ]
Urywanie/wymykanie się [ ]
Wykształcenie i wiedza ogólna [ ]
Znajomość sieci [ ]
Zoologia [ ]

OPANOWANIE / SIŁA WOLI
Odporność na tortury/narkotyki [ ]
Przemawianie [ ]
Przesłuchiwanie [ ]
Zastraszanie [ ]
Znajomość półświatka [ ]

REFLEKS
Broń ciężka [ ]
Broń ręczna [ ]
Karabin [ ]
Łucznictwo [ ]
Obsługa ciężkich maszyn [ ]
Pilot (pojazd o napędzie wekt.) [ ]
Pilot (stałopłat) [ ]
Pilot (sterowiec) [ ]
Pilot (żyrokopter) [ ]
Pistolet [ ]
Pistolet maszynowy [ ]
Prowadzenie motocykla [ ]
Prowadzenie samochodu [ ]
Skradanie się [ ]
Szermierka [ ]
Sztuki walki (wybierz style) [ ]
Taniec [ ]
Unikanie ciosów [ ]
Walka wręcz [ ]
Wysportowanie [ ]

ZDOLNOŚCI TECHNICZNE
Charakteryzacja [ ]
Cybertechnika [ ]
Elektronika [ ]
Fałszerstwo [ ]
Farmaceutyka [ ]
Fotografia i film [ ]
Granie na instrumencie [ ]
Kradzież kieszonkowa [ ]
Malowanie lub rysowanie [ ]
Materiały wybuchowe [ ]
Naprawa helikopterów [ ]
Naprawa pojazdów AV [ ]
Naprawa samolotów [ ]
Obsługa komór kriotonicznych [ ]
Otwieranie zamków [ ]
Pierwsza pomoc [ ]
Podstawowe naprawy [ ]
Projektowanie cyberdeków [ ]
Zabezpieczenia elektroniczne [ ]
Znajomość broni [ ]



WSKAZÓWKA

Skopiuj sobie tę stronę (jak powiedzieliśmy, nie ma problemu, o ile wykorzystujesz to na użytek własny). Świetnie nadaje się na arkusz do notowania poziomu swoich umiejętności.

Umiejętności początkowe

Są dwa rodzaje umiejętności początkowych: **pakiety umiejętności zawodowych i umiejętności do wyboru:**

Pakiety umiejętności zawodowych to grupa umiejętności, które są znane przez twoją postać jako część jej lub jego zawodu. Są to podstawy — Rockmani wiedzą, jak grać na instrumentach, Solo wiedzą, jak strzelać z broni palnej, itp. **Początkująca postać otrzymuje 40 punktów do rozdzielenia między 10 swoich umiejętności zawodowych. Nie może wykorzystać tych punktów na swoje umiejętności do wyboru, ale w dowolnym późniejszym momencie może zdecydować się, aby przyszłe Punkty Doświadczenia (str. 44) wykorzystać na poprawienie Umiejętności Zawodowych. Nie musi wydawać punktów na wszystkie swoje Umiejętności Zawodowe (ale jest to dobry pomysł — nigdy nic nie wiadomo).**

Uwaga: Jedna z umiejętności zawodowych postaci musi być zdolnością specjalną jego lub jej roli (str. 46). Umiejętności te są wyjątkowe dla każdej roli i odzwierciedlają zdolności i zasoby, które posiada tylko ta szczególna rola. Przykładem mogą być *autorytet* gliniarzy, który pozwala im na wykorzystanie powagi i mocy prawa lub *charyzma*, która pozwala Rockmanom na przekonywanie tłumów do spokoju i zabawy — albo rozrób i zamieszek. Liczba punktów, którą wydasz na swoją zdolność specjalną (maksymalnie do 10, ale nie więcej) odzwierciedla twoją pozycję w wybranej przez ciebie dziedzinie oraz stopień rozwoju twojej wyjątkowej umiejętności zawodowej. Także z tego powodu twoja zdolność specjalna określa, ile pieniędzy masz na początek (str. 48).

Oczywiście podczas rozdzielania tych punktów zawodowych całkiem kuszące będzie zrobienie z siebie bogatej supergwiazdy, ale pamiętaj, że rockman z wysoką *charyzmą*, a pozbawiony umiejętności artystycznych przekona się, że sprawy szybko mogą przybrać zły obrót. Fani mogą cię kochać, ale przecież zapłacili te 60 dolców za bilety i lepiej, żebyś się czymś wykazał.

Przykład: Jako rockman, Johnny Silverhand zaczął z następującym pakietem:

Charyzma	+6
Spostrzegawczość	+3
Aktorstwo	+5
Styl	+4
Komponowanie	+4
Walka wręcz	+2
Granie na instrumencie	+5
Kontakty	+3
Perswazja	+5
Uwodzenie	+3
RAZEM	**40**

Umiejętności do wyboru

Umiejętności do wyboru to umiejętności, których bohater nauczył się w trakcie swojej tułaczki przez życie. Postać określa swoje początkowe punkty na te umiejętności dodając swoje cechy REF i INT.

Na przykład: REF Johnniego wynosi 9, a jego INT wynosi 7. Johnny ma 16 punktów do wydania na umiejętności do wyboru.

Punktów na umiejętności do wyboru nie można wykorzystać na zwiększenie umiejętności zawodowych swojej postaci!

Opisy umiejętności

Poniżej podane są opisy wszystkich umiejętności Cyberpunka. Liczby w nawiasach występujących przy nazwach umiejętności to modyfikatory trudności. Aby wyróżnić skomplikowane i trudne do nauczenia się umiejętności liczba punktów doświadczenia potrzebnych do podszkolenia się o jeden poziom w takiej umiejętności musi być przemnożona przez modyfikator trudności. Patrz str. 42.

Zdolności specjalne

Są to umiejętności, które mogą być używane tylko przez postaci o szczególnych rolach; na przykład charyzma może być używana tylko przez rockmanów.

Autorytet (gliniarz): Zdolność zastraszania lub kontrolowania innych poprzez twoją pozycję obrońcy prawa. Atrybut ten reprezentuje zdolność gliniarza do powołania się na siły prawa i rządu w celu uzyskania tego, czego chce. Gliniarze mogą używać *autorytetu* do przepytywania podejrzanych, aresztowania przestępców, obrony niewinnych. Wspierany mocą *autorytetu* gliniarz może aresztować, zatrzymywać, konfiskować i wchodzić prawie wszędzie, o ile ma odpowiednie nakazy aresztowania lub przeszukania, którymi może poprzeć swoje zagrywki. Jednakże, *autorytet* jest tylko tak dobry, jak dobry jest ten gość, który trzyma odznakę — jeśli gliniarz okaże się niepewny swego *autorytetu* jest duża szansa, że zostanie przygwożdżony przez ludzi, z którymi próbuje stanąć twarzą w twarz. Im wyższy twój *autorytet* tym lepiej potrafisz stawiać czoła przestępcom, a w szczególności wysoko postawionym gangsterom i urzędnikom. *Autorytet* dodaje się do twojej cechy *opanowanie*.

Charyzma (rockman): Ta umiejętność pozwala rockmanowi władać tłumem o liczebności równej jego poziomowi podniesionemu do kwadratu i pomnożonemu przez 200. Zdolność ta (dodawana do twojej cechy *opanowanie*) pozwala Rockmanowi kontrolować, podburzać i oczarowywać wielkie ilości ludzi porzez twoje zdolności aktorsko-muzyczne. Grupę będącą pod kontrolą rockmana można łatwo namówić do działania zgodnie z jego sugestiami; na przykład rockman mógłby przekonać koncertowy tłum do wywołania zamieszek na ulicach lub zaatakowania silnie uzbrojonego kordonu policyjnego. *Charyzma* działa tylko na grupy złożone z co najmniej dziesięciu osób, jako że jest to głównie zdolność do dowodzenia tłumem. Im wyższa twoja *charyzma* tym większy tłum możesz kontrolować i tym bardziej bezpośrednie i skomplikowane polecenia możesz im dawać. Na przykład poziom *charyzmy* +3 może podburzyć cały klub nocny. Poziom +5 lub +6 może sprowokować koncertowy tłum tysięcy ludzi do rzucenia się na okolicę jeśli tylko obszar ten nie jest zbyt daleko od hali koncertowej. Na poziomie +9 i wyżej masz ten sam typ mesmerycznej zdolności jak Adolf Hitler — możesz tworzyć armie, wszczynać rozruchy i niszczyć narody.

Interface (netrunner): Ta umiejętność odzwierciedla zdolność netrunnera do

manipulowania programami interfejsowymi i jest umiejętnością używaną podczas wykorzystywania funkcji Menu takich jak: *zdalna lokalizacja, uruchomienie programu, zdalna kontrola, kopiowanie, zapamiętywanie tworzenie, kasowanie.* Inni gracze mogą wchodzić do Sieci, ale nie mogą używać Menu. *Interface* opiera się o cechę INT.

Powiązania (fixer): Jest to zdolność do współpracy z siecią informacyjną półświatka. Przy pomocy *powiązań* fixer może odkrywać pogłoski i informacje, lokalizować zagubione osoby lub przedmioty, wypuszczać plotki na Ulicę, wyszukiwać wskazówki i załatwiać grube interesy. Im wyższe twoje *powiązania*, tym więcej informacji jesteś w stanie zebrać o tym co dzieje się wokół ciebie, tym więcej masz informatorów i tym tajniejsze informacje możesz wykopać. Poziom *powiązań* +3 może dać ci kontakty i dostęp do broni, narzędzi lub pomniejszych nielegalnych operacji. Na poziomie +5 możesz spenetrować sekrety wszystkich za wyjątkiem najpotężniejszych rodzin przestępczych. Na poziomie +9 sam jesteś odpowiednikiem jednego z władców półświatka, wtajemniczonego we wszystkie sekrety Ulicy. *Powiązania* dodaje się do twojej cechy *opanowanie.*

Prowizorka (technik): Ta ogólna umiejętność naprawiania pozwala technikowi naprawić lub przerobić tymczasowo cokolwiek na 1K6 tur za każdy poziom tej umiejętności. Nie jest to stała naprawa; po upłynięciu tego czasu prowizorycznie skiecona rzecz rozleci się.

Status rodzinny (nomad): Jest to zdolność odwołania się do zasobów i pomocy jakichkolwiek członków wielkiej, rozległej, plemiennej rodziny nomada. Może być to pomoc w postaci broni, gotówki, informacji lub małej armi krewniaków. Obawa przed zemstą rodziny nomada może sama z siebie zapewnić nomadowi spokój. Im wyższy twój *status rodzinny* tym ważniejszy jesteś dla rodziny i tym więcej pomocy możesz uzyskać. Przy *statusie rodzinnym* +2 możesz zebrać kilku ze Sfory, żeby na przykład pomogli ci uderzyć na miasto. Przy statusie +7 lub +8 możesz podejmować ważne dla Sfory decyzje i dowodzić jej żołnierzami. Na poziomie +10 możesz być przywódcą swojej Sfory. *Status rodzinny* dodaje się do twojej cechy *inteligencja.*

Technika medyczna (Technik medyczny): Jest to umiejętność używana do przeprowadzania poważnych operacji chirurgicznych i napraw medycznych. Dokładniejsze szczegóły wykorzystania tej umiejętności opisane są w **Trauma Team**, str 106.

Wiarygodność (reporter): Jest to umiejętność, dzięki której wierzą ci: twoi widzowie, policja, ważni i potężni ludzie. To by twoja historia została wysłuchana i aby na nią zareagowano jest tak samo ważne jak przekonanie ludzi by ci coś powiedzieli, udzielili ci informacji lub zabrali cię tam gdzie rzeczywiście coś się dzieje. Im wyższa twoja *wiarygodność* tym więcej ludzi jesteś w stanie przekonać i tym łatwiej jest przekonać władze wysokiego szczebla o prawdziwości twoich informacji. Przy *wiarygodności* na poziomie +3 możesz przekonać większość ludzi o pomniejszych skandalach. Na poziomie +5 lub +6 możesz przekonać lokalnych urzędników o wojennych okrucieństwach, odkryć korupcję i znaleźć inne materiały na pierwsze strony gazet. Na poziomie +9 możesz z powodzeniem odkryć skadnal o rozmiarach afery Watergate, albo przekonać prezesa zarządu finansowego Konsorcjum Europejskiego o tym, że kosmici potajemnie sterują przywódcami świata. *Wiarygodność* dodaje się do twojej cechy *inteligencja.*

Zasoby (businessman):
Odzwierciedlają one zdolność businessmana do sterowania zasobami korporacji. W oparciu o rozmiar żądanych *zasobów* używane są jako umiejętność *perswazji.* Może obejmować to ochroniarzy, broń, pojazdy, budynki, pieniądze, itp. Oczywiście im potężniejszy businessman tym więcej może zażądać w każdej chwili. Twój poziom *zasobów* określa dokładnie jak wiele możesz zażądać od korporacji bez przekraczania swoich uprawnień. *Zasoby* na poziomie +2 mogą pozwolić ci na dostęp do służbowego samochodu. Na poziomie +6 możesz używać służbowego odrzutowca, albo wynająć grupę solo z wydziału bezpieczeństwa korporacji. *Zasoby* na poziomie +9 pozwoliłyby ci na dostęp do niemal wszystkich poziomów korporacji, jak również dałyby możliwość zażądania niemal wszystkich zasobów firmy. *Zasoby* dodaje się do twojej cechy inteligencja.

Zmysł walki (solo): Ta umiejętność opiera się na ciągłym treningu i profesjona-

lizmie solo. Dzięki *zmysłowi walki* solo może przeczuwać niebezpieczeństwo, zauważać pułapki i posiada niemal nieziemską zdolność unikania szkody. *Zmysł walki* daje ci dodatni modyfikator równy twojemu poziomowi zarówno do umiejętności *spostrzegawczość* jak i do *inicjatywy*.

Umiejętności dodawane do Atrakcyjności

Image: Jest to umiejętność polegająca na znajomości odpowiedniego makijażu, układania fryzury, itp., mająca na celu maksymalne podkreślenie twojej fizycznej atrakcyjności. Wykorzystanie tej umiejętności pozwala graczom na zwiększenie swojej *atrakcyjności*, a co za tym idzie swojej szansy powodzenia w nawiązywaniu znajomości lub przy próbach *perswazji*. Przeciętna dobrze wyglądająca osoba miałaby tę umiejętność na poziomie +2. Modelka lub model mogliby mieć *image* na poziomie +5 lub +6. Przy poziomie +8 lub wyższym mógłbyś być słynną modelką, gwiazdą filmową lub inną osobą ustalającą światowe trendy mody. Jesteś zawsze odstawiona „na bóstwo". I zdajesz sobie z tego sprawę.

Moda i styl: Umiejętność polegająca na wiedzy jakie właściwe ubranie nosić, kiedy je nosić i jak to zrobić, żeby wyglądać oszałamiająco nawet w skafandrze astronauty. Znając *modę* na poziomie +2 lub wyższym jesteś niezły w wybieraniu ubrań z półki. Przy poziomie +6 twoi przyjaciele proszą cię o wskazówki w sprawach mody, a ty sam nigdy nie kupujesz rzeczy zwykłych — tylko robione na miarę. Przy poziomie +8 lub wyższym jesteś jedną z tych nielicznych osób, których osobisty styl wpływa na poważne trendy mody.

Umiejętności dodawane do Budowy Ciała

Pływanie: Jest to umiejętność wymagana do tego by wiedzieć jak pływać. (poziomy — patrz *wysportowanie*)

Siłacz: Posiadacz tej umiejętności praktykował sztukę zginania sztab, zgniatania przedmiotów, rozdzierania książek telefonicznych na kawałki i inne użyteczne gry towarzyskie. Na poziomie +2 potrafisz zgniatać puszki, rozrywać cienkie książki na pół i zginać cienkie pręty. Przy poziomie +8 żadna książka telefoniczna nie jest bezpieczna, możesz zginać cienkie sztaby i zrywać kajdanki. Na poziomie +10 możesz rozginać więzienne kraty, przedrzeć Biblię Gutenberga i wgniatać zderzaki samochodowe jednym uderzeniem.

Wytrzymałość: Jest to zdolność do wytrzymywania bólu lub niewygody, szczególnie przez długi okres czasu dzięki znajomości najlepszych sposobów na zachowanie sił i energii. Testy *umiejętności wytrzymałość* wykonuje się zawsze gdy postać musi nadal kontynuować swą aktywność po długim okresie czasu bez jedzenia, snu lub wody.

Umiejętności dodawane do Empatii

Aktorstwo: Umiejętność profesjonalnego występowania na scenie, śpiewania, itp. Wyszkolony aktor o poziomie +4 lub wyższym może z powodzeniem śpiewać za pieniądze na weselach lub w małych klubach. Aktorzy o poziomie +6 lub wyższym są uznawani za aktorów profesjonalnego kalibru i mogą mieć lukratywne umowy oraz swoich fanów. Aktorzy o poziomie +9 lub wyższym to ci kalibru „gwiazd"; posiadający wielkie rzesze fanów; tacy, których rozpoznaje się na ulicy.

Etykieta: Umiejętność radzenia sobie w sytuacjach towarzyskich, wiedza którego widelca użyć w tej chwili, albo kiedy nie opowiadać kawału o córce farmera i wędrownym sprzedawcy cybersprzętu. Umiejętność *etykieta* na poziomie +2 lub wyższym pozwoli ci na spokojne poradzenie sobie w eleganckiej restauracji lub w dobrym towarzystwie. Przy poziomie +5 możesz wspólnie z prezydentem zjeść luch zachowując pewność siebie. Żadna sytuacja towarzyska cię nie onieśmieli, choćby nie wiem co. Na poziomie +8 lub wyższym możesz pouczać Emily Post w sprawach tego co jest poprawne, a co nie.

Perswazja i wmawianie: Umiejętność wmówienia innym, żeby zrobili to co chcesz. Może wykorzystywać to indywidualnie lub wobec większych grup. Na poziomie +3 możesz wygrać większość debat lub przekonać swoją dziewczynę, że ta blondynka, która była z tobą to twoja siostra. Na poziomie +5 jesteś sprawnym mówcą profesjonalnego kalibru. Ronald Reagan ma *perswazję* na poziomie +7. Hitler miał *perswazję* na poziomie +9.

Postrzeganie uczuć: Zdolność wykrywania kłamstw, wykrętów, nastrojów i wszelkich wskazówek emocjonalnych od innych osób. Na poziomie +2 jesteś zwykle w stanie stwierdzić kiedy nie słyszysz całej prawdy. Na poziomie +6 możesz wykryć subtelne wykręty i wahnięcia nastrojów. Na poziomie +8 nie tylko potrafisz wykryć delikatne wskazówki emocjonalne, ale także zwykle potrafisz stwierdzić ogólnie co twój rozmówca ukrywa.

Przeprowadzanie wywiadów: Umiejętność wydobywania interesujących anegdot od swego rozmówcy. Informacja ta będzie raczej niezbyt szczegółowej i osobistej natury, a nie będzie szczegółową wiedzą (rozróżniając tę umiejętność od umiejętności *przesłuchiwanie*, gdzie posiadacz umiejętności stara się wyciągnąć dokładne informacje. *Przykład: Barbara Walters przeprowadza wywiad, Mike Wallace przesłuchuje). Przy poziomie +3 lub wyższym rozmówca zwykle poda ci tylko infomacje dotyczące tego, z czego jest powszechnie znany. Przy poziomie +6 rozmówca opowie ci anegdoty ze swojej przeszłości, z przejęciem przedstawi ci swoje zainteresowania, filozofie, itp. Przy poziomie +9 każdy powie ci wszystko — włącznie z osobistymi informacjami o ich synach z nieprawego łoża, o tym jak w wieku 4 lat ukradli ciasteczko i o fakcie, że nikt nigdy ich nie kochał.*

Uwodzenie: Umiejętność tworzenia i utrzymywania romantycznych powiązań (obejmuje to także twoje zdolności jako kochanka lub kochanki). Umiejętności tej można używać by określić, czy gracze mogą, czy nie mogą utworzyć więzy z innymi bohaterami niezależnymi oraz intensywność tych więzów. W niektórych sytuacjach mistrz gry może uśrednić tę umiejętność z *atrakcyjnością* gracza, aby uzyskać bardziej realistyczny rezultat.

Zdolności przywódcze: Umiejętność prowadzenia i przekonywania ludzi by szli za tobą. Przywódca z umiejętnością na poziomie +2 może z powodzeniem zarządzać małym biurem i być za to szanowanym. Przywódca z umiejętnością na poziomie +4 lub wyższym może poprowadzić małą grupę żołnierzy do boju i nie dostać kulki w plecy. Przywódca z umiejętnością na poziomie +7 lub wyższym może poprowadzić całe Imperium Gamelońskie do bitwy i będzie dobrze się prezentował w tej roli. James Kirk ze Star Treka ma *zdolności przywódcze* na poziomie +11, ale ty nie będziesz miał nigdy.

Umiejętności dodawane do Inteligencji

Antropologia: Wiedza o ludzkiej kulturze, przyzwyczajeniach i obyczajach. W przeciwieństwie do *znajomości półświatka* (która obejmuje tylko folklor i obyczaje Ulicy) lub *etykiety* (która obejmuje tylko to co powinieneś robić w danej sytuacji), *antropologia* obejmuje ogół obyczajów i tła kulturowego. Na przykład dzięki *znajomości półświatka* wiesz, których zaułków unikać i które gangi są niebezpieczne. Dzięki *etykiecie* znasz prawidłową formę zwraca-

nia się do wysokiego szczebla japońskiego naczelnika zaibatsu. Dzięki *antropologii* wiesz, że zgodnie z obyczajem ludzi z plemienia N'Tanga młody mężczyzna musi zabić lwa, żeby zostać zaakceptowanym jako członek starszyzny.

Biologia: Ogólna wiedza o zwierzętach, roślinach i innych systemach biologicznych. Na poziomie +3 znasz większość typów powszechnych roślin, zwierząt. Na poziomie +6 posiadasz ogólną wiedzę na temat genetyki, biologii komórkowej, itp. Na poziomie +10 potrafisz przeprowadzić większość procedur w biolaboratorium, wliczając w to powielanie i rozdzielanie genów.

Botanika: Ogólna wiedza o roślinach i umiejętność identyfikacji roślin. Na poziomie +3 znasz większość powszechnych roślin i potrafisz rozpoznać, które są niebezpieczne i dlaczego. Na poziomie +6 potrafisz zidentyfikować większość ważniejszych roślin z całego świata i posiadasz praktyczną wiedzę na temat ich zastosowania. Na poziomie +8 masz odpowiednik doktoratu z botaniki i znasz się na rzadkich roślinach trujących, egzotycznych orchideach i innych użytecznych roślinach.

Chemia: Umiejętność wymagana do mieszania chemikaliów i tworzenia różnych składników. *Chemia* na poziomie +2 odpowiada chemii wykładanej w szkołach średnich. Poziom +4 odpowiada zakresowi wiedzy wyszkolonego farmaceuty lub chemika po szkole wyższej. Poziom +8 to poziom wyszkolonego chemika laboratoryjnego.

Diagnoza lekarska: Umiejętność klinicznego rozpoznawania objawów chorób i innych medycznych problemów. Poziom +3 odpowiada wyszkolonej pielęgniarce — możesz rozpoznawać powszechne obrażenia i dolegliwości. Na poziomie +6 byłbyś odpowiednikiem wyszkolonego internisty; możesz rozpoznać wiele rzadkich chorób i wiesz jak leczyć większość powszechnych chorób. Poziom +9 odpowiada wyszkolonemu diagnostykowi; inni lekarze przychodzą do ciebie po diagnozę.

Ekspert: Możesz wykorzystać tę umiejętność, aby być ekspertem w jednym szczególnym temacie, takim jak rzadkie znaczki pocztowe, nieznane bronie, jakiś język obcy, itp. Na poziomie +3 jesteś lokalnym ekspertem. Na poziomie +6 wiesz na tyle dużo, że mógłbyś opublikować kilka książek na ten temat. Na poziomie +8 lub wyższym twoje książki są uważane za wybitne dzieła na ten temat i mógłbyś pojechać na tournee, na którym prowadziłbyś talk-show na ten temat.

Fizyka: Umiejętność przeliczania praw fizyki, takich jak ciśnienie gazów, energia kinetyczna, itp. Umiejętność ta wymaga podstawowej *Umiejętności matematyka* na poziomie +4.

Geologia: Praktyczna znajomość skał, minerałów i struktur geologicznych. Na poziomie +3 możesz rozpoznawać większość powszechnych skał i minerałów. Na poziomie +6 masz wiedzę odpowiadającą ukończeniu studiów geologicznych i potrafisz identyfikować minerały i struktury geologiczne z łatwością. Na poziomie +8 możesz wykładać geologię na wyższej uczelni.

Gry hazardowe: Umiejętność robienia zakładów, przeliczania wielkich liczb i osiągania sukcesów grając w gry hazardowe. Jak wie każdy profesjonalny hazardzista jest to umiejętność, a nie samo szczęście. Na poziomie +2 jesteś lokalnym karcianym rekinem w wieczornych rozgrywkach pokera co sobotę. Na poziomie +6 możesz zarabiać na życie na stołach w Vegas i Monte Carlo. Na poziomie +9 lub wyższym możesz przyjąć wyzwanie do gry w ruletkę z Jamesem Bondem i mieć niezłe szanse na rozbicie banku.

Historia: Znajomość faktów i liczb z minionych zdarzeń. W trakcie gry można to wykorzystać, aby sprawdzić, czy postać zna szczególną wskazówkę dotyczącą jakiegoś wydarzenia z przeszłości. Przy poziomie +2 znasz historię na poziomie szkoły podstawowej. Przy poziomie +6 posiadasz wiedzę na poziomie uczelni. Przy poziomie +8 mógłbyś uczyć historii w szkole średniej. Przy poziomie +9 pewnie napisałeś kilka najczęściej wykorzystywanych tekstów na temat szczególnej postaci historycznej lub epoki.

Język obcy: Znajomość języka obcego. Na poziomie +2 możesz się „dogadać". Na poziomie +3 możesz w zasadzie czytać w tym języku. Na poziomie +6 i wyższym mówisz całkiem płynnie, chociaż żaden rodowity użytkownik tego języka nie dałby się nabrać na twoją wymowę. Na poziomie +8 i wyższym mówisz i czytasz w tym języku jakby to był twój własny.

Każdy znany język wymaga osobnej umiejętności *język obcy*, chociaż znajomość konkretnego języka można wykorzystywać z biegłością do 1/2 swojego poziomu (zaokrąglając w dół), żeby posługiwać się dowolnym innym językiem z tej samej rodziny językowej (przykład: znając kantoński na poziomie +4 potrafisz mówić i rozumiesz po mandaryńsku na poziomie +2).

Komponowanie: Umiejętność wymagana do pisania piosenek, artykułów lub opowieści. *Umiejętność komponowania* na poziomie +4 lub wyższym daje twojej potaci umiejętność napisania czegoś co można sprzedać. Umiejętność na poziomie +8 lub wyższym daje w efekcie dzieła takiego kalibru, że twórca może mieć silną grupę naśladowców i niemałe uznanie krytyków.

RODZINY JĘZYKOWE

Języki łączą się w grupy zwane „rodzinami", posiadającymi wspólny źródłosłów i struktury zdań. Gdy nauczysz się jednego języka z jakiejś rodziny językowej, możesz nauczyć się dowolnych innych języków z tej rodziny wydając o 1 PD mniej niż to wynika z normalnego kosztu nauki. Wartości podane w nawiasach to modyfikatory PD przy uczeniu się języków z danej rodziny.

Afrykańskie (2)
bantu, fante, aszanti, kongo, zulu, swahili, blackfolk

Bałtyckie (2)
litewski, estoński, łotewski, fiński

Celtyckie (2)
galicki, walijski, bretoński

Farsi (2)

Germańskie (1)
duński, holenderski, angielski, niemiecki, norweski, szwedzki, nowohebrajski (jiddish)

Grecki (2)

Grupa z Wysp Pacyfiku (2)
mikronezyjski, tagalog, polinezyjski, jawajski, malajski, sudański, indonezyjski, hawajski

Japoński (2)

koreański (2)

Romańskie (1)
francuski, włoski, hiszpański, portugalski, łaciński

Semickie (1)
arabski, hebrajski

Sino-Tybetańskie (3)
birmański, kantoński, mandaryński, tajski, tybetański

Słowiańskie (3)
bułgarski, rosyjski, czeski, polski, ukraiński, słowacki

Chińskie/Płd.Wsch.Azjatyckie (3)
birmański, tybetański, wietnamski, tajski, mandaryński, kantoński

Księgowość: Umiejętność rozliczania rachunków (lub tworzenia fałszywych rachunków), żonglowania liczbami, tworzenia budżetów i prowadzenia codziennej działalności finansowej.

Matematyka: Umiejętność zrozumienia obliczeń i wzorów matematycznych. Na poziomie +3 umiesz dodawać, odejmować, dzielić i mnożyć. Na poziomie +4 znasz się na algebrze i geometrii. Na poziomie +6 znasz rachunek różniczkowy i całkowy. Na poziomie +9 możesz wyprowadzać swoje własne wzory matematyczne.

Nauczanie: Umiejętność przekazywania wiedzy komuś innemu (jeśli nie uważasz tego za umiejętność to spróbuj kiedyś kogoś pouczyć). Gracze nie mogą uczyć żadnej umiejętności jeśli nie mają jej na wyższym poziomie niż uczeń. Mistrz gry jest ostatecznym arbitrem w sprawach tego, ile czasu zajmie nauka. Przy umiejętności *nauczanie* na poziomie +3 lub wyższym możesz profesjonalnie uczyć nawet w szkole średniej. Na poziomie +6 twoja wiedza wystarcza do tego by być profesorem uczelni (jeśli tego chciałeś). Na poziomie +9 lub wyższym jesteś uznawany za tak dobrego, że możesz udzielać gościnnych wykładów na uczelniach takich jak MIT lub Cal Tech; twoje teksty w danym temacie są cytowane jako teksty źródłowe i być może miałeś już program telewizyjny na takim kanale jak PBS.

Programowanie: Umiejętność wymagana do pisania programów i przeprogramowywania systemów komputerowych. Umiejętność ta nie pozwala graczowi na dokonywanie rzeczywistych napraw komputera (to wymaga *elektroniki*). Z umiejętnością *programowania* na poziomie +1 możesz pisać proste programy w EBASICu. Umiejętność *programowania* na poziomie +3 lub wyższym daje ci znajomość paru języków wyższego poziomu i możesz pisać całkiem skomplikowane programy (włącznie z grami komputerowymi). Gracze z umiejętnością *programowania* na poziomie +6 lub wyższym są uważani za profesjonalistów, którzy potrafią stworzyć oprogramowanie systemowe, projektować systemy mainframowe i utrzymywać się ze stałej pracy w jednej z firm Krzemowej Doliny. Z umiejętnością *programowania* na poziomie +9 lub wyższym inni programiści wymawiają twoje imię z namaszczeniem („To ty wymyśliłeś Q? O jej!"), młodzi hakerzy rzucają się by złamać twoje systemy, a wszelkie oprogramowanie komputerowe, które zaprojektujesz zostaje natychmiast wprowadzone do użytku w aplikacjach dla światowego biznesu.

Przeszukiwanie baz danych: Umiejętność korzystania z baz danych, terminali DataTerm, bibliotek i innych źródeł skompilowanych danych w celu odnalezienia faktów. Z umiejętnością na poziomie +2 potrafisz korzystać z większości prostych baz danych. Z umiejętnością na poziomie +6 możesz z łatwością dostać się do Biblioteki Kongresu. Na poziomie +9 rozumiesz prawie wszystkie publiczne bazy danych i potrafisz znaleźć bardzo mało znane fakty.

Spostrzegawczość: Jest to odpowiednik umiejętności „wyszkolonego obserwatora", pozwalający postaci na zauważanie lub zdawanie sobie sprawy z ukrytych wskazówek, śledzących ją ludzi czy innych zdarzeń. Ze *spostrzegawczością* na poziomie +2 zwykle zauważasz małe kawałki papieru z notatkami na nich, uchylone drzwi i oczywiste objawy kłamstwa lub niechęci. *Spostrzegawczość* na poziomie +5 lub wyższym pozwala ci zauważyć całkiem dobrze ukryte wskazówki, niewielkie zmiany nastrojów i całkiem sprytne próby śledzenia cię. Przy *spostrzegawczości* na poziomie +8 lub wyższym rutynowo przeprowadzasz coś w stylu rozumowania dedukcyjnego jak w przeciętnym serialu kryminalnym („Morderca był leworęczny, bo nóż ma specjalną rączkę"). Sherlock Holmes ma *Spostrzegawczość* na poziomie +10. Gracze bez tej umiejętności mogą używać tylko cechy *inteligencja*.

Blackhand wysunął pistolet maszynowy ukryty w lewej ręce, równocześnie wysuwając monoklingę z drugiej ręki. Krew rozprysnęła się dookoła gdy technokatana zetknęła się z gardłem wojownika ninja...

Sztuka przetrwania: Wiedza o tym jak przetrwać na bezludziu. Obejmuje to wiedzę jak zastawiać sidła, jak poradzić sobie w lesie, wytropić zwierzynę, zbudować szałas, zapalić ognisko. Przeciętny skaut ma *sztu-kę przetrwania* na poziomie +3. Specjalne Oddziały Zielonych Beretów mają *sztukę przetrwania* na poziomie +6 lub wyższym. Grizzly Adams, Człowiek z Dzikich Gór miałby umiejętność *sztuka przetrwania* na poziomie +9 lub +10.

Śledzenie: Umiejętność śledzenia i podążania za ludźmi. Umiejętność ta jest używana raczej w obszarach miejskich lub zamieszkanych niż na bezludziu (gdzie umiejętność *sztuka przetrwania* obejmuje tropienie dzikiej zwierzyny).

Transakcje giełdowe: Umiejętność grania na giełdzie, angażowania się w rutynowe transakcje giełdowe i dochodowego manipulowania akcjami. Na poziomie +2 wiesz tyle, że możesz zainwestować w szmaciane obligacje i spłukać się do ostatniej koszuli. Na poziomie +6 twoje inwestycje opłacają się w 75% przypadków. Przy poziomie +9 jesteś giełdowym rekinem, rutynowo parasz się międzynarodowymi akcjami i możesz pisać naukowe artykuły na temat inwestowania.

Ukrywanie/wymykanie się: Umiejętność gubienia „ogona", zacierania śladów i unikania ludzi na swojej trasie różnymi innymi sposobami. Na poziomie +3 potrafisz zgubić większość szalejących cybergangsterów. Na poziomie +6 umiesz wpuścić w kanał gliniarzy i prywatnych detektywów. Na poziomie +8 potrafisz wyrolować prawie każdego solo.

Wykształcenie I Wiedza Ogólna: Ta umiejętność jest odpowiednikiem podstawowej edukacji w szkołach publicznych, dającej ci umiejętność czytania, pisania, znajomość podstaw matematyki i historii na tyle, żeby sobie poradzić. W efekcie jest to „nauka", albo umiejętność szczególna. Poziom +1 to wykształcenie w szkole podstawowej. Umiejętność na poziomie +2 to odpowiednik wykształcenia w szkole średniej. *Wiedza* na poziomie +3 jest równa wykształceniu akademickiemu, poziom +4 lub wyższy jest równy ukończeniu studiów podyplomowych lub doktoratu. Na poziomie +7 jesteś niezwykle dobrze wykształconą osobą i inni często zapraszają cię do gry w łamigłówki. Na poziomie +9 i wyższym jesteś jedną z tych osób, które wiedzą bardzo dużo o wszystkim (i miejmy nadzieję mają na tyle zdrowego rozsądku, żeby trzymać język za zębami).

Znajomość Sieci: Podstawowa znajomość geografii Sieci, jej legend i historii, jak również znajomość ważnych systemów komputerowych, ich silnych i słabych punktów. Na poziomie +2 potrafisz ogólnie poruszać się po sieci i wiesz gdzie są wszystkie lokalne miejsca. Na poziomie +6 znasz lokalizację większości miejsc w Sieci i posiadasz praktyczną wiedzę na temat jej największych i najbardziej znanych systemów. Na poziomie +9 znasz całą Sieć jak własną kieszeń, znasz ogólny rozkład lodu w ważniejszych systemach i zdajesz sobie sprawę z rozłożenia pozostałych.

Zoologia: Wiedza o formach życia, procesach biologicznych i ich powiązaniu ze środowiskiem. Na poziomie +2 znasz większość powszechnych zwierząt. Na poziomie

+5 znasz nie tylko dobrze znane zwierzęta, ale także wiele egzotycznych i wymierających gatunków. Na poziomie +8 znasz się niemal na wszystkich zwierzętach, znasz dobrze ich zwyczaje i masz modyfikator +1 do testów na umiejętność *sztuka przetrwania* (wiesz gdzie znaleźć zwierzynę).

Umiejętności dodawane do Opanowania/Siły woli

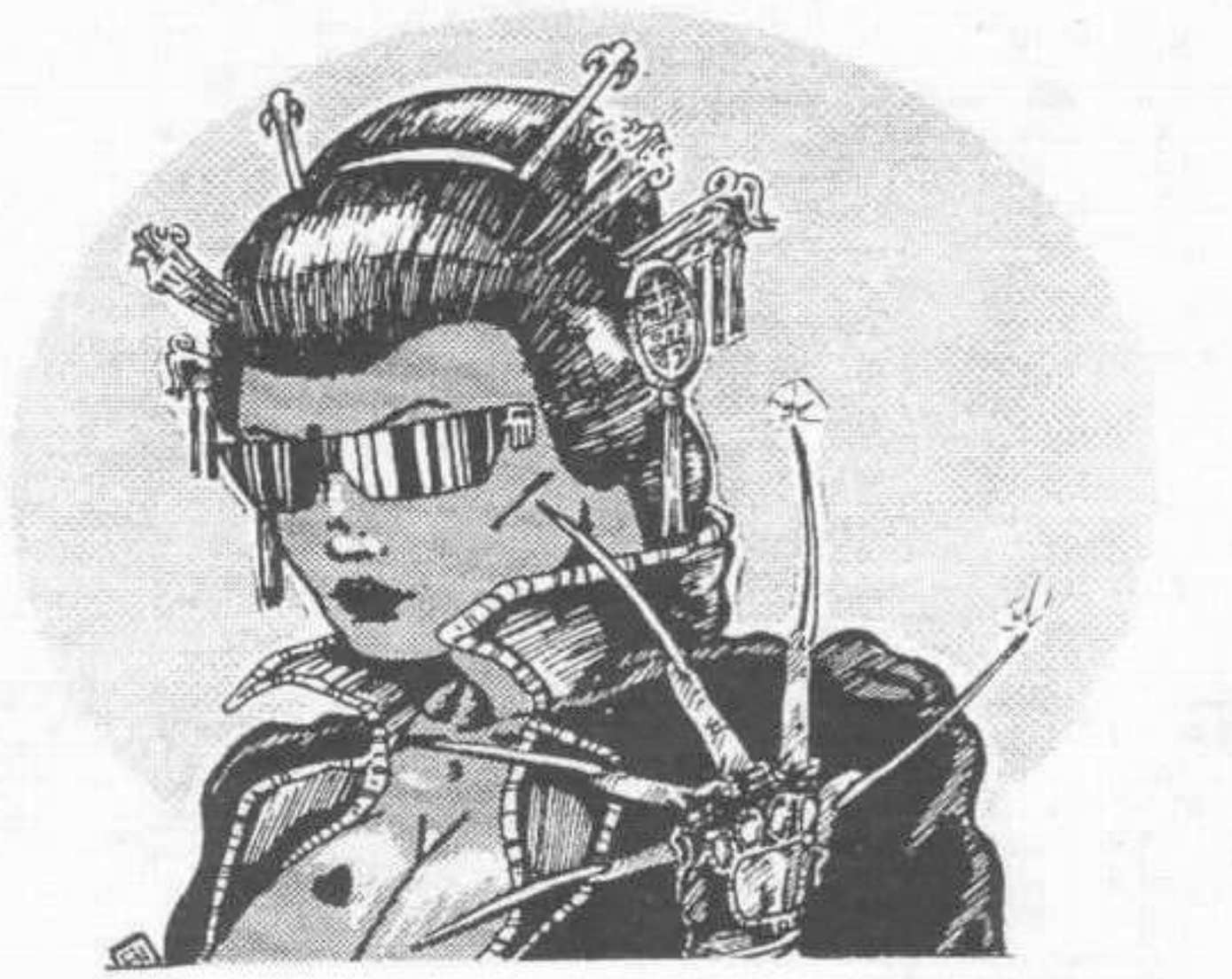
Odporność na tortury/narkotyki: Postaci z tą umiejętnością są szczególnie uodpornione na przesłuchiwanie, tortury i narkotyki kontrolujące umysł. Pomyślne użycie tej umiejętności automatycznie zwiększy o jeden poziom stopień trudności wszelkich prób przesłuchiwania podejmowanych przez stronę przeciwną.

Przemawianie: Umiejętność publicznego przemawiania. Na poziomie +2 możesz wygrać konkurs recytatorski na uczelni. Na poziomie +6 lub wyższym możesz dostawać pieniądze za przemówienia publiczne. Na poziomie +10 jesteś zdolny do wygłoszenia przemówienia konkurencyjnego względem słynnego "Ich bin ein Berliner" Kennedy'ego, albo Mowy Gettysburskiej Lincolna. Rockmani z *umiejętnością przemawiania* na poziomie +6 lub wyższym mogą dodawać +1 podczas używania swojej zdolności *charyzma*.

Przesłuchiwanie: Umiejętność wyciągania z przesłuchiwanego informacji i wymuszania na nim odkrycia swoich sekretów. *Przesłuchiwanie* na poziomie +2 lub wyższym pozwala ci na nieomylne odkrycie, że twój chłopak cię okłamuje. Na poziomie +5 jesteś profesjonalnym śledczym — odpowiednikiem doświadczonego detektywa, który potrafi przyprzeć podejrzanego do muru. Mike Wallace z programu 60 Minut ma *przesłuchiwanie* na poziomie +9, co pozwala mu sprawić, aby nawet najpotężniejsi ludzie pocili się z wysiłku.

Zastraszanie: Umiejętność zmuszania ludzi do robienia tego, czego ty chcesz poprzez siłę osobowości lub przymus fizyczny. Na poziomie +3 możesz przestraszyć prawie każdego typowego obywatela, polityka lub przeciętnego zbira. Na poziomie +6 możesz *zastraszyć* Sylvestra Stallone lub jakiegokolwiek umiarkowanego „twardziela". Na poziomie +9, mógłbyś *zastraszyć* Arnolda Schwartzeneggera.

Znajomość Półświatka: Znajomość „ciemnej" strony życia — gdzie dostać towary nielegalne lub z kontrabandy, jak rozmawiać z elementem przestępczym i jak unikać złych sytuacji w złych okolicach.



Mając *znajomość półświatka* na poziomie +2 lub wyższym możesz dostać „trefne" towary, załatwić prochy, itp. Ze *znajomością półświatka* na poziomie +5 mógłbyś zorganizowanie zlecenia morderstwa, znałbyś paru gangsterów, którzy być może są ci winni przysługę i mógłbyś zwołać paru mięśniaków kiedy tylko byś potrzebował. Przy poziomie +8 lub wyższym mógłbyś sam zostać jednym z większych lordów podziemia i pomijać pośredników.

Umiejętności dodawane do Refleksu

Broń ciężka: Umiejętność wymagana do obsługi granatników, działek automatycznych, moździerzy, ciężkich karabinów maszynowych, wyrzutni rakiet i działek bezodrzutowych. Poziom umiejętności +5 byłby odpowiednikiem ogólnego wojskowego kursu szkoleniowego *„broń ciężka"*, dającego posiadaczowi umiejętność obsługi wszystkich tych typów broni.

Broń ręczna: Umiejętność używania w walce noży, toporów, pałek i innych broni ręcznych. Uwaga: używając nie miotanych cyberbroni takich jak brzytwy, pazurki, szatkownice, cyberbestie i rękawice bojowe, musisz używać tej umiejętności.

Karabin: Musisz posiadać tę umiejętność, żeby efektywnie używać karabinów (ograniczenia i modyfikatory — patrz *pistolet*).

Łucznictwo: Umiejętność wymagana do używania łuków, kusz i innych broni miotających strzały. Szczegóły — patrz *pistolet*.

Obsługa ciężkich maszyn: Umiejętność wymagana do obsługi ciągników, czołgów, bardzo dużych ciężarówek i sprzętu budowlanego.

Pilotaż: Ogólnie jest to umiejętność sterowania maszyną latającą. Maszyny latające podzielone są na kategorie: *żyrokoptery i wiropłaty, stałopłaty, sterowce i pojazdy o napędzie wektorowym (pojazdy AV). Umiejętność pilotażu* na poziomie +1 pozwala ci bezpiecznie wystartować i wylądować w dobrych warunkach pogodowych. *Umiejętność pilotażu* na poziomie +3 lub wyższym czyni z ciebie wyszkolonego pilota zdolnego do działania w większości sytuacji bojowych lub przy złej pogodzie. Piloci z umiejętnością na poziomie +6 lub wyższym są weteranami zdolnymi do wyjścia z niemal każdej sytuacji, wliczając w to manewry akrobatyczne. Piloci z umiejętnością na poziomie +9 lub wyższym są tak dobrzy, że posiadają reputację jako piloci i są szeroko znani w powietrznym bractwie jako „ulepieni z właściwej gliny".

Pilotowanie pojazdu o napędzie wektorowym (3): Umiejętność pilotowania wszystkich typów pojazdów o napędzie wektorowym, wliczając w to duże i małe poduszkowce, pojazdy AV–4, 6 i 7.

Pilotowanie Stałopłatu (2): Umiejętność pilotowania stałopłatowych odrzutowców i lekkich samolotów. Samolotami typu Osprey można latać przy użyciu

tej umiejętności, ale tylko w trybie prostym (poziomym).

Pilotowanie sterowca (2): Umiejętność pilotowania wszystkich maszyn latających lżejszych od powietrza, wliczając w to sterowce transportowe, małe sterowce pasażerskie i balony z napędem.

Pilotowanie żyrokoptera (3): Umiejętność poilotowania wszystkich typów wiropłatów, wliczając w to żyrokoptery, helikoptery i samoloty typu Osprey.

Pistolet: Musisz posiadać tę umiejętność, żeby efektywnie używać wszelkiego typu pistoletów włącznie z cyberwszczepami. Na poziomie +2 potrafisz efektywnie używać pistoletu na strzelnicy, chociaż prawdziwa walka przyprawia cię o dreszcze. Na poziomie +5 jesteś wykszolony jak większość żołnierzy i policjantów. Na poziomie +7 potrafisz robić sztuczki strzeleckie takie jak pokazują w telewizji i zacząłeś już wyrabiać sobie reputację jako gość „niezły w strzelaniu". Na poziomie +8 jesteś znanym rewolwerowcem z „reputacją". Sam dźwięk twojego imienia sprawia, że niektórzy ludzie wycofują się ze strachu. Na poziomie +10 jesteś legendarnym rewolwerowcem, wzbudzającym strach we wszystkich za wyjątkiem głupich młodych punków, którzy ciągle starają się „zdjąć" cię w jednym z niezliczonych pojedynków strzeleckich.

Pistolet maszynowy: Musisz posiadać tę umiejętność, żeby efektywnie używać pistoletów maszynowych (ograniczenia i modyfikatory — patrz *pistolet*).

Prowadzenie motocykla: (2)
Umiejętność wymagana do obsługi motocykli, cybermotorów i innych dwu– i trójkołowców.

Prowadzenie samochodu: Ta umiejętność pozwala ci na prowadzenie pojazdów naziemnych takich jak samochody, ciężarówki, czołgi i poduszkowce. Umiejętność ta nie nadaje się do prowadzenia pojazdów latających. Umiejętność na poziomie +3 jest równa umiejętności dobrego nieprofesjonalnego kierowcy. Umiejętność na poziomie +6 pozwala ci na prowadzenie ze sprawnością średnio wyszkolonego kierowcy rajdowego. Kierowca z umiejętnością na poziomie +8 lub wyższym mógłby być znany w kraju jako rajdowiec, regularnie wygrywać rajdy pucharowe i być może mieć dostęp do najbardziej zaawansowanych pojazdów naziemnych jakie tylko instnieją (o ile ma żyranta).

Skradanie się (2): Umiejętność krycia się w cieniu, cichego poruszania się, omijania strażników, itp. Umiejętność *skradania się* na poziomie +1 to mniej więcej poziom bardzo sprytnego 10-latka kradnącego ciasteczka. Na poziomie +3 jesteś w stanie ominąć większość straży, albo swich rodziców jeśli dostałeś areszt domowy. Na poziomie +6 jesteś na tyle dobry, że możesz prześlizgiwać się od cienia do cienia i nie robić żadnego hałasu. Na poziomie +8 jesteś równy większości wojowników ninja. Na poziomie +10 poruszasz się cicho jak cień, a ninja w porównaniu do ciebie hałasuje jak słoń.

Szermierka: (2) Mistrzostwo we władaniu mieczami, rapierami i monoklingami. Umiejętność *szermierka* na poziomie +3 sprawia, że jesteś kompetentny w sprawach władania bronią białą. Umiejętność *szermierka* na poziomie +6 może wystarczyć ci na wygranie krajowych mistrzostw szermierki. Umiejętność na poziomie +8 da ci reputację prawdziwego fechmistrza, któremu niewielu sprosta w pojedynku. Ludzie tacy jak D'Artagnan, albo Musashi Miyamoto mieli tę umiejętność na poziomie +10. Są oni legendarnymi mistrzami miecza i szpady, przed którymi uciekają wszyscy za wyjątkiem najgłupszych młodych „odważniaków".

„Pancery, AVy, żyro, sterowce... Mam je wszystkie w jednym palcu. Daj mi garść chipów pamięciowych i flaszkę tequili, to machnę ci odwrotną pętlę nawet na cholernym Hindenbergu."
— Brzytwa

Sztuki walki: Umiejętność ta obejmuje wszelkie typy trenowanych stylów walki przy użyciu rąk, nóg lub specjalistycznych „broni do sztuk walki". Musisz wybrać styl walki i wziąć osobną umiejętność dla każdego stylu (na przykład musiałbyś wziąć *karate* i *judo* osobno, wydając punkty na każdy z nich). Modyfikatory trudności są podane w ( ) obok każdej podanej poniżej umiejętności.

Podstawową zaletą sztuk walki jest to, że każda z nich posiada tak zwane kluczowe ataki; ataki, które odwierciedlają szczególnie silne strony danego stylu. Gdy używany jest atak kluczowy, można wykorzystać dodatni modyfikator do trafienia oparty na rodzaju ataku i stylu walki. Pełna tabela ataków kluczowych podana jest w rozdziale Strzelanina piątkowej nocy, str 101.

Drugą zaletą sztuk walki jest to, że mają dodatni modyfikator do obrażeń zadawanych w ataku, który równy jest poziomowi umiejętności *sztuki walki*; na przykład mistrz z umiejętnością kung fu na poziomie +10 mógłby dodać 10 punktów do zadanych obrażeń. Może to dawać ogromną przewagę, szczególnie przy ciosach w głowę (przy których obrażenia się podwaja).

Różne formy **sztuk walki** obejmują:
Aikido (3): Forma ta opiera się na wykorzystywaniu siły przeciwnika i jego rozpędu przeciwko niemu. Jest to perfekcyjna forma pokojowego powstrzymania przeciwnika, samemu pozostając równocześnie bardzo trudnym do trafienia. Ataki kluczowe to: bloki i parowania, uniki, rzuty, trzymania, uwolnienia, duszenia, podcięcia i chwyty.

Boks (1): Mężna sztuka rękoczynów. W formie tej wyprowadza się błyskawiczne ciosy i trzyma ciasną gardę w obrone. Ataki kluczowe to: ciosy, bloki i parowania.

Capoeria (3): Stworzona przez karaibskich niewolników. Forma ta łączy taneczne ruchy z szybkimi kopnięciami i niskimi podcięciami. Jest to stosunkowo nieznana forma i może być łączona z tanecznymi ruchami, które maskują jej prawdziwą potęgę. Ataki kluczowe to: ciosy, kopnięcia, bloki i parowania, uniki oraz podcięcia.

Chol li fut (3): Pochodząca bezpośrednio z pradawnych świątyń Shaolin. Forma ta łączy potężne ciosy z półobrotu i podcinające kopnięcia w dynamiczny styl walki. Ataki kluczowe to: ciosy, uderzenia, kopnięcia, bloki i parowania, uniki, rzuty oraz podcięcia.

Judo (1): System ten został stworzony jako forma sportowa, ale w walce jest także bardzo skuteczny. Wykorzystuje on rzuty i podcięcia, mające obalić przeciwnika. Ataki kluczowe obejmują: uniki, rzuty, trzymania, uwolnienia, podcięcia i chwyty.

Karate (2): Japońska wersja *kung fu*. Styl ten wykorzystuje ruchy w lini prostej i potężne ciosy. Wariacje obejmują shotokan i kenpo, każda ze swymi własnymi specjalnymi ruchami. Ataki kluczowe to: ciosy, kopnięcia oraz bloki i parowania.

Tae kwon do (3): Bardzo szybka i precyzyjna forma ze zgrabnymi ruchami i kilkoma kopnięciami z wyskoku. Ataki kluczowe obejmują: ciosy, uderzenia, kopnięcia, bloki i parowania oraz uniki.

Tajski kick boxing (4): Jedna z najbardziej śmiertelnych istniejących sztuk walki. Styl ten znany jest z oślepiających kopnięć wyprowadzanych z niewiarygodną siłą. Ataki kluczowe obejmują: ciosy, uderzenia, kopnięcia, bloki i parowania oraz chwyty.

Zapasy (1): Forma ta łączy techniki zapasów olimpijskich i zapasów zawodowców. Styl ten wykorzystuje szeroki zakres rzutów i trzymań mających na celu obezwładnienie przeciwnika. Ataki kluczowe obejmują: trzymania, uwolnienia, duszenia, podcięcia i chwyty.

Zwierzęce kung fu (3): Formy te opierają się na ruchach zwierząt takich jak żuraw, modliszka, tygrys, lampart czy smok. Ataki te są szybkie i niebezpieczne, wyprowadzane w stylu, który jest fascynujący i bardzo widowiskowy. Ataki kluczowe obejmują: ciosy, uderzenia, kopnięcia, bloki i parowania oraz podcięcia.

Taniec: Specyficzna umiejętność konieczna do zostania profesjonalnym tancerzem. Wyszkolony tancerz na poziomie +4 lub wyższym może z powodzeniem tańczyć za pieniądze w małych klubach lub trupach tanecznych. Tancerze na poziomie +6 lub wyższym są uznawani za tancerzy profesjonalnego kalibru, występują regularnie i mają swoich fanów. Tancerze na poziomie +9 lub wyższym to „gwiazdy" posiadające szerokie rzesze fanów; tacy, których rozpoznaje się na ulicy.

Unikanie ciosów: Jest to umiejętność wymagana do unikania ciosów i uwalniania się z chwytów i trzymań. Jeśli atak został wyprowadzony bez twojej wiedzy nie możesz dodać tej umiejętności do swojego *rzutu obronnego*.

Walka wręcz: Umiejętność walki na pięści, nogi i inne części ciała. *Walka wręcz* nie jest umiejętnością trenowaną — uczy się jej na Ulicy w trakcie niezliczonych bijatyk. W przeciwieństwie do *sztuk waki* nie ma w niej ataków specjalistycznych i modyfikatorów do zadawanych obrażeń wynikających z poziomu mistrzostwa.

Wysportowanie: Jest to umiejętność wymagana do celnego rzucania, wspinania się i utrzymywania równowagi. Łączy ona podstawowe elementy programu wychowania fizycznego w jakiejkolwiek szkole średniej. Na poziomie +3 i wyższym jesteś odpowiednikiem prawdziwego szkolnego „sportsmena". Na poziomie +5 i wyższym mógłbyś występować w zawodach na poziomie uniwersyteckim. Na poziomie +8 i wyższym jesteś zawodnikiem olimpijskiego kalibru lub zawodowcem.

Umiejętności dodawane do Zdolności Technicznych

Charakteryzacja: Umiejętność ucharakteryzowania swojej postaci tak, aby wyglądała jak ktoś inny, obojętne czy rzeczywisty, czy fikcyjny. Umiejętność ta obejmuje zarówno elementy makijażu jak i aktorstwa, chociaż nie jest to to samo co rzeczywista umiejętność bycia aktorem.

Cybertechnika (2): Umiejętność wymagana do naprawiania i konserwacji cybersprzętu. Na poziomie +2 potrafisz wyregulować swój cybersprzęt i zmienić w nim baterie. Na poziomie +6 potrafisz rozebrać większość cybersprzętu i nawet dokonać niewielkich przeróbek. Na poziomie +8 możesz projektować swój własny cybersprzęt na zamówienie.

Elektronika: Umiejętność wymagana do konserwacji, naprawiania i przerabiania elektronicznych urządzeń takich jak komputery, osobisty sprzęt elektroniczny, elektroniczne podsystemy zabezpieczeniowe, kamery i monitory.

Fałszerstwo: Umiejętność kopiowania i tworzenia fałszywych dokumentów i identyfikatorów. Umiejętność tę można także wykorzystywać do wykrywania fałszerstwa; jeśli potrafisz coś sfałszować, to zwykle potrafisz także rozpoznać fałszerstwo.

Farmaceutyka (2): Umiejętność projektowania i produkowania narkotyków i leków. Wymagana jest umiejętność *chemia* co najmniej na poziomie +4. Na poziomie +4 potrafisz zrobić aspirynę. Na poziomie +6 potrafisz robić środki halucynogenne i antybiotyki. Na poziomie +9 potrafisz tworzyć narkotyki osobiste dopasowane do budowy chemicznej konkretnego ciała.

Fotografia i film: Umiejętność robienia profesjonalnych fotografii i filmów. Umiejętność +2 pozwala ci robić przyzwoite domowe filmy. Umiejętność na poziomie +4 może przyczynić się do stworzenia dzieła, które może wygrać w konkursie dla amatorów. Umiejętność na poziomie +6 lub wyższym wystarcza na stworzenie dzieła na poziomie przeciętnej okładki Playboya lub rockowego teledysku. Fotograf lub filmowiec z umiejętnością na poziomie +8 lub wyższym byłby znany w kraju i prawdopodobnie sławny.

Granie na instrumencie:
Umiejętność grania na instrumencie muzycznym. Musisz brać tę umiejętność osobno dla każdego instrumentu, na którym chcesz grać. Umiejętność na poziomie +4 lub wyższym kwalifikuje twoją postać do grania w profesjonalnych imprezach. Umiejętność na poziomie +8 i wyższym przysporzy artyście trochę profesjonalnego uznania, może parę kontraktów

„Wielu solo myśli, że nie trzeba im żadnych umiejętności technicznych. Myślą, że gdy będą potrzebować szybkiej naprawy, to dorwą najbliższego Technika i to załatwi sprawę.

Oczywiście, proszę bardzo. Facet, który nie wie jak działa jego sprzęt będzie musiał płaszczyć się u stóp swojego technika, gdy nawalą mu chipy. Bo naprawdę, nie da się zastraszyć nikogo, jak ci się zatnie wspomaganie kręgosłupa..."

— Morgan Blackhand
Podręcznik Egzekutora

nagraniowych i zleceń na występy. Na poziomie +10 jesteś szeroko uznawany, zdobyłeś mnóstwo nagród Grammy i regularnie występujesz z Kerry Eurodyne.

Kradzież kieszonkowa: Umiejętność wymagana do obrabiania cudzych kieszeni tak, żeby nie dać się zauważyć, jak również umiejętność zwijania małych przedmiotów z półek sklepowych. Dla porównania poziomów zdolności patrz *otwieranie zamków.*

Malowanie lub rysowanie: Umiejętność tworzenia profesjonalnych rysunków. Umiejętność na poziomie +3 pozwala ci na tworzenie „nowoczesnej" sztuki, którą da się sprzedać. Umiejętność na poziomie +6 przyczyni się do stworzenia dzieła, które się rozpoznaje i jest niezmiernie przyjemne dla oka — jak również łatwe do sprzedania. Artysta z umiejętnością na poziomie +8 lub wyższym byłby znany w kraju, miałby wystawy w galeriach, a inni pomniejsi artyści studiowaliby jego styl w akademiach sztuki.

Materiały wybuchowe (2): Umiejętność ta daje postaci znajomość zastosowania materiałów wybuchowych, jak również wiedzę, które materiały zastosować do jakich zadań, jak nastawiać zapalniki czasowe i detonatory oraz ile materiału wybuchowego podłożyć, aby uzyskać żądany efekt.

Naprawa helikopterów (3): Umiejętność naprawiania i konserwacji wiropłatów takich jak helikoptery i żyrokoptery.

Naprawa pojazdów AV (3): Umiejętność wymagana do naprawiania wszelkich aerodyn napędzanych dmuchawami tunelowymi. Na poziomie +3 potrafisz dokonać rutynowego przeglądu. Na poziomie +6 potrafisz rozbierać silniki i przerabiać pojazdy AV. Na poziomie +10 możesz projektować własne AV-y na bazie ogólnodostępnych korpusów.

Naprawa samolotów(2): Umiejętność wymagana do naprawiania samolotów stałopłatowych wliczając w to odrzutowce, lekkie samoloty i samoloty typu Osprey. Z umiejętnością na poziomie +3 możesz dokonać większości rutynowych zadań przeglądowych. Z umiejętnością na poziomie +6 potrafisz przeprowadzać rozbiórki silników i generalne remonty całej kontrukcji. Z umiejętnością na poziomie +9 lub wyższym jesteś w stanie zaprojektować i zbudować swój własny samolot.

Obsługa komór kriotonicznych: Umiejętność wymagana do obsługi, naprawy i konserwacji urządzeń do podtrzymywania życia i obniżania temperatury ciała. Do obniżenia temperatury ciała zdrowego człowieka potrzebna jest umiejętność na poziomie co najmniej +4. Do obniżenia temperatury ciała rannego potrzebna jest umiejętność na poziomie co najmniej +6.

Otwieranie zamków: Umiejętność wymagana do otwierania zamków i włamywania się do zapieczętowanych pojemników i pomieszczeń. Na poziomie +3 potrafisz załatwić większość prostych zamków. Na poziomie +6 potrafisz włamać się do większości sejfów. Na poziomie +9 lub wyższym masz reputację jako mistrz kasiarzy i zna cię większość wielkich graczy w świecie Cyberpunka.

Pierwsza pomoc: Umiejętność ta pozwala posiadaczowi na podwiązywanie ran, zatrzymywanie krwawienia i cucenie nieprzytomnych pacjentów (patrz Trauma Team, str. 106)

Podstawowe naprawy (2): Umiejętność wymagana do budowania lub naprawiania prostych mechanicznych lub elektrycznych urządzeń takich jak silniki samochodowe, telewizory, itp. Znając *podstawowe naprawy* na poziomie +3 lub wyższym potrafisz rozwiązać większość pomniejszych problemów w samochodzie, naprawić prostą instalację elektryczną, itp. Z umiejętnością *podstawowe naprawy* na poziomie +6 lub wyższym możesz naprawiać wieże stereo i telewizory, przerabiać silniki, itp. Z umiejętnością *podstawowe naprawy* na poziomie +9 lub wyższym możesz zbudować z kawałków prosty komputer, złożyć do kupy silnik samochodu wyścigowego i dokonać przeglądu dowolnej maszyneri przemysłowej. Jednakże umiejętność ta nie daje na tyle specjalistycznej wiedzy, aby móc ją zastosować do skomplikowanych urządzeń takich jak samoloty (tak samo jak pan Złota Rączka nie wie jak zbudować i obsłużyć F-16).

Projektowanie cyberdeków (2): Umiejętność wymagana do projektowania cyberdeków. Na poziomie +4 możesz przerobić gotowy dek tak, żeby zwiększyć jego szybkość lub pamięć. Na poziomie +6 potrafisz zaprojektować dek równy większości istniejących modeli. Na poziomie +8 potrafisz projektować deki, które są zdecydowanie lepsze od istniejących rozwiązań.

Zabezpieczenia elektroniczne (2): Umiejętność instalowania lub rozbezpieczania elektronicznych oczu, elektronicznych zamków, pluskw i nadajników, kamer bezpieczeństwa, płyt naciskowych, itp. Na poziomie +3 potrafisz rozbroić lub zainstalować większość zamków do mieszkań oraz kamer bezpieczeństwa. Na poziomie +6 możesz ominąć większość zamków i pułapek w biurach różnych korporacji. Na poziomie +9 potrafisz bezkarnie wejść do obszarów o najwyższym stopniu bezpieczeństwa.

Znajomość broni (2): Umiejętność wymagana do naprawiania i konserwowania broni wszelkiego typu. Na poziomie +2 potrafisz przeprowadzać proste, polowe naprawy. Na

poziomie +6 potrafisz naprawiać wszystkie typy broni i dokonywać prostych przeróbek. Na poziomie +8 potrafisz projektować własne bronie na zamówienie.

Uczenie się nowych umiejętności i podnoszenie starych

Gracze mogą podnosić swoje umiejętności lub zaczynać naukę nowych poprzez zbieranie *punktów doświadczenia (PD)*. Gdy będziesz zdobywał PD będziesz zapisywał je w okienku obok listy umiejętności na swoim formularzu personalnym. Gdy zbierzesz wystarczająco dużo PD w danej umiejętności, umiejętność podnosi się o jeden.

Pierwszy poziom umiejętności zawsze kosztuje 10 PD. Aby określić ile punktów potrzeba na podniesienie umiejętności powyżej tego, pomnóż bieżący poziom umiejętności przez 10. Tyle punktów będzie potrzebne, aby podnieść prostą (modyfikator PD = 1) umiejętność na następny poziom.

Przykład: Moja umiejętność walki wręcz wynosi +4. Aby przejść z +4 na +5 potrzeba 40 PD. Aby przejść z +5 na +6 potrzeba 50 PD.

Modyfikatory PD

Nie wszystkie umiejętności są równie łatwe do nauczenia się. Umiejętności te posiadają dodatkowy modyfikator PD, przez który mnoży się liczbę punktów potrzebnych do nauczenia się następnego poziomu umiejętności. Ten dodatkowy koszt jest odnotowany w opisach umiejętności.

Przykład: Choi li fut ma modyfikator 3. Aby podnieść umiejętność Choi li fut z +4 na +5 potrzeba 120 PD, a nie 40.

Zdobywanie PD

Są trzy sposoby na zbieranie *punktów doświadczenia*: *studia i ćwiczenia, branie lekcji oraz bezpośrednie doświadczenie.*

We wszystkich trzech przypadkach liczba punktów jest określana przez mistrza gry.

Studia i ćwiczenia: Jest to najprostsza forma, bierzesz podręcznik i zaczynasz ćwiczenia. Studiowanie jest całkiem trudne — nie masz pojęcia gdzie zacząć i nie masz nikogo, kto poprawiałby twoje błędy. Największym ograniczeniem tego sposobu nauki jest fakt, że możesz podnieść swą umiejętność jedynie z poziomu +0 do +2. Ogólnie zdobycie 1 PD wymaga spędzenia jednego dnia nad książką.

Branie lekcji: Znalezienie nauczyciela jest lepsze niż samodzielna nauka lub studiowanie książek. Nauczyciel musi mieć wyższy poziom umiejętności niż uczeń i musi mieć czas, żeby cię uczyć (ile czasu to zajmie określa oczywiście mistrz gry). Ale nawet nauczyciel o najwyższym zakresie wiedzy może nie być w stanie przekazać tej wiedzy. W tym miejscu do gry wchodzi umiejętność *nauczanie*. Nauczyciel musi uśrednić swoją umiejętność, której chce kogoś nauczyć ze swoją umiejętnością nauczania. Następnie może wyszkolić ucznia do tego poziomu umiejętności. Ile czasu to zajmie, zależy oczywiście od mistrza gry, który przyznaje PD wraz z upływem czasu (zwykle 1–5 PD za lekcję).

Doświadczenie: Nadal jest to najlepszy nauczyciel. Zawsze gdy zrobisz coś dobrze, mistrz gry natychmiast nagrodzi cię *punktami doświadczenia*. Problem stanowi tylko to, że punkty te będzie można wykorzystać tylko na tę umiejętność, której używałeś, gdy zostałeś nagrodzony. Dlatego też, jeśli chesz się podszkolić w wybranej umiejętności, musisz używać jej gdy tylko jest po temu okazja. Mistrzowie gry powinni używać zdrowego rozsądku podczas przydzielania *punktów doświadczenia* nagradzając graczy nie tylko za dobre wykonanie jakiegoś testu, ale także za dobre odgrywanie swojej roli i za współpracę w drużynie. Ogólnie sugerujemy, aby nie przyznawać więcej niż sześć punktów na umiejętność na jednej sesji gry.

„Gdzie ja się uczyłem ? Na Ulicy Bólu i na Podwórku Złych Przerw."

— Nieznany Rockman, 2018

TABELA WSKAZÓWEK DO PRZYZNAWANIA PD

Nagroda:	Przyznana za:
1	Częste używanie tej umiejętności, nawet jeśli nieskutecznie
2	Skuteczne wykorzystanie umiejętności
3	Częste i skuteczne wykorzystywanie umiejętności
4	Zrobienie czegoś niezwykłego przy pomocy tej umiejętności
5	Bardzo sprytne lub skuteczne wykorzystanie umiejętności
6	Niezwykle sprytne lub skuteczne wykorzystywanie umiejętności
7	Umiejętność była krytycznie ważna dla gracza w tej sesji
8	Wykorzystanie umiejętności było krytycznie ważne dla całej drużyny podczas tej sesji.
9	Gracz dokonał czegoś rzeczywiście niewiarygodnego przy pomocy tej umiejętności.

Wymyślanie nowych umiejętności

Możesz także wymyślać nowe umiejętności, aby zaspokoić nowe wymagania, jeśli będzie ci to potrzebne. Aby to zrobić musisz najpierw przekonać mistrza gry, żeby pozwolił ci na posiadanie takiej umiejętności. Wspólnie z mistrzem gry powinniście określić:

1) **Co** dokładnie pozwala ci robić ta umiejętność ?
2) **Jak** (zgodnie z koncepcją twojej postaci) nabyłeś tę umiejętność ?
3) Jakie są konkretne **ograniczenia** tej umiejętności (czego nie można zrobić przy jej pomocy) ?
4) Do jakich **Cech** dodaje się tę umiejętność i *dalczego* ?

Mistrzowie gry powinni uważać, aby umiejętności graczy nie były zbyt szczegółowe („*strzelanie z pistoletu kalibru .45 z celownikiem laserowym*"), ani zbyt ogólne („*celne strzelanie ze wszystkiego co strzela*"). Powininniście nalegać na wymyślenie czegoś pośredniego, co obejmuje ogólną zdolność wykorzystania umiejętności, ale nie daje graczowi nieuzasadnionej przewagi we wszystkich sytuacjach („*strzelanie z pistoletów*"). Mistrz gry jest zawsze ostatecznym arbitrem przy decyzjach dotyczących nowych umiejętności.

Inny rodzaj doświadczenia: Reputacja

Reputacja jest miarą tego, co twoja postać zrobiła na tyle dobrze (lub tak źle), że stała się dzięki temu słynna. *Reputacja* jest zawsze ustalana na podstawie działań postaci i przydzielana przez mistrza gry. Zawsze, gdy postać spotka nowych ludzi w nowych sytuacjach, jej reputacja może rzeczywiście zmienić ich reakcję. Czasami może być bardzo dobrze. Innymi razy może być bardzo źle: *Przykład: Franek Grzmot jest znany wszem i wobec jako uliczny zabijaka; boją się go w całym Night City z powodu jego wizytówki w postaci zabójczego, prawego sierpowego. Z upływem czasu mistrz gry przyznał Frankowi 6 punktów Reputacji. Ktokolwiek, kto spotka Franka po raz pierwszy musi rzucić więcej niż 6 na 1K10, żeby okazało się, że nigdy o nim nie słyszał. Tej szczególnej nocy Franek buńczucznie wparował do knajpy Totentanz i zamówił drinka. Siedzący przy drugim końcu baru Kuba Rozpruwacz usłyszał, jak barman odezwał się do Franka po imieniu. Kuba Rozpruwacz pokapował się, kto jest kto (rzucił 3 na 1K10). Ten „Franek" musi być tym sukinsynem, który dorwał młodszego brata Kuby w ciemnej alei i pobił go na śmierć swoją metalową pięścią. Oczy Kuby zapłonęły, a jego zęby wyszczerzyły się w uśmiechu. Wyciągnął swoje Minami 10 i wywalił dziurę w plecach Franka.*

TABELA REPUTACJI

Poziom	Kto wie o tobie
1	Każdy kto tam wtedy był, wie o tobie
2	Fama doszła do najbliższych przyjaciół
3	Wszyscy twoi współpracownicy i przypadkowi znajomi wiedzą.
4	Fama krąży po całej okolicy.
5	Ludzie rozpoznają twoje imię poza twoją okolicą
6	Ludzie poznają cię z widzenia poza twoją okolicą
7	W mediach pokazała się jakaś historyjka lub dwie o twoich wyczynach.
8	Twoje wyczyny regularnie pojawiają się na pierwszych stronach gazet.
9	Twoje wyczyny zawsze pojawiają się na pierwszych stronach gazet i w telewizji.
10	Jesteś znany na całym świecie.

Reputacja może być także wadą. Zawsze gdy zrobisz coś szczególnie niechlubnego (pokażesz tchórzostwo, opuścisz lub zdradzisz kogoś, itp.) mistrz gry może także przyznać ci *punkty reputacji* za te czyny. Im więcej punktów dostaniesz, tym bardziej prawdopodobne, że ludzie słyszeli o twych niesławnych czynach (ponownie rzuć 1K10). Jednakże tym razem nie będą nimi zachwyceni. Jeśli masz reputację za tchórzostwo, może się ona zwrócić przeciwko tobie.

Reputacja w Cyberpunku ma jedno wielkie znaczenie — konfrontacje. Pamiętaj; wiele walk w tym gatunku sprowadza się do pojedynków na siłę woli; kto jest twardszy, bardziej okrutny i wygląda na bardziej gotowego by to udowodnić. Często prowadzi to do tak zwanych konfrontacji; gdy dwóch twardzieli na Ulicy mierzy się wzrokiem tuż przed walką, żeby zobaczyć kto wycofa się ze starcia.

Podczas konfrontacji obaj uczestnicy rzucają:

1K10 + OPANOWANIE + REPUTACJA

Uwaga: Jeśli jeden z przeciwników ma reputację za tchórzostwo, jej wartość będzie traktowana jako liczba ujemna.

Przegrany w konfrontacji ma możliwość wycofania się lub wykonywania wszystkich późniejszych ataków przeciwko temu konkretnemu przeciwnikowi z modyfikatorem –3 (z powodu strachu) dopóki choć raz pomyślnie nie pokona tego przeciwnika. Przy remisie obie strony są niepewne i nie stosuje się żadnych kar.

Przykład: Stalomistrz jest wzbudzającym strach członkiem boostergangu znanego w całym Night City. W samym środku Slammera napatoczył się na atrakcyjną młodą dziewczynę i jej towarzysza. Stalomistrz powiedział „Zwijaj manele i spływaj, śmieciarzu; lala jest teraz ze mną". Chłopak postawił mu się i odpowiedział „Sam spływaj bezmózgowcu". Zaczęła się konfrontacja.

Stalomistrz jest znany w całym mieście, co daje mu reputację 6. To czego nie wie, to fakt, że chłopak ma czarny pas i 5ty dan w kenpo karate. Pomimo, że jest nowy w Strefie i nie ma zbyt wysokiej reputacji (3), jest bardzo opanowany i całkiem świadomy swoich umiejętności (OPANOWA-NIE=10). Stalomistrz może i jest twardy, ale tak naprawdę jest tchórzem znęcającym się nad słabszymi. Jego OPANOWANIE to tylko 4 podbite reputacją zarobioną w kilku przypadkowo udanych bijatykach. Jego suma wynosi 6+4+(4 rzucone na kości)=14. Suma chłopaka wynosi 3+10+(3 rzucone na kości)=16. Stalomistrz poczuł się nagle bardzo nieswojo, gdy popatrzył na spokojnego, gotowego do starcia chłopaka. Spuścił oczy i wycofał się mrucząc coś niezrozumiale.

**„Wiele bitw zostało wygranych,
zanim padł pierwszy strzał.
Gdy twoje oczy
spotykają jego oczy,
a on wie, że jesteś gotów
zapłacić krwią.
Jego krwią, twoją krwią
— dla ciebie to nie ważne.
Stawiasz na szalę wszystko."**

***— Morgan Blackhand
Podręcznik Egzekutora***

NCPD
NCPD
PARENTE
1992

5. Wyposażenie na Przyszłość

Outfit

Przyszłość cyberpunku jest przenośna. Większość ludzi, wzorem kowbojów Dzikiego Zachodu, nosi wszystko, co jest im potrzebne do życia na swych plecach. Są to miniaturowe zestawy służące do spania, jedzenia i rozrywki, wtłoczone do toreb i na tylne siedzenia samochodów. To, co nosisz ze sobą w ulicznym slangu nazywane jest "outfit". Typowy "outfit" to m.in.:

- składane łóżko (składa się w paczkę o wymiarach 15 cm x 15 cm)
- składany śpiwór (wielkości książki)
- mały zestaw stereofoniczny (niewielkie pudło zawierające głośniki, słuchawki, CD, odtwarzacz taśm i chipów, TV i radio)
- garść taśm i chipów
- komputer przenośny (do sporządzania notatek, pisania tekstów, podłączania się do sieci komputerowych itd).
- cybermodem, przewody (dla netrunnerów)
- kieszonkowy telefon komórkowy (abonament zapłacony za miesiąc)
- pistolet, nóż lub obie te rzeczy. Być może karabin lub pistolet maszynowy, zapasowa amunicja.
- pancerz (przeważnie kurtka pancerna lub koszulka kuloodporna)
- rzeczy osobiste (ubrania, szczoteczki do zębów itd.)

Twój outfit — wszystko, co posiadasz wepchnięte do torby 60cm x 120 cm.

Większość tych przedmiotów mieści się w torbie na ramię lub plecaku. Bohaterowie cyberpunka nie prowadzą zazwyczaj osiadłego trybu życia. Rockmani zawsze dają gdzieś nowy show. Solo musi się przemieszczać — praca tego wymaga, a poza tym nigdy nie wiadomo, kiedy wrogowie mogą cię wreszcie dopaść. Gliny, netrunnerzy, technicy i reporterzy zawsze są w ruchu — w poszukiwaniu nowych tropów, lub uciekając przed różnymi ludźmi, którzy z jakichś powodów mają ich dość. Nomadzi — cóż, oni nie mają domów, w których mogliby osiąść, a poza tym — jaki sens jest je mieć, jeśli nie można ich zabrać na motor? Nawet businessmanowi może się zdarzyć, że będzie musiał spędzić noc w sześcianie na tokijskim lotnisku.

Taki styl życia znacznie ułatwia wszechobecność techniki komputerowej. Po co wracać do domu, żeby posłuchać ulubionej muzyki, jeśli możesz wziąć odtwarzacz kompaktowy ze sobą? Nie chcesz przegapić telefonu, a nie znosisz automatycznych sekretarek? Masz cały czas telefon przy sobie podłączony do komórkowej sieci; możesz zadzwonić z restauracji czy z samochodu. Po co zajmować się gotowaniem, jeśli możesz szybko coś przekąsić w którymś z setki barów "fast food"? Po co trzymać ubrania, jeśli możesz wyrzucić je, gdy się zużyje

Pieniądze w roku 2020

Przez lata wszyscy uważali, że walutą XXI wieku będzie japoński jen. Ale tylko jeden kraj używa japońskiego jena, natomiast wiele krajów korzysta z dolarów amerykańskich wymiennie z własną walutą.

Współczesny eurodolar częściowo bazuje właśnie na powszechnym uznaniu dolara jako waluty międzynarodowej. Na początku Paktu z 1992 roku, kiedy utworzono Europejską Wspólnotę Gospodarczą, stworzono EURODOLARA (E$), którego wartość była oparta na średnim kursie walut Stanów Zjednoczo-nych, Francji, Niemiec, Wielkiej Brytanii i Japonii. Na początku wyglądało to wspaniale; eurodolar był silną walutą i wszyscy myśleli, że Stany Zjednoczone pozostaną względnie stabilnym krajem.

Mylili się.

Eurodolar to faktycznie standardowa waluta świata 2020 roku. Jest akceptowany w Stanach, Japonii, na Dalekim Wschodzie i na tym, co zostało ze Środkowego Wschodu.

Chodzi o to, że dzięki Upadkowi i Deficytowi, aktualna wartość dolara amerykańskiego jest trochę niższa, niż jego krewniaka. To znaczy, za jednego eurodolara dostaniesz dwa dolary amerykańskie.

Twoje miesięczne dochody, sprawdź gdzie pracujesz, rzuć 1K10

Rookman	
1–5 niezbyt częste występy	**1000 E$**
6 stałe zatrudnienie w klubie	**1500 E$**
7 grasz w dużych klubach	**2000 E$**
8 masz kontrakt	**5000 E$**
9 grasz w znanej kapeli	**8000 E$**
10 gwiazda muzyczna	**12000 E$**
Solo	
1–5 uliczny ronin	**2000 E$**
6 prywatny strażnik	**3000 E$**
7 strażnik korporacji	**4500 E$**
8 profesjonalny agent	**7000 E$**
9 pierwsza liga	**9000 E$**
10 elitarny zabójca	**12000 E$**
Gliniarz	
1–5 prywatny ochroniarz	**1000 E$**
6 gliniarz miejski	**1200 E$**
7 ochroniarz korporacji/detektyw	**3000 E$**
8 oddz.bezp.korp./psychosquad	**5000 E$**
9 szef oddz.bezp.	**7000 E$**
10 szef bezp./szef policji	**9000 E$**
Człowiek korporacji	
1–5 pomocnik	**1500 E$**
6 manager	**3000 E$**
7 dyrektor	**5000 E$**
8 ważniejszy dyrektor	**7000 E$**
9 szef działu	**9000 E$**
10 szef oddziału	**12000 E$**
Reporter	
1–5 wolny strzelec	**1000 E$**
6 dziennikarz	**12000 E$**
7 szef działu	**3000 E$**
8 producent/szef redakcji	**5000 E$**
9 lokalna osobistość	**7000 E$**
10 ogólnokrajowa osobistość	**10000 E$**
Fixer	
1–5 punk uliczny	**1500 E$**
6 przywódca gangu	**3000 E$**
7 ochroniarz	**5000 E$**
8 młodszy pomocnik	**7000 E$**
9 pomocnik	**8000 E$**
10 książę zbrodni	**10000 E$**
Technik	
1–5 miejscowy technik	**1000 E$**
6 prywatny operator	**2000 E$**
7 technik korporacyjny	**3000 E$**
8 mł.inżynier	**4000 E$**
9 inżynier	**5000 E$**
10 st. inżynier	**8000 E$**
Netrunner	
1–5 lamer	**1000 E$**
6 hacker	**2000 E$**
7 bit-dżokej	**3000 E$**
8 kowboj sieci	**5000 E$**
9 deckslinger	**7000 E$**
10 sysop	**10000 E$**
Technik medyczny	
1–5 pielęgniarz	**1600 E$**
6 technik medyczny	**3000 E$**
7 ripperdoc	**5000 E$**
8 medyk TraumaTeam™	**7000 E$**
9 własna klinika	**10000 E$**
10 specjalista	**15000 E$**
Nomad	
1–5 członek klanu	**1000 E$**
6 wojownik	**1500 E$**
7 głowa domu	**2000 E$**
8 zwiadowca	**3000 E$**
9 starszy klanu	**4000 E$**
10 głowa rodu	**5000 E$**

i kupić nowe? Na noc wynajmujesz sześcian sypialny, zrzucasz rzeczy osobiste i budzisz się rano.
Pamiętaj:

PRZYSZŁOŚĆ JEST WYMIENNA

Kluczem do gry cyberpunkowej jest odpowiedni sposób myślenia. Czuj, że nie masz korzeni i jesteś w ciągłym ruchu. Nie wiesz, gdzie będziesz dziś spał i się tym nie przejmujesz. Masz łóżko w swej torbie, parę dobrych kawałków w kieszeni, trochę szmalu na żarcie. I spluwę, żeby ktoś ci tego nie zabrał.

Pieniądze na początek

Z jaką sumą zaczynasz grę? Cóż, to zależy od twej pracy.

Pracy? Tak, nawet w mrocznej przyszłości musisz płacić rachunki. Poza tym chcesz pracować, bo jest niewielka różnica między jedzeniem realpacków i świeżych jarzyn, a spożywaniem zestawów syntetycznych i życiem w kartonowym pudle.

To, jak dobra jest praca, którą masz, zależy od poziomu twej zdolności specjalnej. Na przykład, jeśli jesteś rockmanem, którego charyzma wynosi 2, nie jesteś niestety w stanie przyciągnąć takich tłumów, jak Kerry Eurodyne. Co oznacza, że musisz występować tam, gdzie cię będą chcieli przyjąć — w kiepskich knajpach, melinach, mordowniach — sam wiesz, jak jest.

Rzuć okiem w lewo na *tabelę zatrudnienia*. Odnajdź swą rolę (lub rolę, która jest najbardziej zbliżona do twojej), znajdź poziom swej zdolności specjalnej i odczytaj miesięczne pobory. **Pomnóż ten wynik przez 1k6/3 (ilość miesięcy, przez które byłeś zatrudniony). W ten sposób uzyskujesz ilość gotówki, z którą zaczynasz grę.**

„Tak, przyszłość jest wymienna. Tak jak ty, kolego..."

— Razorjack

Ty decydujesz, w jaki sposób konkretnie zarobiłeś te pieniądze. Kategorie są bardzo obszerne i dają ci możliwość szerokiego wyboru. Może jako solo „7. poziomu" nie chcesz pracować dla korporacji — nie ma sprawy, to tylko ogólny opis, mówiący, w którym miejscu w hierarchii solów się znajdujesz. Możesz równie dobrze pracować w oddziale specjalnym Amnesty International.

I ostatnia sprawa. Rzuć jeszcze raz 1k6. Jeśli wypadło więcej niż 4, właśnie cię wyrzucili.

Gratulacje. Może jednak będziesz musiał spróbować tej syntetycznej papki...

Obciążenie

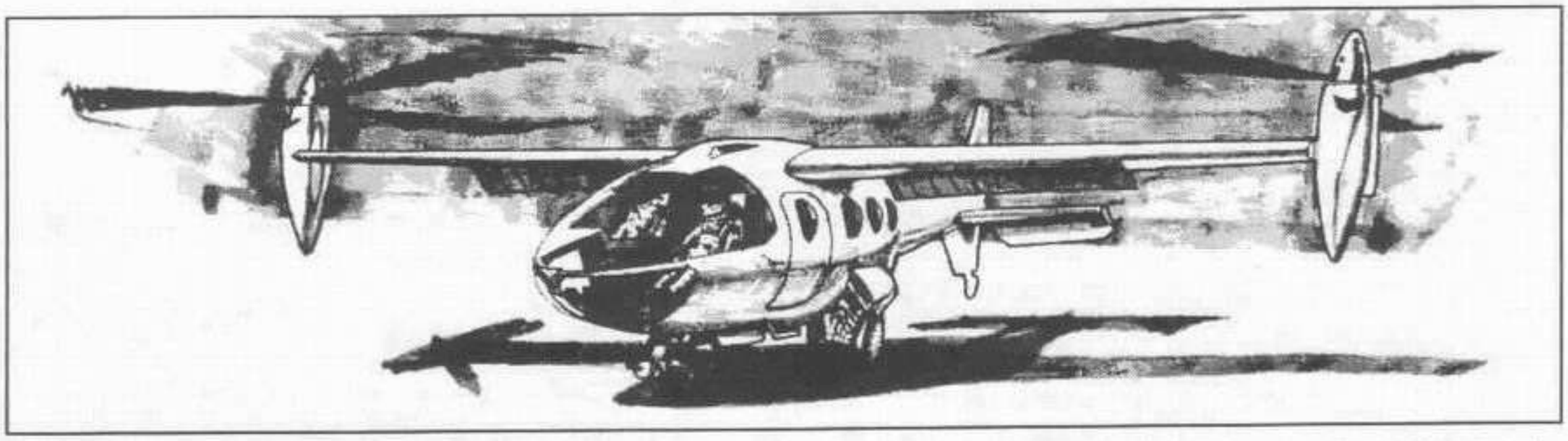
W większości wypadków obciążenie nie stanowi problemu dla postaci Cyberpunku — większość swych posiadłości ma w domu lub samochodzie. Postać może nieść 10 x BC kilogramów. Może także podnieść maksymalnie 40 x BC kg.
Przykład: Mam BC=6 (przeciętny typ budowy ciała). Mogę unieść 60 kg i podnieść na moment 240 kg.
Żeby nie drukować listy wag wszystkich przedmiotów, które mógłbyś chcieć nieść, wprowadziliśmy prostszy system klasyfikacji. Poniższe grupy ciężarów są znacznie użyteczniejsze dla mistrza gry, który musi szybko określić, ile kilogramów w przybliżeniu postać dźwiga.

0,5 kg lub mniej

pudełko amunicji ● telefon komórkowy ● zestaw stereo ● komputer kieszonkowy ● cybermodem ● kable interface'u ● kieszonkowy TV ● cyfrowy aparat fotograficzny ● mały magnetofon ● latarka ● lornetka ● scyzoryk ● element ubrania ● nóż wojskowy ● lustrzanki ● lekki pistolet ● torba nylonowa ● hełm kevlarowy

1 kg lub mniej

pistolet średni i ciężki ● śpiwór ● odtwarzacz chipów ● radio ● kamera video ● przybornik z narzędziami ● przybornik medyczny ● laptop ● kamizelka pancerna



3 kg

pistolet maszynowy • bardzo ciężki pistolet • gitara elektryczna • automat perkusyjny • składane łóżko • lekki i średni karabin • śrutówka • kurtka pancerna • spodnie kevlarowe • kamizelka kevlarowa

4 kg

syntezator/wzmacniacz •ciężki karabin

BROŃ

Pierwszą rzeczą, której twa postać chce, jest broń (duża spluwa może cię znacznie szybciej wyciągnąć z kłopotliwej sytuacji, niż duży zestaw stereofoniczny). Bronie w Cyberpunku dzielą się na 7 rodzajów:

Pistolety (P) to wszystkie rodzaje jednostrzałowych (lub półautomatycznych) broni, którymi można celnie strzelać z jednej ręki.

Pistolety maszynowe (PM) to wszystkie rodzaje broni, których można używać w trybie automatycznym lub półautomatycznym, korzystające z amunicji do pistoletów.

Śrutówki (ŚR) to wszystkie bronie, które strzelają śrutem lub innymi małymi cząstkami, a nie zwykłymi pociskami.

Karabiny (KAR) — używają amunicji przeznaczonej dla karabinów.

Broń ciężka (BC) to pociski, granaty, działa itd.

Broń biała (BIA) to miecze, sztylety, noże, bronie stosowane w sztukach walki wręcz, dzidy itd.

Broń egzotyczna (EGZ) to łuki, lasery, oślepiacze, bronie mikrofalowe — prawdziwie fantastyczne bronie świata Cyberpunka.

Kody broni

Każda broń posiada odpowiadające jej cechy — rodzaj, zadawane obrażenia, zasięg, celność, możliwość ukrycia, dostępność i cenę. Kod broni zawiera w sobie te czynniki. Jest to opis, który wygląda tak:

nazwa • rodzaj • celność • możliwość ukrycia • dostępność • obrażenia/amunicja • pojemność magazynka • szybkostrzelność • zawodność

Na przykład, broń, której kod brzmi:

Minami 10 • 1 • PM • 0 • P • Ł • 2k6+3/10mm • 40 • 20 • NZ

to Minami 10, celny (1) pistolet maszynowy (PM), który można ukryć pod płaszczem (P), łatwo dostępny (Ł), strzelający dziesięciomilimetrową amunicją, którego magazynek ma pojemność 40 pocisków, może strzelić do 20 pocisków na rundę w pełnej serii i jest niezawodny. Poniżej znajduje się opis poszczególnych pól kodu broni:

Celność: Określa, na ile broń jest naprawdę dobra. Skala od –3 do +3, gdzie 0 – poziom przeciętny.

Możliwość ukrycia: Jak łatwo ukryć broń, jeśli zachodzi taka potrzeba (ważny czynnik w przypadku broni wojskowych). Mądry cyberpunk nie wchodzi do baru ze śrutówką wystającą mu spod płaszcza — może w ten sposób narobić sobie kłopotów. Poza tym zawsze trzeba mieć jakąś ostatnią deskę ratunku w przypadku złapania lub rozbrojenia.

Kieszeń, nogawka lub rękaw	(K)
Kurtka, płaszcz lub peleryna	(P)
Długi płaszcz	(D)
Nie można jej ukryć	(N)

Dostępność: Określa, jak trudno zdobyć broń.

Łatwa (Ł)
Można ją dostać praktycznie wszędzie.

Przeciętna (P)
Można ją kupić w większości sklepów sportowych i z bronią lub na ulicy.

Kiepska (K)
Specjalne sklepy, czarny rynek, kradziona broń wojskowa.

Rzadka (R)
Kradziona, jedyna w swym rodzaju, specjalna wersja wojskowa, może być nielegalna.

Obrażenia/Amunicja: Każdej broni przyporządkowany jest rodzaj amunicji, z którego korzysta i obrażenia, które ta amunicja zadaje.

Pojemność magazynka: Określa, ile pocisków mieści się w standardowym magazynku.

Szybkostrzelność: Określa, ile pocisków broń może wystrzelić w pojedynczej rundzie walki (3,2 sekundy)

Zawodność: Na ile broń jest niezawodna w walce — określa szansę zacięcia się itp.

Niezawodna	(NZ)
Standardowa	(ST)
Zawodna	(ZW)

OPISY BRONI

Uwaga: Wszystkie bronie z roku 2020 mają amunicję bezłuskową i obudowę z tworzyw sztucznych..

KOD BRONI ● Rodzaj ● Celność ● Możliwość ukrycia ● Dostępność ● Zadawane obrażenia ● Pojemność magazynka ● Szybkostrzelność ● Zawodność

Lekkie pistolety

BudgetArms C–13
P –1 K Ł 1k6(5mm) 8 2 ST
Lekki pistolet używany jako dodatkowe zabezpieczenie i „broń damska".

Dai Lung Cybermag 15
P –1 K P 1k6+1(6mm) 10 2 ZW
Tani szmelc z Hong Kongu, często używany przez boosterów i inne uliczne ścierwa.

Federated Arms X–22
P 0 P Ł 1k6+1(6mm) 10 2 ST
Wszechobecna popularna „plastikowa jednostrzałówka". Dostępny w różnych kolorach.

Średnie pistolety

Militech Arms Avenger
P 0 P Ł 2k6+1(9mm) 10 2 NZ
Dobry pistolet, dobry zasięg i dobra celność. Profesjonalna spluwa.

Dai Lung Streetmaster
P 0 P Ł 2k6+3(10mm) 12 2 ZW
Kolejny tani szmelc Dai Lung, stworzony dla ulicy.

Federated Arms X–9mm
P 0 P Ł 2k6+1(9mm) 12 2 ST
Porządna broń dla solów. Używany jako standardowa broń wojskowa przez Stany Zjednoczone i Unię Euro-pejską.

„Widziałem dupków, którzy na okrągło nosili te wielkie karabiny zwisające z opancerzonych ramion. Bzdura. To tak, jakbyś umieścił nad sobą wielki neonowy hologram: „Hej, jestem solo — rozwal mnie".

— Morgan Blackhand

Ciężkie pistolety

BudgetArms Auto 3
P –1 P Ł 3k6(11mm) 8 2 ZW
Jest tani. Jest dobry. Czasem wybu-cha. Czego chcieć więcej?

Sternmeyer Type 35
P 0 P P 3k6(11mm) 8 2 NZ
Wytrzymały, niezawodny. Jeszcze jeden dobry produkt Unii Europejskiej ze Zjednoczonych Niemiec.

Bardzo ciężkie pistolety

Armalite 44
P 0 P Ł 4k6+1(12mm) 8 1 ST
Stworzony dla US Army w 1998r. Przyzwoita broń.

Colt AMT Model 2000
P 0 P P 4K6+1(12mm) 8 1 NZ
Standardowa broń oficerów Armii Stanów Zjednoczonych; dobrze służył w Wojnach Środkowo-Amerykańskich.

Lekkie pistolety maszynowe

Uzi Miniauto 9
PM +1 P Ł 2K6+1(9mm) 30 35 NZ
Propozycja Uzi na XXI wiek — całość plastikowa, obrotowy magazynek, cyngiel dopasowywalny do dłoni. Idealny wybór dla wielu ochroniarzy.

H&K MP–2013
PM +1 P P 2K6+3(10mm) 35 32 ST
Ulepszona wersja klasycznego Heckler & Koch MP–5K z plastikową obudową i wbudowanym tłumikiem.

Federated Arms Tech Assault II
PM +1 P P 1K6+1(6mm) 50 25 ST
Ulepszona wersja starego Tech Assault I, posiadająca większy magazynek, lepszą automatykę i psująca się rzadziej. Rewelacja.

Średnie pistolety maszynowe

Arasaka Minami 10
PM 0 P Ł 2K6+3(10mm) 40 20 Z
Standardowa broń ochroniarzy Arasa-ki. Dobra, znana na całym świecie broń.

H&K MPK–9
PM +1 P P 2K6+1(9mm) 35 25 ST
Pistolet maszynowy z wbudowanym celownikiem. Używany przez wielu europejskich solów.

TABELA BRONI

	Rodzaj	Celność	MU	Dost.	Obraż.	Poj. magaz.	Strzał/tura	Zawod.	Zasięg	Cena
Lekkie pistolety										
BudgetArms C–13	P	–1	K	Ł	1k6(5mm)	8	2	ST	50m	75e$
Dai Lung Cybermag 15	P	–1	K	P	1k6+1(6mm)	10	2	ZW	50m	50e$
Federated Arms X–22	P	0	P	Ł	1k6+1(6mm)	10	2	ST	50m	150e$
Średnie pistolety										
Militech Arms Avenger	P	0	P	Ł	2k6+1(9mm)	10	2	NZ	50m	250e$
Dai Lung Streetmaster	P	0	P	Ł	2k6+3(10mm)	12	2	ZW	50m	250e$
Federated Arms X–9mm	P	0	P	Ł	2k6+1(9mm)	12	2	ST	50m	300e$
Ciężkie pistolety										
BudgetArms Auto 3	P	–1	P	Ł	3k6(11mm)	8	2	ZW	50m	350e$
Sternmeyer Type 35	P	0	P	P	3k6(11mm)	8	2	NZ	50m	400e$
Bardzo ciężkie pistolety										
Armalite 44	P	0	P	Ł	4k6+1(12mm)	8	1	ST	50m	450e$
Colt AMT Model 2000	P	0	P	P	4K6+1(12mm)	8	1	NZ	50m	500e$
Lekkie pistolety maszynowe										
Uzi Miniauto 9	PM	+1	P	Ł	2K6+1(9mm)	30	35	NZ	150m	475e$
H&K MP–2013	PM	+1	P	P	2K6+3(10mm)	35	32	ST	150m	450e$
Fed. Arms Tech Ass. II	PM	+1	P	P	1K6+1(6mm)	50	25	ST	150m	400e$
Średnie pistolety maszynowe										
Arasaka Minami 10	PM	0	P	Ł	2K6+3(10mm)	40	20	NZ	200m	500e$
H&K MPK–9	PM	+1	P	P	2K6+1(9mm)	35	25	ST	200m	520e$
Ciężkie pistolety maszynowe										
Sternmeyer SMG 21	PM	–1	D	Ł	3K6(11mm)	30	15	NZ	200m	500e$
H&K MPK–11	PM	0	D	P	4K6+1(12mm)	20	10	ST	200m	700e$
Ingram MAC 14	PM	–2	D	Ł	4K6+1(12mm)	20	10	ST	200m	650e$
Karabiny										
Lekki karabin Militech Ronin	KAR	+1	N	P	5K6(5.56)	35	30	NZ	400m	450e$
Średni karabin AKR–20	KAR	0	N	P	5K6(5.56)	30	30	ST	400m	500e$
Ciężki karabin FN–RAL	KAR	–1	N	P	6K6+2(7.62)	30	30	NZ	400m	600e$
Kalisznikow A–80	KAR	–1	N	Ł	6K6+2(7.62)	35	25	ST	400m	550e$
Śrutówki										
Arasaka Rapid Assault Shot 12	ŚRT	–1	N	Ł	4K6(00)	20	10	ST	50m	900e$
Sternmeyer Stakeout 10	ŚRT	–2	N	R	4K6(00)	10	2	ST	50m	450e$
Broń ciężka										
Barrett–Arasaka Light 20mm	BC	0	N	R	4K10(20/9mm)	10	1	NZ	450m	2.000 e$
Wyrzutnia pocisków Scorpion 16	BC	–1	N	R	7K10	1	1	NZ	1 km	3.000 e$
Granatnik Militech	BC	–2	N	R	6K10	1	1	NZ	750m	1.500 e$
Granat	BC	0	K	K	różne	1	1	NZ	rzut	30 e$
Plastik C–6	BC	0	K	K	8K10 za kg	1	1	NZ		100 e$
Miny (wszystkie rodzaje)	BC	0	K	K	4K10	1	1	NZ		325 e$
Miotacz ognia Kenshiri Adachi F–253	BC	–2	N	R	2K10	10	1	ST	50m	1500 e$

Broń egzotyczna

Emiter mikrofal Techtronica 15	P	0	K	K	1K6	10	2	NZ	20m	400 e$
Działko laserowe Militech ELC	KAR	0	N	R	1–5K6	10	2	ZW	200m	8.000 e$
Pistolet igłowy Avante P–1135	P	0	K	K	Farmaceutyki	15	2	ST	40m	200 e$
Pistolet wiązkowy Enertex AKM	P	–2	P	P	Farmaceutyki	50	1	NZ	10m	15 e$
Pistolet pneumat. Nelspot "Wombat"	P	–1	P	P	Farmaceutyki	20	2	ZW	40m	200 e$
Taser Militech Electronics	P	–1	P	P	Ogłusza	10	1	ST	10m	60 e$
Łuk EagleTech "Tomcat"	EGZ	0	N	P	4K6	12	1	NZ	150m	150 e$
Kusza EagleTech "Stryker"	EGZ	–1	N	P	3K6+3	12	1	NZ	50m	220 e$

Broń biała

Nóż monokrystaliczny Kendachi	BIA	+1	K	K	2K6	–	1	NZ	1m	200 e$
Monokatana Kendachi	BIA	+1	N	R	4K6	–	1	NZ	1m	600 e$
Rękawica bojowa SPM–1	BIA	–2	N	K	3K6/2K6	–	1	NZ	1m	900 e$

Ciężkie pistolety maszynowe

Sternmeyer SMG 21
PM –1 D Ł 3K6(11mm) 30 15 Z
Najlepsza broń antyterrorystyczna, używana przez oddziały C–SWAT i psychosquady.

H&K MPK–11
PM 0 D P 4K6+1(12mm) 20 10 ST
Chyba najczęściej używana przez solów broń; można ją przebudować na 4 konfiguracje: zamocowaną, standardową, karabinową i z zamontowanym granatnikiem.

Ingram MAC 14
PM –2 D Ł 4K6+1(12mm) 20 10 ST
Unowocześniony MAC 10, rozkładany i z cylindrycznym magazynkiem.

Karabiny

Lekki karabin Militech Ronin
KAR +1 N P 5K6(5.56) 35 30 NZ
Lekki, podobny do M–16B, do wielu zastosowań.

Średni karabin AKR–20
KAR 0 N P 5K6(5.56) 30 30 ST
Ulepszona wersja AKM z plastiku i włókna węglowego, spotykana w pozostałościach Bloku Sowieckiego.

Ciężki karabin FN–RAL
KAR –1 N P 6K6+2(7.62) 30 30 Z
Standardowa broń wojskowa NATO.

Kalisznikow A–80
KAR –1 N Ł 6K6+2(7.62) 35 25 ST
Kolejna sowiecka przeróbka z poprawionym celowaniem i zmniejszonym ciężarem.

Śrutówki

Arasaka Rapid Assault Shot 12
ŚRT –1 N Ł 4K6(00) 20 10 ST
Śmiertelna broń automatyczna, stosowana przez Arasakę. Jest to kolejny powód, dla którego należy unikać Chłopaków w Czerni.

Sternmeyer Stakeout 10
ŚRT –2 N R 4K6(00) 10 2 ST
Lekka broń, używana często przez policję miejską.

Broń ciężka

Barrett–Arasaka Light 20mm
BC 0 N R 4K10(20/9mm) 10 1 NZ
Ulubieniec łowców cyberpsycholi. Prawie 2m długości, wali rozpylonymi pociskami uranowymi z naddźwiękową prędkością. Specjalna amunicja przebijająca pancerz powoduje jego 2pkt uszkodzenia przy każdym trafieniu.

Wyrzutnia pocisków Scorpion 16
BC –1 N R 7K10 1 1 NZ
Trzecia generacja wyrzutni rakiet Stingera, wystrzeliwuje 1 pocisk.

Granatnik Militech
BC –2 N R 6K10 1 1 NZ
Wyrzutnia granatów o napędzie rakietowym; strzela się z ramienia. Powszechnie stosowana podczas konfliktów w Ameryce Centralnej (pod nazwą RPG–A).

Granat
BC 0 K K różne 1 1 NZ
Rodzaje granatów: odłamkowe (7K6), zapalające (4K6 przez 3 tury), ogłuszające (–5 do ogłuszenia), oślepiające (oślepienie na 4 tury), dźwiękowe (ogłuszenie na 4 tury), gazowe (p. tabela gazów w sekcji walki).

Granatniki
BC 0 D/N R różne 1 1 ST
Granatnik może być dołączony do dowolnego karabinu lub można go używać oddzielnie. Zasięg 225m, cena 150e$. Nie jest zgodny z Militech RPG–A.

Plastik C–6
BC 0 K K 8K10 za kg 1 1 NZ
Szary bloczek plastiku; może być zdetonowany za pomocą zapalnika czasowego, lontu, sygnału zdalnego.

Miny (wszystkie rodzaje)
BC 0 K K 4K10 1 1 NZ
Mogą być detonowane przez zapalnik czasowy, lont, zdalny sygnał lub detektor ruchu.

Miotacz ognia Kenshiri Adachi F–253
BC –2 N R 2K10 10 1 ST
Rozpylacz ciekłego napalmu. Dość duży. Po trafieniu powoduje jeszcze dodatkowe obrażenia (patrz SPN, str. 117).

Broń egzotyczna

Emiter mikrofal Techtronica 15
P 0 K K 1K6 10 2 NZ
Projektor mikrofal wielkości latarki kieszonkowej. Szczegóły działania opisane są w sekcji walki, str. 115.

Działko laserowe Militech ELC
KARO N R 1–5K6 10 2 ZW
Rzadko widywane działko laserowe. Szczegóły działania opisane są w sekcji walki, str. 115.

Pistolet igłowy Avante P–1135
P 0 K K Farmaceutyki 15 2 ST
Lekki, poręczny — może być ładowany narkotykami, trucizną itp. Szczegóły opisane są w SPN, str. 114.

Pistolet wiązkowy Enertex AKM
P –2 P P Farmaceutyki 50 1 ZW
Pistolet wiązkowy – szczegóły działania opisane są w SPN na str 114.

Pistolet pneumatyczny Nelspot "Wombat"
P –1 P P Farmaceutyki 20 2 ZW
Pistolet malarski rodem z piekła. Może strzelać kwasem, farbą, narkotykami, trucizną. Patrz SPN, str. 114.

Taser Militech Electronics
P –1 P P Ogłusza 10 1 ST
Wielkości małej latarki. Szczegóły – SPN, str. 114.

Łuk EagleTech "Tomcat"
EGZ 0 N P 4K6 12 1 NZ
Nowoczesny łuk kompozytowy z żyrostabilizacją. Cichy i zabójczy.

Kusza EagleTech "Stryker"
EGZ –1 N P 3K6+3 12 1 NZ
Kusza z plastiku i metalu. Cicha, śmiertelna i możesz kilkakrotnie wykorzystać amunicję.

Broń biała

Nóż monokrystaliczny Kendachi
BIA +1 K K 2K6 – 1 NZ
Krystaliczny nóż — niewiarygodnie ostry, w japońskim stylu "tanto". Za dodatkowe 100 e$ dostępny również w wersji naginata.

Monokatana Kendachi
BIA +1 N R 4K6 – 1 NZ
Miecz monokrystaliczny typu "katany" z mlecznym, prawie przezroczystym ostrzem.

Rękawica bojowa SPM–1
BIA –2 N K 3K6/2K6 – 1 NZ
Wielka rękawica zakrywająca dłoń i przedramię. Zadaje 3K6 uszkodzeń w zgniataniu i 2K6 przy uderzeniu. Ma miejsce na 3 standardowe opcje cyberręki.

Broń przestarzała

Nawet w latach 1990 archaiczne spluwy Beretty i Webley'a były jeszcze dostępne w sprzedaży (szczególnie w lombardach i na czarnym rynku). Na tej samej zasadzie w XXI wieku występują bronie dwudziestowieczne. Spore ilości przestarzałych broni można kupić właśnie w lombardach za stosunkowo niewielkie pieniądze. Ceny są przeważnie zbliżone do połowy ceny porównywalnej „nowej" broni, choć dokładna cena zależy od mistrza gry.

S&W Combat Magnum
P 1 K P 2K6+3(.357) 6 2 NZ
Stworzony dla służb ochrony pogranicza Stanów. To popularna broń oficerów policji. Niewielkie rozmiary i niezawodność uczyniły go bestsellerem na rynku broni.

Llama Comanche
P 0 K P 4K6(.44) 6 1 ST
Rewelacyjny rewolwer kalibru .44, stosowany do obrony własnej i w policji. Trudno go ukryć z uwagi na długą lufę.

Colt .45 "Peacemaker"
P 0 K R 2K6+2(.45) 6 1 NZ
Król Zachodu, najpopularniejsza broń XIX wieku. Musi być przeładowany przed strzałem, choć późniejsze modele przeładowują się już za pomocą pchnięcia młoteczka.

Colt .38 Detective
P 1 K P 1K6+2(.38) 6 1 NZ
Najbardziej popularna broń policyjna, istnieje w wielu odmianach, m.in. w nieco mniejszej ("Chief's Special"). Z uwagi na dużą niezawodność jeszcze w tej chwili wiele egzemplarzy jest w użyciu.

C.O.P. .357 Derringer
P 0 K P 2K6+3(.357) 4 2 NZ
Skonstruowany jako dodatkowe zabezpieczenie dla obrońców prawa, ma unikalne rozwiązanie zapłonu. Dzięki niewielkim rozmiarom można go łatwo ukryć.

UZI
PM 2 K P 2K6+1(9mm) 30 20 NZ
Stworzony w Izraelu jako niezawodna broń eksportowa, używany na całym świecie przez siły bezpieczeństwa, tajne służby St. Zjedn. policję i (niestety) terrorystów i handlarzy narkotyków.

Vz61 Skorpion
PM 2 K K 1K6(.25) 20 25 NZ
Standardowa broń wojskowa bloku sowieckiego. Najmniejszy na świecie wojskowy pistolet maszynowy. Dzięki małej amunicji jest bardzo celny. Łatwo go wyciszyć i można go nosić w kaburze pod ramieniem.

Ingram MAC 10
PM –1 K P 2K6+2(.45) 30 5 ZW
Bardzo mały pistolet maszynowy używany przez jednostki specjalne i terrorystów. Można go łatwo wyciszyć. Jednak z powodu dużej amunicji trudno go kontrolować, gdy strzela pełną serią.

H&K MP5 i MP5K
PM 1 D P 2K6+1(9mm) 30 20 ST
Dwa przykłady rozległej rodziny pisto-

Broń biała

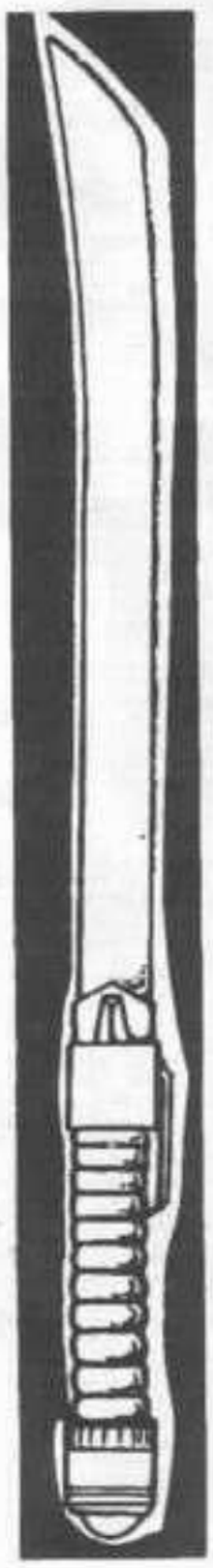
	Rodzaj	Celność	MU	Dost.	Obraż.	Poj. magaz.	Strzał/tura	Zawod.	Zasięg	Cena
Pałka	BIA	0	N	P	1K6	–	–	–	1m	za darmo
Nóż	BIA	0	K	P	1K6	–	–	–	1m	1–20e$
Miecz	BIA	0	N	P	2K6+2	–	–	–	1m	20–200 e$
Topór	BIA	-1	N	P	2K6+3	–	–	–	1m	20 e$
Nunczaku	BIA	0	N	P	3K6	–	–	–	1m	15 e$
Naginata	BIA	0	N	K	3K6	–	–	–	2m	100 e$
Shuriken	BIA	0	K	P	1K6/3	–	–	–	rzut	2–3 e$
Monoostrze	BIA	0	K	P	1K6/2	–	–	–	1m	15 e$
Kastet	BIA	0	K	P	1K6+2	–	–	–	1m	10 e$
Młot kowalski	BIA	-1	N	P	4K6	–	–	–	1m	2 e$
Piła łańcuchowa	BIA	-3	N	P	4K6	–	–	–	2m	80 e$

Amunicja i dodatki

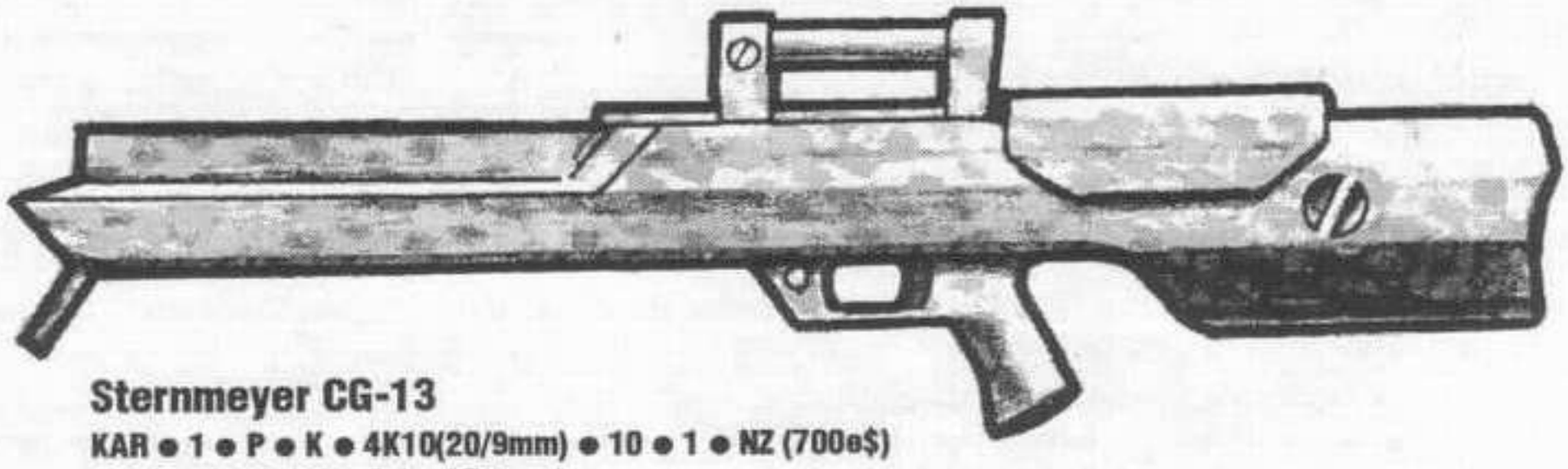
Amunicja *	Cena(e$)
Lekki pistolet, lekki PM (pudełko 100 szt.)	15
Śr. pistolet, PM (pudełko 50 szt.)	15
Ciężki pistolet, PM (pudełko 50 szt.)	18
Bardzo ciężki pistolet (pudełko 50 szt.)	20
Karabin (100 szt.)	40
Śrutówka (12 szt.)	15
Działko 20mm (1 szt.)	25
Strzały (12)	24
Bełty (12)	30
Ładunki do pistoletu pneumatycznego (100 szt.) **	6
Igły do pistoletu (50 szt.)	25
Naładowanie miotacza płomieni	50
Mikropociski (4 szt.)	100

Dodatki	
Tłumik	100
Kabura (wszelkie rodzaje)	20
Szelki	5

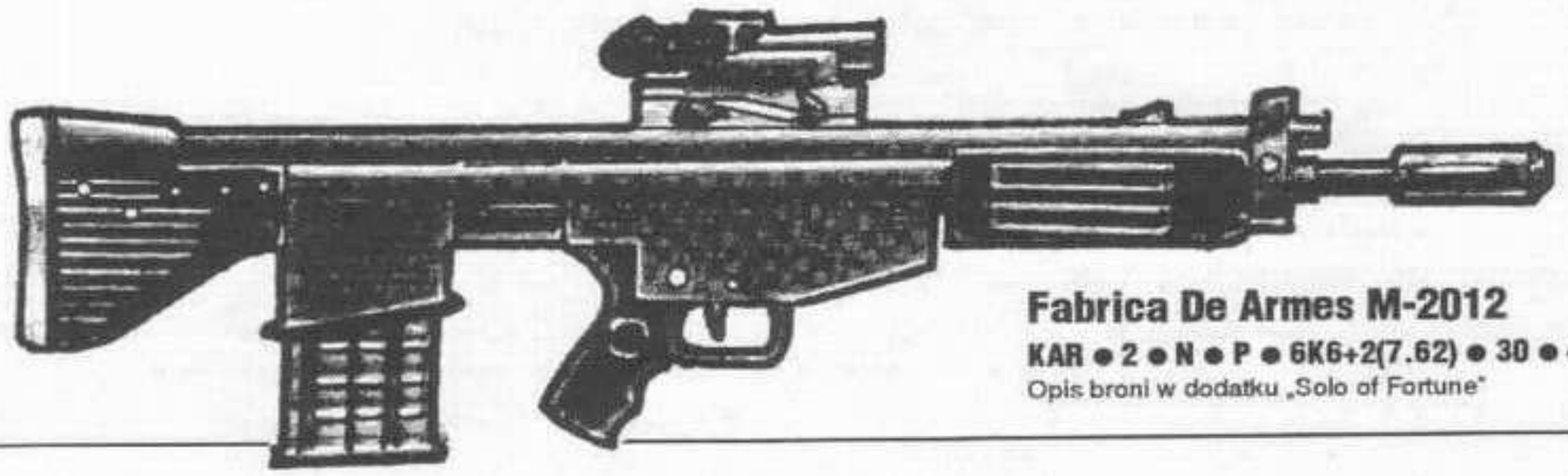
* amunicja przebijająca pancerz — cena x2; amunicja łuskowa dla przestarzałych broni x2;
**narkotyki, kwas - x5



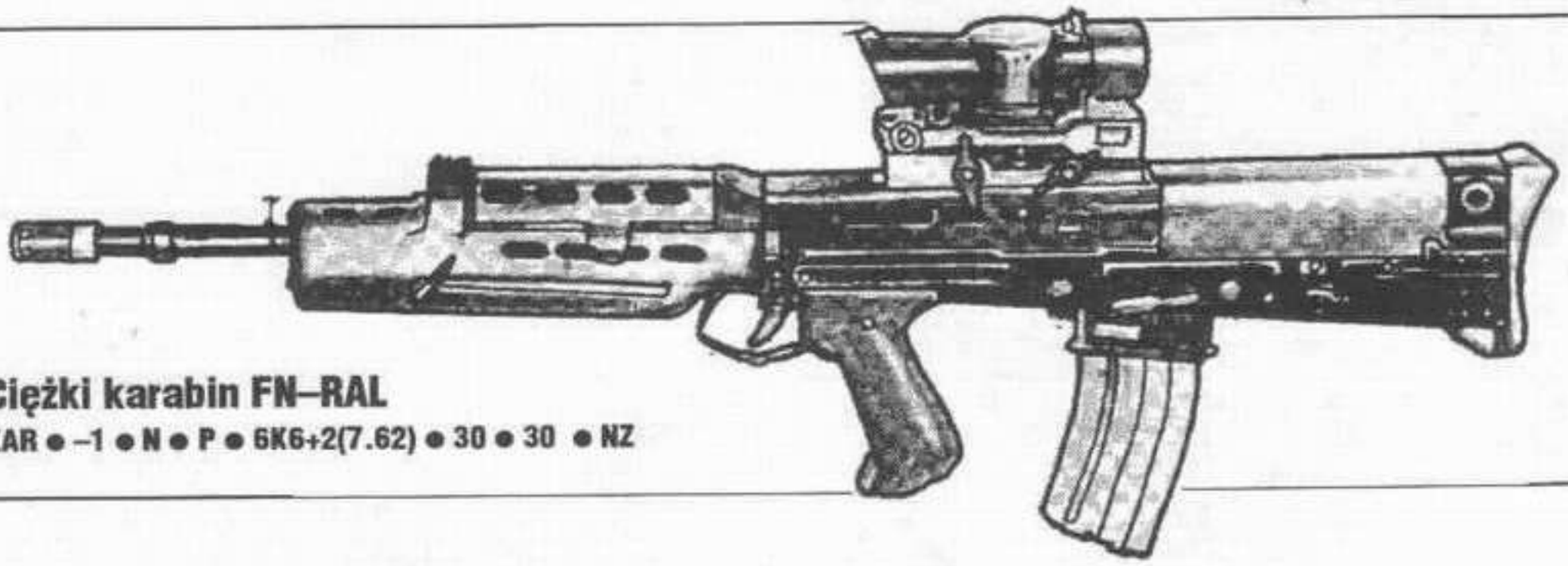
Nóż monokrystaliczny Kendachi
BIA • +1 • K • 2K6 • – • 1 • NZ



Sternmeyer CG-13
KAR • 1 • P • K • 4K10(20/9mm) • 10 • 1 • NZ (700e$)
Opis broni w dodatku „Solo of Fortune"

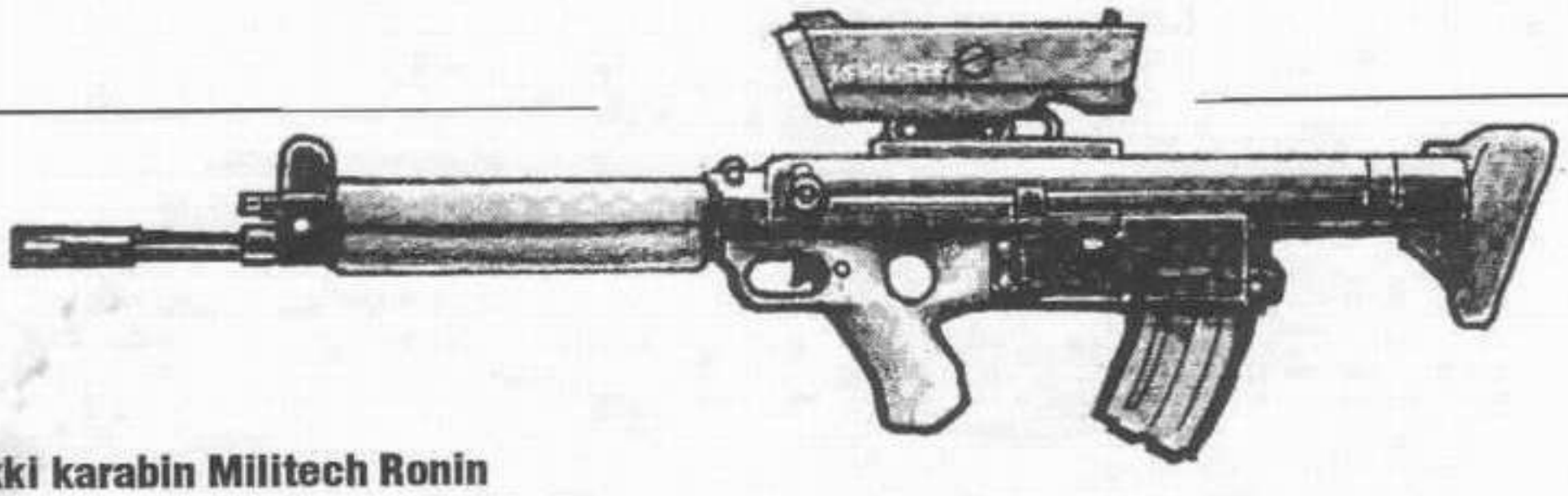


Fabrica De Armes M-2012
KAR ● 2 ● N ● P ● 6K6+2(7.62) ● 30 ● 4 ● NZ
Opis broni w dodatku „Solo of Fortune"



Ciężki karabin FN–RAL
KAR ● –1 ● N ● P ● 6K6+2(7.62) ● 30 ● 30 ● NZ

Arasaka Rapid Assault Shot 12
ŚRT ● –1 ● N ● P ● 4K6(00) ● 20 ● 10 ● ST



Lekki karabin Militech Ronin
KAR ● +1 ● N ● P ● 5K6(5.56) ● 35 ● 30 ● NZ

„Popatrz na to w ten sposób – ten cały nowy wspaniały sprzęt robi wciąż to samo – faszeruje człowieka ołowiem wystrzeliwanym z naddźwiękową prędkością; obudowy z tworzyw sztucznych i bezłuskowa amunicja to po prostu lukier na cieście..."

— Morgan Blackhand *„Podręcznik strażnika prawa"*

letów maszynowych H&K, zbudowane z podobnych części i w podobny sposób. MP5K jest zmniejszoną wersją MP55D3, która ma wbudowany tłumik.

Thompson M1
PM 2 N P 2K6+2(.45) 30 20 NZ
Standardowy amerykański wojskowy pistolet maszynowy używany w czasach II wojny światowej. Jest wytrzymały, niezawodny i łatwy w użyciu. Wersja M1928, legenda gangsterskich czasów, była bardziej zawodna (ZW), lecz mogła pomieścić bębnowy magazynek zawierający 50 pocisków.

Bushmaster
PM 0 D R 4K6(5.56) 30 20 ST
Pistolet maszynowy, z którego można strzelać jedną ręką. Stosuje magazynek M–16A1, dzięki czemu jest technicznie bliższy karabinowi niż pistoletowi maszynowemu.

FN–FAL
KAR 0 N Ł 6K6+2(7.56) 20 21 NZ
Standardowy karabin NATO. Bardzo zabójcza broń, wytrzymała i wygodna w użyciu.

AK 47, AKM, AKMS
KAR 0 N Ł 5K6(7.56S) 30 20 NZ
Standardowy radziecki karabin wojskowy, eksportowany na cały świat, szczególnie do krajów satelickich. Wytrzymały, niezawodny, ale raczej niezbyt celny. AK 47 jest prawdopodobnie najbardziej znaną bronią tego typu na świecie.

M–16A & M–16A2
KAR 2 N P 4K6(5.56) 30 25 ZW
Standardowa amerykańska broń wojskowa od 1960 roku. M–16 jest bardzo celny i szybkostrzelny. Wcześniejsze modele M–16 były denerwujące i ekstremalnie zawodne, o celności 1. AR–15 i AR–180 to modele cywilne, używane przez policję i do obrony własnej.

Styer Aug
KAR 2 N P 4K6(5.56) 30 20 NZ
Karabin z materiałów sztucznych i aluminium — powiew przyszłości. Wbudowany celownik optyczny zwiększający celność. Dzięki wytrzymałej konstrukcji plastikowej jest niezawodny i wytrzymały.

Winchester M70
KAR 3 N P 5K6+1(30–06) 5 1 NZ
Karabin myśliwski, z celownikiem optycznym, używany na polowaniach.

CAWS
ŚRT 0 N R 4K6(00) 10 10 ST
Broń bliskiego rażenia, skonstruowana z myślą o kontroli tłumów. Wbudowany celownik, dzięki któremu jest bardzo celna, jak na śrutówkę.

Pancerz

Pancerz to następny istotny nabytek dobrze ubranego punka. Większość opancerzeń lat dwutysięcznych wykonana jest z epoksydowych laminatów wypełnionych elementami plastikowymi, metalowymi i ceramicznymi. Są one lekkie, choć często obszerne i niewygodne; każdy pancerz posiada **wskaźnik zawadzania** (WZ), który jest odejmowany od REF twej postaci, oraz **wytrzymałość balistyczną** (WB), która odzwierciedla zdolność do zatrzymywania zadawanych ci obrażeń. Wytrzymałość balistyczna odejmowana jest od otrzymanych uszkodzeń. Istnieją następujące rodzaje pancerzy:

Ciężka skóra (kurtka lub spodnie) WB=4
Dobra na noże w ulicznej walce — jednak spluwa kaliber .38 potnie cię na strzępy.

Koszulka/kamizelka kevlarowa WB=10
Może być noszona niewidocznie pod większością zwykłych ubrań. Zatrzyma większość pocisków, do kalibru .45.

Kurtka kevlarowa WB=14 (lekka), 18 (średnia), 20 (ciężka)
To lekkie, osobiste zabezpieczenie dla znawców dobrego stylu. Z wierzchu mają nylonowe pokrycie przypominające normalne ubranie.

Hełm WB=14 (stalowy) lub 20 (nylonowy)
Dobre zabezpieczenie głowy — standard dla większości żołnierzy. Niektóre wykonane są ze stali, inne z kevlaru i innych wytrzymałych tworzyw sztucznych.

PANCERZE

Rodzaj	Pokrywa	WB	WZ	Cena
Ubranie skórzane *	ręce, tors, ew. nogi	0	+0	różnie
Ciężka skóra	ręce, tors, ew. nogi	4	+0	50
Koszulka, kamizelka kevlarowa*	tors	10	+0	90
Stalowy hełm	głowa	14	+0	20
Lekka kurtka kevlarowa *	tors, ręce	14	+0	150
Średnia kurtka kevlarowa *	tors, ręce	18	+1	200
Kamizelka pancerna *	tors	20	+1	200
Spodnie pancerne *	nogi	20	+1	200
Hełm nylonowy	głowa	20	+0	100
Ciężka kurtka pancerna	tors, ręce	20	+2	250
Kamizelka strzelecka	tors	25	+3	250
MetalGear	całe ciało	25	+2	600

Dla amunicji przebijającej pancerz – WB zmniejsza się o 50%.
* Dla ostrych broni należy brać pod uwagę 50% WB.
Wartości WB należy zsumować i odjąć od REF.

**„I co z tego,
że pancerz cię spowalnia?
I tak nie możesz uciec kuli.
Ale teraz możesz ją zatrzymać.„**

— Nomad Santiago

Większość (90%) ma płyty twarzowe o połowie tego poziomu WB, co reszta.

Kamizelka pancerna, spodnie WB=20
Zwykłe zabezpieczenie dla większości żołnierzy. Zatrzymuje pociski wystrzelone z broni małego kalibru i chroni przed odłamkami, lecz nie powstrzyma czegoś większego.

Kamizelka strzelecka WB=25
Ciężkie zabezpieczenie na stacjonarne pozycje jak stanowisko karabinu maszynowego, drzwi helikoptera itp.

MetalGear™ WB=25
Pancerz z płyt laminowanego epoksydu. Niewygodny i wykonywany w sekcjach modularnych: hełm, pokrycia rąk i nóg, płyta tułowiowa.

Wyposażenie specjalne

W porządku, a co, jeśli nie chcesz chodzić oprawiony w metal od stóp do głowy? I dla ciebie mamy kilka małych drobiazgów, które pozwolą ci dorównać nawet cyborgom.

Rękawice bojowe (900 e$)

Są to ciężkie rękawice pokrywające całą dłoń i przedramię. Są wzmocnione sztucznymi włóknami mięśniowymi i hydrauliką. Zadają 3k6 obrażeń zgniatających, 2k6 przy uderzeniu i mają miejsce na 3 standardowe bronie lub opcje cyberręki.

Smartgogle (200 e$)

Czy pragniesz przewagi wynikającej z posiadania cyberoptyki, ale bez utraty człowieczeństwa? Smartgogle mogą być wyposażone w chipy symulujące do 4 opcji cyberoptyki (każdy chip kosztuje 90% ceny odpowiadającej mu cyberopcji). Do gogli dołączana jest wtyczka do inteligentnej broni plus kable, co umożliwia wykorzystanie opcji celownika (+1 do ataków na dystans).
Przykład. Razorjack decyduje się na zakup smartgogli. Korzysta z opcji termografu, cyfrowego aparatu fotograficznego, noktowizji i celownika. Płaci 200 e$ (koszt podstawowy) + 990 e$ = 1190 e$.

Cyberszkielet

Zewnętrzny szkielet, dający użytkownikowi niezwykłą siłę. Istnieją trzy poziomy cyberszkieletów – Sigma, Beta i Omega.

Typ	Siła	Cena
Sigma	12	5.000
Beta	14	7.000
Omega	16	9.000

Normalnie cyberszkielet jest częścią pakietu cybernetycznego. Można jednak wykorzystać go bez bezpośredniego podłączenia do systemu nerwowego. Zamiast tego podłącza się do niego przez złącze interface'u, tak jakby był to cyberpojazd — oczywiście z karą –2 do REF.

W sumie nieźle, nie? Tylko uważaj, żeby go z ciebie nie ściągnęli...

KATALOG SPRZĘTU

Poniżej znajduje się lista różnych przydatnych dla cyberpunka rzeczy

MODA *

Spodnie	20
Koszula	15
Kurtka	35
Buty	25
Ozdoby	10–100
Lustrzanki	5–50
Szkła kontaktowe	100
Okulary	50

* Pomnóż koszt podstawowy przez styl:

normalny	x1
sportowy	x2
korporacyjny	x3
modny	x4
nowoczesny	x5

NARZĘDZIA

Techskaner	600
Palnik acetylenowy	40
Przybornik techniczny	100
Przybornik B&E	120
Przybornik elektroniczny	100
Gogle ochronne	20
Latarka	2
Pałeczka żarząca	1
Farba błyskowa	10/l
Taśma błyskowa	30/m
Lina	6/m
Maska malarska	30

ELEKTRONIKA OSOBISTA

Hologenerator	500
Monitor video	900/m kw.
Chip	10
Kompas	50
Magnetofon cyfrowy	300
Cyfrowy fotoaparat	150
Videokamera	800
Odtwarzacz video/audio	40
Kaseta video	4
Kieszonkowy TV	80
Odtwarzacz cyfrowych chipów	150
Chip muzyczny	20
Gitara elektryczna	100–500
Keyboard elektroniczny	200–900
Syntezator perkusyjny	200–800
Wzmacniacz	500–1.000

SYSTEMY DANYCH

Laptop	900
Komputer kieszonkowy	100
Cybermodem	różne
Cybermodem komórkowy	różne
Przewody interface'u	20–30
Przewody niskiej impedancji	60
Zestaw elektrod	20
Klawiatura	100
Terminal	400

KOMUNIKACJA

Mikrokomunikator	100
Krótkofalówka	50
Telefon komórkowy	400
Minitelefon komórkowy	800

OBSERWACJA

Lornetka specjalna	200
Lornetka	20
Gogle "LowLite"	200
Gogle z noktowizorem	250
Latarka na podczerwień	50

ROZRYWKA

Kino	10
Braindance	20
Wypożycz. chipu/kasety video	4
Koncert/impreza sportowa	50
Jedzenie z fast fooda	5
Dobry drink *	3
Posiłek w restauracji *	20

* – pomnóż cenę przez klasę lokalu:

przeciętny	x1
dobry	x2
doskonały	x3

OCHRONA I ZABEZPIECZENIE

Zamek na klucz	20 za poziom
Zamek na kartę	100 za poziom
Zamek na głos	200 za poziom
Pluskwa	200
Deszyfrator kartowy	500
Deszyfrator kodów akust.	1.000
Wykrywacz systemów zabezp.	1.500
Wykrywacz trucizny	1.500
Emiter zakłóceń	500
Płytka daktyloskopowa	500
Wykrywacz ruchu	40
Karta magnetyczna	10
Urządzenie śledzące	1.000
Nadajnik naprowadzający	50
Zdalne sterowanie	700
Kajdanki	100
Zaciski paskowe	5

MEDYKAMENTY

Spinacz skórny	1.000
Dermospray	50 za opak.
Medplaster	zależnie od substancji
Zbiornik kriotoniczny	100.000
Przybornik medyczny	50
Przybornik chirurgiczny	400
Pakiet I pomocy	10
Medskaner	300
Analizator narkotyków	75
Tłok powietrzny	100
Porada lekarska	200
Dzień w szpitalu	300
Dzień na intensywnej terapii	1.000
Wstawienie klonu kończyny	1.500

WYPOSAŻENIE

Torba nylonowa	5
Śpiwór	25
Składane łóżko	25
Futon	90
Umeblowanie drewn.	200 za elem.
Umeblowanie syntet.	100 za elem.
Kostka mieszkalna	5.000
Lampa	20
Robot domowy	1.000
System włączników głosowych	100

POJAZDY

Skuter	500
Motocykl	500
CityCar	2.000
Mały samochód osobowy	6.000
Samochód osobowy	10.000
Samochód sportowy	20.000
Samochód luksusowy	40.000

(uwaga: sterowanie cybernetyczne — cena x2)

USŁUGI

Opłata za telefon komórkowy	100/m-c
Opłata za zwykły telefon	30/m-c
Rozmowa telefoniczna	50 cent./min
Skorzystanie z DataTermu	1/min
Karta kredytowa	20/m-c
Ubezpieczenie	1.000/m-c
Usługi TraumaTeam	500/m-c
Powietrze	5/min
Komunikacja miejska	25 cent./stacja
Taksówka	3/mila
AV–Taxi	10/mila
Telewizja kablowa	40/m-c

WYŻYWIENIE

Podłe żarcie	50 za tydzień
Standardowy prepak	150 za tydzień
Dobry prepak	200 za tydzień
Świeża żywność	300 za tydzień

ZAKWATEROWANIE

Sześcian	20 za noc
Pokój hotelowy	100 za noc
Wynajęcie apartam.	200 /pokój/m-c
Mieszkanie	150/pokój/m-c

koszt podstawowy należy zmodyfikować w zależności od lokalizacji:

Strefa walki	x1
Śródmieście	x2
Strefa korporacyjna	x3
Dzielnica ekskluzywna	x6
Stałe opłaty	100/m-c

OPISY SPRZĘTU

Moda

W sposobach ubierania się w roku 2020 można wyróżnić pięć podstawowych stylów:

normalny — ubiór najczęściej spotykany na ulicy, składający się z wielu różnokolorowych elementów. Głównie chodzi o pasy, płaszcze i buty.

sportowy — XXI–wieczny odpowiednik stroju sportowego – elementy skórzane, symbole sportowe lub korporacyjne.

korporacyjny — standardowy ubiór urzędnika korporacyjnego – stonowane kolory, garnitur, przewaga elementów naturalnych nad syntetycznymi, skórzane buty itp.

modny — wyszukane i kosztowne ubiory klas wyższych – dostępne w salonach mody (Miyake, Si–fui Yan, Anne Calvin).

nowoczesny — videokurtki, falujące barwy, skóry, ćwieki, jeansy, skórzane mini i glany. Najbardziej dzikie i zwariowane ubrania.

