

CYBERPUNK™

SŁUCHAJCIE, GŁĄBY!!!

NIEOKROJONY PODRĘCZNIK MISTRZA GRY DO CYBERPUNKA 2020



ŚRODOWISKO
CYBERPUNKA:
STYL I NASTRÓJ

STYL
CYBERPUNKA:
PRZERAŻAJĄCY
I PIĘKNY

KRAWĘDŹ JEST
TAM, GDZIE TEGO
CHCECIE

BRUDNE
SZTUCZKI MIKE'A
PONDSMITHA

NOWE ZASADY:
STRZELANINA W
SAMO POŁUDNIE

PODRĘCZNIK
MAŁEGO
TERRORYSTY

R. TALSORIAN
GAMES
INC.

COPERNICUS
CORPORATION

New RPG Order

Prezentuje

Cyberpunk 2020 - Słuchajcie Głaby



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 115
Rozdzielczość.....: 2380x3212
Wydawnictwo.....: Copernicus
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1995
Data release'u.....: 2010.04.11

Opis:

Mistrzowie Gry, bądźmy szczerzy. Słyszeliście już wiele skarg i lamentów - czy nie czujecie się tym znużeni? Czy nie byliście doprowadzeni do takiego stanu, że...chcieliście skoczyć przez stół i zabić tego faceta, który Wam przeszkadza? Zanim staniecie się winni morderstwa, spróbujcie alternatywnego rozwiązania waszego problemu:

Słuchajcie, głaby!

Nieokrojony podręcznik Mistrza Gry do Cyberpunka 2020

Info :

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

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

CYBERPUNK™

SEUCHAJCIE, GŁĄBY!!!

NIĘOKRÓJONY PODRĘCZNIK MISTRZA GRY DO CYBERPUNK A 2020

ŚRODOWISKO
CYBERPUNKA:
STYL I NASTRÓJ

STYL
CYBERPUNKA:
PRZERAŻAJĄCY
I PIĘKNY

KRAWĘDŹ JEST
TAM, GDZIE TEGO
CHCECIE

BRUDNE
SZTUCZKI MIKE'A
PONDSMITHA

NOWE ZASADY:
STRZELANINA W
SAMO POŁUDNIE

PODRĘCZNIK
MAŁEGO
TERRORYSTY

R. TALSORIAN
GAMES
INC.

COPERNICUS
CORPORATION



SŁUCHAJCIE, GŁĄBY!!!

NIEOKROJONY PODRĘCZNIK MISTRZA GRY DO CYBERPUNKA 2020

KILKA ZRZĘDLIWYCH SŁÓW OD WYDAWCY:

Ta książka powstawała przez dłuższy czas.

Kiedy zacząłem zastanawiać się nad jej ideą, nadchodzące do nas pytania i problemy miały raczej charakter praktyczny: „Jeśli Robert robi X, to czyja mogę zrobić Y? Nie ma na ten temat nic powiedzianego w zasadach.”
Dobre pytanie, ponieważ żadne zasady nie są kompletne; gracze mogą (i będą) mieć jakieś twórcze pomysły. Tego typu pytania zaczęły być wyjaśniane, gdy zaczęliśmy udoskonalać zasady i wydawać coraz więcej dodatków.
Luki w zasadach były wypełniane i pytania się skończyły.

Natomiast zaczęły się pojawiać pytania dosyć nietypowe: od Mistrzów Gry, którzy utracili kontrolę nad przebiegiem gry, których gracze zaczęli trochę przewyższać intelektem, i tych, którzy chcieli dać „oficjalną” odpowiedź odnośnie wszelkich problemów związanych z procedurą gry i w ten sposób coś zrobić (i wprowadzić trochę porządku). Moim zdaniem, wygląda to w ten sposób: jeśli w grze liczą się tylko ceny i to, ile gracze mają pieniędzy, a zdanie Mistrza Gry nie ma żadnego znaczenia, wtedy gra nie odchodzi nawet o milimetr od wydrukowanych zasad. Płacisz, chłopie. 45 lub więcej złociszów i możesz robić, co zechcesz.

Zaczynam się zastanawiać, gdzie się podziały wyobraźnia, elastyczność i jakiegokolwiek twórcze myślenie ...

Jednej rzeczy na pewno się nauczysz, jeżeli zaczniesz swoją karierę od prowadzenia „D&D™”: jesteś Mistrzem Gry, prowadzisz grę — opowiadasz przygodę; nikt Ci nie mówi, co powinieneś zrobić, ponieważ nie ma żadnego „powinieneś”.
W samej naturze gier fabularnych leży wprowadzenie czegoś nowego, więzi między graczem i Mistrzem opartej na wierze w świat, kreowany przez Mistrza Gry. Jeśli jest coś niewyjaśnione, wymyślcie to sami. Do licha, jeżeli coś jest w zasadach, a Wy się z tym nie zgadzacie, zmieńcie to!

Celem tej książki jest zaproponowanie powrotu do eksperymentowania, do rozbudzenia wyobraźni i pomysłowości, nie do stwierdzenia: „Musisz zrobić X, Y, Z, aby wygrać”. Przedstawiliśmy kilka przykładów, które jednak nie służą do naśladowania, lecz mają skłonić do twórczego myślenia i pokazać pewne wzorce zachowań. Poniższy tekst jest napisany przez kilku najbardziej cwanych i najbardziej inteligentnych cyberpunkowych pisarzy i Mistrzów Gry. Pokazuje, jak prowadzili oni swoich graczy i jak interpretowali zasady systemu (niektórzy prowadzą tak długo, jak gra jest w obiegu), mając nadzieję, że ich przykłady pokażą Wam, jak lepiej grać (i w ten sposób, mieć większą radochę).

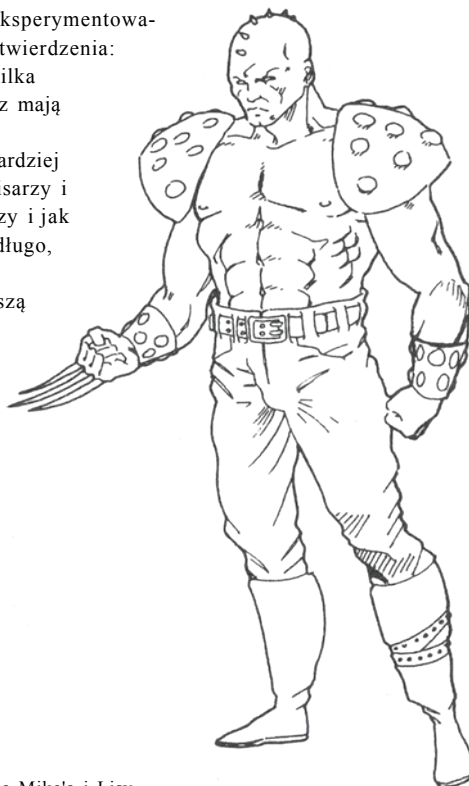
Więc kupcie książkę.

Ruszcie głowę.

Przejmijcie kontrolę.

Należało się to Wam od lat.

Derek Quintanar



Gratulacje z okazji narodzin pierworodnego:
Cody'ego Kevina Pondsmith, urodzonego 5 marca 1994 roku dla Mike'a i Lisy Pondsmith
Michała Andrzeja Karlickiego urodzonego 11 sierpnia 1993 roku dla Basi i Andrzeja Karlickich

Spis treści

Rozdział 1	4	Rozdział 6	54
Rozgrywanie długich kampanii		Jak uwiarygodnić życiorys?	
Jak poznać graczy ze sobą		Życiorys lub dlaczego dzieciaki mają tyle radochy?	
To nie jest gra twojego ojca		Tworzenie postaci: do diabła Jim, to jest dialog.	
(lub „zmiana nastawienia”)			
Tworzenie i rozgrywanie kampanii			
Rozdział 2	18	Rozdział 7	66
Środowisko Cyberpunka: styl i nastrój		Stworzenie nietypowych postaci	
Technologia		Rockmani: inni niż wszyscy	
Styl Cyberpunka: przerażający i piękny		Technicy	
		Netrunnerzy	
		Bohaterowie	
		Moment zmiany władzy	
Rozdział 3	24	Rozdział 8	78
Kontrola nad grą i graczami		Kampania w Cyberpunku: na Ulicy czy w drapaczu chmur?	
Ustanowienie kontroli		Styl = Treść	
Problemy techniczne		Przykładowe kampanie	
Kim jest kłopotliwy gracz		Krawędź jest tam, gdzie tego chcecie	
Typy kłopotliwych graczy		Styl kampanii	
Kłopotliwi gracze: druga liga		Sieć	
Technologia zabija lepiej			
Kontrola Mistrza Gry: Jak powstrzymywać,			
nakierowywać lub zneutralizować kłopotliwych			
graczy			
Rozdział 4	36	Rozdział 9	96
Socjologia Cyberpunku		Brudne sztuczki Mike'a Pondsmitha	
Czym jest Cyberpunk?			
Rewolucja? Jaka rewolucja?		Rozdział 10	102
Dni zaczynają być podobne		Nowe zasady	
		Strzelanina w samo południe	
Rozdział 5	44	Podręcznik małego terrorysty w Cyberpunku 2020	
Rozgrywanie walki w Cyberpunku		Nowe style sztuk walki	
Cyberpunk i walka		Wychodząc poza podstawy	
		Lista ról	
		Rozdział 11	
		Dane na temat autorów	

ISBN 83-86758-00-7

Copyright 1994

by R. Talsorian Games Inc.

Copyright 1995 for polish edition

by Copernicus Corp.

Tytuł oryginalny:

*LISTEN UP YOU PRIMITIVE
SCREWHEADS*

Tłumaczenie: Gwiazda *.exe

Wydawnictwo

„COPERNICUS”

UPT Warszawa 42

P.O. BOX 42

00-961 Warszawa

Żadna część tej pracy

nie może być powielana,

czy rozpowszechniana

w jakiegokolwiek formie

i w jakikolwiek sposób,

bądź elektroniczny,

bądź mechaniczny,

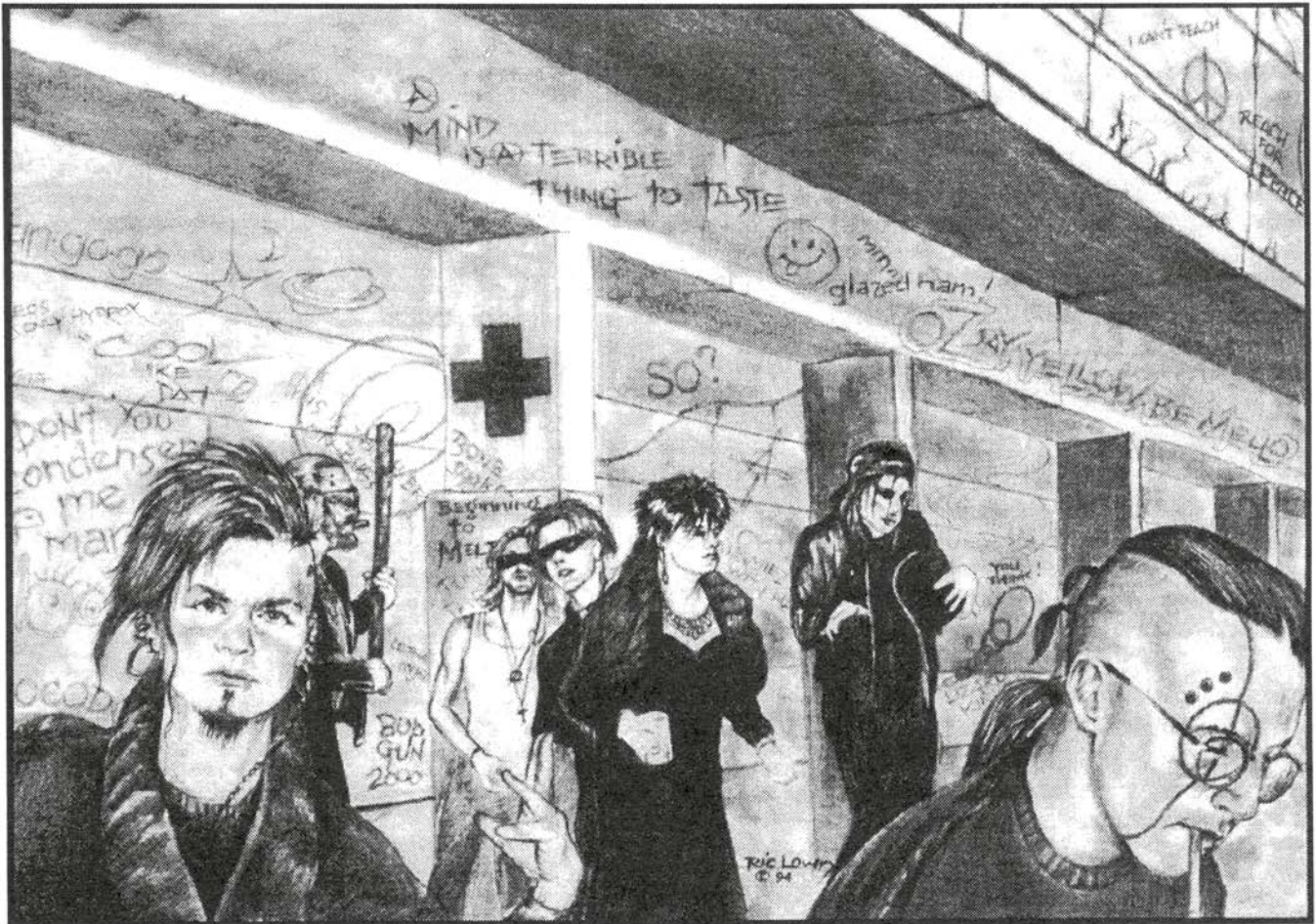
włącznie z fotokopiowaniem,

nagrywaniem na taśmy,

lub przy użyciu innych systemów,

bez pisemnej zgody wydawcy.

Rozgrywanie długich kampanii



Jak poznać graczy ze sobą

CRAIG SHEELEY

Jednym z większych problemów z rozpoczęciem jakiegolwiek przygody jest połączenie graczy. Z tego powodu powstało już kilka klasycznych (i lekko trącących myszką) dowcipów: „spotykacie się wszyscy w barze...”

Istnieje wiele sposobów na przedstawienie sobie graczy. Jednym z najprostszych i najbardziej bezpośrednich jest ten zaproponowany w *Cyberpunku 2020*, a stwierdzający, że wszyscy gracze należą do jednej grupy. To nie tylko zaznajamia ich ze sobą, lecz daje im wspólny cel i oswaja ich z myśleniem o innych graczach jako członkach grupy, a nie potencjalnych przeciwnikach.

Spotykanie się w barze jest oklepanym motywem, lecz ma pewne zalety. Spotka-

nie może się odbyć w barze, lecz gracze muszą mieć jakiś po temu ważny powód. Na przykład, zostali zwerbowani przez jednego Fixera, by pracowali jako grupa. (Ten Fixer mógłby być wylosowany jako wspólny znajomy wszystkich graczy podczas tworzenia postaci. Patrz dalej odnośnie tego typu manipulacji). Również, ich życie może być zagrożone i muszą współpracować, albo zginąć.

Jednym z bardziej interesujących sposobów na zebranie razem graczy jest przedstawienie im wspólnego zagrożenia. Oto przykładowy scenariusz: zdarzyło się, że wszyscy bohaterowie jedli w tej samej knajpie. Niestety, jedzenie zostało doprowadzone eksperymentalnym, wpływającym na umysł narkotykiem, który podwyższa agresywność, rozbudza instynkt stadny, a także powoduje wydzielanie u wszystkich pewnej woni, którą tylko oni rozpoznają. Ten zapach odróżnia ich i znakuje jako „stado”, gdyż gracze natu-

ralnie trzymają się ze sobą, tworząc w ten sposób luźne niby — wilcze stado. Narkotyk został wypuszczony przez jakiegoś cwane Businessmana, który w ten sposób chciał sprawdzić jego efektywność. Został on zaprojektowany do wpływania na całe dzielnice, tworząc z ich mieszkańców luźno zorganizowane gangi, walczące z wszystkimi, którzy im zagrażają, przechodzą przez ich „terytorium”, a nawet są po prostu inni. Zastosowanie tego narkotyku może mieć różną siłę: od wprowadzania bałaganu i zamieszek aż nawet do stwarzania wojennych hord, posłusznych rozkazom i poleceniom operatora, który kieruje odpowiednimi zapachami. (Dla zainteresowanych, właśnie opisałem pewną odmianę trucizny z komiksu *Judge Dredd*).

Narkotyk może być również wolno działającą trucizną lub jakąś bronią biologiczną i gracze mają ograniczony czas, by znaleźć antidotum i uratować swoje

zycie. Gracze mogą być też nękani przez jakiegoś Businessmana, Korporację, gang, itd. Nic tak nie łączy ludzi jak aktywne działanie pod hasłem „my kontra oni”. (Ha! Wyobraź sobie rozpoczęcie przygody w windzie. Gracze jadą w tej samej windzie, do której jacyś goście chcą wpuścić hordę wygłodniałych szczurów. To szybko połączy bohaterów! I na pewno będą bardzo zdenerwowani na odpowiedzialnych za to)!

Mniej makiawelicznym sposobem przedstawienia sobie graczy jest stworzenie sytuacji, w której gracze znajdują się przed przygodą lub mają wspólnych znajomych. Przygoda, zamieszczona w *Ekranie Mistrza Gry Cyberpunka 2020*, zakłada, że wszyscy gracze są włóczęgami, dawno temu się spotkali i od tego czasu współdziałają. Wspólni znajomi są niezłym sposobem na spotkanie się graczy. Tacy znajomi mogą być z łatwością ustaleniu podczas tworzenia postaci.

Życiorys jest narzędziem

Życiorys jest czymś więcej niż tylko zapomnianą przeszłością dla graczy. Zawiera znacznie więcej niż tylko suchą informację, co postać robiła w poprzednich latach. Zapewnia Mistrzowi Gry wiele okazji do zaprojektowania przygody, a graczowi dostarcza okazji do lepszego odtwarzania swojej postaci i rozwiązywania problemów. Zastanów się nad tym. Każdy przyjaciel, szczęśliwe zdarzenie, kochanka, klęska, a zwłaszcza wróg zapewnia Mistrzowi Gry możliwość wykorzystania ich przeciwko lub na korzyść gracza.

Jak je wykorzystać? Cóż, poza znanymi chwytami — jak na przykład, fakt, że dawni wrogowie mogą nagle się ujawnić; możesz być tego pewny! — wydarzenia z Życiorysu są dobrą okazją do zbliżenia graczy. Powiedzmy, że jedna z postaci ma kumpla, przyjaciela lub dawnego współpracownika. Postać jest Solo, przyjaciel specjalizuje się w naprawie broni. Natomiast inna postać, Technik, ma swojego przyjaciela, który również ma podobne zainteresowania. I co za przypadek, zbrojmistrz Solo i kumpel Technika to ta sama osoba! Może, na przykład, postacie mają wspólnego wroga albo nawet mają wspólny romans! (Gwarantowana rozrywka i zabawa dla całej grupy; ale nie dla drażliwego Mistrza Gry).

Zasami Mistrz Gry musi wprowadzić własne wydarzenia do Życiorysu, by połączyć graczy. Najłatwiejszym sposo-

bem dla Mistrza Gry jest ograniczenie roli gracza przy tworzeniu postaci do rzucania kośćmi, natomiast wszelkie wydarzenia są wymyślane przez Mistrza Gry. W ten sposób możesz dowolnie ukształtować Życiorys postaci, hle, hle!

Określenie celu poczynań

Zanim rozpoczniesz kampanię, musisz najpierw poświęcić trochę czasu na zastanowienie się, czego żądasz od graczy. Postaw sobie pytanie; Co mają rozwinąć w sobie Twoi gracze? Czy masz jakiś określony cel, powiedzmy, zmianę historii lub otoczenia? Na przykład, czy chcesz, by kampania prowadziła do katastrofy i wprowadzała alternatywną przyszłość (*CyberGeneration*). Lub, czy życzysz sobie, by wybuchła orbitalna wojna pomiędzy Korporacjami, tocząca się zarówno w kosmosie jak i na Ziemi? Co powiesz na pomysł przejścia Stanów Zjednoczonych przez Korporacje? (Jest to część tła środowiskowego i historycznego w *CyberGeneration*, nawet jeśli nie zgadzasz się z całością, możesz zaadaptować pewne przedstawione pomysły). Naprawdę, powinieneś wcześniej pomyśleć nad celem swojej kampanii, by potem móc dokładnie ją zaplanować.

W momencie, gdy już zaprojektowałeś ogólny kierunek rozwoju scenariusza, musisz popracować z graczami. Porozmawiaj z każdym na osobności. Dowiedz się, jakie mają ambicje, czego chcą od swoich postaci i w jakim kierunku mają zdążać. Doceniaj swoich graczy; często mają oni pomysły, które wspaniale nadadzą się do wykorzystania w przygodzie i mogą zapewnić Ci takie zwroty w akcji, o których nawet nie pomyślałeś. Oczywiście, nie musisz im dawać wszystkiego, co zażądają. Mieszaj pomysły, zmieniaj ich własne, mutuj i wplataj ich postacie we własną intrygę.

Rozmowa z graczami jest potrzebna, by wmanipulować ich w Twoją przygodę. Z większą ochotą znajdują się w sytuacji, którą sami zaproponowali i na pewno będą mile zaskoczeni Twoimi niespodziankami.

Zadziwiające jest, jak wielu Mistrzów Gry nie zadaje sobie trudu, by zaprojektować ogólny kierunek przygody, a tym bardziej, by pozwolić graczom na wprowadzanie własnych elementów do scenariusza (Mnie się również to często zdarzało. Zbyt często). Nie tylko ułatwia to prowadzenie przygody, nadaje pewien

logiczny układ wydarzeń, ale i samym graczom lepiej się gra, gdy widzą światło na końcu tunelu. Oczywiście, przygoda nie musi się kończyć, może dalej się zmieniać, przekształcać w nową kampanię! Pomyśl o tym, jak o następnych częściach filmu lub książki...

BENJAMIN WRIGHT

No dobra, ściągać śliniaczki, gato! *Cyberpunk* nie ma być łatwy i przyjemny. Dla Mistrzów Gry, świat Mrocznej Przyszłości jest trudnym wyzwaniem! W roku 2020 śmierć czyha za każdym rogiem, nadzieja występuje w śladowych ilościach, a ambicja jest jedyną cnotą! Taki klimat z pewnością się nadaje do rozgrywania szybkich, nastrojowych przygód. Każdy cyberpunk zapewni Was, że chciwość, przemoc, paranoja i poza są idealnymi narzędziami idealnego przestępstwa. Lecz takie środowisko nie sprzyja dłuższym kampaniom. Atmosfera życia na Krawędzi jest nużąca, może stać się niesatysfakcjonująca i zrazić wielu graczy. Inną przeszkodą jest brak w *Cyberpunku* wyraźnie i jasno określonych wrogów. Może się to stać dużym problemem — bez Złych Facetów co będą robić Bohaterowie w Piątkową Noc? Nowoczesny świat nie może funkcjonować bez wszechobecných Korporacji. W rzeczywistości, największym wrogiem w XXI wieku jest chaos, a nie zło. Taka sytuacja nie zachęca tych Mistrzów Gry, którzy potrzebują wcześniej ustalonych celów do wymyślenia kampanii. Czy wiecie, co mówimy takim Mistrzom?

Bądź twardy!

To jest sytuacja, dla której Ty, cyberpunkowy Mistrz Gry, zostałeś stworzony! Masz całkowitą wolność — Ty przedstawiasz motyw, akcję i całą przygodę!

A tak, przygoda. To jest to, co Mistrzowie Gry lubią najbardziej. Celem istnienia Mistrza Gry jest właśnie prowadzenie przygody. Rozgrywanie długookresowych kampanii odległe jest tylko o krok od pisania powieści czy scenariusza do filmu. Jeśli naprawdę chcesz przedstawić kampanię (dalej nazywaną Sagą) w świecie *Cyberpunka 2020*, musisz zastanowić się, co chcesz, by się działo w Twojej przygodzie. Nie nad tym, z kim postacie będą walczyć, czy jak dużo zarobią forsy, lecz nad tym, co będą robić. Następnie, znajdź kilka osób, które zechcą zagrać w *Cyberpunka*. Określenie założeń kampanii jest pierwszym i naj-

Gato (z hiszp.) „kot”. Określa się w ten sposób człowieka w typie „macho”, przekonanego o swojej wartości, lecz także znajomego lub członka rodziny. Słowo to ma podobne zastosowanie co „Choomba”, lecz jest bardziej poufale... A zresztą zapytajcie dowolnego Fixera.

Siedem kroków na drodze szczęśliwego rozegrania Sagi:

1. Dobrze się zastanów
2. Podejmij decyzje
3. Wybierz postacie
4. Znajdź graczy
5. Przygotuj
6. Napisz
7. Prowadź,
Prowadź,
Prowadź...

ważniejszym krokiem w jej budowaniu. Następne kroki są opisane poniżej. Są umieszczone na marginesie — stosuj się do nich, a Twoja Saga będzie udana.

Ostrzeżenie: Prawa Murphy'ego stosują się również do rozgrywania kampanii. Mimo iż zakłada się idealne warunki, czasami nie zawsze będzie można dokładnie prześledzić wszystkie kroki lub przedstawić je w ich naturalnym porządku. Trzeba rozpatrzyć wiele przeciwności. Możesz nie mieć wystarczająco dużo czasu na wymyślenie kampanii; Twoi gracze mogą nalegać na granie swoimi ulubionymi postaciami (straszne!); możesz nawet w ogóle nie znaleźć graczy! Są również inne problemy, które są na tyle zróżnicowane, że każdą sprawę należy rozpatrywać indywidualnie. W związku z tym nie zostały one tu wyjaśnione. Po prostu bądź pomysłowy.

Pomimo możliwości zaistnienia drobnych problemów, kluczem do udanego rozegrania kampanii jest dobre przygotowanie. Jeżeli jesteś gruntownie przygotowany do prowadzenia przygody. Twoi gracze na pewno to dostrzegą. Jest to wspaniała sytuacja — Twoim graczom pochlebia, że to dla nich tak się przygotowałeś, natomiast Ty się będziesz czuć pewnie, ponieważ masz kontrolę nad przebiegiem gry.

No dobra, koniec dowcipkowania! Trzeba omówić te siedem kroków.

Krok 1: dobrze się zastanów

Jest to podstawowe zadanie. Zazwyczaj, stawiasz mu czoła w momencie, gdy się zdecydujesz, że chcesz prowadzić kampanię. Cóż, zdecyduj się, jaki rodzaj kampanii chciałbyś prowadzić? Odpowiedzią na to pytanie jest znalezienie odpowiedniego stylu — skala, całe tło opowieści, moralność, przemoc i technologia są elementami stylu kampanii i wszystkie są dokładnie opisane w rozdziale ósmym tej książki. Całym problemem przy kroku 1 jest ustalenie celu kampanii. Jest to ta przyjemniejsza część tworzenia kampanii, o wiele trudniejszy jest krok 2. Rozważ, co Cię interesuje lub frapuje odnośnie świata roku 2020 i następnie użyj tych elementów do stworzenia ogólnej idei Twojej kampanii.

Na przykład, powiedzmy, że to co nas bardzo stresuje w świecie *Cyberpunka*, to

to, że wszystkie Korporacje są kierowane przez cynicznych i złośliwych karierowiczów i są bez wyjątku złe. W tym przypadku pomysł naszej przygody zakłada, że staramy się „umoralnić” jedną z Korporacji. Skala problemu będzie dosyć duża, przynajmniej na poziomie krajowym. Tłem będzie podróż, by dotrzeć do wszystkich siedzib Korporacji (o zasięgu krajowym, a nawet może globalnym), lecz głównie będzie się rozgrywać w mieście, które jest główną siedzibą danej Korporacji. Ze względu na tak szczytny cel misji, moralność będzie większa niż w większości przygód w świecie *Cyberpunka*, natomiast przemoc będzie na małą skalę, gdyż zmiana Korporacji wymaga pracy mózgu, a nie mięśni. Aby przygoda pasowała do świata, Korporacja będzie ukierunkowana technologicznie (w końcu jest to *Cyberpunk*) i w ten sposób, poziom techniczny będzie trochę powyżej przeciętnej. Ustaliwszy ogólne założenia, możemy przystąpić do konkretów...

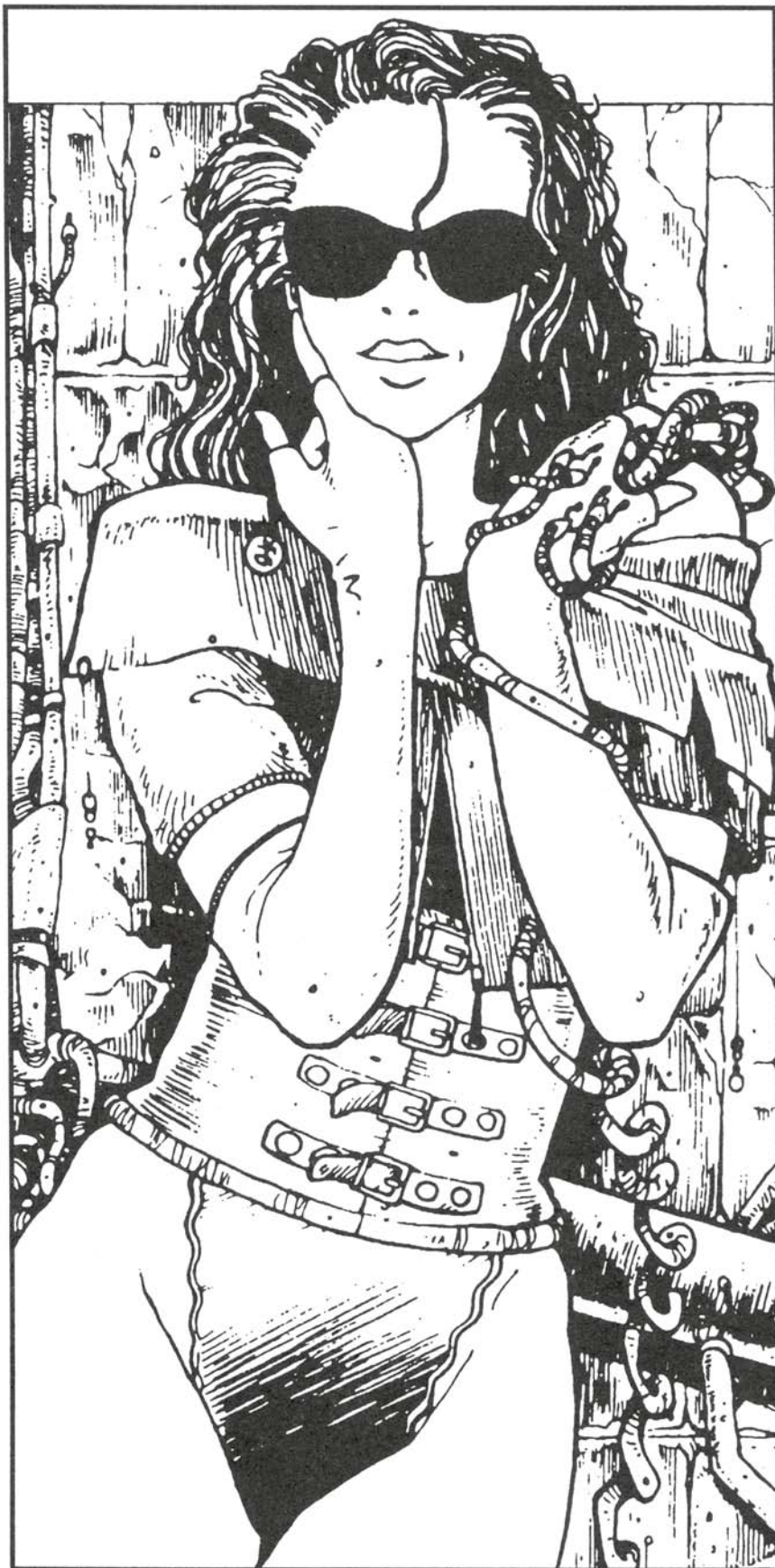
Krok 2: podejmij decyzję

Czas, by Twoja Saga, do tej pory w powiawkach, zaczęła się rozwijać. Pomyśl o konkretach, ustal najważniejsze punkty scenariusza i zastanów się nad ważniejszymi Bohaterami Niezależnymi, którzy będą nadawać Twojej kampanii pożądany kierunek. W tym momencie musisz ustalić cel, ogólny przebieg i zakończenie przygody. Jako „twórca” swojej „opowieści” musisz teraz stać się swoim własnym wydawcą — dokonaj wyborów, które mogą być, co prawda, bolesne, lecz ktoś to musi zrobić. Co chcesz pokazać w Twojej Sadze, a co nie? Co postacie będą musiały zrobić, a co nie będzie należeć do ich obowiązków? Podejmując takie decyzje, określasz możliwy wpływ Twoich graczy na otoczenie, środki, które będą mieli do dyspozycji, by rozwiązać postawiony przed nimi problem, a także, co chyba najważniejsze, potencjalny poziom odzwierciedlania przez nich swoich ról.

Na Twoje decyzje powinny mieć wpływ tylko Twoje plany i możliwości jako Mistrza Gry. Nie prowadź kampanii w samym środku firmy maklerskiej, jeżeli nie potrafisz odróżnić akcji od obligacji (chyba, że chcesz zrobić rozeznanie na ten temat; kto mówi, że z gier fabularnych nie można się nic nauczyć?).

Analogicznie, jeśli nie lubisz przygód, w których jest mniej walki, a więcej dramatyzmu, nie jesteś zmuszony, by w taki sposób je prowadzić, tylko po to, by wywrzeć wrażenie na Twoich graczach. Ważne jest, by wszyscy się dobrze bawili, a nie to, by dążyć do wizerunku idealnego gracza. Jeśli naprawdę tego chcesz, Twoje postacie mogą nosić największe spluwy! Jednak, byłoby to marnotrawieniem wielu zalet *Cyberpunka*, gdyż istnieje wiele innych systemów, które lepiej się nadają do rąbania wszystkiego, co żyje. Także, jeśli chcesz, by Twoja Saga miała romantyczny charakter, nie wprowadzaj do niej niepotrzebnych sekwencji walki, tylko, by uatrakcyjnić graczom grę. Można także (a na pewno będzie to bardziej oryginalne) zafascynować graczy dramatyzmem, a nie eskalacją przemocy. Wielu graczy najbardziej lubi mieszanek powyższych dwóch rodzajów Sagi, gdyż z takiego połączenia czerpią najwięcej przyjemności. Jako Mistrz Gry, wybierz, co wolisz; jeśli zaprezentujesz to dobrze, wówczas Twoim graczom będzie się to również podobać.

Kontynuując przykład z kroku 1, pomysł Sagi będzie zakładać działania grupy, których celem będzie przejęcie Korporacji Raven Microcyb. Nie będzie to tradycyjne przejęcie firmy, lecz raczej rozdzielenie władzy i udziałów za pomocą różnych środków. Grupa (gracze) będzie się składała z kilku znajomych/przyjaciół, z których każdy specjalizuje się w innej dziedzinie. Razem, są w stanie połączyć siłę Ulicy, potęgę władzy Korporacyjnej i własne mózgi, by osiągnąć swój cel. Ze względu na różne pochodzenie naszych bohaterów, różnice w ich wychowaniu; odmienne charaktery, sytuacje w Sadze będą bardzo różnorodne. Ciężar zadania będzie spoczywał na ich inteligencji, dobrym planowaniu i jeszcze lepszym odgrywaniu swoich postaci, chociaż znajdzie się oczywiście miejsce na walkę. Saga zacznie się w momencie sformowania się grupy, której kolejne poczynania będą miały na celu stopniową infiltrację Korporacji i jej przejmowanie. W końcu, grupa albo przejmie Raven Microcyb, albo zostanie przez nią zniszczona.



Krok 3: wybierz postacie

Przed zorganizowaniem grupy, należy pomyśleć o doborze postaci, nie tylko Bohaterów Niezależnych, lecz również postaci graczy. Jest to jeden z najważniejszych elementów w planowaniu kampanii: najpierw dobierz odpowiednie postacie! Tak, najpierw! Nie oznacza to wcale, że gracze muszą grać postaciami stworzonymi przez Ciebie, lecz Ty, jako Mistrz Gry, musisz wiedzieć, jakie typy postaci są potrzebne do Twojej Sagi.

Większość kampanii w świecie *Cyberpunka* jest zbudowanych dla postaci graczy. Jest to doskonały sposób na niepowodzenie! Kiedy Mistrz Gry zdecyduje się, że chce rozgrywać długoterminową kampanię, wówczas nie może zgodzić się na ulubioną postać każdego gracza i oczekiwać, że stworzą oni zgrany zespół. Jeśli każdy gracz miał postać tworzoną bez udziału Mistrza Gry, to one nie będą miały związku z planowaną kampanią lub z innymi postaciami. W takich warunkach, prowadzenie kampanii będzie bardzo uciążliwe, oczywiście, dla Ciebie. Cele, ambicje, osobowość, pochodzenie, status społeczny i ekonomiczny takich postaci będzie poza Twoją kontrolą i w ten sposób praktycznie okaże się niemożliwym stworzenie logicznie powiązanej Sagi.

Aby uniknąć tego rodzaju parodii kampanii, Ty, jako Mistrz Gry, powinieneś mieć zaplanowany zestaw potrzebnych Ci postaci. Wtedy, możesz zacząć z poszczególnymi graczami tworzenie odpowiednich ról dla nich. To jest drugi co do ważności element planowania Sagi: Mistrz Gry powinien uczestniczyć w tworzeniu postaci każdego gracza. W ten sposób. Mistrz Gry może krzyżować ścieżki życiowe graczy, zawierać niezbędne sojusze i znajomości, nakierowywać graczy na odpowiedni cel, i ogólnie uzasadnić powstanie całego zespołu. Ile razy, jako gracz lub Mistrz Gry, obserwując sesję *Cyberpunka*, zadawałeś sobie pytanie: „Dlaczego ci ludzie ze sobą współpracują?” Jeżeli Mistrz Gry będzie obecny przy tworzeniu każdej postaci, to takie pytanie nie będzie wymagało odpowiedzi. Stanie się ona oczywista.

Powód powstania zespołu powinien być wpleciony w proces tworzenia każdej postaci. Na przykład, rozgrywając kampanię pośród Nomadów w Arizonie,

powinieneś się upewnić, że wszyscy gracze są członkami tej samej rodziny Nomadów. Gracze nie muszą być spokrewnieni, mogą być kochankami, partnerami z patrolu, kumplami, rywalami, itp. W takiej Sadze, Mistrz Gry może pozwolić na „podwójne” role, tak że każdy gracz może być Nomadem i kimś innym, na przykład, Technikiem, Fixerem, Netrunnerem, itd. Wszystkie postacie powinny raczej nie być zbyt potężne, ze względu na status ekonomiczny Nomadów, jako przeciwności Businessmanów.

W przypadku przykładowej Sagi z kroków 1 i 2. sytuacja będzie trochę inna. Postacie będą musiały dysponować dużą władzą i wywodzić się z różnych środowisk. Każdy z nich powinien mieć osobisty cel, w którego osiągnięciu ma mu pomóc przejście Raven Microcyb i powinna istnieć przyczyna, dla której wszyscy współpracują ze sobą. Mistrz Gry może sobie zażyczyć obecności Netrunnera, który pracuje dla Raven Microcyb, Fixera, który odpowiada za kontakty Korporacji z gangami ulicznymi, Businessmana, pracującego w konkurencyjnej Korporacji, a także Reportera — wolnego strzelca, który specjalizuje się w „podziemnej” robocie (ta postać może być w rzeczywistości Szpiegiem). Mistrz Gry powinien omówić z graczami podział ról, a następnie każdy gracz powinien stworzyć osobowość danej postaci, oczywiście przy aprobachie Mistrza Gry. Motywy postępowania i pochodzenie każdej postaci zostały już dopasowane przez Mistrza Gry. W ten sposób, szanse na udane przeprowadzenie Sagi zostały zwiększone.

Krok 4: znajdź graczy

Znalezienie graczy może okazać się bardzo trudnym zadaniem i akurat w tej kwestii ta książka niewiele może Ci doradzić. Postaraj się znaleźć ludzi, których lubisz, o których wiesz, że są dobrymi graczami i, że będą dostępni. To samo w sobie może się okazać monumentalnym problemem. Jednakże, nawet po znalezieniu graczy, mogą się zdarzyć trudności. Niektórym graczom może się nie spodobać pomysł odtwarzania postaci, zaproponowanych im przez Ciebie (niektórzy lubią grać tylko Solo). Masz dwa wyjścia: znajdź innych graczy lub dogadajcie się. Najlepszym pomysłem jest dobranie

takiej Sagi, która na pewno spodoba się Twoim graczom. Jeśli Twoi gracze lubią wielkie splawy i bijatyki, wówczas wszelkie kampanie rozgrywane się głównie w Sieci nie okażą się dla nich interesujące (właściwie, równie dobrze mogą, przy takim nastawieniu, zagrać w inny system, lecz, cóż, mówi się: trudno). Jeśli jest to możliwe, Mistrz Gry powinien uzgodnić z każdym graczem, jaki rodzaj kampanii by mu odpowiadał, i zrobić to przed zaczęciem planowania. W ten sposób, wszyscy będą zadowoleni.

Krok 5: przygotuj

Dobre przygotowanie jest trzecim ważnym elementem przy planowaniu kampanii. Niektórzy Mistrzowie Gry preferują prowadzenie przygody z pamięci, mając tylko kilka stron notatek i kilka (jeśli w ogóle) wcześniej przygotowanych postaci. Inni Mistrzowie przygotowują wiele elementów tła przygody, tworzą nowe zasady, przedstawiają sytuacje z udziałem opisanych w najdrobniejszych szczegółach Bohaterami Niezależnymi. Obie metody są jednakowo dobre i każda ma swoje dobre i złe strony, lecz najważniejsze jest to, że Mistrz Gry jest przygotowany. Jeśli gracze będą częściej odwiedzać pewne miejsca, spotykać pewnych ludzi, wówczas takie sytuacje powinny zostać wcześniej opisane, przed rozpoczęciem kampanii. W ten sposób Mistrz Gry uniknie się przerywania toku wydarzeń i „urealni” świat, w którym żyją postacie. Gracze czują się komfortowo, gdy wiedzą, że Mistrz Gry jest odpowiednio przygotowany i przykłada odpowiednią wagę do rzetelnego przekazania informacji. Jeśli zauważą, że wszystkie wydarzenia i postacie są naprędce wymyślone, wówczas stracą oni ochotę do dalszej gry.

W przypadku przykładowej kampanii o przejściu Raven Microcyb, w tym punkcie powinno zostać ustalonych wiele elementów. Powinieneś jak najdokładniej opisać Raven Microcyb (tak jak zostało to zrobione w rozdziale Megakorporacje 2020 w zasadach podstawowych). Pomocne mogłoby być stworzenie całej książki Korporacyjnej dla Raven, lecz niektórzy Mistrzowie Gry mogą uznać to za niewarte wysiłku. Fort Danych Raven

Microcyb powinien zostać dokładnie zaprojektowany. Dla Reportera powinny zostać przygotowane fałszywe tożsamości, potrzebne do tajnej pracy, znajomości w Korporacjach informacyjnych i środkach masowego przekazu, a także ewentualni wpływowi przyjaciele, mogący zapewnić poparcie. Sieć kontaktów Fixera oraz jego ludzie, pomocnicy, pośrednicy w transakcjach powinny zostać dokładnie opisane, a możliwości Fixera powinny być jasne zarówno dla gracza jak i Mistrza Gry. Ważniejsi Bohaterowie Niezależni, pracujący dla Raven Microcyb, jak również inne postacie, zarówno pomagające jak i przeszkadzające, powinny być wcześniej przygotowane. Najważniejsze wydarzenia, romantyczne, dramatyczne, a także sekwencje walki powinny zostać zaplanowane. Wreszcie, potrzebne będą takie drobiazgi jak wydarzenia i kalendarz w roku 2020, a także kilka ważniejszych miejsc.

Mając przygotowane wszystkie te elementy, Mistrz Gry nie będzie musiał ich wymyślać w trakcie prowadzenia przygody. Ważniejsze wydarzenia w scenariuszu będą się rozgrywać w oparciu o te właśnie określone szczegóły, a wszelkie dziury w przygodzie będą łatwiejsze do wypełnienia.

Krok 6: napisz

Czas napisać scenariusz. Musisz rozpisać wszelkie przygody, jakie czekają na Twoich graczy na drodze do wyznaczonego celu. Powinno się tam znaleźć miejsce na wszelkie romantyczne wydarzenia, a także te związane z Życiorysem bohaterów. Każdej postaci powinna zostać poświęcona odpowiednia ilość czasu i uwagi, w zależności od wkładu w rozwój intrygi i roli, jaką ona ma odegrać na drodze do osiągnięcia celu. Każda postać powinna mieć swój własny wątek, rozgrywający się w trakcie Sagi. Nie powinny być one jednak wprowadzane wszystkie naraz; to zbyt skomplikuje sprawę. Najlepiej, by każdy rozdział Sagi zawierał nie więcej niż jeden wątek. W ten sposób, każdy gracz może mieć swoje 5 minut (a zazwyczaj więcej), może być główną postacią przygody, i może być zadowolony z wkładu, jaki wniósł w rozwój przygody i osobowości postaci.

Krok 7: prowadź, prowadź, prowadź...

Pomimo starań, każdy Mistrz Gry prędzej czy później dochodzi do wniosku, że nie ma czegoś takiego, jak absolutna kontrola nad grą. Poprawki, wymyślanie nowych pomysłów, konieczność zmian na bieżąco i starcia z graczami to ciemniejsza strona prowadzenia przygód. Istotą dobrego prowadzenia jest gładkie rozwiązywanie takich problemów. Jako samoistny proces, przygoda wymaga od Mistrza Gry ciągłych zmian, poprawek i modyfikacji. Zazwyczaj największe problemy są związane z poczynaniami graczy, zrównoważeniem postaci, nietypowymi deklaracjami i z „utrzymaniem orzeźwiającej świeżością” przygody.

Uh, gracze... Aaargh, gracze!! Bez względu na to, jak się ktoś będzie starał, gra fabularna nie może zostać do końca opisana (właściwie, nie powinna zostać opisana). Gracze zawsze będą robić to, o co Mistrz Gry nie będzie ich podejrzewał, nawet nigdy by o tym nie pomyślał! Dlatego właśnie Mistrzowie Gry muszą mieć bujną wyobraźnię i umiejętności do improwizacji. Gracze często są mądrzejsi od Mistrza Gry, znajdując prostą drogę, omijając, zdawałoby się, skomplikowany problem; zaś czasami gracze spędzają kilka sesji starając się rozgryźć, zdawałoby się, boleśnie prostą wskazówkę. Mistrz Gry powinien być elastyczny. Powinien umieć się dostosować do takich sytuacji, bez karania graczy. Jest to bardzo ważne. Jeśli Twoi gracze byli mądrzejsi od Ciebie, nie karz ich — po prostu kontynuuj i staraj się uczyć na swoich błędach. Analogicznie, jeśli gracze nie mogą rozwiązać problemu, nie pchaj ich na siłę w żądanym kierunku — daj im inną wskazówkę. Bądź opanowany i rozsądny.

Gracze potrafią również nieźle pomieszać Ci szyki, jeśli czują się lekceważeni. Czasami, gracz czuje, że jego postać nie odgrywa jakiejś ważnej roli w przygodzie lub nie może wykorzystać w pełni swoich możliwości. Zrównoważenie gry jest bardzo ważne dla efektywnego prowadzenia Sagi, ponieważ niezadowoleni gracze mogą wyładować swoją frustrację na innych, wpływając w ten sposób na przebieg kampanii. Mogą niszczyć wszelkie plany Mistrza Gry, zacząć walczyć z różnymi postaciami, lub

w inny sposób starać się zwrócić na siebie uwagę. Może to być nawet nieświadome działanie, lecz takie rzeczy się zdarzają. Jeżeli chcesz uniknąć takich sytuacji, staraj się maksymalizować wkład każdego gracza w przygodę — lecz upewnij się, czy wszystkim graczom poświęcasz tyle samo uwagi i czy w Twoich oczach są oni jednakowo ważni (oczywiście, niektóre przygody będą koncentrować się bardziej na jednym gracz, niż na wszystkich jednakowo). Tak długo Twoi gracze będą zadowoleni z prowadzenia przez Ciebie przygód, jak długo będziesz wiedział co robisz, co oni mają robić i po co ich zgromadziłeś. Aby upewnić się, że każdy gracz jest zadowolony i ma szansę lepszego odtwarzania swojej roli, korzystaj z wydarzeń z ich przeszłości. Rozgrywaj przygody, które zawierają stałych wrogów, historie miłosne i osobiste fobie. Wprowadź trochę dramatyzmu! Nie bój się, że zabrzmi to jak mydlana opera — to naprawdę działa.

W trakcie rozgrywania Sagi zawsze istnieje niebezpieczeństwo, że gracze lub Mistrz Gry poczną się znużeni lub znudzeni. Przygody zaczynają być ciągle takie same, ten sam cel mniej interesujący, a grupa czuje się zbyt dobrze (lub niezbyt dobrze) ze sobą. Nie jest to żaden problem. Istnieje wiele sposobów, by utrzymać Sagę żywą i interesującą — niektóre sceny mogą zostać odegrane na żywo, z wykorzystaniem kostiumów i eksponatów. Można przenieść tok akcji na wydarzenia z przeszłości lub na osoby Bohaterów Niezależnych (w ten sposób zmieniając środowisko i cel). Różne sztuczki z oświetleniem i muzyką mogą zostać wprowadzone do utrzymania odpowiedniego nastroju. Wreszcie, różne tematy przewodnie mogą zostać wykorzystane w różnych częściach Sagi. Determinacja, rozpacz, romans, zemsta, zwycięstwo, czy beznadziejna sytuacja — każde z nich może być wykorzystane w innym rozdziale kampanii. Nie muszą być one specjalnie ogłaszane czy wprowadzane; gracze sami poczną taką potrzebę i sami narzucą sobie nowy styl. Istotą świeżości kampanii jest ciągle zmienianie. Unikaj rutyny i miernoty.

Bądź przygotowany. To najlepsze, na co może liczyć Mistrz Gry. Kiedy sytuacja do tego dojrzeje, Twój mózg zrobi resztę.

To nie jest gra twojego ojca (lub „zmiana nastawienia”)

ERIC HEISSERER

Od czasu powstania „Dungeons & Dragons™” rozgrywanie kampanii opierało się na pomysłe *Wyprawy* lub *Wędrowki Po Podziemiach*. Wiele sesji spędzało się na zgłębianiu tajemnic mrocznych labiryntów, gdzie za każdym rogiem czyhały żądne krwi potwory. Ręcznie robione mapy były robione na potrzeby każdego nowego kontynentu. Każda postać w trakcie kampanii awansowała na nowy „poziom”, co czyniło postać silniejszą, zdrowszą i trudniejszą do zabicia. Nagle, myśl o zabiciu strasznej bestii przesłaniać zaczęła myśl o osiągnięciu nowego poziomu, ponieważ ścierwo potwora oznaczało rozwój postaci. Punkty doświadczenia stały się jakby drugą walutą.

W tamtych czasach łatwo było umoty-
wować poczynania graczy. Rozgrywanie kampanii sprowadzało się do przedstawienia graczowi jego osobistego celu: Jesteś już prawie na piątym poziomie” lub „wiesz, że w tych lochach znajduje się „magiczny zabijacz komarów”, miecz +5”).

Od tego czasu pojawiło się wiele innych gier fabularnych. Praktycznie, możesz już odtwarzać dowolny typ postaci. Każdy system oferuje Ci nowy pomysł, nowy sposób rozgrywania, lub nową wersję starego systemu. Lecz nowe systemy wymagają nowego sposobu rozgrywania kampanii. Czasami się zdarza, że styl kampanii będzie jasno określony ze względu na typ gry. Na przykład, gra fabularna o „super-bohaterze” jest łatwa do prowadzenia ze względu na liczne tego typu publikacje komiksowe. Jednak, czasem gracz lub Mistrz Gry nie ma widocznego przykładu na udaną kampanię, co zmusza go do wymyślenia własnego stylu.

Tak się składa, że Cyberpunk jest jedną z takich gier.

Aby stworzyć i utrzymać elastyczny styl długiej kampanii w świecie Cyberpunka, oprzyj się raczej na strukturze serialu a nie wyprawy, czy wędrowki po lochach. Seriale telewizyjne są dobrym przykładem ze względu na swoją elastyczność w doborze celów i wątków: jeśli coś się sprawdza, odrzuca się to i

wprowadza coś nowego. Więc, jak zaplanować kampanię, która będzie ciekawa dla każdego gracza w drużynie? Nie jest to łatwe, lecz dam Wam kilka wskazówek.

Założenie

Chciałbyś, by Twoja pierwsza sesja, otwierająca kampanię, była wydarzeniem wyjątkowym, ponieważ jest to, jak gdyby, „pilot” serialu. Pierwsze wrażenie jest bardzo ważne i w ten sposób Mistrz Gry jest wzorem. Innymi słowy, jeśli Ty włożysz dużo wysiłku w grę, to samo zrobią Twoi gracze. Czy kiedykolwiek grałeś, a Twój Mistrz Gry po prostu siedział i się nie mieszał? Kampania ma swoje prawa i w momencie, gdy Mistrz Gry rozkłada ręce i żąda od graczy, by sami się męczyli, to albo kampania zamiera, albo dąży do chaosu. Niektórzy gracze uważają to za „wolność gry” i szukają celu, by wyładować swoją agresję. Inni po prostu krążą bez celu szukając jakiejś wskazówki. Postacie oddalają się od siebie coraz dalej i w końcu każdy gracz działa na własną rękę. W międzyczasie, Mistrz Gry siedzi sobie i mówi: „Ja jestem tylko Mistrzem Gry, wy macie prowadzić kampanię, w końcu to wy w nią gracie”.

Wcale nie, Sherlocku! Jest zasadnicza różnica pomiędzy pozwoleniem graczom na okazanie władzy a lenistwem Mistrza Gry. Nigdy nie sprawiaj wrażenia, że nie masz nic zaplanowanego lub, że nie będziesz aktywnie uczestniczył w przygotowie, ponieważ będzie to wyglądać, jakby Ci nie zależało na kampanii. Tak, chcesz, by Twoi gracze podejmowali własne decyzje lecz musisz ich do tego zachęcić. Kilka wskazówek w tej kwestii.

Bądź przygotowany

Pokaż swojej grupie, że włożyłeś dużo pracy w przygotowanie tej kampanii. W ten sposób, zasłużysz sobie na wdzięczność graczy. Po pierwsze, razem z każdym graczem stwórz postać. Dowiedz się, jakimi typami postaci chcą grać, nie tylko, jaki zawód wykonują. Większość graczy utożsamia swoją osobowość z psychiką postaci, w celu ułatwienia sobie odtwarzania postaci. Pamiętaj o tym, zanim zasiądziesz do wymyślenia pomysłu na kampanię. Również, upewnij się, że masz kopię kar-

ty postaci każdego gracza, dla ułatwienia sobie zapisywania w trakcie gry. Zwróć uwagę na Życiorys gracza, gdyż jest to jedno z najbardziej użytecznych narzędzi Mistrza Gry w *Cyberpunku*. Ustal nazwiska i pochodzenie krewnych i znajomych postaci.

Gdy już załatwiłeś sprawę graczy, musisz wymyślić Bohaterów Niezależnych i przygotować trochę eksponatów. Eksponaty są przedmiotami, związanymi z grą, które możesz dać swoim graczom do obejrzenia. Są one wspaniałym narzędziem dla Mistrza Gry, gdyż mówią: „Naprawdę postarałem się, by wypadło to jak najlepiej”. Nie muszą być dokładne czy sprawać wrażenie, że rzeczywiście działają. Ręcznie pisane zaproszenia są tak samo efektowne jak modele czy inne techniczne gadżety, więc nie myśl, że musisz mieć dużo pieniędzy, by zrobić wrażenie na Twoich graczach.

Zacznij od trzęsienia ziemi

Pierwsza sesja jest najlepsza, by wzbudzić w graczach potrzebę współpracy. Jeśli dasz im okazję do zboczenia z drogi scenariusza lub na oderwanie się od drużyny, istnieje duże prawdopodobieństwo, że właśnie tak się stanie, zwłaszcza, jeśli zdarzy się to na początku gry lub jeśli gracze niezbyt dobrze się znają. Istnieją dwa główne powody, dla których życzyłbyś sobie, by Twoi gracze współpracowali ze sobą:

1) muszą ustalić jakieś powiązania między sobą, by mogli uczestniczyć w przebiegu akcji; i 2) nie chcesz być rozpraszany przez graczy, którzy poszli swoją drogą i robią coś innego, podczas gdy reszta grupy stara się rozwiązać problem postawiony im przez Ciebie i wynikający ze scenariusza. Więc, jak przedstawić ich sobie?

Zetknij wszystkich ze sobą w jakiejś dramatycznej sytuacji i zmusz ich do współpracy, aby przezwyciężyć trudności. Na przykład, rozpocznij kampanię od wspólnego odzyskania przytomności przez postacie graczy w tyle jakiejś furgonetki. Każdy z nich padł ofiarą jakiegoś przestępstwa lub krzywdy (eksperyment Biotechniki, niedoszła ofiara obławy policyjnej przez NCPD, itp.). Staraj się unikać sytuacji i spotkań „w tym samym barze w tym samym czasie”, gdyż stwarza to okazję graczom do

powiedzenia „nie” i nie związania się z grupą. Daj im dobry powód, żeby się poznali. Jeśli przetrwają pierwsze wydarzenia, wówczas będą trzymali się razem, nawet tylko po to, by znaleźć drani, odpowiedzialnych za ich krzywdy i wystawić im rachunek!

Wprowadź Bohaterów Niezależnych, którzy będą odgrywać znaczącą rolę w twojej kampanii

U pewnij się, że każdy z Twoich Bohaterów Niezależnych posiada silną osobowość z wyraźnie zarysowaną jedną cechą wyglądu lub zachowania. To pozwoli na natychmiastowe późniejsze rozpoznanie i ułatwi to „rozmowę” między nim a graczami. W ten sposób, unikniesz pytań: „Kto do mnie mówi?”, czy „Kto to powiedział?”. Pozwól, by gracze rozpoznawali głos, ruchy czy maniery ważniejszych Bohaterów Niezależnych. Wprowadź różne ruchy i mowę ciała dla różnych postaci. Gracze wychwycą te niuanse tak samo dokładnie, jak wychwycą zmiany w barwie i tonie głosu i może to o wiele więcej powiedzieć o postaci. Jednak, nie zawsze jest łatwo, na przykład, naśladować akcent. Jeśli nie masz uzdolnień do naśladowania obcych języków, nie próbuj. To tylko pogorszy sytuację i sprawi, że Twoje postacie będą płaskie i dwuwymiarowe. Dobrze przedstawiona postać, także Bohatera Niezależnego, ma w sobie głębię. W końcu, sami gracze zaczną wpływać na zachowanie Bohaterów Niezależnych, starając się przewidzieć ich zachowanie na podstawie ruchów, wymowy, itd.

Przykład: Jeden z graczy, Tygrys, ma znajomego. Fixera, bardzo żywego, entuzjastycznego człowieka, zwanego Wielką Kieszeń. Mówi bardzo szybko, a jeszcze szybciej zarabia pieniądze. Po kilku spotkaniach z Kieszeńią, Tygrys uświadomił sobie, że musi go trochę „spowolnić”, aby wiedzieć, co on do niego mówi. Zaczął więc mu przynosić środki uspokajające przy każdym spotkaniu w barze lub restauracji. Tygrys kupował mu drinka, a następnie, gdy Wielka Kieszeń nie patrzył, wsypywał mu proszek do szklanki. Po kilku łykach, Kieszeń gwałtownie „spowalniał” i Tyg-



rys miał kilka minut na uzyskanie informacji, zanim tamten nie zasnął.

Uważaj podczas gry i obserwuj graczy

Kto jest głównym pomysłodawcą w Twojej grupie? Kto głównym buntownikiem? Kto tylko poddaje się tokowi gry? Kto jest komikiem? Zwróć uwagę na takie zachowania i bądź gotowy przystosować Twoją kampanię, by pasowała do określonych postaci. Jeżeli chciałeś, by wszelkie wydarzenia koncentrowały się wokół postaci Businessmana, potrzebującego „zlecenia”, lecz gracz odtwarzający postać Businessmana nie stara się zebrać potrzebnej mu grupy — znajdź kogoś, kto będzie chciał. Dobra kampania potrzebuje przywódcy, nawet jeśli nie jest to najpotężniejsza postać.

Na przykład, gracz odtwarza bogatego Fixera, z rozległą siecią znajomości i bardzo wysokim poziomem Powiązań, lecz zatrudnia gracza Solo, który odwała całą robotę z zatrudnianiem ludzi i przewodzeniem grupie. Obaj działają w dwuosobowym zespole, w którym nawzajem się uzupełniają. Niektórzy gracze lubią pozostać w cieniu, natomiast inni wolą pokazywać się w pełnym świetle. Zwróć również uwagę na obecność graczy podczas rozgrywania kampanii. Kto przychodzi wcześniej? Kto się spóźnia? Kto ciągle „zapomina” o sesji? Upewnij się, że gracze ważni dla przebiegu Twojej kampanii przychodzą regularnie.

Czasami nieprzychodzenie graczy wynika z braku zainteresowania resztą drużyny, przygodą, czy samą grą. Większość z tych przypadków jest poza Twoją kontrolą, lecz jeśli zbyt wielu graczy straci zainteresowanie Twoją grą, wówczas masz problem.

Utrzymanie zainteresowania

Mistrzowie Gry czasami tracą z oczu cel gier fabularnych: dobrze się bawić. To nie znaczy, że „Mistrz Gry dobrze się bawi obserwując zakłopotanie graczy” lub „gracze dobrze się bawią, bo mogą robić, co tylko zechcą”. Oznacza to, że każdy dobrze się bawi i dobrze się czuje w towarzystwie. Oznacza to, że każdy będzie zainteresowany i skoncentrowany na istocie gry, jakkolwiek by ona nie była — humor, wal-

ka, strach, tajemnica. Podaję kilka wskazówek, jak możesz zwiększyć zainteresowanie graczy Twoją kampanią.

Pokaż im, co oznacza być „utalentowanym”

Wielu graczy nie będzie zadowolonych, jeśli ich Zdolność Specjalna nie będzie wynosić przynajmniej 8. W odróżnieniu od innych gier, gdzie zasady stawiają graczy w pozycji amatorów. *Cyberpunk* oddaje władzę Mistrzowi Gry. Jeśli życzysz sobie mieć drużynę złożoną z graczy o niskich lub przeciętnych cechach, proszę bardzo, lecz pamiętaj, że jeśli nie wprowadzisz limitu umiejętności lub zdolności, wówczas gracze będą zawyżać swoje umiejętności. Jednym z powodów jest chęć bycia dobrym w tym, co się robi. Innym jest żądza pieniądza, gdyż poziom Zdolności Specjalnej wyznacza wysokość miesięcznego przychodu.

Dlatego też, mając grupę graczy o wysokich Zdolnościach Specjalnych (8—10), traktuj ich jak zawodowców, za których się uważają.

Przykład: Spindler jest Fixerem o Powiązaniach na poziomie 9. Codziennie spotyka się z przynajmniej 10 lub 12 różnymi „klientami”, zainteresowanymi różnymi „transakcjami”: narkotykami, czarnorynkowym oprogramowaniem, prostytutkami, bronią zatrudnieniem, itd. Spindler wkrótce zdaje sobie sprawę, że jest grubą rybą w sieci i musi się jako taki zachowywać w ten sposób.

Zaproponuj graczowi, by zaplanował sobie dzień pracy jako Fixera, ze wszystkimi godzinami spotkań, ustalcie wysokość transakcji, itp. Każ mu zapisywać stan konta, wydatki i prowadzić całą księgowość. Gracze zazwyczaj entuzjastycznie podchodzą do tego typu zainteresowania graczem przez Mistrza Gry. Ci, którym nie podoba się takie podejście, prawdopodobnie tracą pracę lub zaczęną traktować ją jako zło konieczne, związane z władzą i pieniędzmi.

Tego typu zapiski pozwalają Ci na utrzymanie właściwej kontroli nad przebiegiem wydarzeń, gdyż będziesz musiał ciągle zaopatrywać graczy w informacje. Dokumentacja umacnia kampanię, szczególnie, gdy jest ona dokonywana przez graczy.

Zaplanuj schemat waszych regularnych sesji

Przyzwyczaj swoich graczy do rutyny lub rozkładu dnia. To wzmacnia kampanię, gdyż ludzie naturalnie dostosują się (a nawet zaczęną polegać) na konstrukcji każdej przygody. Siła nie leży tylko w liczbie, lecz również w rutynie (Czy już to mówiłem?). Zaczynaj i kończ swoje sesje w ten sam sposób, tym samym wydarzeniem i upewnij się, że wszyscy gracze biorą w nim udział. Poniżej podaję kilka przykładów:

Późnonocne Lotto CIA: Ułóż szczegółowy przebieg Lotta Ciał i „nadawaj” na kanale 54 na koniec każdej sesji. Upewnij się, że każde notowanie jest podobne: „Numery do Lotta Ciał są brane z sześciu losowo wybranych dystryktów Głównego Okręgu Night City. Numery są podawane z miejsc, gdzie trupy zostały znalezione, a nie z miejsc zgonu. Wszystkie numery są podawane przez funkcjonariuszy Departamentu Policji Night City i weryfikowane przez firmę Merrill. Asukaga & Finch. Dzisiejsze numery to...” Coś w tym stylu. Niedługo później, gracze będą znać ten początek na pamięć i będą czekać na numery, by zobaczyć, czy przypadkiem nie wygrali. Wymyśl swój własny system generowania numerów i ulepszaj go w trakcie trwania kampanii.

Klub śniadaniowy: Zaproponuj dzienne poranne sesje, by działały jako „sesje uzupełniające”. Kawiarnia lub bar jest dobrym miejscem dla tego typu spotkań, ponieważ symbolizują śniadanie. Zaplanuj i skopiuj menu dla każdego gracza i pozwól graczom na wymyślenie upodobań pokarmowych. Takie spotkania pozwalają na lepsze utożsamienie się gracza z postacią, a innym graczom stwarza okazję do przewidywania ich zachowań. „Franek się coś dzisiaj spóźnia, ale wiemy, co je, więc zamówmy to. Kawa ze śmietanką, bez cukru...” Pojmujecie? Takie spotkania stwarzają szansę do naprawdę dobrego odtwarzania swojej roli, co jest niezbędne w kampanii.

Szanuj i nagradzaj swoich graczy

Pozwól swoim graczom, by obserwowali proces dojrzewania ich postaci, znajdowania i tracenia bliskich i przyjaciół, uczenia się nowych rzeczy i bogacenia się. Nagradzanie

graczy Punktami Doświadczenia może być jednym z najtrudniejszych zadań Mistrza Gry. Istnieje wiele czynników, które mogą wpływać na liczbę Punktów Doświadczenia, i bez jakiegoś schematu czy formuły ich rozdzielania, wszelkie próby mogą być jedynie subiektywne i zależne od odczucia Mistrza Gry. Podaję kilka wskazówek w tej kwestii:

- Czy drużyna osiągnęła swój cel/wypełniła misję?
- Czy ktoś próbował czegoś, czego nigdy jeszcze nie umiał? Czy mu się udało?
- Czy ktoś był ranny lub przeżył osobistą tragedię?
- Czy ktoś uratował komuś innemu życie (graczowi lub Bohaterowi Niezależnemu)?
- Czy ktoś dokonał czegoś niesamowicie (śmiesznego, dowcipnego, dramatycznego) lub czy znakomicie czuł się w postaci?
- Czy ktoś przeżył będąc w sytuacji prawie niemożliwej do przetrwania?
- Czy ktoś wydał punkty SZCZĘŚCIA?

Stworzenie systemu nagradzania graczy jest przydatne z dwóch powodów: 1) możesz je zapisywać na bieżąco, w trakcie trwania przygody, a nie polegać na pamięci i 2) możesz tego użyć jako usprawiedliwienie dla tych graczy, którzy czują, że otrzymali za mało punktów. Nie kłóć się z graczami, gdyż kwestia Punktów Doświadczenia może się stać ogniwem zapalnym i głównym celem sesji, lecz staraj się wypaść przekonująco (najlepiej zapisz sobie wydarzenia, które stały się dla Ciebie podstawą do wyznaczenia ilości Punktów Doświadczenia).

Również reputacja zwiększa się w trakcie trwania przygody. Jednak różni się ona trochę od Punktów Doświadczenia pod tym względem, że postać może być bardzo znana, mając nawet niewiele doświadczenia; znana, na przykład, jako ktoś odważny lub tchórz. Jeśli będziesz spoglądać na zmiany reputacji, zauważysz, że, w pewnym momencie, tylko masowe środki przekazu są w stanie zwiększyć reputację gracza. Możesz być bardzo doświadczonym i wysoce wyspecjalizowanym zawodowcem i być całkowicie nieznanym. Jeśli zajmujesz się czymś bardzo nielegalnym.

wówczas niska reputacja jest bardzo przydatna. Jednakże, postaci mogą mieć potajemne zajęcia i zupełnie inne życie prywatne, lecz są znani z wizerunku, jaki stwarzają. Jest to znane jako reputacja pośrednia. (Tak, wiem, wiem, jest wystarczająco ciężko z jedną reputacją, lecz posłuchajcie dalej).

Oto przykład reputacji pośredniej:

Widmo jest profesjonalnym złodziejem, który specjalizuje się we włamaniach. Widmo życzyłby sobie, by wszelkie jego włamania były przypisane jednej osobie, lecz niekoniecznie chciałby, by policja zaczęła się rozpytywać o gościa „Widmo”. Wobec tego, na każdym miejscu włamania pozostawia kartę z podpisem „Duch Chromu”. W ten sposób, może się cieszyć z zainteresowania w gazetach i telewizji, jakie wzbudza „Duch Chromu”. Widmo, oczywiście, nikomu nie powie, że on i „Duch Chromu” to jedna i ta sama osoba. W ten sposób, jego właściwa reputacja wynosi 1 lub 2, lecz jego reputacja pośrednia 7.

Wraz ze swoim rozwojem postać się zmienia. Zmieniają się jej cele, ambicje, nastawienie do świata i ludzi, a czasami zmienia się nawet gracz, kontrolujący postać. I tak jak wszystko w Cyberpunku, zmienia się „nie zdając sobie z tego sprawy”.

Radzenie sobie ze zmianami

Właśnie wtedy, gdy zacząłeś myśleć, że możesz spokojnie zacząć następną przygodę, coś się stało. Kluczowy gracz właśnie wyjechał; otrzymałeś nowy dodatek i każdy chce go wypróbować; Twoi gracze chcą „nowe” postaci, bo się znudzili poprzednimi. Całkowicie „nowe”. Co robić? Przygotowałeś tyle dla swoich graczy i teraz wszystko na marne. Czy zaczynasz od nowa? Miejmy nadzieję, że nie. Oto kilka przykładów sytuacji, które mogą wstrzymać lub zniweczyć dotychczasowy przebieg Twojej kampanii oraz kilka wskazówek, jak z sobie z nimi poradzić.

Kluczowy gracz jest nieobecny

Może to być sytuacja tymczasowa lub stała. Niezależnie od tego, musisz porozmawiać z graczem i dowiedzieć się, jakie są jego plany odnośnie tej kampanii. Jeśli na

pewno chce on wrócić do tej kampanii i chce grać tą samą postacią, wówczas musisz podać reszcie dobry powód jego „zniknięcia”. W tym momencie, mogą oni starać się wyjaśnić tajemnicę nieobecności postaci. Musisz jednak się upewnić, że takie poszukiwania będą trwać, dopóki nie powróci tamten gracz. Jeśli gracz wyjeżdża na stałe, wówczas Twój wybór ogranicza się zazwyczaj do tego, że postać wyjechała lub została zabita (ta druga alternatywa jest bardziej prawdopodobna w Cyberpunku). Taki wybór może również stanąć przed Tobą, jeśli kluczowy gracz wraca i nie chce nadal prowadzić grupy i tworzy sobie nową postać.

Największym problemem jest znalezienie odpowiedniego gracza na miejsce przywódcy. Jak już zostało wcześniej wspomniane, dobra kampania potrzebuje przywódcy. Czasami inny gracz jest zazdrosny o pozycję lidera i po jego usunięciu się, przejście przywództwa odbywa się automatycznie. Jeśli nic takiego się nie zdarzyło, wówczas dobrym pomysłem jest wprowadzenie kogoś zupełnie nowego, by przejął obowiązki prowadzenia kampanii. W innych przypadkach, tempo kampanii zacznie wyraźnie spadać. Dobrą stroną wprowadzenia kogoś nowego jest stworzenie atmosfery napięcia pomiędzy nowym przywódcą a członkami drużyny. Tylko pomyślcie: dobrze Wam było z dawnym szefem. Dużo płacił, znał Wasze możliwości i starał się Was chronić. Ale pewnego dnia (nocy) zarobił kulkę w łeb i wypadł z gry. Teraz jakiś punol, błyszczący się od chromu, rozkazuje Wam, co macie robić. Ale cóż. możecie zaryzykować, że skończycie tak jak Wasz poprzedni szef, lub się poddacie woli nowego. Niewielki wybór, to prawda. Lecz nikt nie mówił, że będzie to sielanka.

Nowy dodatek i każdy chce go wypróbować

Ostrzeżenie: może to być nawyk, którego nabawią się gracze po jednokrotnym eksperymencie z nowym dodatkiem. Aby zapewnić sobie bezpieczeństwo kampanii, wszelkie dodatki i rozszerzenia testuj na pojedynczych przygodach. Sam stwórz postacie i rozdysponuj je pomiędzy graczy. Nie chcesz, by gracze żyli się z nowymi postaciami, co zapewne by nastąpiło, gdyby to oni mieli

sobie stworzyć postacie. Jeśli dodatek nie jest zbyt trudny do wkompiowania go w kampanię (na przykład, nowy *Chrome Book*, czy *Corporate Book*), wówczas nie wahaj się przed wykorzystaniem go w kampanii. Jeśli natomiast nastąpić dramatyczny zwrot w rzeczywistości/czasie/atmosferze/miejscu (na przykład, *Deep Space*, czy *CyberGeneration*), daj im poczuć ten nowy smak w jakiejś niepowiązanej przygodzie. Jeśli gracze nasycili się swoim nowym dodatkiem, spokojnie powróć do swojej kampanii.

Gracze chcą mieć nowe postacie

W tym przypadku również niezbędna jest rozmowa z graczami o wyborze nowych postaci i czynach takich decyzji. To spotkanie pozwoli Wam ustalić zarówno ewentualne nowe cele i zainteresowania, lecz także uświadomi Twoim graczom, że ich stare postacie są ważne dla przebiegu kampanii. Takie podejście zmienia często nastawienie do zmiany postaci. Czasami wystarczy, że Mistrz Gry zapyta gracza: „Dlaczego nie chcesz grać starą postacią? Przecież jest ona tak unikatowa!”, aby gracz zrezygnował z tworzenia nowej postaci. Jeśli jednak to nie podziała, wówczas daj im do zrozumienia, że z chwilą wprowadzenia nowych postaci, los tych starych leży w rękach szaleńca, czyli Ciebie. Wybicie graczy jest najbardziej efektywnym sposobem wplecenia w akcję odrobiny dramatyzmu, lecz nie stosuj tego zbyt często.

Mam nadzieję, że te wskazówki poradzą Ci, jak gładko omijać pewne problemy, mogące wystąpić w trakcie prowadzenia kampanii. Jeśli postępowałeś według tych zasad, a nadal masz jakieś problemy, nie zwracaj sobie nimi głowy — wina może leżeć po stronie gracza (patrz rozdział *Kłopotliwi Gracze*). Możesz także wymyśleć kompletnie inny, tylko Twój zestaw zasad, obowiązujący, a zarazem pomagający Twoim graczom. Jeśli tak jest, nie ma problemu. Pamiętaj, że porozumienie między Mistrzem Gry a graczami jest podstawą każdej kampanii i to właśnie Ty masz dbać o te porozumienie.

TWORZENIE I ROZGRYWANIE KAMPANII

ROSS „SPYKE” WINN

Pomyśl po prostu, że Twoja kampania jest jak opowiadanie lub powieść. Jednakże, napisanie opowiadania jest o wiele trudniejsze, niż się wydaje. Napisanie scenariusza nie jest łatwe, tak samo jak stworzenie kampanii. Po pierwsze, musisz wymyśleć główne założenie, jakiś motyw przewodni; następnie postacie, wątki poboczne, wtrącenia i intrygi. Może to być dowolny temat: romans, horror psychologiczny, motyw rewolucji. Nie ma to żadnego znaczenia. Wszystkie kampanie są budowane w ten sam sposób.

W *Cyberpunku* kampania zazwyczaj składa się z 6—12 przygód, które są połączone ze sobą głównym wątkiem. Kampanie nie posiadające limitu są możliwe, lecz regularne zmienianie graczy, wiele celów i różne możliwości przebiegu każdej przygody sprawiają, że takie kampanie stają się męczące i kłopotliwe.

Pamiętaj: Dalszy przebieg kampanii jest decyzją zbiorową. Twoi gracze muszą się na nią zgodzić.

W większości gier fabularnych, idea kampanii zakłada wędrówkę przez świat, trwającą praktycznie bez końca. W *Cyberpunku* pomysł jest trochę inny. Napięcia ekonomiczne i nastawienie społeczne wymuszają koniec rewolucji Cyberpunka w ciągu 20 do 30 lat. Jeśli Mistrz Gry zdecyduje się wprowadzić Cyberpokolenie w jego świat, wówczas Rewolucja Cyberpunka skończy się w roku 2027. Cyberpokolenie będzie trwało nie dłużej niż 30 lat.

W całej historii człowieka, trwanie stanu rewolucji zawsze ograniczało się do tego czasu. Dlaczego? Ponieważ młode pokolenie, stan „tak jak jest” traktuje jak normalny. Wraz z wymarciem starszego pokolenia, zmieniają się normy. Jako przykład: zapytajcie ludzi, w wieku powyżej 40 lat, czy potrafią obsługiwać grę Nintendo™, lub czy potrafią zaprogramować video.

Kampania musi mieć koniec

Mimo iż wielu z nas może myśleć inaczej, kampania musi mieć swój koniec. Tak jak powieść lub film jest skończonym dziełem. Większe przygody mogą mieć formę „seriali”, lecz wszelka gra będzie nużąca i bezcelowa, bez tych wszystkich małych zwycięstw i zaskakujących rozwiązań.

Jednak, „skończony” nie musi oznaczać „krótki”. Jeśli gracze i Mistrz Gry zdecydują się na dłuższą kampanię (ponad 20 przygód), to nie czujcie się skrępowani. Proszę bardzo! „Skończone” utwory mają swój początek i koniec, lecz środek może być dowolnie długi.

Motyw

Większość motywów przygód *Cyberpunka* zostało zaczerpniętych z literatury. Literatura fantastyczno-naukowa pozwala autorom na wymyślenie dowolnej fabuły. Niezależnie od tego, czy jest to konflikt człowieka i maszyny, człowieka i przyrody, motywy w stylu: przestępstwo nie popłaca, miłość zwycięża wszystko, kampania *Cyberpunka* musi mieć motyw przewodni.

Mistrz Gry nie musi wyjawiać graczom, co jest motywem przewodnim danej kampanii. Chyba, że gracze są wyjątkowo przemądrzali i chcą przedyskutować pewne elementy kampanii przed jej rozpoczęciem. Ale nawet wtedy, Mistrz Gry może zbyt wiele w ten sposób wyjawiać.

Styl

W jaki sposób, czy raczej do jakiego stopnia, wpłynie na grę jej styl, jest zależne od uzgodnienia tego między Mistrzem Gry a graczami. Rozdział poświęcony stylowi prowadzenia przygody wyjaśni wiele odnośnie „jaki styl”, lecz gracze i Mistrz Gry muszą ustalić „dlaczego” i „jak”.

Znalezienie graczy

Nie jest to wcale takie łatwe, jak się zdaje. Różne typy przygód wymagają różnych graczy. Nie będziesz wymagał od trzynastolatka, by zagrał rolę cwanego, wygadanego Fixera, itp. Są także inne problemy związane ze znalezieniem grupy. Jeśli dwóch graczy ma do siebie niezbyt przyjazny stosunek (w każdej

grupie znajdzie się dwóch takich), to nie przeznaczasz im przeciwstawnych ról: Fixera i Netrunnera. W takim przypadku tych dwóch graczy będzie ze sobą konkurować i nie wpłynie to dodatnio na przebieg gry. Stworzenie sytuacji neutralnych (punka i Nomada, lub Gliniarza i Technika Medycznego) da Ci szansę na uniknięcie takich problemów.

Składniki podstawowe

Kampania składa się z trzech elementów: zawiązania akcji, rozwinięcia akcji i rozwiązania akcji. Pomiedzy tymi „aktami”, lub dowolnie w ciągu całej przygody, mogą występować wtrącenia. Niektóre kampanie mają także epilog (po punkcie kulminacyjnym) i prolog (wprowadzenie w przygodę) przed rozpoczęciem właściwej części.

Zawiazanie akcji

Ta część zaznajamia graczy z sytuacją i światem. Wprowadzone zostają wszelkie niezbędne informacje. Czasami może być to nużące dla graczy, więc staraj się przekazywać je opierając się na przykładach. Mistrz Gry powinien przeznaczyć pewien czas na przekazanie najważniejszych informacji i wyjaśnienie zasad bądź pewnych zjawisk, obowiązujących w przygodzie.

W tym momencie powinny także zostać przedstawione wszelkie powiązania graczy: znajomi, członkowie rodziny i wrogowie, a także dłużnicy i wierzyciele. Następnie, gdy już wszyscy gracze zaznajomili się z sytuacją, Mistrz Gry może przystąpić do zmierzenia się z wyobraźnią graczy.

W kampanii Policyjnej, pierwsze przygody mogą rozgrywać się w „okolicy”. Takie jak obława na uczestników strzelaniny; jeden z graczy może być przesłuchiwany z powodu paru strzałów. Po prostu rozgrywanie codziennych spraw.

Rozwinięcie akcji

W tym punkcie powinien zostać poruszony problem, jakaś przeszkoda do ominięcia. Kontynuując przykład: jakiś członek Psycho-Squadu niszczy szkolny autobus i zabija wszystkie dzieci; śmierć znanego Rockmana w swoim własnym domu; Korporacje stosujące na nieznaną dotąd skalę nowe narkotyki bo-



jowe, itp. Powoli te wydarzenia zaczynają się łączyć i gracze spostrzegają, że coś „jest nie tak”.

Rozwiązanie akcji

Jest to moment przedstawienia wyjaśnień. W kampanii Policyjnej, może to być rozwiązanie zagadki morderstw i zapobiegnięcie kryzysowi: zniszczenie Korporacji, która stara się przejąć kontrolę nad miastem (poprzez wpływanie na Burmistrza i przekupywanie Policji). Jeśli jest to zakończenie „Sagi” (połączonych kampanii), wówczas rozwiązanie akcji musi odbyć się na skalę masową (wprowadzenie Nowego Porządku).

Punkt kulminacyjny

Rozwiązanie akcji zazwyczaj kończy się punktem kulminacyjnym. W punkcie kulminacyjnym, wszystkie główne elementy przygody spotykają się i „kończą” ją.

W kampanii Policyjnej, gracze mogą spotkać głównego pomysłodawcę zamieszania i (jak już wyjawy swój „mistrzowski plan” i dlaczego pracował dla Korporacji) zdecydować o jego losie, a następnie uciec.

Zależnie od zakończenia, może nastąpić coś w rodzaju epilogu, w którym gracze otrzymać mogą pewne wyjaśnienia, odnośnie problemów, jakie mieli z rozwiązaniem postawionego im zadania. Jeśli punkt kulminacyjny wypadł znakomicie, wówczas epilog może tylko zepsuć zakończenie, więc uważaj. Mistrz Gry zawsze może pewne rzeczy okryć mgiełką tajemnicy. Niektórzy ludzie nazywają to „zakończeniem do wykorzystania w drugiej części”.

Wtrącenia

Wtrącenia zapewniają chwilę przerwy od głównego motywu przygody. Gracze mogą się znudzić przebiegiem ciągle tej samej kampanii, zwłaszcza, gdy wymaga ona dużo myślenia. Najważniejszym elementem wtrącenia jest możliwość zmiany punktu skupienia uwagi graczy, celów, a nawet postaci. To pozwala na odegnanie nudy i odświeżenie zainteresowań graczy.

Czasami Mistrz Gry jest poddany dużym naciskom ze strony graczy, by pozwolił na użycie nowego dodatku lub nowego uzbrojenia. Po wydaniu *Maxi-*

mum Metal, każdy chciał założyć na siebie Pancerz Wspomagany. Umiejętne wykorzystanie takiej sytuacji może dać Mistrzowi Gry szansę na „doładowanie baterii” graczy i kampanii. Wtrącenia są również dobre do wywołania zmiany hierarchii graczy. Niech, dla odmiany, ktoś inny będzie kluczową postacią.

Jeśli drużyna natknie się na jakąś tajemnicę, na przykład, nagranie o istotnym, acz nieznanym pochodzeniu, wówczas będą mogli, poprzez dobre odtwarzanie swoich ról, potraktować to wydarzenie jako wtrącenie. Co prawda, drużyna Solo potraktuje to tylko jak następną bijatykę, lecz, zespół oparty na Fixerach i Netrunnerach będzie mógł zabawić się w zupełnie coś innego, coś dla nich.

Wtrącenia graczy

Wwielu przypadkach, niektóre postacie są ważniejsze dla przebiegu kampanii niż inne. Ci „inni” gracze, nawet, jeżeli rozumieją sytuację, gdzie jeden gracz musi być głównym bohaterem przygody, będą czuli się niezręcznie, jako „mniej ważni”. Należy pamiętać, że wszyscy gracze są jednakowo ważni. I nie jest to tylko slogan!

Nawet jeśli przygoda ma widocznego „bohatera”, wszyscy gracze tworzą grę. Całość jest więcej niż sumą poczyną graczy. Aby nikt nie czuł się poszkodowany, Mistrz Gry powinien wprowadzać wtrącenia dla każdego gracza.

Wtrącenie dla gracza postawi go w sytuacji „bohatera”, w jakby podwótku. Może to być tak proste, jak pomoc udzielona zaginionemu przyjacielowi, czy uratowanie dawnej dziewczyny.

Mistrz Gry powinien zdawać sobie sprawę, że dla niektórych graczy, wtrącenie może być tak samo (lub bardziej) ważne od nadrzędnych celów kampanii.

Podczas przebiegu kampanii każdy gracz powinien mieć swoje „pięć minut”. Jeśli życiorysy dwóch graczy krzyżują się lub są oni spokrewnieni, wówczas wtrącenie może rozgrywać się dla nich dwóch. Na przykład, eks-kochankowie starają się pomóc dawnemu przyjacielowi. Jest to przydatne w przypadku większej grupy.