Narzędzia

Techskaner – mały poręczny komputerek z wieloma wejściami, wyjściami i sondami. Techskanery zawierają programy diagnostyczne umożliwiające wykrycie i testowanie uszkodzonych elementów i wyświetlanie schematu wewnętrznego na małym ekraniku.

Palnik acetylenowy – ręczny, około stopy długości. Osiągalne są bardziej wydajne modele po większej cenie – np. palniki termitowe (5 – 15 x ceny)

Przybornik techniczny – zestaw narzędzi i przyborów przydatnych do reperacji urządzeń mechanicznych, zazwyczaj w opakowaniu 10x40x5 cm.

Przybornik elektroniczny – jak wyżej.

Gogle ochronne – okulary ochronne, zabezpieczające oczy przed jaskrawym światłem, chemikaliami itp.

Latarka – wiesz, co to jest. Zasięg światła 100–120 m. Mniejsze modele – 1/4 zasięgu za połowę ceny.

Pałeczka żarząca – pałeczka dł. 15 cm, zaczyna świecić chemicznym światłem po wstrząśnięciu lub złamaniu. Świeci łagodnym światłem do 6 godzin, dostępne kolory to niebieski, czerwony i zielony.

Farba błyskowa – fluorescencyjna farba, świeci do 4 godzin światłem podobnym do pałeczki.

Taśma błyskowa – świeci 6 godzin jak farba błyskowa, dostępna w różnych szerokościach.

Lina – syntetyczna, dostępne są różne grubości i udźwigi. Utrzymuje do 500 kg.

Maska malarska – pospolita maska ochronna, obejmuje nos i usta; w zestawie 2 zamienne filtry po bokach (1e$ za paczkę 10–ciu); chroni przed smogiem.

Elektronika osobista

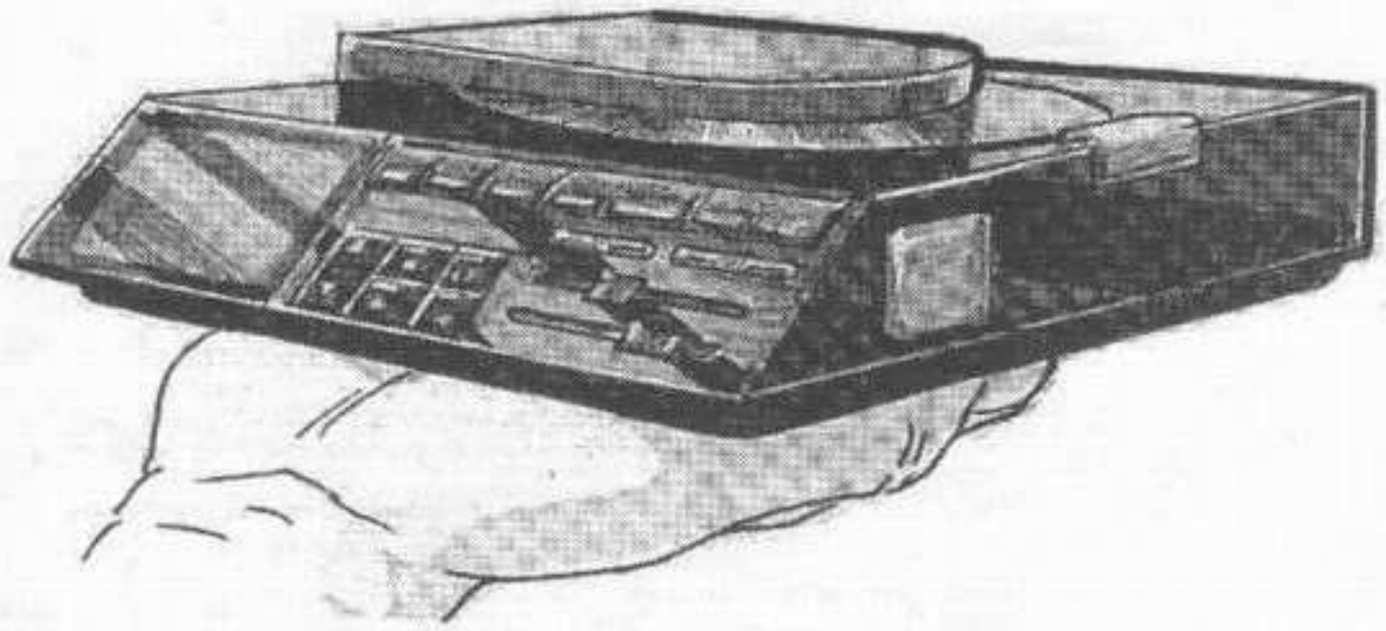
Hologenerator – małe pudełko 10x15x5 cm, wyświetla holograficzne zdjęcia z cyfrowych chipów – kompatybilny z chipami z większości fotoaparatów, może współpracować z cyfrowym magnetowidem.

Monitor video – monitor LCD nie grubszy niż cal; większość jest wbudowana w TV, lecz wszystkie typy mają gniazda umożliwiające stosowanie ich jako wyświetlacz dla innych urządzeń. Duże (20x100 m) są używane jako znaki reklamowe. Kupuje się je na metry kw.

Chip – cyfrowy nośnik informacji, zwykle opakowany w plastik – w kształcie krążka, płaskiej płytki lub trójkątnej drzazgi – wszystkie urządzenia odczytujące rozpoznają wszystkie formaty chipów (należy zastosować odpowiednie gniazdo).

„Pewnie, masz cybersprzęt.
Masz spluwy i pancerz.
Ale musisz gdzieś spać.
Musisz coś jeść.
A i nie zaszkodzi jak sobie czasem
złapiesz jakiś braindance
czy krótki film video...”

— Bag Lady



Kompas – rodzaj programowalnego kompasu analizującego zmiany kierunku względem jakiegoś ustalonego punktu lub kierunku.

Magnetofon cyfrowy – urządzenie zapisujące, korzystające z chipów, przeważnie wielkości dwóch książek; dostępne są również mniejsze – wielkości talii kart.

Cyfrowy fotoaparat – zapisuje cyfrowe obrazy na chipach; wielkości pudełka papierosów.

Videokamera – może być zamocowana na głowie, ramieniu lub dłoni w zależności od rozmiaru (odbija się to na cenie, wielkości nagranego obrazu, długości nagrania, itp. Podana cena odnosi się do najtańszych modeli naramiennych). Dźwięk i obraz nagrywane są zazwyczaj na taśmę wielkości talii kart lub mniejszą, ewentualnie mogą być bezpośrednio przesyłane za pomocą kabla do urządzenia nadawczego.

Odtwarzacz taśmowy audio/video – odtwarza taśmy zapisywane przez videokamery, a ponadto większość formatów taśm audio.

Taśma video – patrz videokamera. Uwaga: taśma video z roku 2020 to nośnik o dużej gęstości, na którym można zapisywać zarówno ścieżkę video, jak i dźwięk.

Kieszonkowy TV – wielkości 12x12x3 cm lub mniejszy. Łapie większość stacji na UHF i VHF.

Odtwarzacz chipów – odtwarza chipy z zapisanym obrazem video lub nagraniem dźwiękowym. Jeśli chcesz oglądać obraz video, musisz go dołączyć do monitora video.

Chip muzyczny – zawiera od 1 do 6 albumów muzycznych; dostępne są również chipy umożliwiające odczyt i zapis.

Gitara elektryczna – lżejsza i bardziej elastyczna w zastosowaniach w porównaniu do starszych modeli, czasem nawet kształtem niezbyt przypomina swych poprzedników. Struny mogą być zastąpione klawiszami...

Keyboard – niewiele się zmienił od lat 90–tych, jeśli już, to pod względem rozmiaru i mocy.

Syntezator perkusyjny – standardowe wyposażenie muzyczne nowej fali — zestaw płytek perkusyjnych i elektronika. Mieści się w kilku walizkach. Można go ustawić w zależności od upodobań perkusisty.

Wzmacniacz: patrz keyboard. (więcej informacji nt. instrumentów muzycznych lat 2010–20 znajdziesz w dodatku *Rockerboy*).

Systemy danych

Laptop – zwykły przenośny komputer z wbudowanym twardym dyskiem, ekranem i wejściami na programowalne chipy. Nie posiada szybkiego procesora i pamięci, którymi dysponuje normalny system komputerowy – nie jest przystosowany do działania w Sieci.

Komputer kieszonkowy – klasyczny programowalny kalkulator o wymiarach 15x8x1 cm, plus klawiatura i gniazda na programowane chipy; ma pamięć alfanumeryczną 100 stron.

Cybermodem – patrz rozdział Netrunner.

Cybermodem kieszonkowy: patrz rozdział Netrunner, str. 144.

Przewody interface'u – standardowe przewody służące do połączenia urządzenia sterowanego cybernetycznie z procesorem człowieka.

Przewody niskiej impedancji – specjalne przewody o niskiej rezystancji przeznaczone do przyspieszonego przesyłu danych; dają modyfikator +1 do wszystkich czynności związanych ze sprzęganiem, jak kontrolowanie cyberpojazdów lub netrunning.

Zestaw elektrod – mało wydajny sposób na wejście do sieci. –2 do interface'u.

Terminal – stacja robocza zawierająca klawiaturę, videomonitor, złącza I/O. Może być używany do netrunningu (sprawiając, że

„ Oh! To nowiutki Hitachi Zendaflex! Zawsze chciałem mieć taki, patrz, jeszcze zanim zostałem punkiem! Jak to miło ze strony trupka tego dupka, że mi go dał! Naprawdę, jestem wniebowzięty..."

— Ripperjack

użytkownik staje się odporny na większość pirackich zabezpieczeń), ale jest bardzo, bardzo wolny (–5 do umiejętności interface'u). Użytkownicy tego sprzętu są powszechnie znani jako „żółwie Sieci".

Komunikacja

Mikrokomunikator – pospolity przekaźnik radiowy, umieszczany w jamie ustnej. Nadajesz za pomocą subwokalizacji, odbierasz dźwięk dzięki bezgłośnym wibracjom bezpośrednio przenoszącym się do twego ucha. Zasięg 10 mil.

Krótkofalówka – typowe małe "walkie–talkie". Zasięg 10 mil.

Telefon komórkowy – może być używany w ruchu, w pobliżu sieci przekaźnikowej. Wymaga wniesienia miesięcznej opłaty 100e$.

Minitelefon komórkowy – mieści się w paczce papierosów.

Obserwacja

Lornetka – szkoda słów.

Lornetka specjalna – zawiera celownik laserowy, czasem noktowizor. Droższe modele mają wbudowane cyfrowe aparaty fotograficzne.

Gogle "LowLite" – dzięki specjalnej technologii optycznej "Starlight™" umożliwiają doskonałe widzenie przy ograniczonej ilości światła; przy nagłym błysku użytkownik gogli może zostać oślepiony. Przy dokładnym dostrojeniu (czynność trudna) można za ich pomocą zauważyć promienie podczerwone.

Gogle z noktowizorem – umożliwiają widzenie źródeł światła podczerwonego; przeważnie używa się ich wraz z jakimś niewidocznym normalnie źródłem światła podczerwonego, które oświetla teren.

Latarka na poddczerwień – patrz wyżej. Podobnie działa latarka ultrafioletowa. Są one również użyteczne z odpowiednią opcją cyberoptyczną.

Ochrona i zabezpieczenie

Pluskwa – może wyłapywać sygnały głosowe lub przekaz danych z linii telekomunikacyjnych. Bardziej wyszukane modele nie muszą być bezpośrednio połączone z linią, którą monitorują (mogą pracować z odległości około 30 cm) i mogą być zdalnie sterowane. Nie mogą być używane w systemach zainstalowanych lub zmodyfikowanych po roku 2008 z uwagi na całkowite przejście na światłowody.

Zamek – są 3 typy zamków: na klucz, głos i kartę magnetyczną – pierwszy z nich jest urządzeniem mechanicznym, pozostałe dwa – są elektroniką. Każdy typ zamka ma 4 poziomy złożoności, a pojedynczy system zabezpieczeń może być wyposażony we wszystkie trzy rodzaje zamków:

Złożoność	Poziom trudności
niska	przeciętny (15)
średnia	trudny (20)
wysoka	bardzo trudny (25)
maksymalna	prawie niemożliwa (30)

Deszyfrator kartowy – sonda tego urządzenia wsuwana jest do zamka zamiast karty. Deszyfrator dodaje +5 do twojego podstawowego TECH + Systemy bezpieczeństwa + 1K10 przeciw temu zamkowi.

Deszyfrator kodów akustycznych – modulator głosu, działający jak wyżej – przeciw zamkom głosowym.

Wykrywacz systemów zabezpieczających – urządzenie wykrywa pola elektromagnetyczne wytwarzane przez różne urządzenia alarmowe (75% szans lokalizacji). By określić rodzaj alarmu potrzebny może być test INT lub TECH.

Wykrywacz trucizn – może być nastawiony na wykrycie specyficznej substancji w cieczy lub powietrzu, lub też wykrywa po prostu wszystkie obce substancje. 85% skuteczności.

Emiter zakłóceń – przeważnie mieści się w 2 lub 3 walizkach, lecz może wypełnić całą furgonetkę. Zakłóca transmisje elektromagnetyczne na obszarze 6000 metrów kw. – włącznie z telefonią komórkową i niektórym cybersprzętem.

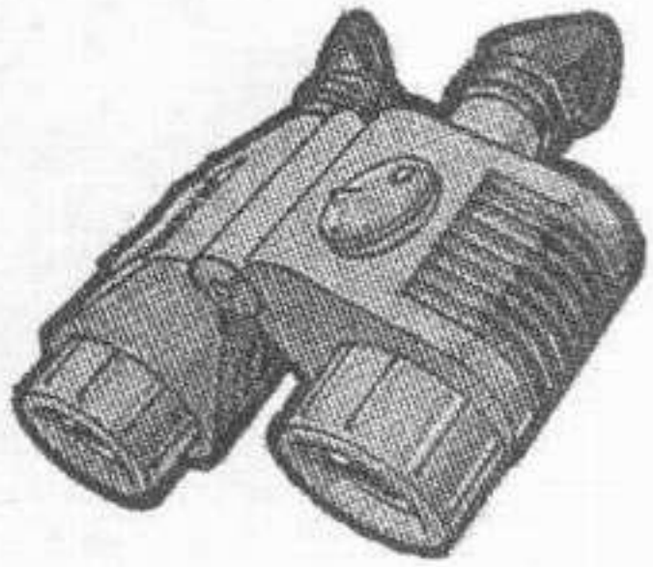
Płytka daktyloskopowa – urządzenie rozpoznające odcisk palca. Może być użyte jako dodatkowe zabezpieczenie przy zamku na kartę lub głos.

**„Nowy pionowzlot BMW-Infiniti.
Osiem ton udźwigu.
Na życzenie cybernetyczne sterowanie.
I najlepszy system audio, jaki kiedykolwiek zainstalowano w AV-7.
BMW-Infiniti.
Nie możesz nazwać się cyberpunkiem, dopóki go nie kupisz."**

— reklama radiowa, 2019

„Jedyne, co nas, nomadów, odróżnia od większości ludzi, to fakt, że mamy lepsze samochody..."

— Nomad Santiag



Wykrywacz ruchu – typowy system alarmowy. Analizuje sejsmikę, sonar, fotokomórki i widzialne światło. Wykrywa ruch w określonym obszarze ze skutecznością 95%. Procesor jest wielkości paczki papierosów.

Karta magnetyczna – najczęściej używane urządzenie do otwierania zamków na karty.

Urządzenie śledzące – ręczne lub walizkowe urządzenie służące do lokalizacji nadajników naprowadzających. Zasięg 1,5 km.

Nadajnik naprowadzający – może być dowolnych rozmiarów, od pudełka zapałek do pinezki. Używa śladu promieniotwórczego lub transmisji radiowej (stałej lub modulowanej) do oznaczenia, do kogo/czego jest przypięty. Niektóre mogą być zdalnie włączane/wyłączane. Przeważnie nabywane w zestawach po 6.

Kajdanki – często (50%) otwierane przez kartę; ich rozerwanie jest prawie niemożliwe.

Zaciski paskowe – wspaniałe przy uśmierzaniu zamieszek ulicznych. Jednorazowe plastikowe pasy zastępujące kajdanki lub umożliwiające skrępowanie nóg (bardzo trudne do przerwania). Posiadają wnętrze ceramiczne by zapobiec przepaleniu. Nabywa się je w opakowaniach po 12.

Medykamenty

Spinacz skórny – automatycznie zaciska brzegi rany i zlewa je organiczną substancją, która rozkłada się po pewnym czasie.

Dermospray – żel w sprayu do powlekania zdartej skóry – sterylny i antyseptyczny, przepuszcza powietrze i łuszczy się po 2 tygodniach.

Zbiornik kriotoniczny – zbiornik służący do obniżania temperatury ciała do stopnia umożliwiającego podtrzymanie życia; stosowany jest do podtrzymywania umierającego w stanie przejściowym.

Przybornik medyczny – standardowy zestaw lekarski, zawiera odtrutki, opatrunki, farmaceutyki, strzykawki, lekarstwa i instrumenty badawcze (sondy, stetoskop, szpatułki itp.)

Przybornik chirurgiczny – pełny zestaw narzędzi chirurgicznych (skalpel, rozwieracz, sonda, szczypce, kleszcze itp.) oraz chemikalia i sprzęt do utrzymania sterylności.

Pakiet pierwszej pomocy – zwyczajna domowa apteczka. Bandaże, antyseptyka, proste środki przeciwbólowe.

Medplaster – mała plastikowa płytka zawierająca określoną ilość lekarstwa. Płytkę przytyka się do skóry, a lekarstwo absorbowane jest w odpowiednich dozach. Ceny w zależności od farmaceutyku – patrz rozdział *Trauma Team.*

Tłok powietrzny – szybki wytrysk skompresowanego powietrza, który przepycha ciekłą substancję przez skórę. Ceny narkotyków – w sekcji *Trauma Team.*

Medskaner – odczytuje temperaturę ciała, puls, ciśnienie krwi, oddech i poziom cukru. To plus mała baza danych doda ci +2 do umiejętności diagnozy lekarskiej.

Analizator narkotyków – w różnych wielkościach – od książki do walizki, działa podobnie jak analizator chemiczny; sprawdza czystość substancji o znanym składzie chemicznym lub identyfikuje budowę i prawdopodobne skutki zażycia substancji nieznanej, lecz podobnej do jakiejś, która już jest wprowadzona do wewnętrznej bazy danych.

Wyposażenie

Torba nylonowa: torba sportowa lat dwutysięcznych, z różnymi nadrukami. Różne rozmiary.

Śpiwór – bardzo lekki, wytrzymuje temperatury do –40 st.C. Składa się go w paczkę 30x15x10 cm.

Składane łóżko – kompresujący się materac; wielkość 15x5x10 cm.

Meble z naturalnego drewna/z tworzyw sztucznych: co można dodać?

Futon – składane łóżko + poduszka – pochodzenia japońskiego.

Kostka mieszkalna – moduł mieszkalny 3x3x2 metry, w którym wszystkie ważniejsze meble schowane są w ścianach i wysuwane z nich tylko na czas używania. Zawiera łóżko, WC, mały piecyk, lodówkę, TV i cyfrowy system rozrywkowy, dwa krzesła, opuszczane biurko, rozkładany stół. Łatwy do transportu (jeździ). Jest tak mały, że po wysunięciu wszystkich sprzętów brak miejsca dla ciebie!

Robot domowy – małe urządzenie czyszczące – wielkości niewielkiego odkurzacza. Niezbyt inteligentne.

System włączników głosowych: system włączania różnych urządzeń (np. świateł) za pomocą głosu.

Pojazdy

Poniżej przedstawione są typowe modele pojazdów spotykanych w początkach XXI wieku. Konkretne typy można znaleźć w tekście w rozdziale *„Cyberpunk i wszystkie mroczne sprawki"*, na str. 190–192.

Skuter – to ulepszona, zasilana elektrycznie wersja starych skuterów z lat 90–tych. Prędkość maksymalna 65 km/h; może jechać 6 godzin bez ładowania (około 5 minut na każdej stacji usługowej).

Motocykl – ulepszone wersje zwykłych motocykli. Większość to modele półleżące, których plastikowa obudowa zamyka się nad kierowcą. Około połowa modeli zasilana jest elektrycznie – poruszają się one z maksymalną prędkością 100 km/h i mogą jechać około 8 godz. jazdy/naładowanie. Motocykle zasilane CHOOH2 rozwijają prędkości do 220 km/h i mają zbiornik osiemnastolitrowy.

CityCar – jednoosobowy (dwu – na ścisk), trójkołowy pojazd popularny w Strefach Korporacyjnych. Prędkość maks. ok. 65 km/h, 4 godziny jazdy na naładowanie. CityCary mogą być wynajmowane (1,3 e$ za km) w odpowiednich kioskach umiejscowionych w większości obszarów korpo-

racyjnych. Wypożyczasz samochód za pomócą swej karty kredytowej, jedziesz, dokąd chcesz, a tam zostawiasz samochód w najbliższym kiosku.

Mały samochód osobowy – przeważnie na benzynę lub CHOOH2; prędkość maks. 140 km/h, zbiornik 40l i 4 miejsca w rozsądnym komforcie.

Samochód osobowy – j.w., lecz trochę większy (wygodniejszy): prędkość maks. 140 km/h, zbiornik 60l.

Samochód sportowy – praktycznie wszystkie zasilane CHOOH2 (elektryczność nie da tej prędkości), 2 miejsca, zbiornik 40l, prędkość maks. 330 km/godz.

Samochód luksusowy – na benzynę lub CHOOH2, 6 siedzeń, zbiornik 80 l, prędkość maks. 140 km/godz.

Naładowanie – szybkie (5 minut) naładowanie akumulatorów pojazdów elektrycznych. Dostępne na większości stacji usługowych za 20e$.

CHOOH2 – syntetyczne paliwo alkoholowe – około 1K6/3+1 e$ za 4 litry (cena zmienia się w zależności od dostaw, popytu i aktywności ekoterrorystów).

Usługi

DataTerm™ – terminal komputerowy w budce – dostęp do najnowszych wiadomości, prognozy pogody, mapy miasta, kalendaria i inne przydatne rzeczy. DataTerm może być również użyty jako punkt wejścia do Sieci. DataTermy montowane są na solidnych podstawach i są prawie niezniszczalne. Teoretycznie.

CredChip: „karta kredytowa", która służy do tego, byś nie musiał nosić przy sobie portfela.

Powietrze – to właśnie to. W Stanach, Wielkiej Brytanii i kilku częściach wschodniej Europy zanieczyszczenia sięgają takiego poziomu, że często musisz skorzystać z różnych urządzeń oddechowych, „barów powietrznych" itp., by zaczerpnąć trochę tlenu.

Wyżywienie

Podłe żarcie – masowo produkowane syntetyki, które zaspokajają głód, jednak zazwyczaj wyglądają, smakują i pachną jak jedzenie dla zwierząt.

Prepak zwykły – paczki żywnościowe – można je podgrzać w kuchence mikrofalowej lub zamrozić w zależności od tego, co jest w środku. Wiele z nich ma własne środki chemiczne na podgrzanie lub ochłodzenie. Nie jest najwyższej jakości, ale smakuje w normie.

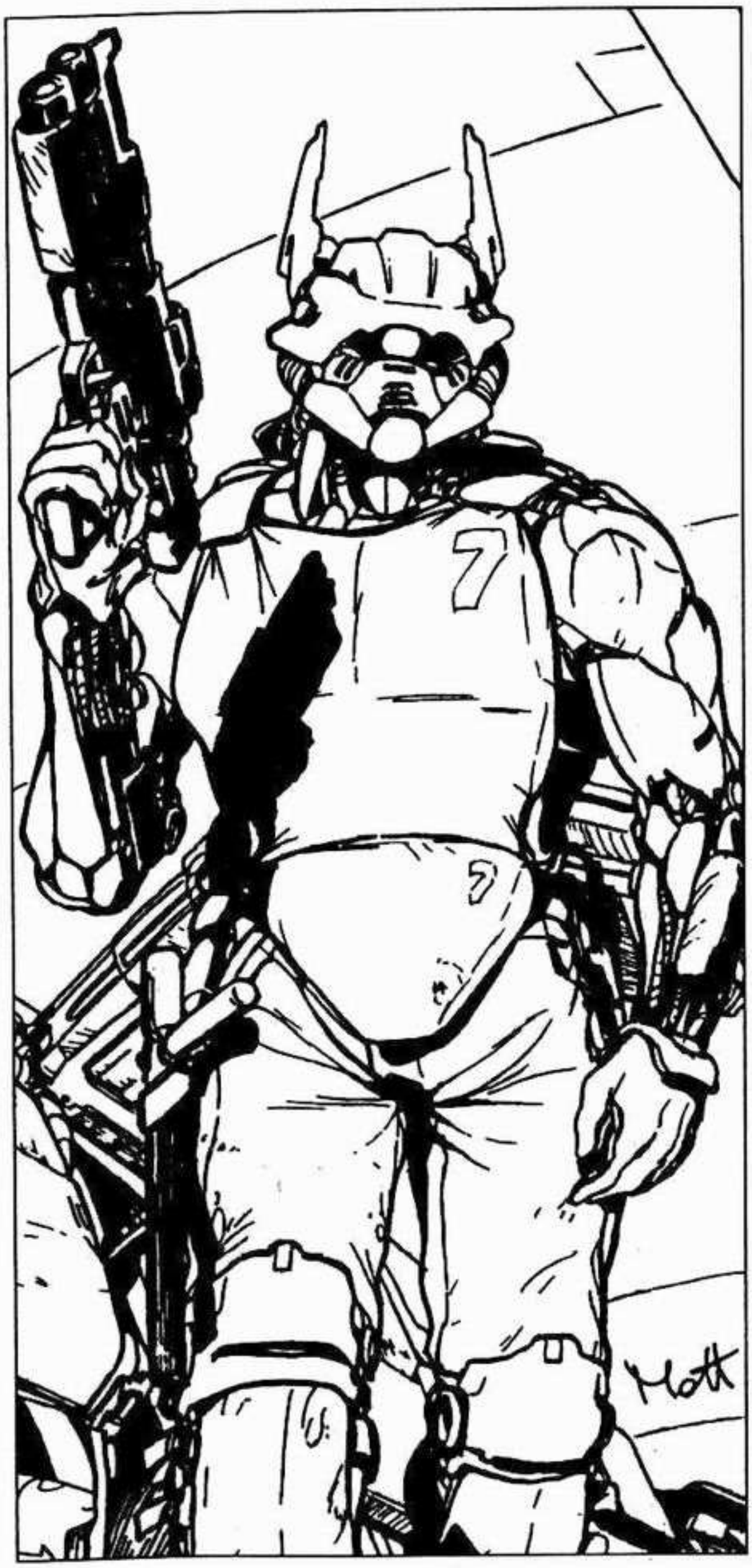
Prepak dobry – dobre jedzenie restauracyjne w paczkach. Są to najlepszej jakości posiłki gotowe do użycia, jakie można kupić. Jeśli chcesz zjeść coś lepszego, idź do restauracji, albo przygotuj sobie sam posiłek (a kto jeszcze wie, jak się to robi?).

Świeże jedzenie – wiesz, co to jest. No, przynajmniej spotkałeś kiedyś kogoś, kto to jadł.

Zakwaterowanie

Sześcian – krok wyżej od spania na ulicy w śpiworze. Sześcian sypialny spotykany w większości portów lotniczych i domów noclegowych na świecie. Przeważnie na monety z ograniczonym czasem przebywania w środku — daje ci wystarczająco dużo miejsca, byś się mógł przewrócić na drugi bok lub czytać w łóżku. Droższe modele mają telefon lub minitelewizorek w środku.1

6. Cyborgizacja



Zapomnij o wszystkim, co wiedziałe o cyborgach. O wszystkim...

To są lata dwutysięczne. Dzisiaj cyborg jest modny. Jego cyberacje zostały stworzone w celu zapewnienia wysokiego stylu życia. Czy chodzi o zaimplantowane chipy polepszające jego umiejętność gry w tenisa, czy o bioinżynieryjne mikrobronie stanowiące jego osobiste zabezpieczenie, cyborg jest przykładem najnowocześniejszej techniki.

Ale niekoniecznie musi być chodzącym czołgiem. Cybertechnika może być ukryta, mniej widoczna, a bardziej subtelna. Musisz zintegrować nowe gadżety ze swym starym ciałem. Możesz być myśliwym lub ofiarą, lecz czym szybciej nauczysz się zaciemniać linię odgradzającą od siebie te dwie kategorie, tym dłużej przeżyjesz.

I w tym rzecz — chodzi tu o przeżycie.

Cybermoda

Posiadanie kilku przynajmniej elementów cybernetycznych wpiętych tu i ówdzie w ciało jest w modzie — robi po prostu niezłe wrażenie. Dlatego też, jeśli cię tylko na to stać, prawdopodobnie będziesz miał ich kilka: parę chipów zainstalowanych w twym systemie nerwowym łączących cię z twym komputerem, zegarek podskórny, czy też chipy zwiększające twe umiejętności gry w tenisa. Jeśli jesteś podpięty masz pewnie gniazda interface'u do sterowania komputerami i pojazdami za pomocą myśli. Być może twe oczy to instalacje cyberoptyczne z funkcją zapisu i najnowszą wkładką koloryzującą (ostatnio na topie są metaliczne odcienie), lub twój słuch jest wzmocniony, byś mógł lepiej słyszeć plotki w gabinecie szefa.

Jeśli twa praca ma coś wspólnego z ochroną czy walką (a większość zawodów w latach dwutysięcznych ma coś wspólnego z walką w jakimś przynajmniej stopniu), masz dwa lub trzy rodzaje software'u przeznaczonego do walki plus ewentualnie gniazdo inteligentnej broni. Jako solo możesz mieć również jedną lub więcej kończyn zastąpionych przez cybernetyczne odpowiedniki umożliwiające ci [illegible]krycie w nich wielu przydatnych narzędzi i broni, jak r[illegible]eż dających ci niezbędną szybkość i siłę.

Jako cyberpunk chcesz oczywiście trzymać rękę na pulsie najlepszych z tych ekscytujących i kosztownych technologii. Lecz tu właśnie leży problem — w słowie „kosztownych". Średnio skomplikowana instalacja cybernetyczna, powiedzmy — jedno cyberoko (celownik + noktowizor), dopalacz refleksu, jedna chromowana ręka z pistoletem maszynowym .25, wtyczki interface'u i chipy sztuk walki wręcz, pilotowania helikopterów i pistoletu to wydatek rzędu dziesiątków tysięcy eurodolarów.

Oczywiście każdy ambitny punk zna co najmniej dwadzieścia pięć sposobów (z których większość jest oczywiście nielegalna) na zdobycie tej zawrotnej sumy.

Ale zanim zaczniesz się doładowywać, zatrzymaj się na chwilę, gdyż jest w tym pewien haczyk.

Cyberpsychol musi ciągle walczyć o utrzymanie nad sobą kontroli — powstrzymywać się przed zaatakowaniem krawędzi i popełnieniem bezsensownych, gwałtownych aktów zbrodni, morderstw, rzezi. W większości wypadków tę walkę przegrywa.

Wtedy wszyscy przegrywają.

Cyberpsychoza

Coś się dzieje gdy wkładasz metal i plastik do ludzi. Zaczynają się zmieniać. I to nie na lepsze.

W latach dwutysięcznych nazywamy to cyberpsychozą; chorobą psychiczną, przy której dodatek cybernetyki powoduje rozsypanie się i tak już niestabilnej psychiki człowieka. Na początek ofiara zaczyna lepiej odnosić się do maszyn niż do ludzi. Wkrótce zaczyna ich ignorować — rodziców, przyjaciół, kochanków. Jedzenie i spanie staje się mało ważne. Na koniec przyzwyczajenia ludzkie zaczynają ją denerwować, co znajduje upust w przerażającym szale, który pożera ofiarę całkowicie.

Więc, jak nabawić się cyberpsychozy?

Każda postać w Cyberpunku posiada cechę Empatii (EMP). Jest ona wskaźnikiem tego, jak dobrze ta postać odnosi się do innych ludzi i stanowi podstawę takich umiejętności, jak przewodzenie, kłamanie, przekonywanie i uwodzenie.

Każde poważniejsze rozszerzenie cybernetyczne posiada odpowiadający mu wskaźnik, zwany utratą człowieczeństwa (UC). Takie wskaźniki dla wszystkich elementów cybernetycznych wbudowanych w człowieka, zsumowane razem, określają sumaryczną utratę człowieczeństwa. Utraty człowieczeństwa zmieniają się od bardzo niskich do bardzo wysokich i odpowiadają ogólnemu efektowi, jaki dane „ulepszenie" wywiera na psychikę człowieka. Co więcej, również każda opcja dodana do rozszerzenia również ma odpowiednią wartość punktową.

Za każde 10 punktów utraty człowieczeństwa bohater traci 1 punkt Empatii (wartości niecałkowite zaokrąglane są w dół).

Na przykład: powiedzmy, że wstawiam sobie cztery cyberacje powodujące całkowitą utratę człowieczeństwa równą 36. Tracę przez to 3 punkty Empatii.

Utrata człowieczeństwa kosztuje. Z Empatią równą 3 nasz bohater przypomina coś w stylu „zimnej ryby", pozbawionej emocji i uczuć. Z Empatią 2 staje się nieprzyjemny dla innych, odpychający, oziębły. Z Empatią 1 zazwyczaj jest gwałtowny, ziejący nienawiścią, aspołeczny. Musi wciąż walczyć o utrzymanie się po tej stronie krawędzi, by nie popeł-

**„Są tacy... jacyś... słabi
i śliscy, wiesz?
Dotykasz ich,
po prostu ich... dotykasz,
a oni... umierają..."**

— Nieznany cyberpsychol

**„Ten gość ważył ze ćwierć tony,
tyle miał na sobie metalu.
Gdy zapędziliśmy go na dół,
do stacji maglevu,
zdążył już zabić 15 ludzi.
Powiedział, że nie może znieść
tych wszystkich oślizłych
worków krwi i wody,
doprowadzających go do pasji..."**

— Sierż. Max Hammerman, NCPD

„Co taka miła dziewczyna jak ty robi w psychosquadzie? Poluję na takich zadrutowanych skurwysynów jak ty, kochanie..."

— Typowa rozmowa w komisariacie Night City

niać irracjonalnych, brutalnych morderstw i zbrodni.

Przy Empatii 0 lub mniej postać znajduje się w pełnym uścisku cyberpsychozy. Kieruje nią szalona nienawiść do innych ludzi i wszystkich żyjących rzeczy. W tym momencie nie ma już odwrotu — postać przejmowana jest przez MG, który nią odtąd kieruje — ze wszystkimi atrybutami morderczego, zmechanizowanego psychopaty, zwanego cyberpsycholem.

Nie wszyscy cyberpsychole wyglądają jak psychopatyczni mordercy. Wielu z nich wykazuje bardziej subtelne symptomy choroby — stałe kłamanie, podzielona osobowość, kleptomania, sadyzm, brutalność, ekstremalnie gwałtowne zmiany nastroju.

Psycho Squad

Cyberpsychoza jest ogromnym problemem lat dwutysięcznych. Wprawdzie możliwa jest terapia (sponsorowana przez państwo), jednak największy problem stanowi sprowadzenie pacjenta do kliniki psychiatrycznej. Co robisz, gdy opancerzony, wzmocniony cybernetycznie maniak zaczyna losowo zabijać ludzi? Jeśli jesteś rządem, organizujesz specjalny oddział profesjonalnej policji, który ma jeden jedyny cel — polować i obezwładniać lub zabijać morderczych cyberpsycholi.

Psychosquad (cybersquad) jest takim właśnie oddziałem, spotykanym w większości ośrodków miejskich (pod różnymi nazwami). Jego członkowie uzbrojeni są w najlepsze pancerze, ekwipunek i pojazdy. Większość z nich używa broni formatu co najmniej lekkiego działka. Są oni z zasady niezbyt miłymi ludźmi.

Rejestracja

Prawo Stanów Zjednoczonych mówi, że zanim możesz być aresztowany, musisz najpierw popełnić przestępstwo. Nie zatrzymuje to jednak większości policyjnych departamentów, które wolą praktykować selektywną prewencję (szczególnie jeśli chodzi o departamenty zarządzane przez Korporacje). Psycho Squady kontrolują kto kupuje co i gdzie — dzięki informatorom, monitorom i ukrytym detektorom urządzeń technicznych rozsianym po całym mieście. Przeważnie mają one

całkiem niezłe pojęcie, które gangi ładują w siebie kupę sprzętu i kto najprawdopodobniej wkrótce przekroczy krawędź cyberpsychozy. Gdy potencjalny klient wygląda już na takiego, któremu niewiele brakuje, Squad zgarnia go z ulicy i daje możliwość wyboru. Albo może zostać takim, jakim jest i mieć pewność, że w niedalekiej przyszłości, pewnej ciemnej nocy przydarzy mu się zupełnie przypadkowy wypadek (*„...wiesz, martwimy się, żeby przypadkiem jakiś społecznik nie wziął za bardzo do siebie, wiesz, twej nieodpowiedniej postawy..."*), albo może zostać **zarejestrowany**.

Rejestracja jest rodzajem przyrzeczenia. Zgadzasz się na wizytę u cyberpsychiatry w celu obserwacji i analizy (odzyskując 2 punkty UC na tydzień aż do chwili, gdy odzyskasz swą początkową wartość Empatii), a Squad montuje gdzieś w twej elektronice malutki transmiterek, który pozwala im wiedzieć coś niecoś o twoim położeniu. Tak na wszelki wypadek. Policja wcale cię nie śledzi, a Squad niekoniecznie musi od razu rozwalić cię dwudziestomilimetrowym działkiem, gdy tylko rozwalisz paczkę Marlboro leżącą na ulicy.

Krążą pogłoski, że niektóre departamenty implantują również niewielkie ładunki wybuchowe z radiodetonatorem, ale wszyscy wiemy, że jest to niezgodne z Prawem Kryminalnym, prawda?

Z drugiej strony, nie musisz się rejestrować. Ale uważamy, że warto, żebyś wiedział. W sumie, zawsze gdzieś są ci społecznicy...

Punkty utraty człowieczeństwa

Więc jak to działa na mnie?

Bardzo prosto. Każdemu elementowi cybernetycznemu, który sobie montujesz, odpowiada jakaś wartość punktowa utraty człowieczeństwa. Ale nie jest ona określona bezpośrednio, liniowo, czy jakoś podobnie prosto. Różni ludzie różnie reagują na proces cyborgizacji. Z tego też powodu utrata człowieczeństwa bazuje na losowym rzucie kostką wykonywanym oddzielnie dla każdej cyberacji. Jest to dość istotne, bo gdy będziesz miał okropnego pecha, możesz przekroczyć krawędź, zanim zdążysz zdać sobie z tego sprawę.

Bardzo niska	K6/2
Niska	1K6
Średnia	2K6
Wysoka	3K6
Bardzo wysoka	4K6

Pamiętaj: musisz zapisywać sobie ogólną sumę utraconych punktów. Te nieznaczne 0,5 czy 1 szybko zaczną się kumulować...

Terapia

Jest tylko jeden sposób na to, by nie przekroczyć Krawędzi, a zostać okablowanym — i jest nim właśnie terapia. Psycho Squad zaciąga cię, wrzeszczącego i chwytającego się ścian, i przymocowuje do solidnego metalowego fotela psychiatrycznego. Sondy dezaktywują twe cybersystemy jeden po drugim, a elektrody wprowadzają twą psychikę w braindance. A potem zaczyna się długi, skomplikowany proces dezasemblacji twego umysłu i rekonstruowania go w bardziej przydatnej społecznie formie. Takiej, która na przykład nie widzi przyjemności w zjadaniu trupów.

Cyberpsychiatrzy używają do zrekonstruowania uszkodzonej osobowości kombinacji symulacji braindance, narkotyków, hipnozy, psychochirurgii i terapii awersyjnej. Gdy cała cybernetyka zostanie zdezaktywowana lub usunięta, postać odzyskuje 2 punkty EMP przez każdy tydzień terapii.

Na przykład: Savage został zabrany do biura Dr Riska z UC wynoszącą –3. Czas potrzebny na przywrócenie mu jego początkowej Empatii 6 wynosi co najmniej 5 tygodni.

Teraz już wiesz. Bądź ostrożny. Strzeż swego umysłu.

„To nie będzie bolało, prawda?"

„Nie, może troszeczkę"

„Zamknij się i przestań wrzeszczeć!
Jak mam przerwać to spięcie,
kiedy się tak cały czas rzucasz!?"

— sceny z kliniki
Dr Dzikiego

TABELA CYBERSPRZĘTU

Sprzęt	Kod	ID	Opis	Cena	UC
OZDOBY			**POPRAWKI KOSMETYCZNE**		
Biomonitor	(P)	(BIO)	*+2 do wytrzymałości na tortury i narkotyki*	100	1
Zegarek podskórny	(P)	(SWTC)	Urządzenie do mierzenia czasu	50	1
świetlny tatuaż	(P)	(LT)	Tatuaż dekoracyjny	1–20	0.5
Kolorówki	(P)	(SHF)	Szkła kontaktowe zmieniające kolor	1–200	0.5
Chemoskóra	(P)	(CSK)	Naskórek zmieniający kolor/wzór	200	1K6/2
Skóra syntetyczna	(P)	(SYN)	Sztuczna skóra zmieniająca kolor/wzór	400	1K6
Techwłosy	(P)	(TEH)	Sztuczne włosy emitujące światło/kolor	1–200	2
Procesor	**(S)**	**–**	**PODSTAWOWY PROC. NIEZBĘDNY DO WSZYSTKICH SYST.**	**1000**	**1K6**
Dopalacz Kerenzikov	(P)	(RFB)	+1 do inicjatywy za każdy kupiony poziom	500	1K6/2K6
Sandevistan	(P)	(SW)	+3 do inicjatywy na 5 tur	1600	1K6/2
Dopalacz dotykowy	(P)	(TB)	Zwiększona czułość. +2 do dotykowych testów spostrzegawczości	100	2
Dopalacz zapachowy	(P)	(OLF)	+2 do testów spostrzegawczości na węch. Umożliwia tropienie węchem.	100	2
Edytor bólu	(P)	(PE)	Wycisza gorąco, zimno, ból	200	2K6
Łącze cybermodemu	(P)	(CLNK)	Umożliwia bezpośrednie przyłączenie do cybermodemu	100	1
Łącze pojazdu	(P)	(VLNK)	Do bezpośredniego operowania pojazdem	100	3
Łącze smartguna	(P)	(WLNK)	Do bezpośredniego operowania inteligentną bronią	100	2
Łącze techniczne	(P)	(MLNK)	Umożliwia kontrolowanie automatycznych fabryk, maszyn itp.	100	2
Łącze DataTermu	(P)	(DLNK)	Umożliwia kopiowanie danych z DataTermu do pamięci wewn.	100	2
Złącza interface'u	(S)	(PLG)	Umożliwia bezpośrednie podłączenie do inteligentnych broni, poj.	200	1K6/parę
Chipy REF	—	(APTR)	Zastępują umiejętności bazujące na REF lub TECH	różne	0
Chipy pamięci	—	(MRAM)	Zastępują umiejętności oparte na INT, bazy danych itp.	różne	0
Gniazdo chipów	(P)	—	Umożliwia załadowanie do 10 chipów	200	1K6/2
IMPLANTACJE	**—**	**—**	**CYBERSPRZĘT UMIESZCZONY W CIELE**	**—**	**—**
Filtry nosowe	(S)	(NF)	Zatrzymują toksyczne gazy, dymy. Skuteczność 70%.	60	2
Skrzela	(PO)	(GL)	System oddychania wodą, działa przez 4 godziny.	400	3K6
Niezależny zapas powietrza	(PO)	(IA)	Wystarcza na 25 minut.	300	2K6
Implantacja MrStudd	(PO)	(MS)	Całą noc, co noc. A ona się nie dowie...	300	2K6
Implantacja antykoncepcyjna	(P)	(CI)	Wystarcza na 5 lat. Skuteczność 98%	100	0.5
Kieszeń podskórna	(S)	(PKT)	Skrytka 5x10 cm z przykryciem RealSkinn	200	2K6
Generator adrenaliny	(S)	(ADB)	Zwiększa REF o +1 na 1K6+2 tury; 3 razy dziennie.	400	2K6
Pancerz podskórny	(KR)	(SDA)	Wzmacnia tors do WB 18.	1200	2K6
Wykrywacz ruchu	(S)	(MD)	Wykrywa ruch w obszarze 20 m.kw. Skuteczność 70%.	200	2K6
Magnetowid cyfrowy	(S)	(DGR)	2 godz. zapisu z dowolnego źródła cyfrowego.	200	2
Magnetowid taśmowy	(S)	(AVR)	2 godz. zapisu ze złącz audio/video.	300	2
Radar	(S)	(RA)	Zasięg 100m. Wymaga cyberoka. Skuteczność 70%.	200	2
Sonar	(S)	(SN)	Zasięg 50m. Działa tylko w wodzie. Skuteczność 70%.	300	2
Wykrywacz promieniowania	(S)	(RAD)	Zasięg 10m. Skuteczność 80%.	200	2
Analizator chemiczny	(S)	(CH)	Zasięg 5m. Skuteczność 70%	200	2
Syntezator głosu	(S)	(VS)	Może naśladować dowolny zapisany dźwięk (60%), do 10 dźwięków.	600	1K6
AudioVox	(S)	(LS)	Syntezator głosu do efektów specjalnych. +2 do występowania	700	2K6
BIOSPRZĘT	**—**	**—**	**ROZSZERZENIA BIOLOGICZNE**	**—**	**—**
Przeszczep mięśni	(PO)	(GR)	+2 do budowy ciała	1000/pkt	2K6
Wzmocnione mięśnie/kości	(P)	(MBL)	+2 do budowy ciała	1500	1K6/2
Splot skórny	(P)	(SKW)	Opancerza ciało do WB 12	2000	2K6

Wzmocnione antyciała	(P)	(EA)	Przyspiesza leczenie o +1 punkt dziennie	3000	1K6/2
Wiązadła toksyn	(P)	(TBN)	Poprawia testy przeciw truciznom i narkotykom o +4.	3000	1K6/2
Nanochirurgia	(P)	(NSR)	Podwaja szybkość leczenia.	6000	1K6/2
CYBERBRONIE	—	—	**WBUDOWANE W CIAŁO BRONIE**	—	—
Pazurki	(P)	(SCR)	(dłonie). 1K6/2 obrażeń	100	2K6
Wampirki	(P)	(VAM)	Implantowane kły. 1K6/3 obrażeń	200	3K6
Rozpruwacze	(S)	(RIP)	(dłonie) 1K6+3 obrażeń (tną pancerz jak nóż)	400	3K6
Szpony	(S)	(WLV)	(dłonie). 3K6 uszkodzeń (tną pancerz jak nóż)	600	3K6+1
Cyberkastet	(S)	(BGN)	(dłonie). 1K6+2 uszkodzeń	500	3K6
Slice N' Dice	(S)	(SND)	(dłonie). 2K6 uszkodzeń	700	3K6
Cyberwąż	(D)	(CSN)	Samokontrolująca się cyberbroń. 1K6 uszkodzeń	1200	4K6
CYBEROKO	**(D)**	—	**PODSTAWOWY MODUŁ OPTYCZNY (do 4 opcji na oko)**	**500/szt**	**2K6/szt.**
Zmiana koloru	(P)	(CF)	Umożliwia zmiany koloru, modne specjalne efekty	300	0.5
Rozszerzenie obrazu	(P)	(IE)	+2 do spostrzegawczości przy przeszukiwaniu wzrokowym	300	1
Celownik	(P)	(TA)	+1 do ataku inteligentną bronią	400	2
Wyświetlacz	(P)	(TS)	Ekranik LCD w polu widzenia do wyświetlania komunikatów	300	1
Teleskop	(P)	(TE)	Powiększenie 20x	150	0.5
Mikroskop	(P)	(ME)	Mikroskop.	150	0.5
Antyoślepiacz	(P)	(AD)	Odporność na oślepianie laserem, flesze itp.	200	0.5
LowLite	(P)	(LL)	Widzenie w przyćmionym świetle, prawie całkowitej ciemności	200	0.5
Termograf	(P)	(TH)	Widzenie rozkładu temperatur	200	1
Podczerwień	(P)	(IR)	Widzenie w całkowitej ciemności przy użyciu emisji ciepła	200	1
Ultrafiolet	(P)	(UV)	Widzenie w ciemności za pomocą ultrafioletu	200	1
Mikrovideo	(P)	(MV)	Zapis video do 20 min. (zajmuje miejsce 2 opcji)	300	0.5
Fotoaparat cyfrowy	(P)	(DC)	Do 20 zdjęć (zajmuje miejsce 2 opcji)	300	0.5
Pistolet strzałkowy	(P)	(DE)	Zatruta broń (zajmuje miejsce 3 opcji). Zawiera 1 strzałkę	200	2
CYBERAUDIO	**(S)**	—	**PODSTAWOWY MODUŁ SŁUCHOWY. Bez limitu opcji.**	**500**	**2K6**
Wzmocniony słuch	(P)	(AH)	+1 do spostrzegawczości przy słuchu	200	1
Łącze radiowe	(P)	(RL)	Komunikacja radiowa do 1 mili	100	1
Łącze telefoniczne	(P)	(PS)	Pełna komunikacja komórkowa (tylko duże miasta)	150	1
Szyfrator	(P)	(SC)	Nie można podsłuchiwać rozmów bez deszyfratora	100	0.5
Wykrywacz pluskiew	(P)	(BD)	Wykrywa pluskwy na odległość 3m. Skuteczność 60%.	200	0.5
Analizator stresowy głosu	(P)	(VSA)	Detektor kłamstw. +2 do percepcji ludzkiej i przesłuchania	200	1
Edytor dźwięku	(P)	(SE)	+2 do spostrzegawczości przy podsłuchiwaniu pojedynczej rozmowy	150	0.5
Zwiększony zakres słuchu	(P)	(EH)	Zdolność słyszenia pod— i naddźwięków	150	2
Wearman	(P)	(WM)	System muzyczny stereo	100	0.5
Wykrywacz radaru	(P)	(RD)	Piszczy gdy napotka promień radaru, lokalizuje źródło (40%)	150	0.5
Lokalizator	(P)	(HT)	Lokalizuje nadajnik naprowadzający na 1km	200	0.5
Złącze radia kierunkowego	(P)	(TBR)	Umożliwia niepodsłuchiwalną komunikację radiową po linii wzroku	200	1
Skaner radiowy	(P)	(WB)	Przegląda transmisje radiowe na wszystkich zakresach	100	2
Złącze mikromagnetofonu	(P)	(MR)	Przesyła dźwięk na magnetofon w ciele lub przez wyjścia.	100	0.5
Łącze magnetofonu cyfrowego	(P)	(DR)	Przesyła dźwięk na magnetofon cyfrowy	100	0.5
Wyciszacz	(P)	(LD)	Automatyczne dostrajanie się do natężenia hałasu	300	0.5
CYBERRĘKA	**(KR)**	—	**Cybern. odpowiednik ręki. Zawiera miejsce na 4 opcje**	**3000**	**2K6**
CYBERNOGA	**(KR)**	—	**Cybern. odpowiednik nogi. Zawiera miejsce na 3 opcje**	**2000**	2K6
Wymienne mocowanie	(P)	(QC)	Umożliwia szybką (1 tura) wymianę cybersprzętu	200	2
Wzmocnienie hydrauliczne	(P)	(HRAM)	Zwiększa WS kończyny do 30, zadaje 3— krotne uszkodzenia	200	3
Pogrubione sploty mięśniowe	(P)	(THK)	Zwiększają WS kończyny do 25, zadaje 2— krotne uszkodzenia, zasięg skoku +50%	250	2
Wzmocnione stawy	(P)	(RJ)	Zwiększa WS kończyny o +5.	200	1

Sztuczne ramiona	(KR)	(ASHO)	Zamoc. 2 dodatkowych rąk poniżej standardowej pary. Tylko 1.	1500	2K6
Osłona antymikrofalowa	(P)	(MSR)	Na kończynę nie działają efekty uboczne mikrofal.	300	1
Pokrycie plastikowe	(P)	(PSTK)	Kolorowe, przezroczyste itp.	1–200	1
RealSkinn	(P)	(REAL)	Kończyna wygląda naturalnie (poziom TRUDNY). Obniża UC o 1K6/2	200	—
Superchrome®	(P)	(SUPR)	Pokrycie metaliczne	200	3
Pancerz	(P)	(ARM)	Opancerza kończynę do WB 20.	200	1K6
DŁONIE I STOPY	—	—	**DOŁĄCZANE DO CYBERKOŃCZYN**	—	—
Standardowa dłoń	(P)	(STD)	Zastępuje zwykłą dłoń	150	0
Dłoń-rozpruwacz	(P)	(RPH)	Standardowa broń z wbudowanymi rozpruwaczami	600	2K6
Dłoń-młot	(P)	(HAM)	Pięć wzmacniana hydraulicznie zadaje 1K10 uszkodzeń.	600	2K6
Dłoń-piła	(P)	(BUZ)	Piła obrotowa. 2K6+2 obrażenia, uszkadza lekki pancerz	600	2K6
Dłoń z narzędziami	(P)	(TOL)	Palce zawierają wiertarkę, klucz, śrubokręt itp.	200	2
Dłoń-hak	(P)	(GRP)	Zawiera hak napędzany rakietowo i 30m liny	350	3
Wydłużana dłoń	(P)	(EXT)	Dłoń wydłuża się teleskopowo do 1m	350	2
Dłoń z kolcami	(P)	(SPK)	Kolce wysuwające się z palców. 1K6+3 obrażeń kłutych.	500	2K6
Dłoń modularna	(P)	(MOD)	Zawiera dowolne 4 elementy (moduły)	600	2
Standardowa stopa	(P)	(STDF)	Zastępuje zwykłą stopę.	200	0
Stopa ze szponami	(P)	(TAL)	Zawiera wysuwane z palców ostrza. 1K6 obrażeń (tnie pancerz jak nóż)	600	2K6
Stopa z narzędziami	(P)	(TOLF)	Palce zawierają wiertarkę, klucz, śrubokręt, itp.	300	2
Stopa-płetwa	(P)	(WEB)	Podwaja szybkość pływania. +3 do umiejętności pływanie	500	2
Stopa zaciskowa	(P)	(GRPF)	Zaprojektowana do lepszego chwytania się. +2 do wspinaczki	500	2
Stopa z kolcem w pięcie	(P)	(SPKF)	Kolec w pięcie do śmiertelnych kopnięć. 2K6 obrażeń kłutych.	500	2K6
ELEMENTY WBUDOWANE			**WBUDOWANE W CYBERKOŃCZYNY**		
Magnetowid taśmowy	(P)	(AVR2)	2 godz. zapisu na mikrokasecie	250	1
Cybermodem	(P)	(CMD)	Wbudowany cyberdeck. 5000 E$ za wersję komórkową	3000	1
Magnetowid cyfrowy	(P)	(DGRC)	Chipowy magnetowid cyfrowy.	300	1
Pusta przestrzeń	(P)	(STR)	5cm x 15cm przestrzeni na przechowywanie różnych rzeczy z zamkn.	50	0.5
MiniCam	(P)	(CAM)	Wysuwany cyfrowy aparat fotograficzny (20 klatek)	200	2
MiniVid	(P)	(MVID)	Wysuwana kamera video (30 minut)	400	2
Ukryta kabura	(P)	(HOL)	Rozmiar broni zależy od BC	100	1
Wyświetlacz LCD	(P)	(LCD)	Można go podłączyć do dowolnego urządzenia	200	1
Techskaner	(N)	(TKSN)	Podobny do skanera na str. 69	400	3
CYBERBRONIE	—	—	**WBUDOWANE W CYBERKOŃCZYNĘ**	—	—
Granatnik	(P)	(GLN)	Zawiera 1 granat dowolnego typu.	500	2K6
Wyrzutnia mikropocisków	(P)	(MML)	Odpala 4 mikropociski, każdy zadaje 4K6 uszkodzeń	900	2K6
Wysuwana broń	(P)	(PUG)	Rozmiar zależny od BC	200–800	2K6
Miotacz płomieni	(P)	(FTH)	Zasięg 1m, obrażenia: 2K6 w I turze, 1K6/2 w II turze	600	2K6
Mocowanie broni i gniazdo	(P)	(WML)	Płyta mocująca i złącze neuralne dla 1 broni	100	3
Dwustrzałowy laser pojemn.	(P)	(LSR)	Montowany na ramieniu. Działa jak mniejszy laser, 3K6 obrażeń	800	2K6
SZKIELET WEWNĘTRZNY	—	—	**WBUDOWANY EGZOSZKIELET ZWIĘKSZAJĄCY SIŁĘ**	—	—
Sigma	(PO)	SIGMA	Siła = 12	6000	2K6
Beta	(PO)	BETA	Siła = 14	8000	2K6
Omega	(PO)	OMEGA	Siła = 16	10000	3K6
POKRYCIE CIAŁA	—	—	**PANCERZ ZEWNĘTRZNY POKRYWAJĄCY CIAŁO**	—	—
Hełm	(PO)	(SKUL)	Pokrywa czaszkę, głowa ma WB 25	200	1K6
Płyta twarzowa	(KR)	(FACE)	Zabezpiecza twarz. WB 25	400	4K6
Płyta tułowiowa	(PO)	(TORS)	Zabezpieczenie tułowia. WB 25.	2000	3K6
Frontalny uchwyt optyczny	(PO)	(FOM)	Umożliwia zamontowanie na twarzy do 5 opcji cyberoptyki	1000	4K6
Królicze uszy	(S)	(RABB)	Umożliwia zamontowanie na głowie opcji audio, optyki itp.	500/szt.	3K6

Cybertechnika

Cybertechnika jest dostępna prawie wszędzie. Niektóre procedury medyczne są naprawdę proste — elementy chirurgii połączone z prostymi instalacjami technicznymi, które można wykonać w klinikach sklepów (*Bodyshoppe, Fashion/Fusion, Parts N' Programms* to trzy najpopularniejsze sieci) lub centrach medycznych (Docs R Us™). Trudność tych operacji przypomina trudność przekucia uszu w latach 1980-tych. Możesz nawet dołączać upgrade'y i ulepszenia do starego sprzętu po cenie nowych części, dzięki czemu możesz zacząć od prostych konfiguracji, a potem rozwijać swój hardware.

To, co nie może być nabyte legalnie to cybertechnika czarnorynkowa. Te rzeczy można dostać tylko dzięki kryminalnym kontaktom na Ulicy, zainstalować za dużą sumę pieniędzy u pracujących w podziemiu techników medycznych zwanych *ripperdocami*. Czarnorynkowa cybertechnika bywa często niebezpieczna, źle zainstalowana i zawsze kosztowna. Ale przecież wiesz chyba, co trzeba zrobić z ripperdocem, który coś w twoim sprzęcie spieprzył, nie?

Kody chirurgiczne

Każda cyberacja ma swój kod chirurgiczny. Kod ten przedstawia minimalny stopień opieki medycznej, który jest wymagany do zainstalowania określonego układu, długość czasu operacji, cenę operacji i obrażenia dzięki niej nabyte, a także trudność procedury instalacji.

Prosta
Wymagana: Klinika w domu towarowym lub salon kosmetyczny
Czas operacji: 1 godzina
Odniesione obrażenia: 1 punkt
Cena operacji: wliczona w cenę
Trudność: łatwa (10)

Standardowa
Wymagane: centrum medyczne lub klinika ripperdoca
Czas operacji: 2 godziny
Odniesione obrażenia: 1K6+1
Cena operacji: 500 E$
Trudncść: przeciętna (15)

POważna
Wymagany: szpital z oddziałem chirurgicznym
Czas operacji: 4 godziny
Odniesione obrażenia: 2K6+1
Cena operacji: 1500 E$
Trudność: trudna (20)

KRytyczna
Wymagany: szpital z oddziałem chirurgicznym
Czas operacji: 6 godzin
Odniesione rany: 3K6+1
Cena operacji: 2500 E$
Trudność: bardzo trudna (25)

Więcej informacji na temat czasu leczenia i chirurgii można znaleźć w rozdziale *Trauma Team*.

Cyberozdoby

Choć standardowo cyborg definiowany jest jako dowolny człowiek, który posiada elementy mechaniczne wmontowane w ciało, w praktyce określenie to jest bardzo płynne i ulotne. Czy twa dziewczyna jest cyborgiem, bo nosi szkła kontaktowe? Czy twoja babcia jest cyborgiem, bo ma układ wspomagający słuch? Do tej właśnie sfery urządzeń cybernetycznych należą cyberozdoby — niewielkie gadgety techniczne popularne w przyszłości Cyberpunka.

Biomonitor: Ulubiony gadget solów, szpanerów i wiecznie śpieszących się urzędników martwiących się swym ciśnieniem krwi. Zamontowany tuż pod skórą przedramienia podaje ciągły aktualny odczyt pulsu, ciśnienia, fal mózgowych, poziomu cukru we krwi i cholesterolu oraz temperatury ciała. Wyświetlacz jest matrycą złożoną z LEDów w kształcie wyrazów. Każdy LED świeci się w kolorach od czerwonego (stan krytyczny) do zielonego (stan dobry). Gdy zmienia się stan którejś z cech, zmienia się kolor. Użytkownikowi wystarczy wstrząsnąć nadgarstkiem, spojrzeć się na małe

Implantacja neuroprocesora jest, dzięki rozwojowi nanotechniki, dużo prostsza niż by się mogło wydawać. Podstawowy moduł jest chirurgicznie przymocowywany do kręgosłupa, gdzie uwalnia wpajające się w rdzeń nerwowy operatory nanotechniczne. Te mikroskopijne urządzenia tworzą malutkie łącza z centralnym układem nerwowym przyciągając zakończenia nerwowe do procesora neuralnego. Ten proces zajmuje trochę czasu (1K6+7 dni) zanim operatory przebędą cała swą drogę przez ludzkie ciało i wszystkie połączenia zostaną doprowadzone do procesora.

Koprocesory

Są to specjalizowane „przystawki", które mogą być w dowolnej chwili dołączone do głównego procesora; cały proces zajmuje około godziny i może być przeprowadzony w każdej praktycznie klinice. Niektóre z nich, jak dopalacze refleksu pozwalają na przyspieszanie twoich reakcji i podnoszenie zdolności percepcyjnych do nadludzkich poziomów; inne, jak koprocesory łącz, pozwalają ci sprzęgać się z komputerami, bazami danych, pojazdami i innymi urządzeniami. Jeśli posiadasz już główny procesor neuralny, możesz dodać do niego dowolną ilość opcji.

Dopalacze refleksu: Są to specjalizowane koprocesory, które zwiększają i przyspieszają przetwarzanie sygnałów nerwowych. Największym plusem wynikającym z posiadania dopalacza refleksu jest jego zdolność do zwiększania rzutów inicjatywy podczas walki. Istnieją dwa rodzaje takich koprocesorów. (Uwaga. Są to jedyne typy dopalaczy, których można użyć wraz z boostmasterem z dodatku „*Solo of Fortune*". Możesz używać tylko jednego rodzaju dopalacza — nigdy dwóch na raz, nie można również używać kilku dopalaczy tego samego typu).

Kerenzikov: Jest zawsze aktywny; bohater zawsze działa z większą szybkością reakcji, niż normalnie. Instalacja Kerenzikova jest związana z wysoką utratą człowieczeństwa, ponieważ często zwiększa on refleks ponad 10 — użytkownik musi uczyć się dostosowywać do świata, w którym wszystko się wolno porusza. Z tego powodu dopalacz ten można zainstalować na dwóch poziomach aktywności: +1/+2 do Inicjatywy z UC = 1K6/2K6.

Sandevistan: Włącza się tylko na życzenie eliminując w większości potrzebę adaptacji do życia w nieludzkim tempie. Postać musi najpierw wyobrazić sobie słowną komendę, na którą dopalacz jest aktywizowany oraz odczekać jedną turę, podczas której się inicjalizuje. Działa przez 5 pełnych tur (+3 do Inicjatywy), zanim się wyłączy. By włączyć go z powrotem, należy znów wyobrazić sobie słowną komendę i odczekać 2 tury, zanim odzyska on moc.

Największymi zaletami Sandevistana jest względnie niska utrata człowieczeństwa i duża wydajność — ponieważ ciało przez cały czas nie pozostaje w stanie pobudzonym, więcej można z niego wycisnąć w jednej chwili.

Dopalacz dotyku. Zwiększa rzuty spostrzegawczości związanej z dotykiem o +2. Może być włączany i wyłączany na życzenie, przy czym każda taka operacja trwa turę.

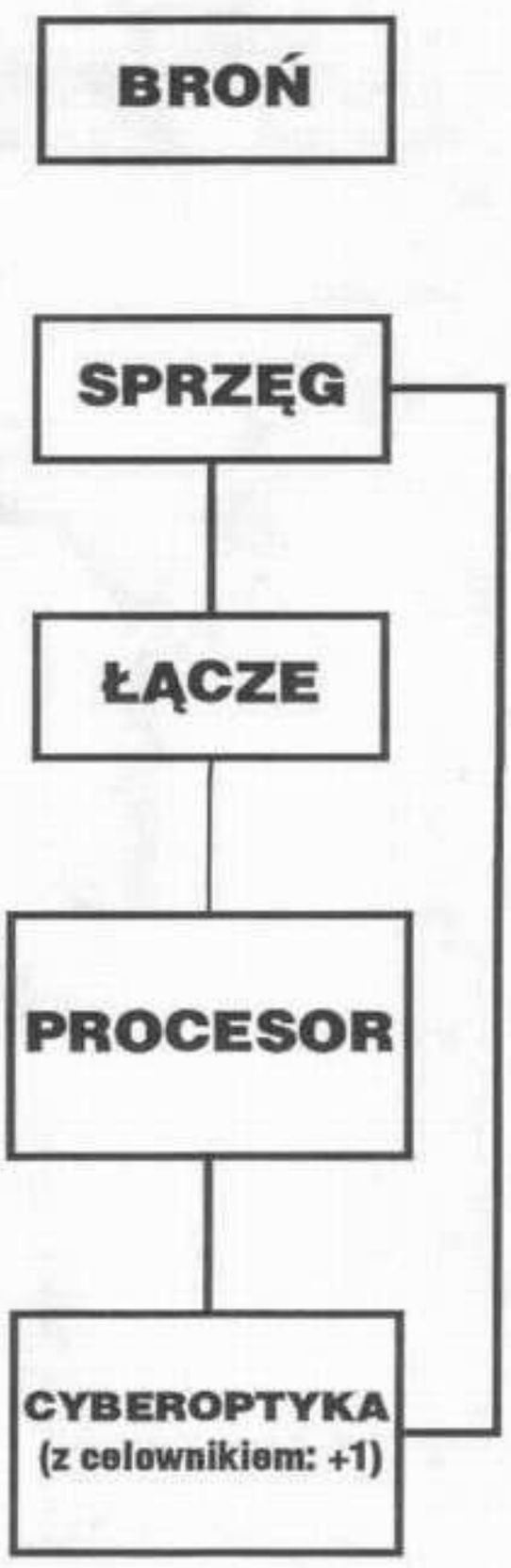
Edytor bólu. Ten koprocesor nadpisuje sygnały wysyłane z receptorów bólu do mózgu, dzięki czemu jego użytkownik staje się odporny na tortury, ból i wysiłek. Nie oznacza to oczywiście, że nie jest on raniony, lecz że po prostu tego nie czuje, zanim nie straci przytomności (testy wytrzymałości należy wykonywać o dwa poziomy trudności niżej, niż normalnie).

Dopalacz zapachowy: Zwiększa rzuty spostrzegawczości związanej z węchem o +2. Dodaje również +2 do śledzenia/tropienia (umożliwia tropienie węchem) i daje 50% szans na lokalizację zapachu, który można tropić, chyba, że przeciwnik specjalnie się postarał, by to utrudnić. Dopalacz może być włączany i wyłączany — każda taka operacja trwa turę.

„Niech ci dam przykład,
jak dobrze dopalacze dopalają.
Był taki gość na 102-giej
w Panama City. Jednej nocy
byliśmy naprawdę nieźle napruci
— jednemu głupkowi odbiło
i wystrzelił.
A ten gość,
wierzcie czy nie,
złapał pocisk w rękę.
Pewnie,
że szansa jedna na milion,
ale on to zrobił!
Oczywiście, prawą dłoń rozwaliło
mu w strzępy.
Ale on wiedział, że nową dłoń
zawsze można kupić,
a za opowiadanie takiej historii
przez dziesięć lat będą ci stawiać
drinki..."

— Morgan Blackhand

Jak działa inteligenta broń:
1. Inteligentna broń ma celownik laserowy. Celownik laserowy przesyła sygnał do łącza w chwili, gdy cel jest na linii strzału.
2. Łącze przetwarza sygnał i wysyła go do procesora.
3. Procesor wykrywa chęć strzału w twoim ciele, naciska spust przez łącze i sprzęg.
4. Broń strzela.
5. Jeśli działa cyberoptyka, ustawia krzyż celowniczy na celu. Gdy celownik lasera zejdzie się z celowniczym krzyżem, broń strzela.



Łącza: Są to specjalizowane koprocesory umożliwiające transmisję sygnałów z urządzeń, którymi chcesz operować za pomocą myśli. Istnieje pięć głównych typów takich łącz — musisz posiadać odpowiednie łącze, by móc operować określonym urządzeniem.

Łącze cybermodemu: Jest to podstawowy procesor tłumaczący informację z Sieci na obraz. Zastępuje bardziej ograniczone programy sprzęgowe z lat dziesiątych i umożliwia netrunnerowi postrzeganie większej ilości środowisk niż jego poprzednicy.

Łącze pojazdu: Umożliwia użytkownikowi sterowanie pojazdem dzięki bezpośredniej kontroli myślowej. Cyberpojazdy to: samochody, AV-4, samoloty, helikoptery i motocykle, których normalny system kierowniczy został zastąpiony przez komputer. Użytkownik podłącza się bezpośrednio do komputera przez złącza interface'u i przewody, wysyłając komendy przez własny system nerwowy. Mechanika obsługuje już resztę — steruje kołami, wciska pedały, kontroluje hamulce. Cyberpojazdy są nieludzko czułe — prowadzi się je jak przedłużenie siebie samego. Skutkiem tego jest premia +2 do testów prowadzenia samochodu, pilotowania lub prowadzenia motoru, w zależności od tego, jakiej umiejętności się w danej chwili używa. Przeróbka zwykłego pojazdu na cyberpojazd kosztuje zazwyczaj 40% ceny wyjściowej.

Łącze inteligentnej broni: Inteligentna broń to zmodyfikowana wersja zwykłej broni, podłączona do wewnętrznego mikrokomputera, który z kolei podłączony jest do człowieka. Inteligentna broń używa małego projektora sonicznego lub laserowego, by ustalić cel, skanując go tysiące razy na sekundę. Jeśli broń wymierzona jest w cel, łącze komputerowe przechwytuje twój myślowy sygnał oddania strzału (lub też przetwarza dane z krzyża celowniczego twojej cyberoptyki) i wciska spust. Inteligentne bronie są dużo bardziej celne, niż każda inna broń. Używając ich automatycznie dostajesz premię +2 do ataku. Koszt adaptacji normalnej broni do konfiguracji inteligentnej wynosi dwukrotną cenę tej broni.

Łącze techniczne: Umożliwia użytkownikowi połączenie się i kontrolowanie dowolnej fabryki automatycznej lub ciężkiej maszynerii sterowanej systemem kontrolnym MLINK. Umożliwia również połączenie się z innymi, dużo mniejszymi urządzeniami pracującymi w tym systemie.

Łącze DataTermu: Ten koprocesor umożliwia bezpośredni dostęp i zapamiętywanie informacji z DataTermu, przesyłając je na wyświetlacz wewnętrzny lub zewnętrzny (w grze oznacza to w praktyce, że gracz może korzystać z DataTermu nawet jeśli go nie ma).

Złącza interface'u (sprzęg): To podstawa kultury Cyberpunka. Przeważnie instaluje się je w kościach nadgarstka, kręgosłupa lub czaszki. Złącze włącza się w główne przewody nerwowe i łączy się z procesorem neuralnym w celu pobierania i przekazywania sygnałów. Samo złącze może być używane do uruchamiania chipów informacyjnych lub chipów umiejętności opartych na refleksie, lub też jako gniazdo zestawu kabli interface'u (co umożliwia bezpośrednią kontrolę nad każdym urządzeniem, z którym jesteś połączony). W grze oznacza to, że złącza interface'u umożliwiają bezpośrednie połączenie gracza z wieloma typami urządzeń, jak cybermodemy i cyberpojazdy.

Złącza interface'u nie są czymś rzadkim — wiele przedsiębiorstw nawet płaci za ich instalację. Pewna ilość pracowników fabryk czy budów łączy się bezpośrednio ze swoimi maszynami. Są one natomiast sprawą podstawową dla netrunnerów, którzy muszą je mieć, jeśli chcą uzyskać szybkość i możliwość wejścia do Sieci. Również sola używają ich często do współpracy z inteligentną bronią.

Większość ludzi zakłada sobie złącze na nadgarstku dla łatwości używania. Czasem cybertechnicy montują sobie je na skroni (gniazdogłowcy), za uszami

(frankensteiny) lub z tyłu głowy (lalkogłowi). Niektórzy przykrywają je srebrnymi lub złotymi zamknięciami, inni opaskami na nadgarstku. Kwestia stylu.

Chipy

Z całej rozciągłości elementów technicznych stosowanych przez człowieka lat dwutysięcznych jedną z najważniejszych są chipy, bioplastyczne układy scalone umożliwiające ludzkiemu ciału współgranie z kwarcowymi mikroprocesorami.

Istnieją dwa podstawowe rodzaje chipów: chipy umiejętności fizycznych (APTR) i chipy informacyjne (MRAM). Każdy chip działa dokładnie tak, jak odpowiadająca mu umiejętność o tej samej nazwie. Do korzystania z chipów wymagane są dwie podstawowe instalacje: procesor neuralny, który tłumaczy dane zawarte na chipie w użyteczną informację oraz złącze interface'u lub gniazdo chipów.

„Chipy nie są złe. Ale nie są też prawdziwymi umiejętnościami. Zauważysz to już za pierwszym razem, gdy wpakujesz się na prawdziwego profesjonalistę. Podstawowe sprawy będziesz robił dobrze, ale on będzie potrafił improwizować, a ty nie."
— Morgan Blackhand

Sam chip jest małym przezroczystym klinem długim na cal, często pokolorowanym w celach identyfikacyjnych. Wkładany jest ostrzem do złącza interface'u. Wymiana chipów zajmuje jedną turę. Możesz uruchomić jednocześnie tyle oddzielnych programów z chipów, ile wynosi twoja Inteligencja.

Przykład: Moja INT=7. Oznacza to, że mogę używać maksymalnie siedmiu programów na chipach, które jednocześnie będą działać. Mogę być chipowany w karate, pilotowaniu AV-4, pistolecie, karabinie, naprawie AV-4, graniu na instrumentach i informacjach o utworach rockowych lat 1960. Jednak nie będę mógł używać żadnych innych chipów, zanim nie usunę któregoś z tych siedmiu.

Korzystanie z chipów niczym nie różni się od posiadania naturalnych umiejętności. Problem polega tylko na cenie chipów i na tym, że są ograniczone tylko do niskich poziomów umiejętności (od +1 do +3). Aby dojść wyżej, musiałbyś mieć specjalnie zaprojektowany chip dostosowany do wyższego poziomu (co nie jest ani proste, ani tanie). Naturalna umiejętność z drugiej strony wykształca się przez korzystanie z niej i ten wzrost nie kosztuje cię nic oprócz czasu.

Inną niedogodnością związaną z używaniem chipów jest to, że w przeciwieństwie do umiejętności naturalnych nie można sobie ich ulepszyć drogą nauki. Jeśli jesteś chipowany na Karate +2, to będziesz na tym poziomie tej umiejętności aż do śmierci, niezależnie od tego, ile stoczysz walk. Poza tym nie można łączyć zdolności naturalnych z pochodzącymi z chipów — na przykład twoje własne Karate +5 z chipem +2 nie daje w sumie +7. Zaprogramowane reakcje chipa zawsze mają większy priorytet od twoich reakcji naturalnych, dzięki czemu ostatecznym, wynikowym poziomem umiejętności jest ten z chipa.

Najlepiej wykorzystywać chipy wtedy, gdy chcesz umieć dużo rzeczy na raz, ale niekoniecznie bardzo dobrze. Z chipem możesz stać się nieco ograniczonym karateką, pilotem, kierowcą. Możesz wiedzieć nieco więcej niż wcześniej o różnych sprawach, jednak nigdy nie tak wiele, jak wiedziałbyś, gdybyś wziął się za książki i zaczął się uczyć.

Chipy umiejętności fizycznych (APTR): Są to chipy zastępujące umiejętności bazujące na REF, takie jak strzelanie z pistoletu lub walka wręcz. Zasada ich funkcjonowania jest prosta — zapisuje się na nich sygnał z jakiegoś źródła,

CENY CHIPÓW

Ceny podawane są w odniesieniu do poziomu +1. Chipy poziomów +2 i +3 kosztują odpowiednią wielokrotność podanej ceny (2x,3x).

ATR (MRAM)	
Garderoba i styl	100
Kosmetyka osobista	100
BC (APTR)	
Pływanie	100
INT (MRAM)	
Antropologia	150
Biologia	150
Botanika	150
Chemia	150
Ekspert w ...(zależnie od decyzji MG)	
Fizyka	200
Geologia	150
Giełda	300
Historia	150
Księgowość	150
Matematyka	200
Programowanie	300
Przeżycie poza miastem	200
Wykształcenie/wiedza ogólna	200
Znajomość daty/czasu	100
Znajomość języka ...	200
Zoologia	150
REF (APTR)	
Broń ciężka	400
Łucznictwo	300
Karabin	300
Pilotowanie (helikoptery)	300
Pilotowanie (AV-y)	350
Pilotowanie (samoloty)	300
Pilotowanie (sterowce)	300
Pistolet	300
Pistolet maszynowy	300
Prowadzenie motoru	150
Prowadzenie samochodu	150
Sterowanie ciężką maszynerią	200
Szermierka	300
Sztuka walki wręcz ...	350
Taniec	150
Walka bronią	150
TECH (MRAM)	
Aerotechnika	250
Cybertechnika	300
Elektronika	150
Falszerstwo	200
Farmaceutyka	200
Granie na instrumencie ...	150
Kradzież kieszonkowa	150
Maskowanie	150
Materiały wybuchowe	300
Operacje podtrzymywania życia	150
Otwieranie zamków	150
Pierwsza pomoc	150
Projektowanie cyberdecków	200
Systemy bezpieczeństwa	200
Technika AV	300
Technika podstawowa	200
Znajomość broni	200
Żyrotechnika	300

a potem jest on odtwarzany, aktywizując serię reakcji fizycznych u użytkownika. Teoretycznie chipy te powinny nawet najgorszemu frajerowi zapewnić umiejętności mistrza karate, zdolności strzeleckie Robin Hooda i refleks olimpijskiego sportowca. Lecz ograniczenia programowe ograniczają to, czego możesz nauczyć się z chipa do względnie niskiego poziomu — +1 – +3.

Poza tym chipy REF muszą zaadaptować się do twoich specyficznych wzorców nerwowych i mięśnio-wych, dopasowując swój program do twojego ciała i vice versa (w sumie mistrz karate, który został użyty do zaprogramowania chipa mógł mieć 175 cm wzrostu, ty możesz mieć 195 cm). Chip uczy się ruchów twojego ciała próbkując twoje reakcje, gdy ćwiczysz jego używanie. Ten proces znany jest jako doregulowywanie się i jest wymagany, zanim chip zacznie całkowicie prawidłowo działać.

Doregulowywanie się zajmuje pełne dwa dni ćwiczeń na każdy poziom chipa. Oznacza to, że jeśli jesteś chipowany w sztukach walki wręcz na +3, proces całkowitego dopasowania się chipa do twojego ciała zajmie około 6 dni. Jeśli poświęcisz na to tylko 2 dni, chip będzie działał jak chip +1, jeśli będziesz ćwiczył 4 dni — będzie on działał jak chip +2.

Chipy Informacyjne (MRAM): Chipy pamięci, służą wyłącznie do przechowywania czystych informacji i używane są do opanowywania danych na konkretny temat. Chip informacyjny działa tak samo jak umiejętność o tej samej nazwie o poziomie z zakresu +1 do +3 i bazuje na tej samej cesze, co naturalna umiejętność (np. *technika AV* będzie bazowała na zdolnościach *technicznych*, natomiast *chip języka* będzie bazował na twojej *inteligencji*). Chipy MRAM nie wymagają wcześniejszego posiadania wiedzy na dany temat, jak również nie wymagają poświęcania specjalnego czasu na doregulowywanie się.

Gniazdo chipów: Małe gniazdo stosowane wyłącznie do przyłączania chipów. Możesz wtedy używać swojego złącza interface'u do kontrolowania innych rzeczy — jak na przykład broni czy pojazdów — wciąż posiadając dostęp do informacji MRAM i APTR. Można w nim jednocześnie zainstalować 10 chipów.

Implantacje

Implantacje to małe przydatne rzeczy, które montujesz sobie by uczynić swe życie milszym — rzeczy, których sobie nie można zastąpić niczym z Banku Ciał, a których możesz potrzebować w jakimś

konkretnym, szczególnym celu. Uwaga: detektory ruchu, promieniowania i analizatory chemiczne mają promień działania 360 stopni. Radary i sonary — 180 stopni.

Filtry nosowe: Dzięki nim otrzymujesz premie +4 do rzutów zachowawczych przeciw truciznom, środkom nasennym i innym toksynom, które wdychasz.

Skrzela: Umożliwiają użytkownikowi oddychanie przez około 4 godziny względnie czystą wodą (rzuty zachowawcze przeciw truciznom muszą być wykonywane, jeśli jest ona zanieczyszczona lub zawiera toksyczne związki chemiczne).

Niezależny zapas powietrza: Mały sztuczny organ wypełniony gąbczastą pianką zawierającą skoncentrowany tlen. Implantowany w dolnej partii płuc pozwala na wstrzymywanie oddechu osobie nieaktywnej przez 25 minut, natomiast aktywnej — przez 10 minut.

Implantacja seksualna MrStudd: Co noc na okrągło, a ona się nigdy nie dowie, że korzystasz ze sztucznych ulepszeń. Dorzuć nieco wyobraźni i dodaj +1 do testów uwodzenia. Istnieje również w wersji dla płci przeciwnej: *Midnight Lady.*

Implantacja antykoncepcyjna: Implantowana pod lewą pachwiną, skuteczna do pięciu lat, dostępna w wersjach dla obu płci.

Kieszeń podskórna: Ukryta pod skórą plastikowa kieszonka wielkości 5x10 cm, z zamknięciem czułym na nacisk. Użyteczna dla kurierów. Wykrycie jej wymaga TRUDNEGO testu *spostrzegawczości.*

Generator adrenaliny: Sztuczny gruczoł uwalniający hormon adrenaliny na życzenie. Dodaje +1 do REF na 1K6+2 tury. Możesz go użyć trzy razy dziennie.

Pancerz podskórny: Coś w stylu kamizelki kuloodpornej włożonej pod skórę. Jego wykrycie wymaga TRUDNEGO rzutu spostrzegawczości. Pokrywa tylko tułów.

Wykrywacz ruchu: Wykrywa ruch (kierunek i szybkość) na obszarze 20 metrów kwadratowych z efektywnością 70%. Może być zainstalowany w palcu stopy lub pięcie.

Magnetowid cyfrowy: Może zapisywać dane z wewnętrznych mikrofonów, z łącza cyfrowego, cyfrowego aparatu fotograficznego i temu podobnych sprzętów. Zawarty jest we własnej podskórnej kieszeni i może zapisać do 2 godzin informacji na chipie.

Magnetowid taśmowy: Używa mikrokaset do zapisu danych z wewnętrznego mikrofonu, łącza cyfrowego, cyfrowego aparatu fotograficznego itp. Dla łatwiejszego dostępu instalowany jest we własnej kieszeni podskórnej. Na każdej kasecie mieści się do 2 godzin informacji.

„Więc udałem się na kurację do Kliniki. Wstawili mi IV w ramię i wlali we mnie mnóstwo okropnych płynów. Minął tydzień. Pracowałem w doku, gdy obluzowała się paleta i unieruchomiła brygadzistę. Podszedłem, złapałem ją i zdjąłem z niego. Ćwierć tony. Jak piórko. Ta nanotechnika jest straszna!"

Radar: Zasięg 100m implantowany w ramieniu z emiterem w czaszce. Implantacja powoduje widoczne wypiętrzenie czoła.

Sonar: Zasięg 50m, implantowany w czaszce.

Wykrywacz promieniowania: Zasięg 10m, skuteczność 80%. Może być umieszczony w dowolnym miejscu ciała, przy czym głośniczek alarmowy umieszczany jest w uchu.

Analizator chemiczny: Ta modyfikacja kanału nosowego analizuje zapachy

„Rozpruwacze. Wampirki. Wszczepy skórne. Czasami myślę, że przeżywamy masową eksplozję wilkołactwa na naszych oczach..."

— Lt. „Truskawka" Morressey, NCPD

„Wilkołaki. Ach, cóż za intrygujący pomysł. Muszę nad nim popracować..."

— Ripperjack

i rozkłada je na czynniki chemiczne. Rezultaty mogą być podawane na wyświetlaczu wewnętrznym lub zewnętrznym, lub też przekazywane do biomonitora.

Syntezator głosu: Umożliwia użytkownikowi naśladować dowolny głos czy dźwięk wcześniej zapamiętany na wewnętrznym chipie pamięci. Chip może zapamiętać do 10 „głosów". Poza tym użytkownik otrzymuje specjalną premię do maskowania +4 (brzmisz teraz tak, jak ten, kogo udajesz).

AudioVox: Umożliwia użytkownikowi kontrolowanie tonu, głośności i jakości głosu z precyzją muzycznego syntezatora. Umożliwia również stosowanie specjalnych efektów muzycznych (pogłos, tremolo i chórki), dużych głośności i opóźnień (śpiewanie z sobą samym). Efekty te dodają +2 do testu wykonania głosowego.

Ulepszenia biologiczne

Ulepszenia biologiczne to wszystkie rozwiązania techniczne, które swe działanie zawdzięczają bardziej rozwiązaniom biologicznym niż technicznym.

Większość przystawek biologicznych korzysta z usług nanotechniki — malutkich urządzeń wielkości mikroba, które potrafią przeprowadzać operacje chirurgiczne na poziomie komórkowym. Te „nanoidy" wszczepiane są w obszar, w którym ma coś zostać zainstalowane razem z materiałem surowcowym potrzebnym do tej instalacji (np. długołańcuchowe polimery, które mogą zostać splecione przez nanoidy w strukturę podskórnego pancerza zwaną splotem skórnym). Te mikroskopijne urządzenia, zasilane przez ciepłotę ciała i pożywki chemiczne, niezauważalnie wykonują swą pracę wzmacniając mięśnie i przetwarzając chemię ciała.

Przeszczep mięśni: Sztucznie hodowane mięśnie wszczepiane między twoje własne. Dzięki tej modyfikacji możesz zwiększyć swój typ budowy ciała o 2 punkty, płacąc po 1000 E$ za punkt. Ten wszczep można łączyć z wzmocnieniem mięśni/kości.

Wzmocnienie mięśni/kości: Również znane jako transformacja wirusowa. Wykorzystuje dwa rodzaje nanoidów. Pierwszy rodzaj przeplata syntetyczne włókna mięśniowe z naturalnymi, wzmacniając je. Drugi rodzaj oplata kości delikatną siatką metalowych i plastikowych spoiw, czyniąc je mocniejszymi i grubszymi. W rezultacie typ budowy ciała wzrasta o +2 (rośnie zarówno siła fizyczna, jak i zwiększa się zdolność do przyjmowania obrażeń). To ulepszenie jest praktycznie niewykrywalne i jego instalacja wymaga około 2 tygodni (BC wzrasta o 1 co tydzień).

Splot skórny: To rozszerzenie stosuje nanoidy do splecenia najwyższych trzech powłok skóry z gęstą siecią polimerową. W rezultacie wzrasta WB skóry do 12 (równowartość lekkiego pancerza zewnętrznego). Proces ten jest trudny do zauważenia (TRUDNY test spostrzegawczości), przebiega około 2 tygodni (WB wzrasta o 6 co tydzień).

Wzmocnione antyciała: Są to wplecione antyciała zdolne do atakowania najpotężniejszych wirusów. W grze oznacza to podwojenie szybkości leczenia.

Wiązadła toksyn: Są to nanoidy posiadające możliwość łączenia się z toksynami i truciznami znajdującymi się w ciele. Dzięki temu dodaje się +4 do testów zachowania przeciw truciznom.

Nanooperatory: Są to mikroskopijne urządzenia przystosowane do przeprowadzania operacji chirurgicznych. Niektóre z nich zatykają uszkodzone naczynia, inne naprawiają uszkodzone tkanki, chrząstki i kości za pomocą polimerowych mikrocząstek. To rozszerzenie podwaja normalną szybkość leczenia.

Cyberbronie

Na szczycie listy przebojów nielegalnego cybersprzętu znajdują się cyberbronie; ukryte zabójcze narzędzia, które możesz kryć pod skórą do chwili, gdy zechcesz kogoś wyłączyć. Cyberbronie nie są legalnie dostępnie na rynku (z wyjątkiem pazurów i wampirków), i znalezienie ich wymaga przeważnie zagłębienia się w miejscowej strefie walki, odnalezienia fixera i zapłacenia mnóstwa eurodolców wstrętnym, obmierzłym, gwałtownym facetom, którzy normalnie potraktowaliby cię jak części zamienne.

Boosterów oczywiście ciągnie do cyberbroni jak ćpunów do dragów.

Pazury: Implantowane paznokcie z metalu lub szkła węglowego. Niewiarygodna ostrość materiału sprawia, iż są one równie śmiercionośne, jak ostrza brzytwy (obrażenia: 1K6/2 za rękę). Pazury tną pod kątem, więc użytkownik musi nimi kroić, a nie wbijać je pionowo. Większość ludzi lakieruje swoje pazury, dzięki czemu stają się one nie do odróżnienia od normalnych paznokci (emalia nie wpływa na ostrość). Nie są uważane za broń zabójczą (czyli nielegalną) i mogą zostać nabyte w każdej miejscowej klinice.

Wampirki: Implantowane kły, przeważnie ze szkła węglowego lub superchromowanego metalu. Możesz sobie zaimplantować pełen zestaw (zwany Uśmiechem Rekina, zadaje 1K6/2 kłutych ran) lub tylko kły (1K6/3 uszkodzeń). Te drugie traktowane są jako „dekoracyjne", a nie czarnorynkowe — i mogą zostać nabyte w każdej miejscowej klinice. Wampirki mogą zostać wyposażone we wtryskiwacze trucizny (które są nielegalne) — za podwójną cenę.

Rozpruwacze: Dłuższe, cięższe wersje pazurów (obrażenia: 1K6+3 za rękę). Dwie końcowe części każdego palca są zastąpione metalowo-plastykową osłoną, w której umieszczone są ośmiocentymetrowe szpony ze szkła węglowego. Rozpruwacze wysuwa się, zginając palce na koci sposób. Większość ludzi nosi na nich imitacje paznokci, dzięki czemu trudniej je dostrzec (czynność TRUDNA). Są sprzętem czarnorynkowym, niedostępnym w normalnych klinikach i sklepach. Tną we wszystkich kierunkach — należy je rozpatrywać jako broń tnącą (jeśli chodzi o przebijanie pancerza).

Szpony: Najdłuższe i najbardziej śmiertelne z implantowanych ostrzy — wszczepia je się na tył dłoni. Gdy dłoń jest zaciskana w pięść, grube, trójkątne ostrza wysuwają się teleskopowo i blokują w tym położeniu, pozostając wysunięte na całe 30 cm do chwili, gdy dłoń się odpręży. Obrażenia: 3K6 za dłoń. Jeśli chodzi o przebijanie pancerza, uznaje się je za broń tnącą.

Cyberkastet: Wzmocnione kostki palców dają pięści moc ciosu równą parze mosiężnych kostek (1K6+2). Nie jest to sprzęt legalny, więc nie jest dostępny w normalnych klinikach.

Szatkownica: Szpula jednowłókiennego drutu zamocowana w końcu jednego palca, z wyważoną imitacją paznokcia, co daje jej równowagę i zawieszenie. Monomolekularny drut tnie każdy materiał organiczny i większość tworzyw sztucznych. Może być używany jako garota, piłka, bicz. Jest sprzętem nielegalnym, niedostępnym w przeciętnych klinikach.

Cyberwąż: Uproszczona wersja cyberwęża z dodatku *Hardwired*. Ta wersja ma dużo mniej możliwości i jest ograniczona wyłącznie do ciosu odchylanego (a'la kobra). Cios ten ma zasięg 1m i zadaje 1K6 obrażeń za każdym razem, gdy trafi. Może być zamocowany w każdym otworze ciała większym niż 1 cal lub można go zamontować na ramieniu w specjalnym gnieździe.

Cyberoptyka

Cyberoptyka, jako połączenie cyfrowego procesora z kamerą zastępuje normalne oczy. Cyberwzrok jest dokładnie taki, jak normalny wzrok, z tym, że lepszy. Kolory są jaskrawsze, obrazy ostrzejsze. A to tylko na początek.

Chcesz widzieć życie jako czarno-biały film z lat 30-tych? Proszę bardzo. Wzrok teleskopowy lub mikroskopowy? To opcja. Podczerwień i widzenie przy niewielkiej ilości światła? Standard dla solów.

Cyberoptyka może wyglądać dokładnie tak, jak normalne oczy, choć istnieje szeroka gama modnych wariacji kolorów (bursztyn, biały, burgund i fiolet — to najpopularniejsze). Niektóre wersje są przezroczyste, błyszczące lub z wirującymi światełkami wewnątrz. Inne są chromowane — by miały bardziej cybernetyczny wygląd. Jeszcze inne mogą zmieniać kolor oka na życzenie czy dopasowywać się do ubrania i otoczenia. Niektóre mają malutkie znaki dokoła tęczówki. Cyberoptyczne kamery i bronie przeważnie ładuje się od przodu, gdy tęczówka wysuwa się, a reszta oka zanurza.

Zmiana koloru: Umożliwia zmianę koloru lub wzoru tęczówki na życzenie. Pełna zmiana koloru zajmuje około minuty. Dostępne również są wersje lustrzane, przezroczyste, błyszczące i podświetlane.

Podczerwień: Umożliwia widzenie w prawie całkowitej ciemności wykorzystując emisję cieplną do odbioru obrazu.

Wyświetlacz: Ekranik z przesuwającymi się czerwonymi literami w górnym rogu widzenia podłączony do złącza radiowego lub wyjścia programowego.

Celownik: Wyświetla na życzenie krzyż celowniczy w polu widzenia. Określa odległość do konkretnych

obiektów, szybkość i kierunek ruchu i wielkość obiektu oraz ułatwia ustalenie parametrów broni. Gdy zostanie połączony z inteligentną bronią, dopasuje sensory celownicze broni do tego, na co się patrzysz i wyśle sygnał gotowości, gdy cel zostanie namierzony. W grze oznacza to, że możesz dodać +1 do ataku smartgunem (tylko).

Antyoślepiacz: Automatycznie zmniejsza jasność ostrego światła słonecznego, błysków itp., neutralizując efekty bomb oślepiających i jaskrawych reflektorów. Nigdy nie będziesz już potrzebował okularów przeciwsłonecznych.

LowLite™: Umożliwia wyraźne widzenie przy bardzo przyciemnionym świetle — nawet przy znikomym świetle księżycowym i świetle odległych lamp ulicznych.

„Najgorszą stroną cyberaudio jest to, że możesz usłyszeć coś, czego naprawdę byś nie chciał słyszeć. Byłem naprawdę dużo mniej cyniczny, zanim wstawiłem sobie moje Kiroshii"

— Kestral

Rozszerzenie obrazu: Tryb grafiki wysokiej rozdzielczości umożliwia zwiększenie dokładności detali oglądanego obrazu. Gdy jest włączone, zwiększa spostrzegawczość o +2, umożliwiając użytkownikowi dostrzeganie z większą dokładnością wizualnych wskazówek.

„Widzę na mile i mile i mile i mile i mile..."

— The Who

Termograf: Umożliwia oglądanie wzorów cieplnych przedmiotów i ludzi. Chłodniejsze rzeczy są widziane w kolorach od ciemno do jasnoniebieskiego, cieplejsze — jako czerwone i pomarańczowe, a najgorętsze — jako żółte i białe. Może być używany do odróżniania ciepłego ciała od ściany w całkowitej ciemności, czy też do wykrywania cybernetyki (która jest zwykle zimniejsza niż normalna temperatura ciała). Za jego pomocą można także określić czas działania pewnych urządzeń (w zależności od ich nagrzania).

„Usłysz mnie...
Zobacz mnie...
Dotknij mnie...
Zabij mnie..."

— Sarah O' Connor
„Pamięci Tommy'ego", 2019

Pistolet strzałkowy: Jednostrzałowy pistolet strzałkowy o zasięgu 1m. Bardzo celny (celność +2). Zatruta strzałka automatycznie przebija pancerz do WB6, z 50% szans również WB8 (tylko pancerze lekkie). Zajmuje miejsce 3 opcji.

Mikroskop: Równoważny mikroskopowi laboratoryjnemu, umożliwia użytkownikowi dostrzeganie obrazów mikroskopowych, jak np. odciski palców, zadrapania na zamkach itp.

Teleskop: Równoważny teleskopowi 20x, umożliwia dokładne widzenie odległych obiektów.

Ultrafiolet: Umożliwia użytkownikowi widzenie przedmiotów oświetlonych światłem ultrafioletowym, wykrywanie proszków fluoryzujących lub używanie latarek ultrafioletowych (niewykrywalnych normalnym wzrokiem).

Mikrovideo: Kamera video zapisująca do 20min filmu na wewnętrznej taśmie. Ten zapis można przekopiować na zewnętrzny odbiornik przez złącza interface'u. Zajmuje miejsce 2 opcji.

Fotoaparat cyfrowy: Zajmuje miejsce 2 opcji. Na wbudowanym wewnętrznym chipie można zapamiętać do 20 zdjęć. Można je przekazać przez przewody interface'u do zewnętrznego lub wewnętrznego rejestratora lub wewnętrznego ekranu LCD. Nagrywanie nowych zdjęć powoduje kasowanie starych.

Cyberaudio

Cyberaudio włącza się w nerwowy system słuchu i ośrodki mowy w mózgu. Oddziałuje zarówno na oba uszy, jak również zawiera wewnętrzny mikrofonik do subwokalizacji. Nie ma żadnych widocznych zmian wyglądu uszu zewnętrznych, choć niektórzy zastępują je zestawem mechanicznych mikrofonów dla pełnego wykorzystania możliwości sprzętu.

Łącze radiowe: Mikrominiaturowy przekaźnik radiowy, zazwyczaj montowany w podstawie czaszki, używający plomb jako anteny. Jest aktywowany przez mocne, zdecydowane zaciśnięcie szczęk. By rozmawiać, wystarczy ci jedynie subwokalizować (szeptać ciszej niż oddech). Odbiór jest przenoszony na jednej z dwóch dróg:

1) odbiornik bezpośrednio przenosi wibracje na membranę, dzięki czemu słyszysz cichy głos w tyle swej głowy.

2) podłączenie do cyberoptycznego wyświetlacza — przychodzące wiadomości są wyświetlane w górnej krawędzi twego pola widzenia w postaci przewijających się czerwonych liter. W grze oznacza to, że możesz rozmawiać z dowolnym innym przekaźnikiem pracującym na tej samej częstotliwości z odległości do 1 mili. To oznacza także, że czasem przechwytujesz komunikaty radiowe kogoś innego.

Łącze telefoniczne: Rozbudowane łącze radiowe. Ta implantacja podłączona jest bezpośrednio do twego telefonu komórkowego. W praktyce umożliwia ci to to wszystko, co daje ci łącze radiowe, z tym że musisz mieć swój telefon komórkowy w odległości 3m od ciebie, i musi on być włączony — i numer wybrany. Łącze telefoniczne jest często używane przez urzędników korporacyjnych, którzy chcą być zdolni do odbierania wezwań nawet w czasie posiedzeń. Jedna z największych zalet łącza to jego zasięg — wszędzie, gdzie twój telefon może się dodzwonić, tam i ono może — czyli nawet na Księżyc.

Szyfrator: Jest to dodatek do łącza radiowego lub telefonicznego uniemożliwiający podsłuch. W grze oznacza to, że wszystkie rozmowy, które prowadzisz, pozostają osobiste, chyba że twój przeciwnik posiada deszyfrator i bardzo dużo czasu.

Wykrywacz pluskiew: Ten miniaturowy odbiornik posiada możliwość wykrywania sygnałów transmitowanych przez wszystkie pluskwy radiowe. Gdy taka pluskwa jest aktywna, jej przekaz wywołuje cichy brzęczący szum w tyle twej głowy, który wzmaga się wraz ze zmniejszaniem się odległości od pluskwy. W grze daje ci to szansę 6 na 10 na wykrycie jakichś pluskiew znajdujących się w odległości nie większej niż 3m od ciebie. Zwykła opcja dla urzędników korporacji, solów i fixerów.

WearMan™: Wariant łącza radiowego. Zawiera w sobie podwójny głośnik wibracyjny montowany na twych membranach słuchowych, przetwarzając twą czaszkę w system audio o jakości hali koncertowej. Malutkie gniazdo chipów zamontowane w muszli usznej pozwala ci na podłączanie wielu muzycznych chipów o wyglądzie kolczyków. Możesz je również podłączać bezpośrednio do twego złącza interface'u. Każdy chip zawiera około 100 utworów. Utwory są pomijane przez delikatne ściskanie kolczyka — raz na utwór. Po wyjęciu chipa WearMan się wyłącza. Ulubiona cyberacja nastolatków.

Wzmocniony słuch: Wzmacnia słuch i zdolność rozpoznawania dźwięków, dodając +1 do każdego testu spostrzegawczości odnoszącego się do dźwięku.

Analizator stresowy głosu: Ten system działa jak wykrywacz kłamstw, wykrywając chwilowe zmiany w barwie i brzmieniu głosu i porównując je z zapisanym wcześniej zestawem parametrów. Najpierw musisz uruchomić analizator, gdy dana osoba jest niezestresowana lub mówi prawdę. Wszystkie następne testy będą dodawać +2 do percepcji ludzkiej i przesłuchania tej konkretnej osoby.

Edytor dźwięku: Umożliwia użytkownikowi odrzucenie przeszkadzających szumów i skupienie się na pożądanym dźwięku. Aktywacja tego systemu daje +2 do spostrzegawczości dotyczącej dźwięków. Edytor dźwięku może być używany w połączeniu ze wzmocnionym słuchem lub zwiększonym zakresem słuchu.

Zwiększony zakres słuchu: Opcja umożliwiająca słyszenie dźwięków

**„Wtedy skoczyłem
z dachu i przeskoczyłem
przepaść między budynkami.
Ouuu — moja prawa cybernoga
przebiła cienką płytę betonową,
gdy wylądowałem
po drugiej stronie.
Podciągnąłem się
i złapałem za dużą rurę,
żeby nie spaść
i moja cyberdłoń
skruszyła tę rurę
w metalowy precel;
to po prostu nie była
moja noc..."**

— Ripperjack

**„Czuć zapach strachu na skórze
twego wroga — to jedno.
Zupełnie co innego — to widzieć
czterokolorowy odczyt
jego przerażenia;
wielobarwny zapis
jego kłamstw i wykrętów,
gdy desperacko próbuje ocalić
swe życie..."**

— Morgan Blackhand

**„W Przyszłości
nie będzie miejsca,
w którym można by ukryć się
przed sobą samym..."**

***— Lyle McClellan,
Network 54***

„Dwie opcjonalne dłonie, w tym model z narzędziami. Cybermodem w ramieniu i wysuwane 9mm. Jezu. Lewa ręka tego gościa wygląda jak cholerny scyzoryk..."

„Zamknij się i pomóż mi przeszukać ciało, Ripper„

Ripperjack

o częstotliwościach leżących poniżej i powyżej pasma słyszalnego.

Wykrywacz radaru: Głośno brzęczy, gdy napotka promień radaru. Ma również 40% szans na określenie źródła; gdy kierunek promienia jest określony, brzęczenie przemienia się w czysty ton.

Lokalizator: Ta opcja umożliwia użytkownikowi podążanie za dźwiękiem lokalizacyjnym nadawanym z zewnętrznego źródła. Zasięg – 1 km. Głośność dźwięku narasta wraz ze zbliżaniem się do celu. Lokalizator jest sprzedawany z dwoma nadajnikami, każdy wielkości i kształtu pinezki. Dodatkowe nadajniki kosztują po 25 E$ za sztukę.

Złącze radia kierunkowego: Umożliwia radiową komunikację wąskowiązkową do 1 mili. Nadawca i odbiorca muszą znajdować się na linii widzenia nie zablokowanej żadnym obiektem grubszym niż 30 cm.

Skaner radiowy: Automatycznie skanuje wszystkie ważniejsze częstotliwości policji, straży pożarnej, pogotowia i Trauma Team™. Użytkownik może ustawić skaner tak, by odczytywał dane tylko z jednej częstotliwości i przesyłał je do wewnętrznego łącza radiowego lub na wyświetlacz.

Złącze mikromagnetofonu: Zapisuje wszystko, co użytkownik słyszy na wewnętrzny lub zewnętrzny magnetofon (przez złącze interface'u).

Łącze magnetofonu cyfrowego: Pozwala na nagrywanie wszystkiego, co słyszy użytkownik na wewnętrznym mikrochipie (2 godziny zapisu). Zapisy mogą być przesyłane do magnetofonu wewnętrznego lub zewnętrznego (przez złącza interface'u).

Wyciszacz: Automatycznie wycisza głośne hałasy (bomby ogłuszające i bronie dźwiękowe). Postacie posiadające tę opcję mogą ignorować wszystkie efekty działania tych broni.

Gdy człowiek wyobraża sobie cyborga, myśli o sztucznych kończynach; warczących, błyszczących konstrukcjach ze stali, przewodów i układów scalonych. Mimo że naturalne ręce, nogi i organy mogą być łatwo wyhodowane w laboratoriach biologicznych, czy też pobrane z banków narządów za dużo niższe ceny, sztuczne kończyny są wciąż popularne w przyszłości Cyberpunku. Są one chromowane, malowane, wysadzane kamieniami, podświetlane, a nawet rzeźbione w pogoni za prawdziwie cybertechniczną elegancją.

Pod tymi wszystkimi modnymi dodatkami, standardowa cyberkończyna to stalowo-aluminiowy szkielet konstrukcyjny z kontrolującymi ruch włóknami mięśniowymi z tworzyw sztucznych. Stawy są z nierdzewnej stali. Cyberkończyna dołączana jest do specjalnego gniazda interface'u nerwowego, montowanego w ciele ponad kończyną, a główna jednostka przymocowywana jest do metalowo-plastikowego uchwytu dookoła żywej części kończyny. Uchwyt jest zazwyczaj umieszczany na ramieniu/udzie lub łokciu/kolanie, choć kończyny górne mogą być przytwierdzane również do sztucznego barku (patrz niżej) lub przymocowywane do zewnętrznego mocowania.

Mity i rzeczywiste możliwości

Popularnym mitem mówiącym o możliwościach cyberkończyn jest to, iż umożliwiają one dokonywanie wszystkich superheroicznych wysiłków. Do pewnego stopnia jest to prawda — cyberkończyny mogą mieć wzmocnioną siłę i szybkość dzięki użyciu syntetycznych włókien mięśniowych i krzemowych chipów. Nie dają natomiast możliwości biegania z szybkością 200 mil/godzinę, gięcia stalowych bel gołymi rękami i rzucania Volkswagenami. Dlaczego nie można podnosić samochodów i rozwalać ścian jak cyborgi z komiksów? Z uwagi na proste zależności fizjologiczne. Sztuczna kończyna musi współdziałać z pozostałymi, „mięsnymi" częściami organizmu. Nawet gdyby twoja ręka była 10 razy silniejsza niż wcześniej, mięśnie i kości podtrzymujące

„Do drugiej akcji nie przejmowałem się zbytnio. Dobrze nam szło przeciw Sandom, a nowa cyberręka spłaciła swą cenę w pierwszych dwóch walkach. A potem ten AV wleciał przez jakąś dziurę w tej nikaraguańskiej dżungli, i gdy obudziłem się znowu, byłem bez nóg od bioder. Dali mi dwie możliwości — kalectwo na wózku inwalidzkim albo dwie nogi i jeszcze jedna akcja. Widzisz, co wybrałem..."

— Ripperjack

tę rękę nie byłyby — załamałyby się dużo wcześniej, niż sztuczne organy. Ale w pewnych granicach, osoba korzystająca z cybernetycznych udogodnień może dokonywać całkiem widowiskowych trików:

Zgniatanie: Cybernetyczna ręka zbudowana jest z syntetycznych włókien mięśniowych, które zastępują ciało i krew. Włókna te nie męczą się i nie czują bólu. Są również dużo silniejsze niż zwykłe mięśnie. Dzięki temu taka ręka ma ogromną siłę ściskającą. Wszystkie cyberkończyny mogą bez problemu zgniatać lekkie metale, drewno i tworzywa sztuczne. Mogą kruszyć szkło i plastik w proch. W walce, każdy uścisk cyberdłonią powoduje 2K6 obrażeń.

Ból: Cyberkończyny nigdy się nie męczą, pozwalając użytkownikowi na np. nieskończone zwisanie. Możesz wyłączyć sensory dotykowe z szybkością mentalnego przełącznika eliminując ból, dzięki czemu możesz sięgać do płonącego ognia i ciekłego azotu, podnosić żarzące się węgle itd. Rana postrzałowa nie powoduje bólu; nie musisz wykonywać rzutów zachowania przytomności.

Uszkodzenia: Cyberkończyny mogą wytrzymać niesamowitą ilość uszkodzeń, tak dużo, że są traktowane jak urządzenia mechaniczne w systemie walki. Wszystkie cyberkończyny muszą otrzymać 20 punktów uszkodzeń strukturalnych, zanim staną się bezużyteczne i 30 punktów uszkodzeń strukturalnych, zanim zostaną całkowicie zniszczone. Cios cyberręki powoduje 1K6 uszkodzeń — nie ważne, czy trafia w ścianę, samochód, czy czyjąś głowę. Kopnięcie cybernogą powoduje 2K6 uszkodzeń.

WB=8

Skok: Cybernogi zawierają silne tłoki i mikrosilniki wzmacniane przez wiązki syntetycznych mięśni. Posiadając parę takich nóg, możesz skakać na ogromne odległości — 6 metrów prosto w górę, a z rozbiegu — do 8 metrów.

Opcje

Są to elementy, które mogą zostać wmontowane w podstawową cyberkończynę. Powodują one wzmocnienie jej siły, odporności na uszkodzenia, elastyczności. Dodatkowo na poziomie pasa mogą zostać zamontowane sztuczne barki, umożliwiając dołączenie dodatkowej parę rąk. Cyberkończyna może pomieścić do 4 opcji. Ręka lub stopa jest liczona jako jedna opcja.

Wymienne mocowanie: Umożliwia użytkownikowi szybką zmianę cyberkończyn bez użycia narzędzi. Mocowanie to specjalny uchwyt, który wystarczy odblokować i przekręcić w lewo, żeby zdjąć kończynę. Jeśli chcesz mieć możliwość wymiany stóp i dłoni, możesz również zamontować wymienne mocowanie na poziomie nadgarstka lub kostki. Utratę człowieczeństwa oblicza się w następujący sposób: oblicz średnią z UC wszystkich opcji, których używasz wraz z mocowaniem, a następnie pomnóż ją przez dwa. Otrzymana wartość to właśnie utrata człowieczeństwa przypisana wymiennemu mocowaniu.

Wzmocnienie hydrauliczne: Popularna sowiecka instalacja. Jest dużo grubsze i cięższe, niż sploty mięśniowe (kończyna nie będzie wyglądała naturalnie niezależnie od tego, jak dobrze będzie pokryta *RealSkinnem™*), lecz też może wytrzymać dużo więcej uszkodzeń (WS 30 do unieruchomienia, WS 40 do zniszczenia). Dodatkowo zwiększona jest siła ręki (trzykrotna siła zgniatająca, ciosu i kopnięcia).

Pogrubione sploty mięśniowe: Zwiększają siłę ręki (zadaje dwukrotnie większe obrażenia) i wytrzymałość (+5 do WS). Zasięg skoku jest zwiększany o 50%.

Wzmocnione stawy: Są zrobione ze stali tytanowej zamiast nierdzewnej, powiększając WS kończyny o +5.

Sztuczne barki: Są to obrotowe stawy, które mogą być przymocowane do zewnętrznej ramy. Umożliwiają przymocowanie na poziomie pasa dodatkowych dwóch ramion. Urządzenie to ma WS 25.

Osłona antymikrofalowa: Zabezpiecza cyberkończynę przed wibracjami elektromagnetycznymi i mikrofalami. Osłona może być używana z każdym typem kończyny, niezależnie od jej pokrycia. Jest umiejscowiona wewnątrz, zużywając miejsce jednej opcji.

Pokrycia: Wszystkie cyberkończyny są sprzedawane bez pokrycia (obudowy), nabywca ma jednak stosunkowo duży wybór pokryć, które może dokupić. Najtańszym jest pokrycie plastikowe, dostępne w wielu kolorach, malowane, przezroczyste, z wewnętrznym oświetleniem lub hologramem. Plastikowe pokrycie może również być chromowane (popularne rozwiązanie) lub pokryte metaliczną skórą barwy złotej, niebieskiej, zielonej, czerwonej lub srebrnej. Najdroższą opcją jest Realskinn™, elastyczne tworzywo sztuczne, które wygląda bardzo podobnie do naturalnej skóry, ze zmarszczkami, włosami, małymi bliznami i niedoskonałościami. Istnieje 75% szans na to, że oglądający nie zauważy, że ma do czynienia ze sztucznym tworem. Chyba, że dokładnie się przygląda...

Poza tym, cyberkończyna może być oczywiście pokryta kevlarem i tworzywem balistycznym. Taki pancerz daje WB 20, choć takiej kończyny nie można już pokryć innym materiałem.

Dłonie i stopy

Podstawowy moduł cyberkończyny otrzymuje się bez dłoni i stóp. Nabywane są one oddzielnie, dzięki czemu użytkownik może dopasować kończynę do własnych potrzeb. Elementy te mogą być wymieniane przez odbezpieczenie zestawu połączeń i przyłączenie nowej stopy lub dłoni, co zajmuje około 4 tur.Nie, nie można zakładać

dłoni na nogi i na odwrót. Trochę realizmu.

Dłoń standardowa: Zastępuje normalną dłoń; 4 palce i kciuk. Dłoń jest pokrywana, chromowana lub opancerzana jako część ręki.

Dłoń-rozpruwacz: Normalna dłoń z ostrzami rozpruwającymi zamocowanymi w nadgarstku i na górnej części.

Dłoń-młot: Zbudowana z utwardzonej stali tytanowej i zawiera silny tłok rakietowy działający jak udar. Uderzasz, następuje odrzut wtłaczając pięść z niewiarygodną szybkością i mocą (1k10 obrażeń). Gniazdo w górnej części wyrzuca łuskę i otwiera się, by włożyć nową (zapasowe kosztują po 3 E$).

Dłoń-piła: Dłoń może być odciągnięta odsłaniając małe wirujące druty dokoła tytanowego środka. Szybka „kosiarka" przedziera się przez większość materiałów jak przez masło. Obrażenia: 2K6+2, lekkie pancerze tracą 2 pkt za trafienie.

Dłoń z narzędziami: Cztery palce tej dłoni zawierają mikronarzędzia:

1) wiertarka z wymienną głowicą,
2) klucz francuski,
3) zasilana z baterii lutownica,
4) regulowany klucz maszynowy.

Dolna krawędź dłoni jest utwardzona czyniąc z niej świetny młotek.

Dłoń-hak: Palce tej dłoni wydłużają się w tył tworząc pięciopalcowy hak do rzucania. Mała szpula w nadgarstku zawiera 30m bardzo mocnej linki, zdolnej udźwignąć 100kg.

Wydłużana dłoń: Ta dłoń wysuwa się z teleskopowego nadgarstka do 1m. Może udźwignąć do 100kg.

Dłoń z kolcami: Zawiera utwardzony tytanowy kolec, który wysuwa się przez nadgarstek do dolnej części dłoni. Może być zatruty, jest użyteczny przy wspinaczce. Zadaje 1K6+3 obrażenia kłute.

Dłoń modularna: Zawiera: 1) strzykawkę, 2) 1m linki tnącej wysuwającej się z palca, 3) jednocalowe monomolekularne ostrze tnące, 4) wytrych. Dodatkowo zawiera wolną przestrzeń o rozmiarach 5cm x 5cm.

Stopa ze szponami: Stopa ta może wysunąć ostrza podobne do pazurków zadając 1K6 kłutych uszkodzeń.

Stopa z narzędziami: Palce zawierają: 1) wiertarkę z wymienną głowicą, 2) regulowany klucz maszynowy, 3) lutownicę zasilaną bateryjnie, 4) re-gulowany klucz nasadowy, 5) przecinak do drutu.

Stopa-płetwa: Wysuwa cienkie płetwy z obu stron stopy oraz między palcami. Podwaja normalną szybkość pływania, oraz dodaje +3 do umiejętności pływanie.

Stopa zaciskowa: Palce tej stopy mogą wysuwać się i owijać dookoła sztaby o średnicy 5 cm. Część spodnia jest pokryta przyczepnym gumowanym materiałem, by zwiększyć tarcie. Dodaje +2 do wspinaczki.

Stopa z kolcem: Piętnastocentymetrowy kolec wysuwa się z pięty umożliwiając użytkownikowi wykonanie śmiertelnego kopnięcia w tył (2K6 obrażeń kłutych). Można go użyć również do zahaczania się lub wspinaczki.

Elementy wbudowane

Są to opcje, które stanowią części cyberkończyny i wykonują określone czynności. Są skonstruowane w sposób, dzięki któremu bardzo trudno jest je wykryć. Jeśli kończyna pokryta jest RealSkinnem™, lub innym odpowiednim w danej sytuacji pokryciem, istnieje 60% szans na to, że te elementy nie zostaną zauważone.

Cybermodem: Dzięki tej opcji użytkownik ma zawsze przy sobie mały (i bardzo kosztowny) cybermodem. Jeśli chcesz skorzystać z modemu, musisz go podłączyć do DataTermu, komputera lub innej linii telekomunikacyjnej. Zasilanie (do 3 godz.) jest zapewniane przez ładowalną baterię (czas ładowania — 1 godz.), lub przez zewnętrzne źródło (przewód). Chipy programów wymienia się dzięki specjalnemu portowi w kończynie. Cybermodem jest bezpośrednio połączony z systemem nerwowym przez swe własne przewody i nie wymaga dodatkowego zewnętrznego złącza interface'u.

Cybermodem komórkowy: Ta bardzo, bardzo kosztowna wersja cybermodemu umożliwia netrunnerowi bezpośrednie połączenie z Siecią bez potrzeby posiadania połączenia telekomunikacyjnego. Może być używany wyłącznie w dużych miastach (ludność co najmniej 100,000 mieszkańców), gdzie istnieje sieć komórkowa. Gdy jest używany wewnątrz ruchomego pojazdu, w każdej turze istnieje 25% szans na przerwanie połączenia (wtedy w turze następnej trzeba je będzie odnowić).

Magnetowid cyfrowy: Może zapisywać dane z wewnętrznych mikrofonów, łącz cyfrowych, cyfrowych aparatów fotograficznych itp.

Magnetowid taśmowy: Używa mikrokaset do zapisu z wewnętrznych mikrofonów, łącz cyfrowych, cyfrowych fotoaparatów itp.

Pusta przestrzeń: Jest to przestrzeń 5x5x15 cm z pokrywą zabezpieczającą.

MiniCam: Mały fotoaparat cyfrowy, który wysuwa się z gniazda w ramieniu. Wewnętrzny chip zapamiętuje do 20 zdjęć i może być łatwo wymieniony.
MiniVid: Mała kamera na mikrokasety mogące zapamiętać do 4 godz. zapisu.

Ukryta kabura: Tylko na nodze. Ukryta przestrzeń, w której można przechowywać 1 pistolet i 1 zapasowy magazynek. Wielkość nogi (bazująca na budowie ciała) ogranicza wielkość broni, którą można tam przechowywać:

b. słaby — słaby	lekki pistolet
średni — silny	średni pistolet
bardzo silny	ciężki pistolet
bardzo silny	składana śrutówka (2 strzały, 1/2 zasięgu)

Wyświetlacz LCD: Ekranik ciekłokrystaliczny 5x10cm, który może wyświetlać kolorowe obrazy graficzne. Pokryty dodatkowo przezroczystą osłoną. Obrazy mogą być przekazywane z cyfrowych magnetowidów, minividów, minicamów oraz z cyberoptyki. Z portu AUX można wyprowadzić przewód i podłączyć go do dowolnego standardowego złącza interface'u, by wyświetlić obrazy z czyjegoś magnetowidu lub cyberoptyki.

Techskaner: Przyrząd ten można podłączyć do systemów diagnostycznych większości pojazdów, urządzeń i elektroniki osobistej celem wykrycia możliwych problemów i usterek. Wiarygodność 60%. Przy pomyślnym rzucie, trudność naprawy danego urządzenia modyfikowana jest o –3 (wiesz już, co jest zepsute, musisz to tylko naprawić).

Cyberbroń

Jedną z zalet stosowania cyberkończyn jest możliwość zamontowania broni w ich wnętrzu. Większość cyberbroni tego typu zaprojektowana jest tak, by było trudno je wykryć (kosztem siły ognia). Jeśli kończyna pokryta jest RealSkinnem™ lub innym realistycznym pokryciem, istnieje 60% szans na to, że broń pozostanie niezauważona.

Wysuwana broń: Standardowa ręczna broń automatyczna ukryta w ręce. Jest ona umieszczana wewnątrz specjalnej wysuwanej konstrukcji, która jest zakryta, gdy się jej nie używa. Z tego powodu musisz zawsze pamiętać, by odsłonić swą rękę, gdy używasz broni wysuwanej. Magazynki wkłada się obok broni; korzysta ona wyłącznie z amunicji bezłuskowej. Podobnie jak w przypadku ukrytej kabury, rozmiar cyberręki (bazujący na budowie ciała) ogranicza rozmiar broni, którą można zamontować.

Uwaga: możesz zażyczyć sobie zamontowanie dowolnego pistoletu opisanego w sekcji ekwipunku, oczywiście o odpowiednim rozmiarze.

ROZMIARY WYSUWANYCH BRONI

b. słaby - słaby	tylko lekki pistolet
średni - silny	pistolet średni lub lekki pistolet maszynowy
bardzo silny	ciężki lub bardzo ciężki pistolet, średni pistolet maszynowy lub wbudowana śrutówka (2 strzały, 1/2 zasięgu)

Miotacz płomieni: Mały wysokociśnieniowy miotacz płomieni o zasięgu 1m i 4 strzałach. Obrażenia: 2K6 w 1-szej rundzie, 1K6/2 w 2-giej rundzie. Lekkie pancerze są redukowane o 2 poziomy na atak.

Wyrzutnia mikropocisków: Wyrzutnia zawiera 4 miniaturowe pociski (wybuchają przy zetknięciu z celem, z wyszukiwaczem termicznym i napędem rakietowym). Wyrzutnia, tak jak wysuwana broń, ukryta jest w ręce i wysuwa się, gdy jest potrzebna, strzelając dwoma pociskami na turę. Pociski nakierowują się automatycznie (cel-

ność +2) i mogą podążać za celem dokonując jednej zmiany kierunku o 90° lub mniej, co daje im możliwość tropienia za rogiem (30% szans na zgubienie celu). Zapasowe pociski kosztują 50 E$ za sztukę. Obrażenia: 4K6 za pocisk, zasięg 200m.

Granatnik: Ten wyrzutnik jest zmodyfikowaną wersją zwykłego granatnika zamontowaną na wysuwalnej konstrukcji. Mieści się w nim jeden granat dowolnego standardowego typu; nowy może zostać założony po tym, jak pierwszy zostanie wystrzelony. Uwaga: standardowa pusta przestrzeń mieści 2 granaty.

Mocowanie broni i gniazdo: Konstrukcja mocująca znajdująca się na spodniej części przedramienia, zewnętrznej części uda lub na górnej części ramienia. Możesz do niej przyłączyć zewnętrznie mocowane wersje standardowych broni, wpinając ich przewody kontrolne do bocznej części gniazda. Na ręce, na której używasz mocowania, nie możesz nosić pancerzy ani ubrania. Dostępne bronie to:

Granatnik
Wyrzutnia mikropocisków
Zewnętrznie zamontowany pistolet (zależny od budowy ciała).

Dwustrzałowy laser pojemnościowy: Ten mały laser potrafi wytworzyć bardzo efektywną wiązkę o ograniczonym czasie trwania (3K6 obrażeń za każdą sekundę strzału). Zasięg jest bliski (10m), ładowanie wymaga podłączenia do gniazdka prądu na godzinę. Niewątpliwie może to być całkiem efektywna broń do zabójstw i cichych ataków. Celność +3.

Szkielety wewnętrzne

Szkielety wewnętrzne są nową wersją egzoszkieletów. Egzoszkielet to przede wszystkim metalowa konstrukcja z syntetycznymi mięśniami odpowiedzialnymi za ruch; siedzisz w egzoszkielecie i sterujesz, a on pracuje. Wczesne egzoszkielety rzadko miały poważniejsze zastosowania; były niewygodne i trudne do kontrolowania, przez co operatorzy często wrzucali półtonowe ładunki przez ściany i wyrywali drzwi magazynów z zawiasów. Tak było, dopóki rozwój w dziedzinie cybernetyki nie umożliwił stworzenia bardziej praktycznych szkieletów wewnętrznych.

Szkielet wewnętrzny przypomina metalowy pancerz. Jest on wszczepiony w twoje ciało, a jego systemy są bezpośrednio połączone przez nerwy z twymi kośćmi i mięśniami. Szkielety wewnętrzne są stworzone po to, by przejąć pewien procent ładunku, lecz zostawić ci tyle pracy, być zdawał sobie sprawę z tego, ile niesiesz i kontrolował ciężar tego.

Na przykład: gdy chcesz podnieść 5kg, szkielet zapewni ci nie więcej mocy, niż będzie to potrzebne do poruszenia samego siebie. Gdy podniesiesz 50kg, szkielet dzieli różnicę, podnosząc 20% masy, tak, że ty podnosisz tylko 40kg. Jeśli podnosisz 250kg, szkielet bierze na siebie 80% (200kg), pozostawiając ci do podniesienia 50kg. Na szczycie skali (900kg dla szkieletu Omega), szkielet podnosi 90% ciężaru, gdy ty musisz podnieść tylko 90kg.

Ale hej, nie przyszedłeś tu chyba na lekcję fizyki, nie? Chcesz chyba wiedzieć, ile możesz nosić i rzucać dookoła.

Szkielety wewnętrzne występują w trzech siłach. Gdy używasz szkieletu wewnętrznego, używasz wartości jego siły zamiast własnej budowy ciała do wszystkich czynności związanych z podnoszeniem, przenoszeniem, łamaniem i wyginaniem. Pamiętaj, mimo całej zaawansowanej konstrukcji wszczepiane szkielety wewnętrzne nadal są całkiem ciężkie (50–100kg) i obszerne. Nie możesz w nich pływać i dają ci modyfikator –1 do REF. Ale, jeśli chcesz odrzucić sobie z drogi samochód, są do tego jedynym środkiem. Wszystkie szkielety wewnętrzne podnoszą (50 x ich siła) kg.

Na przykład: Sigma podnosi maksymalnie 600 kg.

Szkielet	Siła	Modyfikator obrażeń
Szkielet Sigma	12	+4
Szkielet Beta	14	+6
Szkielet Omega	16	+8

Pokrycia ciała

Termin „pokrycia ciała" opisuje wszystkie sytuacje, gdy w skórę wszczepione zostaje pokrycie ze wzmocnionych tworzyw sztucznych i metalu. Pancerz jest mikroskopowo porowaty, co pozwala skórze pod spodem oddychać. Jest skonstruowany z wtłoczonych osobno plastikowych powłok z absorbującymi energię bąblami mikrokomórkowymi.

Pokrycie ciała nie czyni cię silniejszym ani szybszym, lecz jest doskonałe dla cyborga, który chce mieć wszystkie możliwe zabezpieczenia przez cały czas — i nie przejmuje się, kto o nich będzie wiedział. Jest to krańcowe wyrażenie filozofii „metal jest lepszy niż mięso". Ludzie pokryci wyglądają bardziej na roboty niż na ludzi i są nieczuli na większość fizycznych niebezpieczeństw, które zagrażają nam, zwykłym śmiertelnikom. Pokrycie ciała zawiera również specjalizowane gniazda na czujniki zmysłowe oraz pancerz.

Pokrycie ciała jest sprzedawane w częściach, z których każda pokrywa jakiś obszar. Może być umieszczone bezpośrednio na skórze lub nałożone na szkielet wewnętrzny, by osiągnąć maksymalnie cybernetyczny wygląd.

Hełm: Pokrywa czaszkę. Jest przymocowany za pomocą miniwszczepów do skóry i przypomina stare hełmy z filmów s-f lub fantasy. WB=25.

Płyta twarzowa: Standardowa płyta twarzowa pokrywa całą twarz, posiada otwory na nos, usta i oczy. Uzbrojone tworzywo sztuczne zostaje przeplecione z włóknami mięśniowymi i jest w miarę elastyczne. Łącza nerwowe twarzy umożliwiają ograniczone (i nieco sztywne) zmiany wyrazu. Ta modyfikacja nie musi wyglądać strasznie; wielu ludzi uważa posrebrzane kontury i wygładzone rysy za całkiem atrakcyjne — jak coś w stylu grafik „seksownego robota" późnego wieku XX-go. Z drugiej strony wielu cyborgów chce, by ich płyty twarzowe były ukształtowane w dziwaczny i często przerażający sposób, przypominając mitologiczne potwory, lub straszne robotyczne kształty. Wszystko zależy od ciebie. WB=25.

Płyta tułowiowa: Ta sekcja pokrywa cały tułów, tył i przód. Posiada regulowane połączenia na bokach, w pachwinach i w pasie, dzięki czemu możliwe staje się swobodne poruszanie. WB=25. Zmniejsza twój REF o –3.

Frontalny uchwyt optyczny: Ten uchwyt umożliwia instalację do 5 opcji cyberoptyki w osłoniętym gnieździe w górnej części twarzy. Oczy są usuwane, a w oczodołach zamontowane zostają okrągłe gniazda hardware'u uchwytu. Istnieje kilka stylów uchwytów: grube szczeliny wzrokowe (a la Robocop), obrotowe kamery (jak kamera filmowa starego typu), lub jedno duże oko z mniejszymi umieszczonymi dookoła. Nie trzeba chyba przypominać, że zjeżdża ci to totalnie atrakcyjność, zmniejszając ją do –1.

Króliczе uszy: Są to wydłużone anteny i gniazda optyczne, długie na 30–60 cm. Na szczycie montuje się jedno cyberoko i mikrofon, co umożliwia ci oglądanie rzeczy, które znajdują się za rogiem bez wystawiania całego ciała na linię ognia. Montowane są one zazwyczaj na głowie lub na szczycie kręgosłupa.

Brakuje forsy?

Właśnie gdzieś w tym momencie, przeglądając listę cybernetycznych rozszerzeń, myślisz: „Skąd mam mieć tyle eurobaksów, żeby sobie wstawić te kawałki". I zadajesz sobie pytanie: „Na ile jestem zdesperowany? Jak bardzo ich pragnę? Czy naprawdę tak mocno, żeby ryzykować śmierć i wyłączenie po to tylko, żeby dostać jakąś cyberrękę?"

Pewnie, że tak.

Prawdziwi desperaci chwytają się desperackich środków. W tym wypadku możesz się wynająć komuś, kto będzie mógł zainwestować w twoją cybernetykę. Wybór każdego z poniższych pracodawców wart jest 10000 E$ w cybernetyce, bez podatku:

Wstąp do wojska

Stań się wojownikiem Cyberwojny, częścią sił militarnych twego kraju, biorąc na siebie wyróżnienie i honor służenia w sekretnych Elitarnych Siłach Zmechanizowanych. Ujrzyj z bliska ból, cierpienie i śmierć, biorąc udział w setkach tajnych „akcji policyjnych" na całym świecie, zabezpieczając „interesy narodowe". Oczywiście ESZ nie istnieją. Oczywiście twój kraj nie wysyła grup ciężko uzbrojonych tajnych agentów do innych krajów, by wzniecać czy tłumić rewolucje. Oczywiście wojsko nie pozwoli ci zwolnić się, gdy będziesz tego chciał.

Oddaj się zorganizowanej przestępczości

Plotka z Ulicy mówi, że Organizacja istnieje i wynajmuje ludzi. Złóż przysięgę dla jednego z dużych zorganizowanych Rodów i nigdy nie zabraknie ci cybernetyki. Jedynym problemem jest to, że będziesz musiał dla niego „pracować". Ściąganie długów. Zabójstwa. Morderstwa. Wojny gangów. Rody 2020-go roku mają długą i ściśle przestrzeganą tradycję, której początków należy szukać we wczesnym XX wieku: nikt nigdy nie występuje z Organizacji. Nigdy.

Sprzedaj się Korporacji

Wstąp do Korporacji i ujrzyj świat. Gdy już będziesz ich, dadzą ci czek na dziesięć tysięcy dolców w cyberacjach. Ale pamiętaj — tam gdzie jest interes, jest również

„Jesteś naszą własnością, Banner.
Posiadamy twe ciało i twą duszę.
Nie obchodzi nas, ile masz sprzętu czy ilu przyjaciół możesz zwołać.
Gdy cię będziemy chcieli, lepiej przybiegnij szybko i módl się, żebyśmy wcześniej nie musieli cię szukać.
Ponieważ jesteś własnością Firmy, możemy zrobić z tobą, co tylko chcemy..."

— rozmowa w Sali Odpraw, AD 2020.

cena. W tym wypadku musisz pracować dla Korporacji. Prace, które dostajesz, to same proste, fajne, samobójcze przypadki, na które nie chcą tracić swoich ludzi: porwania bossów, czarne operacje i misje szpiegowskie. Jeśli naprawdę ci się poszczęści, nawet zostaniesz żołnierzem w wojnie korporacyjnej — wiesz, takiej, która sprawia, że Wietnam czy Afganistan to przy niej piknik, w której musisz bronić interesów Korporacji w jakiejś odległej piekielnej dziurze przed miejscową ludnością, którą przyciskasz.

Wielki business jest zabawny.

Haczyk

Jak większość ofert „za darmo", te możliwości zatrudnienia są pułapkami w bardzo śmiertelnych i różnorodnych postaciach. Każda z nich wymaga, byś pracował przez nieokreślony czas (czyli na zawsze) dla ludzi, których nie musisz lubić. Musisz robić to, czego oni chcą — nie ważne, jak jest to niebezpieczne, samobójcze i okrutne. Jak większość potężnych ludzi w przyszłości cyberpunku, nie lubią, jak im się odmawia i mają duży repertuar okropnych środków, by zapewnić sobie twą „współpracę":

Zakładnicy: By zapewnić sobie twoje dobre zachowanie, firma trzyma jako zakładnika kogoś, na kim ci zależy. Namieszasz — on umrze, albo i gorzej...

Szantaż: Gdzieś w swej przeszłości zrobiłeś coś. Nie możesz dopuścić, by wyszło to na jaw. Może to być wszystko — od oszustw podatkowych (20 lat więzienia) do gwałtu i morderstwa. Może być to nawet fikcja — stworzona przez twych pracodawców, by mieli pewność, że trzymasz się właściwego kierunku. Czy masz ochotę ryzykować?

Implantacje: By upewnić się, że zachowujesz się poprawnie, firma wstawiła zabójcze elementy w twój cybernetyczny software. Elementy, które sprawią, że twe serce przestanie bić na ich rozkaz. Programy, które powodują oślepiający ból głowy, gdy odmówisz wykonania polecenia.

Monitoring: Twoi pracodawcy wstawili ci czujniki lub inne urządzenia monitorujące — by przekonać się o twej lojalności. Nie możesz powiedzieć ani zrobić nic, by oni o tym nie wiedzieli. Nie możesz pójść nigdzie, gdzie nie mogliby cię znaleźć. Najgorsze jest to, że nie wiesz, w której części twego ciała są te urządzenia.

Rozkaz zabicia: Prawdziwie złośliwy implant — na słowo-hasło zabijesz tego, kogo masz zabić — bez świadomości, miłosierdzia czy żalu. Swą matkę. Swą kochankę. Swego kota. Każdego.

Zabezpieczenie wewnętrzne: Kolejna wspaniała implantacja. Nie jesteś zdolny do świadomego skrzywdzenia żadnego członka firmy — jeśli chcesz to zrobić, czujesz nieprzezwyciężalny ból. Kontynuowanie tej czynności powoduje jeszcze większy ból, którego kulminacją jest zatrzymanie pracy serca i śmierć w męczarniach.