Miejsce: Twoje miasto

Oczywiście, większość kampanii będzie się rozgrywać w stosunkowo małych miejscach: jedno miasto, lub kilka miast. Jeśli myślisz, że zaprojektowanie miasta jest za bar-

dzo skomplikowane i niesie ze sobą za dużo zapisywania, to pomyśl o zaplanowaniu kraju lub świata! Jeśli chcesz, by gracze nadal chcieli przebywać w miejscach, które z takim wysiłkiem i zaangażowaniem zaplanowałeś, to muszą być one wyjątkowo dobre. Dużo różnych barów, tanich hoteli i wiele kryjówek, to najlepsze miejsca dla Twoich graczy. Każde z tych miejsc powinno mieć galerię najróżniejszych postaci: przestępców, pijaków na ulicach, ćpunów, policjantów, itd. Zawsze w okolicy znajdzie się jakiś gang, kilku Cyberpunków, posterunek policji, kościół, handlarze narkotyków, dyskoteki i prostytutki, oraz dzieci (tak, dzieci). A to tylko ci, którzy są na Ulicy.

Większość przygód rozgrywać się będzie w środowisku miejskim o gęstości zaludnienia przekraczającej kilka tysięcy osób na kilometr kwadratowy. Nie musisz jednak dla każdego mieszkańca przygotowywać oddzielnej karty Bohatera Niezależnego. Dobrze jest mieć rozpisanego jednego Bohatera Niezależnego na każde 10.000 mieszkańców. Dla Night City trzeba mieć na początku około 50 postaci. Ale istnieje kilka sposobów ułatwienia sobie zadania. Każdy z Twoich graczy ma przeważnie 3-4 znajomych i zazwyczaj są to ludzie z najbliższej okolicy. Więc już masz około 15 osób (a jeszcze nie zacząłeś pracować nad Bohaterami Niezależnymi).

Ciągłość Bohaterów Niezależnych

Ważne jest, by na bieżąco uzupełniać informacje odnoszące się do Bohaterów Niezależnych. Wraz z rozwojem gry, Mistrz Gry musi pamiętać kto komu jest winien i co (dobra sytuacja!), kto kogo wkurzył i dlaczego, itd. Niektórzy z Mistrzów Gry zapisują informacje o Bohaterach Niezależnych w pamięci komputera. Inni muszą męczyć się z kołonoatnikami i ołówkami! Niezłe są kołonoatniki 10x15cm. Na jednej stronie przyklejasz kartę Bohatera Niezależnego (ewentualnie także rysunek, zdjęcie), na drugiej możesz zapisywać informacje. Polecam także używanie ołówków do zapisywania krótkoterminowych notatek (na przykład, obrażeń). Nie zdziw się, że po szóstej czy siódmej przygodzie bę-

dziesięć miał ponad stu różnych Bohaterów Niezależnych. Oni są tymi, którzy pojawiają się z powrotem, jak duchy z przeszłości, gdy tylko postacie Twoich graczy staną się sławne.

Czego chce Mistrz Gry?

Jest bardzo ważne, by Mistrz Gry wiedział, czego wymaga od swoich graczy. Jeśli Mistrz Gry tego nie wie, wówczas gracze są zmieszani i nie bardzo wiedzą, co mają robić. Jeżeli gracze nie chcą być zaangażowani w kolejnej misji „Solo do wynajęcia”, muszą dokładnie wiedzieć, co oni chcą robić (i powiedzieć o tym Mistrzowi Gry).

Postacie

Bez postaci, gra jest niczym więcej, jak kartkami papieru i marzeniami. Postacie urzeczywistniają grę. Niektóre kampanie mają tylko zapotrzebowanie na określony typ gracza, inne natomiast stawiają swoje wyraźne żądania.

Mistrz Gry rozstrzyga o doborze postaci, które mają wziąć udział w jego kampanii. Gracze nie powinni się o to obrażać. Jeśli Mistrz Gry odrzuci concept postaci, to dlatego, że jest on sprzeczny z ideą kampanii, a nie dlatego, że Robert nie chce, by Krzysiek był Solo.

Uwaga na temat miłości

Należy zauważyć, że wielu graczy nie potrafi sobie poradzić z kwestią miłości w grze. Używanie stereotypów i archetypów roku 2020 prowadzi do trywializowania tego typu stosunków między postaciami. Johnny Silverhand w „Nie poddawaj się” przeżył osobiste katusze w celu uratowania swojej miłości. Nie dla własnego dobra, pieniędzy, lecz w imię miłości. Miłość jest ważnym elementem większości dzieł, zarówno książkowych jak i filmowych, więc nie można jej ignorować. Jeśli Twoi gracze nie potrafią sobie poradzić z Miłością, może będą mogli dać sobie radę z romantycznymi elementami.

Elementy romantyczne są o krok od prawdziwej istoty Miłości. Zamiast być uwikłanym w wielkie uczucie, gracze po-

magają w szczęściu innej osoby. Miłość „zmusza” gracza do podstawienia się pod kule i ryzykowania życiem. Natomiast romantyczna jest pomoc w ucieczce dwojga kochanków przed zemstą rodziców.

Czego chcą gracze?

Pomysły graczy odnośnie kampanii są tak samo ważne jak Mistrza Gry. Jeśli gracze są zainteresowani tylko zabijaniem, heavy-metalem i cyberpunkowskim stylem życia, wówczas jazzowe, wymuskane, „myślące” kampanie pewnie im się nie spodobają.

Jednym z większych zarzutów stawianych pod adresem kampanii jest to, że gracze nie mają wpływu na swój los. Jest to zbyt uproszczenie, lecz przyjrzyjmy się temu bliżej. Niektórzy Mistrzowie Gry uważają, że ich przygoda, historia lub „brzmienie” kampanii jest najważniejsze. Gracze uważają, że to oni są najważniejsi, lub to chcą robić, lub to, co oni uważają za swój cel. Obie strony muszą uznać racje strony przeciwnej.

Gracze muszą wiedzieć, że to, co chce robić Mistrz Gry jest ważne. Każdy, kto włożył tyle wysiłku w przygotowanie kampanii musi mieć ważny głos we wszelkich dyskusjach. Z drugiej strony, Mistrz Gry musi wiedzieć, że kampania to coś więcej, niż mówienie „patrzcie tutaj, zobaczcie, co dla Was stworzyłem”. Tego typu prowadzenie jest dobre przy grach pokazowych.

Ciągłość

Bardzo ważne jest, zarówno dla graczy, jak i dla Mistrza Gry, utrzymanie ciągłości kampanii. W większości kampanii, gracze będą wplątani w serię wydarzeń. Wszelkie zdarzenia dzieją się w określonym porządku. Jeśli Mistrz Gry wprowadza jakieś wtrącenie, lub gdy gracze zmieniają bieg historii, wówczas te wydarzenia powinny mieć oddźwięk w grze. Mistrz Gry musi pamiętać, że gracze mają możliwość wprowadzenia zmian (na dowolnym poziomie) i ta władza jest bardzo ważna. W końcu, Cyberpunk jest grą o Rewolucji, a wszelkie rewolucje opierają się na zmianach.

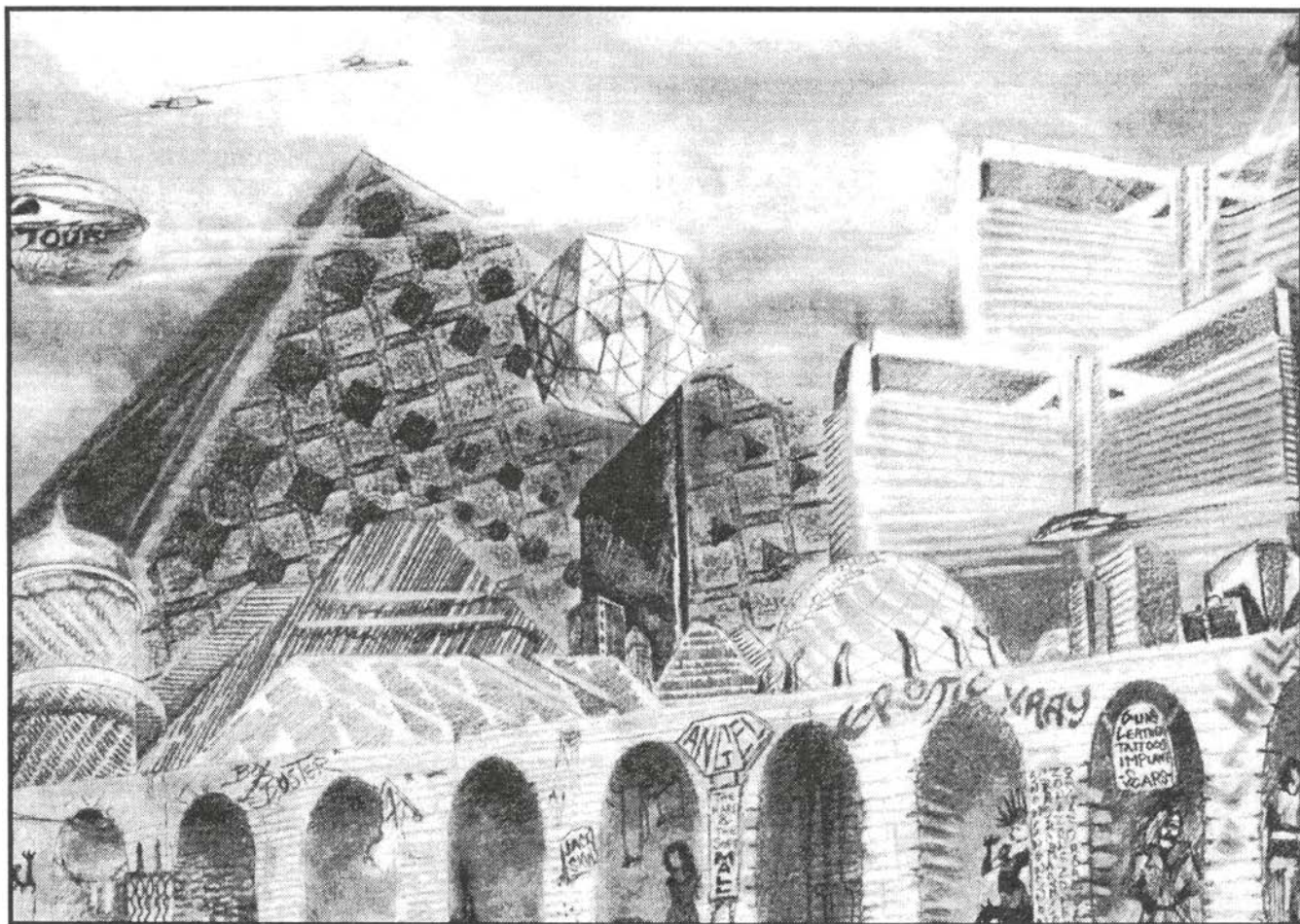
Uwaga Spyke'a

Osobiście nigdy nie widziałem kampanii w Cyberpunku, trwającej dłużej niż rok (około 18 przygód). Raz spotkałem Mistrza Gry, który chwalił się, że miał ponad 150 graczy w swojej dwuletniej kampanii. Pomyślałem sobie, kto nazywa to kampanią? Nigdy nie prowadził dla więcej niż czterech lub pięciu osób. To oznacza, że wszyscy jego gracze zmieniali się co trzy sesje, jeśli założymy, że prowadził raz w tygodniu. To nie jest kampania! Kampania jest jak film lub książka. Masz grupę postaci, które są związane z przygodą. Ma ona początek, środek i zakończenie. Postacie mają swoje słabości, miłości, wykonują pewne działania. Konflikty są rozwiązywane. To jest kampania!

Uwaga Mike'a

Osobiście widziałem dłużej trwającą kampanię. Sekretem ich sukcesu było skoncentrowanie uwagi na ważniejszych i bardziej podniosłych problemach świata, a nie tylko na wymianie ognia.

Środowisko *Cyberpunka*: styl i nastrój



Technologia CRAIG SHEELEY

Cyberpunk jest grą opartą na nieznannej technologii. Cały styl i nastrój gry jest stwarzany przez nowe zdobycze techniki. Bez nich, nie zaistniałby pomysł na grę, na cały gatunek literatury. W związku z tym, w *Cyberpunku* technologia ma większe znaczenie niż w innych grach.

Technologia cudów stwarza możliwym istnienie świata *Cyberpunka*. Bez cudu przekształcania impulsów neuralnych na elektroniczne, nie istniałaby większość przedmiotów codziennego użytku w *Cyberpunku*: cybernetyka neuralna (włącznie ze smartowanymi broniąmi), cybernetyzowane pojazdy, Sieć, cyberoptyka, cyberaudio, cyberkończyny (cyberaudio i cyberkończyny mogłyby być dostępne jako protezy, lecz nie jako gładko

funkcjonujące mechanizmy, tak jak są opisane w *Cyberpunku 2020*). To jedno małe odkrycie umożliwiło zwiększenie możliwości ludzkich i transfer danych.

Innym cudem techniki jest nanotechnika. Bez nanoidów, instalacja i funkcjonowanie większości organów cybernetycznych byłaby niemożliwa. Operacja podłączania uszkodzonych nerwów nadal polegałaby na klejeniu ich super-klejem, tak jak odbywa się to dzisiaj (To nie kłamstwo! Mogę tego dowiedzieć, na podstawie moich blizn). Jak już nerwy zostaną sklejone, doktorzy mogą najwyżej mieć nadzieję, że się poprawnie zrosną. Nanoidy mogą połączyć uszkodzone nerwy z taką samą łatwością, jak monter łączy kable telefoniczne. Dla nanoidy, nerw ma taką samą grubość, jak dla normalnego człowieka kabel o średnicy centymetra. Poza tym nerwy odzyskują swoje właściwości przewodzące. Jest

to bardzo ważne. Wyobraźcie sobie konsekwencje działania cyberkończyny bez idealnie działających połączeń nerwowych. Bez nanoidów, najprostsza operacja podłączenia procesora neuralnego, byłaby bardzo ciężkim i niebezpiecznym zabiegiem. Tylko pomyślcie, podłączyć obwody komputera bezpośrednio do mózgu!

Problem w tym, że tego typu technika, jest czasami poza zasięgiem zrozumienia graczy, a nawet Mistrza Gry. Jest to skomplikowana sprawa, a zasady i dodatki do *Cyberpunka* nie mogą się każdym wynalazkiem zajmować z osobna, wyjaśniać jego pochodzenie i zasady funkcjonowania. Pewien autor rywalizującej z *Cyberpunkiem* gry fabularnej poświęcił połowę swojego wielkiego rozszerzenia na wyjaśnieniu zasad działania ludzkiego organizmu, i jak na jego pracę wpływają wszelkie implanty. Niestety, w swoim do-

datku zawarł znacznie mniej informacji, przydatnych w grze, niż w dodatku do *Cyberpunka* o tej samej wielkości.

W poniższym rozdziale postaram się przedstawić kilka mniej znanych faktów, różne warianty i odmienne zastosowania niektórych nowinek technicznych z *Cyberpunka 2020*. Mistrzowie Gry mogą korzystać z tych informacji, w miarę potrzeby.

Cybernetyka mózgu

Głównym osiągnięciem cybernetyki neuralnej jest, oczywiście, odkrycie sposobu przełożenia impulsów myślowych na określone dane elektroniczne. Nie jest to, wbrew pozorom, łatwe. Ludzki mózg nie funkcjonuje tak jak komputer. Poproś tę samą osobę, by spojrziała na ten sam rysunek; za każdym razem uzyskasz inny wzór neuronów! Myśli o tym samym, lecz za każdym razem myśl jest inna! Mózg żyjący ma „wyłączniki” zwane neuronami; myśli są złożone z neuronów grupujących impulsy elektryczne. Tutaj kończy się jednak jakiegokolwiek podobieństwo z komputerami. Komputery myślą sekwencyjnie, mówiąc brutalnie: tak jak odliczanie 1, 2, 3, 4, 5, 6. Ludzie myślą tworząc obrazy; różne części ich mózgu „włączają się” i kombinacje wysyłanych przez nie impulsów razem tworzą daną myśl — na zasadzie: 1, 2, 3, 9, zielone, 42, kto tam, 6. Tak jak komputer, człowiek uzyskuje odpowiedź (6), lecz najpierw przemierza niesamowite przestrzenie swojego mózgu! (Jest to nawet bardziej skomplikowane w przypadku umysłu kobiety. Mężczyźni zazwyczaj myślą jedną półkulą swojego mózgu, zależnie od problemu; kobiety cały czas używają całego swojego umysłu! Może jest to wytłumaczenie kobiecej intuicji?).

Praktyczną stroną cybernetyki neuralnej jest możliwość podłączenia ludzkiego umysłu do sieci elektronicznych, stwarzając w ten sposób fenomen „sieciovania”, bezpośredniego zasilania i uzyskiwania danych, użycie broni i pojazdów kontrolowanych tylko myślą, a nawet umieszczenie mózgu w całkowicie zrobotyzowanych ciałach. Dwa ostatnie przypadki nie byłyby możliwe bez połączeń neuralnych — bez wprowadzenia ludzkiego zmysłu równowagi, niemożliwe byłoby stworzenie dwunożnych maszyn kroczących. W ten sposób powstały pancerze wspomagane i tego typu maszyny.

Sieciovanie jest w zasadzie prosta

czynnością. Cyberdek przetwarza elektroniczne dane na symbole, a następnie przekazuje je Netrunnerowi jako kolorową mieszankę obrazów, zapachów, dźwięków, taki rodzaj braindance'u. (Jest to całkowicie interaktywny świat i sieciarze nie są zazwyczaj dostatecznie doświadczeni, by odbierać pełnię wrażeń. Z drugiej strony, Netrunnerzy nie wchodzi w Sieć, by zaznać dreszczyku emocji i szukać estetycznych doznań...). Cyberdek następnie przetwarza proste myślowe rozkazy na elektroniczne komendy i wykonuje je.

Proszę pamiętać, że sieciovanie nie umieszcza „duszy” Netrunnera w Sieci! Tylko pokazuje mu obrazy. To tak, jakbyście siedzieli w domu, oglądali obrazy i symbole na ekranie komputera, po prostu oglądacie je również w swoim umyśle. (Nie, wampiry Netrunnerzy z *Night's Edge* nie potrafią wprowadzać do Sieci swoich mocy psychicznych!).

Niektóre programy są trudne do racjonalnego wyjaśnienia... Program *Zombie* prawdopodobnie aktywuje neurochemiczną reakcję „skasowania nazwy pliku” w ludzkiej pamięci. Tego typu reakcja istnieje naprawdę; chorzy na chorobę Alzheimera odczuwają takie efekty. Program *Liche* jest jeszcze dziwniejszy; aktywuje reakcję neurochemiczną, która zmienia ludzki umysł w „gąbkę” w nieprawdopodobnym tempie chłonącą wszelkie informacje (takie zjawisko jest obserwowane u dzieci w wieku od 2 do 4 lat, kiedy wszelkie informacje i języki są zapamiętywane z niesamowitą prędkością). Niestety dla dobra gry, z zastosowania tego typu programu wynikałaby możliwość uczenia się na podstawie wysyłania odpowiednich impulsów chemicznych i w ten sposób natychmiastowego uzyskiwania żądanych informacji. Byłyby one uzyskiwane i zapamiętywane w stanie kompletnym (na każdej sesji postać uzyskiwałaby mniej więcej 5 poziom w dowolnej umiejętności informacyjnej!). Nie pozwalałam na używanie tego typu programów w swoich przygodach, ich udoskonalenia i warianty są zbyt dalekosiężne.

Bezpośrednie zasilanie i uzyskiwanie danych jest najlepiej znane pod postacią chipów APTR i MRAM. W jaki sposób one działają zostało przyzwoicie wyjaśnione w *Cyberpunku 2020*, chociaż należy zauważyć, że powodem, dla którego rozumowe chipy APTR wymagają treningu fizycznego, jest wprowa-

dzenie pewnych zachowań do rdzenia przedłużonego, odpowiedzialnego za czynności powtarzające się i instynktowne. Chipy MRAM działają natychmiastowo, lecz bez Times Square Plus lub podskórnego wyświetlacza, wszelkie wizualne efekty są niemożliwe do uzyskania. W rzeczy samej, używanie chipów MRAM bez któregoś z wyżej wymienionych systemów wizyjnych jest trochę niesamowite; trzymasz coś w ręku i nagle, ni stąd ni zowąd, w mózgu pojawia się informacja. Następnym krokiem w przyswajaniu sobie danych będzie podłączenie do części potylicznej mózgu i bezpośrednie dostarczanie obrazu do ośrodka wzroku, bez potrzeby instalowania cyberoczu. Niektórzy zwariowani sieciarze robią to, lecz należy pamiętać, by dobrać odpowiedni sprzęt. W innym przypadku, komputer zrobi z mózgu sieczkę informacyjną...

Nanotechnika

A tak, te cuda nanotechniki! Te mikroskopijne maszyny są biletem do następnej technologicznej rewolucji (włącznie z niewiarygodnymi efektami *Zarazy Węglowej* z *CyberGeneration*). Jakie są korzyści i zagrożenia wynikające z użycia różnych form nanoidów?

Jak można je dostać? Nic prostszego. Idziesz do najbliższej kliniki Biotechniki, zostajesz poddany testom i dajesz próbkę krwi. Jest to wymagane, gdyż nanoidy są programowane specjalnie dla Twojego organizmu! Nanoidy, nie zaprogramowane dla Ciebie i tylko dla Ciebie, nie będą w Twoim ciele poprawnie funkcjonować. Mogą po prostu się wyłączyć, lub, co gorsza, zacząć działać, lecz nieodpowiednio. Konsekwencje mogą być straszne.

Zależnie od tego, jak szybkie jest laboratorium w klinice, wprowadzenie nanoidów i rekonwalescencja potrwa od 1 do 10 dni. Idziesz do kliniki, kładziesz się na łóżku i otrzymujesz dożylnie roztwór solny, zawierający nanoidy. Resztę pozostaw już im!

Podstawową wadą nanoidów jest ich szybka zużywalność. W związku z tym, pierwsze nanoidy w Twoim ciele natychmiast zaczynają budowę nanofabryk! Wymaga to jednak budulca; te małe maszyny przeszukują Twoje ciało w poszukiwaniu surowca — najlepszy jest kamień nerkowy lub żółdkowy. Lecz ludzki organizm nie może zapewnić wystarczającej ilości do produkcji

nowych nanoidów (są zaprogramowane na pobieraniu tylko obojętnych materiałów, a nie naruszania struktury szkieletu itp.). W związku z tym, ludzie z aktywnymi koloniami nanoidów (splot skórny, rozszerzenie nanooptyczne i wzmocnione mięśnie/kości są aktywne tylko w ciągu procesu wytwarzania) muszą pobierać uzupełnienia w postaci dużych tabletek sproszkowanego silikonu, aby zapewnić funkcjonowanie małych symbiontów. W innym przypadku, odczuwają oni głód na bogate w krzem substancje (piasek... beton... i błoto!).

Splot skórny, ulubiony „cielesny” pancerz, utwardza skórę. Dosłownie. Również, znieczula niektóre nerwy w chronionej przez siebie tkance, podobnie jak kevlarowy splot skórny niszczy niektóre trzeciorzędne nerwy. Grubszy splot skórny czyni skórę gumową i łukową, powodując nieodwracalną utratę ATRAKCYJNOŚCI. Splot skórny nie ochrania całego ciała, niektóre jego części są odsłonięte w celu zachowania ich ruchliwości i potrzeby pełnej wrażliwości nerwowej (wnętrza rąk, włącznie z dłońmi i opuszkami palców, wargi, genitalia). I nie zmienia swojej wagi! Splot skórny nie kurczy się, ani nie tyje razem z Tobą (chyba, że poddasz się operacji korygującej).

Wzmocnione mięśnie/kości są najczęściej używanym pojedynczym elementem zestawu nanoidów. Tak naprawdę, ludzkie ciało nie jest przystosowane do spędzenia całego życia w pozycji wyprostowanej; bóle krzyża i kręgosłupa były od dłuższego czasu zmorą ludzkości. Wzmocnione mięśnie/kości nie tylko przytwierdzają końce ścięgien do kości, pokrywają także kręgosłup warstwą kevlarowego splotu skórniego, pięć razy silniejszą niż stal. Koniec z wysuniętymi dyskami! Dodatkowo, pokrywają stawy taką samą warstwą kevlarowego splotu skórniego, usuwając w ten sposób problemy z artretyzmem, reumatyzmem, i innymi chorobami stawów. Usuwiają też problemy związane ze zrastaniem się kości nadgarstka. Ha! To dopiero cud!

Nanochirurgia, wzmocnione przeciwciała, i splot skórny Lifesaver™ wymagają regularnego zażywania tabletek z silikonem. I, w przypadku poważnych obrażeń, będziesz musiał poddać się regularnym badaniom lekarskim.

Diet-Mite™ i Wiązadła toksyn połączone razem, dają dziwne efekty. To pierwsze wyciąga wszelkie pożywne sub-

stancje z jakiegokolwiek pożywienia. To drugie neguje skutki działania trucizny. W związku z tym, możesz jeść dowolny pokarm oparty na węglu i lekko trujący bez żadnych problemów! Jednak, posiadając dowolny z wyżej wymienionych wszczepów, będziesz zmuszony do regularnego zażywania pigulek silikonowych (Więcej informacji na temat Diet-Mite™ znajdziesz w Nowych Zasadach, strona 102).

Nanoidy medyczne są prawie niewidocznymi produktami niesamowitej technologii świata *Cyberpunka*. Łączą uszkodzone tkanki nerwowe, przeszukują ciało w poszukiwaniu wirusów i zanieczyszczeń, usuwają resztki pocisków, rozpuszczając je na małe kawałki, które są następnie wydalone, latają uszkodzone błony i naczynia krwionośne, usuwają wszelkie związki tłuszczowe i inne osady z arterii. A co jest najdziwniejsze, nanoidy wielkości komórki potrafią produkować mniejsze nanoidy, które mogą pracować nad DNA — dla nanoidy, wstęga DNA jest rozmiaru łańcucha rowerowego i tak samo łatwa do naprawienia! Ten cud pozwala na wyleczenie raka — jeśli zostanie on usunięty na poziomie genetycznym, wówczas choroba nie wraca — oraz na zmienianie DNA w żądanym celu. Futra, łuski, pancerze chitynowe i inne tego typu cechy wyglądają są przykładami działalności nanoidów.

BENJAMIN WRIGHT

Styl ponad treścią. Wygląd lub styl życia. Aby NAPRAWDĘ poprowadzić Cyberpunka, musisz połączyć wszystkie cechy tego gatunku. Istnieje wiele źródeł, z których możesz skorzystać: powieści Williama Gibsona, Pat Cadigan, W. T. Quick, muzyka *Signe Signe Sputnik, Billy Idola, Information Society*, filmy *Łowca androidów, Mad Max, Max Headroom, i Aż na koniec świata*. Jednak, najlepiej jeśli zakupisz podręcznik *Cyberpunka: A User's Guide to the New Edge*, wydawany przez Mondo 2000. Jest on stworzony przez ludzi, którzy TERAZ zbliżyli się do wizerunku punka z 2020 roku tak blisko, jak tylko jest to możliwe bez wtykania sobie przewodów w czaszkę, posiadania bezluskowej amunicji i cybermodemu.

Tego typu umiłowanie kanonu jest godne pochwały, lecz może być niewystarczające dla potrzeb Mistrza Gry. Ci Mistrzowie Gry, którzy są zafascynowani „prawdziwym” cyberpunkiem, wiele

stracą. Jeśli chcesz, wykorzystywać tylko latające pojazdy i cybernetykę, wówczas możesz sobie darować takie filmy, jak: *1984* czy *Casablanca* (które przepełnione są energią istic cyberpunkową).

Lecz przede wszystkim, zachowaj umiar. Dosłownie każdy wytwór fikcji (gra fabularna, komiks, powieść, program TV, film, czy nawet świński dowcip) może zostać, z niewielkim wysiłkiem, przystosowany do ram *Cyberpunka*. Jednak, ktoś może się zastanawiać, co tak naprawdę odróżnia *Cyberpunka* od innych gier. rozgrywających się w bliskiej, mrocznej przyszłości? Odpowiedź brzmi:

Cyberpunk żyje swoim życiem.

Jako gra fabularna, oparta na motywach literackim, *Cyberpunk* większy nacisk kładzie nie na tym. CO się dzieje, lecz JAK się dzieje. Spójrzcie na taką rozmowę: „Hej, Skuter! Nasza paczka uratowała tego korpa, i dostaliśmy za niego forszę od innej korporacji! I członku, wylecieliśmy naszym helikopterem! Juhuuu!” „Luke, to było zwirowane, lecz co się działo?” Właśnie, co się działo, gdzie tu cyberpunk? Jest wiele gier fabularnych o szpiegach, najemnikach, zabójcach ninja, policjantach i prywatnych detektywach, lecz one koncentrują się na akcji, a nie na tle, nie na środowisku.

Cyberpunk jest światem, w którym rozgrywają się wszelkie wydarzenia; i wszystkie one mają znamiona cyberpunka. Może to być cyberpunkowy romans (*Aż na koniec świata*), cyberpunkową opowieść detektywistyczną (*Łowca androidów*), cyberpunkową zabawę w policjantów i złodziei (*Robocop*), a nawet cyberpunkowe połączenie horroru i fantastyki naukowej (seria filmów *Obcy*). Wszelkie wydarzenia muszą się dziać w świecie, a tym światem jest właśnie *Cyberpunk*.

Szczególnie ważne jest zrozumienie tej zasady (świat ponad akcją) w kwestii stopniowania przemocy — wiele gier fabularnych opiera się na coraz większych broniach; bohaterowie jeżdżą tylko czołgami, itd. W *Cyberpunku*, akcja (często walka) jest tym elementem, który popycha scenariusz do przodu, lecz nie jest celem samym w sobie. Jako Mistrz Gry *Cyberpunka 2020*, musisz uważać, by Twoja kampania nie stała się miejscem, gdzie środki są ważniejsze niż cel. Przemoc jest przydatna — tak długo, jak popycha Twoją przygodę naprzód. W momencie, gdy walka przestaje być przeszkodą i staje się celem, Twoja gra

nie jest już cyberpunkowa.

Jeśli Mistrz Gry pragnie prowadzić kampanię w prawdziwie cyberpunkowskim stylu, musi zadbać o odpowiednią atmosferę. Ponieważ Cyberpunk jest grą o świecie, a nie o określonych poczynaniach, silny nastrój jest równie (jeśli nie bardziej) ważny, jak mocny scenariusz. Może to wydawać się płytkim stwierdzeniem, lecz pamiętajcie: „Styl ponad treścią”. Brzmi znajomo? Takie stwierdzenie znajduje się w zasadach do *Cyberpunka 2020*. Są tacy gracze, którzy mogą rozgrywać wspaniałe przygody bez zaplanowanego scenariusza — to, czego potrzebują, to: Mistrz Gry i postacie, i mogą tak grać przez całą noc. Co prawda, wymaga to wspaniałego odtwarzania swoich ról ze strony graczy, silnej wyobraźni i zdolności do improwizacji ze strony Mistrza Gry oraz wspólnego pochodzenia i pewnej zażyłości między postaciami. Lecz, podstawą ich dobrej zabawy, jest cyberpunkowski nastrój, a nie rozwój przygody.

Jednak pamiętajcie, że przygoda jest ważna. Jest to oczywiste. Kluczem do sukcesu jest jednak stworzenie odpowiedniego nastroju i, wbrew pozorom, nie jest to wcale takie trudne. Zapoznaj się z gatunkiem i użyj mózgu. Jest kilka sztuczek, które zawsze wywołają u Twoich graczy cyberpunkowy stan umysłu. Używaj ich, dopraw je odrobiną oryginalnego sposobu myślenia, i to wszystko.

Zawsze noś lustrzanki. Inne ciemne okulary również się nadadzą, lecz właśnie numer „Patrzysz na mnie — widzisz siebie” najlepiej działa na graczy. Wydaje się, że nie jest to nic wielkiego, lecz gdy gracze nie widzą oczu Mistrza Gry, nie mogą go dobrze odczytać. A ponieważ Mistrz Gry jest jedynym kontaktem ze światem, w którym przebywają, wzbudzi to ich poczucie osamotnienia i zdenerwowania. I dobrze.

Używaj rekwizytów. No wiesz, oświetlenia i jakichś przedmiotów. Półmrok jest przydatny przy kreowaniu nastroju. W jasno oświetlonym pokoju, gracze będą się czuć zrelaksowani i rozpraszani przez inne rzeczy (upewnij się co do rozmieszczenia światła, tak by lustrzanki nie dawały odbłasku, utrudniającego widzenie). Umieść telewizor w rogu pokoju i nastaw go na obraz kontrolny. Wykonaj oryginalne dokumenty, których będą używać Twoi gracze. Zakup w skle-



pie zabawkowym nóż z chowanym ostrzem (przydatny do pchnięcia gracza w czasie napadu Boosterów). Jedynym dodatkiem, który może okazać się kłopotliwy, jest muzyka — może rozpraszać graczy, przerwać rozmowę i zmieniać się w nieodpowiednich momentach).

Pamiętaj, to jest Mroczna Przyszłość. Przyjemne rzeczy zdarzają się w 2020 roku, lecz większość wydarzeń nie powinna być zbyt miła. Może w ten sposób bohaterowie przyjmą rewolucyjne nastawienie i zechcą coś zmienić. Żałośni, bezdomni ludzie, ofiary bójek i pijacy są wszędzie widoczni. Bezsenso-
wne przestępstwa, zanik wartości moralnych i powolny rozkład społeczeństwa powinny cały czas oddziaływać na zmysły graczy. Nie oznacza to wcale mnóstwa przypadkowych morderstw i rozbojów (choć jest to znacząca część), chodzi o wywołanie ponurej wizji nieprzyjemnego świata.

Grajcie w nocy. Znakomicie to współdziała z atmosferą *Cyberpunka*. Światło słoneczne i *Cyberpunk* nie łączą się. Nawet jeśli postacie są na Bermudach, nie grajcie w dzień, chyba że pogoda jest deszczowa, chmurna i ogólnie ponura. Unikajcie gry w *Cyberpunka* za dnia — jest to rozpraszające, a poza tym, czy nie macie nic lepszego do roboty w dzień?

Technologia jest wszędzie dokoła. Gracze zawsze będą napotykać jakieś cuda techniki, dziwne wynalazki, nawet, jeśli nie po temu wyraźnej przyczyny. Co tam, te rzeczy nawet nie muszą działać! Nie tylko Nomadzi będą zafascynowani kołeczkami z gniaздkami chipów, włóknami samoistnie zawiązującymi węzły i kieszonkowymi telewizorami, które odbierają tylko jeden kanał. Nie używaj technologii tylko po to, by wyrzucić wrażenie na postaciach wymyślnymi broniąmi. To już się przejadło. Po prostu, zarzucaj ich coraz nowymi produktami.

Nie unikaj kultury, to znaczy tego, co z niej pozostało. Popkultura, środki masowego przekazu i socjopolityka — wszystko to zmieszało się w jeden wielki chaos. Media są wszędzie, rozwrzeszczane, przejawiskawione — radio, telewizja, gazety, datatermy, gry video i Sieć walczą ze sobą o przykucie uwagi ludzi. Reklamy są umieszczane wszędzie, także na człowieku, wdzierają się w najintymniejsze sfery życia („Hej, spróbuj Nie Mogę Uwierzyć, Że To Nie Sok Owocowy”). Granice narodowe ulegają zanikowi i kultury zaczynają się mieszać. Dzięki

naciskowi mass-mediów, społeczeństwo zaczyna wyglądać jak sponsorowana przez korporacje multikulturalna reklama informacyjna. Komu językowe chipy MRAM, komu?

Nie używaj półśrodków. Zastosuj każdy trik, by przekonać graczy, że żyją w 2020 roku. Doprowadź ich na Krawędź i zobacz, czy spadną...

STYL CYBERPUNKA: PRZERAŻAJĄCY I PIĘKNY CHARLIE WONG

Nie interesuje mnie, czego używasz jako źródła informacji do *Cyberpunka*. Użyj wszystkiego, co pasuje do Twojej przygody. Tylko upewnij się, że wszystkie elementy, które stosujesz, muszą być dostosowane do stylu gatunku. O co mi chodzi? Zaraz powiem.

Należy pamiętać, że świat *Cyberpunka* nie jest taki, jak obecny. Jest mieszanką wielu kultur, społeczności i religii. Jednak istnieją pewne więzy, które łączą je w jedną całość. Kilka z nich przedstawiliśmy poniżej.

Technologia

Jeśli pragniesz odejść od reguł przedstawionych w *Cyberpunku 2020*, możesz to zrobić w dowolnej skali. W *Neuromancerze*, podróże gwiazdne są praktycznie w powijakach, natomiast *Łowca androidów* przedstawia nam wizję wojen międzygwiazdnych. Od silników spalinowych do mikrofuzyjnych reaktorów, możesz umieścić swoją wizję *Cyberpunka* gdziekolwiek i kiedykolwiek, lecz uważaj, by nie wyprowadziło to Cię poza ramy gatunku. Co sprawia, że technologia jest cyberpunkowa? Po pierwsze, istnieje mnóstwo urządzeń. Ten świat jest zależny od maszyn i nastawiony na technikę. Prawie wszystko jest skomputeryzowane, a przynajmniej zmechanizowane. W tym świecie, prawie każdy przedmiot ma tuzin odmian i wariantów i wszystko jest podporządkowane stylowi. Wygląd jest uzależniony od klienta. Przedmiot może wyglądać krzykliwie lub skromnie, lecz ma za zadanie wyłącznie przyciągnąć uwagę nabywcy. W obliczu takiej konkurencji, każdy stara się wypaść jak najlepiej.

Po drugie, technologia w świecie *Cyberpunka* nie trwa w zastoju lub przeżywa regres. Wprost przeciwnie, naukowcy wymyślają nowsze, lepsze, bardziej wydajne i potężniejsze wynalazki. Zawsze na Ulicy powinna pojawić się

jakaś nowinka techniczna. Te wymyślone przez Mistrza Gry dodają szczególnego uroku grze, gdyż gracze się ich nie spodziewają. Chociaż zaawansowane technicznie towary i problem "jak je zdobyć" mogą być celem przygody, to wcale nim nie muszą być. Technika przydaje się do uzmysłowienia graczom, że świat ich postaci nie stoi w miejscu. Rzadkie i nowe rzeczy stają się coraz częściej używane, a starsze są wyrzucane. Postacie na codzień będą obcować z nowymi wytworami techniki. Upewnij się, że są przez nie otoczeni i przytłoczeni ich liczbą, nawet, jeśli tylko pozornie.

Cybernetyka

Cybernetyka, tak jak technologia, może być dopiero zdobywająca świat lub od dłuższego czasu doskonale poznana. Zainstalowanie sobie wtyków może być zadziwiającym procesem, lub nafaszerowanie swojego ciała wszczepami może być tak łatwe, jak umeblowanie mieszkania. Ogólnie, implanty służą do praktycznego zastosowania. Granica pomiędzy człowiekiem a maszyną zaczyna się zacierać z powodu cybernetyki. Kapujecie? Człowieczeństwo nie jest już istotą problemu. Postać może sobie zażyczyć cybernękę, tak jak koronki na zębach lub silikonowe wkładki, powiększające biust. Powszechnym wyobrażeniem jest przemiana Człowieka w bezlitosną Maszynę, połączone z utratą wszelkich emocji, współczucia i zasad moralnych, które czynią z nas ludzi. Bardzo dramatyczne i pełne napięcia jest zagranie samotności cyberpunka i powolne ześlizgnięcie się w mroczne, mechaniczne szaleństwo.

Ludzie

Kolejnym błędnym wyobrażeniem jest ukazanie wszelkich osób jako ponuraków, żyjących w ciężkim, nieczułym, pełnym przemocy i cybernetyki świecie. Jest to tylko po części prawda. *Cyberpunk* należy do półświatka. Tylko ludzie z właściwych kręgów społecznych znają sposób życia cyberpunków. Większość ludzi, nawet żyjący w najkrwawszych częściach świata, pragnie tylko żyć spokojnie — po prostu unikają kul. Nie zmuszaj graczy, by oczekiwali, że za każdym rogiem czeka jakiś cyberświr, chyba że pasuje to do koncepcji przygody. Większość ludzi jest niesamowicie nudna. Cyberpsychoza wymusza umysłową alienację od „zwykłych ludzi”. Cyber-

punki chcą więcej, czuć więcej, żyć szybciej i umierać ciężiej. To ich wyróżnia, nawet wtedy, gdy chcą się zmieszać ze zwykłymi ludźmi.

Styl

Jest to kolejny element, który może być dowolnie zaplanowany dla dobra Twojej przygody. Klasyczne już ubranie to czarne, długie płaszcze i lustrzanki. *Cyberpunk* jest opowieścią o ludziach młodych wiekiem i młodych w sercu. O ludziach z ogniem w swojej duszy, szukających przygód, które zapewniają im dreszcz emocji, znajdujących się zaledwie o krok od katastrofy. Młodość i ambicja są głównymi wyznacznikami cyberpunkowego stylu. Będąc ambitnymi, ludzie chcą, wszystko co robią, zrobić jak najlepiej. Będąc młodymi, chcą przy tym dobrze wyglądać. To się odnosi również do Bohaterów Niezależnych. Czasami, bycie dobrym jest mniej ważne niż dobry wygląd. Każdy, po odpowiednim, niewielkim nawet treningu, może strzelać z pistoletu lub zaprogramować komputer. Popatrz na wojsko lub dowolny uniwersytet z wydziałem informatyki. Co jest najtrudniejsze, to wyglądać naprawdę przerażająco i luzacko podczas strzelania lub programowania. Masz wyglądać tak świetnie, że wszyscy świadkowie będą mówić tylko o Tobie swoim przyjaciółom i tak przerażająco, że wszyscy wrogowie uciekną w panice. Jako Mistrz Gry, pamiętaj, jak postacie wyglądają w oczach innych. Jeśli są bezdomnymi obdartusami bez żadnych umiejętności **Moda i Styl**, wówczas niewielu zwróci na nich uwagę. Jeśli ktoś założy garnitur od Takanaki na zabawę gangów, wówczas może zostać zmasakrowany. Bohaterowie Niezależni ciągle będą się starali przewyższyć postacie graczy pod względem swojego wizerunku; będą mówić i działać twardo. Prawie każdy ma przygotowaną maskę „twardziela” na wypadek przemawiania przed „publicznością”. Jak gracze będą przekonujący, zależy tylko od ich aktorskich umiejętności i prawdziwej osobowości.

Oddzielną sprawą, choć powiązaną, jest kwestia „co widzą” i „gdzie są”. Akcja *Cyberpunka* rozgrywa się za zwyczaj w środowisku miejskim, a uczestnicy przygód są jak zwierzęta w miejskiej dżungli. Jeśli przygoda wychodzi poza miasto lub rozgrywa się poza nim, wówczas wokół będzie dużo ludzi i otwarte przestrzenie — ludzie lubią i za-

chowują miejskie zwyczaje nawet poza miastem. Popularnymi miejscami bytowania są drogi i lasy. Gdziekolwiek znajdą się gracze, wokół nich zawsze będą ludzie twardzi. Cyberpunk nie mogą uciec z więzów społeczności, które ich zrodziło.

Poniższe akapity nie są wiążącymi elementami kampanii w *Cyberpunku*, lecz są warte uwagi.

Nastrój

Z wyglądem danego świata *Cyberpunka* wiąże się zawsze jego odczuwanie. Może on być cichy i wyludniony, szybki i głośny, przerażający i beznadziejny, lub może przybrać dowolną inną formę, zależną tylko od inwencji Mistrza Gry. Gra zawsze wiąże się z pewnym napięciem wiszącym w powietrzu, jakimś nieuchwytnym odczuciem. Może się to zmieniać, zależnie od zmian w osobowości graczy czy miejscu, lecz jedno na pewno przypomni graczom, kim są i gdzie się znajdują. Ulica ma swój własny styl.

Opisanie otoczenia jest bardzo ważne, gdyż określa świat, tak samo jak ubranie i zachowanie określa Bohaterów Niezależnych. Czy niebo jest błękitne, czy raczej koloru rdzy? Czy postacie widzą w ogóle światło dzienne? Czy powietrze jest czyste czy też świat tonie w smogu? Czy ulice są czyste? Czy ludzie są normalni, czy też wyglądają jak zbieranina najgorszych mętów? Gdzie znajdują się lokalne niebezpieczne miejsca? Czy trwa w nich niepokojąca cisza, pośród której przemykają się chyłkiem gangi, czy też powietrze świszczy tam od kul i huczy od rozrywających się granatów? Jakie mają oni szanse przeciwko lokalnym służbom porządkowym? Wizja Twojego świata wpłynie na poczynania Twoich graczy. Da im szansę znalezienia odpowiednich miejsc do rozmowy, chowania się, lub walki. Dodatkowo, odpowiedni nastrój pomoże im lepiej się wczuć w swoją rolę. Utrzymanie właściwej atmosfery uczyni ich bardziej odważnymi, krwiożerczymi, bardziej wrażliwymi, lub bardziej przerażonymi.

Tempo

W *Cyberpunku* nic nie dzieje się powoli. Czasami akcja nieco zwalnia, lecz nigdy nie jest wolna. Cokolwiek robisz, gdziekolwiek jesteś, powinno Ci towarzyszyć ciągle poczucie ruchu. Cyberpunk żyją w biegu. Nawet wtedy, gdy właściwie nic nie robisz, powinieneś

odczuwać jakieś napięcie lub oczekiwanie, że coś się zdarzy lub się właśnie dzieje. Zawsze powinieneś mieć jakiś najbliższy cel, do którego dążysz, a także jakiś długoterminowy, albo nawet dwa równoległe dążenia. Pamiętaj, że życie cyberpunka jest pełne wigoru, energii, lecz jest naznaczone egoizmem. Nie oznacza to wcale, że postacie powinny być cały czas w pościgu lub w trakcie strzelaniny. Po prostu, tak Bohaterowie Niezależni jak i Postacie Graczy powinny wyglądać i zachowywać się, jakby byli w ciągłym ruchu. Postacie i BN powinni mieć swoje ambicje, wypełniać własne życiowe misje. Nie muszą one być wcale niesamowicie ambitne czy ekscytujące, lecz każdy z graczy powinien mieć przynajmniej jeden taki cel przed oczyma.

Świat roku 2020

Cyberpunk nie jest opowieścią postapokaliptyczną! Nie było jakiegś wielkiej klęski, która zniszczyła taki świat, jaki znamy. Kryzys w '94 może i był największy w historii, a Środkowy Wschód był sceną nuklearnych zmagających, lecz w skali globalnej nie zaistniała żadna katastrofa. Cywilizacja nie została zniszczona, lecz zmieniona.

Więc dlaczego większość cyberpunkowych światów wygląda jak stechnicyzowane, cybernetyczne piekło? Ziemia w 2020 roku wygląda tak, a nie inaczej dlatego, że ludzi to nic nie obchodzi. Wskazywanie Korporacji jako wroga numer 1, nie zmienia sytuacji. W końcu, kto kupuje ich wyroby? Ludzie słyszą o niektórych, mocno wątpliwych moralnie, poczynaniach wyżej postawionych Bonzów, i, dopóki ich to nie dotyczy, przytykają na to oczy. To jest przyczyna kiepskiej formy staruszki Ziemi w roku 2020. Ale to nie wszystko, czyż nie? Co jest naprawdę godne pożałowania, jest to, ironicznie, że wcale tak nie musi być. Pamiętajcie, że technologia w *Cyberpunku* ciągle posuwa się naprzód? Nauka w *Cyberpunku 2020* i innych tego typu światach jest tak zaawansowana, że możliwe jest „naprawienie” środowiska. Jednak bardziej opłacalne jest jego dalsze wykorzystywanie (dalsze niszczenie). Budowa arkologii zaspokaja ludzkie potrzeby przestrzeni życiowej. Topienie odpadów w morzu jest tańsze niż ich przetwarzanie. Wycinanie lasów jest łatwym pieniądzem dla krajów Trzeciego Świata. Wszystko sprowadza się do kwestii dolara, jena, nowego jena, eurodolara, czy do jakiegokolwiek waluty, którą płacicie rachunki i kupujecie sobie nowe rzeczy.

Kontrola nad grą i graczami



Ustanowienie kontroli

ROSS „SPYKE” WINN

Bardzo ważne, z punktu widzenia Mistrza Gry, jest ustanowienie kontroli już na samym początku gry. Jeśli nie zrobi on tego, wówczas wiele rzeczy w trakcie przygody, włącznie z graczami, będzie mu sprawiać kłopoty.

Najłatwiej zapewnić sobie kontrolę nad przebiegiem gry poprzez dobrej zaplanowanie. Jeśli Mistrz Gry brał czynny udział w tworzeniu postaci, wówczas jest wiele drobnych „haków”, które Mistrz Gry może „założyć” na graczy. Większość Mistrzów Gry traci jednak kontrolę nad grą w momencie, gdy gracze się znużą lub nie mają określonego celu.

Jeśli gracze są znużeni, zazwyczaj zaczynają robić „głupie” rzeczy (po to, by

zwrócić na siebie uwagę). Niektórzy Mistrzowie Gry postrzegają to jako próbę ataku na jego osobę i starają się za wszelką cenę zapanować nad drużyną. Natomiast powinni zinterpretować to jako wołanie o pomoc.

Kontrola kontra dominacja

Prowadzenie gry w świecie Cyberpunka nie jest łatwym zadaniem. Mistrz Gry musi mieć pomysł na wszystko: styl, główny motyw, tempo i postacie. Kiepski Mistrz Gry uważa, że jego zadaniem jest pokonanie graczy, i tu właśnie zaczyna się problem.

Utrzymanie kontroli balansuje na cienkim ostrzu. Jeśli Mistrz Gry czuje, że gracze niszczą cały pomysł przygody, mniej doświadczeni (lub niedojrzali) Mistrzowie mogą odczuć to jako osobistą zniewagę. Mogą się rozgniewać i wyżyć

na graczach. Postawić ich w obliczu sytuacji bez wyjścia lub nie uznawać ich deklaracji. Nawet mogą się posunąć do zniszczenia drużyny lub skłócenia graczy ze sobą. Jeśli gracze odczują, że coś takiego się dzieje, wówczas powinni przestać grać i starać się to przedyskutować. Nikt na tym nie zyska, jeśli wszyscy gracze odpłacą Mistrzowi tą samą monetą. Zazwyczaj tworzy się wtedy błędne koło. Jeśli gra nie toczy się w sposób odpowiadający graczom, wówczas powinna zostać zmodyfikowana. Jeśli gracze czują, że nie robią nic ważnego, wówczas Mistrz Gry powinien przyjrzeć się bliżej swojemu sposobowi prowadzenia.

Gracze powinni wiedzieć, że ich poczynania wywierają wpływ na świat rzeczywisty. Jeśli poczynania graczy zakłócają zamierzenia Mistrza Gry, wówczas powinien on zmienić ich decyzję

(delikatnie) lub improwizować, zmieniając kilka motywów. Kontrola nad grą jest rzeczą bardzo subtelną, sprawiedliwym postrzeganiem sytuacji graczy (wskazaniem im drogi ucieczki, a nie zmuszaniem do walki; oczywiście mogą walczyć, jeśli chcą). Dominacja jest zmuszaniem graczy do postępowania według planu Mistrza Gry (zabijaniem graczy, którzy nie chcą się dostosować). Mistrz Gry musi mieć cały czas szeroko otwarte oczy, by dostrzegać wszelkie potencjalne problemy zagrażające kampanii. Największym z nich jest obiektywne jej postrzeganie przez samego Mistrza Gry.

Styl

Problem w roku 2020 stanowi poczucie, że technologia może uczynić Cię niepokonanym. Rozwiązaniem tego problemu jest ukazanie techniki jako zaskakującego zjawiska.

Weźmy pierwszego z brzegu cyberpunka, przekonanego o swojej potędze. Wchodzi do szykownego baru w Night City, wprost cuchnący śmiercią. Nosi przy sobie kilka spluw i, oczywiście, ma na sobie MetalGear™. Nie dostanie dobrego stolika, a nawet prawdopodobnie w ogóle nie wejdzie do środka. Po prostu otrzyma informację, że nie ma wolnych stolików.

Cyberpunk 2020 jest grą, w której lepiej jest wyglądać dobrze robiąc coś, niż rzeczywiście takim być. Nikt nie życzy sobie mieć czołg za sąsiada. Policja będzie go cały czas nachodzić. Ktoregoś dnia wyjdzie on ze swojego strasznie wycenionego lokalu (właściciel zdaje sobie sprawę, że mogą wyniknąć zniszczenia i dlatego podbija czynsz) i spotka kilka oddziałów MaxTacu, którzy stanowią gwarancję jego doprowadzenia do aresztu. Każdy będzie go znał i będzie go unikał jak ognia.

W roku 2020 musisz zachowywać się subtelnie i z wyczuciem. Nawet Morgan Blackhand zdaje sobie sprawę, że lepiej chować swoją ciężką spluwę do czasu absolutnej konieczności jej użycia. Nikt nie zwróci na ciebie uwagi, jeśli będziesz zachowywał czujność lub pozwolisz sobie na lekką ochronę. Natomiast, jeśli będziesz zachowywał się, jakbyś wiedział, że jesteś potencjalnym celem, wówczas nikt nie będzie chciał z Tobą przebywać w jednym budynku. Ukrywaj swoją siłę. Jeśli wejdiesz do pokoju, wyglądając jakbyś olewał cały świat, wówczas wszyscy będą się zastanawiać

nad powodem takiego zachowania. Uczyni Cię to atrakcyjną i tajemniczą postacią w środowisku, ponieważ każdemu innemu człowiekowi na czymś w tym świecie zależy.

Nie twierdzę, że powinieneś być nieprzygotowany, lecz, po prostu, zmusz swoich graczy do odczuwania stylu świata. Jeśli chcą nosić pancerz, wówczas niech to będzie najnowszy model japoński lub europejski, chyba że zdecydują się na styl retro, tak popularny w zeszłym sezonie. Innymi słowy, styl ponad praktycznością. Ponieważ nikt nie przychodzi do klubów ubrany na „zabijanie”, niepotrzebne Ci bronie o wielkiej sile rażenia, lecz te o wysokiej celności. Nie myśl, że wszystko się skończy jak na starych filmach. Pamiętaj, że jeżeli coś ma być widoczne, wówczas powinno to wyglądać dobrze.

Urozmaicaj grę cały czas. Zaprojektuj Urban Chic. Eurostyl, Wygląd Bezdromnych, itd. Wygląd jest jedną z najważniejszych rzeczy w świecie Cyberpunka. Pamiętaj o stałym wprowadzaniu nowych trendów.

Pieniądze

Czy zapomniałem powiedzieć Wam, że to wszystko kosztuje? Obyty ze światem cyberpunk doskonale zdaje sobie z tego sprawę. Informacje, a przynajmniej sprawdzone i pewne informacje są bardzo drogie. Broń może uszczuplić Twoją kieszeń, szczególnie broń nielegalna, kupowana na czarnym rynku. Dobre ciuchy, dobre żarcie, dobre kontakty i znajomości wymagają znacznej ilości pieniędzy. Tak samo jak mieszkanie, leczenie oraz operacje plastyczne, które pozwalają Ci przejść nierozpoznanym przez tłum gliniarzy. Nie wspominając już o przypadkach, kiedy musisz coś „wyprać”. Cena może być podwyższona o 30-60% (nawet do 90%) zależnie od stopnia nielegalności operacji. Gracze nie zawsze otrzymują „cennik” na przedmioty, które kradną, sprzedają lub robią. Większość cen jest podana w dodatku *Wildside*, lecz jeśli nim nie dysponujesz wówczas pamiętaj o użyciu przedstawionych niżej informacji. Zwyczajem jest, że pośrednicy życzą sobie od 10 do 20% prowizji, ze względu na udział w transakcji. Dyktuj graczom ceny zależnie od ich potrzeb i żądań. Jeśli gracz przyjdzie do Fixera z żądaniem: „Potrzebuję broni, i to natychmiast!”, wówczas będzie on musiał zapłacić więcej. Fixer

Przeciętny cyberpunk powinien wydać około 30 do 40% swojego przychodu na podstawowe potrzeby (żywność, ubranie, mieszkanie), 30% na rzeczy potrzebne w pracy (broń, amunicja, wsparcie techniczne, wynajęcie pomocników) i resztę na utrzymywanie swojej reputacji (zdobywanie informacji i zorganizowanie). Wyjątkowy sprytny cyberpunk, któremu dobrze się powodzi, jest w stanie odłożyć sobie około 10%. Te pieniądze są zazwyczaj inwestowane w stal, przenośne przedmioty. Złoto, opale i inne drogie kamienie lub metale są najczęściej spotykane, lecz cokolwiek, co spełnia warunki, może być użyte jako zapasy na „czarną godzinę”.

wyczuje jego determinację i odpowiednio podbija cenę. Jeśli ktoś chce założyć jakąś większą grupę i chce przeniknąć do bardziej wpływowych kręgów, wówczas wydatki na utrzymanie znacznie się zwiększą. Jeśli przez Twoją organizację przepływa kilka setek tysięcy rocznie - wówczas nawet chłopak na posyłki zażyczy sobie samochód. Gracze będą potrzebować pomocników i asystentów, którzy nie będą pracować za grosze. Niska płaca nie pobudza do działania, do bycia jak najlepszym. Zmusz graczy, by o tym pamiętali. Zwolnienie nacisku na pracowników spowoduje spadek reputacji Twojej firmy, a co za tym idzie i Twojej reputacji.

Reputacja

Twoi gracze nie muszą wydawać wszystkich pieniędzy. Nie muszą się o nie troszczyć. Jeśli nie chcą, wówczas będą musieli wykorzystać jakoś swój wolny czas. Przecież nie pracują, nie zarabiają pieniędzy. Po kilku tygodniach, jeśli nie pokażą się, każdy będzie myślał, że nie żyją. Po kilku miesiącach, jeśli nadal nie będą się pokazywać, będą martwi.

Wydatki na utrzymanie reputacji są integralną częścią prowadzenia interesów w 2020 roku. Mistrzowie Gry powinni pozwalać graczom na zarabianie pieniędzy. I tak będą musieli je wydać, lub inaczej znikną z życia i stracą kontakty.

Można przyjąć, że za każdy miesiąc, w którym gracz nie utrzymuje swojej reputacji (50% lub więcej wydatków), traci I

Więc, ile to wszystko naprawdę kosztuje?

TOWAR LEGALNY

Ubrania, żywność, dobra konsumpcyjne zazwyczaj kosztują tyle samo co w cenniku.

SZARY RYNEK

Towar legalny, którego pochodzenia nie chcesz się domyślać lub który „po prostu spadł z ciężarówki”. 25 do 50% ceny, a w przypadku, gdy może on stanowić dowód przestępstwa nawet 150-200%.

CZARNY RYNEK

Każdy przypadek transakcji, w której gość, który Ci sprzedał towar, jest święcie przekonany, że Ty nie istniejesz, on nie istnieje i towar nie istnieje. Nie mniej niż 300% ceny. Jeśli Policja złapie Cię z takim towarem, pójdziesz do kicia na przynajmniej 1-6 lat, tylko za posiadanie. Jeśli będziesz go używał... Pa, pa!

NOWINKI

Nowości techniczne, programy, odlotowe bronie, które każdy cyberpunk po prostu musi mieć. Nie mniej niż 400% ceny. Oryginały prosto od projektodawcy, lub nowości wojskowe osiągają 600% ceny. Jeśli Policja złapie Cię z takim towarem, prawdopodobnie zastrzelą Cię od razu i przechwycą towar dla siebie. Jeśli trafisz do paki, wówczas nie planuj długiego życia. Jeśli najpierw dorwie Cię Wojsko, wówczas nigdy nie istnieć!

punkt Reputacji. Jeśli zdecyduje się zerwać wszelkie kontakty, zignorować wszelkie obowiązki, wówczas odejmij 3 punkty miesięcznie. W krótkim czasie nikt nie będzie go znal i nikt nie będzie się nim przejmował. Może odzyskać stracone punkty Reputacji (w tempie 2 na miesiąc), poprzez wydanie dwukrotnie większej ilości pieniędzy, czasu lub obu tych czynników na utrzymanie swojej reputacji (za zgodą Mistrza Gry).

Reputacja jest bardzo ważna dla bohaterów roku 2020. Dobrym sposobem na zmuszenie graczy do pamiętania i myślenia o własnej reputacji jest jej wprowadzenie przed rozpoczęciem kampanii.

Reputacja nie powinna być mniejsza niż połowa Zdolności Specjalnej gracza. Niektórzy Mistrzowie Gry mogą wybrać możliwość kupowania reputacji w trakcie tworzenia postaci. W tym przypadku, poziom reputacji powinien być kupowany za punkty przeznaczone na Umiejętności do wyboru.

Również jest możliwe posiadanie wielu reputacji. Najczęściej spotyka się to zjawisko w przypadku Netrunnerów. W Sieci są bogami, lecz sąsiedzi znają ich jako „ten cichy chłopak z 2-C”. Niektórzy Fixerzy również mają kilka reputacji. Jeśli masz i używasz kilka osobowości, wówczas możesz mieć kilka reputacji.

PROBLEMY TECHNICZNE

STATYSTYKA

W CYBERPUNKU 2020

Cyperpunk 2020 jest pod wieloma względami wspaniałą grą (musisz już w ten sposób o niej myśleć, gdyż w przeciwnym wypadku nie kupiłbyś tej książki). Jedną z jej zalet jest położenie nacisku na sukces graczy. Przeciętna postać z przeciętnym poziomem umiejętności, ma więcej niż 50% szansy na udane wykonanie czynności o przeciętnym stopniu Trudności. Wiele innych gier stwarza trudności przy wykonywaniu nawet najłatwiejszych czynności. W *Cyberpunka 2020* nie ma sposobu, by Technik nie naprawił żarówki.

Poniższy tekst ma uzmysłwić Mistrzowi Gry łatwość i prostotę zasad w *Cyberpunku 2020*.

Przeciętne wartości

W *Cyberpunku 2020* jest wiele przyjętych przeciętnych wartości, które nigdy nie zostały dokładnie wyjaśnione. Jeśli Mistrz Gry będzie potrafił je zauważyć, wówczas będzie mu łatwiej ustalać wyższe poziomy Trudności.

Przeciętna wartość cechy wynosi 6. Jeśli ustalisz poziomy Trudności ze względu na "przeciętną", wówczas przeciętny cyberpunk będzie miał dużą przewagę. Przeciętna wartość umiejętności wynosi 4. W ten sposób, „przeciętny” cyberpunk będzie znacznie ponad normą. Mając przeciętną wartość cechy i umiejętności, średni poziom Trudności będzie wymagał rzutu 5 lub więcej, co, przypadkowo, jest średnią wartością rzutu 1k10. Po dodaniu modyfikatorów, wynikających z używania odpowiednich

narzędzi i przygotowania, wysokość rzutu spada do 3 lub wyżej.

Mistrzowie Gry, po kilku zaledwie sesjach, zauważą, że wiele, jeśli nie wszystkie, postacie w świecie *Cyberpunka* znajdują się drastycznie powyżej przeciętnej. Różne rodzaje zadań wymagają różnych poziomów trudności, lecz muszą one pozostawać w proporcji do wielkości i poziomów graczy.

Gracze, zadania i zdolności

Mistrzowie Gry zdają się zapominać o fakcie, że tak właściwie istnieje tylko kilka rodzajów zadań. Zadania scenariusza, społeczne, walki i spozregawczości. Istnieje także kilka innych typów, lecz z uwagi na ograniczoną przestrzeń przedstawiamy tylko te najważniejsze.

Zadania scenariusza

Tego typu zadania są najczęściej źle rozumiane. Kiedy Mistrz Gry patrzy na przebieg kampanii, wówczas powinien widzieć ciąg zadań. Niektórzy mogą je określać jako cele, lecz to tylko semantyka. Romans między PG a Bohaterką Niezależną nie spowoduje drużyny do poszukiwania jej zabójcy w 4 epizodzie, jeśli od samego początku gracz oleje całą sprawę.

Mistrz Gry powinien mieć na uwadze ciągłość wydarzeń i związanych z nimi zadań. Uważni Mistrzowie Gry mogą zwrócić uwagę graczy na ważniejsze wydarzenia. Nie musi to być tylko wywarcie nacisku. Jeśli Mistrz Gry wyciąga mapę baru i kilka innych rekwizytów, wówczas gracze zwrócą na to uwagę, czując, że jest to coś ważnego. Nastrój odpowiadający aferze miłosnej zwróci uwagę graczy na ważność sceny.

Bardzo ważne jest, by Mistrz Gry pamiętał, by modyfikować rzuty w zależności od dobrego odtwarzania swoich ról. Jeśli Mistrz Gry czuje, że cała drużyna znakomicie się wczuła w rolę, powinien wprowadzić nawet pewne ułatwienia. Tak jak zawsze, gracze powinni również być oddzielnie nagradzani za znakomite odtwarzanie swoich ról.

Zadania społeczne

Zadania społeczne są zazwyczaj najczęściej modyfikowane przez Mistrza Gry. Jeśli gracz po prostu mówi, że zamierza poprosić kelnera w barze, wówczas jest to deklaracja wykonania czynności. Jeśli jednak robi to z klasą i

dowcipnie, wówczas może otrzymać pewne ułatwienia. W przypadku zadania społecznego Mistrz Gry zawsze powinien mieć na uwadze trzy rzeczy: jak wygląda postać (jak pachnie, jaka jest jej reputacja, itd), jaki jest jej poziom odpowiedniej umiejętności oraz jak gracz odtwarza swoją postać w danym momencie. Wielu graczy może postrzegać wpływ tych modyfikatorów jako próbę oszustwa. Jeżeli dobre odtwarzanie swej roli jest oszustwem, to niech tak będzie! Gracze muszą zrozumieć, że jest to gra, w której styl odgrywa ważną rolę. Więc, jeśli Mistrz Gry nagradza za styl, wówczas gracze muszą mieć odpowiedni styl. Mówiąc prościej, nie informuj graczy o poziomie Trudności, po prostu powiedz im, by wykonali rzut kośćmi. Zadaniem Mistrza Gry jest ułatwić graczom postrzeganie przygody i ją zrównoważyć. Ponieważ zawsze, nawet pomimo dobrego odtwarzania swojej roli, istnieje możliwość porażki, Mistrz Gry powinien być czujny.

Zadania

Spostrzegawczości

Spostrzegawczość jest umiejętnością, która często bywa źle wykorzystywana. Ponieważ **Zmysł Walki** jest czasami dodawany do **Spostrzegawczości**, niektórzy Mistrzowie Gry pozwalają na to w każdej sytuacji. Jest to błąd. Zmysł Walki odnosi się tylko do jednego aspektu gry — walki. To, że Solo ma wyostrzony zmysł walki, nie oznacza wcale, że zauważy, że tamta kobieta w rogu pokoju ma na niego ochotę — w sensie miłosnym.

Najbardziej sprawdza się to w przypadku kwestii technicznych. Jeśli Solo nie potrafi odróżnić komputerowego chipa od elektronicznego zamka w drzwiach, wówczas nie będzie w stanie stwierdzić, czy jest on zepsuty. Prowadząc grę, bądź pewien, że Twoi gracze mają na uwadze także ograniczenia, a nie tylko możliwości swoich umiejętności i zdolności.

Jednak, gracz o dowolnym typie postaci, powinien otrzymywać bonusy, wynikające ze **Spostrzegawczości**, jeśli w bezpośredni sposób jest ona związana z ich umiejętnością specjalną. Na przykład. Technik Medyczny, uzyskując niezły rzut na **Spostrzegawczość**, nie będzie zdawał sobie sprawy z tego, że wchodzi w zasadzkę, lecz może zauważyć, że ich przewodnik-Judasz poci się i jest nerwowo.

BENJAMIN WRIGHT

Tracisz kontrolę nad graczem. Co zamierzasz z tym zrobić? Mistrzowie, macie wystarczającą władzę — po prostu musicie jej użyć! Wyduście z nich wszystko! Niech, przez pomyłkę, jakiś Netrunner wykasuje im stan konta. Zakładaj pułapki, których nigdy, przenigdy, by nie przewidzieli (i z których nie mogliby uciec)! Zaraż ich kolonijną odmianą raka, Trądem-II, czkawką, czy innymi śmiertelnie groźnymi chorobami! Rozwal wszystko z orbity — jedyny sposób, by być pewnym!!!

Taak. Jest wiele wspaniałych sposobów rozwiązywania problemu Kłopotliwego Gracza, polegających na odpłaceniu mu pięknym za nadobne. Jest to bardzo wygodna sytuacja dla Mistrza Gry, gdyż w jej obrębie może on stać się wszechmocny. Jeśli Mistrz Gry sobie tego życzy, może on zgnieść niefortunną postać jak karalucha. Na nieszczęście, niektórzy ludzie lubią grać fair — styl niezbyt cyberpunkowy, lecz na pewno bliższy istocie gier fabularnych.

Gra fair wymaga od Mistrza Gry, by nie nękał graczy plagami cybernetycznej szarańczy lub wirusami komputerowymi bez wyraźnego powodu. Jest to główny problem radzenia sobie z Kłopotliwym Graczem — uczciwe traktowanie nieuczciwego gracza. Dobrym wyjściem jest dobre odgrywanie ról BN — jako przeciwwagi dla niezbyt dobrego odtwarzania swojej roli przez KG. W takim przypadku dochodzi również kwestia reputacji, która wymusza pewne zachowania i może posłużyć jako doskonałe narzędzie dla Mistrza Gry.

W skrócie, jeśli gracz chce mieć realną postać (czytaj: bogatą, potężną, zwariowaną na punkcie cyberdeków, cokolwiek), musi również posiadać odpowiednio wysoką Reputację. Jak zostało opisane w *Cyberpunku 2020*, rzut 1k10, mniejszy od poziomu Reputacji, oznacza, że dana postać jest znana. Cóż, koty, jeśli postać bywa znana w pewnych kręgach jako wielki twardziel, większość pozorów. Solo z kompleksem niższości i innych świrów będzie się starać o udowodnienie mu rzeczy wprost przeciwnej. Reputacja może być więc użyta jako środek kontroli. Jeśli postać stanie się znana w okolicy jako Jeź, wówczas wszystkie gangi, punki i inni bandziorzy będą starali się za wszelką cenę ją zabić, nawet tylko po to, by przez kilka dni cieszyć się stawą „pogromcy jeża” (dar-

Uwaga Spyke'a:

Największym problemem, z jakim się spotkałem przy prowadzeniu *Cyberpunka 2020*, jest realistyczne spojrzenie na świat i ustalenie uczciwych poziomów trudności. Większość Mistrzów Gry z trudem przyjmuje ideę statystycznego prawdopodobieństwa. Fakt, iż znaczącą część bohaterów w *Cyberpunku 2020* stanowią postacie o możliwościach znacznie powyżej przeciętnej, pogarsza jeszcze sprawę. Szczęśliwie, podane w tym rozdziale pomysły pomogą w rozwiązywaniu takich problemów.

Stary dobry Mao powiedział, że wszelka władza pochodzi z lufy pistoletu. Mądry gość.

SLANG ULICZNY:

„Jeź”: Człowiek, który tak jest obwiestony bronią, że wygląda jak jeżozwierz. Wszędzie te lufy...

mowe drinki!). Tak samo rzecz się ma z pieniędzmi, władzą, wpływami, i wszystkim innym. Jeśli jesteś kimś ważnym, wówczas wszyscy pod Tobą będą chcieli Cię wygryźć.

Nie daj się zastraszyć i odpłać KG tą samą monetą! Zmusz go, by nienawidził własnej sławy. Będzie miał nauczkę, gdy zostanie zastrzelony z polimerowej jednostrzałówki w trakcie zabawiania się z nowym „gniazdem”. Jego następna postać może zdać sobie sprawę, że subtelność jest również ważna.

Nauka i technologia: mitologia współczesnego świata

Utrzymanie kontroli nad przebiegiem gry jest ciężkim zajęciem. Lecz równie trudnym może się okazać odpowiedź na wyzwanie rzucone przez Technologię. Jest to jeden z ważniejszych „graczy” w *Cyberpunku 2020* (tzn. pełni ważną rolę w większości przygód) i może być równie kłopotliwy jak reszta zwariowanych na punkcie swojej potęgi graczy.

Technologia, tak jak i sztuka, jest jak ryba — może łatwo się wymknąć. Ponieważ w XXI wieku krzywa rozwoju

nauki stale rośnie, wiele kampanii jest opartych na nowych wynalazkach i gadżetach. Bądźcie ostrożni! Pokusa wprowadzania coraz nowszych technologii może okazać się pułapką. Tak jak niewłaściwe wykorzystanie techniki w naszym rzeczywistym świecie może doprowadzić do jego zniszczenia, tak i w *Cyberpunku* natłok wyrobów techniki może spowodować paradoksalne sytuacje.

Rozważcie wnioski płynące z poniższej historii. Na konwencie spotkałem Mistrza Gry, który zastanawiał się nad stworzeniem Księgi Technika. Chciał wprowadzić nowe zasady tworzenia różnych gadżetów i przedstawił mi projekt urządzenia, wymyślonego przez jednego z jego graczy. Było to urządzenie przenośne (w formie plecaka), które generowało pole magnetyczne zdolne do spowalniania, zatrzymywania, a nawet odbijania pocisków. Nie wiedziałem wtedy, co mam mu odpowiedzieć, lecz teraz skorzystam z okazji, by wyrazić swoją dezaprobatę. Po prostu: NIE! Jest wiele przyczyn, dla których ten przyrząd nie mógłby działać, lecz kilka najważniejszych to:

- 1) Pociski są zazwyczaj ołowiane (czasami plastikowe, stalowe, gumowe, itd) i z tego powodu są odporne na działanie sił magnetycznych,
- 2) pole generowane przez to urządzenie spowodowałoby straszne uszkodzenia organizmu je noszącego.
- 3) pole zakłóciłoby działanie wszelkich urządzeń cybernetycznych w ciele nosiciela i pobliskich osób.

Takie urządzenie nie jest nawet wymysłem fantastyki naukowej, jest to przyrząd o właściwie magicznej sile, bez racjonalnego, technicznego wytłumaczenia.

Można twierdzić, że wiele technologii w świecie *Cyberpunka* ma te same wspólne cechy. Jest to kwestia dyskusyjna, lecz nawet jeśli tak rzeczywiście jest, to nie bez powodu. *Cyberpunk* jest metaforą naszego świata, zaś idee cybernetyki i sztucznych inteligencji są symbolami osamotnienia i dehumanizacji, występujących w społeczeństwie postmodernistycznym. To prawda, że niekontrolowany rozwój technologii jest mocnym motywem wielu przygód w *Cyberpunku*, lecz także pomija się dużo klasycznych tematów „hard s-f” (śmiertelne promienie, pola siłowe, teleportacje i obcy). Technocynizm zastąpił wik-

toriańskie postrzeganie techniki jako zbawiennego czynnika.

Mistrz Gry w *Cyberpunku* zawsze musi pamiętać o relatywnym poziomie technologii w środowisku kampanii. Co prawda, średni poziom techniki w międzygwiazdnej kampanii (na przykład, *Deep Space*) będzie wyższy niż w przygodzie, rozgrywającej się w środowisku Nomadów, lecz ogólny poziom technologii świata będzie ten sam. Oznacza on po prostu jego zaawansowanie technologiczne. Kosmiczni podróżnicy zobaczą po prostu więcej urządzeń o wysokim stopniu złożoności. Kampanie w „klasycznym” Night City mają ściśle określony poziom technologii. Krzywa rozwoju techniki może drastycznie wzrosnąć lecz niektórych wynalazków po prostu nie da się zastosować.

Zadaniem Mistrza Gry jest zrozumienie: co można zastosować i dlaczego. Nie oznacza to tylko przełożeniu działania przedmiotu na język gry, kostek i systemu, określenia jego fizycznych właściwości. Należy zastanowić się nad konsekwencjami socjologicznymi i potencjalnymi zagrożeniami, wynikającymi z udoskonalania wynalazku. Technologia wywiera wpływ na środowisko, społeczeństwo i ludzką psychikę. Technologia nie służy do zabawy. Korporacje zdają się tego nie rozumieć, lecz Mistrz Gry powinien. Aby ułatwić Mistrzowi Gry i graczom zrozumienie problemu, każdy nowy skok w technologii będzie miał określony poziom (od 0 do 3):

- 0 Nowe wykorzystanie starej technologii.
- 1 Modyfikacja, udoskonalenie (mniejsze lub większe) starej technologii.
- 2 Wykorzystanie nowej technologii do istniejących potrzeb (nowa metoda).
- 3 Nowa technologia i nowe zastosowanie (kompletnie nowy pomysł).

Skoki techniczne o **Poziomie 0** są wszechobecne w *Cyberpunku*: jednym z ulubionych pomysłów Williama Gibsona jest stworzenie sytuacji, w której Ulica znajduje własne zastosowanie dla różnych urządzeń. Poziom 0 jest chlebem powszednim dla Techników (i Tinkertów w *CyberGeneration*). Przykładem może być zamiana telefonu komórkowego na szeroko-zakresowy skaner radiowy.

Skok o **Poziomie 1** to wprowadzenie modyfikacji, ulepszeń, dodatkowych możliwości, rozszerzenia zakresu działa-

nia, itd. Jest to domena ludzi utalentowanych i specjalistycznych grup. Zmodyfikowanie cyberdeku dla lepszego jego wykorzystania jest dobrym przykładem rozwoju techniki o Poziomie 1. Jeśli ulepszenia drastycznie wpływają na możliwości urządzenia, wówczas takiemu skokowi towarzyszyć będzie wiele godzin przygotowania, wykonania i testowania. Poziom 1 wymaga sporego zaangażowania ze strony graczy, lecz Mistrz Gry może wprowadzić pewne ułatwienia, jeśli uważa, że są one rozsądnie umotywowane.

Skok o **Poziomie 2** jest naprawdę potężny i jako taki, bardzo rzadko występujący. Jednakże, Poziom 2 jest w zasadzie, robieniem starej rzeczy w nowy sposób. Przykładem skoku o Poziomie 2 jest Rozszerzenie Elektrotermalne (*Chromebook 2 str. 50*), które nadal wystrzeliwuje pociski z pistoletu, lecz czyni to w nowy, niesamowity sposób. Postacie Graczy nie powinni porywać się na przedsięwzięcia o Poziomie 2, chyba że są geniuszami w danej dziedzinie lub poświęciły na to znaczną część swojego życia. Nawet Mistrz Gry (który ma do swojej dyspozycji wszystkie Korporacje i rządy) nie powinien wprowadzać tego typu technicznych osiągnięć. Taki wynalazek może zachwiać równowagę gry i wprowadzić mnóstwo nowych pytań.

Poziom 3 jest przerażający. Są to wynalazki, które drastycznie zmieniają bieg historii i silnie wpływają na ludzką psychikę: koło, ogień, elektryczność, bomba atomowa, cybernetyka, Sztuczne Inteligencje i klonowanie (przedstawione w *Land of Free*). Takie zmiany w technologii nie powinny prawie nigdy się przydarzyć graczom, gdyż tak drastyczne zmiany świata nie zdarzają się często. A nawet bardzo rzadko. Gracze nigdy, przenigdy (mówię poważnie), NIGDY nie powinni podejmować zmian technologicznych o Poziomie 3. Takie wydarzenia mogą się zdarzyć w ich życiu, lecz prawdopodobnie tylko raz (patrz *Land of Free*), lecz nigdy nie mogą zaistnieć z ich inicjatywy. Mistrzowie Gry powinni unikać Poziomu 3 jak ognia, gdyż wywraca to całą kampanię do góry nogami. Pole siłowe odbijające pociski jest znakomitą przykładem Poziomu 3. Bronie byłyby bezużyteczne, a także szerokie zastosowanie tego urządzenia spowodowałoby konieczność podrasowania wszelkiej elektroniki (bardzo drogie!).

Z każdym Poziomem Mistrz Gry

powinien zachowywać większą ostrożność. Pokusa wstrząśnięcia graczami całkowicie nową technologią może być zaspokojona poprzez wpakowanie gracza w trójkąt miłosny lub zagrożenie jego życia miotaczem ognia. Efekt gwarantowany. Poza tym, w świecie *Cyberpunka* istnieje już wystarczająco wiele wspaniałych zdobyczy techniki. Nie można przeprowadzić kampanii, która by je wszystkie wykorzystywała. W ewolucji technicznej w świecie *Cyberpunka* można wyróżnić trzy etapy: od 1990 do 2013 roku, od 2013 do 2020 i od 2020 do 2027 roku.

Przełom wieków przyniósł początki techniki klonowania utraconych części ciała, napędu wektorowego, Sieci, zaawansowanych broni i pancerzy, *braindance'u*, cybernetyki i pierwsze próby powielania ludzkiego umysłu do pamięci komputera (program *Soulkiller*). W latach 2013 - 2020 rozwijają się arkologie, powstają Pancerze Wspomagane, Sztuczne Inteligencje i nanoidy. Klonowanie zostaje udoskonalone, powstaje możliwość "załadowania" osobowości do sklonowanego ciała (program *Phoenix* i stworzenie klonu Adriana Stage-7). W przyszłości ludzkość wynajdzie mikrofabryki, siatkę sensoryczną, całkowicie elektroniczną broń, nanoobwody, rzeczywistość wirtualną nie do odróżnienia od rzeczywistości. Pojawią się pajęczarze, tworzący własne elementy Sieci oraz zagadkowa Zaraza Węglowa. I powiedzcie, moi drodzy Cyberpunkowcy, czy nie za dużo?

Mistrzowie Gry muszą panować nad techniką w swoich kampaniach. Muszą odrzucać niemożliwą do zastosowania, powstrzymywać urządzenia o wysokim stopniu złożoności przed wykorzystaniem w kampanii o niskim poziomie technologii, a także przystosowywać pomysły graczy. Co się stało, to się nie odstanie — w momencie wprowadzenia nowej technologii, społeczeństwo przyswajają i zmienia się. Nowej technologii nie da się powstrzymać.

Kim jest Kłopotliwy Gracz

ERIC HEISSERER

Zanim przejdę do sedna sprawy, czyli jak rozwiązać problem takiego gracza, pozwólcie mi przedstawić moją definicję Kłopotliwego Gracza. Jest to gracz, który wykorzystuje różne elementy

systemu dla swojej korzyści, do tego stopnia, że zakłóca to równowagę gry i przeszkadza innym graczom. Narzędziami, najczęściej w tym celu wykorzystywanymi, są doświadczenie, dokładna wiedza na pewien temat, znajomość luk w systemie, pieniądze, ekwipunek, a nawet kostki.

Aby zapobiec takiej sytuacji, musisz poznać motywy KG. Zazwyczaj, jest to gracz, który najlepiej się czuje w domenie gier wojennych. Jego cele różnią się od tradycyjnych celów gier fabularnych. Jest on zainteresowany własną potęgą i stara się być czołową postacią każdej przygody. Nie dąży do współpracy z resztą drużyny. Bezpieczeństwo reszty graczy i ich ambicje niewiele dla niego znaczą. Mistrza Gry traktuje jako przeciwnika, a nie arbitra i stara się go pokonać posługując się wieloma sztuczkami i podstępami. Przede wszystkim, taki gracz chce wygrać za wszelką cenę, co oznacza, że istota gier fabularnych pozostaje dla niego nieuchwytna.

Zaakceptowanie takiego gracza jest bardzo trudne, a tym bardziej przystosowanie go do swojej kampanii. Jeśli prowadzisz kampanię i masz takiego gracza, wówczas zazwyczaj stoi przed Tobą niewielki wybór: eliminacja. Oznacza to usunięcie postaci gracza z grupy lub przygody. Lecz dobry Mistrz Gry nie musi zabijać postaci, za każdym razem, gdy gracz nastąpi mu na odcisk. Sprytny Mistrz Gry pozwoli samemu graczowi zrobić to za niego, poprzez przedstawienie mu konsekwencji jego poczyną. Taki sposób jest w stanie doskonale powstrzymać Kłopotliwego Gracza.

Na przykład: Gracz strzela serią do ważnego Bohatera Niezależnego, stwierdzając tylko, że „nie lubiłem gościa”. Postać ginie natychmiast. Wspaniale. Mistrz Gry może pokazać graczowi, że przestępstwo nie popłaca. Przechodzący w pobliżu patrol policyjny jest świadkiem morderstwa. Konsekwencją jest areszt i wyrok. Będzie to nauczka dla KG i ostrzeżenie dla reszty graczy. Pamiętaj jednak, że nie musisz tak się cackać z wkurzającymi Cię graczami. Starsz się poprowadzić niezłą przygodę i chcesz się dobrze bawić, a ostatnią rzeczą, jakiejbyś sobie życzył, jest ktoś, kto stara się to wykorzystać. Więc, nie daj się torturować.

Kim nie jest Kłopotliwy Gracz

Gracze mogą być bardzo sprytni i pomysłowi. Jeśli któryś z ich sprytnych pomysłów zmienia lub niszczy Twoją intrygę, nie wpadaj we wściekłość. Takie rzeczy się zdarzają. Sprytny gracz nie może być powstrzymany lub ukarany, dlatego, że wymyślił coś, o czym nie pamiętałeś. Jeśli nie niszczy to równowagi gry, nagroź go za dobre myślenie, poproś o chwilkę czasu dla podreperowania scenariusza i prowadź dalej.

Niektórzy gracze mają tendencje do gry wojennej, lecz są również zainteresowani odtwarzaniem ról. Niektórzy gracze automatycznie przyjmują strategiczny sposób myślenia przy każdym strzale. Takich graczy nie trzeba powstrzymywać, lecz odpowiednio nakierować. Najlepiej wywierać na niego lekki nacisk, z czasem mocniejszy. W ten sposób pozwolisz mu na zmianę i przyjęcia pewnych nawyków, typowych dla gier fabularnych.

Oczywiście, niektórzy ludzie nigdy się nie zmieniają. W takim przypadku trzeba ich zneutralizować lub usunąć z gry. Nie myśl, że jesteś kiepskim Mistrzem Gry, dlatego, że nie udało Ci się zmienić takiego gracza.

Zanim podejmiesz akcję prewencyjną, musisz zidentyfikować typ Kłopotliwego Gracza i określić narzędzia, jakimi się posługuje. Poniżej podaję kilka typów, wraz ze sposobami uniknięcia kłopotów z ich strony. Masz zawsze trzy wyjścia: nakierowanie, powstrzymanie i neutralizacja. Staraj się działać według nich. Daj szansę graczom, by zrozumieli grę (żółta kartka). Jeśli nie, zmiażdż ich (czerwona kartka).

Typy Kłopotliwych Graczy

Kłopotliwi Gracze: pierwsza liga

Gracz: Guru

Narzędzia: Wiedza/Doświadczenie

Guru jest graczem, który posiada pewną wiedzę (zazwyczaj niewielką) na temat związany z grą i używa swojej wiedzy do zakłócenia przebiegu gry. Guru zazwyczaj stara się wysondować wiedzę Mistrza Gry, a następnie jako „ekspert” usprawiedliwia zmianę systemu lub zastosowania odmiennych zasad, dotyczących tematu niezbyt dobrze rozumianego przez Mistrza Gry. Guru będzie

się starał za wszelką cenę umocnić swoją pozycję jako eksperta w danej dziedzinie (na przykład, broni automatycznej). Często domaga się uznania jego działania lub zdania na podstawie jakiejś wiadomości lub ciekawostki (która może być prawdziwa lub nie). Guru może okazać się gorącogłowy i arogancki, więc uważaj.