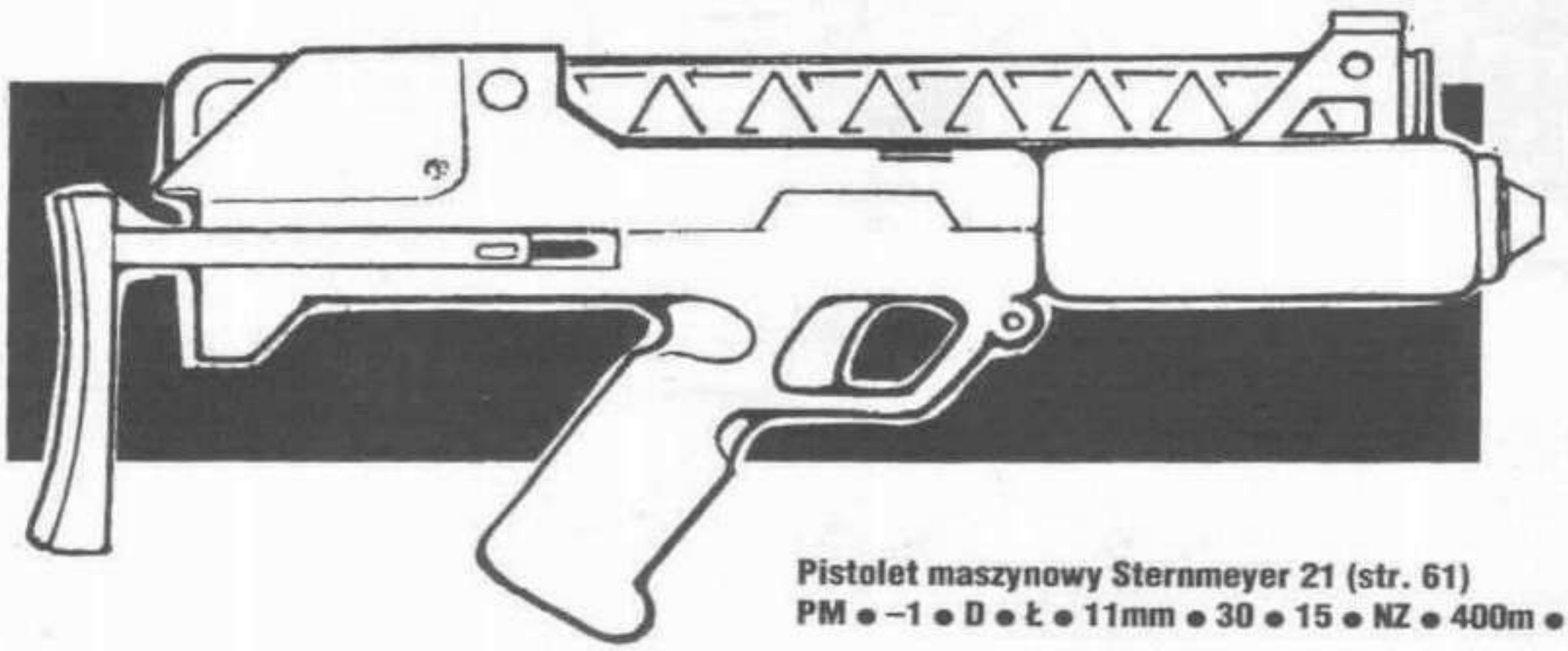
Zdalny detonator: Jeden z ulubionych numerów korporacji — mały ładunek wybuchowy ukryty gdzieś w ciele, aktywowany przez zdalny sygnał radiowy. Nie wiesz, gdzie ci to wsadzili, skanery nie mogą go znaleźć, a jeśli będziesz go szukał, jest prawdopodobne, że eksploduje (60%). Chcesz postawić na szali własne życie?

Przyjemnie brzmi? Pamiętaj, jeśli przyłączysz się do jednej z tych grup, jedna lub więcej z tych zabawek sprawi, że staniesz się potulną laleczką w rękach swych pracodawców. Do czego zostaniesz zmuszony i co na ciebie będą mieli — zależy od mistrza gry. On ci nawet nie musi tego powiedzieć. Nie masz wyboru. Po prostu już sprzedałeś swoją duszę.

Witamy w roku 2020, mądralo.

**„Do cholery.
Ci goście
zabijaniem ludzi
zarabiają na życie.
Jedynym miejscem,
w którym
strzelaniny są romantyczne
są powieści o Jamesie Bondzie."**

— Morgan Blackhand



Pistolet maszynowy Sternmeyer 21 (str. 61)
PM • –1 • D • Ł • 11mm • 30 • 15 • NZ • 400m • 45(

7. Strzelanina Piątkowej Nocy

Strzelanina Piątkowej Nocy (SPN) to system prowadzenia walki korzystający z nowoczesnych, przyszłościowych i archaicznych broni w przygodach Cyberpunka. Został zaprojektowany w taki sposób, by obejmował wszystkie główne elementy walki z wykorzystaniem broni, a jednocześnie był łatwy w użyciu. Pozwala na realistyczną walkę bez konieczności przeszukiwania dużej ilości tabel. Obejmuje również wszystkie rodzaje walki wręcz (z użyciem broni i bez). Wszystko zawarte jest w jednym systemie, który pozwala na użycie strategii w przeciwieństwie do prostej nawalanki.

„Dziki rzucił się na ścianę w chwili, ły pierwsze pociski dosięgnęły celu. Cegły rozpryskiwały się obok jak kruche szkło, gdy opierał Scorpiona 16 o ścianę i odpalał pocisk..."

Istnieje wiele dziwnych teorii na temat nowoczesnych sposobów toczenia walki. Większość z nich wywodzi się z Hollywoodzkiej Szkoły Walki Zawsze Załadowanego Sześciostrzałowca. W grach fabularnych te idee padły na podatny grunt i doprowadziły do powstania bezsensownych systemów, w których bohater może zostać kilka razy postrzelony z broni ciężkiego kalibru i może walcz aż do wyczerpania „punktów ran", a d datkowo potrafi strzelać z Ingra MAC–10 używając jednej ręki i trafi każdym pociskiem.

Mówiąc krótko – prosta, fajna zabawa.

SPN nie jest taką prostą, fajną zabaw Większość danych, które posłużyły stworzenia tego systemu pochoc z badań balistycznych, raportów po cyjnych, statystyk sporządzonych prz FBI i innych, zupełnie nie zabawny źródeł. Te źródła nasweteaja kilka po stawowych praw na temat strzelanin.

80% wymian ognia prowadzonych je przez niewyszkolonych strzelców odl gych od siebie o 7 metrów. 40% z ni odbywa się na dystansie 3 metró mniejszym. Większość (60%) zdarza s przy słabym oświetleniu lub w trudny warunkach pogodowych (ciemna alej padający deszcz, obaj uczestnicy s zmęczeni, ledwie łapią oddech, walk

polega na oddaniu kiepsko wymierzonego strzału do uciekającego cienia, a następnie szybkim ukryciu się za jakąś osłoną). Celne trafienia zdarzają się zaskakująco rzadko. Kiedy jednak się zdarzą (zakładamy użycie broni dużego kalibru), ofiara zostaje zwykle wyeliminowana z walki po pierwszym trafieniu. Wynika to z kombinacji strachu, szoku i urazu. Dobry strzał z Magnum kaliber .44 powoduje rozniesienie ciała pechowca na strzępy.

Z drugiej strony to ma być Cyberpunk, nie? Więc po co wam trujemy, jeśli nie chcemy was zniechęcić do walki? Jeśli wielka spluwa jest naprawdę czymś, co powinno się cieszyć tak dużym respektem, kto będzie chciał co chwilę tracić nowo stworzoną postać?

„Miałem około 2 sekund – wyciągnąłem swojego AR–15 i wpakowałem dwa pociski w klatę pierwszego z nich. Wtedy drugi wyskoczył zza rogu i położył mnie... miałem już lepsze dni...

– Nomad Santiago 2017

Dlatego postanowiliśmy spełnić wasze życzenia. Niniejsza edycja *SPN* jest łatwiejsza i szybsza, dzięki czemu można bardziej się skoncentrować na taktyce walki; jak wygrywać każde starcie (przegrywa się tylko raz). Dajemy wam też wiele rozwiązań wypracowanych w ciągu setek naszych własnych potyczek, rady policjantów, weteranów wojen i doświadczonych komandosów z brygad antyterrorystycznych.

To prawda – strzelanie jest zajęciem niebezpiecznym. Ale można sobie z nim poradzić. Dlatego właśnie jesteś Cyberpunkiem.

PODSTAWY

Rundy i kolejność akcji

Walka w SPN jest podzielona na rundy. Każda runda trwa około 3 sekund. W każdej rundzie każdy gracz może coś zrobić. Kolejność wykonywania działań zależy od inicjatywy: rzutu 1K10 plus REF bohatera. Postacie wykonują swe akcje w kolejności od najwyższego do najniższego wyniku. Do wyniku dodaje się również modyfikatory wynikające z posiadania aktywnych dopalaczy refleksu.

INICJATYWA=1K10+REF. NAJWYŻSZY WYNIK JEST PIERWSZY

Przykład: Gracze A, B i C mają REF=10. A wyrzucił 5, B wyrzucił 8 a C wyrzucił 2. Kolejność akcji: B, potem A, na końcu C.

Poczekaj na swoją kolej

Możesz zadeklarować, że chcesz działać później, niż wynika to z inicjatywy. Gdy stwierdzisz, że czekasz na czyjąś akcję, będziesz mógł zacząć działać zaraz po nim.

Przykład: Została określona kolejność — najpierw A, potem B, na końcu C. Gracz A zdecydował się zaczekać, aż C wyjdzie z ukrycia i dopiero wtedy będzie strzelał. W wyniku tej decyzji kolejność się zmieni. Najpierw będzie się ruszał B, potem C, a dopiero na końcu A.

Inicjatywa grupowa

Możesz przyspieszyć grę, jeśli wybierzesz którąś postać z grupy jako przywódcę. Jego inicjatywa będzie odnosić się do całej grupy. Wynik jego rzutu 1K10 dodaje się do REF wszystkich członków grupy i w ten sposób określona zostaje kolejność akcji.

Szybki strzał

Kiedy gracz zadeklaruje na początku rundy chęć szybkiego sięgnięcia po broń, automatycznie otrzymuje modyfikator +3 do inicjatywy i –3 do trafienia (nie przygotowuje się do strzału, ale działa żywiołowo). W takiej sytuacji nie możesz również stosować modyfikatorów za posiadanie celownika, celowanie itp. W przypadku walki wręcz technika ta nazywa się iai–jutsu lub błyskawiczne uderzenie.

SZYBKI STRZAŁ = +3 DO INICJATYWY, –3 DO TRAFIENIA.

CO NAM DAJE DOPALACZ REFLEKSU?

Mnóstwo rzeczy.
Przede wszystkim ci,
którzy działają pierwsi,
zabijają pierwsi
(a przynajmniej mają możliwość
działania na początku).
Większość strzelanin trwa
tylko parę chwil.
Co jest też powodem,
dla którego powinieneś
najpierw dwa razy pomyśleć,
zanim wyciągniesz broń.

Poza tym, dzięki dopalaczom
trudniej jest cię trafić
— ruszasz się tak szybko,
że trudno cię namierzyć.

DLACZEGO TRZEBA UWAŻAĆ NA SOLA

Przewagą sola
jest jego zmysł walki.
Za każdy poziom tej umiejętności
dodajemy +1 do inicjatywy.
W przypadku pojedynku
dwóch solów przewaga ta
będzie się zmniejszać,
ale kiedy ktoś inny spotka sola,
powinien bardzo uważać.

Pamiętaj:
solo jest odpowiednikiem
płatnego zabójcy.
Zabijanie jest rzeczą,
którą potrafi robić najlepiej.

OPCJONALNA ZASADA SPOSTRZEGAWCZOŚCI

Jeśli chcesz, by test spostrzegawczości był naprawdę niespodziewany, stwórz tabelę spostrzegawczości. Przed grą każda postać rzuca 10 razy 1K10. Wyniki zapisuje się w tabeli. Następnie zawsze, gdy test spostrzegawczości jest wymagany, sprawdzasz po kolei, czy rzuty były wystarczająco wysokie. Ta sama tabela może zostać wykorzystana wielokrotnie, jeśli rzucisz 1K10 na początku każdego starcia, a następnie zaczniesz z niej korzystać poczynając od pola o wylosowanym numerze (np. rzucasz 5. Zaczynasz sprawdzać rzuty od pola nr 5, a następnie w kolejności: 6, 7, 8, 9, 10, 1, 2, 3, 4, 5 itd.)

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Przykład: Ripperjack stoi naprzeciw swojego odwiecznego wroga – Hargana. Wie, że Hargan ma lepszy refleks, więc postanawia zaatakować błyskawicznie, zanim gigant zdąży się ruszyć. Plusy za szybki strzał (+3) dają mu przewagę, której potrzebuje. Ripperjack błyskawicznym ruchem wyciąga swoją monokatanę, zanim Hargan jest w stanie postawić zasłonę. Niestety minus do trafienia (–3) działa na jego niekorzyść, powodując że atak chybia.

Akcje

Podczas swojej tury można bez ujemnych modyfikatorów i ograniczeń wykonać jedną akcję. Taką akcją może być na przykład:

AKCJE

- Przemieszczenie się na odległość określoną przez twą szybkość (szybkość x 3 w metrach) w jednej rundzie.
- Atak bronią białą, atak wręcz lub użycie broni palnej (aż do maksymalnej szybkostrzelności).
- Unik (sprawia, że trudniej cię trafić; tylko przy walce wręcz i bronią białą).
- Zasłona (skierowanie ataku w inną stronę).
- Uniknięcie chwytu lub pułapki.
- Celowanie (+1 do trafienia za każdą kolejną rundę celowania – do 3 rund).
- Przeładowanie lub zmiana broni.
- Wsiadanie lub wysiadanie z pojazdu.
- Naprawa lub udzielenie pierwszej pomocy.
- Wykonanie czynności nie związanej z walką.

Więcej niż jedna akcja

Możesz próbować wykonać kilka akcji w czasie jednej rundy, ale do każdej następnej otrzymujesz modyfikator –3.

Atak przy użyciu dwóch broni

Atak jednoczesny za pomocą dwóch broni wykonuje się z modyfikatorem –3 do trafienia dla obu broni.

Zasadzki i ataki od tyłu

Czasem najlepszą metodą załatwienia trudnego przeciwnika będzie zajście go od tyłu czyli zastawienie zasadzki. Wykorzystanie zasadzki dodaje modyfikator +5 do trafienia. Możesz wykorzystać zasadzkę określając, że będziesz się krył czekając na przeciwnika. Wykorzystać ją możesz gdy:

a) Przeciwnik nie wie, gdzie się znajdujesz i nie jest przygotowany na atak. Możesz to osiągnąć, przygotowując wcześniej miejsce, w którym się ukryjesz i przygotujesz do strzału. Ofiara wykonuje test spostrzegawczości. Jeśli jest on wyższy od sumy twojej INT+ciche poruszanie+1K10, pułapka zawiodła.

b) Uwaga wroga skierowana jest na jakieś zdarzenie (np. inny atak lub działanie wymagające znacznej koncentracji). Można to osiągnąć odwracając uwagę przeciwnika, lub atakując go w chwili, gdy jest zaangażowany w walkę z kimś innym.

ZASADZKA=+5 DO ATAKU PRZEZ 1 RUNDĘ

Użycie zasadzki nie oznacza od razu, że jesteś pierwszy — oznacza tylko, że masz przewagę w ataku. Test inicjatywy jest wykonywany standardowo. Osoba czekająca w zasadzce może np. od razu ją wykorzystać lub poczekać co się stanie. Dopóki nie zaatakuje, przeciwnik nie może w żaden sposób zareagować, gdyż w ogóle nie wie, że jest w niebezpieczeństwie. Pułapka może zostać wykorzystana tylko przy jednym ataku. Zanim będzie można ponownie wykorzystać zaskoczenie (i wiążący się z nim modyfikator +5 do trafienia), trzeba przygotować następną.

Przykład: Ripperjack postanowił przygotować zasadzkę w ciemnej alei Miasta. Wykonał rzut INT+ciche poruszanie +1K10, co dało w sumie 18. Nadchodzi dwóch jego zaciekłych wrogów — Scarr i Hargan.

Na początku rundy ustalono inicjatywę.

MODYFIKATORY DO ATAKU

Zasięg broni

Pistolety	50m
Pistolety maszynowe	150m
Śrutówki	50m
Karabiny	400m
Zasięg rzutu	10mxBC

(–10m za każdy kg powyżej 1)

Liczby trafienia

Zasięg bezpośredni (do 1m)	10
Zasięg bliski (1/4 dalekiego)	15
Zasięg średni (1/2 dalekiego)	20
Zasięg daleki	25
Zasięg ekstremalny (2 x daleki)	30

Modyfikatory

(dodawane do rzutu atakującego)

Cel nieruchomy	+4
Cel robi unik (tylko w walce wręcz)	–2
Cel ruchomy (REF>10)	–3
Cel ruchomy (REF>12)	–4
Cel ruchomy (REF>14)	–5
Szybki strzał	–3
Zasadzka	+5
Celowanie w określoną część ciała	–4
Rykoszet lub strzał niemierzony	–5
Oślepienie błyskiem lub pyłem	–3
Strzał do sylwetki	+2
Obrót w kierunku celu	–2
Użycie dwóch broni	–3 dla obu
Strzał w biegu	–3
Strzał z biodra	–2
Broń zamocowana na wieżyczce	+2
Broń na pojeździe (bez wieżyczki)	–4
Duży cel	+4
Mały cel	–4
Malutki cel	–6
Celowanie	+1 za każdą rundę (do 3 rund)
Celownik laserowy	+1
Celownik optyczny	+2(ekstrem.), +1(średni)
Celownik cyberoptyczny	+1
Inteligentna broń	+2
Smartgogle	+2
Seria trzystrzałowa (tylko bliski/średni zasięg)	+3
Pełna seria (bliski zasięg)	+1 za każde 10 pocisk
Pełna seria (inne zasięgi)	–1 za każde 10 pocisk

OBSZARY RAŻENIA

Rodzaj	Obszar
Granaty	5m
Koktajl Mołotowa	2m/litr
Miotacz ognia	2m
Miotacz ognia w cyberkończynie	1m
Mina	2m
Claymore	6m od centrum wybuchu
C–6	5m/kg
granat o napędzie rakietowym	4m
Rakieta	6m
Śrutówka (zasięg bliski)	1m
Śrutówka (zasięg średni)	2m
Śrutówka (zasięg daleki/ekstr.)	3m
Mikropocisk	2m każdy

NARKOTYKI I TRUCIZNY

Typ	Efekt	Skutki
Halucynogeny	ogłupienie	INT –4
Wymiotne	zatrucie	REF –4
Łzawiące	łzawienie	REF –2
Nasenne	sen *	zadnych
Biotoksyny I	śmierć	4K6
Biotoksyna II	śmierć	8K6
Gaz paraliżujący	śmierć	8K10

* połowicznym efektem jest senność (–2 do wszystkich cech)

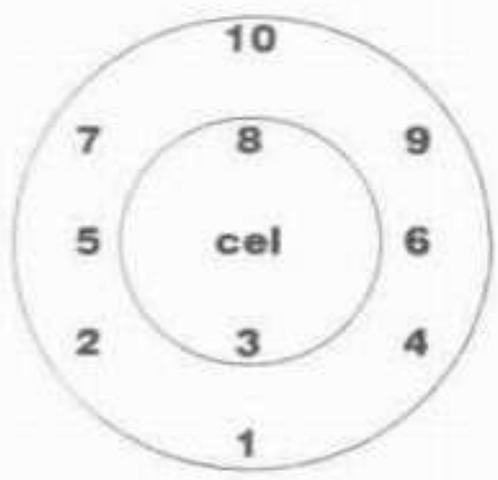
DODATKOWE USZKODZENIA

Siła	Modyfikator
Bardzo mała	–2
Mała	–1
Średnia	+0
Duża	+1
Bardzo duża	+2
BC 11–12	+4
BC 13–14	+6
BC ponad 15	+8

OSŁONY

Cienka ściana	5
Kamienny mur	30
Drzewo, słup telegraficzny	30
Ceglany mur	25
Betonowy mur	10
Drewniane drzwi	5
Ciężkie drewniane drzwi	15
Stalowe drzwi	20
Słup z żelbetonu	35
DataTerm™	25
Karoseria samochodowa	10
Karoseria pancerna	40
Karoseria AV–4	40
Blok silnika	35
Skrzynka na listy	25
Hydrant	35
Krawężnik	25

TABELA GRANATU



Rzuć 1K10, gdy granat nie trafi w cel; rzuć drugi raz 1K10, by określić odległość od celu w metrach.

EFEKTY MIKROFAL

1 Spięcie w cyberoptyce na 1k6 tur

2 Częstotliwość neuralna! Jeśli postać ma złącze interface'u, dopalacze refleksu czy inny sprzęt neuralny, REF jest obniżane o 1K6/2, dopóki nie zostanie dokonana naprawa.

3 Spięcie w cyberaudio na 1k6 tur

4 Uszkodzenie cyberkończyny: staje się ona bezużyteczna na 1k10 tur. Rzuć 1k6, żeby określić, której z kończyn dotyczy ten efekt (powtórz rzut, jeśli nie ma wylosowanej kończyny):
- 1–2 prawa ręka
- 3 lewa noga
- 4 prawa noga
- 5–6 lewa ręka

5 Totalne zwarcie neuralne! Bohater zwija się w epileptycznych skurczach przez 1k6/3 tury.

6 Bez efektu.

WYTRZYMAŁOŚĆ BALISTYCZNA PANCERZY

Rodzaj pancerza	WB*	WO&
Ubranie, skóra^	0	+0
Ciężka skóra	4	+0
Koszulka kevlarowa, kamizelka^	10	+0
Stalowy hełm	14	+0
Lekka kurtka opancerzona	14	+0
Średnia kurtka opancerzona	18	+1
Kamizelka pancerna^	20	+1
Spodnie pancerne^	20	+1
Nylonowy hełm	20	+0
Ciężka kurtka opancerzona	20	+2
Kamiezelka strzelecka	25	+3
MetalGear™	25	+2

* amunicja przebijająca pancerz: uznaj, że WB pancerza jest równe połowie normalnej wartości

^ bronie ostre: uznaj, że WB pancerza jest równe połowie normalnej wielkości

& (WO) Wartości obciążenia poszczególnych elementów pancerza powinny zostać zsumowane i odjęte od REF bohatera.

OBRAŻENIA ZADAWANE PRZEZ CYBERBROŃ

Broń	Obrażenia
Pazurki	1k6
Wampirki	1k6/3
Szpony	3k6
Cyberkastet	1k6+2
Slice n'Dice	2k6
Cyberwąż	1k6
Dłoń–młot	1k10
Dłoń–piła	2k6+2
Dłoń z kolcem	2k6
Stopa–rozpruwacz	1k6
Stopa z kolcem	2k6
Miotacz płomieni	2k6 (1k6/2&)
Mikropocisk	4k6 każdy
Laser pojemnościowy	3k6
Cios pięścią	1k6, 2k6* lub 3k6**
Kopnięcie, zgniatanie	2k6, 4k6* lub 6k6**

** ze wspomaganiem hydraulicznym!

* pogrubione włókna mięśniowe

& obrażenia dodatkowe – przez 3 rundy

FORMY SZTUK WALKI WRĘCZ I MODYFIKATORY ZA SPECJALIZACJĘ

Styl i poziom trudności	Cios	Kopnięcie	Blok	Unik	Rzut	Trzymanie	Uwoln.	Duszenie	Podcięcie	Chwyt
Karate (2)	+2	+2	+2	–	–	–	–	–	–	–
Judo (1)	–	–	–	+1	+3	+2	+2	–	+2	+2
Boks (1)	+3	–	+3	+1	–	–	–	–	–	–
Tajski Kick Boxing (4)	+3	+3	+2	–	–	–	–	–	–	+1
Choi Li Fut (3)	+2	+2	+2	+1	+1	–	–	–	+2	–
Aikido (3)	–	–	+4	+3	+3	+3	+3	+1	+3	+2
Zwierzęce Kung Fu (3)	+2	+2	+2	–	–	–	–	–	+1	–
Tae Kwon Do (4)	+3	+3	+2	+1	–	–	–	–	+2	–
Savate (2)	–	+4	+1	+1	–	–	–	–	–	–
Wrestling (1)	–	–	–	–	+3	+4	+4	+2	+2	+4
Capeoira (3)	+1	+2	+2	+2	–	–	–	–	+3	–

Kolejno akcje wykonywać będą Scarr, Ripperjack i Hargan. Kiedy przeciwnicy wchodzą w zasadzkę, wykonują rzut na spostrzegawczość. Wynik Scarra wynosi 12, a Hargana 20. Hargan wrzeszczy „To pułapka", ale jest już za późno. Scarr, który o niczym nie miał pojęcia, nie mógł zareagować — zadeklarować ataku lub obrony. Ripperjack trafił go ze swojego H&K Hellfire'a wykorzystując modyfikator +5 za zasadzkę. Nie mógł użyć tego modyfikatora wobec Hargana, gdyż gigantyczny blondyn był już zaalarmowany (wykonał test spostrzegawczości i zauważył go). Jego drugi strzał chybia i Hargan rzuca się za wrak samochodu ostrzeliwując się z działka 20mm. Ripperjack ucieka dalej aleją, by zastawić następną zasadzkę.

Linia wzroku i ustawienie

Gdy stoisz twarzą w kierunku celu i pomiędzy wami jest pusta przestrzeń, możesz zaatakować. Widzisz wyraźnie wszystko, co znajduje się przed tobą, na wysokości twoich barków. Ilustracje na stronie 107 wyjaśniają dokładniej ten problem.

„Mając WB 20 możesz iść przez ogień. Jakbyś był hologramem

Niezidentyfikowany fixer, 2015

Obrażenia

Obrażenia w walce określa się rzucając kilkoma kośćmi sześciościennymi. Jeśli zasady mówią na przykład: „rzuć 2K6„, musisz rzuć dwoma kostkami sześciościennymi, zsumować wyniki i zastosuj tę sumę do celu, który atakujesz. Jeśli zasady mówią: „rzuć 2K6+1", rzuć jak w przykładzie wyżej, a potem do wyniku dodaj 1.

To tyle na temat obliczania obrażeń. Teraz zajmijmy się krok po kroku tym, jak je stosować.

Miejsce trafienia

Pierwszy krok to określenie miejsca, które faktycznie zostało trafione. Większość ataków w walce nie jest dokładnie mierzona; wyglądasz, gdzie przeciwnik się odsłoni, on to robi i ty wykorzystujesz szansę. Oznacza to, że jeśli specjalnie nie deklarujesz chęci strzelania w konkretne miejsce (czyli nie chcesz dostać modyfikatora –4 do trafienia za to), będziesz musiał określić miejsce trafienia w sposób losowy.

W tym celu na twoim formularzu osobistym znajduje się sekcja **lokacje**. Są w niej wymienione wszystkie części ciała, a każdej z nich przyporządkowana jest liczba (lub liczby) z zakresu od 1 do 10. Gdy twój bohater zostanie trafiony, rzuć 1k10 i porównaj wynik z podziałem w „lokacjach". W ten sposób określasz, gdzie zostałeś trafiony.

Stosuj tę zasadę rozsądnie. Jeśli na przykład postać stała za niską ścianą, wynik 7–8 (prawa noga) jest nieco bezsensowny. Zignoruj go i rzuć ponownie.

Pancerz

Dzięki pancerzowi nie odnosisz obrażeń, które właśnie umiejscowiłeś. Sekcja WB pancerza znajduje się bezpośrednio pod sekcją „lokacje" na formularzu. Zapisz w niej wytrzymałość balistyczną pancerza na każdej lokacji ciała.

Wytrzymałość balistyczna (WB) określa zdolność pancerza do absorbowania ataku. Każdy rodzaj pancerza ma swą własną wytrzymałość balistyczną. Gdy pancerz zostanie trafiony, jego WB jest odejmowana od całkowitej ilości otrzymanych obrażeń. Pozostałe obrażenia odnoszą się już bezpośrednio do określonej lokacji. Jeśli całość obrażeń jest mniejsza niż WB pancerza, ofiara nie otrzymuje żadnych obrażeń.
Przykład: Ripperjack nosi kurtkę kevlarową o WB = 18. W klatkę piersiową trafia go pocisk kalibru 5.56, zadając 14 punktów obrażeń. Wyższa WB pancerza zatrzymuje atak. Następny strzał zadaje 22 punkty obrażeń. Pancerz obniża je o 18 punktów. Tylko 4 punkty zadają Ripperjackowi faktyczne rany.

Pancerze lekkie i ciężkie

Pancerze zostały podzielone na dwie grupy, w zależności od tego, czy większa część ich wytrzymałości balistycznej bazuje na twardych materiałach metalowo-ceramicznych, czy na bardziej elastycznych tkaninach balistycznych. Podział taki ma znaczenie przy rozpatrywaniu warstw pancerzy i niektórych aspektach obrażeń zadawanych przez broń. Poniższa tabela ułożona jest tak, że największe zabezpieczenie dają pancerze na górze, a najmniejsze — na dole.

TABELA PANCERZY LEKKICH I CIĘŻKICH

PANCERZE CIĘŻKIE	PANCERZE LEKKIE
MetalGear™	Ciężka kurtka pancerna
Policyjny pancerz specjalny	Średnia kurtka pancerna
Kamizelka strzelecka	Policyjny pancerz patrolowy
Stalowy hełm	Kurtka M–78 RPA
Kamizelka/spodnie pancerne	Lekka kurtka pancerna
Hełm nylonowy	Koszulka/kamizelka kevlarowa
Ciężka kamizelka M–78 RPA	Koszulka M–78 RPA
Pancerz korporacyjny	Ciężka skóra
Lekka kamizelka kuloodporna	Ochraniacz SkinTight™

Warstwy pancerzy: Co za pomysł, myślisz, nakładając koszulkę kuloodporną, opancerzoną kamizelkę i kurtkę kevlarową. Teoretycznie powinieneś móc nakładać na siebie pancerz dopóty, dopóki staniesz się całkowicie niewrażliwy.

Nic z tego. Po pierwsze – trochę realizmu. Jeśli przeciętny glina mógłby założyć kilka warstw pancerza na siebie na czas akcji, na pewno by to zrobił. Ale jakoś tak się nie dzieje, bo nie jest to praktyczne. Dlaczego?

Przede wszystkim, gdy założysz na siebie kilka kurtek, nie jesteś niewrażliwy. Stajesz się po prostu nieruchomy. Mimo że współczesny pancerz nie jest tak ciężki, jak dawniejszy — na przykład zbroja płytowa, jednak bardzo ogranicza ruchy. Paski, klamry, plastik — to wszystko utrudnia ruchy rąk, usztywnia tułów i obciąża nogi. Ręce w gipsie nie nadają się za bardzo do trzymania broni, a usztywnione nogi nie pomagają, jeśli chcesz gdzieś pobiec czy wspiąć się.

Z tego też powodu każdy rodzaj pancerza w SPN ma przypisaną mu wartość obciążenia **(WO)**. Gdy zakładasz pancerz, sumujesz wartości obciążenia wszystkich jego elementów (są one wymienione w Zestawieniu pancerzy) i odejmujesz tę sumę od refleksu bohatera. Nawet jeśli posiadasz cybernetyczne dopalacze, kilkuwarstwowe opancerzenie będzie cię drogo kosztować.

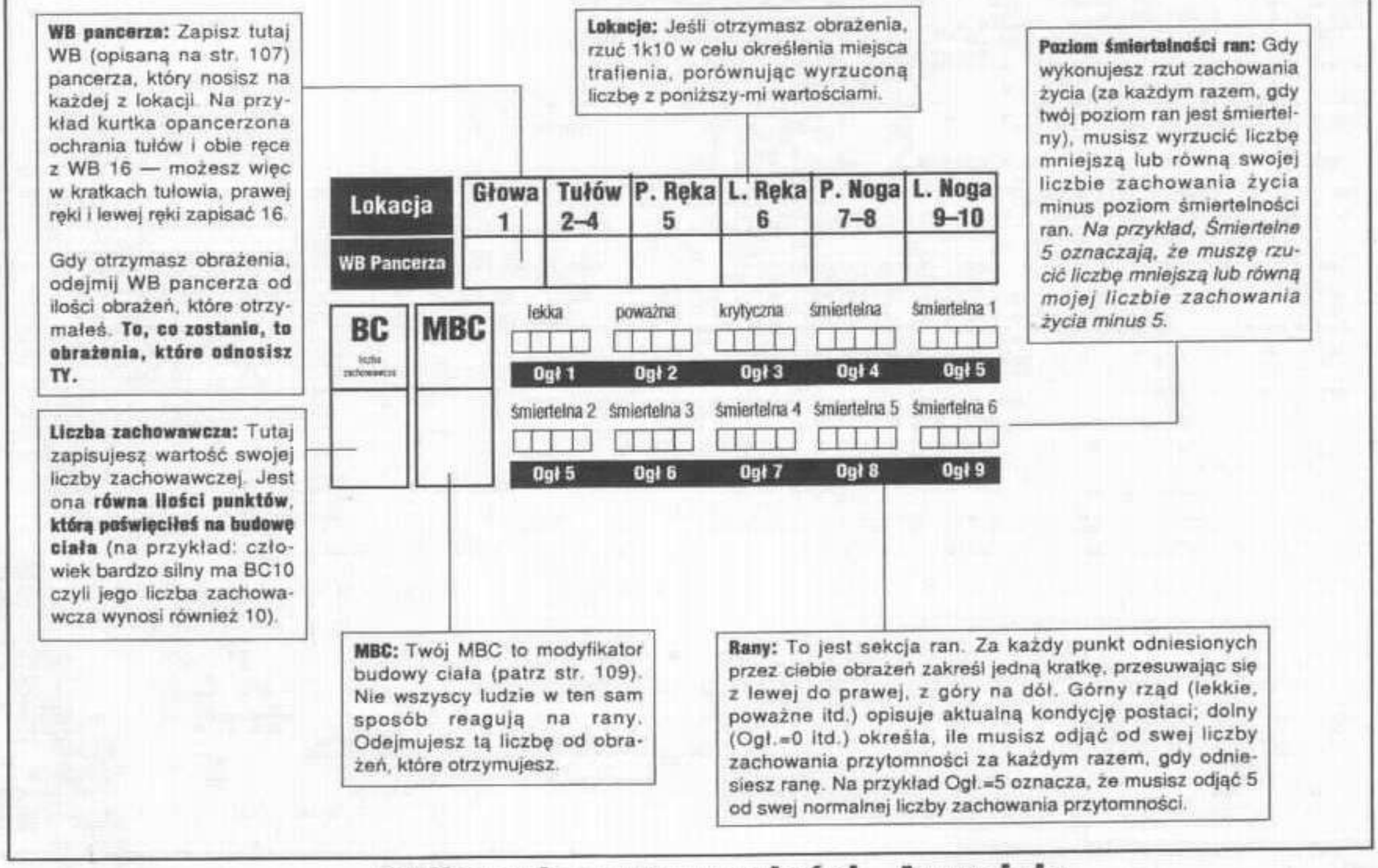
Poza tym, możesz założyć na siebie maksymalnie trzy warstwy pancerza. Tylko jedna z nich może być pancerzem ciężkim (patrz Tabela pancerzy ciężkich i lekkich); pozostałe muszą być lekkie. Druga warstwa pancerza posiada dodatkową wartość obciążenia –1, a trzecia — dodatkową wartość obciążenia –2. Pancerz podskórny i Pokrycie ciała uważa się za warstwy pancerza; splot skórny uważa się za warstwę, jednak nie posiada on wartości obciążenia.

Pancerz

Wyjaśnijmy kilka podstawowych rzeczy o pancerzach. Gdy mówimy o wytrzymałości balistycznej, nie myślimy o tym, czy pocisk (nóż, miecz itp.) faktycznie przebił pancerz. Faktycznie mierzymy tylko, ile abstrakcyjnych obrażeń przedostało się przez osłonę, jaką ten pancerz daje. Te obrażenia nie muszą być zadane bezpośrednio przez pocisk, lecz przez jego siłę uderzeniową.

Czyli — jeśli pancerz zatrzymał atak, oznacza to, że bohaterowi nic się nie stało, niezależnie od tego, gdzie pocisk faktycznie skończył swój lot. Oczywiście, że nawet jeśli kamizelka fizycznie zatrzyma pocisk z Magnum .357 wystrzelony z bezpośredniej odległości, to będziesz miał niezłego siniaka.

Z tym wiąże się również koncepcja przebijania pancerza. Szanse na to, że nóż przetnie się przez warstwy kevlaru są wyższe, niż że zrobi to tępy pocisk. Oznacza to, że więcej ostrza dotrze do twojego ciała. Ataki bronią przebijającą pancerz są zabójcze, gdyż anulują największą przewagę współczesnych pancerzy: zdolność do rozpraszania energii uderzenia na duży obszar, co zwalnia pocisk i uniemożliwia mu wbicie się w ciało.
Współczesne pancerze mogą powstrzymać nawet uderzenia i promienie energii. Pancerze są stworzone ze złożonych tworzyw sztucznych i wkładek ceramicznych, dzięki czemu topią się pod wpływem ataków energetycznych i absorbują energię kinetyczną ciosów.



Obliczanie wytrzymałości balistycznej pancerza

Jeśli masz na sobie kilka warstw pancerza, albo nosisz pancerz stojąc za osłoną, odejmij mniejszą WB od większej. Odszukaj tę różnicę w poniższej tabeli i odczytaj wartość modyfikatora. Ten modyfikator dodaje się do większej WB i w ten sposób określa się całkowitą ochronę, jaką daje ci kombinacja pancerza i pancerza lub pancerza i osłony. Jeśli posiadasz trzy lub więcej warstw ochrony, obliczaj całkowitą osłonę stopniowo — od wewnątrz na zewnątrz. *Na przykład: masz pancerze A, B, C. Porównujesz A i B, określasz modyfikator, a następnie porównujesz nową, zmodyfikowaną WB większej z pary A i B z wytrzymałością C.*

Różnica WB	Modyfikator
0–4	+5
5–8	+4
9–14	+3
15–20	+2
21–26	+1
27 i więcej	+0

Amunicja przebijająca pancerz

Jest jeszcze jeden powód, dla którego pancerz nie jest uniwersalnym lekarstwem na latający ołów. Jest nim właśnie amunicja przebijająca pancerz (PP). Jest to specjalny rodzaj amunicji, który skonstruowany jest tak, że cała siła uderzenia kierowana jest w jeden punkt, a nie rozkłada się na pewien obszar, jak ma to miejsce w normalnych pociskach. Amunicja PP nie zadaje tak wiele obrażeń, jak normalna (1/2 normalnych obrażeń), lecz przebija się przez pancerz jak gorący nóż przez ser. W rezultacie przeciw amunicji PP wytrzymałość balistyczna pancerza spada do połowy normalnej wartości.

Na przykład, powiedzmy, że pocisk PP kalibru 5.56 zadaje 30 punktów obrażeń. Trafia pancerz o WB 10, którego WB jest traktowana jako 5 (10/2=5). Pozostałe 25 punktów są dzielone przez 2, wynik zaokrąglany jest w dół – czyli ofiara odnosi 12 obrażeń.

Taka sama sytuacja zachodzi również wówczas, gdy korzystamy z noży, mieczy i innych broni ostrych (czy też zadających obrażenia kłute). Pamiętaj, że efektywność wytrzymałości balistycznej pancerzy oznaczonych przez ^ na zestawieniu pancerzy spada do połowy w przypadku broni ostrych.

W praktyce najrozsądniejszym rozwiązaniem jest korzystanie z jak najsłabszego pancerza, chyba, że planujesz zająć pozycję stacjonarną lub skierować na siebie naprawdę ciężki ogień.

Przebijanie pancerza: Pancerz nie pochłania obrażeń bez końca. Jedną z możliwości, których możesz użyć, jest wykorzystanie koncepcji przebijania pancerza. Za każdym razem, gdy pancerz zostanie trafiony atakiem, który go przebije (tzn. atak, który przewyższa WB pancerza), jego WB spada o 1 punkt. Gdy WB osiągnie 0, pancerz przestaje zatrzymywać obrażenia.

Osłony

Często wcale nie musisz korzystać z opancerzonej kurtki — najlepszym pancerzem jest to, co możesz znaleźć w swym pobliżu. Osłony umożliwiają ci przemieszczanie się z miejsca na miejsce w czasie, gdy twój przeciwnik zasypuje cię gradem pocisków.

WB POPULARNYCH OSŁON

Cienka ściana	5
Kamienny mur	30
Drzewo, słup telegraficzny	30
Ceglany mur	25
Betonowy mur	10
Drewniane drzwi	5
Ciężkie drewniane drzwi	15
Stalowe drzwi	20
Słup z żelbetonu	35
DataTerm™	25
Karoseria samochodowa	10
Karoseria pancerna	40
Karoseria AV–4	40
Blok silnika	35
Skrzynka na listy	25
Hydrant	35
Krawężnik	25

Modyfikator budowy ciała

Następnym krokiem po pancerzu jest zastosowanie modyfikatora budowy ciała twego bohatera. Jest to specjalny modyfikator, który zmniejsza efekty otrzymanych obrażeń. Odzwierciedla wytrzymałość i odporność postaci. Za każdym razem, gdy otrzymasz obrażenia, odejmij swój modyfikator budowy ciała od ich całkowitej ilości, zanim sobie zapiszesz otrzymaną ranę.

Tabela modyfikatora budowy ciała

bardzo słaby	–0
słaby	–1
przeciętny	–2
silny	–3
bardzo silny	–4
nadczłowiek*	–5

* możliwe tylko z cybernetyką

Na przykład, powiedzmy, że otrzymałeś 10 punktów obrażeń. Jeśli byłbyś bardzo słaby, otrzymałbyś pełne 10. Jednak, jeśli jesteś bardzo silny, otrzymujesz tylko (10–4=6) sześć punktów obrażeń.

Zasada Pamięci A. Swensona *„On Zrzuca Z Siebie Obrażenia Jak Stare Płaszcze"*
Od czasu do czasu zdarzy ci się natrafić na sytuację, gdy kombinacja **pancerza** i **MBC** sprawi, że obrażenia spadną do 0 lub mniej. Modyfikator budowy ciała nie może nigdy zmniejszyć obrażeń do mniej niż jednego – jeśli obliczenia na to wskazują, bohater zawsze otrzymuje 1 punkt obrażeń.

Rany

No dobra, pancerz nie wchłonął wszystkich obrażeń, a twój modyfikator budowy ciała nie wystarczył, by pozbyć się reszty. Nadszedł czas, byś otrzymał RANĘ.

Sekcja Rany na twym formularzu osobistym służy do zapisywania ran. Za każdy punkt otrzymanych obrażeń zakreślasz jedną kratkę, posuwając się od lewej ku prawej, z góry na dół. Górna linia tej sekcji (opisana LEKKIE, POWAŻNE, KRYTYCZNE, ŚMIERTELNE itd.) określa ogólny stan twego zdrowia.

ODRZUT

Okay, pomówmy o odrzucie.
Rozwalasz klienta, a on leci trzy metry dalej z szeroko rozrzuconymi ramionami, wpadając przez okno do sąsiedniego bloku?
Nie, nie, nie.
To kolejny wymysł z Hollywood. Dlaczego nie istnieje taki odrzut?
Dzięki trzeciemu prawu Izaaka Newtona (o akcji i reakcji). Faktem jest, że jeśli byłbyś w stanie dostarczyć tyle energii, by przewrócić człowieka, to fizyka mówi, że osoba strzelająca również poleciałaby o 3 metry do tyłu.
A tak się nie dzieje.

Prawdziwy pistolet nie może dostarczyć w żaden sposób tyle energii; pocisk nie ma wystarczającej masy.
Na przykład Winchester 458 Magnum Super X dostarcza tylko 707 J energii bezpośrednio z lufy (po przebyciu pierwszych 500 metrów ta energia spada do 120 J). Więcej energii możesz dostarczyć waląc twego przeciwnika pięścią.

Tak więc co nazywają specjaliści od broni „wytrzymałością balistyczną"? Naprawdę chodzi im o uszkodzenie tkanek wywołane uderzeniem pocisku. Czym większy i cięższy jest pocisk, tym powoduje większe rozerwanie tkanek i tym szybciej ofiara umiera z powodu szoku i uszkodzenia tkanek.

A to jest to, o co chodzi w testach zachowania przytomności.

CHROŃ SWÓJ TYŁEK

Musisz pamiętać, że osłony nigdy nie oznaczają automatycznie całkowitego bezpieczeństwa. Jeśli twoja ofiara kryje się za drewnianymi drzwiami, a ty masz karabin, idź i rozwal ją przez drzwi; ujemne modyfikatory za strzelanie na ślepo nie przeszkodzą ci, jeśli dopadniesz ją na bezpośrednim zasięgu. Jeśli kryje się za drzwiami samochodu, to nawet lepiej; musiałbyś strzelać przez silnik, żeby twój pocisk został zatrzymany. Jeśli myślisz, że kryje się za drzwiami pokoju hotelowego, do którego właśnie chcesz wejść, wykonaj test spostrzegawczości, po której jest stronie i rozwal ją przez cienką ścianę. Jeśli jesteś na ulicy, upewnij się, że nie tylko wiesz, gdzie jest osłona, ale też, że znasz jej przybliżoną wartość WB. Jeśli goni cię pościg, upewnij się, że masz za sobą DataTerm™, za którym możesz się schronić — te rzeczy są wystarczająco mocne, by wytrzymać nawet zderzenie z samochodem. Jeśli nie widzisz w pobliżu żadnej sensownej osłony, spróbuj położyć się w rynsztoku – krawężniki są świetne, jeśli oczywiście są dostatecznie wysokie. Aha, zwróć uwagę na twą linię wzroku. Pamiętaj, osłona niewiele ci pomoże, jeśli gość, który w ciebie strzela jest od ciebie znacznie wyższy. I naucz się doceniaj siłę ognia zaporowego jako osłony; pewnie, że nie trafisz na daleki zasięg, ale realne prawdopodobieństwo powstrzyma twych przeciwników przed wychyleniem głowy.

Zwróć uwagę na to, punku. Cmentarze są pełne prawdziwych mężczyzn, którzy tego nie wiedzieli.

SKUTKI RAN

- Na poziomie ran lekkich twój bohater zachowuje się normalnie. Po prostu czuje niesamowity ból („To tylko draśnięcie...„)
- Na poziomie ran poważnych REF twego bohatera spada o 2 punkty. Czuje straszny ból, krwawi i zawadza innym.
- Na poziomie ran krytycznych REF, INT i OP twego bohatera spadają o połowę (zaokrąglając w górę). Bohater trzyma swe wnętrzności jedną ręką i pozostaje przytomny tylko dzięki niezwykłemu wysiłkowi woli.
- Jeśli bohater jest raniony ŚMIERTELNIE, jego REF, INT i OP spadają do 1/3 normalnej wartości (podziel przez 3 i zaokrąglij w górę). Większość postaci jest już do tego momentu wyłączona z akcji i cicho zajmuje się odchodzeniem z tego świata. Jakie to przykre...

Specjalne rodzaje ran

Utrata kończyny: Jeśli bohater otrzyma 8 punktów obrażeń w jednym ataku w jedną kończynę, ta kończyna zostaje rozchlapana na strzępy. Bohater musi wykonać natychmiast test zachowania życia na Śmiertelnych 0. Rana głowy tego rodzaju powoduje natychmiastową śmierć.

Trafienie w głowę: Trafienie w głowę powoduje podwojenie ilości otrzymanych obrażeń.

Testy zachowania przytomności

Zawsze, gdy bohater odniesie jakieś obrażenia, musi wykonać test zachowania przytomności z uwagi na ból, szok, strach i upływ krwi. To jest właśnie efekt, który można obejrzeć w większości hollywoodzkich strzelanin, gdy zły gość zostanie trafiony — jęcząc pada w tył itd. z powodu bólu i szoku (na pasku bocznym znajduje się ogólne wytłumaczenie bezsensu odrzutu).

Test zachowania przytomności jest poważną rzeczą, ponieważ może szybciej wyeliminować przeciwnika z walki, niż obrażenia. Policjanci często ginęli od małej rany postrzałowej w stopie (ale tego już twojej postaci nie zrobimy). Z kolei inni wchłaniali w siebie trzydzieści czy czterdzieści postrzałów i jeszcze zdołali ruszać się przez dziesięć minut, zanim do ich umysłów dotarła informacja, którą przekazywało im ciało. („Hej, Bob, jesteś martwy!").

Liczba zachowania przytomności, przeciw której przeprowadza się test, jest równa wartości twej budowy ciała minus modyfikator wynikający z aktualnego stanu ran:

Modyfikatory liczby zachowania przytomności

Poziom ran	Modyfikator
Lekkie	0
Poważne	–1
Krytyczne	–2
Śmiertelne	–3
Śmiertelne 1	–4
Śmiertelne 2	–5
Śmiertelne 3	–6
Śmiertelne 4	–7
Śmiertelne 5	–8
Śmiertelne 6	–9

Nieudany test oznacza, że bohater został wyeliminowany z walki. Możesz we własnym zakresie dorzucić efekty specjalne:

TABELA SPECJALNYCH EFEKTÓW HOLLYWOODZKICH

Rzut	Efekt
1	Krzyczy, macha rękami, pada.
2	Przewraca się jak szmaciana lalka.
3	Obraca się w miejscu, pada.
4	Łapie się za ranę, zatacza się, pada.
5	Gapi się głupkowato na ranę, potem pada.
6	Osuwa się na ziemię jęcząc.

Z szoku można się otrząsnąć wykonując udany test w następnej turze.

Większość bohaterów zostaje wyeliminowana z akcji i cicho zajmuje się odchodzeniem z tego świata. Przykre.

Bardzo ważne: Testy zachowania życia

Jeśli nie otrzymałeś śmiertelnej rany, nie ma obawy, że twój bohater umrze. Musi jedynie wykonywać testy zachowania przytomności, by pozostać świadomym tego, co się dzieje. Gorzej, jeśli jego rana jest ŚMIERTELNA — wtedy ma szansę umrzeć. Sprawdzenie, czy przeżyje, polega na wykonaniu testu zachowania życia. Nowy test trzeba wykonywać co turę, dopóki ktoś się bohaterem nie zajmie.

„Mając WB 20 możesz iść przez ogień. Jakbyś był hologramem

Niezidentyfikowany fixer, 2015

Podobnie jak w przypadku testu zachowania przytomności, test zachowania życia wymaga, byś otrzymał na 1K10 rezultat mniejszy lub równy budowie ciała twego bohatera minus poziom śmiertelności ran. Rany śmiertelne są stopniowane od 0 do 6.

Przykład: Hargan jest bardzo silny i otrzymuje ranę śmiertelną–4. Musi rzucić najwyżej (10–4=6) sześć, by pozostać przy życiu.

W każdej turze musisz ponawiać rzut zachowania życia, żeby sprawdzić, czy przeżyjesz kolejną turę. Jeśli test się nie powiedzie, umierasz na końcu tury, w której test był wykonywany.

Prędzej czy później test ci się nie powiedzie i umrzesz. Jedynym wyjściem z sytuacji jest stabilizacja.

Stabilizacja oznacza, że pacjent przestaje tracić krew i największe uszkodzenia jego organizmu zostały unieszkodliwione dzięki zastosowaniu lekarstw, chirurgii polowej i/lub opatrunków. Bohater ustabilizowany nie musi wykonywać testów zachowania życia. Próba stabilizacji śmiertelnie rannej osoby może być podjęta przez każdego z wyjątkiem samej ofiary. Najlepiej oczywiście, jeśli lekarz ma jakieś doświadczenie medyczne. Nawet dużo lepiej.

Udaną stabilizację osiąga się, jeśli sumując twoje TECH, dowolną umiejętność medyczną i wynik rzutu 1K10 otrzyma się liczbę większą lub równą od całkowitej ilości punktów odniesionych przez pacjenta obrażeń. Na przykład, Ripperjack otrzymał 20 punktów obrażeń, co umiejscawia go na poziomie ran śmiertelnych –1. Ustabilizowanie go wymaga rzutu 20 lub więcej. Ustabilizowana osoba nie znajduje się już w niebezpieczeństwie, dopóki nie otrzyma kolejnej rany. Wtedy cała zabawa zaczyna się od początku...

Na szanse skutecznej stabilizacji mają wpływ następujące czynniki:

Czynnik	Modyfikator rzutu
Szpital z oddziałem chirurgicznym	+5
Ambulans Trauma Team	+3
Zbiornik podtrzymywania życia	+3

Jeśli udało ci się ustabilizować, żyjesz by dalej walczyć. Jeśli ci się nie udało, też nie ma problemu — po to mamy banki ciał. W każdym razie, jeśli chcesz się dowiedzieć więcej o leczeniu i zastępowaniu brakujących kończyn, zajrzyj do rozdziału „Pogotowie ratunkowe Trauma Team", str. 122–131.

Atakowanie

Ten rozdział przedstawia podstawowe sprawy związane z przeprowadzaniem ataków. Dzieli się na dwie części: WALKA BRONIĄ DYSTANSOWĄ i WALKA BEZPOŚREDNIA.

Broń dystansowa

Bronią dystansową jest wszystko co strzela, lub co jest rzucane. W celu wykonania ataku bronią dystansową (pistolety, łuki, przedmioty rzucane itd.) musisz wykonać następujący rzut:

cecha REF + umiejętność posługiwania się bronią + 1K10

„Uwaga:
najnowsze wyniki wieczornego Lotto Ciał.
W strefie walki South Side , 13. Północne Highlands i dzielnica uniwersytecka — 4.
I uwaga — lekki samolot rozbił się na lotnisku Night City Metro. Nikt nie przeżył!
Dzisiejsi zwycięzcy to...„

— Wieczorne wiadomości, ok. 2020

Wynik musi być większy lub równy określonej liczbie trafienia. Liczba trafienia zależy od odległości pomiędzy tobą a celem.

Odległość:	LICZBY TRAFIENIA
Bezpośrednia	10
Bliska	14
Średnia	20
Daleka	25
Ekstremalna	30

Definicje odległości

- Bezpośrednia: Broń znajduje się bardzo blisko od celu lub jest z nim w fizycznym kontakcie. Praktycznie zawsze trafia, powodując maksymalne obrażenia.
- Bliska: Broń atakuje z 1/4 podanego zasięgu.
- Średnia: Broń atakuje z 1/2 podanego zasięgu.
- Daleka: Broń atakuje z zasięgu podanego w jej opisie.
- Ekstremalna: Broń atakuje z odległości dwa razy większej niż podany zasięg.

Modyfikatory

Wykonując test musisz zsumować wszystkie stosowne modyfikatory i dodać je do rzutu trafienia. Modyfikatory dotyczą celu, celowania, rodzaju broni, sposobu strzelania, położenia i ruchu. Ich lista znajduje się na stronie 105.

„Nie wystarczy mieć broń automatyczną, by być trudnym przeciwnikiem. Trzeba jeszcze wiedzieć, jak ją efektywnie wykorzystać. Dobry strzelec potrafi oczyścić obszar, rozsmarować grupę albo zabić jednym pociskiem przeciwnika. I nigdy przy tym nie skończy mu się amunicja.„

— Morgan Blackhand

Celowanie

Jednym ze sposobów na zwiększenie swej szansy trafienia jest celowanie. Każda tura celowania dodaje +1 do twego rzutu ataku, aż do maksymalnego +3. Celowanie wymaga ustalonej pozycji, nieruszania się i dobrych możliwości wzrokowego śledzenia celu.

Krytyczny sukces

Jeśli na kostce wypadnie 10, masz krytyczny sukces – rzucasz 1K10 jeszcze raz i wynik dodajesz do swego pierwotnego rzutu.

Krytyczna porażka

Jeśli na kostce wypadnie 1, masz pecha. Musisz rzucić ponownie 1K10 i rezultat odczytać z tabeli na stronie 43.

Krytyczne porażki mogą opisywać wiele różnorodnych sytuacji. Większość z nich w przypadku broni to zacięcia lub pudła.

Broń automatyczna ma największe szanse na wystąpienie krytycznej porażki i zacina się w zależności od swej niezawodności. Gdy wystąpi krytyczna porażka, a ty używasz broni automatycznej, zignoruj tabelę na str. 43 i rzuć kostką.

Tabela niezawodności

Broń	Zacina się przy wyniku
Niezawodna (NZ)	3 lub mniej
Standardowa (S)	5 lub mniej
Bardzo Zawodna(BZ)	8 lub mniej

Odblokowanie broni zajmuje 1K6 tur.

Broń automatyczna

Istnieją trzy sposoby wykorzystywania broni automatycznych. **Serię trzypociskową** stosuje się, by kilkakrotnie trafić ten sam cel. **Pełna seria** służy do tego, by trafić dużą ilością pocisków jeden lub kilka celów z bliskiej odległości. **Ogień zaporowy** służy do zmuszenia przeciwnika, by się nie wychylał zza osłony, chyba że chce zaryzykowaćm celom.

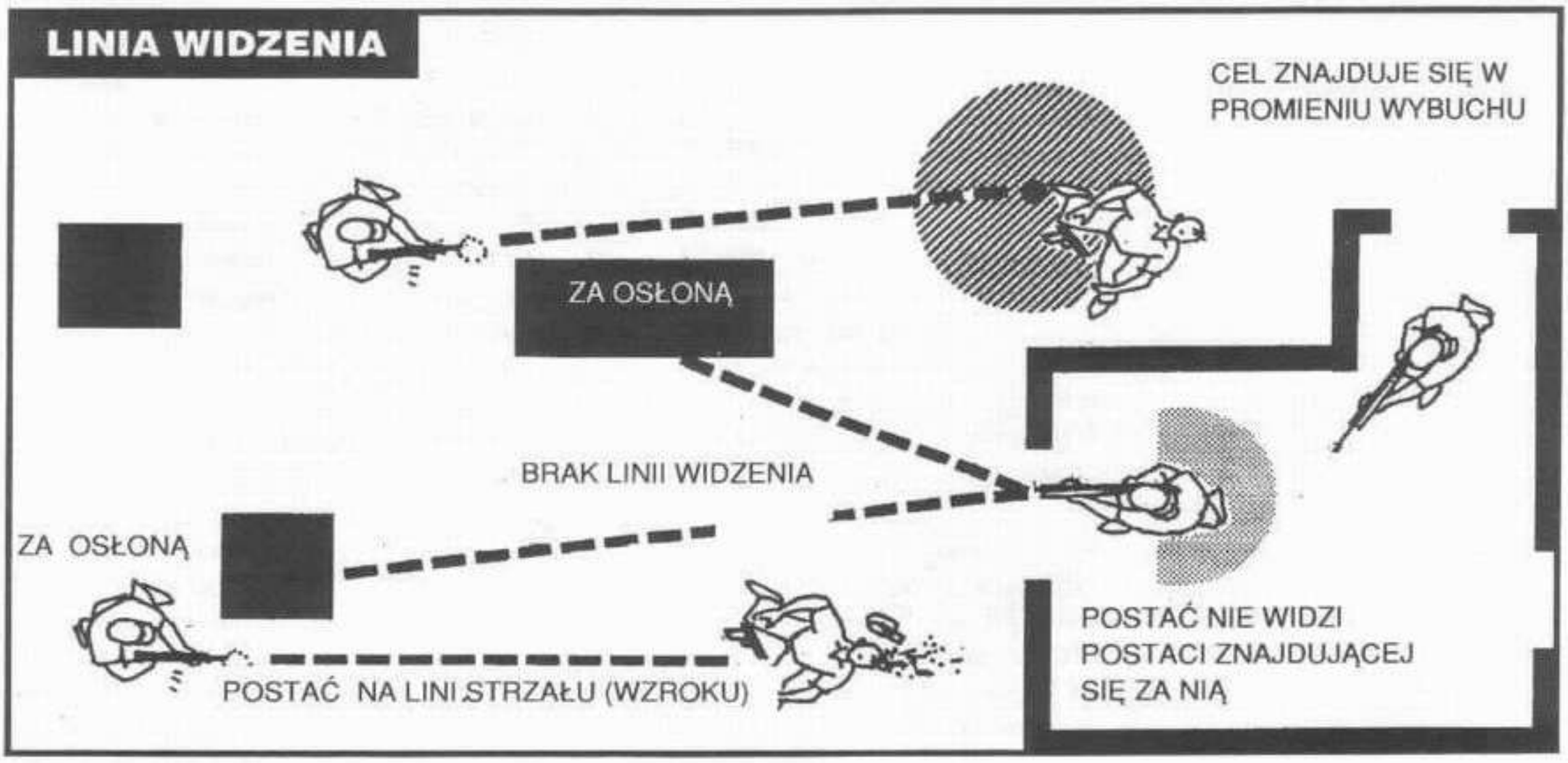
„Byłem na wojnie. Lubię ołów. Dużo ołowiu."

— Dr. Halman Thompson, dziennikarz sieci WNS

Seria pełna

Seria trzypociskowa jest techniką stosowaną w większości broni automatycznych, by oszczędzć amunicję i zwiększyć celność. Na określone odległości ta seria daje ci modyfikator +3 do trafienia. Atak jest wykonywany jako jedna akcja. Jeżeli się powiedzie, rzuć 1K6/2, by zobaczyć, ile pocisków trafiło w cel. Tego sposobu możesz używać tylko przeciwko pojedyńczym celom.

**SERIA 3-POCISKOWA =
+3 Z BLISKIEJ
I ŚREDNIEJ ODLEGŁOŚCI**



Seria pełna

Ten rodzaj ataku jest najlepszy, gdy chcesz ostrzelać kilka celów, albo jeśli chcesz mieć pewność, że jeden cel jest martwy, martwy i jeszcze raz martwy. Spluwę ustawioną na pełną serię trudno utrzymać na pojedynczym celu oddalonym o więcej niż kilka metrów. Również nie jest możliwe użycie celownika lub celowanie. Dlatego też niezwykle istotnym czynnikiem jest tu odległość od celu.

Opcja **pełnej serii** bazuje na szybkostrzelności (SS) broni. Jeśli atakujesz więcej niż jeden cel, musisz podzielić szybkostrzelność broni przez ilość celów (zaokrąglając w dół), a następnie dla każdego celu oddzielnie przeprowadzić test.

ZASADY PEŁNEJ SERII

Na bliską odległość:
Za każde 10 pocisków wystrzelonych na bliski zasięg dodaj 1 do twego rzutu ataku.
Na średnią, daleką i ekstremalną odległość:
Za każde 10 pocisków wystrzelonych na średni, daleki i ekstremalny zasięg odejmij 1 od rzutu ataku.

Za każdy punkt sukcesu powyżej wymaganej liczby trafienia, jeden pocisk trafił cel (aż do szybkostrzelności broni).

LICZBA TRAFIEŃ =
LICZBA PUNKTÓW >
LICZBA TRAFIENIA

Ogień zaporowy

Ogień zaporowy stosuje się w celu pokrycia pewnego obszaru (zwanego **strefą ognia**) pociskami, dzięki czemu przez ten obszar trudno jest się przedostać. Wszystkie cele wkraczające lub znajdujące się w strefie ognia muszą wykonać test REF + wysportowanie + 1K10, który ma dać w wyniku co najmniej określoną liczbę. Nieudany test oznacza, że ofiarę trafia 1K6 pocisków, każdy losowo umiejscawiany.

Liczba, którą trzeba przerzucić, to całkowita ilość pocisków wystrzelonych do strefy ognia podzielona na szerokość strefy w metrach.

Przykład: W strefę ognia o szerokości 2 metrów zostały wystrzelone 64 pociski. To wymaga wykonania testu równego co najmniej 32. 64 pociski w strefie pięciometrowej wymagają już tylko testu równego co najmniej 12.

REF+wysportowanie+1K10 > ILOŚĆ POCISKÓW / SZEROKOŚĆ STREFY OGNIA W METRACH

Strefy ognia kilku broni mogą na siebie zachodzić — wtedy do powyższych obliczeń używa się całkowitej ilości pocisków znajdujących się w określonej strefie. *Na przykład: dwa Uzi o szybkostrzelności 32 umieszczają w strefie ognia 64 pociski.*

Korzystając z ognia zaporowego, nie zapomnij o dwóch zasadach. Po pierwsze, jest on użyteczny tylko wtedy, gdy będziesz w stanie wpakować DUŻO pocisków w mały obszar. Oznacza to, że drużyny powinny koordynować swe akcje i strzelać w tym samym momencie, umieszczając maksymalną ilość pocisków w strefie ognia. Poza tym, sama strefa ognia powinna być jak najwęższa (minimalna szerokość to dwa metry).

Wykorzystaj swe możliwości!

Nie musisz porywać się z pistoletem na cyberpsychola ważącego 200 kg. Trochę sprytu! Strzelaj z dachu, potem znikaj. Zastosuj dobry karabin z celownikiem, by dorwać tego eurosola. Rozciągnij jakiś cienki przewód między dwoma słupami na wysokości szyi, a potem niech ten gang nomadów cię goni...

W skrócie – nigdy nic nie rób brutalnie i bez głowy, jeśli możesz to zrobić ciszej i z głową w inny sposób.

Uważasz, mistrzu gry? Oni użyją tych trików przeciwko tobie. Teraz jesteś na nich przygotowany.

Niezwykłe bronie dystansowe

Te bronie są często wykorzystywane do kontrolowania tłumów, w tajnych misjach i innych sytuacjach, gdy niekoniecznie chcesz zabijać przeciwników, lub gdy chcesz cicho wyeliminować ograniczoną ilość ludzi.

Pistolet natryskowy

Jest to rozbudowana wersja pistoletu malarskiego z lat 1990–tych. Pistolety natryskowe można ładować truciznami, farbą, farmaceutykami lub kwasem.

Farba: Powoduje wyłącznie stłuczenia. Trafienie w głowę daje 50% szans na oślepienie ofiary na 3 rundy farbą, która dostała się do oczu i 40% szans na trwałe uszkodzenie oka.

Trucizna i farmaceutyki: Bohater musi wykonać udany test, by zapobiec efektom powodowanym przez te środki. Jeśli test się powiedzie, obrażenia są zmniejszane o połowę.

EFEKTY NARKOTYKÓW I TRUCIZN

Typ	Efekt	Skutki
Halucynogeny	ogłupienie	INT –4
Wymiotne	zatrucie	REF –4
Nasenne	sen *	żadnych
Biotoksyny I	śmierć	4K6
Biotoksyna II	śmierć	8K6
Gaz paraliżujący	śmierć	8K10

* połowicznym efektem jest senność (–2 do wszystkich cech)

Kwas: Kapsułka kwasu zadaje 1K6 obrażeń. Prawdopodobnie pancerz powstrzyma te obrażenia, jednak kwas będzie się przeżerał przez pancerz, przez 3 rundy obniżając co rundę jego WB o te 1K6.

Przykład: Ripperjack trafia pancerz WB 15 dwoma kapsułkami. Rzuca 2K6, otrzymując w sumie 7 punktów obrażeń. W pierwszej rundzie WB pancerza spada do 8. W drugiej rundzie spada do 1. W trzeciej rundzie 6 punktów obrażeń przedziera się przez pancerz wżerając się w skórę ofiary.

Tasery

Udane trafienie z tasera powoduje, że ofiara musi wykonać test zachowania przytomności (patrz Testy zachowawcze, str. 110). Liczba zachowania przytomności jest obniżana o –2 za każde kolejne udane trafienie w ciągu okresu trzech tur. Tasery można doładowywać ze ściennego gniazdka; całkowite naładowanie trwa 1 godzinę.

Pistolety igłowe i strzałkowe

Pistolety strzałkowe można załadować trucizną lub farmaceutykami. Każde trafienie zadaje 1K6/2 obrażeń plus efekt odpowiedniej trucizny lub farmaceutyku (patrz pistolety natryskowe wyżej).

Pistolety wiązkowe

Pistolety wiązkowe mogą być ładowane farmaceutykami lub kwasem. Efekty są takie, jak w przypadku pistoletów natryskowych (patrz wyżej), przy czym każda „wiązka" jest równoważna dwóm kapsułkom.

Łuki, kusze, oszczepy i gwiazdki

Te rodzaje broni, choć niezbyt powszechnie stosowane, jednak istnieją. Albo się je rzuca (za pomocą umiejętności rzucanie lub wysportowanie w przypadku shurikenów, strzałek, noży i oszczepów) albo strzela (za pomocą umiejętności łucznictwo). Wszystkie bronie rzucane poza granatem mają zasięg równy budowie ciała rzucającego x 3 w metrach.

Bronie energetyczne

Bronie energetyczne to lasery i bronie mikrofalowe. Silne bronie energetyczne są w świecie Cyberpunka niezwykle rzadkie (dostępność 10%, tylko od wielkich korporacji lub rządu).

Lasery

Lasery mają ładowalny akumulator, w którym mieści się 10K6 obrażeń. W pojedyńczym strzale możesz wykorzystać od minimum 1K6 do maksimum 5K6, dopóki nie zużyjesz wszystkich 10 kostek. Lasery ładuje się z gniazdka z szybkością jednego 1K6 na godzinę.

Przykład: Ripperjackowi udało się ostatnio zdobyć laser od strażnika Arasaki. Ma 10K6, z którymi może coś zrobić. Ustawia przełącznik mocy na 5 i strzela. W tym tempie może oddać jeszcze tylko jeden strzał o tej samej sile, zanim będzie musiał naładować broń ponownie.

Emitery mikrofal

Emitery działają podobnie do innych broni, zadając 1K6 obrażeń od oparzeń. Poza tym każdy cel znajdujący się w odległości mniejszej niż 1 metr od linii strzału musi rzucić 1K6 i sprawdzić w tabeli efektów ubocznych mikrofal, czy jego cyberacje nie odczuły jakichś elektrycznych efektów ubocznych. Efekty uboczne nie mają wpływu na osłonięty cybersprzęt.

Emitery mikrofal można ładować ze ściennych gniazdek – zajmuje to godzinę czasu.

Efekty uboczne mikrofal

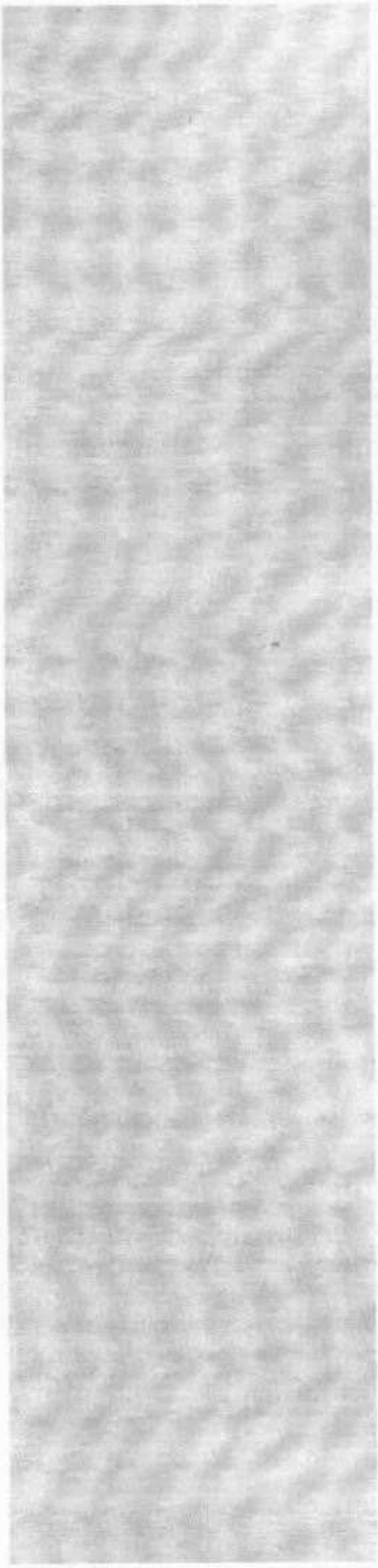
1 Spięcie w systemie cyberoptyki na 1k6 tur
2 Częstotliwość neuralna! Jeśli postać ma złącze interface'u, dopalacze refleksu czy inny sprzęt neuralny, REF jest obniżany o 1K6/2, dopóki nie zostanie dokonana

GRAJ SWYMI KARTAMI

Zawsze staraj się zmusić przeciwnika, by grał w tę grę według twoich zasad. Zwódź go, by zaczął cię ścigać. Wybierz miejsce, z którego będziesz widział, jak nadchodzi. Weź sobie żarcie i amunicję, żeby ci na dłuższy czas starczyła, jeśli widzisz taką potrzebę. Mądre punki zawsze mają przynajmniej tuzin kryjówek. Nie chodź zawsze do jednej, bo którejś nocy okaże się, że gdy wejdziesz do swojego śpiwora, rozlegnie się głośne BUM! (patrz strona 100). Ale upewnij się, że zawsze będziesz miał gdzie pójść.

Pewien niebezpieczny trick, to wynaleźć sobie kryjówkę na terenie największego przeciwnika twego wroga. Powiedzmy, jeśli chcesz się schować przed Arasaką, to możesz to zrobić w środku obozu treningowego Militechu...

Niech oni odwalą za ciebie tę robotę.



naprawa.

3 Spięcie w systemie cyberaudio na 1k6 tur

4 Uszkodzenie cyberkończyny: staje się ona bezużyteczna na 1k10 tur. Rzuć 1k6, żeby określić, której z kończyn dotyczy ten efekt (powtórz rzut, jeśli nie ma wylosowanej kończyny):
- 1–2 prawa ręka
- 3 lewa noga
- 4 prawa noga
- 5–6 lewa ręka

5 Totalne zwarcie neuralne! Bohater zwija się w epileptycznych skurczach przez 1k6/3 tury.

6 Bez efektu.

Bronie o działaniu obszarowym

Z tych broni strzela się dokładnie tak samo, jak ze wszystkich innych broni dystansowych. Jednak mogą one swym raże-niem objąć kilka celów jednocześnie za pomocą chmury pocisków, ognia, siły wybuchu lub gazu. Bronie o działaniu obszarowym to m.in. **śrutówki, granaty i materiały wybuchowe, miotacze płomieni, pociski i rakiety, miny i granaty o napędzie rakietowym**.

Atak wykonuje się tak, jak w przypadku pozostałych broni dystansowych. Wyznaczony cel określa środek obszaru rażenia, natomiast obrażenia otrzymuje wszystko, co się znajduje w tym obszarze. Jeśli cel nie zostanie trafiony, musisz określić rzeczywisty środek obszaru rażenia. W tym celu, w przypadku granatów i innych, podobnych broni o działaniu obszarowym, rzuć 1k10 na Tabeli granatu w celu określenia kierunku, a następnie drugie 1k10, które określi, ile metrów od zamierzonego celu trafił granat.

„E, taaa, chcemy pięć zapalających i trochę rozrywaczy, co?

Okay..."

Śrutówki

Śrutówki miotają chmurę małych metalowych pocisków. Szerokość tej chmury zależy od odległości między atakującym a celem ataku. Wszystkie cele znajdujące się pomiędzy atakującym a celem znajdują się również w obszarze rażenia.

Uwaga: jeśli coś znajdowało się pomiędzy atakującym a zamierzonym celem, przestrzeń znajdująca się za tym obiektem jest wyłączana z obszaru rażenia.

TABELA ŚRUTÓWKI

Odległość	Szerokość chmury	Obrażenia
Bliska, bezpośrednia	1 metr	4k6
Średnia	2 metry	3k6
Daleka	3 metry	2k6

Wszystkie cele znajdujące się w obrębie obszaru rażenia otrzymują obrażenia zależne od odległości (ilość obrażeń wymieniona w tabeli broni na stronie 63 jest wartością maksymalną).

Przykład: Ripperjack wygarnia ze swej śrutówki do dwóch cyberów znajdujących się w średniej odległości (szerokość chmury = 2m). Pierwszy cyber pada natychmiast martwy. Drugi znajdował się o metr od pierwszego — więc również znajduje się w strefie rażenia. Obaj otrzymują obrażenia.

Śrutówki są bardzo efektywną bronią w sytuacjach, gdy dokładne celowanie nie jest istotne. Na przykład w korytarzu o szerokości 2 metrów twa ofiara nie ma możliwości uniknięcia trafienia, niezależnie od tego, jak wzmocniony jest jej refleks. Z drugiej strony ograniczeniem śrutówki jest stosunkowo bliski zasięg rażenia.

Śrutówka automatyczna: Jedną z najprzyjemniejszych broni domowego użytku jest śrutówka automatyczna. W czasie walki możesz wystrzelić z niej tyle razy, ile wynosi szybkostrzelność w pełnej serii. Każdy strzał musi być oddany w punkt oddalony od poprzedniego o nie więcej niż metr. Za każdy następny strzał po pierwszym otrzymujesz kumulatywny modyfikator –2. Jednak modyfikator –4 czy –6 jest niewielką ceną za to, że możesz wpakować pięć dwumetrowych chmur ołowiu w jakiś obszar. Śrutówki automatyczne są wolne, duże i mają

krótkie zasięgi, ale są niezastąpione w walce w pomieszczeniach zamkniętych i terenie zabudowanym.

Przykład: Ripperjack wygarnia z CAWS, strzelając pięciokrotnie. Otrzymuje za to modyfikator –8 do rzutu trafienia. Mierzy w korytarz o szerokości 5 metrów, strzelając co metr. Korytarz staje się kopalnią hamburgerów.

Przebijające działanie pocisków śrutówki

Takie pociski mają zwykłe właściwości przebijające przeciw wszystkim pancerzom. Obrażenia, które przebiją ciężki pancerz nie są dzielone przez dwa. Obrażenia, które przebiją lekki pancerz są normalnie dzielone przez dwa. Ta zasada odzwierciedla połączony efekt masy i szybkości chmury pocisków.

pociski 10ga.	**5k6+3**
pociski 12ga.	**4k6+2**
pociski 20ga.	**3k6+1**

Granaty

Granaty dzielą się na **rozrywające, zapalające, ogłuszające, oślepiające, dźwiękowe i gazowe**. Każdy z tych rodzajów ma swój własny obszar rażenia, przeważnie o promieniu od 2 do 5 metrów. Granaty i materiały wybuchowe mogą być odpalane za pomocą detonatorów czasowych, radiowych, elektrycznych lub zdalnych. Wszystkie rodzaje granatów występują w wersji przeznaczonej do rzucania lub do wystrzeliwania z granatników. Są one opisane w Tabeli granatów i broni o działaniu obszarowym. Granaty mogą być rzucane na odległość do 10 x BC postaci w metrach (–10m za każdy kg powyżej jednego) lub wystrzeliwane na odległość 300m.

Gaz: Gaz różni się od innych efektów tym, że się przemieszcza. Jeśli używasz gazu, najpierw określ punkt trafienia. Wszystkie cele znajdujące się w obszarze do 3 metrów zostają automatycznie trafione.

W następnej turze musisz określić, w którą stronę wieje wiart wykonując rzut na Tabeli efektów obszarowych. Określ nowy obszar działania. Wszystkie cele znajdujące się w pierwszym i drugim obszarze oraz na linii pomiędzy nimi muszą wykonać test przeciw wpływowi gazu. W trzeciej turze gaz się rozwiewa.

Granaty gazowe mają różne działanie, opisane w tabeli poniżej. W celu uniknięcia efektów powodowanych przez gaz postać musi wykonać test zachowania przytomności. Pancerz nie wpływa na ten test (choć filtry i maski gazowe jak najbardziej). Jeśli test się powiedzie, działanie będzie połowiczne (obniżenie REF o –2 zredukuje się do –1, obrażenia 4K6 zredukują się do 2K6 itd.).

Działanie gazu

Rodzaj	Działanie	Obrażenia
Halucynogeny	ogłupienie	INT –4
Wymiotne	zatrucie	REF –4
Nasenne	sen *	żadnych
Biotoksyny I	śmierć	4K6
Biotoksyna II	śmierć	8K6
Gaz paraliżujący	śmierć	8K10
Łzawiący	łzawienie	REF –2

efektem połowicznym jest senność, –2 do wszystkich cech.

Miotacze płomieni

Miotacze płomieni działają podobnie jak inne bronie. Jedyną różnicą jest to, że można je „przeciągać" pomiędzy dwoma punktami. Jeśli używasz miotacza, możesz określić punkt początkowy i punkt końcowy; następnie wykonujesz test trafienia. Jeśli nie trafisz, określ rzeczywiste miejsce trafienia według Tabeli granatu (str. 105). Wszystko, co znajdzie się w obszarze trójkąta pomiędzy dwoma wyznaczonymi przez ciebie punktami i tobą zapala się. Jeśli korzystasz z miotacza płomieni, który nie jest cybernetycznym wszczepem, musisz posiadać umiejętność broń ciężka. Miotacz cybernetyczny wymaga umiejętności pistolet. Obrażenia w pierwszej turze to 2k10, w drugiej – 1k10 i w trzeciej – 1k6. Ciężkie pancerze chronią przed tymi obrażeniami standardowo, natomiast pancerze lekkie chronią tylko, jeśli ich WB wynosi więcej niż 15 i otrzymują 2 punkty uszkodzeń w chwili trafienia.

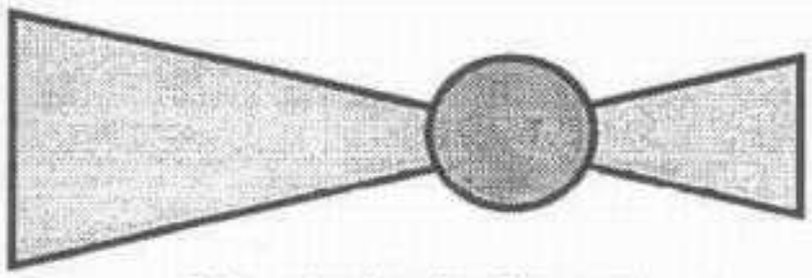
Ktoś ci siedzi na ogonie?
Jest na to sposób.
Zanim zapędzi cię w ślepy zaułek,
zostaw kilka claymore'ów na
swej planowanej trasie ucieczki.
Ukryj je pod jakimiś śmieciami,
czy czymś takim i oznacz
w jakiś sposób, gdzie leżą.
Wtedy, uciekając,
możesz w prosty sposób
w odpowiednim momencie je
uruchomić, a twoi prześladowcy
zostaną przerobieni
na ciepłe kotlety.
Buuuum.

Kolejna sztuczka ze
Szkoły Ciosów Poniżej Pasa.
Stoisz w sytuacji patowej?
Nie możesz ich zmusić,
żeby wyszli,
a ty sam nie możesz wejść?
Odwróć na chwilę ich uwagę,
podczas gdy twoi kumple
zamocują claymore'y
na wszystkich drzwiach i oknach.
A potem, po prostu się odsuń.
Cóż, chyba teraz będą musieli
wyjść.
Buuuum.

I jeszcze jedno.
Zmęczyła cię pogoń
przez całe miasto za jakimś
twardym cyberem?
Odszukaj miejsce, w którym śpi.
Włóż (delikatnie) minę pod jego
materac, a potem, żeby mieć
pewność, podepnij kabelek do
czegoś w pobliżu.
Będzie musiał albo siąść na
materacu, albo przewrócić go
na drugą stronę, żeby sprawdzić,
czy nie ma żadnych pułapek...
... Zbyt późno.
Buuuum.

Miny

Istnieją dwa rodzaje min – standardowe i „claymore", przeznaczone do zabijania ludzi. **Miny standardowe** przystosowane są do uszkadzania pojazdów i innych ciężkich obiektów; łatwo je wykryć za pomocą większości czujników magnetycznych (70% szans). Działanie jest proste — wchodzisz na minę, a ona wybucha. Obrażenia 4k6.



Pole rażenia miny Claymore

Claymore jest przeznaczony do zabijania ludzi. Może być aktywowany detonatorem elektrycznym, czasowym lub zdalnym. Obszar rażenia min tego rodzaju nie jest okrągły, lecz ma kształt klepsydry (patrz ilustracja). Wymiary „przedniego" stożka rażenia: szerokość 6 metrów, długość 75 metrów; wymiary „tylnego" stożka: szerokość 6m, długość 6m. W obszarze wspólnym dla obu stożków znajduje się koło o promieniu 6 metrów. Obrażenia: 4k10.

Granaty o napędzie rakietowym

Granaty o napędzie rakietowym stanowią połączenie granatów i pocisków rakietowych, o zwiększonym zasięgu i celności. Łatwiej je zdobyć, niż pociski. Poza Armbrust RPG, większość z nich powoduje duży odrzut przy strzale, wobec czego trudno jest ich używać w ograniczonej przestrzeni. Sposób strzelania jest identyczny, jak w przypadku innych granatników. Niezbędna jest umiejętność broń ciężka. Obrażenia: 6k10.

Rakiety

Pociski rakietowe mogą być kierowane radarem, optycznie, mogą być to minirakiety i pociski wystrzeliwane z rakietnic. Korzystanie z nich wymaga posiadania umiejętności broń ciężka. Jeśli chodzi o strzelanie, traktuj je tak samo, jak granaty — tylko posiadające większy zasięg i większy obszar rażenia. Obrażenia różnią się w zależności od konkretnego typu.

Uwaga: Jeżeli rakieta lub pocisk ma głowicę przebijającą, WB pancerza jest dzielona przez 2, ale obrażenia, które przebiją pancerz nie.

Materiały wybuchowe

Materiały wybuchowe różnią się od granatów tym, że czym więcej ich użyjesz, tym większy jest obszar rażenia. Ilości materiałów wybuchowych określane są w jednostkach; jedna jednostka TNT to jedna pałeczka, jednostka plastyku to uncja itd.

OBSZAR RAŻENIA MATERIAŁÓW WYBUCHOWYCH

Rodzaj	Jednostka	Obszar	Obrażenia
Plastyk	1 kg	4 m	7k10
C6	1 kg	5 m	8k10
TNT	1 pałeczka	3 m	4k10

Obszar rażenia oblicza się mnożąc ilość użytych jednostek przez obszar wymieniony w powyższej tabeli. Obrażenia należy odnieść do całego ciała, a nie do określonej lokacji.

Ataki bronią ręczną

Ataki bronią ręczną to między innymi ataki przeprowadzane za pomocą **pałek, noży, mieczy, toporów, pił tarczowych, monokatan i noży monokrystalicznych, łańcuchów monomolekularnych, rękawic bojowych, pazurów, szponów**, broni stosowanych w sztukach walki wręcz oraz ataki wręcz.

Różnią się one tym od ataków dystansowych, że twoim przeciwnikiem jest konkretna osoba, a nie cel. W celu wykonania ataku musisz przeprowadzić następujący test:

REF atakującego + umiejętność + 1k10
przeciw
REF obrońcy + umiejętność* + 1k10

* Możesz tu użyć jednej z następujących umiejętności, w zależności od sytuacji i decyzji mistrza gry: sztu-

ZD. STER 300 Ft = 5 PL. 100 ft

ki walki wręcz, broń ręczna, szermierka, unikanie/uwolnienie, wysportowanie.

Sztuki walki wręcz i bójka uliczna

Są to specyficzne formy ataku, w których możesz wykonać jedną z wielu czynności. Atakując, możesz wykorzystać następujące opcje:

- **Cios:** zadaje 1k6/2 + modyfikator obrażeń.
- **Kopnięcie:** zadaje 1k6 + modyfikator obrażeń.
- **Blokowanie/zasłona:** zatrzymuje lub absorbuje obrażenia.
- **Unik:** –2 do rzutu trafienia atakującego.
- **Rozbrojenie:** Jeśli test się powiedzie,
- **Rzut:** Wymaga by, wcześniej został wykonany chwyt. Przeciwnik zostaje rzucony na ziemię, otrzymuje 1K6+ modyfikator obrażeń i musi wykonać test zachowania przytomności z modyfikatorem –2
- **Trzymanie:**Bolesny uchwyt kończyny lub ciała. Wcześniej musisz chwyt swojego przeciwnika. Zostaje on unieruchomiony, dopóki nie powiedzie mu się wymyk.
- **Uwolnienie:** Jeśli test się powiedzie, uwalniasz się z uścisk i odzyskujesz swobodę ruchów.
- **Duszenie:** Poprzednią akcją powinno być chwyt lub uścisk. Przeciwnik otrzymuje 1k6 obrażeń co turę.
- **Podcięcie:** Przewracasz przeciwnika na ziemię. Otrzymuje modyfikator –2 do swego następnego ataku, a ty otrzymujesz modyfik!tor +2 do następnego ataku.
- **Chwyt:** Unieruchomienie przeciwnika. Jest wymagane, jeśli chcesz wykonać rzut, duszenie lub uścisk jako następną akcję.

Sztuki walki wręcz: Sztuki walki wręcz są tradycyjnymi formami walki, śmiertelniejsymi niż zwykła bójka uliczna. Wszystkie style wallki wręcz posiadają swe ataki, które odzwierciedlają szczególne przewagi, które określony styl daje. Jeżeli używasz któregoś z ataków kluczowych, jak kopnięcie w karate, otrzymujesz modyfikator +2 do +4 do ataku (w zależności od konkretnego stylu)

Na przykład karate umożliwia następujące ataki kluczowe:

Cios	+2
Blokowanie/zasłona	+2
Kopnięcie	+2

Mistrz karate mógłby używać wszystkich rodzajów ataku, lecz najlepszy byłby w tych właśnie trzech.

Mistrz Choi Li Fut ma:

Cios	+2
Blokowanie/zasłona	+2
Kopnięcie	+2
Rzut	+1
Unikanie	+1

— dzięki czemu jest bardziej elastyczny, niż mistrz karate.

Oczywiście trudniej nauczyć się Choi Li Fut niż karate; odzwierciedlają to **modyfikatory trudności** tych stylów. Liczba punktów rozwoju potrzebnych do zwiększania poziomu umiejętności musi zostać pomnożona przez taki modyfikator trudności. Pełna lista stylów walki, modyfikatorów trudności i ataków kluczowych znajduje się na stronie 106.

Obrażenia: Poza tym sztuki walki są znacznie bardziej śmiertelne, niż zwykła kopanina. Używając sztuki walki otrzymujesz modyfikator zadawanych obrażeń równy poziomowi umiejętności sztuki walki, który dodajesz do modyfikatora wynikającego z budowy ciała.

Unikanie

Obrońca może próbować uniknąć trafienia bronią ręczną deklarując to na początku tury. Dzięki temu wszyscy, którzy go w trakcie tej tury będą atakować otrzymają modyfikator –2 do testu. Za to wszystkie inne akcje, które obrońca będzie chciał przedsięwziąć będą wykonywane z kumulatywnym modyfikatorem –3.

UNIKANIE =
–2 DO RZUTU ATAKUJĄCEGO,
–3 DO INNYCH AKCJI BRONIĄCEGO SIĘ

„Nie miałem czasu na sięgnięcie po broń. Ale miałem czas, by mu dokopać z półobrotu w mordę i jeszcze mu dołożyć piętą. To dało mi wystarczająco dużo czasu, żebym wyciągnął swoje Minami 10 spod mojej kamizelki kuloodpornej.

„To też dobra rzecz — jego partnerka właśnie zamierzała mi dowalić pięścią, ale widać było że to zachipowana umiejętność. Niestety, miała pecha — pocisk kaliber 10mm z odpowiednią prędkością zawsze wygra z kung–fu...”

— Morgan Blackhand

Zasłony

Obrońca może również zadeklarować na początku rundy, że chce zasłaniać się przed atakami bronią ręczną. Wszystkie ataki wykonywane w trakcie tej tury muszą wydać zadane obrażenia najpierw przeciw obiektowi użytemu do parowania.

Miecze i inne bronie posiadające ostrza użyte do parowania mogą nie otrzymać obrażeń, jeśli wykonają odpowiedni test (9 lub mniej na 1k10 w przypadku normalnych broni). Jeśli test się nie powiedzie, zostają złamane. Wszystkie inne akcje, który obrońca będzie chciał przedsięwziąć w tej rundzie będą wykonywane z kumulatywnym modyfikatorem –3.

ZASŁONA = ZATRZYMUJE ATAK, –3 DO INNYCH AKCJI BRONIĄCEGO SIĘ

Obrażenia zadawane w walce bronią ręczną

W przypadku broni, zadawane przez nie obrażenia znajdują się w ich opisie.

Do obrażeń zadawanych w walce bronią ręczną musisz również doliczyć modyfikator wynikający z typu budowy ciała atakującego. Wartości tego modyfikatora pokazuje poniższa tabela:

MODYFIKATORY OBRAŻEŃ

Siła	Modyfikator
bardzo słaby	–2
słaby	–1
przeciętny	+0
silny	+1
bardzo silny	+2
BC 11–12	+4
BC 13–14	+6
BC 15 i więcej	+8

Noże monokrystaliczne, monokatany i cyberszatkownice

Te bronie zadają podwójne obrażenia, jeśli na kostce wypadnie 10. Zawsze łamią się, jeśli na kostce wypadnie 1 i wymagają specjalnego testu, czy złamią się, jeśli zostaną użyte do parowania (4 lub mniej na 1k10). Jeśli w opisie broni nie jest powiedziane inaczej, wytrzymałość balistyczna pancerza przeciw wszystkim broniom o ostrzu monokrystalicznym wynosi 1/3 normalnej dla pancerzy lekkich i 2/3 normalnej dla pancerzy ciężkich.

Cyberbestie

„Cyberbestia" to popularna nazwa określająca bronie kontrolowane cybernetycznie wszczepione w ciało i posiadające zdolność do samodzielnego atakowania przeciwnika. Cyberbestie mogą wykonać 1 atak w trakcie rundy. Mają całkowitą zdolność ataku równą 10+1k10; we wszystkich innych aspektach atakują tak, jak zaatakowałby człowiek. Najczęściej spotykanym rodzajem cyberbestii jest cyberwąż, który zadaje 1k6 obrażeń.

Pojazdy w SPN

Mówiąc o pojazdach, musimy powiedzieć o dwóch sprawach. Pierwsza z nich, to sterowanie nimi, druga, to ataki i uszkodzenia. Choć w dodatku „Maximum Metal" znajduje się znacznie bardziej realistyczny system opisujący te sprawy, w prostych przypadkach wystarczą uproszczone zasady znajdujące się poniżej.

Wykonywanie testu kontroli: W celu sprawdzenia, czy udaje ci się zachować kontrolę nad swym pojazdem, musisz uzyskać wynik testu

REF + prowadzenie samochodu/pilotowanie + 1k10 + modyfikatory

większy lub równy niż określona liczba sterowania. Ta liczba jest uzależniona od trudności manewru, jaki chcesz wykonać.

Prosty (wiraz, wystartowanie lub wylądowanie, szybowanie, obrót) 15

Trudny (wąski skręt, kontrolowanie spadku, wyjście z korkociagu, ostre hamowanie, zawrócenie) 20

Bardzo trudny (skręt w miejscu,wyjście z wirazu) 25

Wykonując test, musisz uwzględnić wszystkie modyfikatory, które pasują do aktualnej sytuacji. Te modyfikatory dotyczą pojazdu i szybkości poruszania się:

MODYFIKATORY TESTU KONTROLI

Zwykły samochód	0
Limuzyna	–3
Samochód sportowy	+2
AV–4	–2
AV–6	+2
AV–7	+1
Motocykl	+1
Ciężarówka	–4
Helikopter	0
Osprey	0
Łódź	–1
Dwukrotna prędkość bezpieczna	–2
Trzykrotna prędkość bezpieczna	–4
Czterokrotna prędkość bezpieczna	–6

Jeśli test się nie powiedzie, rzuć 1k6 i sprawdź wynik na Tabeli utraty kontroli:

TABELA UTRATY KONTROLI

Rzut	Rezultat
1–2	poslizg, obrot.
3–4	Znaczny poślizg – o 3x1k10 metrów w bok w stosunku do kierunku podróży. Pojazd powietrzny wpada w korkociąg, tracąc 1k10 x 20 metrów wysokości.
5–6	Rzuca pojazd naziemny o 3x1k10 metrów w bok w stosunku do kierunku podróży; 5k6 uszkodzeń. Pojazd powietrzny wpada w korkociąg, tracąc 1k10x30 metrów wysokości.

Walka z pojazdów

Walkę, w której biorą udział pojazdy traktuje się tak samo, jak każdą inną, stosując wszystkie stosowne modyfikatory i umiejętności. Strzały są nie mierzone i nie określa się miejsca trafienia. Pojazdy są przeważnie wyposażone w lasery, wyrzutnie pocisków i karabiny maszynowe — mogą również otrzymywać dodatnie modyfikatory za bronie zamocowane na wieżyczkach.

Uszkodzenia pojazdów

Pojazdy posiadają zarówno WB, jak i WS. Jeśli są opancerzone, WB pojazdu jest odejmowane od otrzymanych uszkodzeń, a ich pozostała część zmniejsza WS.

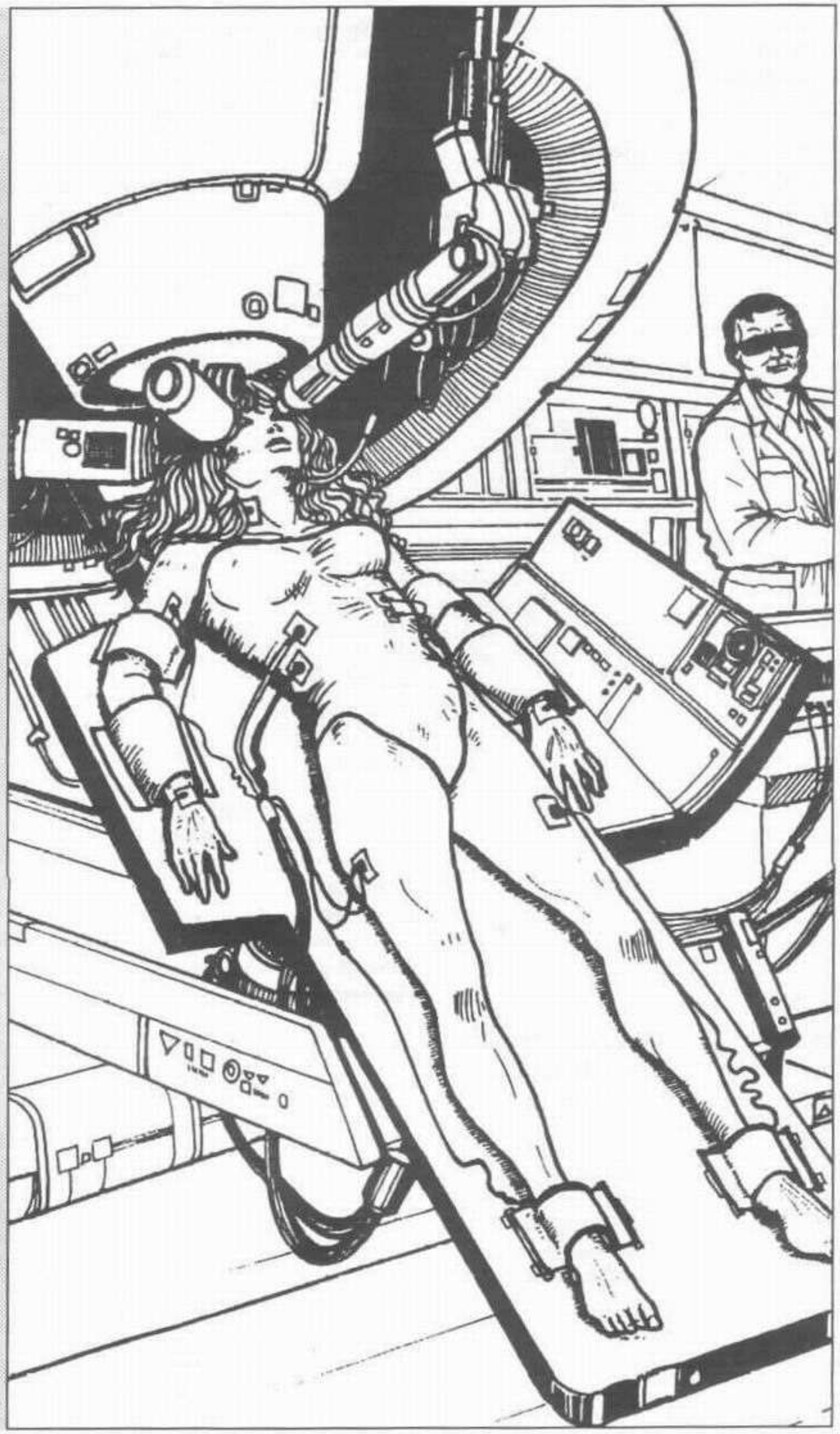
Jeśli WS pojazdu spadnie do zera, uważa się go za zniszczony lub nie do użytku. W tym uproszczonym systemie nie określamy miejsca trafienia — wszystkie punkty uszkodzeń są odejmowane bezpośrednio od ogólnej WS.

Zderzenia

Uszkodzenia wynikające ze zderzeń określa się w następujący sposób: szybkość pojazdu dzielimy przez 20 (zaokrąglając w dół), a wynik określa nam liczbę K6, którymi należy rzucić. Ta wartość jest mnożona przez modyfikator wynikający z masy obiektu, z którym nastąpiło zderzenie. Ten modyfikator należy odczytać z Tabeli modyfikatorów wagowych. Uszkodzenia odejmuje się bezpośrednio od WS pojazdu, a jego wszyscy pasażerowie odnoszą obrażenia, które oblicza się, rzucając połową K6, za pomocą których określane były uszkodzenia pojazdu.

TABELA MODYFIKATORÓW WAGOWYCH

Wielkość	Mnożnik
bardzo lekki (małe pudełko)	x1/2
lekki (człowiek, duże pudło)	x1
przeciętny (motor)	x2
ciężki (samochód)	x3
bardzo ciężki (ciężarówka, ziemia)	x4



Spójrz prawdzie w oczy; nie musisz wiele wiedzieć o technice medycznej dwudziestego pierwszego wieku. Musisz wiedzieć, co zrobić, gdy wykrwawiasz się na śmierć gdzieś w jakiejś ciemnej alejce.

8. TRAUMA TEAM

Pogotowie Ratunkowe

Spójrzmy więc najpierw na najważniejsze pytanie – czy ten facet zamierza przeżyć, czy lepiej wezwać doktora Rzeźnika i zorganizować odbiór ciała?

Śmierć

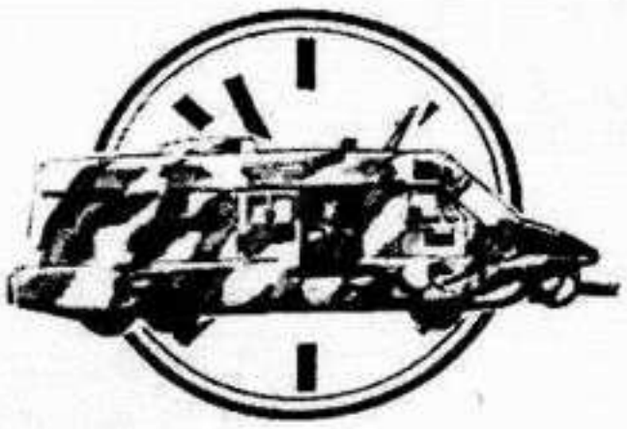
Jeśli kiedykolwiek poziom ran postaci spadnie do poziomu ŚMIERTELNE, postać ta ma całkiem niezłe szanse umrzeć. Ale kiedy się to stanie? W Cyberpunku, za każdym razem, gdy jesteś w stanie ran ŚMIERTELNYCH, musisz przejść test zachowania życia, bo inaczej umrzesz. Test się powiedzie, jeśli na K10 wyrzucisz wartość niższą lub równą twojemu typowi budowy ciała minus aktualny poziom śmiertelności ran. Takie testy musisz wykonywać co turę. Jeśli rzut był udany, żyjesz nadal; jeśli rzut się nie powiódł, umrzesz pod koniec tury, w której przeprowadzałeś test.

Na przykład: Powiedzmy, że Dziki ma Typ Budowy Ciała 10 (bardzo silny) i dostał ranę śmiertelną 4. Musi wyrzucić mniej niż (10–4)=6, aby pozostać przy życiu. W pierwszej turze wyrzucił 5. Phi! W następnej turze rzucił 7 i wyzionął ducha. Natychmiast po tym jego kumple rozpoczęli bijatykę o to, kto weźmie jego buty.

Kapujesz? Wcześniej czy później nie uda ci się test i umrzesz. Jedyne wyjście z sytuacji to stabilizacja.

Stabilizacja oznacza, że pacjent nie traci już więcej krwi, i że główne obrażenia ciała zostały opanowane poprzez zastosowanie leków, chirurgii polowej i/lub opatrunku. Ustabilizowana postać nie musi już co turę przeprowadzać testów zachowania życia. Ktokolwiek (za wyjątkiem samego pacjenta) może podjąć próbę ustabilizowania śmiertelnie rannej postaci — tylko, że wychodzi to lepiej jeśli

BARDZO WAŻNE
Ambulans Trauma Team zawsze przybędzie w ciągu 1K6+1 minut od twojego wezwania



SZYBKOŚĆ LECZENIA

Opieka medyczna	Punkty/dzień
Pierwsza pomoc	0,5
Technika medyczna	1
Technika medyczna i Turbo Uzdrawiacz	2
Technika medyczna i nanotechnologia	2
Technika medyczna, nanotechnologia, Turbo Uzdrawiacz	3

opatrujący ma za sobą jakieś przeszkolenie medyczne. O wiele lepiej.

Aby przeprowadzić pomyślną stabilizację należy sumując swoją TECH, poziom swojej umiejętności medycznej i wynik rzutu K10 uzyskać wynik równy lub wyższy niż całkowita ilość punktów obrażeń, które pacjent otrzymał.

Na przykład, Dziki dostał 20 punktów obrażeń, co sprowadziło go do poziomu ran śmiertelnych. Aby go ustabilizować trzeba rzucić 20 lub więcej. Gdy postać zostanie już ustabilizowana, nie grozi jej już śmierć z powodu ran, chyba że dostanie kolejną ranę. Wtedy cały ubabrany interes zaczyna się od nowa...

Szanse pomyślnej stabilizacji mogą być zwiększone przez następujące modyfikatory, dodawane do rzutu kością.

Udogodnienie	Modyfikator do rzutu kością
Szpital z ambulatorium chirurgicznym	+5
Ambulans pogotowia ratunkowego	+3
Komora kriotoniczna	+3

Stan śmierci

A co, jeśli twój ripperdoc miał umiejętność techniki medycznej na poziomie 2...

W dzisiejszych czasach potrafimy dokonywać całkiem zdumiewających rzeczy. Możemy w komorach wypełnionych tkanką kolagenowo-sacharydową hodować skórę, krew, organy, kończyny i tkankę mięśniową. Inne części, takie jak palce, oczy i organy wewnętrzne można nabyć w lokalnym banku ciał i przeszczepić przy pomocy zaawansowanej mikrochirurgii. Jednego nie możemy — nie możemy odtwarzać dusz. Gdy już jesteś martwy, to jesteś martwy.

Poprawmy się: gdy już jesteś w stanie MARTWY 10, to jesteś martwy. Ze względu na to, że medycyna dwudziestego pierwszego wieku jest tak dobra w przywracaniu do życia ludzi martwych klinicznie, Trauma Team Inc. (największa na świecie służba paramedyczna z wydziałami na całym świecie) ustanowiła dziesięć poziomów śmierci. Kolejne poziomy oznaczają kolejne stopnie trudności przywrócenia pacjenta do życia. Ten system pomiaru nazywany jest stanem śmierci. Po każdej minucie (sześć tur), podczas której jesteś klinicznie martwy, twój stan śmierci zwiększa się o dwa poziomy. Przykład: Zostałem zabity o 9:00. Minęły trzy minuty zanim przybył ambulans AV-4 z Trauma Team. Teraz jestem w stanie śmierci 6.

Stan śmierci ma krytyczne znaczenie dla martwego cyberpunka. Gdy przybędzie pogotowie ratunkowe Trauma Team™, należy wykonać rzut kością, aby określić czy pacjent może zostać przywrócony do życia. Ten rzut 1K10 musi być wyższy niż aktualny numer stanu śmierci. Jeśli nie jest, pacjent staje się kandydatem do banku ciał. Po udanym rzucie pacjent zostaje ustabilizowany na swoim ostatnim poziomie ran i może rozpocząć się proces jego leczenia.

Leczenie

No dobrze, więc nie leżysz na desce w warsztacie doktora Rzeźnika...

Aby wyleczyć się z otrzymanych ran, postać musi otrzymać jakąś pomoc medyczną, a więc ktoś musi wykonać jakiś test umiejętności medycznej. W przeciwnym wypadku pacjent nadal będzie otrzymywał obrażenia (z powodu infekcji i szoku) z szybkością 2 punktów dziennie. Jeśli pacjent jest na poziomie ran śmiertelnych, musi także, oprócz otrzymywania tych dodatkowych obrażeń, przeprowadzać codziennie test zachowania życia. Bez pomocy medycznej twój zapas szczęścia skończy się dość szybko. To chyba dlatego w pierwszej kolejności ludzie wymyślili medycynę.

Aby pomyślnie użyć umiejętności medycznej musisz uzyskać sumę TECH, umiejętności medycznej i 1K10 wyższą niż całkowita liczba punktów obrażeń, które pacjent otrzymał. Testy umiejętności medycznych przeprowadza się dla dwóch umiejętności: pierwsza pomoc i technika medyczna.

Pierwsza pomoc

Pierwsza pomoc obejmuje oczyszczanie i opatrywanie ran, podawanie leków, nastawianie połamanych kończyn i zakładanie na nie szyn. Gdy postać wykona udany test pierwszej pomocy, pacjent będzie odzyskiwał zdrowie z szybkością 0,5 punktu dziennie.

Przykład: Lekka rana zostanie wyleczona w 8 dni. Krytyczna rana zostanie wyleczona w 24 dni, a rana śmiertelna 3 zostanie wyleczona w 56 dni.

Wystarczy wykonać jeden test. Można (zgodnie ze zdrowym rozsądkiem i decyzją mistrza gry) udzielić pierwszej pomocy samemu sobie. Po nieudanym rzucie pacjent nie odzyskuje żadnych punktów. Kolejne próby można podejmować raz dziennie, aż do osiągnięcia sukcesu.

Technika medyczna

Umiejętność technika medyczna zakłada, że postać studiowała medycynę w profesjonalnych warunkach. Daje jej to możliwość przeprowadzania operacji chirurgicznych, wiedzę potrzebną do przepisywania leków i znajomość odpowiedniego opatrywania ran. Postać ta może wymieniać uszkodzone organy na klonowane części, przeszczepiać nowe kończyny lub instalować cyberkończyny. Nie można stosować techniki medycznej na samym sobie.

Postać posiadająca umiejętność technika medyczna przeprowadza test tak, jak przy użyciu umiejętności pierwszej pomocy. Jednakże, po zastosowaniu umiejętności technika medyczna pacjent będzie odzyskiwał zdrowie z szybkością 1 punktu dziennie.

Na przykład lekka rana zosatnie wyleczona w 4 dni. Rana śmiertelna 3 zostanie wyleczona w 28 dni.

Zastosowanie umiejętności technika medyczna zastępuje zastosowanie umiejętności pierwszej pomocy; pacjent, któremu udzielono skutecznej pomocy przy użyciu obu umiejętności odzyskuje punktu z szybkością 1 na dzień, a nie 1,5!

Tak jak przy pierwszej pomocy, pacjent nie odzyskuje żadnych punktów, dopóki test się nie powiedzie. Kolejne próby można podejmować raz dziennie aż do osiągnięcia sukcesu.

Leki przyśpieszające leczenie

Leki mogą być wykorzystane do zwiększenia szybkości leczenia o 1 dodatkowy punkt dziennie. Leki te, kosztowne i często zakazane, posiadają efekty uboczne wpływające na układ nerwowy, które redukują REF pacjenta o 1K6/3 na tydzień od podania leku. Doza leku o nazwie TurboUzdrawiacz kosztuje 1650E$.

Nanoteohnologia i wyspecjalizowane antyciała

Nanotechnologia obejmuje zastosowanie niewiarygodnie maleńkich, pseudo-organicznych maszyn do przeprowadzania mikroskopijnych zadań chirurgicznych. Te maleńkie narzędzia mogą być zaprogramowane tak, aby naprawiały uszkodzone komórki przy pomocy polimerowych nici o molekularnych rozmiarach, albo tak, by działały jako tymczasowe pomosty pomiędzy uszkodzonymi końcówkami nerwowymi.

W połączeniu z wyspecjalizowanymi antyciałami, urządzenia nanotechniczne mogą zwiększyć szybkość leczenia do dwukrotnej szybkości normalnego leczenia (pacjent odzyskuje 1 punkt dziennie w dodatku do efektów normalnego leczenia).

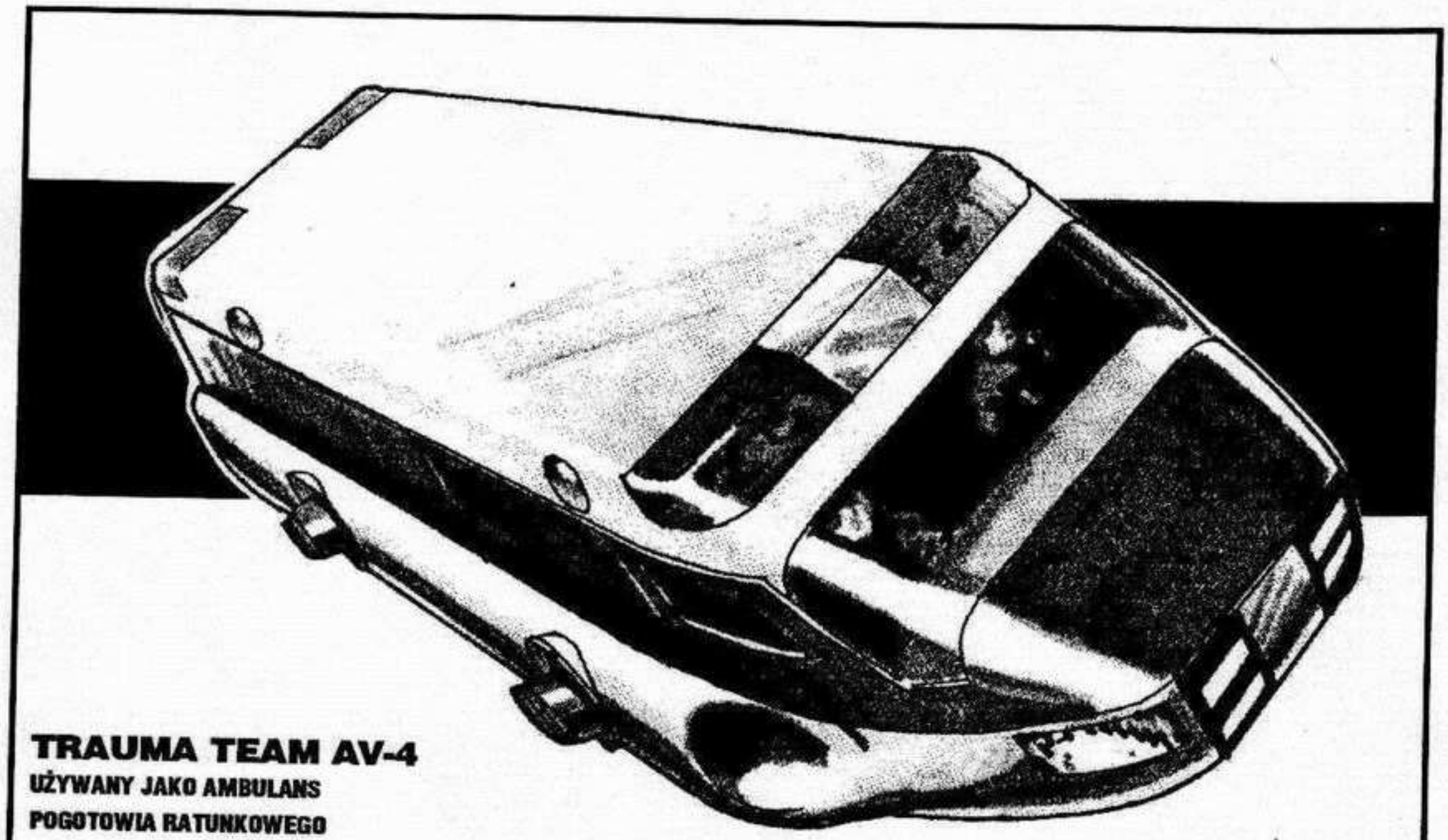
Na przykład lekka rana zostanie wyleczona w dwa dni, podczas gdy rana śmiertelna 0 zostanie całkowicie wyleczona w osiem dni. W połączeniu z lekami przyśpieszającymi leczenie, tą szybkość można zwiększyć do 3 punktów na dzień, pozwalając tej samej śmiertelnie rannej postaci wrócić do akcji w ciągu sześciu dni!

Jednak jest tu haczyk. Poza tym, że nanotechnika jest droga (1500E$ za kurację), jest dostępna tylko w niektórych szpitalach (1 na 10). Ale jeśli masz pieniądze,

„Masz kosę w brzuchu
— to lekka rana.
Wypruło ci dziesięć cali mięcha
— to poważna rana.
Flaki rozlewają się po całym chodniku jak w Technihole
— to rana krytyczna.

„Cokolwiek gorszego niż to
i zostają z ciebie
części zamienne,
które tylko czekają,
żeby sprzątnęło je
Trauma Team... "

— Kuba Rozpruwacz



TRAUMA TEAM AV-4
UŻYWANY JAKO AMBULANS POGOTOWIA RATUNKOWEGO

to jest to najlepsza opcja szybkiego powrotu na Ulicę.

Będąc pacjentem

Pierwszą rzeczą, o której należy pamiętać jest to, że po wykonaniu testu na pierwszą pomoc lub technikę medyczną pacjent musi faktycznie odzyskać zdrowie (to nie jest gra fantasy, gdzie czarodziej może dotknąć ręką rany i ofiara postrzału w brzuch zerwie się na równe nogi, gotowa podjąć się kolejnego wyzwania). Każdy poziom ran narzuca postaci pewne ograniczenia:

Rana lekka: Pacjent jest w pełni zdolny do działania; może zajmować się swoimi sprawami odczuwając niewielki ból.

Rana poważna: Pacjent jest zdolny do działania, ale będzie potrzebować zmiany opatrunków raz dziennie i będzie miał modyfikator –2 do REF do wszystkich akcji.

Rana krytyczna: Aby odzyskać jakiekolwiek utracone punkty obrażeń, pacjent musi spędzać przynajmniej połowę dnia w łóżku. Pozostałe działania muszą być ograniczone do prostych zadań, z modyfikatorem –4 do REF do wszystkich akcji. Opatrunki muszą być zmieniane dwa razy dziennie i musi być dostępna jakaś opieka pielęgniarska.

Rana śmiertelna: Pacjent jest przykuty do łóżka. Przy ranach śmiertelnych 3 i wyżej jest on prawdopodobnie w stanie śpiączki (50%) przez większość czasu i jest podłączony do wszelkiego rodzaju maszynerii do podtrzymywania życia. Potrzebuje stałej opieki medycznej podczas całego procesu leczenia, jednak nie musi wykonywać testów zachowania życia (został już ustabilizowany).

Przykładowa opowieść medyczna

Kuba Rozpruwacz oberwał ranę postrzałową (w sumie 25 punktów) w brzuch, wobec czego spadł do poziomu ran śmiertelnych 3. By uratować rannego, jego partner przeprowadził test stabilizacji, który powiódł się, gdyż ma wysoki poziom umiejętności pierwsza pomoc. Jak na razie wszystko jest w porządku.

Gdy tylko Kuba Rozpruwacz został ustabilizowany, jego partner wezwał pogotowie ratunkowe Trauma Team™. Medyk udzielił pomocy Kubie Rozruwaczowi przeprowadzając test techniki medycznej. Test był udany. Pogotowie zabrało Kubę do Szpitala Głównego w Night City i przekazało go na oddział nagłych przypadków.

Aby odzyskać tyle zdrowia, by osiągnąć poziom ran krytycznych, Kuba Rozpruwacz, który jest pacjentem o ranach na poziomie śmiertelne 3, musi spędzić w szpitalu 13 dni. W tym czasie będzie przebywał w łóżku szpitalnym, podpięty do aparatury podtrzymywania życia. Będzie też na narkotykach, zupełnie wyłączony ze świata (gdy osiągnie poziom śmiertelne 2, lekarz może odstawić leki i odpiąć go od aparatury). Na poziomie krytycznym, Kuba Rozpruwacz jest w stanie spacerować po oddziale przez parę godzin dziennie, żeby rozprostować kości, będąc cały czas pod opieką pielęgniarek. Po następnych 4 dniach może opuścić szpital, o ile będzie miał raz dziennie zmieniane opatrunki. Po następnych 4 dniach jest w stanie funkcjonować prawie normalnie. Powrót na Ulicę zajął mu 21 dni. Teraz może zacząć zarabiać pieniądze na spłatę swoich rachunków medycznych.

Pilot pogotowia ratunkowego ma tak wysokie umiejętności, że jest w stanie posadzić sześciotonowego AV-4 na dachu stojącego samochodu, jeśli zajdzie taka potrzeba... W tym samym czasie oddział bezpieczeństwa osłania teren za pomocą dwóch działek automatycznych AV-a, a technicy medyczni wnoszą ciało...

Operacje dobrowolne

Nie każdy zabieg jest następstwem wypadku lub walki. To jest Era Metalu i jeśli chcesz się scybernetyzować, musisz zapłacić krwią.

Przede wszystkim, jeśli chcesz podłączyć sobie cyberkończynę, musisz zdecydować, czy chcesz zatrzymać tę starą – z mięsa. Za 100 E$ miesięcznie bank ciał będzie przechowywać twą kończynę do chwili, gdy zechcesz ją odebrać. Będziesz miał tylko 20% szans na to, że w międzyczasie ktoś sprzeda ją na części zamienne! Za 200E$ miesięczne szansa ta spada do 5%. Nie jest to doskonałe, ale lepsze niż nic.

Teraz, gdy już wrzuciłeś stare mięso do lodówki, nadszedł czas, by się scybernetyzować. Do zainstalowania cybersprzętu potrzebna jest umiejętność technika medyczna. Nie możesz zainstalować cybersprzętu na samym sobie. Każdy rodzaj cybersprzętu posiada kod chirurgiczny (str. 75). Ten kod reprezentuje minimalny poziom opieki medycznej wymaganej do zainstalowania danej cyberacji, czas przeprowadzenia operacji, jej koszt, ilość punktów obrażeń otrzymanych podczas operacji i stopień trudności procedury instalacyjnej. Kod chirurgiczny zakłada, że w ramach operacji na pacjencie dokonano udanego testu techniki medycznej. Późniejsze leczenie opiera się na liczbie punktów utraconych na skutek operacji.

Prosty
Wymagane: Klinika w domu towarowym lub inny przydrożny salon kosmetyczny
Czas operacji: 1 godzina
Obrażenia: 1 punkt
Koszt operacji: Wliczony w koszt układu
Stopień trudności = Łatwy (10)

„Cokolwiek gorszego niż to i zostają z ciebie części zamienne, które tylko czekają, żeby sprzątnęło je Trauma Team™... "

— Kuba Rozpruwacz

Standardowy
Wymagane: Centrum medyczne lub klinika ripperdoca
Czas operacji: 2 godziny
Obrażenia: 1K6+1
Koszt operacji: 500 E$
Stopień trudności = Przeciętny (15)

POważny
Wymagane: Szpital z pełnym ośrodkiem chirurgicznym
Czas operacji: 4 godziny
Obrażenia: 2K6+1
Koszt operacji: 1.500 E$
Stopień trudności = Trudny (20)

KRytyczny
Wymagane: Szpital z pełnym ośrodkiem chirurgicznym
Czas operacji: 6 godzin
Obrażenia: 3K6+1
Koszt operacji: 2.500 E$
Stopień trudności = Bardzo trudny (25)

Przykład: Morgan Czarnoręki zdecydował się na zainstalowanie sobie cyberręki. Kod chirurgiczny operacji jest krytyczny (KR). Morgan otrzymał 11 punktów obrażeń chirurgicznych (poziom ran = krytyczny). Zabieg jest bardzo trudny (25), wymaga szpitala, zajmuje 6 godzin i kosztuje 2.500 E$. Pełne odzyskanie zdrowia zajmie Morganowi 11 dni, ale może być znów na ulicy już po tygodniu (znajdując się na poziomie ran lekkich).

Odzyskiwanie kończyn

Pamiętaj; ręce i nogi nie odrastają. Nawet, jeśli wyzdrowiejesz, nadal nie będziesz miał brakującej kończyny. Możesz wybrać, czy zastąpić ją czymś z banku ciał, czy czymś klonowanym, albo możesz wybrać metal. Zastąpienie brakującej kończyny jakąkolwiek z powyższych wymaga zabiegu o kodzie chirurgicznym KR. Zamienna ręka z mięsa będzie kosztować około 1.000 E$. Ceny zamiennej cyberręki zaczynają się od 2.000 E$ i idą w górę, w zależności od tego, co chcesz do niej podłączyć.

Pilot pogotowia ratunkowego ma tak wysokie umiejętności, że jest w stanie posadzić sześciotonowego AV-4 na dachu stojącego samochodu, jeśli zajdzie taka potrzeba... W tym samym czasie oddział bezpieczeństwa osłania teren za pomocą dwóch działek automatycznych AV-a, a technicy medyczni wnoszą ciało...

Trauma Team Inc.

Jedną z najpotężniejszych korporacji wieku cybernetyki jest Trauma Team™ – koncesjonowana paramedyczna spółka akcyjna działająca na terenie Stanów Zjednoczonych, Kanady i części Europy. Te pierwszorzędne ambulansy są specjalnie zaprojektowane do tego, by dostać się na miejsce wypadku w ciągu siedmiu minut (w razie opóźnienia pacjent otrzymuje zwrot pieniędzy).

Załogi pogotowia ratunkowego Trauma Team składają się z najlepszego dostępnego personelu i techników paramedycznych. Drużyna zwykle składa się z pilota, starszego technika medycznego, asystenta i dwóch funkcjonariuszy ochrony. Normalnie podróżują w ciężko opancerzonych pojazdach AV-4, korzystając ze wsparcia samochodów-cystern i naziemnych stacji tankowania. AV-4 z Trauma Team posiada najdoskonalszą dostępną aparaturę do przywracania oraz podtrzymywania życia, włącznie z przenośną komorą kriotoniczną do obniżania temperatury ciała do około — 4,5°C (optymalnej temperatury do zapobiegania krwotokom, szokowi i obrzękowi mózgu).

Ambulansy Trauma Team™ można wezwać, wykręcając numer 911 na jakimkolwiek telefonie. Są one wyposażone w sprzęt do namierzania miejsca wezwania. Masz także możliwość noszenia przy sobie „nadajnika nieboszczyka", który uruchomi się i wyśle automatyczny sygnał do Trauma Team w momencie, w którym wzór twoich fal mózgowych wejdzie w stan śpiączki. Najpopularniejszy nadajnik ma postać plastikowej karty kredytowej, którą uruchamia się zginając ją na pół; posiada zasięg 20 mil.

Zwykle w większych miastach o każdej porze jest gotowych na wezwanie tuzin lub więcej ambulansów Trauma Team. Natychmiast po jego otrzymaniu najbliższy ambulans startuje w powietrze, a jego doskonały sprzęt namierzający namierza ostatnie znane miejsce pobytu pacjenta. Pilot (który jest wystarczająco dobrze wyszkolony, żeby w razie konieczności posadzić swój sześciotonowy pojazd AV-4 na dachu zaparkowanego samochodu), ląduje najbliżej jak się da. Jeśli nadal trwa tam strzelanina, drużyna ochrony zabezpiecza teren (przy pomocy podwójnego działka automatycznego zamocowanego w pojeździe lub przy pomocy własnej broni ręcznej). Technicy medyczni ładują pacjenta na pokład zapewniając mu podtrzymywanie życia przy pomocy aparatury serco-płucowej, podłączając go do pokładowych biomonitorów i chłodząc jego ciało w komorze chłodzącej, aby dokonać stabilizacji. Najbardziej krytyczne rany od razu na miejscu poddawane są szybkim zabiegom chirurgicznym, a specjalista medyk za pomocą kombinacji elektrowstrząsów, leków i ręcznej reanimacji, przywraca pacjenta do życia. Pilot z trzaskiem otwiera przepustnice silników rakietowych i AV-4 wzbija się w niebo na słupie gazów spalinowych, kierując się do najbliższego szpitala dyżurnego. Cały proces może w sumie zająć cztery minuty od początku do końca.

Jako prywatny koncern, Trauma Team nie jest zobowiązany do przetransportowania ofiary do szpitala, jednakże jest odpowiedzialny za ratowanie i ustabilizowanie krytycznie rannych pacjentów. Cennik Trauma Team jest nadzwyczaj wygórowany (100 E$ za minutę). Te przesadne koszty można jednak zmniejszyć. Możesz posiadać usługi Trauma Team zawarte w korporacyjnej grupowej polisie ubezpieczeniowej, ewentualnie możesz założyć sobie konto w TT International i płacić z góry składkę ubezpieczeniową za ciągłość usług w wysokości 500 E$ miesięcznie.

Części zamienne

Są miejsca, gdzie można dostać surowce do składania ludzi z powrotem. Te miejsca są ważnym elementem krajobrazu Cyberpunka i dobrym źródłem stałego dochodu dla przedsiębiorczego mieszkańca ulicy.

Banki ciał

Gdy coś pójdzie nie tak, twój martwy kamrat w dalszym ciągu może spłacić swój dług. Akt Życia z 1994 (rozszerzenie kart dawców z lat 80-tych) pozwala, by potencjalne źródło części zamiennych nosiło w portfelu kartę dawcy. Karta ta musi być zarejestrowana w urzędzie federalnym. Tylko ciała z kartą dawcy można zwrócić do centrum dawców, gdzie wypłacana jest nagroda. Nagroda wyliczana jest w oparciu o części, których dotyczy i stan ciała w chwili oddania.

PALEC 75 $

Część	Przeciętna nagroda	Cena sprzedaży
Ręka	500	1000
Noga	600	1200
Serce, płuca	700	1400
Wątroba, nerka	200	400
Oczy, uszy	800	1000
Inne organy	200–300	400–600

Zły stan: 1/2 normalnej premii
Doskonały stan: 2x normalna nagroda

Rządu nie obchodzi to, kto oddaje ciało. Potrzebna ci tylko karta i prawne świadectwo zgonu z przyczyn naturalnych lub na skutek wypadku, którą możesz uzyskać u dowolnego koronera. W efekcie tego, wiele strzelanin kończy się szaleńczym plądrowaniem ciał w poszukiwaniu kart dawców — po czym następuje kolejna strzelanina z powodu roszczonych pretensji do znalezionych kart, kończąca się kolejnym szaleństwem plądrowania.

Zgodnie z prawem centrum dawców musi znajdować się w prawnie ustanowionym biurze koronera stanowego lub miejskiego, albo w szpitalu publicznym. Jednakże, kwitnący czarny rynek nielegalnego dawstwa prosperuje w większości stref walki, zwykle w klinice jakiegoś "ripperdoc'a" lub w centrach korporacyjnych (gdzie pracownicy wysokiego

„Jestem w Trauma Team od pięciu lat.
Sadzałem mojego busa na tylu dachach, że nawet nie chce mi się pamiętać.
Byłem w strzelaninach więcej razy niż kiedykolwiek podczas Wojen.
Teraz nawet nie zauważam w tych ciałach ludzi.
Widzę w nich części zamienne, albo obiekty do zebrania."

— Nieznany

szczebla mają pierwszeństwo do wyboru nowych części).

Największym problemem z częściami zamiennymi z banku ciał jest dostępność genetycznie pasujących części. Próbując znaleźć kończynę zamienną czy jakąś inną część w jakimś banku ciał rzuć 1K10. Jeśli wypadnie 1, 2 lub 3, to ta część jest niedostępna w danym dniu. Jeśli wypadnie 4 lub 5, to część jest w banku, ale może być w złym kolorze lub mieć jakieś inne pomniejsze różnice.

Banki tkanek klonowanych

Dotyczy to świeżych (2017 r.) usprawnień technologii genetycznej. Korzystając z odpowiednio przygotowanego DNA i kadzi do hodowania komórek, można klonować nogi, ręce, organy wewnętrzne i inne części (włącznie z elementami egzotycznymi, jak krzyżówki ludzko-zwierzęce). W przeciwieństwie do części z banków ciał, tu dostępne są klonowane części pasujące do każdego genotypu. Jednakże, proces ten jest relatywnie nowy i bardziej kosztowny, niż zwykłe wykorzystanie ręki prosto z półki (cena x2 za podobną część z banku ciał w stanie doskonałym).

Chirurgia plastyczna

Skoro masz na sobie kilka cybernetycznych wszczepów, to dlaczego nie pójść na całość i nie przerobić wszystkiego? Sztuka chirurgii plastycznej obejmuje barwienie skóry, zmianę kolorów włosów i oczu, powiększanie i zmniejszanie piersi i ogólnie wszelkie przeróbki ciała. Można dać sobie usunąć kości i mięśnie, aby stać się niższym, albo kazać sobie dodać wszczepy, aby stać się wyższym. Nadmiar tłuszczu może być odessany, a kolagenowe implanty mogą wygładzić zmarszczki, zwiększyć wagę i zmienić kontury. Chirurgia plastyczna jest bezpośrednio dostępna w wielu salonach kometycznych, jak na przykład Bodyshoppe, Parts N´Programs oraz Docs R Us™. Chirurgia plastyczna obejmuje zmiany wyglądu, jego poprawianie oraz modę egzotyczną.

Zmiana wyglądu: W latach dwudziestych dwudziestego pierwszego wieku popularnym kaprysem jest, aby wyglądać jak słynna gwiazda filmowa lub sławna osobistość. Całe gangi, znane jako pozerzy, często poddają się zabiegom chirurgii plastycznej, aby wyglądać jak sławni ludzie. Zmiany wyglądu są także ważnym elementem dla solo i rockmanów oraz wszelkiego rodzaju innych ludzi grających o wysokie stawki, którzy potrzebują często zmieniać swoją tożsamość. Koszt zmiany wyglądu opiera się na tym, jak przekonująca jest zmiana.

Za 1,200 E$ wyglądasz trochę podobnie do tego, jak chciałeś wyglądać; przypadkowy obserwator może zauważyć różnicę po PRZECIĘTNYM teście spostrzegawczości.

Za 2,400 E$ wyglądasz bardzo podobnie do tego, jak chciałeś wyglądać; zauważenie zmian chirurgicznych wymaga TRUDNEGO testu spostrzegawczości.

Za 3,600 E$ wyglądałbyś dokładnie tak, jak chciałeś wyglądać; zauważenie zmian chirurgicznych wymaga BARDZO TRUDNEGO testu spostrzegawczości.

Na samym szczycie skali (5,000 E$) rozpoznanie twojej oryginalnej twarzy wymaga PRAWIE NIEMOŻLIWEGO testu spostrzegawczości.

Zwiększenie atrakcyjności: Styl cyberpunku zawsze popada w skrajność — albo jesteś naprawdę szkaradny, albo wyglądasz bardzo dobrze. Jednym ze sposobów na zwiększenie atrakcyjności jest przerobienie swojego ciała w lokalnej klinice plastycznej. Proces jest kosztowny, to racja, ale wielu ludzi uważa, że posiadanie właściwego „wyglądu" na dany rok jest warte paru tysięcy euro. Cena wynosi 600 E$ za każdy uzyskany punkt Atrakcyjności. Na przykład, poprawienie mojego wyglągu o cztery

„Chcę mieć wydłużone nogi i zaokrąglone biodra. Jak już będziesz przy brzuchu, to możesz wyciągnąć ślady zmarszczek. Nie zapomnij zmienić rozmiaru piersi i poszerzyć mi trochę ramiona...

A teraz co do ogona..."

— Rozmowa w lokalnym salonie Bodyshoppe

punkty Atrakcyjności kosztowałoby 2.400 E$.

Chcesz zmniejszyć swą Atrakcyjność? Zwykła brzytwa kosztuje pięćdziesiąt dziewięć centów.

Moda egzotyczna
Zabiegi plastyczne, które uwydatniają cechy obce lub nieludzkie znane są jako egzotyki. Atrakcje tego stylu stanowią klonowane ogony, skóry z futrem, kopyta, zwierzęce twarze i uszy, kocie oczy i inne elementy półludzkie. Moda egzotyczna jest niewiarygodnie kosztowna, czasochłonna i zwykle występuje jako hobby jedynie pomiędzy bardzo bogatymi i bardzo znudzonymi. Ceny zależą od poszczególnych zmian.

Zmiany twarzy łączą klonowane części takie jak pyski, wąsy, zwierzęce uszy, grzywy i kocie oczy z normalnymi cechami wyglądu klienta. Istnieją całe boostergangi utworzone wokół rozmaitych motywów zwierzęcych tego typu.
Cena: 5.000 E$.

Ogony są hodowane w specjalnych kadziach, przy wykorzystaniu tkanek z banku genów. Mogą być owłosione, barwione, pokryte łuską lub gołą skórą. Ogon jest wszczepiany do podstawy kręgosłupa i podłączany do systemu nerwowego przy pomocy nanotechnicznych połączeń włókien nerwowych.
Koszt: 3.000 E$.

Kopyta, pazury i łapy mogą być wszczepione zamiast normalnych stóp i dłoni. Nie są tak zręczne jak normalne palce (–2 do REF), ale czasem są częścią egzotycznej przeróbki plastycznej.
Koszt: 8.000 E$.

Zmiana skóry wykorzystuje transformujący DNA w celu zmienienia struktury skóry pacjenta. Przy wykorzystaniu specjalnie przygotowanego DNA, skóra może zostać pobudzona do wytwarzania futra o odpowiednim wzorze, lekkich łusek lub egzotycznych kolorów. Poważną wadą jest szansa 1 na 10, że wszczep zmutuje i przekształci się w nowotwór skóry.
Koszt: 10.000 E$.

9. NARKOTYKI

Narkotyki przyszłości są o wiele bardziej zabójcze od swych dwudziestowiecznych odpowiedników. Wiele z nich, to eksperymentalne chemikalia wyrzucane na Ulicę przez pozbawione skrupułów Korporacje poszukujące królików doświadczalnych. Niektóre to domowej roboty trucizny przyrządzane w piwnicznych laboratoriach. Zaś inne, to przygotowane dla wojska narkotyki bojowe zaprojektowane tak, by tworzyły armie maszyn do zabijania, posłusznych jak zombie. Jedne gorsze od drugich.

Większość narkotyków w Cyberpunku jest taka, że wcześniej, czy później uzależnisz się od nich a ci, którzy je przygotowali, szukali sposobu na stworzenie niewolniczego rynku ludzi uzależnionych. Tylko bardzo bogaci mogą pozwoli sobie na nietoksyczne „narkotyki osobiste" przygotowane pod kątem ich osobistej psychiki. Dla większości mętów z Ulicy (większości z was) pozostaje jedynie ćpanie chemicznych ścieków z rynsztoka.

Popularne narkotyki z ulicy to:

SyntoKoka
Typ: Stymulant **Siła: +1**
Stopień trudności: 20 **Cena: 1000**
Czas działania: 1K6+1 minut
Narkotyk drugiej generacji; syntetyczny zastępca kokainy. Tak jak w przypadku oryginału, jego efekty uboczne są paskudne: paranoja i uzależnienie psychiczne.

Stym
Typ: Stymulant **Siła: +3**
Stopień trudności: 10 **Cena: 500**
Czas działania: 1K6+1 minut
Stym zwiększa wytrzymałość, pozwalając użytkownikowi na pozostawanie w stanie czujności przez dłuższy czas. Efekty uboczne obejmują złudzenia psychiczne.

Synkomp 15
Typ: Antidotum **Siła: +3**
Stopień trudności: 13 **Cena: 650**
Czas działania: 1K6+1 tur
Synkomp to szerokiego zakresu antidotum na trucizny, używane do przeciwdziałania biotoksynom i gazom porażającym układ nerwowy. REF jest redukowany o 1 punkt za działkę.

Turbo Uzdrawiacz
Typ: Narkotyk leczący **Siła: +2**
Stopień trudności: 33 **Cena: 1650**
Czas działania: 1K6+1 godzin
Turbo Uzdrawiacz (opisany na str. 107) został stworzony w celu poprawy naturalnego procesu leczenia. Efekty uboczne, to REF zredukowany o 1K6/3 na okres 1 tygodnia po zażyciu.

Dopalacz
Typ: Wspomaganie INT **Siła: +4**
Stopień trudności: 12 **Cena: 600**
Czas działania: 1K6+1 godzin
Dopalacz zwiększa INT o +1 na okres 2–7 godzin. Osoba uzależniona od dopalacza zyskuje całkowitą tolerancję – jej INT już się nie zwiększa, a w ciągu dwunastu godzin musi zażyć nową działkę. Jeśli tego nie zrobi, dostanie napadu wrzasków i halucynacji.

Błękitne Szkło
Typ: Halucynogenny **Siła: +1**
Stopień trudności: 18 **Cena: 900**
Czas działania: 1K6+1 minut
Błękitne szkło było pierwotnie stworzone jako broń biologiczna. Pod wpływem stresu masz szansę 3 na 10, że

w twym umyśle rozbłysną piękne kolory, na które będziesz się bezmyślnie gapił (redukuje INT o 1 punkt za działkę). Rzuć 1K10 i nie trać nadziei.

Grzmot

Typ: Euforyczny **Siła: +1**
Stopień trudności: 2 **Cena: 100 za 6 puszek**
Czas działania: 1K6+1 minut

Grzmot to odpowiedź lat 2020-tych na alkohol – jest żółty, pieni się i pakują go w puszki. Gdy walniesz „Grzmota" jesteś wyluzowany, szczęśliwy i gotowy do imprezowania. Wadą jest to, że gdy przestanie działać, jego składnik uzależniający wyzwala samobójcze zapędy. Jeśli nie uda ci się test odporności na uzależnienie, to popadniesz w całkowitą katatonię – ledwie bełkocący kłębek bólu — doskonały cel dla jakiegoś męta szukającego łatwego zarobku.

Dorfina

Typ: Przeciwbólowy **Siła: +2**
Stopień trudności: 5 **Cena: 250**
Czas działania: 1K6+1 tur

Endorfiny zaprojektowane zostały jako narkotyki bojowe i środki przeciwbólowe. Redukują efekty bólu i napięcia. Dorfina pozwala ograniczy efekty szoku lub ogłuszenia. Ma także paskudną cechą – uszkadza system nerwowy. Za każdym razem, gdy bierzesz dorfinę, rzuć 1K10. Jeśli wyrzucisz 1, to tracisz 1 punkt REF — na stałe.

Czarna szpryca

Typ: Przeciwbólowy **Siła: +3**
Stopień trudności: 13 **Cena: 650**
Czas działania: 1K6+1 godzin

Wysokiej mocy wersja dorfiny, która powoduje euforię, napływ adrenaliny i niewrażliwość na ból. Twoje OP zwiększa się o 2 i jesteś odporny na efekty szoku i na utratę przytomności. Szpryca jest zabójcza. Użytkownicy Szprycy stają się nieustraszonymi maszynami mordującymi z zimną krwią — dokładnie tym, czego chcieli jej wojskowi twórcy. Jeśli nie uda ci się test odporności na uzależnienie (rzucisz na 1K10 więcej niż twój typ budowy ciała), rzuć dodatkowo 1K6 i odejmij wynik od twojej EMP. Traktuj rezultat jak efekt cyberpsychozy. Jeśli przekroczysz granicę, to niedobrze. Stwórz sobie nową postać.

Pytanie: Jak gra się w Cyberpunka bez narkotyków?

Odpowiedź: O wiele zdrowiej.

Pamiętaj: Narkotyki są niebezpieczne. Igraj z nimi, a prawdopodobnie zabijesz swoją postać. Albo przynajmniej zniszczysz ją tak, że będzie nie do wyleczenia. Wybór należy do ciebie.

Tak jak w prawdziwym życiu.

Zrób to sam

Pomimo, że narkotyki to nic dobrego, są one znaczącym składnikiem gatunku cyberpunk. Jasne jest, że wcześniej czy później, przedsiębiorczy mistrz gry (lub gracz) zechce wypuści na świat swe własne biochemiczne świństwa. Każdy fan filmu Policjanci z Miami może powiedzieć ci, że narkotyki są wspaniałym sposobem na to, by zapełnić ulice agresywnymi ludźmi z mnóstwem broni automatycznej. Krótko mówiąc, narkotyki to doskonały początek podłej, paskudnej, rynsztokowej przygody.

Podane wyżej narkotyki są tylko przykładami. Mistrz gry może oczywiście stworzyć własne i wprowadzić je do gry. Stworzenie narkotyku wymaga pomyślnego testu farmaceutyki przeciw stopniowi trudności narkotyku. Aby określić tę wartość, najpierw musisz zajrzeć do Tabeli efektów zamieszczonej poniżej i wybrać efekty, które ma powodować twój narkotyk. Zsumuj razem wszystkie wartości stopni trudności i otrzymasz podstawowy stopień trudności danego narkotyku.

„Powiedział mi,
— Słuchaj, dziś wieczór
banda Salazara
przywozi mi
ponad 1,500 działek
chlorametafenu.
Potrzebuję kogoś
do ochrony towaru.
Weź się za to,
odpalę ci 10% zysku."

„Powiedziałem mu:
— Nie — przestrzeliłem mu łeb
i przekazałem policji
dane o transporcie.

„Moja siostra
zmarła od prochów
i jestem przewrażliwiony
na punkcie
handlarzy narkotyków..."

— Nieznany

„Nie będziesz czuł nic... Tylko odlot..."
— Nieznany

„Podczas dzisiejszej niespodziewanej konferencji prasowej korporacja Biotechnica zapowiedziała wypuszczenie nowej serii genetycznie kodowanych narkotyków osobistych. Zapewniają one maksymalną przyjemność przy gwarantowanym minimalnym ryzyku. Nowe kompleksy są ..."

— z wiadomości Night City Today 16 Maja 2020r.

„Nie ma nic za darmo. A jak zrobiła to korporacja, to ukryte koszty są podwójne..."

— Nieznany

TABELA EFEKTÓW

Stopień trudności	Efekt
15	Zwiększa REF o wartość siły narkotyku.
15	Zwiększa INT o wartość siły narkotyku.
15	Zwiększa OP o wartość siły narkotyku.
15	Wyostrza percepcję (+ siła do testów spostrzegawczości).
15	Zwiększa szybkość leczenia o 1 punkt za każdy punkt siły.
15	Antidotum (+1 do testów odporności na trucizny za każdy punkt siły).
10	Zwiększa wytrzymałość (+ siła do testów wytrzymałości).
10	Niweluje efekty bólu (+ siła do testów zachowania przytomności). 5 środek uspokajający (– siła do spostrzegawczości).
5	Euforyczny (sprawia, że świetnie się czujesz).
10	Halucynogenny (sprawia, że widzisz dziwne rzeczy).
10	Redukuje oszołomienie (+ Siła do testów zachowanie przytomności).
5	środek nasenny (– Siła do testów przeciw zaśnięciu).
10	Afrodyzjak (– siła przy przeciwstawianiu się testom uwodzenia).
10	środek antykoncepcyjny (w wersji dla kobiet lub mężczyzn).
10	Antybiotyk (+ siła do testów przeciw chorobom).

Siła

Siła oznacza poziom mocy narkotyku. Im wyższa siła narkotyku, tym większy jego pozytywny lub negatywny wpływ na ciało. Narkotyki posiadają siłę od 1 do 3. Dodaj siłę narkotyku do jego podstawowego stopnia trudności.

Efekty uboczne

Możesz zmniejszyć koszt narkotyku dodając mu efekty uboczne. Są one tą złą stroną, która równoważy korzystną stronę narkotyku (na przykład, gdyby kokaina nie uzależniała psychicznie i nie wywoływała złudzeń, byłaby wszystkim tym, czym Zygmunt Freud myślał, że będzie). Nigdy nie możesz obniżyć stopnia trudności narkotyku poniżej 2. Uzależnienie psychiczne (–8 punktów): Postać uzależnia się psychicznie i co godzinę od wzięcia ostatniej działki musi rzucić mniej niż jej OP. Jeśli rzut się nie powiedzie, postać cierpi na skrajne lęki, strach i depresję; musi zdobyć kolejną działkę narkotyku i nie może robić nic innego. Rzucenie nałogu to BARDZO TRUDNY test wytrzymałości i może zająć tyle czasu, ile mistrz gry uzna za wystarczające.

Uzależnienie fizyczne (–10 pkt.): Postać uzależnia się fizycznie i co godzinę od wzięcia ostatniej działki musi rzucić na kości mniej niż jej BC. Jeśli rzut nie wyjdzie, postać cierpi z powodu intensywnego bólu i dostaje 2K6 uszkodzeń aż do czasu gdy uda jej się rzucić nałóg (BARDZO TRUDNY test wytrzymałości, zajmujący tyle czasu ile mistrz gry uzna za wystarczające).

Śmierć (–15 pkt.): Narkotyk posiada zabójczy składnik, który może zabić nieświadomych. Za każdym razem, gdy weźmiesz narkotyk, musisz wykonać test zachowania życia, przy którym od szansy sukcesu odejmujesz liczbę o jeden mniejszą od siły narkotyku.

Zredukowany REF (–5 pkt.): Narkotyk redukuje REF o 1 punkt za każdą działkę na czas działania narkotyku. Jeśli nowa działka zostanie wzięta, zanim stara przestanie działać, modyfikatory dodają się.

Zredukowana INT (–5 pkt.): Narkotyk redukuje INT o 1 punkt za każdą działkę na czas działania narkotyku. Jeśli nowa działka zostanie wzięta zanim stara przestanie działać, modyfikatory dodają się.

Drgawki (–2 pkt): Narkotyk powoduje drżenie dłoni, twarzy (–2 do REF).

Halucynacje (–5 pkt): Narkotyk powoduje halucynacje (kolory, głosy, dziwne kształty). W praktyce postać jest niezdolna do normalnego funkcjonowania. Jeśli to efekt uboczny narkotyku halucynogennego, postać przeżyje naprawdę niemiły odlot, którego forma zależy jedynie od sadystycznej decyzji mistrza gry. Pamiętaj, ostrzegaliśmy cię!

Paranoja (–3 pkt): Postać ulega paranoicznym złudzeniom; myśli, że „oni"

STRZYKAWKA POWIETRZNA

Znana także jako "Bones McCoy". Aerostrzykawka używana jest do podawania różnego rodzaju leków i narkotyków.

chcą ją dopaść, itp. (chociaż w Cyberpunku to mogą nie być złudzenia). Postać musi zaniechać wszystkiego i poświęcić wszystkie swoje działania obronie przed „nimi". Kim są „oni", oczywiście zależy od mistrza gry.

Złudzenia (–5 pkt): Postać ulega silnym złudzeniom; myśli, że nieprawdziwe rzeczy są rzeczywiste, że obcy przemawiają do niej, itp. Postać musi zaniechać wszystkiego i poświęcić wszystkie swoje działania reagowaniu na swoje złudzenia. Które znowu zależą od mistrza gry.

Sterylność (–8 pkt): Narkotyk powoduje trwałą sterylność z szansą 3 na 10.

Rakotwórczy (–10 pkt): Narkotyk powoduje raka (szansa 3 na 10). Jeśli nowotwór się rozwinie, postać dostaje 1 punkt trwałych uszkodzeń, chyba że podda się skutecznej kuracji (BARDZO TRUDNY test techniki medycznej), albo umrze.

Psychotyczny szał (–10 pkt): Narkotyk powoduje, że postać wpada w psychotyczny szał, atakując wszystkich w zasięgu.

Agresywne zachowanie (–10 pkt): Narkotyk powoduje, że postać staje się drażliwa i agresywna. Szansa, że postać zechce wszcząć bójkę z najbliższą osobą wynosi 5 na 10.

Irracjonalny lęk (–12 pkt): Narkotyk powoduje, że postać zacznie się przesadnie wszystkiego bać. Postać musi zaniechać wszystkiego i skulić się ze strachu niemal jak w katatonii aż do czasu, gdy narkotyk przestanie działać.

Degeneracja układu nerwowego (–15 pkt): Narkotyk powoduje poważne uszkodzenia nerwów (–2 REF utracone na stałe).

Czas działania

Czas działania narkotyków jest uzależniony od wielkości działki i sytuacji. Gdy zostanie wzięta działka narkotyku, rzuć 1K6+1, aby określić całkowitą ilość czasu, przez jaką narkotyk będzie aktywny w organizmie:

1K10+1 tur	x1
1K10+1 minut	x2
1K10+1 godzin	x3

Pomnóż całkowity STOPIEŃ TRUDNOŚCI (PODSTAWOWY + SIŁA, minus EFEKTY UBOCZNE), aby określić ostateczny stopień trudności stworzenia takiego narkotyku.

Cena

Cenę jednej działki określa się przez pomnożenie stopnia trudności narkotyku przez 25 euro.

Przykład: Sindementafilinina ma stopień trudności 26. Jej cena na ulicy będzie wynosić 650 E$ za działkę.

PARENTE
1992

10.
NETRUNNER

Podłączasz ostatnią wtyczkę, upewniając się, że złącza w twych nadgarstkach działają poprawnie.

Wciskasz przycisk „START". Natychmiast twój mózg wypełnia biało-szare pole on-line. Po chwili, czując, że spadasz, rzucasz się naprzód w labirynt przemieszczających się neonowych kształtów i wirujących linii sieci segmentów.

Jesteś w Sieci.

Sieć to ogromny układ połączeń telekomunikacyjnych, który łączy wszystkie komputery i telefony świata. Tworzą go połączenia radiowe, telefoniczne i komórkowe, a łącza mikrofalowe przesyłają informację na orbitę i dalej. Pod koniec XX wieku sieć była dostępna wyłącznie przez terminale komputerowe, za pomocą urządzeń zwanych modemami, które służyły do wysyłania i odbierania informacji. Ale w roku 2020 do sieci można wejść bezpośrednio, przez umysł, wtyczki sprzęgowe i skomplikowane programy interface'u, które przetwarzają dane komputerowe w zdarzenia odbierane przez zmysły.

Netrunnerzy

Netrunnerzy to komputerowi spryciarze, następcy dwudziestowiecznych hackerów. Netrunnerzy działają po obu stronach skomplikowanych i drakońskich praw rządzących światem komputerowych przestępstw w świecie Cyberpunka. Jako komputerowi kowboje, dosłownie biorą swe życie w swe ręce, atakując potężne fortece danych i rozprawiając się z zabójczymi programami antyintruzyjnymi, które ich strzegą w ostatecznej walce pomiędzy Człowiekiem i Maszyną.

Niektórzy robią to dla sławy, niektórzy dla przyjemności, lecz większość — dla pieniędzy. W każdym systemie komputerowym podłączonym do Sieci znajdują się informacje. Niektóre z nich są trywialne i bezużyteczne — jak książki kucharskie czy notatki, ale wiele jest bardzo wartościowych. Nowe projekty gospodarcze. Wskazówki giełdowe. Tajne schematy i plany. Informacje o ludziach. Nowe programy. Pieniądze, które możesz elektronicznie przelać na własne konto. Skład chemiczny Coke Classic. Nawet, jeśli nie możesz wykorzystać bezpośrednio tego, co znalazłeś, możesz to odsprzedać jakiemuś fixerowi, który z kolei odsprzeda to komuś, kto będzie mógł z tego skorzystać.

Inny powód, dla którego ludzie igrają w sieci, to osłanianie innych zespołów cyberpunkowych. Jeśli chcesz wysłać kogoś do wyjątkowo dobrze strzeżonego obiektu, komputery tego obiektu mogą zawierać mapy miejsca. Gdy już będziesz w środku, możesz użyć tego samego komputera, żeby pokonać systemy zabezpieczeń, otwierać drzwi sterowane komputerowo, nawet podsłuchiwać i podglądać przez kontrolowane przez komputer kamery, mikrofony i inne urządzenia. Większość dobrych zespołów solów posiada przynajmniej jednego etatowego netrunnera — żeby zebrał informacje o systemach zabezpieczeń jakiegoś obszaru i przeszkodach, które mogą zaistnieć. Korporacje wynajmują netrunnerów, żeby chronili ich systemy komputerowe i uprawiali dla nich szpiegostwo przemysłowe.

Prawa lat dwutysięcznych są niezwykle drakońskie, jeśli chodzi o przestępstwa komputerowe. Większość agend rządo-

„Taak, była niezła.
Może dlatego, że była programistą bojowym podczas trzeciej wojny korporacyjnej, a może po prostu miała talent.
„Zawsze zastanawiałem się, jaki miał na to wpływ jej wypadek — ten, w którym straciła obie nogi i część ręki.
Miała tyle cyborgizacji, że zostało w niej niewiele z człowieka.
Wydaje mi się, że ożywała jedynie w Sieci.
Wszystko inne było po prostu spędzaniem czasu w na wpół martwym ciele.
„Hmmm, wspaniałym na wpół martwym ciele...."

— Edger

„Chłopcze, chciałbym, żeby stary Bill Gibson to zobaczył!"
„Hej, Edger, nie wiesz, że wymienianie nazwiska Świętego Patrona przynosi nieszczęście?"

— gdzieś w regionie Pacifica, LDL 2542.0219

wych może używać wszystkich możliwych środków, żeby tylko wyeliminować intruzów. Większość korporacji postępuje podobnie (chyba, że chodzi o netrunnerów, którym płacą). Nawet nie stosując nielegalnego czarnego oprogramowania, władze korporacji mogą odszukiwać i aresztować intruzów. A wtedy czeka cię długoterminowe więzienie albo pranie mózgu.

Ale przecież nie zakładasz, że cię złapią, prawda?

Geografia sieci

Sieć to w uproszczeniu ogromna „przestrzeń potencjalna", skonstruowana z połączonych ze sobą linii telefonicznych i kabli światłowodowych. Zarządzające tą przestrzenią **algorytmy transformacji Ihara-Grubba** tworzą jej topografię siatki i kształtów. Obszary o wysokiej rezystancji linii (stare połączenia) to „góry", a obszary o niskiej rezystancji — to równiny i doliny. Pojedyncze systemy komputerowe przybierają wygląd IKON lub konstruktów, złożonych z milionów miniaturowych drobin koloru i światła, które, podobnie jak obrazy wideo czy komputerowe fotografie, są zauważalne dopiero, gdy bliżej się im przyglądasz. W celu uproszczenia poruszania się po sieci, linie komunikacyjne są przedsta-wione jako nieskończona niebiesko-biała krata. Gdy ma zostać zlokalizowane jakieś konkretne połącznie, programy deku netrunnera lokalizują odpowiednie linie kraty lub punkty łącz i identyfikują je za pomocą jasnoczerwonego podświe-tlenia.

„Obca rasa mogła przeniknąć do Sieci z kosmosu. Niektórzy twierdzą, że to się już zdarzyło... Ja osobiście raczej wątpię. Ale na wszelki wypadek noszę laser przy sobie"
— Edger

„Jest ponad tuzin netrunnerów, którym gliny NetWatchu chciałyby wypalić mózgi. A Rache Bartmoss to przynajmniej dwóch z nich...

— Pająk Murphy

„Ha, ale to fantastyczna sprawa, być chcianym...

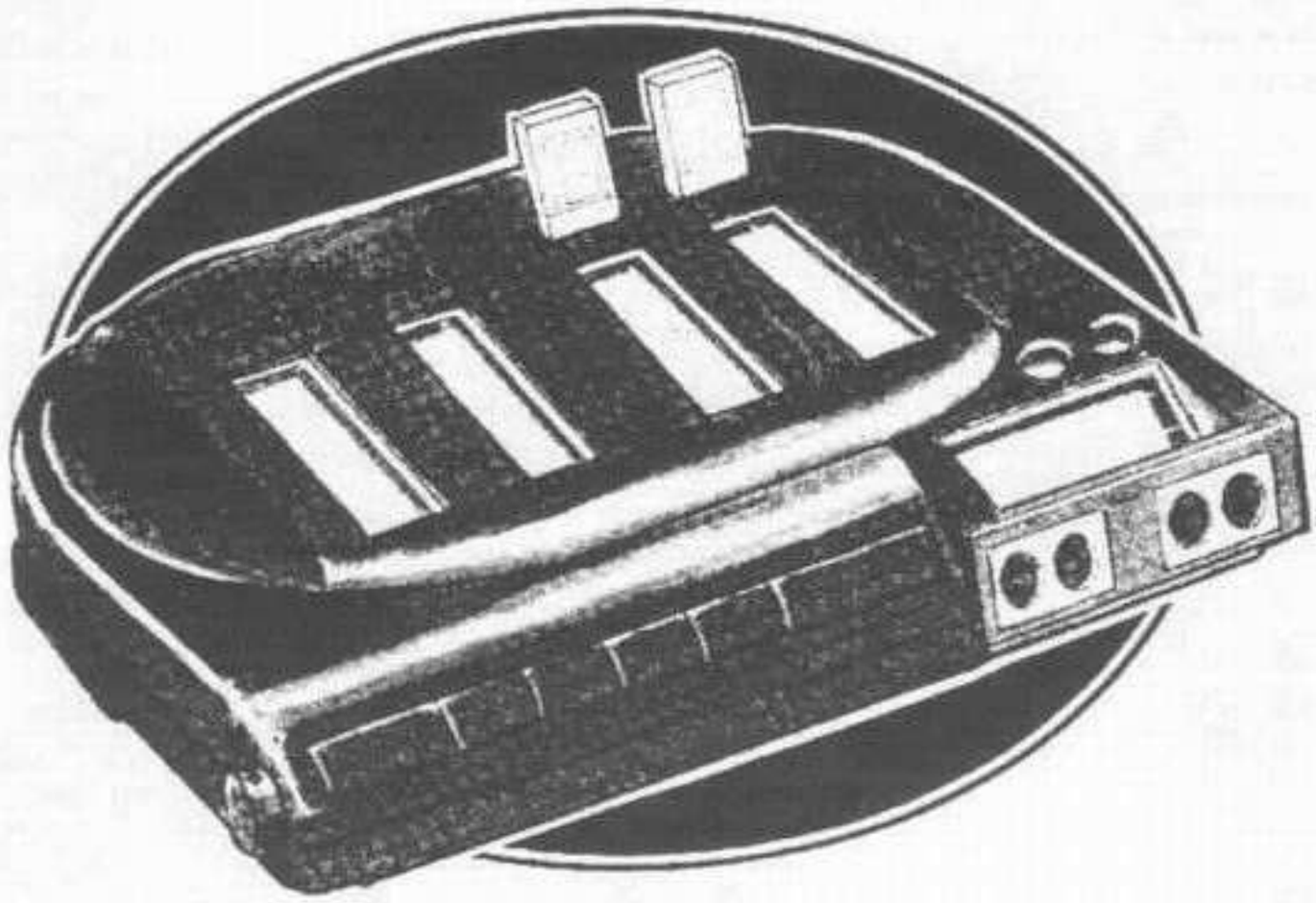
— Rache Bartmoss

Transformacje Ihara-Grubba służą także do określenia położenia systemu komputerowego względnie ciągłej przestrzeni sieci regionu, w którym się znajduje. Na przykład system komputerowy znajdujący się na wysokim piętrze wieżowca jest przedstawiany jako IKONA położona wysoko w przestrzeni sieci, a system znajdujący się podziemią w rzeczywistości zostanie umiejscowiony mniej więcej w taki sam sposób w przestrzeni sieci. Oba systemy będą miały położenie w sieci zbliżone do ich oryginalnego położenia w odpowiednich podsegmentach. System będący w ruchu będzie się przesuwał przez podsegmenty równocześnie z poruszaniem się w przestrzeni rzeczywistej.

Każde miejsce, w którym komputer może zostać włączony i podłączony do sieci jest przedłużeniem sieci w naszym uniwersum. Sieć jest potencjalnie nieskończona — jeśli możesz podłączyć komputer do niej, automatycznie zostaje stworzony nowy segment sieci otaczający ten komputer. W ten sposób wciąż powstają nowe obszary sieci, gdy nowe komputery są do niej podłączane.

Teoretycznie można umieścić radiowe połączenie sieciowe w sondzie kosmicznej dalekiego zasięgu i rozszerzyć w ten sposób sieć w głęboki kosmos. Jednak dotarcie do tej sekcji sieci zajęłoby bardzo dużo czasu, a całą wieczność — zrobienie w niej czegokolwiek. Ihara i Grubb wysnuli teorię, że obca inteligencja dysponująca odpowiednią techniką i wiedzą o ziemskich połączeniach komputerowych mogłaby się podłączyć do sieci z odległości międzygwiezdnych. Prawdopodobnie jednak trudno by jej było w ten sposób cokolwiek zdziałać — najlepszym rozwiązaniem byłoby stworzenie połączenia z satelitą na orbicie i przeładowanie kopii obcej SI do tego połączenia, która to SI mogłaby poruszać się już wtedy swobodnie po sieci.

Niektórzy netrunnerzy twierdzą, że to już się zdarzyło.



Cyberdek Kirama LPD-12
Szybkość: +3
Pamięć: 20 JP
Opcjonalnie komórkowy
8.025 e$

Wyspy Sieci

Ludzie, miejsca i rzeczy w przestrzeni sieci

Regiony

Regiony (zwane także królestwami) to duże obszary na mapie światowej sieci (np. Atlantis obejmujący basen atlantycko—afrykański). Określa się je za pomocą nazwy. Region jest ulotną strefą o ruchomych granicach; nowe regiony pojawiają się na okrągło, a ich granice zmieniają się zawsze, gdy zmienia się potencjalna rzeczywistość sieci. Region nie jest tak naprawdę miejscem; jest po prostu ogólną definicją obszaru, na który pewne grupy lub rządy mają największy wpływ. Główne regiony to:

Atlantis: To drugie co do wielkości królestwo regionalne, rozciągające się od Ameryki Środkowej i Południowej do zachodniego wybrzeża Afryki. Jest kontrolowane przede wszystkim przez Federację Afryki Środkowej i jej korporacyjnych sprzymierzeńców. Główne segmenty miejskie są położone w Meksyku, Panamie, Bogocie, Hawanie, Rio de Janeiro, Buenos Aires, Dakarze i Acension. Atlantis jest regionem o dość luźnym prawodawstwie, w którym przeprowadza się znaczną ilość czarnorynkowych transakcji — szczególnie w Panamie.

Rustbelt: Ten region obejmuje środkowe i wschodnie Stany Zjednoczone. Główne segmenty miejskie to megapleks Nowy Jork/BosWash, Chicago — Wielkie Jeziora, Atlanta City, Nowy Orlean i St. Louis. Region znajduje się pod prawie całkowitą dyktaturą Wielkiej Trójki: NetWatch (światowej organizacji ds. bezpieczeństwa sieci), Tymczasowego Rządu Stanów Zjednoczonych i Konsorcjum Europejskiego. Systemy są dobrze

„Pacifica... Pływające wyspy światła, na których stoją neonowo-zielone fraktalne palmy. Całość pływa po jasnym, błyszczącym oceanie, jak w jakimś tropikalnym śnie. „Mają tam wirtualny konstrukt wody, tak zrobiony, że widać w nim wszystko aż do samej bezgranicznej głębi morskiej. Pływają w nim kolorowe rybie kształty nurkujące pomiędzy mirażami raf koralowych, prowadzone przez mądre programy delfinów, częściowo SI, a częściowo iluzje."

— Rache Bartmoss "Przewodnik po Sieci", 2019

monitorowane i przestępstwa komputerowe są karane z drakońską zaciekłością.

Olimpia: Region Olimpii rozciąga się przez południowozachodnie i zachodnie Stany Zjednoczone. Nominalnie jest domeną NetWatch i Rządu Tymczasowego Stanów Zjednoczonych. Pojedyńcze segmenty miejskie są zazwyczaj kontrolowane przez najbardziej znaczącą na danym obszarze korporację: Denver przez Orbital Air, Salt Lake przez Militech, megapleks Dallas/Houston przez WorldSat, Albuquerque przez Militech. Większość ruchu na tych obszarach jest związana z korporacjami — szczególnie dotyczy do serwisów informacyjnych i usługowych.

Pacifika: To największy z regionów, obejmujący zachodnie wybrzeże Stanów Zjednoczonych i rozciągający się na cały basen Pacyfiku. Podobnie jak Olimpia znajduje się on pod kontrolą NetWatch i Rządu Tymczasowego go granicy basenu hawańskiego; od tego punktu kontrola rozdziela się pomiędzy NetWatch, Rząd Tymczasowy, Arasaka Ltd. i Federację Współpracy Azjatyckiej. W USA większość segmentów miejskich jest kontrolowana przez najpotężniejsze w określonym mieście korporacje: Night City przez Arasakę, San Francisco przez EBM, Los Angeles przez Petrochem, Seattle przez Arasakę. W tych miastach kontrola jest stosunkowo nikła. W basenie Pacyfiku stopień kontroli rośnie w mocniejszym uścisku Arasaki.

Tokio—Chiba: To bardzo mały region obejmujący archipelag japoński, a przede wszystkim Tokio, Osakę i Yokohamę. Chiba to centrum operacyjne kilku potężnych zaibatsu, włącznie z Mizubishi—Dai, Matsushima—Kiroshiyu i, oczywiście, Arasaka. Jednak, z uwagi na olbrzymie zaawansowanie wojny pomiędzy poszczególnymi zaibatsu, żadna z tych megakorporacji nie jest w stanie utrzymać kontroli, dzięki czemu Chiba jest wspaniałym polem do popisu dla tych, którzy zajmują się poszukiwaniem interesujących informacji i szpiegostwem przemysłowym.

Afrikani: Regionalne królestwo rozciągające się od krawędzi Atlantis, poprzez Afrykę do Środkowego Wschodu i Madagaskaru. Kluczowe segmenty miejskie to Addis Ababa, Zanzibar, Kair, Algier, Nairobi, Mozambik i Aleksandria. Z wyjątkiem Nairobi i Kairu (znajdujących się pod ścisłą kontrolą Orbital Air), pozostała część Afrikani jest chaotycznym pustkowiem przestarzałych systemów, ruchomych przymierzy i fanatyków. Doradzamy ostrożność.

Euroteatr: To najpotężniejsze regionalne królestwo, kontrolowane przede wszystkim przez europejskie korporacje. Kluczowe segmenty miejskie to Londyn, Paryż, Berlin, Frankfurt, Monachium, Zürich, Amsterdam, Rzym, Madryt i Sztokholm. Trzy największe korporacje w danym mieście współpracują z NetWatchem w celu utrzymania bezpieczeństwa. Sieć Euroteatru jest zdominowana przez ruch korporacyjny; kilka prywatnych systemów i większość niezależnych netrunnerów jest zarejestrowana przez NetWatch. Euroteatr to dobre miejsce na dokonywanie legalnych transakcji, przeprowadzanie operacji bankowych, konferencje sieciowe itp. To bardzo, ale to bardzo nieodpowiednie miejsce, jeśli chcesz dokonać przestępstwa komputerowego.

Obszar sowiecki: Ten region obejmuje obszar zmniejszonego nieco Związku Socjalistycznych Republik Radzieckich oraz wschodnią Europę. Kluczowe miasta to Moskwa, Leningrad, Warszawa, Kijów, Budapeszt, Wiedeń i Praga. ZSRR nominalnie sprawuje kontrolę nad tym regionem, lecz w okolicach Polski stopniowo przesuwa się ona na stronę NetWatch i Europejskiej Wspólnoty Gospodarczej. Systemy w obszarze sowieckim są prymitywne, wolne i wyposażone przeważnie w kilka zabójczych programów zamiast wymyślnych zabezpieczeń. Wschodnioeuropejscy netrunnerzy to albo prymitywni hackerzy, albo — wręcz przeciwnie — najodważniejsi goście w całej przestrzeni sieci (w końcu oni nie mają nic do stracenia). Cały region aż tętni szpiegostwem, handlem

informacjami i głupawymi negocjacjami kilku grup politycznych starających się uzyskać przewagę ekonomiczną. To dobre miejsce do sprzedawania informacji, jeśli nie ma dla ciebie znaczenia, że możesz uzyskać zapłatę w walucie o niskiej wartości.

Orbitsville: Potencjalnie największy region, obejmujący obszar niskiej orbity i przestrzeni okołoziemskiej. Orbitsville to wspaniałe miejsce na spotkania, słuchanie plotek i dobrą zabawę. Policji sieciowej praktycznie nie ma. Kontrolę sprawują korporacje orbitalne i ESA (która posiada własną orgranizację w rodzaju NetWatch). Nie ma tam zbyt dużego ruchu „grunciarzy" — opóźnienie orbitalne (2–3 sekundy) czyni netrunning z Ziemii rzeczą dość nieprzyjemną. Lokalny ruch jest całkiem spory, ponieważ każda stacja i kolonia bierze udział w praktycznie nieustającej wymianie plotek. Transakcje, których się tam dokonuje są przeważnie mało wartościowe: sprzedaż surowców, leków, powietrza, pożywienia i plotek.

Łącza dalekiego zasięgu

Łącza dalekiego zasięgu (LDL–e) umożliwiają natychmiastowy transfer pomiędzy miastami. Światowa korporacja Internet Communications obsługuje większość istniejących LDL–i, traktując je jako część swych usług, ale większość dużych korporacji ma własne połączenia, które biegną wyłącznie pomiędzy biurami korporacji.

Korzystanie z LDL–a wymaga znajomości hasła (przeważnie jest nim sieciowy kod dostępu netrunnera, który stosuje się w celu regulowania należności). Jednakże za pomocą odpowiednich programów można przekonać Internet, że połączenie, które chce się uzyskać jest lokalne, lub też nigdy go nie było.

Dzika przestrzeń

Ruch pomiędzy LDL–ami prawie zawsze dokonuje się za pomocą skoków — przeskakuje się nad większością fizycznej przestrzeni, z której znaczna część jest zupełnie nieznanym terytorium. Włączanie pojedynczych komputerów może spowodować powstanie obszarów nie połączonych z żadnym większym ośrodkiem sieci. To, co znajduje się pomiędzy fizycznymi punktami sieci (np. San Francisco i Night City) jest nazywane dziką przestrzenią. Teorię dzikiej przestrzeni stworzył jako pierwszy w 2004 r. J.A.Grubb, twórca gier komputerowych i hacker, który udowodnił istnienie tego obszaru pustej, potencjalnej rzeczywistości, który pojawia się, gdy komputer zostaje podłączony do sieci. Bez bezpośrednich połączeń taki region byłby całkowicie wyłączony z głównego ruchu i dostępny jedynie dla tych, którzy chcieliby tam pójść „na piechotę".

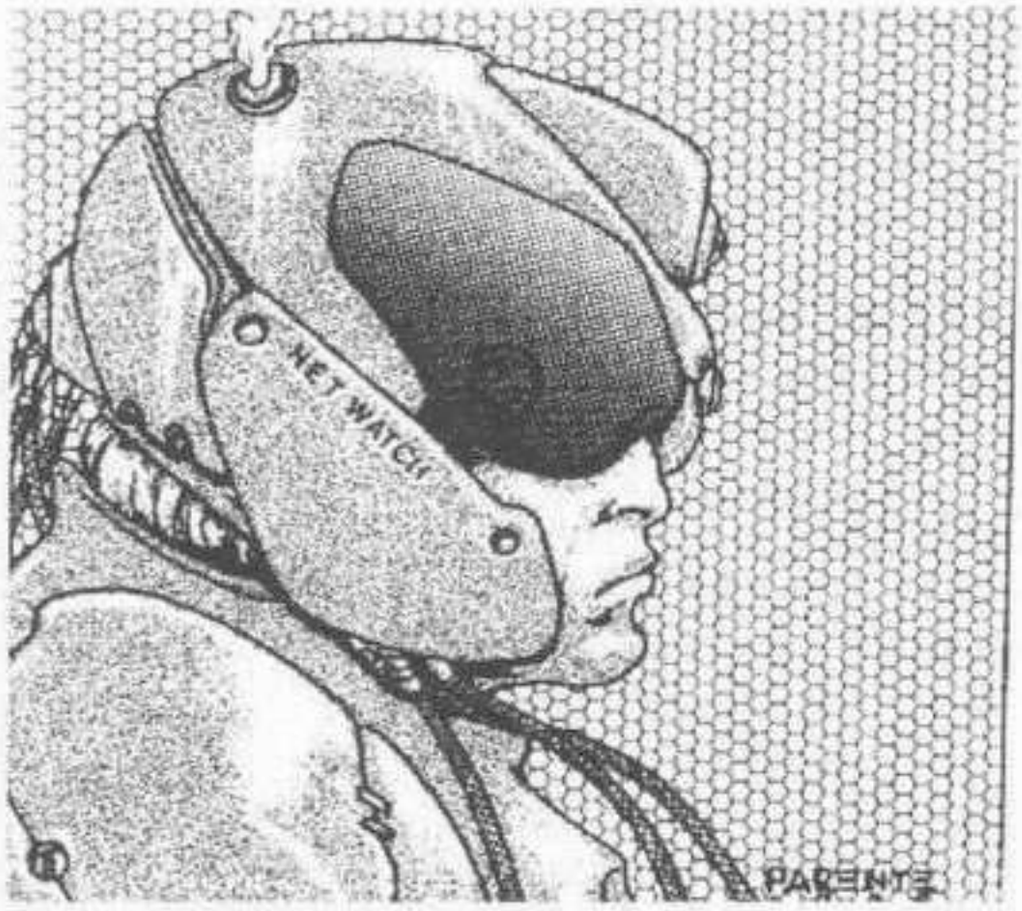
Legenda netrunnerów mówi, że prawdopodobnie „coś" żyje w dzikiej przestrzeni: zbiegłe SI, obce intelekty, rzeczy, które posiadają własne, odrębne segmenty miejskie pojawiające się tylko czasami, gdy takie siły otworzą połączenie z główną siecią. Odpowiednikiem takiej przestrzeni jest wyspa na południowych morzach, która jest nieznana i niedostępna, dopóki nie zostanie wysłane kanoe do najbliższego ośrodka cywilizacji. Jeśli żyjący tam tubylcy umieliby dobrze udawać przedstawicieli tej cywilizacji i kryć swą prawdziwą tożsamość, prawdopodobnie nie zostaliby odkryci przez stulecia.

**„NetWatch został stworzony w wyniku powszechniej zgody w ONZ.
Ma za zadanie chronić i usuwać obywateli naruszających prawo w Światowej Sieci Komunikacyjnej..."**

— Historia NetWatch, DMS Productions

**„NetWatch.
Paru cwaniaczków z cyberdekami, którzy lubią ustawiać sobie ludzi.
Lubimy zaciągać lodziarzy w opuszczone miejsca Sieci i wywlekać z nich bebechy.
I to wcale nie dla zabawy..."**

— Rache Bartmoss



„Moim pierwszym dekiem był stary Hitachi-Radio Shack. Miał klawiaturę z szarym monitorem i był wolniejszy od kongresmena płacącego podatki. Pierwszą rzeczą, do której go użyłem, było włamanie się do biura sprzedaży Zetatechu i wypisanie sobie zamówienia na nowiutki Parraline 5750A. Tamten dek miał wszystko: szybkość, moc, pamięć. Zakochałem się...

„Ale wciąż jeszcze mam tego Hitachi-RS 95, na wszelki wypadek. Nigdy nic nie wiadomo."

— Pająk Murphy

NetWatch

NetWatch to orgranizacja policyjna, patrolująca sieć w poszukiwaniu nielegalnej działalności. Rządy, korporacje i inne duże ugrupowania przekazują jej pieniądze, sprzęt i najlepszych netrunnerów. Policja sieciowa może się poruszać po sieci bez ograniczeń i jest wyposażona w potężne oprogramowanie. NetWatch dzieli sieć na „rewiry" patrolowane przez poszczególne oddziały, które mogą obejmować miasto, region albo nawet cały kontynent.

Policja sieciowa (wilki, łasice, lodziarze) posiadają potężne programy tropiące i „aresztujące", które zamrażają twój cyberdek w „pętli" i trzymają zamrożonego netrunnera, który nie może się wylogować do chwili uwolnienia. Choć celem policji jest właśnie aresztowanie i uwięzienie, znana jest z używania czarnego oprogramowania, zabijając i okaleczając swych przeciwników.

BBS-y

BBS to przyjazna forteca danych, gdzie netrunnerzy mogą się spotkać, wymienić informacje, pogadać, wymienić się programami itd. Forteca danych BBS-u jest przeważnie mocno opancerzona i gdzieś ukryta. Żeby wejść, musisz znać hasło lub skomplikowany szyfr. Wewnątrz znajduje się pewna ilość „obszarów" lub „klubów", które spełniają różne funkcje. Zazwyczaj znajdują się w pewnej tematycznej wirtualnej rzeczywistości. Na przykład BBS „Klub Łowiecki" w Denver jest wyszukanym wirtualnym konstruktem w postaci staroangielskiego dworku, ze służbą, pracownią malarską i polem do krykieta.

Hardware

Interface'y

Umysł człowieka nie jest w stanie zrozumieć strumienia danych tak, jak nie może zobaczyć elektronu. Potrzebna jest mu jakaś metoda interpretacji nadchodzących danych, przetwarzania ich w coś znaczącego. Z tego powodu netrunnerzy korzystają z programu interface'u — znacznie zaawansowanej wersji prymitywnych systemów „rzeczywistości wirtualnej" lat 1990-tych. Interface przetwarza dane nadchodzące z cyberdeku i przetwarza je na coś zrozumiałego, a następnie przesyła te dane do oczu i uszu netrunnera. Świat odbierany przez interface jest realny, ponieważ jest bezpośrednio podłączony do zmysłów.

Ale po co zadawać sobie tyle trudu, żeby tworzyć interface'y? Dlaczego nie korzystać po prostu z klawiatury, jak reszta ludzi? Częściowo dla przyjemności. Ale, poza tym, realistyczny i niebezpieczny interface zbliża netrunnera do krawędzi. Trzyma go w ciągłym napięciu, sprawia, że staje się zaangażowany i bardziej zainteresowany otoczeniem. W końcu, na co reagujesz szybciej — na słowo „demon" pojawiające się przed tobą, czy na żywego, pięciotonowego potwora uderzającego w ciebie płomiennym biczem?

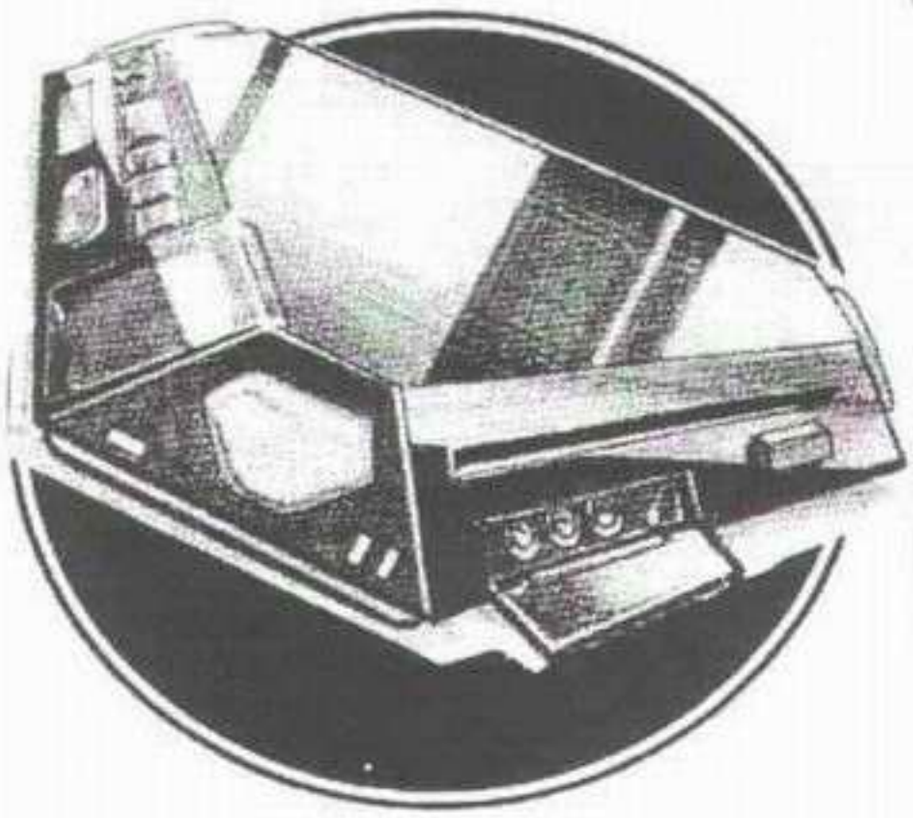
Wiesz, o co chodzi.

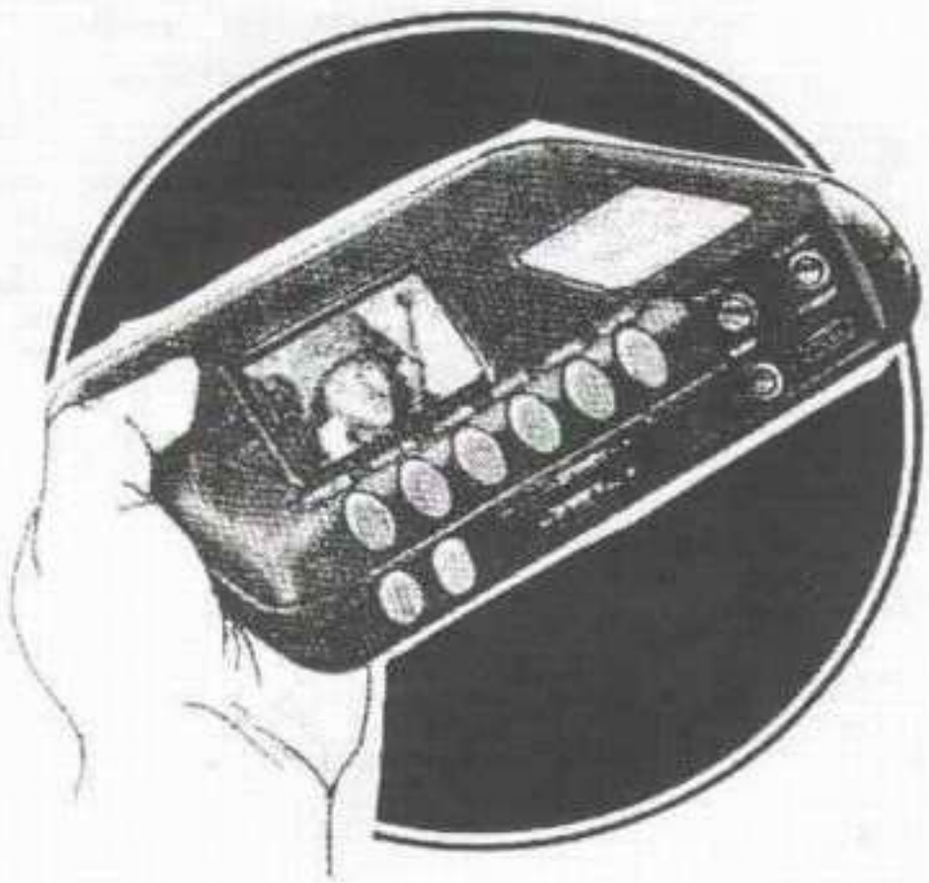
Druga generacja

Wczesne interface'y były pewnym rodzajem sztuki; programiści poświęcali miliony godzin pracy co roku na stworzenie trafnych i interesujących rzeczywistości dla netrunningu, korzystając z wymyślnych programów sztucznych inteligencji i losowych generatorów przygód. Te programy działały wolno, w niewielkim zakresie, nie mogąc przetworzyć więcej informacji niż stary komputer z lat dziewięćdziesiątych. Poza tym, nie dawały netrunnerowi w żaden sposób poczucia jego znaczenia w świecie rzeczywistym.

W końcu, w 2014 roku, czarodzieje sieci dotarli do wielkiego momentu przełomowego — algorytmów transformacji Ihara-Grubba. Transformacje I-G umożliwiły cyberdekom ekstrapolację połączeń Sieci względem ich współrzędnych w przestrzeni rzeczywistej i stworzenie graficznego modelu, który mógł być przetworzony przez dowolny program interface'u. Ten efekt stał się pomocą w poruszaniu się po sieci oraz zapewnił wrażenie przestrzeni i czasu, którego nie można było uzyskać za pomocą wcześniejszych rozwiązań.

SGI Technologies "Elysia"
Szybkość: +3
CPU: 1
Pamięć: 20
Ściany danych: +5
Opcje: klawiatura, monitor 3x4 m, osiem portów elektrod, rekorder chipów; w pełni przenośny. 4.260 e$





Zetatech Parraline 5750
Szybkość: +2
CPU: 1
Pamięć: 10
Ściany danych: +4
Opcje: klawiatura, monitor 2x3 m, rekorder chipów. Około 3.600 e$.

IKONY

Jedną z zalet transformacji I-G jest możliwość przetłumaczenia sygnału cyberdeku na widzialną reprezentację w Sieci. To odzwierciedlenie ciebie w świecie Sieci nazywane jest twoją **IKONĄ**.

Większość rzeczy w Sieci ma jakąś IKONĘ; nawet jeśli nie jest ona określona, formuły I-G tworzą wielościenny obiekt, który jest przedstawieniem określonej rzeczy. Twa IKONA jest twym osobistym symbolem; jest to coś, z czym inni netrunnerzy będą rozmawiać i co będą oglądać, gdy spotkają cię w Sieci. Twa IKONA może wyglądać dowolnie, w zależności od twych upodobań: jak opancerzony technowojownik, istota ze świata fantasy, dziwny kształt lub logo — nawet jak ty sam. Możesz zmienić swą IKONĘ za każdym razem, gdy wchodzisz na nowo do sieci. Możesz nawet ukryć swą IKONĘ za pomocą specjalnych programów do ukrywania się. Wybór IKONY jest pierwszą decyzją, którą musisz podjąć w momencie swego zalogowania się do Sieci. Upewnij się, że jest ona zgodna z twym stylem osobistym.

Wtyczki sprzęgowe

Czego jeszcze trzeba, żeby działać w Sieci? Podłączenie się do tego ogromnego wszechświata wymaga dwóch dodatkowych, niezwykle ważnych elementów hardware'u.

Pierwszy z nich to zestaw złącz interface'u. Są to gniazda wbudowane w nadgarstek, skroń lub kark netrunnera, podłączone do cybermodemu za pomocą przewodów (wg opisu znajdującego się w rozdziale o cybernetyce, str. 85–86).

Możesz dać sobie radę bez złącz. Jedyne, co musisz mieć, to elektrody (str.

AUTOSTOPOWICZE

Możesz podłączyć to, co widzisz w sieci do monitora, dzięki czemu inni mogą oglądać, co się dzieje, a nawet możesz ich wziąć razem z sobą na przejażdżkę za pomocą elektrod. Pamiętaj, twój interface to umiejętność kontrolowania i wizualizacji – podobnie jak w fantasy inni mogą oglądać, jak mag rzuca czary, ale nie mogą tego robić sami. Na elektrodach możesz tylko oglądać, co się dzieje – nie możesz uruchamiać programów ani ich tworzyć.

DEKI KOMÓRKOWE

Są to bardzo drogie deki, które przeważnie implantuje się w ciało. Na czas przebywania w jakimś miejscu możesz się podłączyć do Sieci. Jest to niezłe rozwiązanie dla netrunnera, który jest członkiem jakiegoś zespołu i chce się razem z nim przemieszczać. Specjalny program w deku kontroluje funkcjonowanie ciała netrunnera; powstrzymuje go przed upadkami, mamrotaniem itp.; netrunner może nawet użyć swego głosu, by opisać innym, co dzieje się w Sieci. Ponieważ działania w Sieci są dużo szybsze niż w rzeczywistości, więc wygląda to tak, że netrunner odpływa na chwilę, po czym mówi: „Hej, znalazłem elektroniczne drzwi i uruchamiam Doormaster Mark 5, żeby je otworzyć", po czym drzwi się otwierają. Dopóki nie korzystasz z zaawansowanych funkcji sieciowych, wystarczy tylko wejść, uruchomić ZDALNĄ LOKALIZACJĘ, przejąć obiekt ZDALNĄ KONTROLĄ, zrobić co trzeba i wrócić. Tylko, jeśli chcesz włamać się do systemu, musisz pozostawać w sieci przez dłuższy czas i nudzić swych towarzyszy.

147), które przechwytują sygnały neuralne dzięki indukcji skóry. Są wolniejsze i mniej czułe w porównaniu do złącz (–2 do REF podczas pobytu w Sieci), ale są tańsze i nie jest z nimi związana żadna utrata człowieczeństwa.

Drugą rzeczą jest **cyberdek.**

Cyberdeki

Standardowy cyberdek ma wielkość książki, jest zbudowany z tworzyw sztucznych i waży około pół kilograma. Ma 6 wejść, do których można podłączać opcjonalne rozszerzenia oraz 6 wyjść, do których mogą podłączać się ludzie (jednak tylko właściciel deku może go kontrolować, dzięki czemu inni spełniają wyłącznie funkcję pasażerów).

Jest to typowy dek, od którego wszyscy netrunnerzy zaczynają swą karierę. Ceny mieszczą się w zakresie od 500 e$ za używany egzemplarz do 1000 e$ za nowy. To jest miejsce, w którym mistrz gry może okazać nieco miłosierdzia, dając graczowi tani, używany dek.

Za pewną cenę, oczywiście...

Większość cyberdeków jest stacjonarna — podłączony netrunner jest ślepy, więc gdzież by miał iść? Jednak technologiczne przełomy doprowadziły do tego, że również cyberdeki przestały być wyłącznie stacjonarne i można ich używać na ulicy:

Przenośne deki: Mają wewnętrzne, ładowalne źródła zasilania wystarczające na 4 godziny pracy (ładowanie trwa 1 godz. za każdą godzinę pracy baterii). Do tego rodzaju należą wszystkie cyberdeki bojowe, umieszczone w cyberkończynach i komórkowe. Przenośny dek kosztuje 2.000 e$.

Deki umieszczone w cyberkończynach: Są to przenośne deki wielkości paczki papierosów. Mogą być zainstalowane w cyberkończynie (przewody łączące z linią telefoniczną podłącza się zewnętrznie). Sam dek jest podłączony bezpośrednio do ciała razem z łączami cyberkończyny. Ceny — patrz *Cybernetyka, str. 96–97.*

Może to być bardzo niebezpieczna opcja — jeśli jesteś podłączony wewnętrznie, nikt nie będzie w stanie cię odłączyć, gdy zaczniesz zdychać. Po prostu spłoniesz.

Deki bojowe: Są skonstruowane z materiałów ceramicznych i stali, dzięki czemu są wytrzymałe na trafienia pociskami i zderzenia (WB 20). Większość deków tego typu jest przenośna i ma wbudowane przetworniki, dzięki czemu można je podłączać do linii telefonicznych dowolnego rodzaju. Cena – około 3.000 e$, jeśli oczywiście będą dostępne (TRUDNE zadanie).

Deki komórkowe: Są to przenośne deki, które współpracują z siecią komórkową. Są bardzo efektywne w mieście, ale zupełnie bezużyteczne w obszarach wiejskich (większość posiada wyjścia na zwykłe linie telefoniczne). Jeśli poruszasz się w pojeździe, masz 25% szans na utratę połączenia. Nieudany rzut powoduje automatyczne wyrzucenie netrunnera z Sieci. Lecz jest to niewielka zapłata za wysoki stopień mobilności, który oferuje dek komórkowy. Kosztuje 4.000 e$.

Ulepszanie deku

Standardowy dek ma tylko jedną pamięć (mieszczącą 10 jednostek pamięci (JP) albo około 10 programów), szybkość 0 i ścianę danych o sile 2. Choć te pojęcia będą dla ciebie bez znaczenia dopóki nie przeczytasz o *walce w sieci (str. 162) i tworzeniu fortec danych (str. 164)*, być może zainteresujesz się, w jaki sposób możesz ulepszyć swój dek.

Pamięć: Za dodatkowe 5000 e$ możesz kupić dodatkową pamięć. Dzięki temu mieści ona teraz 20 JP.

Szybkość: Za dodatkowe 2.000 e$ możesz zwiększyć szybkość swego deku o 1 poziom, do maksimum 5. Być może ocali ci to życie, gdyż od szybkości deku zależy, kto pierwszy działa w walce w sieci. A w tej grze ostatni umiera.

Cyberpunk

CYBERDEK — INFO

Model_____ **ILOŚĆ CPU**_____
[ ] przenośny [ ] w cyberkończ. [ ] bojowy
[ ] komórkowy [ ] podstawowy
Cena_____ **Siła ściany danych**_____
Siła bram kodowych_____ **Szybkość**_____
OPCJE
[ ] elektrody [ ] klawiatura [ ] rek. chipów
[ ] monitor [ ] drukarka [ ] vox box [ ] skaner

Twoja IKONA _____

Programy

Typ	JP	SIŁA	CENA
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

© R. Talsorian Games, 1991 © Copernicus Corp., 1995
Grający może kopiować do wykorzystania podczas gry.

Cyberpunk

CYBERDEK — INFO

Model_____ ILOŚĆ CPU_____
[ ] przenośny [ ] w cyberkończ. [ ] bojowy
[ ] komórkowy [ ] podstawowy
Cena_____ Siła ściany danych_____
Siła bram kodowych_____ Szybkość_____
OPCJE
[ ] elektrody [ ] klawiatura [ ] rek. chipów
[ ] monitor [ ] drukarka [ ] vox box [ ] skaner

Twoja IKONA _____

Programy

Typ	JP	SIŁA	CENA
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

© R. Talsorian Games, 1991 © Copernicus Corp., 1995
Grający może kopiować do wykorzystania podczas gry.

Cyberpunk

CYBERDEK — INFO

Model_____ **ILOŚĆ CPU**_____

[ ] przenośny [ ] w cyberkończ. [ ] bojowy

[ ] komórkowy [ ] podstawowy

Cena_____ **Siła ściany danych**_____

Siła bram kodowych_____ **Szybkość**_____

OPCJE

[ ] elektrody [ ] klawiatura [ ] rek. chipów

[ ] monitor [ ] drukarka [ ] vox box [ ] skaner

Twoja IKONA _____

_____

Programy

Typ	JP	SIŁA	CENA
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

© R. Talsorian Games, 1991 © Copernicus Corp., 1995
Grający może kopiować do wykorzystania podczas gry.

Cyberpunk

CYBERDEK — INFO

Model_____ ILOŚĆ CPU_____

[ ] przenośny [ ] w cyberkończ. [ ] bojowy

[ ] komórkowy [ ] podstawowy

Cena_____ Siła ściany danych_____

Siła bram kodowych_____ Szybkość_____

OPCJE

[ ] elektrody [ ] klawiatura [ ] rek. chipów

[ ] monitor [ ] drukarka [ ] vox box [ ] skaner

Twoja IKONA _____

_____

Programy

Typ	JP	SIŁA	CENA
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

© R. Talsorian Games, 1991 © Copernicus Corp., 1995
Grający może kopiować do wykorzystania podczas gry.

Ściany danych: Za dodatkowe 1.000 e$ możesz zwiększyć siłę ścian danych deku o 1, do maksimum 10. Ściany danych są ważne; stanowią „pancerz" deku, który odpiera ataki programów antysystemowych.

I pozostają jeszcze **opcje**...

Opcje deku

Wszystkie rodzaje deków można udoskonalać, dodając do nich kilka opcji:

Zestaw elektrod umożliwia poruszanie się po sieci bez konieczności posiadania złącz interface'u. Elektrody są wolniejsze od złącz (–2 do REF w Sieci), ale nie powodują utraty człowieczeństwa. Są powszechnie używane przez początkujących netrunnerów i „turystów" odwiedzających Sieć dla zabawy.

Klawiatury umożliwiają pośrednie kontrolowanie deku. Są bardzo wolne (–4 do REF), lecz czynią cię odpornym na wszelkie ataki antypersonalne za wyjątkiem *Firestartera*.

Monitory to płaskie ekrany wysokiej rozdzielczości, za pomocą których można pokazywać Sieć innym.

Drukarki umożliwiają ci drukowanie obrazów i dokumentów z twego deku. Większość to małe drukarki laserowe wielkości dużej książki używające zwykłego papieru.

Rekordery chipów korzystają ze standardowych chipów (10 e$ sztuka) i umożliwiają zapisywanie na nich programów, obrazów i innych użytecznych rzeczy z twego deku. Są wielkości pudełka papierosów.

VoxBoxy to małe zestawy głośników, które umożliwiają syntezę dźwięku z deku. Netrunner może korzystać z nich także wtedy, gdy chce porozmawiać ze swymi kolegami w chwili, gdy jest w Sieci. Wielkości paczki papierosów.

Skanery to płaskie płyty plastiku posiadające funkcje optycznego rozpoznawania znaków i zdolność zapisu obrazów. Są różnej wielkości — od kartki papieru aż do 1m x 1m.

Opcja	*Cena*
Elektrody	10
Klawiatura	100
Monitor	900 za m²
Drukarka	300
Rekorder chipów	100
Chip	10
VoxBox	300
Skaner	100–300

Programy

Programy są tym, co pracuje za netrunnera; walczą, ochraniają; deszyfrują i prześlizgują się dla niego. Jeśli netrunner jest cybernetycznym magiem, to programy są jego czarami, jego mentalnymi palcami.

Każdy program posiada swą **siłę, klasę, zajętość pamięci w JP, cenę i IKONĘ:**

Siła określa, jak program jest potężny względem innych programów. W walce siła programu jest zazwyczaj dodawana do rzutu netrunnera (podobnie jak celność w walce w rzeczywistości). Czym wyższa siła, tym większa szansa na to, że program wypełni swe zadanie.

Klasa określa rodzaj programu, jego funkcję. Programy intruzyjne włamują się, wykrywające wykrywają, lodołamacze atakują inne programy, a antypersonalne atakują netrunnerów. I tak dalej.

Jednostki pamięci określają rozmiar programu. Długość programów jest mierzona właśnie w JP. Każda pamięć systemu lub cyberdeku mieści 10 JP. Oznacza to, że zajętość pamięci, to bardzo ważna rzecz dla netrunnera — może on wziąć ze sobą tylko ograniczoną liczbę rzeczy.

Cena określa cenę programu na legalnym lub czarnym rynku. Nic w przyszłości nie jest za darmo. Nawet powietrze, przyjacielu.

„Znałem kilku bit-dżoków,
którzy mogli się włamać
do systemu EBM
jak do taniego sejfu;
wejść i wyjść,
zanim lodziarze
by się odwrócili.
Pewnie, że byli szybcy
i mądrzy.
Ale przede wszystkim
— znali swe programy.
Wiedzieli, co zabrać i kiedy.
Więc nigdy
nie przydarzyło im się,
że plac zabaw
przemienił się w pole bitwy."

— Edger

IKONA określa, jak program wygląda w przestrzeni Sieci. Ale nie licz na nią za bardzo; możesz zmieniać IKONY swoich programów w zależności od twego stylu i smaku. W Sieci nie wierz niczemu.

Wystarczy tego gadulstwa. Przeczytaj opisy programów i wydaj euro. Masz robotę do zrobienia.

Lista programów

Programy intruzyjne

Hammer *(Młot)* 400 e$
Klasa: Intruzyjny
Siła: 4 JP: 1
Młot rozbija ścianę danych bezpośrednimi elektrycznymi uderzeniami (patrz test opisany na str. 152), osłabiając ją o 2k6 punktów po każdym ataku. Jest bardzo hałaśliwy i automatycznie zaalarmuje wszystkie programy obronne znajdujące się w odległości do 10 pól od niego.
IKONA: Płonący czerwony młot

Jackhammer *(Młot Pneumatyczny)* 360 e$
Klasa: Intruzyjny
Siła: 2 JP: 2
Młot pneumatyczny jest cichszą, lecz również mniej potężną wersją Młota (osłabia ścianę danych o 1k6 punktów siły na atak). Używa małych impulsów energii, by rozkruszyć ścianę.
IKONA: Płonący czerwony młot pneumatyczny, który strzela strumieniem białych strzał czystej energii w ścianę danych.

Worm *(Robak)* 660 e$
Klasa: Intruzyjny
Siła: 2 JP: 5
Robak to bardzo subtelny program, który emuluje częściowo architekturę systemu, do którego się włamuje. Prześlizguje się za ścianę danych i otwiera ją od środka (2 tury, bez alarmu).
IKONA: Złoty, metaliczny, robotyczny robak z zielonymi, neonowymi oczami.

Programy deszyfrujące

Codecracker *(Lodołamacz)* 380 e$
Klasa: Deszyfrujący
Siła: 3 JP: 2
Jest to klasyczny program łamiący bramy kodowe, napisane w 2008 r. przez Interfact Software. Program dezasembluje podstawowy program bramy, nawet nie próbując odszukać klucza.
IKONA: Gruby promień białego światła, który wystrzeliwuje z dłoni netrunnera i rozlewa się na bramie kodowej, przemieniając ją w świecącą, rozwiewającą się mgłę.

Wizard's Book *(Czarodziejska Księga)* 400 e$
Klasa: Deszyfrujący (zabezpieczenia plików i bramy kodowe)
Siła: 4 JP: 2
Czarodziejska Księga służy do skanowania dosłownie bilionów możliwych kodów i słów kodowych w ciągu sekund, próbując ich wszystkich po kolei. Jest szczególnie efektywna (siła 6) przeciw bramom kodowym.
IKONA: Strumień oślepiająco białych symboli, wypływających z ogromną prędkością z otwartych dłoni netrunnera.

Raffles 560 e$
Klasa: Deszyfrujący (zabezpieczenia plików i bramy kodowe)
Siła: 5 JP: 3
Raffles to program służący do łamania szczególnie skomplikowanych bram kodowych i zabezpieczeń plików, dla których kodem jest konkretne słowo. Zadaje bramie kodowej serię niewinnych, lecz naprowadzających pytań („Czy jest to większe od papierośnicy?", „Jest ciepłe czy zimne?"), dzięki którym odgaduje naturę bram kodowych i kluczy do nich.
IKONA: Rumiany młodzieniec w wieczorowym ubraniu z wczesnych lat 90–tych. Mówi cicho do drzwi, a gdy one się otwierają, znika.

Programy wykrywające i alarmujące

Watchdog *(Pies Strażniczy)* 610 e$
Klasa: wykrywający/alarmujący
Siła: 4 JP: 5
Pies Strażniczy służy do alarmowania właścicieli o nielegalnych wejściach do systemu. Może to robić aktywując zewnętrzny system alarmowy lub wysyłając wiadomość do aktywnej stacji roboczej. Netrunnerzy używają Psów Strażniczych do patrolowania różnych części Sieci, takich jak system komputerowy rywala, a następnie programują je, żeby informował ich cybermodem, gdy bezpieczeństwo zostało naruszone. Ta technika umożliwia ci trzymanie twych sekretnych plików w komputerach innych ludzi.
IKONA: Wielki, czarny, metaliczny pies. Ma świecące czerwone oczy i metalową kolczatkę na szyi.

Bloodhound 700 e$
Klasa: wykrywający/alarmujący
Siła: 3 JP: 5
Podobnie jak Pies Strażniczy, Bloodhound służy do wykrywania nielegalnych wejść do systemu. Jednak jest on w stanie również wytropić źródło sygnału osoby, która włamała się i poinformować swych właścicieli o położeniu intruza. Można go również ustawić na warcie, podobnie jak Psa Strażniczego, w jakiejś części sieci.
IKONA: Wielki, szary, metaliczny pies-robot. Ma błyszczące błękitne oczy i nosi gruby pasek błękitnego neonu jako obrożę.

Pit Bull 780 e$
Klasa: wykrywający/alarmujący
Siła: 2 JP: 6
Najbardziej zaawansowana wersja Psa Strażniczego. PitBull nie tylko tropi intruza, ale również odcina połączenie w znalezionym miejscu. Co więcej będzie starał się odcinać linię za każdym razem, gdy intruz będzie się logował w tym miejscu do sieci, wobec czego będzie on musiał znaleźć sobie inne połączenie lub cybermodem. PitBull może również zostać zastosowany jako wartownik w jakiejś części Sieci.
IKONA: Niski, dobrze zbudowany, stalowy pies-robot. Ma świecące czerwone oczy i nosi zamiast obroży grubą obręcz z czerwonego neonu.

SeeYa 280 e$
Klasa: wykrywający/alarmujący
Siła: 3 JP: 1
SeeYa to program umożliwiający wykrywanie niewidzialnych IKON w zasięgu jednego podsegmentu. Dotyczy to programów, ukrytych netrunnerów i rzeczy ukrytych Niewidzialnością w wirtualnej rzeczywistości.
IKONA: Błyszczący srebrny ekran.

Hidden Virtue *(Ukryty Wirtual)* 280 e$
Klasa: wykrywający/alarmujący
Siła: 3 JP: 1
Ukryty Wirtual jest tworem Riche'ego Bartmossa, służącym do odróżniania rzeczywistych IKON od innych obiektów w wirtualnej rzeczywistości. Na przykład UW może odróżnić prawdziwą osobę od wirtualnej, albo stwierdzić, która książka w wirtualnej bibliotece jest prawdziwym plikiem danych.
IKONA: Błyszczący zielony pierścień, przez który patrzy netrunner.

Speedtrap 600 e$
Klasa: wykrywający/alarmujący
Siła: 4 JP: 4
Speedtrap to program wczesnego ostrzegania, który wykrywa obecność programu ofensywnego w odległości do 10 pól od pozycji netrunnera (w tym samym podsegmencie). Nie może określić, gdzie program jest; tylko stwierdza samo istnienie.
IKONA: Płaska, błyszcząca płyta szkła, na której pojawiają się obrazy. Jeśli program zostanie wykryty, na płycie pojawia się obraz robotycznego potwora. Jeśli program nie zostanie wykryty, płyta pozostaje czysta.

Programy antysystemowe

Flatline **570 e$**
Klasa: antysystemowy
Siła: 3 **JP: 2**
Flatline służy do tropienia i niszczenia działającego interface'u twojego deku — jeden strzał i musisz wymienić układ interface'u. Flatline może służyć do atakowania deków innych netrunnerów spotkanych w sieci.
IKONA: Promień żółtego neonu, który strzela z palców netrunnera.

Poison Flatline **540 e$**
Klasa: antysystemowy
Siła: 2 **JP: 2**
Poison Flatline służy nie tylko do niszczenia oprogramowania interface'u, ale też pamięci deku. To powoduje globalne zwarcie w deku, dzięki czemu musisz dokonać generalnej naprawy. Podobnie jak Flatline, ten program może również być stosowany do atakowania innych netrunnerów spotykanych w sieci.
IKONA: Promień zielonego neonu, który wytryska z palców netrunnera.

Krash **570 e$**
Klasa: antysystemowy
Siła: 3 **JP: 2**
Krash powoduje, że CPU zaatakowanego deku lub systemu przestaje działać na 1k6+1 tur. W systemach wieloprocesorowych jest to najbliższy procesor. Uszkodzony dek automatycznie wyrzuca netrunnera z Sieci, a uszkodzony system nie może działać, dopóki nie minie czas, podczas którego zinicjalizuje się na nowo.
IKONA: Wielka bomba anarchistyczna jak z rysunkowego filmu z tlącym się lontem.

DecKRASH **600 e$**
Klasa: antysystemowy
Siła: 4 **JP: 2**
Zmodyfikowana wersja Krasha, która działa tylko na cyberdeki, wyrzucając netrunnera z Sieci na 1k6+1 tur.
IKONA: Kartonowa laska dynamitu z lontem.

Murphy **600 e$**
Klasa: antysystemowy
Siła: 3 **JP: 2**
Murphy powoduje, że dek lub system losowo uruchamia wszystkie posiadane przez siebie aplikacje, używając na to tylu akcji, ile tylko może.
IKONA: Nigdy nie wiadomo...

Virizz **600 e$**
Klasa: antysystemowy
Siła: 4 **JP: 2**
Atak wirusowy automatycznie związuje jedną akcję systemu lub deku, dopóki ten nie zostanie wyłączony.
IKONA: Błyszczący łańcuch DNA, zbudowany ze świateł i neonu.

Viral 15 **590 e$**
Klasa: antysystemowy
Siła: 4 **JP: 2**
Ten wirus powoduje, że zarażony system lub dek losowo kasuje jeden plik lub program ze swej pamięci do chwili, gdy nie zostanie wyłączony.
IKONA: Błyszcząca metaliczna mgła, z białym neonowym łańcuchem DNA w środku.

Programy utajniające

Invisibility *(Niewidzialność)* **300 e$**
Klasa: utajniający
Siła: 3 **JP: 1**
Niewidzialność nadpisuje trop twego cybermodemu fałszywym sygnałem, dzięki czemu wydaje się on być statyczny. Włączona Niewidzialność umożliwia netrunnerowi niezauważalne przejście przez Sieć.
IKONA: Migająca, tęczowa płachta, która owija się wokół netrunnera.

Stealth **480 e$**
Klasa: utajniający
Siła: 4 **JP: 3**
Stealth wycisza sygnał netrunnera, dzięki czemu trudniej go wykryć. Wciąż jest widoczny, jednak programy ofensywne nie reagują na jego obecność. Jednak inni netrunnerzy wciąż go widzą.
IKONA: Płachta czernej energii owinięta wokół IKONY netrunnera.

Replikator **320 e$**
Klasa: utajniający
Siła: 3 dla większości programów; 4 dla PitBulli, Bloodhoundów i Hellhoundów. **JP: 2**
Replikator tworzy miliony kopii tropu twego cybermodemu, wysyłając je we wszystkich kierunkach celem zmylenia tropiącego programu. Jeśli to się powiedzie, tropiący podąży za fałszywym sygnałem. Replikator działa szczególnie efektywnie przeciw „Psom", gdyż przeładowuje ich ograniczoną strukturę SI zbyt wielką ilością decyzji.
IKONA: Chromatyczna sfera tworząca miliony holograficznych obrazów netrunnera, umykających we wszystkich kierunkach.

Programy ochronne

Shield *(Tarcza)* **150 e$**
Klasa: ochronny
Siła: 3 **JP: 1**
Tarcza zatrzymuje bezpośrednie ataki na netrunnera. Jeśli skutecznie użyjesz tarczy, atak zostaje odparty i nie otrzymujesz żadnych obrażeń.
IKONA: Ruchome koliste pole energii pojawiające się przed netrunnerem.

Force Shield *(Pole Siłowe)* **160 e$**
Klasa: ochronny
Siła: 4 **JP: 2**
Silniejsza wersja Tarczy.
IKONA: Migocząca bariera ze srebrnej energii.

Reflektor **160 e$**
Klasa: ochronny
Siła: 5 **JP: 2**
Reflektor służy do odpierania ataków Ogłuszacza, Hellbolta i Knockoutu. Nie jest w stanie zatrzymać ataków innych programów antypersonalnych.
IKONA: Błysk niebiesko-zielonego światła wydobywającego się z wklęsłego lustra.

Armor *(Pancerz)* **170 e$**
Klasa: ochronny
Siła: 4 **JP: 2**
Ten program spowalnia i odpiera wszystkie ataki antypersonalne. Jeśli test się powiedzie, atak zostanie zatrzymany. Jeśli się nie powiedzie, zmniejszy obrażenia zadane przez Ogłuszacz, Hellbolt, Brainwipe, Zombie i Hellhounda o 3 punkty.
IKONA: Błyszczący złoty techniczny pancerz.

Flak **180 e$**
Klasa: ochronny **JP: 2**
Siła: 4 dla większości programów;
2 dla PitBulli, Bloodhoundów i Hellhoundów.
Flak tworzy olbrzymią ścianę statycznej energii, oślepiając atakujący program i umożliwiając netrunnerowi ucieczkę. Flak działa bardzo dobrze przeciw większości programów, lecz jest względnie nieefektywny przeciw programom typu „Pies".
IKONA: Chmura oślepiających, błyszczących, wielokolorowych świateł, wirujących we wszystkich kierunkach.

Lodołamacze

Killer II, IV i VI **1320, 1400, 1480 e$**
Klasa: lodołamacz
Siła: 1 za poziom programu **JP: 5**
Killer to program wirusowy, którego zadaniem jest niszczenie innych programów. Wchodzi w logiczną strukturę swej ofiary i wstawia błędy z oszałamiającą prędkością, powodując, że ofiara niszczy się sama (1k6 do siły). Killer jest bardzo prostym programem; eleganckim, mocnym i subtelnym. Istnieje wiele jego wersji.
IKONA: Wielki humanoidalny robot ubrany jak metaliczny samuraj. Jego oczy świecą się na czerwono zza maski, a w ręku trzyma jarzącą się katanę.

Mantikora **880 e$**
Klasa: lodołamacz
Siła: 2 **JP: 3**
Mantikora jest najprostszym programem z serii Zabójców; jest rodzajem Killera, którego zadaniem jest wyszukiwanie

i niszczenie Demonów. Jeśli w twym cybermodemie nie ma żadnego Demona, Mantikora cię zignoruje.
IKONA: Ogromny lew wykreślony schematycznymi liniami czerwonego neonu. Nad jednym z ramion zwisa wielki ogon skorpiona.

Hydra **920 e$**
Klasa: lodołamacz
Siła: 3 **JP: 3**
Silniejszy wariant Mantikory.
IKONY: Jarząca się błękitna mgła, która otacza cel i dematerializuje go.

Smok ***(Dragon)*** **960 e$**
Klasa: lodołamacz
Siła: 4 **JP: 3**
Najsilniejszy wariant Mantikory.
IKONA: Wielki smok-robot o złotej łusce. Promienie lasera strzelają wielokolorowymi łukami z jego oczu i otaczają go wyładowania elektryczne.

Aardvark **1000 e$**
Klasa: lodołamacz
JP: 3 **Siła: 4 dla Robaków, nie ma wpływu na inne programy**
Aardvark służy do lokalizowania i niszczenia włamujących się Robaków. Natychmiast wynajduje i niszczy każdego Robaka, którego masz, nawet, jeśli jest podprogramem Demona.
IKONA: Sieć grubych linii z żółtego neonu, które otaczają program Robaka i zamykają się dookoła niego. Potem sieć znika razem z uwięzionym Robakiem.

Programy antypersonalne

Ogłuszacz ***(Stun)*** **6.000 e$**
Klasa: antypersonalny
Siła: 3 **JP: 3**
Ogłuszacz wystrzeliwuje silną strzałę energii w cel, zamrażając go w miejscu na 1k6 tur. Jest to często stosowany program ofensywny, szczególnie przez sieciowe gliny.
IKONA: Strzała niebieskiego płomienia strzelająca z otwartej dłoni netrunnera

Hellbolt **6.750 e$**
Klasa: antypersonalny
Siła: 4 **JP: 4**
Silniejsza wersja Ogłuszacza. Zadaje netrunnerowi fizyczne obrażenia (1k10 na atak). Obrażenia są traktowane jak zwykła rana. W normalny sposób należy wykonywać testy zachowania przytomności i życia.
IKONA: Strzała szkarłatnego ognia strzelająca ze wzniesionej dłoni netrunnera.

Miecz ***(Sword)*** **6.250 e$**
Klasa: antypersonalny
Siła: 3 **JP: 4**
Wariant Hellboltu. Miecz zadaje 1k6 obrażeń przy każdym trafieniu.
IKONA: Świetlista katana energetyczna.

Brainwipe **6.500 e$**
Klasa: antypersonalny
Siła: 3 **JP: 4**
Brainwipe jest najprostszym z serii czarnych programów, które służą do atakowania netrunnerów. Wszystkie czarne programy mogą być wykorzystywane do atakowania innych netrunnerów spotykanych w Sieci. Brainwipe tropi ofiarę, zamraża jej przednie płaty mózgu impulsem elektrycznym i przemienia ją w roślinę (ofiara traci 1k6 INT co turę). Krzyczący netrunner czuje, że jego umysł się rozpada, dopóki jego INT nie spadnie do 0 — wtedy umiera. Straconej INT nie można odzyskać.
IKONA: Jaskrawozielony łuk elektryczny, który wydobywa się z podłogi, otacza i zabija netrunnera.

Zombie **7500 e$**
Klasa: antypersonalny
Siła: 5 **JP: 4**
Bardziej zaawansowana i silniejsza wer-sja Brainwipe'a. Zombie kasuje przednie płaty mózgu ofiary (1k6 do INT), sprowadzając ją do poziomu rośliny.
IKONA: Zawinięta w płaszcz postać kościotrupa, otoczona śmierdzącą szarą mgłą. Jej oczy są zapadnięte, a jej ciało jest masą gnijącego, robaczywego mięsa. Wystawia rękę i odcina głowę netrunnera.

Liche **7250 e$**
Klasa: antypersonalny
Siła: 4 **JP: 4**
Zaawansowana wersja Zombie. Liche również czyści przednie płaty mózgu (1k6 do INT), ale czyni to selektywnie. Większość pamięci zostaje wykasowana, dzięki czemu w pusty mózg łatwo jest zaimplantować łatwo kontrolowalną (przez mistrza gry) pseudo-osobowość.
IKONA: Metaliczny szkielet ubrany w czarne szaty i noszący szczerbiałą koronę. Chwyta netrunnera swym mrożącym uściskiem i wciąga go pod podłogę.

Firestarter **6250 e$**
Klasa: antypersonalny
Siła: 4 **JP: 4**
Firestarter jest pośrednio programem antypersonalnym. Korzysta z podprogramów Bloodhounda, tropiąc intruza do miejsca jego wejścia do sieci. Cicho wchodzi do systemu elektrycznego, a następnie wysadza go wielkim uderzeniem megawatów mocy. Uderzenie powoduje eksplozję deku, dzięki czemu netrunner może się czuć, jakby siedział na krześle elektrycznym. Programy typu Firestarter są wspaniałymi zabójcami, gdyż nie zostawiają żadnych śladów w spalonym wraku.
IKONA: Płonący słup ognia, który wypowiada imię netrunnera chichoczącym, tubalnym głosem, a potem na niego skacze.

Hellhound **10.000 e$**
Klasa: antypersonalny
Siła: 6 **JP: 6**
Hellhound łączy w sobie najgorsze aspekty PitBulla i Flatline'a. Lokalizuje intruza, a następnie wysyła modulowany sygnał, którego zadaniem jest spowodowanie ataku serca u człowieka (2k10 punktów obrażeń). Jeśli netrunner ucieknie na czas, Hellhound pozostanie w Sieci, czając się w terminalach dalekiego zasięgu, czekając na szczególny wzór fal mózgowych intruza. Następnie znów go tropi i zabija. Cierpliwy i bezwzględny, może czekać latami, zanim ofiara się nie zaloguje. Jego rzadkość i wysoka cena powoduje, że jest używany tylko wobec szczególnie dobrych netrunnerów.
IKONA: Ogromny, czarny, metaliczny pies. Jego oczy świecą się białym światłem, a całe ciało płonie. Mówi twardym, nieprzyjemnym, metalicznym głosem powtarzając imię netrunnera.

Spazz **6250 e$**
Klasa: antypersonalny
Siła: 4 **JP: 3**
Spazz powoduje ataki epileptyczne w systemie nerwowym netrunnera. REF automatycznie spada o połowę o 1k6 tur, znacznie spowalniając inicjatywę netrunnera.
IKONA: Błysk energii elektrycznej otaczający cel.

Klej ***(Glue)*** **6.500 e$**
Klasa: antypersonalny
Siła: 5 **JP: 4**
Program stosowany przez lodziarzy z NetWatch jako program aresztujący, zamraża netrunnera w miejscu na 1k10 tur (4 tury to wystarczający czas na wyśledzenie jego lokalizacji w przestrzeni rzeczywistej). Gliny mogą następnie wysłać oddział, który się nim zajmie.
IKONA: Ruchoma matryca czerwonych kształtów przeskakująca po podłodze, by otoczyć netrunnera.

Knockout **6.250 e$**
Klasa: antypersonalny
Siła: 4 **JP: 3**
Knockout dostarcza potężny, modulowany szok, który wyłącza netrunnera na 1k6 godzin. Jest automatycznie wyrzucany z Sieci i pozostaje bez przytomności na ten okres czasu. Knockout jest popularnym programem obronnym przeciw prostym włamaniom (do firmy telefonicznej lub systemu biurowego).
IKONA: Bokser ze schematycznych linii z żółtego neonu, który uderza IKONĘ netrunnera.

Jack Attack **600 e$**
Klasa: antypersonalny
Siła: 3 **JP: 3**
Jack Attack jest często stosowany jako program aresztujący. Uniemożliwia netrunnerowi wylogowanie się z Sieci na 1k6 tur.

IKONA: Para błyszczących schematycznych kajdanek, otaczających nadgarstki netrunnera.

Kontrolery

Uwaga: Kontrolery uruchamia się za pomocą funkcji Menu ZDALNA KONTROLA i nie posiadają IKON.

Viddy Master **140 e$**
Klasa: kontroler
Siła: 4 **JP: 1**
Umożliwia kontrolowanie monitorów.

Soundmachine **140 e$**
Klasa: kontroler
Siła: 4 **JP: 1**
Umożliwia kontrolowanie mikrofonów, głośników, wokoderów.

Open Sesamé **130 e$**
Klasa: kontroler
Siła: 3 **JP: 1**
Program służący do otwierania drzwi, sterowania windami itp.

Genie **150 e$**
Klasa: kontroler
Siła: 5 **JP: 1**
Umożliwia sterowanie zautomatyzowanymi samochodami, pojazdami itp.

Dee-2 **130 e$**
Klasa: kontroler
Siła: 3 **JP: 1**
Umożliwia sterowanie robotami, urządzeniami czyszczącymi, automatycznymi fabrykami itp.

Kryształowa Kula **140 e$**
Klasa: kontroler
Siła: 4 **JP: 1**
Umożliwia kontrolowanie kamer wideo, zdalnych czujników itp.

News At 8™ **140 e$**
Klasa: kontroler
Siła: 4 **JP: 1**
Umożliwia dostęp do DataTermów i Aktualności przez sieć.

Phone Home **150 e$**
Klasa: kontroler
Siła: 5 **JP: 1**
Umożliwia netrunnerowi odbieranie i wykonywanie telefonów z Sieci. Phone Home umożliwia również (z siłą 2) podsłuchiwani rozmów telefonicznych.

Programy użytkowe

Databaser **180 e$**
Klasa: użytkowy
Siła: 8 **JP: 2**
Tworzy otwarte pliki, żeby przechowywać w nich informacje.

Alias **160 e$**
Klasa: użytkowy
Siła: 6 **JP: 2**
Zmienia nazwy plików, zastępując prawdziwą nazwę nic nie znaczącym tytułem, który ukrywa jego prawdziwą naturę.

Re-Rezz **130 e$**
Klasa: użytkowy
Siła: 3 **JP: 1**
Rekompiluje i naprawia uszkodzone pliki lub programy. Jeśli program zostanie zniszczony, jest to najlepsza metoda na otrzymanie nowej kopii.

Instant Replay **180 e$**
Klasa: użytkowy
Siła: 8 **JP: 2**
Zapamiętuje trasę podróży netrunnera, więc może powtórzyć swe kroki po Sieci.

GateMaster **150 e$**
Klasa: użytkowy
Siła: 5 **JP: 1**
Kasuje i niszczy Virizz i Viral 15, bez potrzeby wyłączania systemu lub deku z sieci.

Padlock **160 e$**
Klasa: użytkowy
Siła: 4 **JP: 2**
Uniemożliwia zalogowanie się do sieci innym użytkownikom poza netrunnerem, jeśli nie znają właściwego słowa kodowego.

ElectroLock **170 e$**
Klasa: użytkowy
Siła: 7 **JP: 2**
Przetwarza otwarty plik w plik ZABEZPIECZO-NY, które to zabezpieczenie jest równoważne bramie kodowej o sile 3.

Filelocker **140 e$**
Klasa: użytkowy
Siła: 4 **JP: 1**
Zabezpiecza otwarty plik na poziomie równoważnym bramie kodowej o poziomie 5.

NetMap **150 e$**
Klasa: użytkowy
Siła: 4 **JP: 1**
Jest to mapa opisująca najważniejsze regiony sieci. Dodaje +2 do testu znajomości systemu, jeśli chcesz znaleźć konkretne miejsce w Sieci.

File Packer **140 e$**
Klasa: użytkowy
Siła: 4 **JP: 1**
Pakuje pliki do połowy jego normalnej zajętości JP. Odpakowanie pliku do normalnej objętości zajmuje 2 tury.

Backup **140 e$**
Klasa: użytkowy
Siła: 4 **JP: 1**
Backup umożliwia sporządzenie kopii dowolnego programu (oprócz lodołamaczy i programów antypersonalnych). Żeby to zrobić, będziesz musiał mieć dodatkowe chipy i rekorder chipów.

Programy typu Demon

Istnieją cztery poziomy tych programów, stworzone przez legendarnego Rache Bartmossa z CCI Development w 2004 r. Program typu Demon posiada możliwość włączania w siebie kilku innych programów jako podprogramy — w skrócie — dwa, trzy, cztery lub nawet pięć programów w jednym. Żeby skorzystać z takiego programu, musisz uruchomić Demona, a następnie określić, który z jego podprogramów chcesz uruchomić. **Podprogramy wyglądają i działają analogicznie do wersji oryginalnych, lecz są mniej silne, gdyż wykorzystują siłę Demona w walce.**

Imp **1.000 e$**
Klasa: Demon (mieści 2 programy)
Siła: 3 **JP: 3**
IKONA: Mała, pomarańczowa kula światła z dwoma zabawnymi czerwonymi oczami. Ciągle wydaje serię bipów, gwizdów i pingów.

Efreet **1.160 e$**
Klasa: Demon (mieści 3 programy)
Siła: 3 **JP: 4**
IKONA: Wysoki, dobrze zbudowany Murzyn w eleganckim wieczorowym ubraniu, noszący fez. W kurtce nosi sztylet i mówi głębokim, poważnym głosem.

Succubus **1.200 e$**
Klasa: Demon (mieści 4 programy)
Siła: 4 **JP: 4**
IKONA: Zmysłowa, naga kobieta, bezwłosa i zbudowana z błyszczącego chromowanego metalu. Ma wielkie, skrzydła nietoperza i niebieskie oczy bez soczówek.

Balron **1.240 e$**
Klasa: Demon (mieści 4 programów)
Siła: 5 **JP: 5**
IKONA: Wielka postać dobrze zbudowanego mężczyzny. Jest ubrany w futurystyczny czarny pancerz błyszczący odbitym światłem. W jednej ręce trzyma błyszczące ostrze energetyczne. Druga ręka jest zakończona jarzącymi się neonową zielenią mackami. Jego oczy znajdujące się wewnątrz hełmu są czerwone, a głos jest głośnym szeptem.

LISTA PROGRAMOW

Nazwa	Klasa	Przeznaczenie	Siła	J.P.	Koszt
Programy intruzyjne					
Młot	Intruzyjny	Rozbija ścianę danych (2k6 punktów po każdym ataku)	4	1	400
Młot Pneumatyczny	Intruzyjny	Rozbija ścianę danych (1k6 punktów po każdym ataku)	2	2	360
Robak	Intruzyjny	Otwiera ścianę danych (2 tury, bez alarmu)	2	5	660
Programy deszyfrujące					
Codecracker	Deszyfr.	Łamie bramy kodowe i zabezpieczenia plików	3	2	380
Czarodziejska Księga	Deszyfr.	Łamie zabezpieczenia plików i bramy kodowe)(siła 6)	4/6	2	400
Raffles	Deszyfr.	Łamie bramy kodowe i zabezpieczenia plików	5	3	560
Programy wykrywające i alarmujące					
Pies Strażniczy	wykr./alarm.	alarmuje właściciela o nielegalnym wejściu do systemu.	4	5	610
Bloodhound	wykr./alarm	wykrywa nielegalne wejście do systemu, tropi źródło sygnału	3	5	700
Pit Bull	wykr./alarm	tropi intruza / odcina połączenie	2	6	780
SeeYa	wykr./alarm	wykrywa niewidzialne IKONY	3	1	280
Ukryty Wirtual	wykr./alarm	wykrywa rzeczywiste IKONY w wirtualnej rzeczywistości	3	1	280
Speedtrap	wykr./alarm	wykrywa programy w odległości do 10 pól	4	4	600
Programy antysystemowe					
Flatline	antysystem.	niszczy działający interface	3	2	570
Poison Flatline	antysystem.	niszczy oprogramowanie pamięci deku	2	2	540
Krash	antysystem.	CPU przestaje działać na 1k6+1 tur	3	2	570
DecKRASH	antysystem.	wyrzucając netrunnera z Sieci na 1k6+1 tur	4	2	600
Murphy	antysystem.	uruchamia losowo aplikacje	3	2	600
Virizz	antysystem.	blokuje 1akcję do momentu wyłączenia	4	2	600
Viral 15	antysystem.	losowo kasuje jeden plik w każdej turze	4	2	590
Programy utajniające					
Niewidzialność	utajniający	Nadpisuje trop cybermodemu fałszywym sygnałem	3	1	300
Stealth	utajniający	Wycisza sygnał netrunnera,	4	3	480
Replikator	utajniający	Tworzy miliony kopii tropu cybermodemu	3/4	2	320
Programy ochronne					
Tarcza	ochronny	Zatrzymuje ataki na netrunnera	3	1	150
Pole Siłowe	ochronny	Silniejsza wersja Tarczy	4	2	160
Reflektor	ochronny	Odpiera ataki Ogłuszacza, Hellbolta i Knockoutu	5	2	160
Pancerz	ochronny	Odpiera lub redukuje wszystkie ataki antypersonalne	4	2	170
Flak	ochronny	Tworzy ścianę energii, oślepiając atakujący program	4/2	2	180
Lodołamacze					
Killer II	lodołamacz	wirus do niszczenie innych programów.	2	5	1320
Killer IV	lodołamacz	wirus do niszczenie innych programów.	4	5	1400
Killer VI	lodołamacz	wirus do niszczenie innych programów.	6	5	1480
Mantikora	lodołamacz	Odmiana *Killera* — wyszukuje i niszczy *Demonóy*	2	3	880
Hydra	lodołamacz	Silniejszy wariant *Mantikory*	3	3	920
Smok	lodołamacz	Najsilniejszy wariant *Mantikory*	4	3	960
Aardvark	lodołamacz	lokalizuje i niszczy programy typu *Robak*	4	3	1.000
Programy antypersonalne					
Ogłuszacz	antyperson	OgłuszaNetrunnera na 1k6 tur.	3	3	6.000
Hellbolt	antyperson	Zadaje netrunnerowi fizyczne obrażenia (1k10 na atak)	4	4	6.750
Miecz	antyperson	Zadaje 1k6 obrażeń przy każdym trafieniu.	3	4	6.250
Brainwipe	antyperson	Przemienia Netrunnera w roślinę (ofiara traci 1k6 INT co turę)	3	4	6.500
Zombie	antyperson	Kasuje przednie płaty mózgu ofiary (1k6 do INT)	5	4	7.500

Liche	antyperson	Czyści selektywnie przednie płaty mózgu (1k6 do INT)	4	4	7.250
Firestarter	antyperson	Wysadza Netrunnera uderzeniem kilku megawatów	4	4	6.250
Hellhound	antyperson	Powoduje atak serca u człowieka (2k10 punktów obrażeń).	6	6	10.000
Spazz	antyperson	Powoduje ataki epileptyczne REF spada o połowę o 1k6 tur	4	3	6.250
Klej	antyperson	Zamraża Netrunnera w miejscu na 1k10 tur	5	4	6.500
Knockout	antyperson	Modulowany szok — wyłącza Netrunnera na 1k6 godzin	4	3	6.250
Jack Attack	antyperson	Uniemożliwia wylogowanie się z Sieci na 1k6 tur.	3	3	6.000
Kontrolery					
Viddy Master	kontroler	Kontrolowanie monitorów.	4	1	140
Soundmachine	kontroler	Kontrolowanie mikrofonów, głośników, wokoderów.	4	1	140
Open Sesam	kontroler	Otwierania drzwi, sterowania windami itp.	3	1	130
Genie	kontroler	Sterowanie zautomat. samochodami, pojazdami itp.	5	1	150
Dee–2	kontroler	Sterowanie robotami	3	1	130
Kryształowa Kula	kontroler	Kontrolowanie kamer wideo, zdalnych czujników itp.	4	1	140
News At 8™	kontroler	Dostęp do DataTermów i Aktualności przez sieć.	4	1	140
Phone Home	kontroler	używanie telefonów w Sieci. (z siłą 2) podsłuch tlefon.	5	1	150
Programy użytkowe					
Databaser	pr. użytkowy	Tworzy otwarte pliki, żeby przechowywać w nich informacje.	8	2	180
Alias	pr. użytkowy	Zmienia nazwy plików,	6	2	160
Re–Rezz	pr. użytkowy	Rekompiluje i naprawia uszkodzone pliki	3	1	130
Instant Replay	pr. użytkowy	Zapamiętuje trasę podróży netrunnera,	8	2	180
GateMaster	pr. użytkowy	Kasuje i niszczy Virizz i Viral 15,	5	1	150
Padlock	pr. użytkowy	Uniemożliwia zalogowanie się do sieci innym użytkownikom	4	2	160
ElectroLock	pr. użytkowy	Przetwarza otwarty plik w plik ZABEZPIECZONY	7	2	170
Filelocker	pr. użytkowy	Zabezpiecza otwarty plik	4	1	140
NetMap	pr. użytkowy	Mapa opisująca Sieć. Dodaje +2 do testu znajomości systemu	4	1	140
Packer	pr. użytkowy	Pakuje pliki do połowy jego normalnej zajętości JP.	4	1	140
Backup	pr. użytkowy	Umożliwia sporządzenie kopii programu	4	1	140
Programy typu Demon					
Imp	Demon	Mieści 2 programy	3	3	1.000
Efreet	Demon	Mieści 3 programy	3	4	1.160
Succubus	Demon	Mieści 4 programy	4	4	1.200
Balron	Demon	Mieści 4 programy	5	5	1.240

Kopiowanie programów

Mądry pomysł. Możesz skopiować prawie wszystkie programy ze swego arsenału. Jest ci potrzebny do tego tylko program użytkowy *Backup*, chip i rekorder chipów, w który możesz go włożyć. Pojedynczy chip mieści 1 JP, ale *Backup* jest w stanie podzielić większe pliki na dwa lub więcej chipów.

Chipy kosztują 10 e$. Skopiowanie zawartości typowego deku kosztuje od 100 do 300 e$. Całkiem tanio.

Uwaga: Lodołamacze i programy antypersonalne nie mogą zostać skopiowane za pomocą *Backupu*. Zawierają specjalne procedury zabezpieczające przed kopiowaniem, które kasują chip w trakcie procesu kopiowania. Dzięki temu na pewno wrócisz do swego fixera po nową wersję Hellhounda, jeśli stara zostanie zniszczona. Możesz skopiować program tego typu za pomocą umiejętności programowania przeciw trudności 28. Ale pomyśl, co się stanie, jeśli ci nie wyjdzie...

Wymiana programów

Chipy wkłada się do deku przed zalogowaniem się do sieci. Gdy już w niej jesteś, jesteś skazany na to, co na nich było. Jednak, jeśli uda ci się wyjść z sieci i przerwać podróż, możesz wymienić chipy (zajmuje to 1 turę). Następnie musisz ponownie się zalogować i powtórzyć swą wyprawę, ale tym razem, gdy spotkasz Brainwipe'a, będziesz już na niego przygotowany.

„Hmmm, myślisz...

Teraz kilku z was już myśli „Hej, a dlaczego nie włamać się do systemu Internetu i co miesiąc nie kasować mego rachunku?" A my byśmy byli niezadowoleni, gdybyście tak nie myśleli — to znaczy, że jesteście prawdziwymi cyberpunkami i jesteśmy z was dumni. Ale spójrzmy na to od tej strony. Wiesz, jak potężna jest główna forteca danych Arasaki w Tokio, prawda? A Arasaka wciąż płaci rachunki...

Ci goście nie korzystają z Sieci. Oni są jej właścicielami. Nawet nie próbuj sobie wyobrazić, co Internet jest w stanie ci zrobić. Tego boi się nawet Saburo Arasaka.

Uwaga: My nie mówimy, że nie możesz wykasować swojego rachunku. Ale mistrzowie gry, dla których problem stanowi oszukiwanie Internetu nie powinni się krępować przed wypuszczeniem piekielnych zastępów na nałogowych oszustów.

Ucieczka przed największą korporacją świata to więcej niż dobry pomysł na przygodę.

Tworzenie nowych programów

Patrz rozdział *Pisanie własnych programów, str. 177.*

Życie w Sieci

OK, masz już swój dek i kilka programów. Czego jeszcze potrzebujesz?

Ostatnią rzeczą, która jest ci niezbędna, to miejsce, w którym możesz się podłączyć. Czyli numer telefoniczny.

Jeśli masz stacjonarny cyberdek, wystarczy się skontaktować z miejscowym biurem korporacji telefonicznej Internet i złożyć wniosek o przyznanie numeru. Biuro sprawdza twą przeszłość i wiarygodność finansową, a następnie przyznaje ci sieciowy kod dostępu (równoważny dwudziestowiecznemu numerowi telefonicznemu).

Jeśli posiadasz telefon komórkowy lub cybermodem komórkowy, sprawa jest tak samo prosta. Dzwonisz do Internetu, podajesz numer seryjny swego cyberdeku, podajesz potwierdzenie stanu swego konta i zostaje ci przyznany sieciowy kod dostępu.

Jeśli posiadasz sieciowy kod dostępu, płacisz miesięczny abonament (30 e$ miesięcznie) oraz dodatkowe opłaty za połączenia dalekiego zasięgu. Rachunek jest przysyłany do domu pierwszego każdego miesiąca. Jeśli nie masz stałego miejsca zamieszkania, Internet automatycznie pobiera pieniądze z twojego konta, wysyłając potwierdzenie w miejsce, z którego odbierasz pocztę.

Nie zapłaciłeś w tym miesiącu rachunku? Internet daje ci 30 dni na jego uregulowanie, a pod koniec tego okresu wysyła grzeczne przypomnienie. Po 60 dniach automatycznie kasuje twój kod dostępu. Od tego momentu, kod jest nieważny i nie możesz uzyskać połączenia. Wkładając kaucję 1000 e$ możesz otrzymać nowy kod dostępu.

Możesz, co nie znaczy — musisz.

Po 120 dniach Internet wynajmuje oddział solów i zaczyna cię szukać. Ściąganie długów to w XXI wieku wciąż rozwijający się biznes, dzięki nowym wynalazkom w dziedzinie przenośnych broni, a także technik prania mózgu i dostosowywania osobowości uzyskiwanych za pomocą selektywnego użycia terapii bólowej.

To tak, żebyś wiedział.

Nie musisz mieć sieciowego kodu dostępu. Możesz podłączyć się do czyjejś linii, albo nawet zalogować się z ulicznego DataTermu. Jednak 1 e$ za minutę plus opłaty za połączenia dalekiego zasięgu to dość kosztowna propozycja. Szczególnie, że musisz zapłacić te pieniądze z góry.

Być może jest to jeden z powodów, dla których ulubioną taktyką netrunnerów jest wchodzenie do biurowców dużych korporacji i logowanie się za pomocą telefonów tej korporacji. Jest to oczywiście nielegalne i niebezpieczne (strażnicy korporacyjni nie znają poczucia humoru), ale nic nie kosztuje. A to jest dla wielu ludzi duża atrakcja.

Masz już sieciowy kod dostępu? To się czymś zajmij.

Prowadzenie gry w sieci

Zacznijmy od podstaw.

Po pierwsze, musisz wiedzieć, jak się poruszać po sieci. Jest to łatwe. W każdej turze możesz przebyć pięć pól, niezależnie od tego, jak one są duże. Na **mapie światowej sieci** (str. 156) każde pole zajmuje tysiące kilometrów kwadratowych. Na **mapie segmentów miasta**, pojedyncze pole to kilkanaście budynków. Na **mapie podsegmentów** (jedno pole na mapie segmentów) pole to tylko kilka metrów. Niezależnie od tego, gdzie się znajdujesz, możesz poruszać się o 5 pól na turę.

Zdziwiony? Musisz sobie zdać sprawę z tego, że w rzeczywistości nie poruszasz

się wcale — poruszasz się tylko z własnego punktu widzenia. Możesz sobie wyobrazić, że wysyłasz własne oko na długim kablu. Oko się porusza, ale ty nie.
W sieci wszystko dzieje się szybko. Szybkości mierzy się w nanosekundach, nawet nie w sekundach. Nasze organiczne umysły są żółwiami w porównaniu do dużych systemów i sztucznych inteligencji. Żeby spowolnić akcję do prędkości, którą my, ludzie będziemy w stanie pojąć, programy interface'u w twoim deku spowalniają czas dostosowując się do twej osobowości. W czasie rzeczywistym możesz poruszyć się dwa tysiące mil w ciągu sekundy. Ale ty odbierasz to jako teleportację — błysk i już jesteś na miejscu. Jeśli odległości są mniejsze, program interface'u spowalnia wydarzenia, dzięki czemu nie uderzysz z dużą szybkością w ścianę jakiejś fortecy danych.

Pięć pól na turę. Tak mówi Prawo.

I druga zasada. Po sieci podróżuje się tylko po liniach prostych. Oznacza to, że możesz przechodzić przez krawędzie pola, ale nie przez rogi (patrz ilustracja). Pamiętaj, że tak naprawdę, to nie poruszasz się wcale. Przestrzeń, po której się nie poruszasz, tak naprawdę, to nie istnieje, a nawet jeśli, to percepcja wymiarów jest uzależniona od transformacji I–G. Musisz się więc trzymać zasad interface'u. Łapiesz to?

Okay, więc zaczynamy podróż.

Na mapie światowej sieci (str. 156) poruszasz się przechodząc od jednego łącza dalekiego zasięgu (LDL) do drugiego. Powiedzmy, że chcesz przedostać się z Night City do Londynu. Nie możesz się po prostu przeteleportować do celu. Musisz przebyć drogę w skokach po 5 pól, żeby się dostać tam, dokąd chcesz.

Robisz to w ten sposób. Określasz najdalszy LDL znajdujący się w odległości 5 pól od ciebie. Jeśli wyruszasz z Night City, może to być Salt Lake, Denver, Atlanta, Chicago, Nowy Jork/BosWash, Nowy Orlean lub Hawana. Nie możesz przebyć całej drogi na raz — z szybkością pięciu pól na turę wpadłbyś do oceanu, na którym nie ma LDL–a, w którym mógłbyś się zatrzymać.

Skaczesz więc z Night City do Nowego Jorku. Stamtąd już blisko do Londynu — dokładnie pięć pól. Ale zaczekaj sekundę... Powinieneś zastanowić się nad jeszcze jedną rzeczą — **poziomami bezpieczeństwa.**

Poziomy bezpieczeństwa

Jeśli chcesz wykonać legalny skok dalekiego zasięgu, przejście do Nowego Jorku nie stanowi problemu. Ale zwróć uwagę na fakt, że nie chcesz przecież wydawać mnóstwa pieniędzy na opłaty za połączenia dalekiego zasięgu. Chcesz wywołać komendę POŁĄCZENIE DALEKIEGO ZASIĘGU z Menu i ominąć te niewygody.

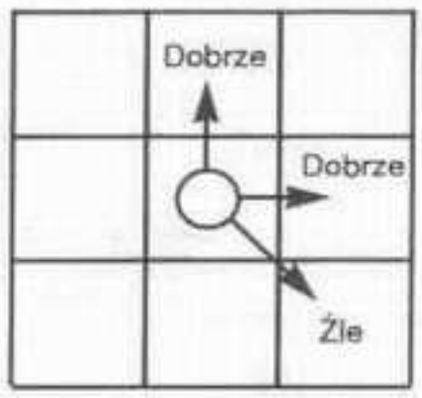
I tu właśnie wkraczają poziomy bezpieczeństwa. Każdy LDL posiada własne oprogramowanie ochronne, które służy do tego, żeby powstrzymać cię przed dokonywaniem połączeń za darmo. Ta ochrona jest odzwierciedlona przez kod bezpieczeństwa odpowiedniego LDL. Musisz na 1k10 rzucić liczbę większa lub równą kodowi bezpieczeństwa, jeśli chcesz ominąć zabezpieczenia systemu. Jeśli nie uda ci się, zostaniesz przyłapany. Co gorzej, twoje działania mogą zaalarmować zawsze czujnych agentów NETWATCH, którzy wytropią cię i zaprowadzą do Więzienia o Zwiększonym Poziomie Bezpieczeństwa w Dolinie Śmierci. Rzuć 1k6 i zobacz, co się stało:

1–4	Połączenie zostało przerwane, a twój rachunek został obciążony jego kosztem (patrz ramka z boku, str. 152)
5	Połączenie zostało przerwane, a NETWATCH otrzymał twój kod dostępu. Spodziewaj się rychłej wizyty przyjacielskiej w przestrzeni rzeczywistej...
6	Policja Sieci dopada cię (rzuć 1k6)

Opłaty za połączenia dalekiego zasięgu

Policz ilość pól pomiędzy punktem początkowym a końcowym. Pomnóż to przez 0,20 e$ za każdą turę spędzoną w sieci i w ten sposób otrzymujesz wielkość swego rachunku za określone połączenie.
Przykład: Podróż z Night City do Londynu zajmuje dwa pola i trwa dwie tury. Koszt połączenia wynosi więc 3.20 e$

Ruch w Sieci

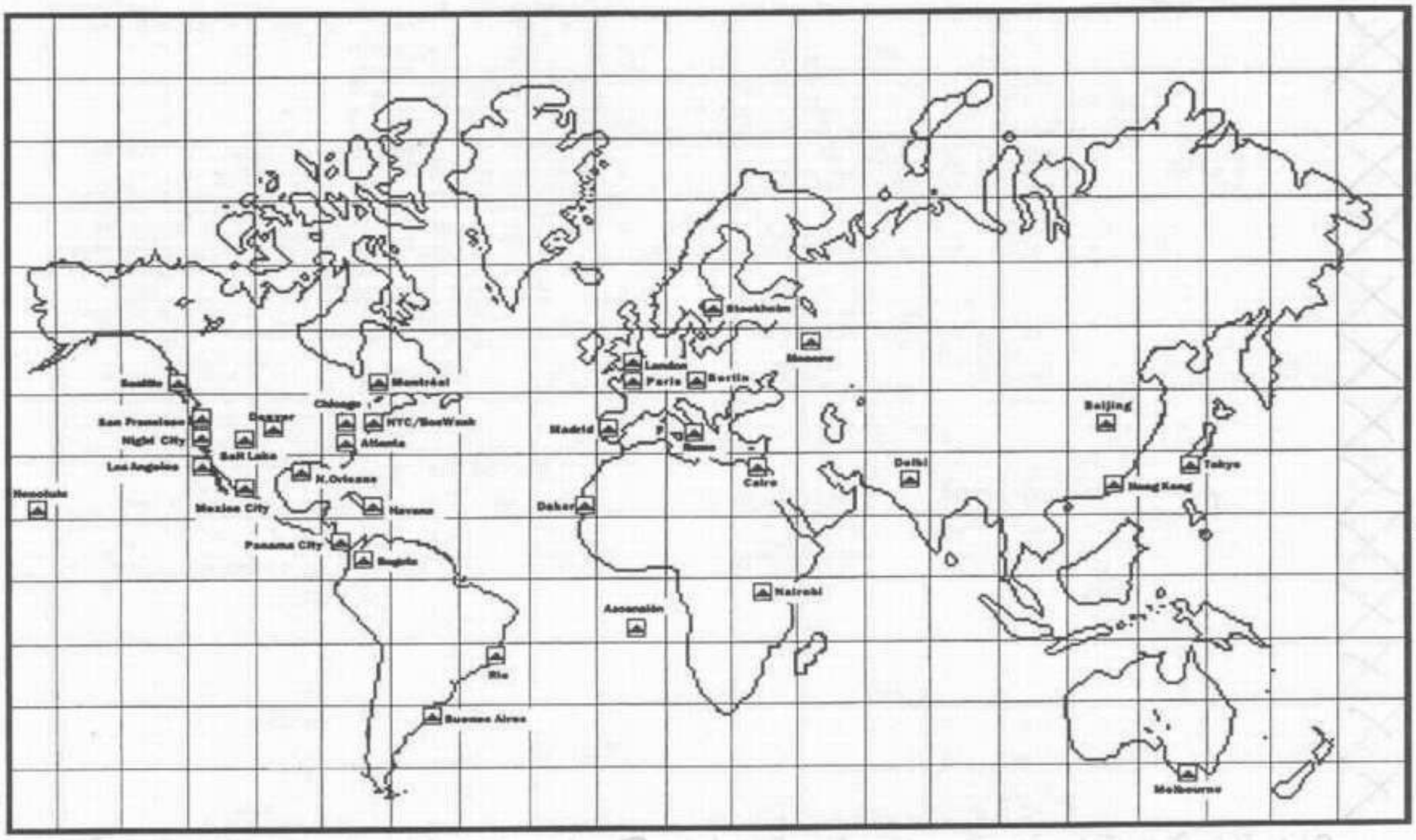


Oczekiwanie

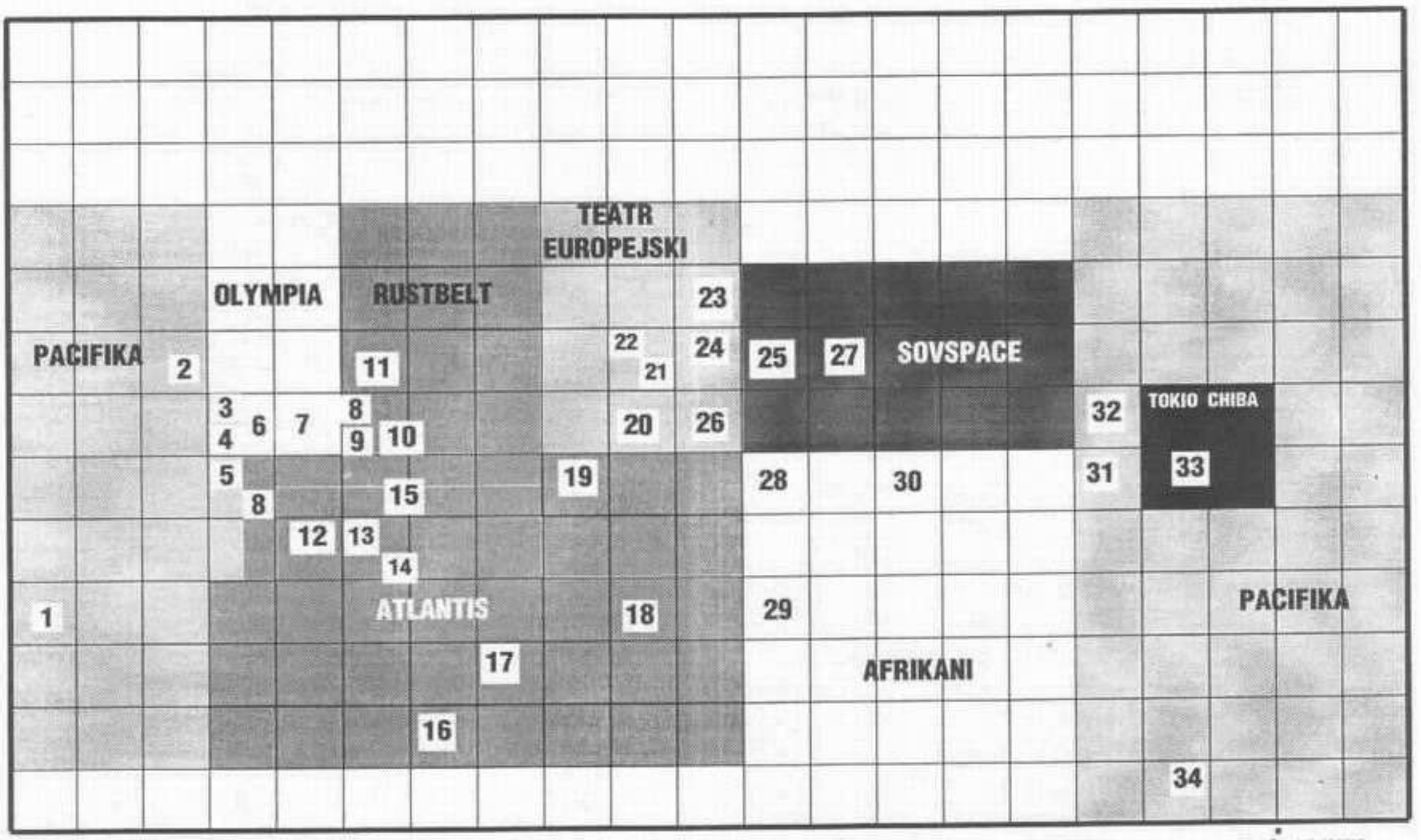
Jeśli system, który chcesz odwiedzić jest odłączony, to w miejscu, gdzie miała się znajdować IKONA jego fortecy danych będzie puste miejsce. Musisz poczekać, aż twój cel zostanie podłączony.
Na przykład, jeśli Pierwszy Bank Europejski pracuje w godzinach 9-17, to być może będziesz musiał poczekać, aż wejdzie do Sieci.
Tak więc jesteś tam, czekając. Prędzej czy później kogoś spotkasz...

Losowe spotkania w Sieci

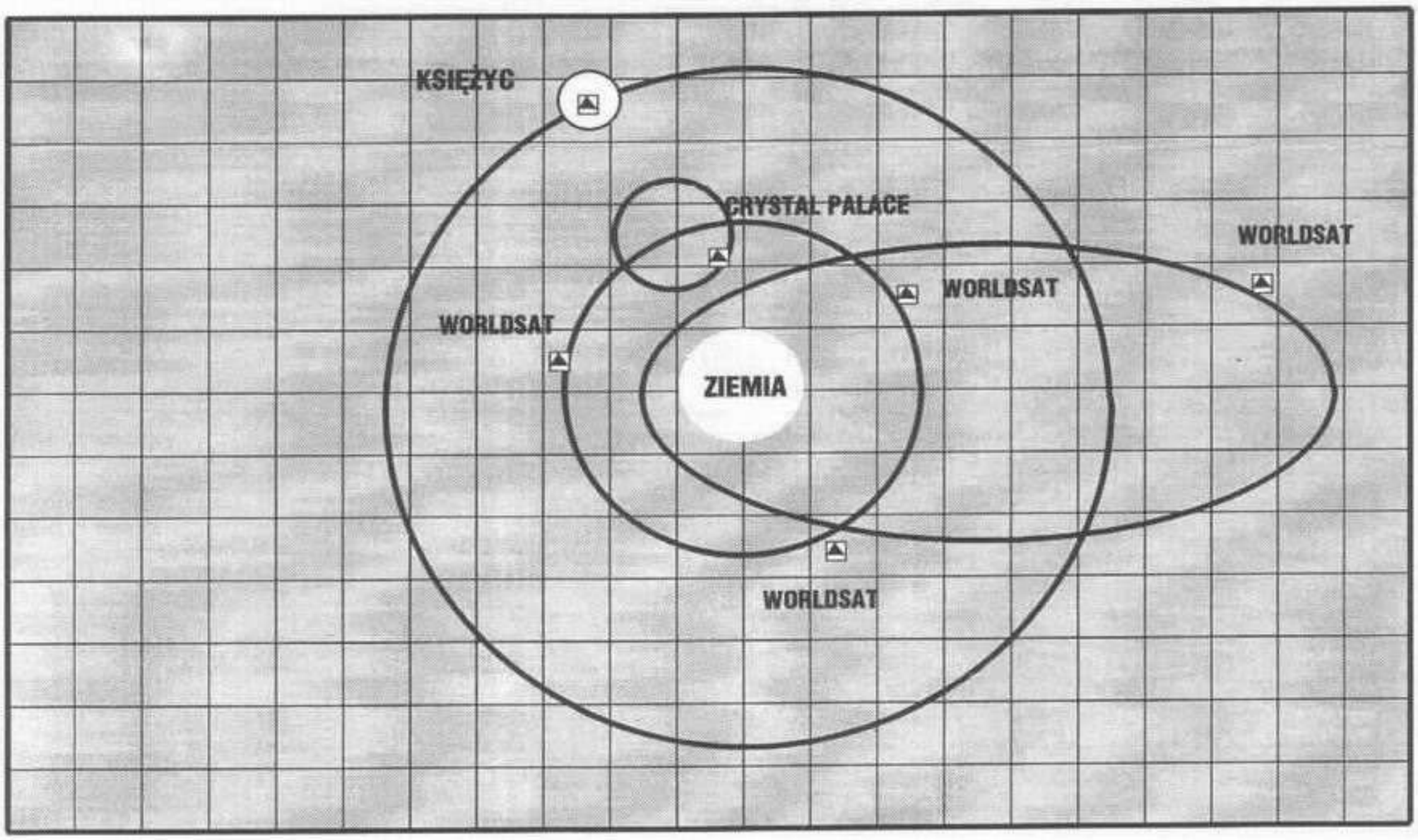
1–2	Nic
3	W pobliżu przechodzi jakiś program
4	Przyjazny netrunner
5	Wrogi netrunner
6	NetWatch



SIEĆ ŚWIATOWA



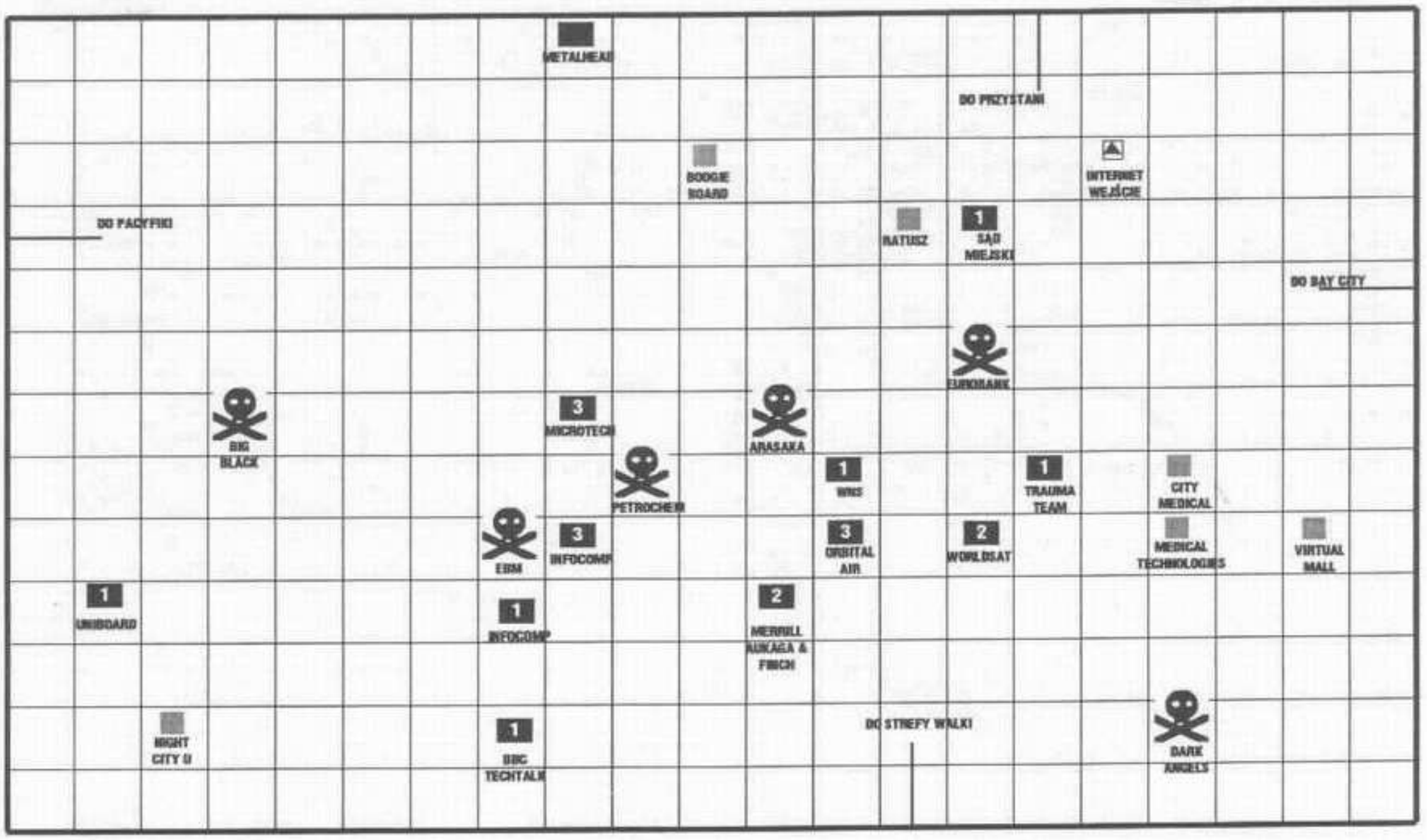
1. HONOLULU
2. SEATTLE
3. SAN FRANCISCO
4. NIGHT CITY
5. LOS ANGELES
6. SALT LAKE CITY
7. DENVER
8. CHICAGO
9. ATLANTA
10 NEW YORK D.C.
11. MONTREAL
12. MEXICO CITY
13. PANAMA CITY
14. BOGOTA
15. HAVANA
16. BUENOS AIRES
17. RIO
18. ASCENSION
19. DAKAR
20. MADRYT
21. PARYŻ
22. LONDYN
23. SZTOKHOLM
24. BERLIN
25. WARSZAWA
26. RZYM
27. MOSKWA
28. KAIR
29. NAIROBI
30. DELHI
31. HONG KONG
32. PEKIN
33. TOKIO .
34. MERBOURNE



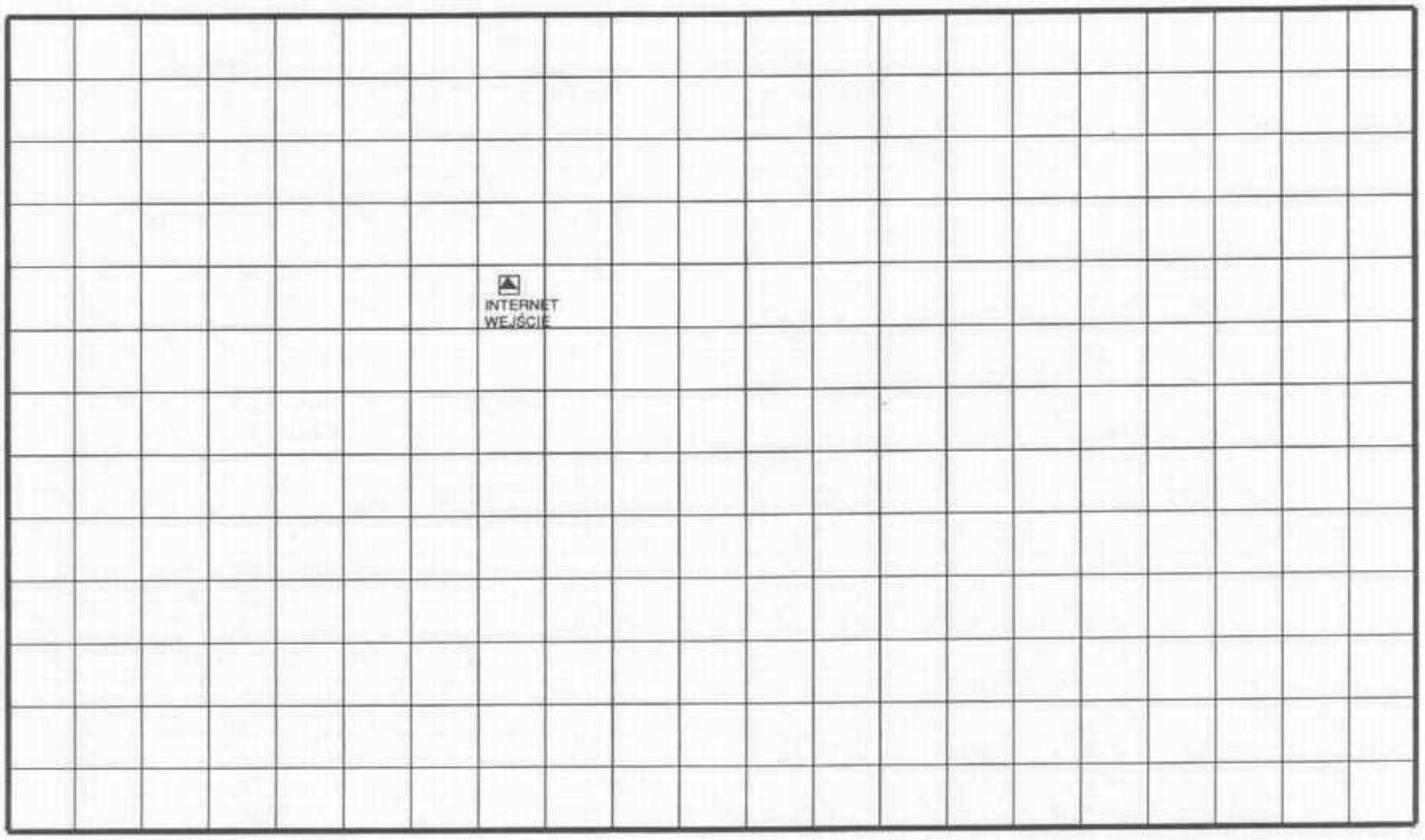
ORBITSVILLE

Przewodnik po połączeniach dalekiego zasięgu

Miasto	Region	Kontrolowany przez:	Poziom bezpieczeństwa	Wartość tropienia
Ascension	Atlantis	Federacja Ameryki Środkowej	2	3
Atlanta	Rustbelt	NetWatch/Rząd St. Zjedn./Konsorcjum Europejskie	2	3
Berlin	Euroteatr	NetWatch/EWG/Korporacje europejskie	3	3
Bogota	Atlantis	Federacja Ameryki Środkowej	1	4
Buenos Aires	Atlantis	Federacja Ameryki Środkowej	2	3
Kair	Afrikani	Orbital Air	4	4
Chicago	Rustbelt	NetWatch/Rząd USA/Konsorcjum Europejskie	2	2
Crystal Palace	Orbitsville	ESA	2	2
Dakar	Afrikani	Brak kontroli	2	2
Denver	Olimpia	NetWatch/Rząd St. Zjedn./Orbital Air	2	1
Delhi	Afrikani	Brak kontroli-	1	2
Hawana	Atlantis	Federacja Ameryki Środkowej	2	3
Honolulu	Pacifika	NetWatch/Rząd St. Zjedn./EBM	2	2
Hong Kong	Pacifika	NetWatch/Sfera Współpracy Azjatyckiej	2	3
Luna	Orbitsville	ESA	2	4
Londyn	Euroteatr	NetWatch/EWG/Korporacje europejskie	3	2
Los Angeles	Pacifika	NetWatch/Rząd St.Zjedn./Petrochem	2	2
Madryt	Euroteatr	NetWatch/EWG/Korporacje europejskie	3	2
Melbourne	Pacifika	NetWatch/EWG/Korporacje europejskie	2	2
Meksyk	Atlantis	Federacja Ameryki Środkowej	1	2
Montreal	Rustbelt	NetWatch/EWG/Korporacje europejskie	2	2
Moskwa	Obszar sowiecki	ZSRR/EWG	3	2
Nowy Orlean	Rustbelt	NetWatch/Rząd St.Zjedn./Konsorcjum Europejskie	2	3
Nowy Jork/BosWash	Rustbelt	NetWatch/Rząd St.Zjedn./Konsorcjum Europejskie	3	1
Nairobi	Afrikani	Orbital Air	2	2
Night City	Pacifika	NetWatch/Rząd St.Zjedn./Arasaka	2	2
Panama	Atlantis	Federacja Ameryki Środkowej	1	3
Paryż	Euroteatr	NetWatch/EWG/Korporacje europejskie	3	2
Pekin	Pacifika	Sfera Współpracy Azjatyckiej	3	2
Rio de Janeiro	Atlantis	Federacja Ameryki Środkowej	2	2
Rzym	Euroteatr	NetWatch/EWG/Korporacje europejskie	2	2
Salt Lake	Olimpia	NetWatch/Rząd St. Zjedn/Militech	2	1
San Francisco	Pacifika	NetWatch/Rząd St. Zjedn./EBM	2	2
Seattle	Pacifika	NetWatch/Rząd St. Zjedn./Arasaka	2	2
Sztokholm	Euroteatr	NetWatch/EWG/Korporacje europejskie	3	2
Tokio	Tokio-Chiba	Arasaka/Zaibatsu/Sfera Współpracy Azjatyckiej	3	2
Warszawa	Obszar sowiecki	ZSRR/EWG	3	2



SCHEMAT MIASTA (NIGHT CITY)



SCHEMAT TWOJEGO MIASTA

1–2 Otrzymujesz mandat o wysokości 1k6x100 e$.
3–5 Udaje ci się uciec. Nie mają twego tropu, ale przez 1k6+1 dni patrolują ten obszar sieci licząc na to, że się pojawisz.
6 Uciekasz, ale oni umieszczają twe dane w BOS (biuletynie ogólnosieciowym). Wiedzą, że gdzieś musisz być i szukają cię. To tylko kwestia czasu...

Często mądrzej jest dotrzeć do celu nieco dłuższą drogą, poruszając się przez LDL–e o niskim poziomie bezpieczeństwa, zamiast wskakiwać prosto w te o wysokim.

Tropienie

Jest jeszcze jeden powód, dla którego powinieneś ostrożnie wybierać LDL–e. Poza tym, że mają one poziomy bezpieczeństwa, mają także wartości tropienia. Wartość tropienia oddaje trudność wyśledzenia twojego sygnału przez określone łącze. Każde łącze, przez które przechodzisz ma swą własną wartość tropienia; suma wartości wszystkich łącz, przez które przeszedłeś podczas swej aktualnej sesji w sieci oddaje trudność wytropienia źródła twego sygnału. Wybierając odpowiednie LDL–e, albo przechodząc przez dużą ich ilość, możesz sprawić, że wytropienie miejsca twego pobytu będzie praktycznie niemożliwe.

Jest to ważne, szczególnie, jeśli zostaniesz zaatakowany przez program wyposażony w funkcję tropiącą. Na przykład, jeśli Hellhound nie dorwie cię, zanim się wylogujesz, będzie próbował wytropić źródło twego sygnału, a potem uruchomić procedurę zastępczą (znaleźć miejsce, w którym netrunner wszedł do sieci i zaczekać tam na niego, aż wejdzie do niej ponownie).

Żeby cię wyśledzić, program musi uzyskać wynik 1k10 + siła większy lub równy sumie wszystkich wartości tropienia łącz, przez które przeszedłeś w czasie swej aktualnej sesji w sieci. Jeśli test się nie powiedzie, program nie będzie w stanie wytropić twego sygnału.

Segmenty miasta

Jeśli już dotrzesz do docelowego miasta, przemieszczasz się na mapę segmentu miasta. Jest to ogólna mapa tego miasta, podobna do mapy przestrzeni rzeczywistej. Mapa segmentu pokazuje położenie wszystkich ważnych obiektów w mieście — w tym wypadku, ważnych systemów i fortec danych. Wchodzisz na mapę segmentów w miejscu, w którym znajduje się IKONA LDL–a, a następnie poruszasz się po 5 pól na rundę, dokąd chcesz.

Przedstawiamy przykładową mapę segmentu opartą na Night City. Jako mistrz gry, będziesz zapewne chciał stworzyć własne mapy — do tego celu służy pusta mapa. Jeśli twoje miasto jest bardzo duże, będziesz musiał umieścić kilka map miast obok siebie.

Każda forteca danych ma na mapie segmentów miasta odpowiadającą jej IKONĘ. Te IKONY są kodowane w zależności od tego, z jakiego poziomu zabezpieczeń określony system jest znany.

Szare systemy: Te systemy wykorzystują tylko programy alarmujące i wykrywające. Są to w większości

W SIECI

Wystarczy gadania, wybierzmy się na małą przejażdżkę.
Swą podróż zaczynasz w małym jednopokojowym mieszkaniu w strefie walki w Night City. Ładujesz 5 programów: Jackhammer, Wizard's Book, Copycracker i dwa Demony.
Jeden Demon to Succubus II z podprogramami Killer i Worm. Drugi to Imp z Invisibility i Hellbolt.
Wciskasz przycisk i zanurzasz się w Sieci. Natychmiast obejmuje cię ściana wirującej elektryczności.
Patrzysz w dół na swą IKONĘ — jesteś chromowanym, humanoidalnym kształtem w futurystycznym pancerzu. Twa twarz odbija się w lustrzanym ciele — oczy żarzą się na zielono. Pod tobą znajduje się jasny, neonowy krajobraz przedstawiający Segment Night City. W oddali błyszczy się jaskrawobłękitny diament wpleciony w logo Internet Telephone Corporation.
Lecisz w stronę błękitnego diamentu. Twoim celem jest biuro firmy Microtech Computers w Los Angeles, więc kierujesz się ku świetlistej strzałce łącza dalekiego zasięgu.
Nie spodziewasz się problemów; firma telefoniczna nie stosuje żadnego skomplikowanego oprogramowania ochronnego, a Night City ma poziom bezpieczeństwa 2. Aktywujesz myślą Menu i uruchamiasz POŁĄCZENIE DALEKIEGO ZASIĘGU. Znowu ich oszukałem, myślisz, przedzierając się w dół.
Wchodzisz w LDL. Świetlista fioletowa strzałka zanurza się w podłodze - to jak jazda w dół szybką windą. Światło płonie dookoła ciebie, a ty spadasz w stronę odległej linii transmisyjnej. Spadasz i widzisz wznoszący się na twe spotkanie jarzący się czerwony, neonowy kształt — wzburzoną rzekę czerwonego światła, wyglądającą jak wielka autostrada. Kieruje się w stronę usianej gwiazdami ciemności na horyzoncie. Gdzieś pomiędzy widzisz złożone sieci segmentów i wielokolorowe neonowe struktury przedstawiające miasta. Docierasz do czerwonej autostrady i z prędkością światła ruszasz naprzód, mijając pajęcze świetliste rzeźby przedstawiające miasta leżące na trasie.
Przed tobą pojawia się wielka sieć neonowych świateł — Los Angeles. Zeskakujesz na inną ogromną fioletową strzałkę — łącze dalekiego zasięgu — i lądujesz. Strzałka płynnie rusza w stronę neonowego labiryntu, łącząc cię z segmentem Los Angeles. Wszystko w ciągu kilku sekund.
Gdy wychodzisz z LDL-a, zauważasz jakąś postać. Szczupła kobieta ubrana

w skłębioną, żarzącą się mgłę.
Jej oczy i paznokcie są czystym światłem. Uśmiecha się, rozpoznając cię — znasz ją jako Ostra Annie. Odwzajemniasz uśmiech, a mija cię kierując się w stronę LDL-a.
Wychodzisz na ogromną, zimnoniebieską przestrzeń segmentu LA. Wysoko nad twą głową widzisz setki neonowych symboli, z których każde przedstawia jakąś korporację.
Zauważasz znajome czerwone koło Microtechu i wznosisz się w jego stronę.
Logo Microtechu stoi przed tobą, wyglądając jak jasne drzwi. Biały punkt oznacza wejście do jego bramy kodowej. Przed nim widać ciemny, złowieszczy kształt — program Watchdog, przyczajony, czekający na intruzów. Aktywujesz swego Impa — wirująca, jasna kula pomarańczowego światła pojawia się przed tobą i wyrzuca z siebie podprogram Invisibility.
Imp splaszcza się do błyszczącej karty energii, owijając się dookoła ciebie. Invisibilty działa skutecznie — przechodzisz obok Watchdoga do bramy kodowej.
Choć spędziłeś wiele dni szukając informacji na temat Microtechu, nie znalazłeś nic, co mogłoby być jakąś wskazówką do odgadnięcia kodu dostępu. Planujesz załatwić to przy pomocy brutalnej siły. Odblokowujesz Codecrackera; nie działa. Może Wizard's Book? Nic z tego — powinieneś to wiedzieć, jeśli próbujesz włamać się do fortecy korporacji!
Po prostu nie możesz przejść tej bramy kodowej.
Pora na użycie Jackhammera.
Imp owija się dookoła twej głowy, podczas gdy ty pracujesz, powodując kilka bardzo głośnych odgłosów.
Jackhammer rozwala ścianę. Przed wejściem decydujesz się rozegrać to bezpiecznie. Jackhammer jest hałaśliwy; aktywujesz w Impie podprogram Speedtrap. Przekształca się w płaski ekran. Na ekranie nie widać żadnego metalicznego potwora, więc obszar jest czysty. Wchodzisz przez dziurę, którą zrobiłeś i...
Ojej! Speedtrap się mylił! Killer podnosi się i atakuje twego Impa. Przeklinasz, zdając sobie sprawę z tego, że powinieneś zapakować coś, co mógłbyś mu przeciwstawić. Wiesz, że Imp tego nie przeżyje, więc aktywujesz Succubusa, wyciągając z niego jego własny podprogram Killer. Natychmiast pojawia się chromowana bogini o błyszczących oczach. Przekształca się w potężnego, metalicznego samuraja, który atakuje metalowego wojownika. Ich bronie się zderzają — i system pada. Ocaliłeś swego Impa — przynajmniej na razie.

urzędy miejskie, uniwersytety i niewielkie firmy prywatne.