Przykład: „Wszystkie standartowe karabiny szturmowe mają opcję serii 5 pocisków, więc mój FN-RAL ma taką samą możliwość, rozumiesz?” To jest przykładowa wypowiedź Guru. W Strzelaniu Piątkowej Nocy nie ma żadnych zasad dotyczących takich 5-pociskowych serii.

Rozwiązanie:

Nakierowanie: Guru stara się być znany i dąży do tego, sprawiając wrażenie, że na wszystkim się zna. Przyznaj mu rację, uznaj jego wiedzę, lecz również pokaż mu, kto tu rządzi: "Przyznaję, że nie słyszałem o takiej opcji i wydaje się dziwne, że zasady nie wspominają o rzeczy tak oczywistej, lecz dziękuję Ci za tę informację. Jednak nie pozwalam na zastosowanie takiej opcji, ponieważ nie pomyślałem o żadnych rozszerzeniach zasad. Powróćmy do tego tematu." Pamiętaj, by wszystkie nowe zasady rozpisać i przeczytać je graczowi. Jeśli przedtem choć trochę przesadzał, to zrozumie lekcję. Poproś go również o wypisanie jego propozycji zmian w zasadach. Jest to dobry sposób na ukierunkowanie jego energii.

Powstrzymanie: Byłeś cierpliwy, lecz on w dalszym ciągu zmienia grę na swoją korzyść. „Przyzwyczailem się do takiej formy (rozgrywania walki, ustalania trafienia i obrażeń) i nagle zmiany mogą tylko zakłócić równowagę gry. Nie jest to naszym celem, tak samo jak strata czasu na niepotrzebne dyskusje. Jeśli masz jakieś pytania odnośnie ekwipunku, możemy o tym porozmawiać po sesji. Jestem otwarty na wszelkie propozycje zmian, lecz nie w czasie gry, nie w środku walki. To wszystko."

Neutralizacja: Gracz nie może przestać narzekać na różnice pomiędzy własnym „doświadczeniem", a określonym wyposażeniem. Przeszkadza innym graczom, którzy starają się rozwikłać problem. Czas, by przerwać grę i przeprowadzić z graczem poważną rozmowę. Wyjaśnij mu, że każdy jest ekspertem w swojej dziedzinie, lecz również każdy wie, że to jest tylko gra i pewne niezgodności mogą się pojawić. Zawodowi

lekarze mogą traktować cyberpunkowych Techników Medycznych jako godnych pożałowania, lecz nie musi to ich powstrzymać przed dobrą zabawą. Informatycy mogą odgrywać Netrunnerów bez potrzeby zmieniania całej idei Sieci, programów, komputerów, itd. Jeśli życzy sobie gry, która zajmuje się każdym najmniejszym szczegółem konstrukcji broni automatycznej, musi poszukać gdzie indziej. Adios.

Gracz: Znaczący Zasad

Narzędzia: Luki w systemie

Znaczący Zasad to gracz, który czyta podręcznik zasad tylko po to, by znaleźć lukę, którą może wykorzystać dla własnej korzyści. Znaczący Zasad czuje się absolutnie bezpieczny, gdyż (co często będzie mówił) „po prostu trzyma się zasad". Jeśli zapobiegiesz wykorzystaniu przez niego luki w zasadach, Znaczący Zasad zbierze wokół siebie kilku towarzyszy, skarżąc im się na niesprawiedliwość Mistrza Gry. Znaczący Zasad kocha dyskusje i kłótnie, więc bądź czujny.

Przykład: „W mojej turze strzelam z mojego Ronina Light Assault w tamtego gościa, strzelam całą serią, następnie obracam się i ostatnie pięć strzałów przeznaczam na tego dalszego faceta, to jest na -3, następnie chowam się za tym budynkiem, ponieważ jest on w moim zasięgu ruchu, a następnie przeladowuję Ronina. Strona 88 w podręczniku zasad twierdzi, że mogę wykonać więcej niż jedną akcję, przy modyfikatorze -3 do każdej kolejnej akcji. Ten modyfikator stosuje się właściwie tylko do mojej drugiej akcji, gdyż podręcznik nie wymaga testów na SZYBKOŚĆ czy przeladowanie broni. To tyle, jeśli chodzi o czarne charaktery".

Rozwiązanie:

Nakierowanie: Przeczytaj zasady. Staraj się wyłapać wszelkie luki w systemie. Nie zauważysz wszystkich, lecz możesz uzyskać wiele pożytecznych informacji, pomocnych przy kierowaniu graczem. Lub też, możesz zawsze interpretować zasady na swoją korzyść. Pamiętaj jednak, by być stanowczym. „Tak naprawdę, to modyfikator -3 stosuje się również do określenia inicjatywy. W ten sposób. Strażnik nr 3, który się chował do tej pory, będzie mógł zareagować, zanim się schowasz i on strzela do Ciebie..."

Powstrzymanie: Przeczytałeś zasady,

zmieniłeś pewne rzeczy, a on nadal wykorzystuje inne luki na swoją korzyść. Czas wyciągnąć cięższe działo, jak mówią. „Runda trwa około 3 sekund, a przynajmniej tak twierdzi podręcznik. Daje Ci to wystarczająco dużo czasu, byś mógł opróżnić magazynek. Na nieszczęście, nie zdawałeś sobie sprawy, że czas tak szybko upłynie — jesteś odkryty i bez amunicji w broni. Drugi Strażnik pada, natomiast Strażnik nr 3 krzyczy: „Mój brat!" i strzela w Ciebie serią ze swojego karabinu. Dwa trafienia!"

Neutralizacja: Minęło kilka sesji, a Znaczący Zasad nadal zakłóca przebieg gry. Domaga się uznania swojej deklaracji, gdyż zasady pozwalają na to, a przynajmniej nie zakazują. W takim przypadku, najlepsze co możesz zrobić, to odpłacić graczowi tą samą monetą: „Strażnik nr 2 nadal stoi i w swojej turze biegnie do Twojej kryjówki, wystrzeliwuje w Ciebie cały magazynek z modyfikatorem -3, przeladowywuje i znowu strzela, tym razem z modyfikatorem -9. Szczęśliwie dla niego, bliskość celu równoważy trudność. Jeśli uważasz, że możesz zakłócać przebieg gry, to pamiętaj, że ja również to mogę, jako Mistrz Gry. To głupie, żeby tak robić i Ty wiesz o tym. lecz to Cię nie obchodzi. To, że system ma luki, nie oznacza wcale, że otwarto sezon polowań na Mistrzów Gry. Dziękuję i do widzenia.

Gracz: Maniakalny Oszust

Narzędzia: Kostki, Karta postaci

Maniakalny Oszust lubi wygrywać w najgorszy sposób i stara się być zawsze w centrum zainteresowania. Maniakalny Oszust nie potrafi zrozumieć różnicy pomiędzy przywódcą drużyny a obiektem zainteresowania. Z tego powodu trudno jest go uspokoić. Możliwość porażki przeraża go do tego stopnia, że musi oszukiwać przy rzutach kostkami i posługuje się fałszywymi informacjami na temat postaci. W rękawie zawsze ma kilka sztuczek, pomocnych przy zapewnieniu sobie powodzenia przedsięwzięcia:

przedwczesne rzucanie kostkami do czasu, aż pokażą właściwy wynik, a następnie uznanie go za swój rzut w tej turze

powiedzenie Mistrzowi Gry, że mu się udało, zamiast podać wynik rzutu twierdzenie, że ma jakieś punkty umiejętności, których w rzeczywistości nie ma wcale

dodawanie sobie punktów w pewnych testach
 kłamanie i ukrywanie wyniku rzutu kostkami i podanie zmyślonego wyniku

Maniakalny Oszust jest najgorszym przypadkiem Kłopotliwego Gracza, gdyż poprzez swoje oszustwa obraża Mistrza Gry i innych graczy, którzy grają uczciwie. Osobiście, najbardziej nienawidzę właśnie Maniakalnych Oszustów.

Przykład: „Wyrzuciłem 28, to jest rzut do zabicia tych dwóch strażników, którzy stoją razem”. Oto deklaracja Oszusta. Rzuca dwa razy kostką dziesięciościenną i podnosi je, zanim ktoś zdąży zauważyć wynik, krzycząc: „Trafienie w głowę i znowu w głowę”.

Rozwiązanie:

Nakierowanie: Za pierwszym razem wyjaśnij zasady rzucania kostkami i deklarowania własnych poczyną. Nie pozwól, by uszło mu to na sucho choć raz, gdyż to się zemści. „Wyjaśnię Wam coś. W momencie walki, przejdę się po pokoju i od każdego z Was zażądam deklaracji odnośnie działania w następnej rundzie. Kiedy już zadeklarujecie działanie, musicie je wykonać, niezależnie od przebiegu wydarzeń. Wiele rzeczy może się zdarzyć w ciągu trzech sekund i żaden z Was nie może przewidzieć wszystkiego. Kiedy nadejdzie Twoja runda, przypomnę Ci o Twojej deklaracji, poproszę Cię o wykonanie odpowiednich rzutów. Nie ma potrzeby, byś rzucał przed Twoją rundą. To jest dla Waszego wspólnego dobra.”

Powstrzymanie: A więc zrobił to ponownie, lub użył innej sztuczki. Jego szczęście jest mocno naciągane. Czas wprowadzić trochę porządku. Weź kopię jego karty przed sesją i spróbuj złapać go na kłamstwie. „Ile rzuciłeś na teście na **Wysportowanie**? Dziewięć? I wynik był 25? Nie chcę się z Tobą spierać, lecz, wnioskując z Twojej karty. Nie masz w ogóle punktów przy **Wysportowaniu**, a Twój REFLEKS wynosi 9. W ten sposób, Twój wynik powinien brzmieć 18, czyż nie? Może wyjaśnisz wszystkim, skąd się wzięło to 25? Może matematyka nie działa w Twoim przypadku?” Pamiętaj, że zawsze możesz zażądać przerwania rzutu w kwestii spornej.

Neutralizacja: Frustracja Maniakalnego Oszusta ciągle wzrasta, gdyż zmuszasz go do akceptowania rzutów i za wszelką cenę stara się zakłócić przebieg gry. Robi wszystko, by zapewnić sobie



powodzenie w swoich poczynaniach. Będąc zapatrzonym tylko w siebie, ściąga niebezpieczeństwo na postacie innych graczy. To już naprawdę przesada. Pokonaj go jego własną bronią. „Rzuć dziesiątką, dobrze? Ile rzuciłeś? Dziesięć? Naprawdę? Czy wszyscy to widzieli? Nie ma sprawy. No to rzuć jeszcze raz. Ile tym razem? Siedem? Wspaniale. Musiałeś rzucić poniżej poziomu swojego REFLEKSU, aby nie być zaskoczonym przez tego faceta. Nie udało Ci się, więc on strzela jako pierwszy. {Rzut za ekranem Mistrza Gry} Trafienie w głowę!” Następnie, poproś gracza na zewnątrz i podziękuj mu za grę.

Kłopotliwi Gracze: druga liga

Gracz: Forsiarz

Narzędzie: Pieniądze

Ten gracz jest bardzo podobny do Znaczący Zasady, lecz uważa, że wszystkie ceny są niezmiennalne. Jakakolwiek zmiana ceny jest traktowana jako „niesprawiedliwa”. Dla Forsiarza nie istnieje pojęcie Czarnego Rynku, wszelkie urządzenia muszą mieć metkę i gwarancję, niezależnie od tego, czy podane zostało w głównym podręczniku, Chromebooku, czy w innych dodatkach. Jego postać ma bzik na punkcie pieniędzy. Jeśli coś jest na sprzedaż (a nawet, jeśli nie jest), wówczas Forsiarz musi to kupić.

Uwaga Erica:

Cecha INTELIGENCJA często jest wyolbrzymiona tylko dla potrzeby posiadania większej ilości punktów przeznaczonych na Umiejętności do wyboru. Jest to zjawisko dosyć pospolite. Jeśli 10 jest najwyższym poziomem, jaki ludzka inteligencja może osiągnąć, wówczas musi być zarezerwowana dla niesamowicie inteligentnych postaci które doskonale radzą sobie z rozwiązywaniem intelektualnych problemów.

INTELIGENCJA jest cechą w pewnym sensie wyznaczaną przez wykształcenie i pochodzenie postaci, a nie odwrotnie. Większość ludzi nie może mieć INTELIGENCJI na poziomie 10, gdyż byłaby to wartość przeciętna (a 20 byłoby zjawiskiem wyjątkowym). Jeśli jakaś gracz ma INTELIGENCJĘ na poziomie 10, poproś go o umotywowanie tej decyzji.

Wskazówka: Pieniądze mogą kupić wiele rzeczy. Jeśli zostaną użyte do zakupu drogiego i lekko podejrzanego produktu, wówczas może to zwrócić uwagę kogoś niepożądanego. Tym kimś może być F.B.I (lub podobnego typu organizacja), Mafia, Megakorporacje, a nawet Policja. Jeśli Forsiarz jest zainteresowany tym działem laserowym, niech ma. Następnie spraw, by przez cały czas musiał wykonywać rzuty na **Spostrzegawczość** w celu ustalenia, czy ktoś go nie śledzi bądź obserwuje. Czy to nie policyjna AV-ka krąży ponad nim? Czy zauważył tego nieznanego, który go obserwował? W końcu, albo się pozbędzie urządzenia, lub wejdzie w pułapkę i zostanie zamordowany lub obrabowany. Możesz zastosować także odmienną taktykę — pozwól mu zakupić drogie urządzenie po znacznie niższej cenie. Powiedz mu, że jest to wyprzedaż z 50%-ową bonifikatą, lub tego typu śmieszną obniżką. Czy nie stanie się podejrzliwy? Nadal chce zakupić ten przedmiot? Uśmiechnij się podejrzliwie przy transakcji: "No tak, tak, połowa ceny. Bierzesz czy nie?" To zazwyczaj wzbudzi w Forsiarzu wątpliwości.

Gracz: G.I. Joe (także znany jako Schwarzenegger)

Narzędzia: Maksymalne poziomy umiejętności

Taki gracz poświęca wszystkie swoje punkty i całą energię na osiąganie i utrzymanie maksymalnego poziomu niektórych cech i umiejętności, zazwyczaj cech fizycznych, zdolności specjalnych i umiejętności przydatnych w walce. Możesz poznać G.I. Joe po jego cechach: REFLEKS >10 wliczając cybernetykę, BUDOWA CIAŁA zazwyczaj 14 wliczając cybernetykę biologiczną. Zmysł Walki zawsze 10, oraz umiejętności bojowe, takie jak **Pistolet**, **Karabin**, lub **Pistolet Maszynowy** (8-10 w przynajmniej jednej). Odbyna się to kosztem takich cech, jak **ATRAKCYJNOŚĆ** (może 3 lub 4), **SZCZĘŚCIE** (zazwyczaj 2 — kto potrzebuje szczęścia przy takich cechach?) oraz wiele pominiętych umiejętności początkowych i do wyboru.

Wskazówka: G.I. Joe jest bardzo łatwy do zneutralizowania, ponieważ wszelkie jego cechy są nieprzydatne w każdej sytuacji poza walką. Gracz wkrótce zauważy, że jego postać potrzebuje więcej bardziej użytecznych umiejętności i, miejmy nadzieję, spróbuje to zmienić. Jeśli w czasie przygody Iwii część czasu zajmuje walka, wówczas G.I. Joe będzie to wykorzystywał na swoją korzyść. W takim przypadku, możesz wytknąć mu jego słabe punkty w innych sytuacjach (wykorzystanie **ATRAKCYJNOŚCI** lub użycie umiejętności społecznych). Spowoduj sytuację, w której drużyna przegra ze względu na nieodpowiednie zachowanie G.I. Joe. Zmusz gracza, by zrozumiał problem swojej postaci, by wiedział, że może jest silny jak czołg, lecz może funkcjonować tylko w czasie walki. Miejmy nadzieję, że gracz zastanowi się nad zmianą postacią. Jeśli nie, wówczas wysmaż G.I. Joe emiterem mikrofal. Puff!

TECHNOLOGIA ZABIA LEPIEJ

Jak wprowadzić technologię?

Technologia jest dobrym narzędziem do wyliczenia poziomu gry. Stopień złożoności techniki bezpośrednio wyznacza poziom przygody. Im więcej możesz, jesteś tym potężniejszy. W związku z tym, Mistrz Gry może stracić pewną część kontroli nad grą, jeśli nie wprowadzi ograniczeń roli i potęgi technologii.

Ograniczenia technologii

Wraz z wprowadzaniem nowych urządzeń cybernetycznych, elektronicznych oraz nowych broni, pojawiają się pewne upodobania. Pewne urządzenia staną się bardziej popularne lub potężniejsze. Każda grupa grających ma swoje własne upodobania, lecz kilka z ogólnie dostępnych przedmiotów może dramatycznie zmienić poziom potęgi, zazwyczaj na korzyść graczy. Kilka z nich przedstawiłem poniżej wraz z metodami ograniczenia ich potęgi.

Splot skórny

Każdy to ma. Każdy to kocha. Standardowy splot skórny oferuje pełną ochronę ciała (WB 12) — nieźle cacko! Oczywiście, większość pistoletów automatycznych możesz już wyrzucić, dla Postaci Graczy będzie to jak ugryzienie komara. Niech założą dodatkowo lekką kurtkę kevlarową i mogą opędzać się od pocisków. Jednym dramatycznym momentem może być sytuacja, gdy ochroniarz Militechu odpali ze swojego karabinu szturmowego. Nawet wtedy, przeciętny rzut na 6k6 wynosi 21, może 23 w przypadku ciężkich karabinów. A to są naprawdę ciężkie splawy. Policzmy: splot skórny WB 12 i lekki pancerz (WB 5), przebija się średnio 5 punktów penetracji. MBC postaci załatwia resztę i postać wypełnia sobie jedną kratkę. Całkiem nieźle jak na metalowy pocisk, poruszający się z niesamowitą prędkością. Więc, jak ograniczyć użycie splotu skórno?

Odrzucenie wszczepu: Postać ma splot skórny od jakiegoś czasu, lecz nagle zauważa wysypkę na swoim ciele. Traci włosy. Dziwna ciecz zaczyna się sączyć z jego porów. Czy umiera? Nie, lecz jego ciało ma uczulenie lub inne problemy z przyswajaniem pewnych wszczepów. Postać musi się pozbyć splotu skórno, zanim jego twarz zacznie się rozpuszczać. Cóż, trudno.

Zaraza biologiczna: Bioplaga atakuje Night City (lub inne miasto) i stwierdzono, że zeruje ona na tych samych włóknach, które tworzą splot skórny. Plaga pozostaje bierna do czasu, aż skóra zostanie poddana szokowi (na przykład, uderzeniu kuli), a następnie podwyższa wydzielanie adrenaliny bezpośrednio do serca. Konsekwencją jest śmierć. Czas zrzucić pancerz i to szybko!

Super-Nanoidy: Solo kupuje sobie spłot skórny, lecz przez kilka ostatnich dni zauważył, że jego skóra staje się coraz twardsza i twardsza... Zdaje się, że wszczep nie przestaje wzmacniać skóry! Jeśli czegoś z tym nie zrobi, wówczas Solo będzie tak twardy (i tak mobilny) jak skata. Oops! Czas wrócić do kevlarowych kurtek i hełmów!

Gniazda chipów

Czasami, gracze wariują na punkcie chipów. Zdają sobie sprawę, że nie muszą przeznaczać punktów na inne umiejętności, wystarczy zakupić sobie wiele chipów (oczywiście, na poziomie 3). Może to przeważać szalę gry na stronę fanatyka chipów, gdyż ma on więcej umiejętności na wystarczającym poziomie niż reszta postaci... i zawsze może sobie dokupić więcej. Jako że koncepcja chipowania jest na stałe związana z wizerunkiem cyberpunka, nie powinien zabraniać graczom kupowania sobie gniazd. Jednak mogą kupić wybrakowane. Kilka wskazówek:

Blokada procesora: Businessman uściskuje rękę japońskiemu korpowi i przedstawia się w japońskim, kiedy nagle jego chip języku przestaje działać. Businessman zamiera w połowie zdania. Nadal może się porozumiewać w swoim rodzimym językiem, lecz jego japoński jest wyłączony, dopóki go nie wyciągnie, ponownie podłączy oraz uruchomi procesor neuralny. Jeśli będzie to poważna blokada, wówczas może w ogóle stracić mowę. Nie jest to zabójcze, lecz kłopotliwe (nie wspominając o zakłóceniu protokołu). Bardziej zabójcza może się okazać blokada odpowiednich chipów w czasie walki... auć!

Syndrom Starszego Brata: Chip ma zainstalowanego wirusa, który, po podłączeniu do gniazda, kopiuje się do pamięci procesora neuralnego (kasując dane, jeśli trzeba) i działa jako stymulator zachowania w odpowiednich warunkach (na przykład, widok symbolu Arasaki). Joe Solo kupuje sobie chip z japońskim i wszystko układa się dobrze, dopóki nie zauważy munduru strażnika... Coś każe mu się uspokoić. Strażnik jest nawet odbierany jako „przyjaciel” na Identyfikatorze Przyjaciół/Wróg (software Marquee). Czy byłby w stanie zastrzelić tego strażnika? Jest to tylko jedno możliwe zastosowanie Starszego Brata. Inne, gorsze warianty mogą powodować ataki padaczki lub nawet paraliż.

Złośliwa mikrofala: W zatłoczonej dyskotecie jedna z tancerek jest nagle zmęczona lub przerażona agresywnością partnera. Wyciąga swój podręczny emiter mikrofal (maczuga rocznik 2020) i odpala mu ładunek w chromowaną głowę. Oops — efekt jest trochę silniejszy i Pan Chip oraz trzech pobliskich facyów dostają się w sferę oddziaływania mikrofal. To tyle, jeśli chodzi o jego gniazda chipów! Jeśli, przypadkowo, nie miał ekranowanego procesora, wówczas nabawi się innych problemów z funkcjonowaniem podstawowych funkcji takich jak łącza (pojazdów i broni), rzuty na Inicjatywę, a nawet używanie umiejętności opartych na INTELIGENCJI. A co do naprawienia procesora, trzeba go ponownie zamontować w czasie. Czy jest Ripperdoc na sali?

Jeśli coś im dałeś, możesz to odebrać. To takie proste! Szczęśliwego punkowania!

KONTROLA MISTRZA GRY: JAK POWSTRZYMAĆ, NAKIEROWAĆ LUB ZNEUTRALIZOWAĆ KŁOPOTLIWYCH GRACZY

CHARLIE WONG

„Nie może mnie przestraszyć. On robi sobie potężną postać, ja spuszczam na niego słonia. On robi sobie potężniejszą postać, ja spuszczam na niego większego słonia. Mam dużo słoni.”

— Tony

Cyperpunk 2020 jest wszechstronnym systemem. Gracze mogą sobie stworzyć dowolne postacie. Jakkolwiek może to się okazać przydatne, może też być kłętą. Większość Mistrzów Gry któregoś dnia przeleci się po postaciach, które są albo zbyt potężne albo zbyt zabójcze dla przebiegu kampanii. Nie oznacza to wcale, że gracz świadomie niszczy równowagę gry, lecz to, że jego styl nie pasuje do kampanii. Spróbuj to wyjaśnić w trakcie rozmowy z graczem. Większość graczy powinna się zgodzić na małe „uziemienie” postaci. Jeśli gracz nie zgadza się na zmiany lub, jeśli postać nie nadaje się na usprawiedliwienie, to je-

dyne, co możesz uczynić, to zmienić postać samemu. Nikt w *Cyberpunku* nie jest niepowstrzymany, dopóki Mistrz Gry sobie tego nie zażyczy.

Poniżej podaję kilka problemowych sytuacji oraz sposoby ich rozwiązywania i radzenia sobie z Kłopotliwymi Graczami.

Dwóch Fixerów organizuje krach na giełdzie, jako zlecenie od Korporacji, dla której pracują. Jednak powodują panikę na giełdzie i wywołują globalną sprzedaż akcji. Fixerzy wykupują akcje zleciodawcy razem z pożyczką, jaką otrzymali na potrzebne im wydatki.

Kiedy gracze zaczynają robić podejrzane rzeczy, możesz pokusić się o mały wywiad. Powiedz im, że zajmie to trochę czasu i w tym dniu nie wracaj do tematu. Następnie, pomiędzy sesjami, postaraj się wyjaśnić wątpliwą kwestię. Poszukaj w encyklopediach. Możesz dowiedzieć się wielu pożytecznych informacji, na przykład takiej: Po krachu w '88 roku, komputery giełdowe zostały wycofane ze względu na ich tendencję do powodowania nagłych spadków lub wzrostów wartości udziałów. Strażnicy zostali zobowiązani do zablokowania akcji w przypadku zbyt znacznego spadku ich wartości. Wiedza o tym mogłaby powstrzymać Fixerów przed wchodzeniem na nieodpowiedni teren.

Netrunner buduje wielką, skomplikowaną grę, rozgrywaną się w rzeczywistości wirtualnej. Nie może sobie pozwolić na sprzęt, więc wynajmuje odpowiednie urządzenia — przynajmniej na razie. W trakcie gry, grający zostają poddani działaniu podświadomych bodźców, zachęcających ich do dalszej gry. „Zaprogramowani” gracze zachęcają innych ludzi do spróbowania. Nie zdają sobie sprawy, że od tej chwili pozostają pod kontrolą Netrunnera. Wkrótce, wiele wpływowych osobistości wykonuje rozkazy pomysłowego sieciarza. Tak, wymyśliłem to przed obejrzeniem odcinka Star Trek TNG.

Czasami należy zignorować zasady, jeśli wprowadzają kłopotliwą sytuację. Postać zaprojektowała swoją grę VR w momencie, gdy odpowiednie możliwości (podane w pierwszej edycji *Cyberpunk 2020*) nie miały swojej górnej granicy. Tylko dlatego, że gracz znalazł lukę w systemie, nie oznacza, że może to mu ująć na sucho. Innym sposobem może być odcięcie go od zasobów (zniszczenie gry lub sprzętu komputerowego, sterującego

systemem gry, posługując się zaprzynionym lub niezależnym Netrunnerem) lub zdemaskowanie jego działalności (Reporterzy wpadają na jego trop lub jego system zostaje odsłonięty przez grupę Netrunnerów, zainteresowanych przejęciem).

Rockman, poprzednio Solo zdobywa dostawę. Egzotyczne implanty, cybernetyka wojskowa, dopalacze, itd. Wychodzi z sali operacyjnej z ciałem opancerzonym jak czołg i umysłem Solo zdolnym do obrony przed kilkoma oddziałami Max-Tacu, jednocześnie czyszcząc sobie zęby.

Nie staraj się przeciwstawić mu argumentów siłowych — jest zbyt mocny na to. Czyżby nie miał żadnych wrogów? No cóż, a jeśli jeden z nich zakradł się i zamontował mu mały implant w trakcie operacji. Nikt nie zauważył jednego wszczepu więcej, do czasu aż będzie za późno. Teraz należy do nich, a jeśli nie chce współpracować... bum! Dżem malinowy!

Technik Medyczny skupuje i montuje sobie każdą możliwą cybernetyczną ochronę ciała. Ten chodzący czołg może teraz przetrwać ogień z dowolnej broni. Cokolwiek jest w stanie go naruszyć równa się zniszczeniu pobliskiego kwadratu ulic. Nieustraszony i niezniszczalny RoboDoktor wtrąca się w każdą walkę, w celu ochrony słabych i pomocy ofiarom.

Zostaw go w spokoju. Jest niegroźny, gdyż nie zakłóca równowagi gry. Może okazać się kłopotliwy, lecz nie robi nic złego. Może naginać zasady i przeciwstawiać się ogniovi, lecz ten dobrotliwy gigant nie powoduje żadnych prawdziwych kłopotów.

Powyższe przykłady są piękne, lecz co zrobić, jeśli Twój gracz i kłopoty, jakie sprawia, nie mieszczą się w żadnej z powyższych możliwości? Cóż, poniżej podaję listę sposobów na naprawę „złych chłopców”. Podzielone zostały na trzy kategorie: Ostrzeżenie, Uszkodzenie i Zagrożenie.

Ostrzeżenie

Tego rodzaju interwencja jest przeznaczona dla Mistrzów Gry o miękkich sercach, którzy nie chcą rozsmarować tych graczy, którzy lekko przekroczyli linię pomiędzy dopuszczalnym a nieodpowiednim. To są sposoby zaprojektowane, by ustawić graczy w swoim miejscu.

Okaleczenie: Niech jakiś bandzior wylupi mu oko, obetnie rękę, czy złamie

nogę. W 2020 roku takie przypadki nie mają wielkiego znaczenia, gdyż każde z takich uszkodzeń może zostać wymieniona w najbliższym Banku Ciał. Co ważniejsze, gracze zdają sobie sprawę, że bandzior jest silniejszy fizycznie od nich oraz to, że może wrócić, by wylupić, obciąć lub złamać więcej części ciała, jeśli zajdzie taka konieczność.

Rozwal ich zabawki: Rozwal temu Netrunnerowi jego ulubiony dek za pomocą naprawdę potężnego Czarnego Lodu. Zrób sito z ulubionego motoru lub samochodu Nomada, czy załóż ładunek wybuchowy w arsenale Solo. Działa to tak samo jak Okaleczenie, lecz wzbudza reakcję „to mogłem być ja” zamiast „to byłem ja”. Ktoś poświęcił trochę czasu, by przestraszyć postacie. Pozostaw wskazówki, świadczące, że zniszczenia nie były dziełem przypadku i ktokolwiek to zrobił, nie będzie się wahał przed ponownym uderzeniem, jeśli zajdzie taka konieczność. Może postacie nie będą miały tyle szczęścia następnym razem.

Potwarz: Wiele postaci w Cyberpunku opiera się na kontaktach, przyjaciółkach i pracownikach, by pracować na najwyższych obrotach. Poprzez ogłoszenie wiadomości, prawdziwej bądź nie, która stawia postać w złym świetle, Mistrz Gry może ją nie bezpośrednio nakierować. Postać straci kilka kontaktów i będzie mniej poważana, jeśli wieść rozniesie się po ulicach. Businessman podejrzany o łapówkarstwo. Fixer — policyjny informator czy Reporter, który złamał przysięgę tajemnicy dziennikarskiej.

Uszkodzenie

Są to bardziej zabójcze sposoby, które mogą poważnie zaszkodzić Postaci Gracza. Używaj ich w przypadku, gdy masz do czynienia z postacią, która jest zbyt kłopotliwa, by pozwolić jej żyć, a jednocześnie zbyt interesująca, by ją zgładzić. Bądź ostrożny przy ich używaniu, gdyż gracz może popaść w depresję i przestać grać tą postacią. Aby tego uniknąć, pozostaw mu światelko na końcu tunelu.

Porwanie: Porwij kochanka lub kogoś ważnego w życiu Postaci Gracza. Następnie zmusz gracza, by jego postać wykonywała zamierzone przez Ciebie działania w celu zapewnienia bezpieczeństwa zakładnika. To może powstrzymać gracza na chwilę, podczas której Twój Bohaterowie Niezależni mogą wykonać swoją robotę. Porwanie może zmusić Postać

Gracza do zrobienia czegoś lub nie robienia czegoś, przekazania informacji, zapłaty lub cegokolwiek, co wymyśli Mistrz Gry.

Uszkodzenie nerwów: Jest to dobry sposób na powstrzymanie postaci, która polega na jednej lub dwóch cechach. Złap ją i podaj jej narkotyk, lub zatruj im pożywienie. (Nanoidy wojskowe, oczywiście zneutralizują wszelkie toksyny). Następnie, zaaplikuj modyfikator -4 do REFLEKSU. BUDOWY CIAŁA lub OPANOWANIA. Zawsze mogą spróbować się wyleczyć, jeśli tylko posiadają odpowiednie po temu fundusze (kilka milionów). Taka „operacja” zwolni trochę postać, a jednocześnie da im długoterminowy cel (zemsta na tym, kto podał im narkotyk oraz zdobycie odtrutki). Może to nawet trwać kilka lat, zanim zdobędą odpowiednią ilość pieniędzy lub metoda leczenia zostanie udoskonalona.

Sabotaż: Sprawdź rozdział „Haczyk” na stronie 100 w podręczniku Cyberpunka 2020. Te nieprzyjemne wszczepy i wiele innych zabawek może podporządkować postać wrogowi lub Korporacji, dla której pracują. Oślepiający ból. zdalne powstrzymanie pracy serca, rozkaz zabicia, monitorowanie, czy bomba w głowie. Postać żyje tak długo, jak jest użyteczny i gra według zasad szefa. Jeśli dodatkowo zostanie im zamontowany monitor szpiegowski, wówczas szef może poznać wszelkie sekrety pracownika.

Nagroda: Większość cyberpunków łamie prawo lub sprzeciwia się różnym ludziom. Czasami, ci ludzie wynajmują innych ludzi do załatwienia sprawy niezbyt polubownie. Im bardziej postać przeszkadza, tym większa nagroda za jej głowę. Im większa nagroda, tym więcej łowców. Jeśli nagroda jest naprawdę wysoka, wówczas włączą się rzeczywiście potężni zabójcy.

Uzależnienie od narkotyku/Szantaż: Zmusz postać, by była zależna od narkotyków lub, by zapobiec ujawnieniu kompromitującej informacji. Jeśli siła postaci zależy od pozycji socjalnej (Gliniarz, Businessman, Fixer, Nomad, Reporter) spróbuj sprytniejszej wersji Potwarzy. Skandaliczne informacje mogą poważnie zaszkodzić lub nawet zabić postać. Informacja może być prawdziwa lub bardzo wiarygodna. Szantaż stawia pod znakiem zapytania szczerość postaci. Pojawiają się dawni kochankowie, nieprzyjemne plotki, dawne wyroki sądowe.

Bez wsparcia: Odetnij postać od jej zasobów lub zniszcz je. Wykup spółkę Businessmana i Reportera. Przekup wszystkich innych oficerów na komisariacie. Stwórz konkurencję cenową dla Fixera lub zaoferuj produkt o wyższej jakości. Odetnij dostawy części i programów dla Technika i Netrunnera. Zmień status Solo na „do poświęćcia” podczas akcji i wstrzymaj posiłki lub akcję ewakuacyjną. Bez wsparcia, postać może polegać najwyżej na swoim sprycie i tym ekwipunkiem, który akurat noszą przy sobie.

Prawo: Prawnicy, Policja, FBI (Federalne Biuro Śledcze), CIA (Centralna Agencja Wywiadowcza), DEA (Organizacja d/s Zwalczania Narkotyków), czy IRS (Urząd Podatkowy) i każda inna rządowa organizacja mogą być poważną przeszkodą dla Twoich graczy. Jeśli postacie złamią prawo, wówczas Prawo może zwrócić na nich UWAGĘ. Niech któraś z wyżej wymienionych organizacji spróbuje ich pochwycić, zabić, kontrolować lub zatrudnić. Złapanie, zabicie lub skontrolowanie może zmusić graczy do trzymania głowy w piasku, a przynajmniej do namysłu, zanim ponownie złamią prawo. Jeśli zostaną zwerbowani, wówczas sytuacja będzie o tyle skomplikowana, że teraz pracują dla Prawa. Pracują dla kraju, a nie dla Korporacji, a dodatkowo nie mają wyboru, ani nie mogą się targować o zapłatę.

Po prostu Kłopoty: Co powiecie, jeśli po prostu ktoś nie lubi danej postaci? Netrunnerzy, Szpiedzy, CyberKlowny (z zielonymi włosami i czerwonymi nosami), piękne dzieciaki, gospodarze telewizyjnych talk-show, a nawet teściowa może zmienić życie w PIEKŁO. Netrunnerzy, którzy cały czas przeznaczają Twoje pieniądze na pomoc dla Trzeciego Świata? Ten głupi, kuloodporny CyberKlown, który opowiada głośne dowcipy, właśnie kiedy próbujesz zakraść się do bazy Arasaki? Dzieciak, który potrzebuje opieki przez cały czas i wszędzie się za Tobą włóczy? Ten gość w telewizji (nawet go nie znasz), który cały czas robi z Ciebie głupca na oczach milionów widzów? Widocznie, ktoś im za to zapłacił.

Zagrożenie

Więc, spróbowałeś już wszystkiego i nadal nie możesz utrzymać gracza w ryzach? Są po prostu zbyt sprytni lub zbyt twardzi na Twoje sztuczki? Trzeba



sobie z tym poradzić. Ktoś będzie musiał posłużyć za przykład, co może się zdarzyć, gdy przekroczy się pewne granice. Bądź jednak sprawiedliwy (daj im szansę zwężenia niebezpieczeństwa pułapki i możliwości ucieczki) i upewnij się, że gracze poznali nazwę grupy lub nazwisko Bohatera Niezależnego, który jest odpowiedzialny za zgładzenie ich postaci.

Zabójcy: Posłuż się powiedzeniem: „Nic ważne jak dobry jesteś w tym, co robisz, zawsze jest ktoś lepszy od ciebie”. Czas, by Twoi gracze poznali kogoś, kto jest lepszy od nich. Stwórz grupy

Netrunnerów i Solo, które mają za zadanie komuś dokopać. Ich cechy i umiejętności powinny być jak najwyższe (w końcu, są najlepsi, czyż nie?) oraz powinni być wyposażeni w urządzenia o najwyższym możliwym poziomie — ostatni krzyk mody w dziedzinie broni, najszybsze komputery, najlepsze oprogramowanie, a także gadżety, które wymyśliłeś na swój własny użytek. Miej jednak zawsze jakieś usprawiedliwienie, na użytek pytań odnośnie zdobycia takich wynalazków, coś w tym stylu: „Enzo po prostu ma znajomego. General Lundee, pracuje dla Militech.”

Socjologia w *Cyberpunku*



Czym jest Cyberpunk?

MIKE POND SMITH

Dlaczego o tym piszemy. Jak masz to rozumieć?

Czym jest Cyberpunk? „Czy jest pewnym typem nastawienia do świata? Czy jest technologią? Czy może oboma tymi rzeczami?” „O czym myśleliście przy tworzeniu tej gry?” „Kim są cyberpunk i jak można się stać jednym z nich?” Tego typu pytania były ciągle mi zadawane przez ostatnich kilka lat; na różnych konwentach, w sklepach z gramami, na seminariach i wykładach. Jaka jest

moja odpowiedź? Cyberpunk jest tym, czym go uczynicie. W końcu, to Wy jesteście cyberpunkami. Już się nimi staliście. Teraz tylko od Was zależy kształtowanie własnej przyszłości.

Należy się jednak odrobina wyjaśnienia. *Cyberpunk*, z definicji, rozgrywa się w bliskiej przyszłości, czyż nie? Technologie zostały wyjaśnione, pewne problemy przedstawione; jest to tylko tło dla wydarzeń. Więc. postawmy sobie pytanie, drogie punki: Kto ukształtował ten świat? Kto wynalazł cyberdeki. AV-ki, cybernetykę i inne technologie, które określają Mroczną Przyszłość? Kto jest odpowiedzialny za zanieczyszczenie środowiska w świecie *Cyberpunka*? Kto założył Kor-

poracje? Odłączcie się od ekranu gry roku 2020 i popatrzcie na świat Jutra, jaki stanie się Waszym udziałem.

Złap mnie za cyberkę i pozwól się poprowadzić ścieżką Sieci w kierunku jutra. Spójrzmy na cechy tego świata, w którym samochody latają, a komputery myślą. Zapytaj się, czym jest Cyberpunk i co to znaczy, nie mówiąc językiem zasad?

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

— Dusza i Nowa Maszyna

Cyberpunk jest kombinacją maszyny i człowieka

Istnieje taki moment w życiu człowieka, kiedy nie możesz odróżnić jego od narzędzi, których używa. Można stworzyć sztuczne oczy, biodra, uszy, serca, nogi, ręce. Można zastąpić pewne części ciała metalowymi odpowiednikami, które będą znacznie lepiej funkcjonować. Stwarza to wizję potencjalnej nieśmiertelności na drodze rozwoju technicznego. Możesz przekroczyć najdalsze granice swoich możliwości. Po co prowadzić samochód? Lepiej stać się nim, a przynajmniej się z nim łączyć. Niech część Twojego ciała odpowiada za funkcjonowanie takich urządzeń. Są to tylko proste, przyziemne rozważania, nie możemy nawet sobie wyobrazić możliwości, płynących z dalszego rozwoju. Jak będziemy używać zespolenia człowieka z maszyną jest ważniejsze od tego, w jaki sposób je osiągniemy, gdyż efekt wyznaczy dalszą ewolucję człowieka: czy jej rozwój pójdzie ścieżką organiczną czy też nieorganiczną.

**Nie jestem człowiekiem
/ Ani maszyna
/ Jestem czymś pomiędzy.
— Loverboy
„Kochając każda minuta”**

Czy coś stracimy, stając się bardziej podobnymi do naszych urządzeń? Czy może coś zyskamy? Jeśli zamknijemy umysł dziecka kalekiego od urodzenia w korpusie pełnego cyborga klasy Alfa, czy dalej będzie to ludzka istota? Czy ludzie będą gotowi na zmiany w swoim ciele stając w większej części metalem, nawet jeśli nowy element jest lepszy niż poprzedni? Czy to niesamowite osiągnięcie zostanie ztrywializowane poprzez nadanie mu nazwy mody? Cyberpunk zachęca nas do zadawania sobie takich pytań i ustalania własnych odpowiedzi.

Cyberpunk wymaga trudnych wyborów

**Replikanci nie mieli domowych zwierzątek.
I nie mieli także rodzin.**

— Łowca androidów

Znajomość mechanizmów funkcjonowania ludzkiego organizmu wymaga czasami dokonania trudnych wyborów, jakie kiedyś miał tylko nasz Stwórca. W chwili obecnej można utrzymać człowieka przy życiu długo po zaniknięciu pracy mózgu — co z eutanazją? Pewne schorzenia można uleczyć jeszcze przed narodzeniem — kto dostąpi takiego zaszczytu? Co się stanie, gdy ludzkość dostanie pełny dostęp do genetyki? Już w chwili obecnej manipuluje się genami do leczenia pewnych defektów płodu, a także do zmian cech fizycznych. Jeśli uzyskamy możliwość zmian już na poziomie genetycznym, jak zachowa się ludzkość i nauka? Jaki rodzaj ludzi będziemy chcieli stworzyć? I czy będzie to słuszny wybór? Jeśli poznamy technologię klonowania, czy użyjemy jej do ratowania życia, czy też do stworzenia całych armii niewolników-replikantów, jak się stało w *Łowcy androidów*?

Nie wszystkie problemy dotyczą genetyki. W tworzonej przez nas przyszłości, będziemy musieli odpowiedzieć na szereg innych pytań. Czy rozwój techniki komputerowej pozwoli na idealną iluzję świata w postaci rzeczywistości wirtualnej? Czy warto będzie się odłączyć od takiego komputera? Jak powstrzymamy społeczeństwo od zamiany w uzbrojony obóz? Świat, w którym pełno jest taniej broni? W którym moralność nie odgrywa żadnej roli? Czy będziemy w stanie przystosować naszą bujnie się rozwijającą cywilizację techniczną do wymogów prymitywnych instynktów z przeszłości? Czy też jedynym wyjściem będzie przystosowanie człowieka do wymogów cywilizacji?