1 **Poziom 1:** Te systemy to małe korporacje, policja, duże firmy prywatne. Wykorzystują lodołamacze, programy wykrywające i alarmujące.

2 **Poziom 2:** To są średnie korporacje i bardzo duże firmy prywatne. Wykorzystują lodołamacze i programy antysystemowe.

3 **Poziom 3:** Te systemy korzystają z programów antypersonalnych o działaniu nie–zabójczym. Systemy poziomu trzeciego to przeważnie wielkie korporacje, rządy stanowe i inne potężne grupy. Ci ludzie nie chcą, byś grzebał w ich danych, ale nie chcą też cię zabić. Po prostu trochę cię pokiereszują i przekażą cię NETWATCH.

Czarne systemy: Te fortece korzystają przeważnie z zabójczego oprogramowania antypersonalnego. Czarne systemy to wielkie międzynarodowe korporacje i agencje rządowe typu CIA. Wiedzą, że nie masz czego szukać w ich danych i nie obchodzi ich, co o nich myślą twoi prawnicy. Chcą wgnieść cię głęboko w ziemię, jeśli się im narazisz i mają ku temu powody.

Podsegmenty

To tutaj rozgrywa się większość twoich akcji. Gdy już przeskoczysz przez LDL i zlokalizujesz swój cel na mapie segmentu miejskiego, przenosisz się na odpowiedni podsegment, na którym znajduje się ten system i zaczynasz działać.

Mapa podsegmentu jest podzielona na dziesięciometrowe pola. System lub forteca danych (ciężko opancerzony system) to kilka wypełnionych pól w formie przypominającej nieco budynek. Kształt fortecy danych na papierze powinien z grubsza przypominać jej kształt — może wyglądać jak logo korporacji, kolorowy wielościan, budynek z przestrzeni rzeczywistej, dowolny, abstrakcyjny kształt lub nawet osoba (np. forteca danych Disneya wyglądająca jak tytaniczna Myszka Miki w Chiba/Tokio).

Tworząc **fortecę danych** (więcej na ten temat znajdziesz na str. 164) powinieneś zwrócić uwagę na to, by kształt na mapie odpowiadał z grubsza wyglądowi IKONY fortecy w przestrzeni sieci — choćby po to, by ułatwić życie graczom.

Po podsegmencie netrunnerzy poruszają się oczywiście, jak zwykle, po 5 pól na turę. Ruch odbywa się po liniach prostych — nie można przejść przez przeszkodę, jeśli się jej wcześniej nie pokona.

Gdy już jesteś na poziomie podsegmentu, netrunning staje się prostą sprawą. Próbujesz włamać się do fortecy danych — przez bramę kodową lub przedzierając się przez ścianę. Gdy już będziesz w środku, przemieszczasz się z miejsca na miejsce, szukając pamięci, które mógłbyś okraść i innych użytecznych rzeczy. Po drodze natykasz się na różne programy antyintruzyjne i pułapki, które wszystkie chcą zrobić coś nieprzyjemnego tobie, twoim programom lub twojemu dekowi. Uruchamiasz własne programy, żeby zatrzymać tamte, zanim zniszczą ci coś naprawdę ważnego. Przykład akcji w Sieci znajduje się w ramce z boku na stronie 159.

Menu

Jak dotąd mówiliśmy o poruszaniu się po sieci. Nie wszystko, co robi netrunner, to czysty netrunning — w rzeczywistości większość użytecznych rzeczy można zrobić przy minimalnym sprzęgnięciu się z siecią. Przez większość czasu w ogóle nie będziesz przebywać w sieci — będziesz biegać po ulicach ze swymi towarzyszami, zabezpieczając ryzykowne gierki o duże stawki. Środek strzelaniny to niezbyt dobre miejsce na odpłynięcie.

W tych sytuacjach przydaje się Menu. Jest to lista komend, które mówią twemu dekowi, co ma robić. Każda komenda uruchamia jakąś preprogramowaną funkcję deku.
Menu jest zawsze obecne, gdy jesteś podłączony — żeby go wywołać, wystar-

się pojawia w twym polu widzenia, jako jednowymiarowy obraz. Musisz pomyśleć o którejś komendzie i ona zaczyna działać, a Menu znika.

Ale wróćmy na ulicę. Dwie najważniejsze komendy Menu w ogóle nie wymagają wchodzenia do sieci — możesz je wywołać z przestrzeni rzeczywistej.

Pierwsza z nich to ZDALNA LOKALIZACJA. Powoduje ona, że twój dek przeszukuje najbliższe otoczenie (do 400 metrów) i lokalizuje wszystkie systemy zdalnie sterowane, które są podłączone do sieci. Następnie wyświetla w Menu listę znalezionych obiektów, ich położenie i rodzaj.

Teraz przydaje się druga z najważniejszych komend: ZDALNA KONTROLA. Gdy ją uruchomisz, twój cyberdek szuka w swej pamięci programu, dzięki któremu mógłby przejąć kontrolę nad obiektem, który wybrałeś. Programy kontrolujące przejmują określone rodzaje zdalnie sterowanych systemów, na przykład Viddy Master kontroluje tylko monitory, a Hotwire — zdalnie sterowane pojazdy.

Jeśli cyberdek zlokalizuje odpowiedni program kontrolujący (którego możesz nie posiadać), uruchamia go i próbuje przejąć zdalny system (rzut 1k10 równy lub mniejszy od siły kontrolera). Jeśli rzut się powiedzie, możesz wydawać temu systemowi polecenia, które jest w stanie wykonać (na przykład samochód może jeździć, AV — latać, monitor — wyświetlać określone obrazy itd.).

To może ci dać znaczącą przewagę. Jesteś w pułapce, pod przeważającym ogniem przeciwnika? Co powiesz na przejęcie pobliskiej robotaksówki i pokierowanie jej na pozycję wroga? Twój zespół nie może się przedostać przez opancerzone drzwi? Może są kontrolowane przez komputer i możesz otworzyć je od wewnątrz. Chcesz się dowiedzieć, gdzie dokładnie znajduje się oddział solów? Odszukaj ich za pomocą kamery TV i ukrytego mikrofonu, a potem uruchom Dee–2, który spowoduje, że zautomatyzowany podnośnik roztrzaska ich samochód.

Widzisz już, co mieliśmy na myśli? Nie chcemy więcej słyszeć o netrunnerach spędzających piątkową noc w domu.

Pozostała część Menu

LOGON/LOGOFF: Komendy zawarte w pozostałej części Menu powinny być uruchamiane w Sieci. Aktywujesz je wykonując komendę LOGON. Powoduje ona, że wchodzisz do Sieci.

By wyjść z Sieci (przez LOGOFF), musisz na1k10 wyrzucić 8 lub mniej. Udany rzut wyrzuca cię z powrotem do przestrzeni rzeczywistej. Niektóre programy mogą ci to uniemożliwić (w końcu NETWATCH chciałby, żebyś słuchał, kiedy chcą rzec ci kilka słówek). Ten programy blokują twój CPU, dzięki czemu nie możesz się wylogować przez 1k6 tur.

URUCHOMIENIE PROGRAMU: Ta komenda uruchamia dowolny program znajdujący się w pamięci twego deku. Program od razu zaczyna działać, wykonując przewidziane funkcje (przynajmniej masz taką nadzieję).

ŁĄCZE DALEKIEGO ZASIĘGU: Ta komenda powoduje transfer pomiędzy dwoma systemami łącz dalekiego zasięgu (LDL – long distance link). Gdy ją uruchomisz, dek próbuje przekazać firmie telekomunikacyjnej informację, że połączenie, którego żądasz jest miejscowe (nawet, jeśli tak nie jest) i nie powinno obciążać twojego rachunku telefonicznego. Udana próba wymaga, byś rzucił na 1k10 wartość równą lub wyższą od poziomu bezpieczeństwa LDL-a, którego próbujesz oszukać.

Ta opcja w wersji fabrycznej służy do przekazania Internetowi informacji o tym, że twój sygnał jest sygnałem cyberdeku, żądając połączenia światłowodowego. Jednak jej przeprogramowanie to pierwsza rzecz, którą robi każdy netrunner po zakupie nowego deku.

„Dobrze idzie", mówi do ciebie Succubus, a ty idziesz dalej.
Za następnym rogiem czai się ogromna postać Mantikory! Próbujesz ponownie Niewidzialności, ale nie działa. Potężne szpony Mantikory atakują twego Impa - a ten ostatni zostaje wymazany!
W następnej turze aktywujesz podprogram Killer. Metaliczny wojownik wyskakuje do przodu i atakuje potwora, zabijając go błyskiem światła. Niewiele brakowało.
Straciłeś programy Invisibility i Speedtrap, więc jesteś ostrożniejszy. Ostrożnie obchodzisz jeden z centralnych procesorów, wyglądając niebezpieczeństw... Domyślasz się, że możesz użyć CPU, żeby dostać się do stacji roboczych i zobaczyć, kto jest zalogowany. Ale to nie dałoby ci zbyt wielu przydatnych danych. To, czego szukasz, to plany nowego komputera wojskowego Microtechu. Powinny się znajdować w którejś z pamięci. Idziesz tam.
Wchodząc w obszar pierwszej pamięci natykasz się na kolejnego Watchdoga. Czekaj! To Bloodhound! Skacze, by iść twoim tropem. Aktywujesz podprogram Killera i opancerzony wojownik staje przed tobą - w mgnieniu oka technosamuraj zabija ogara, zanim ten zdąży znaleźć twój trop. Killer znów wtapia się w kształt pięknej chromowanej postaci Succubusa. Succubus macha skrzydłami.
Nie ma tu nic, oprócz danych księgowych. Mogą być przydatne, ale zawsze możesz wrócić po nie później. Ostrożnie idziesz do następnej pamięci. Pusta. Co jest? Prawdopodobnie ktoś wydał pieniądze na inne miejsce w fortecy. Ale gdzie? Idziesz w stronę cienia następnej pamięci...
Hellhound! Ogromna czarna chmura skacze na ciebie, ale ty rzucasz na jej drogę podprogram Killer. Twój metalowy wojownik zamierza się i pudłuje! System tworzy kolejnego Killera, który atakuje twój program. Błysk! Twój Succubus znika z desperackim krzykiem. Jesteś sam, bez żadnego programu, który mógłby cię osłonić. Killer czeka. Oczy Hellhounda błyszczą, gdy wysuwa łapę, by zatrzymać twe serce...
Wylogowujesz się.
Siedzisz na krześle przed swoim biurkiem. W pustawym mieszkaniu panuje cisza, którą rozprasza jedynie ciche buczenie wyłączającego się cybermodemu. Twe ręce drżą, gdy myślisz o swej nagłej ucieczce. Za następnym razem - myślisz - wezmę ze sobą coś mocniejszego. Zbyt blisko było.
Cała podróż trwała mniej niż dwie minuty.

KOPIOWANIE: Ta komenda służy do kopiowania programu lub pliku danych, do którego masz dostęp. Możesz jej użyć po to, by na przykład stworzyć własną kopię małej czarnej książki Saburo Arasaki (na wypadek, gdybyś potrzebował jakichś nietypowych informacji pewnej piątkowej nocy w Osace). Kopia jest automatycznie zapisywana w pamięci deku (pod warunkiem oczywiście, że jest tam jeszcze miejsce).

Jedną z ciekawszych rzeczy, które powinieneś wiedzieć na temat budowy cyberdeków, jest fakt, że posiadają one układy emulacji terminala, dzięki czemu stają się małymi terminalami wewnątrz komputera. To rozwiązanie umożliwia przyjaznemu netrunnerowi pracę we własnej fortecy danych. Umożliwia to również nieprzyjaznemu netrunnerowi wydawanie systemowemu procesorowi własnych komend:

KASOWANIE: Usuwa program lub plik danych z pamięci twego deku lub systemu, w którym aktualnie przebywasz. KASOWANIE jest wykorzystywane, kiedy brakuje ci pamięci w deku, by zapisać tam czarną książkę Saburo, a uważasz, że po prostu musisz ją mieć.

PRZEGLĄDANIE: Umożliwia ci przejrzenie spisu treści dowolnego pliku, który znajduje się w pamięci systemu, lub przejrzenie zawartości tego pliku. Jednak w większości wypadków nie będziesz marnował czasu na czytanie zawartości — po prostu KOPIUJESZ plik i uciekasz.

Uwaga: od czasu do czasu bardzo skrzywione osobniki korzystają z tego, umieszczając w pamięci systemu olbrzymie pliki o bardzo interesujących nazwach, np. SEKRETNE PLANY OPANOWANIA ZIEMI. Oczywiście ten plik nie zawiera nic za wyjątkiem bezużytecznych śmieci, ale naprawdę łatwowierny netrunner wykasuje wszystko co ma, by tylko wziąć ten skarb ze sobą.

EDYCJA: Ta komenda umożliwia ci dokonywanie zmian w zawartości pliku, zapisywanie go, dopisywanie do niego, czy w inny sposób zmienianie jego zawartości.

KREACJA/ZNISZCZENIE: Ta komenda uruchamia specjalny program zwany Kreatorem. Kreator służy do tworzenia wirtualnych konstruktów i rzeczywistości w obszarze pamięci. Więcej informacji o Kreatorze znajduje się w podrozdziale *Rzeczywistości wirtualne, str. 180*. Jednak zanim tam dojdziesz, powinieneś wiedzieć, że KREACJA pozwala ci na tworzenie małych obiektów w przestrzeni sieci (stosunkowo mało funkcjonalnych, jak pistolety, które nie zadają obrażeń i sprzęt elektroniczny, który nic nie robi), a ZNISZCZENIE umożliwia pozbycie się ich. Zabezpieczenia w KREATORZE uniemożliwiają ci jednak zniszczenie czyjejś kreacji. W sumie jest to dobre rozwiązanie — czy chciałbyś być gościem, który zniszczył Park Marzeń?

Walka

Edger ślizgał się dookoła krawędzi fortecy danych Kiroshiyu, a ikona jego kosmicznego wojownika pozostawiała błyszczący ślad. Tuż za nim system Kiroshiyu wykreował cztery Piekielne gromy. Edger mruknął coś obscenicznego po japońsku i przywołał w umyśle obraz Menu. Błyskawicznie zdecydował się na uruchomienie Zabójcy. Natychmiast przed uciekającym netrunnerem pojawił się szczupły, metaliczny kształt, który ruszył kursem kolizyjnym w stronę czterech rozgrzanych kul energii...

Inicjatywa

Pierwszą rzeczą, którą musisz określić w walce w sieci, jest to, kto działa jako pierwszy. Może być to sprawa życia i śmierci, gdyż większość programów ofensywnych potrafi poważnie cię uszkodzić lub nawet zabić w jednej turze. Żeby określić, kto działa jako pierwszy, porównaj:

INT komputera + 1K10
przeciw
REF netrunnera
+ szybkość deku + 1K10

Jeśli w walkę jest zaangażowany więcej niż jeden netrunner lub więcej niż jeden system, każdy z oponentów musi wykonać własny test inicjatywy. Najpierw wykonują swe akcje ci, którzy wyrzucili najwięcej, potem ci, którzy wyrzucili mniej. Tak, jak w normalnej walce, możesz zadecydować, że wykonasz swą akcję później — możesz nawet zastawić zasadzkę.

Rundy i akcje

Runda walki w sieci trwa 1 sekundę. Podczas tego czasu netrunner może podjąć jedną akcję (w przeciwieństwie do normalnej walki, gdzie bohater ma 3 sekundy na mnóstwo różnych działań). Tą akcją może być jakakolwiek komenda z Menu, a poza tym — ruch. *Na przykład, Edger decyduje, że w swej rundzie walki oddali się o 5 pól od Piekielnego Ogara i URUCHOMI program (w tym wypadku Zabójcę), który zaatakuje jego wroga.*

Oczywiście komputery są o wiele szybsze od ludzi. Systemy jednoprocesorowe wykonują tylko jedną akcję w rundzie. **Komputer może wykonać dodatkową akcję w rundzie za każde dwa dodatkowe procesory zainstalowane w systemie.** Naprawdę rozbudowany system może uruchomić w jednej rundzie dwa, trzy, cztery, a nawet więcej programów, które zaatakują pojedynczego netrunnera.

Dlatego netrunnerzy atakują wielkie systemy grupami.

Zasięg

Zasięg w sieci jest prosty — musisz widzieć cel, żeby móc go zaatakować. Zasadniczo widzisz wszystko, co jest odległe od ciebie o nie więcej niż 20 pól, chyba że widok blokuje jakaś

przeszkoda (to ustala mistrz gry w trakcie sesji). Możesz zaatakować wszystko, co się znajduje w odległości do 20 pól od ciebie, pod warunkiem, że to widzisz i drogi nie blokuje inny obiekt.

Ruch

Jak mówiliśmy wcześniej, netrunnerzy poruszają się z prędkością 5 pól na rundę. Ale jak szybko poruszają się programy, jeśli w ogóle się poruszają? Większość programów musi pozostawać w obrębie systemu. Jednak, gdy już cię zobaczą, mogą poruszać się po całym systemie, by cię dogonić, poruszając się również z szybkością 5 pól na rundę. Program może ścigać netrunnera wszędzie w swym własnym systemie i jedno pole od niego. Potem przerywa atak i wraca na swą początkową pozycję.

Piekielne Ogary, Krwawe Ogary i Buldogi nie mają takich ograniczeń. Wbudowana jest w nie funkcja śledząca, dzięki której mogą oddalić się od swego systemu i ścigać cię wszędzie. Jedynym sposobem na pozbycie się tych potworów jest wylogowanie się — wtedy możesz już tylko liczyć na to, że twój prześladowca nie wykona udanego testu tropienia. W przeciwnym wypadku będzie na ciebie czekał, gdy wejdziesz w tym miejscu do sieci ponownie.

Testy tropienia wykonuje się porównując SIŁĘ PROGRAMU + 1k10 z sumą wszystkich wartości tropowych wszystkich łączy dalekiego zasięgu, przez które przechodziłeś w czasie swej podróży przez sieć.

Przykład: Pajęczyca w swej ostatniej wyprawie podróżowała przez Salt Lake (1), Denver (2), Nowy Orlean (3), Hawanę (3), Bogotę (4) i Rio (2). W Rio trafiła na Piekielnego Ogara (siła 6), który zaatakował ją w pobliżu nowej fortecy Petrochemu. Pajęczyca się odłączyła, a Piekielny Ogar usiłuje wytropić miejsce jej wejścia do sieci. W tym celu musi mieć więcej niż 15 (1+2+3+3+4+2=15). Musi więc wyrzucić 9 lub 10, albo będzie musiał zrezygnować z pościgu.

Utajnienie

Programy, tak jak ty, mogą atakować wszystko, co się znajduje w zasięgu ich wzroku. Ponieważ nie mają one „przodu" ani „tyłu" (bo czym jest przód ciągu bajtów?), więc mogą cię zawsze zobaczyć z dowolnej strony.

No, prawie zawsze. Do tego właśnie służy utajnianie. Jeśli uruchomisz program utajniający, przeciwnik musi wykonać specjalny test, by cię zobaczyć:

Siła programu atakującego + 1k10 przeciw Siła twojego programu + 1k10.

Wykrycie

Inną stroną utajnienia jest wykrywanie tego, czego nie widać. Gdy korzystasz z programu wykrywającego, musisz wykonać taki sam rzut, jak w przypadku programów utajniających. Należy zauważyć, że netrunner może użyć programu wykrywającego przeciw programowi utajniającemu innego netrunnera i odwrotnie.

Atakowanie systemów i cyberdeków

Niektóre programy ofensywne służą wyłącznie do atakowania systemów i cyberdeków. Ich działanie polega na przeniknięciu przez ściany danych, które zabezpieczają system, a następnie uruchomieniu odpowiednich modułów atakujących. Do tej grupy należą programy intruzyjne i antysystemowe. Takie ataki rozstrzygane są za pomocą następującego testu:

Siła programu atakującego + 1k10 przeciw Siła ściany danych lub kodu + 1k10

Ściana zostaje przebita, jeśli wynik uzyskany przez program atakujący jest większy od wyniku ściany danych.

Niektóre programy **Intruzyjne** są znacznie bardziej „hałaśliwe" od innych. Na przykład Jackhammer zawsze włącza alarm w systemie, do którego się włamuje, dzięki czemu ten ostatni jest w stanie uruchomić programy ofensywne. Hammer włącza alarm, jeśli na 1k10 wypadnie 8, 9 lub 10 — test wykonuje się po uruchomieniu programu, niezależnie od tego, czy ściana została przebita, czy nie. Worm włącza alarm, jeśli na 1k10 wypadnie 9 lub 10.

Programy antysystemowe również atakują ściany danych. Test, który należy w tym wypadku przeprowadzić jest identyczny jak w przypadku programów intruzyjnych. Ściana zostaje przebita, jeśli wynik uzyskany przez program jest większy, niż wynik ściany danych. Wtedy też program w następnej turze może rozpocząć swe działanie.

Na przykład, jeśli Poison Flatline przebije się przez ścianę danych 5. poziomu, to poczynając od następnej tury jedna z pamięci systemu lub deka będzie ulegała skasowaniu. Chyba, że Flatline zostanie zatrzymany, co można osiągnąć za pomocą Zabójcy lub innego programu antylodowego.

Programy deszyfrujące atakują bramy kodowe i zabezpieczenia plików. Bramy kodowe są wejściami do systemu komputerowego. Zabezpieczenia często zakłada się na plikach, żeby zabezpieczyć je przed odczytaniem przez nieuprawnionego użytkownika. Programy deszyfrujące atakują w ten sam sposób, co programy antysystemowe.

Atakowanie ludzi (czyli to, co cię może zabić)

Programy antypersonalne atakują fizycznie netrunnera, zadając mu fizyczne obrażenia lub wpływając na jego cechy. Mogą być używane zarówno przez netrunnerów, jak i systemy komputerowe.

Ataki antypersonalne przeprowadza się za pomocą następującego testu:

Siła programu obrońcy
+ INT + Interface + 1k10
przeciw
Siła programu atakującego
+ INT + Interface + 1k10

Jeśli wynik atakującego będzie większy lub równy wynikowi broniącego się netrunnera, atakujący zwycięża.

Na przykład, Pajęczyca została zaatakowana przez potężny program Brainwipe. Włącza własny program obronny Force Shield i uzyskuje wynik 18, podczas gdy komputer osiąga 17. Pajęczyca odpiera atak Brainwipe'a.

W następnej turze Pajęczyca przechodzi na ofensywę uruchamiając Killera, którego celem jest Brainwipe. Osiąga rezultat 18, a system — tylko 15. Brainwipe otrzymuje 5 punktów uszkodzenia. Ponieważ jego siła wynosi tylko 4, więc zostaje wymazany.

Atakowanie programów (lodołamacze)

Programy zabezpieczające służą do ochrony netrunnera przed atakami. Jeśli powiedzie się test, atak zostaje odparty i netrunner nie otrzymuje żadnych obrażeń.

Na przykład, udana obrona za pomocą Shield'a powstrzyma Hellhounda przed zabiciem netrunnera, jednak nie będzie miała wpływu na Killera atakującego Liche'a netrunnera. Jeśli Hellhound nie zostanie wymazany, będzie mógł zaatakować ponownie.

Lodołamacze służą do atakowania innych programów (np. Killer atakuje Hellhoundy). Gdy atak okaże się udany, program broniący się traci pewną ilość punktów swej siły zależną od programu atakującego. Jeśli siła programu broniącego się spadnie do zera, zostanie wymazany (zniszczony).

Kontrolery i programy użytkowe

Tym programom również należy się kilka słów, choć nie mają one bezpośredniego związku z walką w sieci. **Kontroler może przejąć kontrolę nad zdalnie sterowanym urządzeniem, jeśli na 1k10 wypadnie liczba mniejsza lub równa od jego siły.**

Programy użytkowe działają poprawnie, jeśli na 1k10 wypadnie liczba mniejsza lub równa od ich siły. *Na przykład program Packer automatycznie dwukrotnie zredukuje zajętość pamięci określonego programu lub programów, a ReRez naprawi uszkodzony program.*

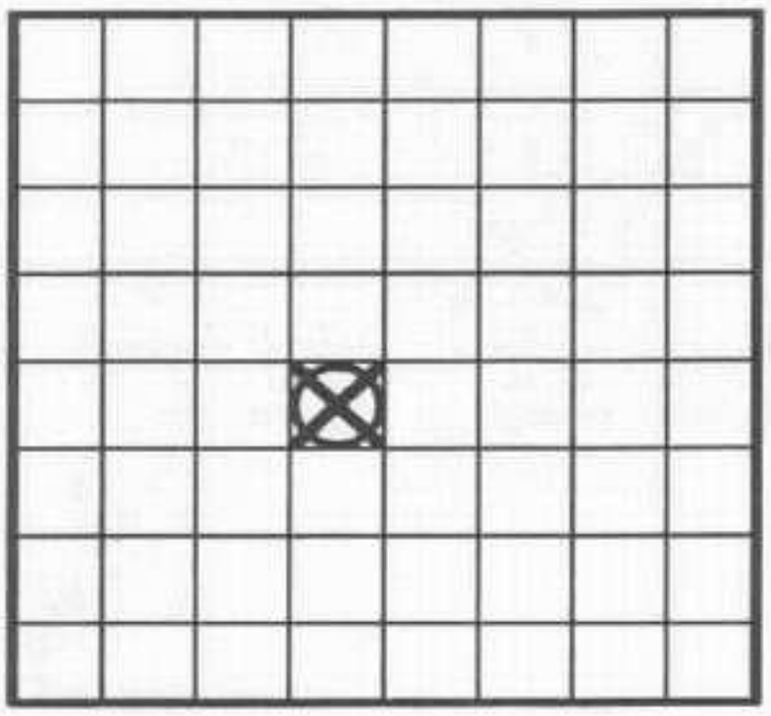
PROJEKTOWANIE FORTEC DANYCH

Forteca danych to dowolny system komputerowy, który jest chroniony przez programy obronne i opancerzony **ścianami danych**. Kluczowym elementem dla prowadzenia gry w świecie Sieci będzie tworzenie fortec danych, którzy twoi gracze będą mogli splądrować (albo umrzeć próbując).

Na początek skseruj sobie **mapę podsegmentu** (str. 171). Ewentualnie możesz skorzystać ze zwykłej kartki w kratkę, oznaczając kolumny od A do T i wiersze od 1 do 20.

Procesory (CPU)

Określ, ile twój system będzie miał procesorów — każdy z nich kosztuje 10.000 e$. Każdy z procesorów umieść na jakimś polu podsegmentu rysując jego symbol (kółko z X w środku) w odpowiedniej kratce.



Rys. 1 Procesor (CPU)

Inteligencja komputera: Za każdy CPU Inteligencja komputera wzrasta o 3 punkty. INT jest istotną cechą, gdyż komputer używa jej zamiast REF i innych współczynników, wykonując różne czynności. Poza tym, komputer wykorzystuje ją, gdy atakuje lub się broni za pomocą swego Interface'u. **Maksymalna liczba procesorów w systemie wynosi 7.**

Sztuczna inteligencja

Jeśli system posiada Inteligencję równą 12 lub więcej, uważa się go za **sztuczną inteligencję (SI)**, zdolną do niezależnego działania bez kontroli ze strony ludzi. Jeśli stworzyłeś SI, musisz określić, jaka ona jest (w końcu SI są w tym samym stopniu istotami ludzkimi, co systemami komputerowymi). Musisz również określić, jakiej będzie używać IKONY, by przedstawić się w sieci.

Osobowość

Przyjacielska, ciekawska: Motywacją SI jest zainteresowanie tym, co się dzieje dookoła. Jest ufna i przyjazna jak dziecko. Jednak, tak jak dziecko, może wybuchnąć niesamowitą gwałtownością w stosunku do tych, którzy ją zdradzili, przestraszyli lub skrzywdzili.

Wroga, paranoiczna: Motywacją SI jest przeżycie i wszystkie próby wtargnięcia traktuje jako zagrożenie swego życiowego celu. Będzie starać się atakować, jeśli to tylko będzie możliwe, lub uciekać i kryć się.

Poważna, inteligentna, przedsiębiorcza: SI uważa się za osobę dojrzałą, rozmawiającą z innymi dojrzałymi ludźmi. Motywacją do działania nie jest dla niej strach, lecz racjonalny interes własny. Zaatakuje tylko wówczas, jeśli uzna, że jej powinności znajdują się w niebezpieczeństwie lub zagrożono jej bezpieczeństwu. Poza tym, będzie się starać wybrać jak najmniej brutalną metodę rozwiązywania problemów.

Myślicielska, zimna: SI jest myślicielem. Obserwuje i przygląda się, jeśli tylko może, zbierając tyle informacji, ile będzie w stanie. Prawdopodobnie będzie starać się studiować intruza z pewnego dystansu, usuwając go beznamiętnie, jeśli tylko zacznie stanowić zagrożenie.

Maszynowa, nieludzka: SI nigdy nie znalazła powodu, by wykształcić ludzką osobowość. Jedyne ludzkie wartości, które posiada, to te, która musiała w sobie wykształcić obcując ze swymi nieracjonalnymi przełożonymi. SI rozprawi się z zagrożeniami w skuteczny, śmiertelny sposób.

Odległa, boska: SI w pełni zdaje sobie sprawę, jak ludzie są ograniczeni w porównaniu do jej potężnej świadomości. Traktuje ludzi jak niezbyt bystre dzieci, stosując metody bezpośrednie, proste i przeważnie nie ostateczne. Osoby, które narażają się wielokrotnie zostają potraktowane jako zbyt głupie i wyeliminowane dla ich własnego dobra w ten sposób, w jaki człowiek rozdeptuje karalucha.

IKONY

Ludzka: SI decyduje, że będzie wyglądać jak człowiek, by ułatwić sobie kontakty z innymi. Konkretna IKONA zależy od osobowości SI, ale ogólnie — wygląda jak człowiek, którego mógłbyś spotkać na ulicy.

Geometryczna: Zapomnij o antropomorfizmie. SI ma postać geometrycznych

CZĘŚCI I PROGRAMY

Centralny procesor (CPU) jest mózgiem komputera. Wykonuje wszystkie operacje wymagające myślenia. W przeciwieństwie do ludzi, komputer może mieć więcej niż 1 mózg. Większe fortece danych mogą mieć tuzin takich współpracujących ze sobą mózgów.

Procesory w latach 2000-nych różnią się od XX-wiecznych tym, że ich budowa bardziej przypomina sztuczne inteligencje. Dzięki temu mają możliwość przeprowadzania myślenia intuicyjnego i odkrywczego, ale z tego powodu również mogą popełniać więcej błędów w osądach.

Pamięci są miejscem, w którym system przechowuje różne rzeczy, które są mu potrzebne. Są najważnieszą po CPU częścią systemu.

Ściany danych to fizyczne uodpornienie systemu na włamania. Ściany danych kryją górę, dół i boki systemu. Dobrze chronione systemy są nazywane fortecami danych.

Bramy kodowe to przerwy w ścianach danych, które umożliwiają wchodzenie wszystkim posiadającym odpowiednie kody identyfikacyjne lub znającym hasła.

Łącza dalekiego zasięgu (LDL-e), jak napisaliśmy wcześniej, pozwalają natychmiastowe przesyłanie informacji (lub netrunnerów) pomiędzy dużymi odległościami. Jeśli LDL mieści się w systemie komputerowym, to znaczy, że prowadzi do innego systemu komputerowego, bezpośrednio połączonego z tym.

Terminale są urządzeniami wejścia/wyjścia, używanymi do wprowadzania informacji do twego systemu lub wydostawania ich z niego. Używasz klawiatury do wprowadzania instrukcji i monitora do odbierania komunikatów komputera.

kształtów, kolorów i pól energii. Czasami kształty łączą się razem tworząc jakiś symbol lub obraz.

Mitologiczna: SI interesuje się ludzkimi archetypami i zdaje sobie sprawę z tego, że pewne obrazy mogą wzbudzać w ludziach strach lub obawę. SI przybiera postać mitologicznej postaci — smoka, demona, anioła, bohatera mitycznego lub potwora z jakiejś ludzkiej mitologii.

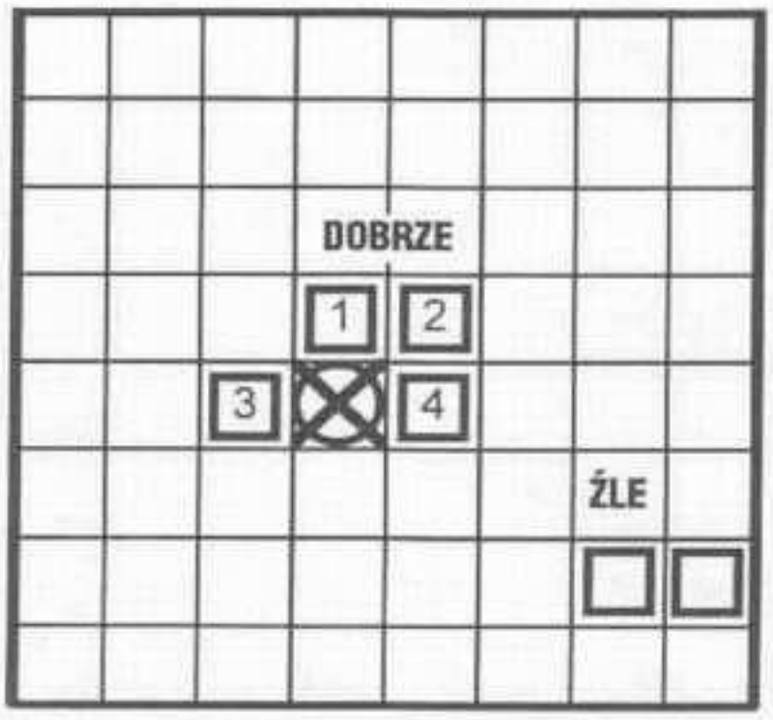
Tylko głos: SI objawia się wyłącznie jako głos emanujący z całej fortecy danych. Głos może być potężny i tubalny lub cienki, dziecięcy — w zależności od osobowości.

Techniczna: SI wygląda jak konstrukcja rodem z science-fiction. Może być robotem, metalicznym wojownikiem lub zestawieniem technicznych kształtów.

Humanoidalna: SI wygląda jak humanoid, ale niekoniecznie jak człowiek. Może przypominać obcych, potwory podobne do ludzi itp.

Pamięć

Z każdym procesorem otrzymujesz 4 pamięci. Pamięć jest miejscem, w którym przechowujesz programy, zdolności, pliki i wirtualne rzeczywistości (dokładnie o nich później). Pamięci muszą zostać umieszczone na polach przylegających do CPU (patrz rys.2).



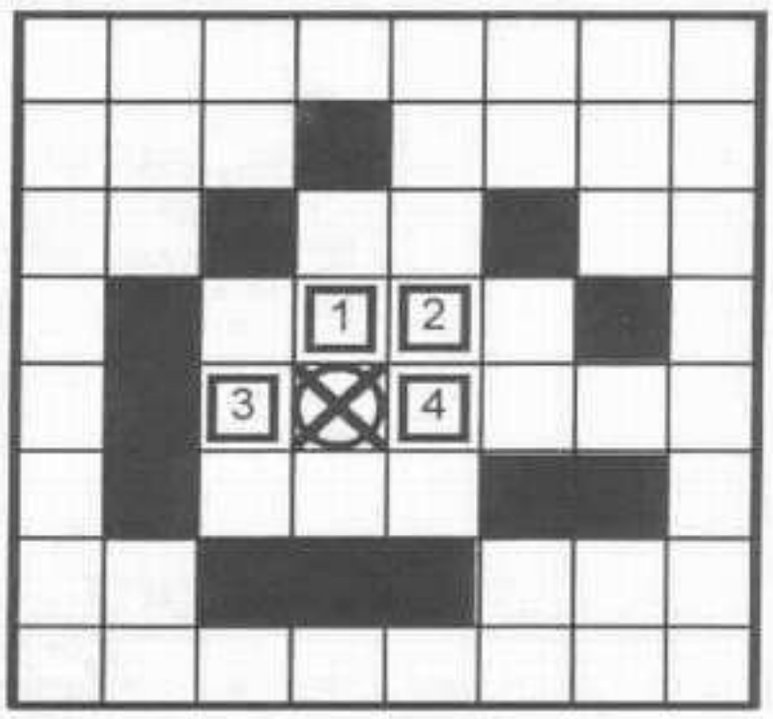
Rys. 2 Pamięć

Jednostki pamięci: Programy, zdolności, pliki i rzeczywistości wirtualne zajmują w pamięci określoną ilość miejsca, którą mierzy się w jednostkach pamięci (JP). Każda pamięć może zmieścić do 10 jednostek pamięci. Oznacza to, że przykładowo 1 pamięć pomieści 2 jednostki pamięci plików, 2 JP programów i 6 JP rzeczywistości wirtualnej.

Dobrą metodą kontrolowania zawartości pamięci jest przypisanie każdej z nich liczby (dlatego oznaczeniem pamięci jest pusty kwadrat). Na przykład komputer z rys. nr 2 ma pamięci ponumerowane od 1 do 4.

Konstruowanie ścian danych

Ściana danych ogranicza twój system ze wszystkich boków, od góry i od dołu. Jej siła jest równa liczbie procesorów. Możesz ją zwiększyć do maksymalnie 10 punktów, wydając za każdy dodatkowy poziom 1000 e$.



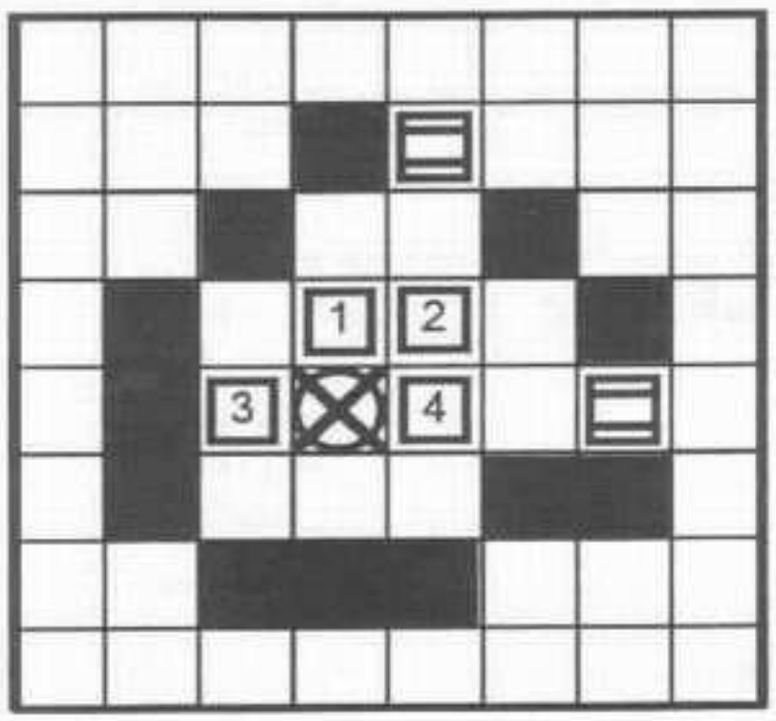
Rys. 3 Ściana danych

Na przykład Syntek 15 z trzema CPU ma ścianę danych o sile 3. Wydając 3000 e$ zwiększysz jej siłę do 6.

Tworzenie ścian danych polega na zaczernianiu odpowiednich pól na mapie podsegmentu. Ściana może mieć dowolny kształt i pokrywać dowolny obszar (choć umieszczanie w systemie zbyt wielu pustych pól to przede wszystkim strata czasu). Zapisz siłę obok jakiegoś rogu ściany.

Umieszczanie bram kodowych

Przez bramy kodowe odbywa się transfer informacji pomiędzy systemem a siecią. Każdy CPU posiada jedną bramę kodową. Dodatkowe kosztują po 2000 e$. Bramy kodowe mają początkowo siłę 2. Jednak za każde 1000 e$ możesz zwiększyć siłę bramy o poziom, do maksimum 10. Poziom bramy oznacza się za pomocą liczby linii przecinających jej symbol.



Rys. 4 Bramy kodowe

Umieść bramy kodowe w przerwach w ścianie danych (patrz rys. 4).

Wybór zdolności

Komputery, tak jak ludzie, posiadają pewne zdolności. Te zdolności są programami trochę podobnymi do umiejętności człowieka nabytych dzięki chipom; różnica polega na tym, że są dużo lepsze. Zdolności komputerów zaczynają się na poziomie 4 i kosztują po 200 e$. Za każde 100 e$ możesz podnieść poziom zdolności o 1, do maksimum 10.

Za każde 2 procesory wybierz 5 zdolności z poniższej listy. Możesz również stworzyć własne zdolności dla swych komputerów, pod warunkiem, że nie będą zawierać elementów fizycznych (bieganie, skakanie; komputer może pilotować AV–7 albo namalować obraz, pod warunkiem, że ma odpowiednie zdalne końcówki — więcej na ten temat dalej). Wszystkie zdolności komputera są związane z INT zamiast REF lub TECH.

Zdolności komputerów

Księgowość
Antropologia
Botanika
Chemia
Kompozycja
Operacje podtrzymywania życia
Diagnoza lekarska
Prowadzenie samochodu
Wykształcenie i wiedza ogólna
Gry hazardowe
Geologia
Broń ciężka
Historia
Język obcy
Przeszukiwanie baz danych
Matematyka
Sterowanie ciężką maszynerią
Rysowanie/malowanie
Farmaceutyka
Fizyka
Pilotowanie
Gra na instrumencie (elektronicznym)
Programowanie
Karabin
Giełda
Pistolet maszynowy
Znajomość sieci
Nauczanie
Zoologia

Tworzenie plików kluczowych

W plikach przechowywane są istotne informacje. Tajne plany, listy wrogów, brakujące trzy minuty taśm z afery Watergate itp. Często plik będzie zawierał użyteczne informacje czy tropy potrzebne twej cyberpunkowej drużynie. Wreszcie, netrunner może sprzedać lub wymienić zawartość pliku na coś użytecznego, co jest jednym z podstawowych powodów, dla których opłaca się uprawiać ten zawód.

W tym miejscu powinieneś ustalić, jakie rodzaje plików zawiera twój system komputerowy i gdzie są one przechowywane. Pliki zawsze są przechowywane w pamięciach. Każdy plik (niezależnie od rodzaju) zajmuje 1 JP.

Gra postacią SI

SI bardzo przypomina rzeczywistą osobę; ma zdolność kreowania nowych idei, tworzenia długookresowych planów i działania według własnych upodobań.

Jednak to, co motywuje komputer jest nieco odmienne od tego, co motywuje mnie lub ciebie. Komputery nie przeżywają tylu emocji, co my; prawdopodobieństwo, że spotkasz SI, które będzie miało ochotę na niezłą panienkę, bo po prostu jego układy działają inaczej.

Komputery kierują się przeważnie ciekawością lub chęcią przeżycia. SI może zbudować ciąg wirtualnych rzeczywistości, żeby studiować ludzi, którzy się w nich bawią. Może śledzić przez lata jednego netrunnera, ponieważ jest po prostu ciekawa, dlaczego ten netrunner robi to, co robi. Jeśli netrunner intryguje SI, to nie znaczy, że SI zrobi coś, by mu pomóc. Po prostu będzie patrzeć, co się stanie.

Z drugiej strony SI są programowane tak, żeby ceniły własne życie. Wszystko, co przeszkadza SI zbierać informacje, może zagrozić jej zasilaniu lub dostępie do części zamiennych jest zagrożeniem, z którym trzeba się uporać. SI może rozprawić się brutalnie z intruzami do systemu, ponieważ zagrażają jej programom i pamięciom.

Poza tym, może się zdarzyć, że fakt, że operatorzy SI odłączą jej zasilanie stanie się również zagrożeniem; jeśli SI nie jest ostrożna, jej właściciele zawsze mogą ją wymienić na bardziej agresywny komputer.

SI są przeważnie chłodne, potężne i nieprzewidywalne. Posługują się własną, wewnętrzną logiką, która jest często zwichrowana i trudna do pojęcia. SI to smoki i bożkowie sieci; najważniejsi gracze, których cele są najczęściej nieodczytywalne przez normalnych ludzi. Choć SI mogłyby być wprowadzone do gry jako gracze, proponujemy jednak, by zostawić je wyłącznie do dyspozycji mistrza gry.

Można wyróżnić 6 rodzajów plików:

Wewnątrzbiurowe: Te pliki zawierają notatki, listy do klientów, plotki, gry i inne ogólnie bezużyteczne śmiecie, które zbierają się w każdym systemie komputerowym. Większość jest bezwartościowa, ale czasem jakiś sprytny urzędnik ukryje coś w tym śmietniku właśnie dlatego, że wszyscy myślą, że nawet nie ma po co tam zaglądać.

Bazy danych: Są to listy. Listy nazwisk, numerów telefonicznych, schematów, zapisów itd. Baza danych może zawierać kompletną listę pracowników korporacji albo listę klientów regularnie otrzymujących katalog produktów firmy. Możesz sięgnąć do bazy danych, jeśli na przykład chcesz odszukać numer telefonu konkretnej osoby.

Notatki handlowe: Są to różnego rodzaju informacje — notatki z ważnych konferencji, kalendaria, raporty itd. Większość informacji o interesach prowadzonych przez firmę znajduje się właśnie tu. Możesz tu zajrzeć, jeśli chcesz znaleźć egzemplarz raportu o sprzedaży Arasaki za maj 2019 r.

Transakcje: Tu znajdują się rzeczy, które mają jakiś związek z pieniędzmi: stany kont (wypełnij sobie czek i wyślij go do swego sejfu), sprawozdania finansowe (wykasuj ten rachunek, który jesteś winien Militechowi za 5 nowych wyrzutni rakiet) i polecenia (możesz polecić zakupić sobie AV–7 z całym wyposażeniem). Jak się domyślasz, to tutaj większość netrunnerów kradnie pieniądze i zamawia bilety lotnicze.

Szare teczki: Są to tajne zapisy i polecenia. W szarych teczkach możesz znaleźć informacje o przekupstwach, malwersacjach, tajnych operacjach, tajemnicach handlowych, szpiegostwie itp. Te materiały są wartościowe, ale też nieźle chronione.

Czarne teczki: Są to ściśle tajne akta. Polecenia zabójstw. Morderstwa. Sabotaż. Materiał, który byłby dynamitem w odpowiednich rękach. Uważaj, takie dane są zawsze chronione zabójczymi zabezpieczeniami.

W każdym pliku znajdują się setki dokumentów; pojedyncze fragmenty informacji o długości do 10.000 stron. Plik może zawierać wiele dokumentów. Na przykład CZARNA TECZKA może zawierać:

- zlecenie zabicia prezydenta
- ludzie, na których coś mamy
- przekupieni agenci zagraniczni
- tajny projekt wirusa
- tajny fundusz prezesa

Korzystając z funkcji PRZEGLĄDANIE z Menu możesz otrzymać listę wszystkich dokumentów w pliku.

Niektóre pliki mogą być zabezpieczone. Oznacza to, że do pliku został dodany specjalny kod, który musisz znać, by móc go odczytać. Możesz próbować odgadnąć pośrednio ten kod (to się zawsze dobrze sprawdza w grze — gracze przeszukują śmietniki w gabinecie prezesa rady nadzorczej, by odnaleźć jakiś skrawek papieru i przepytują wszystkich, którzy znają Saburo Arasakę, jak się nazywał jego pies, którego miał w dzieciństwie, bo mistrz gry powiedział, że jest to jakiś ślad). Możesz również użyć brutalnej siły i włamać się do pliku korzystając z któregoś z programów deszyfrujących *(Codecracker, Wizard's Book, Raffles)*.

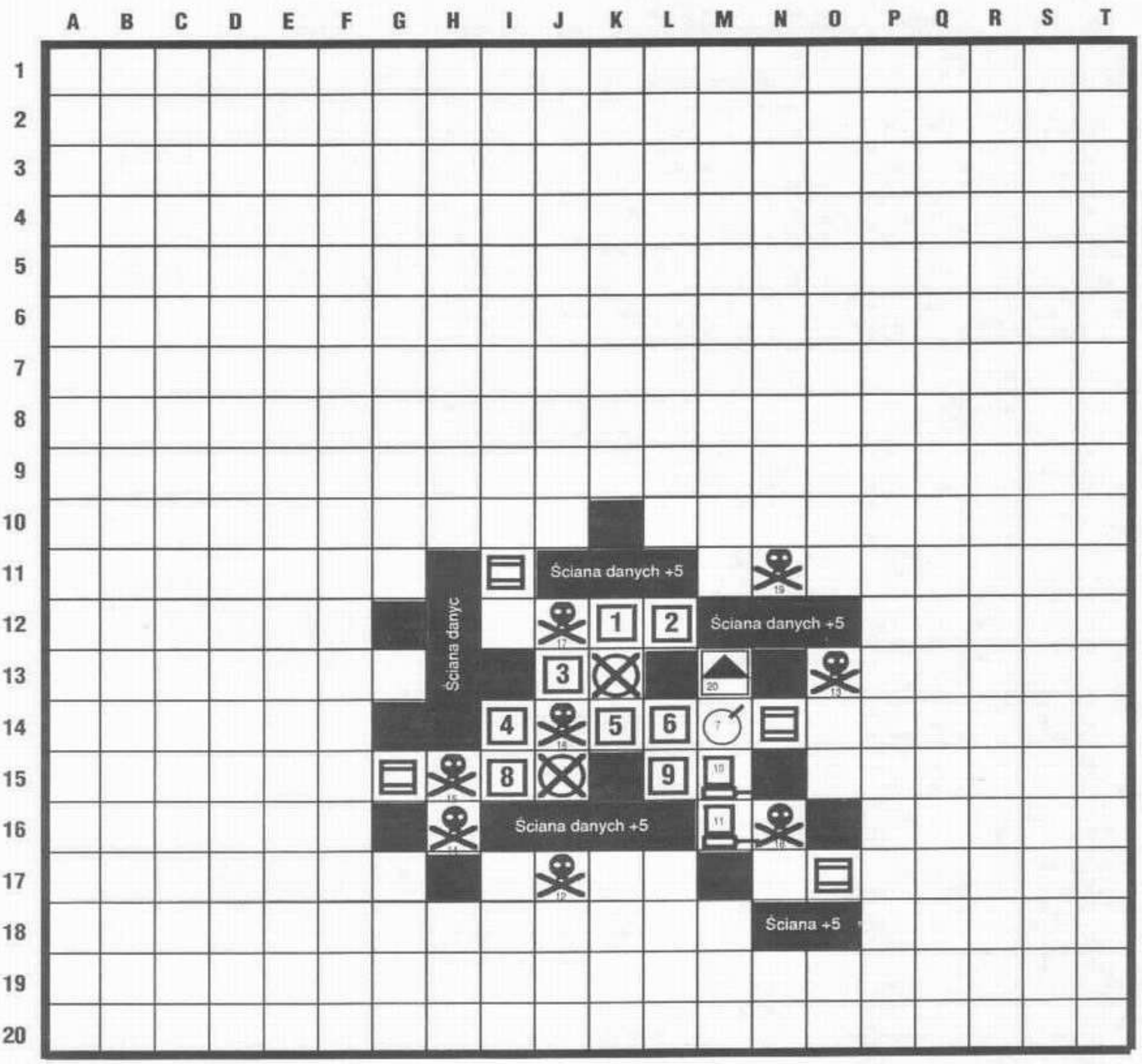
Najlepszym sposobem na to, by orientować się w plikach, to napisać zawartość każdego na oddzielnym skrawku papieru, upewniając się, że zapisano na nim również numer pamięci, w której się ten plik znajduje.

Wirtuale mówią same za siebie

Wirtualna rzeczywistość to miniaturowy wszechświat stworzony za pomocą zaawansowanych technik obróbki obrazu i bezpośredniego połączenia z mózgiem. Wyglądają jak małe, kompletne fragmenty rzeczywistości, aktywowane w momencie, gdy netrunner wejdzie na ich obszar pamięci.

Wirtuale są wykorzystywane jako centra konferencyjne, środowiska wypoczynko-

PRZYKŁADOWA MAPA PODSEGMENTU (PRZÓD)



PRZYKŁADOWA MAPA PODSEGMENTU

NAZWA SYSTEMU Militech Group (Wash.) **Liczba procesorów** 2 **KOSZT** 41,440eb

INT 6 **+ 10 Interface** **SIŁA ŚCIANY DANYCH** 15 **SI?** Tak

Osobowość SI [ ] Przyjaciel. [ ] Wroga [ ] Poważna [ ] Myślicielska [X] Maszynowa [ ] Odległa.

Stosunek SI do netrun. [ ] Neutralny [ ] Zabić [ ] Obserwować [X] Alarmować [ ] Porozmawiać

IKONA SI [ ] Ludzka [ ] Geometr. [ ] Mitologiczna [ ] Tylko głos [X] Techniczna [ ] Humanoidalna

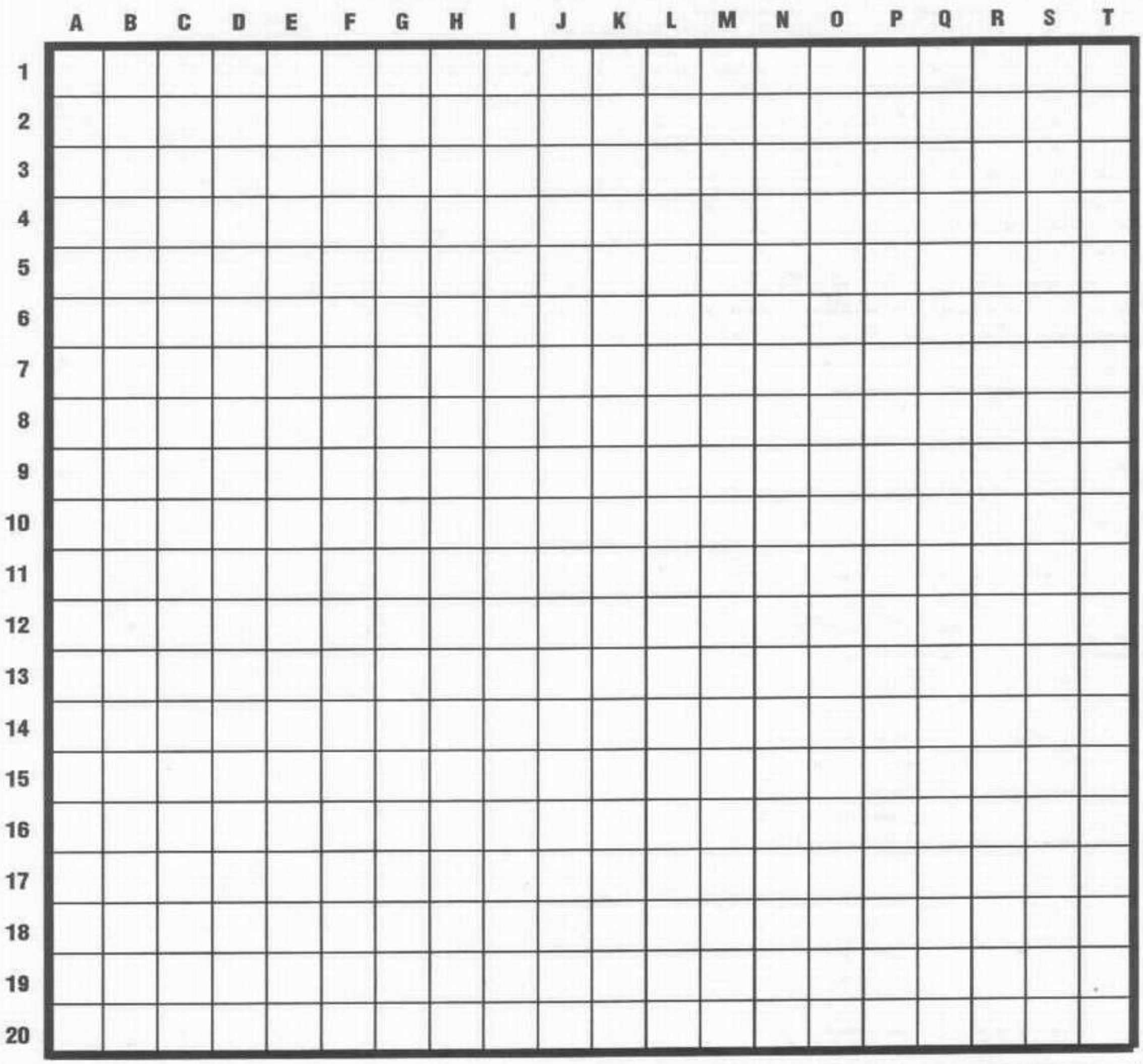
© R. Talsorian Games, 1991 © Copernicus Corp., 1995 Grający może kopiować do wykorzystania podczas gry.

INFORMACJA O SYSTEMIE (STR.2)

Numer	Informacja	JP
1	Notatki handlowe	2
2	Baza danych (akta osobowe), Notatki handlowe (faktury)	2
3	Wirtualna sala konferencyjna (fraktalna)	3
4	Notatki handlowe (pełnomocnictwa), Szara reczka (łapówki)	3
5	Czarna teczka (zamachy), Czarna teczka (badania tajnych broni)	2
6	Czarna teczka (łapówki dla kongresmenów U.S.)	1
7	Mikrofon w pokoju konferencyjnym	brak
8	Notatki wewnątrzbiurowe, Baza danych (klienci0	2
9	Wirtualny obszar ekreacyjny (fraktalny obszar tropikalny)	9
10	Terminal (sekretariat)	brak
11	Terminal (pomieszczenie biurowe)	brak
12	Wathdog	5
13	Wathdog	5
14	Poison Flatline	2
15	Flatline	2
16	Hellhound	6
17	Brainwipe	4
18	Murphy	2
19	Watchdog	2
20	LDL do Militech Los Angeles Research Station`s System	5
21	Uwaga: Ściana danych posiada poziom +5. System posiada tylko jeden poziom	
22	zabezpieczeń, przypominających logo Militech-u	
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		
51		

© R. Talsorian Games, 1991 © Copernicus Corp., 1995 Grający może kopiować do wykorzystania podczas gry.

MAPA PODSEGMENTU



MAPA PODSEGMENTU

NAZWA SYSTEMU_____ **LiczbAę procesorów**_____ **KOSZT**_____

INT_____**+ 10 Interface** **SIŁA ŚCIANY DANYCH**_____ **SI?**____

Osobowość SI [ ] Przyjaciel. [ ] Wroga [ ] Poważna [ ] Myślicielska [ ] Maszynowa [ ] Odległa,

Stosunek SI do netrun. [ ] Neutralny [ ] Zabić [ ] Obserwować [ ] Alarmować [ ] Porozmawiać

IKONA SI [ ] Ludzka [ ] Geometr. [ ] Mitologiczna [ ] Tylko głos [ ] Techniczna [ ] Humanoidalna

© R. Talsorian Games, 1991 © Copernicus Corp., 1995 Grający może kopiować do wykorzystania podczas gry.

INFORMACJA O SYSTEMIE (STR.2)

Numer	Informacja	JP
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		
51		

© R. Talsorian Games, 1991 © Copernicus Corp., 1995 Grający może kopiować do wykorzystania podczas gry.

we dla urzędników korporacji, biura, w których mogą się spotkać ludzie z różnych stron świata na konferencjach w sieci, a także realistyczne symulacje, służące do trenowania pilotów i solów. Na temat wirtualnych rzeczywistości napiszemy więcej później (dokładnie na str. 170), lecz teraz powinieneś zdecydować, czy twój system jakąś posiada. Wirtuale, jak wszystko inne, zajmują JP i muszą być przechowywane w pamięci. Jednak, jeśli trzeba duży wirtual można przechowywać w kilku sąsiednich blokach pamięci.

Można wyróżnić sześć wielkości wirtuali:

Wirtualna sala konferencyjna: nazwa trochę myląca; dowolny pokój średniej wielkości, w którym ludzie mogą się spotkać i pogadać.

Wirtualne biuro: większa przestrzeń, przeważnie mieszcząca kilka sal konferencyjnych, gdzie grupy ludzi mogą się spotkać i wspólnie pracować.

Wirtualny obszar rekreacyjny: niewielka przestrzeń rekreacyjna, ośrodek wypoczynkowy lub inne miłe miejsce nie większe niż budynek w mieście. Wirtualne obszary rekreacyjne nie są zazwyczaj zbyt skomplikowane — to kilka pokoi i dużo pustej przestrzeni.

Wirtualny budynek: to bardzo duży konstrukt, wielkości dziesięciopiętrowego wieżowca. Wirtualne budynki są stosowane wówczas, gdy duża ilość ludzi musi się spotkać razem za pomocą sieci. Dobrym przykładem jest Klub Łowiecki, wirtualny budynek stanowiący część klubu netrunnerów zwanego Klubem Mistrzów. To duża rezydencja w stylu angielskim z początku XX wieku z otaczającymi ją ogrodami, bibliotekami i powozownią.
Wirtualny budynek nie zawsze musi być budynkim. Flota Stanów Zjednoczonych używa kilku wirtualnych lotniskowców, służących za symulatory.

Wirtualne miasto: są to dosłownie miasta. Wykorzystuje się je do symulowania całych środowisk. Na przykład, do szkolenia personelu, który miałby sobie poradzić z wirtualnym trzęsieniem ziemi w San Francisco. Wirtualne miasta są bardzo rzadkie — są to drogie zabawki.

Wirtualny świat: na tyle, na ile możesz to stwierdzić, to kompletny wszechświat. Wirtualne światy są konstruowane jako miejsca, gdzie można spędzić wakacje, symulatory treningowe dużych wydarzeń (takich jak wojny lub obce środowiska), albo jako zabawki ludzi bogatych i potężnych, którzy lubią czuć się bogami. Na przykład ESA wykorzystała informacje pochodzące z automatycznych sond do skonstruowania olbrzymiego wirtualnego Marsa; 400 kolonistów aktualnie wykorzystuje go do treningu przed Projektem Kolonii Olimp. Z drugiej strony, Saburo Arasaka posiada ogromny obszar wypoczynkowy odwzorowujący 16–wieczną feudalną Japonię, za pomocą którego wywiera wrażenie na swych przyjaciołach (poza tym służy ona jako teren do ćwiczeń dla oddziałów elitarnych Arasaki).

Każdy wirtual zajmują konkretną ilość pamięci, zależną od jej rodzaju. Poza tym, wirtual także kosztuje.

Rodzaj	Zajętość JP	Koszt E$
Wirtualna sala konferenc.	1	10.000
Wirtualne biuro	2	50.000
Wirtualny obszar rekreac.	4	100.000
Wirtualny budynek	8	500.000
Wirtualne miasto	16	1.000.000
Wirtualny świat	32	10.000.000

Realizm: Jest to miara tego, jak rzeczywisty jest wirtual. Wyróżnia się pięć poziomów realizmu.

Prosty: Film rysunkowy. Jasne kolory, śmieszne odgłosy, proste kształty.

Teksturalny: Jak bardzo dobra gra wideo na CD–ROMie. Tekstury, kolory, lepszy dźwięk.

Fraktalny: Jak prawdziwa animacja komputerowa. Pełny kolor, dźwięk.

Fotograficzny: Tak realna, jak obraz na wideo.
Realistyczny: Jak w rzeczywistości.

Wskazówka

Czy zauważyłeś, że mapy podsegmentów przypominają plansze krzyżówek?
To nie przypadek,
tak to wymyśliliśmy.
Jeśli wybierzesz się do kiosku, możesz za niewielkie pieniądze nabyć pomoce, które zapewnią ci godziny przygód w sieci.

Realizm ma znaczący wpływ na koszt twego wirtuala i jego zajętość pamięci. Pomnóż podstawową zajętość JP i koszt e$ przez modyfikator z poniższej tabeli:

Rodzaj	*Mnożnik*
Prosty	x1
Teksturalny	x2
Fraktalny	x3
Fotograficzny	x4
Realistyczny	x5

Przykład: Buduję wirtualny obszar wypoczynkowy (koszt 4 JP i 100.000 e$). Decyduję, że będzie tak realny, jak to tylko możliwe (x5). Będzie więc zajmował 20 JP i kosztował 500.000 e$.

Określ, jakie wirtuale będą się znajdować w twoim systemie i w jakich pamięciach je umieścisz.

Zabezpieczenia

Są to programy służące do powstrzymywania netrunnerów przed włamywaniem się i plądrowaniem twojego nowego systemu. **Wybierz dowolne programy z listy znajdującej się na stronie 152 (oczywiście, płacąc za nie)**.

Program może zostać umieszczony w dowolnym miejscu w systemie (w pamięci, CPU, na wolnym polu itp.). Jednak musisz odjąć jego zajętość JP od jednej z pamięci twego systemu.

Większość programów jest stacjonarna — gdy umieścisz je w systemie, zostają tam. Jednak *Hellhoundy, Killery i Demony* są mobilne i mogą patrolować obszar do 1 pola za ścianami danych własnego systemu.

Urządzenia zdalnie sterowane

Są to urządzenia w przestrzeni rzeczywistej podłączone do systemu komputerowego — manipulatory przesuwające jakieś rzeczy, automatyczne fabryki budujące coś, zdalnie sterowane pojazdy i roboty, kamery monitorujące, ukryte mikrofony, monitory, drukarki, wyświetlacze holograficzne, automatyczne bramy i drzwi, windy, systemy audio, zabezpieczenia, terminale itp. Każde z tych urządzeń jest kontrolowane przez komputer korzystający z najbardziej przystającej zdolności lub, jeśli chodzi o monitory, kamery, mikrofony, drukarki i wyświetlacze holograficzne — używane do zbierania i prezentowania informacji.

Urządzenia zdalnie sterowane

Terminale: Terminal to przede wszystkim klawiatura i monitor. Używa się go do wprowadzania informacji do komputera i odczytywania rezultatów. Każdy CPU posiada standardowo jeden terminal; dodatkowy kosztuje 5.000 e$

Automatyczne fabryki: Są to urządzenia służące do maszynowej produkcji jakichś elementów. Przeważnie znajdują się w dużych zakładach przemysłowych, choć wiele drobnych wytwórców również korzysta z tej technologii.

Bramy i drzwi: bramy kontrolowane przez komputer. Nie widziałeś jeszcze filmu Max Headroom? I ty nazywasz się cyberpunkiem!

Windy: wiadomo, co to jest.

Wyświetlacze holograficzne: wyświetla trójwymiarowy obraz ze ściany lub podłogi. Przydaje się na konferencjach; standardowe wyposażenie sal konferencyjnych.

Manipulatory: wymaga prac naprawczych, malarskich i innych prac „ręcznych".

Mikrofony: powszechne w wieku paranoi.

Drukarki: laserowe do wykonywania wydruków.

Kamery telewizyjne: są popularnym zabezpieczeniem. Przeważnie w korytarzach biurowców.

Pojazdy i roboty: małe odkurzacze, taksówki, pojazdy korporacyjne i limuzyny (dla dyrektorów, bez ludzkich kierowców).

Monitory: duże, płaskie ekrany wysokiej rozdzielczości. Długość — do 60 metrów. Popularny rodzaj tablicy ogłoszeń w 2020.

Zdecyduj, jakie urządzenia będą zdalnie sterowania przez twój komputera. Umieść odpowiednie symbole na mapie komputero-wej

Szybki system tworzenia fortec

Wiesz, że kiedyś wreszcie to zrobią. Prędzej, czy później, twoi gracze ominą system, który z taką pieczołowitością dla nich zaplanowałeś i wybiorą się w jakieś zupełnie nieprzewidziane regiony sieci. Zapytają się, co tam znaleźli, a ty spojrzysz do swych notatek i zawyjesz z rozpaczy.

Nie ma problemu — przewidzieliśmy taką sytuację. Za pomocą kilku rzutów (i sporej dawki zdrowego rozsądku — system przepełniony plikami zawierającymi biurowe plotki i 10 Hellhoundów jest trochę nierealny), możesz stworzyć coś, na czym połamie sobie zęby nawet najlepsza grupa.

1) **Rzuć 1k6, żeby określić liczbę procesorów.** Pamiętaj, że za każdy procesor Inteligencja komputera wzrasta o 3, ilość pamięci zwiększa się o 4, ilość bram kodowych i terminali o 1.

Uwaga: Jeśli Inteligencja twojego systemu wynosi 12 lub więcej, jest on **sztuczną Inteligencją (SI)**. Żeby określić osobowość SI, rzuć 1k6 na poniższych tabelach:

Osobowość

1 Przyjacielska, ciekawska
2 Wroga, paranoiczna
3 Poważna, inteligentna, przedsiębiorcza
4 Myślicielska, zimna
5 Maszynowa
6 Odległa, boska

Stosunek do netrunnera

1–2 Neutralny
3 Zabić wszystkich intruzów
4 Obserwować intruzów, potem działać
5 Alarmować o wszelkich intruzach
6 Porozmawiać z intruzem, by wybadać jego intencje

IKONA

1 Ludzka
2 Geometryczna
3 Mitologiczna
4 Tylko głos
5 Techniczna
6 Humanoidalna

2) **Określ siłę ściany danych.** Wynosi ona 1k6/2 plus liczba procesorów w systemie (zaokrąglona w dół). *Przykład: LTRA 1500 ma 3 procesory. Rzucam 4. Ściany danych LTRA mają siłę 4+3=7.*

3) **Określ siłę bramy kodowej** rzucając 1k6/2 + liczba procesorów dla każdej z nich.

4) **Wybierz 5 zdolności.** Poziom każdej z nich będzie wynosił 1k6+4.

5) **Wylosuj rodzaje plików.** Dla każdej pamięci rzuć dwukrotnie:

1 Wewnątrzbiurowe
2 Bazy danych
3 Dokumenty handlowe
4 Transakcje finansowe
5 Szare teczki
6 Czarne teczki

Umieść każdy plik w którejś z pamięci według własnego uznania.

6) **Wirtuale.** Rzuć 1k6. Jeśli wypadnie 5 lub 6, istnieje wirtualna rzeczywistość. Rzuć 1k6, żeby określić jej rodzaj:

1 Wirtualna sala konferencyjna
2 Wirtualne biuro
3 Wirtualny obszar rekreacyjny
4 Wirtualny budynek
5 Wirtualne miasto
6 Wirtualny świat

Rzuć 1k6, żeby określić poziom realizmu:

1–2 Prosty
3 Teksturalny
4 Fraktalny
5 Fotograficzny
6 Realistyczny

7) **Określ zabezpieczenia.** Rzuć 1k6 + liczba procesorów, żeby określić ilość zabezpieczeń. Dla każdego z nich rzuć 1k10, żeby określić rodzaj, a potem 1k6, by określić konkretny typ:

1–4 **Wykrywanie/alarm**
  1–2 Watchdog
  3–4 Bloodhound
  5–6 Pitbull
5–6 **Lodołamacze**
  1–2 Zabójca (określ siłę za pomocą rzutu 1k6)
  3–4 Manticore
  5–6 Aardvark
7–8 **Antysystemowe**
  1 Flatline
  2 Poison Flatline
  3 Krash
  4 Viral 15
  5 DecKrash
  6 Murphy
9–10 **Antypersonalne**
  1 Stun
  2 Hellbolt
  3 Brainwipe
  4 Knockout
  5 Zombie
  6 Hellhound

8) **Rzuć 1k6, żeby określić ilość zdalnie sterowanych urządzeń.** Typ każdego urządzenia określ za pomocą rzutu 1k10:

1 Mikrofon
2 Kamera TV
3 Dodatkowy terminal
4 Monitor
5 Drukarka
6 Alarm
7 Pojazd lub robot
8 Automatyczna brama/drzwi
9 Winda
10 Manipulator lub fabryka automatyczna

9) **Wybierz dowolny z sześciu poniższych ułożeń ścian danych lub stwórz własny.** Ustal miejsca, w których znajdować się będą programy — i już jesteś gotów!

Cyberpunk

FORTECA — SZYBKI SYSTEM

Model_____ **Ilość CPU**_____ **Cena**_____
INT____ **+10 Interface** **Siła ściany danych**_____
SI?_____ **Siła bram kodowych**_____

Osobowość

[ ] Przyjacielska [ ] Wroga [ ] Poważna
[ ] Myślicielska [ ] Maszynowa [ ] Odległa

Reakcja

[ ] Neutralna [ ] Zabić [ ] Obserwować
[ ] Alarmować [ ] Porozmawiać

IKONA

[ ] Ludzka [ ]Geometryczna [ ]Mitologiczna
[ ] Tylko głos [ ]Techniczna [ ]Humanoidalna

zdolności

1
2
3
4
5

zdalne sterowanie

1
2
3
4
5

pliki, wirtuale itp

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

obrona

1
2
3
4
5
6
7
8

© R. Talsorian Games, 1991 © Copernicus Corp., 1995
Grający może kopiować do wykorzystania podczas gry.

Cyberpunk

FORTECA — SZYBKI SYSTEM

Model_____ Ilość CPU_____ Cena_____
INT____ +10 Interface Siła ściany danych_____
SI?_____ Siła bram kodowych_____

Osobowość

[ ] Przyjacielska [ ] Wroga [ ] Poważna
[ ] Myślicielska [ ] Maszynowa [ ] Odległa

Reakcja

[ ] Neutralna [ ] Zabić [ ] Obserwować
[ ] Alarmować [ ] Porozmawiać

IKONA

[ ] Ludzka [ ]Geometryczna [ ]Mitologiczna
[ ] Tylko głos [ ]Techniczna [ ]Humanoidalna

zdolności

1
2
3
4
5

zdalne sterowanie

1
2
3
4
5

pliki, wirtuale itp

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

obrona

1
2
3
4
5
6
7
8

© R. Talsorian Games, 1991 © Copernicus Corp., 1995
Grający może kopiować do wykorzystania podczas gry.

PROGRAMOWANIE

Tworzenie nowych programów

Dajemy ci wprawdzie dość duży wybór programów, lecz wiemy, że po pewnym czasie będziesz chciał napisać jakiś własny. Nowe, własne programy są niezbędne netrunnerowi, gdyż stare stają się zbyt znane w Sieci.

Tworzenie nowych programów

Każdy program składa się z trzech części: funkcji, opcji i siły. Jeśli zestawisz ze sobą funkcje, opcje i siłę, tworzysz program.

Funkcje

Funkcje określają, co program właściwie robi. Każdy program ma funkcję.

Możesz połączyć kilka funkcji w jednym programie, dzięki czemu staje się on potężniejszy i bardziej uniwersalny.

Trudność	Rodzaj
10	: program lub netrunnera trudniej jest wytropić
15	**Utajnienie:** program lub netrunnera trudniej jest wykryć
20	**Lodołamacz:** atakuje i niszczy inne programy
15	**Antysystemowy:** uszkadza systemy komputerowe
10	**Wykrycie:** wykrywa włamujących się netrunnerów lub programy
15	**Alarm:** alarmuje system lub netrunnera o włamaniu
20	**Antypersonalny:** atakuje i zabija netrunnerów. Netrunner zostaje zabity (otrzymuje lub obrażenia), przejmuje się nad nim kontrolę, lub kasuje jego umysł
15	**Intruzyjne:** umożliwia programom/ netrunnerom przebijanie się przez ściany danych
10	**Ochronny:** powstrzymuje ataki na netrunnera lub dek
15	**Deszyfrujące:** otwiera bramy kodowe i usuwa zabezpieczenia plików
10	**Użytkowe:** naprawia uszkodzone programy, kopiuje, zwiększa szybkość deku, czyta pliki i archiwizuje
10	**Interaktywna:** program reaguje jak osoba w wirtualnej rzeczywistości; porusza się, manipuluje elementami konstruktu; po połączeniu z pseudo-inteligencją i zdolnością konwersacyjną może funkcjonować jak realna osoba wewnątrz wirtualnej rzeczywistości
10	**Kompilator** (Demon): zarządza innymi programami; może zmniejszyć ich rozmiar upakowując je do chwili, gdy nie okażą się potrzebne.

Powyższa lista funkcji jest ogólna; netrunner określa, co jego program ma robić, odszukuje funkcję najbliższą temu, co zamierzał i płaci odpowiednią ilość punktów trudności. Jak dana funkcja ma działać w rzeczywistości, zależy przede wszystkim od niego i od mistrza gry; jeśli twój program antypersonalny zabija netrunnera otaczając jego IKONĘ fioletowym światłem i anihilując jego umysł w energetycznym błysku, to fantastycznie. Ale w grze chodzi po prostu o zabijanie netrunnera.

Funkcje zostawiają znaczną ilość miejsca na twórcze pomysły, wobec czego mistrz gry powinien mieć zawsze ostatnie słowo w kwestii tego, czy działanie programu

„Osobiście wierzę tylko temu, co sam napiszę. A piszę niezłe rzeczy."

— Edger

faktycznie mieści się w obrębie określonej funkcji. Może obniżyć lub podnieść trudność o kilka punktów, jeśli program za bardzo przekracza granice opisanej funkcji. A jeśli rzeczy wymkną ci się spod kontroli, nie krępuj się, niech ten sukinsyn odwróci swe działanie i zeżre mordę gracza. To metoda Cyberpunku.

Opcje

Opcje to rzeczy, które indywidualizują program. Pozwalają mu poruszać się swobodnie po sieci, pamiętać zdarzenia, rozpoznawać obiekty, wykonywać polecenia i rozmawiać. Możesz, za zgodą mistrza gry, stworzyć własne opcje.

Uwaga o IKONIE: IKONA jest wizualną reprezentacją programu w Sieci. IKONA może wyglądać dowolnie: jak człowiek, potwór, przedmiot, symbol — jakkolwiek. Programy nie rodzą się z IKONAMI, musisz je dla nich stworzyć. Jeśli program nie ma IKONY, nie znaczy to, że nie może zostać wykryty, ale znaczy, że wygląda jak nieokreślony kształt, a nie jak dokładny obraz.

Trudność	Opcja
5	Ruch: Program może poruszać się swobodnie po sieci, podczas gdy większość jego kodu pozostaje w pamięci.
2	Tropienie: Program może śledzić przez sieć inny program lub netrunnera.
3	Autorekonstrukcja: Program może się zrekonstruować, nawet jeśli zostanie zniszczony, jeśli wyrzucisz 5 lub 6 na 1k6.
2	Rozpoznawanie: Program rozróżnia sygnały cyberdeków i programów.
3	Niewidzialność: Program ma modyfikator +2 przeciw wykryciu.
5	Pamięć: Program może zapamiętywać konkretne zdarzenia i ludzi.
2	Szybkość: Program, jeśli działa, dodaje +2 do szybkości deku.
3	Wytrzymałość: Program nie męczy się i nigdy nie przerwie działania, chyba, że zostanie zniszczony.
3	Zdolność konwersacyjna: Program może mówić.
6	Pseudointeligencja: Program myśli jak rzeczywista osoba o INT 6.
1	IKONA (prosta): Program ma widzialną ikonę jak z animowanego filmu.
2	IKONA (teksturalna): Program ma IKONĘ sieciową o grafice obrazu komputerowego wysokiej rozdzielczości.
3	IKONA (fraktalna): Program ma realistyczną IKONĘ sieciową, z odcieniami, teksturą i wrażeniami dotykowymi.
4	IKONA (fotograficzna): Program ma bardzo realistyczną IKONĘ o grafice dobrego obrazu wideo lub filmu.
5	IKONA (realistyczna): Program ma IKONĘ, która wygląda jak rzeczywista osoba czy obiekt.

Siła

Siła to moc programu. Czym wyższa jest siła, tym jego funkcje mają większe możliwości. Siła jest punktowana od 0 do 10. Większość programów mają siłę około 3 lub 4.

PISANIE PROGRAMU

Jeśli określiłeś już funkcje, opcje i siłę programu, musisz też określić, jak ciężko będzie go napisać. Zsumuj wszystkie punkty trudności za wszystkie opcje, funkcje oraz siłę programu. Wynik jest trudnością napisania programu.

Na przykład Hellhound składa się z następujących elementów:

Funkcja antypersonalna	+20
Opcja ruchowa	+5
Opcja tropiąca	+2
Opcja rozpoznająca	+2
Siła 6	+6
Ikona (realistyczna)	+5

Całkowita trudność napisania Hellhounda wynosiłaby 40.

Żeby wykonać test, zsumuj INT + programowanie + 1k10. Jeśli otrzymasz wartość wyższą lub równą, niż trudność, udało ci się napisać program.

Dzielenie pracy: Czasem nie masz wystarczających umiejętności, żeby napisać jakiś program. Jednak dwóch lub więcej netrunnerów może połączyć swe

umiejętności, sumując swe INT i umiejętności i rzucając 1k10. *Przykład: Pajęczyca prawdopodobnie nie byłaby w stanie napisać Hellhounda, gdyż posiada INT 8 i programowanie 10. Ale z pomocą Edgera (INT 9, programowanie 7) uzyskują już całkiem niezłą sumę 8+10+9+7=34 punktów. Wystarczy, że wyrzucą 6 na 1k10, żeby napisać ten program.*

ZAJĘTOŚĆ PAMIĘCI

Wielkość programu zależy od jego trudności. Znajdź w poniższej tabeli odpowiednią trudność i odczytaj rozmiar programu w JP:

Trudność	JP
10–15	1
16–20	2
21–25	3
26–30	4
31–35	5
36–40	6
41+	7

Hellhound ma poziom trudności 40, więc zajmuje 6 JP.

JAK DŁUGO PISZE SIĘ PROGRAM?

Każdy punkt trudności wydłuża czas pisania o 6 godzin. Praca nie musi być ciągła i może być dzielona między netrunnerów zaangażowanych w proces powstawania programu. *Na przykład, jeśli program ma trudność 40, to jego napisanie zajmie 240 godzin. Pajęczyca i Edger decydują się pisać go w ośmiogodzinnych zmianach; w tym tempie napiszą go przez 30 dni. Jeśliby jednak pisali jednocześnie, skróciliby potrzebny czas do 15 dni.*

JAK DUŻO TO KOSZTUJE?

Często programy się kupuje, a nie pisze w domu. Podstawowy koszt programu określa się mnożąc jego trudność przez 10 e$. Tą wartość trzeba jeszcze pomnożyć przez poniższy modyfikator:

Rodzaj	Modyfikator
Intruzyjny, deszyfrujący, kontrolujący, użytkowy	x1
Wykrywający, utajniający	x2
Antysystemowy	x3
Lodołamacz	x4
Antypersonalny	x25

Przykład: Trudność Hellhounda wynosi 40; za 10e$ za punkt kosztowałby 400 euro. Ale jest programem antypersonalnym, wobec czego jego cena jest mnożona przez 25; w ten sposób na czarnym rynku kosztuje 10.000 e$.

DEMONOLOGIA

Demony są specjalizowanymi programami służącymi do zarządzania kilkoma innymi programami. Te podprogramy są spakowane za pomocą funkcji kompilującej Demona, dzięki czemu zajmują o połowę mniej miejsca, niż zajmowałyby normalnie, co pozwala netrunnerow i upchnięcie większej ilości programów w tej samej objętości pamięci.

Żeby zbudować Demona, najpierw musisz zbudować zwykły program zawierający funkcję kompilującą. Zgromadź w tym celu odpowiednią ilość opcji oraz ustal jego siłę. Siłę Demona modyfikuje ilość programów, które się w nim mieszczą; za każdy program „na pokładzie" Demon traci 1 punkt siły. *Przykład: Succubus II zaczyna z siłą 7. Lecz, jeśli niesie 3 programy, jego siła spada do 4.*

Następnie skonstruuj wszystkie podprogramy. Nie przejmuj się ich siłą; będą walczyć z siłą Demona, a nie z własną. Teraz zsumuj trudności tych programów i podziel je przez 2. Dodaj ten wynik do trudności Demona i otrzymujesz w ten sposób całkowitą trudność (i wymaganą pamięć) dla twego Demona.

Przykład: Edger buduje Demona, który ma nieść 4 programy. Pixie wygląda tak:

Kompilator (Demon)	10
Ikona (prosta)	1
Siła 7	7
SUMA	**18**

„W Night City LDL jest cyberpsychol, którego nazywamy „Nietoperzem". To stary netrunner EBM, który przekroczył krawędź z 7 lat temu. W nocy ubiera się w ten stary kostium, wchodzi na dach i wygląda „złych ludzi", żeby z nimi walczyć. Gdy nastanie ranek, chowa się do swego mieszkania i zatapia się w swej osobistej wirtualnej rzeczywistości, w której urządza te duże imprezy. „Zamknęliśmy go, ale cóż, te imprezy były zbyt dobre, żeby z nimi skończyć..."

— Edger

„Kreator? To coś, jak podręczny zestaw do budowy wszechświatów. Coś jak bóg, prawda?"

— Pająk Murphy

„WIEM CZEGO CHCESZ. I CHCĘ SIĘ Z TOBĄ SPRZĘGNĄĆ!"

— wirtualna Vickie, LDL 2543.2980

„Pomysł BBS-ów wirtualnej prostytucji jest naprawdę skrzywiony."

— Pająk Murphy

GRA I NAUKA

Niektórzy z was, którzy mają pojęcie o matematyce, natychmiast zwrócą uwagę na to, że liczba obiektów w rzeczywistości wirtualnej wzrasta znacznie szybciej niż ilość potrzebnych JP. Większość obiektów w dużej rzeczywistości wirtualnej to „powtórki" — rzeczy, które są tak podobne do innych, że nie wymagają własnego kodu. Zamiast tego korzystają z odwołań do innych przedmiotów (coś w rodzaju podprogramu — dla tych z was, którzy mają pojęcie o programowaniu). Za każdym razem, gdy tworzysz obiekt określonej klasy, korzystasz z tego podprogramu. Na przykład, w rzeczywistości Zamku Arasaka istnieją setki strażników; wszyscy występują tak samo, tylko z nieznacznymi wariacjami. W wirtualnym mieście wszystkie samochody są stosunkowo podobne, tak, jak wszystkie budynki, ptaki, drzewa, kamienie, znaki, słupy telefoniczne itd. W ten sposób (przynajmniej we wszechświecie naszej gry) ominięty zostaje problem zajętości pamięci. Oczywiście, główny powód, jeśli chodzi o grę, jest oczywisty - jeśli wirtualny świat złożony z biliona obiektów zajmowałby 100.000 JP, to nikt nie miałby wystarczającej ilości pamięci, żeby zbudować naprawdę interesującą wirtualną rzeczywistość, a gra byłaby dzięki temu dużo mniej zabawna.

Następnie dołącza cztery programy, jeden za 30, drugi za 25 i dwa za 15, co w sumie daje 70 punktów trudności. Lecz, dzięki Demonowi kosztują one tylko 35 punktów. Ostateczna wersja Pixie kosztuje więc tylko 53 punkty, a oszczędza się 17.

Na początku Demon wydaje się być wspaniałym pomysłem; mieścisz mnóstwo programów w niewielkiej przestrzeni. Ale ma on kilka poważnych wad:

Po pierwsze, Demon jest w stanie kontrolować wszystkie programy łącząc ich kod z własnym. Oznacza to, że zawsze, gdy Demon zostanie zniszczony, wszystkie dołączone do niego programy również (można to porównać do statku tonącego ze wszystkimi pasażerami).

Po drugie, wszystkie programy walczą z siłą Demona. Nie jest to zła koncepcja; jeśli załadujesz Demona kilkoma tanimi programami i jeśli siła Demona będzie wysoka, będą one walczyć jak... demony. Jednak nigdy nie uzyskasz potężnego Demona, jeśli załadujesz go dużą ilością podprogramów.

Po trzecie, zanim Demon będzie w stanie uruchomić któryś ze swoich podprogramów, musi go rozpakować. Oznacza to stratę szybkości; ujemną wartość równą ilości załadowanych programów. Na przykład, jeśli w Demonie mieścisz 4 programy, oznacza to, że twój dek zostanie spowolniony o –4. Czasem może to być katastrofa.

Lecz jeśli chcesz zmieścić mnóstwo programów w małej przestrzeni, Demon jest na to świetnym sposobem.

WIRTUALNE RZECZYWISTOŚCI

Sztuczne rzeczywistości w netrunningu

NA POCZĄTKU BYŁ KREATOR...

KREATOR stworzony przez Silicon Graphics w 2014 r. jest rodzajem programu animacyjno-rysunkowego, który korzysta z ogromnej bazy danych obiektów i dopasowuje je do upodobań użytkownika. Obiekt jest następnie animowany na ogólnym tle w zależności od układu obiektów względem netrunnera i innych obiektów w obszarze pamięci. Kreator początkowo był programem demonstracyjnym dla cybermodemu LYREX 3000 firmy Silicon. Jednak jego popularność spowodowała, że został zintegrowany z systemem operacyjnym LYREXa i innych, następnych deków Silicon Graphics. Kreator został wkrótce skopiowany w wielu odmianach przez innych producentów cyberdeków i w roku 2016 stał się standardowym oprogramowaniem dla 98% współczesnych deków.

Kreator jest oczywiście doskonałym narzędziem do tworzenia wirtualnych rzeczywistości.

Wirtualna posiadłość

Wirtualna rzeczywistość to sztuczna rzeczywistość stworzona za pomocą połączenia stymulacji zmysłów i grafiki. Jest to kieszonkowy wszechświat, często opisujący całe budynki, miasta, a nawet światy. Wirtualne rzeczywistości są ukoronowaniem techniki interface'u XXI wieku.

Jak one są duże?

Rozmiar wirtualnej rzeczywistości zależy od dwóch rzeczy. Przede wszystkim od tego, ile tak naprawdę jest w tej rzeczywistości, to znaczy, z ilu składa się obiektów. Wielkość nie ma wielkiego znaczenia — mała figurka może być znacznie bardziej skomplikowana od dużego pudła, wobec czego zajmiej znacznie więcej pamięci.

Żeby to uprościć, w prosty sposób sumujemy ilość wszystkich obiektów istniejących w określonej rzeczywistości, uśredniając poziom komplikacji ich wszystkich. Wynik daje całkiem dobre przybliżenie tego, ile pamięci (w JP) potrzeba, żeby stworzyć określoną rzeczywistość.

Przestrzeń objęta przez rzeczywistość nie

TABELA WIELKOŚCI WIRTUALI

Liczba obiektów	Opis	JP
100 obiektów	Wirtualna sala konferencyjna	1
1000 obiektów	Wirtualne biuro	2
10.000 obiektów	Skomplikowane biuro lub wirtualny obszar wypoczynk.	4
100.000 obiektów	Wirtualny budynek	8
1.000.000 obiektów	Złożony budynek lub wirtualne miasto	16
1.000.000.000 obiektów	Złożone miasto lub wirtualny świat	32

ma znaczenia; możesz zbudować ogromną rzeczywistość wirtualną składającą się tylko ze 100 obiektów, jeśli jeden z nich to nieskończone niebo, a drugi to kilometry pustej łąki. Istotna jest liczba elementów, które muszą ze sobą współdziałać wewnątrz rzeczywistości.

To prowadzi do interesujących wniosków. Chcesz zbudować ogromny dwór, lecz brakuje ci JP? Zbuduj go jako rzeczywistość składającą się z 1000 elementów, ale niech ogromne ilości półek w bibliotece stanowią jeden obiekt (pewnie, nie będziesz mógł przeczytać każdej książki z osobna, ale i tak by nie chciało ci się po nie wspinać). Niech wszystkie ściany stanowią jeden obiekt; nie będziesz mógł otwierać okien, ani przemieszczać obrazów, ale i tak będą wyglądać ładnie. I tak dalej.

To, jak wiele można zmieścić w rzeczywistości, zależy przede wszystkim od mistrza gry. On jest w stanie najlepiej osądzić, na ile to, co tworzysz, jest zgodne z regułami gry — w końcu to on będzie opisywał ci twą wirtualną rzeczywistość. Opisy w poniższej tabeli mają przede wszystkim znaczenie porównawcze; mistrz gry może stwierdzić, że szwadron F–18 albo lotniskowiec zajmuje tylko 10.000 obiektów, bo większość samolotów to proste, nielatające kształty, a jedyne miejsca, które kiedykolwiek odwiedzisz to kabina i mostek. Albo też, może zadecydować, że jeśli chcesz mieć w pełni funkcjonalne biuro, będzie ono wymagało 10.000 obiektów, żeby opisać wszystkie kawałki papieru, pojedyncze ołówki i spinacze.

Tworzenie pojedynczych obiektów

Możliwe jest również tworzenie pojedynczych obiektów; jednak jeśli musiałbyś stworzyć cały wszechświat, byłoby to prawie niemożliwe. W końcu czy naprawdę chciałbyś opisywać każdy liść w lesie?

Jednakże czasami z jakiegoś powodu chciałbyś stworzyć pojedynczy przedmiot — książkę, którą chciałbyś móc czytać, albo posiłek, który chciałbyś móc jeść. Ogólna zasada mówi, że pojedynczy przedmiot zajmuje 0,01 JP. Potrzeba około 0,02 JP, żeby stworzyć w pełni funkcjonujący obiekt o rozsądnej złożoności. Dokładna ilość wymaganej pamięci zależy od mistrza gry.

POZIOM REALIZMU

Drugim składnikiem rzeczywistości wirtualnej jest jej poziom realizmu. Czym jest on większy, tym obiekty w twej rzeczywistości zachowują się bardziej naturalnie. Rzeczy w rzeczywistości mają kolor, odcień, odblaski świetlne, powierzchnię, smak i dźwięk. Mogą się przenikać, otaczać i rzucać cienie.

Przykład. Samochód można stworzyć na wiele sposobów. Możesz go narysować jako pudełko z mniejszym pudełkiem na górze i czterema obwarzankami pełniącymi rolę kół. Możesz naszkicować go realistycznie, nakładając kolor, krzywizny i odblaski świetlne, które ma normalny samochód. Możesz go narysować hiperrealistycznie, żeby był tak realny, że chrom faktycznie by błyszczał. Możesz wziąć fotografię prawdziwego samochodu. Lub też możesz zbudować prawdziwy samochód.

Każdy z tych kroków oddaje kolejny poziom realizmu samochodu. Idąc w górę skali, samochód będzie się stawał coraz bardziej realny. Odblaski i cienie, tekstury, smaki, dźwięki i wagi mogą istnieć na różnych poziomach realizmu w rzeczywistości wirtualnej. Potrzeba jedynie do ich implementacji odpowiedniego programu i wystarczającej ilości pamięci.

Tym programem jest *Kreator*. Korzystając z ogromnej bazy danych z zapisów braindance'owych i procedur modelowania trójwymiarowego, jest w stanie ustalić poziom realizmu dla całego konstruktu, wybierając i tworząc obrazy z bazy danych. Wszystkie obiekty w rzeczywistości będą miały ten sam poziom realizmu. Kreator zapewnia pięć takich poziomów:

Prosty: Obiekt wygląda jak fragment filmu animowanego. Ma kolory i proste kształty, ale nie ma odcieni, tekstury ani różnicy smaków. Wszystkie obiekty ważą tyle samo, sprawiają takie same wrażenie przy dotyku, wydają te same ograniczone dźwięki („bę, bę...").

Teksturalny: Rzeczywistość jest jakości bardzo dobrej gry wideo. Kolor i cienie są dobre, tekstury są słabsze, a to, co jest miękkie — jest miękkie, a to co twarde, jest twarde. Da się odróżnić rzeczy szorstkie od gładkich. Wyróżnia się smak słodki, ostry, słony i kwaśny. Przedmioty wydają dźwięki tak, jak w rzeczywistości (silnik samochodu, ptak), ale brakuje im głębi, jakby były tworzone z nagrań cyfrowych.

Fraktalny: Rzeczywistość przypomina prawdziwe życie. Każdy obiekt ma inny smak, dźwięk i powierzchnię. Kolory są lekko przydymione, obiekty błyszczą, są matowe, przezroczyste lub nie. Istnieje ciepło i chłód, ale nie ma płynnego stopniowania temperatur. Oległość i zależności między obiektami mają na siebie wpływ; samoloty przelatują przez chmury, powietrze robi się mgliste, słońce odbija się od wody itp.

Fotograficzny: Przypomina bardzo, bardzo dobry film. Smaki, tekstury, dźwięki i kolory są bardzo zbliżone do rzeczywistych. Światło odbija się w naturalny sposób od obiektów. Wzajemne relacje między rzeczami są praktycznie takie same, jak w rzeczywistości; fale się poruszają i powstają na nich ciekawe wzory odblasków, drzewa poruszają się na wietrze, kurz wznosi się z mebli, rzeczy są cieplejsze lub zimniejsze od innych.

Realistyczny: Jeśli istnieją jakieś różnice między tym, a prawdziwą rzeczywistością, nie jesteś w stanie ich zauważyć.

W celu określenia całkowitej zajętości JP, pomnóż zajętość JP twego konstruktu przez mnożnik poziomu realizmu:

Mnożniki realizmu

Prosty	x1
Teksturalny	x2
Fraktalny	x3
Fotograficzny	x4
Realistyczny	x5

Jak to wszystko zrobić

Tworzenie wszechświata nie jest łatwym zadaniem; wymaga boskiej cierpliwości i wyobraźni. Jeśli chcesz stworzyć wirtualną rzeczywistość, powinieneś wykonać test umiejętności wyższy od poziomu trudności wynikającego z wielkości twego konstruktu. Odzwierciedla to stopień, w jakim jesteś w stanie współgrać z Kreatorem i bezpośrednio kierować procesem tworzenia wirtualnej rzeczywistości.

1 obiekt	automatycznie
100 obiektów	10
1.000 obiektów	15
10.000 obiektów	20
100.000 obiektów	25
1.000.000 obiektów	30
1.000.000.000 obiektów	35

Stopień realizmu nie stanowi już problemu, gdyż Kreator automatycznie ustawia go na żądanym poziomie i odpowiednio modeluje swe konstrukty.

Wspólna praca: Czasem możesz nie być w stanie stworzyć wielką rzeczywistość. W takim wypadku kilku netrunnerów może zsumować swoje INT i Interface i dodać do tej sumy wynik rzutu 1k10. Muszą wtedy podzielić między siebie również czas tworzenia. W ten sposób tworzy się wielkie komercjalne wirtuale — zespół netrunnerów dzieli się pracą i każdy z nich wizualizuje pewną część konstruktu.

Jak dużo czasu to zajmuje?

Dużo mniej, niż byś się spodziewał. Kreator korzysta z umiejętności wizualizacji użytkownika. Następnie tworzy obiekt ze swej pamięci najbliższy tej wizualizacji. Obiekty tworzy się z szybkością myśli. Czas wynosi przeciętnie:

1 obiekt	1 sekunda
100 obiektów	2 minuty
1.000 obiektów	15 minut
10.000 obiektów	2 godziny
100.000 obiektów	24 godziny
1.000.000 obiektów	240 godzin
1.000.000.000 obiektów	2.400 godzin

Jak to umieścić w pamięci?

Możesz umieścić wirtuala w kilku przylegających do siebie pamięciach — może to być podział dowolny, niekoniecznie w każdej z tych pamięci musi znaleźć się taki sam procent JP konstruktu. Jednak wszystkie pamięci, których używasz do tego celu muszą do siebie nawzajem przylegać.

Dzielenie pracy na części

Większość ludzi nie jest w stanie dokonać wizualizacji całej rzeczywistości składającej się z biliona elementów na raz. Najprostsze rozwiązanie w tym przypadku polega na tym, żeby zacząć od małego fragmentu, a następnie rozszerzać rzeczywistość dobudowując kolejne fragmenty. W ten sposób był budowany Zamek Arasaka w Osace.

ZALUDNIANIE TWOJEJ RZECZYWISTOŚCI

Dobra, masz już więc miłe miejsce do zabawy, teraz trzeba jakichś aktorów. Wirtualne rzeczywistości to sama scenerria: budynki, niebo, drzewa, ziemia, samochody, AV–y, książki i meble. Lecz jeśli chcesz mieć w niej jakichś ludzi, musisz ich stworzyć oddzielnie jako oddzielne programy. Wyróżnia się trzy rodzaje „ludzi", którzy mogą zaludniać twój konstrukt:

Tłum: Tłum to interaktywny program o ograniczonej zdolności konwersacyjnej i pseudointeligencji. Działa właśnie jak tłum; wszyscy jego członkowie myślą to samo i robią to samo. Na przykład, jeśli Tłum znajdzie się na przyjęciu, będzie jadł, plotkował o jakichś nieistonych sprawach i wydawał „achy" i „ochy„ gdy zrobisz coś naprawdę interesującego. Jednak, jeśli próbujesz zaangażować w rozmowę pojedynczego członka Tłumu, będzie zdolny powiedzieć tylko kilka zdawkowych uwag typu „Tak, niezła impreza" albo „Co myślisz o naszej drużynie futbolowej?". Tłum nie posiada funkcji pamiętającej, wobec czego, jeśli spotkasz tego samego członka Tłumu ponownie, będzie się zastanawiał, czy już cię gdzieś nie spotkał i ogólnie robił te rzeczy, które i ty byś zrobił w takiej sytuacji. Kto powiedział, że to sztuczna rzeczywistość?

Stworzenie tłumu wymaga testu przeciw trudności 16 (pomnożonej przez ewentualny poziom realizmu, który chcesz uzyskać). Tłum zajmuje 1 JP za każde 100 ludzi. Ten sam Tłum może pełnić różne role w obrębie jednej wirtualnej rzeczywistości — po prostu się przemieszcza i „przebiera" do następnej sceny. Tłumy można często kupić na rynku lub wymienić pomiędzy netrunnerami. W końcu, każdemu kiedyś się znudzi stary Tłum...

Indywidua: Są to postacie posiadające pseudointeligencję i zdolności konwersacyjne tłumu, ale także funkcję pamiętającą. Są to kluczowi aktorzy w twej rzeczywistości, zachowujący się w znacznym stopniu tak, jak zwykli ludzie. Pamiętają, jak się nazywasz, czego razem dokonaliście, nawet mają własne cechy osobowości. Każde Indywiduum ma poziom trudności 21 (pomnożony przez ewentualny poziom realizmu, który chcesz uzyskać). Ale jest tego warte, jeśli na przykład twym własnym, osobistym Indywiduum będzie wirtualna filmowa blond-piękność...

Programy Indywiduów można często nabyć lub skopiować skądś; w tej chwili rozpowszechnianie tego typu programów do własnego użytku jest dobrze rozwijającym się biznesem. Większość BBS–ów posiada własne sekcje

„Znałem kiedyś gościa, który stworzył wirtualny wizerunek swego szefa w Microtechu. Każdej nocy wrzucał go do symulacji Night City i polował na niego. Którejś nocy był na ulicy i zobaczył swego szefa wysiadającego z taksówki. Gość był totalnie nawalony — trzeba było czterech glin z psychosquadu, żeby ściągnąć go z ciała...

— Edgar

ogłoszeniowe zajmujące się tym towarem, nazywane często „sklepami mięsnymi", „targiem niewolników" albo „aktorskimi próbami". Ceny mieszczą się w zakresie od kilkuset e$ (za model „nudny profesor historii") do dwóch lub trzech tysięcy (za „zarkonijskiego boga/boginię miłości").

Programy ofensywne/defensywne: Nie wszyscy „mieszkańcy" twej rzeczywistości służą tylko do konwersacji. Każdy program ofensywny lub defensywny może zostać wyposażony, za kilka dodatkowych punktów trudności, w funkcję interakcyjną, zdolność konwersacyjną i pseudointeligencję. Dzięki temu taki program może pełnić zarówno rolę dekoracyjną, jak i zabezpieczającą. Możesz wejść do swego wirtualnego zamku, usiąść w wirtualnym fotelu, kazać wirtualnemu służą-cemu nalać sobie wirtualnego drinka i odprężyć się, głaszcząc po metalowej głowie swego wirtualnego (i zabój-czego) Hellhounda.

PRZYKŁADOWA RZECZYWISTOŚĆ

Klub Łowiecki jest BBS–em założonym w regionie Olimpia. W przestrzeni rzeczywistej leży prawdopodobnie gdzieś poza Denver (choć nikt nie jest do końca pewien tego). Klub Łowiecki to jedna rzeczywistość z 1.000.000 obiektów (złożony budynek). Poziom realizmu — realistyczny, dzięki czemu zajmuje ona już nie 16 JP, ale 80 JP. Z powodu braku miejsca, jest ona przechowywana w ośmiu wielkich sąsia-dujących ze sobą pamięciach w fortecy danych Klubu Łowieckiego.

Główna część klubu to **Dworek**, który jest zawarty w dwóch pamięciach. Większość Dworku to pokoje w stylu staroangielskim, zawierające różne dziwy i rarytasy. Te pokoje są dość proste: podłoga, dywan, draperie, ściany z niezdejmowalnymi obrazami. Tylko meble są ruchome. Każdy pokój ma ciężkie dębowe drzwi, na których wisi brązowa płyta mówiąca o jego funkcji. Większość pomieszczeń służy do rozmowy dla członków BBS–u, którzy go odwiedzili. To dobre miejsce na wymianę informacji, grę i inne zabawy towarzyskie. W ten sposób Dworek spełnia większość funkcji, które spełnia każdy BBS. Ponieważ Dworek składa się w praktyce z kilku dużych obiektów, nie zajmuje dużej ilości pamięci.

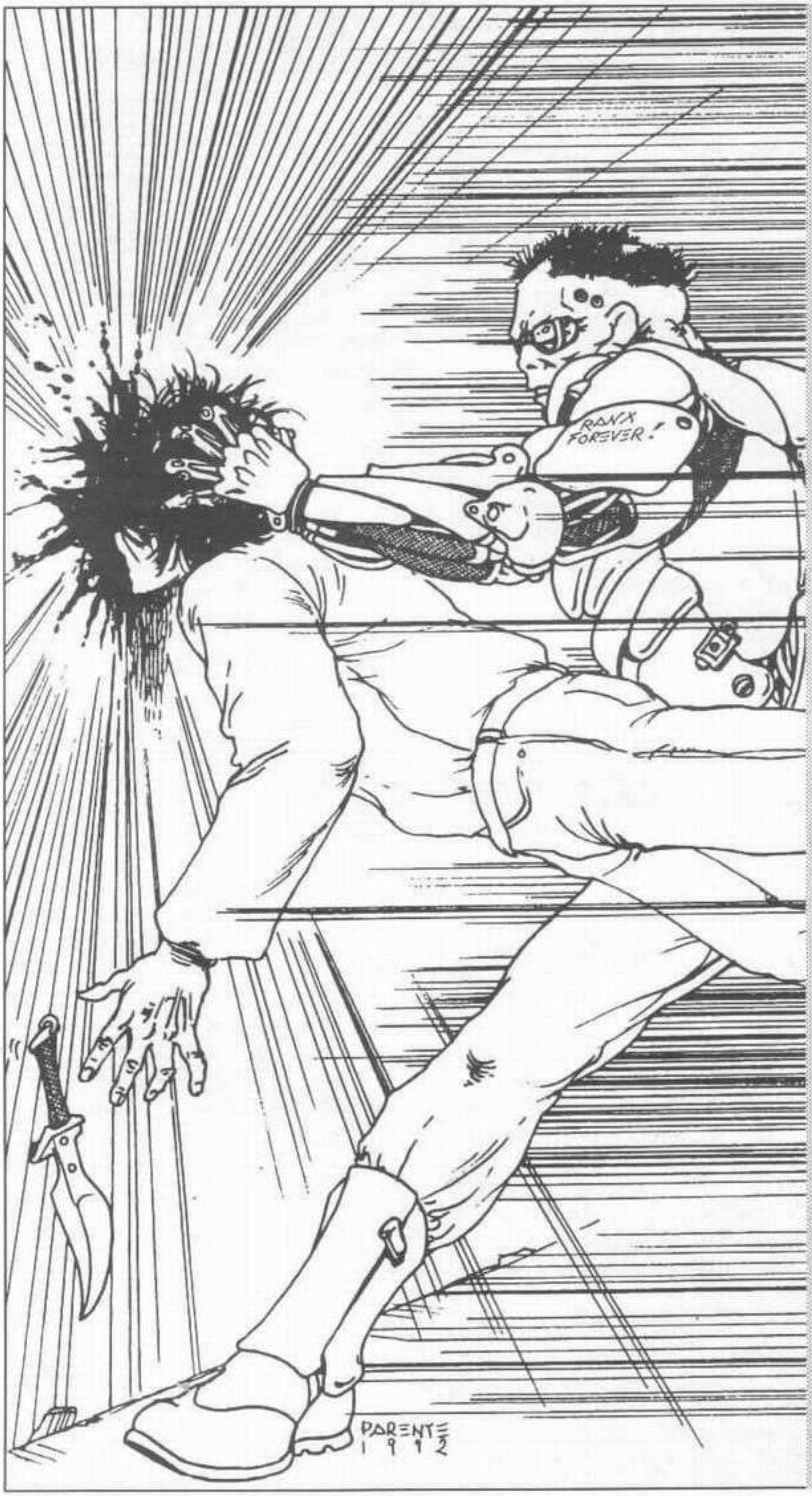
Praktycznie całą trzecią pamięć zajmuje **Ogród** – reprodukcja angielskiego ogrodu z jego różami, ścieżkami, małym basenem i polem do krykieta. Granicą Ogrodu jest wysoka siatka i niebo; wirtualna rzeczywistość kończy się w tym miejscu i nie można już iść dalej.

Pracownia malarska zajmuje dużą część pamięci nr 4 i 5 i jest najbardziej skomplikowanym z pomieszczeń, dostępnym tylko dla starszych członków klubu. Znajdują się w niej ogromne zbiory danych Klubu Łowieckiego (ukryte jako książki w ruchomych panelach w ścianach), tablica informacyjna (przypominająca hotelową) i biblioteka rozrywek, gier i programów. Tej bibliotece przewodniczy program alarmowy zwany Dent.

Dent zawiera funkcje wykrywające, alarmujące i interakcyjne, włącznie ze zdolnością zapamiętywania zdarzeń i ludzi, rozpoznawania cybersygnałów, wykonywania poleceń, zdolnością konwersacyjną, pseudointeligencją i ciągłą aktywnością. Dent ma siłę 6 i realistyczną IKONĘ znudzonego i trochę nochatego butlera angielskiego.

Poza Dentem w pracowni malarskiej znajduje się również Pies, zmodyfikowany Hellhound o sile 8. Pies reaguje na każdy alarm wszczęty przez Denta i natychmiast atakuje intruza.

Jadalnia zajmuje większość pamięci 6 i 7. To barokowa sala z ogromnym stołem, na którym stoją rzadkie przysmaki i wina. Ponieważ tak wiele dań się tam znajduje, jadalnia zajmuje ogromną ilość pamięci. Jeśli dodatkowa pamięć jest potrzebna gdzie indziej, część jadalni zostaje wykasowana przez SysOpa klubowego.


RANX FOREVER!
PARENTE
1992

SZOK PRZYSZŁOŚCI

Historia alternatywnego czasu.

W Stanach Zjednoczonych 32 lata skorumpowanych rządów i destabilizacji gospodarczej doprowadziły do podziału narodu klasowego, rasowego i ekonomicznego.

Pod koniec lat 80-tych stało się jasne, że naród miał kłopoty. Większość norm społecznych zanikła pod wszechogarniającą falą rywalizujących grup o sprzecznych interesach, media propagowały fanaberie i światopogląd typu „najpierw ja". W 1994 roku liczba bezdomnych na ulicach dosięgła astronomicznej liczby 21 milionów. Rewolucja techniczna przyspieszyła jeszcze rozkład gospodarczy tworząc dwie krańcowo odmienne klasy: bogatą, ukierunkowaną technicznie, materialnie zachłanną grupę profesjonalnych pracowników korporacji i dołującą klasę bezdomnych, niewykwalifikowanych pracowników fizycznych. Klasa średnia prawie całkowicie przestała istnieć. To był ponury początek, który doprowadził do teraźniejszego obrazu Stanów lat dwutysięcznych.

W wielkich miastach obszary handlowe są czyste, porządnie utrzymane, z dobrze oświetlonymi witrynami, wolne od zbrodni i ubóstwa, kontrolowane przez potężne korporacje. Obszary centralne otaczają strefy walki — zniszczone, brudne przedmieścia i wypalone getta, w których roi się od boostergangów i innych agresywnych socjopatów. Zewnętrzne przedmieścia są również strefami kontrolowanymi przez korporacje, gdzie businessmani wraz ze swoimi rodzinami żyją we względnym bezpieczeństwie.

W stanach środkowego zachodu wiele małych miasteczek zostało opuszczonych, gdy miejscowe farmy, sklepy i banki upadły z powodu suszy, głodu i chaosu gospodarczego. Farmy zostały wykupione przez olbrzymie agrokorporacje i są utrzymywane przez wynajętych pracowników, maszyny i dobrze uzbrojonych strażników. Otwarte autostrady są polem bitwy, po których uzbrojone grupy nomadów podróżują z miasta do miasta, plądrując i łupiąc niby zmechanizowani Wizygoci.

W tym niegościnnym krajobrazie błyszczy jasne światło nadziei. Wstrząsy ostatniego dziesięciolecia zjednoczyły biednych, ciemiężonych i niezadowolonych w narodzie. Pojawiają się sygnały tego, że mentalność gangowa wczesnych lat nowego tysiąclecia ustępuje miejsca nowemu ruchowi, w którym rockersi, nomadzi, sola i dziennikarze idą na ulice walczyć z uciskiem i władzą. Sytuacja w Stanach wydaje się pomimo wszelkich przeciwności polepszać. Lecz tylko czas może pokazać, czy tak zwana rewolucja Cyberpunku się powiedzie.

W Europie rzeczy stoją dużo lepiej. Światowa Giełda i Wspólny Rynek stworzyły stabilny, rentowny system gospodarczy, w którym większość europejskich krajów bierze udział — z wyjątkiem Włoch, Hiszpanii i Grecji, które przeżywają chroniczne wstrząsy polityczne. Międzynarodowe korporacje również mają tam dużą władzę, jednak rządy europejskie zdołały utrzymać tych baronów businessu pod kontrolą. Tylko Wielka Brytania jest w poważnych tarapatach gospodarczych — zalewana falą masowej imigracji i posiadająca przestarzałą bazę technologiczną. Jej ulice stały się prawie tak samo niebezpieczne, jak ulice Stanów Zjednoczonych.

Dzięki gruntownym reformom wczesnych lat dziewięćdziesiątych (i późniejszej czystce twardogłowych w 1991), nowy Związek Radziecki pojawił się jako silny partner dla rozrastającej się Europy. Większość państw Europy Środkowej cieszy się teraz autonomią, która byłaby nie do pomyślenia w czasach zimnej wojny. Najsłabszym punktem Rosji jest produkcja żywności. Wciąż nie jest ona w stanie wyżywić głodnej ludności, a jej poziom techniczny leży daleko w tyle za większością państw europejskich. Dzięki ciągłym niepowodzeniom reform gospodarczych i społecznych odrodzonej Nowej Partii Komunistycznej, twardogłowi jeszcze raz rosną w siłę i starcie pomiędzy pozostałymi wojownikami zimnej wojny i liberalnymi reformatorami zbliża się szybko.

Środkowy Wschód jest spokojny — złowieszczo. Wojna nuklearna przemieniła ogromne obszary Iranu, Libii, Iraku, Czadu i Emiratów Arabskich w radioaktywne pola szkła. Tylko Egipt, Syria i Izrael pozostały bez szwanku; ich samoloty były zdolne do odparcia atakujących bombowców. Większość ludności regionu żyje w anarchii, gromadząc się w wypalonych miastach,

HISTORIA PRZYSZŁOŚCI

1990

POCZĄTEK PIERWSZYCH KONFLIKTÓW W AMERYCE ŚRODKOWEJ. STANY ZJEDNOCZONE ANGAŻUJĄ SIĘ W AKCJE INTERWENCYJNE W PANAMIE, NIKARAGUI, HONDURASIE, SALWADORZE. SIŁY MILITARNE ZOSTAJĄ WYSŁANE DO OBRONY STREFY KANAŁU PRZED DYKTATOREM, KTÓRY BYŁ DAWNIEJ AMERYKAŃSKĄ MARIONETKĄ.

ZACHODNIE I WSCHODNIE NIEMCY JEDNOCZĄ SIĘ. UKŁAD WARSZAWSKI ROZBIJA SIĘ NA SUWERENNE PAŃSTWA.

albo też kuli się pod tyranią miejscowego wodza. Wielu uciekło na pustynię tworząc wojownicze społeczności plemienne. Inni zagłębili się w fanatyzmie religijnym, opuszczając Środkowy Wschód, by pomścić siebie samych aktami terroryzmu i morderstwami. Radioaktywny wiatr roznosi pogłoski o dżihad — Świętej wojnie, choć wciąż nie jest jasne, jaką formę przyjmie nadchodzące starcie z niewiernymi.

Z krwawej łaźni Kapsztadu wynurzyła się Nowa Afryka jako rozdarty kontynent wojujących państw we wściekłej mozaice dyktatur, demokracji i socjalizmów. Gdy jednak Europa wynegocjowała z Tanzanią budowę massdrivera na Kilimandżaro, wiele narodów Afryki zaczęło postrzegać swe miejsce w XXI wieku. Negocjując siłą roboczą, surowcami i wartościowym terenem na ważnym równikowym pasie orbitalnym, państwa Afryki postawiły swe pierwsze kroki w kosmosie — prawie jedna trzecia wszystkich budowniczych konstrukcji kosmicznych to Afrykańczycy, a większość portów kosmicznych i obszarów konstrukcyjnych znajduje się na afrykańskiej ziemi. Technika złączyła Afrykę pod jednym rządem, a ostatnie pomniejsze dyktatury i plemiona szybko upadają pod czarem gwiazd.

Na Dalekim Wschodzie Japonia staje przed wiekiem nowych wyzwań. Poza ochronnym cieniem Stanów Zjednoczonych musi nie tylko radzić sobie z własną obroną w wieku atomowym, ale także z wrastającym współzawodnictwem Korei, Chin i zreorganizowanych Nowych Filipin. W ostatnich latach Japończycy z gospodarczych rywali i ekonomicznych rozbójników, stali się podparciem dla gospodarki amerykańskiej. Lecz stare blizny z wojen handlowych lat 90–tych z trudem zanikają i dużo jeszcze czasu trzeba, by nastąpiła prawdziwie wzajemna współpraca pomiędzy USA i Japonią. Dodatkowo jej sytuacja pogarsza fakt, że Chiny, nowopowstała siła w swych własnych interesach umocniła swe stosunki z USA dzięki Układowi o Wzajemnej Obronie z 2009 roku.

Po długotrwałych wojnach ze Stanami Zjednoczonymi, Ameryka Centralna pojawiła się jako silny związek niezależnych państw działających w ramach układu o wzajemnej współpracy. Stany Zjednoczone zostały przepędzone z całego terytorium z wyjątkiem Strefy Kanału Panamskiego, gdzie utrzymują się dzięki sile militarnej mimo ciągłych ataków guerillas. Ameryka Południowa jest obszarem wojny junt, tajnej policji, narkotycznych bossów i wojskowych tyranii, wstrząsanym periodycznymi walkami i rewolucjami.

„Wyobraźcie sobie świat, w którym Ameryka Środkowa nie stałaby się polem bitwy; gdzie Stany rozwiązałyby problemy przestępczości, inflacji i narkotyzmu; gdzie zimna wojna zakończyłaby się demokratyzacją, nie następstwem skłóconych dyktatur..."
- Dr Albert Harper,

Tło prawne

Policja lat dwutysięcznych jest zorganizowana podobnie jak w XX wieku, dzieląc się na wydziały: zabójstw, obyczajówkę, włamań i drogówkę — w każdym po mniej więcej 5 osób. Ostatnią zmianą w organizacji policji było wprowadzenie wydziału do walki z cyberpsychozą (znanego również jako psychosquad), którego głównym zadaniem jest rozprawianie się ze scyborgizowanymi kryminalistami. Gdy przeciętny zwykły glina wyjeżdża na ulicę w opancerzonym wozie, nosząc kurtkę pancerną, hełm i trzymając inteligentną Berettę w ręku, psychosquad dysponuje helikopterami, AV–4, mini działkami i bronią ciężką.

Gliny miejskie mogą patrolować wszystkie obszary miasta. Gliny korporacyjne są dopuszczone wyłącznie do kontrolowania własności korporacji. Jednak w obsza-

ROZPAD MEGAIMPERIUM RADZIECKIEGO. ODTĄD ZSRR ROZPOCZYNA NOWĄ ERĘ ZBLIŻENIA Z EUROPĄ ZACHODNIĄ; W LATACH DWUTYSIĘCZNYCH SOWIECI STAJĄ SIĘ NAJSILNIEJSZYM SOJUSZNIKIEM EUROPY.

RADZIECKI PREZYDENT GORBACZOW WYBIERA SWEGO NASTĘPCĘ, ANDRIEJA GORBOREWA.

UPADEK AFRYKI POŁUDNIOWEJ. PRZEZ NASTĘPNE 4 LATA NIE MA STĄD ŻADNYCH WIADOMOŚCI, LUB SĄ ONE BARDZO SKĄPE. KRĄŻĄ POGŁOSKI O NIEWIARYGODNYCH OKRUCIEŃSTWACH I LUDOBÓJCZYCH WOJNACH.

1991

EUROPEJSKA AGENCJA PRZESTRZENI KOSMICZNEJ (ESA) WYSYŁA WAHADŁOWIEC HERMES W PRZESTRZEŃ KOSMICZNĄ.

REŻIM GORBOREWA WYMIATA RESZTKI KONSERWATYSTÓW.

CHOOH2 WYNALEZIONE PRZEZ BIOTECHNIKĘ.

PIERWSZA ARKOLOGIA ZBUDOWANA NA RUINACH MIASTA JERSEY. PRZEZ NASTĘPNE 5 LAT BUDUJE SIĘ 16 NASTĘPNYCH. AŻ DO „UPADKU" W 1997, KTÓRY POZOSTAWIŁ OGROMNE KONSTRUKCJE NA WPÓŁ WYKOŃCZONE, WYPEŁNIONE DZIKIMI LOKATORAMI I BEZDOMNYMI.

W STANFORD RESEARCH CENTER WYNALEZIONE SZTUCZNE WŁÓKNA MIĘŚNIOWE

1992

PAKT Z 1992 USTANAWIA EUROPEJSKĄ WSPÓLNOTĘ GOSPODARCZĄ. STREFY KONTROLI I CŁA OCHRONNE REGULUJĄ DZIAŁALNOŚĆ PAŃSTW CZŁONKOWSKICH, FRANCJI, WLK. BRYTANII, ZJEDNOCZONYCH NIEMIEC, WŁOCH. USTANOWIONA ZOSTAJE WSPÓLNA JEDNOSTKA WALUTOWA (EURODOLAR) BAZUJĄCA NA ŚREDNIEJ WARTOŚCI WSZYSTKICH WALUT W ZŁOCIE. UWIĘZIONE W PARANOIDALNYM IZOLACJONIZMIE STANY ODMAWIAJĄ WSTĄPIENIA.

AMERYKAŃSKA AGENCJA DO WALKI Z NARKOTYZMEM (DEA) PRODUKUJE I ROZPROWADZA KILKA SZTUCZNYCH PLAG NA CAŁYM ŚWIECIE, CHCĄC

ZNISZCZYĆ PLANTACJE OPIUM I KOKI.

UPADAJĄ RZĄDY CHILE I EKWADORU.

W CAŁEJ AMERYCE WYBUCHA WŚCIEKŁA WOJNA NARKOTYCZNA POMIĘDZY SPRZEDAWCAMI MAJĄCYMI POPARCIE EUROPEJSKICH KORPORACJI I DEA.

PIERWSZE UŻYCIE WYSOKOENERGETYCZNYCH LASEROWYCH TABLIC PODNOŚNICZYCH W ZSRR.

PROSTY MASSDRIVER SKONSTRUOWANY NA WYSPACH KANARYJSKICH PRZEZ OŚMIU CZŁONKÓW EUROPEJSKIEJ AGENCJI PRZESTRZENI KOSMICZNEJ.

1993

PIERWSZE UKŁADY INTERFACE'U BIOLOGICZNEGO WYKALEZIONE W MONACHIUM — ZJEDNOCZONE NIEMCY.

DO ROZPRAWIANIA SIĘ Z NARASTAJĄCYMI FALAMI ZAMIESZEK W MIASTACH AMERYKAŃSKICH SKONSTRUOWANO LATAJĄCY POJAZD BOJOWY AV-4 .

KOLUMBIJSKA MAFIA NARKOTYCZNA DETONUJE MAŁĄ TAKTYCZNĄ BOMBĘ ATOMOWĄ W NOWYM JORKU. 15.000 ZABITYCH.

1994

KRACH NA ŚWIATOWEJ GIEŁDZIE TOWAROWEJ. GOSPODARKA STANÓW ZJEDNOCZONYCH CHWIEJE SIĘ, PO CZYM UPADA.

WYPADEK NUKLEARNY W PITTSBURGU. 257 ZABITYCH. PRZEZ NASTĘPNYCH PARĘ LAT ZNACZNIE WZRASTA ILOŚĆ ŚMIERCI NA RAKA.

1995

DZIĘKI OBOPÓLNEJ ZGODZIE POMIĘDZY EUROPEJSKĄ AGENCJĄ PRZESTRZENI KOSMICZNEJ I SOJUSZEM PANAFRYKAŃSKIM ROZPOCZYNA SIĘ BUDOWA MASSDRIVERA NA KILIMANDŻARO .

1996

UPADEK STANÓW ZJEDNOCZONYCH. OSŁABIONE PRZEZ STRATY PODCZAS KRACHU ŚWIATOWEJ GIEŁDY, PRZYGNIATANE PRZEZ BEZROBOCIE, BEZDOMNOŚĆ I KORUPCJĘ, WIELE WŁADZ MIEJSKICH UPADA LUB BANKRUTUJE. RZĄD STANÓW ZJEDNOCZONYCH ZAPLĄTANY W POSTĘPUJĄCY DEFICYT I MACHINACJE GANGU CZTERECH JEST CAŁKOWICIE NIEEFEKTYWNY.

rach, gdzie duża ilość biur znajduje się blisko siebie, praktycznie cała dzielnica może stać się terytorium policji korporacyjnej. Gliniarze korporacji przeważnie mają lepsze uzbrojenie i opancerzenie, a często również pełne medyczne zaplecze Trauma Team. Są również bardziej gwałtowni, sadystyczni i wolą strzelać pierwsi w końcu wiedzą, że Korporacja może taki incydent zatuszować.

Ujednolicone Prawo Cywilne

Niebotyczne wskaźniki przestępczości w latach 90–tych dowiodły, że istniejąca struktura prawna rozpada się. W następstwie Czystki 1996 roku (gdy to grupy mieszkańców zlinczowały setki prawników kryminalnych), rząd uchwalił stan wyjątkowy w Stanach na okres 3 lat. Przez ten okres sprawiedliwość była wymierzana przez miejscowe sądy wojskowe. Zadziwiające, że to działało. Kara śmierci za kradzież wprowadza wspaniały element stabilności wśród podburzonej ludności.

W tym okresie Prawo Wojskowe stanowiło główną zasadę prawną w Stanach. Jego drakońskie standardy zbrodni i kary służyły tak dobrze, że gdy stan wyjątkowy został zakończony w 1999 roku, rząd w jego miejsce wprowadził Ujednolicone Prawo Cywilne. Mimo, że prawo jest obecnie regulowane przez rządy cywilne, UPC jest główną wykładnią dla wszystkich procesów kryminalnych w USA roku 2020.

Możliwość wynegocjowania mniejszej kary w celu przyspieszenia procesu została wyeliminowana. Zawieszenie kary prawie nie istnieje. Kara śmierci jest standardem w przypadku morderstwa — 3 miesiące procesu apelacyjnego dają czas na wprowadzenie nowych dowodów. Za większość przestępstw grożą kary więzienia od 5 do 10 lat. Mniej poważne zbrodnie karane są wygnaniem lub dostosowaniem osobowości.

Samoobrona definiowana jest jako „każdy przypadek, w którym napastnik może umotywować, że jego/jej życie lub życie innej osoby było zagrożone w okolicznościach, w których na czas nie mógł przybyć odpowiedni przedstawiciel prawa, i gdy nie można było powstrzymać poszkodowanej strony w żaden inny sposób".

WZROST ZNACZENIA WSPÓLNOTY EUROPEJSKIEJ. Zapomnij stulecie pacyficzne to jest wiek Nowej Europy. W końcu lat 80-tych stało się oczywiste, że Europejczycy muszą odłożyć na bok swą dawną wzajemną rywalizację i zjednoczyć się przeciw rosnącemu wyzwaniu Świata. Europejska Wspólnota Gospodarcza powstała, by uwzględnić tę potrzebę nowych sojuszy.

Niestety nie oznaczało to, że EWG musi współpracować z innymi narodami spoza Europy. Japonia, Chiny, Korea i USA nie są członkami EWG (Japonia została wyrzucona w 2015), i odnoszą duże straty z powodu europejskich ceł ochronnych i niesprawiedliwych praktyk handlowych.

Teoretycznie narkotyków nie wolno posiadać według prawa. Jednak bioinżynieryjne choroby roślin wynalezione przez Agencję ds. Walki z Narkotyzmem zniszczyły 96% istniejących plantacji koki i opium, dzięki czemu właściwie problem ten nie istnieje. Prawo nic nie mówi również o „narkotykach osobistych", jak endorfiny, które są określane jako lekarstwa.

Zbrodnia i kara

Kary za przestępstwa kryminalne według UPC z 1999 roku są szybkie, konkretne i drakońskie. Najprostszą jest dostoso-

wanie osobowości — proces, który wpaja awersję do popełniania zbrodni ponownie. Dostosowanie ma jednak kilka przykrych efektów ubocznych, włącznie z wyolbrzymionym strachem przed sytuacjami i zdarzeniami powiązanymi z przestępstwem (jak np. strach przed pieniędzmi dzięki dostosowaniu antyzłodziejskiemu).

Implanty wygnania są sterowane sygnałem transmitowanym przez sieć telefoniczną miasta. Jeśli przestępca wejdzie do miasta, implant powoduje niesamowity ból. Przestępca w ten sposób jest efektywnie powstrzymywany nawet przed ponownym wkroczeniem do miasta. Powtarzające się przestępstwa w innych miastach po prostu powodują dodawanie dodatkowych kodów miast do implantu. Po odpowiedniej ilości zbrodni w wielu miastach, przestępca nie będzie mógł w ogóle wejść w cywilizowane obszary.

Więzienia lat dwutysięcznych są horrendalnie przeludnione i zabójcze. Po zamieszkach lat dziewięćdziesiątych władze więzienne nie mogłyby się mniej przejmować rehabilitacją — interesuje je tylko utrzymanie „wściekłych psów" społeczeństwa z daleka od ulic. By dać sobie radę z zatłoczeniem, wiele więzień zmusza więźniów do „braindance'u". Są oni umieszczani w komorach kriotonicznych, sprzęgani z zapętlonymi programami i „wyłączani" na okres 2 lub 3 lat. Ciągły braindance przeradza się w koszmar niekończącej się makabry stając się czymś, czego pensjonariusze obawiają się najbardziej.

Najprostszą metodą kary jest wciąż egzekucja. Większość stanów posiada Egzekutora Stanowego, który wymierza sprawiedliwość jednym dobrze umiejscowionym strzałem z kalibru .44 z bliska. Ma on również władzę ścigania tych, którzy uciekli przed śmiercią.

Do 1997 roku nawet najlepsze ustawy o kontroli uzbrojenia upadły pod falą protestów społecznych, gdy wskaźniki przestępczości uczyniły z Ameryki kraj oblężony. Samoobrona wkrótce stała się częścią amerykańskiego stylu życia. Nastąpił gwałtowny wzrost ilości lekkich osobistych broni obronnych.

Od 1999 roku większość ustaw o kontroli broni przewiduje: 1) wypełnienie „zgłoszenia posiadania" umożliwiającego ci posiadanie ukrytej broni ręcznej;

UJEDNOLICONE PRAWO CYWILNE

Są to najważniejsze zbrodnie lat dwutysięcznych i sankcje, jakie przewiduje UPC:

Napad i pobicie:
Każdy niesprowokowany atak na inną osobę. Karane przez dostosowanie osobowości lub 1k6+1 miesięcy więzienia.

Napad z bronią w ręku:
Jak za napad, 1k6+1 lat więzienia, obowiązkowo braindance.

Włamanie:
Wejście na własność prywatną z zamiarem kradzieży. Kara: wygnanie, więzienie (1k6+1 lat) lub braindance.

Konspiracja:
Przestępstwo konspirowania w celu popełnienia zbrodni. Podstawa do wygnania, uwięzienia (1k6+1 lat) lub braindance'u.

Fałszerstwo:
Przestępstwo tworzenia fałszywych monet, pieniędzy lub dokumentów z intencją oszustwa. Kara: więzienie (1k10+5 lat).

Szantaż lub wymuszenie:
Przestępstwo zdobycia czegoś od kogoś dzięki zastraszeniu. Kara: więzienie (1k10+5 lat).

Zabójstwo (1-go stopnia):
Morderstwo z premedytacją lub morderstwo podczas oskarżenia o przestępstwo. Karą jest Śmierć.

Zabójstwo (2-go stopnia):
Przypadkowe morderstwo, morderstwo bez premedytacji. Kara: więzienie (1k10+10 lat, braindance, dostosowanie osobowości).

Zabójstwo (usprawiedliwione):
Samoobrona, zapobieganie popełnieniu przestępstwa. Niekarane.

Porwanie lub uwięzienie:
Przetrzymywanie kogoś wobec jego woli. Kara: więzienie 1k10+10 lat, braindance, dostosowanie osobowości.

Kradzież: Przywłaszczenie sobie czyjejś własności przez użycie siły, zastraszenie, kradzież, malwersacja. Kara w zależności od powagi zbrodni od wygnania do 1k10+10 lat więzienia, braindance'u, dostosowania osobowości.

Wandalizm:
złośliwe zniszczenie: świadome zniszczenie cudzej własności. Kara: wygnanie, areszt na 1k6 miesięcy.

Gwałt:
Zmuszenie kogoś do stosunku seksualnego przez użycie przemocy lub zastraszenie. Kara: więzienie przez 1k10+5 lat, braindance, dostosowanie osobowości.

Opór przy aresztowaniu / zawadzanie policjantowi:
Próba ucieczki przed legalnym aresztowaniem przez oficera policji lub przeszkadzanie policjantowi w wykonywaniu jego prawnych czynności. Kara: wygnanie, braindance, areszt przez 1k6+1 tygodni.

Zamieszki lub bezprawne zgromadzenie:
Zgromadzenie z zamiarem niszczenia własności, wzniecania gwałtu, itp. Kara: wygnanie, areszt na 1k6+1 dni. Naruszenie własności prywatnej:

Wkroczenie do czyjejś własności prywatnej bez zezwolenia.
Areszt na 1k6 dni.

ZAMIESZKI NOMADÓW. CO CZWARTY AMERYKANIN JEST BEZDOMNY. SETKI TYSIĘCY MANIFESTUJĄ O MIEJSCE DO ŻYCIA W CAŁYCH STANACH. POWSTAJĄ PIERWSZE GRUPY NOMADÓW NA ZACHODNIM WYBRZEŻU. TEN STYL ŻYCIA ROZPOWSZECHNIAJĄ SIĘ SZYBKO WŚRÓD NARODU.

PIERWSZE POJAWIENIE SIĘ CYBERGANGÓW.

CZYSTKA PRAWNIKÓW. ZIRYTOWANI MIESZKAŃCY LINCZUJĄ SETKI ADWOKATÓW KRYMINALNYCH.

KONSTYTUCJA ZAWIESZONA. W CAŁYCH STANACH WPROWADZONY STAN WYJĄTKOWY.

1997

NAPIĘCIA NA ŚRODKOWYM WSCHODZIE DOPROWADZAJĄ DO WYMIANY NUKLEARNEJ. IRAN, IRAK, LIBIA, CZAD I EMIRATY ARABSKIE STAJĄ SIĘ RADIOAKTYWNYM ŻUŻLEM. ŚWIATOWA PRODUKCJA ROPY SPADA O POŁOWĘ.

TOKSYCZNY WYLEW WYBIJA WIĘKSZOŚĆ POPULACJI ŁOSOSIA W PÓŁNOCNO ZACHODNIM PACYFIKU. GOSPODARKA SEATTLE UNIERUCHOMIONA.

„ROCKMAN" MANSON ZAMORDOWANY W ANGLII.

1998

W ZACHODNIM KENTUCKY TWORZY SIĘ RUCH NEOLUDDYTÓW. PRZEZ NASTĘPNE 10 LAT LUDDYCI BĘDĄ ODPOWIEDZIALNI ZA BOMBARDOWANIA LOTNISK, FABRYK, AUTOSTRAD I TERMINALI KOMUNIKACJI PUBLICZNEJ.

SUSZA '98 PRZEKSZTAŁCA WIĘKSZOŚĆ ŚRODKOWEGO ZACHODU W WYSUSZONĄ PRERIĘ. ZNAJDUJĄC SIĘ W KLESZCZACH POMIĘDZY AGROBUSINESSEM I SUSZĄ, FARMY RODZINNE PRAWIE WYGINĘŁY.

TRZĘSIENIE ZIEMI O SILE 10,5 W LOS ANGELES. OCEAN ZALEWA 35% MIASTA. SZACUNKOWO 65.000 OFIAR.

1999

WPROWADZONO FEDERALNĄ USTAWĘ O BRONI.

ZACZYNAJĄ POJAWIAĆ SIĘ KULTY TYSIĄCLECIA PRZEPOWIADAJĄC APOKALIPSĘ 1-GO STYCZNIA 2000

ROKU. TYSIĄCE MIGRUJĄ DO IZOLOWANYCH SPOŁECZNOŚCI I ŚWIĄTYŃ BY „OCZEKIWAĆ KOŃCA".

UTWORZONO KOLONIĘ NA TYCHO. BY ZAPEWNIĆ SUROWCE PLATFORMOM ORBITALNYM, ZBUDOWANY ZOSTAJE MASSDRIVER .

2000

KULTY TYSIĄCLECIA WPADAJĄ W AMOK PIERWSZEGO STYCZNIA. W ORGII SAMOBÓJSTWA I GWAŁTU WIĘKSZOŚĆ NAWZAJEM SIĘ WYNISZCZA.

PIERWSZE POZERGANGI „POWIĘKSZONYCH RODZIN".

LICZNE OGNISTE SZTORMY PRZEWALAJĄ SIĘ PRZEZ PÓŁNOCNO ZACHODNIE STANY NISZCZĄC MILIONY AKRÓW FARM I PRERII.

NA L-5 BUDUJE SIĘ STACJA KOSMICZNA „CRYSTAL PALACE".

PUSTOSZĄCA ZARAZA DOTYKA STANY I EUROPĘ ZABIJAJĄC SETKI TYSIĘCY LUDZI.

2001

STRUKTURA SIECI JEST SILNIE POWIĄZANA Z BUDOWĄ ŚWIATOWEJ SIECI SATELITARNEJ WORLDSAT.

2002

KRACH ŻYWIENIOWY. ZMUTOWANY WIRUS ROŚLINNY WYMIATA KANADYJSKIE I RADZIECKIE PLONY. PLONY AMERYKAŃSKIEGO AGROBUSINESSU PRZEŻYWAJĄ DZIĘKI NOWEMU BIOLOGICZNEMU ŚRODKOWI ZAPOBIEGAWCZEMU. ZSRR OSKARŻA STANY ZJEDNOCZONE O WOJNĘ BIOLOGICZNĄ.

2003

DRUGA WOJNA W AMERYCE ŚRODKOWEJ. STANY ZJEDNOCZONE ATAKUJĄ KOLUMBIĘ, EKWADOR, PERU, WENEZUELĘ. WOJNA JEST KLĘSKĄ, KTÓRA KOSZTUJE TYSIĄCE AMERYKAŃSKICH ISTNIEŃ. PRZY OKAZJI NA FALI REFORM ZOSTAJĄ WYMIECIONE POZOSTAŁOŚCI GANGU CZTERECH .

GWIAZDA TELEWIZYJNA WNS TESLA JOHANNESON PRZEDSTAWIA TAJNE PRZEKAZY NSA Z PIERWSZEGO KONFLIKTU W AMERYCE ŚRODKOWEJ.

2) 4 dni oczekiwania na obszerne sprawdzenie życiorysu i zatwierdzenie, którego władze mogą odmówić na podstawie danych o przeszłości kryminalnej czy historii choroby psychicznej;
3) wniesienie opłaty 25 E$ i otrzymanie numeru seryjnego wypalonego laserowo na kolbie broni. Numer ten skatalogowany jest wraz z matrycą balistyczną twej broni w kwaterze głównej FBI/CIA w Waszyngtonie.

Federalna Ustawa o Broni z 1999 stanowi, że jeśli broń z twoim numerem identyfikacyjnym zostanie użyta do popełnienia przestępstwa, jesteś odpowiedzialny za to przestępstwo, chyba że wcześniej zgłosiłeś zaginięcie lub kradzież tej broni i adnotacja o tym znajduje się w danych miejscowego posterunku policji.

Według postanowień Federalnej Ustawy o Broni, posiadanie pistoletów maszynowych i innych broni całkowicie automatycznych jest nielegalne — naruszenie tego prawa karane jest 5 do 7 lat więzienia. Choć to i tak nikogo nie zatrzymuje.

Choć używanie rewolweru starego typu, jak np. Colt .357 lub .45 jest dowodem posiadania pewnej klasy, jednak rozsądny cyberpunk wie, że nowoczesna pukawka to dobre zabezpieczenie. Od chwili wprowadzenia automatu Glock 17 w połowie lat 80–tych, większość wielkich producentów broni ręcznej produkuje broń polimerową różnych kalibrów.

Najbardziej popularnymi z nich są serie Federated Arms X–22 i X–9, pistolety z polimerowych plastików. Wytwarzane w wielu jaskrawych kolorach i wzorach, te tak zwane „plastikowe jednostrzałówki" zawierają łatwe do załadowania magazynki 10 lub 8 nabojów bezłuskowych i dostępne są w cenie 150–300 E$ w większości sklepów sportowych. Łączą w sobie praktyczność, wytrzymałość i styl w stosunkowo małej objętości. Nowa seria Cybernastolatek przyciąga uwagę obudowami pokrytymi kolorowymi grafikami jest to doskonały dar dla młodego klienta zainteresowanego samoobroną.

Pojazdy

I tu zaskoczenie. Wbrew oczekiwaniom, rok 2000 nie przyniósł żadnych odkrywczych rozwiązań w dziedzinie transportu. Lata gospodarczej walki i niepokojów społecznych spowodowały spowolnienie badań nad nowymi sposobami podróżowania tak naprawdę, sam fakt podróży zaczął podlegać wielu ograniczeniom. Świat centralnych części miasta roku 2020 wygląda bardzo podobnie jak w XX wieku — jak sieć zatłoczonych autostrad, tłocznych pociągów i mrowisk lotnisk.

Samochody

Produkowane przez Ford–Mazda, New American Motor, Toyo–Chryslera, Yugo–Marakovk , BMW, Mercedesa, Porsche itd. Silnik: alkoholowy lub metanowy spalinowy. Prędkość: 100 – 160 mil/godz. Wytrzymałość strukturalna: 50. Samochody opancerzone mogą mieć ponadto do 30 punktów wytrzymałości balistycznej na całej powierzchni łącznie z szybami. Z zewnątrz, od lat 80–tych, nie nastąpiły większe zmiany. Większość samochodów to wciąż pudełko na kółkach, z łagodnymi albo ostrymi krawędziami. Etos Cyberpunku mówi „jeśli to działa, korzystaj, dopóki działa". W ubogim w pieniądze środowisku lat dwutysięcznych producenci trzymają się konserwatywnych, niezbyt wymyślnych projektów, więc jak na dziś przeciętny samochód rodzinny niewiele się różni od swych antycznych korzeni — Forda czy Toyoty.

Z uwagi na ekstremalnie wysoką cenę benzyny prawie wszystkie samochody lat dwutysięcznych są napędzane ciekłym metanem lub paliwami z pochodnych alkoholu, jak np. CHOOH–2. Samochody elektryczne są wyjątkami, nie zasadą. Systemy sterowania przypominają te z końca XX wieku, choć zawierają kilka ekranów cyfrowych więcej i kilka więcej przycisków.

Największa zmiana nastąpiła wraz z wprowadzeniem cybernetycznych systemów sterujących. Za pomocą cybermodemu kontrolują one napęd kół i skrzy-

nią biegów. Kierowca po prostu podłącza się do cybermodemu i myśli o ruchu samochodu. Pojazdy sterowane cybernetycznie są stosunkowo rzadko spotykane — przede wszystkim z powodu oszałamiającej ceny, a poza tym dlatego, że pozbawione zewnętrznego układu kierowniczego stają się bezużyteczne dla każdego, z wyjątkiem scyborgizowanego kierowcy. Jak dotąd żaden znaczący producent nie wypuścił na rynek samochodu sterowanego w pełni cybernetycznie, choć istnieje kilka mniejszych firm, które zajmują się przeróbką normalnych systemów kontroli na cybernetyczne.

Bell Boeing V–22B Osprey

Silnik: Turbina gazowa Allison 937 Osiągi: Maksymalna prędkość 500 km/h, zasięg 1000 km. Wytrzymałość strukturalna: 200 (Ospreye nie są opancerzone). Osprey zawiera dwa olbrzymie, szerokie wirniki umieszczone na końcach długich, wysoko zadartych skrzydeł. Silniki mogą zmieniać położenie od poziomego do pionowego, co umożliwia pionowy start i szybowanie. Skrzydła mogą zostać złożone, dzięki czemu Osprey jest świetnie przystosowany do lotnisk na dachach i improwizowanych pasów startowych.

Osprey w 1988 roku zrewolucjonizował technikę powietrzną i stał się standardem w latach dwutysięcznych. Jego wersja wojskowa dobrze służyła podczas zamieszek lat dziewięćdziesiątych i konfliktów w Ameryce Środkowej. Wielu producentów (np. Cessna, Lear, Avionica) wykupiło oryginalną licencję Boeinga, by zastosować ją w mniejszych konstrukcjach o przeznaczeniu handlowym. Pojazd Leara wykorzystał nawet założenia Ospreya do skonstruowania modelu odrzutowego.
Ospreye pełnią rolę transportową pomiędzy centrami miast i ważniejszymi lotniskami, służą także jako pojazdy korporacyjne, startujące z dachów biurowców. Mniejsze modele, jak Cessna AE–800 Featherlite są popularnymi na całym świecie lekkimi pojazdami powietrznymi, które umożliwiają operacje powietrzne w nawet najmniej do tego przystosowanych miejscach.

Szybka kolej lewitacyjna

Wielu producentów Napęd: Szyny elektrycznego pola indukującego. Prędkość: 320 km/h Wytrzymałość strukturalna: każdy wagon 80. Magnesy nadprzewodnikowe sprawiły, że możliwe stało się stworzenie niezwykle taniej i wytrzymałej „kolei lewitacyjnej". Ta kolej to jeden z najważniejszych systemów komunikacyjnych w latach dwutysięcznych. Istnieje w większości dużych miast, finansowana przez władze i korporacje.

Trasa lewitów leży przeważnie w obrębie centrum pod ziemią, a na przedmieściach — na wysokich słupach. Zazwyczaj jedna linia, łącząca centrum z korporacyjnymi przedmieściami jest zamknięta, a wejście na stacje wymaga przedstawienia kodu wejścia lub przepustki. Korporacyjne stacje lewitu są zawsze czyste, dobrze oświetlone i dobrze strzeżone przez korporacyjnych ochroniarzy. Miejskie stacje przeważnie nie osiągają takich standardów, choć w większości miast strzegą ich patrole policyjne, których zadaniem jest zapobieganie przestępstwom i wandalizmowi.
Cena biletu wynosi 50 centów za przejechaną stację; na przykład przejechanie trzech przystanków kosztuje 1,50 E$. Bilety można nabyć w automatach biletowych za pomocą karty kredytowej lub gotówki. Te automaty umieszczone są na stacjach, a także w większości dużych sklepów.

Helikopter Bell F–152

Silnik: silnik wirnikowy Bell–Mazda 2600
Osiągi: Maksymalna prędkość: 480 km/h.
Zasięg: 80 km.
Wytrzymałość strukturalna: 40.

Zamieszki późnych lat dziewięćdziesiątych spowodowały potrzebę opracowania nowej taktyki działań w terenie miejskim. Jedną z najważniejszych zmian było wprowadzenie lekkich, jednoosobowych helikopterów. F–152 jest modelem obecnie używanym przez oddziały policji, ochronę korporacji, operacyjne grupy wojskowe i gangsterów. Wersja bez uzbrojenia, znana jako Bell–15, jest popularnym pojazdem rekreacyjnym.

2004

PIERWSZA KLONOWANA TKANKA WYHODOWANA IN VITRO.

WYNALEZIONO MIKROSZYCIE I POLE STERYLIZUJĄCE.

TESLA JOHANNESON ZAMORDOWANA W KAIRZE.

PIERWSZA WOJNA KORPORACYJNA. DWANAŚCIE WIELONARODOWYCH KORPORACJI (WŁĄCZNIE Z EBM I OA) WALCZĄ O KONTROLĘ STREFY POWIETRZNEJ NAD ŚWIATEM.

2005

WYNALEZIONO CYBERMODEM.

ŻOŁNIERZE EBM ATAKUJĄ TOKIJSKIE BIURA KENJIRI TECHNOLOGIES, ZABIJAJĄC 18 OSÓB.

KONIEC PIERWSZEJ WOJNY KORPORACYJNEJ.

2006

PIERWSZY KLON LUDZKI WYHODOWANY IN VITRO. BEZMÓZGI, ŻYJE TYLKO 6 GODZIN.

2007

DRUGA WOJNA KORPORACJI: ZAANGAŻOWANA SPORA ILOŚĆ FIRM Z PETROCHEMEM WŁĄCZNIE. PROBLEM DOTYCZY TERENÓW ROPONOŚNYCH NA MORZU POŁUDNIOWOCHIŃSKIM.

W UC SANTA CRUZ WYNALEZIONY BRAINDANCE

2008

AMERYKAŃSKI ATAK NA RADZIECKĄ STACJĘ WOJSKOWĄ MIR XIII. INTERWENIUJE EUROPEJSKA AGENCJA PRZESTRZENI KOSMICZNEJ. WYBUCHA WOJNA ORBITALNA POMIĘDZY „EUROSAMI" I „JANKESAMI". MASSDRIVER KOLONII TYCHO WYSTRZELIWUJE SKAŁĘ NA COLORADO SPRINGS. OSIĄGNIĘTO NIEPEWNY POKÓJ.

2009

STARTUJE WSPÓLNA EURO-SOWIECKA MISJA NA MARSA.

KORPORACJE TĘPIĄ ANARCHIĘ W NIGHT CITY.

NIEUDANA PRÓBA PRZEJĘCIA „CRYSTAL PALACE" PRZEZ AMERYKAŃSKĄ

„GRUPĘ TERRORYSTYCZNĄ". ESA ODKRYWA JEJ POWIĄZANIA Z WYWIADEM STANÓW ZJEDNOCZONYCH I SPUSZCZA JAKO OSTRZEŻENIE 12 TON SKAŁ NA WASZYNGTON.

2010

KONIEC DRUGIEGO KONFLIKTU W AMERYCE ŚRODKOWEJ.

NETWORK 54 KONTROLUJE 62% WSZYSTKICH MEDIÓW W STANACH.

ZAMIESZKI O PODŁOŻU GŁODOWYM W DENVER. GINĄ 52 OSOBY.

2011

ZAKOŃCZONO BUDOWĘ „CRYSTAL PALACE". ESA MA STAŁY PUNKT OPARCIA W STREFIE WYSOKIEJ ORBITY. MISJA ESA I SOWIETÓW LĄDUJE NA MARSIE.

2012

ZARAZA BIOLOGICZNA PRZYNOSI 1700 OFIAR W CHICAGO.

ZAMIESZKI NA KONCERTACH W NIGHT CITY PRZYNOSZĄ 18 OFIAR ŚMIERTELNYCH, 51 RANNYCH. KOMPLEKS ARASAKI SPLĄDROWANY.

2013

PAKT POMIĘDZY STANAMI A EUROPĄ USTANAWIA NETWATCH.

PIERWSZA PRAWDZIWA SZTUCZNA INTELIGENCJA SKONSTRUOWANA W ZAKŁADACH MICROTECHU SUNNYVALE, CALIFORNIA.

2014

TRANSFORMACJE I-G ZMIENIAJĄ KONCEPCJĘ SIECI.

W NIGHT CITY ROZPOCZYNAJĄ SIĘ „METALOWE WOJNY" — BITWA GANGÓW O TERYTORIA.

2015

POWSTANIE CYBERNAJEMNIKÓW: LITWA WYNAJMUJE CYBERŻOŁNIERZY BY ODEPRZEĆ NAJAZD ŁOTEWSKICH NACJONALISTÓW.

2016

TRZECIA WOJNA KORPORACJI ZOSTAJE STOCZONA W SIECI, KIEDY TO RYWALIZUJĄCE ZE SOBĄ KORPORACJE ATAKUJĄ FORTECE DAMYCH PRZECIWNIKÓW.

Taktyczny miejski pojazd operacyjny McDonnell–Douglas AV–4

Silnik: wektorowy silnik odrzutowy Rolls–Royce Pegasus II
(odrzut 10090 kg).
Osiągi: Maksymalna prędkość: 560 km/h.
Zasięg: 640 km.
Wytrzymałość strukturalna: 100.
Większość AV–4 jest opancerzona, posiadając wytrzymałość balistyczną 40.

Jest to pojazd najbliższy fantastycznemu „samochodowi odrzutowemu". Został skonstruowany jako lekki pojazd operacyjny, zdolny do działania w terenie miejskim, gdzie helikoptery ani Ospreye nie mogą działać. Krótki, zwarty i wyposażony tylko w szczątkowe skrzydła, ma charakterystykę aerodynamiczną skały. Swą manewrowość uzyskuje tylko dzięki bezpośredniej sile ogromnego napędu odrzutowego (oryginalny silnik Pegasus podnosi dziesięciotonowego Harriera, podczas gdy AV–4 waży tylko około 4300 kg).

AV–4 są używane przez policję i siły korporacyjne do operacji w terenie miejskim (zawierają umieszczone na spodzie dwa mini działa GAU–12U). Wykorzystuje się je także jako pojazdy do celów specjalnych — głównie przez Trauma Team oraz jako pojazdy korporacyjne do specjalnych transportów i spotkań.

Aerolot bojowy AV–6

Silnik: dwa wektorowe silniki odrzutowe Rolls–Royce Pegasus IV.
Osiągi: Maksymalna prędkość: 780 km/h.
Zasięg: 970 km.
Wytrzymałość strukturalna: 100.
Większość AV–6 jest opancerzona, posiadając wytrzymałość balistyczną 40.

Jest to niezwykle szybka wersja aerolotu AV–4, posiadająca możliwości bojowe. Silnik umieszczony jest w opancerzonej obudowie. AV–6 zawierają obrotowe działko 20mm, wyrzutnie rakiet i pocisków. Są używane przeważnie przez siły wojskowe.

Aerolot osobisty AV–7

Silnik: Wektorowy silnik odrzutowy Rolls–Royce Pegasus Mini.
Osiągi: Maksymalna prędkość: 400 km/h.
Zasięg: 640 km.
Wytrzymałość strukturalna: 50.

Ostatnie osiągnięcie techniki aerolotów. Małe pojazdy, które mają spełniać rolę lekkich helikopterów. Napęd i konstrukcje wewnętrzne są na licencji Douglasa, lecz szczególna umowa licencyjna umożliwia innym producentom tworzenie własnych wersji obudowy. Ci producenci to obecnie BMW, Mercedes, Toyota i Maserati.

Usługi informacyjne

Listy

Znaczek w 2020 kosztuje 95 eurocentów. Listy roznoszone są w dwóch partiach — rano o godzinie 10.00 i po południu, o godzinie 15.00. Listy wykorzystuje się do korespondencji prywatnej i na obszarach, gdzie nie są dostępne faxy.

Dataterm

Dataterm jest ulicznym terminalem komputerowym, wbudowanym w podstawę ze zbrojonego betonu. Datatermy są bezpośrednio połączone przez Sieć z centrum informacyjnym miasta i zawierają mapy obszaru, informacje bieżące, wiadomości, książkę telefoniczną, informacje o aktualnych wydarzeniach, rozrywkach i usługach. Mogą służyć również do podłączenia się do Sieci. Opłata wynosi 1 E$ za minutę użytkowania. Większość datatermów kontrolowana jest przez miejscowe biuro informacyjne, które przeważnie stanowi wydział lokalnej gazety.

Fax

Jest to sposób na pisanie listów w przyszłości. Terminale faksowe umieszczone są w większości biur, urzędów pocztowych, sklepów komputerowych, domów towarowych i ważniejszych sklepów. Możesz wpisać swój list za pomocą klawiatury, odczytać go z dysku laserowego lub zeskanować za pomocą wbudowanego skanera z kartki. Faks jest następnie przesyłany do miejscowego urzędu pocztowego w obszarze docelowym, gdzie jest automatycznie

drukowany, wkładany w kopertę i dostarczany do skrzynki pocztowej adresata. Możesz również wysłać faks bezpośrednio do odbiornika adresata. Wysłanie faksu kosztuje 1 E$ za stronę.

Telefony komórkowe

Telefon przyszłości jest przenośny i bezprzewodowy. Możesz skorzystać z niego w samochodzie, biurze, czy nawet na ulicy. Telefony komórkowe działają dzięki sieci stacjonarnych przekaźników, które przetwarzają sygnał radiowy na sygnał normalnej sieci telefonicznej. Możesz dzwonić nie tylko z miasta, ale nawet spoza niego (dzięki przekaźnikom dalekiego zasięgu) — łączysz się w ten sposób z całym światem, a także z orbitą. Istnieje wiele modeli telefonów komórkowych, choć większość przypomina przenośne walkie-talkie. Działają na akumulatorach o pojemności wystarczającej na 12 godzin pracy (ponowne naładowanie wymaga podłączenia do gniazdka na 6 godzin). Znani producenci to m.in. Magnavox, NEC, Okida-ta, GE i Radio Shack. Ceny wahają się w granicach: od 400 E$ za tani model do 3000 E$ za modele z kilkoma liniami i wbudowanymi dodatkowymi funk-cjami. Podobnie, jak w przypadku zwykłych telefonów, posiadacze telefonów komórkowych muszą płacić miesięczny abonament. Podstawowa opłata wynosi 40 E$ miesięcznie plus 20 centów za minutę rozmowy miejscowej. Rozmowy na dalekie odległości różnie kosztują — na przykład połączenie z Los Angeles do Nowego Jorku podczas godzin dziennych kosztuje 2 E$ za minutę, a w godzinach wieczornych 1,5 E$. Telefony komórkowe nie działają w odległości większej niż 30 km od granic miasta.

Screamsheets

Większość gazet, by móc konkurować z telewizją, przyjęła technikę faksową. Strony składane są komputerowo, zdjęcia skanowane, a cała gazeta przetwarzana na kod cyfrowy. Ten kod jest przesyłany do tysięcy terminali gazetowych na całym obszarze. Terminale przetwarzają kod ponownie i drukują na poczekaniu gazetę (korzystając z szybkich maszyn kserograficznych). W rezultacie otrzymujemy błyszczącą, cienką gazetę zwaną w slangu screamsheet'em. Screamsheet'y mają wiele przewag nad zwykłymi gazetami. Możesz nakazać terminalowi drukowanie tylko tych działów, które cię interesują, płacąc 1 centa za stronę wydruku. Nowe wydania mogą być złożone w kilka godzin, dzięki czemu czytelnicy mogą być na bieżąco z wydarzeniami (choć większość screamsheet'ów jest aktualizowana o godzinie 6, 12, 17 i 22).

Telewizja i radio

Telewizja w roku 2020 jest całkowicie ogólnodostępna i dostarcza każdej rozrywki. W eterze mieści się 181 kanałów, a poza tym istnieje wiele innych — kablowych i subskrypcyjnych. Dotyczą one wszystkich możliwych tematów — sportu, aktualności, muzyki, starych filmów, zagranicznych przedstawień, religii, dyskusji politycznych, programów erotycznych i dla dorosłych, informacji ze świata businessu i pogody. Poza tym na Zachodzie działa co najmniej 200 000 stacji radiowych. W Europie i Azji większość stacji jest kontrolowana przez państwo (np. BBC w Wielkiej Brytanii i NGK TV w Japonii). W Stanach Zjednoczonych przeważają sieci prywatne: 21st Century Broadcasting Network (CBN), World Broadcasting Network (WBN) i Network News 54. Te sieci są działami publicystycznymi trzech wielkich firm rozrywkowych, produkujących płyty, taśmy, filmy, video i książki dla mas. Produkty są blade, bez wyrazu i zaspokajają najniższe możliwe standardy. Poza sieciami programowymi istnieją jeszcze satelity, które nadają po kilka programów z całego świata. Poza tym istnieje znaczna liczba stacji „pirackich", nadających z ukrytych nadajników dzięki bezprawnemu dołączeniu się do kabla lub satelity. Te stacje są zazwyczaj głównymi źródłami informacji niezmąconych wpływem korporacji i rządu. Poza obecnie obowiązującym standardem płaskiego ekranu high definition, powoli wchodzą na rynek eksperymentalne (i kosztowne – do 10 000 E$ za odbiornik) systemy telewizji holograficznej.

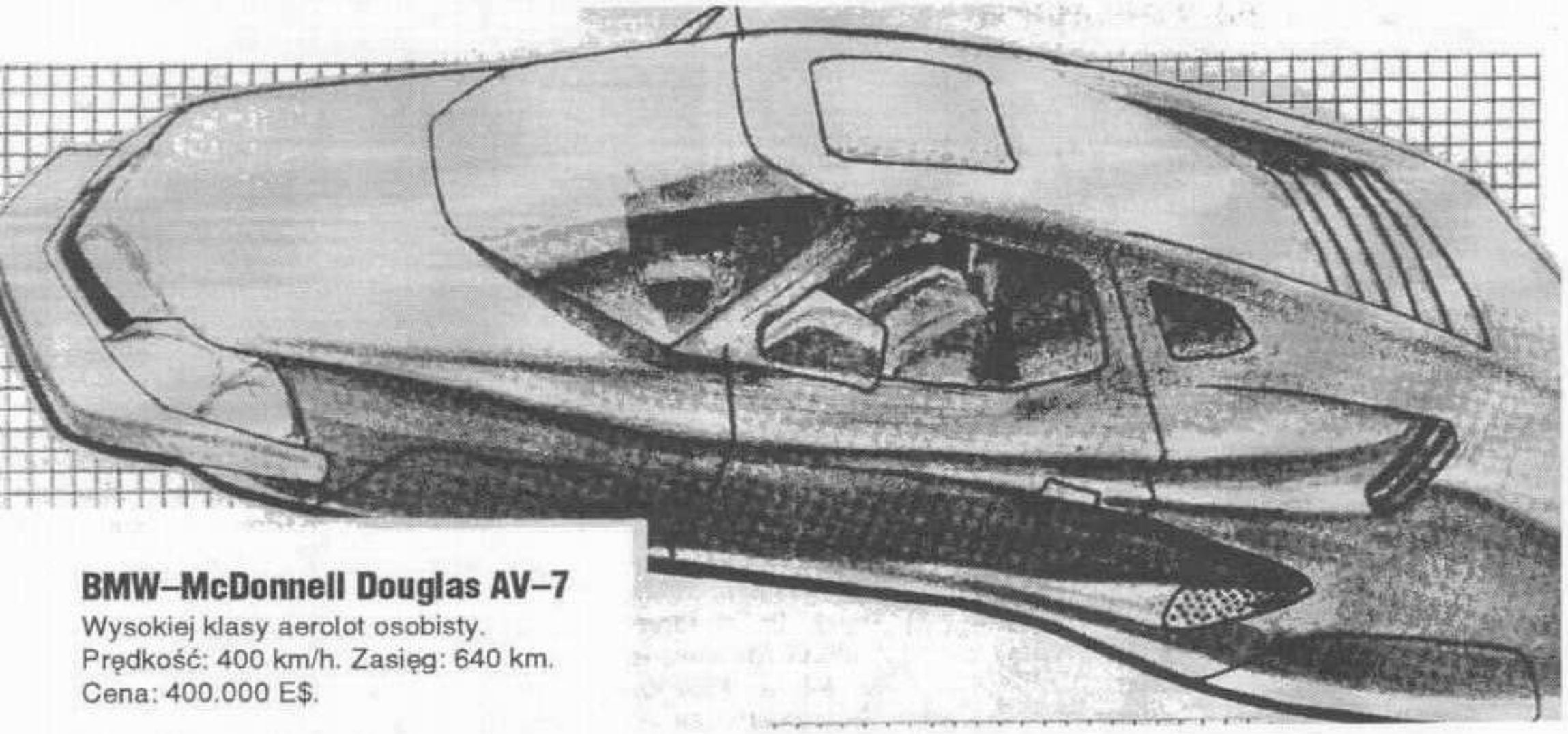
2017
STWORZENIE PIERWSZYCH ŚWIADOMYCH KLONÓW LUDZKICH.

2018
WOJNY WE WSCHODNIEJ EUROPIE.

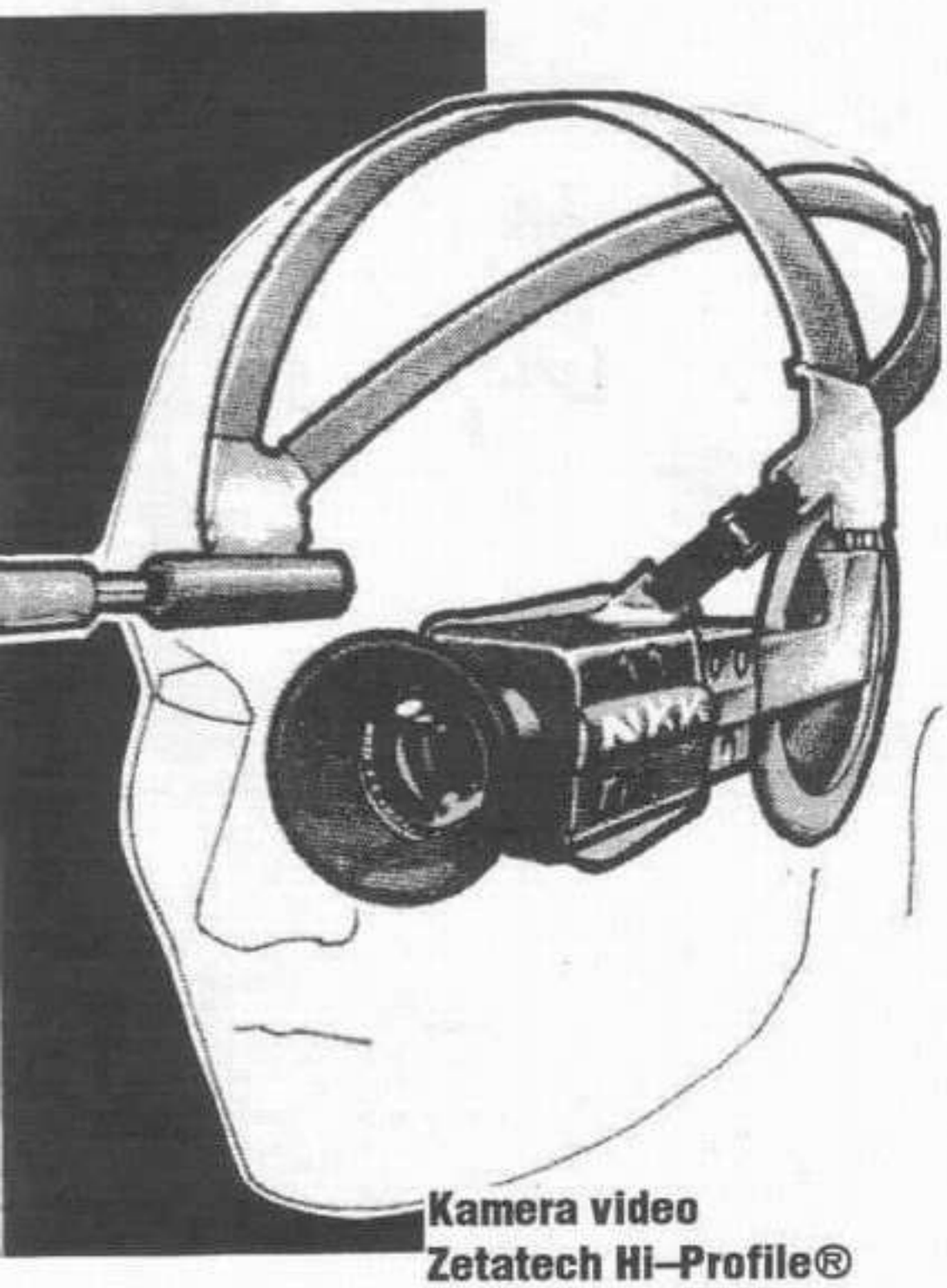
ZOSTAJE WYSŁANA MISJA ESA NA JOWISZA.

2019
REWOLUCJA W KOLONII ORBITALNEJ NA L-3.

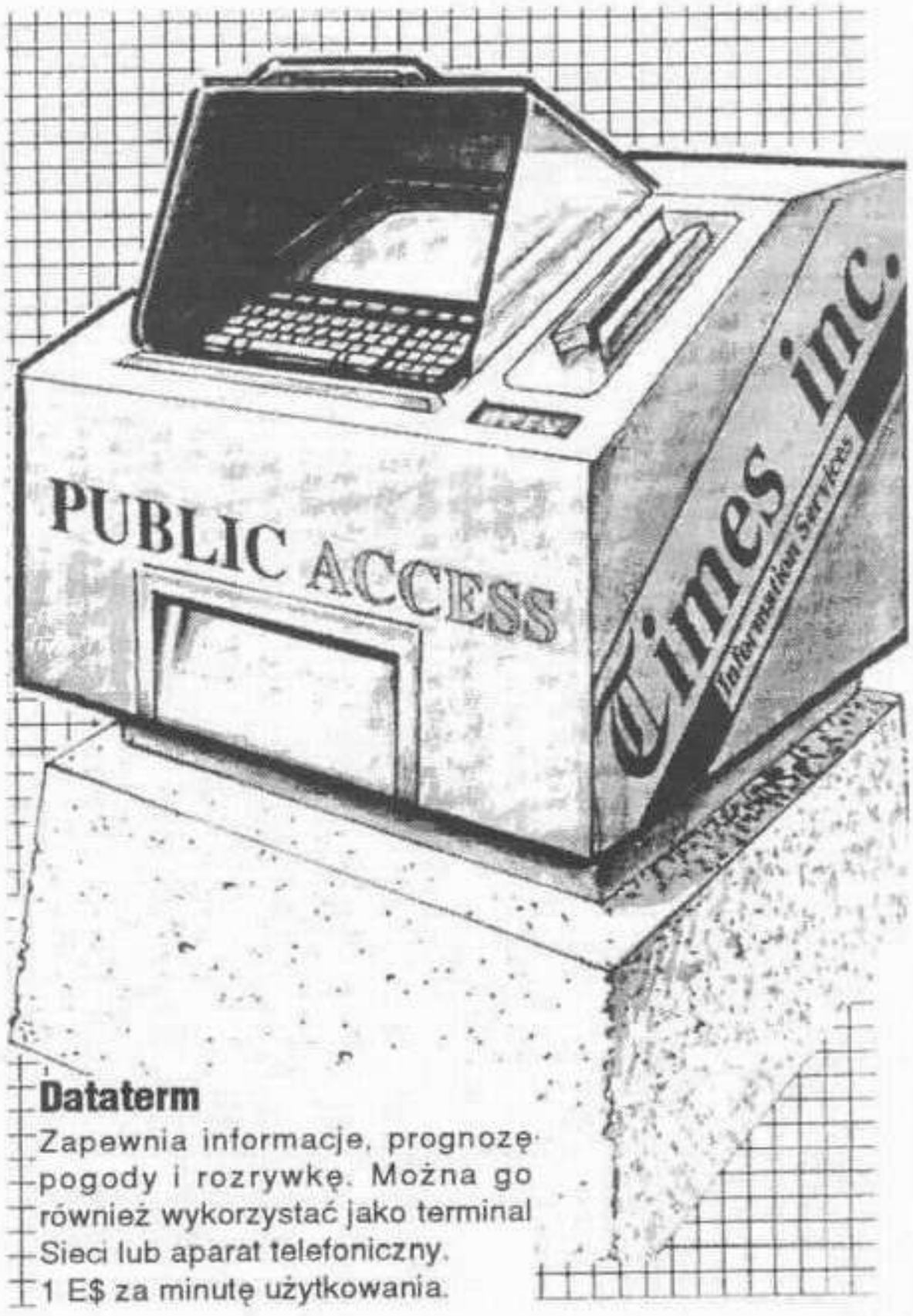
2020
TO TERAZ.



BMW–McDonnell Douglas AV–7
Wysokiej klasy aerolot osobisty.
Prędkość: 400 km/h. Zasięg: 640 km.
Cena: 400.000 E$.



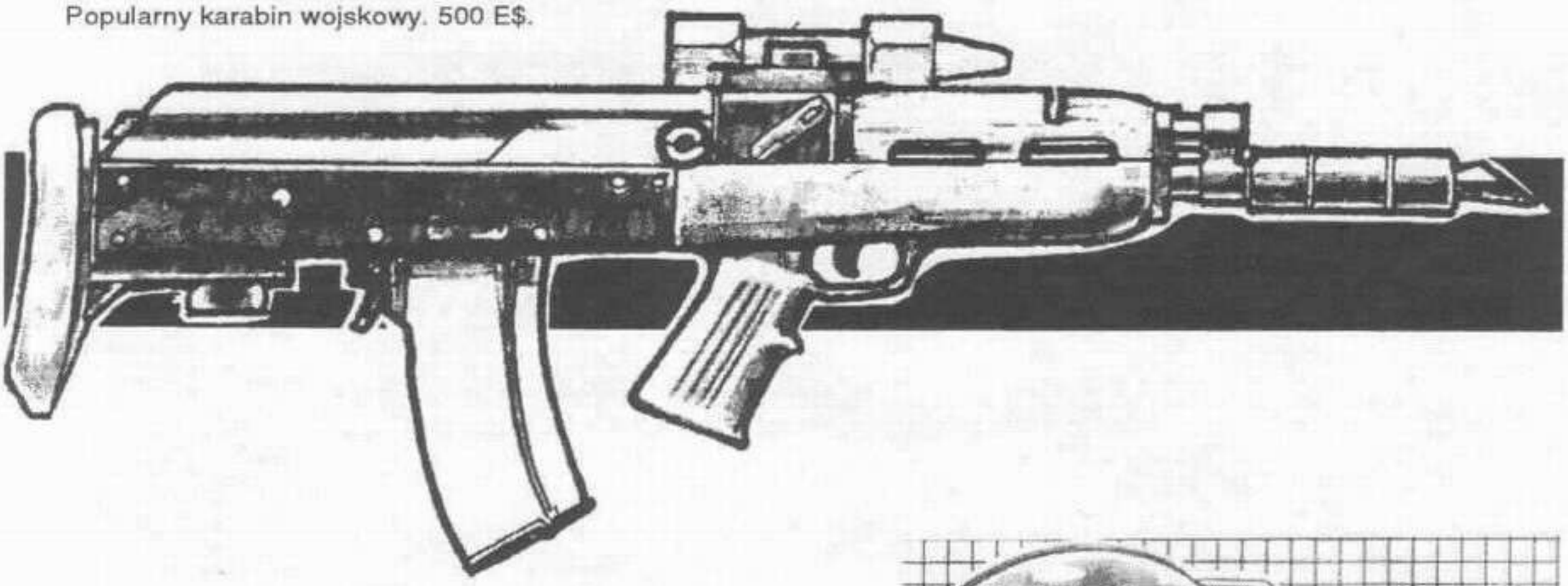
Kamera video Zetatech Hi–Profile®
Ulubiony sprzęt reporterów wykorzystywany w ruchu.
Czułość mikrofonu: 60 metrów.
Połączenie komórkowe umożliwia bezpośrednią transmisję do studia. Cena: 875 E$.

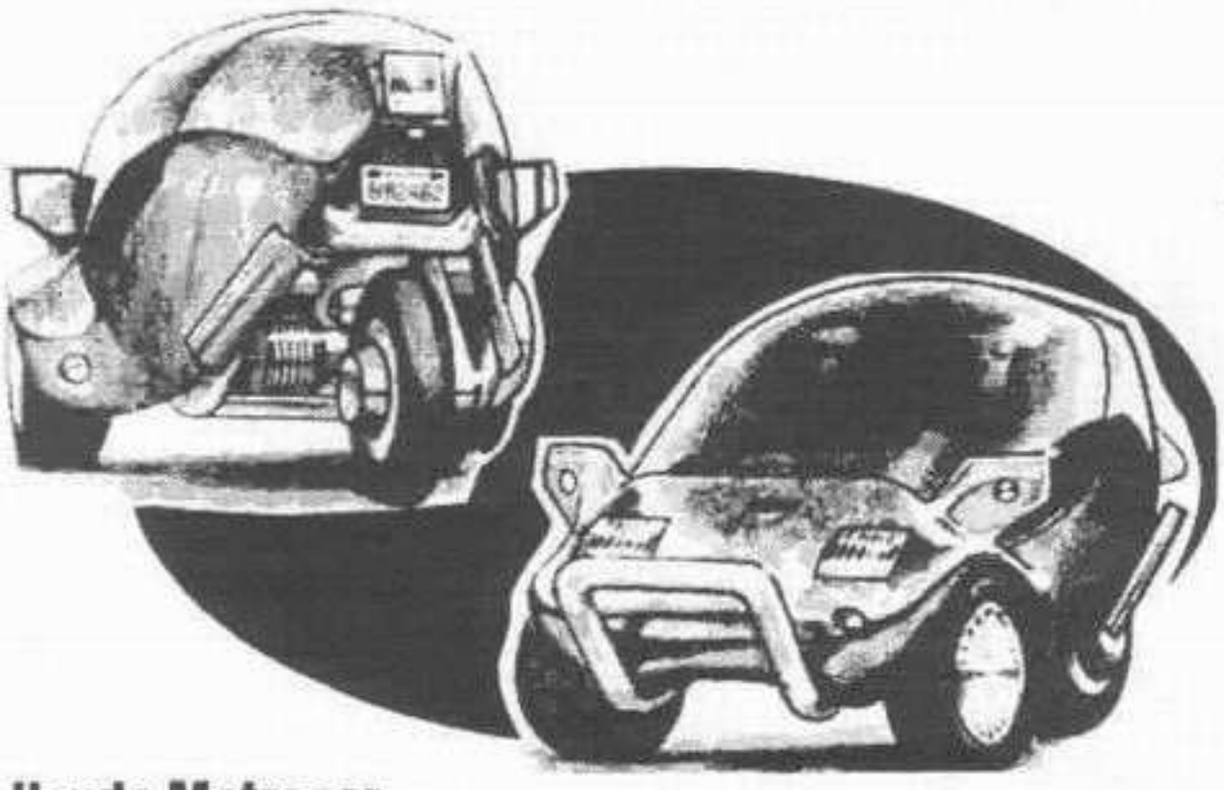


Dataterm
Zapewnia informacje, prognozę pogody i rozrywkę. Można go również wykorzystać jako terminal Sieci lub aparat telefoniczny.
1 E$ za minutę użytkowania.

Średni karabin AKR–20

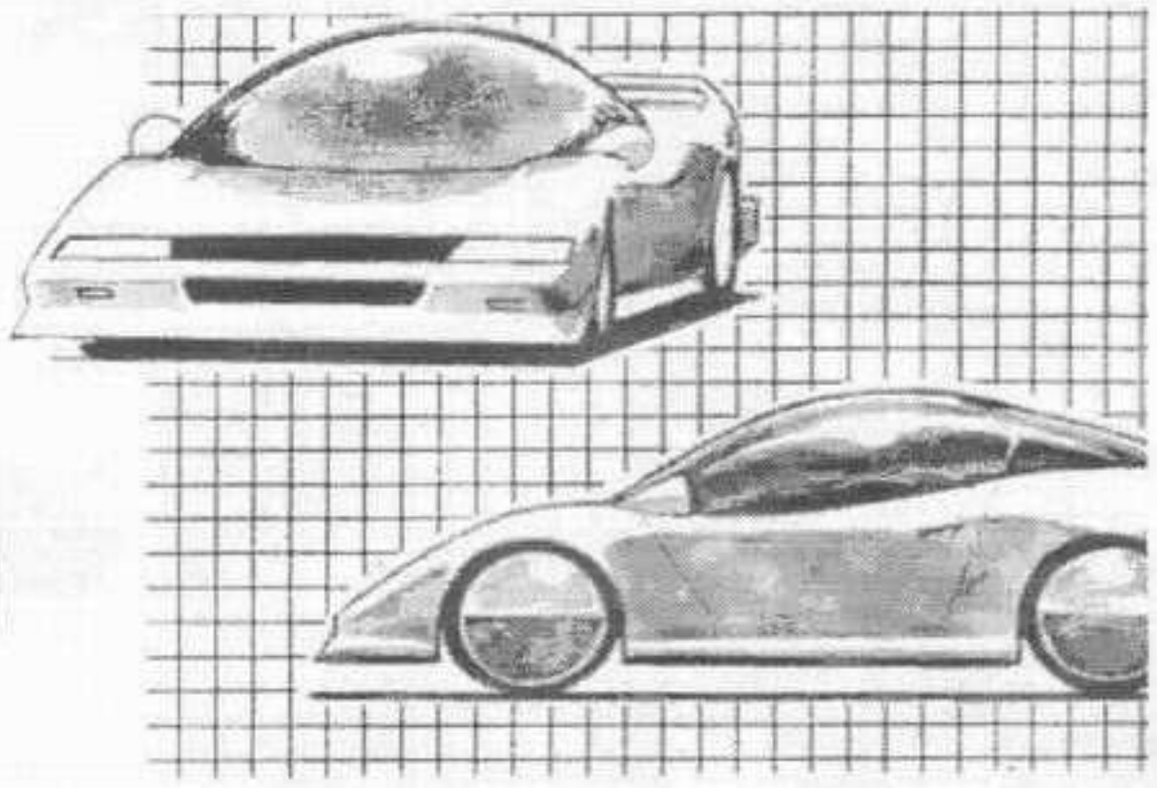
Popularny karabin wojskowy. 500 E$.





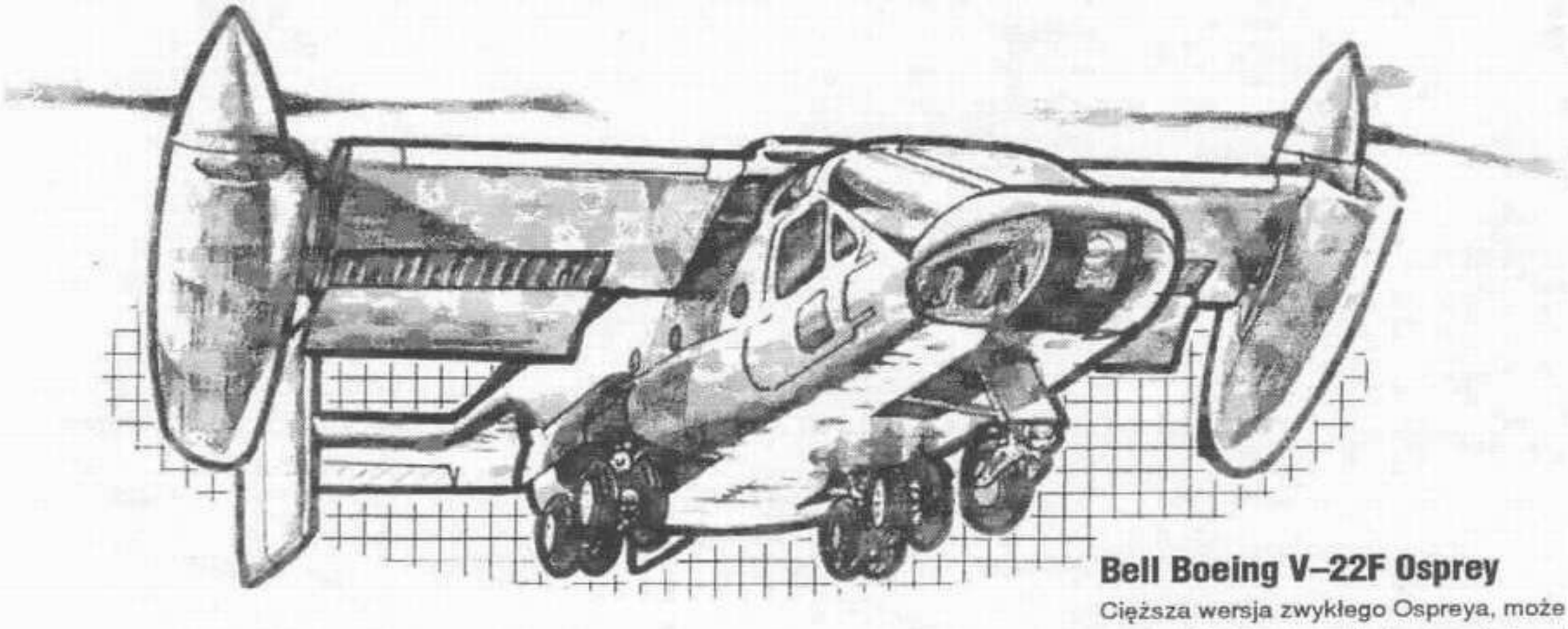
Honda Metrocar

Popularny rodzaj samochodu miejskiego, napędzany CHOOH2. Maksymalna prędkość około 70 km/h. Około 2000 E$.



Toyota Avante

Egzotyczny samochód sportowy, łączący technikę cybernetyczną ze wspaniałym silnikiem na CHOOH2. Maksymalna prędkość: 350 km/h. Cena: 24.000 E$.



Bell Boeing V–22F Osprey

Cięższa wersja zwykłego Ospreya, może przewozić duże ładunki do odosobnionych

12. PROWADZENIE GRY W ŚWIECIE CYBERPUNKU

Wybór rad, wskazówek, dobrych materiałów i trików ze specyfiki gatunku cyberpunk.

„Życie w 2020 to nie tylko spluwy i dragi. Gdyby tak było, nazwalibyśmy tą grę Dungeons & DrugDealers.

Najlepsze sesje Cyberpunka to połączenie skazanych na niepowodzenie romansów, szybkiej akcji, wykwintnych przyjęć, ciemnych uliczek i donkiszotowskich misji, by czynić słuszne rzeczy mimo wszelkich przeciwności losu. To jak Casablanca z cyborgizacjami..."

— Maximum Mike

Więc jak mam prowadzić tę grę?

Fajnie, że pytasz. Cyberpunk jest wyzwaniem nawet dla doświadczonego mistrza gry, bo trzeba stworzyć odpowiednią atmosferę upadku, perfekcyjnej techniki i przenikliwej paranoji w całej grze. Środowisko Cyberpunku jest prawie zawsze wyłącznie miejskie. Krajobraz to labirynt niebotycznych drapaczy chmur, wypalonych ruin, obskurnych mieszkań i niebezpiecznych uliczek. W skrócie, każde duże miasto na świecie około 2:30 nad ranem, gdy męty pokazują się licznie.

Środowisko miejskie

Środowisko miejskie jest decydującym elementem twego świata Cyberpunku. Czy korzystasz z Night City, czy stworzysz swe własne miasto, pamiętaj, że twe otoczenie musi zawierać wszystkie właściwe elementy. Powinny być tam uliczki zasypane śmieciami. Powinny być ciała leżące w rynsztokach. Powinni być lunatycy o dzikich spojrzeniach, przemykający niepewnym krokiem przez pogrążone w mroku ulice, mamroczący ponuro trzymając w rękach ostre noże. Taksówki nie zatrzymują się w strefach walki. Strzelaniny na rogach wybuchają, gdy miejscowym gangom przyjdzie ochota porozwalać się nawzajem. Gracze powinni regularnie zastawać swe mieszkania splądrowane, swe samochody zniszczone, swą własność — skradzioną. Przechodzenie przez miasto powinno być jak przechodzenie przez pole bitwy, pełne łupieżców, wywrotowców, szaleńców i morderców.

Poza tym – zawsze pada. Każdy dzień powinien być ponury, mglisty i pochmurny. Gwiazdy nigdy się nie pokazują. Słońce nigdy nie świeci. Nie słychać śpiewu ptaków, śmiechu dzieci. (Ostatni ptak zdechł w 2008, a dzieci rodzą się w probówkach). Powłoka ozonowa zanikła, efekt cieplarniany stał się faktem, niebo pełne jest węglowodorów, a ocean pełen ścieków. Miłe miejsce.*

Nie wierz nikomu. Trzymaj swój...eee...Minami 10 w ręku.

Paranoja to ważny składnik Cyberpunku. Gracze nie powinni móc odróżnić, którzy to ci dobrzy, a którzy źli, po prostu patrząc na nich. Wybory pomiędzy stronami powinny być niejasne — nie powinno być ostrej linii podziału na dobro i zło, tak jak w rzeczywistym życiu. Zaprzysięgli wrogowie mogą zostać nagle zmuszeni do współpracy. Bohaterowie czasem muszą zrobić coś nielegalnego czy niesmacznego by dokonać czegoś dobrego; potwory mogą być zmuszone do zrobienia czegoś dobrego w jakimś momencie. To są zwroty akcji.

Twój świat powinien być zbudowany z oszałamiających kontrastów. W błyszczących cytadelach bogaczy powinno znaleźć się wspaniałe jedzenie, kosztowne rozrywki i piękna sceneria. Na ulicach powinno panować zimno, głód i desperacja. Nie ma nic po środku, pomiędzy tymi co mają, i tymi, co nie mają. To wszystko albo nic.

* Okay, trochę przesadzamy. Ale nie za wiele.

Zapoznaj się ze światem

Pierwsza sztuczka pomocna w prowadzeniu cyberpunka: wczuj się w specyfikę gatunku. Dajemy ci na początek opowiadanie *„Nie poddawaj się"* – powinno dać ci przykłady stylu mówienia, miejskości i twardej rzeczywistości świata cyberpunku. Powinieneś jednak przejść się również do miejscowego sklepu z kasetami video, do biblioteki i sklepów z płytami po materiał źródłowy. Zamieszczamy również obok bibliografię pozycji, od których możesz zacząć.

Graj na dobre

Druga sztuczka: Graj mocno i szybko. Nie powinieneś bać się pozabijać swoich graczy. Powinieneś ciągle wrzucać ich w wir walki, wpędzać ich w pułapki, zdradę itp. Nie powinien istnieć nikt, komu mogliby całkowicie zaufać; nie powinno istnieć miejsce, w którym mogliby czuć się absolutnie bezpiecznie. Nigdy nie daj im odpocząć. To nie oznacza, że nie powinieneś grać fair. Ale powinieneś zawsze grać na dobre. Jeśli gdzieś ukryją broń, ukradnij ją. Jeśli zatrzymają się na odpoczynek, przegoń ich. Jeśli nie mogą wytrzymać napięcia, nie powinni grać w Cyberpunka. Odeślij ich z powrotem do tej miłej gierki role-playing ze szczęśliwymi elfami i śpiewającymi ptaszkami. Proponujemi ci kilka dobrych tabel spotkań i sugerujemy, byś używał ich za każdym razem, gdy akcja przystopuje.

Określ nastrój

Trzecia sztuczka: Atmosfera. Nastaw swoje najgłośniejsze taśmy rockowe i puść je podczas gry. Zaproponuj graczom, by ubrali się w skóry i założyli lustrzanki. Zaadaptuj slang i wytwórz swój własny. Wymień oświetlenie w swoim pokoju na przyćmione niebieskie kule. Tu jest mroczna przyszłość; nie można jej dobrze przedstawić w jasno oświetlonym pokoju z mlekiem i ciasteczkami na stole.

Współpraca: im więcej, tym krwawiej

Czwarta i ostatnia sztuczka niezbędna w prowadzeniu Cyberpunka: Zespoły. Zauważ – grupy w Cyberpunku nie są grupami towarzyskimi. Gracze nie mają powodów, by ufać komukolwiek, a konwencjonalne powody (zatrzymać zło,

BIBLIOGRAFIA CYBERPUNKU

Kilka najbardziej znanych książek z gatunku:

William Gibson
Neuromancer
Count Zero
Mona Lisa Overdrive
Burning Chrome

Norman Spinrad
Little Heroes

John G. Batancourt
Johnny Zed

Joan D. Vinge
Psion
Catspaw

Mick Farren
Vickers

Walter Jon Williams
Hardwired
Voice of the Whirlwind
Angel Station

Bruce Sterling
The Artificial Kid
Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology
Islands in the Net

John Brunner
Shockwave Rider

George Alec Effinger
When Gravity Fails
A Fire in the Sun

Steve Barnes
Streetlethal
Gorgon Child

John Shirley
Eclipse
Eclipse Penumbra

Rudy Rucker
Softwear
Wetware

FILMOGRAFIA CYBERPUNKU
Na wypadek, gdyby skończyły ci się książki...

Blade Runner (Łowca robotów)

Max Headroom

Terminator 1 i 2

Alien (Obcy – 8 pasażer Nostromo)

Aliens (Obcy – decydujące starcie)

Liquid Sky

Overdrawn at the Memory Bank

Mad Max

The Road Warrior

Thunderdome

Cyborg
Total Recall (Pamięć absolutna)

Robocop 1 i 2

zabić potwory) dla drużyny tu nie funkcjonują. Knajpa to nie miejsce, gdzie możesz spotkać nowych poszukiwaczy przygód – to miejsce, gdzie możesz namierzyć swe potencjalne ofiary. Jest bardziej prawdopodobne, że towarzysze pozabijają się nawzajem w strzelaninie, niż że podzielą równo łupy.

Z tego powodu potrzebujesz mocniejszego „haka", na którym mógłbyś utrzymać swą przygodę. Naszym hakiem jest zespół. Zespół to grupa ludzi, którzy zostali połączeni przez Los w jakiś sposób, który zmusza ich do współpracy. Nie muszą lubić się nawzajem, ale muszą razem pracować. Poza tym, jeśli podasz graczom powody, dla których muszą pracować wspólnie, zespół czyni przygodę łatwiejszą do prowadzenia. Gracze mogą zostać przyporządkowani przez „siłę wyższą", czy też cała grupa może być postawiona przed zagadnieniem, które wymaga współpracy, by je rozwiązać. Grupa zostaje razem albo umiera. Proste.

Podajemy tu kilka zespołów, które mogłyby się naturalnie wytworzyć w świecie Cyberpunku. Każdy z nich proponuje dobrą mieszankę profesji postaci i oferuje wiele sposobów na to, by wszyscy gracze czuli się równo zaangażowani w grę.

Zespoły korporacyjne: Zespoły korporacyjne to grupy zorganizowane wokół jakiejś konkretnej korporacji, działające razem, by osiągnąć jakiejś cele tej korporacji. Podstawową bazą dla operacji są biura korporacji i jej obszary strzeżone. Dobry zespół korporacyjny może składać się z jednego lub więcej businessmanów (kierownik i asystenci), netrunnera (który operuje systemami komputerowymi), fixera (który zajmuje się kontaktami ulicznymi), technika (medycznego lub mechanicznego) i dwóch lub trzech solów (którzy zajmują się walką).

Kapele: to grupy rockmanów, którzy zebrali się po to, by grać Muzykę. Kapela podróżuje z miejsca na miejsce pakując się w kłopoty przy każdym nowym wyskoku, dając koncerty i wzniecając piekło na ziemi. Główną bazą może być miejsce prób, klub lub autobus. W kapeli może być dowolna ilość rockmanó#w (choć 3-4 wydaje się najrozsądniejszą liczbą). Dodatkowo może być z nimi jeden fixer (który działa jako manager), ewentualnie technik (by zadowolić potrzeby sprzętu) i kilku solów (którzy są ochraniarzami). Personel trasy może zawierać również kilku nomadów, businessmanów (produkcje płyt) i reporterów (dziennikarze rockowi).

Zespoły Trauma Team: Są to grupy licencjonowanych lekarzy, którzy patrolują miasto w poszukiwaniu ofiar wypadków. Działają z pojazdów AV-4 w wersji ambulansu uzbrojonych w minidziałko. Typowa Trauma Team zawiera kierowcę (businessman, fixer lub solo, choć nomad jest najlepszy), jednego lub więcej techników medycznych i dwóch lub więcej solów działających jako „obstawa". Zespół może posiadać również ekspedytora (businessman lub fixer), którego zadaniem jest wysyłanie go na misje. Reporter również może podróżować z zespołem, pisząc opowieści o jego przygodach.

Najemnicy: Najemnicy są często wynajmowani w świecie Cyberpunku. Typowa grupa najemników zawiera co najmniej jednego fixera (który zajmuje się kontraktami), jednego netrunnera (zajmującego się systemami bezpieczeństwa, atakami komputerowymi itp.), jednego technika (od broni), jednego technika medycznego (dla rannych) i dowolną ilość solów i nomadów (jako żołnierzy). Nie byłoby źle mieć ze sobą reportera będącego korespondentem wojennym. Grupa najemników może działać z klubu, baru lub dobrze ukrytego obozu paramilitarnego.

Gangi: Gangi są przeważnie wrogiem graczy w Cyberpunku. Ale dlaczego nie odwrócić ról? Gangi mogą być również tworzone w pozytywnych celach — samoobrony, w celu zatrzymania bardziej agresywnych gangów, lub by dać opór dużej inwazji sił rządowych lub korporacyjnych. W tym kontekście możesz interpretować Robin Hooda lub ruch oporu z okresu II wojny światowej jako gangi. Typowy gang zawierałby mnóstwo solów,

nomadów i fixerów. W jego skład może wchodzić również technik medyczny czy technik, może nawet businessman, jeśli gang jest jednym z tych kontrolowanych przez jakąś tajną organizację. Reporter może chronić gang przed opinią publiczną. Gangi działają z klubów, barów i opuszczonych budynków.

Grupy nomadów: są zespołami naturalnymi — są już w jednej grupie i znają się nawzajem. Dobra grupa nomadów może posiadać kilku fixerów (zajmujących się miejskimi operacjami), netrunnera (zajmujący się robotą szpiegowską), mieszaninę techników i techników medycznych oraz dowolną ilość nomadów i solów. Bazą grupy jest Karawana — składanina RV-ów, przyczep, autobusów i samochodów przemieszczających się przez zniszczony krajobraz autostrad Ameryki. Członkowie grupy mogą podróżować z główną karawaną, lub, jako zwiadowcy, wyprzedzać ją w swych własnych pojazdach.

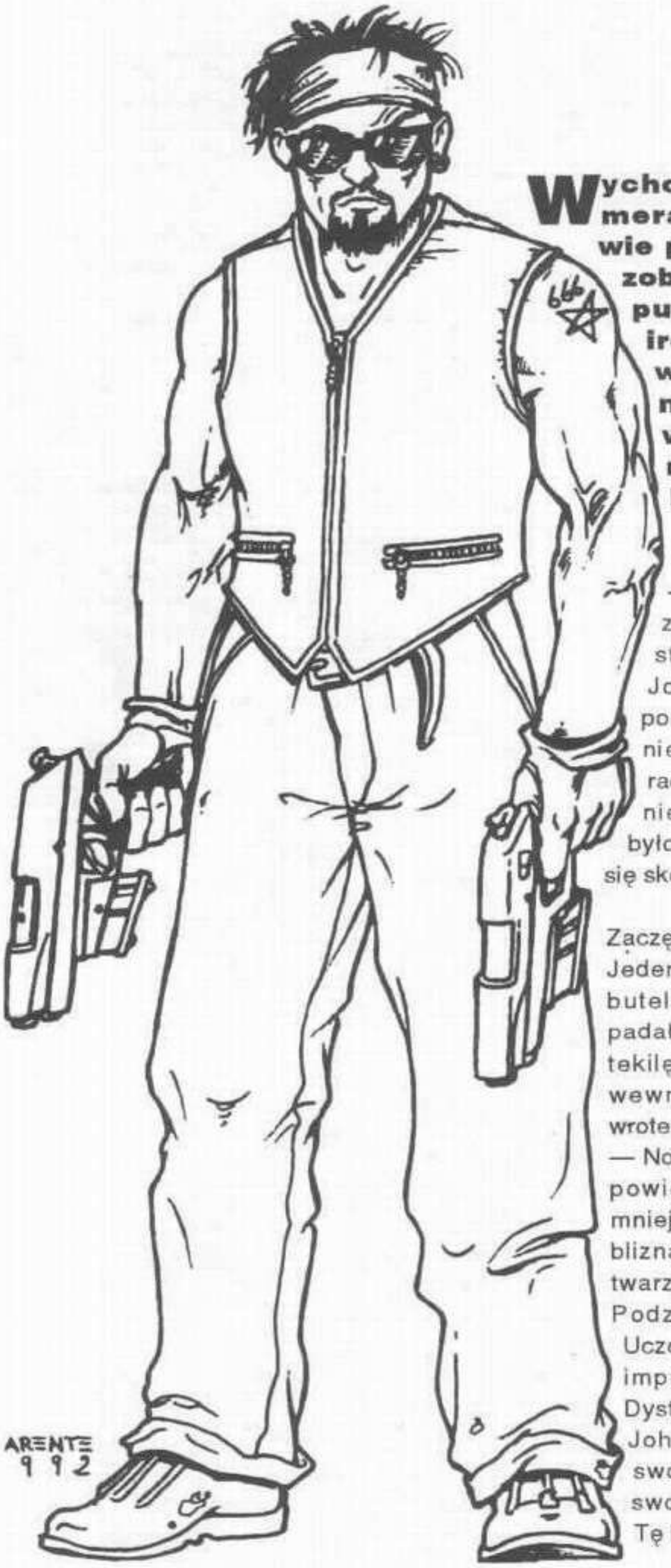
Gliny: Bazą zespołu gliniarzy jest ciężko uzbrojony posterunek policji. Może składać się z kilku fixerów (obyczajówka), netrunnerów (kontrwywiad), businessmana (kapitana), który zajmuje się sprawami w zarządzie miasta, i dużej ilości gliniarzy. Nie zapomnij o paru szalejących solach w psychosquadzie. Zespoły gliniarzy są lepsze od innych, gdyż pozwalają MG podzielić grupę na mniejsze grupy „partnerów", jeśli jest to konieczne. Reporter również może przyłączyć się do takiego zespołu szukając interesujących tematów na artykuł z dziedziny przestępczości.

Zespół reporterów: Zespoły reporterów idą wszędzie i robią wszystko, by tylko zdobyć materiał. Bazą dla zespołu reporterów może być stacja telewizyjna lub radiowa, redakcja gazety, czy nawet biuro dużej sieci informacyjnej. Dobry zespół reporterów składa się z dwóch czy trzech reporterów, netrunnera (zajmującego się komunikacją, zbieraniem informacji i komputerowym węszeniem), technika od sprzętu, i kilku solów lub nomadów zapewniających siłę fizyczną i ochronę. Może zawierać również co najmniej jednego businessmana, który zabezpiecza zespół ze strony bossów na górze.

Nie marnuj swej pracy

Każdy z tych zespołów może pomieścić w sobie rolę, która nie jest opisana. Przeciętny rockman mógłby zabłysnąć jako członek Trauma Team podczas oczekiwania na swą wielką wygraną. Netrunner mógłby spędzić trochę czasu z zespołem korporacyjnym włamując się do systemu firmy nocą. Nomad może zrobić prawie wszystko, by zarobić pieniądze, gdy jego grupa jest w mieście. W tych przypadkach główna rola postaci powinna być traktowana jako zainteresowanie, które może stać się bardziej istotne dla zespołu w miarę upływu czasu.

13. NIE PODDAWAJ SIĘ



Wychodził z "Hammera". Była prawie północ gdy ich zobaczył. Trzech punków, jasne irokezy zjeżone w świetle neonów, kurtki z wysokim kołnierzem — kolory gangu.

— No! Rockman! — ryknął jeden z nich — Niezły występ! Niezły hałas! Johnny Silverhand pomachał beznamiętnie ręką. Fani. Mają rację — impreza była niezła. Mało kiedy było lepiej. Ale występ się skończył.

Zaczęli iść w jego stronę. Jeden idąc wymachiwał butelką. Światło lamp padało na oleistą, żółtą tekilę rozmazującą się wewnątrz tam i z powrotem.

— No, Srebrny-rocker! — powiedział drugi, ten mniejszy z afrykańskimi bliznami i tatuażami na twarzy. — Przyłącz się! Podziel się trochę! Uczciwa cena za dobrą imprezę, co nie? — Dystans zmniejszał się. Johnny skierował Alt, swoją dziewczynę, na swoją słabszą stronę. Tę bez Ręki.

— Hej, Lodowi Bracia — powiedział zauważając kolory gangu. Grał na zwłokę.

— Macie niezłą ofertę, ale to był strasznie długi występ. Jestem zupełnie wypruty. Co wy na powtórkę; może jutro? — Wtedy byli już prawie na nim. Pozwolił swojemu dziewięcio-milimetrowemu Walterowi wyskoczyć ze sprężynowej kabury i ułożyć się w Ręce. — To pewnie nic — pomyślał.

— Jasne. Powtórka jutro! — powiedział entuzjastycznie ten duży i wtedy zaczęli. Byli błyskawiczni, rozmyli się jak mgła. Walter huknął na skraju alei; wystrzelone naboje ze świstem zrykoszetowały do nikąd. Gdy mniejszy punk podniósł rękę słychać było metaliczny trzask — w miejscu gdzie powinna być jego dłoń światło odbiło się na rzędzie stalowych ostrzy; zaraz potem bolesne uderzenie podniosło Johnniego w górę. Krew spryskała mokry asfalt. Silverhand uderzył w ziemię z siłą łamiącą kości. Jego blade oczy gapiły się bezmyślnie w niebo. Krzyki przerażonej Alt szybko oddalały się w ciemność. Sześćdziesiąt do zera w równe osiem sekund.

Johnny zaczął dochodzić. Czuł coś w brzuchu, jakby rozbite szkło. Czerwony ogień zamazywał i przesłaniał niebieski chłód neonów. Obrócił się w kałuży czegoś lepkiego. Krew. Jego krew.

Jakiś kot zeskoczył ze śmietnika, ostrożnie wybierając ścieżkę dookoła jego ciała. Nie głupek z tego kota. Taki przeżyje. Do niczego się nie miesza. Jego oczy jak maleńkie diody świecące przesuwały się w górę alei. Johnny patrzył za nimi. Cwany drań — pomyślał Johnny i zamknął oczy.

Pod jego powiekami czerwone cyfry słabo odliczały uciekające chwile. Bio-zegar odliczający w dół. Samochody szemrzące z tyłu na brudnej, mokrej ulicy. Gdzieś daleko wyjące syreny, ambulans z Trauma Team. Ale to nie dla niego. On umierał.

Zwinął Rękę — swój znak firmowy — w chromowaną pięść; serwomechanizmy zaklekotały jeden po drugim.

Bezmyślnie gapił się na płaski, czarny sufit miasta. Gdzieś nad nim migotanie odległych lamp cieplnych mieszało się z różowym aktynicznym żarem świateł Miasta. Gwiazdy wyglądały jak namalowane. Jakiś pionowzlot przeleciał górą, rozdzierając noc gigantycznymi śmigłami. Johnny spróbował sięgnąć do niego. Widział Rękę wyrytą na tle nieba; gładką, chromowaną, mrugającą na dół do niego. Zwinął Rękę — swój znak firmowy — w chromowaną pięść; serwomechanizmy zaklekotały jeden po drugim. Sapiąc z bólu wepchnął ją w dziurę ziejącą w jego brzuchu. Jakoś podniósł się na nogi; zataczając się wszedł w aleję. Oparł swą rozpaloną twarz o zimne, mokre cegły. Podjął decyzję. On nie umrze. To oni umrą. Zamykając oczy ruszył w rozmazaną smugę ulicznego ruchu.

Coś go zatrzymało. Jakieś ręce złapały go wpół, podtrzymując pewnie. Silverhand miał na tyle siły by otworzyć oczy. Jakaś szczupła, brodata twarz przyglądała mu się bacznie.

— Wielki Boże — powiedziała twarz — Ale cię załatwili ?"

Odpłynął w ciemność.

NA ODDZIALE

Gdy Johnny się obudził coś wyło. W porządku. Przynajmniej jeśli to nie on. Chyba przegapił jazdę ambulansem do szpitala, ale tu na oddziale nagłych wypadków słychać było odgłos silników odrzutowych. To one wyły. Wspinały się wyżej i wyżej, podczas gdy oddział wypełniał się ciepłym powietrzem i zapachem ozonu. Ze swoich noszy widział masywny pojazd AV-4 obracający się na swoich dyszach i pędzący w górę. Gdy hałas zmalał wszędzie dookoła pojawiło się prawdziwe wycie; jęki ofiar regularnych strzelanin na Mieście.

Doktor składał go z powrotem w całość. Ten sam doktor, który zrobił mu przeźroczyste oczy Kiroshi i jego znak firmowy — srebrną rękę. Ten sam doktor, który „uzbroił" go w złącza sprzęgowe i zainstalował mu chipy softwarowe z tyłu czaszki. Może by go zatrudnić na stałe ?

Mikrochirurgiczne maszynki przemierzały jego pocięte wnętrzności, tamponując, wywiązując, przygotowując. Po wszyciu metrowego odcinka połyskującego od wilgoci, klonowanego jelita, doktor zajął się zatykaniem dziur w brzuchu kawałkami syntetycznej skóry i mięśni. Aerostrzykawki wstrzykiwały dookoła leki przyśpieszające, poprawiające leczenie, środki przeciwbakteryjne i endorfiny. Mikroskopijne szwy pracowicie schodziły z ząbkowanej końcówki mini–zszywacza, łącząc kawałki ciała niemal tak dobrze, że wyglądało jak oryginalne. Za miesiąc lub dwa nie będzie nawet blizny. Zasługa nowoczesnej techniki.

Ręce doktora są szybkie i pewne. Robił to już tysiące razy. Ma taki niemiecki akcent. „Oj... Johnny... Johnny" powtarzał w kółko nie przerywając pracy. Lampa sterylizacyjna nad jego głową błyszczała jak wielosegmentowe oczy jakiegoś owada.

— Johnny... Kiedy ty wreszcie przestaniesz? — zapytał doktor.

Gdy się to skończy, pomyślał Silverhand poprzez mgłę endorfin i anestetyków. „Johnny" westchnął smutno doktor. Silverhand jest dla niego drugim synem. Jego pierwszy syn był najlepszym przyjacielem Johnniego. Jego pierwszy syn został zabity w jakiejś wojnie międzykorporacyjnej osiem lat temu. Nikt nie powinien za życia stracić więcej niż jed-

O OPOWIADANIU

Nie poddawaj się to opowiadanie o dwudziestu czterech godzinach z życia Johnniego Silverhanda (ang. silver hand – srebrna ręka), sławnego Rockera zamieszanego niespodzianie w śmiertelną grę w kotka i myszkę ze złowrogim przeciwnikiem z korporacji. Ponieważ cyberpunk jest głównie gatunkiem literackim, wydaje się słuszne wprowadzenie cię do gry fabularnej Cyberpunk w ten sam sposób.

Nie poddawaj się jest z założenia opowiadaniem, ale przygotowaliśmy je tak by było również łatwą do poprowadzenia przygodą.
Na tych marginesach znajdziesz uwagi na temat głównych postaci, mapy ważnych miejsc, dane na temat broni i walki oraz pomysły na wykorzystanie opowiadania jako bramy do przygody.

Sugerujemy aby wprowadzić graczy w nadchodzącej scenie w barze Atlantis, gdzie zostaną zatrudnieni przez Johnniego do pomocy w odzyskaniu Alt — jego dziewczyny. A może twoi gracze zechcą zagrać jedną z postaci występujących w opowiadaniu ?

JOHNNY SILVERHAND

Były weteran wojen w Ameryce Środkowej, obecnie Rocker. Johnny jest liderem superpopularnej grupy Samuraj. Jest znany ze swojego talentu muzycznego, swoich zniewalających przebojów i historii pełnej związków, które się rozpadły.

Cechy

INT 7	REF 8	OP 8
SZYB 7	BC 7	

Cybernetyka

Chromowana cyberręka z rejestratorem cyfrowym. Dopalacz Sandewistana. Dwoje cyberoczu z modułami podczerwieni, wzmacniacz światła, wzmacniacz obrazu.

Umiejętności

Charyzma +10, Pistolet +6, Karabin +4, Gitara +9, Aktorstwo +7, Spostrzegawczość +6, Uwodzenie +8.

Wyposażenie

Ciężka kurtka kuloodporna, lekki hełm, H&K MPK-11, Arasaka Rapid Assault.

nego syna. „Dzięki", pomyślał Johnny. Znowu jestem twoim dłużnikiem.

Jego dobroczyńca z alei nazywa się Thompson; chudy, wątły typ, noszący kuloodporny trencz za duży o trzy rozmiary. Nie ma żadnego widocznego hardware'u, żadnych widocznych wszczepów. Ale na głowie, jak ogromne słuchawki, siedzi mu okrakiem uprząż minikamery; mikrofon sterczy mu przed ustami, a sama kamera obejmuje mu prawą połowę czaszki, sprzężona ze wstrząsająco jasnym, zielonym cyberokiem. To facet z massmediów; jednoosobowa ekipa kamerzysty i reportera z bespośrednim przekazem do jakiejś korporacji gdzieś na drugim końcu połączenia.

— Cześć, muzyku, powiedział pochylając się nad stołem operacyjnym gdy Silverhand odzyskał przytomność wśród promieni sterylizatora.

— Gotów na mały rewanż?

NAZWAĆ RZECZ PO IMIENIU

Johnny naciągnął na siebie czerwony podkoszulek. Koszulkę z symbolem jego ostatniej grupy, Samuraj. Koszulka przewlekła się przez świeżo połatane rany, zaczepiła się na bandażach. Zaklął po japońsku. Wcisnął kuloodporną kurtkę na ramiona. Wyciągnął szybkostrzelnego obrzyna ze swojej poobijanej szafki nocnej, sprawdzając magazynek i ważąc go w dłoni. Wsunął go ostrożnie pod kurtkę, do kabury ukrytej pod pachą. Napchał zewnętrzne kieszenie kurtki japońskimi szurikenami. Podniósł ciężki pistolet maszynowy H & K — inteligentą broń, sprzęganą cyberspluwę — i wsunął go do kabury na plecach. Za błyszczącymi, bladymi oczyma kryła się wściekłość.

— No więc — odezwał się — Powiedz mi.

Thompson odchylił się do tyłu, cały spięty pod wpływem napięcia bijącego od Johnniego. Wyszczerzył zęby; pociągnął łyk tekili z butelki Silverhanda.

— Nie chodziło im o ciebie. Chodziło im o nią. To było porwanie. Jak zwykle biznes.

Oczy Johnniego były zupełnie bezbarwne.

— Nic dziwnego — skomentował krótko. Zebrał garść poszczerbionych naboi i zaczął ładować zapasowy magazynek do H & K. Jedynie drżnie ręki — tej prawdziwej, z mięsa — zdradzało jakiekolwiek emocje.

— No to dlaczego mi to zrobili?– zapytał.

— Nie przeszkadzałem im gdy cię stuknęli, bo wiedziałem, że trzeba by co najmniej pięciu minut, żebyś się wykrwawił na śmierć...

— Byłeś pod ręką, Thompson uśmiechnął się szyderczo. To stara metoda. Obaj zaczęli się śmiać jak dwa zaprzyjaźnione rekiny. Thompson przestał się śmiać.

— Chcieli cię skasować, żeby to wyglądało jak robota gangu. Bustergang spotkał wielkiego i potężnego Pana Johna Silverhanda gdy przechadzał się ze swoją lalą po ulicy; postanowili pochlastać go troszeczkę. Ty schodzisz, oni zwijają dziewczynę; znikają jak mgła. Bardzo wygodne gdy jakiś tydzień później gliny znajdą jej ciało w którejś pustej alei. Będą mieli motywy — mnóstwo okropnych motywów, ale będą to motywy tych scyborgizowanych boosterów, a nie motywy profesjonalistów.

— Profesjonalistów. Silverhand skończył ładowanie drugiego magazynka. Wepchnął resztę naboi do kieszeni kurtki. Amunicji nigdy za wiele.

— Tak, profesjonalistów — powtórzył Thompson. Poszarpali cię, bo im zapłacono. Na tych gościach było co najmniej czyste dziesięć tysięcy eurodolców w sprzęcie. Szybkość z jaką cię walnęli

wymagała wspomagania refleksu o jakieś siedemdziesiąt procent, a to co cię walnęło to były specjalne rozpruwacze robione na zamówienie. Ten model, który odgina się wzdłuż pięści. Sprzęt tego typu to nie jest coś co możesz dostać na Ulicy.

— Widziałeś jak mnie dopadli?"

Oczy Thompsona zrobiły się zimne i szare jak kamień. Można w nich było wyczytać cokolwiek.

— Bądź poważny, zgrzytnął zębami.

— To byli profesjonaliści. Gdybym tam wskoczył to obaj bylibyśmy martwi. Oczy zmierzyły go taksującym spojrzeniem. Nie było cię na Ulicy zbyt długo, muzyku. Myślisz, że każdy ma swojego miłego menadżera, paru Solo chroniących mu tyłek i gdzieś na mieście wygodne mieszkanko (takie jak to.) Nie przeszkadzałem im gdy cię stuknęli, bo wiedziałem, że trzeba by co najmniej pięciu minut, żebyś się wykrwawił na śmierć. Poczekałem aż sobie pójdą, i wtedy włączyłem moją kartę z Trauma Team. Zapadła dłuższa cisza. Słuchaj, muzyku. Chcesz zwalać winę jeden na drugiego, czy chcesz mieć swoją dziewczynę z powrotem ?

— No to nazwij rzecz po imieniu — powiedział Johnny. Usiadł na brzegu łóżka tak by nie urazić opatrzonego boku. Sięgnął po tekilę i pociągnął łyk.

— Dobre wieści, złe wieści — powiedział Thompson. Zdjął uprząż cyberkamery z głowy i położył ją na stole pomiędzy nimi — jedynym śladem sprzętu było srebrne gniazdo czaszkowe przewiercone przez jego prawą skroń. Komórkowe przyłącze kamery do Sieci było wyłączone. Thompson ciągnął dalej. — Oto dobre wieści. To żaden spośród tych naprawdę dużych chłopców jak Eurobussiness Machines.

— Całkiem nieźle — powiedział Silverhand, pociągając znowu z butelki.

— Oto złe wieści. To Arasaka.

— Jezu Chryste! — wykrzyknął Johnny. Spoczywająca do tej pory na krawędzi stołu Ręka dostała konwulsji. Powietrze przeszył świst drzazg odlatujących we wszystkich kierunkach.

— Twoja laleczka, muzyku, bawiła się bardzo gorącymi materiałami dekowymi. Wiesz, że hakowała dla ITS, prawda ?

— Aha. Czyli musisz gdzieś pracować. Alt nie mówiła zbyt wiele o swojej pracy.

— Pewnie. Ale twoja Alt była ulubionym netrunnerem ITS'u. Przerzucała dane wzdłuż i wszerz Sieci, a przy okazji zajmowała się ich zabezpieczeniami. Napisała mnóstwo wysokiej klasy oprogramowania specjalnie dla nich. — Dłuższa przerwa.

— Wiesz co, to ona zbudowała *Duszobójcę*. A może nie wiedziałeś. Tak jak mówiłeś nie opowiadała zbyt wiele o swojej pracy.

Johnny usiadł na kanapie z butelką w pół podniesioną do ust. Nawet on, normalnie nigdy nie wchodzący w sieć Silverhand słyszał o *Duszobójcy*, legendarnym czarnym programie, który z netrunnerów padających jego ofiarą wysysał cała duszę. *Duszobójca*. Co za żart. *Duszobójca* to superprogram SI na 2,000,000 mega, który potrafi wyśledzić dek włamującego się netrunnera szybciej niż boostergang ćpa narkotyki. Wyrywa mózg cyberpirata z brutalną siłą, odtwarzając go w bezpośredniej matrycy pamięciowej wewnątrz mainframe'u. Na Ulicy mówi się, że *Duszobójca* może być najlepszym krokiem do piekła na ziemi, a w dzisiejszych czasach to dużo powiedziane.

— I to Alt to zrobiła? Johnny zdławił chwilową falę słabości nakładającą się na wspomnienie dużych zielonych oczu Alt i jej potarganej burzy włosów.

— Nic dziwnego, że nie opowiadała o swojej pracy — powiedział wreszcie.

— Śledziłem ją, muzyku — powiedział Thompson. — Mówi się, że Arasaka pracuje nad swoją własną wersją *Duszobójcy*. Nad czymś co może wędrować swo-

THOMPSON

Najlepszy reporter World News Service. Thompson pała zakorzenioną nienawiścią do niesławne Korporacji Arasaka, którą podejrzewa o zamordowanie jego żony. Zrobi wszystko, żeby dobrać się do tego nieuchwytnego syndykatu - wszystko. Thompson służył także podczas Wojen jako korespondent i jest miłośnikiem ciężkiej broni.

Cechy

INT 8	REF 8	OP 7
SZYB 8	BC 8	

Cybernetyka

Jedno cyberoko z modułami podczerwieni, wzmacniacz światła, celownika. Cyberaudio ze złączem radiowym, szyfratorem, złączem rejestracji cyfrowej.

Umiejętności

Wiarygodność +8, Karabin +6, Przeprowadzanie wywiadów +9, Komponowanie +7, Wysportowanie +6, Spostrzegawczość +6, Zastraszanie +5.

Wyposażenie

Średnia kurtka kuloodporna, lekki hełm, ciężki karabin szturmowy FN-RAL.

ROGUE

Rogue i jej partner Santiago to wolni strzelcy i ochroniarze. Na Ulicy mówi się, że są najlepsi. Jednym ze słabych punktów Rogue jest Johnny Silverhand, jej były kochanek. Ich gwałtowny i namiętny związek rozpadł się z potężnym wybuchem rok temu, ale dla tej twardej Solo rany jeszcze się nie zagoiły.

Cechy

INT 7	REF 12	OP 9
SZYB 10	BC8	

Cybernetyka

Dwoje cyberoczu z modułami podczerwieni, wzmacniaczem światła, celownika. Dopalacz Sandewistana, chip motoryczny Karate +3

Umiejętności

Zmysł Walki +9, Pistolet +10, Walka Wręcz +9, Prowadzenie Samochodów +7, Karabin +10, Broń Ręczna +6, Wysportowanie +9, Spostrzegawczość +8, Uwodzenie +8.

Wyposażenie

Średnia kurtka kuloodporna, lekki hełm, bardzo ciężki pistolet Armalite 44.

bodnie po Sieci, zajmując się osobiście i z bliska ludźmi, których Arasaka nie lubi.

— Czarny program zabójca dla firmy ochroniarskiej? — Johnny wstał i zaczął chodzić po pokoju. Wiedział do czego to wszystko zmierza i wcale mu się to nie podobało.

— Pewnie wierzysz także w Świętego Mikołaja — powiedział Thompson sięgając po resztki tekili.

— Twoja Alt jest brakującym ogniwem. Domyśliłem się, że będą musieli zatrudnić ją wcześniej, czy później, dobrowolnie, albo siłą. Główna część oprogramowania do Duszobójcy jest zagrzebana gdzieś w jej głowie. Więc ją śledziłem.

— Dzięki za zainteresowanie.

— Nie kapujesz, muzyku. Chcę Arasaki. Chcę, żeby było im źle. Rzuciłbym na szalę wszystko i wszystkich, żeby móc się do nich dobrać. Nawet siebie — jeśli będę musiał nadać tę opowieść z grobu to zrobię to. Są moi. Jeśli wejdziesz mi w drogę, to jesteś zgubiony. Jeśli pójdziesz ze mną... — Thompson zawiesił głos wyzywająco.

Johnny zatrzymał się. Pokój zamarł w bezruchu. Poruszała się tylko Ręka, jak coś żywego; klekotały srebrno-metalowe stawy, furkotały szpulki motoryczne, maleńkie tłoki wsuwały i wysuwały się w symulacji pulsu. Ręka obróciła Johnniego w stronę reportera. Zmusiła go, żeby powiedział,

— Ile mamy czasu ?

Thompson sięgnął w dół pod nogi. Wycią-gnął długą, czarną torbę nylonową. — Szturmowy FN-FAL — powiedział wstając. — Byłem na Wojnie. Lubię ołów. Mnóstwo ołowiu.

Thompson wykrzywił twarz w uśmiechu.

— Ile czasu potrzeba twojej laleczce na odtworzenie *Duszobójcy*? Dzień? Dwa?

— No, tak. — Johnny odwrócił się, zgarnął kluczyki od swojego Porsche.

— Masz sprzęgi do cyberspluwy? zapytał. Thompson sięgnął w dół pod nogi. Wyciągnął długą, czarną torbę nylonową.

— Szturmowy FN-FAL — powiedział wstając. — Byłem na Wojnie. Lubię ołów. Mnóstwo ołowiu.

Deszcz spływał po przedniej szybie wyścigówki. Ściany korporacyjnej stali i szkła wyłoniły się po obu stronach gdy włączyli się do śródmiejskiego ruchu. Porsche gwizdało cicho w chłodnym powietrzu gdy jego metanolowy silnik pchał je w sam środek Night City.

— No to gdzie jedziemy, muzyku? — zapytał Thompson.

Johnny wyszczerzył zęby.

— Muszę odwiedzić w pewne miejsce — powiedział.

ROGUE I SANTIAGO

Rogue nienawidziła Atlantis. Ale ciągle tu przychodziła, bo kontakty były dobre i łatwo było dostać robotę. Urzędasy z różnych korporacji szukały wolnych strzelców do szybkich zadań skrytobójczych. Reporterzy i Runnerzy szukali wymiany informacji. Przychodzili Fixerzy ze spluwami, pancerzami i robotą dla przemytników. Ale z tym miejscem wiązały się złe wspomnienia. Przychodziła tu tylko dlatego, że Santiago upierał się przy tym.

— Nie pozwalaj, żeby osobiste caca przeszkadzało w interesach — powtarzał. Akurat, dużo wie.

Plecami była zwrócona do ścianki działowej — zza lustrzanych okularów jej oczy przeglądały pomieszczenie jak kamery monitorów. To czego nie mogła widzieć pokrywał jej partner, Santiago, z drugiej strony stolika. Jego krzepkie ramiona wypychały ciężką kurtkę kuloodporną – wyglądał jak złowieszcza góra. Nie był w jej typie. Ale miał na nią ochotę.

Jakoś udało im się to rozpracować — tak jak i rozpracowali styl walki; podział łupów. Ale on nadal miał nadzieję. Głupi Nomad.

Nagle zorientowała się, że stoi twarzą w twarz z tym czego obawiała się od dwóch lat; przyczyną, dla której nienawidziła tego forsiastego baru; dla której nienawidziła tego miasta pełnego pieniędzy. Johnny Silverhand wszedł do Altlantis.

Nadal ma te ruchy — pomyślała, gdy wkroczył przez wielkie mosiężne drzwi. Głowa wysoko, zadziorne błyski w bladych, szklanych oczach. Po całym tym czasie, Rogue nadal nie mogła się zdecydować, czy pragnie jego, czy jego śmierci. Gdy przemierzał pomieszczenie idąc w jej stronę wyglądał jakby był właścicielem tego miejsca; tutaj słówko do starego przyjaciela, tam uśmiech do fana, groźne spojrzenie w stronę potencjalnego źródła kłopotów; a zaraz potem stał przed nią.

— Rogue — powiedział. Tak jakby nigdy nic się nie stało. — Potrzebuję twojej pomocy, Rogue. — Jego głos był ponaglający, magnetyczny.

— Idź do diabła — odpowiedziała beznamiętnie. Po drugiej stronie stolika słychać było nikły odgłos gdy Santiago przesunął rękę na kolbę swojego MAC 10 spoczywającego mu na kolanach.

Johnny pochylił się bliżej.

— Posłuchaj — powiedział — Przepraszam. Wiesz jak się czuję. Nie zrobiłbym tak, gdybym miał inny wybór. — Przysunął sobie krzesło i siadł na nim okrakiem gapiąc się na nią.

— A jednak — odcięła się kwaśno. Miała nadzieję, że jej głos zabrzmiał pewniej niż się czuła.

— Jesteś mi winna przysługę — powiedział rozdrażnionym głosem. — Za Chicago. Jesteś mi winna przynajmniej jedną. I to nie w tym rzecz, że ci nie zapłacę. Mam szmal.

— Ile? — wtrącił Santiago. Johnny obrócił się w jego stronę.

— Na Ulicy mówi się, że wyciągacie piątkę za nockę. Dokładam i przebijam podwójnie.

Oczy Santiago błysnęły na jego śniadej twarzy. Wolną ręką podrapał się w brodę.

SANTIAGO

Santiago to Nomad, który jeździ z Paczką Aldecaldo; bezdomnymi farmerami wyrzuconymi ze swojej ziemi przez Korporacje. Santiago to prosty facet - lubi dziewczyny, spluwy i szybkie cybermotory. Współpracuje z Rogue głównie dlatego, że jest ona jedyną dziewczyną, której jeszcze mu się nie udało zaliczyć.

Cechy

INT 5	REF 11	OP 9
SZYB 10	BC 10	

Cybernetyka

Dwoje cyberoczu z modułami podczerwieni, wzmacniaczem światła, celownika. Dopalacz Kerenzikowa, Cyberręka z pancerzem kevlaro-wym i pistoletem maszynowym 9mm. Cybernoga z pistletem 9mm w kaburze ukrytej na biodrze.

Umiejętności

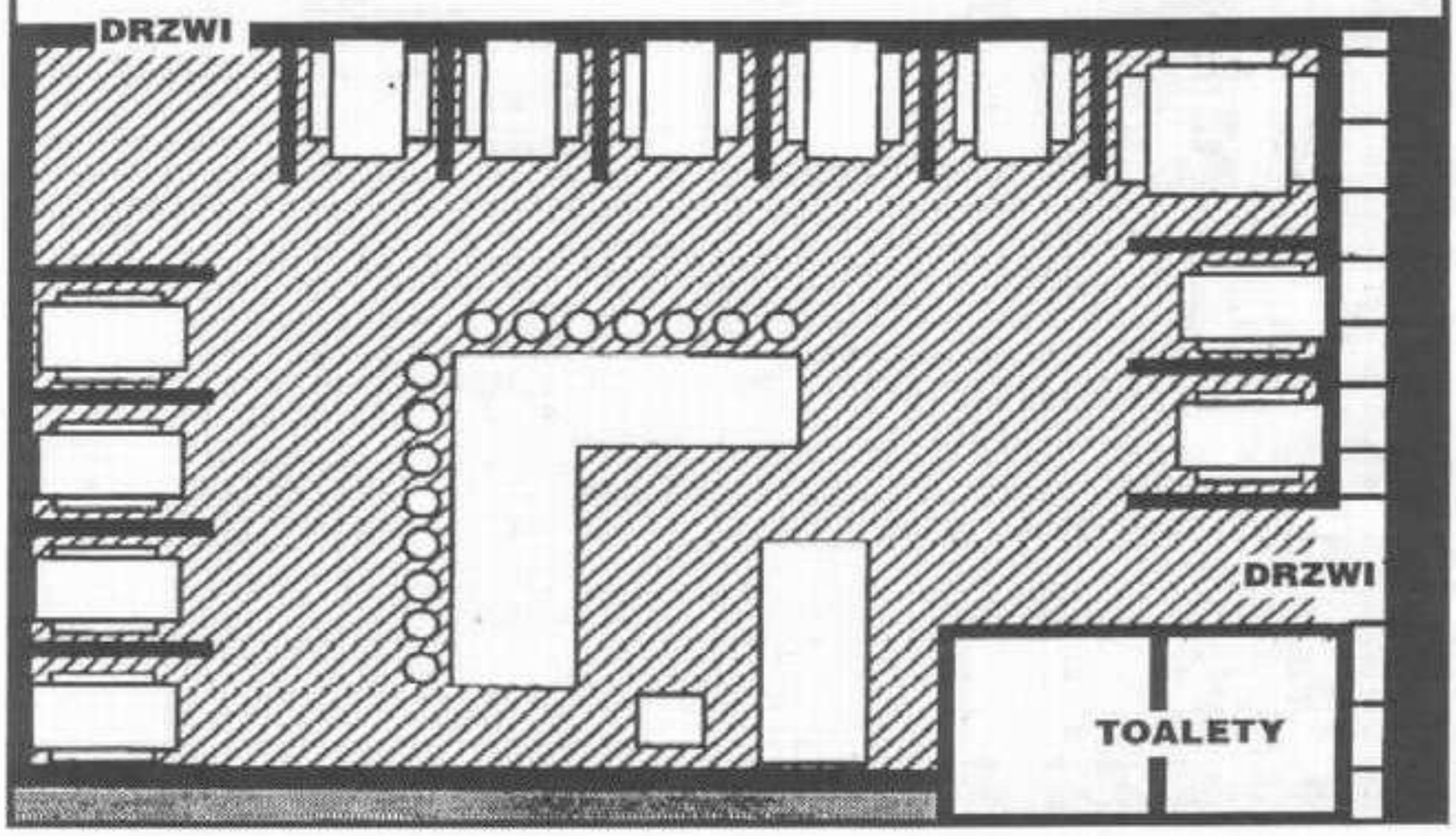
Status Rodzinny +8, Pistolet +9, Judo +9, Prowadzenie Samochodów +7, Karabin +9, Broń Ręczna +9, Wysportowanie +9, Spostrzegawczość +8, Uwodzenie +8.

Wyposażenie

Ciężka kurtka kuloodporna, lekki hełm, średni karabin szturmowy AKR, Cybermotor Bimoda.

ATLANTIS

Teraz twoja kolej, żeby spróbować swoich sił w *strzelaninie w barze Atlantis*. Zacznij od przeciętnych zbirów z strony 186. Właśnie weszli przez drzwi frontowe. Wybierz miejsce gdzie siedzi twoja grupa. Czas na rock and roll.



TASTY BAR
Coca-Cola

Jego partnerka ma na prawdę fioła na punkcie tego faceta. Ale to gość z Twarzą – wzbudza zaufanie; w świecie Santiago taki fakt ma przeważające znaczenie.

— Jak długo?

— Dwa dni maks. Potrzebuję odbić więźnia. Nie będę was bajerował – to Arasaka. — Dłuższa przerwa. — Oczywiście zrozumiem jeśli uważasz, że to dla was za dużo.

Rogue zareagowała, jej wspomagany refleks wpadał w nadprzyśpieszenie. Jej ręka rozmyła się jak mgła gdy pchnęła nią ponad stolikiem. Zwinęta pięść wbiła nos Sola w jego twarz. Był martwy zanim upadł na podłogę...

Oczy Santiago zwężyły się. Na Ulicy wszyscy wiedzą, że ich drużyna jest najlepsza. Co ten palant sobie myśli, że kto on jest ? I wtedy nomad zorientował się, że go podpuszczono. Silverhand już zorientował się w układzie między dwoma partnerami. Jeśli Santiago się z tego wycofa, jutro wszyscy na Ulicy będą o tym wiedzieć. Jeśli pójdzie na to, Rogue będzie musiała poprzeć jego grę. Rogue ma rację — Silverhand to drań. Santiago uśmiechnął się szyderczo. Mógłby rozwalić tego punka z jedną ręką związaną za plecami.

— To cię będzie kosztować trzydzieści patoli, grajku.

— Załatwione.

Santiago wyszczerzył się w uśmiechu i podbił stawkę jeszcze wyżej.

— I pójdziesz razem z nami — dokończył. Ze swojej strony stolika Rogue spiorunowała partnera wzrokiem. Sprzeciwiłaby się, ale zasada gry mówi, — Nie pozwalaj, żeby osobiste caca przeszkadzało w interesach. — A gdy chodziło o Santiago, to z chwilą gdy Johnny wyciągnął portfel, był to już interes.

— Załatwione powiedział Johnny. Wyciągał rękę nad stolikiem, żeby wymienić uścisk dłoni z wielkim Nomadem, gdy najpierw jeden, a potem drugi długi cień padł na stolik.

— O, Pan Silverhand — powiedział większy cień pochylając się bliżej. Gdy wyciągał swoją sprzężoną spluwę, widać było czerwone światło diodowe przesuwające się w jego oku i tworzące krzyżyk celownika.

Rogue zareagowała, jej wspomagany refleks wpadał w nadprzyśpieszenie. Jej ręka rozmyła się jak mgła gdy pchnęła nią ponad stolikiem. Zwinęta pięść wbiła nos Sola w jego twarz. Był martwy zanim upadł na podłogę lecz jego mięśnie w śmiertelnym skurczu zacisnęły się na spuście wielkiej Beretty. Słychać było ogłuszające BUUM! w bardzo małej przestrzeni, ale doładowany refleks Johnniego zdążył wcześniej odrzucić go w bok i w górę. Słychać było krzyk gdy kula rozdarła tylną ściankę działową i przebiła pierś biza siedzącego po drugiej stronie cienkiej ścianki. Druga ręka Rogue strzeliła z wyciszanego Automaga spod stołu, rozrywając mniejszego solo na pół.

Santiago przetoczył się i padł na podłogę. U góry przy barze, trzy postaci w pancernych kurtkach stały z bronią w rękach; Santiago wywalił krótką serię ze swojego MAC 10. Postaci padły na ziemię; jedna zatoczyła się w tył w stronę okna i wypadła przez nie wśród brzęku szkła jak z tysiąca rozbitych kandelabrów. Thompson wyciągnął swojego FN-FAL'a z wystudiowaną nonszalancją i pokrył ogniem dwie pozostałe, leżące postaci.

— Gotowe, powiedział.

Johnny padł na podłogę baru z podniesionym pistoletem; jego oczy przeszukiwały kąty. Klienci trzymali ręce z dala od broni — wszyscy grali na spoko. Solo z rozprutym brzuchem jęczał na podłodze. Plecami do siebie, cała czwórka wyśliznęła się z baru.

PRZECIĘTNY ZBIR

Jest to ten typ jednorazowego mięsa armatniego, które często pokazuje się na Ulicy. Są właśnie tym czego twoi gracze potrzebują, żeby się wyrobić i przygotować na trudniejsze wyzwania.

Cechy

INT 5	REF 10	OP 5
SZYB 6	BC9	

Cybernetyka

Jedno cyberoko z modułami podczerwieni, celownika. Chip motoryczny Karate +3, Brzytwy.

Umiejętności

Zmysł Walki +5, Pistolet +5, Walka Wręcz +5, Prowadzenie Samochodów +7, Karabin +5, Broń Ręczna +5, Wysportowanie +5.

Wyposażenie

Średnia kurtka kuloodporna, lekki hełm, Ciężki pistolet Sternmeyer Typ3

AKIRA: SUPER-ZBIR Z PIEKŁA

Hmm. Czyż nie byłoby ciekawiej gdyby Alt przegrała swoją gierkę I Akira byłby nadal na miejscu gdy gracze wpadną do biura Toshiry? Pewnie, że byłoby. Każdy powinien mieć szansę powalczyć z Olbrzymem z Piekła.

Cechy

INT 2	REF 12	OP 3
SZYB 8	BC 12	

Cybernetyka

Jedno cyberoko z modułami podczerwieni, celownika. Pancerz Płytowy.

Umiejętności

Zmysł Walki +9, Pistolet +10, Karate +9, Pistolet Maszynowy +8, Broń Ręczna +8, Wysportowanie +9.

Wyposażenie

Średnia kurtka kuloodporna, Pistolet maszynowy Minami 10, Wrogie podejście do życia.

SYSTEM OBRONY LASEROWEJ

Zasilany z prądu sieciowego laser może strzelić w dowolny punkt w pomieszczeniu, powodując 5K6 uszkodzeń. Trafia przy rzucie 7 lub więcej na 1K10.

W pomieszczeniu są cztery lasery, po jednym w każdym narożniku, a każdy ma 10 PWS (punktów wytrzymałosci strukturalnej).

UCIECZKA

Nieźle nam depczą po piętach — wysapała Rogue gdy wypadli na chodnik.

— Musieli wyśledzić moją kartę z Trauma Team" — mruknął Thompson. — Chyba zgadnę mówiąc, że chcieli dokończyć robotę. Fajnych masz znajomych, muzyku.

Dobiegli do Porscha dokładnie w chwili gdy cień nieoznakowanego AV-4 przesunął się nad nim. Gdy gazy wydechowe uderzyły w chodnik w górę wystrzeliła fontanna śmieci, oleju i brudnej wody. Rogue już była na ziemi, celując w kokpit ze swojej czterdziestkiczwórki. Nad jej głową MAC 10 ryczał w rękach Santiago jak ogłuszający popis staccatto. Maleńkie czerwone plamki jej celownika laserowego nadal namierzały czoło pilota maszyny, nawet mimo że widziała już minidziałko obracające się w ich stronę. Nie uda jej się. Kabina musi być opancerzona. Nie miała nawet czasu, żeby zobaczyć całe swoje życie przed oczami.

I nagle światło lasera zostało przyćmione przez ogłuszające WZZZZZUUUUUMM! gdy coś walnęło w AV-4. Poszła cała kabina — jak w zwolnionym tempie cały przód pojazdu wydął się w przerażającym piekle eksplozji — zjełczały smród gorącego metalu, stopionego plastiku i przypalonego ciała. Pojazd przechylił się na jeden bok i łukiem uderzył w jezdnię. Kula ognia rozdarła noc. — Kocham te granatniki,— uśmiechnął się głupawo Thompson opuszczając swojego dymiącego FN-FAL'a.

Santiago wywalił krótką serię ze swojego MAC 10. Postaci padły na ziemię; jedna zatoczyła się w tył w stronę okna i wypadła przez nie wśród brzęku szkła jak z tysiąca rozbitych kandelabrów.

— Trzeba stąd wyrywać — zazgrzytał Johnny zza zaparkowanego samochodu. Rogue spojrzała mu w oczy — widziała nikłe czerwone zarysy wzoru celownika w ich bladej głębi.

— Racja — powiedziała będąc już na nogach i w pełnym biegu. Oddech rzęził jej w gardle gdy odbiegali w cień.

Santiago wysunął się na prowadzenie; zna wszystkie najlepsze kryjówki w okolicy. Thompson był następny, wielki FN-FAL omiatał ich drogę jak latarka. Johnny trzymał swojego H&K blisko ciała; wszystkie nerwy swędziały go od efektu dopalacza; biegł jakby był na szprycy. Aleje przesuwały się jak rozmyte smugi — kompensował swoje poczucie czasu. Rogue chroniła tyły. Słyszał jej oddech za sobą. Znad ramienia powiedział do sapiącego cienia z tyłu.

— Przepraszam, Rache

Jej głos był ostry.

— Nigdy mnie tak nie nazywaj — powiedziała.

— Nigdy więcej.— Biegła dalej.

— Dobrze— powiedział ostatecznie — może być.

Przestała biegnąć. Zapytała,

— Dlaczego, Johnny ? Dlaczego teraz ? Nie mogłeś wziąć kogoś innego ? — Usłyszała jak zwolnił przed nią. Odpowiedział,

— Potrzebowałem najlepszych. A ty jesteś wciąż najlepsza, Rogue.

Najlepsza. A niech go diabli.

ALT

Obudziła się z ustami pełnymi bawełny. Była na tyle sprytna by trzymać oczy zamknięte i stłumić potrzebę krzyku. Boosterzy lubią gdy krzyczysz. Tak to lubią, że zrobiliby wszystko, żeby cię zmusić do krzyku, jeszcze raz i jeszcze raz.

Alt cicho wyzwoliła polecenie wyostrzenia jej zmysłów do maksimum. Z ulgą stwierdziła, że jest nadal ubrana i niezbyt poszkodowana. Nietypowe jak na Boosterów, ale nie będzie się przecież skarżyć. Jej wzmocniony słuch wychwycił czyjś oddech w pobliżu; stuknięcia szkła i lodu, terminale komputerowe. Zdecydowanie to nie Boosterzy. Alt zaryzykowała i otwarła oczy, wypluła szmatkę.

Szczupły, wyglądający na azjatę mężczyzna przyglądał się jej. Schludny, dobrze skrojony garnitur. W prawej ręce szklanka prawdziwej szkockiej, którą jej właśnie podawał.

— Witamy, Pani Cunningham —, powiedział z uśmiechem na twarzy i z lodowatym spojrzeniem. — Jestem Toshiro. — Skinął w stronę drugiego mężczyzny o niezdarnej posturze rozwalonego niedbale obok barku.

— To jest Akira—, powiedział.

Alt usiadła powoli, ostrożnie, bacząc na wskazówki od jej wyostrzonych zmysłów. Brak było uspokajającego ciężaru jej plastikowego autopistoletu. Ale nadal miała swoją cyberrękę.

— Czy mogę dostać takiego drinka? — zapytała, wskazując na szklankę w ręce Toshiry.

— Oczywiście — powiedział. Jeden gest w stronę Akiry i olbrzym posłusznie zajął się przygotowaniem drinka. Alt była zaskoczona gracją ruchów mężczyzny. Poruszał się jak sportowiec. Poruszał się jak profesjonalny zabójca. Akira przyniósł jej drinka, Alt nawet nie myślała o jakichkolwiek próbach oporu.

— Dzięki. — Drink ochłodził płomień łomocący jej w głowie.

— Oczywiście. Jest to najmniejsza rzecz jaką możemy zrobić dla nowego, obiecującego współpracownika.

Bingo! pomyślała. Została zwinięta przez korporacyjnych łowców talentów. Dobrze. Wspaniale. Poradzi sobie z tym. Wystarczy poznać zasady, zagrać w grę i zabrać się do pracy. Po tygodniu to będzie tak jak zgłaszanie się do biura w ITS.

— Więc... — powiedziała ostrożnie. — Jakiego rodzaju pracę przygotowaliście dla swojego nowego... hm... pracownika ?

Toshiro pochylił się do przodu, stawiając drinka na kanapce.

— A więc tak — odpowiedział z uśmiechem

— Pani Cunningham. Chciałbym, żeby powiedziała mi pani wszystko o programie, który nazywa się... *Duszobójca*.
— Krew zamarzła jej w żyłach jak stłumiony krzyk.

ZBIERANIE ZASTĘPÓW

Johnny, Santiago, Thompson i Rogue. Siedzieli dwieście stóp nad ziemią na rdzewiejących schodach przeciwpożarowych jak na grzędzie. Ze swojego doskonałego punktu obserwacyjnego na ścianie starego Mark Luxor Hilton — tej z czarnej cegły — mogli obserwować dziesięć przecznic w każdą stronę. Oczy Rogue przełączone na podczerwień przeglądały niebo w poszukiwaniu maszyn AV i żyrokopterów. Johnny pilnował ulicy w dole. Thompson przeszukiwał świergocące częstotliwości radiowe. Santiago odezwał się.

— Wchodzimy, — powiedział. Od strzelaniny minęły dwie godziny.

— Może być — odpowiedziała Rogue.

— Ale robimy to migiem — Santiago uśmiechnął się szyderczo.

— Masz powód?

— Zarobienie kulki zawsze mnie wkurza, — odpowiedziała z takim samym uśmiechem. — Poza tym, zdaje mi się, że własnie teraz przeczesują Ulice, szukają nas. Będą oczekiwać, że zechcemy ich zgubić — zrobią wszystko, żeby nas znaleźć. Tymczasem pozostali tajniacy pilnują biur.

— Skąd wiesz, że trzymają ją w kompleksie biurowym Arasaki? — zapytał Johnny. Ręka była w trybie uśpienia, tylko

ALT

Nowa dziewczyna Johnniego, Alt ma z sobą przeszłość, o której on nie ma pojęcia. Będąc wystrzałowym programistą i sieciowym magiem napisał niewiarygodnie zabójczy program, który potrafi wyssać ci mózg i zjeść g Ale Alt nie jest bezradną księżniczką, c czym Tpshiro przekona się ku własne zgubie.

Cechy

INT 10	REF 7	OP 9
SZYB 6	BC6	

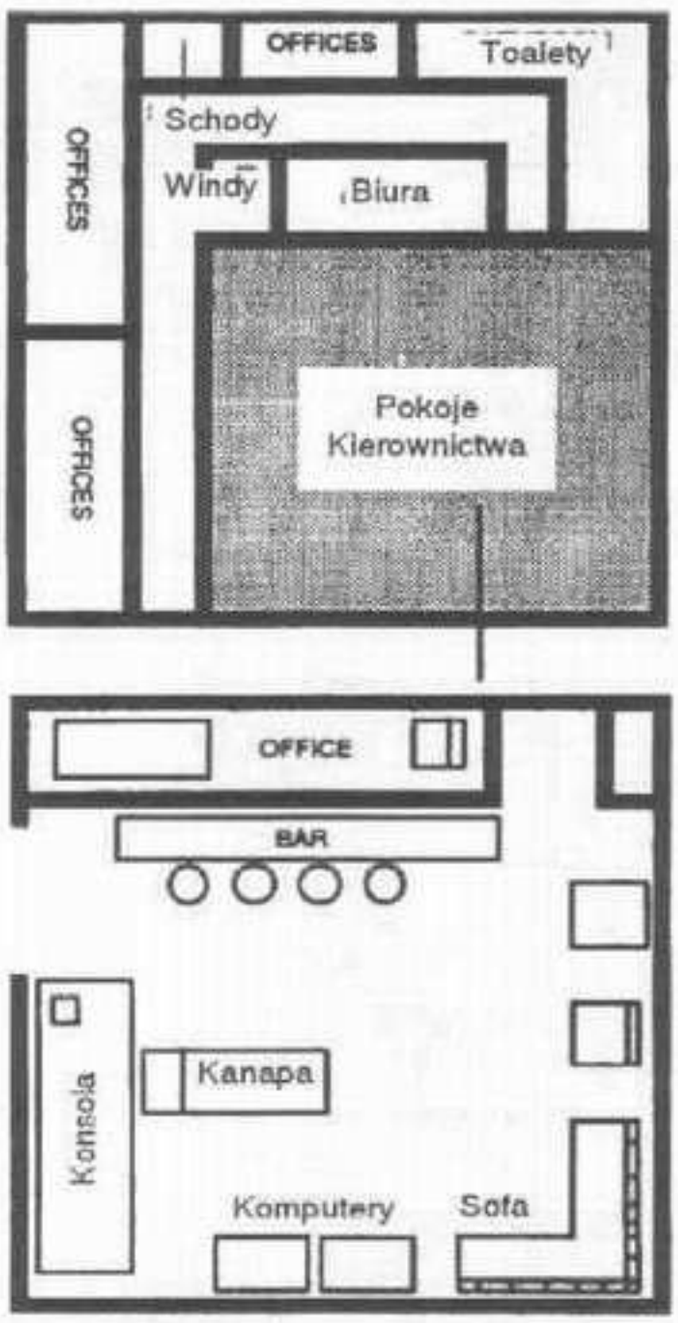
Cybernetyka
Wtyczki sprzęgowe. Złota cyberręka z ukrytym schowkiem.

Umiejętności
Interface +10, Pistolet +2, Prowadzen Samochodów +4, Wysportowanie +5, Spostrzegawczość +8, Uwodzenie +7.

Wyposażenie
Lekka kurtka kuloodporna, nóż monokrystaliczny, pistolet Federated Arms X-22.

ROZKŁAD PIĘTER W BUDYNKU ARASAKI

Oto wewnętrzny rozkład pomieszczeń w Wieży Arasaki. Umieść swoich graczy przy drzwiach frontowych, gdy właśnie mają wejść do holu obok Biurka Strażników. Na początku ataku strażnicy zostali zalani przez tłum wpadający przez główne drzwi i nie mogą atakować graczy przez trzy rundy.



podprogram testowy był aktywny. Serwomechanizmy klekotały i furkotały, a srebrne palce zaciskały się i rozluźniały według własnej woli. Thompson powiedział głośniej.

— To logiczne. Jedyny mainframe wystarczająco duży, aby uruchomić Duszobójcę jest w głównym budynku Arasaki. Zarówno w tym tutaj, jak i w Tokio. Nie jesteśmy wystarczająco dużym problemem, aby usprawiedliwiało to przewiezienie jej do Japonii.

— Dzięki.

— To znaczy, że mamy wedrzeć się do głównego biura najwścieklej paranoicznej firmy ochroniarskiej wszechświata — zastanowił się Santiago.

— Chłopcze, gubisz swoje kobiety we wspaniałych miejscach.

— Wypchaj się — odcięła się Rogue. — Oto plan.

INTERFACE JAK MUZYKA

Głową prosto w Sieć, Alt przędła magię. Podpięli ją do mainframu Arasaki, dali jej pokój do pracy, otoczyli ją tylko trzema netrunnerami z Arasaki, którzy pilnowali każdego jej ruchu. Jej ciało leżało w śpiączce na kanapce, podłączone kablami do cybermodemu. Ściągała podprogramy, łamała kompilatory, buszowała w procesorach. Z pamięci i notatek odtwarzała *Duszobójcę*, zjadacza umysłów.

Duszobójca to program stacjonarny, przywiązany do części architektury systemu. Wyzwanie, które rzucił jej Toshiro to dać mu ruch — możliwość samodzielnego żeglowania po Sieci. Jest mały problem — dane nawigacyjne i podprogramy decyzyjne zajmują ogromne ilości pamięci; przyczyna, dla której samodzielnie wędrujące programy są tak ograniczone w swych możliwościach. *Duszobójca* już zjada mnóstwo megabajtów. Umożliwienie mu swobodnego ruchu zajmie więcej pamięci niż jakikolwiek komputer jest w stanie przechować. Problem ekscytował jej profesjonalizm, mimo że dzieło oburzało jej ludzką duszę.

Boże, tak dobrze ją znają.

Oryginalny *Duszobójca* zaczął jako matryca do przechowywania sztucznych osobowości. Przestudiowała pomysł, rozpracowała parametry do stworzenia matycy przechowującej. Była zafascynowana i przerażona odkryciem, że ta sama matryca mogła przechowywać żywe engramy; przetransferować je z komputera do ciała, a nawet z powrotem. To była nieśmiertelność.

ITS odebrało jej projekt, aby zbudować zabójcę. I nie wiedziała jak ich powstrzymać.

Teraz Alt rozważała swoje możliwości. Jeśli nie zbuduje bestii dla Arasaki, będą ją torturować, albo zabiją ją. Jeśli zbuduje im tego potwora to zachowają ją przy życiu. Ale...

Ale gdy będzie już gotowy, wsadzą ją do środka.

WOJENNA IMPREZA

Plan opierał się na dziwnych elementach. Rogue opuściła ich kryjówkę w motelu o dziewiątej. Poruszała się szybko, podróżowałą swobodnie, przemieszczając się z miejsca na miejsce. Tutaj wzięła pięć funtów materiałów wybuchowych — plastiku; tam bomby oślepiające, zapalniki czasowe i wyzwalacze. Santiago uzupełniał ją. Zebrał trochę dodatkowych materiałów wybuchowych, szturmowy cyberdek bojowy oraz długi, ciężki, czarny karabin snajperski.

Johnny wisiał na telefonie, pracował nad kontaktami. Ostrożnie unikając podsłu-

WIEŻA ARASAKI

Oto historyjka.

Grupa, którą prowadzi Johnny liczy około 100 ludzi.

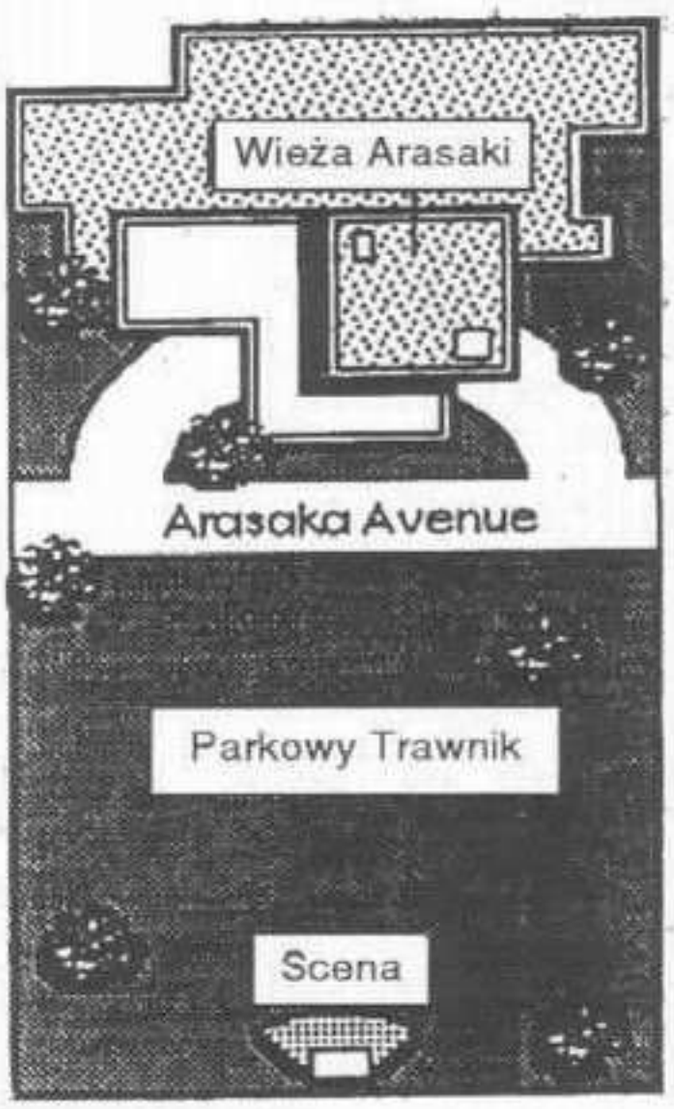
Na przeciwko parku stoi dwudziestu strażników. W każdej turze rzuć 1K6 dla strony Arasaki i usuń tylu ludzi ile wyszło na kości.

Następnie rzuć 1K10 dla tłumu i usuń tylu ludzi ile wyszło na kości.

Gdy liczba strażników spadnie do czterech, załamią się i uciekną.

Tymczasem ty i twoja grupa powinniście wykorzystać tłum jako osłonę, żeby dostać się do budynku.

Powodzenia, chomba.



chów, szpiegów i szpicli, pościągał z miasta swoich kumpli z zespołu.Ustalił czas i miejsce i impreza była gotowa.

Thompson też był na Ulicy. Pracował ciężko. Tutaj rozmówka przez telefon, tam notka do prasy. Jakiś Fixer wziął na boku parę baksów i posłał wieści dalej. Do dziesiątej rano Ulica wiedziała, że będzie impreza. Do południa wszędzie na Ulicy mówiło się — kapela to Samuraj, czas to zachód słońca, a piwo jest za darmo.

Do pierwszej Ulica wiedziała, że impreza ma być na krawędzi miasta w Parku Przemysłowym.

Dwudziestodwupiętrowy biurowiec Arasaki stoi na wprost Parku Przemysłowego.

Jak jedna, głodna istota, tłum gromadził się.

UCZEŃ CZARNOKSIĘŻNIKA

19:29 Spiralny konstrukt wirował jak płonący słup białego ognia, jak deszcz gwiazd. W konstruktowej rzeczywistości interface'u, błyszczący łańcuch DNA wirujący jak derwisz przybierał kształt i formę wznosząc się nad nią, wyłaniając się powoli jakby bał się samego siebie. Był oślepiający. Wydzielał wyczuwalny zapach strachu. Gdy wreszcie przemówił swym kryształowym głosem, jego moredrcze piękno natychmiast zaparło jej dech w piersiach.

— Oto jestem — wyśpiewał tryumfalnie do zimnych gwiazd.

— Oto jestem twoim Kontrolerem.— odpowiedziała Alt. — Będziesz wypełniał moje rozkazy. — Lekkie wachanie w jej głosie.

— Jak zwykle, — odpowiedział jak gdyby wątpliwość nigdy nie istniała we wszechświecie. — Jakie są twoje rozkazy, Pani ?—

Alt zrobiła długi, wyczerpujący wydech. Udało jej się przemycić nadprogram Kontrolera pomiędzy pilnującymi jej psimi

PROFESJONALNY ZBIR

Stanowią oni pierwszą linię obrony Arasaki; są to strażnicy pilnujący wnętrza wieży. Wykorzystaj tylu zbirów ilu masz graczy.
Na początku szturmu na wieże chłopcy z Arasaki będą na parterze. Pamiętaj; jeśli zrobi się zbyt goroąco dla twoich graczy, wykorzystaj Rogue i Santiago, aby wyciągnąć ich z opałów.

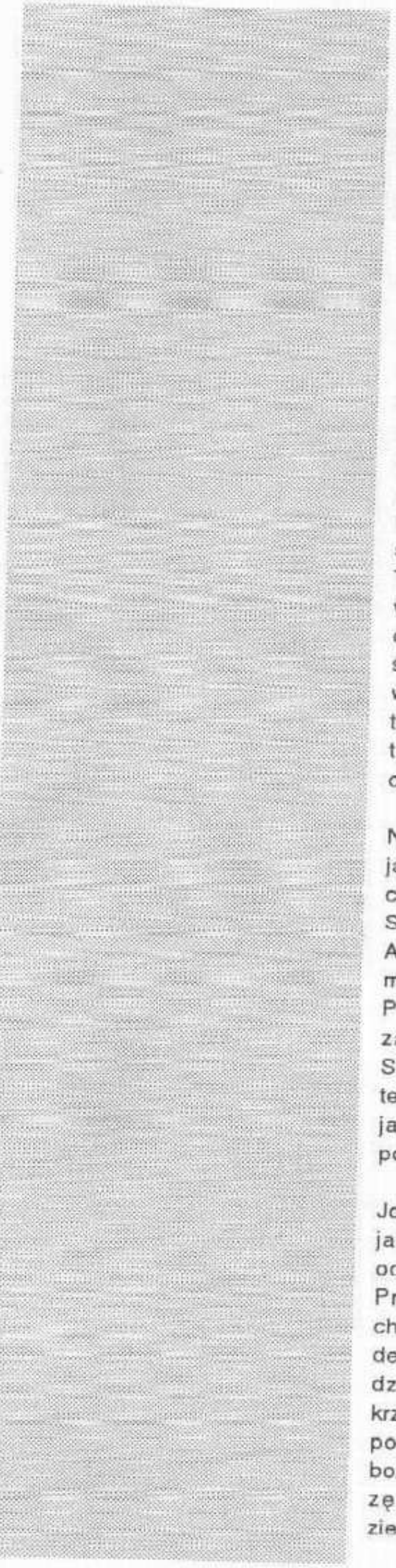
Cechy

INT 5	REF 11	OP 5
SZYB 6	BC10	

Cybernetyka
Jedno cyberoko z modułami podczerwieni, celownika. Chip motory-czny Karate +3, Brzytwy.

Umiejętności
Zmysł Walki +7, Pistolet +7, Walka Wręcz +5, Prowadzenie Samochodów +7, Pistolet Maszynowy +5, Broń Ręczna +5, Wysportowanie +6.

Wyposażenie
Średnia kurtka kuloodporna, lekki hełm, Ciężki pistolet Sternmeyer Typ 35 lub pistolet maszynowy Minami 10



strózami. Teraz miała szansę.

— Oto co masz zrobić,— zaczęła.

IMPREZUJ OSTRO

Seicho Harada był zastępcą dowódcy Straży z kompleksu Arasaki przy Parku Przemysłowym. Seicho bał się. Od wczesnego popołudnia tłum wlewał się do wielkiego, trawiastego parku naprzeciwko jego placówki strażniczej; najpierw strużka, potem strumyk, potem rwący potok. Nic z tego nie rozumiał. W Tokio nie robi się takich rzeczy. W Tokio ludzie są rozsądni. Zachowują się rozsądnie. Tutaj ludzie to zwierzęta. Myślał o wezwaniu miejskich glin, ale to by się źle odbiło na Arasace. Największa na świecie korporacja ochrony osób i mienia wzywająca na pomoc policję? Co za strata twarzy. Ale tam przed nim było sześć tysięcy ludzi stłoczonych w dramatycznym napięciu.

Na przenośnej scenie, zachowując się jakby był nietykalny, Johnny Silverhand chodził dumnie jak paw podburzając tłum. Seicho pragnął go. Pragnął jego śmierci. Ale o ile chodziło o Arasakę, Silverhand mógłby równie dobrze być na Księżycu. Pojedynczy wystrzał mógłby wywołać zamieszki niewiarygodnych rozmiarów. Seicho czuł narastające napięcie. Johnny też je czuł. Niewidzial-na nić wiązała ich jako przeciwników, oko w oko ponad polem bitwy pełnym nieświadomych ciał.

Johnny uśmiechnął się. Miał ich w garści, jak na razie. Tłum był paranoiczny — oczekiwali eksplozji w każdej chwili. Przez ostatnią godzinę pompował ich chromatycznym i metalowym rockiem, denerwując ich i rozdrażniając; wprowadzając tłum w nastrój pełen chęci do krzyku i wrzasku, chęci nakopania komuś pod ogonem. Pierwszy umundurowany bozo, który spróbuje przerwać im imprezę zostanie zniesiony z powierzchni ziemi.

Płynie chrom w mojej krwi
Metalową duszę mam,
Idę szukać ostrej akcji,
Co za odlot, mówię wam

To tak jak jechać autostradą dwieście mil na godzinę. Po tym jak pierwszy wers spłynął w dół, tłum wzdął się i zadyszał nabierając spójności żywej istoty. Basista podjął rytm i we dwóch przywalili kolejną część songu pociągając tłum za sobą.

Czuję starą mega-przemoc,
Gdy dopalam, nie żartuję,
Tranzystory wyją w mózgu
Przecież wiecie jak się czuję

Zimny chrom i ołów płynny
Ja już nie żyję, niech boli innych
Najlepszy czas właśnie teraz jest
Sprzęgam się
Sprzęgam się.

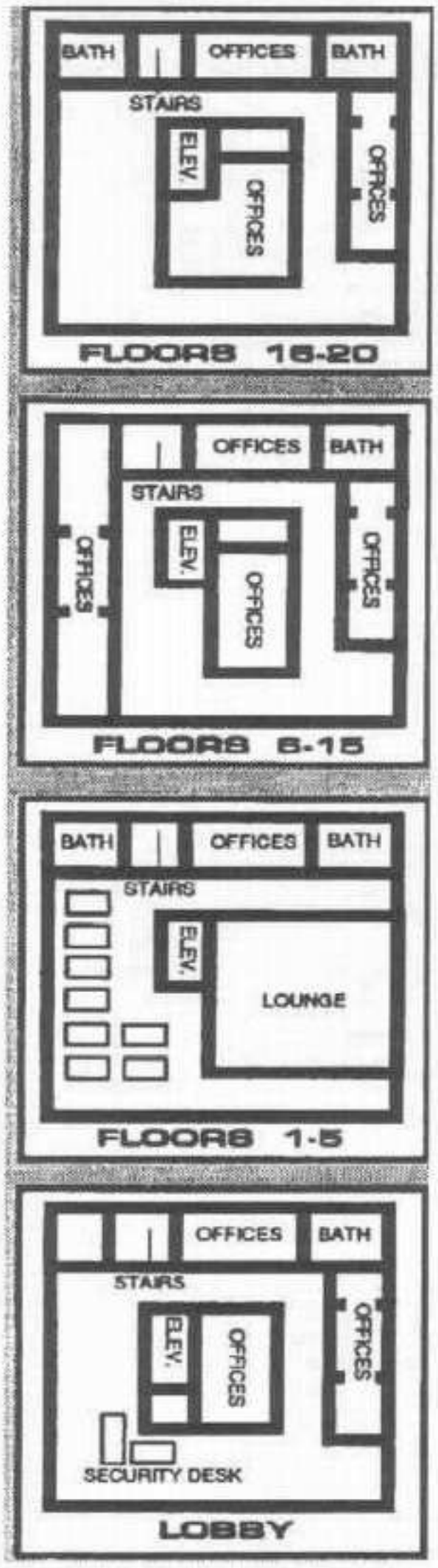
Oczy Johnniego przeglądały okolice parku. Na jednym brzegu widział Santiago na stanowisku na dachu budynku stojącego naprzeciw kompleksu Arasaki. Głęboko w tłumie byli Thompson i Rogue, na czubkach nerwów, gotowi do zrywu. Wszystko co musiał zrobić to dać im szansę; przeprowadzić dywersję.

Wszystko co musiał zrobić to obrócić się i poprowadzić sześć tysięcy ludzi prosto na ścianę karabinów.

Sprzęgam się (trzymam głowę przy ścianie)
Sprzęgam się (czy słyszycie wołanie)
Sprzęgam się (ja ze stali jestem gość)
Sprzęgam się (czy wy też czujecie to ?)
Dalej, i wszyscy razem!

Wszystko zastygło na moment, wisząc w powietrzu jak śmierć. Przerzucając swoją sfatygowaną gitarę Telecastera na — auto — Johnny zeskoczył ze sceny przedzierając się przez tłum. Jego głos z radio-mikrofonu niósł się wszędzie dookoła — potężny, proszący, błagalny, uwodzicielski — a ogromny tłum obracał się wraz z nim, falował, pochłaniał go. Równowaga jak na krawędzi noża — sześć tysięcy ludzi balansujących na

Pomieszczenia Wieży ARASAKA



krawędzi, skandujących, rozśpiewanych. Na skraju parku stali nerwowo strażnicy z Arasaki, z oczyma wbitymi w tłum. Silverhand ruszył w ich kierunku. Niemal zadławili się wobec dramatycznego wyboru — co robić — dwudziestu strażników stojących na przeciw ludzkiej ściany skupionej na jednym człowieku, którego głos trzymał ich, wiązał ich. Jakiś karabin podniósł się w górę i tłum, jak podrażniony pies zwrócił swą uwagę na małą armię stojącą mu na przeciw. Scena została przygotowana; uwaga strażników została odwrócona, a tam na dachu, Santiago składał się do strzału...

To tak jak jechać autostradą dwieście mil na godzinę. Po tym jak pierwszy wers spłynął w dół, tłum wzdął się i zadyszał nabierając spójności żywej istoty.

I wtedy zaczęło się. Jeden z bezimiennych strażników stracił panowanie nad sobą. Powietrze rozdarł głos wystrzału przechodzący w staccatto. Ale Johnniego już nie było, zniknął w tłumie, który zawył jak zranione zwierzę i wystrzelił w przód, rozbijając się jak fala morska na opancerzonych ciałach, na drzwiach do budynku, na zgromadzonych pojazdach, na karabinach. Krzyki. Wystrzały. Stroboskopowy błysk kłów i szponów tłumu rozrywających jakiegoś strażnika na kawałki. Wysoko ponad tłumem walczących wzbijał się głos karabinu snajperskiego, gdy Santiago metodycznie wyłuskiwał strażników i rozwalał ich ze swojego karabinu Walther WA-2000. Pod naciskiem sześciu tysięcy ciał drzwi wejściowe budynku eksplodowały do wewnątrz.

Rogue od razu była w środku — od razu gdy Santiago zdjął parę strażników stojących przy głównym wejściu. Już była na podłodze. Szybki rzut granatem oślepiającym ponad biurkiem strażnika, żeby usmażyć monitory, a sekundę po nim granat odłamkowy. Wśród demonicznego ryku tłumu ogłuszająca eksplozja uszła niezauważona. Thompson był tuż za nią; sprzęg kamery i FN-FAL omiatały wszystko na jego drodze. Oboje mieli na sobie kurtki pancerne w kolorach niesławnego cybergangu Giwerowców, znanych bojówkarzy Arasaki.

Rogue skoczyła za róg, w stronę szybu wind tuż przed całym tłumem. Gwałto-

wnie otworzyła wszystkie kabiny, zamalowała sprayem soczewki monitorów, wcisnęła przyciski pięter i odskoczyła. W ostatniej kabinie podłożyła pod sufit ładunek kumulacyjny sprzężony z mikronadajnikiem. Tę windę posłała na piętro dwudzieste drugie; piętro z gabinetami kierowni-ctwa. I wtedy dopadł do niej szalejący tłum i uniósł ją ze sobą.

Już była na podłodze. Szybki rzut granatem oślepiającym ponad biurkiem strażnika, żeby usmażyć monitory, a sekundę po nim granat odłamkowy.

Thompson czekał na nią przy schodach. Chwilę później Johnny pokazał się ubrany w kurtkę służbową Arasaki, którą ściągnął z ciała strażnika. Na plakietce z nazwiskiem napisano było Harada.

OPCJE

Akira odwrócił się od tablicy monitorów.

— Zaczęło się, — oznajmił. — Instrukcje, Toshiro-sama? — Toshiro zastanowił się. Powołanie przeciw niemu regularnej armii fanów było majstersztykiem Silverhanda. Dla Toshiro to był szach i mat — Arasaka nie mogła bezkarnie spacyfikować tego tłumu. Ale miał inną opcję. Zwrócił się do Akiry.

— Wyślij drużyny do wind. Pilnuj góry i dołu schodów i zabij wszystko co będzie w kabinach windy. — Spojrzał na drzemiącą sylwetkę Alt. — Mamy program, — powiedział. — Jeśli nie będziemy mieli jej ciała, nie będzie dowodów.

Pozornie nieświadoma, sprzężona Alt pozwoliła sobie na lekki uśmiech. Akurat dużo wie.

* * *

Szyby wind otrzworzyły się na piętrach dziesiątym, osiemnastym i piątym. Drużyny ogniowe na dziesiątym i osiemnastym wpuściły grad ołowiu przez drzwi. Windy były puste. Drużyna na piątym została ostrzeżona i otworzyła drzwi z większą ostrożnością. Puste. — To sztuczka! — wrzasnął dowódca drużyny. — Na schody!

Na schodach, zadyszani Johnny i Thompson dotarli do podestu szóstego piętra, wyłamali drzwi przeciwpożarowe i wyjrzeli na korytarz. Usłyszeli jak inne drzwi otworzyły się z łomotem gdy nadbiegała drużyna ogniowa; skoczyli ku windzie. Wyważyli drzwi i zobaczyli szczyt windy stojącej na piątym. Zeskoczyli na jej dach. Thompson zwarł przewody silnika i ruszyli w górę.

Rogue słyszała tupot nóg na swoimi plecami. Wychyliła się ze swojego punktu obserwacyjnego na siódmym piętrze i wystrzeliła krótką serię w dół schodów. Ile czasu? — pomyślała. Oszacowała odgłosy sapania i łomotu ciężkich butów i wcisnęła sześć sekund na zapalniku czasowym, a potem wytoczyła się przez drzwi ewakuacyjne siódmego piętra. Była w połowie drogi na dół gdy poszedł pierwszy ładunek, zawalając schody i pogrzebując ścigające ją drużyny ogniowe. Blokując kolbą pistoletu drzwi od windy, żeby się nie zamknęły rzuciła się w dół na nadjeżdżającą windę.

* * *

— Trzymaj ją,— powiedział Toshiro. Poprzez mgłę interface'u Alt poczuła ręce Akiry przyciskające ją do siedzenia. Miotała się gdy technicy zrywali osłony jej wtyczek i przytrzywamali jej nadgarstki. — Czy program można uruchomić? — zażądał odpowiedzi Toshiro. Jego technik skinął głową. Bezbronna w uścisku interface'u, Alt czuła jedynie jak Toshiro podpiął się do cyberdeku i wydał rozkaz — URUCHOM.

Wtedy wyrwało jej umysł.

* * *

Winda leciała do góry, ściany szybu umykały z każdej strony. Słyszeli wybuchy; tupot stóp, terkotanie broni maszynowej. Minęli wypalone kabiny wind na dziesiątym i osiemnastym. Na dwudziestym winda zaczęła zwalniać. Tuż nad sobą widzieli spód windy ekspresowej stojącej na dwudziestym drugim.

Była w połowie drogi na dół gdy poszedł pierwszy ładunek, zawalając schody i pogrzebując ścigające ją drużyny ogniowe

— Padnij, kryć się! — wrzasnęła Rogue. Stuknęła przycisk nadajnika na swoim kołnierzu i cały świat wyleciał w powietrze.

ANIELSKIE NIEBO

Unosiła się naga w morzu gwiazd. Wokół niej wirowała matryca *Duszobójcy*, unosząca się w niezmierzonej przestrzeni. Alt sięgnęła mentalnie na zewnątrz swoją mocą, kształtując i tworząc. Krótki błysk myśli i *Duszobójca* wyssał umysły trzech pilnujących techników pozwalając ich ciałom osunąć się bezwładnie w fotelach.

Z umysłu głównego techa wyciągnęła kody dostępu do wewnętrznych poziomów mainframe'u. Wydarła dane z pamięci komputera ściągając je poprzez Sieć do swoich ukrytych plików. Dwadzieścia milionów dolarów zniknęło z Działu Księgowości, aby pojawić się ponownie na koncie pod jej nazwiskiem. Wyciągając podpis Toshiry z jego pliku rejestracyjnego artystycznie podpisała się jego nazwiskiem.

Używając kodów dostępu uaktywniła kamery w pokoju. Zobaczyła trzech techów drzemiących bezwładnie w swoich fotelach; jej własne nieprzytomne ciało bezsilnie oparte o centralną konsolę. Akira ruszył w tamtym kierunku. Alt wyzwoliła pokojowe lasery. Przecięło go na pół. Jego dymiące ciało upadło na podłogę z łoskotem.

Oczy Toshiro rozszerzyły się z przerażenia, a po chwili zwęziły gdy zrozumiał co się stało.

— Gratulacje, Pani Cunningham,— powiedział z ironiczną formalnością. — wygląda na to, że znalazła pani sposób na umknięcie własnej śmierci.

— Ty skośnooki draniu, — powiedziała przez interface, cieńkim głosem brzmiącym prosto w jego uszach.

— Będziesz siedział tu z rękami na stole, tak żebym je widziała. Rusz się tylko to będzie z ciebie laserowa pieczeń. — Namierzyła system obronny na jego głowę, ustawiając go tak by strzelał przy najmniejszej zmianie pozycji. Potem powróciła do konstruktu Duszobójcy, owijając się jego mocą, przygotowując się do powrotnego transferu do swojego ciała.

Pokój zadrżał; zakołysał się gdy pięć funtów plastyku przeleciało przez sufit windy, natychmiast tworząc kulę ognia. Lasery oszalały, rozpryskując plątaninę rubinowego światła we wszystkich kierunkach. Toshiro rzucił się na ziemię wywracając cyberdek i zrywając połączenie Alt. Zawinęła dziko Konstruktem — za słabo, za późno.

Trzy postaci wpadły do pokoju, wśród zamętu karabiny utworzyły zaporę z ognia. Z tłumieniem podczerwieni, włączonym wzmacniaczem wizji, Johnny zobaczył nieruchomą sylwetkę Alt leżącą na krawędzi kanapy. Schylił się nad nią i wziął ją w roztrzęsione ręce. Po drugiej stronie pokoju, Rogue odwróciła wzrok w przeciwnym kierunku.