Trudne pytania. *Cyberpunk* zajmuje się właśnie takimi pytaniami. I wyborami, których dokonujemy przy odpowiadaniu na nie. Nasze nowe możliwości pozwalają nam na stworzenie całkowicie

nowego wizerunku siebie samych. Możemy określić nowe sposoby bycia człowiekiem, mniej lub bardziej ludzkim, to już Wasz wybór.

Cyberpunk zajmuje się nowymi technologiami

Lecz zajmuje się nimi w szerszym aspekcie. Traktuje o sposobach ich postrzegania i wykorzystywania przez ludzi. O wyborze drogi postępowania: czy ludzie przyswoją sobie nowe możliwości oferowane przez technikę czy też zostaną ich pozbawieni przez potężne, zorganizowane grupy, które wcześniej się do nich dorwały.

Znajdujecie się na krawędzi rewolucji, po raz pierwszy od przewrotu w XVIII wieku. Świt Ery Komputerowej spowoduje największą liczbę zmian w technologii od czasu wynalezienia maszyny parowej. Tak jak umożliwiła to Era Pary blisko 200 lat temu, tak i teraz Ludzkość będzie w stanie wyjść poza swoje fizyczne możliwości. Wynalazek napędu parowego umożliwił przenoszenie ciężarów przekraczających ludzkie lub zwierzęce możliwości. Para pozwoliła na zbudowanie wielkich pojazdów, zdolnych do przewożenia setek ludzi z niewiarygodnymi w tym czasie prędkościami (czy wiedzieliście, że do roku 1820 nikt nie podróżował szybciej niż koń — około 35 km/h?). Jednak rewolucja przemysłowa nie była ludzką rewolucją. Owszem, pozwoliła ludzkości jako całości osiągnięcie niebotycznego poziomu możliwości, lecz sprawiły to maszyny. Prawdziwa władza koncentrowała się w rękach niewielkiej grupki ludzi, których stać było na kupno fabryk, okrętów i maszyn. Zwykli ludzie byli zmuszeni do przystosowania się do bycia częścią maszyny, a nie jej kontrolerami. W tym samym czasie, potężni i bogaci przemysłowcy trzymali pod kontrolą środki produkcji i napływ gotówki z tym związany.

Brzmi znajomo?

Oślepiła mnie — Nauką!

— Thomas Dolby

Rewolucja Komputerowa może być (i jak dotąd jest) rewolucją ludzi. Zaczęła się jako rewolucja technokratyczna, lecz wynalazienie niedroгих komputerów

osobistych całkowicie zmieniło bieg tego procesu. W odróżnieniu od władzy maszyn parowych, osiągalnej dopiero po wydaniu setek tysięcy dolarów, potęga, jaką daje komputer, może być w Twoich rękach za zaledwie kilkaset dolarów. Cóż to oznacza dla społeczeństwa? Po pierwsze, znaczna część potęgi komputerowej może być dzierzona przez każdego, kto jest w stanie zakupić nawet najprostszego PC-ta. A nawet przez tych, którzy mogą go wynająć na kilka godzin. Taka potęga działa jako czynnik wyrównujący ludzi, gdyż teraz, po raz pierwszy w dziejach, zwykły człowiek z ulicy i pracownik Megakorporacji mogą współzawodniczyć na tym samym poziomie.

Oto przykładowa sytuacja. Kiedy zacząłem pracę w R. Talsorian osiem lat temu, główną barierą pomiędzy największym producentem gier (TSR) i najmniejszym (RTG) był skład i forma graficzna wydania. Obie te rzeczy były bardzo drogie i wymagały odpowiedniej wiedzy. Wiem o tym, gdyż w tym czasie to ja pełniłem funkcję zecera i artysty grafika. Skład wymaga dodatkowo wyspecjalizowanego oprzyrządowania i pewnego obycia z zawodem. Radzę nie podejmować się kupna takiej aparatury, gdyż najtańszy zestaw kosztuje około 40 lub 50 tysięcy dolarów. W ciągu roku, drukowanie laserowe obniżyło koszty składu do 10% poprzedniej wartości. W ciągu czterech lat, cena pokrycia farbą spadła do 25% ceny. Do roku 1990 zatarła się praktycznie różnica pomiędzy jakością książki drukowanej przez olbrzymią wytwórnię, a taką, mieszczącą się „w garażu”. Wszystko, czego potrzebowałeś, to: tani komputer osobisty, trochę oprogramowania i biuro usługowe do drukowania. Co oznaczało, że małe wytwórnie gier mogły istnieć, różniące się od swoich potężnych konkurentów tylko pomysłem na produkcję i kapitałem założycielskim. RTG w chwili obecnej dysponuje techniką czterokolorowego opracowania graficznego, kompletnego, laserowego składu, skomplikowanych prac graficznych, nawet wypuszczamy kasety video. Nasze całe oprzyrządowanie kosztuje mniej niż pojedyncza jednostka drukująca jakieś osiem lat temu. Nawet w tym momencie jesteśmy w stanie wydać książkę, wydrukowaną na podstawie informacji zawartych na dysku. Istnieją nawet takie drukarki, które mogą połknąć dysk z jednej strony i wydać gotową książkę z drugiej.

Brzmi fajnie, lecz, zapytasz, co to ma wspólnego ze mną? Po prostu: komputer osobisty może zostać wykorzystany do wszystkich dziedzin życia. Programy CAD-CAM pozwalają projektantom na wymyślenie nowych samochodów, maszyn, domów. Następnie takie projekty trafiają do fabryk i wytwórni, w których komputery sterują linią produkcyjną. Systemy cyfrowego zapisywania umożliwiają artystom zapisywanie nowych utworów na płytach CD. Komputerowo sterowane druk i oprawa graficzna pozwalają małym wytwórniom na osiągnięcie rezultatów równych produktom potężnych Korporacji. Technika cyfrowego zapisu obrazu stwarza możliwość wyprodukowania pełnometrażowego filmu o wysokiej jakości obrazu wraz ze wszystkimi efektami specjalnymi praktycznie bez potrzeby wnoszenia wielkich dekoracji. Co się stanie, jeśli każdy będzie mógł sobie zaprojektować samochód? Każdy Rockman będzie w stanie nagrać swoją płytę? Każdy pisarz będzie mógł wydać swoją książkę? Każdy reżyser będzie w stanie zrobić film? Nigdy wcześniej w historii nie zaistniała możliwość tak szerokiego rozpowszechnienia Rewolucji Przemysłowej wśród szerokich mas zwykłych ludzi. Oznacza to także, że ci, którzy przez te wszystkie lata dzierżyli władzę, będą się starali nie dopuścić do złamania ich monopolu. Ulica znajdzie swoje zastosowanie dla wszystkich rzeczy... Do czego użyjecie potęgi nowej Rewolucji? A jeśli ta moc zostanie Wam odebrana, czym będziecie się bronić?

Cyberpunk traktuje o informacji

Informacja jest Najwyższą formą władzy...

— Buckminster Fuller

taktuje o sposobach użycia i zdobywania informacji. Świat opiera się na liczbach i spisach, siła, która kontroluje te spisy, ma prawdziwą władzę nad światem. Pytanie: Ile masz pieniędzy? Teraz, przy sobie, w kieszeni? Parę złotych może? Lecz jak wiele pieniędzy masz na koncie? W banku? Odpowiedź: tyle, ile wskazuje Twój komputer. Wszystkie te pieniądze istnieją jako informacja w

pamięci komputera, kod dwójkowy. Tak jak gotówka wyznacza ilość namacalnych, materialnych dóbr, które możesz zakupić, tak samo siatka informacji o stanie Twoich finansów jest rzeczą realną. Jednak pamiętaj, że jest to tylko informacja. Zmieniając ją — zmieniasz rzeczywistość. Cyberpunk pre-Sieci wie, że to już teraz. Wymieniają informacje tak, jakby to była gotówka, zamieniając bity i bajty na inne bity i bajty. Przelamują ściany chroniące informacje i robią z nich użytek, zazwyczaj za darmo. Potężne Korporacje bardzo tego nie lubią, gdyż oznacza to praktycznie odpływ ich gotówki i potęgi.

Nie pomył się! Informacja oznacza pieniądze (i władzę). Kiedy wykupujesz subskrypcję czasopisma lub dostajesz kartę kredytową, informacja o Tobie jest zapisana, zapakowana i rozesłana po całym świecie. Pieniądze są zdobywane dzięki informacjom o Twoim sposobie odżywiania, miejscach zakupów, miejscu zamieszkania, sposobie zarabiania na życie. Władza jest uzyskiwana dzięki informacjom o tym co, gdzie i kiedy robisz. Pytanie: Dlaczego rząd ma prawo do wiedzy na temat ilości pieniędzy, jakie posiadasz i miejscu ich ulokowania? Pomyślisz, no cóż, jest w końcu rządem. Zadać sobie teraz pytanie, czym jest rząd? Jest grupą ludzi zatrudnianych przez Ciebie (poprzez Twój głos w wyborach) po to, by zapewnić odpowiedni rozwój temu krajowi. Z jakiej to przyczyny Twoi podwładni mają mieć prawo do wtrącania nosa w Twoje rachunki? Czytania Twojej komputerowej korespondencji?

Cyberpunk wymusza myślenie o takich sprawach jak powyższa. Nie oznacza przyjmowania do wiadomości, lecz próbę zwalczenia takiego postępowania: przejmij kontrolę nad przepływem danych i wykorzystaj go na własną korzyść. W Mrocznej Przyszłości to się właśnie dzieje. Uczestniczysz w ogólnoświatowym przepływie informacji, gotówki, towarów, usług całkowicie pozbawionym kontroli rządowej. Podczas zamieszek na placu Tienanmen, komunistyczny rząd Chin całkowicie pominął fakt, iż fakty z wiadomością o zajściach zostały rozesłane po całym świecie. Tak po prawdzie, to nie mogli powstrzymać tego bez jednoczesnego zniszczenia więzi chińskiego systemu monetarnego ze światową gospodarką. Przepływ danych odbywa się w obie strony. Co się stanie, jeśli hackerzy użyją swojej potęgi do odkrycia korupcji

szerzącej się w kołach rządowych? Kiedy złodzieje komputerowi będą używać strumienia danych do ich kradzieży? Jeśli obie strony konfliktu użyją sieci ogólnosiwiatowej do przekazania swojej oceny sytuacji?

Ostatnio, przeglądając Internet, zauważyłem dwa ogłoszenia. O sprzedaży mebli, a drugie o sprzedaży jadu kobry. Jedno pochodziło z Nowego Jorku, a drugie z Rosji. Obaj autorzy wykorzystywali rynek informacji do sprzedaży towarów (analogicznie wymiany pieniędzy i usług) w sposób, który zapowiada nadejście początku Ery Informacji. Sieć już działa, drogie punki! O co musicie się teraz zapytać to, co zamierzacie z tym zrobić?

Cyberpunk traktuje o rebelii

Zdejmij kapelusz przed nową rewolucją. Ukłoń się przed nową konstytucją. Uśmiechaj się. Zmian są dokoła Ciebie.

— The Who
„Wont Get Fooled Again”

Cyberpunk traktuje o odrzucaniu autorytetów. O odrzucaniu odpowiedzi podawanych przez „ekspertów”. O wprowadzaniu swoich własnych programów, jeśli te powszechnie sprzedawane nie dają się wykorzystać. Traktuje o zwalczaniu zwyczajów odnośnie tego, co możesz robić, a czego nie. Mówi, by stawić czoła przyszłości i schwycić ją za gardło, zmuszając, by była tym, czym Ty chcesz, by była, a nie tym, co inni mówią, że powinna być.

Cyberpunku zadają pytania. Trudne pytania. Czemu świat dąży po równej w dół? Czemu Megakorporacje nie są pociągane do odpowiedzialności za to, co robią? Do czego wykorzystamy nowo wymyślone technologie? Czemu, do cholery, mam robić coś, co ktoś mi każe. tylko dlatego, że on tak mówi? Czemu nie mogę ustanowić nowych wartości dla świata w którym żyję?

Bitowcy pozostali w tyle. Hippisi wypadli z gry. Yuppies sprzedali się. Pokolenie X poddało się. Lecz cyberpunku? Oni się trzymają. Serfują na fali danych



daleko na czele grupy, przyswajając nowe wynalazki i znajdując wciąż nowe metody ich wykorzystania. Wyzywają Autorytety i pokonują je ich własną bronią. Cyberpunku wiedzą, że Techno-Feudalizm jest przyszłością: jeśli nie ujarzmisz przyszłości, będziesz technowasalem. służącym jakiemuś anonimowemu techno-lordowi, lub. co gorsza, zostaniesz techno-sługą, niewolnikiem

cyfrowego krajobrazu. Jeśli to jest przyszłość, jaka nas czeka, wówczas cyberpunku nie chcą być jej niewolnikami. Rzucają jej wyzwanie, starając się przyswoić jej wymogi, jednocześnie naginając ją do własnych potrzeb. Jako cyberpunk. musisz zmierzyć się z przyszłością, nie tęskniąc za Starymi Dobrymi Czasami. Nic nie będzie lepsze, dopóki sam tego lepszym nie zrobisz.

I na koniec, Cyberpunk jest grą

Kiedy wiele lat temu napisałem swoją pierwszą przygodę do *Cyberpunka*, nie podejrzewałem, że rozrośnie się ona w wielopoziomową epopeję, która będzie bawić dziesiątki tysięcy ludzi na całym świecie. Lecz udało mi się zobaczyć przyszłość, w której Ludzkość i Technika zderzą się i stworzą coś nowego. Była to mroczna wizja, ponieważ za każdym razem, kiedy wkraczasz na nową drogę, dalszy jej ciąg jest tylko ciemnością. Lecz, myśląc sobie, że skoro naszym przeznaczeniem jest podążyć w tym lub innym kierunku, to czemu nie postarać się wyczuć, co nas może spotkać? Postarać się oświetlić wszelkie pułapki i dziury, żebyśmy mogli wspólnie zastanowić się nad sposobem ich ominięcia, by nie stały się one dla nas ślizgawicą na szosie.

W sztukach walki, kata oznacza serię ruchów, prawie sekwencję taneczną, przedstawiającą wszystkie elementy ataku lub obrony. Odgrywanie roli w grach fabularnych jest podobnym zachowaniem. Pozwala Ci się zastanowić nad sposobem wyjścia z kłopotliwej sytuacji, zanim się ona nadarzy (jeśli w ogóle). Pozwala sprawdzić Twoje zrozumienie świata dokoła Ciebie, oraz podjąć decyzję, sprawdzić reakcje i poznać siebie samego w zaciszu własnej wyobraźni.

Pomyśl o grze jako o kata. Rozgrywającej się w Mrocznej Przyszłości — przyszłości, jakiej może nie chciałbyś mieć. Jeśli chcesz ją zmienić, teraz masz szansę na sprawdzenie sposobu dokonania tego. Jeśli chcesz być częścią takiej przyszłości, wówczas taki trening da Ci kilka pożytecznych informacji o wyglądzie świata oraz o sposobie zachowania. Pozwoli Ci się lepiej przygotować.

Popatrz jeszcze raz na błyszczący chromem świat pod Tobą. Widzisz w nim siebie? Teraz powiedz mi, czym jest Cyberpunk...

**Praktyka, Praktyka,
Praktyka...**

— Uniwersalna mądrość

Rewolucja? Jaka rewolucja?

CRAIG SHEELEY

(Spożeranie heretyka)

Wiele się mówi o „rewolucji cyberpunkowej”. Jaka rewolucja? Nie widzę zadnych powiewających flag, nie słyszę fanfar. Widzę tylko pieski świat, w którym przetrwanie oznacza bezwzględną walkę i egoizm. Słyszę tylko dzwonek kasy i brzęk wpadających do niej wszechmocnych eurodolarów.

Więc. nie wstawiajcie mi tu szczytnych kawałków o „rewolucji”. Niech Rockmani zajmują się wzniecaniem zamieszek, itd. Oczywiście, mam swoje zasady. Nie robię niczego „brudnego”. I miałbym radochę ze złupienia takiego korpa, który niszczy świat i ogałaca go z ostatniego grosza. Nawet mógłbym przyłączyć się do takiego ruchu „rewolucyjnego”, jeśli chwilowo podążyłby moją drogą. Lecz nie starajcie się nakłonić mnie do rewolty. To się po prostu nie opłaca.” (Anonimowy cyberpunk, 2022).

Czym jest „Rewolucja Cyberpunkowa”? Jedynym zauważalnym postępowaniem jest rozwój technologii. W rozumieniu socjologicznym, era Cyberpunka jest stanem powodzi, okresem raptownego skoku technicznego, szaleństwem zmieniającego się świata, serią zmian, za którymi społeczeństwo nie może nadążyć. W swoim czasie wszystko się ustabilizuje, miejmy nadzieję.

Posługując się definicją pojęcia rewolucji, także Rewolucja Cyberpunkowa powinna mieć sprecyzowany cel, osiągnięty wspólnym wysiłkiem. Jak na razie, nie ma dowodu na istnienie żadnego z tych elementów w świecie cyberpunków.

Nie pytaj więc: „Jakie jest polityczne przesłanie Cyberpunka?”, lecz „Jaki jest cel umieszczania tego typu przesłania w grze fabularnej?”

Dni zaczynają być podobne...

ROSS "SPYKE" WINN

Kiedy się budzisz po krótkim odpoczynku, Twój Inny wciąż tu jest. Kochanek, partner, przyjaciel, wynajęty ochroniarz; nie ma znaczenia. Ostatnim razem jak spałeś samotnie, było to w celi odosobnienia, jakoś w zeszłym roku. I był to ostatni normalny sen. Nie dali Ci w pełni odpocząć; uważali, że jesteś zbyt niebezpieczny. Niezbyt dobrze

się czuleś. Budziłeś się co kilka minut, oczekując na przyjście klawiszy, którzy mogliby zabawić się Twoim kosztem. Kilka razy tylko kopali w drzwi, by Cię wyrwać ze snu.

Kiedy Twój Inny podaje Ci broń, zakłada elektrody i pogrąża się w śnie, wychodzisz się umyć i coś zjeść. Nie idziesz daleko, mieszkanie ma powierzchnię około trzech metrów kwadratowych. Odkąd sięgasz pamięcią, zawsze takie było. W tym momencie uświadamiasz sobie, że tak daleko to Ty pamięcią nie sięgasz.

Nie dlatego, że czas porusza się wolno, to tylko iluzja. Pracujesz przez dwadzieścia dwie godziny na dobę, jadąc na narkolach nawet do trzydziestu sześciu. Zawsze starasz się przebywać poza Ulicą, a przynajmniej z dala od Banku Ciał. Rzeczy zmieniają się cały czas i Ty zmieniasz się razem z nimi. Musisz, by nie wypaść z interesu. Zawsze o jeden krok przed konkurencją.

Myjąc się, słuchasz nowej muzyki zespołu Sats i oglądasz Vid-a. Jakieś dzieciaki z Bostonu gadają coś o jakichś machlojach z dobozem leków. Dzwonisz więc do swojego znajomego w Beantown i każesz mu kupić trochę akcji zakładów farmaceutycznych.

Informacja jest falą tsunami, a ty starasz się surfować

Świat pogrążony jest w szumie informacyjnym. W każdym momencie atakują Cię przynajmniej trzy różne rodzaje przekazu. Rozmowa przez telefon, oglądasz Vid-a, czytasz gazetę; oczywiście wszystko to robisz popijając drinka w barze. Cisza doprowadza Cię do szaleństwa, gdyż wiesz, że coś się dzieje, a Ty nie wiesz dokładnie co.

Jeśli nie jesteś prawdziwą szychą na przykład, prezydentem Korporacji, nigdy nie jesteś naprawdę sam. Wszechobecny nacisk otaczających Cię tłumów jest prawie niezauważalny. Czujesz się niebyt komfortowo przebywając w grupie mniejszej niż dziesięć osób. Chyba że należysz do jednego z tych tragicznych hippisowskich klubów.

Kończąc każdy dzień, pogrążony w rutynie, graniczącej z nudą, jesteś dwoma osobami. Jedną z poprzedniego dnia i jedną, gotową na przyjście nowego dnia. Każdy dzień jest inny.

Coś się dzisiaj stanie. Nie jesteś

pewien co, lecz zmieni to całkowicie Twoje życie. Nawet o tym nie wiesz, lecz dzisiaj rozdzieliś te dwie strony swej osobowości. Będziesz zmieniał. Jesteś Rewolucjonistą.

Jakie zmiany może wywołać przeciętny cyberpunk w swoim świecie

Za pomysłem *Cyberpunka 2020* stoi Rewolucja. Inne gry opierają się na przetrwaniu bohaterów. W *Cyberpunku* przeżycie jest sprawą drugorzędną. Ważnym jest dokonanie czegoś. Stać się kimś innym niż liczbą w stechnicyzowanym świecie. To jest właśnie władza, jaką możesz uzyskać. Masz szansę wprowadzenia zmian. Nie ważne, czy jest to zmiana najbliższej okolicy, czy zniszczenie Korporacji, kontrolującej cały kraj. To jest Twój świat i ten świat musisz zmienić.

Klucz

To jest świat szansy, świat, w którym człowiek może pójść swoją drogą. Możemy zmienić świat, nawet teraz!

Oto klucz do tego. Kluczem jest informacja. W roku 2020 informacja jest kluczem do wszystkiego. Posiadając odpowiednią wiedzę, możemy dokonać wszystkiego. Możecie kontrolować byt ludzkości dysponując odpowiednimi informacjami. To jest rzeczywistość!

Następne pokolenie będzie miało większą możliwość użycia tej wiedzy. Nie będą dorastać w świecie, podlegającym zmianom, świecie ogarniętym Rewolucją. Ich świat będzie bardziej stabilny, bardziej zrównoważony, bardziej użyteczny. Dlaczego? Ponieważ nie będą musieli się ponownie nauczyć tego, czego my się nauczyliśmy, staczać walk, które my stoczyliśmy oraz ponieść strat, które my ponieśliśmy! To jest powód, dla którego teraz walczymy!"

— Rockman Jack Maximum, podczas 25-tej rocznicy Pamiętnej Amnestii. 12 marca 2023 roku. Około sześć godzin przed jego śmiercią z rąk sił porządkowych Biotechniki.

Jack Maximum mylił się. Zmiany, którym podlegało społeczeństwo nie były jeszcze zakończone. Czego ani Jack, ani jego poplecznicy nie mogli przewidzieć, to Zaraza Węglowa, przejęcie ISA. Większość postrzegała Rewolucję Cyber-

punkową jako proces skończony, w odróżnieniu od wypierania starej technologii przez nową.

Jednak Jack Maximum miał po części rację. Wiedza jest kluczem do sukcesu. Świat opiera się na wymianie informacji i taką posiada ona władzę, że człowiek, kontrolujący przepływ danych, ma władzę nad światem.

Żyjąc na krawędzi pamiętaj o honorze

Istota egzystencji opiera się na kilku podstawowych założeniach. Wyznanym przez największą ilość ludzi jest nienawiść do „Nich”. Wszyscy żyjący na Krawędzi żywią głęboko zakorzeniony brak zaufania, a czasami nienawiść do Nich, do ludzi, którzy obdzierają Twoje życie z wszelkiej prywatności, odbierają Ci żonę, dzieci, Twój mózg, i po prostu robią to, co chcą. Przypadkowa przemoc, słoń następujący na mrowisko. Taki wróg nie ma twarzy, lecz jest wszechobecny.

Niektórzy mogą uważać, że takie nastawienie do świata nie pasuje do postaci Businessmanów, Gliniarzy czy Polityków. Jest to mylne wyobrażenie. Dopóki nie znajdziesz się na szczycie, dopóki nie będziesz władał całym światem, zawsze znajdzie się ktoś, kogo nienawidzisz, kogo byś chciał usunąć ze swojej drogi. Gliniarze grupują się, by przeciwdziałać korupcji rządu. Businessmani zawiązują koalicję przeciwko jakiemuś VIP-owi, który stara się ich wszystkich zabić (żeby w ten sposób zgarnąć całą forszę). Politycy, zwłaszcza na wysokich, stanowych urządach starają się powstrzymać Federalnych przed rozszerzaniem swoich wpływów.

Takie gangi, syndykaty, nieformalne grupy i zwykli ludzie mają wspólnego wroga w postaci Nich. Jeśli ktoś sprzeda swojego kumpla, wówczas wszyscy się od niego odwrócą, a zdrajca jest wkrótce znaleziony w jakimś publicznym miejscu. Na przykład, na cmentarzu!

Sprawca

Zycie w biegu jest jedynym, jakie znasz. Pamiętasz czasy, kiedy rzeczy nie działy się tak szybko, w takim gorączkowym tempie. Jako pionek w biznesie całe swoje życie miałeś poukładane. Myślałeś, że ta wielka sprawa, ten zyskowny interes czeka na Ciebie za każdym rogiem. Wypadłeś z interesu na dwa lata. Nie trzeba wspominać, że wszystko poto-

Uwaga Spyke'a:

Możliwości cyberpunka są uzależnione głównie od poziomu kampanii. W tej książce przedstawiamy zazwyczaj elementy przygód rozgrywających się w Night City w roku 2020. Oznacza to przygody utrzymane w konwencji muzyki Metal, szybkiej akcji i Heroicznego stylu gry. Wszystko się dzieje w szybkim tempie, wiele strzelanin i pościgów, umiarkowana lub duża ilość przemocy, oraz możliwość dokonywania znaczących zmian (przynajmniej na poziomie krajowym). Prowadzenie kampanii w innym stylu również się modyfikować podane wskazówki w zależności od poziomu kampanii.

czyło się zgodnie z planem. ICH planem!

Te dwa lata były jak pojedynczy skok poziomu adrenaliny. Starając się stanąć na nogi dwukrotnie zbankrutowałeś. Bez pomocy kilku przyjaciół, nie dalbyś rady odbić się od dna. „Chłopcy w czerni” znowu są na Twoim tropie. Uważają, że masz coś wspólnego z tym zamachem bombowym w zeszłym tygodniu. Również trzy dalsze Korporacje polują na Ciebie, lecz teraz zdaje się, że mają ważniejsze sprawy na głowie.

W tym tygodniu znowu rozkręcasz wielki interes. Jeśli nikt nie stchórzy, lub się nie wygada, wówczas będzie można sporo zarobić. Masz przynajmniej taką nadzieję. Jeśli nie, no cóż, któregoś dnia się poślisz i będzie po Tobie.

Kierat

Większość cyberpunków zostaje wciągniętych w kierat codziennej nudy. Żyją z dnia na dzień, jedzą, śpią, starają się dożyć następnego dnia. Większość punków, żyjących na Krawędzi, pragnie coś zmienić w swoim życiu, zerwać z monotonią, lecz albo nie mają środków, albo umiejętności, by zrobić to samemu.

Ekologia Krawędzi

System gospodarki w roku 2020. którego głównym elementem są cyberpunkci, określany jest mianem „szarej ekonomii”. Jednak nie są oni konsumentami. Stanowią cenny, pożądaną i potrzebny zasób.

Zawód: Ronin

Rząd potrzebuje szarej ekonomii. Cyberpunkci zapewniają przepływ gotówki, niezbędny w bliskiej bankructwa gospodarce przyszłości. Wszyscy żyjący na Krawędzi stanowią najbiedniejsze ogniwo klasy średniej. Również Korporacje potrzebują szarej ekonomii. Cyberpunkci zapewniają dostawę ważnych dóbr i usług, których nie można uzyskać w inny sposób. Tak jak profesje Ninja i Ronina były potrzebne w Japonii w okresie Szogunatu, tak i są one potrzebne w Ameryce roku 2020.

Niezbędne zło

Istnieją ludzie, którzy nigdy nie wpasują się do struktury Korporacyjno-Rządowej. Brakuje im, lub

potrafią się obejść bez pewnego zachowania, kluczowego dla pozostania w Korporacyjnej rodzinie. Oni chcą wolności. Korporacje, zwłaszcza, gdy posiadają one taki rodzaj władzy, który był kiedyś zarezerwowany dla Rządu, zmuszone są do popełniania przestępstw, a przynajmniej do posługiwania się półśrodkami. Potrzebują takich samych narzędzi, jakimi posługują się rządowe agencje (tajni agenci, „faceci bez nazwisk”, itd). Więc, Korporacje tolerują, a nawet do pewnego stopnia popierają szarą ekonomię. Zdają sobie doskonale sprawę z tego, że niektóre z ich mniej legalnych operacji wymagają określonych zasobów, więc często spoglądają w inną stronę przy załadunku towarów, które po prostu „spadły z ciężarówki”. Równocześnie, czujnie obserwują swoich ludzi od tego typu zadań. Zdają sobie sprawę, że tacy pracownicy, działając teoretycznie poza sferą rozkazów, pozbawieni czujnej kontroli, mogą osiągnąć wielką władzę i użyć jej do zmiany sytuacji.

WYJŚCIE W ŚWIATŁO

Władza, jaką mogą osiągnąć cyberpunkci jest właściwie niczym nie ograniczona. Wydarzenia, które wrogo nastawiają cyberpunka do świata, mogą mieć przykre następstwa. Cyberpunkci mogą być bardzo destruktywną siłą. Najczęściej, stosunek przeciętnego cyberpunka do świata zmienia się po uświadomieniu sobie, że rzeczy nie dzieją się tak, jak powinny. Zazwyczaj jest to wywołane śmiercią kogoś bliskiego, lub niesprawiedliwe oskarżenia. To jest chwila olśnienia, chwila, w której postać uświadamia sobie, że przyszłość jest więcej warta niż pieniądze, więcej niż sława. To jest właśnie moment, w którym stajesz się Rewolucjonistą. To jest właśnie wyjście w światło.

Podstawowe założenia Ameryki 2020 są skażone

Ameryka, jak i cały świat w roku 2020 jest naprawdę nieprzyjemnym miejscem. Całe społeczeństwo pogrąża się w chaosie. Ludzie umierają codziennie, tylko dlatego, że system jest zbyt skomplikowany, zbyt obcy, lub trwający w zastoju. Po

Upadku zapanował taki chaos, że podjęto drastyczne środki w celu zachowania chociaż częściowego funkcjonowania rozpadającej się Ameryki. Kilku bardziej „rozsądnych” senatorów uznało, że Ameryka potrzebuje prostszej formy rządu, systemu sprawiedliwości, twardego prawa, i ochrony federalnej. Te zmiany nie były poddane referendum. Społeczeństwo nie mogło się wypowiedzieć ani za, ani przeciw takim decyzjom. Co gorsza, potężne osobistości miały zdecydowaną większość w tworzeniu nowego systemu. Ameryka nie miała już rządu ludzi, dla nich i przez nich wybranego. Zamiast tego, w roku 2020 istnieją dwa rodzaje ludzi — ci, którzy mają władzę (w ten sposób kontrolując bieg rzeczy) i ci, którzy nie mają nic. Ci ostatni nie zyskują nic ani przy upadku, ani przy polepszeniu sytuacji Ameryki.

Prawo powinno być ustalone przez społeczność, a nie jej narzucane

System Nowej Ameryki zawiódł. W chwili obecnej nie ma sposobu, by zmienić ten system, gdyż taka próba mogłaby spowodować następny Upadek, którego Gospodarka Światowa nie będzie w stanie wytrzymać.

W każdym społeczeństwie, prawo powinno być ustalane przez ludzi. W Ameryce 2020 nic nie jest ustalane przez szerokie masy. Prawo jest im narzucane przez kilka potężnych organizacji u władzy, zainteresowanych tylko osiągnięciem własnych celów. System się wali, bez żadnych wyrzutów sumienia ze strony odpowiedzialnych za to Bożów.

Wielu jednak nie zdaje sobie sprawy, że ten system się zmienia. Jest to bardzo powolny proces, a każda zmiana jest niezbyt znacząca. Powoli, te zmiany stworzą nowe oblicze Ameryki. Cyberpunkci nie mogą czekać tak długo.

Cyberpunkci zazwyczaj są młodymi ludźmi. Większość z nich urodziła się w czasach Upadku. Przywykli do zmian. Nie do małych, lecz odpowiednio znaczących, potrafiących zmienić czyjeś życie. Zostało to wyjaśnione na przykładzie rodziny Nomadów w *Home of the Brave*.

W społeczności Nomadów, w każdym razie na początku, impulsem łączącym postacie stała się konieczność współpra-

cy. W przeciwnym wypadku, bez kooperacji byliby martwi, tak jak ci, którzy w żadnym wypadku nie chcieli działać razem.

Takie grupy są potężne z kilku powodów. Po pierwsze, w takim zespole działa wiele osób. Każda grupa, składająca się z ludzi dążących do wspólnego celu (zwłaszcza w przypadku społeczności Nomadów) może stać się niebezpieczna. Po drugie, infrastruktura Korporacyjna wymaga odpowiednio wykwalifikowanych ludzi do odbudowy zniszczonej gospodarki i ekonomii Ameryki. Po trzecie, ekonomiczna rzeczywistość wymagała, by ludzie do wykonania takich zadań pochodzili spoza strefy Federalnej (czytaj: Wojskowej). Żadna Korporacja (zwłaszcza taka, która była mocno nadzarpnięta) nie mogła sobie pozwolić na utrzymanie stawek placowych czy infrastruktury, niezbędnej dla pracowników.

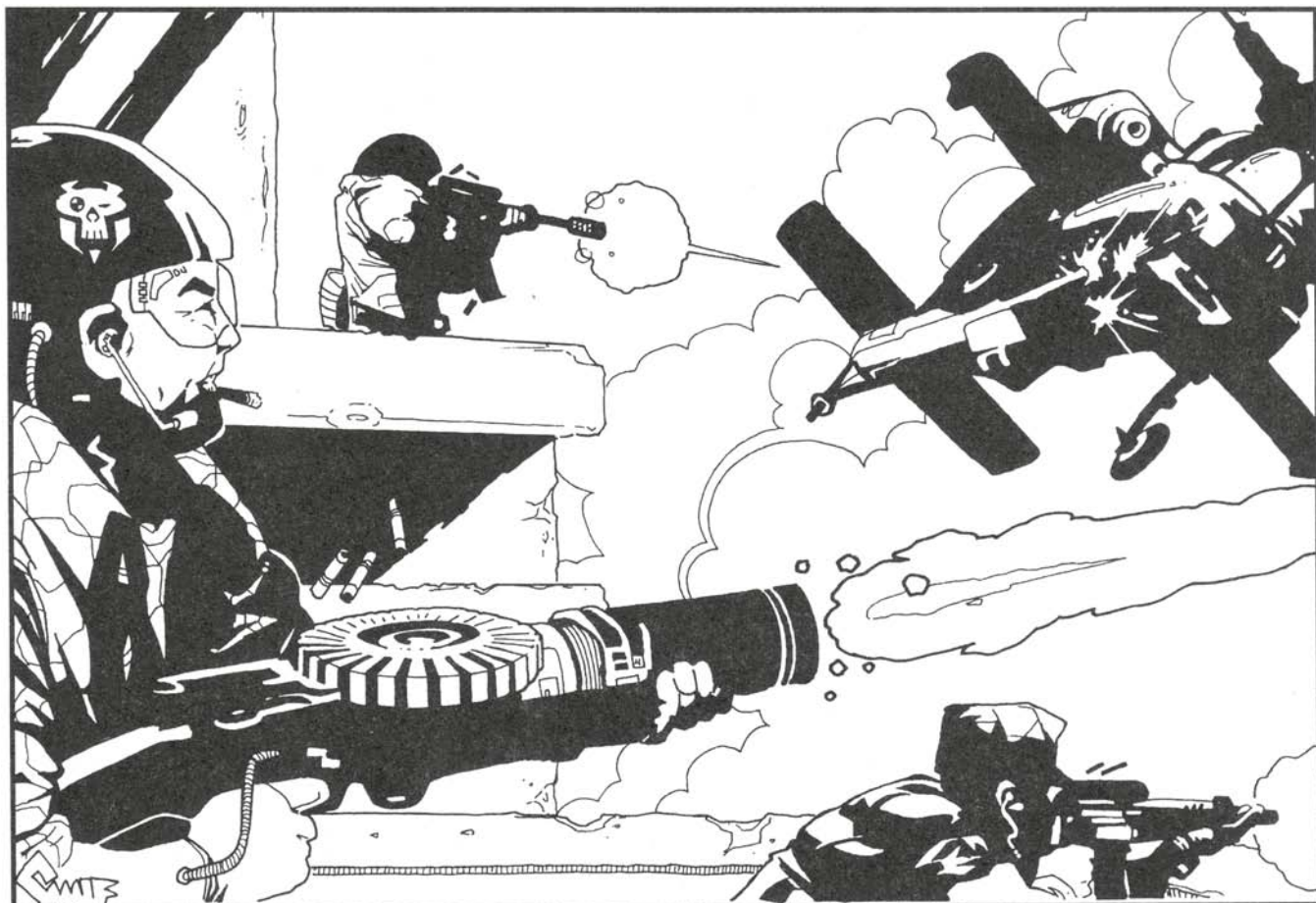
Nomadzi stali się więc idealnym surowcem. Nie potrzebowali żadnej wyspecjalizowanej infrastruktury (zdążyli już wynaleźć własną) ani wygórowanych płac. Wojsko i Rząd byli zadowoleni, ponieważ Korporacje nie były zainteresowane rujnacją Ameryki, także jej Rządu.

Do roku 2020 zmieniły się trzy rzeczy. Po pierwsze, Rząd Federalny uświadomił sobie, że Korporacje uzyskały zbyt dużą władzę. Rząd nie jest już zadowolony z ulg podatkowych dla Korporacji, gdyż w ten sposób traci władzę. Ogólnie uważa się, że integracja Nomadów i innych mas jest jedynym sposobem przeciwstawienia się Korporacjom. Po drugie, odbudowa Ameryki jest prawie na ukończeniu. Mimo iż w najmniejszym stopniu nie przypomina ona Ameryki sprzed lat, uzyskano dźwięk i wizję w Nowej Ameryce.

I w końcu, ekonomiczne naciski wymuszają podział Nomadów na trzy grupy. Pierwsza pragnie pełnej integracji z resztą społeczeństwa. Są zmęczeni byciem poniżanymi i deptanymi. Druga stara się znaleźć podobne organizacje w Ameryce i na całym świecie. Ostatnią grupę stanowią osobnicy wierzący, że Rząd świadomie się stara usunąć Nomadów z Ameryki. Ci ludzie są dumni z bycia Nomadami i zrobią wszystko, by utrzymać swój status. Nawet jeśli oznacza to wojnę.



Rozgrywanie walki w *Cyberpunku*



Cyberpunk i walka

CRAIG SHEELEY

Konflikt jest integralną częścią każdej opowieści kiedykolwiek opowiedzianej bądź zapisanej. Może się rozgrywać na wielu poziomach: słownym, mentalnym, emocjonalnym, środowiskowym, a nawet wewnętrznym („człowiek kontra maszyna”). Jeśli konflikt przyjmuje formę fizyczną, wówczas jest nazywany walką.

Stare orientalne powiedzenie mówi, że człowiekowi, który uderzył jako pierwszy, wyczerpały się argumenty. Mimo iż jest to po części prawdą, słuszne również jest to, że sprowadzenie konfliktu na grunt fizycznej rywalizacji jest szybkie, emocjonalnie satysfakcjonujące bardziej prymitywną stronę ludzkiej psychiki, a

także zazwyczaj środkiem ostatecznym. Zrób to dobrze i masz problem z głowy.

Ludzie w świecie *Cyberpunka* nie są zazwyczaj przyzwyczajeni do postrzegania negocjacji jako pierwszego kroku na drodze rozstrzygnięcia konfliktu. *Cyberpunk* jest technologicznym koszmarem na temat Darwinowskiej teorii selekcji naturalnej, gdzie przetrwanie jest najwyższą wartością. Zwycięzcami są ci, którzy mogą rzucić przeciwko swojemu przeciwnikowi większą siłę ognia.

Innymi słowy, czasami zdarza się, że trafisz na ludzi, którym nie podoba się Twoja działalność (lub sama Twoja obecność). Oni mogą nie chcieć z Tobą rozmawiać, tylko od razu wyciągną ciężkie sprzęty.

Dla Mistrza Gry walka może być użytecznym narzędziem, pozwalającym na nakierowanie graczy w odpowiednią

stronę, podsuniecie im pewnych wskazówek, przyspieszenie akcji, a także dając szansę graczom na użycie tych wszystkich nowych, śmiertelnych zabawek, które właśnie zakupili. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale Walka i Scenariusz.

Rozgrywanie walki

Istnieją dwa bieguny rozgrywania walki, dwa sposoby na jej przedstawienie: realistyczny i filmowy. Większość Mistrzów Gry wybiera swoją własną mieszankę dwóch powyższych stylów (gdzieś pośrodku).

Walka filmowa jest szybka i barwna. Stara się przedstawić walkę z punktu widzenia bohaterów i innych ważniejszych postaci. Bohaterowie Niezależni są ważni tylko wtedy, gdy zagrażają bohaterom lub w inny sposób są z nimi

związani. W walce filmowej pozycje uczestników są często mylne i „zgadywane”, zapasowa amunicja liczy się tylko wtedy, gdy wpływa to bezpośrednio na przebieg walki lub scenariusza. Przeciwnicy są zawsze w świetnej formie, lekko ranni, lecz walczący dalej, lub liczą się tylko jako składowa licznika ciał. Deklaracje uczestników walki są zawsze ogólne, bez szczegółów („Zamierzam wyskoczyć przez szybę samochodu, jak będzie przejeżdżał. W locie strzelam po oponach”). Na Mistrzu Gry ciąży obowiązek połączenia wszystkich deklaracji, pozycji, wydarzeń w logiczną całość oraz przedstawienia jej w równie barwny sposób.

Jedną z zalet filmowego sposobu rozgrywania walki jest znacznie większa swoboda gracza w podejmowaniu działania, co zachęca go do pełniejszego odtwarzania swojej roli, a także poszerza jego wyobraźnię (postacie w typie Errola Flynna, Indiany Jonesa czy nawet Rambo). Gracze nie muszą zaprzęcać sobie głowy znajomością systemu, to należy do obowiązków Mistrza Gry. Gracze mogą się skoncentrować wyłącznie na odtwarzaniu swojej postaci oraz byciu bohaterem. Nie muszą się przejmować przegrzaniem broni, czy liczeniem metrów, by ustalić czy ich SZYBKOŚĆ pozwoli im na schowanie się za osłoną. Mistrz Gry może najwyżej zlecić wykonanie rzutu na SZYBKOŚĆ, uwzględniającego wszelkie za i przeciw takiej czynności.

Minusem jest oczywiście, brak szczegółów, a co za tym idzie, brak realizmu w przedstawianiu wydarzeń, czyli tej własnej rzeczy, która przyciąga do *Cyberpunka 2020* wielu Mistrzów Gry. Na Mistrzu Gry ciąży także obowiązek zapisywania wszelkich ważniejszych informacji, powiązania wszelkich wydarzeń w logiczną całość, przedstawienia jej graczom, a także interpretacji zasad w przypadku nietypowych zagrywek ze strony graczy.

Przeciwnością filmowego sposobu jest próba przedstawienia walki z pewnym przejawem realizmu. W takim przypadku, wszyscy gracze powinni dobrze się orientować w zasadach. Mapy, figurki stają się niezbędne, tak jak i miarki do dokładnego wyznaczania odległości. Każdy uczestnik walki musi mieć pełne informacje odnośnie stanu broni, amunicji oraz własnych możliwości. Inicjatywa i następstwo wydarzeń są

ustalane dokładnie według zasad, określanych ze względu na relatywne szybkości ruchu oraz możliwości działania. W ten sposób, zasady są najważniejsze, natomiast Mistrz Gry ma głos ostateczny przy rozstrzygnięciu wszelkich niejasności.

Zaletą takiego sposobu jest odciążenie Mistrza Gry. Staje się on arbitrem gry, a nie tylko jej głównym prowadzącym (Mistrz Gry zajmuje się każdym szczegółem, arbiter rozstrzyga sporne kwestie). Dodatkowo, taki sposób kładzie koniec wszelkim skargom odnośnie złych rzutów, które rujną postacie, czy odnośnie zbyt wysokich poziomów Trudności. Jeśli gracz zna zasady, wówczas wie, czego się może spodziewać.

Minusem czysto realistycznego sposobu jest przekształcenie gry w rozgrywkę strategiczną, co ucina wszelkie próby heroicznego odtwarzania postaci. Zamiast ryzykować (co stanowi przecież nierozważną część osobowości cyberpunka), gracze mocno się trzymają swoich możliwości. Mówiąc brutalnie, realistyczny sposób nie daje tak dużej radochy. Dodatkowo, licząc czas potrzebny każdemu graczowi na opisanie swojego postępowania w najdrobniejszych szczegółach, wykonanie serii rzutów, zabiera to dużo cennego czasu i strasznie spowalnia grę, co rzadko bywa zbawienne dla scenariusza.

Jak zachować wdzięk pod ostrzałem?

Oto dodatkowe, opcjonalne zasady dla Mistrzów Gry, którzy chcieliby dokładnie przedstawić zachowanie ludzi w czasie walki. W momencie „walcz lub uciekaj” wielu ludzi odczuwa nagły spadek aktywności umysłowej. Większość społeczeństwa nie jest przystosowana do przebywania pod ostrzałem. Jedną z zalet treningu żołnierskiego jest przyzwyczajanie żołnierzy do pewnego rodzaju reakcji w określonych sytuacjach. W podobnej sytuacji na polu walki żołnierz nie będzie się zastanawiał lecz działał.

Podczas walki, Mistrz Gry powinien ocenić każdą deklarację postępowania (zarówno Postaci Graczy, jak i Bohaterów Niezależnych). Mistrz Gry i tak musi dopasować daną akcję do ogólnej sekwencji walki, lecz dodatkowo, musi osądzić, czy dana czynność jest na tyle prosta, by postać mogła ją wykonać bez zbyt długiego zastanawiania się. Przykładowe zachowania: strzał, osłona przed ostrzelaniem, ucieczka, atak, przeła-

dowanie, itd. Bardziej skomplikowane akcje wymagają bardziej złożonych procesów myślowych, które określają odporność na stres, związany z wykonywaniem trudnej czynności.

Niech warunki stresu oznacza rzut **OPANOWANIE +1k10**, Trudność 15+. Jeśli test był udany, wówczas postać może swobodnie wykonać swoją akcję. Jeśli test był nieudany, wówczas postać musi przedsięwziąć coś prostszego, co również pasuje do danej sytuacji.

Ten rzut może również być użyty przy wyznaczaniu morale. Kiedy postać zostanie trafiona, zraniona, kiedy postać jest uwięziona lub bezbronna, lub jeśli pojazd przewożący postać zostanie zniszczony, rzut **OPANOWANIE +1k10** przy Trudności 15+ (lub więcej, zależnie od sytuacji) może być wymagany w celu ustalenia, czy postać nadal chce walczyć. Jeśli test był nieudany, wówczas postać będzie się starała schować lub nawet uciec. W przypadku zorganizowanych oddziałów, do rzutu na morale może zostać dodana wartość umiejętności **Dowodzenie** przywódcy.

Wreszcie, ten rzut może zostać wprowadzony jako wskazówka dla gracza, jako rodzaj wiadomości, którą jego postać powinna wiedzieć. Na przykład, nie każdy wie, że w warunkach walki w budynkach, lub innych ograniczonych przestrzeniach, najlepszą bronią jest granat („masz wątpliwości, granatem w gości”). Ktoś z wysokim poziomem **Taktyki** doskonale to wie, lecz postać z wysokim **Zmysłem Walki** również powinna się gdzieś tego nauczyć...

Walka i scenariusz

Jak już zostało wcześniej wspomniane, walka zasadniczo spełnia trzy funkcje jako narzędzie scenariusza. Może zostać użyta do przyspieszenia akcji, jako szansa dla graczy na wypróbowanie swoich nowych zabawek, lub jako forma wskazówki dla graczy, w celu nakierowania ich na właściwy ślad.

Czasami tempo gry wyraźnie spada. Gracze nie mogą się zdecydować, co robić dalej, lub też znaleźli się w impasie bez żadnej wskazówki, a nawet mogą porzucić przygodę, podejmując działania zupełnie z nią nie związane! W takim przypadku, walka może być użyta jako środek do przyspieszenia przebiegu akcji. Zagrożenie życia postaci jest najlepszym środkiem do wzbudzenia ich czujności. Dobrym pomysłem jest trzymanie jakie-

goś bandziora w pogotowiu, tylko na wypadek, który tylko czeka, by wykończyć moment nieuwagi, który ma za zadanie trzymać ich w ciągłej niepewności. W końcu to Krawędź, nie? Już samo podejrzenie, że ktoś im depcze po piętach może spowodować kilka bezsennych nocy.

W *Cyberpunku* wciąż pojawiają się nowe sposoby zabijania żywych lub niszczenia martwych obiektów. Jeśli Twoi gracze specjalnie wykosztowali się na nowe „bum-bum”, wówczas pozbawienie ich możliwości ich użycia byłoby czystym okrucieństwem. Celami, eh, przepraszam, przeciwnikami mogą być prości cyberzy („zjedz to, bracie!”), gangi, których nikt nie lubi, czy osobnicy, których zgładzenie przyczyni się do rozwoju scenariusza. Powiedzmy, że ktoś zdobył karabin EMG. Pragnąc go wypróbować, strzela do najbliższego pojazdu, który na jego nieszczęście okazuje się być pancerką Arasaki. Oczywiście, Arasaka nie będzie zadowolona z faktu zniszczenia jednego z jej wozów... Punkt Scenariusza nr?, Interwencja Arasaki. To tylko kwestia celu, tego, co wejdzie na linię strzału.

Z uwagi na naturę społeczności w *Cyberpunku*, przypadkowe sekwencje walki zdarzają się bardzo często. Jednak, jeśli każda walka będzie częścią scenariusza, wówczas gracze szybko się połapią w sytuacji. Lecz walka nadal pozostaje dobrym punktem scenariusza. Najlepszym sposobem na zwrócenie czyjejś uwagi lub obudzenie czujności jest zagrożenie życia. (Do cholery, w każdym razie w filmach to działa).

Walka jest dobrym miejscem do popchnięcia scenariusza do przodu. Każda walka budzi rozliczne pytania. Kto nas zaatakował? Czy używali broni, których nie mogliby normalnie używać, na przykład, gang uliczny posiadający zastrzeżoną broń? Co chcieli z nami zrobić: czy tylko nas wyprosić z danego miejsca, czy się ostrzeliwali podczas odwrotu, czy też chcieli nas wszystkich wystrzelać? I oczywiście, najważniejsze pytanie: Dlaczego nas zaatakowali?

Planując tego typu sekwencję, spróbuj postawić się w sytuacji graczy. Rozważ to z ich punktu widzenia: co przyciągnie ich uwagę? Co zauważą? Co zamierzają zrobić w danej sytuacji? Jakie wnioski zamierzają z niej wyciągnąć?

Oto przykład: Chciałem wprowadzić nowych graczy w nastrój *Cyberpunka*,

przedstawić im system oraz Night City. Wszyscy byli biedni, z niewielką ilością broni i kiepskimi pancerzami. Wprowadziłem ich więc w środek sytuacji, w której gang Maelstrom zablokował kilka ulic wyjściowych ze stadionu tuż po koncercie. Członkowie gangu zaczęli plądrować samochody, korzystając z zaistniałego korku. Postacie, odtwarzane przez doświadczonych już graczy, postanowili się nie mieszać. Zaimprovizowałem więc profesjonalne wyciągnięcie z opalów jakiegoś Businessmana (przy użyciu Pancerzy Wspomaganych i maszyn krocących). W ten sposób obudziłem ich ciekawość, oraz wywołałem serię pytań na następnej sesji. Sekwencja walki stała się punktem wyjściowym scenariusza. Tylko dwóch graczy zaangażowało się w walkę. Nawet jako obserwatorzy zauważyli kilka rzeczy, które zmusiły ich do zastanowienia się. (Dlaczego Arasaka użyła tego typu uzbrojenia w celu wydobywania tego korpa? Czy to był przypadek, że Maelstrom zablokował właśnie te ulice? Kto pilotował pancerze i maszyny krocące? Wszystkie pojazdy zniknęły w wodach zatoki, jeden z żołnierzy wyposażony w Pancerz Wspomagany wykonał nawet potrójne salto przy skoku do wody!) Nikt z nich nie ucierpiał, cała sytuacja służyła tylko wprowadzeniu przygody i oswojeniu z otoczeniem, lecz uderzyła w nich atmosfera *Cyberpunka* z całą swoją siłą (atmosfera nie może się stać gęstsza niż świszczący koło ucha ołów!). Nauczyłem ich szacunku dla własnej potęgi (kiedy jeden z graczy rozwalił członka Maelstromu na kawałki ze swojej śrutówki) oraz respektu dla ICH potęgi (kiedy jeden z funkcjonariuszy Arasaki w Pancerzu Wspomagany rozciął na pół innego cyberpunka za pomocą swojej katany).

Mówiąc krótko: zadaniem Mistrza Gry jest stworzenie sytuacji, w której walka staje się częścią scenariusza, narzędziem, które pomaga w prowadzeniu przygody, a nie kulą u nogi. Niewłaściwie użyta sekwencja walki może stać się kłodą, która pożera czas, a jednocześnie zatrzymuje rozwój scenariusza.

Im szybsza sekwencja walki tym lepiej dla przygody. Istnieją wyjątki od tej zasady, takie jak nastrojowe pojedynki z czarnymi charakterami, lecz tylko kilka gatunków koncentruje akcję na walce tylko dla dobra samej walki (komiksy i serie gier o superbohaterach).

Jak przyspieszyć sekwencję walki?

Nieszczęśliwie dla zwolenników realizmu, najlepiej nadaje się filmowy sposób. Jeśli chcesz błyskawicznego zakończenia walki rzuć przeciwko swoim graczom zbyt mało lub zbyt wielu przeciwników. Walka przeciwko niewielkiej grupce wroga u większości grup nie spowoduje nawet złamania szyku, lecz jest dobrą okazją do przedstawienia kilku wskazówek, lub przynajmniej wytknięcia graczom jednego lub dwóch ważniejszych faktów (na przykład, uświadomienie im, że robią coś, co się nie podoba komuś innemu). Spotkanie z przeważającymi siłami wroga zazwyczaj zmusi graczy do szybkiego mówienia bądź uciekania, miejmy nadzieję, że w kierunku zgodnym z przewidywaniami Mistrza Gry. To tylko próbka możliwych zastosowań walki w celu przyspieszenia scenariusza.

Łatwiejsza walka

Każdy Mistrz Gry zdaje sobie sprawę, że prowadzenie walki jest jednym z najtrudniejszych obowiązków, jakie na nim spoczywają. Mistrz Gry musi pamiętać o wszelkich pozycjach, deklaracjach, wydarzeniach, warunkach środowiska i wszystkich innych czynników wpływających na przebieg walki. Dodatkowo, musi zapisywać obrażenia i zużycie amunicji! Oto kilka porad, które mogą ułatwić pracę Mistrza Gry.

Prostsze zapisywanie

Jedną z najstarszych sztuczek jest szeregowe zapisanie wszelkich informacji. Na przykład wszelkie informacje dotyczące Bohaterów Niezależnych na jednej kartce papieru. Karty BN zamieszczone w podręczniku *Cyberpunka 2020* są bardzo dobre, lecz zawierają zbyt dużo informacji (i zajmują zbyt wiele miejsca, by można je efektywnie użyć podczas walki).

Co robić? Wypisz podstawowe informacje o każdym uczestniku walki. Nawet jeśli będziesz musiał na chwilę przerwać bieg gry, opłaca się to w dwójnasób, gdyż po takim przygotowaniu sekwencja walki będzie się toczyła znacznie szybciej. Podstawowe informacje: REFLEKS (modyfikowany przez WZ pancerza), BUDOWA CIAŁA, SZYBKOŚĆ, typ pancerza i jego WB oraz odpowiednie umiejętności. Ludzie z Atlas Games wpadli na wspaniały pomysł, jak uporządkować umiejętności (jednocześnie skracając wybitnie czas) poprzez dodanie poziomu umiejętności, odpowiadającej jej cechy

oraz wszelkie modyfikatory wynikające z rodzaju broni. W ten sposób otrzymują jeden wynik (wliczają również Inicjatywę). Takimi umiejętnościami mogą być: **Spostrzegawczość** (włącznie ze **Zmysłem Walki**), **Walka Wręcz**, **Unikanie Ciosów**, **Szermierka**, **Pistolet**, **Sztuki Walki**, **Broń Ręczna**, **Broń Ciężka**, **Karabin**, oraz **Pistolet Maszynowy**. Na przykład, punk noszący pancerz (WZ -2), z REFLEKSEM 8, umiejętnością **Karabin** 4, smartgoglami oraz smartowanym karabinem (Celność +1) miałby efektywną umiejętność **Karabin** na poziomie 13.

Jak szybko stworzyć przeciwnika? Miej przed przygodą przygotowanych kilku bandziorów, strażników Korporacyjnych, cyberów, czy chromerów. W razie zaistnienia konieczności po prostu wprowadź jednego z nich.

Wreszcie, ostatnią cechą, którą powinienś zapisywać, jest stan obrażeń. Wszelkie rany ogłuszeniowe zaznaczaj przez zaczerpienie odpowiedniej kratki, a zranienia poprzez wstawianie w odpowiednią kratkę znaku „x”. Więcej na temat ran ogłuszeniowych w dalszej części tekstu.

Przeciwnik

Niektórzy Mistrzowie Gry mogą wprowadzić gracza-przeciwnika! Jest to godny zaufania gracz, którego zadaniem jest działanie po stronie BN, przeciwstawiając się graczom. Znacznie ułatwia to robotę Mistrzowi Gry, gdyż w ten sposób nie musi on zajmować się odtwarzaniem przeciwników. Dodatkową zaletą jest „usprytnienie” BN, gdyż gracz-przeciwnik może używać cwańszych i mądrzejszych sposobów, niż odważyłby się Mistrz Gry (chyba że chce zasłużyć sobie na miano Mistrza-zabójcy).

Istnieje jednak niebezpieczeństwo, że gracz-przeciwnik może wykorzystać wszechwiedzę Mistrza Gry do polepszenia swojej pozycji. Jeśli Mistrz Gry nie ma możliwości odseparowania gracza-przeciwnika od reszty, wówczas musi zatroszczyć się, by postaci pod kontrolą gracza-przeciwnika nie mogły korzystać z informacji, których nie mogłyby uzyskać.

Wizualna strona gry

Prosta mapa może uczynić cuda. Przede wszystkim, ucina większość problemów związanych z przedstawieniem pola walki. Jeszcze lepsze jest zastosowanie dwóch map. Gracze zaz-

naczają swoje poczynania na jednej z nich, natomiast na drugiej Mistrz Gry zapisuje ruchy przeciwników. Następnie Mistrz Gry porównuje obie mapy w celu ustalenia, czy któryś z uczestników nie zauważył drugiego (właśnie dlatego ważna jest **Spostrzegawczość**). W większych potyczkach, gdzie kluczową sprawą jest ustawienie oddziałów, dwie mapy są koniecznością. W bardziej płynnych, niezorganizowanych walkach (jak na przykład, wyżej opisana scena ataku Maelstromu), prosta mapa oraz dokładny opis znakomicie się nadadzą.

Dla graczy szczególnie zainteresowanych graficznym przedstawieniem walki, polecamy zestawy futurystycznych figurek (serie Grenadier Cyberpunk oraz Future Warriors, seria Ral Partha Shadowrun, a nawet figurki Heartbreaker'a oraz firmy Citadel). Samo użycie pomalowanych figurek wprowadzi odpowiedni nastrój, oraz niweluje problemy związane z ustalaniem pozycji na stole-mapie. Nawet możesz się postarać o budynki (naprawdę zwariowani ludzie mogą nawet stworzyć całe miasta utrzymane w konwencji Mrocznej Przyszłości, jak to pokazane na konwencji GenCon w 1993 roku. To było pyszne!). Przy ustalaniu odległości przydadzą się miarki i całówki. Możesz również użyć modeli pojazdów, helikopterów, czołgów, pancerek (Grenadier produkuje całą serię pojazdów Mrocznej Przyszłości, włącznie z AV-kami!), a nawet Pancerzy Wspomaganych (produkt RAFM Mekton).

Strzelanina w samo południe

Wreszcie, jeśli system się nie sprawdza, należy go zmienić (motto Mistrza Gry). Wielu ludzi twierdzi, że system walki przedstawiony w Strzelaninie Piątkowej Nocy jest zbyt wolny, ze względu na rozpatrywanie każdego pocisku z osobna, przebijanie pancerza i ustalanie poziomu obrażeń. Dodatkowo, system nie przewiduje takich drobiazgów jak rany ogłuszeniowe (pancerz zatrzyma pocisk, lecz nie zaneguje to impetu uderzenia) czy poważne okaleczenia. Dodatkowo, jeśli wprowadzisz Pancerze Wspomagane, wówczas system niezbyt się nadaje, gdyż trzeba całego dnia, żeby się przebić przez taki pancerz. Z kolei alternatywny system wprowadzony w *Maximum Metal* i traktujący Pancerze Wspomagane jak pojazdy, jest zbyt zabójczy.

Rozwiązaniem takiego problemu może być tylko stworzenie nowego systemu walki: szybszego, doskonalszego. Taki system został wprowadzony w *Cyber-Generation*. Do jego stworzenia wykorzystaliśmy różne sugestie i proponowane systemy walki. W rezultacie powstała „Rąbanka Sobotniej Nocy”.

Po wypróbowaniu jej na GenConie postanowiłem połączyć rozpatrywanie uszkodzeń ze Strzelaniną Piątkowej Nocy z szybkim tempem wydarzeń z Rąbanki Sobotniej Nocy, tworząc w ten sposób „Strzelaninę W Samo Południe”. Ten nowy system jest opisany w Nowych Zasadach, strona 102.

Kilka sztuczek do wykorzystania w walce

Nie istnieje nic takiego, jak „walka fair”. W każdym konflikcie albo Ty masz przewagę, albo Twój wróg, nawet jeśli jest ona minimalna.

Zadziwiające, że wielu cyberpunków zdaje się tego nie rozumieć. Na każdego sprytnego walczącego, analizującego teren, przeciwnika, starającego się wyczekać na najlepszy moment do ataku, a także potrafiącego się wycofać, jeśli walka nie układa się po ich myśli, przypada tuzin odważnych idiotów, odgrywających macho-rewolwerowców. Ci idioci starają się wprowadzić zasadę „walki fair”, co oznacza, że pozbawiają się wszelkich możliwych przewag nad znacznie lepszym przeciwnikiem... Nie lekceważ nikogo, chyba że jesteś pewien, że jesteś o wiele lepszy od niego. Nawet współczesna technologia nie wyleczy Cię z kulki między oczami.

W *Strzelaninie Piątkowej Nocy* w podręczniku *Cyberpunku 2020* znajduje się mnóstwo pożytecznych informacji, podanych na marginesie. Fragment dotyczący zasadzek nie przypadkowo znajduje się blisko początku rozdziału. Zasadzki są najłatwiejszym sposobem walki. Nie pozwól przeciwnikowi na odpowiedzenie ogniem; o wiele bezpieczniej dla Ciebie jeśli tego nie zrobi. Najlepiej, jeśli w ogóle nie będzie wiedział, kto do niego strzelał, ani ile razy. Dobrymi lekcjami rozsądnego zachowania są uwagi Morgana Blackhand na temat broni automatycznej (obnoszenie się z nią i używanie). A uwagi zamieszczone w Chroń swój tyłek (strona 110, *Cyberpunk 2020*) są znakomitymi przykładami dobrego, cyberpunkowego myślenia.

Efektywne techniki walki

Aby odpowiednio połączyć ten rozdział z innymi należy podać definicję ogólnego celu wszystkich walk: usunięcie wroga siłą bez ponoszenia niepotrzebnych strat. „Usunięcie wroga” może oznaczać zabicie przeciwnika, wypędzenie go z danego terenu, lub tylko zmuszenie go do nie wtrącania się w nie swoje sprawy!

Istnieje wiele sposobów, większość z nich to podstawowe, proste rozwiązania. Wybór odpowiedniej taktyki zależy od celu walki.

Technika zabiegu skoku

Jest to jedna z podstawowych technik będących współcześnie w użyciu. Oddział dzieli się na dwa pododdziały o równej wielkości. W trakcie, kiedy pierwsza grupa ostrzeliwuje teren, druga grupa przesuwa się do wyznaczonego punktu. Następnie, pierwsza grupa przesuwa się pod osłoną drugiego pododdziału, itd. Cały oddział porusza się więc na podobieństwo żabich skoków. Taka technika jest szczególnie przydatna przy poruszaniu się pod ostrzałem wroga. I pamiętajcie, znakomicie to działa na schodach.

Ogień skoncentrowany

Niemcy nazywają tą technikę „przy-”
”gwazdzaniem”. Jest to ofensywna taktyka. Teoria zakłada rozproszenie części oddziału, by mógł związać większość defensywy wroga, a następnie skoncentrowanie pozostałej części oddziału na jednym punkcie obrony, zazwyczaj najslabszym. Po załamaniu się tego odcinka, atakujący przenikają do środka. Mimo iż ta taktyka została zaprojektowana dla potrzeb kompanii czy plutonów, znakomicie się sprawdza również w przypadku mniejszych oddziałów. Na przykład, mała grupa stara się dostać do strefy strzeżonej przez strażników Arasaki. Zostawiwszy kilku ludzi, którzy mają za zadanie trzymać w szachu większość sił obronnych, reszta kieruje cały ogień na pojedynczy element defensywy. Taki atak rychło doprowadza do załamania się linii obrony, stwarzając w ten sposób lukę, przez którą można się dostać do środka.

Innym sposobem użycia skoncentrowanego ataku jest, mówiąc żargonem, wyjęcie najważniejszego, najgroźniejszego przeciwnika. Oplaca się zaryzykować kilka rund ognia słabszych przeci-

wników, aby tylko poradzić sobie z tym mocniejszym. Mając wybór między ostrzeliwaniem ze strony sił porządkowych Arasaki uzbrojonej w śrutówki, a ze strony jakiejś bandy uzbrojonej w śrutówki i jedną wyrzutnię rakiet, wybrałbym pierwszą możliwość. Krótko, zidentyfikuj najgroźniejszego przeciwnika i postaraj się go wyeliminować.

Zasadzka w kształcie litery „L”

Aby móc wykorzystać tą sprawdzoną już taktykę, będziesz potrzebował dwie automatyczne bronie zdolne do utrzymywania ciągłego ognia. Cała formacja jest ustawiona w kształcie litery „L”. Jedna broń jest ustawiona na skrzyżowaniu dłuższego i krótszego ramienia, natomiast druga znajduje się na końcu krótszego ramienia. Lekkie oddziały są rozmieszczone wzdłuż dłuższego ramienia i ich zadaniem jest doprowadzenie wroga pod lufy działek oraz nękanie go ogniem z broni krótkiej. Kiedy wróg znajdzie się między obiema automatycznymi broniąmi, obie otwierają ogień, zasypując wroga gradem pocisków (strefa ich ostrzału jest zwana „polem śmierci”). W tym samym momencie, lekkie oddziały odcinają drogę odwrotu. Jest to klasyczna mordercza taktyka, bardzo trudna do zwalczenia.

Techniki obronne sprowadzają się do uniemożliwienia wrogowi użycia swojej pełnej siły. Skoncentrowanie ognia na najgroźniejszym elemencie ataku jest jedyną ofensywną taktyką stosowaną w obronie. Po udanej obronie, można przeprowadzić kontratak, jeśli sytuacja tego wymaga.

Obrona strefy

W momencie ataku, tylko ruchome jednostki mogą uczestniczyć w akcji. W przypadku obrony równie dobrze mogą się sprawować stale nieruchome środki defensywy. Mogą to być miny, pułapki, sensory, czujniki oraz przeszukiwacze (na przykład zrobotyzowane działka). Nie można wiele powiedzieć na temat technik używania takich urządzeń, lecz należy się kilka ostrzeżeń.

1) Zawsze bądź pewny, że wiesz, gdzie się znajdują Twoje środki obrony! Albo przynajmniej zainstaluj takie, które będą potrafiły odróżnić Ciebie od wroga. Wielu ludzi zginęło włączając na swoje pułapki.

2) Używaj swoich min i pułapek, by skierować wroga w stronę korytarzy ogniowych. Oddziały i pojazdy zazwyczaj będą objeżdżać pola minowe - a przynajmniej coś, co uważają za pole minowe — a nie przejeżdżać przez niebezpieczną strefę. Zakładaj pułapki tam, gdzie nie chcesz mieć swojego wroga.

3) Nie opieraj się głównie na zrobotyzowanych środkach obrony. Jeśli Ty możesz przedostać się między nimi, tak samo może Twój wróg.

Korytarze ogniowe

Korytarz ogniowy jest kolejnym skutecznym środkiem obrony. Wybierz teren zbliżania się wojsk przeciwnika, a następnie umieść tam karabin maszynowy z opcją ognia ciągłego (równie dobra może być każda broń automatyczna). Po prostu kierujesz lufę na nich i wymiatasz! Karabiny maszynowe z odpowiednią ilością amunicji mogą zostać użyte w ramach ognia zaporowego, by powstrzymać wroga nawet przed wychyleniem nosa (taki rodzaj zasadzki nie dodaje +5 do Ataku lecz zapewnia +10 do Inicjatywy).

Możesz również umieścić karabin maszynowy na poziomie kolan. W ten sposób będzie on trafiał w zazwyczaj gorzej opancerzone nogi. Taki rodzaj ognia działa znakomicie w połączeniu z techniką korytarzy ogniowych. (Jest to rodzaj ognia zaporowego trafiającego tylko w nogi).

Więc nie zdążyłeś umieścić żadnych środków obrony? Jeśli wróg jest zbyt silny, a Ty chcesz zniwelować jego przewagę, wycofaj się. Ustaw się w miejscu, do którego Twój wróg będzie mógł podejść tylko przez wąskie przejście. Bach! Już masz korytarz ogniowy.

Snajperzy

Wybierz najlepszą pozycję dla snajpera, a następnie umieść tam swojego najlepszego strzelca z bronią o największym zasięgu i celności. W miarę możliwości, staraj się zniwelować przewagę przeciwnika. Zawsze staraj się wyznaczyć najważniejszy punkt sił przeciwnika, a następnie obróć jego marzenia w pył za pomocą snajpera. Bądź czujny - snajperzy często umierają! Jeśli nieprzypatrzył się takiego, zazwyczaj wykorzystuje przeciwko niemu znaczne siły („...Wojsko nie będzie się długo zastanawiać nad rozwaleniem budynku w pył, byle tylko dostać snajpera na jego

dachu". *Home of the Brave*, strona 66). Snajper zazwyczaj operuje w bezpośredniej bliskości terenu wroga i z tego względu może zostać szybko zlikwidowany. Bądź więc czujny.

Gazy

W środowiskach wiejskich, gazy, aby były skuteczne, musiałyby być dostarczone w takich ilościach, że niweczyłoby to sens ich zastosowania. W terenie miejskim, gazy są bardzo pożytecznym narzędziem. Działają znakomicie przy odcinaniu danego terenu, a niewielu ludzi nosi przy sobie maskę przeciwgazową czy filtry, lub też, w przypadku silnie żrących substancji, pełny skafander ochrony chemicznej. Co więcej, wiele gazów zawiera substancje, które fluorują jeśli zostaną naświetlone ultrafioletem. Przydaje się to przy późniejszej identyfikacji. Należy pamiętać, że prawie każdy dział ochrony Korporacji zna się na zastosowaniu gazów bojowych i nie tylko, więc należy się liczyć z faktem, że będzie je częściej stosować, niż kule (mniejsze zniszczenia materialne).

Pułapki

Pułapka drutowa BOM (*Maximum Metal*, strona 74) jest dobrym przykładem awaryjnego środka obrony. Po prostu, rzucasz takie чудо (zachowując bezpieczną odległość!), a następnie blokujesz ulicę czy przejście. Harmonijkowe żyłki zrzucone z powietrza mają taki sam efekt.

Rozpoznanie za pomocą ognia

Jest to najbardziej ryzykowna taktyka stosowana przez wojskowych, nawet bardziej niebezpieczna niż Rozpoznanie za pomocą Oddziału. Zazwyczaj jest ona używana przez tych dowódców, którym nie zależy, do kogo strzelają. Tego typu rozpoznanie polega na ostrzeleniu pozycji, które mogą być zajmowane przez wroga siły. („Hej, rozwalcie ten samochód, ktoś się tam może chować, aja i tak nie lubię tej marki!”). Należy zauważyć, że takie strzelanie wiąże się ze znacznym zużyciem amunicji, a także może przysporzyć postaciom nowych i nieoczekiwanych wrogów.

Porady taktyczne

Jednym z zabawniejszych aspektów gier fabularnych jest odgrywanie nieznajomych postaci. Jeśli gracz nie

zdaje sobie sprawy z takich rzeczy, które jego wyspecjalizowany, posiadający bogatą wojskową przeszłością komandos zna na pamięć, wówczas możesz mu pomóc, dając wskazówki, czy odradzić mu pewne działanie, szczególnie wtedy, gdy działa głupio.

Jak przeżyć walkę?

Poniższe wskazówki mogą być zastosowane przez Bohaterów Niezależnych, jak i przez graczy. Każdy weteran wojenny doskonale powinien sobie zdawać sprawę z tych okrucich wojennej mądrości.

Strzelaj pierwszy: Zasadzka jest najprawdopodobniej najlepszym sposobem przeżycia walki. Jeśli jesteś w stanie zabić, zneutralizować lub zmusić do ucieczki swojego przeciwnika, zanim on będzie mógł odpowiedzieć ogniem, wówczas jesteś bliżej swojego celu.

Chowaj się: Upewnij się, że nie można do Ciebie strzelać! Ukrycie, jest dobre tylko wtedy, gdy przeciwnik nie wie, że się tam znajdujesz. Jeśli wie, wówczas lepiej poszukaj sobie jakiejś twardszej, solidniejszej osłony. (Ukrycie jest to miejsce, które zabezpiecza Cię przed wzrokiem przeciwnika, lecz niekoniecznie przed ogniem z jego broni. Osłona zazwyczaj gwarantuje ukrycie, lecz jest także wystarczająco solidna, by choć w minimalnym stopniu ochronić Cię przed skutkami wymiany ognia).

Szukanie osłony jest najważniejszą taktyką w trakcie boju, lecz zazwyczaj niezbyt często wykorzystywaną! Jednym z ważniejszych żołnierskich nawyków jest szukanie osłony, jak tylko usłyszysz się strzał. Takie zachowanie jest wtłaczane żołnierzowi do głowy tak długo, dopóki nie stanie się ono instynktowne. Przyczyna jest prosta. Większość ludzi po usłyszeniu strzału zacznie się rozglądać, żeby ustalić, co się dzieje (to fakt!!!), zamiast paść na ziemię i szukać osłony. Takie zachowanie jest przyczyną wielu śmierci. Nawet wytrenowani agenci FBI ginęli w walkach, ponieważ zbyt długo się koncentrowali na zabiciu przeciwnika, zamiast najpierw znaleźć osłonę, a dopiero później postarać się zabić wroga. Mistrz Gry powinien zdawać sobie z tego sprawę podczas sekwencji walki. Jeśli postać (gracza bądź Bohatera Niezależnego) nie odbyła odpowiedniego treningu (szukania osłony, lub płaskiego padnięcia na ziemię), wówczas na początku walki, powinna ona wykonać rzut na OPANO-

WANIE o Trudności 13+. Jeśli rzut był nieudany, wówczas postać stoi w miejscu, starając się zrozumieć, co się dzieje! Może też spróbować strzelać do przeciwnika, zależnie od wysokości rzutu.

Powstrzymaj go przed odpowiedziem ogniem: Postaraj się, by przeciwnik nie miał możliwości odpowiedzi ogniem. O to właśnie chodzi w technice ognia zaporowego — by zmusić przeciwnika, by nie wystawiał głowy. Mistrzowie Gry mogą pozwolić, by postać wystawiła się na ogień zaporowy, po wykonaniu udanego rzutu na OPANOWANIE dodając wartość **Zmysłu Walki** o Trudności 15+. W szczególnych okolicznościach, ogień zaporowy może niwelować Twoją osłonę, ze względu na rykoszety, które mogą spowodować obrażenia! (Wyjątek stanowią postacie odporne na tego typu odłamki — postać w Pancerzu Wspomagającym może się nie martwić małokalibrowymi pociskami). Utrudnienie widoczności jest również dobrą taktyką, w końcu od czego są granaty dymne! Trudniej jest trafić w coś, czego nie widzisz.

Ruszał się: Jeśli zbyt długo przebywasz w jednym miejscu, Twój wróg najprawdopodobniej Cię w końcu dostanie. Jeśli chronisz się za tą samą osłoną, wówczas przeciwnik znajdzie inny sposób, by Cię stamtąd wykurzyć. Zmieniaj pozycję, by zmusić go do zgadywania, lub przynajmniej tylko po to, by nie było mu łatwiej. Jeśli masz wspaniałą pozycję do obrony i chcesz (lub musisz) tu zostać, wówczas bądź pewien, że Twoi kumple zmieniają pozycję, starając się okrążyć przeciwnika, w czasie, gdy Ty ścigaszaś na siebie jego ogień.

Jeśli Ci się nie podoba, uciekaj: Jeśli sytuacja nie układa się po Twoje myli, spływaj! To prawdziwy świat, mój przyjacielu. Przeżycie jest ważniejsze niż jakieś pomysły w stylu macho, czy poczucia męskiej odwagi. Pamiętajcie, ten, który strzelił i uciekł, przeżył przynajmniej tyle, by móc strzelić następnego dnia.

Masz wątpliwości, granatem w gości: W miejskim świecie *Cyberpunka* roku 2020, granat jest Twoim przyjacielem. Dobry rzut może umieścić granat nawet za najlepszą osłoną, a wybuch zazwyczaj załatwia sprawę. Nawet mając na sobie Metalgear™, fakt, że ma się pod sobą granat, nie jest powodem do radości.

Nie przechodź przez drzwi: Ludzie obserwują drzwi. Ludzie strzelają do ludzi, którzy przechodzą przez drzwi. Użyj materiałów wybuchowych, by zrobić dziurę w ścianie, a następnie wejdź właśnie przez nią.

Używaj sieciarza: Dobry Netrunner może uzyskać dostęp do sensorów i kamer, zapewniając Ci w ten sposób znacznie więcej informacji.

Nigdy nie stój w miejscu: Uderzaj szybko, twardo i spływasz. Jeśli stoisz w miejscu, wówczas dajesz przeciwnikowi szansę na sprowadzenie posiłków i cięższej broni.

Znajdź słaby punkt przeciwnika: Znajdź go i wykorzystaj. Jeśli większość sił przeciwnika pochodzi z jednego źródła, postaraj się je wyeliminować. Jeśli przeciwnik dysponuje znakomitą bronią o dalekim zasięgu, zaś znacznie gorzej radzi sobie z walką wręcz, a Ty przedstawiasz sobą horror w walce wręcz, wówczas postaraj się sprowadzić walkę właśnie do takiego punktu (i vice versa). Jeśli wróg dysponuje przewagą liczebną, wówczas postaraj się rozdzielić jego siły i staraj się zniszczyć każdą grupę z osobna. Czy istnieje miejsce, gdzie możesz się dostać, a Twój przeciwnik nie? Idź tam! (Jedną z taktyk walki przeciwko gościom w Pancerniach Wspomaganych i naprawdę ciężko opancerzonym cyborgom).

Wykorzystuj okazje: Rozejrzyj się. Może coś leży na ziemi, co mógłbyś wykorzystać jako broń. Pojazdy są bardzo przydatne — potrzebujesz przebić się przez blokadę? Może tak użyć jakiegoś wozu? (Im droższy, tym lepszy!) Jak sobie poradzi ten zautomatyzowany cyborg przeciwko podnośnikowi do mięsa? Netrunner kontrolujący fabrykę, lub hutę, może być daleko bardziej niebezpieczny niż oddział żołnierzy Militechu w Pancerniach Wspomaganych!

Pamiętaj, że Bohaterowie Niezależni będą stosować takie same sztuczki. Szczególnie, jeśli mają za sobą odpowiednie przygotowanie (doświadczenie z walk ulicznych, lub wojskowy trening). Jednakże, takie sytuacje będą się zdarzać rzadziej niż Ci się wydaje — naprawdę zaprawieni w bojach weterani nie muszą ich wykorzystywać, zaś strażnicy korporacyjni to w większości „... dobrze uzbrojeni, nerwowi gliniarze; nie zaś wyszkoleni żołnierze” *Home of the Brave*, strona 66.

Taktyka walki dla postaci z pełnym przekształceniem cybernetycznym

Tego typu postacie zasługują na wzmiankę, ponieważ cyborgi są zdolne do rzeczy, których zwykły cyberpunk, nawet w Pancerniu Wspomagany nie ma możliwości wykonania.

Cyborg jest postacią, która osiągnęła szczyt możliwości. Mózg jest mocno przytwardzony i zabezpieczony specjalną substancją. Ze względu na brak miękkich tkanek i łamliwych, kruchych kości, postać z pełnym przekształceniem cybernetycznym staje się przerażającym żołnierzem. Jest zręczny, szybki, wytrzymały na ciosy, nigdy się nie męczy, może sobie „odciąć” doznania bólu i potrafi utrzymywać jasność umysłu przez wiele dni.

Najważniejszymi zaletami cyborga są jego siła i odporność. Cyborg może przeskoczyć pomiędzy budynkami, nie przejmując się impetem uderzenia. Może także przebić się przez ścianę i natychmiast działać, nie będąc w stanie ogłuszenia, jak w przypadku normalnego człowieka w Pancerniu Wspomagany. Wojskowy model Dragoon może zostać zrzucony z wysokości 10 metrów lub więcej, przy prędkości 35 km/h lub więcej, może nie wytrzymać upadku, a w najlepszym wypadku odniesie ciężkie obrażenia. Natomiast Dragoon spadnie na ziemię, przeturla się, a następnie natychmiast przystąpi do działania, jak tylko wyhamuje prędkość. Wszystko bez najmniejszego uszczerbku.

Konsekwencje wynikające z zastosowania cyborgów są zatrważające. Potrzebujesz dostać się do wnętrza budynku? Może tak przez dach? Nie przejmuj się, że rozwalisz po drodze kilka pięter; warte jest szoku, jaki wywoła to u twoich przeciwników. Nieprzyjaciół ma działko skierowane w Twoją stronę? To nic. Przeżyjesz kilka początkowych strzałów, a jesteś wystarczająco szybki, by dopaść je, zanim wyrzuci Ci jakieś poważniejsze obrażenia.

Korporacje zaczynają wykorzystywać możliwości cyborgów na większą skalę, podobnie jak siły policyjne.

Odpowiednie narzędzie do odpowiedniej roboty

Wprawie każdej grze fabularnej z łatwością można odróżnić graczy od reszty postaci. Są to ci najczęściej opancerzeni i uzbrojeni po same zęby faceci. Nawet w grach rozgrywających się w średniowieczu, bohaterowie noszą najcięższe zbroje i dźwigają cztery razy więcej broni, niż miałby do swojej dyspozycji normalny rycerz.

Tego rodzaju zjawisko przybiera na sile w grach znacznie bardziej zaawansowanych technologicznie. Kiedyś, grą, która zajmowała pierwsze miejsce pod względem „Jak dużo broni mogę nosić” był *Traveller™*, postacie z tej gry zaczęły przypominać chodzący arsenał. Ostatnio na scenie pojawili się nowi pretendenci do tytułu gry o największej ilości broni: *Twilight: 2000™* i *Cyberpunk*. Ze względu na stosunkowo dużą ilość pieniędzy, na czoło wysuwają się postacie z *Twilight: 2000™*. Typowa postać nosi jeden czy dwa pistolety, nóż/bagnet/maczetę, karabin szturmowy z granatnikiem zamontowanym pod lufą kilka magazynków do każdej z broni, pół tuzina (lub więcej) granatów każdego typu do granatnika, około dziesięciu granatów ręcznych, jednego lub dwa LAW-y, pancerz, hełm, a czasami pistolet maszynowy na „bliższe odległości”. Zdarza się często, że zamiast kombinacji karabin szturmowy/granatnik, postać nosi automatyczną strzelbę śrutową, cięższy granatnik, lub karabin maszynowy. Postacie wybierają też cięższy granatnik, lub karabin maszynowy. Postacie w *Cyberpunku* zazwyczaj nie noszą aż tyle ekwipunku (powyższy zestaw ważyłby powyżej 20 kg), ale tylko dlatego, że w większości przypadków nie są w stanie sobie na to pozwolić.

Wiercie lub nie, lecz mnóstwo broni nie jest w ogóle przydatnych w świecie *Cyberpunka*! Często, posiadanie zbyt dużej ilości broni przyciąga uwagę niepożądanych osób — pomyśl, co by się stało, gdybyś wszedł do lokalnego banku z pistoletem niewiele krótszym od karabinu! A teraz wyobraź sobie tę samą sytuację w pełnym przemocy świecie *Cyberpunka*. Sztuka polega na tym, by dopasować broń do aktualnej sytuacji.

Jaka broń jest przydatna w jakich sytuacjach? Poniższe informacje podają w kieszonkowej formie możliwości i przydatność większości rodzajów broni. Niech Twoi gracze przeczytają sobie te wskazówki, lub sam im to zaprezentuj.

Niech mają jakieś pojęcie o tym, co jest powszechnie akceptowane (i praktyczne), a co nie jest.

Broń naturalna: Istnieje wiele sposobów, na jakie można wykorzystać ciało ludzkie jako broń. Wszystkie umiejętności **Sztuka Walki** opierają się właśnie na takim założeniu. Nigdy nie lekceważ przeciwnika, który dysponuje taką umiejętnością; niektóre **Sztuki Walki** są groźniejsze niż pistolet o kalibrze 9mm! Dodatkowo, mistrz **Sztuk Walki** nie musi się martwić o zużycie amunicji. Co więcej, większość broni można Ci odebrać, natomiast trochę trudno jest „zostawić własne ciało przed wejściem do baru”.

Noże: Noże są akceptowane prawie wszędzie (choć noszenie pasa z nożem na balu w wysokich kręgach może Ci przysporzyć etykietkę dziwaka). Większość ludzi uważa, że nóż nie jest groźną bronią, ponieważ nie wystrzeliwuje pocisków. Oczywiście, są w błędzie.

Nóż posiada wiele zalet: jest cichy, niezawodny, użyteczny (zawsze można nim coś pokroić), łatwo go ukryć i może być zabójczy. Oczywiście, użycie noża wymaga podejścia do przeciwnika na bliski zasięg oraz odpowiednio dużych jaj, by zabić przeciwnika patrząc mu w oczy. Wymaga również pewnego obycia się z techniką walki na noże. (Cyberkastet również podpada pod kategorię noży, lecz nie jest tak niezawodny).

Miecze, piły łańcuchowe, inne broń biała: Dźwiganie ze sobą tych nieporęcznych, niemożliwych do ukrycia przedmiotów jest oświadczeniem, że zamierzasz ich użyć. Niedobrze. Oczywiście, zawsze możesz użyć miecza (lub dowolnej innej broni białej). Zadajesz większe, bardziej krwawiące rany, oraz możesz dodać swoją siłę do ciosu.