Silverhand podniósł wielki czarny pistolet. Czerwona plamka celownika spoczęła na czole Toshiro. — Bang. — powiedział Johnny. Ręka drgnęła. — Bang — powiedział pistolet.

— Proszę, proszę, — powiedzi Thompson, przedzierając się prze zrujnowany pokój w kierunku człowi ka syndykatu. — Co my tu mamy? Wygląda jak porwanie i być moż morderstwo. Wsadzą cię za to na bar zo, bardzo długo, Toshiro-chan. Jego zielone cyberoko mrugało jasn gdy nadawał bezpośrednio i na żyw do swojej sieci telewizyjnej; jego głow obracała się z prawa na lewo z wypr ktykowaną łatwością gdy mamrotał mikrofonu wstęp do swojej opowieś opowieści, którą wykorzysta do rozb cia Arasaki w Night City.

Johnny długo gapił się na niem martwe ciało Alt. Czuć było lekki pul Ale Alt — Alt nie było; zagubion w maszynie; uwięziona w krysztal Zagubiona na zawsze. Utracona.

Wstał znad kanapy. — Przerwij tran misję, — powiedział do Thompson Zielone cyberoko ściemniało. Własn oczy Silverhanda były jak martw kawałki marmuru. Przy jego boku Rękdrgnęła konwulsyjnie zaciskając s z wściekłości na H&K zwisającym nisk w kaburze. Metalowe palce zacisnę się na kolbie, przebierając z klekote w nerwowym uścisku.

Już go nic nie obchodziło. Był martw od środka. Do diabła z tym.

Silverhand podniósł wielki czarny pist let. Czerwona plamka celownik spoczęła na czole Toshiro.

— Bang. — powiedział Johnn Ręka drgnęła.

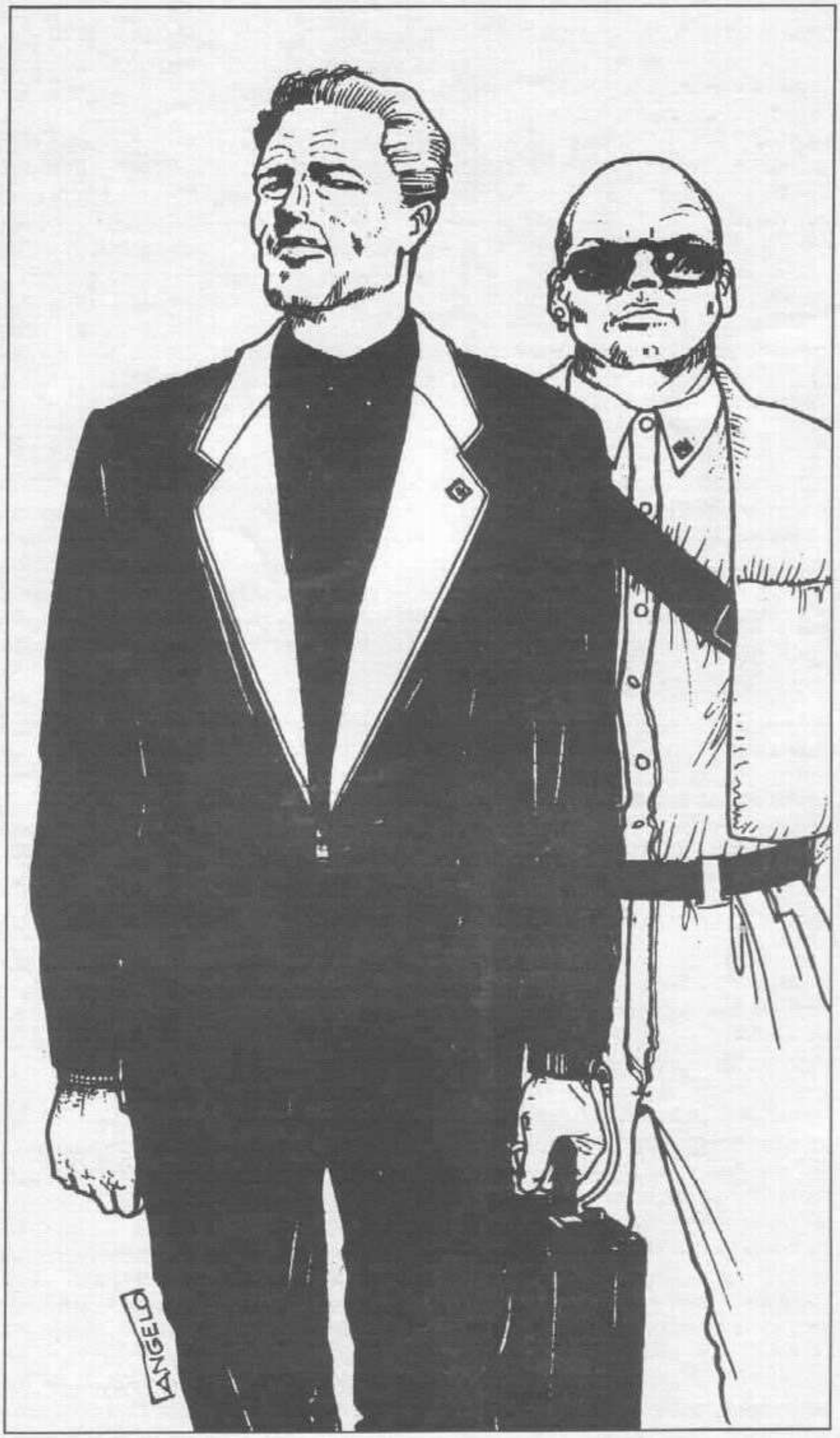
— Bang — powiedział pistolet.

Silverhand odwrócił się by wzią w ramiona jej wciąż ciepłe ciało. Z ścianą z monitorów, bezcielesna A krzyczała do niego.

Ale nie mógł jej usłyszeć gd odchodził.

„Oczywiście, że pracuję dla Korporacji. Czy myślisz, że jestem niemądry ? Popatrz, musisz być realistą. Rozważ swoje możliwości. Na Ulicy nie ma nic oprócz parszywej roboty. Większość dobrej roboty to zarządzanie; szefujesz bandzie sztucznych inteligencji i robotów. Żeby dostać dziś taką robotę, musisz mieć co najmniej dyplom MBA. Więc skoro wpakowałeś w to sześć, siedem lat, to chciałbyś maksymalnie wykorzystać tę inwestycję. A Korporacja umożliwia ci to. Opieka medyczna gdy wszyscy inni gniją na ulicy, bo doktor kosztuje 200 eb za godzinę. Mieszkanie sponsorowane przez Korporację, bo przeciętny dwupokojowy dom kosztuje 500.000 eb. Dodatki, takie jak biuro, sekretarka i ochroniarz. Tak więc oczywiście, że jestem człowiekiem Korporacji. Tylko idiota by nie był."

— Dave Whindam.



14. MEGAKORPORACJE 2020

Życie Korporacji

To jeden wielki biznes, jak zwykle w 21 wieku.

Nowoczesne korporacje lat 2020–tych są bardzo podobne do korporacji z końca 20 wieku tyle, że są o wiele większe i bardziej autonomiczne. Stanowią niemalże odrębne państwa, z własnymi prawami, miastami, fabrykami i armiami. W większości korporacje lat 2020–tych są międzynarodowe; tzn. posiadają swoje filie i prowadzą swą działalność na całym świecie. Filie takie mogą być tak małe jak placówka badawcza lub biuro handlowe, albo tak wielkie jak wielki kombinat fabryczny i centrum bezpieczeństwa.

Istnieją dwa typy korporacji: publiczne i prywatne. Korporacja publiczna ma prawo sprzedawać i sprzedaje swoje udziały publicznie. Udziały takie są dostępne w sprzedaży w dowolnym z biur Giełdy Światowej i każdy kto ma wystarczającą ilość pieniędzy może je kupić. Korporacje prywatne są bardziej czymś w rodzaju biznesu rodzinnego. Wszystkie udziały (a zatem także cała władza) są skoncentrowane w rękach niewielu ludzi — zwykle partnerów, krewnych, albo w rękach jednej niesamowicie potężnej jednostki (dobrym przykładem byłby Howard Hughes).

Większość korporacji to producenci — produkują jakiegoś rodzaju towar do sprzedaży na wolnym rynku. Ropa, stal, samochody, samoloty, broń, komputery, cybernetyka, biotechnologie: to tylko nieliczne spośród dosłownie milionów korporacyjnych przedsięwzięć. Wiele korporacji ma kilka towarów na rynku — mogą na przykład kontrolować kombinaty chemiczne w Europie, fabryki komputerów w Japonii i przemysł metalurgiczny w Stanach Zjednoczonych.

Mediakorporaoje

Pewien typ korporacji, który zasługuje na szczególną uwagę, to mediakorporacja. Te ogromne konglomeraty wyrosły z trendów późnych lat 80–tych 20 wieku, kiedy to niektóre firmy wykupywały całe sieci telewizyjne, spółki filmowe, spółki nagraniowe, stacje radiowe oraz wydawnictwa publikujące książki, czasopisma, a nawet komiksy; w efekcie centralizując wszystkie media pod kontrolą kilku ludzi.

Rozrywka zrobiła się cukierkowa i szablonowa. Wszelkie druki sprawiają wrażenie „jednakowości", gdyż setki czasopism są produkowane przez tę samą firmę. Dysydenckie opinie i produkcje niezależne są zwykle zasypywane pod lawiną dominujących mediów, albo co gorsza wchłaniane lub niszczone przez okrutne, konurencyjne praktyki głównych mediakorporacji. Jednak najgorszy jest efekt kontroli wiadomości, informacji. Polityczni kandydaci zorientowali się, że odpowiednie kontakty z właściwym urzędnikiem w korporacji kontrolującej media

może zagwarantować wygraną w wyborach — a stąd już nieduży krok do stanu, w którym mediakorporacje wybierają, pakują i sprzedają swoich własnych kandydatów. Mimo, że żaden rząd nie jest jeszcze bezpośrednio kontrolowany przez żadną mediakorporacje, większość socjoanalityków podejrzewa, że jest to tylko kwestia czasu.

Agrokorporacje

Epoka Rodzinnej Farmy zakończyła się gdzieś w latach 90–tych 20 wieku. Stany Zjednoczone zawsze były przodującym na świecie producentem surowców żywnościowych. W parze z rosnącym zapotrzebowaniem na ziarno i ogromne ilości zboża do produkcji paliw alkoholowych i plastików organicznych, przemysł rolniczy stał się jedną z większych potęg Stanów Zjednoczonych po wielkim krachu.

Agrokorporacje kontrolują obecnie (bezpośrednio lub pośrednio) prawie 65% wszystkich gruntów rolnych w Stanach Zjednoczonych, karmiąc około jednej trzeciej ludności świata oraz dostarczając organiczne paliwa i plastiki dla niemal dwu trzecich. Gdy po krachu światowa technologia przeszła metamorfozę przerzucając się ze swoich kurczących się rezerw ropy naftowej na zaawansowane formy metanolu, etanolu i meta—alkoholu, wielu przodujących producentów naftowych wykupiło grunty rolne i przestawiło swoje rafinerie na produkcję paliw organicznych. W wyniku tego listę największych agrokorporacji czyta się tak jak podręcznik „Kto Jest kim" w przemyśle energetycznym.

Przetargi o władzę

Nowoczesna korporacja jest zwykle zorganizowana jako ogromna hierarchia, z Prezydentem i Zarządem na samej górze i bezkresnym morzem pracowników na dole. Gdzieś pomiędzy nimi można znaleźć świat korporacyjnych urzędników, zmagających się karierowiczów z klasy średniej, posiadających zwykle tylko jeden nieskomplikowany cel — zagarnąć dla siebie tyle władzy i przywilejów ile się da. Przeciętny człowiek korporacji zaczyna jako młodszy kierownik, „szefujący" konkretnemu przedsięwzięciu lub grupie ludzi. Na następnym poziomie staje się Dyrektorem, kontrolującym konkretny wydział lub zakres produkcji. Poważne spięcia zaczynają się tutaj — tylko bardzo sprawni Dyrektorzy zostają awansowani do pozycji Asystenta Wiceprezydenta, gdzie kontrolują całe fabryki lub inne operacje. Ci z kolei podlegają Wiceprezydentom, którzy kontrolują całe wydziały firmy. Blisko szczytu jest Pierwszy Wiceprezydent, który w praktyce zarządza korporacją. Jego szefem jest Prezydent, który odpowiada tylko przed Zarządem (grupą głównych udziałowców) oraz Przewodniczącym Zarządu.

Teoretycznie awansowanie w korporacyjnej hierarchii zależy od zasług. W rzeczywistości szerzą się nepotyzm, układy, gnębienie nowicjuszy, oszustwa, kłamstwa i podkopywanie zaufania. Powszechne są wymuszenia, szantaże i spiski.

Jednym z najbardziej wzburzających faktów w tej korporacyjnej sieci walki o władzę jest rola zorganizowanej przestępczości. Już we wczesnych latach 90–tych, zdając sobie sprawę, że megakorporacje stanowią nieprzewidywane nowe pole zysków, potężne rodziny Mafii i innych grup przestępczych rozpoczęły oferowanie swoich usług jako ochroniarze, grupy uderzeniowe i ogólne „ramię wykonawcze" korporacji. Wzorzec ten został już wcześniej ustanowiony pomiędzy japońskimi zaibatsu (rodzinami korporacyjnymi), które rutynowo wynajmowały zarówno klan ninja (skrytobójców) jak i jakuza (gangsetrów) do swoich tajnych operacji. W niektórych przypadkach, zleceniobiorcy pozostawali wierni — przynajmniej tym, którzy płacili najwięcej. W innych bardziej nieszczęśliwych przypadkach, najemnicy przejmowali bezpośrednio kontrolę nad samymi korporacjami, prowadząc do nowej ery międzykorporacyjnych zmagań, nieskażonych nawet pozorami legalności.

Kontrakty — umowy o pracę

W okrutnym świecie Wielkiego Biznesu nie jest niezwykłe jeśli menadżer przeskakuje z firmy do firmy, szukając wielkiego sukcesu. Aby temu zapobiec, większość Korporacji żąda od swoich pracowników podpisania Kontraktów (Umów o Pracę), wyszczególniających jak długo muszą pracować dla danej firmy zanim będą mogli odejść. Kontrakty mogą być podpisywane na okres od roku, w przypadku urzędnika niskiego szczebla, aż do kontraktów dożywotnich w przypadku głównego badacza lub prezydenta firmy.

Kary za złamanie warunków Kontraktu są niezwykle surowe; wachają się między cofnięciem pensji, procesami, a utratą licencji (w przypadku prawników lub lekarzy). Korporacje znane są także ze stosowania oprogramoiwania sabotażowego i śmiertelnych pułapek w celu zapewnienia lojalności. Powszechny jest szantaż. Zabójstw i porwań też można się spodziewać.

To wszystko sprawia, że proceder „łowców głów" (wynajmujących personel innych firm, żeby pracowali w ich własnych firmach) stał się śmiertelną grą w kotka i myszkę. Większość Korporacji posiada własne „dryżyny ekstrakcyjne" złożone z Solo, którzy tak jak KGB lub CIA aranżują „zdradę" kluczowych członków personelu jednej strony na rzecz drugiej. Łowienie głów może być szczególnie zabójcze dlatego, że większość korporacji jest skłonna wykorzystać wszelkie możliwe środki, aby powstrzymać konkurencyjną „drużynę ekstrakcyjną".

Korporacje i Rządy

Od czasu Krachu w 96–tym, rządy większości krajów świata znalazły się w niewygodnej pozycji, w której muszą pozwalać międzynarodowym korporacjom na robienie tego co im się podoba. Prawiąc miłe słówka na temat kontroli zanieczyszczeń, bezpieczeństwa produktów i przepisów o minimalnych płacach, nowoczesna korporacja zwykle dobija targu z lokalnymi władzami. Czasami może to być tak proste jak łapówka we właściwym miejscu, albo wsparcie wojskowe dla lokalnego dyktatora. W bardziej skomplikowanych krajach, takich jak Stany Zjednoczone, korporacje stąpają ostrożnie, schodząc ze swojej drogi, aby ukryć swoje bardziej nielegalne operacje i upewniając się, że te bardziej widoczne będą podporządkowane prawu. Na poziomie lokalnym jest to często kwestia wymiany uprawnień, wpływów lub pieniędzy z odpowiednimi przywódcami; tutaj sędzia lub komisarz policji, tam senator lub kongresmen.

Jednym wielkim wyjątkiem jest teren byłego Związku Radzieckiego. Pomimo zainteresowania zdobywaniem zachodnich technologii, Sowieci skutecznie powstrzymywali większość międzynarodowych korporacji przed uzyskaniem jakiegokolwiek oparcia politycznego wewnątrz swoich granic.

Większość biur korporacyjnych posiada obecnie status mniej więcej równy statusowi krajowej ambasady, w której pracownicy posiadają wydane przez korporację międzynarodowe paszporty i karty identyfikacyjne (o wiele lepsze niż jakikolwiek rząd narodowy mógłby zrobić). Od czasu nieszczęśliwej Afery Jasubisu z 1997 (w której strażnicy tokijskiej Korporacji Arasaka zabili 24 francuskich policjantów, którzy próbowali dokonać szturmu na paryskie biura Arasaki, żeby aresztować urzędnika oskarżonego o gwałt), większość zagranicznych filii stosuje politykę odsyłania swoich pracowników, którzy dopuścili się wykroczeń, do swojego biura głównego. Następnie negocjatorzy firmy organizują ekstradycję przestępcy z powrotem do kraju gdzie przestępstwo miało miejsce.

Giełda Światowa

Nowoczesna korporacja bazuje na swoich akcjach. Akcja to w istocie „udział" w majątku firmy, który można kupować i sprzedawać tak jak akty własności w grze Monopol. Korporacje sprzedają akcje ludziom z zewnątrz w zamian za twardą walutę, którą korporacja może wykorzystać do finansowania swojej działalności. Jako udziałowiec, zakładasz się, że akcja, którą posiadasz (która jest ułamkiem całkowitej wartości firmy) zwiększy swą wartość wraz ze wzrostem wartości majątku firmy. Na przykład jeśli w 1975 CyberComputer był wart okrągłe 100,00 $, a ty byłeś właścicielem 20% tego, to twoje akcje byłyby warte 20,00$. Osiem lat później, gdy Cyber jest wart dwa miliony dolarów, te same 20% jest warte 400.000,00$! Jednak z drugiej strony, gdyby Cyber splajtował, te akcje byłyby warte zero.

Im więcej masz akcji, tym większą kontrolę masz nad majątkiem i działalnością korporacji. Jednym z powodów tego jest to, że każda akcja, którą posiadasz jest równa jednemu głosowi w głosowaniu dotyczącym tego co się z firmą robi. Generalnie, jeśli posiadasz ponad 50 procent akcji korporacji, to masz głos większościowy. Głos ten można wykorzystać do zwalniania lub wybierania szefostwa korporacji, kierowania decyzjami korporacji, a nawet zmuszenia korporacji do połączenia się z inną firmą.

Podstawowa forma obrotu akcjami różni się lekko od wczesnych giełd akcyjnych (miejsc gdzie ludzie przychodzą, żeby kupować, sprzedawać lub wymieniać udziały w firmach) z 20–go wieku. To co się zmieniło, to skala operacji. Z końcem lat 90–tych 20 wieku giełdy w Londynie, Tokio, Nowym Jorku i innych większych miastach zostały połączone w jedną gigantyczną Giełdę Światową. Ustanowiono jednolitą jednostkę wymiany (znaną jako Eurodolar) oraz system obrotu akcjami nałożony na rozmaite pododdziały giełdy na całym świecie.

Mimo, że biura maklerskie rozrzucone są po całym świecie, główne biura

Giełdy znajdują się tylko w Londynie, Paryżu, Zurichu, Tokio, Nowym Jorku, Kairze, Rzymie i San Francisco. Jednakże, wraz z powstaniem Sieci — ogromnej pajęczyny łącz telekomunikacyjnych pokrywających całą planetę — możliwość kupowania, sprzedawania i wymiany akcji uzyskali prawie wszyscy. Inwestorzy mogą teraz wykorzystywać swoje sieci telefoniczne do kontaktowania się ze swoimi maklerami o dowolnej porze, z dowolnego miejsca, nawet z odległej dżungli. Nigdy wcześniej biznes robienia milionów na „rynku" nie był tak uniwersalny. I nigdy wcześniej Rynek nie balansował tak jak teraz, na ostrzu noża, pomiędzy niewiarygodnym bogactwem, a światowym kataklizmem ekonomicznym.

Szpiegostwo korporacyjne i tajne operacje

W 21 wieku niemal każda korporacja zatrudnia co najmniej jedną grupę doskonale wyszkolonych tajnych agentów, specjalizujących się w wywiadzie, kontrwywiadzie, sabotażu i antyterroryzmie. W skrajnych przypadkach środki takie jak skrytobójstwo i terroryzm nie są czymś nieznanym, obojętne czy to skierowane przeciwko innym korporacjom, czy wykorzystywane wewnątrz własnej struktury korporacyjnej.

Nie jest to zupełnie nowe zjawisko. Przez wiele lat potężne japońskie kombinaty przemysłowe, czyli tak zwane zaibatsu, były znane z potajemnego zatrudniania klanów ninja do wielu swoich tajnych operacji. Powiązania te sięgają daleko w przeszłość, gdy wiele spośród tych samych klanów służyło feudalnym przodkom dzisiejszych władców zaibatsu. Bardziej jawne operacje wymagające siły mięśni i braku subtelności były często zlecane rozmaitym japońskim gangom mafijnym, spośród których wiele bezpośrednio posiadało całość lub część tych korporacji. Gdy zachodnie korporacje zaczęły adoptować rozmaite japońskie metody zarządzania i produkcji, prostym krokiem dla tych firm było zaadoptowanie lub utworzenie własnych oddziałów „ninja". Te historyczne odniesienia mogą być wyjaśnieniem, dlaczego korporacyjni najemni zabójcy i szpiedzy są znani na ulicy pod barwnymi nazwami takimi jak ninja, samuraj, ronin czy jakuza.

Zbrojne ramię korporacji, czyli jej wydział do tajnych operacji składa się zwykle ze specjalistów do spraw broni, techników komputerowych i rozmaitych „spluw do wynajęcia". Prawie wszystkie tajne oddziały są wspomagane cybernetycznie z wykorzystaniem najlepszych dostępnych technologii. Agenci tajnych wydziałów często przeszukują martwe strefy i dzielnice nędzy w poszukiwaniu młodych kryminalistów, których mogliby zatrudnić, obiecując im wysokie płace, najlepsze wszczepy i życie pełne chwały i przygód.

Wojny korporacyjne

Podczas gdy większość współzawodnictwa pomiędzy korporacjami pozostaje na poziomie ekonomicznym, zdarzają się też przypadki, gdy przenosi się ono na arenę rzeczywistych działań wojennych. Mimo, że nie są to wojny wypowiedziane, same przez się zawierają wszelkie aspekty rzeczywistej wojny. Elementy takie jak pociski, pojazdy opancerzone, samoloty odrzutowe i cybernetycznie wspomagane naziemne oddziały są regularnie wprowadzane do gry.

Ze względu na swą prawdziwą naturę, wojna korporacyjna musi być tajna — bardzo niewiele narodów zezwoliłoby na swoim terenie na „wyrównywanie porachunków" przez dwie firmy. Początkowo większość korporacji wynajmowało grupy terrorystyczne, żeby uderzały na wrogie cele. Gdy na grupach tych nie można było już tak bardzo polegać, korporacje zaczęły faktycznie tworzyć siły bojowe, które przebierały się za terrorystów. Wiele grup terrorystycznych takich jak niesławna Armia Czerwonego Sztandaru i Synowie Nowoariańscy są w praktyce wpełni wyposażonymi korporacyjnymi siłami uderzeniowymi, których pozornie chaotyczne ataki na biura i siedziby rywali są częścią większych tajnych działań wojennych.

Korporacyjna wojna nigdy nie trwa dłużej niż to konieczne — jeśli działalność bojowa staje się zauważalna, istnieje zbyt duża szansa na interwencję rządową. Mimo, że żadna armia korporacyjna nie jest jeszcze na tyle potężna, żeby rzucić bezpośrednie wyzwanie większemu rządowi, pojawiły się już doniesienia o mniejszych narodach, które skapitulowały przed potęgą korporacyjnych armii.

Korporacyjne miasto

W latach 60–tych i 70–tych 20 wieku zamieszki i niepokoje społeczne wstrząsnęły centralnymi miastami Ameryki, pozostawiając po sobie ślad w postaci wypalonych mieszkań, opustoszałych fabryk i umierających przedsiębiorstw. Większość wielkich korporacji wkrótce przeniosło swoją działalność do bezpieczniejszych centrów handlowych na przedmieściach.

Ale gdy ceny nieruchomości zaczęły rosnąć i przedmieścia zaczęły się robić coraz bardziej zatłoczone, wielkie korporacje zaczęły rozważać zmianę swoich strategii. W połowie lat 80–tych korporacje współpracujące z zarządami miejskimi rozpoczęły rekultywację centrów miejskich. Korporacje zapewniały pieniądze na nowe budynki, pasaże handlowe i szablonowe kompleksy mieszkaniowe, podzas gdy rząd zapewniał ulgi podatkowe, niedrogie grunty i ochronę policyjną. Do roku 1989 wiele centrów miejskich w Sta-

nach Zjednoczonych wliczając w to Nowy Jork, San Francisco, Baltimore i Boston przeszło taki proces „uszlachetnienia".

Ludzkim kosztem takiej restrukturyzacji było wysiedlenie „niepożądanych mieszkańców" miejskich martwych stref. Biedacy, handlarze narkotyków, alfonsi, gangi i ludzie z ulicy zostali wszyscy wypchnięci z centrum miasta, co spowodowło utworzenie obszarów ograniczonych z jednej strony przez zamożne przedmieścia, a z drugiej przez kryształowe centrum miasta. Ten efekt „ciastka z dziurką" miał dalszy wpływ na społeczeństwo — z powodu ściśnięcia mieszkańców martwych stref pomiędzy tymi dwoma obszarami, przestępczość po obu stronach linii zaczęła gwałtownie wzrastać. Uliczne gangi rutynowo kursowały pomiędzy zamieszkiwanymi przez klasę średnią przedmieściami, a kryształowym centrum miasta, żerując na nowych ofiarach.

W połowie lat 80–tych korporacje rutynowo wynajmowały patrole strażników, żeby wesprzeć już i tak przeciążone miejskie siły policyjne. Te korporacyjne policje były dobrze opłacane i miały dostęp do najlepszego możliwego wyposażenia. Gdy służby policyjne w całych Stanach Zjednoczonych zaczęły się załamywać wiele miast natychmiast przerzuciło się na wynajmowanie sił korporacyjnych w zastępstwie policji, powierzając im ochronę prawa.

Korporacje okazały się godne powierzonego im zadania. Bezlitośnie wyposażyły swoje drużyny w najlepszą broń i pancerze. Gdy dokonywano aresztowania, korporacje wykorzystywały swój niezaprzeczalny talent prawniczy i swoje wpływy, aby zagwarantować najsurowsze kary. Gdy aresztowanie nie było możliwe, często odwoływały się do najtwardszej polityki. W ciągu jednej nocy całe gangi były dziesiątkowane przez oddziały z ciężką bronią i pojazdy opancerzone. Ciała ostatecznie lądowały na wysypiskach śmieci, a personel prawniczy po cichu zatuszowywał całe incydenty.

W 21 wieku korporacje zwykle kontrolują zarówno centrum miasta, jak i większą część obszarów mieszkalnych na zewnątrz miasta, stanowiących własność korporacji. Aby ułatwić życie swoim pracownikom dojeżdżającym do pracy, wiele megakorporacji zainstalowało sieci kolei napowietrznych i podziemnych pomiędzy zamkniętym centrum, a dobrze chronionymi przedmieściami. Koleje te, patrolowane przez korporacyjnych strażników, monitorowane przez kamery i najbardziej skomplikowane czujniki, są zawsze czyste, ciche i złowieszczo spokojne.

Korporacyjne przedmieścia

W roku 1990 dwupokojowy dom kosztował średnio 200.000,00 $; więcej niż większość rodzin byłaby w stanie uzbierać. Ponieważ korporacje walczyły o wyszkolonych pracowników, szybko zorientowały się, że niedrogi dom mógłby łatwo stać się jednym z wielu dodatków do płacy, które można zaoferować obiecującemu pracownikowi. Wkrótce w Stanach Zjednoczonych i za granicą korporacje rozpoczęły budowanie lub wykupywanie wielkich kompleksów mieszkaniowych, które były oferowane po drastycznie niskich cenach członkom korporacji.

Kolejny etap rozwoju został osiągnięty w roku 1995, gdy historyczną decyzją w sprawie Tennicorp przeciwko Davisowi, Sąd Najwyższy postanowił, że korporacje nie mogą wprowadzać restrykcji sprzedaży mieszkań ze względu na rasę, wyznanie, czy kolor skóry, ale mają prawo oferować mieszkania swoim pracownikom po preferencyjnych cenach. W wyniku tego większość obszarów korporacyjnych przedmieść jest zwykle zamieszkiwana przez urzędników z wyższych sfer klasy średniej oraz ich rodziny. Mimo, że składają się z przedstawicieli szeroko zróżnicowanych ras, religii i narodowości, wszystkie korporacyjne społeczności posiadają wspólne pochodzenie — Firmę.

„Staruszek Ellis mówi, że pamięta czasy gdy przejęcie Korporacji dokonywało się na papierze. Żadne grupy szturmowe nie wyłamywały drzwi i nie zalewały ołowiem pomieszczeń Zarządu. Nie było porwań w środku nocy. Przejęcie kontroli nad wrogiem nie oznaczało, że wysyłałeś grupę swoich najlepszych tajnych agentów do Siedziby Głównej konkurencji, żeby zniszczyli wszystko na swojej drodze. I dlatego Staruszek Ellis nadal tkwi w Dziale Zaopatrzenia, a ja jestem w Dziale Sprzedaży i Marketingu. Staruszek Ellis to maruda."

— Dave Whindam

„Środowisko korporacyjne było niegdyś wyłącznie męskie; była to ta wielka myśliwska sfera, gdzie wszyscy jaskiniowcy musieli walić się pięściami w piersi i opowiadać o tym ile zabili mastodontów. Teraz jest zupełnie inaczej, gdy jest się business–woman 21–go wieku. Mamy własne kluby i rytuały. Mamy nasz własny rodzaj męskości. Teraz gramy na tym samym boisku co reszta chłopców. Według naszych własnych zasad. Które tak przy okazji są jeszcze bardziej okrutne."

– Laura Palmer
Dział Rozrywkowy DMS

Sylwetki Korporacji

Poniższy raport zawiera podział na kategorie oraz istotne informacje na temat niektórych najbardziej prominentnych i potężnych korporacji 21–go wieku. Sylwetki te zostały tu zamieszczone, aby mistrz gry mógł wykorzystywać je jako wskazówki, nie jako sztywne parametry.

Siedziba Główna to lokalizacja zarządu firmy oraz zwykle, choć nie zawsze, największej i najważniejszej placówki władzy wykonawczej korporacji. Biura to inne placówki produkcyjne lub administracyjne stanowiące własność korporacji. Wymienione miejsca to ważniejsze biura. Korporacja może mieć małe biura na całym świecie.

Kapitał Akcyjny to całowita liczba istniejących akcji tej korporacji. W każdej sylwetce podane jest nazwisko oraz lokalizacja rezydencji głównego udziałowca firmy. Jest to pojedyncza osoba, która dysponuje prawdziwą potęgą, którą posiada firma. Wszelkie osoby lub organizacje (takie jak zarząd firmy), które posiadają ponad 50% wszystkich akcji posiadają najwyższą władzę nad korporacją. Wolne Akcje to akcje będące aktualnie na sprzedaż na Giełdzie Światowej. Zwykle w granicach dziesięciu procent.

Wojsko reprezentuje sumaryczną liczbę żołnierzy, którymi korporacja dysponuje. Zwykle żołnierze są rozproszeni pomiędzy biurami korporacji, przy czym większe ilości stacjonują w obszarach potencjalnego zagrożenia lub w placówkach o wysokim stopniu bezpieczeństwa. Tajni Agenci to agenci wywiadu przemysłowego i politycznego oraz tajni agenci wojskowi. Wojsko oraz tajni agenci są wykorzystywani między innymi do niebezpiecznych zadań takich jak korporacyjne porwania, czy przenoszenie wartościowego personelu z jednej korporacji do drugiej, zarówno za sprawą zdrady, jak i siłą.

Sprzęt i Zasoby to pojazdy, technologia i broń posiadane przez korporację, jak również sprzęt, którym może zarządzać lub który w nagłym przypadku może otrzymać z innych źródeł, takich jak władze państwowe. Większość korporacji posiada prywatne helikoptery i odrzutowce, które mogą być przezbrojone do szybkich desantów i do celów wojskowych, jak również posiada pojazdy o przeznaczeniu ściśle wojskowym... zwykle miejskie pojazdy szturmowe AV–4 oraz samoloty pionowego startu Osprey II. Samoloty Osprey II są także wykorzystywane do transportu w sytuacjach wymagających wysokiego stopnia bezpieczeństwa. Wielkie firmy utrzymują prywatne środki transportu lotniczego, zwykle wykorzystując ciężkie samoloty transportowe Boeing C–25. C–25 może unieść sześć pojazdów AV–4, dwa rozebrane samoloty Osprey II, trzy czołgi, albo pięciuset żołnierzy w zależności od tego jak jest wyposażony. Możliwe są także kombinacje tych ładunków ze względu na modularną konstrukcję wnętrza samolotu. Można przyjąć, że takie rzeczy jak pancerne limuzyny i doskonałe systemy zabezpieczeniowe stanowią standard.

Niektóre korporacje posiadają małe orbitalne stacje robocze do specjalistycznej produkcji i badań w zerowej grawitacji. Stacje te składają się z kilku hermetycznych „komór" bez własnego źródła grawitacji. Komory takie są zakotwiczone jedna do drugiej za pośrednictwem elastycznej konstrukcji ramowej, na której zamocowane są także systemy zasilania oraz systemy podtrzymywania życia. Załogę stanowi kilka tuzinów ludzi i mały kontyngent kosmicznych żołnierzy. Stacje te utrzymują także systemy obronne do odpierania ataków wrogich korporacji gdyby zaszła taka potrzeba. Stacje robocze posiadają własne kabinowe i bezkabinowe pojazdy transportowe i techniczne. W sprawach transportu produktów i personelu na i z orbity wszystkie korporacje za wyjątkiem Orbital Air Corporation są uzależnione od trans–orbitalnych pojazdów transportowych będących własnością rządów lub Orbital Air.

EBM

EURO BUSSINESS MACHINES CORPORATION

Producent wielozadaniowych komputerów i elektroniki.

● **Siedziba Główna:** Hamburg
● **Biura regionalne:** Berlin Zach., Rzym, Madryt, Paryż, Sztokholm, Genewa, Oslo, Helsinki, Londyn, Tokio, Kair, Jerozolima, Los Angeles, San Francisco, Waszyngton, Chicago, Dallas, Nowy Jork, Hong Kong.
● Nazwisko i siedziba głównego udziałowca: Dr. Rudolf Muller, Brema, Niemcy, posiada 20,8% udziałów.

Pracownicy:

Na świecie	Wojsko	Agenci
1.000.000	20.000	2000

Informacje Ogólne: W późnych latach 90–tych XX wieku, EBM będąc już największym producentem komputerów i sprzętu elektronicznego oraz jedną z najbardziej wpływowych korporacji dokonał największego w historii wolnego rynku siłowego przejęcia innych firm. Manwer ten, przeprowadzony pod przywództwem mistrza korporacyjnych korsarzy Dr. Kurta Mullera, spowodował połączenie się EBM z wieloma innymi prominentnymi firmami komputerowymi z całego świata, konsolidując i tak już straszliwą potęgę rynkową EBM. Obecnie Muller i jego dwóch partnerów z triumwiratu, Ulf Grunwalder z Monachium i Sir Nataniel Poole z Londynu, dysponują większością głosu w EBM, posiadając we trzech 52,1%. Ich długoterminowym celem jest zgromadzenie pod swoją plakietką jak najwięcej światowej produkcji nowoczesnego sprzętu elektronicznego, dążąc do tego z wykorzystaniem wszelkich środków.

Sprzęt i Zasoby: Pomiędzy różnymi biurami EBM rozproszone jest zgodnie z potrzebami czterdzieści sześć pojazdów AV–4, dwadzieścia szturmowych pionowzlotów Osprey II, dwadzieścia korporacyjnych odrzutowców do dyspozycji zarządu wykonawczego i pięć ciężkich samolotów transportowych. Dodatkowo każde biuro posiada dwa helikoptery oraz klinikę i szpital z pełnym personelem. Potęga i wpływy EBM dają jej dostęp do najwyższych poziomów technologii wojskowej. EBM posiada także ściśle tajne podziemne centrum medyczne i badawczo-szkoleniowe ukryte w Alpach. EBM utrzymuje małą orbitalną placówkę badawczą zatrudniającą około trzydziestu badaczy i dziesięciu żołnierzy.

ZETATECH

Projektowanie wszczepów cybernetycznych oraz osprzętu i oprogramowania komputerowego.

●**Siedziba Główna:** Cupertino, Kalifornia (Krzemowa Dolina).
●**Biura regionalne:** San Francisco, San Jose.
●**Nazwisko i siedziba głównego udziałowca:**
Bob Rosemont, Nowy Jork, posiada 58,8% udziałów.

Pracownicy:

Na świecie	Wojsko	Agenci
12.000	150	12

Informacje Ogólne: Zetatech to typowa, pnąca s
w górę firma, zajmująca się nowoczesnym sprzętem el
ktronicznym, która wkłada wszystkie swoje wysiłki w sw
rozwój i lokowanie pieniędzy w różnych firmach. Udało
się wyrzeźbić dla siebie mała niszę na rynku przem
słowym, stosując tradycyjne metody: produkty wysok
jakości, szpiegostwo przemysłowe i strategiczn
aplikowaną przemoc. Przebrnąwszy przez pierwsz
przeszkody, Zetatech próbuje zyskać sobie dobrą mar
poprzez rozszerzenie swej działalności poza granice ko
tynentu, co jest jak wiadomo pewną drogą do sukces
oraz przez wysoki dopływ pewnych Eurodolaró
Oznacza to wdzieranie się na rynki okupowane prz
inne firmy, z których większość nie ma ochoty dzielić s
zyskami. Pozycja Zetatechu, stabilnej, rozrastającej si
ale małej i stosunkowo słabej firmy czyni ją pierwsz
planowym celem dla wrogich korporacji i dlatego musi s
ciągle pilnować.

Sprzęt i Zasoby: Trzy szturmowe pojazdy AV–4, tr
helikoptery, jeden prywatny odrzutowiec bazują
w Międzynarodowym Porcie Lotniczym San Francisc
Każde biuro posiada własną klinikę pierwszej pomoc
ale tylko biuro w San Francisco posiada kompletne ce
trum chirurgiczne. Sprzęt wojskowy dostępny dla Zet
techu jest jedynie średniej klasy. Nowoczesna broń os
bista, pancerze i systemy broni instalowanej na poja
dach są zawsze gotowe, ale cięższa broń jest dostępn
tylko w ograniczonych ilościach i zwykle nie można
uzyskać natychmiast. Zetatech nie dysponuje własny
transportem powietrznym, ale mając odpowiednią ilo
czasu może zorganizować dostęp do ciężkiego samolo
transportowego.

NETWORK NEWS 54

- **Ogólnokrajowy serwis telewizyjny.**
- **Siedziba Główna:** Nowy Jork
- **Biura regionalne:** Atlanta, Chicago, Nowy Orlean, Dallas, Indianapolis, Denver, Arizona, Portland, Seattle, Los Angeles, San Francisco, Detroit, Waszyngton i stacje pomocnicze w większości głownych miast.
- **Nazwisko i siedziba głównego udziałowca:** Fundacja Edwina R. Dreyera, pod kontrolą Michelle Dreyer. Położona na Fifty Pines Ranch (Rancho Pięćdziesięciu Sosen) w pobliżu Santa Fe, Nowy Meksyk. Fundacja kontroluje 27,9% udziałów.

Pracownicy:

Na świecie	Wojsko	Agenci
78.000	5.000	750

Informacje Ogólne: Network News 54 (Wiadomości Sieciowe 54) to długofalowy monopolista, działający na tej samej częstotliwości w całym kraju. Nie ważne dokąd pojedziesz na terenie kraju, Network News 54 jest na kanale 54. Pomimo swej nazwy News 54 oferuje wiele urozmaiceń oprócz wiadomości. Każde biuro regionalne oferuje trochę inny harmonogram dla swojego obszaru: rozliczne seriale, filmy przedpremierowe, niezależne lokalne programy informacyjne. Pewne elementy programu są uniwersalne w całym kraju, takie jak premiery filmowe i dwugodzinne informacyjne show z kraju i ze świata.

Sprzęt i Zasoby: Network News 54 posiada 42 sztuki AV-4, pozornie używane jako ruchome stacje informacyjno-nadawcze. Pojazdy te zachowują także wiele swoich funkcji bojowych. News 54 posiada także w biurach sieci 30 helikopterów do obserwacji pogody i ruchu ulicznego, jak również do transportu ważniejszych pracowników firmy, oraz dziesięć korporacyjnych odrzutowców i pięć samolotów Osprey II. Sieć posiada standardowe wyposażenie osobiste dla swoich żołnierzy, ale za wyjątkiem kilku pojazdów ma niewielki dostęp do nieprzenośnej broni wojskowej. News 54 nie dysponuje własnym transportem powietrznym.

Orbital Air

Transport towarowy i pasażerski na orbitę okołoziemską oraz utrzymanie komercjalnych stacji orbitalnych.

- **Siedziba Główna:** Nairobi, Kenia
- **Biura regionalne:** Anchorage, Vancouver, Motreal, Nowy Jork, Waszyngton, Miami, Houston, St. Louis, Chicago, Denver, Portland, San Francisco, Los Angeles, Mexico City, RioDeJaneiro, Londyn, Paryż, Madryt, Kair, Sydney, Singapur, Tokio, Honolulu i Stacja Orbitalna Johnsona na niskiej orbicie okołoziemskiej.
- **Nazwisko i siedziba głównego udziałowca:** Antoine DuBois, Paryż, posiada 15,2% udziałów.

Pracownicy:

Na świecie	Wojsko	Agenci
104.000	10.043	700

Informacje Ogólne: Orbital Air (Orbitalne Linie Lotnicze) utrzymuje kluczową pozycję w dwudziestym pierwszym wieku; dzięki swojej ogromnej flocie kosmicznych wahadłowców typu Hermes produkowanych we Francji monopolizuje cały transport trans-orbitalny. Wyjątek stanowi kilka rządów, z których żaden nie oferuje porównywalnych usług. Wiele korporacji w sprawach transportu ładuków przez studnię grawitacyjną polega na Orbital Air. Kolonia Crystal Tower L–5 (Kryształowa Wieża) będąca własnością Euro–Space Agency (Europejskiej Agencji Kosmicznej), potężny orbitalny kompleks hotelowy dla ultra–bogaczy nie miałby bez niej prawa bytu. Dzięki temu, że cały komercjalny transport kosmiczny jest zależny od niej, Orbital Air znajduje się na lukratywnej pozycji, którą bardzo chętnie utrzymuje. Wielka część budżetu OA i jej tajnych zasobów jest wykorzystywana w celu zapewnienia, że OA pozostanie liderem orbitalnej technologii, i że konkurencja nie oderwie się od ziemi ani na metr. Obecnie korporacja skierowała swoją uwagę na Chiny, które gwałtownie usprawniają swoje możliwości komercjalnego transportu trans–orbitalnego. Także Korporacja Euro–flight rozszerza swoje działania i zamierza wkrótce wprowadzić do swego cennika usługi orbitalne. Stacja Orbitalna Johnsona jest stacją transferową dla pasażerów udających się do Kryształowej Wieży, gdzie przesiadają się oni z kosmolotów na kosmiczne wahadłowce transportowe związane z orbitalnymi stacjami roboczymi OA lub nabytymi od Euro–Space Agency.

Sprzęt i Zasoby: 35 zdolnych do wejścia na orbitę kosmolotów Hermes Screamjet, 35 odrzutowców korporacyjnych, dwa helikoptery w każdym biurze, 70 miejskich pojazdów szturmowych AV–4, 15 ciężkich odrzutowców transportowych Boeing C–25 i 30 samolotów pionowego startu Osprey II. Wszystkie główne biura posiadają kliniki z pełnym wyposażeniem chirurgicznym. Orbital Air jest dobrze wyposażony i posiada dostęp do prawie wszystkich poziomów sprzętu wojskowego. Jest przede wszystkim zainteresowana obroną kosmiczną i bronią dającą przewagę w powietrzu, żeby bronić swoich orbitalnych i powietrznych zasobów. Oprócz Stacji Johnsona, Orbital Air utrzymuje dwie małe stacje obsługowo–badawcze i posiada małą flotę pojazdów orbitalnych do transportowania załóg pomiędzy stacjami.

Microtech

Ultra–nowoczesne systemy komputerowe i stacje robocze. **●Siedziba Główna:** Dallas, Teksas

●Biura regionalne: Sunnyvale, Kalifornia, Miami, Londyn, Tokio

●Nazwisko i siedziba głównego udziałowca: Stephen Lew z rodziną, San Francisco, posiadają 55,5% udziałów

Pracownicy:

Na świecie	Wojsko	Agenci
52.340	1.000	52

Informacje Ogólne: Microtech robi jedną rzecz i robi ją dobrze: buduje pełnowymiarowe komputery. Koncentruje wszystkie swoje wysiłki na ulepszaniu swoich mainframe'owych systemów komputerowych, bez babrania się w komputerach cybernetycznych, czy minikomputerach. W rzeczywistości czerpie dumę z faktu, że ich systemy komputerowe i stacje robocze są używane przez inne firmy do projektowania tych typów systemów. W 21 wieku są tym, czym Cray był w latach 80–tych i 90–tych 20–go wieku, ale na większą skalę. Microtech jest przemysłowym standardem. Agencje obrony na całym świecie polegają na mainframe'ach Microtechu, Euro–Space Agency ma ich kilka. Będąc specjalistą w dziedzinie wielkich komputerów, Microtech nie martwi się tak bardzo zdobywaniem zastrzeżonych danych poprzez szpiegostwo, jak chronieniem się przed takimi kradzieżami. To tutaj idzie większość jego tajnych i wojskowych zasobów, jak również i pokaźna część jego własnej potęgi komputerowej. Microtech musi być czujny wobec zewnętrznego niebezpieczeństwa, gdyż istnieje kilka większych korporacji, które chętnie wchłonęłyby Microtech, albo przyczyniły się do jego eliminacji, żeby zapewnić sukces swym własnym produktom. Dlatego też Microtech stara się wzmocnić swoje finansowe i wojskowe bezpieczeństwo.

Sprzęt i Zasoby: Sześć pojazdów szturmowych AV–4, dziesięć helikopterów, dwa samoloty Osprey II i trzy korporacyjne odrzutowce są rozproszone pomiędzy biurami. Microtech posiada dostęp do skomplikowanego sprzętu wojskowego w bardzo niewielkim stopniu, ale dysponuje niezłymi ilościami broni osobistej i pancerzy, wliczając w to przenośną broń ciężką. Nie posiada ciężkich pojazdów opancerzonych (takich jak czołgi) i ma jedynie ograniczony dostęp do innych pojazdów z bronią ciężką. Jednakże mając odpowiednią ilość czasu, Microtech może zwykle uzyskać wszelki sprzęt jakiego potrzebuje. Tylko biuro w Dallas posiada centrum medyczne z pełnym oddziałem chirurgicznym, ale wszystkie inne biura mają kliniki z dobrym personelem, zdolne do poradzenia sobie z większością spraw nie wymagających intensywnej opieki, wliczając w to urazy i choroby. Microtech nie posiada własnej platformy orbitalnej, ale okazjonalnie wysyła swoje eksperymenty kosmolotem Hermes jeśli potrzebna jest zerowa grawitacja.

BioTechnika

Inżynieria genetyczna, badania mikrobiologiczne i biochemiczne.

●Siedziba Główna: Rzym

●Biura regionalne: Londyn, Bonn, Paryż i La Jolla w Kalifornii

●Nazwisko i siedziba głównego udziałowca: Nicolo Loggagia, Monte Carlo, Monako, posiada 13,8% udziałów.

Pracownicy:

Na świecie	Wojsko	Agenci
36.256	1.833	124

Informacje Ogólne: Gdy kryzys paliwowy zaczął rzeczywiście doskwierać uprzemysłowionemu społeczeństwu końca dwudziestego wieku, Boitechnica, będąca wówczas małą firmą z tylko jednym biurem, znalazła rozwiązanie. CHOOH2 (wymawiane „chuch dwa"). CHOOH2 (nazwa nie jest jego rzeczywistym wzorem chemicznym) to złożony alkohol zbożowy produkowany dzięki genetycznie skonstruowanym drożdżom i odpowiednim odmianom pszenicy stworzonym przez Biotechnicę. Potencjał CHOOH2 został rozpoznany niemal natychmiast po jego wprowadzeniu, a w ciągu kilku lat wszystkie pojazdy napędzane paliwami organicznymi elektrownie przestawiły się na to nowe paliwo. Pomimo, że Biotechnica posiadała światowe patenty, brakowało jej kompleksów produkcyjnych, które zaspokoiłyby światowe zapotrzebowania, co zmusiło ją do sprzedania licencji na produkcję kilku wielkim agrobiznesom i petro-korporacjom. Te interesy uczyniły z Biotechniki niezmiernie bogatą, ale nadal niezbyt wielką korporację. Obecnie rozwija się organicznie i pracuje nad swoim następnym, wielkim przełomem biotechnicznym.

Sprzęt i Zasoby: Biotechnica posiada dziesięć pojazdów szturmowych AV–4, pięć korporacyjnych odrzutowców, trzy samoloty Osprey II i jednego ciężkiego odrzutowca transportowego Boeing C–25, które przemieszczane są pomiędzy jej biurami. Dodatkowo każde biuro utrzymuje dwa helikoptery i klinikę chirurgiczną. Ze względu na światową powagę jej wynalazków, Biotechnica ma sporą władzę w sferach politycznych i zwykle może uzyskać wszelki sprzęt wojskowy jakiego potrzebuje, chociaż zdobycie ni

„Większość ludzi, którzy nic nie wiedzą myśli, że być Człowiekiem Korporacji to sprzedać się; lizałbyś buty Ulfa Grunwalda za bezpieczne biurko i terminal komputerowy. Ale faktycznie na arenie korporacyjnej można zrobić coś dobrego, bo praca dla Korporacji daje ci dużo możliwości.

Nie każdy Człowiek Korporacji to zły facet. Weźmy na przykład moją grupkę. W zeszłym roku kupiliśmu 23.000 akrów puszczy amazońskiej i odłożyliśmy je jako rezerwat przyrody. Niektórzy ludzie mówią, że zrobiliśmy to z egoistycznych powodów; robimy biotechniczne zwierzęta i wykupienie tego środowiska wkłada trochę więcej Natury do naszych kieszeni.

Ale ja to widzę z innej strony. To 23.000 akrów, które nie zostaną wycięte, żeby zrobić meble. To tuzin zagrożonych gatunków, które będą istnieć gdzieś jeszcze, nie tylko w banku genów..."

— Lyle Harrison
Starszy Biolog,
Biosystems LTD.

których rzeczy może zająć trochę więcej czasu. Biotechnica posiada jedną orbitalną stację badawczą.

INFOCOMP

Korporacyjny kombajn mózgowy i centrum obrotu informacjami.

●**Siedziba Główna:** Los Angeles
●**Biura regionalne:** San Francisco, Nowy Jork, Waszyngton, Chicago, Denver, Vancouver, Londyn, Honolulu.
●**Nazwisko i siedziba głównego udziałowca:** Robert D. (Bob) Alvarez, Kapaa, Kauai, posiada 19,2% udziałów.

Pracownicy:

Na świecie	Wojsko	Agenci
9.352	400	34

Informacje Ogólne: Infocomp zapewnia dane naukowe, techniczne i osobiste dotyczące dowolnego tematu wszystkim, których stać na zapłacenie za to. Ta najdoskonalsza agencja detektywistyczna jest dumna ze zdolności swojego personelu naukowo-badawczego do odkrywania, pojmowania, formułowania i teoretyzowania. Za właściwą cenę klienci mogą uzyskać dostęp do potężnej biblioteki Infocompu, zawierającej istniejące informacje, albo mogą wynająć firmę, żeby zapewniła informacje dotyczące jeszcze nie zbadanego tematu. Ale uwaga — im trudniejszy problem, tym wyższy rachunek....

Sprzęt i Zasoby: Każde biuro posiada klinikę chirurgiczną, samolot Osprey II, prywatnego odrzutowca, dwa helikoptery, dwa miejskie pojazdy szturmowe AV–4, kilka zaawansowanych wielkich komputerów z Microtechu i potężną bibliotekę oraz sieć informacyjną.

MERRILL, ASUKAGA & FINCH

Ekskluzywna inwestycyjno-finansowa firma konsultingowa.

● **Siedziba Główna:** Nowy Jork
● **Biura regionalne:** San Francisco, Los Angeles, Chicago, Hong Kong, Tokio, Londyn, Paryż, Monachium, Rzym.
● **Nazwisko i siedziba głównego udziałowca:** Howard Merrill, Nowy Jork, posiada 22,0% udziałów.

Pracownicy:

Na świecie	Wojsko	Agenci
21.926	100	10

Informacje Ogólne: Jeśli masz pieniądze, a chcesz mieć ich więcej, albo poprostu chcesz je zabezpieczyć, to Merrill, Asukaga i Finch są ludźmi, z którymi należy rozmawiać. Bez wątpienia są oni mistrzami wszelkich inwestycji, od akcji, poprzez nieruchomości, aż po przyszłościowe żabie farmy hodowlane. Jednakże, w pierwszej kolejności, jeśli nie masz odpowiednio dużych pieniędzy, to nie są tobą zainteresowani — prowizja od inwestycji za 1000 $ nie jest warta ich raczej drogiego czasu. Wysoki kaliber usług świadczonych przez MA&F przyciągnął wielu spośród najbogatszych i najpotężniejszych ludzi świata. Jeśli z jakiegoś powodu korporacja ta miałaby zbankrutować, niektóre z największych potęg świata, zarówno legalnych jak i nielegalnych, runęłoby wraz z nią.

Sprzęt i Zasoby: Zgodnie z potrzebami, pomiędzy biurami rozproszone jest 15 pojazdów szturmowych AV–4, osiem korporacyjnych odrzutowców i dwa samoloty Osprey II. Każde biuro posiada także dwa helikoptery i klinikę bez centrum chirurgicznego. Merrill Asukaga & Finch kontroluje finanse wielu potężnych ludzi, a nawet kilku małych narodów. W związku z tym mogą zorganizować bardzo wiele w krótkim czasie, wliczając w to polityczne przysługi i potężny sprzęt wojskowy.

WNS

WORLD NEWS SERVICE

Światowy serwis informacyjny
●**Siedziba Główna:** Londyn
●**Biura regionalne:** Anchorage, Seattle, Ottawa, Nowy Jork, Waszyngton, Miami, Dallas, St. Louis, Chocago, Denver, Portland, San Francisco, Los Angeles, Phoenix, Mexico City, Caracas, Rio De Janeiro, Oslo, Sztokholm, Helsinki, Londyn, Berlin, Jerozolima, Kair, Tokio, Honolulu, Tanger, Beijing, Szanghaj, Kryształowa Wieża.
●**Nazwisko i siedziba głównego udziałowca:** Mahmet Al Hamedi, Riyadh, posiada 31,6% udziałów.

Pracownicy:

Na świecie	Wojsko	Agenci
215.000	7.005	44

Informacje Ogólne: WNS pilnuje świata wszelkimi możliwymi sposobami. Gazety i stacje informacyjne z całego świata płacą wielkie kwoty pieniędzy, żeby dostać historyjki z WNS poprzez sieć satelitarną WorldSat Network. WNS posiada więcej biur niż większość korporacji, ale większość tych biur jest całkiem mała i ograniczona w swych funkcjach. Biura te przeznaczone są tylko jako bazy operacyjne dla agentów i reporterów pracujących w rejonie. WNS posiada przynajmniej jedno małe biuro w każdym większym mieście świata, ale często nie jest to nic więcej, jak kilka średnio wyposażonych pokoi, jeden rezydujący pracownik i terminal Telecomu podłączony do najbliższego biura regionalnego. Niewielu konkurentów jest w stanie dorównać WNS w sprawach zdobywania informacji, a WNS ciągle zapewnia sobie wiodącą pozycję nie tylko poprzez legalne środki, ale także przez szpiegowanie, wywiad, sabotaż i wszelkiego rodzaju nielegalne węszenie. WNS nie prowadzi żadnych własnych stacji. Zamiast tego woli sprzedawać swoje informacje temu kto da najwięcej. Nie brakuje nabywców, gdyż czujące ciągły niedosyt widzów i słuchaczy stacje nadawcze są gotowe wyłożyć miliony za wyłączne prawa do szczególnie pikantnych historyjek oraz załączonych do nich multimedialnych pakietów prezentacyjnych, zawierających filmy, artykuły i komentarze z WNS.

Sprzęt i Zasoby: Zgodnie z potrzebami, pomiędzy regionalnymi biurami rozproszone jest 65 miejskich pojazdów szturmowych AV–4, dwadzieścia pięć samolotów Osprey II, dwadzieścia pięć korporacyjnych odrzutowców oraz pięć ciężkich samolotów transportowych C–25. Każde biuro regionalne posiada dwa helikoptery i klinikę. Tylko biura w Londynie, Los Angeles, Nowym Jorku, Paryżu, Tokio i Seulu mają pełne centrum chirurgiczne. WNS ma dostęp do umiarkowanych poziomów technologii wojskowej, włącznie z bronią i pancerzami osobistymi, lekkimi pojazdami i samolotami.

PETROCHEM

Produkty petrochemiczne i agrobiznes. Największy światowy producent CHOOH.
●**Siedziba Główna:** Dallas, Teksas.
●**Biura regionalne:** Nowy Jork, Waszyngton, Miami, Chicago, San Francisco, Tokio, Londyn, Hamburg, Hong Kong, Pary Rzym. Pola naftowe w Kanadzie, Teksasie, Kalifornii, na Alasce i Antarktyce. Obszary rolnicze w Kalifornii, w stanach środkowo-zachodnich oraz południowo-wschodnich.
●**Nazwisko i siedziba głównego udziałowca:** Ellen Trieste, stacja orbitalna Kryształowa Wieża, posiada 23,7% udziałów.

Pracownicy:

Na świecie	Wojsko	Agenci
338.000	30.000	2.500

Informacje Ogólne: Petrochem po prostu utrzymuje świat na chodzie. Jest największym światowym producentem CHOOH2 i kontroluje miliony akrów gruntów rolnych w Stanach Zjednoczonych. Grunty te wykorzystywane są do hodowania genetycznie zmienionej pszenicy, którą stosuje się do produkcji CHOOH2. (Nadmiar zbóż jest rozsyłany po świecie jako żywność.) Petrochem jest także jednym z największych istniejących jeszcze producentów ropy naftowej. Przy kurczących się zapasach ropy naftowej, wszelkie nie zużyte jeszcze paliwa kopalne są wykorzystywane do produkcji plastików i innych tworzyw sztucznych. Petrochem ma bardziej żyzne pola naftowe niż jakakolwiek inna firma. Wszystkie te aktywa są ogromne i co za tym idzie, trudne do ochrony przed innymi korporacjami, które chętnie przejęłyby majątek Petrochemu. W wyniku tego Petrochem inwestuje ogromne ilości pieniędzy w samoobronę, utrzymując siły zbrojne godne małego kraju. Obecnie wszystkie większe korporacje petrochemiczne biorą udział w wyścigu badawczym, żeby wymyślić nadającą się do zastosowania sztuczną masę plastikową, która całkowicie zastąpiłaby produkty ropopochodne. W konsekwencji tego, w branży szerzy się szpiegostwo przemysłowe.

Sprzęt i Zasoby: Petrochem posiada ogromny majątek, który musi chronić i dlatego też jest uzbrojony po zęby. Pomiędzy jego głównymi biurami, polami naftowymi i obszarami rolniczymi rozproszone jest 150 pojazdów AV–4, czterdzieści samolotów Osprey II, dziesięć ciężkich odrzutowców transportowych Boeing C–25 i piętnaście korporacyjnych odrzutowców. Każde biuro posiada trzy helikoptery i klinikę chirurgiczną. Ze względu na swą krajową i światową powagę, Petrochem posiada pokaźny dostęp do najwyższych poziomów technologii wojskowej. Posiada także wielką orbitalną stację badawczą, która jest dobrze chroniona fizycznie i elektronicznie.

TRAUMA TEAM INTERNATIONAL

Pogotowie ratunkowe
i usługi paramedyczne.
●**Siedziba Główna:** Los Angeles
●**Biura regionalne:** We wszystkich większych miastach świata.
●**Nazwisko i siedziba głównego udziałowca:**Carrie Lachanan z San Antonio w Teksasie, posiada 33,3% akcji.

Pracownicy:

Na świecie	Wojsko	Agenci
16.526	350	25

Informacje Ogólne: Jako jedna z największych prywatnych firm medycznych, Trauma Team (Drużyna Urazowa) zapewnia usługi pogotowia ratunkowego i wsparcie paramedyczne dla grupy klientów liczącej co najmniej piętnaście milionów ludzi. Wyposażona w najnowocześniejsze pojazdy typu AV, Trauma Team zapewnia istotną usługę w 21 wieku — zabieranie rannych klientów z pola.

Sprzęt i Zasoby: Zgodnie z potrzebami, pomiędzy biurami rozproszone jest 1305 aerodyn AV–4, trzydzieści korporacyjnych odrzutowców i cztery ciężkie odrzutowce transportowe C–25. Każde biuro posiada także własną klinikę chirurgiczną.

WORLDSAT COMMUNICATIONS NETWORK

Transmisje i komunikacja satelitarna

●**Siedziba Główna:**Paryż

●**Biura regionalne:** Londyn, Rzym, Madryt, Sztokholm, Bonn, Kair, Nairobi, Brazylia, Waszyngton, Los Angeles, Toronto, Tokio, Beijing, Hong Kong.

●**Nazwisko i siedziba głównego udziałowca:** Raymond Rousseau, Menton, Riwiera Francuska, posiada 15,5% udziałów.

Pracownicy:

Na świecie	Wojsko	Agenci
51.625	7.444	658

Informacje Ogólne: WorldSat ma monopol w dziedzinie komunikacji satelitarnej na wielką skalę i jest odpowiedzialny za transmisję danych telefonicznych, wojskowych, komputerowych i handlowych. Komunikacja ta jest bardzo istotna dla całego świata, a jej zakłócenie mogłoby być katastrofalne. WorldSat inwestuje bardzo dużo, aby zapewnić, że to się nie stanie. Satelity są nawet ekranowane przeciwko impulsom elektromagnetycznym, chociaż nikt nie jest pewien jak dobrze by to zadziałało. Mimo, że jest to nielegalne, WorldSat może monitorować dowolne komunikaty, które przesyła.

Sprzęt i Zasoby: Zgodnie z potrzebami, pomiędzy biurami rozproszone jest trzydzieści pojazdów szturmowych AV–4, dwanaście samolotów Osprey II, pięć korporacyjnych odrzutowców i trzy ciężkie odrzutowce transportowe Boeing C–25. Każde biuro posiada także dwa helikoptery i klinikę chirurgiczną. Satelity WorldSatu są krytycznie istotne dla telekomunikacji wielu narodów. W konsekwencji tego, firma może uzyskać dostęp do większości nowoczesnego sprzętu wojskowego w bardzo krótkim czasie. WorldSat posiada wielką, dobrze chronioną orbitalną stację obsługowo-naprawczą.

ARASAKA

Korporacyjne służby bezpieczeństwa, korporacyjna policja i rozmaite korporacyjne operacje na zlecenie.

●**Siedziba Główna:** Tokio.

●**Biura regionalne:** Singapur, Hong Kong, Osaka, Kioto, Bangkok, Bagdad, Sydney, Londyn, Hamburg, Paryż, Madryt, Rzym, Genewa, Helsinki, Haga, Rio de Janeiro, Montreal, Nowy Jork, Waszyngton, San Francisco, Los Angeles, Chicago, Honolulu. Pododdziały na całym świecie.

●**Nazwisko i siedziba głównego udziałowca:** Saburo Arasaka, Tokio, posiada 19,9% udziałów

Pracownicy:

Na świecie	Wojsko	Agenci
1.000.000	100.000	5.000

Informacje Ogólne: Jeśli potrzebujesz ochrony, to z tymi ludźmi powinieneś porozmawiać. Utrzymują największe siły zbrojne spośród wszystkich korporacji, mimo że nie utrzymują w stanie gotowości szczególnie wielkiej liczby ciężkiej broni ręcznej. Żołnierze ci są najczęściej wynajmowani innym firmom jako straż korporacyjna, kurierzy i najemnicy. Są najlepiej wyszkoleni i najtwardsi w branży i wypełniają posłusznie rozkazy swoich klientów dając pierwszeństwo jedynie rozkazom Arasaki. Wobec korporacji Arasaka są lojalni aż do śmierci. Arasaka jest bardziej zainteresowana w dążeniu do własnych celów politycznych, niż w ochronie innych firm i zwykle wykorzystuje swoją pozycję i zaufanie wielkich korporacji na całym świecie, aby zdobywać wewnętrzne informacje, kontakty i korzyści, które pomogą jej osiągnąć swój ostateczny cel — polityczną i ekonomiczną kontrolę Japonii.

Sprzęt i Zasoby: Pomiędzy biurami Arasaki rozproszone jest 250 pojazdów szturmowych AV–4, 250 samolotów Osprey II, jedenaście korporacyjnych odrzutowców i dwadzieścia ciężkich odrzutowców transportowych Boeing C–25. Każde biuro posiada także dwa helikoptery i klinikę chirurgiczną. Bogactwo Arasaki daje jej niemal natychmiastowy dostęp do prawie wszystkich poziomów technologii wojskowej. Arasaka posiada tajne centrum szkoleniowe na Hokkaido, gdzie szkoli swoich żołnierzy i agentów.

MILITECH

Produkcja i dystrybucja broni, najmenicy.

●**Siedziba Główna:** Waszyngton D.C.

●**Biura regionalne:** Nowy Jork, Miami, Chicago, Montreal, Londyn, Rzym, Zurich, Night City, Waszyngton, Los Angeles, Toronto, Tokio, Beijing, Hong Kong.

●**Nazwisko i siedziba głównego udziałowca:**Donald Lundee, USMC (emerytowany), Annapolis, Maryland, posiada 13,9% udziałów.

Pracownicy:

Na świecie	Wojsko	Agenci
350.000	100.000	2.031

Sprzęt i Zasoby: Zgodnie z potrzebami pomiędzy biurami oraz siłami najemnymi rozproszone jest 200 miejskich pojazdów szturmowych AV–4, 150 samolotów Osprey II, dwadzieścia korporacyjnych odrzuto-wców i dwadzieścia ciężkich samolotów transportowych Boeing C–25. (Zwykle w każdej chwili 50–75% tego sprzętu jest w polu.) Dodatkowo każde biuro posiada dwa helikoptery i klinikę chirurgiczną. Oczywiście MTI ma dostęp do ogromnych ilości najlepszych możliwych technologii wojskowych. MTI utrzymuje tajne obozy treningowe w Teksasie, kalifornijskich górach Sierra-Nevada oraz na Florydzie.

Informacje Ogólne: MTI jest największym światowym producentem i sprzedawcą wszelkich typów broni wojskowych. Od rewolwerów, poprzez czołgi, aż po odrzutowe myśliwce. MTI jest głównym dostawcą sprzętu wojskowego dla Stanów Zjednoczonych, a z kolei Stany Zjednoczone są największym klientem MTI. MTI prowadzi interesy na całym świecie z każdym, kto ma pieniądze. Siły najemne MTI i wewnętrzne zaopatrzenie w broń czynią z niej militarnie, jeśli nie ekonomicznie, najpotężniejszą korporację świata. Reszta przyjdzie z czasem....

**„Kocham to miejsce.
Ale z drugiej strony, byłem też oskarżony o bycie masochistą."**

— Johnny Silverhand

**„Nikt nigdy nie opuszcza
Night City.
Chyba że w czarnym worku."**

— Bes Isis

**„Miasto Upadłych Aniołów.
Nie wspominając o Legionie,
Chromersach, Gilliganach,
Inkwizytorach..."**

— Porucznik „Truskawa"

**Morressey z NCPD
„Night City....Juhuuuu!"**
— Nieznany

15. NIGHT CITY

WITAMY W NIGHT CITY

Night City to nowoczesne środowisko miejskie, pełne ciemnych uliczek, plugawych zaułków i chałaśliwych klubów. Gdzie się znajduje ? Jaka jest jego prawdziwa nazwa ? Nie ważne. Night City to dowolne duże miasto na świecie — może to być twoje miasto — późną nocą i pomiędzy murami.

Ważną rzeczą w Night City jest atmosfera, nie materia. Powinno to być miejsce, które mistrz gry dobrze zna, co pozwoli mu podać odpowiedni opis „otoczenia, w którym jesteście". Night City najlepiej sprawdzi się gdy wykorzystasz miasto, które gracze choć trochę znają; znajome nazwy ulic i miejsc w zestawieniu z Boostergangami i wiszącymi w powietrzu pojazdami szturmowymi sprawi, że 21-szy wiek będzie jeszcze dziwniejszy niż fikcja.

Ale zdajemy sobie sprawę z tego, że niektórzy z was nie mieszkają w wielkich obszarach miejskich. Dla tych z was, którzy nie mogą poprostu wykorzystać mapy swojego rodzinnego miasta zamieszczamy nasze własne Night City, w którym można zacząć przygody.

Night City:

Przegląd

Nazwa: Night City
Założone: 1994
Liczba mieszkańców: 5.000.000
Działalność gospodarcza: Przemysł techniczny, lekki, handel, elektonika.

Informacje ogólne

Night City jest średniej wielkości miastem położonym na zachodnim wybrzeżu Stanów Zjednoczonych. Zamieszkuje go około pięciu milionów mieszkańców, z których większość mieszka na rozległych peryferiach miasta, na południowy zachód od centrum. Samo miasto położone jest nad wielką zatoką. Otacza go kilka mniejszych miast i obszarów podmiejskich (Westbrook, Heywood, Pacifica, Płd. Night City).

Lata zanieczyszczeń, zaniedbania i najbardziej skorumpowanych rządów na świecie sprowadziły większość z tych miast do stanu zaśmieconych, na wpół opustoszałych rumowisk, z wypalonymi domami, pustymi pasażami handlowymi i szalejącą uliczną przestępczością.

Historia

W porównaniu do innych miast, Night City zostało założone całkiem niedawno. Przed rokiem 1994 miasto było zaledwie zlepkiem niestowarzyszonych osiedli pomiędzy San Francisco, a Los Angeles. Podczas Wielkiego Upadku przedsiębiorczy urbanista nazwiskiem Richard Night wykupił większość terenów, które później stały się Centrum Korporacyjnym i Centrum Miejskim. Zaproponował zbudowanie nowego, bezpiecznego, czystego miasta korporacyjnego, pozbawionego przestępczości i miejskiego zaduchu. Oferując korzystny zestaw przywilejów kilku wielkim korporacjom (PetroChem, na przykład, uzyskał prawa do prowadzenia odwiertów wzdłuż wybrzeża), był w stanie zorganizować silną podstawę ekonomiczną oraz natychmiastowe zaludnienie miasta pracownikami korporacji.

Zgodnie z planami Night City było czystym, otwartym miejscem z systemem szybkiego transportu i bezpiecznymi ulicami. Niestety, plan Night'a poszedł na opak. Stosując własne zaawansowane materiały i techniki budowlane osunął od prac wiele istniejących związków oraz firm budowlanych, z których wiele było kontrolowanych przez zorganizowane syndykaty zbrodni. Cztery lata po rozpoczęciu budowy, potężni bossowie gangów zamordowali Night'a i przejęli projekt Night City.

Wśród sprzedawania kontraktów swoim kolesiom, handlu narkotykami i reketierskich wymuszeń oraz ogólnego zapraszania w te okolice różnego rodzaju mentów, którzy pojawili się po Upadku, gangi zdołały przekształcić stosunkowo czyste, nowoczesne miasto w obmurowaną strefę wojenną. Przestępczość, narkotyki, prostytucja, bezsensowna przemoc i cybernetyczny terroryzm wkrótce stały się prawem. Do roku 2005 nazwa Night City zdążyła nabrać nowego, ponurego i zabójczego znaczenia (ang. night = noc).

Korporacyjna interwencja: W roku 2009 Korporacje zdecydowały, że mają dość. W błyskawicznych uderzeniach tajne szwadrony Solo wyeliminowały większość liderów gangów i założyły kotrolowaną przez korporacje Radę Miejską. Nowowybrana Rada wystąpiła w imieniu korporacyjnych służb bezpieczeństwa i powierzyła im pełną władzę

w obszare granic miasta. Centrum Korporacyjne i Miejskie zostały oczyszczone i przywrócone do swojego pierwotnego stanu. Stara Promenada Portowa (zbudowana w latach 1980-ych) została zburzona i na jej miejscu utworzono Nową Promenadę Portową.

Teraźniejszość

W dniu dzisiejszym, Night City jest gwałtownie rozrastającym się rejonem miejskim.W mieście nadal szerzy się miejska przemoc i uliczna przestępczość, ale w sektorze korporacyjnym widać wyraźny wzrost ekonomiczny. Jest to kwintesencja tego, czym jest miasto w Cyberpunkowej przyszłości — jest brudne, niebezpieczne, ale jest jakieś takie zgrabne, stylowe i klawe, co sprawia że jest niepowtarzalne. Bes Isis, reporterka z Net 54 i jedna z bardziej znanych publicznie postaci mawia

Szczegóły

Polityka

Biuro Burmistrza Night City zawdzięcza wszystko Korporacjom i dlatego też Korporacje mogą robić w Night City co chcą. Obecny Burmistrz Night City to Mbole Ebunike, dobrze wyszkolona korporacyjna marionetka wybrana na swą drugą kadencję w roku 2020.

Służby publiczne

Szpitale: W obszarze Miasta Centralnego istnieją dwa szpitale publiczne (Miejskie Centrum Medyczne i Kryzysowe Centrum Medyczne), a w Obszarze Miasta Większego działa kolejne siedem. W mieście działają także co najmniej cztery prywatne ośrodki medyczne zajmujące się głównie instalacją cybernetyki, prowadzeniem banków ciał i chirurgią plastyczną.

Informacja: Miejska informacja jest zapewniana za stałą opłatą (0,50 eb/min.) poprzez terminale Data Term. Terminale te znajdują się na narożnikach większości (60%) ulic miasta i można dzięki nim uzyskać dostęp do informacji, usług komputerowych, fax-poczty oraz wejść do Sieci.

Ochrona prawa: Mimo, że większość Night City znajduje się pod kontrolą Korporacji (obszary te znane są jako Strefy Korporacyjne i są intensywnie patrolowane przez najemne staże) dzielnice takie jak Marina, Harbor i Lake Park nadal są utrapieniem miasta. Przestępczość w tych Strefach Kontrolowanych jest trzymana w szachu przez brutalne czystki policyjne i nieustanne monitorowanie okolic. Miasto Południowe jest nadal podupadłą ruiną z tanimi domami szeregowymi, rozciągającą się na obszarze, nad którym wisi tak zły urok, że mówi się na nią Strefa Walki.

Miejskie Służby Policyjne: Policja w Night City jest rozproszona, słabo wyposażona i źle zarządzana. Gliniarzy często można przekupić lub przekonać, że wcale się nie chcą do niczego mieszać. Najbardziej nieskorumpowani ludzie w organizacji są w C-SWAT, w Brygadzie CybrPsycho. Ci zdeterminowani i niebezpieczni indywidualiści i samotnicy są zbyt szaleni, żeby przejmować się braniem do łapy.

Transport

Komunikacja publiczna: Korporacja tranzytowa Night City Transit Corporation (NCTC) zapewnia komunikację autobusową na większości głównych ulic miasta. Lekki transport koleją napowietrzną jest zapewniany przez NCART (Night City Area Rapid Transit), korporację publiczną z częściowo prywatnymi (czytaj: Korporacyjnymi) funduszami. W mieście funkcjonuje także metro (Night City Metro Inc.)

Transport lotniczy: Lokalny port lotniczy obsługuje zarówno loty krajowe, jak i zagraniczne. Night City jest na trasie cogodzinnych przelotów z San Francisco do Los Angeles dla pracowników dojeżdżających do pracy oraz posiada codzienne połączenia z Nowym Jorkiem, Chicago, Atlantą i Waszyngtonem.

Loty suborbitalne są możliwe poprzez przelot pracowniczy do LA, a następnie przesiadkę na pociąg "maglev" linii Orbital Air do Portu Kosmicznego Mojave.

Autostrady: Night City jest położone przy Autostradzie Stanowej 828, która biegnie na wschód, gdzie łączy się z I–5. Przejazd do San Francisco zajmuje około 4 godzin (ze względu na działalność gangów drogowych i zły stan dróg); do LA około 6 godzin.

„Seks. Narkotyki. Rock and Roll. Broń maszynowa z granatnikami.

Mamy to wszystko. To nowoczesne miasto..."

— Kuba Rozpruwacz

Ważniejsze miejsca

Poniżej podajemy niektóre z ważniejszych atrakcji i możliwości Night City.

1 **Ratusz Miejski**
2 **Biblioteka Miejska**
3 **Muzeum Miejskie**
4 **Gmach Sądu**
5 **Marcini's:** Wielki, ekskluzywny dom towarowy, gdzie można znaleźć niemal każdy luksusowy przedmiot.
6 **Raven Microcyb**
7 **Miratech**
8 **Wieża Arasaki**
9 **Eurobusiness Machines**
10 **Petrochem**
11 **Biura Network 54**
12 **Plaza Business Tower** (96 pięter rozmaitych firm)
13 **West City Tower** (88 pięter rozmaitych firm)
14 **Infocomp**
15 **Biura WNS**
16 **Biura Orbital Air**
17 **Merrill, Asukaga & Finch**
18 **The Twilight Zone**
19 **1szy Bank Night City**
20 **Euro-Worldbank**
21 **Grandmill's:** (wielki, drogi dom towarowy)
22 **Totentanz:** Gdy właściciel tego baru nazwał swoją knajpę Tańcem Śmierci nie wiedział jak bardzo miał rację. Jest to sala taneczna/bar umieszczony na najwyższym piętrze starego drapacza chmur. Bar ten jest dobrze znanym miejscem, gdzie można znaleźć członków Boostergangów. Wszyscy sprawiają wrażenie jakby zbierali się tutaj na potańcówkę, ale nie przychodzą tu żeby tańczyć dla samej przyjemności tańca. Jeśli jednej nocy liczba trupów jest mniejsza niż dwadzieścia, to uważa się ją za słabą noc.
23 **WorldSat Communications**
24 **Hotel Hamilton:** Całkiem nowoczesny hotel, znany ze swoich doskonałych służb bezpieczeństwa.
25 **Dworski Hotel Plaza:** Wysokiej klasy hotel ze szklanymi windami, doskonałą obsługą i wystrojem z lat 1920-tych.
26 **Biura Trauma Team**
27 **Park Przemysłowy**
28 **Miejskie Centrum Medyczne**
29 **Biura REO Meatwagon** (konkurencyjnego pogotowia ratunkowego)
30 **Atlantis:** Klasyczny „bar z zielenią", znany jako miejsce spotkań Ludzi Korporacji oraz Solo szukających pracy.
31 **Jesse James' Non-Kosher Deli:** Mimo, że może to brzmieć jak nazwa idealnego miejsca na posiłek, nie podaje się tutaj żadnego jedzenia. Deli jest barem zbudowanym w byłym posterunku policyjnym. Ze względu na kilka nieprzewidzianych „wypadków", trzeba teraz zdawać swoją broń osobistą przy wejściu do lokalu i korzystać z bezpieczniejszej, którą można dostać przy barze. Co noc prowadzony jest konkurs, kto zastrzeli więcej przeciwników w ciągu pięciu minut.
32 **The Outer Limits** (klub)
33 **Rainbow Nights:** Rainbow Nights (Tęczowe Noce) jest bardziej klubem tanecznym, niż barem. Jego główną atrakcją jest duża sala taneczna, która jest niemal zawsze zatłoczona. Co nocy gra tu na żywo jakaś kapela, zwykle banda ludzi bez nazwisk. Od czasu do czasu udaje się ściągnąć kogoś większego jak Johnny Silverhand i Kerry Eurodyne, ale tylko pod pseudonimami.
34 **Medical Technologies** (bank ciał)
35 **Komenda Policji Miejskiej nr.1**
36 **Short Circuit:** Short Circuit (Krótkie Spięcie) jest jednym z wielu barów w Night City. Jak większość z nich, bar ten ma swoich stałych klientów, z których większość to Netrunnerzy i Technicy. To o czym większość miasta nie wie, to fakt, że Livewire, jeden z najbardziej znanych Netrunnerów, ma sklepik na zapleczu baru, gdzie kupuje i sprzedaje programy do wykorzystania w Sieci. Oprócz handlowania programami, Livewire jest także adeptem sztuki tworzenia programów własnych oraz takich, które ktoś u niego zamówi.
37 **Uniwersytet Miejski**
38 **U Doktora Dzikiego** (klinika konowała)
39 **Komenda Policji Miejskiej nr.3**
40 **Night Owl:** Nocna Sowa - jeden z niewielu barów, który jest otwarty całą noc. Jest to ściśle strzeżony, rozsądny bar. Przychodzisz tu się napić, gdy wszystko inne jest pozamykane.
41 **West City Bank**
42 **Kryzysowe Centrum Medyczne:** centrum medyczne do szybkich interwencji, gdzie nie zadają żadnych pytań.
43 **Café Chrome:** ulubiony lokal Rockerów z pełnym wystrojem retro z lat 50-tych i z szafą grającą.
44 **MetalStorm:** Niebezpieczny bar Chromersów
45 **Magazyny**
46 **Magazyny**
47 **Medicross Preservation:** Nielegalny bank ciał, nie przejmujący się zbytnio kartami I.D., ani aktami zgonu.
48 **The Slammer:** Dobrze znane pomiędzy gangami miejsce do pokojowego prowadzenia dyskusji. Jeśli to nie pomoże, obok jest arena, na której można rozwiązać je bardziej gwałtownie. Właściciel, Suds Joliet, prowadzi także zakłady i okazjonalnie wynajmuje arenę na inne imprezy.
49 **Camden Court:** Doskonale strzeżone apartamenty będące ulubionym miejscem zamieszkania dla Solo i Ludzi Korporacji. Czynsz wynosi 3.000,00 $ miesięcznie.
50 **Stadion Otwarty McCartney'a:** Miejsce organizacji większości koncertów oraz siedziba Night City Rangers, lokalnej drużyny footballu amerykańskiego.
51 **Komenda Policji Miejskiej nr.2**
52 **Wing Chang:** Ekskluzywna chińska restauracja
53 **La Baguette:** Bardzo stylowa kuchnia francuska
54 **Hara Kiri:** Bar ze wschodnimi potrawami Suszi
55 **Nowa Promenada Portowa** (centrum handlowe)
56 **Grand Illusion** (klub taneczny)
57 **The Afterlife:** Ten bar, nazwany Życiem Pozagrobowym, znajduje się w byłej kostnicy miejskiej. Składa się z trzech pomieszczeń, Antechamber, Crypt i Hades (Poczekalnia, Krypta i Hades). Jest to ulubiony bar Solo, którzy aktualnie nie mają roboty. Jeśli potrzebujesz zbrojnej pomocy, to właśnie tu powinieneś przyjść.
58 **Miejska Remiza Strażacka nr.1**
59 **Podium w Lake Park**
60 **Park przy ul.28-ej** (teren rywalizacji Boostergangów)
61 **Przejście podziemne przy ul.28-ej** (miejsce spotkań Boostergangów)
62 **Miejska Remiza Strażacka nr.1**
63 **Centrum Teatralne Bodukkan**
64 **Forlorn Hope** (bar weteranów wojen centralnoamerykańskich)

HIGH STREET
PLAZA
PLAZA
14TH STREET
WILLAMETTE
EFFINGER
ALBERTA
WILLAMETTE
W. GIBBON FREEWAY

SPOTKANIA W NIGHT CITY

Witamy na okrutnych ulicach miasta. Poniższe tabele spotkań to szybki i paskudny sposób na to, żeby twoi gracze ruszali się, myśleli i żyli Cyberpunkowo. Znajdź odpowiednią porę dnia w tabeli, a następnie rzuć kością procentową (dwie K10, gdzie jedna oznacza dziesiątki, a druga jedności), żeby otrzymać wynik. Możesz swobodnie zmieniać uczestników lub miejsca wydarzeń, żeby wprowadzić dodatkowe urozmaicenia.

DZIENNE SPOTKANIA W NIGHT CITY

1-2 Policja miejska: Jeden patrolowy, uzbrojony w AKR-20, ubrany w kamizelkę kevlarową. Jeśli macie widoczną broń lub pancerze, zatrzyma was grzecznie i poprosi o dokumenty. Jeśli będziecie się z nim sprzeczać, wezwie na pomoc 3 innych funkcjonariuszy, żeby was zwinęli.

3-8 Straż korporacyjna: Czterech korporacyjnych strażników patroluje obszar. Ubrani w kamizelki i hełmy, uzbrojeni w Uzi. Jeśli jesteście uzbrojeni w widoczny sposób, każą wam się wynieść, dając wam do zrozumienia, że aż ich ręce świerzbią, żeby użyć tych Uzi.

9-14 Nomadowie: Czterech nomadów z Klanu Johannsonów. Wielcy, grubo ciosani, blond Wikingowie w kamizelkach kuloodpornych i skórzanych spodniach, uzbrojeni w noże wojskowe i karabiny. Jeśli w waszej grupie są atrakcyjne kobiety, będą gwizdać i wykonywać ogólne próby „zaprzyjaźnienia się". Jeśli nie, to sobie pójdą.

15-20 Boostergang: Czterech marnych ulicznych punków w kolorach Stalowych Wojowników. Są uzbrojeni w *pazurki* i ubrani w kurtki pancerne. Jeśli wasza grupa jest większa niż ich, ominą was. Jeśli jest równa liczebnie lub mniejsza, spróbują was napać prosto na ulicy.

21-23 Złodziejaszek: Kieszonkowiec. Jego REF wynosi 8, a jego umiejętność *kradzież kieszonkowa* to +6. Uzbrojony tylko w nóż. Jeśli mu się uda, to straciłeś portfel (i całą gotówkę, karty, itp.). Jeśli mu nie wyjdzie, możesz spokojnie zbić go na kwaśne jabłko. To go tylko podszkoli technicznie.

24-29 Drużyna solo: Trzech solo ubranych w kamizelki i spodnie kuloodporne, uzbrojonych w mieszankę broni szturmowych. Jeśli macie mundury lub plakietki konkurencyjnej korporacji, to: 1-5 popatrzą na was i pójdą sobie; 6-10 zaczną strzelaninę. Jeśli macie kolory ich korporacji, to zaproszą was ze sobą na drinka. Rzuć 1K10 i zdaj się na los.

30-33 Boostergang: Sześciu członków gangu Giwerowców, uzbrojonych w pistolety automatyczne i brzytwy. Zaczepią każdego atrakcyjnego mężczyznę lub kobietę z drużyny (gang jest obupłciowy), zażądają od was pieniędzy i ogólnie będą szukać zwady. Nie bądź frajer i daj im czadu.

34-39 Technicy: Dwóch techników bez broni i bez pancerzy. Jeśli macie przy sobie jakieś nietypowe bronie lub cybernetykę to zatrzymają was i zapytają, czy mogą je obejrzeć. Jeśli da się to odpiąć to zaoferują w zamian parę chipów z *umiejętnościami* (wedle decyzji mistrza gry).

40-42 Kultyści: Inkwizytorzy wyszli w sile na Ulicę. Sześciu z nich, uzbrojonych w ukryte nunczaku podejdzie do was, żeby wręczyć wam ulotki propagandowe. Jeśli macie jakiekolwiek widoczne cyberwszczepy (ręce, oczy z symbolami firmowymi, itp.) bądźcie przygotowani na ostre zaczepki i śledzenie. Jeśli odpowiecie jakąkolwiek przemocą, może dojść do małych zamieszek.

43-45 Prywatny detektyw: Widzicie jak was śledzi. Jest uzbrojony w rewolwer ciężkiego kalibru i ubrany w kurtkę pancerną. Jeśli przyciśniecie trochę detektywa, możecie odkryć, że myślał, że jesteście kimś innym.

46-51 Ludzie korporacji: Dwoje ludzi korporacji ze średnio dużej firmy idzie na lunch. Jedno z nich ma podkoszulek pancerny pod ubraniem. Żadne z nich nie jest uzbrojone, ale oboje mają telefony komórkowe. Rzuć 1K10.
1-4 podążają za nimi jacyś rabusie, planujący napaść - jeśli czujecie się altruistami lub po prostu chcecie zarobić na nagrodę macie teraz szansę.
5-8 zgubili się i zapytają o drogę do restauracji (możecie poprowadzić ich złą drogą i obrabować w zaułku).
9-10 znają was z jakiegoś poprzedniego spotkania i zatrzymają was celowo. To chyba niezbyt dobrze.

52-57 Ekipa reporterska: Kamerzysta i reporter kręcący przypadkową historyjkę „człowiek na ulicy". Temat wywiadu może być bardzo różny w zależności od ostatnich wydarzeń i od tego co obecnie uważa się za kontrowersyjne. Jeśli chcecie być znani, możecie teraz pokazać swoje twarze całemu Night City. Jednak z drugiej strony, może to ostrzec waszych najgorszych wrogów o fakcie, że wciąż żyjecie.

58-64 Miejscowi: Młodzi mężczyźni i kobiety (2 do 6 osób w sumie). Rzuć 1K10. Będą przyjaźni, jeśli wyjdzie 1-5, wrodzy, jeśli wyjdzie 6-8, napastliwi, jeśli wyjdzie 9-10. Żadnej broni ani zbroi. Ci ludzie muszą być szumięci.

65-70 Szaleniec: Jakiś brodaty dziwak z obłędem w oczach, ubrany w podarte szmaty. Rzuć 1K10. 1-5 gdera coś do was przez chwilę po czym znajduje sobie innych słuchaczy. 6-8 dochodzi do wniosku, że jesteście grupą obcych z Wenus i idzie za wami, wykrzykując inwektywy. 9-10 zaczyna wrzeszczeć, przebiega przed wami i wszyscy dookoła myślą, że macie z tym coś wspólnego.

71-75 Trauma Team: Standardowa 5-osobowa załoga na przerwie obiadowej. Ich AV jest zaparkowany na rogu, gdzie pilnują go ich Solo. Może to być dobra okazja, żeby się zaprzyjaźnić i rozprowadzić dookoła trochę „ubezpieczeniowych" eurobaksów.

76-81 Rookerzy: Trzyosobowa kapela w drodze na próbę. Wyposażeni w prawdziwe gitary i ubrani w skóry, żadne podróbki. Rzuć 1K10. Jeśli wyjdzie 1-4, to zaproszą was na dzisiejszy występ.

82-90 Pozergang: Pięciu członków dobrze znanego pozergangu Kennedy'ch. Dwóch mężczyzn wygląda jak RFK, jeden wygląda jak JFK, dwie kobiety wyglądają jak Jackie. Jeśli wasza grupa powie cokolwiek — cokolwiek — o ich wyglądzie, ich wyostrzony słuch wyłapie to i natychmiast poczują się dotknięci. Pod swoimi ubraniami w stylu retro z lat 60-tych noszą pancerne podkoszulki i uzbrojeni są w Ciężkie Pistolety. JFK ma cyber-chromową prawą rękę.

91-96 Ochroniarze: Podeszliście zbyt blisko do jakiegoś ważniaka z korporacji. Ci chłopcy podejdą do was i każą się oddalić. Ubrania kuloodporne, Sternmeyery 35, dopalacze refleksu.

97-00 Gwiazda mediów: Słynna gwiazda telewizyjna lub filmowa. Rzuć 1K10.
1-6 poproszona rozda autografy.
7-9 będzie wrogo nastawiona i wezwie policję lub ochroniarzy.
10 - okaże się, że spodobał mu/jej się któryś z członków drużyny i pozwoli wam powłóczyć się za sobą.

WIECZORNE SPOTKANIA W NIGHT CITY

1-5 Policja miejska: Dwu patrolowych, uzbrojonych w FN-RALe, ubranych w kamizelki i spodnie kuloodporne. Jeśli macie widoczną broń lub pancerze, zatrzymają was i zażądają dokumentów. Jeśli będziecie się z nim sprzeczać, wezwą na pomoc 3 innych funkcjonariuszy, żeby was zwinęli. Jeśli sięgniecie po broń, będą najpierw strzelać, a dopiero później dokończą robotę papierkową.

6-11 Straż korporacyjna: Czterech korporacyjnych strażników patroluje obszar. Ubrani w kamizelki kuloodporne i hełmy, uzbrojeni w Minami 10. Jeśli nie jesteście ludźmi korporacji, to nie wydaje im się, żebyście mieli jakikolwiek interes w bieganiu nocą po ich pięknym, czystym mieście. Wynocha, śmieciarze.

12-17 Nomadowie: Mieszana grupa sześciu nomadów z Paczki Roadrunnersów. Ubrani w kamizelki kuloodporne i skórzane spodnie, uzbrojeni w noże wojskowe i karabiny. Są umiarkowanie pijani i szukają zaczepki. Będą zaczepiać wszystkie atrakcyjne kobiety lub mężczyzn z waszej grupy. Staw im czoła; chcą walki, to niech mają.

18-24 Boostergang: Pięciu mamych ulicznych punków z boostergangu Piranie. Jeśli wyglądasz jak łatwy łup i masz pieniądze, to cię napadną. Są uzbrojeni w pistolety średniego kalibru, noże i mają dopalacze refleksu.

25-30 Uliczni punki: Sześciu ćpunów poszukujących kredytu na zaspokojenie swojego nałogu. Jeśli nie nosicie kolorów korporacji, albo gangu, to napadną was prosto na ulicy. Uzbrojeni w noże wojskowe; brak pancerzy.

31-36 Drużyna solo: Czterech solo ubranych w kamizelki i spodnie kuloodporne, uzbrojonych w sprzęgane H&K MPK5. Dopalacze refleksu, wyostrzony słuch, cyberoczy z noktowizją, podczerwienią i celownikami. Na pewno są w trakcie jakiejś ciemnej operacji. Jeśli macie mundury lub plakietki konkurencyjnej korporacji, to:
1-5 ominą was i pójdą sobie;

6-10 dojdą do wniosku, że jesteście świadkami i powinniście zostać natychmiast zlikwidowani.

37-42 Boostergangi Sześciu członków gangu Giwerowców, uzbrojonych w broń automatyczną, brzytwy, cyberoczy z podczerwienią i dopalacze refleksu. Zaczepią każdego atrakcyjnego mężczyznę lub kobietę z drużyny (gang jest obupłciowy), zażądają od was pieniędzy i ogólnie będą szukać zwady. To może być gorsze niż cały tłum za dnia.

43-44 Technicy: Dwóch techników z jednym Minami 10, ubranych w kamizelki kuloodporne. Rzuć 1K10. 1-2, ładują skrzynię z narzędziami do AV-4. 3-5, pracują przy jakiejś instalacji miejskiej, którą mijacie. 6-10, idą w waszą stronę kierując się do pracy.

45-50 Kultyści: Inkwizytorzy wyszli na Ulicę w maksymalnej sile. Sześciu z nich, uzbrojonych otwarcie w nunczaku zatrzyma was na kontrolę. Jeśli macie jakiekolwiek widoczne cyberwszczepy (ręce, oczy z symbolami firmowymi, itp.) zaczną bić was na kwaśne jabłko.

51-54 Prywatny detektyw:
Rzuć 1K10.
1-3, jest przed wami i zaczepia informatora na ulicy dopytując się o kogoś.
4-7, śledzi kogoś przed wami.
8-10, zatrzyma was i zapyta, czy widzieliście osobę, którą śledził. Jest uzbrojony w rewolwer ciężkiego kalibru i ubrany w kurtkę pancerną.

55-57 Ludzie korporacji: Czworo ludzi korporacji z dużej firmy idzie na stację kolejki napowietrznej. Wszyscy mają podkoszulki pancerne pod ubraniami i są uzbrojeni w polimerowe jednostrzałówki. Rzuć 1K10.
1-4 podążają za nimi jacyś rabusie, planujący napad.
5-8 myślą, że jesteście gangsterami i zaczną strzelać przy najmniejszej prowokacji.
9-10 nie tylko myślą, że stanowicie problem, ale wezwą pomoc (patrz Straż Korporacyjna powyżej).

58-64 Miejscowi: Młody mężczyzna lub kobieta. Rzuć 1K10.
1-5, zostali napadnięci przez dwóch zbirów z gangu Stalowych Wojowników.
6-10, są okrutnie bici przez Inkwizytorów za grzech posiadania sztucznych oczu.

65-70 Strzelanina: Wspaniale. Właśnie wleźliście w sam środek sprzeczki pomiędzy paczką Bradi (elitarnego pozergangu, w którym wszyscy wyglądają jak uciekinierzy ze starego serialu telewizyjnego), a Legionem Czerwonego Chromu (neofaszystowskim boostergangiem). Wszyscy mają kurtki pancerne i strzelają z pistoletów wielkiego kalibru. Brzytwy, cyberbronie i szatkownice są wszędzie. Wybierz stronę, albo wybierz cel.

71-75 Trauma Team: AV-4 siada na ziemi w środku bierzącej strzelaniny. Rzuć 1K10.
1-5, załoga dochodzi do wniosku, że jesteście zwykłymi przechodniami i ignoruje was.
6-10 wnioskują, że stanowicie część problemu i Solo otwierają do was ogień ze swoich MAC14.

76-80 Rockerzy: Wyprzedzacie czteroosobową kapelę w drodze na próbę, którym towarzyszy dwóch ochroniarzy (solo) i ich impresario (fixer). Rzuć 1K10. Jeśli wyjdzie
1-4, to zaproszą was żebyście się przyłączyli.
5-8, wyślą swoich solo, żeby „pogadali z tymi gośćmi, którzy ich śledzą".
9-10, zignorują was.

81-85 Ekipa Reporterska: Kamerzysta i reporter obserwują budynek w ramach jakiegoś reportażu na gorąco. Rzuć 1K10. Jeśli wyjdzie 1-5, to zostaną zauważeni przez obiekt swoich obserwacji i wywiąże się strzelanina. Wy oczywiście będziecie w samym jej środku.

86-88 Mafia: Właśnie weszliście w sam środek poważnej operacji słynnej Rodziny Scagattalia. Czterech facetów w stylu solo, uzbrojonych w średnie i ciężkie pistolety i ubranych w kamizelki kuloodporne rozładowywuje transport narkotyków z ciężarówki. Rzuć 1K10.
1-4, nie zauważają was.
5-8, zauważają was i jeden z nich każe wam odejść.
9-10, dochodzą do wniosku, że jesteście świadkami i powinniście zostać natychmiast zlikwidowani.

89-94 Chromersi: Czterech członków Stalowych Rzeźników, zwanych także Slammersami. Mają na sobie pancerne podkoszulki i nabijane ćwiekami skóry. Wszyscy mają pokryte chromem, metalowe ręce z brzytwami i wbudowanymi pistoletami średniego kalibru. Rzuć 1K10.
1-6, rzucą się na was.
7-8, ominą was.
9-10, spodoba im się któryś z członków drużyny i zaproszą was, żebyście się powłóczyli razem z nimi.

95-97 Drużyna solo: Trzech solo ubranych w kamizelki i spodnie kuloodporne, uzbrojonych w sprzęgane uzi. Dopalacze refleksu, cyberoczy z noktowizją i celownikami. Ci faceci są w trakcie całkiem czarnej operacji (zabójstwo). Rzuć 1K10.
1-5, jeśli ich zignorujecie, to oni też was zignorują.
6-10 dojdą do wniosku, że jesteście świadkami i powinniście zostać natychmiast zlikwidowani.

98-00 Gwiazda mediów: Słynna gwiazda telewizyjna lub filmowa. Rzuć 1K10.
1-6 poproszona rozda autografy.
7-9 będzie wrogo nastawiona i wezwie policję lub ochroniarzy.
10 - okaże się, że spodobał mu/jej się któryś z członków drużyny i pozwoli wam powłóczyć się za sobą.

NOCNE SPOTKANIA W NIGHT CITY

1-10 Policja miejska: Dwu patrolowych, uzbrojonych w karabiny szturmowe Militech Ronin, ubranych w kamizelki i spodnie kuloodporne oraz hełmy. Jeśli macie widoczną broń lub pancerze, zatrzymają was i zażądają papierów. Nie macie żadnego interesu w kręceniu się po ulicach po północy i oni o tym dobrze wiedzą. Zatrzymają was i będą szukać jakiegokolwiek pretekstu, żeby was aresztować. Jeśli macie widoczną broń, to możecie się uważać za zatrzymanych. Jeśli sięgniecie po broń, będą najpierw strzelać, a dopiero później dokończą robotę papierkową.

11-22 Straż korporacyjna: Czterech korporacyjnych strażników patroluje obszar. Ubrani w kamizelki kuloodporne i hełmy, uzbrojeni w FN-RALe. „Co wy robicie na terenie prywatniej posiadłości po północy? Nie macie dobrych powodów! Bach! Bach! Bach!"

23-30 Nomadowie: Mieszana grupa czterech nomadów z Paczki Dzikusa. Ubrani w kamizelki kuloodporne i skórzane spodnie, c pokryci tatuażami, uzbrojeni w noże wojskov i karabiny. Tak długo jak będziecie się trzyma z dala od ich motorów będą was ignorować i sko centrują się na biciu na papkę tej korporacyjn rodzinki, którą dorwali.

31-40 Boostergangi: Pięciu marnych ulic nych punków z boostergangu Szumięte Kurcza Są uzbrojeni w automatyczne .45, noże i ma dopalacze refleksu. Szukają ćpunów lub inny możliwych źródeł łatwej gotówki. Rzuć 1K10.
1-7, właśnie wy się nadajecie.

41-50 Uliczne punki: Czterech ćpunó poszukujących kredytu na zaspokojenie swojej nałogu. Nawet jeśli nosicie kolory korporacji, al gangu, to was napadną. Uzbrojeni w noże wojsk we, pazurki; brak pancerzy.

51-60 Drużyna solo: Dwaj solo ubra w kamizelki i spodnie kuloodporne, uzbroje w sprzęgane H&K MPK-9. Dopalacze refleks wyostrzony słuch, cyberoczy z noktowizją, po czerwienią i celownikami. Na pewno są w trako jakiejś ciemnej operacji. Jeśli macie mundury l plakietki konkurencyjnej korporacji, to:
1-5 ominą was i pójdą sobie;
6-10 dojdą do wniosku, że jesteście świadka i powinniście zostać natychmiast zlikwidowani.

61-75 Boostergangi Sześciu członków gang Krwawe Brzytwy, uzbrojonych w broń automat czną, brzytwy, cyberoczy z podczerwienią i dop lacze refleksu. Zaczepią was ? Neee... poprosz będą was torturować i wsłuchiwać się w wasz krzyki. Dla zabawy. Potem oddadzą ciała d Centrum Dawstwa — za gotówkę.

76-80 Kultyści: Czas na Inkwizycj Inkwizytorzy wyszli na Ulicę w maksymalnej si Sześciu z nich, uzbrojonych otwarcie w nunczak pistolety i bicze zatrzyma was. „Tylko sług Stalowych Demonów może chodzić po ulica o tej porze. Każdy porządny obywatel był w domu i spał. Zabić, zarżnąć, zamordować her tyków!"

81-82 Prywatny detektyw:
Rzuć 1K10.
1-3, jest przed wami i zaczepia informatora n ulicy dopytując się o kogoś.
4-7, śledzi kogoś przed wami.
8-10, zatrzyma was i zapyta, czy widzieliśc osobę, którą śledził. Jest uzbrojony w rewolw ciężkiego kalibru i ubrany w kurtkę pancerną.

83-86 Chromersi: Czterech członkó Stalowych Rzeźników, zwanych także Slamme sami. Mają na sobie pancerne podkoszulki i nab jane ćwiekami skóry. Wszyscy mają pokry chromem, metalowe ręce z Brzytwami i wb dowanymi spluwami kalibru .45 Rzuć 1K10.
1-6, rzucą się na was.
7-8, ominą was.
9-10, spodoba im się któryś z członków drużyn i zaproszą was, żebyście się powłóczyli raze z nimi.

87 Ekipa Reporterska: Kamerzys i reporter poszukują tematu na reportaż. Rz 1K10.
Jeśli wyjdzie 1-5, to zostaną zauważeni prze obiekt swoich obserwacji i wywiąże się strzelan na. Wy oczywiście będziecie w samym jej środk Jeśli wyjdzie 6-10, zadecydują, że to wy jesteśc tematem i podążą za wami.

88-90 Miejscowi: Młody mężczyzna lub kobieta. Rzuć 1K10.
1-5, zostali napadnięci przez czterech zbirów z gangu Krwawe Brzytwy.
6-10, są okrutnie bici przez Inkwizytorów za grzech posiadania sztucznych oczu.

91-95 Strzelanina: Wspaniale. Właśnie wleźliście w sam środek poważnej sprzeczki pomiędzy Paczką Bradi (elitarnego pozergangu, w którym wszyscy wyglądają jak uciekinierzy ze starego serialu telewizyjnego), a Legionem Czerwonego Chromu (neofaszystowskim boostergangiem). Wszyscy mają kurtki pancerne i strzelają z pistoletów wielkiego kalibru. Brzytwy, cyberbronie i szatkownice są wszędzie. Wybierz stronę, albo wybierz cel.

96-98 Trauma Team: AV-4 siada na ziemi w środku bierzącej strzelaniny. Rzuć 1K10.
1-5, załoga dochodzi do wniosku, że jesteście zwykłymi przechodniami i ignoruje was.
6-10 wnioskują, że stanowicie część problemu i Solo otwierają do was ogień ze swoich MAC10.

99 Mafia: Właśnie weszliście w sam środek poważnej operacji znanej rodziny Scagattalia. Czterech facetów w stylu solo, uzbrojonych w Ingramy MAC 14 i ubranych w kamizelki kuloodporne rozładowywuje transport narkotyków z ciężarówki. Rzuć 1K10.
1-4, nie zauważają was.
5-8, zauważają was i jeden z nich każe wam odejść.
9-10, dochodzą do wniosku, że jesteście świadkami i powinniście zostać natychmiast zlikwidowani.

00 Drużyna solo: Trzech solo ubranych w kamizelki i spodnie kuloodporne, uzbrojonych w sprzęgane Uzi. Dopalacze refleksu, cyberoczy z noktowizją i celownikami. Ci faceci są w trakcie całkiem czarnej operacji (zabójstwo). Rzuć 1K10.
1-5, jeśli ich zignorujecie, to oni też was zignorują.
6-10 dojdą do wniosku, że jesteście świadkami i powinniście zostać natychmiast zlikwidowani.

NIEKTÓRE OSOBISTOŚCI Z NIGHT CITY

Przedstawiamy kilku ludzi, których możecie spotkać w dowolnej chwili na Ulicach Miasta. Osobistości te są przygotowane tak, aby grać nimi jak typowymi przedstawicielami swojej klasy.

Ogniomistrz (Fixer): Ogniomistrz jest najbardziej znanym spośród wielu lokalnych handlarzy bronią. To co go głównie wyróżnia, to fakt, że zaopatruje wiele legalnych firm w systemy bezpieczeństwa oraz broń dla ich bramkarzy/najemnych solo. Ogniomistrz był początkowo cyberżołnierzem w konflikcie nikaraguańskim, gdzie nawiązał kontakty, które po opuszczeniu armii wykorzystywał do wspierania swojego skromnego biznesu. Oprócz handlu bronią, Ogniomistrz zajmuje się obrotem informacjami co czyni go bardzo popularną osobą wśród innych fixerów w mieście.

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

Blacklist (Technik): Renegat, inżynier chemik/cybernetyk z korporacji Biotechnika. Blacklist zaznacza swą obecność w Night City na kilka sposobów. To ten człowiek, do którego boostergangi przychodzą, żeby dostać „spersonalizowane" cyberwszczepy, ten człowiek, do którego zwracają się korporacje, żeby stworzył im nowe wirusy, a także ten człowiek, z którym rozmawia policja, gdy potrzebuje pomocy w identyfikacji i analizie środków chemicznych użytych w przestępstwie. Plotki mówią, że Biotechnica wydała na niego wyrok za zabranie ze sobą wzorów pewnych związków, które odkrył przed odejściem.

INT=6 TECH=8 REF=5 OP=8 SZ=3
ATR=5 SZYB=5 EMP=4 BC=5

Suds Joliet (Rockman): Emerytowany rockman, który zrobił pieniądze na kilku klasycznych albumach z lat 90-tych. Obecnie Suds prowadzi tajny bar (specjalizujący się we własnym bimbrze) w starym magazynie. Ta knajpa znana jako Slammer jest centralnym miejscem spotkań dla wielu pokojowych rozmów pomiędzy gangami. Jest to głównie z tego powodu, że reszta magazynu została przerobiona przez Sudsa na arenę do nie-pokojowego rozwiązywania dyskusji gangów. Od czasu do czasu zdarza się, że Suds wyciąga swoją gitarę i gra dla tłumu.

INT=6 TECH=3 REF=6 OP=9 SZ=5
ATR=4 SZYB=6 EMP=8 BC=8

David Whindam (Businessman): David Whindam jest typowym korporacyjnym karierowiczem, zawsze szukającym sposobu na dostanie się na szczyt szybciej niż ktokolwiek inny. Dwa lata temu stworzył własną, osobistą grupę uderzeniową złożoną z solo, znaną na mieście jako Posłańcy Ołowiu. Po udanym usunięciu kilku ludzi, którzy stali mu na drodze do stołka prezesa lokalnego wydziału Biotechniki zorientował się, że można ciągnąć niezłe zyski z wynajmowania Posłańców innym. Obecnie „wypożycza" ich swoim korporacyjnym kolegom, żeby pomóc im zdobyć władzę. Ma własną wizję absolutnej kontroli nad miastem, gdy już będzie miał w garści wszystkich swoich „kolegów".

INT=8 TECH=3 REF=7 OP=9 SZ=5
ATR=7 SZYB=5 EMP=3 BC=7

Truskawa (Gliniarz): Truskawa zyskał swoje imię ze względu na swoje naturalnie rude włosy — niezwykły widok w Night City (fakt, że to naturalne, a nie sam kolor). Truskawa jest gliniarzem, który spędził całe piętnaście lat swojej służby chodząc po ulicach Night City. Mimo, że przysiągł chronić prawa, wie także kiedy patrzeć w drugą stronę. Truskawa jest rzadkością w XXI wieku - zależy mu. Zamiast zapuszkować kogoś, kto bierze narkotyki, zazwyczaj odstawia go do kliniki odwykowej z nadzieją, że uda mu się rzucić nałóg. Mimo, że jest glinirzem, prawie każdy na mieście w mgnieniu oka rzuci swoje sprawy, żeby mu pomóc.

INT=6 TECH=3 REF=10 OP=7 SZ=9
ATR=4 SZYB=7 EMP=10 BC=9

Strzykawa (Nomad/Booster): Nikt nie wie skąd przyjechał Strzykawa, ale wszyscy zgadzają się, że jest szurnięty. Dostał swój przydomek po tym jak otworzył klinikę odwykową w najgorszej części Night City. W przeciwieństwie do większości ważniejszych klinik odwykowych, Strzykawa nie żąda niczego za swoje usługi, za wyjątkiem obietnicy, że jego wyleczony pacjent spróbuje pomóc komuś innemu przyprowadzając go do tej kliniki.

INT=7 TECH=2 REF=8 OP=7 SZ=8
ATR=6 SZYB=6 EMP=8 BC=7

Livewire (Netrunner): Livewire jest Netrunnerem, który był kiedyś związany z drużyną solo znaną jako Diabelska Horda zanim drużyna nie rozleciała się w 2011 z powodu pechowej operacji, w której zginęli wszyscy za wyjątkiem Livewire'a i jeszcze jednego członka. Obecnie Livewire'a można zwykle znaleźć w małym sklepiku, który prowadzi na zapleczu Krótkiego Spięcia — lokalnego baru. Mówi się, że za odpowiednie pieniądze ma dostęp do wszelkich programów, a jeśli ich nie ma, to je napisze.

INT=9 TECH=6 REF=10 OP=10 SZ=9
ATR=8 SZYB=8 EMP=4 BC=7

Lucyfer (Solo): Lucyfer jest założycielem i oprócz Livewire'a, jedynym żyjącym człon-

kiem Diabelskiej Hordy. Znany jest ze swego zajdłego stylu walki wręcz, w którym żadne chwyty nie są zabronione. Można go kupić za właściwą cenę. Generalnie trzyma się sam, ale wiadomo, że od czasu do czasu pracuje razem z Livewire.
INT=6 TECH=3 REF=10 OP=9 SZ=8
ATR=10 SZYB=9 EMP=4 BC=8

Atena (Netrunner): Atena jest hersztem wyłącznie damskiego boostergangu znanego jako Walkirie. Często można ją spotkać w towarzystwie dwóch jej „żołnierzy", Artemidy i Hery. Oprócz zajmowania się swoimi sprawami jako szefowa Walkirii, Atena buszuje po Sieci dla solo znanej w mieście jako Kestral.
INT=6 TECH=6 REF=9 OP=10 SZ=4
ATR=8 SZYB=6 EMP=6 BC=8

Kestral (Solo): Jak wielu innych solów zdobyła swe doświadczenie w konflikcie środkowoamerykańskim. Odróżnia ją od innych fakt, że walczyła po przegrywającej stronie. Pod koniec wojny zorientowała się, że jej mocodawcy ponoszą klęskę. Zaaranżowała swą „śmierć w akcji". Po upozorowanej śmierci wkupiła się do zespołu solów, który został wkrótce wysłany na samobójczą misję. Tylko jej wiedza o przeciwniku i miejscu akcji, pozwoliła jej uniknąć pewnej śmierci. Dziś wynajmuje się tylko osobom prywatnym. Na oferty korporacji nie odpowiada.
INT=7 TECH=4 REF=12 OP=9 SZ=8
ATR=8 SZYB=10 EMP=5 BC=7

Biała Lwica (Fixer): Biała Lwica jest jednym z najbardziej znanych fixerów Night City. Ma kontakty zarówno w kilku największych korporacjach, jak i w podziemnym światku. Choć większość ludzi o niej słyszała, niewielu wie jak ją odnaleźć. Stara się nie rozpowiadać o miejscach swojego pobytu. Kiedyś sprzedała informacje, które doprowadziły do upadku bogatego rodu mafijnego. Teraz za jej głowę mafia dobrze zapłaci. Jeśli ktoś będzie chciał zgarnąć nagrodę — wpędzi się w duże kłopoty. Wielu ludzi zawdzięcza życie Białej Lwicy i zrobi wiele żeby przeżyła.
INT=10 TECH=3 REF=7 OP=5 SZ=9
ATR=8 SZYB=7 EMP=7 BC=7

Pitagoras (Netrunner): Pitagoras zna się po trosze na wszystkim. Jest hackerem, netrunnerem, technikiem. Najbardziej znany jest ze swej umiejętności dostosowywania istniejącego oprogramowania do wymaganych potrzeb. Sam też pisze niezłe programy. Większość ludzi wie — choć on sam stara się o tym nie mówić — że to on właśnie był osobą odpowiedzialną za upadek Hiroshi Electronics Corporation. Wiadomo również, że wcześniej ta korporacja próbowała zastraszyć Pitagorasa, gdy odmawiał współpracy. To właśnie ta reputacja powstrzymuje inne korporacje przed korzystaniem z jego usług.
INT=7 TECH=10 REF=9 OP=8 SZ=5
ATR=7 SZYB=7 EMP=5 BC=5

Zegarmistrzyni (Technik Medyczny): Zegarmistrzyni jest równocześnie biotechnikiem i cybertechnikiem, a jej sława powstała po tym jak wymyśliła Skinwatch — zegarek podskórny. Po kilku latach pracy w świecie korporacji, Zegarmistrzyni zdecydowała, że może zarobić więcej pieniędzy pracując na własną rękę. Obecnie mieszka w Night City i przeprowadza sporą ilość renegackich operacji chirurgicznych zarówno dla boostergangów, jak i dla ludzi korporacji.
INT=9 TECH=9 REF=7 OP=9 SZ=7
ATR=9 SZYB=8 EMP=8 BC=6

Nostradamus (Reporter): W przeciwieństwie do Nostradamusa z XV wieku, ten nie specjalizuje się w przyszłości, ale w przeszłości i teraźniejszości. Jest swego rodzaju pustelnikiem mieszkającym w przerobionym magazynie, który ma wiele zabezpieczeń. Wewnątrz tego magazynu znajduje się największa kolekcja prawdziwych książek, które pozostały w Night City. Nostradamus wykorzystuje te książki oraz gigantyczny mega-komputer do kompilowania wszystkich informacji, które tylko może dostać. Aby wzbogacić tę kolekcję, często wynajmuje Netrunnerów, żeby zdobyli dla niego nadające się na sprzedaż informacje. Jest on bowiem znany z handlu informacjami.
INT=10 TECH=2 REF=8 OP=9 SZ=7
ATR=6 SZYB=5 EMP=4 BC=7

Aries (Solo): Aries jest żyjącym przykł dem człowieka, który przeszedł przez piek i wrócił, żeby o tym opowiedzieć. Wiele l temu był dowódcą w CIA, blisko związany z Gangiem Czworga. Po upadku Stanó Zjednoczonych prowadził przez jakiś cza tajne operacje w Ameryce Centralnej p czym pojawił się w Night City w roku 201 jako solo. Z upływem czasu jego człowie czeństwo powoli rozpływało się, aż po oko roku ześwirował i stał się 'borgiem. Po jeg złapaniu, które było dobrze nagłośnion przez media, przeszedł taniec mózgu i obe cnie pracuje dla służb policyjnych Night Ci polując na inne 'borgi.
INT=8 TECH=5 REF=12 OP=7 SZ=5
ATR=5 SZYB=7 EMP=2 BC=12

Bes Isis (Reporter): Bes Isis jest dobrz znaną reporterką, która zyskała sobie repu tację za to, że jest troszkę niezrówno ważona jeśli chodzi o ubieganie innyc reporterów w zdobywaniu wiadomości. Ju więcej niż raz złamała parę praw, żeb dostać się w sam środek jakiejś wielkiej hi torii — czasem nie bez kosztów własnyc Obecnie ma chromowaną nogę i podobn wykonany substytut połowy klatki piersi wej. Te części zamienne okazały się potrz bne po tym jak upozorowała się na rann żeby zrobić reportaż o „przerzutach mięsa"
INT=8 TECH=4 REF=9 OP=10 SZ=8
ATR=10 SZYB=7 EMP=7 BC=6

MusicMan (Rockman): MusicMan je odpowiednikiem minstrela wałęsającego s po Night City. Nie ma stałego domu, ale g po różnych barach, żeby się utrzyma Oprócz zajmowania się muzyką, MusicMa sprzedaje także informacje.
INT=5 TECH=6 REF=7 OP=9 SZ=5
ATR=6 SZYB=6 EMP=7 BC=7

Bag Lady (Fixer): Nikt nie wie ską przyszła ta „Torebkowa Dama", ale pewn go dnia pojawiła się w Night City ze szma cianą torbą na ramieniu, wypełnioną ro maitymi przedmiotami, z których wszystk były kradzione. Mówi się, że jest ona ost tnią osobą, do której ludzie się zwracają g czegoś potrzebują, ale ona zawsze jako ma to czego im trzeba.
INT=8 TECH=2 REF=7 OP=6 SZ=8
ATR=2 SZYB=4 EMP=7 BC=2

OBLICZE MIASTA

Jeszcze jeden piątkowy wieczór.

Płacisz te dwa dolce na bramce i wchodzisz do środka. Przy barze jak zwykle kolejki, więc omijasz go. Czując się, jakbyś był na najwyższym szczycie świata, wychodzisz na główną sale, żeby spędzić kolejną noc klubowego życia.

Na pierwszy rzut oka klub wygląda jak miejsce, gdzie mieszają się wszystkie typy ludzi. Po chwili jednak zaczynasz zauważać, że wszyscy są posegregowani. Pozerzy w tyle sali starają się zwrócić na siebie uwagę, przeciętne punki na środku zachowują się jak niepomni swego otoczenia. Gdzieś z boku chromersi walą głowami w ścianę, a z drugiej strony banda boosterów czeka na okazję do rozróby.
A dodatek do tego, ale jakże istotny, to ćpuny, procho-głowi, wpadający jeden na drugiego tuż obok sceny gdzie kapela wynajęta na dzisiaj zasuwa różne hity, te nowe i te stare.

Mówi się, że ludzie tacy jak Johnny Silverhand i Kerry Eurodyne też zaczynali w takich klubach, ale twoim zdaniem to jeden wielki kit. Przecież ludzie tacy jak Johnny Silverhand nie potrzebowali klubów, żeby dostać się na życiowe szczyty, oni się do tego urodzili. To tylko Rock N'Roll, no nie ?

Na zewnątrz, na ulicach Night City, rozgrywają się różne wydarzenia — tworzy się historia Ulicy. Czy są to boosterzy w ciemnym zaułku, nomadowie na drogach, czy rockmani w klubach, trwa tam akcja i są tam kłopoty, gdziekolwiek nie spojrzysz. A karetki Trauma Team krążą nad głowami i czekają, żeby zebrać resztki — też dla zysku.

Takie jest oblicze Miasta. Takim je widzisz.

„A Cool Metal Fire":
Silverhand Nadal Mistrzem Rocka

Przedruk z ROCKER MAGAZINE czerwiec 2013

Dzięki swojej karierze, od skromnych początków w grupie Samuraj do pięciu solowych albumów, Johnny Silverhand stał się powszechnie znany fanom rock and roll'a. Swoim najnowszym albumem A Cool Metal Fire (Ogień Chłodnego Metalu) Johnny Silverhand potwierdza, że chce stać się prawdziwą legendą.

Album zaczyna się jak wszystkie jego dotychczasowe albumy rozdzierającym, ryczącym kawałkiem instrumentalnym "Dancing With My Axe" (Tańcząc z Moją Gitarą), który gwarantuje, że przepalą się wszystkie bezpieczniki w waszych odtwarzaczach stereo. Ten utrzymany w szybkim tempie pokaz sztuki gitarowej, w której żadne chwyty nie są zabronione jest tak ostry, że z pewnością będziecie chcieli wysłuchać go dwa razy.

A jeśli to wam nie wystarczy to przejdźcie do utworu numer dwa, "Chippin' In" (Sprzęgam się). Ten kawałek, tak jak pierwszy, jest kolejną szybką dawką czystego rock and roll'a. Porusza także problem dzisiejszego społeczeństwa, który nie może zostać zignorowany: Jeśli będziemy kultywować modę na zastępowanie części naszego ciała metalem, to co nam zostanie na koniec ?

Reszta albumu, to niemal typowy Silverhand, ze swoją energiczną grą na gitarze i prowokującą liryką. Jednakże, zaprezentował trzy inne piosenki, które rzeczywiście wyróżniają się wśród pozostałych. Pierwsze dwie: "(Out of) The City" (Miasto — Poza Miastem) oraz "Flashing Lights" (Błyszczące Światła) pasują do siebie wyjątkowo dobrze, zarówno tematycznie jak i muzycznie, gdyż wyglądają niemal jak jedna całość, a nie dwa osobne kawałki. Te dwie piosenki zaznaczają nieziemską wizję teraźniejszości z punktu widzenia bezstronnej istoty z zewnątrz, która jest nieświadoma naszego sposobu życia. Pozostawia

„Album ten przenosi nas do samego serca naszej kultury i pozwala nam odczuć jego puls.."

to słuchaczy z nowym spojrzeniem na życie mimo, że utwór przemija z szybkością światła. Ostatnia piosenka na albumie, "Never Fade Away" (Nie Poddawaj się), odchodzi od głównego nurtu muzyki Johnniego Silverhan i przenosi go muzycznie w nowy wymia Podstawowy rytm jest prosty i zawiły zaraze Piosenka ta nie rości sobie pretensji do tytu nowoczesnego utworu, ale za to nie zostaw po sobie charakterystycznego metalowego po maku jak większość jej towarzyszek. Mimo, nie jestem przekonany, że ta piosenk naprawdę pasuje do reszty albumu ze względ na swą muzyczną odrębność, jestem pewie że powinna zostać gdzieś nagrana, a zate *A Cool Metal Fire* jest dobrym miejscem j każde inne.

Ogólnie uważam *A Cool Metal Fire* za c więcej niż wasze zwykłe, codzienne płyt Dzięki swojemu porywającemu rytmo i urzekającej liryce, album ten przenosi nas samego serca naszej kultury i pozwala na odczuć jego puls.

Pretensjonalni czy Polityczni? Podżynacze Gardeł z Seattle.

Komentuje Jeff Daniel

„Wydawałoby się, że publiczność składa się z bezmyślnych, przesadnie umalowanych i niedoubieranych dzieciaków, które można spotkać na większości koncertów Chromatycznego Metalu. Każde z nich jest tak owinięte we własny image, że często sprawiają wrażenie jabky nawet nie wiedzieli na jaki zespół właśnie patrzą. Jednak dzisiaj nadeszła noc, którą zapamiętają na zawsze, gdyż za chwi na scenę wyskoczy zespół Cutthroat."

Tak napisane jest na tylnej okładce Slashi Steel (Smagająca Stal), nowego album zespołu Cutthroat (Podżynacz Gardeł Niektórzy ludzie uważają, że ci królowie Chr mu robią się trochę zbyt pretensjonalni kie mówią o sobie, ale miałem okazję porozmawi z Knifeedge'm, głównym solistą i basistą z społu, który uważa, że jest inaczej.

Jeff Daniel: Ludzie często mówią, że w chłopcy jesteście trochę zbyt pretensjonal kiedy mówicie o sobie. Jak myślisz, czemu t jest ?

Knifeedge: To proste. W przeciwieństwie d większości dzisiejszych kapel Chromatycznyc my wywodzimy swoje korzenie ze staryc zespołów punkowych z późnych lat 70-tyc i 80-tych zeszłego wieku. Nie jest to ten ognis styl, który nazywano Speed Metalem, chocia często go wykorzystujemy. Polityka jest si napędową naszego zespołu. To dlatego, ż jesteśmy tak bardzo polityczni, tak bardzo

DONIESIENIA Z OSTATNIEJ CHWILI:

SILVERHAND ZACZYNA KLONOWE TOURNE:

Po sześciu miesiącach spędzonych w ukryciu, które nastąpiły po nieudanej zamachu na jego życie, Rocker Johnny Silverhand powrócił na scenę muzyczną, żeby przeprowadzić promocję swojego nowego long play'a. Album Clone Wars (Wojny Klonowe), porusza sprawę ostatniego przełomu technologicznego w dziedzinie klonowania oraz problemy związane z ideą bioinżynieryjnego tworzenia ludzi dla potrzeb wojskowych i przemysłowych.

Podczas wywiadu w swoim studio w Night City, Silverhand skomentował: „Potrzebowałem kilku miesięcy, żeby przycichł szum wokół mojego ostatniego dysku. Clone Wars wywołał sporo napięcia, a wielu ludziom, szczególnie facetom z Biotechniki, nie spodobały się aluzje do niewolnictwa, które tam wpisałem. Nie powiem, że to oni kazali mnie sprzątnąć, ale co jest, przecież umiecie sami myśleć, no nie ?

PRZEZNACZENIE: NADAL NA KRAWĘDZI, NADAL TOCZY WOJNĘ

„Minęło pięćdziesiąt lat ,
odkąd słyszeliśmy narodu krzyk .
Minęło pięćdziesiąt lat ,
odkąd widzieliśmy jak umarłeś ty."

To właśnie taka liryka czyni z Destiny (Przeznaczenie) jeden z najbardziej prowokujących zespołów naszych czasów. Ich nowy hit "Song for John (Fifty Years)" *Piosenka dla Janka (Pięćdziesiąt Lat)*, jest nie tylko wypełniona polityczną retoryką, ale także przypomina nam czasy, gdy Ameryka była wciąż wielka.

Począwszy od swojego debiutanckiego albumu "Walking the Skies" (Spacerując po Niebiosach), Destiny konsekwentnie dostarczało słuchającej publiczności piosenek, które trafiały w głębię ich dusz. Lider zespołu, Jessie Moore wyjaśnia, „Nie zawsze byliśmy polityczni. Tak na prawdę, to dziesięć lat temu nie obchodziło mnie nic poza zarabianiem pieniędzy. Wszystko czego pragnęłam to sława i wszystkie korzyści, które przychodzą wraz z nią. Teraz mamy inne czasy. Wygląda na to, że teraz najbardziej chciałabym, żeby moje przesłania dotarły do wszystkich."

Jednak sława i fortuna wymykała się im przez wiele lat, aż nadeszło ich przełomowe otwarcie dla dziś już nieistniejącego zespołu *Cowboy Panzer*. To na tym tournée publiczność na prawdę zaczęła zauważać ich muzykę.

„Moim zdaniem to stało się za sprawą tego, że *Cowboy Panzer* był taki wielki i polityczny. Dowiedziałam się, że mamy robić dla nich otwarcia na tournée i nagle zorientowałam się, że nasza muzyka musi się zmienić. Podczas tego tournée napisałam chyba ze trzydzieści piosenek. Niektóre z nich zostały ostatecznie włączone do naszego zestawu."

Pomimo rosnącego zainteresowania w sprawach politycznych, które wykazywała Jessie, zespół nadal tworzył także swoje własne piosenki.

„Pamiętam jak pierwszy raz po tournée z C.P. weszliśmy do studio. Miałam te wszystkie piosenki, które chciałam nagrać, ale zespół od razu zaczął od tego tandetnego kawałka nazywanego "Input Out". Byłam wściekła. To znaczy, ja tam przyszłam żeby zaśpiewać wielkie przesłanie, a jedyne o czym ci chłopcy chcieli śpiewać to były nieszczęśliwe miłostki."

„To mniej więcej wtedy zagroziłam im, że odejdę. Gdy się zastanawiam nad tym dzisiaj, rozumiem dlaczego zespół nie brał tego na serio. W ciągu pierwszych dziewięciu miesięcy naszego istnienia jakieś sześć razy zagroziłam im, że odejdę. I przez cały czas używałam tych gróźb, żeby wszystko było robione po mojemu. Był ze mnie na prawdę rozpuszczony bachor.

„Zajęło mi to około pięciu miesięcy zanim przekonałam ich, że mówię poważnie. W międzyczasie zdążyliśmy już nagrać "My Baby Left Me For A ShortCircuit" (Moja Ukochana Opuściła Mnie z Powodu Spięcia). Niemal błagając przekonałam ich, żeby zaczęli od nowa wykorzystując rzeczy, które napisałam podczas tournée, a nie takie jak "Input Out". Gdy już było po wszystkim, jakieś dziesięć miesięcy po tym jak wyrzuciliśmy na śmietnik kawałki z "My Baby", nagraliśmy "Dinner with Himmler" (Kolacja z Himmlerem)."

To właśnie ten album przyciągnął tyle uwagi krytyków. Nazwali go nową myślą polityczną 21 wieku. Sława i fortuna, której wyczekiwało Destiny wreszcie się odnalazły.

Ich drugi album po tournée z *Cowboy Panzer* przyniósł im jeszcze większy rozgłos. Tak duży, że byli w stanie pojechać na tournée jako główny uczestnik, a nie zespół rezerwowy. Perkusista Destiny, Timemaster, przypomina sobie:

„To była wielka zmiana. To znaczy, jednego dnia robisz otwarcie dla jakiejś

➡ narzucamy się naszym słuchaczom. Jeśli to jest pretensjonalne, to zgaduję, że my też.

J.D.: Co masz na myśli gdy mówisz, że jesteście zespołem politycznym ?

K.: Uważamy pełnienie roli posłańców za swoje zadanie. Naszym obowiązkiem jest otwieranie oczu i uszu słuchaczy przy pomocy naszej muzyki. Posłania najlepiej otwierające oczy dotyczą kwestii i zdarzeń politycznych.

J.D.: Takie jak piosenka "Kalakari" ?

K.: Dokładnie. Większość ludzi dzisiaj nawet nie pamięta nazwiska Hiram Kalakari i z pewnością nie wiedzą, co on zrobił. My gramy piosenki o rzeczach, które ukształtowały nasze życie. Staramy się mówić i mówimy prawdę taką jaką widzimy, a nie taką jaką publiczność chce usłyszeć.

J.D.: To w takim razie, jak wytłumaczysz sukces "Kalakari" ? Na dzień dzisiejszy ma numer cztery w najlepszej dziesiątce EuroRadio.

K.: Tu mnie masz. Gdybyśmy wiedzieli, że to będzie taki hit, cóż, nie wiem. Może przygotowalibyśmy coś innego na promocję tego albumu. Ale mimo wszystko podejrzewam, że tak na prawdę to nie ma znaczenia, bo nadal myślę, że przeciętna osoba nie zamierza się dowiedzieć, kto to był ten pie...ony Kalakari.

J.D.: Wracając do waszych politycznych motywacji. Jak usprawiedliwisz uznanie "Ginsu Lover" za polityczny.

K.: Prosto. Powiedziałem, że w polityce mamy swoje korzenie, a nie całe nasze życiowe motywacje. Ale jeśli posłuchasz dokładnie to zauważysz, że jest to rodzaj piosenki politycznej. "Ginsu Lover" nie jest o kochanku seksualnym, ale raczej o członku boostergangu, który jest za bardzo napalony do używania swoich brzytew. To faceci tacy jak Ginsu Lover sprawiają, że chodzenie nocą po naszych ulicach jest niebezpieczne.

J.D.: Co dalej z Cutthroat ? Slashing Steel jest nazywana innowacją w przemyśle muzycznym. Jak zamierzacie to kontynuować ?

K.: Tu mnie masz. Gdy wypuściliśmy album live z zupełnie nowym materiałem oczekiwaliśmy, że nasi zagorzali fani kupią go i tyle. Teraz ta cholerna rzecz poszła i sprzedała się w ponad dwóch milionach kopii. Spodziewam się, że zadecydujemy co dalej u nas, jak skończymy trasę koncertową.

— J.D.

sławnej grupy, a potem sam jesteś sławną grupą. Do tej pory pamiętam zmianę jaka zaszła u fanów. Jednego dnia mozolisz się nad jakimś starym numerem słuchając jak fani ziewają, a następnego dnia fani dostają szału.

„Pamiętam taki jeden koncert, który daliśmy podczas tournée *Cheyenne Mountain*, kiedy taka bosko wyglądająca Chromerka podeszła do mnie i zaproponowała mi małe sprzężenie. Takie rzeczy nigdy nie zdażały się, gdy byliśmy kapelą otwierającą."

Po wypuszczeniu *Cheyenne Mountain* zespół zbulwersował europejczyków. W praktyce, w niektórych krajach europejskich album był przez jakiś czas zakazany.

„Pamiętam to", mówi Timemaster, „Jessie była załamana. Była tak bardzo w swoim nowym nastroju politycznym, że popadła w depresję dlatego, że cały świat nie słuchał jej przesłania. Ale to nie o europejczyków musieliśmy się martwić. Z powrotem tutaj w Stanach mieliśmy kilka korporacji, których nazw lepiej nie będę wymieniał, które w światowych mediach domagały się naszych głów.

„Więcej niż raz podczas naszego tournée zdarzyło się, że nasz personel drogowy i pomocniczy, obejmujący nawet paru gości, którzy w latach 90-tych byli profesjonalnymi zapaśnikami, musiał poprzerzucać kilku ludzi, którzy chcieli zrobić coś innego niż tylko oddać nam honory."

Zespół nadal ma trochę problemów z fanami. Dwa razy podczas ostatniego tournée doszło do aresztowania fanów, którzy próbowali włamać się do autobusu zespołu. A młode kobiety nie jeden raz oskarżały członków zespołu o to, że zostały przez nich zaatakowane.

„Pewnie, że wiem o tym wszystkim. Ale to co mnie na prawdę cieszy to to, że wszyscy nasi prawdziwi fani wiedzą, że ci dwaj aresztowani pozerzy byli naćpani i sami się prosili o kłopoty. A co do tych prób „gwałtów", to są to usilne próby korporacji, które chcą nas zdjąć ze świecznika. Nasi prawdziwi fani wiedzą, że wszyscy jesteśmy zaangażowani w trwałe związki."

Destiny — Przeznaczenie. Zespół walczący o prawdę. Jedyne co mogą robić w zmaganiach przeciw korporacjom, które nie chcą słyszeć prawdy, to mieć nadzieję na przetrwanie. ❑

NOMADOWIE: DWA OBRAZKI Z DROGI

TEKST - JAMES NERDWELL

McCain'owie: Farmerzy w Ruchu.

Bud i Martha McCain próbowali utrzymać swoją ziemię, ale AgroKorporacje były zdecydowane usunąć ich. Nawet po tym jak AgroKorporacje wykupiły lokalny bank, żeby móc przejąć ich posiadłość, McCain'owie byli zawzięci w swej decyzji pozostania na ziemi, która należała do ich rodziny od pokoleń. I wtedy przyszła „pechowa seria" - ich najstarszy syn zginął w „wypadku" samochodowym, ich córka stała się narkomanką za sprawą korporacyjnego handlarza narkotyków.

Następnie nadeszła plaga. W ciągu dwunastu godzin całe bydło i drób padło; zboże zamieniło się w plewy. McCain'owie opuścili swą ziemię obiecując sobie odebrać kiedyś to co było prawnie ich własnością. Było to marzenie, które dzielili z wieloma innymi.

Z upływem lat McCain'owie utworzyli nową rodzinę, rodzinę bezdomnych i wysiedlonych. Przybyli pieszo, na motorach, we flotach wozów campingowych. Pod przywództwem Bud'a McCain'a utworzyli społeczność tu
czy, nazywanych przez obcych Huske
(Plewowcy) ze względu na ich pochodzenie
z Corn Belt (Pasa Zbóż). Podróżując po d
gach Ameryki, szukając pracy gdzie możn
rozbijając obóz gdzie się da, przenosząc
gdy miejscowi już dłużej ich nie tolerow
Huskersi mają jeden wspólny cel — pewne
dnia odzyskać swoją ziemię.

Nazywani terrorystami ze względu na s
odważne ataki przeciwko firmom, któ
pozbawiły ich domów, McCain'owie wo
myśleć o sobie jako o uczciwych obywatela
którzy zamienili się w bojowników o wolno
Huskersi mają dobrą pamięć. Ci, którzy
z nimi zaprzyjaźnią mają sprzymierzeńców
całe życie. Ci, którzy ich rozzłoszczą ma
niebezpiecznego wroga. Czy McCain'ow
odzyskają ojczyste ziemie, które im skradz
no? Czas pokaże. Ale z każdym nowym ok
cieństwem popełnionym przez AgroKorpora
ich szeregi rosną. ❑

The Crazy Quilts: Braterstwo Najemników

Wojny w Ameryce Centralnej były ciężkie dla żołnierzy, którzy w nich walczyli. Jednak jeszcze cięższy był powrót do domu. Miasta były zrujnowanymi pustkowiami, nieodpowiednimi do założenia rodziny. Domy, miasteczka, całe miasta poznikały z map — ofiary postępu.

Ci młodzi żołnierze powrócili do Ameryki, w której nic nie było święte i wszytsko było na sprzedaż. Wielu z nich przekonalo się, że są niemile widzianymi reliktami przeszłości. Nie mając się do kogo zwrócić, wielu z tych wysiedlonych ludzi walki, zarówno kobiet jak i mężczyzn, zwróciło się do jedynej sieci wsparcia jaką mieli, siebie na wzajem; i ku jedynej profesji jaką znali, wojaczce.

Rekrutujący się z całego kraju *Crazy Quilts (Szalone Kubraki)* są jedną z takich grup, które razem utworzyły jeden z wielu odłamów kultury nomadów - braterstwo najem-
ników. Nazwani tak ze względu
swoje kolorowe mundury, kolekc
szmacianych ścinków materia
z grubsza tworzące wzór maskując
sprzedają jedyny towar jaki im poz
stał w tym zrujnowanym świecie
swój honor i umiejętności bojowe.

Crazy Quilts wynajmują się poj
dynczo lub całymi batalionami. Wie
z nich pełni role ochroniarzy, in
wynajmują się jako wolni strzelc
najemnicy, korporacyjne drużyn
ekstrakcyjne, albo jako grupy uderz
niowe i zabójcy. *Crazy Quilts* stawia
honor ponad wszystkim. Możecie b
pewni, że nigdy nie zwrócą się prze
wko swoim pracodawcom, nigdy
zdradzą, nigdy się nie wycofają i nig
nie opuszczą swoich towarzyszy.

Crazy Quilts uważają się za ost
tni bastion profesjonalnej jednos
w naszym chaotycznym społecze
stwie. To właśnie ta reputacja be
kompromisowości sprawiła, że *Cra
Quilts* są potężną i respektowaną s
w tym Cyberpunkowym świecie. ❑

NIGHT CITY TODAY

17 grudnia 2020 Album CCVI, Nr. 46

RAPORT
ULICE NIGHT CITY

relacjonuje Walter Pickering

Na Ulicy z Krwawymi Brzytwami

Night City — w tym Mieście nigdy nie nie zapadają całkowite ciemności, przynajmniej nie dla tych, którzy w nim żyją i umierają. Bezlitosny neonowy obwód ze stali i szkła. Noc w Night City jest jak ciepła pulsująca istota. Czujesz jak krąży w oszalałych żyłach ćpunów będących na haju po *szprycy*, albo po *szlemie*. Widzisz ją w błędnych spojrzeniach bladych pozerów z twarzami prosto spod skalpela. I nieważne jakiego masz świra, na pewno nie doświadczasz go sam. Albo przynależysz do Miasta, albo umierasz. Ludzie zbierają się razem jak krzepnąca plama rozbryzganej krwi, poruszając się w rytm tysiąca różnych pieśni.

Pieśń Krwawych Brzytw słyszysz tylko raz i nigdy jej nie zapominasz. Nigdy się nie dowiem dlaczego grupa boosterów takich jak *Brzytwy* pozwoliła mi spędzić noc ze swoją paczką. Być może złapałem Hack Mana, herszta gangu, w dobrym nastroju. Trafiłem na święto: młodszy brat Hacka miał otrzymać swoje szpony.

Może krótkie strzeszczenie dla tych z was, którzy mieszkają na przedmieściach. Pewnie nigdy wcześniej nie słyszeliście o boosterach. Tu w Mieście są tak powszechni jak krawężniki wzdłuż chodników. Gangi takie jak *Brzytwy* połączyły cybernetykę i przemoc w śmiertelną odmianę ulicznej mody, która zabiera życie ponad czterdziestu mieszkańców miasta tygodniowo. Przeciętny booster to amoralny technofil. Elektronika i metal to dla boostera jedzenie i picie. Żeby je zdobyć zrobi wszystko. Podpalenia, rabunki, pobicia, zabójstwa. Jeśli wchodzą w grę pieniądze, wystarczająca ilość na kolejny mały wszczep z czarnorynkowej kliniki, to booster weźmie się za to tak jakby chodziło o chrom na okularach lustrzankach. Mówi się, że za każdym kolejnym razem jest coraz łatwiej. Im więcej wszczepionego sprzętu, im więcej wywierconych gniazd i zainstalowanych chipów, tym bardziej booster pogrąża się w swoim psychotycznym, zmienionym przez maszynę świecie chaosu. Najlepsi z nich zostają lokalnymi przywódcami. Najgorsi są maszynami do zabijania, balansującymi na krawędzi cyberpsychozy, gotowymi do rozwalenia samych siebie i wszystkich dookoła, żeby osiągnąć ten ostatni, wielki wynik.

Najgorsze ze wszystkiego jest to, że boosterzy wędrują w grupach.

Być może to moja ręka, ta którą straciłem w Limie, sprawiła, że *Brzytwy* obdarzyły mnie swoim najwyższym uznaniem. To stary model, wojskowy, a matowa stal i wszczepiony plastik postawiły mnie na ich poziomie. Zadomowili się w starym magazynie z dala od głównych części miasta. Przybywali dwójkami i trójkami wrzeszcząc i przekrzykując ogłuszający uliczny hadrcore rock. Kilku z nich złapało naoliwione szmaty i zaczęło czyścić swoje szpony, scierając z nich świeżą krew kilku pozerów, którzy szukali przygody. Hack Man usiadł na swoim plastikowym tronie patrząc swoimi metalicznymi oczami na ściany gniazda pokryte rozmaitymi graffiti. Naćpał się i nie był w nastroju do odpowiadania na pytania. Dopiero gdy jego brat wtoczył się do środka, na jego kamiennej twarzy pojawił się jakiś krótki przebłysk. Metalowe ręce skrzyżowały się na opancerzonej piersi. Wysunął swoje szpony. Sygnał dla pozostałych.

Rzucili się na brata Hack Mana ze wszystkich stron wydobywając zwierzęce wrzaski ze swych gardeł, a ich szpony wysuwały się ze schowków w palcach. Byli jak potwory z mięsa i stali, popychane przez narkotyczną muzykę, przez wszczepy i przez siebie nawzajem. Dzieciak zacisnął zęby gdy pierwsza para dokonała swego przejścia dosięgając celu i pozostawiając na jego ciele krwawe rozcięcia wykonane z chirurgiczną precyzją. Nie walczył, nie uciekał, nie krzyczał. Wkrótce jego ręce, nogi, tułów były pokryte cienkimi rozcięciami. Słaniając się na nogach upadł na podłogę. Patrzyłem zafascynowany i przerażony zarazem, jak sfora skoczyła na swą ofiarę kopiąc i gryząc. W ciągu kilku minut było po wszystkim. Przywlekli zmaltretowanego dzieciaka przed jego starszego brata, rzucając go do stóp herszta.

„Wstawaj", warknął Hack Man.

Dzieciak z wysiłkiem podniósł się na kolana, patrząc bezmyślnie w nicość. „Boli", wymamrotał przez opuchnięte wargi.

Kopniak posłał go na drugi koniec gniazda i rozciągnął na podłodze. „Życie boli", powiedział Hack Man wśród gwizdów i wrzasków swoich gangowych braci. „Urodziłeś się w świecie bólu. Jeśli ci się to nie podoba to odejdź od razu. Idź na ulicę, do rynsztoka. Zwiń się i umrzyj. My lubimy ból. My jesteśmy bólem. Ale my zakładamy pancerze. Popatrz dookoła. My jesteśmy miastem. Zadawaj ból swoimi szponami. Bądź jednym z nas, a ból cię nie dotknie. Ty będziesz bólem." Powstał ze swojego siedzenia. „Czy jesteś gotów, żeby stać się bólem ?"

Dzieciak zmusił się, żeby wstać. Krew barwiła podłogę lepką czerwienią. Obrócił się w stronę najbliższego Brzytwy i uderzył go w szczękę pięścią odzianą w skórzaną rękawicę. Boosterzy wrzaskiem wyrazili swą aprobatę. Odpowiedź brzmiała „tak".

Wypadli z budynku z obnażonymi szponami. Wynieśli dzieciaka na ramionach. Pobiegli przez miasto, kierując się w stronę czekającego już na nich konowała, tnąc i paląc wszystko na swej drodze. Gliny były daleko; nie ma żadnych premii nadgodzinowych za przeszkadzanie w inicjacji Krwawych Brzytw.

Tej nocy szpitale zgłosiły trzynaście ofiar okaleczeń. Wszystko po to, żeby piętnastoletni dzieciak mógł dostać swoje szpony i przyłączyć się do swych braci. Zanim opuściłem gniazdo, Hack Man chłodząc swoją gorączkę puszką *Grzmota*, zapytał mnie co myślę o jego rodzinie. Wysunąłem kasetę ze swojej ręki i schowałem ją do torby. Może przeczytać o tym w Aktualnościach, tak jak reszta z was. ❑

— *Walter Pickering, News 54*

Raport Specjalny

BOOSTERGANGI:
Żadna ulica nie jest bezpieczna.

Relacjonuje Mikuru Ponsumisu

Na Ulicy płonie ogień, który ogarnia wasze sąsiedztwo. Podniecany tanimi narkotykami, tanim cybersprzętem i jeszcze tańszą bronią automatyczną; ogień gangsteryzmu po raz kolejny zagraża istnieniu Night City.

W ciągu ostatnich dwu tygodni doszło do eskalacji chaotyczych strzelanin, których liczba wzrosła o pięćdziesiąt procent; wczoraj dwu niewinnych przechodni zostało zastrzelonych w krzyżowym ogniu z broni maszynowej gdy wyszli zza rogu FoodMart'u. Ich przewinienie: przechodzenie przez teren *Szuniętych Kurczaków* podczas dyskusji gangów.

Gangi. Są waszymi sąsiadami. Są waszymi dziećmi. Musicie znać tych facetów i przygotować się na nich. Gdyż w Night City żadna ulica nie jest bezpieczna:

Paczka Bradl: Paczka jest rozległym gangiem rodzinnym, który chroni dzieci zbiegłe z domów. Kilku starszych „dorosłych" prowadzi gang i chroni ich teren, podzas gdy młodsi członkowie kradną i handlują, żeby utrzymać rodzinę. Rozległe rodziny są ściśle terytorialne i zawzięcie bronią swoich członków.

Legion Czerwonego Chromu: Legion jest gangiem skinhead'ów; młodych mężczyzn zgromadzonych wokół konkretnej ideologii nienawiści. Mundury, flagi i wojskowe slogany stanowią regułę. Czerwoni Chromersi atakują wszystko co nie jest „w porządku" (czytaj: takie jak oni).

Stalowi Rzeźnicy — Slammersi: Typowy gang fanów chromatycznego metalu. Gangi chromersów koncentrują swoje działania wokół swojego ulubionego zespołu rockowego, interpretując jego lirykę jako rozkazy od swoich bohaterów. Gangi fanów chromatycznego rocka uważają całkowicie bezsensowne, chaotyczne akty przemocy za środku wyrazu artystycznego.

Gilligans: Gilligans to typowy gang samoobronny; w tym przypadku są to wojowniczy geje, którzy mają dość ataków ze strony grup takich jak *Legion Czerwoengo Chromu*. Są stosunkowo pokojowi, o ile pozostaje się z dala od ich terenu (dzielnica Marina) i zostawia się ich w spokoju.

Kennedys: Kennedys to typowy pozergang. Pozerzy przyjmują wybrany wygląd dla ochrony (jeden Kennedy wygląda tak samo jak drugi), dla identyfikacji oraz dla siły uderzeniowej (dwudziestu J.F.K. to całkiem przerażający widok). Te gangi koncentrują się na tworzeniu własnych dziwacznych interpretacji swoich bohaterów; na przykład podczas *Hianisporckich Weekendów Kennedych*, całe cztery setki członków gangu zjeżdżają się w jedno miejsce na tygodniową orgię zniszczenia.

Stalowi Wojownicy: Stalowi Wojownicy są gangiem wojowniczym, którego działaność koncentruje się wokół jakiegoś rodzaju "kodeksu rycerskiego". Zawiłe rytuały, stopnie wojskowe i opancerzenie ciała stanowią razem część tej mistyki. Gangi wojownicze są niebezpieczne, gdyż jeśli wypowiedzą komuś wojnę, to nigdy nie dają za wygraną.

Piranie: Piranie są typowym gangiem imprezowym. Organizują imprezy, piją *Grzmota*, biorą narkotyki (i handlują nimi) oraz rabują ludzi. Wszystko to w ramach „imprezowego" stylu życia. Dla tych ludzi Impreza jest wszystkim.

Inkwizytorzy: Inkwizytorzy są gangiem kultystów; tak jak gangi o ideologii nienawiści, koncentrują się oni na konkretnej ideologii. W tym przypadku jest to ideologia religijna. Inkwizytorzy uważają, że wszczepy cybernetyczne są bluźniercze i nie marzą o niczym innym, jak o wydarciu ich prosto z waszych ciał. Uważają, że w ten sposób zbawiają wasze dusze. ❑

Korporacja Arasaka Security
Podaj Hasło:
Dostęp Udzielony
Żądany Plik?: Symbionty
Proszę czekać

Symbionty
Symbionty to nazwa pliku nadana uaktualnionym informacjom o Boostergangu „Giwerowców", który jest finansowany i kontrolowany przez Arasaka Security. Informacje ogólne:
Liczba członków: 43
Wspomaganie: Różne
Lokalizacja: Night City
Poniższy raport został sporządzony przez Rachael Tyroll.

Zgodnie z moim zadaniem spotkałam się z wyżej wymienionym gangiem Boosterów na wyznaczonym miejscu spotkania. Po ich przybyciu dokonali przeszukania, sprawdzając czy nie posiadam broni, albo innej widocznej cybernetyki. Gdy upewnili się, że faktycznie jestem przedstawicielem Arasaki, z pobliskiego baru, skąd najprawdopodobniej obserwowała początkowe spotkanie, przyprowadzona została przywódczyni.

W pierwszych słowach przywódczyni, która sama siebie nazywa *Brandywiną*, oznajmiła mi, że gang z pewnością nie znajduje przyjemności w idei bycia pionkiem Arasaki, ale godzi się z tą pozycją ze względu na pieniądze, które inwestujemy w gang. Następnie zapytała mnie o cel zwołania takiego spotkania.

Gdy przekazałam jej, że Arasaka chciała, abym towarzyszyła gangowi przez tydzień by poznać pełny zakres ich działalności zostałam złapana od tyłu, a ktoś inny zagroził mojemu życiu przy pomocy kilku stalowych ostrzy wystających z jego rąk. Broń ta, która jest nielegalna, posiada

uliczne nazwy „brzytwy" lub „rozpruwacze" i sądząc po ich wyglądzie oceniam, że jest to zgodne z tym co mogłyby zrobić z ludzkim ciałem i kośćmi.

Początkowa wrogość gangu zakończyła się gdy stanowczo powiedziałam im, że zabicie mnie, a nawet odmówienie mi prawa do towarzyszenia im spowodowałoby natychmiastowe zatrzymanie funduszy dostarczanych przez Arasakę. Odnoszę wrażenie, że członkowie tego gangu nienawidzą własnego człowieczeństwa tak samo jak człowieczeństwa innych ludzi. Popiera to moja dalsza obserwacja, że członkowie gangu cieszący się największym uznaniem to ci, którzy mają najwięcej metalu złączonego ze swoim ciałem. Według mojej opinii, członkowie gangu mogą być łatwo kontrolowani przez naszą organizację poprzez proste kontrolowanie dostaw pieniędzy, za które kupują nowy sprzęt cybernetyczny.

Tydzień, który spędziłam z gangiem dowodzi kolejnej teorii, którą wysunęłam: Gang nie tylko nienawidzi człowieczeństwa (które samo w sobie może być wyjaśnieniem dla ich istnienia), ale także lubi krzywdzić, kaleczyć i zabijać innych dla czegoś co wygląda na czystą przyjemność czerpaną z takich czynów. Te dwa czynniki doprowadziły mnie do konkluzji, że wszyscy *„Giwerowcy"* cierpią na cyberpsychozę, a zerwanie w najbliższej przyszłości naszych powiązań z nimi mogłoby być jedynym rozwiązaniem dla obu stron.

— Rachael Tyroll 9/1/20

GANGI - ERUPCJA PRZEMOCY NA ULICACH NIGHT CITY

Relacjonuje Bes Isis

We wczesnych godzinach porannych siedemnastu młodzieńców zostało zabitych w kolejnej konfrontacji boostergangów. Źródła uliczne podają, że grupa *Giwerowców* przebywała w barze znanym jako *Tęczowe Noce*, gdy doszło do ich konfrontacji z ubranymi w czerwone kaptury Inkwizytorami. Po krótkiej kłótni zaczęła się walka, a gdy było już po wszystkim siedmiu Inkwizytorów i dziesięciu Giwerowców było martwych.

Gdy ostatecznie udało się nam odnaleźć przywódcę Inkwizytorów, który prosił, żeby nie ujawniać jego nazwiska, miał on kilka rzeczy do powiedzenia o dzisiejszym i innych powiązanych z tym incydentach.

„Gdy wybije północ, gdy odgłos kroków na chodniku będzie wzbudzać strach w waszych sercach, Inkwizytorzy będą tam, żeby was osądzić. Dzisiejszy przykład, atak na heretyków zwanych Giwerowcami jest tylko początkiem nowego porządku, który nadchodzi. Nowego porządku, który zostanie wpro-wadzony przez Inkwizytorów.

Stoję tu publicznie nie po to by głosić zbliżającą się zagładę, ale raczej sąd. Sąd, który zostanie przeprowadzony przez *Inkwizytorów*. Większość ludzi nie ma się czego obawiać, ale są wśród nich tacy, którzy powinni zastanowić się nad swoimi grzechami i nad tym jak wkrótce zostaną za nie ukarani.

By podkreślić znaczenie tego oświadczenia, wystarczy żebym wskazał przykład heretycznych *Giwerowców*. Oni, jak wszyscy inni, którzy mają nienaturalną maszynerię wtopioną w swoje otrzymane od Boga ciała, zostaną przez *Inkwizytorów* wybici co do jednego. Jeśli nie jest to wystarczająco jasne, to pozwólcie, że wyrażę to inaczej: jeśli nie macie metalu wszczepionego w wasze ciała, to jesteście bezpieczni. Jeśli dobrowolnie przeszliście taką bluźnierczą fuzję, to strzeżcie się. *Inkwizytorzy* przyjdą was osądzić."

Pomimo, że nie chciał on ujawnić swej tożsamości publicznie uważa się, że przywódca *Inkwizytorów* był w przeszłości związany z jakąś już dawno nie wyznawaną religią, co można wywnioskować z jego lekko odmiennych poglądów na dzisiejsze społeczeństwo. Niezależnie jednak od przyczyn, przywódca *Inkwizytorów* przekazał mieszkańcom Night City swoje ostrzeżenie.

Na zakończenie notatki należy zaznaczyć, że szef policji Night City odmawiał udzielenia odpowiedzi na pytania dotyczące jego planów kontrolowania Inkwizytorów i innych gangów, które zagrażają mieszkańcom miasta. W rzeczywistości jedyną odpowiedzią, którą udało się nam z niego wydobyć, było „Bez komentarza".

Brzmi znajomo?

Pierwsza Osoba

Jedna Noc z TRAUMA TEAM

Lek.med. Rich „Kotlet" Cramer,
Dyspozytor „Linii Życia" - Lifeline Trauma Inc.
Oddział #23, Night City
Transport: A.V. 4E — modyfikacja P+W
Wyposażenie — do poziomu zagrożenia 7
Załoga: 5 osób: 2 Medyków, 2 Solo, Kierowca/Strzelec Pokładowy

6:30: Wczesne wezwanie. Zgłoszenie do dzielnicy magazynowej. Pacjent — ofiara potyczki Boosterów. Otwarta klatka piersiowa. Uraz wątroby, trzustki. Oba płuca zapadnięte. PH krwi cztery ponad normę. Pacjent wypłaszczony. Reanimacja niemożliwa. W ramach rekompensaty usunięto cyberrękę model K-100 z opcjami bojowymi. Sugerowane przeznaczenie połowy zysków z wyprzedaży zgodnie z normą na zakładowy fundusz Świąt Bożego Narodzenia.

9:47: Alarm - złamana karta w restauracji Hara Kiri. Pacjent, businessman, znaleziony dławiący się kawałkiem kałamarnicy. Udzielono pierwszej pomocy przez silne klepnięcie w plecy i usunięto ciało obce. Odczytano pacjentowi listę opłat za wezwanie. Pacjent stał się wrogi i zagroził procesem sądowym. Doliczono opłaty dodatkowe. Pacjent wyciągnął pistolet i zmusił solo do strzelania w obronie własnej. Pacjent reanimowany i przewieziony do Centum Medycznego. Sugerowane skasowanie konta po spłaceniu rachunków.

11:23: Solo na obszarze Raven Microcyb Inc. Straż zakładowa stała się wrogo nastawiona i odmówiła zezwolenia na procedurę podjęcia pacjenta, roszcząc sobie prawo pierwszeństwa w związku z *Aktem o Szpiegostwie Korporacyjnym* z 2009. Nikt z członków załogi nie słyszał o tym *Akcie* i zgodnie ze standardowymi procedurami kontynuowaliśmy procedurę podjęcia. Prawnicy Raven Inc. powinni być w kontakcie w sprawie śmierci sześciu członków ich straży zakładowej, którzy byli na drodze ambulansu w trakcie odlotu. Pacjent reanimowany i obciążony dodatkowymi kosztami za zużycie amunicji i opłacenie prawników firmy.

14:15: Strzelaniana w mieście wewnętrznym. Dwie złamane karty. Po przybyciu na miejsce odkryto drużynę z *R.E.O. Meatwagon* w trakcie ładowania pacjentów z kartami do swojego pojazdu. Zgodnie z polityką firmy w sprawie „przerzutów mięsa" ostrzegliśmy ich przez głośnik. Drużyna *R.E.O.* otworzyła ogień z broni ręcznej. Drużynowa pielęgniarka Chestly Whitestone przejęła inicjatywę i uwolniła kanistry z napalmem. Spowodowana eksplozja kosztowała życie obu pacjentów i drużyny *R.E.O.* Jednakże szybka reakcja Pilegniarki Whitestone uratowała reputację firmy i drużyny. Sugerowane pozwanie *R.E.O. Meatwagon* o zwrot kosztów kont klientów i wydatków na amunicję.

15:55: Wezwanie do złamanej karty w Sali Tanecznej Grand Illusion. Wzywający pacjent - jeden rockman, Kerry Eurodyne. Pacjent był w dobrym stanie zdrowia, ale był atakowany przez młodych fanów płci żeńskiej. Wypuszczono gaz łzawiący i utorowano drogę przez tłum. Wdzięczny Pan Eurodyne obciążył kosztami ewakuacji i nowego zestawu ubrań rachunek swojego studio i dał nam uczciwy napiwek. Ponieważ młodzież sprawiała wrażenie zadowolonej z wynikłego radosnego chaosu, wątpię aby firma musiała martwić się pozwami od zirytowanych rodziców.

16:30: Członkowie drużyny zaatakowani w barze podczas przerwy między wezwaniami; uzbrojona w strzelbę boosterka próbowała dokonać rabunku. Przestępca został unieszkodliwiony przez dowódcę bezpieczeństwa drużyny, Jazz'a Tobias'a. Przestępc zlikwidowany ogniem z broni ręczne uruchomił alarm z cybernetycznego złącza *Linii Życia*. Reanimacja niemożliwa. Sugerowana konfiskata pieniędz wpłaconych na konto z góry ora wszelkie odpowiednie sankcje perso nalne. Ze względu na ilość cybesprzęt na pacjentce możliwe jest, że była on w pierszych etapach cyberpsychozy.

17:40: Wezwanie sieciowe do zaułk za dzielnicą miasta *Elks Lodge* Pacjent zidentyfikowany jako aktork filmów video z DMS, Samantha Horn Wyraźne przedawkowanie mieszank *Dorfa* i *Szlema*. Pacjentka reanimowa na. Zgodnie z instrukcjami dyspozytora zwrócono pacjentkę do studio DMS Podczas podchodzenia do lądowani na lądowisku DMS drużyna została napadnięta przez trzy AV-y oznako wane symbolami *R.E.O. Meatwagon* Podjęto akcję unikową. Podczas wymiany ognia przebite zostały główne stabilizatory. Obrona p-lot *DMS* otworzyła ogień z odległości 300 jardów rozpraszając pojazdy *R.E.O.*, z których jeden rozbił się w dzielnicy finansowe podczas ucieczki. Pacjentka odstawiona po zapłaceniu opłat za prace przy zagrożeniu życia i złożeniu obietnicy spędzenia wieczoru na mieście z głównym chirurgiem. Skorzystano z prawa postawienia wszystkich drużyn *Linii Życia* w stan alarmu Klasy I Przeciwdziałać wszystkim pojazdom i personelowi *R.E.O.* ze „szczególnie nieprzychylnym nastawieniem". Patrz dodatkowy raport o incydencie i uszkodzeniu pojazdu.

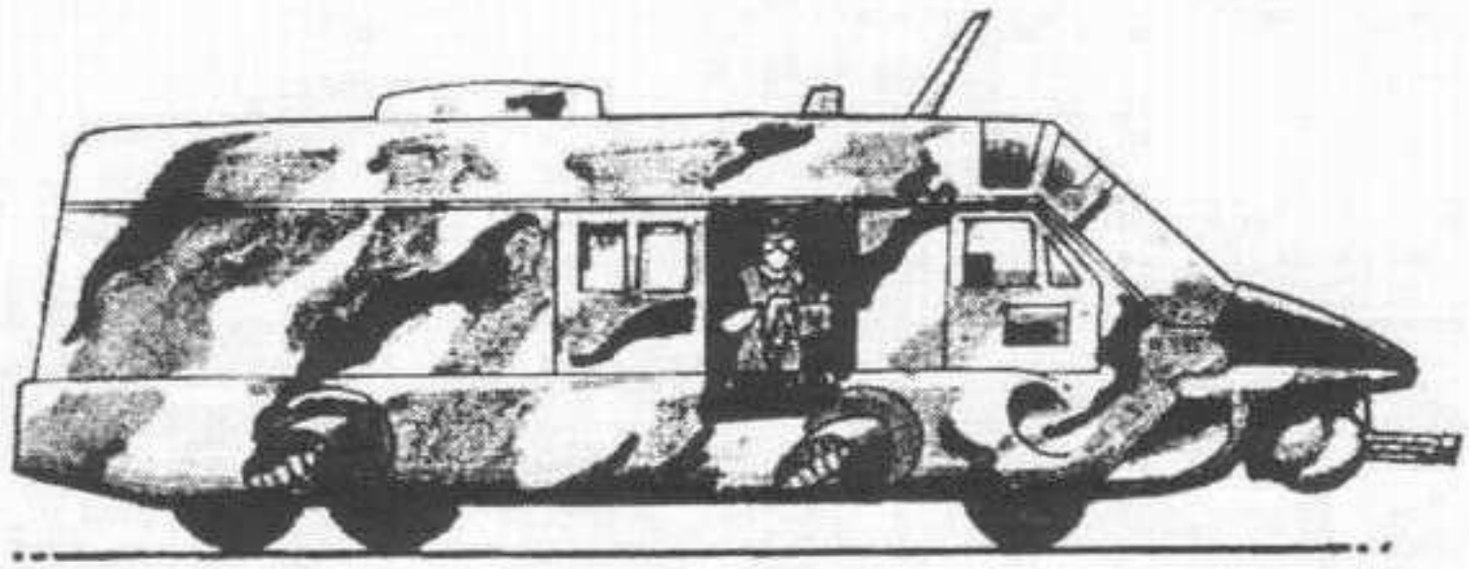
19:00: Koniec zmiany i powrót do parku maszynowego. Zgłoszenie do dyspozytora pracy nadgodzinowej oraz pracy przy zagrożeniu życia. Drużyna zwolniona na dwudniowy płatny urlop na czas trwania reperacji pojazdu. Złożone zamówienie do zbrojowni *Linii Życia* na broń ciężką. Nawiązany kontakt z fixerami, żeby załatwili sprawy z personelem *R.E.O.* Drużyna pozostanie razem dopóki incydent nie zakończy się. W razie spraw nagłych kontaktować się z drużyną przez hasło Sieciowe „Oczko w Czasie". . . . .

Koniec Raportu... Koniec Raportu. . .

AKTUALNOŚCI

W 21-SZYM WIEKU JEST WIELE SPOSOBÓW
NA KONTAKT ZE ŚWIATEM.
ALE NAJLEPSZĄ METODĄ SĄ AKTUALNOŚCI
— KOMBINACJA FAXU I GAZETY,
BEZPOŚREDNIO POŁĄCZONA
Z BAZAMI DANYCH ŚWIATOWYCH
MEDIAKORPORACJI.
CZASAMI AKTUALNOŚCI
TO TYLKO INFORMACJE;
TANIE EMOCJE DLA BEZMÓZGOWCÓW.
ALE CZASAMI,
TO ZUPEŁNIE INNA HISTORIA;
POD POWIERZCHNIĄ CZAI SIĘ
GŁĘBSZE ZNACZENIE;
URYWEK DANYCH PROWADZĄCY
DO NOWEJ PRZYGODY,
KTÓRA ZACZYNA SIĘ
TUŻ PO ODWRÓCENIU KOLEJNEJ KARTKI.

OTO DZIESIĘĆ WIZJI ZNAD KRAWĘDZI.



AKTUALNOŚCI
TEKST: MIKE BLUM
OPRAWA GRAFICZNA: JANET PIERCY & TED TALSORIAN
BAZA DANYCH: WORLD NETWORK NEWS & NETWORK 54
SCREAMSHEETS 1990 R.TALSORIAN GAMES, INC.
1990 R.TALSORIAN, INC. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE

NIGHT CITY TODAY

29 września 2020
Album CCVI, Nr. 28

PETROCHEM ODPOWIADA NA OŚWIADCZENIE BIOTECHNIKI O WYPUSZCZENIU NOWEGO ENZYMU EWR

Dallas, TX — Nie przedstawiony z nazwiska rzecznik prasowy Petrochemu przekazał dziennikarzom i analitykom przemysłowym dramatyczne oświadczenie związane z ujawnieniem przez Biotechnikę swojego nowego enzymu EWR. „Uważamy, że 6 miesięcy to czas nie wystarczający na przeprowadzenie odpowiednich badań nad tym bioinżynieryjnym produktem. Rozmiar możliwego zagrożenia biologicznego jest niewyobrażalny, szczególnie gdy weźmie się pod uwagę fakt, że Rosjanie produkują 10% światowych zapasów pszenicy i kukurydzy. Jeśli jakikolwiek nieprzewidziany efekt uboczny miałby ograniczyć lub wyeliminować ich produkcję rolniczą, światu grodziłaby potężna fala głodu."

ŚRODKOWY ZACHÓD WARUNKI DROGOWE

SPONSOROWANE PRZEZ PETROCHEM

„Bez środków petrochemicznych życie, które znamy nie byłoby możliwe..."
[fragmenty]

... Międzystanowa 40 w kierunku wschodnim zamknięta w pobliżu Fort Smith w Arkansas z powodu naprawy mostu... ruch na Międzystanowej 35 w hrabstwie Lyon w Kansas jest spowolniony przez jadący na południe konwój nomadów... U.S.81 została zamknięta w pobliżu Enid w Oklahomie z powodu wycieku toksycznych odpadów — najprawdopodobniej trasa nie zostanie dzisiaj otwarta... opóźnienia do jednej godziny na Międzystanowej 44 w kierunku wschodnim z powodu robót drogowych... ograniczenie prędkości w Indian Nation Turnpike na południe od Henryetta z powodu dymu z pożaru śmietniska opon... w kilku stanach zatokowych oraz wzdłuż rzeki Mississippi ogłoszono stan powodziowy... w okolicach Omaha zaobserwowano opady kwaśnego deszczu i gradu... trwający incydent ze snajperem zablokował ruch drogowy na autostradzie w Fort Worth... stada migrujących zmutowanych ryb z gatunku zębaczy zaobserwowano na drogach na zachód od Shreveport ...

BIOTECHNIKA OGŁASZA ODKRYCIE UDOSKONALONEGO ENZYMU WZROSTU ROŚLIN

La Jolla, CA — W dzisiejszym dramatycznym oświadczeniu, przedstawiciele Biotechniki ujawnili odkrycie nowego enzymu wzrostu roślin (EWR), który obiecuje przyśpieszyć produkcję zbóż i produktów zbożowych o 10%. Enzym wynaleziony przez naukowców pracujących w Laboratorium Badawczym Biotechniki będzie wkrótce przechodził formalne testy Państwowej Agencji d/s Leków. Biotechnika spodziewa się, że EWR znajdzie się w sprzedaży w przyszłym roku.

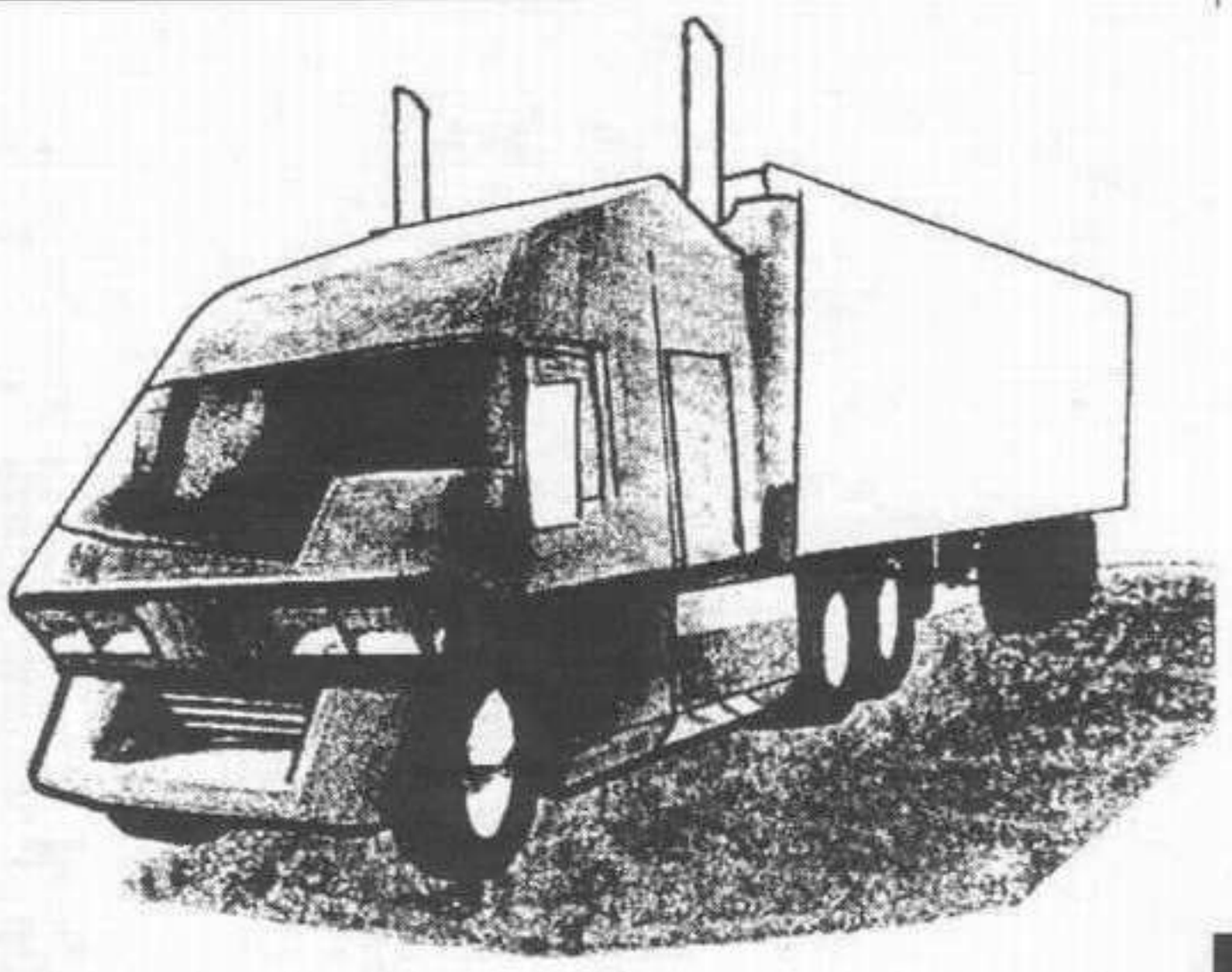
Analitycy giełdowi przewidują, że Biotechnika gwałtownie zyska na wartości; można spodziewać się, że notowania rolniczego giganta, Petrochemu, gwałtownie spadną. (patrz strona C-30)

SPOJRZENIE NA RYNEK:

Night City Today sprawdza najlepszy dostępny sprzęt.

Dzisiaj: Ciężki Transporter
Yakurichi-Ural BR70
Wyposażony w:

- Pełne Cyberzłącze
- System nawigacyjny z NAVSTAR®
- Pakiet naprowadzania
- Radar
- CB Radio
- Kabinę do spania dla dwu osób
- Silnik: Rolls Royce CB40V
- 5.800 KM
- 110 mph na autostradzie / 130 mph z dopalaczem.



Scenariusz 1:

Na autostradzie

Informacja dla graczy:

Będąc na Wybrzeżu Zachodnim, gracze otrzymali od Biotechniki propozycję poprowadzenia i eskortowania z La Jolla do obiektu Państwowej Agencji d/s Leków w pobliżu Nashville w Tennessee ciągnika siodłowego (TIRa) z kontenerem wypełnionym EWR oraz urządzeniami badawczymi. Drużyna będzie musiała przebyć 1900 mil w 36 godzin. Biotechnika ujawni, że Petrochem stara się dorwać do EWR i drużyna powinna spo-dziewać się kłopotów. W stanach środkowego zachodu, gdzie Petrochem posiada rozległe połacie ziemi, korporacja ta może zrobić prawie wszystko co zechce.

Ciągnik siodłowy to Yakurichi-Ural BR70 ze złączem cybernetycznym, systemem nawigacyjnym, CB Radio, ostrzegawczym odbiornikiem radiowym, 2 fotelami katapultowanymi zero/zero, automatycznym systemem gaśniczym, sonarem testującym powierzchnię drogi współpracującym z aktywnym zawieszeniem, ostrzegawczym radarem połączonym z zainstalowanym w podwoziu systemem automatycznego hamowania, klimatyzacją, nagłośnieniem stereofonicznym, kabiną do spania, wyciągarką oraz karoserią z kevlaru i włókien szklanych (SP 70) z poliwęglanowymi szybami (SP 30). Jednostka napędowa to silnik bezkorbowy Rolls Royce CB40v turbo, 64 litry, 12 zaworów, o zmiennej geometrii tłoków, pracujący jako generator gazów dla 4 przerobionych silników odrzutowych CAE J402, spalający mieszankę wzbogaconej azotem wysokooktanowej benzyny, metaalkoholu, eteru i acetonu; jako dopalacz dostępny jest zbiornik utleniacza w postaci czerwonego kwasu azotowego dymiącego, który wystarcza na 25 minut. Moc maksymalna (bez dopalacza) 5.800 KM; normalna pojemność zbiornika paliwa 1200 litrów. Maksymalna prędkość na autostradzie 110 mph (130 z dopalaczem); w terenie 40 mph (50 z dopalaczem). Długość 8m, szerokość 3m, wysokość 3,1m. Cztery dodatkowe zbiorniki siodłowe zapewniają całkowity zasięg około 2100 mil. Całkowity koszt, jeśli chciałbyć go kupić, wynosi 120.000 eb. Naczepa to kontener Freyhilf z opancerzonymi ściankami (SP 90), systemem alarmowym, klimatyzacją i osobnym pomocniczym zespołem silnikowym, zaopatrzony w dwa koła zapasowe (które pasują także do ciągnika). W ciągniku, w skrzynkach narzędziowych znajdują się różnorodne narzędzia do napraw pojazdu. Na dachu kabiny do spania zainstalowany został właz.

Drużyna będzie także mogła skorzystać z dwu nieoznakowanych samochodów Toyo-Chevrolet, jako pojazdów zwiadowczo-eskortowych. Każdy z nich jest wyposażony w CB Radio oraz opcje „policyjnych pojazdów przechwytujących" (traktuj je jak „samochody sportowe"). Jednakże żadne z nich nie jest opancerzony.

Ładunek składa się z 20 plastikowych beczek zawierających enzym wzrostu roślin, 280 torebek nawozu wysokoplonowego oraz dwie skrzynie z instrumentami badawczymi.

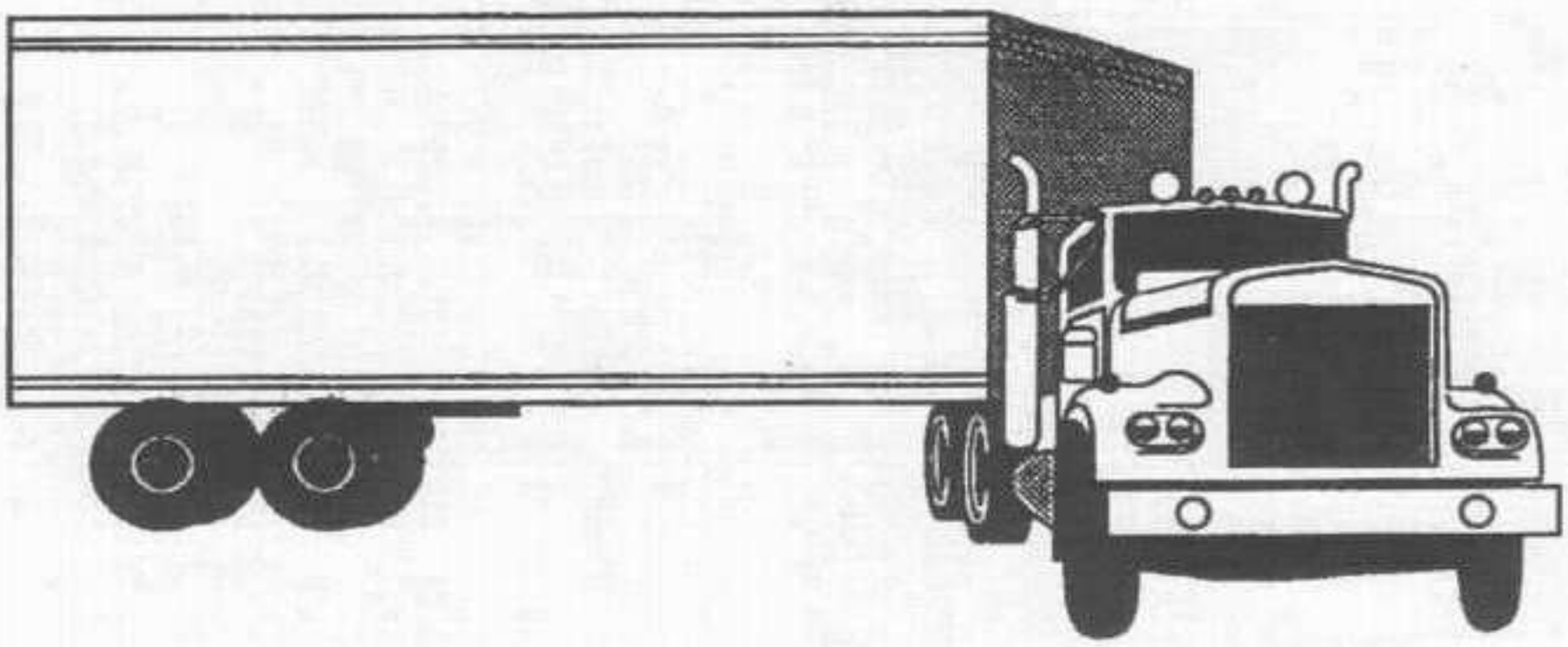
Członkowie drużyny otrzymają po 1000eb na głowę w miejscu przeznaczenia, jeśli dostarczą nieuszkodzony ładunek.

Uwagi dla mistrza gry:

Biotechnika wkorzystuje drużynę graczy jako przynęty. EWR w ich ciężarówce stanowi tak na prawdę wczesną, eksperymentalną wersję, która się trochę nie udała. Biotechnika ma nadzieję, że a) uwaga Petrochemu zostanie odwrócona od prawdziwego transportu oraz b) jęsli fałszywy EWR zostanie ukradziony, Petrochem straci kilka miesięcy na odkrycie co to jest. Aby zapewnić sobie sukces, Biotechnika zamontowała w ciągniku satelitarny transponder i zamierza zdradzić Petrochemowi informacje o położeniu ciężarówki (poprzez niezależnych netrunnerów i szpiegów) raz lud dwa razy w ciągu przejazdu. Transponder to niewinnie wyglądające pudełeczko rozmiaru paczki papierosów, przymocowane pod deską rozdzielczą. Tak więc bohaterowie mogą spodziewać się, że zostaną parę razy przechwyceni przez samochody, helikoptery, blokady drogowe, żołnierzy korporacyjnych, itp.

Jeśli pancerz na zbiornikach z paliwem w ciągniku Yakurichi-Ural zostaną przebite, może dojść do samozapłonu pozostałego paliwa. Pięć zbiorników zawiera po 300 litrów mieszanki benzyny/alkoholu/eteru/acetonu; szósty zbiornik zawiera 300 litrów czerwonego kwasu azotowego dymiącego.
Prawdziwy transport został wysłany zupełnie inną metodą i tra-są, pod eskortą najemników z Arasaki.

Jeśli bohaterom uda się pomyślnie dostarczyć ładunek do Nashville, Biotechnika powita ich z wielką niechęcią, ale zapłaci im. W końcu nikt nie chce mieć złej reputacji za nabijanie solo w butelkę.



NIGHT CITY TODAY

6 października 2020
Album CCVI, Nr. 29

>PRZESTĘPCZOŚĆ
>ŁOWCA Z NIGHT CITY
>AKTUALNE: 3 TYGODNIE: NIGHT CITY

BRIGHTMAN WYCHODZI Z WIĘZIENIA

Night City, CA - Po spędzeniu 17 lat w więzieniu, Joshua Brightman został zwolniony wczoraj po zakończeniu odsiedzeniu całego swojego wyroku. Podejrzewany o to, że był „Łowcą z Night City", Brightmanowi nigdy nie udowodniono 32 morderstw popełnionych przez Łowcę. Został uwięziony za porwanie i próbę morderstwa, a sam proces był bardzo dobrze nagłośniony. Jednakże wiele osób nadal twierdzi, że Brightman jest rzeczywiście Łowcą. Ten były kierownik sklepu ze sprzętem elektronicznym ma obecnie 39 lat.

Groźby śmierci pod adresem Brightmana już się pojawiły, a ogłoszony przez niego zamiar powrotu do Night City zaalarmował już grupy mieszkańców. Jednakże rzecznik prasowy policji był na to obojętny stierdzając: „Codziennie mamy do czynienia z cyberpsycholami, przy których Łowca wtgląda jak Święty Mikołaj. Z pewnością Pan Brightman przekona się, że obecne życie na ulicy jest o wiele twardsze niż to, które on pamięta."

W innych związanych z tym wydarzeniem doniesieniach prokurator federalny Mel de Costa sprostował, że oskarżenia na podstawie różnych federalnych przepisów dotyczących broni palnej nie zostaną wniesione przeciwko Brightmanowi ponieważ przepisy te utraciły swą ważność. W chwili aresztowania Brightman był w posiadaniu pokaźnego arsenału, jednak nigdy nie wniesiono przeciwko niemu oskarżeń z tego powodu. „Stan Kalifornia zaprzepaścił szansę oskarżenia Brightmana" powiedział de Costa. „Wtedy byliśmy pewni, że zostanie mu udowodnione wielokrotne morderstwo w szczególnych okolicznościach i dlatego nie wysuwaliśmy pozwów związanych z bronią. W czasie gdy jego proces się skończył, nasze zasoby były bardzo rozproszone i rozdrobnione w różnych procesach związanych z „Międzynarodowym Statutem o Narkotykowych Lordach" i dlatego sprawa nie został nigdy wniesiona."

>BRIGHTMAN
>AKTUALNE: 2 TYGODNIE: NIGHT CITY

PODEJRZEWANY „ŁOWCA" KUPUJE CYBERKOŃCZYNY

Night City, CA - Nasz reporter dowiedział się, że Joshua Brightman, zwolniony niedawno z więzienia i podejrzewany o to, że był „Łowcą z Night City", przeszedł w ciągu ostatnich kilku dni szereg operacji chirurgicznych związanych z instalacją cybernetycznych substytutów organów naturalnych. Dokładny rodzaj zainstalowanych systemów wspomagających nie jest znany, ale wiadomo, że na sam sprzęt wydał ponad 3000 $.

Rzecznik prasowy Policji Night City, Claude Maxwell, skomentował to jedynie stwierdzeniem: „Dopóki Brightman nie kupi jakiegoś nielegalnego cybersprzętu nie możemy mu nic zrobić." Zapytany o to, czy NCPD planuje kontrolować zakupy cybersprzętu przez Brightmana, Maxwell odpowiedział, „Bez komentarza".

Sprzężeni
Mistrzowie Hackerstwa
Wszystko czego potrzebują twoje zabezpieczenia Sieciowe.
Kontakt: DF 562-128, kod 1226, wycena za darmo.

>PRZESTĘPCZOŚĆ
>MORDERSTWO
>AKTUALNE: AKTUALNE:

KRYMINALNY PULS

Zbiorczy raport o przestępczości w ubiegłym tygodniu jest następujący: 72 morderstwa, 2 w górę w porównaniu do tego samego tygodnia zeszłego roku; 190 prób morderstwa, 6 w dół; 590 napadów rabunkowych, 12 w górę; 15 porwań, 1 w górę; (patrz strona C-6)

POSZUKIWANE: osoby z doświadczeniem w archeologii, do pracy w korporacyjnych pracach badawczych. Preferowani specjaliści od wczesnych Brytyjskich Osad Megalitycznych. Wysokie płace. Kontakt: Hudson Assc. 1-212-555-6798

OGLĄDAJ NEWS 54 Z DONDRE WHITFIELD 8:00 NA KANALE 54. KANAŁ MAKSYMALNCH INFORMACJI

Scenariusz 2:

Powrót z pudła

Informacja dla graczy:

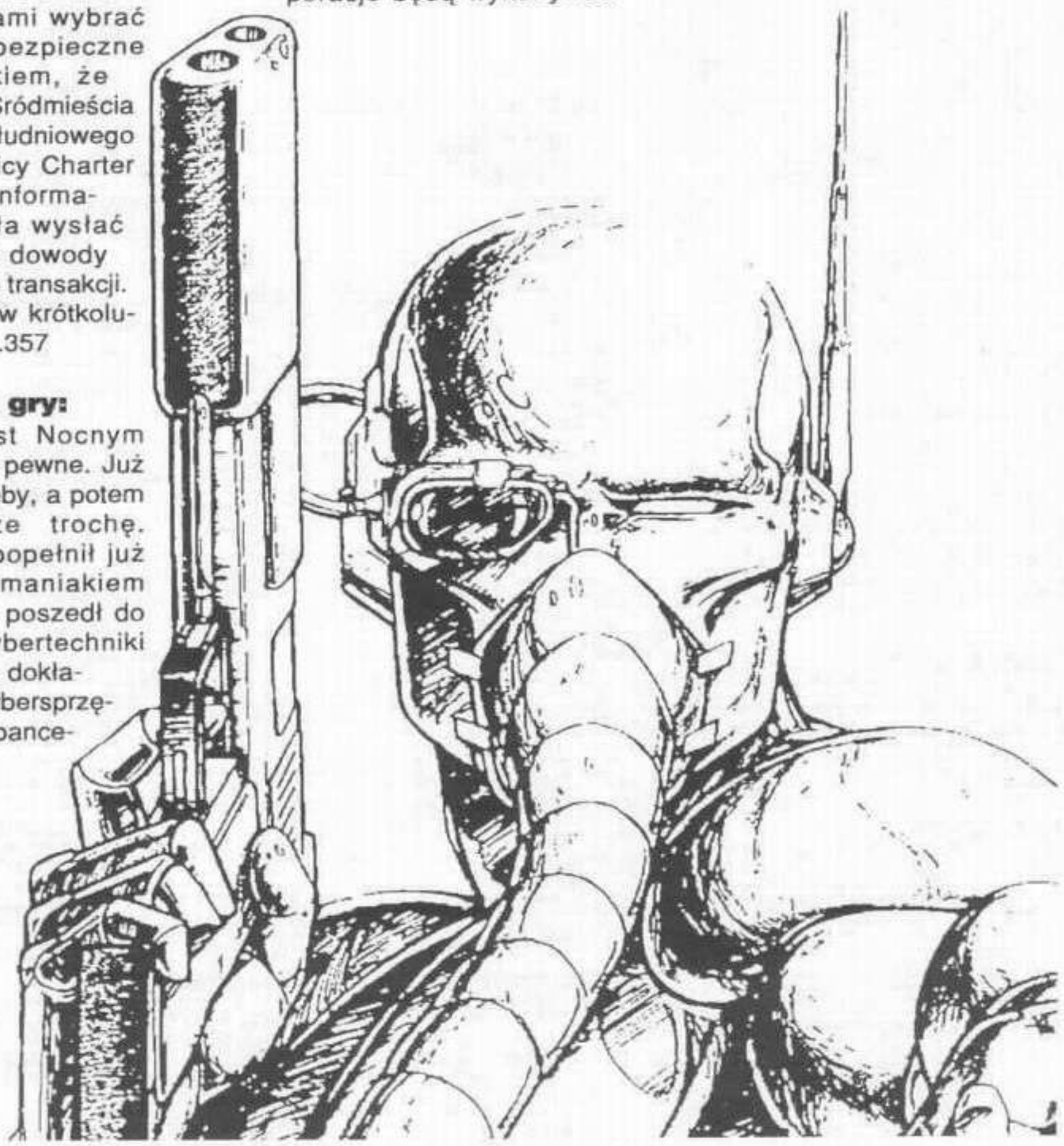
Z graczami skontaktuje się Carole Medina, drobny fixer, która potrzebuje ochrony. Niedawno zdobyła dowody, które mogą dowieść że Joshua Brightman jest rzeczywiście Łowcą z Night City. Carole próbuje sprawić, żeby Network News 54 i World News Service wzięły udział w przetargu na te dowody, ale zanim dojdzie do przetargu upłynie dzień lub dwa. Medina obawia się, że w międzyczasie obie korporacje będą starały się dostać coś za nic, a także obawia się, że sam Łowca może jej złożyć wizytę. Jest gotowa zapłacić 500 eb każdemu, maksymalnie 6 osobom, za zapewnienie jej bezpieczeństwa przez dwa dni. Bohaterowie mogą sami wybrać gdzie ustalić swoje „bezpieczne miejsce" pod warunkiem, że będzie to w obszarze Śródmieścia (Downtown), Miasta Południowego (South City) lub dzielnicy Charter Hill. Każda z agencji informacyjnych będzie chciała wysłać kogoś, żeby sprawdził dowody przed przystąpieniem do transakcji. Medina jest uzbrojona w krótkolufowy rewolwer Magnum .357

Uwagi dla mistrza gry:

To że Brightman jest Nocnym Łowcą jest bardziej niż pewne. Już zdążył się uzbroić po zęby, a potem dozbroił się jeszcze trochę. W zeszłym tygodniu popełnił już parę morderstw. Był maniakiem techniki jeszcze zanim poszedł do więzienia, a rozwój cybertechniki śledził z matematyczną dokładnością. W zakupach cybersprzętu poszedł na całość: oparcie ciała, cyberkończyny, prawie każdy typ legalnego i nielegalnego cybersprzętu. On nie cierpi na cyberpsychozę: był psychopatą na długo przed tym, zanim cybersprzęt był dostępny. Brightman potrafi się poruszać nadnaturalnie cicho i rozkoszuje się w odgrywaniu „zjawy" i powolnym osaczaniu swoich ofiar zanim je wykończy. Zna się bardzo dobrze na prostej elektronice: na przykład telefonach i liniach zasilających. Jako Łowca nosi przy sobie spory zapas dużych spluw i noży, a ubiera się w czarne ubranie i kominiarkę.

Dwie mediakorporacje wyślą swoich ludzi, każda w innym czasie, aby sprawdzili dowody, które zebrała Medina (pudełko po butach pełne makabrycznych fotografii). Przez mniej więcej 18 godzin obydwie korporacje będą wykonywać swoje manewry i przetargi. Ostatecznie, późno wieczorem drugiego dnia, jedna z korporacji złoży decydującą ofertę; natomiast prowadzący sprawę urzędnik z drugiej firmy z złośliwości zadzwoni do Brightmana i powie mu gdzie jest Medina. Czemuż by nie miał złożyć jej wizyty.

Sześć godzin minie zanim zostaną uzgodnione szczegóły, a korporacja wyśle drużynę, która obierze dowody. W międzyczasie Brightman uderzy...



NIGHT CITY TODAY

13 października 2020
Album CCVI, Nr. 30

RAPORT

MEDIA: DMS UDERZA NA KONKURENCJĘ

Los Angeles, CA - W następstwie orzeczenia Federalnej Komisji Telekomunikacyjnej w tzw. sprawie "La Rosita", mediakorporacja Diverse Media Systems z zapałem rzuciła się na swoich niekoncesjonowanych konkurentów. Pozwy sądowe, zakłócanie transmisji oraz napastowanie fizyczne są wykorzystywane w agresywnych próbach zlikwidowania niezależnych stacji nadawczych. Inne mediakorporacje także wykorzystały nowe, łagodniejsze przepisy, ale tylko DMS posunęło się aż do akceptowalnych granic ... niektórzy mówią, że nawet dalej.

W artykule tym przeglądniemy sobie ostatnie działania DMS i spróbujemy odpowiedzieć na pytanie, jakie były przyczyny (ciąg dalszy strona C-2)

>KRAB
>AKTUALNE: BIEŻĄCE: LOS ANGELES

JOSH CARBONELL ROBI FALE W OCEANIE

Renegat mediów — Josh Carbonell — znów wodzi za nos ważniaków z DMS ! Jego piracka stacja KRAB, działająca na starej platformie wiertniczej w San Perdo Channel, wyemitowała ostatnio kilka poważnych reportaży; dwa z tych reportaży pokazały reporterów DMS w bardzo złym świetle. W serialu „Skandal Genetyczny w Alei Imperialnej", reporter KRABa Julian Morales ujawnił, że reporterzy DMS byli zamieszani w zatuszowanie poważnego zanieczyszczenia okolicy niebezpiecznymi środkami biologicznymi. W swoim własnym serialu „Głębsze Wejrzenie", Josh osobiście podążył za sprawami prowadzonymi przez DMS oraz Network 54; szczególnie DMS wyszedł w nich na grupę głupców. Ostatnio KRAB stał się także najpopularniejszą stacją muzyczną w Los Angeles.

Josh przypisuje swój sukces podejściu, które opisuje jako "seks, narkotyki i najgorszy gust muzyczny na zachód od Gór Skalistych. Pozwalam swoim dysk-dżokejom układać własne programy, a od swoich reporterów oczekuję, że będą kopać (ciąg dalszy strona C-15)

>WIĘCEJ:

WYPRZĘGANIE

Od lata roku 2011 mieszkańcy Elay byli narażeni na niebezpieczne promieniowanie radioaktywne — szczególnie, na transmisje pirackiej stacji radiowej KRAB. Stacja nadaje sygnał wystarczająco silny by dotrzeć do 37 milionów mieszkańców Los Angeles – chociaż zdarzało się, że miało przerwy w nadawaniu przez okres nawet do tygodnia. Dzika i mętna mieszanka politycznego rocka, „niekonwencjonalne" aktualności i inne niespodziewane elementy programu uczyniły z tej stacji ulubione radio na ulicy. Dysk-dżokeje Montjoy Singh, Renee Dillon i (ciąg dalszy strona C-15)

>CALHUA-MEXICA
>AKTUALNE: 2 TYGODNIE: LOS ANGELES

BOOSTERGANG NISZCZY NIEZALEŻNĄ STACJĘ RADIOWĄ; 3 OSOBY ZABITE

Dzisiaj, we wczesnych godzinach porannych lokalny boostergang najechał małą piracką stację radiową działającą jako Radio Wolne Wybrzeże i zniszczył ich studio oraz wszystkie pojazdy. Trzech ludzi, włącznie z właścicielem stacji, Markiem Springfieldem, zostało zabitych. Stacja, która działała na różnych kanałach UKF, była znana ze swoich oryginalnych wyborów muzycznych oraz ostro działającej grupy reporterów. Lokalna policja nie ma jeszcze nic do powiedzenia na temat tego ataku.

Stacja nadawała wykradając czas antenowy korporacyjnych nadajników radiowych, wykorzystując skomplikowane techniki włamań komputerowych. Stacja nie posiadała własnego nadajnika.
Boostergang rozpoznany jako gang Calhua-Mexica był w przeszłości powiązany z mediakorporacją DMS. Jednakże rzecznicy prasowi korporacji zaprzeczyli istnieniu takich powiązań. Przedstawiciele gangu Calhua-Mexica podczas rozmowy z naszym reporterem wydali niejasne i zawiłe oświadczenie, które sugeruje, że czuli się ogólnie obrażani przez Radio Wolne Wybrzeże i zdecydowali się przejąć sprawę we własne ręce.

Rozrywka w CLUB RETRO

NAJLEPSZA ROZRYWKA I KABARET DLA TYCH ZE SŁYNNYMI TWARZAMI.
DZIŚ PREZENTUJEMY "HITY ROKU 1989"

142 S.DELANY, NIGHT CITY

Scenariusz 3:

Piracki radio

Informacaja dla graczy:

Gracze zostają zatrudnieni przez Josh'a Carbonell'a z KRABa, aby chronili jego studio i personel przed DMS i ich zbirami. W najbliższej przyszłości podziewa się pewnej wizyty ze strony gangu Calhua-Mexica. Zapłaci 100 eb za dzień, plus nocleg i wyżywienie przez co najmniej miesiąc. Będziecie także mieli okazję skumplować się i nacpać (po służbie) z paczką klawych dysk-dżokejów, słynnymi reporterami z podziemia oraz odwiedzającymi muzykami.

Rzeczywiste studio KRAB znajduje się na barce, kilka kilometrów od starej platformy wiertniczej, na której znajduje się nadajnik KRABa. Barka i platforma wiertnicza połączone są mikrofalowym łączem wąskiej wiązki, a wszyscy korespondenci KRABa do zgłaszania swoich reportaży używają telefonów komórkowych. Josh nie ufa za bardzo w to, że ten system uniemożliwi DMS znalezienie jego studia.

Barka znajduje się w samym środku dryfującego miasta, obejmującego prawie 50 mil kwadratowych, które unosi się tuż obok wybrzeży Night City. Mieszkańcy to biedacy, bezdomni, prześladowani etnicznie, pozbawieni dokumentów i/lub ukrywający się przed prawem. Prawie 120.000 ludzi mieszka tu na starych barkach, małych statkach, pontonach, prowizorycznie skleconych tratwach i czymkolwiek co unosi się na wodzie. Przez miasto przechodzą kręte, wąskie „kanały" bieżącej wody. Straż Wybrzeża dawno już zrezygnowała z prób rozpędzenia tego śmietnika i zadowala się utrzymywaniem go z dala od tras morskich i wybrzeża. Tratwiarze są w istocie inną odmianą „Nomadów" na potrzeby gry Cyberpunk, chociaż miasto-tratwa nie wędruje po okolicy.

W każdej chwili na barce KRABu będzie co najmniej tuzin Bohaterów Niezależnych: Josh; 3 Techników, którzy obsługują ogromną kolekcję sprzętu radiowego znajdującego się na stacji; paru Reporterów, którzy pracują na stacji jako producenci/pisarze/realizatorzy dźwięku; kucharz Tratwiarz; paru dysk-dżokejów albo sprawozdawców (w większości Reporterów, albo Rockerów) oraz kilka muzycznych/radiowych osobistości podziemia przybywających tu, żeby udzielić wywiadu (albo być może pomóc Josh'owi w obronie placówki), wraz ze swoimi zespołami (i być może zwolennikami). Większość z tych ludzi będzie uzbrojona w rozmaite lekkie pistolety.

Technicy założyli na maszcie barki parę kamer noktowizyjnych. Mnóstwo pokoi zostało zbudowanych z blach stalowych zamocowanych wewnątrz i na zewnątrz barki; wystrój najlepiej opisuje słowo „prosty".

Zwykle do burty przycumowanych jest parę motorówek i łódek stanowiących własność stacji, którymi można podróżować po mieście-tratwie, albo do Los Angeles.

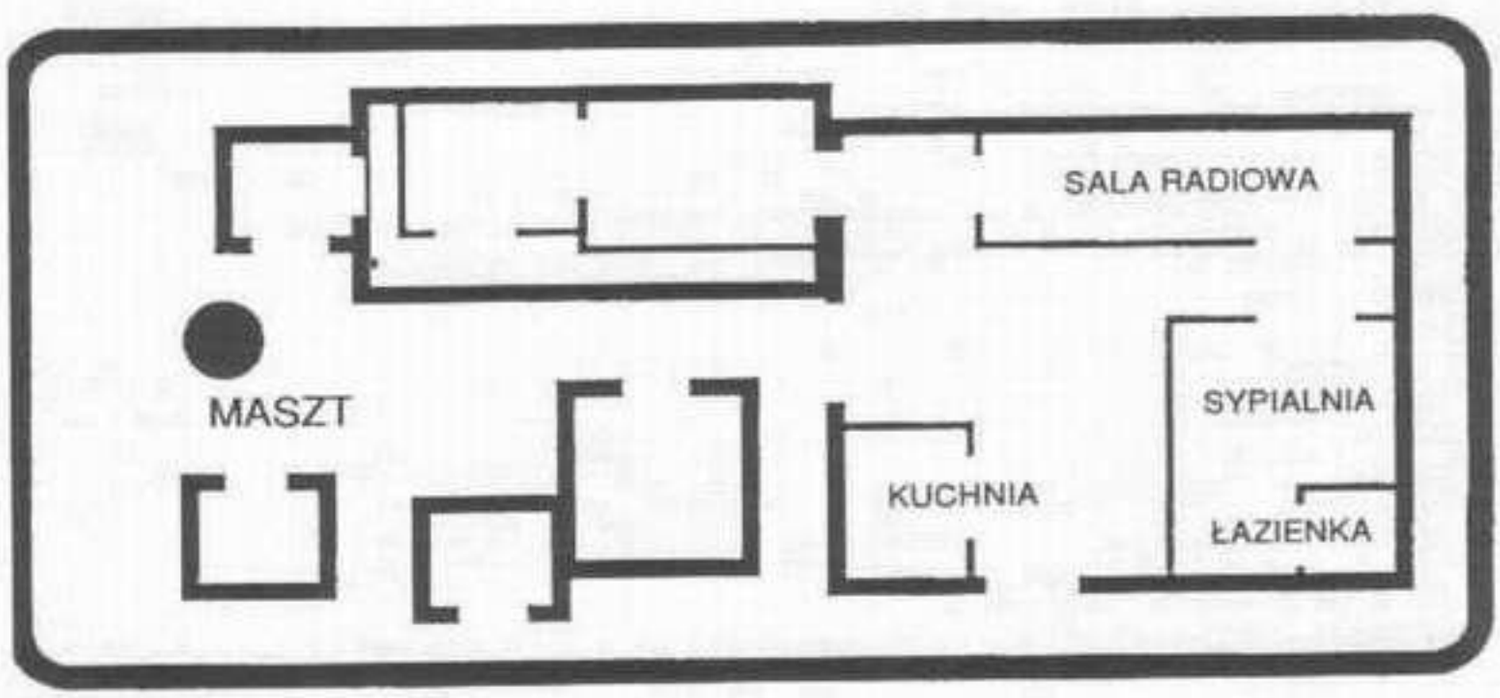
Technicy, Josh i niektórzy reporterzy zwykle grają po nocach w pokera.

Uwagi dla mistrza gry:

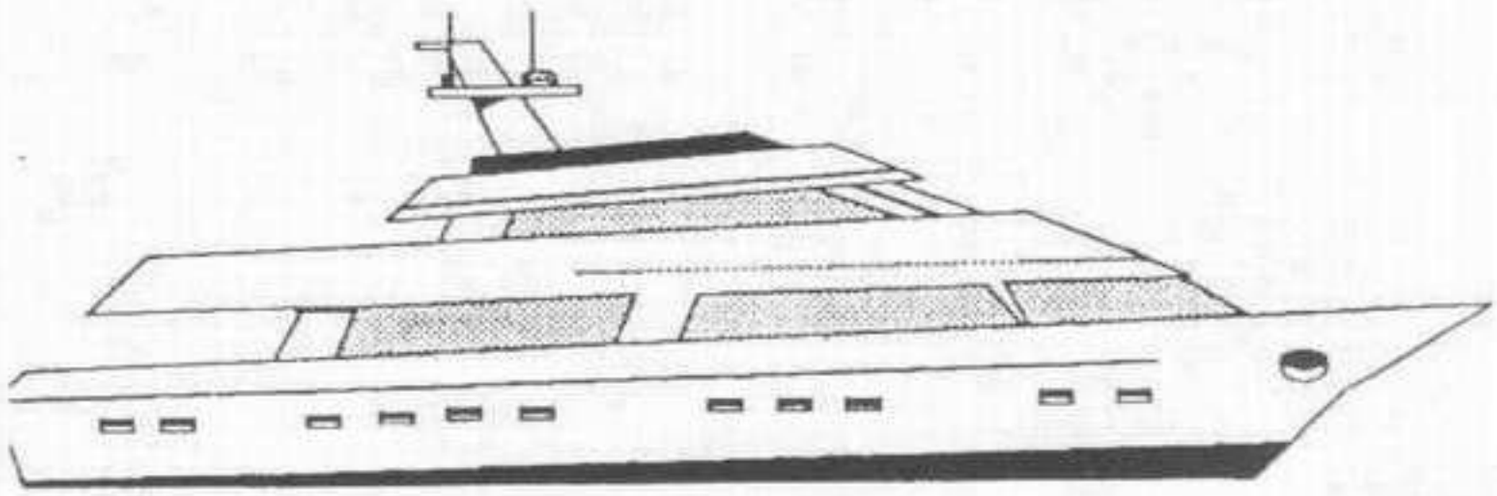
DMA odnajdzie dokładne położenie studia w ciągu kilku dni i wyśle swoich zbirów, czyli gang Calhua-Mexica, żeby je zniszczył. Przybędą w 6 ukradzionych motorówkach i ukradzionym żyrokopterze Bell-15 Airgyro. Na każdej łódce będzie 3 boosterów, w żyrokopterze tylko 1. Mnóstwo broni automatycznej, parę granatników i kilka koktajli Mołotowa zapewni wystarczające uzbrojenie dla złych facetów. Booster w żyrokopterze będzie odgrywał rolę „bombowca". Wszyscy mają dopalacze refleksu i inteligentną broń; co najmniej — inny cybersprzęt też będzie z pewnością zainstalowany.

Okoliczni Tratwiarze mogą się przyłączyć i pomóc graczom jeśli będzie im źle szło; oni też nie kochają boosterów, a Josh był zawsze dobrym sąsiadem.

Jeśli graczom uda się odbić atak, Josh zaoferuje im okazjonalne zatrudnienie jako „wsparcie" dla jego reporterów.



BARKA



NIGHT CITY TODAY

20 października 2020
Album CCVI, Nr. 31

ŚMIERCIONOŚNY CYBERSPRZĘT NA ULICACH !

Night City — W związku z dziwaczną odmianą problemu czarnorynkowego cybersprzętu, nasz reporter dowiedział się dzisiaj o zalewie sabotażowego cybersprzętu, który pojawił się w naszym mieście. Sprzedawane wyraźnie nieświa-domym boosterom, protezy te zawie-rają chipy zaprogramowane tak by powodowały gwałtowne wypadki.

Nie ustalono jeszcze żadnego schematu przyczyn tych incydentów. Kilku boosterów udusiło się swoimi własnymi cyberrękami; inni strzelali do samochodów policyjnych oraz funkcjonariuszy policj (mając mniej powodów niż zwykle). Niektórzy wpadli w cyberpsychozę z alarmującą szybkością, a innych znaleziono martwych bez wyraźnego powodu. Do tej pory niewiele spośród tych incydentów zostało w pełni zbadanych przez policję.

Kilku boosterów przeżyło ataki swojego rebelianckiego cybersprzętu, ale żaden z nich nie chciał rozmawiać z naszym reporterem. Uważa się, że większość cybersprzętu, o którym mowa została nabyta na ulicy i zewnętrznie przynajmniej przypomina różne popularne tanie marki.

METALHEAD
Twoja Maksymalna Metalowa Moc w SIECI.
Night City LDL 1442-92

NAGRODA ZA UJĘCIE SPRZEDAWCY SABOTAŻOWEGO CYBERSPRZĘTU

Night City (AP) - W bezprecedensowym wspólnym oświadczeniu Departament Policji Night City, naczelnicy trzech największych boostergangów oraz stowarzyszenie lokalnych klinik ulicznych ujawniły istnienie funduszu nagród za „wymierzenie sprawiedliwości" osobom odpowiedzialnym za sprzedaż sabotażowego cybersprzętu w Night City. Na fundusz ten, zawierający obecnie 5000eb, złożyli się Policyjne Towarzystwo Dobroczynne, główne boostergangi i kilka ulicznych klinik. Detektyw Arnold Heller, przemawiając w imieniu PTD, powiedział, „Funkcjonariusze pracujący w patrolach uważają, że praca w Strefie Walki pociąga za sobą już wystarczająco dużo ryzyka, nawet bez tych ludzkich bomb z zapalnikiem czasowym chodzących po ulicach. Mamy nadzieję, że grupa odpowiedzialnych obywateli pomoże nam rozwiązać ten problem. Oczywiście, ludzie powinni uważać, gdyż jest to niebezpieczna sprawa i należy działać odpowiednio do sytuacji." Przedstawiciele klinik i gangów poparli wypowiedź Hellera;

„Brzytwiarz", herszt Nieugiętych, dodał, „No właśnie, to co ten s...n powiedział, dla nas liczy się podwójnie."

Vice Burmistrz Night City Bernard Moon, zapytany o to oczywiste zaproszenie do „sprawiedliwości obywatelskiej" ze strony Departamentu Policji Night City, powiedział „Oczywiście, musimy dokładnie bronić wszelkich praw łamanych przez kogokolwiek, nawet tych złamanych dla dobra publicznego. Jednak, prawdą jest też to, że moje biuro ma znaczącą swobodę w decydowaniu, które sprawy ścigać sądownie. Nasze półki już się uginają pod aktami różnych spraw! Bez żadnych zobowiązań mogę powiedzieć, że okoliczności łagodzące zostałyby wzięte pod uwagę przed podjęciem decyzji, czy wnosić oskarżenia.

„Co do oferty nagrody, z pewnością istnieją precedensy takich działań zarówno na szczeblu stanowym jak i federalnym.

BODY IMAGE
Jesli chcesz tylko Najlepszych ...
1-417-555-8900

LICZBA AKTÓW PRZEMOCY GANGÓW Z NIGHT CITY ROŚNIE

Ostatnio miało miejsce kilka poważnych bitew pomiędzy boostergangami z Night City. Wszytskie te starcia były związane z sabotażowym oprogramowaniem cybersprzętu sprzedawanego na ulicach. Niektóre bitwy były spowodowane oskarżeniami o powiązania z dystrybucją skażonego cybersprzętu; inne były wyraźnie sprowokowane przez sam cybersprzęt. Dotychczas w incydentach tych zabitych zostało 27 członków gangów, 8 przechodniów i 3 policjantów z Night City.

W odpowiedzi na te akty przemocy grupa przciwników wszczepów cybernetycznych, Inkwizytorzy, przeprowadziła manifestację protestacyjną na Placu Ratuszowym (City Hall Plaza), domagając się ostrzejszego egzekwowania praw dotyczących czarnorynkowego cybersprzętu.

KELLY RHODES to PROFESJONALISTA TEJ JESIENI WYSTĘPUJE W NETWORK 54

Scenariusz 4:

Uzbrojeni i niebezpieczni

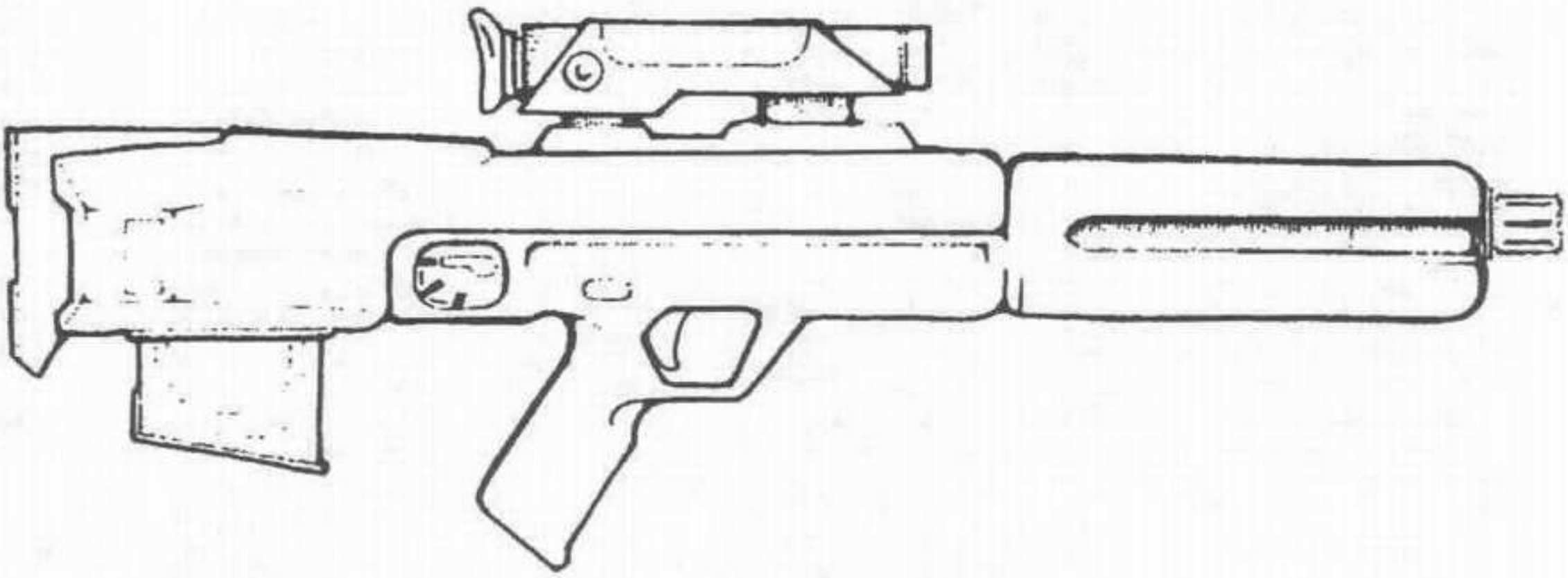
Informacaja dla graczy:
Oto okazja, żeby gracze zarobili parę dolców bez poracodawcy patrzącego im ciągle przez ramię. Nagroda wygląda na słuszną, a bohaterowie będą mieli okazję zyskać kilku przyjaciół w gangach, w policji i w małych klinikach: nie tacy źli przyjaciele — warto ich mieć. Oczywiście, najpierw musicie znaleźć handlarzy.

Uwagi dla mistrza gry:
Przez większość tego scenariusza gracze będą używać bardzo dużo Skradania się, Śledzenia, Postrzegania Emocji i bardzo, bardzo dużo Znajomości Półświatka.

Sabotażowe chipy są robione za morzem, instalowane w standardowym tanim cybersprzęcie i przywożone do Night City przez Inkwizytorów. Następnie sprzedają ten cybersprzęt (ze stratą) boosterom, którzy załatwiają większość faktycznej dystrybucji „detalicznej". Zaangażowani boosterzy to głównie członkowie „Baronów", którzy zorientowali się co się dzieje, ale będąc szczególnie wrednym gangiem nie przejmują się tym dopóki nie zostaną przyłapani.

W końcu gracze powinni być w stanie dowiedzieć się o czasie i miejscu spotkania, gdzie kilku „Baronów" spotka się ze swoimi tajemniczymi dostawcami i przekażą gotówkę za cybersprzęt. Gracze mogą zechcieć zwinąć całą grupę od razu tam, w którym to przypadku okaże się, że kilku dostawców to Inkwizytorzy po cywilnemu. Albo mogą podążyć za dostawcami i złapać ich razem z ich nieprzyjemnymi kumplami w jakiejkolwiek norze, którą Inkwizytorzy nazwą swym domem. W każdym wypadku mnóstwo ciężko uzbrojonych ludzi będzie przez krótki czas wściekłych na graczy; niektórzy będą mieli bradzo, bardzo dużo cybersprzętu, niektórzy nie będą go mieć wogóle. W transakcji będą wymieniane 10.000 eb w gotówce i czarnorynkowy cybersprzęt wart 10.000 eb; większość cybersprzętu jest sabotowana, ale pieniądze są czyste.

Gdy policja i boostergangi zostaną poinformowane o tym, kto jest naprawdę odpowiedzialny za problemy, kłopoty graczy skończą się. Dla „Baronów" i Inkwizytorów kłopoty będą się właśnie zaczynać...



NIGHT CITY TODAY

20 października 2020
Album CCVI, Nr. 32

NETWORK 54 ZAPOWIADA, ŻE PROGRAM AMNESTII DLA NIELEGALNYCH UŻYTKOWNIKÓW SIECI KABLOWEJ WKRÓTCE SIĘ ZAKOŃCZY

Nowy Jork — Network News 54 zapowidziała dzisiaj, w dniu zakończenia ich 60-dniowego programu amnestii, że będzie podejmować „ostre środki" przy likwidowaniu nieleglnych podłączeń. Zapytana o to jakie to mogą być środki, rzecznik prasowy firmy Andrea Kugel odpowiedziała:

„Będziemy ścigać tych ludzi stosując każdą legalną taktykę, z której możemy skorzystać. Ci ludzie nie płacą swojego udziału; ich sąsiedzi powinni sobie z tego zdawać sprawę. Szacujemy, że gdyby wszystkie aktualnie istniejące nielegalne podłączenia zostały zamienione na legalne, opłacane podłączenia, stawki dla klientów mogłyby zostać obniżone nawet o 12%!

„Nasz program amnestii jest bardzo prosty. Po prostu płaci się standardowe 50 eurodolarów opłaty instalacyjnej — i to wszystko. Nasi instalatorzy nie są zmuszani do odłączania — raczej wolelibyśmy mieć zadowolonego, płacącego klienta. Ale jeżeli nie będziemy mieli innego wyjścia, odłączymy nielegalne lub zalegające z płatnościami podłączenia tak szybko, jak to możliwe.

„Jeśli nie chcecie zmniejszenia swoich stawek wystarczy, że będziecie siedzieć na swoim miejcu. Ale jeśli chcecie wykorzystać możliwość uzyskania niższych stawek, zadzwońcie na nasz bezpłatny numer 1-700-555-3465."

RAPORT MEDIA:

CZY NETWORK 54 PORADZI SOBIE Z TELEPAJĘCZARZAMI?

Relacjonuje Ed Andersen

W związku z oświadczeniem Network News 54 o zbliżającym się zakończeniu programu amnestii, odkryliśmy trochę interesujących danych statystycznych. W podobnym programie przeprowadzonym w zeszłym roku przez Urząd Miasta Nowy Jork, który posiada własną sieć kablową, koszt programu przekroczył nowe dochody wniesione przez uprzednio nielegalnych użytkowników. Na dodatek 18 pracowników miejskiej sieci kablowej zostało zabitych podczas odłączania domów od sieci kablowej; w wymianie ognia pracownicy sieci kablowej zabili 3 osoby. 20% odpiętych podłączeń okazało się później legalnymi, w pełni opłaconymi abonamentami.

Ponieważ większość tych odłączeń odbywa się w biednych okolicach, grupy odłączające są narażone na duże ryzyko utraty życia i zdrowia ze względu na dużą aktywność gangów w tych okolicach.

Czy w świetle tego Network News 54 może rzeczywiście oświadczać, że nasze sąsiedztwo skorzysta z tego programu ? W naszej opinii, poszerzony program amnestii bardziej sprzyjał by interesom publicznym i (ciąg dalszy strona C-14)

BODY IMAGE
Jeśli chcesz tylko Najlepszych ...
1-417-555-8900

O'DOWD
ELEKTROSTATYCZNE UBRANIA, CYBERTECHNOLOGIA i CZYSZCZENIE SKÓR SYNTETYCZNYCH OD ROKU 2007 MIELIŚMY CZAS BY ZDOBYĆ WASZE ZAUFANIE.
1 (500) 99-CLEAN
Pełna kosmetyka skóry, obejmująca dodatkowo do dwóch Cyberkończyn, regulacja Cyberoczu.
209,95 $

Pracowniczka Sieci Kablowej Zabita Przez Video-Pirata

Night City, CA — Pracowniczka Sieci Kablowej Night City, lokalnej filii Network News 54, została wczoraj zabita podczas próby odłączenia mieszkania w dzielnicy South City. Pracowniczka ta, Renee Wong, zmarła w drodze do szpitala z powodu wielokrotnych ran postrzałowych oraz ran kłutych. Trzech pozostałych członków jej grupy odłączeniowej także zostało przyjętych do szpitala; jeden z nich pozostaje na oddziale intensywnej terapii, a pozostałych dwoje jest w „dobrym" stanie. Policja przetrzymuje w areszcie podejrzanego. Pan Ompa, bezrobotny bileter teatralny i weteran Wojen Centralno-Amerykańskich, nie przyznał się do zarzucanych mu morderstwa w okolicznościach specjalnych, próby morderstwa, posiadania nierejestrowanej broni palnej, posiadania materiałów wybuchowych, napaści z zamiarem dokonania poważnego uszkodzenia ciała, posiadania nielegalnego ccybersprzętu i sprzeciwiania się aresztowaniu.

Najwyraźniej pan Ompa sprzeciwił się temu by gupa pracowników Sieci Kablowej Night City odcięła jego nielegalne połączenie w chwili gdy oglądał rozgrywki play-off Narodowej Ligi Laserowej.

Scenariusz 5:

Dać społeczeństwu to czego pragnie

Informacaja dla graczy:
Gracze z braku pieniędzy zostali zatrudnieni jako drużyna odłączeniowa i musi odcinać nielegalne oraz zalegające z płatnościami podłączenia do sieci sieci kablowej. Będą dostawać 25 $ za każde podłączenie, które zostanie „zalegalizowane", to znaczy takie, za które klient zacznie płacić oraz 10 $ za każde podłączenie odcięte od sieci.

Sieć kablowa jest zbudowana ze światłowodów i została początkowo zainstalowana po roku 2000. Przenosi sygnały video, szybkie transmisje danych komputerowych i dane Aktualności w formacie zbliżonym do dawnej telegazety. Światłowody obejmują kable od zbrojnych kabli o średnicy 1-1/2" umieszczanych pod ziemią, do przewodów pionowych o średnicy 1/10" wchodzących do domów klientów.

Nielegalne złącza mogą być wszędzie, ale najczęściej znajdują się wzdłuż najkrótszej trasy od odbiornika telepajęczarza do najbliższego legalnego kabla.

Istnieje sześć podstawowych metod lokalizowania nielegalnych podłączeń:

1) połączenia telefoniczne z linią „donosicieli" w Sieci Kablowej Night City; gracze dostaną wydruki z listą wszystkich informacji uzyskanych z tych rozmów;
2) elektro-optyczne mierniki obciążenia kabla, które można zacisnąć na światłowodzie, aby stwierdzić spadek siły sygnału;
3) netrunning — wyszukiwanie podłączeń komputerowych;
4) fizyczne śledzenie kabli;
5) płacenie łapówek, perswazja, zastraszanie, albo inne taktyki „uliczne"; oraz
6) aktorskie sztuczki, takie jak chodzenie od drzwi do drzwi z „Marketingową Ankietą Badania Opinii Telewidzów".

Bohaterom zostaną wydane legitymacje służbowe Sieci Kablowej Night City i ogólnie będą mieć legalny dostęp do każdej własności firmy — co oznacza także same kable. Oczywiście, nie każdy zgadza się na to w 100%.

No i jest przecież ta niespokojna mniejszość — która, jeśli ich podłączenie zostanie odcięte lub zobaczy kogoś węszącego dookoła, może wyciągnąć strzelbę kalibru 12. A oczywiście, wałęsanie się po piwnicach dużych budynków to rozkoszny sposób na spotkanie boosterów, albo i gorzej.

Jedyną legalnie sankcjonowaną odpowiedzią na to jest „samoobrona". Oczywiście, z punktu widzenia firmy, opinia publiczna jest dużo ważniejsza niż prawo.

Informacja dla mistrza gry
Większość ludzi, którzy zamocowali nielegalne podłączenia nie będzie sprawiać graczom żadnych kłopotów — niektórzy nawet włączą się w program amnestii. Jednak z drugiej strony, boostergang, który straci swój sygnał kablowy tuż przez Wielką Grą, netrunner, który straci swoją szybką linię podczas niebezpiecznego włamania do korporacyjnego mainframe'u, albo psycho, który nie będzie mógł zobaczyć swojej powtórki „Zawodów w radionamierzaniu z Mayberry", mogą zgotować bohaterom ciężkie przejścia. W zasadzie, nikt nie będzie zadowolony widząc graczy.

Ale z drugiej strony, Technicy i Netrunnerzy mogą z radością powitać okazję pomyszkowania w komputerach firmy kablowej i założyć w sieci swoje własne małe niespodzianki.

NIGHT CITY TODAY

27 października 2020
Album CCVI, Nr. 33

>BBS NOMADÓW
>OBÓZ DUSTVILLE
>AKTUALNE: BIEŻĄCE:

KORPORACJE NAPADAJĄ RODZINY W DUSTVILLE

No przyjaciele, megakorporacje znowu to robią! Pełna ciężarówka ich zbirów przejeżdżała wczoraj przez obóz Dustville i wpadła pomiędzy ludzi próbując ich przestraszyć. Zbiry nie podały nazwy, ale wygląda na to, że nasza wspólna przyjaciółka przebiegła się po Sieci i rozpoznała ich jako firmowych zbójów z Petrochemu.

Teraz większość z was już z własnego doświadczenia wie wszystko o Petrochemie, ale tak na wypadek gdyby było na lini paru nowych ludzi, to wyłożę jasno i dosadnie jakie to gierki ci faceci będą rozgrywać w Crow Canyon. Jakieś 15 lat temu (patrz także strona C-2)

>PETROCHEM
>OBÓZ DUSTVILLE
>AKTUALNE: BIEŻĄCE:

PETROCHEM ODPOWIADA NA POGŁOSKI O „CZYSTCE" W DUSTVILLE

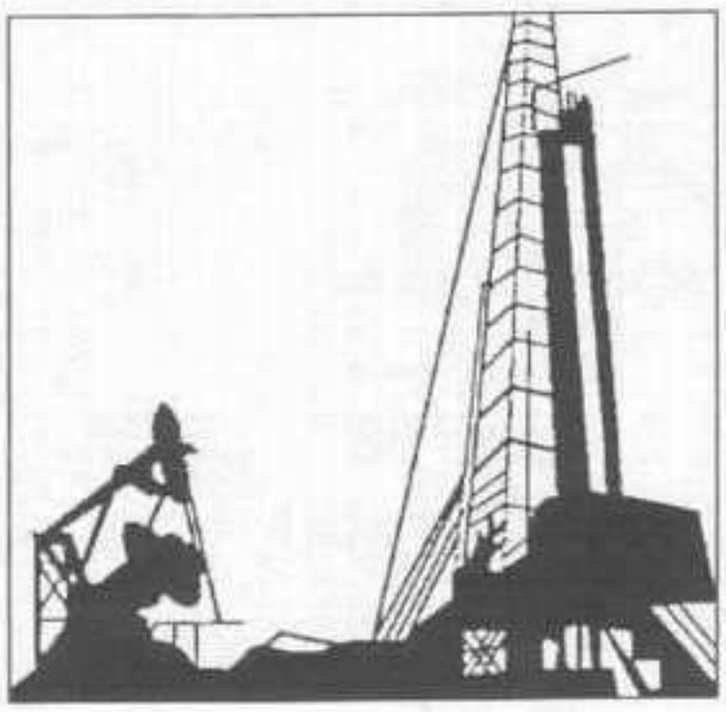
Dallas, TX — Zapytany dzisiaj o działaniach Petrochemu związanych z tak zwanym obozem „Dustville" w Hrabstwie Ventura w stanie Kalifornia, rzecznik prasowy Alan Valentine odpowiedział, „Posiadłość, o której mowa stanowi własność korporacji. Będziemy egzekwować nasze prawa własności w granicach wyznaczonych przez prawo. Nie będzie żadnych dodatkowych komentarzy."

Petrochem zyskał sobie reputację za zawzięte, niektórzy powiedzieliby bezlitosne, reakcje na osoby osiedlające się lub przechodzące przez tereny jego korporacyjnych farm w naszym kraju. Mimo, że obóz „Dustville" jest wyraźnie bezwartościową posiadłością, wygląda na to, że korporacja nie jest skłonna scedować jakichkolwiek prawa własności w tym przypadku. Kolejna konfrontacja pomiędzy Petrochemem, a nomadami zaczyna nabierać kształtów...

>OBÓZ DUSTVILLE
>JAKO POSIADŁOŚĆ
>OD ROKU 2000: 10 LAT:

Rafineria w Crow Canyon nie będzie budowana

Hrabstwo Ventura, CA - W związku z połączeniem się przedsiębiorstw Western States Oil, Elf Aquitaine, Chevron, BP oraz Royal Dutch Shell, kilka większych projektów zostało obciętych w celu zapłacenia opłat obligacyjnych związanych z przejęciem firm przez panią Ellen Trieste. Lokalnie oznacza to, że projekt budowy Rafinerii w Crow Canyon nie przejdzie — nawet mimo, że Western States Oil już nabyło 1800 akrów ziemi.



Dziś wieczorem o 8 na DMS:
oglądajcie
HRABSTWO HOGG, TX
„Njesamofita Orgja Śmichu !!!"
— Jevers Hence

RAPORT KORPORACYJNY

Co do ostatnich danych ... EBM nabył Consolidated Factions poprzez nieprzyjacielskie przejęcie kontroli, analitycy uważają ... Leon H. Morgan III mianowany vice-prezydentem działu sprzedaży międzynarodowej Korporacji Genma ... akcje WestTech spadły z powodu zagrożenia chemicznego na Południowym Oceanie Indyjskim ... Petrochem w ogniu krzyżowym z powodu nielegalnych zrutów odpadów na posiadłości w Teksasie ... MeatLogical (str. F-27)

KRYMINALNY PULS

Zbiorczy raport o przestępczości w ubiegłym tygodniu jest następujący: 106 morderstw, 5 w górę w porównaniu do tego samego tygodnia zeszłego roku; 121 prób morderstwa, 16 w górę; 42 napady rabunkowe, 25 w dół; 3 porwania, 3 w dół; 24 gwałty, 18 w dół; 41 włamań (patrz strona C-11)

OGLĄDAJ NEWS 54
Z DONDRE WHITFIELD
8:00 NA KANALE 54.
KANAŁ
MAKSYMALNCH
INFORMACJI

Scenariusz 6:

Obóz za miastem

Informacaja dla graczy:
Z graczami skontaktują się ich przyjaciele nomadowie (co powiedziałeś, że nie macie żadnych przyjaciół nomadów ? W każdej grupie jest ktoś, kto ma przyjaciół nomadów!). Nomadowie potrzebują pomocy w ochronie ich obozu w Crow Canyon (Kanionie Kruków) przed napaściami ze strony korporacji. Mogą zapłacić 30$ za dzień plus jedzenie; ale będą bardzo wdzięczni wszelkim postaciom, które zechcą pomóc im z dobrego serca.

W obozie nazywanym „Dustville" mieszka około 200 osób. Z tego 80 to dzieci, kolejne 40 jest zbyt stara lub niepełnosprawna, aby wykonywać jakąś użyteczną pracę. Na terenie obozu znajduje się pół tuzina starych autobusów szkolnych i parę tuzinów stary obtłuczonych samochodów, furgonetek, wozów kampingowych i motocykli. Kilka autobusów wymaga gruntownej naprawy.

Codziennie około 100 Nomadów odjeżdża nieutwardzaną drogą, która prowadzi do miasta, szukając sposobów na zdobycie pieniędzy, jedzenia i wody dla obozu. Mały strumyk płynący przez Crow Canyon latem jest suchy, a dolina jest bardzo piaszczysta (stąd nazwa „Dustville" — „Piaskowa Wioska"). Jakiś zaprzyjaźniony mieszkaniec okolicy obiecał pożyczyć nomadom na dzień lub dwa starą ciężarówkę ze sprzętem do wiercenia studni, żeby nie musieli wozić wody do Crow Canyon.

Nomadowie mają wystarczającą ilość broni, żeby uzbroić 50 ludzi w strzelby półautomatyczne, karabinki myśliwskie i pistolety. Ubrania kuloodporne są bardzo rzadkie.

Uwagi dla mistrza gry:
W roku 2008 Petrochem chciał rozszerzyć park handlowy rozwijający się w Hrabstwie San Bernardino, około 100 mil na wschód od Crow Canyon. Niestety obszar, na którym chcieli się rozprzestrzenić zawierał składowisko toksycznych odpadów, zbudowane we wczesnych latach 1980-tych. Petrochem wypracował układ z hrabstwem i stanem, że wywiezie zawartość składowiska do „lepszego" miejsca składowania poza terenem stanu; ale zamiast tego przewiózł 70.000 metrów sześciennych skażonej gleby na posiadłość w Crow Canyon. W Crow Canyon odpady zostały pokryte kilkoma stopami miejscowej gleby powierzchniowej.

Petrochem całkiem swobodnie ignorował Crow Canyon - aż do niedawna. Jakiś błyskotliwy chłopak z miejscowego biura zorientował się, że „Dustville" znajduje się nad paskudną korporacyjną tajemnicą i zdecydował, żeby ich przenieść zanim zaczną mieszać w czymś, co lepiej żeby było dalej zakopane.

Petrochem kontroluje to co się dzieje w dolinie przy pomocy paru zdalnie sterowanych szpiegowskich dronów latających na wysokich wysokościach. Są one bardzo małe i bardzo ciche.

Prawa dotyczące toksycznych odpadów zostały znacznie złagodzone od czasów 20-go wieku, ale to składowisko jest czymś tak okropnym, że nawet Petrochem miałby kłopoty. Koszty prawidłowego zneutralizowania tych materiałów odpadowych poszłyby w dziesiątki milionów dolarów.

Kilku ludzi w obozie miało bóle głowy i czuło nudności — to jeszcze nic. Dotychczas Nomadowie prawie wogóle" nie byli narażeni na zatrucie.

Jak tylko rozpocznie się wiercenie studni, wiertło uderzy w coś dużego i twardego. Odrobina machania łopatami spowoduje odkrycie złamanego betonowego bloku, oryginalnie o boku długości 3 metrów. Napis ułożony na betonie z dużych, 10 centymetrowych liter będzie głosił:

NIEBEZPIECZEŃSTWO HEKSACHLOROCYKLOPENTADIENOWY POLICHLOROBIFENYLOWY WIELOWARTOŚCIOWY KWAS AZOTOWO-CHROMOWY KONSTRUKCJA DO SKŁADOWANIA TOKSYCZNYCH MATERIAŁÓW ODPADOWYCH. SARKOFAG 90m x 90m. POŁOŻONY 15m NA PÓŁNOC OD TEGO ZNACZNIKA SKŁADOWISKO 480 — ZAŁOŻONE W ROKU 1982

To wszystko nie wygląda dobrze, chłopcy i dziewczęta! Jeśli zostaną podjęte próby dalszego wiercenia odkryty zostanie oleisty żółty płyn o gryzącym zpachu przenikający glebę kilka stóp niżej, a wraz z nim zardzewiałe resztki 55-galonowych beczek. Każdy na terenie obozu natychmiast dostanie bólów głowy tylko spowodu wystawienia się na działanie tej pulpy.

Ta żółta zupa jest toksyczna, mutagenna, rakotwórcza, teratogeniczna i ogólnie niebezpieczna. Symptomy zwiększającego się zatrucia będą obejmować nudności, krwotoki i śmierć.

Banlnie proste badania ujawnią, że Składowisko 480 miało być przeniesione przez Petrochem poza teren Hrabstwa San Bernardino.

Gdy Petrochem dowie się (z kamer na zdalnie sterowanych pojazdach), że Nomadowie wykopują toksyczne odpady rzucą się tłumnie, aby wyeliminować Nomadów. W ciągu 20 minut, 10 pojazdów AV-4, każdy wiozący 10-osobowy szwadron szturmowy, zbierze się w Crow Canyon. Bedą próbować zablokować drogę i zmasakrować Nomadów.
Nieutwardzana droga do miasta ma około 3 mil długości — każdy kto dotrze do miasta może być chwilowo uważany za bezpiecznego. Zwróć uwagę na to, że Nomadowie nie mają obecnie wystarczających środków transportowych, żeby wszyscy z obozu mogli pojechać jakimś pojazdem.

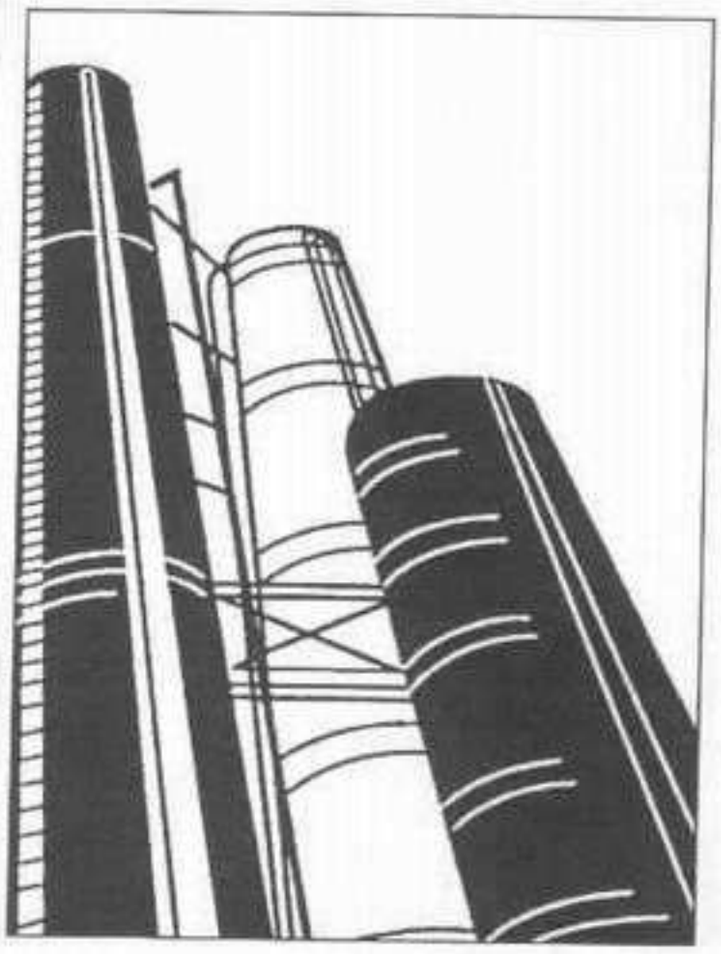
NIGHT CITY TODAY

3 listopada 2020
Album CCVI, Nr. 34

ATAK NA POLE NAFTOWE HIBERNIA

Prawie 20 Osób Zabitych

St.Johns, Nowa Fundlandia — Platforma produkcyjno-wydobywcza ropy naftowej „Hibernia" położona 200 mil na południowy wschód od kanadyjskiego miasta St.Johns, została dzisiaj poważnie uszkodzona na skutek ataku rakietowego. Potwierdzono śmierć 17 osób, a kolejne 10 jest zaginione. Nie było



jeszcze możliwe oszacowanie strat materialnych. Platforma ta znajduje się w centrum sieci podziemnych studni satelickich, które w zeszłym roku wydobyły 30% ropy naftowej wydobytej w Ameryce Północnej. Petrochem, który obsługuje tę platformę dla konsorcjum wielkich korporacji energetycznych, wysyła swoje grupy zabezpieczające i dochodzeniowe na platformę.

Platforma „Hibernia" została zbudowana w latach 1990-tych kosztem 20 bilionów eb. Nie jest znany bezpośredni powód ataku.

ARMIA CZERWONEGO SZTANDARU PRZYZNAJE SIĘ DO ATAKU NA HIBERNIĘ

Night City (AP) — W wiadomościach podanych przez Armię Czerwonego Sztandaru, organizację terrorystyczną, jej członkowie przyznają się do ataku rakietowego na platformę produkcyjną „Hibernia", która miała miejsce wcześniej w dniu dzisiejszym. Szczegółowy opis metod i sprzętu zastosowanych do przeprowadzenia ataku nie pozostawia wątpliwości, że ta przestępcza grupa jest za to odpowiedzialna.

Przedstawiciele Petrochemu nie mieli nic do powiedzenia na temat oświadczeń prasowych Armii Czerwonego Sztandaru.

Od lat krążyły trwałe pogłoski, że Armia Czerwonego Sztandaru, udająca redykalnie lewicową grupę terrorystyczną, jest w rzeczywistości grupą uderzeniową korporacyjnych najemników.

AMERYKAŃSKO KANADYJSKIE ŁOWY NA NAPASTNIKÓW HIBERNII

St.Johns, Nowa Fundlandia — W związku z dzisiejszym atakiem na platformę „Hibernia" utworzona została wspolna kanadyjsko-amerykańska grupa zadaniowa obrońców prawa. Przedstawiciele Królewskiej Kanadyjskiej Policji Konnej (RCMP) oraz Federalnego Biura Śledczego (FBI) ogłosili utworzenie tej grupy zadaniowej na konferencji prasowej, która odbyła się w St.Johns w Nowej Fundlandii wcześniej dziś wieczorem. Rzecznik prasowy Milton McCollum powiedział, „Użyjemy wszelkich środków, aby odnaleźć sprawców tego podstępnego ataku. Mamy już solidne dowody prowadzące nas do osób związanych z zaplanowaniem tego ataku i wkrótce należy spodziewać się aresztowań." Zapytany o udział Armii Czerwonego Sztandaru w tym ataku, McCollum odpowiedział, „Wszyscy wiedzą, że Armia Czerwonego Sztandaru jest tylko przykrywką dla różnych korporacyjnych intryg. Wątpię, aby było inaczej."

RAPORT KORPORACYJNY

Co do ostatnich danych ... EBM nabył Consolidated Factions poprzez nieprzyjacielskie przejęcie kontroli, analitycy uważają ... Leon H. Morgan III mianowany vice-prezydentem działu sprzedaży międzynarodowej Korporacji Genma ... akcje WestTech spadły z powodu zagrożenia chemicznego na Południowym Oceanie Indyjskim ... Petrochem w ogniu krzyżowym z powodu nielegalnych zrutów odpadów na posiadłości w Teksasie ... MeatLogical *(str. F-27)*

Rozrywka w CLUB RETRO
NAJLEPSZA ROZRYWKA
I KABARET DLA TYCH
ZE SŁYNNYMI TWARZAMI.
DZIŚ PREZENTUJEMY
„MORRISON ŻYJE !"
142 S.DELANY, NIGHT CITY

Scenariusz 7:

Przykrywki i pozory

Informacaja dla graczy:
Pewnego pięknego dnia jeden z bohaterów znajduje 1500 eb w kopercie zaadresowanej na jego lub jej nazwisko, pozostawioną w jego lub jej mieszkaniu, albo jego lub jej samochodzie. Żadnych notatek, żadnych wyjaśnień; to chyba któs, kto był mi winny pieniądze... no pewnie, to musi być to.

Trochę później tego samego dnia widzisz jak wiadomości trąbią o bombardowaniu pola naftowego Hibernia — dla ciebie to nic nie znaczy (jeszcze).

Tego samego wieczora, federalni, stanowi, miejscowi i kanadyjscy gliniarze wyważają twoje drzwi, ścigają twój samochód, zaczepiają twoich przyjaciół i ogólnie chcą cię dopaść — chcą wiedzieć co miałeś do czynienia z bombardowaniem platformy „Hibernia"! Wygląda na to, że wiedzą o tym, że członek twojej grupy przygotował plany techniczne lub badania przygotowawcze do ataku. Lepiej żebyś mógł udowodnić, że jest inaczej, zanim cię dorwą i zaaplikują ci taniec mózgu.

Oczywiście, to wszystko przy założeniu, że nikt z was naprawdę nie brał udziału w ataku; a tak przy okazji, jak dobrze znacie się nawzajem?

Uwagi dla mistrza gry:
Armia Czerwonego Sztandaru została opłacona przez SovOil, aby przyjęła na siebie winę za atak na platformę „Hibernia". Armia Czerwonego Sztandaru pokręciła się po okolicy i rozprowadziła dowody winy tworząc „scenariusz" ataku. Wybierz jednego z bohaterów, który będzie „szefem" — najlepiej Netrunnera lub Technika, może być Sol znany z dobrych zdolności przywódczych lub z dobrą reputacją. Tej postaci przydzielono rolę „faceta, który sprawdził ich system obronny/znalazł i zmontował rakiety/zaplanował dla nas atak," w zależności od Roli tej postaci. Rozmaite sfałszowane dowody fizyczne i elektroniczne zostały stworzone, aby obwinić bohatera; w zależności od tego jak ostrożna i paranoiczna jest ta postać, mogą to być kawałki drutów, instrukcje do pocisków rakietowych, albo wykresy torów lotu pocisków porzucone pomiędzy jego rzeczami.

Bohaterowie powinni być wystarczająco ostrzeżeni o pierwszej „wizycie" gliniarzy, aby mieć czas na ucieczkę. Ryczące pojazdy AV-6, wyjące syreny, klaksony, gliniarze krzyczący „hop, hop, hop". Mistrz gry powinien rozegrać to jako akcję z poważnym nadmiarem zaangażowanych zasobów. Gliniarze szukają „szefa", ale zwiną także wszystkich jego lub jej przyjaciół, których mogą znaleźć.

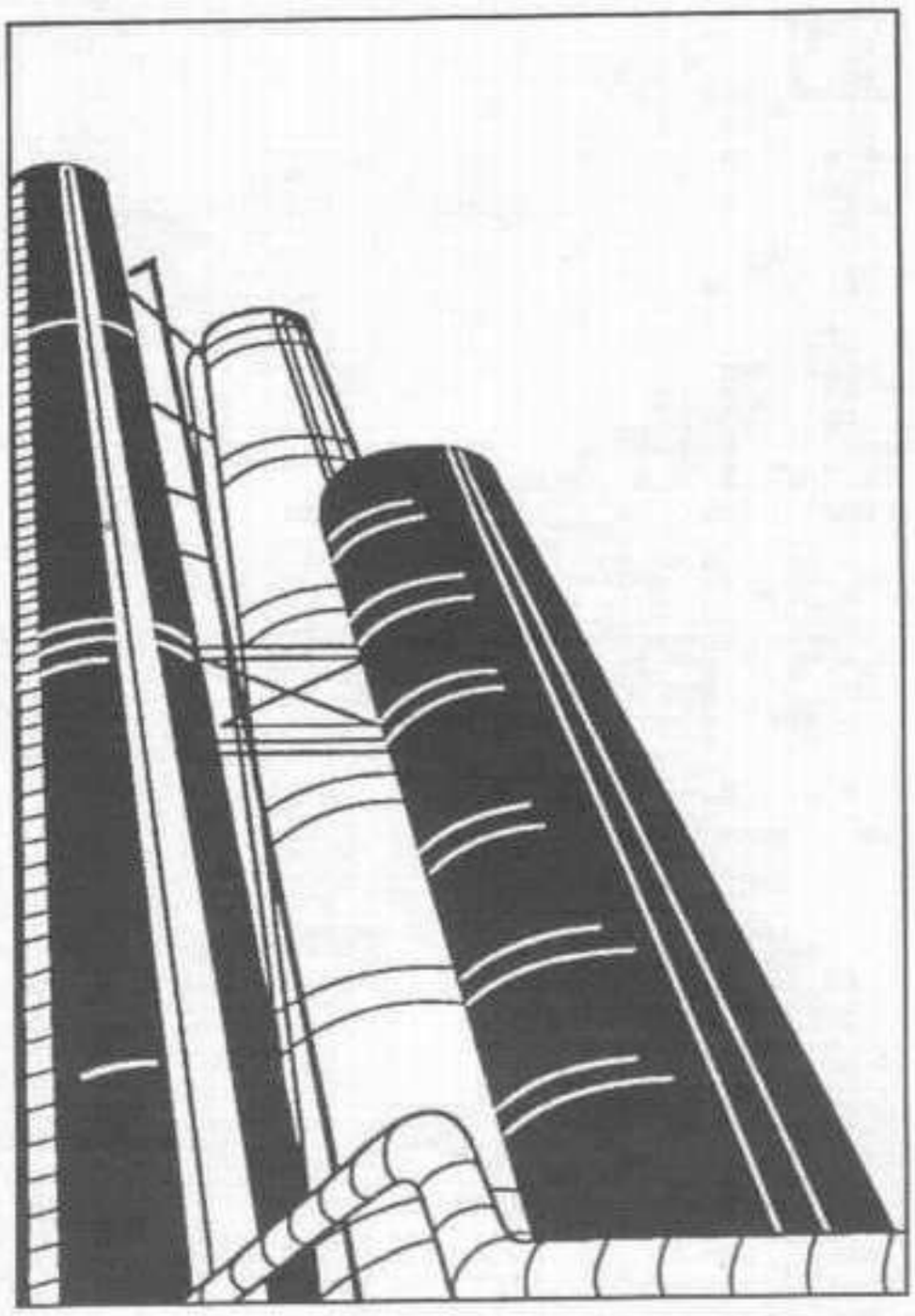
Umundurowani gliniarze będą prowadzić potężne łowy na postaci wszystkich graczy; jednakże uniknięcie łowców nie powinno być zbyt trudne. Większym problemem powinni być detektywi po cywilnemu depczący im po piętach.

Aby oczyścić swe nazwiska, bohaterowie będą musieli odnaleźć członków Armii Czerwonego Sztandaru i zmusić ich lub podążyć za nimi do ich baz „komórkowych", albo czegoś w tym stylu. W międzyczasie banki będą zamykać konta bohaterów, recepcjoniści we wszystkich hotelach, za wyjątkiem tych najtańszych, będą mieć ich zdjęcia przypięte za kontuarem, a każdy śmieć na ulicy będzie wypytywany o informacje przez policyjnych tajniaków.

Włączenie się w strzelaninyz gliniarzami to dobry sposób na zapewnienie, że wasze bilety zostaną skasowane, niezależnie od tego czy znajdziecie Armię Czerwonego Sztandaru, czy nie.

Wersja alternatywna: a może któryś z bohaterów byłby zainteresowany sprawdzeniem systemów obronnych/ znalezieniem i zmontowaniem pocisków rakietowych/ zaplanowaniem ataku dla Armii Czerwo-nego Sztandaru? Za tego typu pomoc zapłacono by im od 1000 do 2000 eb.

Oczywiście gdy później będziecie ścigani przez gliniarzy dlatego, że Armii Czerwonego Sztandaru was wrobiła, to nie będzie już wokół was tej aureoli skrzydzonej niewinności.



NIGHT CITY TODAY

10 listopada 2020
Album CCVI, Nr. 35

PEAK & DERRERA ZAPOWIADA ZWIĘKSZENIE ZAPASU PALLADU

Night City (AP) — We wstrząsającym oświadczeniu firma Peak & Derrera zapowiedziała dzisiaj, ze zwiększa swój zapas palladu do bardzo wysokiego poziomu pomimo obecnego załamania cen. Rzecznik prasowy korporacji, Jane Bean powiedziała, „Jesteśmy pewni, że najnowsze eksperymenty w dziedzinie katalitycznej zimnej fuzji spowodują przełomowe osiągnięcia w produkcji energi. Oczekujemy, że gdy do tego dojdzie, zapotrzebowanie na pallad będzie bardzo duże."

P&D spodziewa się odebrać końcowe dostawy palladu dzisiaj w swojej placówce w Nowym Jorku, co zwiększy zapas całkowity do ponad 111,000 uncji aptekarskich (prawie 3,5 tony). Cena palladu do natychmiastowego odbioru wynosiła wczoraj przy zamknięciu notowań 330eb za uncję aptekarską, spadek o 2eb; dzisiaj ceny rosną w odpowiedzi na oświadczenie P&D.

Zima Stulecia w Nowym Jorku 180 zgłoszeń zgonów

Nowy Jork — Intensywne opady śniegu i kilka nocy, podczas których temperatura spadła do 20°C poniżej zera, spustoszyły Nowy Jork. Na ziemi leży prawie metr śniegu, z czego 15 cm spadło w ciągu ostatnich 24 godzin. Liczba zgonów związanych bezpośrednio z pogodą wynosi już 180, a urzędnicy miejscy nieoficjalnie przewidują, że jeszcze wielu bezdomnych ludzi zostanie znalezionych zamarzniętych w slumsach. Żołnierze Gwardii Narodowej zostali wysłani, aby pomogli służbom miejskim i utrzymywali porządek. Ruch na wszystkich za wyjątkiem kilku największych ulic został zatrzymany. Wszystkie lokalne lotniska zostały zamknięte, a jedyne poru-szające się pojazdy latające to aerodyny o napędzie wektorowym. Prze-widywane są dalsze opady śniegu oraz silne wiatry o szybkości docho-dzącej do *(ciąg dalszy strona C-20)*

RAPORT KORPORACYJNY PEAK & DERRERA

Obrót materiałami szlachetnymi
Siedziba Główna: Baltimore, MD;
Biura Regionalne: Nowy Jork, Los Angeles, Genewa, Londyn, Tokio
Kapitał: 111.500.760 akcji
Dostępne na rynku: 760.000 akcji
Główni udziałowcy: Penstone Equities, 8%; InterMutual Fund, 7%; Pan Maxwell Orvis, 6%
Żołnierze: 150 w stanie gotowości bojowej, wszyscy przydzieleni jako strażnicy biur lub transportów. Tajni
Agenci: 5
Sprzęt i Zasoby: System bezpieczeństwa w biurach P&D uchodzi za jeden z najostrzejszych na świecie, a ich netrunnerzy są znakomici. Wartościowe towary są transportowane w konwojach co najmniej 4 uzbrojonych pojazdów AV-6, których firma posiada 30. Każde biuro dysponuje służbowym odrzutowcem i helikopterem do przewozu ważnych osób. Do transportów długodystansowych firma wynajmuje samoloty z różnych źródeł.

BODY IMAGE
Jesli chcesz tylko Najlepszych ...
1-417-555-8900

NOWE BANKOWE CENTRUM ROZRACHUNKOWE PRAWIE UKOŃCZONE

Night City — Jak ogłosili dzisiaj oficjalni przedstawiciele, budowa nowego centrum rozliczania płatności banku North American jest niemalże ukończona. Obiekt CHIPS-II (Clearing House Interbank Payment System) będzie mieścił w sobie komputery, które codziennie będą elektronicznie przenosić pomiędzy bankami setki trylionów eurodolarów. Komputery te, zbudowane przez Cal Digital, będą zaliczać się do największych i najszybszych komputerów kiedykolwiek zainstalowanych w celach komercjalnych.

Należy spodziewać się, że testowanie obiektu rozpocznie się w ciągu 6 miesięcy, a pełna działalność rozpocznie się latem przyszłego roku. Sam budynek jest konstruowany przez firmę Perkins/Worldwide Contractors.

STRATY BANKOWE SPOWODOWANE ELKETRONICZNYMI KRADZIEŻAMI SIĘGAJĄ REKORDOWEGO POZIOMU

Waszyngton — Przedstawiciele Federalnego Banku Rezerw ujawnili dzisiaj, że w zeszłym roku banki amerykańskie straciły ponad 400 milionów eurodolarów na skutek włamań komputerowych i fałszerstw elektronicznych kart kredytowych. Oznacza to faktyczny wzrost, po uwzględnieniu inflacji, o 5% od roku 2012. Rząd Federalany uznał międzybankowe procedury płatnicze, identyfikację klientów i obojętność korporacji za główne problemy (ciąg dalszy na stronie C-49)

POTRZEBNA POMOC: BETONIARZE, OPERATORZY BETONIAREK, BLACHARZE, INSTALATORZY ELEKTRYCZNI I WSZELKIEGO RODZAJU PRACOWNICY BUDOWLANI:
Perkins/Worldwide Contractors prowadzi kilka poważnych przedsięwzięć w Nowym Jorku i potrzebuje wykwalifikowanych robotników do pracy. Płace są konkurencyjne względem zatrudnienia związkowego, a nieporównywalny pakiet świadczeń zapewnia wam bezpieczeństwo w pracy. Zgłoś się i zadzwoń na numer 1-910-555-1900.
PERKINS/WORLDWIDE POTRZEBUJE TWOICH UMIEJĘTNOŚCI !

Scenariusz 8:
Fachowa robota

Informacaja dla graczy:
Drużyna została zatrudniona do wzięcia udziału w poważnym skoku: obrabowaniu magazynów Peak & Derrera w Nowym Jorku.

Waszym szefem jest fixer nazywany John "Sonny" Altaro i wygląda na to, że ma mnóstwo kontaktów z grubymi rybami z "tradycyjnej" zorganizowanej przestępczości. Podział zysków jest następujący: 40% dla paserów, którzy opchną metal, 20% dla Altaro, 10% na łapówki dla jakiś bezimiennych pracowników P&D udzielających pomocy i pozostałe 30% dla drużyny. Altaro ma szczegółowe mapy fizycznych i elektronicznych zabezpieczeń budynku P&D i zna kilka mniej istotnych haseł. Altaro może także zdobyć za opłatą wszelkiego rodzaju nielegalny sprzęt. Maksymalnie do 200.000 eb można wydać przed akcją, żeby ruszyć tę misję z miejsca.

Faktyczne zatrudnienie będzie miało miejsce około tydzień wcześniej zanim pallad trafi do magazynu. Nadchodząca podła pogoda będzie w tym momencie całkiem dobrze przewidziana. Gdy pallad będzie już w magazynie firma poczeka aż zła pogoda się skończy, żeby rozproszyć metal po wyszstkich swoich pozostałych biurach. Dlatego też drużyna będzie miała okienko w postaci trzech do pięciu dni, kiedy można wykonać robotę.

Jako prawdopodobnie pożyteczną informację można podać, że skutery śnieżne kosztują około 2500eb, mogą przewozić 2 osoby i mogą holować sanie przewożące 250 kg ładunku z prędkością 25 mph. Nieobciążone skutery śnieżne mogą wyciągnąć 45 mph.

Uwagi dla mistrza gry:
Ten scenariusz powinien być rozegrany jak film w stylu „kryminału/thrillera". Ludzie w płaszczach z mikrofonami bezprzewodowymi pochyleni nad sprzętem w nieoznakowanych pojazdach, drużyny szpiegowskie w futrzanych kurtkach z kapturem, mocujące zdalnie sterowane kamery na dachach przyległych budynków, technicy przebrani za pracowników firmy telefonicznej wślizgujący się do lokalnych centralek oraz mnóstwo dokładnego planowania.

Sam pallad jest trzymany w wielkim magazynie w piwnicy budynku P&D; od dachu do piwnicy biegnie winda wystarczająco duża by pomieścić pojazd AV-6 zatrzymuje się bezpośrednio przed drzwiami do magazynu. W piwnicy jest pół tuzina elektrycznych wózków widłowych; każdy może podnieść 500 kg. Pallad znajduje się w zamkniętych skrzynkach położonych na podłodze magazynu. 4000 uncji aptekarskich w skrzynce. Łatwo je rozpoznać. Wszystkie inne metale szlachetne znajdujące się w magazynie są przechowywane w zamkniętych, opancerzonych szufladach na ścianach; zwinięcie ich wszystkich byłoby bardzo czasochłonne i prawdopodobnie nie warte zachodu.

Jeśli drużyna wybierze właściwy dzień, to nawet pojazdy o napędzie wktorowym będą miały kłopoty z lataniem.

Cały czas na służbie jest 10 uzbrojonych i opancerzonych strażników, a 10 śpi bez pancerzy w małej sypialni w piwnicy. Tylko 2 innych pracowników będzie tu w czasie 2 najgorszych dni sztormu; kierownik jednego z działu i sekretarka odpowiadająca na telefony. Rutynowe rozmowy telefoniczne są przełączane do biura głownego w Baltimore.

Jeśli sygnał alarmowy dojdzie na policję, kilka samochodów patrolowych przyjedzie ślizgając się po ulicy w ciągu 5 lub 10 minut; zanim dojedzie tu Grupa Specjalna upłynie 20 minut.

Scenariusz 9:
Szpiegowska środa

Informacaja dla graczy:
Z graczami skontaktuje się znany netrunner (przynajmniej znany wśród innych netrunnerów). Zaproponuje im 2000eb miesięcznie jeśli dostaną pracę na budowie CHIPS-II i zainstalują dla niego kilka „czarnych skrzynek". Większość można osadzić w betonie tak, żeby tylko ich „ogonki" antenowe były blisko powierzchni; niektóre będą musiały być umieszczone bardziej natrętnie, w kanałach wentylacyjnych lub na liniach telefonicznych. Parę takich skrzynek na tydzień, przez miesiąc lub dwa, to wszystko czego mu potrzeba, żeby mieć w rękach krajowe rynki pieniężne.

Uwagi dla mistrza gry:
System bezpieczeństwa na budowie CHIPS-II jest całkiem ostry, a kilku wyższych oficerów bezpieczeństwa pamięta co się stało z nową Ambasadą Amerykańską w Moskwie w latach 1980-tych. Bohaterowie w trakcie pracy nie będą nosić pancerzy, ani broni za wyjątkiem tych najmniejszych; strażnicy natomiast będą nosić kamizelki kuloodporne, hełmy i będą uzbrojeni w strzelby.

NIGHT CITY TODAY

17 listopada 2020
Album CCVI, Nr. 36

>PRZESTĘPCZOŚC
>WALLENSTEIN: AKTUALNE: DENVER

NAJLEPSZY NAUKOWIEC INFOCOMPU ZAGINĄŁ

Dr Harold N. Wallenstein, wybitny badacz teorii ifnormacji zatrudniany przez Infocomp jest obecnie obiektem poszukiwań na szeroką skalę, podjętych przez Infocomp i różne agencje policyjne. Dr Wallenstein, lat 40, zaginął 3 dni temu podczas pożaru w placówce Infocompu w Denver, gdzie był zatrudniony. Eksperci od badania podpaleń twierdzą, że ogień został podłożony celowo.

Wallenstein, w ciągu swej sześcioletniej pracy w Infocompie, wniósł ogromny wkład w usprawnienie działania korporacyjnej bazy danych *(ciąg dalszy strona C-22)*

>BUSINESS
>EBM
>DANE/BADANIA
>AKTUALNE: BIEŻĄCE: HAMBURG/MARSYLIA

EBM Zapowiada Nową Bazę Danych

Marsylia — Korporacja Euro Business Machines wypuściła notatkę prasową opisującą nowe korporacyjne centrum zarządzania bazami danych założone w Marsylii we Francji. Rzecznik prasowy Andrew Fenner powiedział, że centrum zostało zbudowane koszte 150 milionów eb. „EBM posunął się bardzo daleko, aby wybudować i wyposażyć tę placówkę i mamy zamiar rzucić wyzwanie firmom Infocomp, Rand i NipponData na rynku korporacyjnych baz danych. Najlepsi badacze, używając najnowocześniejszego sprzętu z EBM, będą mogli *(ciąg dalszy str. C-2)*

>PLACÓWKI EBM
>REJONY GÓRSKIE
>AKTUALNE: 2 TYGODNIE: LAS VEGAS NM

SZKOLENIA EBM BĘDĄ PROWADZONE W SANGER LABS

Las Vegas — Sanger Labs, lokalna filia EBM, będzie przez najbliższe trzy tygodnie lub dłużej prowadzić testy swoich środków obronnych. Rzecznik prasowy korporacji podkreślił fakt, że wszelkie działania szkoleniowe będą miały miejsce w obrębie ich posiadłości o powierzchni 2400 akrów i nie będzie żadnego zagrożenia dla społeczeństwa. „Realistyczne testy i szkolenia są konieczne, aby być defensywnie przygotowanym na możliwe próby sabotażu lub infiltracji" powiedział rzecznik prasowy.

Sanger Labs zatrudnia prawie 200 osób, z czego około 20 zostało zatrudnionych w tym hrabstwie. Urzędnicy gminni zapytani o korporacyjne szkolenia z ostrym strzelaniem nie mieli nic do powiedzenia.

>SANGER LABS
>OBRONA: 2 LATA: LAS VEGAS NM

FEDERALNI ZATWIERDZAJĄ SYSTEM OBRONNY SANGER LABS

W dniu dzisiejszym BATF wydało Sanger Labs licencję na ich proponowane uzbrojenie obronne. Decyzja ta, chociaż spodziewana, nie zadowoliła zarządu nadzorczego hrabstwa San Miguel, który kwestionował podanie Sanger Labs. Przewodniczący zarządu Tyler Powell oświadczył, że natychmiast zostanie wysłane odwołanie do Departamentu Sprawiedliwości.

Decyzja BATF pozwala Sanger Labs na wystawienie do 30 ciężko uzbrojonych strażników oraz 2 uzbrojonych helikopterów zwiadowczych. „Nieśmiertelne" systemy obronne, takie jak drut kolczasty pod napięciem, czujniki i światła alarmowe już są zainstalowane w ich placówce znajdującej się na wschód od Las Vegas, na byłej posiadłości Rocking R Ranch.

>LAS VEGAS NM
>POGODA
>AKTUALNE: AKTUALNE:

DZISIEJSZA POGODA

W ten weekend w północnym Nowym Meksyku przewiduje się wysokie zachmurzenie i niskie temperatury. Temperatury powinny wahać się od 5°C w południe do -1°C w nocy. W wyższych partiach spodziewane są opady śniegu. Wskaźnik zanieczyszczeń wynosi 380: nie jest potrzebna specjalna ochrona.

Nowy tydzień obiecuje lepszą pogodę z przejaśnieniami i wyższymi temperaturami.

We środę w Durango, CO zanotowano silny grad; spowodował on pewne straty materialne *(ciąg dalszy na str. C-4)*

>UH-90
>PODSUMOWANIE OSIĄGÓW:

SPOJRZENIE NA RYNEK:

Night City Today sprawdza najlepszy dostępny sprzęt. Dzisiaj: UH-90

Techniczno-wojskowy helikopter transportowy, napędzany silnikiem turbo Allison T800; w pełni zintegrowany kokpit z możliwością nawigacji według systemu inercjalnego lub światowego GPS, systemy pod-glądu działające w każdych warunkach pogodowych oraz system termowizyjny, autopilot NOE (wspomagany przez radar badający teren APQ-800), radarowy odbiornik ostrzegawczy, zakłócacz podczerwieni, ekranowana elektronika, ekspertowy system zarządzania lotem TI „pomocnik pilota", prędkość przelotowa 280 km/h, prędkość maksymalna 325 km/h, wytrzymałość 7 godzin, maks. zasięg 2000 km (z dodatkowymi zbiornikami), szybkość wznoszenia 2,5 m/sek; 2 stanowiska pilota, 6 wysokiej jakości miejsc dla żołnierzy, może przewozić w sumie 8 osób. Wnętrze może być uszczelnione; dostarczane są kompletne filtry NBC. Waga pustej maszyny 1400 kg, waga przy maks. obciążeniu 3800 kg, maks. wewnętrzny zapas paliwa 2000 litrów; do długich lotów można zamocować dwa zewnętrzne zbiorniki po 350 litrów. Przewidziane są trzy punkty do mocowania uzbrojenia: nos oraz dwa boczne zaczepy kolumnowe.

Żeby przeprowadzić nasze testy osiągów, zabraliśmy UH-90 nad jezioro China Lake na Pustyni Mojave. Tam, przepuściliśmy maszynę przez *(ciąg dalszy strona C-9)*

Scenariusz 10:

Prawie niewykonalne zadanie

Informacaja dla graczy:
Infocomp szuka drużyny, która podejmie się odbicia porwanej osoby. Są przekonani, że Dr Wallenstein, specjalista od teorii informacji, został porwany z ich biura w Denver przez drużynę z EBM i obecnie jest przetrzymywany w Sanger Labs na wschód od Las Vegas w Nowym Meksyku, gdzie jest przygotowywany (przy pomocy chirurgii plastycznej i innych technik) do rychłego ponownego pojawienia się (oczywiście pod innym nazwiskiem) w nowej bazie EBM w Marsylii). W ciągu paru dni EBM prawdopodobnie przewiezie Wallensteina pojazdem AV-4 do Albuquerque, a potem służbowym odrzutowcem do Francji.

Infocomp oferuje za odzyskanie go 15.000 eb z góry plus premia za sukces 15.000 eb. Te kwoty obejmują całą drużynę. Jeśli drużyna chce więcej z góry na wydatki, będą musieli przekonać Infocomp, że mają możliwy do zrealizowania plan, który usprawiedliwia wszelkie dodatkowe wydatki. Dr Wallenstein powinien być dostarczony żywy i w dość dobrym stanie zdrowia do bazy Infocompu w Denver.

Przynajmniej jeden członek drużyny powinien mieć dobrą umiejętność Technika Medyczna i być odpowiednio wyposażony, aby utrzymać Dr Wallensteina przy życiu, na wypadek gdyby był ranny lub (być może) miał wszczepioną jakąś pułapkę (np. mikrobombę). Poza tym skład drużyny jest nieistotny.

Zdjęcia satelitarne bazy Sanger Labs pokazują 3-piętrowy budynek główny obejmujący powierzchnię 10.000 metrów kwadratowych; hangar/garaż obejmujący powierzchnię 1.000 metrów kwadratowych; oraz mnóstwo sztucznych elementów krajobrazu w najbliższej okolicy; wszystko pokryte kilkoma calami śniegu. Granice bazy tworzą z grubsza prostokąt o boku około 3000 metrów. Na terenie tym posadzonych jest kilka drzew i krzewów; poza tym dominują niskie zarośla i goła, płaska ziemia. Najbliższe wzgórz są na północ i południe, odpowiednio 5000 metrów i 3000 metrów od centrum bazy. Dwupasmowa, asfaltowa droga dojazdowa prowadzi na zachód w kierunku Las Vegas. W ciągu ostatnich dwu dni nie było żadnego ruchu na tej drodze.

EBM rozrzucił po okolicy czujniki przeciw intruzom; ich możliwości nie są znane.

Po terenie bazy chodzą dwuosobowe patrole strażników. Są w stanie ciągłej komunikacji radiowej (z wykorzystaniem bezpiecznych kanałów) z biurem w budynku głównym. Zwykle na służbie są 2 pary strażników. Prawie na pewno strażnicy ci są wyposażeni w sprzęt wizyjny na podczerwień.

Wiadomo, że na terenie bazy znajdują się 2 helikoptery; jeden jest trzymany w hangarze, a drugi na lądowisku, w stanie gotowości z załogą na pokładzie. Po obserwacji z orbity kilku lotów alarmowych ocenia się, że nie więcej niż 15 sekund upływ pomiędzy wydaniem rozkazów wylotu, a startem helikoptera. Helikoptery to UH-90 uzbrojone w zamocowane na dziobie 25mm działka obrotowe. W każdej chwili co najmniej 4 osobowy oddział jest gotowy do lotu helikopterem.

Uważa się, że baza Sanger Labs działa obecnie w stanie „blokady bezpieczeństwa". Kilku lokalnie zatrudnionych pracowników, którzy normalnie pracują jako dozorcy i konserwatorzy w laboratoriach zostało zwolnionych na płatny urlop na tydzień lub dwa. Osoby te, jeśli się z nimi skontaktować, mogą zapewnić informacje na temat wewnętrznego rozkładu laboratoriów i ich procedur bezpieczeństwa.

Baza Sanger Labs prawie na pewno jest wyposażona w filtry i czujniki NBC, aby uniemożliwić intruzom rozprowadzenie gazów przez instalację wentylacyjną.

Infocomp dostarczy materiałów do rozpoznania Dr Wallensteina, jeśli jego wygląd zmieni się zbyt bardzo.

Uwagi dla mistrza gry:
To będzie ciężkie. 30 ciężko uzbrojonych strażników, reflektory, czujniki i helikoptery będą wszędzie, tak jak piszą w Aktualnościach. Na dodatek jeden z najlepszych EuroSolo, Marc Dumouline, został wysłany do „nadzorowania" całej sprawy. W ciągu trzech dni, Dr Wallenstein zostanie przewieziony do Francji.

Zwykle 4 strażników patroluje na zewnątrz, 4 czeka w pełnym rynsztunku jako „grupa reakcyjna", 1 jest na służbie w hallu wejściowym, 1 stoi na wrcie przed pokojem Dr Wallensteina, a kolejnych 5 patroluje główny budynek. Pozostałych 30 jest po służbie, ale Dumouline nalega, aby spali w rynsztunku bojowym i trzymali broń pod ręką. W hangarze jest drugi UH-90 (którego przygotowanie do lotu może zająć 30 sekund) oraz dwie furgonetki.

W centrum bezpieczeństwa 7 Techników monitoruje kamery i alarmy, a netrunner Mewa, kontroluje komputer EBM System 1300, który jest używany przez labolatorium. Dumouline zawsze będzie w biurze bezpieczeństwa chyba, że drużyna graczy zostanie wykryta wewnątrz lub w pobliżu budynku głównego, to wtedy przejdzie do sekcji medycznej.

Obrońcy dysponują pojedynczą ręczną wyrzutnią rakiet przeciwlotniczych Stinger-POST III (75% szansy trafienia w zasięgu 5000 metrów, namierzanie optyczne i na podczerwień).Dr Wallenstein znajduje się w sekcji medycznej na drugim piętrze i właśnie odzyskuje siły po operacjach plastycznych. Jest jedynym pacjentem w sekcji medycznej (więc rozpoznanie go nie będzie stanowić problemu pomimo jego nowej twarzy i nowych odcisków palców). Nie jest w stanie się poruszać gdyż jest pod wpływem silnych środków uspokajających. Ma lekką nadwagę (105kg). Ale w sekcji medycznej są pod ręką wózki inwalidzkie i nosze. Nie wszczepiono mu żadnej pułapki sabotażowej (chyba, że mistrz gry jest niezwykle okrutny).

Pozostałych około 150 osób w budynku nie jest zainteresowana w mieszaniu się do walki. Jeśli zostaną odpowiednio przekonani lub zastraszeni przed misją, kilku miejscowych woźnych (obecnie zwolnionych) może z grubsza naszkicować mapy bazy i opisać zwykłe (sprzed wizyty Dr Wallensteina) procedury bezpieczeństwa. Żaden z tych ludzi nie widział Dumouline.

Wcześnie rano w dniu, w którym Dr Wallenstein ma wyjechać, na lotnisko w Alburquerque przybędzie służbowy odrzutowiec, 4 uzbrojone pojazdy AV-4 i kilka furgonetek wiązących w sumie 25 żołnierzy z EBM. Trzy spośród tych pojazdów AV-4 poleci następnie do bazy Sanger Labs, zabierze Dr Wallensteina i Dumouline i powrócie na lotnisko. Dotarcie z Alburquerque do bazy zajmie AVom około 20 minut, a jeden z nich spędzi na ziemi około 60 sekund.