Pałki są tanie i występują w wielkich ilościach. Jeśli potrzebujesz broni, a nie masz żadnej, po prostu weź sobie pałkę, lub nogę od krzesła. Niektórzy używają lasek, z uwagi na ich tradycyjną funkcję, która zapewnia naturalną ukrywalność. Jednak są one darzone podejrzliwością ze względu na łatwość ukrycia w nich jakiejś broni.

Pistolety: Pistolet jest dobrą bronią w prawie każdej sytuacji. Łatwe do ukrycia, zabójcze, lecz nie na tyle duże, by przyciągnąć szczególną uwagę. Większość strażników nie będzie się przejmować faktem, że posiadasz przy sobie zwykły pistolet, ponieważ ich pancerz z



łatwością powstrzyma uderzenie pocisku z takiej broni (jednak nie będą już tak pobłażliwi, jeżeli będziesz miał przy sobie pociski przebijające pancerz lub inną specjalną amunicję). W większości wypadków, pistolet będzie jedyną bronią, jakiej będziesz potrzebował - jeśli sytuacja wymaga użycia cięższej broni, wówczas jedyne, co możesz zrobić, to wycofać się, zanim Twoje życie zostanie zagrożone!

Pistolety maszynowe: Pistolet maszynowy jest użyteczny tylko w warunkach walki w środowisku miejskim. Zostały zaprojektowane do oczyszczania pomieszczeń z niepotrzebnych elementów i nadal są najbardziej użyteczne w takich celach. Pistolety maszynowe mogą z łatwością zasypać spory obszar gradem ołowiu, więc oprócz walki w pomieszczeniach, znakomicie się nadają do postawienia ognia zaporowego. Te pistolety maszynowe, które są łatwe do ukrycia mają zbyt mały kaliber, by mogły wyrządzić jakieś szkody ludziom w cięższych pancerzach, natomiast te silniejsze są zbyt trudne do ukrycia. Noszenie pistoletu maszynowego jednoz-

naczenie wskazuje, że chcesz go użyć, więc noś go tylko wtedy, jeśli będziesz go chciał użyć.

Śrutówki: Oto broń, która bez wątpienia jest najlepsza w warunkach walki w terenie zabudowanym. Śrutówka może być wyposażona w tyle różnych rodzajów pocisków, że staje się granatnikiem o kalibrze 18mm. Nie trzeba dysponować szczególnymi umiejętnościami, by ją obsługiwać. Znakomicie się nadaje do pokrycia większego obszaru, amunicja jest tania, śrutówki z odpiłowaną lufą (obrzynki) są dość łatwo ukrywalne, a same śrutówki są bardzo łatwo dostępne, tak samo zresztą jak amunicja. Wadami śrutówek jest zbyt mała pojemność magazynku i fakt, że nie są one dobrze widziane w eleganckim towarzystwie. Śrutówki są darzone strachem, nie bez racji zresztą, ze względu na duży rozrzut strzału i rany, jakie powodują.

Karabiny szturmowe: Oto czyste i niezawodne narzędzie morderstwa. Są zabójcze i nie do ukrycia, więc jeśli nie zamierzasz użyć jednego z nich, lepiej go nie zabierać ze sobą. Już sam fakt posiadania takiej broni na Ulicy może

spowodować rychłą śmierć jego właściciela.

Bronie ciężkie i egzotyczne: Tak samo jak karabiny szturmowe, lecz gorsze. Są na tyle rzadkie (i na tyle cenne na czarnym rynku), że właściciel może stać się obiektem zabójstwa lub obrabowania!

Co więcej, bronie ciężkie są bardzo trudne do zdobycia, a co z tego wynika, dosyć kosztowne. Lecz są tego warte, jeśli wiesz, że będziesz miał do czynienia z pojazdami, cyborgami, lub Pancernymi Wspomaganiymi. W takim wypadku będziesz potrzebował przynajmniej kilku granatów HEDP, kilka LAW-ów, wyrzutnię rakiet, lub parę granatów przeciwpancernych. Jeżeli nie dysponujesz taką bronią, wówczas będziesz miał sporo problemów przy przebijaniu się przez pancerz.

Bronie smartowane: Zalety broni smartowanej czynią ją bardzo zachęcającą. Jeśli posiadasz podskórne wtyki, oraz broń przystosowaną do takich wszczepów, wówczas bardzo dobrze. Taka broń jest dobrze ukryta i nie zwraca na siebie uwagi. W przeciwnym przypadku, kilka kabli łączących głowę z bronią oznacza, że dany gość ma przy sobie broń, która jest warta kradzieży! Nie podłączaj się, jeśli nie chcesz być podłączony.

Rozgrywanie specyficznych sekwencji

Niektóre sytuacje w trakcie walki wymagają od Mistrza Gry pewnej interpretacji. W końcu, podręcznik *Cyberpunka 2020* nie mógł zamieścić sposobu przedstawienia każdej możliwej sytuacji z osobną (mógłby, ale miałby wtedy o 200 stron więcej!). Oto kilka praktycznych wskazówek dotyczących niektórych specyficznych sytuacji na polu walki:

Style walki wręcz: Oczywiście, nie wszystkie style walki są jednakowo dobre. Używając umiejętności **Sztuki Walki Blok/Parowanie** nie jest dobrym pomysłem, jeśli nie posiadasz odpowiedniej osłony części ciała, którą blokujesz! Ogólnie mówiąc, umiejętność **Unikanie ciosów** jest używana wtedy, gdy postać chce się usunąć z drogi ataku w walce wręcz, w ten sposób zmniejszając szanse na odniesienie obrażeń. Aktywny unik jest nawet jeszcze lepszy (-2 do rzutu przeciwnika na trafienie). Pamiętaj o tym, że niektóre **Sztuki Walki** mają bonusy do Uników.

Wysportowanie jest niezbyt przydatną

umiejętnością w walce. Jest tylko „...wymagana do celnego rzucania, wspinania się i utrzymywania równowagi. Łączy ona podstawowe elementy wychowania fizycznego w jakiegokolwiek szkole średniej”. Wygląda na to, że jest to ostatnia deska ratunku przy unikaniu ciosów w walce wręcz. Aby to zobrazować, postać używająca **Wysportowania** w walce zamiast normalnej umiejętności walki, powinna mieć efektywny poziom **Wysportowania** zmniejszony o połowę. Możesz zamiast tego wprowadzić ujemne modyfikatory dla postaci używającej tej umiejętności w walce.

Tak samo, postać posiadająca umiejętność **Broń ręczna** nie umywa się nawet przy pojedynkowaniu się z osobą wytrenowaną w **Szermierce**. (**Szermierka** obejmuje tak różne style walki jak kendo, czy klasyczna szermierka europejska, szkoły francuskie, czy hiszpańskie, dodatkowo uczy także obchodzenia się z mieczami, rapierami, szablami, itd.) Jeżeli postać z umiejętnością **Broń ręczna** spotka się w walce z szermierzem (a obaj dysponują mieczami, lub tego typu bronią), wówczas powinienś obniżyć o połowę lub wprowadzić ujemny modyfikator dla postaci z umiejętnością **Broń ręczna**.

Zakłócenie widoczności: Najprostszy granat dymny zakłóci widoczność większości postaci; modyfikator -4 do wszystkich rzutów! (Chyba że postać jest ślepa lub wytrenowana w walce w absolutnej ciemności). Promienie podczerwone i termografy umożliwiają widzenie w normalnym dymie. Możesz zakłócić działanie takich urządzeń poprzez zastosowanie „gorącego dymu” (granaty, które spalają się, wydzielając wysoką temperaturę). Ich dostępność i cena podane są w *Maximum Metal*. Radary i sonary nie mogą zostać zakłócone poprzez tego typu proste zabawki. Będziesz potrzebował bardziej skomplikowanych urządzeń (elektronicznych zagłuszaczy), które z kolei nie przydają się w normalnej walce.

Pamiętaj, że zredukowanie widoczności do zera może być użyteczne. Jeśli możesz dotknąć swojego wroga, oznacza to, że go znalazłeś, ale też, że możesz mu przywalić! (Niestety, on może zrobić to samo, więc bądź czujny!).

Materiały wybuchowe: Zniszczenia powodowane przez większość materiałów wybuchowych mogą zostać zwiększone poprzez zastosowanie odpowiedniego kształtu ładunku. Na przykład, jeśli

uksztaltujesz ładunek, wówczas efekt jest przynajmniej dwukrotnie większy. W takim przypadku, pomnóż obrażenia przynajmniej przez dwa, zależnie od okoliczności. Więc, jeśli postać w ciężkim pancerzu rzuca się na granat, może oczekiwać, że obrażenia będą większe (14k6, lub 21k6, jeśli przykrywa granat swoim ciałem i przyjmuje na siebie całą energię wybuchu!).

Duży chłopcy — cyborgi, pancerze wspomagane i pojazdy: Wraz z ukazaniem się *Chromebooka 2* i *Maximum Metal*, Mistrz Gry w *Cyberpunku 2020* staje w obliczu zwiększonej dawki przemocy i śmiertelności w grze. We wstępie do *Maximum Metal* znajdujemy ostrzeżenie: „To co zamieszczamy w tej książce, to... jak wszystko inne... śmiertelności, broni, które wymyśliliśmy przez lata. Są tu zamieszczone po to, byście z nich korzystali, jeśli chcecie... Zostaliście ostrzeżeni”. Rozgrywanie walki z udziałem takich zabawek staje się ryzykowne, gdyż jeden facet w Pancerzu Wspomagany może spowodować więcej problemów niż cały gang Krawędziarzy. Dobry wojskowy pojazd dysponuje taką siłą ognia, że może powstrzymać sporą ilość strażników wyposażonych w ciężkie pancerze. Pamiętajcie o tych wszystkich AV-kach, które mogą mieć zamontowanych kilka działek, a nawet wyrzutnię rakiet.

Moja rada jest taka: używaj ich w miarę potrzeby. Jeśli postacie nie znajdują się w środku prawdziwej wojny, wówczas istnieje bardzo małe prawdopodobieństwo, że będą mieli do czynienia z uzbrojoną AV4, Pancernymi Wspomaganyymi, czy pojazdami opancerzonymi. Trzymaj Dużych Chłopców w pogotowiu; używaj ich jako zapory, która ma nakierować graczy w odpowiednią stronę, a także powstrzymać przed zrobieniem czegoś głupiego. Już sam widok takiego strażnika powstrzyma graczy przed próbą atakowania właśnie tej Korporacji. A jeśli postacie chcą przekroczyć tę niebezpieczną linię, wówczas postaraj się, by zawczasu wiedzieli, co ich może spotkać. Daj im wyraźne ostrzeżenie („W momencie, gdy zamierzacie się zakraść do laboratorium, zauważacie patrol strażników Arasaki, w ciężkich pancerzach Standard-B, uzbrojonych w karabiny maszynowe kalibru .50. Zauważacie także kilka świateł pozycyjnych, prawdopodobnie nad Wami krąży AV-ka. W pobliżu zaparkował opancerzony transporter Assault

10. Więc, jesteście pewni, że chcecie tam wejść ?").

Uwaga! Ludzie się zazwyczaj boją pojazdów. Od dzieciństwa nas ostrzegano przed niebezpieczeństwem wpadnięcia pod koła. Nawet fanatyczni żołnierze będą uciekać przed pojazdami, które kierują się w ich stronę. Jeśli postać gracza lub BN stwierdza, że zamierza stać na drodze transportera, czołgu, czy innego ciężkiego pojazdu, wówczas każ mu wykonać rzut na OPANOWANIE o Trudności 15+.

Jeśli, pomimo ostrzeżeń, postacie nadal chcą się pobawić cięższym sprzętem, wówczas pozwól im! Pamiętaj, że użycie ciężkich pojazdów w terenie zabudowanym jest ściśle zabronione i wiąże się z poważnymi konsekwencjami. Pancerze Wspomagane mają nieprzyjemną właściwość przebijania się przez podłogi. Opancerzone pojazdy i czołgi mają trudności przy manewrowaniu na ulicach (pamiętaj, że ulice są stosunkowo wąskie!). Słabsza część jezdni może się zarwać, jeśli kilkutonowy pojazd się po nim przetoczy. Użycie AV-ek i helikopterów wiąże się z trudnościami w manewrowaniu pomiędzy wysokimi budynkami i liniami wysokiego napięcia. Postacie pieszo mają przewagę w ruchliwości i muszą ją wykorzystywać, by zniwelować przewagę sensorów, siły ognia i grubości pancerza.

Nauczka dla graczy

Każdy Mistrz Gry ma problemy z wygadaniem, złośliwymi, lub zbyt pewnymi siebie graczami. No wiecie, ci, którzy myślą, że są niepokonani, którzy wiedzą wszystko i, którzy na wszystko mają gotową odpowiedź. Klasyczna metoda rozprawienia się z takim graczem zakłada użycie coraz silniejszych przeciwników. Jednak prowadzi to takiego zwiększenia poziomu umieralności wśród postaci, że w końcu Mistrz Gry przestaje sobie z tym radzić. O wiele lepsza jest subtelność w rozwiązywaniu takiego problemu. Należy ich postawić w sytuacji, z którą nie będą mogli sobie poradzić.

Czy taki gracz posiada jakieś umiejętności techniczne? Nawet nie ma umiejętności **Podstawowe Naprawy**? Ojej, oto wspaniały kandydat na zablokowanie lub zniszczenie broni. Co za pech! Odblokowanie broni za pomocą brutalnej siły nie jest dobrym pomysłem, jeśli nadal chcesz z niej korzystać. Natomiast strzelanie z

uszkodzonej broni może się zakończyć eksplozją, a w rezultacie poważne obrażenia.

Czy gracz przebija się przez hordy przeciwników bez najmniejszego zadrapania? Uważa, że jest niezwyciężony? Daj mu nemezis, przeciwnika, który jest tak samo sprytny jak on, a może nawet bardziej! Przeciwnika, który nie popełnia błędów, który stale knuje, by zniszczyć Postać Gracza. Słowem, taką postać, która jest tak samo podstępna jak gracz!

Czy postać wygląda jak chodzący arsenał? Wchodzi do eleganckiej restauracji nosząc ciężki pancerz? Obladowany bronią straszy ludzi w barach, sklepach? W takim razie jedyne, co możesz zrobić to przedstawić mu namolnych strażników, nieprzyjemnych bramkarzy, nerwową ochronę sklepową, czy też zdeterminowanych punków, którzy chcieliby zdobyć trochę sprzętu, zabierając go najchętniej... ze zwłok martwych Postaci Gracza.

Czy może gracz lubi sobie postrzelać? Niech na linii strzału trafi się ktoś niewinny, przyjaciele, rodzina, przechodnie, może nawet kochanek/ka?

Prawa Murphy'ego dotyczące walki

Poniższe reguły, pomimo wyraźnie humorystycznej, sarkastycznej formy, powinny być potraktowane poważnie. Jeśli zastosujesz się do nich i postarasz się, by nie zdarzały się one Tobie, wówczas możesz być pewien, że przeżyjesz. W końcu, w życiu możesz być pewien tylko dwóch rzeczy: tego, że umrzesz i tego, że Prawa Murphy'ego zawsze się sprawdzą!

- ☛ Nie jesteś Supermanem
- ☛ Bezodrzutowe karabiny — nie są
- ☛ Wywiad wojskowy — nie istnieje
- ☛ Ogień zaporowy — nie będzie
- ☛ Bronie automatyczne — nie są
- ☛ Wsparcie sojuszników - nie istnieje
- ☛ Tłumione wystrzały — nie są
- ☛ Jeśli jest to głupie i działa, wówczas nie jest to głupie
- ☛ Ogień przeciwnika ma zawsze pierwszeństwo
- ☛ Najprostsza droga jest zawsze zaminowana
- ☛ Na wojnie, wszystkie ważne rzeczy są proste, wszystkie proste rzeczy są trudne do osiągnięcia
- ☛ Nieprzyjaciół atakuje tylko w dwóch przypadkach: kiedy jesteś przygotowany i kiedy nie jesteś

przygotowany

- ☛ Jeśli ufortyfikujesz przód swojej formacji, wówczas możesz być pewien, że zajądą Cię od tyłu
- ☛ Jeżeli zabezpieczysz wszystkie wejścia, wówczas możesz być pewien, że już stamtąd nie wyjdiesz
- ☛ Praca zespołowa jest bardzo ważna — to ktoś inny może dostać
- ☛ Jeśli myślisz, że zabezpieczyłeś teren, pamiętaj, by sprawdzić, co sądzi na ten temat Twój przeciwnik
- ☛ Postaraj się nie wyglądać na kogoś ważnego — może mają mało amunicji
- ☛ Przegrupowanie w szeregach nieprzyjaciela, które ignorujesz, jest jego głównym natarciem
- ☛ Wszystkie Twoje pięciosekundowe granaty są wyposażone w trzysekundowe zapalniki
- ☛ Jeśli tego nie sprawdziłeś, wszystkie miny typu Claymore są zawsze zwrócone w Twoją stronę
- ☛ Bliskość celu liczy się tylko wtedy, jeśli to Ty jesteś celem
- ☛ Cokolwiek zrobisz może się zakończyć postrzeleniem, włącznie z nie robieniem niczego
- ☛ Wszystkie działania wojenne są oparte na oszustwie, więc staraj się oszukać przeciwnika, nie siebie
- ☛ Nigdy nie ściągać na siebie ognia - to może zirytować Twoich kolegów
- ☛ Nigdy nie walczyć obok kogoś, kto jest odważniejszy od Ciebie
- ☛ Każda strona jest przekonana, że przegrywa i obie mają rację
- ☛ Jedyną rzeczą celniejszą od ostrzału przeciwnika jest ostrzał własnych wojsk
- ☛ Łączność siada wtedy, gdy jest najbardziej potrzebna
- ☛ Jeśli siły są całkowicie równe, wówczas strona z prostszymi mundurami wygra
- ☛ Żaden plan nie jest skuteczny w spotkaniu z wrogiem

Zakończenie

Mamy nadzieję, że wskazówki przedstawione w powyższym rozdziale pomogą Ci na łatwiejsze rozgrywanie sekwencji walki. Pamiętaj, że świat w roku 2020 nie jest przyjemnym miejscem. Zbyt wiele groźnych broni znajduje się w rękach zbyt wielu głupich ludzi, by ulice mogłyby być spokojne. Walka jest nieunikniona. Nie pozwól się jej pokonać.

Jak uwiarygodnić Życiorys?



Życiorys lub dlaczego dzieciaki mają tyle radochy?

MIKE POND SMITH

Wostatnim dodatku do *Cyberpunka*. *CyberGeneration* wprowadziliśmy nowy pomysł — Życiorys, serię powiązanych ze sobą wydarzeń, pozwalających Mistrzowi Gry na tworzenie przygód opartych na wydarzeniach z życia ich bohaterów. Życiorys został wymyślony w celu umożliwienia postaciom z *CyberGeneration* przybranie stylu życia ludzi z mniejszymi możliwościami, bohaterów swego rodzaju opery mydlanej, jednak bohaterów, którzy sami kształtują swoją przyszłość, zdeterminowanych sytuacją jaką zastali w świecie, w którym przyszło im żyć. Po prostu uznaliśmy, że taki

rodzaj postaci oraz styl życia nie pasuje do szybko żyjących, super opanowanych cyberpunków z *Cyberpunka*.

Lecz podczas następnych konwencji, gracze pytali nas: „Jak to się stało, że tylko dzieciaki mają całą zabawę?”. I zasytywali nas przykładami wzbogacenia przygód poprzez właśnie uczucie determinacji wyboru własnej przyszłości, od powieści Toma Clancy'ego do supernadrodzonych mega-agresywnych filmów produkcji Hong Kongu (z Ringo Lam i Johnem Woo), w których cała fabuła opiera się na tragicznym romansie, który nie potoczył się po myśli bohaterów.

Więc, usiedliśmy razem i zmodyfikowaliśmy Życiorys, specjalnie dla dorosłych Krawędziarzy.

Tak jak w przypadku Życiorysu z *CyberGeneration*, tak i Życiorys z *Cyber-*

punka jest serią wydarzeń, luźno ze sobą powiązanych. Życiorys wiąże każde wydarzenie z odpowiednim graczem. Aby używać Życiorysu, będziesz musiał zrobić jedną fotokopię karty Życiorysu każdego gracza. Upewnij się, że wszelkie wyniki są niedostępne dla graczy, ponieważ będziesz używał ich do tworzenia przygody. Jest to sposób na odświeżenie Waszych sesji, a także na wprowadzenie odrobiny realizmu, zwłaszcza, gdy Twoi gracze popadli w rutynę („Włamujemy się do Arasaki i rozwalamy wszystko, co się rusza”).

Temat

Czas wrócić do podstawowego pomysłu, przedstawionego w *CyberGeneration: Tematów*. Są to główne wątki przygody dotyczące się wszystkich

bohaterów lub jednej głównej postaci, która ma wpływ na los innych postaci. Temat łączy wszystkie wydarzenia wynikające z Życiorysu, tworząc w ten sposób strukturę przygody, nie sprawiającej jednocześnie wrażenia przypadkowości. Na przykład, jeśli Tematem życia gracza jest Nemezis, rozsądne jest przyłączenie wszystkich podtematów do głównego. Kochankowie mogą być połączeni Nemezis, czy Zagrożeniem Korporacyjnym, itd.

Używając centralnego Tematu, dobry Mistrz Gry potrafi połączyć wydarzenia z życia Postaci Gracza w jedną całość wydarzeń mających charakter przy-czynowo-skutkowy. Życie PG nie będzie wtedy serią przypadkowych zdarzeń. Gracz lepiej poznaje swoją postać, zyskuje historię i namacalną przeszłość. Tym głębiej wpada w sieć wydarzeń oplecionych wokół głównego Tematu. Temat może być również użyty jako próba zobrazowania postrzegania świata przez postać — karma lub przeznaczenie, jak wolicie. Na przykład, jeśli Tematem gracza jest Romans, wówczas gracz może spodziewać się, że każda afera miłosna skończy się tragicznie, że każdy związek będzie owocował i miał wpływ na następne, oraz że błędy popełnione w związku z jedną osobą będą się mściły w czasie romansu z inną („To jest Twój syn? Przecież przed chwilą chciał Cię zabić!"). Tematy pozwalają Mistrzowi Gry na stworzenie bardziej złożonych przygód, posiadających dawkę realizmu, co pozwoliłoby na lepsze odtwarzanie swoich ról.

Starannie wybieraj Tematy: upewnij się, że pasują one do charakterów Twoich graczy! Na przykład, nie przeznaczaj Tematu Romans dla gracza, który spędza większość czasu na zabijaniu wszystkiego, co się rusza. O wiele lepszy będzie Nemezis, który o mało co go nie ukatrupi. Zdrada lepiej pasuje do Businessmanów lub Gliniarzy, natomiast Temat Zły Brat Bliźniak (co może oznaczać rzeczywiste rodzeństwo, lub tylko pokrewieństwo charakterów i upodobań postaci) lepiej się sprawdza w przypadku postaci nie-walczących (Netrunner lub Rockman). Dla Nomadów najlepszym Tematem jest Przyjaciół/Rodzina, lecz można przeznaczyć im Nemezis, który ściga ich w nieustannej pogoni od miasta do miasta.

Jeśli zamierzasz mieszać Tematy, wówczas możesz stwierdzić, że dorosłe

postacie stwarzają Ci większą możliwość wyboru niż cybernastolatki z *CyberGeneration*. Mogą odczuwać większy zakres doświadczenia. Jednak, nawet wtedy, upewnij się, że Temat pasuje do typu postaci. Solo może mieć Romans, jeśli będzie to z innym Solo, dawnym towarzyszem, wrogiem, lub pracodawcą (w przypadku ochroniarza). A jeśli Netrunner ma Złego Brata Bliźniaka, upewnij się, że ich konfrontacja nastąpi w Sieci, a nie na Ulicy. (Tak na marginesie, Rache Bartmoss wyznał kiedyś, że miał Złego Brata Bliźniaka, lecz powiedział, że musiał go zabić, ponieważ nie mógł pozwolić, by po Sieci kręciło się dwóch Rache'ów. Przynajmniej on tak twierdzi...).

Przykładowe tematy

Romans: Życie postaci układa się wokół jego lub jej związków. Nowi kochankowie przychodzą i odchodzą, powracają przynosząc ze sobą nowe problemy, nowych wrogów, wplątują go (lub ją) w jakieś niebezpieczne gry. Gracz może się spodziewać zemsty rozgoryczonego kochanka, niechcianych dzieci, zazdrosnych rywali, porwań, ujawnienia dawnych, zapomnianych już tajemnic, które mogą zniszczyć ich życie, itd.

Nemezis: Postać ma wroga; zbiorowego lub pojedynczego, który pragnie tylko zniszczenia jego/jej życia. Nemezis użyje wszelkich środków, aby osiągnąć swój cel, nie oszczędzając bliskich, przyjaciół, rodziny, sabotażując wszelkie plany i poczynania postaci. Nemezis należy traktować poważnie. Jeśli przypadkowo znajdziesz się blisko niego, możesz się spodziewać paru kulek. Nemezis powinien być twardym, trudnym do pokonania przeciwnikiem, jednak tylko odrobinę lepszym od postaci. Natomiast powinien posiadać denerwującą umiejętność wymykania się „pewnej” śmierci.

Przyjaciół/Rodzina: Wyobraź sobie, że do Twojej rodziny lub kręgu przyjaciół należy Napoleon lub prezydent Stanów Zjednoczonych. Przyjaciele i rodzina postaci mogą sprawić wiele kłopotów. Rodzeństwo może się uwikłać w niebezpieczną sytuację, rodzice są poddawani groźbom, dzieci uciekają z domu, łapią Zarazę lub są porywane. Przyjaciele wciągają Cię w swoje niezbyt mądre posunięcia, a ich wrogowie umieszczają również Ciebie na liście „do odstrzału”. Postać spędza większość czasu przekonując, szukając, bądź wyciągając najbliż-

szych znajomych z opalów, wydając mnóstwo forsy, starając się (bezsukcesyjnie), by to się więcej nie powtórzyło.

Zdrada: Postać żyje w świecie, w którym nikomu nie można ufać. Przyjaciele nie stają po Twojej stronie, kiedy tego najbardziej potrzebujesz, wrogowie stają się przyjaciółmi. Tak jak postacie z książek LeCarre, gracz nie może nigdy pozwolić sobie na komfort zaufania. Ciągłe znajduje się w samym środku kolejnej intrygi. Dla niego nie istnieje lojalność ani moralność. Może liczyć tylko na siebie.

Zły Brat Bliźniak: Postać ma fizycznego lub psychicznego bliźniaka, kogoś, kto jest bardzo podobny do niego pod względem nawyków i nastawienia do świata, kogoś, kto stale zmusza go do mówienia: „To mi przypomina mnie...” Zły Brat Bliźniak jednak jest zły, kroczy mroczną ścieżką, angażując się w bardziej ryzykowne, niebezpieczne, lub nawet bardziej złe czyny. W momencie spotkania, Zły Brat Bliźniak postara się, by postać spojrzała na świat z jego perspektywy, mówiąc: „Wiesz, jesteś dokładnie taki, jak ja... Potrafisz robić to samo co ja... Skąd wiesz, że to ty jesteś naszą lepszą połową?”

To tylko kilka podstawowych Tematów. Wkrótce nauczysz się czerpać pomysły z książek, filmów, czy programów telewizyjnych. Jeśli wpleciesz Temat w Życiorys postaci, wówczas odkryjesz, że gracze będą spędzać więcej czasu odgrywając swoją postać, a nie używając jej tylko jako ruchomej platformy w najbliższej walce.

Kiedy jesteś cyberpsycho, nie obchodzi cię, co myślał twój rodzic!

Oczywiście, wprowadzone zostały modyfikacje propozycji przedstawionych w *CyberGeneration*, specjalnie dla dorosłych Krawędziarzy. W końcu, większość sytuacji przedstawionych w podstawowych zasadach dotyczą rzeczy ważnych może w wieku lat 16, lecz które tracą na ważności wraz z dojrzewaniem. Naprawdę tylko niewielu zatwardziały Solo poznaje pierwszą miłość w wieku 32 lat. Tego typu problemy zmusiły nas do zmodyfikowania Życiorysu, wprowadzenia nowych kłopotów (Korporacje, Niebezpieczeństwa na Ulicy), a także wprowadzenia problemów rodzinnych dla dorosłych postaci. Ten zmieniony Życiorys zajmuje się także przeszłością posta-

ŻYCIORYS

Używając Życiorysu, Mistrz Gry wybiera odpowiednie wydarzenia i dopasowuje je do danego gracza. W przypadku zmniejszenia zainteresowania graczem, Mistrz Gry powinien wybrać nowe wydarzenia i skrzyżować je ze starymi.

Zaczniij od Połączenia:

- Przypadkowe wydarzenie
- Masz przyjaciela!
- Masz wroga!
- Zagrożenie Korporacyjne!
- Kłopoty rodzinne!
- Niebezpieczeństwo na Ulicy!
- Miłość!

AI - PRZYPADKOWE WYDARZENIE

- Przyciągnąłeś uwagę Arasaki lub innej dużej Korporacji
- Jesteś jedynym ocalałym z nieudanej nielegalnej operacji
- Jesteś podejrzany o przestępstwo
- Przyciągnąłeś uwagę Najgorszego CyberPsycho na Ulicy
- Ktoś wynajął Solo, by Cię załatwił
- Szuka Cię lokalny szef Yakuzy/Mafii/Triady
- Mylna tożsamość - wybierz następne Przypadkowe Wydarzenie, Przyjaciela lub Wroga
- Wkurzyłeś lokalnego Booster Lorda
- Znalazłeś się w środku wymiany ognia między dwoma rywalizującymi grupami
- Ktoś uważa, że Ty masz coś, czego Oni szukają

A2 - POZIOM WYDARZENIA

- Mały: Po kilku godzinach jest po wszystkim. Nic się stało.
- Średni: Trochę Cię pogonili, przez tydzień oglądałeś się za siebie, lecz nie odniosłeś poważniejszych obrażeń.
- Duży: prawdziwy pościg, kilka tygodni, możliwe zagrożenie zdrowia, duże niebezpieczeństwo. Ktoś Cię naprawdę nie lubi!
- Wielki: Teraz się doigrałeś! Twój przeciwnik stawia wszystko na jedną kartę. Nie jesteś bezpieczny w żadnej kryjówce. Teraz to kwestia życia i śmierci!

B1 - MASZ PRZYJACIELA!

- Masz wpływowego przyjaciela (Patrz Kontakty)
- Masz nowego towarzysza (Patrz Członkowie Drużyny)
- Twój przyjaciel jest zakochany w Tobie (Patrz Miłość!)
- Twój przyjaciel poszukiwany przez prawo
- Twój przyjaciel wciąga Cię w swoje problemy rodzinne (Patrz Kłopoty Rodzinne!)
- Cyrano - Twój przyjaciel pragnie, byś zdobył dla niego serce jego ukochanej (nie dosłownie!)
- Twój przyjaciel jest Ci winny Ci 1k10x100 eurodolców
- Twój przyjaciel uwikłał Cię w romans (Patrz Miłość!)
- Twój przyjaciel jest nauczycielem (+2 do umiejętności, którą wybierze Ci Mistrz Gry, a którą miałeś na poziomie 0)
- Twój przyjaciel uwikłał Cię w kłopoty (Patrz Przypadkowe Wydarzenia)
- Twój przyjaciel jest uzależniony od narkotyków, ma cyberpsychozę, lub chorobą umysłową
- Wróg Twojego przyjaciela uważa Ciebie również za swojego wroga (Patrz Masz Wroga!)

B2 - KONTAKTY

- Potężniejszy Booster Lord
- Szef mniejszej Korporacji
- Ważny polityk
- Potężny Reporter
- Znany Solo (wysoka Reputacja)
- Najgorszy CyberPsycho na Ulicy
- Szef Yakuzy
- Szef Mafii (Don)
- Szef większej Korporacji (Arasaka, Militech, itd)

B3 - CZŁONKOWIE DRUŻYNY

- Solo
 - Rockman
 - Netrunner
 - Reporter
 - Fixer
 - Nomad
 - Gliniarz
 - Businessman
 - Technik
 - Technik Medyczny
- Teraz powróć do Masz Przyjaciela! i wybierz jeszcze jeden problem.

CI - MASZ WROGA!

- Osobisty wróg
- Rywal w miłości
- Winny straty przyjaciela, wroga, członka rodziny, członka drużyny
- Jeden pogardliwie traktował drugiego
- Ty zdradziłeś jego
- On zdradził Ciebie
- Rywal o stanowisko
- Obopólna nienawiść
- Jeden poniżył drugiego
- Po prostu jest palantem
- Jeden pokrzyżował plany drugiego
- Pracowaliście przeciwko sobie w opozycyjnych grupach, organizacjach, itp.
- Jako jedyni przeżyliście klęskę grupy od nielegalnych operacji

C1 - POZIOM ANTYPATII

- Po prostu się nie lubicie
- Osobista Nemezis
- Obopólna nienawiść
- Zdrada
- Obmawianie za plecami
- Sabotaż poczynań
- * Wzajemnie się ignorujecie
- Morderczy szal
- Morderstwo z zimną krwią

DI - ZAGROŻENIE KORPORACYJNE

- Jeden z wysoko postawionych urzędników Korporacji jest Twoją Nemezis (Patrz Poziom Antypatii)
- Jako jedyny przeżyłeś zniszczenie grupy od nielegalnych operacji, a ktoś stara się zatrzeć ślady
- Karierowicz stara się wykorzystać Ciebie do podbudowania swojej pozycji, niezależnie od Twojej opinii
- Trzy Dni Kondora — wracasz, by się dowiedzieć, że cała Twoja grupa została zniszczona, a teraz Ty jesteś na celowniku
- Raport Pelikana - odkrywasz knowania Korporacji o zabójczych konsekwencjach
- Wzbogacasz się kosztem Korporacji (1k10x1000 eurodolców)

EI - KŁOPOTY RODZINNE!

- Rodzina ma wpływy (Patrz Kontakty)
- Członek rodziny jako jedyny przeżył zniszczenie grupy od nielegalnych operacji
- Członek rodziny potajemnie się w Tobie kocha (Patrz Miłość!)
- Dawne kłopoty rodziny wypływają na wierzch, masz nowych wrogów (Patrz Poziom Antypatii)
- Rodzina znika w tajemniczych okolicznościach
- Odkrywasz, że Twoja rodzina należy do potajemnego spisku, organizacji przestępczej, itp.
- Rodzina zostaje wymordowana w trakcie nalotu sił porządkowych jakiejś Korporacji
- Członek rodziny uwikłał Cię w swoje problemy (Patrz Przypadkowe Wydarzenia)
- Członek rodziny uwikłał Cię w aferę miłosną (Patrz Miłość!)
- Musisz spłacić dług rodziny (1k10x100 eurodolców)
- Odziedziczyłeś trochę pieniędzy (1k10x100 eurodolców)
- Członek rodziny stał się Twoim wrogiem (Patrz Masz Wroga!)
- Problemy rodziny są teraz Twoimi problemami (Patrz Przypadkowe Wydarzenia)
- Członek rodziny jest uzależniony od narkotyków, ma cyberpsychozę, lub inną chorobę umysłową
- Zemsta! - Dawny wróg zabija członka rodziny lub całą rodzinę
- Gratuluję, dowiedziałeś się, że masz dziecko, o którym wcześniej nie wiedziałeś. Wybierz jeden problem z Kłopotów Rodziny lub Przypadkowe Wydarzenia. Czyż ojcostwo nie jest wspaniałą rzeczą?

F1 - NIEBEZPIECZEŃSTWO NA ULICY

- Strefa Wojny: żyjesz na terenie ustawicznych walk pomiędzy dwoma rywalizującymi gangami Boosterów
- Wojna Narkotykowa: na Ulicy krąży nowy narkotyk i ktoś myśli, że to Ty za tym stoisz. Oczyszcz swoje imię lub wnieś pozew do sądu - Twój wybór.
- Złe Podłączenie Kabelków: Ktoś wypuścił na Ulicę trefnego cybera, a Ty dałeś się nabrać. Zemsta!
- Zostałeś Wybrany! Lokalny Lord świata podziemnego potrzebuje Twojej pomocy. Czy odważysz się odmówić?
- Panika Metalu! Cyberpsychoza szerzy się po całym mieście, wszyscy z EMPATIA poniżej 4 dostają szalu!
- Odlotowa maszyna! Nowy wynalazek Militechu pokazuje się na Ulicy. Co robisz?

G1 - MIŁOŚĆ!

- Rozdziela Was jakaś tajemnica
- Romeo i Julia. Konflikt wynikający z różnego wychowania. Rozdzielają Was ludzie z Waszego otoczenia.
- Odbiłeś/aś ją/ego z ramion rywala, który jednak nie daje za wygraną
- Zerwaliście ze sobą
- Rozdzieliło Was morderstwo lub porwanie
- Jesteście w separacji
- Ciagle się kłócicie
- Twój kochanek/ka ma wpływy (Patrz Masz Przyjaciela!)
- Wpadłeś w problemy dzięki Twojej kochance
- Jedno z Was jest w ciąży
- Powraca Dawny Kochanek/ka (Patrz Dawny Kochanek)

G2 - DAWNY KOCHANEK

- Ostatnim razem skończyło się kiepsko. Naprawdę kiepsko!
- Rozstał się z przyjaciela
- Ona ma dziecko i dopiero o nim się dowiadujesz. Cześć Tato!
- Jedno z Was zakochało się w kimś innym
- Jedno z Was było przekonane o śmierci drugiego
- Oboje traktowaliście się pogardliwie

G3 - POZIOM ZNAJOMOŚCI

- Obsesja z jednej strony
- Zwykła sprawa
- Obopólna namiętność
- Samoniszcząca się miłość
- Prawdziwa Miłość
- Obsesja seksualna
- Jedno z Was nie jest zachwycone pomysłem wspólnego związku

G4 - CO Z TEGO WYSZŁO ?

- Brzydkie rozstanie
- „Lepiej w ten sposób”
- „Pozostańmy przyjaciółmi”
- Obopólna nienawiść
- Zakochać się w kimś innym
- Obmawianie
- Nie możesz o niej/nim zapomnieć
- Twój kochanek/ka zginął lub zniknął
- Twój kochanek/ka zostawił Cię z nieznanymi Ci powodów
- Stał się wrogiem (Patrz Masz Wroga!)

ci, wprowadzając dawnych wrogów, przyjaciół i kochanków, którzy pasują do nowego Tematu życia postaci.

Wspomnienia

Dodatkowo, można użyć życiorysów z *CyberGeneration* do stworzenia historii danej postaci, stosując technikę wspomnień. Jeśli nie masz przygotowanej większej kampanii, wówczas możesz poprowadzić mini-przemyślenie rozgrywane się w przeszłości postaci. Tematy są ustalane ze względu na wydarzenia z Życiorysu z *CyberGeneration* (ignorując wszelkie bezpośrednie odniesienia do Zarazy Węglowej i innych wydarzeń z roku 2027) i użyte do stworzenia krótkich przygód odtwarzających właśnie wydarzenia z przeszłości postaci. Gracze używają okrojonych wersji swoich postaci, odpowiednich dla ich wieku w czasie rozgrywania się akcji przygody: umiejętności są zmniejszone, obecny dobytek nie istnieje, itd. Jedyne, o czym należy pamiętać, to, żeby cała przygoda skończyła się tak, jak zostało to ustalone przy tworzeniu Życiorysu. Niedopuszczalne są wszelkie zmiany historii i nagle szczęśliwe zakończenia!

Na przykład, w Życiorysie Morgana Blackhand znajdujemy wydarzenie, że, jako młody żołnierz musiał objąć dowództwo jednostki cyberżołnierzy, ponieważ dowódca dostał cyberpsychozy. W efekcie, Morgan Blackhand zrobił sobie potężnego wroga w armii (Spowodowanie poważnego ośmieszenia osoby, dla której się pracuje). Stosując technikę wspomnień, możesz pozwolić, by gracz sportretował osiemnastoletniego Morgana Blackhand, zanim doszedł do perfekcji, przeciwstawiającego się swojemu dowódcy. Przypadkowe Wydarzenie (jedyny ocalały ze zniszczenia grupy od nielegalnych operacji) może prowadzić do nabawienia się Wroga. Powstrzymanie oszalałego dowódcy może się odbyć przy pomocy Przyjaciela, bądź Kochanka, czy też Członka Drużyny. Wszystkie te wydarzenia mogą zostać dokładnie odegrane we Wspomnieniach. Łącząc te wszystkie Tematy w Życiorysie, Morgan Blackhand może teraz mieć poważnego Wroga i jednocześnie Nemezis w teraźniejszości, ponieważ wciąż szalony dowódca szuka swojego pierwszego oficera. Wyobraź sobie, czego mógłbyś dokonać z naprawdę skomplikowanym Życiorysem; rozgrywanie wydarzeń, które kiedyś były tylko słowami na karcie postaci, nadawanie im



głębi i przejrzystości, snucie nowych intryg, które będą miały wpływ na teraźniejsze życie.

Tematy, Życiorys. Wspomnienia — to Twoje nowe narzędzia, pomagające Ci ulepszyć grę w *Cyberpunka 2020*,

pozwalające Ci wytworzyć swój własny, unikatowy sposób prowadzenia. Używając ich mądrze nigdy nie spowodujesz sytuacji, w której gra stanie się nudna dla Twoich graczy. Twoi gracze wciąż będą zaopatrywać Cię w nowe pomysły na

przygody, odkrywając głębię swoich postaci. Kto wie, może tak zapatrzą się w swoje role, tak się w nie wczują, że nie będą już dyszeć morderczym szaleństwem zabicia wszystkiego, co się rusza!

Tworzenie postaci: do diabła Jim, to jest dialog...

ROSS „SPYKE” WINN

Tworzenie postaci jest procesem. Tak samo jak stworzenie kampanii, usmażenie omeletu czy obdzieranie kota ze skóry (brrr!). Jest to specjalny rodzaj procesu — dialog. Dialog jest formą rozmowy, zazwyczaj pomiędzy dwoma osobami. Tworzenie postaci jest więc rozmową swego rodzaju umową między dwoma osobami — Mistrzem Gry i graczem.

Tworzenie postaci jest wspólnym wysiłkiem Mistrza Gry i gracza.

Zarówno Mistrz Gry jak i gracz muszą sobie z tego zdawać sprawę. Obaj mają cele, które chcą osiągnąć w grze. Obie strony mają swoje racje, obie są ważne i obie wymagają poważnego rozpatrzenia.

Osiągnięcie celu w przygodzie nie zależy tylko od Mistrza Gry i gracza, lecz także od całej grupy.

Zadanie Mistrza Gry

Mistrz Gry powinien odgrywać ważną rolę przy tworzeniu postaci. Mistrz Gry musi znać wymagania swojej kampanii, zanim się jeszcze zabierze do zbierania odpowiedniej grupy. Jednak, Mistrz Gry nie powinien czuć się ograniczony przez wymagania kampanii. Jeśli wszyscy się zgodzą, że coś powinno zostać zmienione, zmieńcie to. W końcu bawicie się jako Grupa. Aby ułatwić sobie tworzenie postaci. Mistrz Gry może przedstawić graczowi jednostronicową informację o kampanii. Jeśli chcesz przyciągnąć nowych graczy, wówczas takie Karty Informacyjne są wspaniałym narzędziem (patrz na Kartę Informacyjną kampanii na stronie 59).

Jednak dopasowanie graczy do kampanii nie jest jedynym obowiązkiem Mistrza Gry. Musi także zmienić i dopasować pewne elementy kampanii do osobowości graczy. Wyobraźmy sobie pomysł na przygodę jako szkielec ludzkiego ciała. Jest podstawową strukturą, lecz nie wystarcza do stworzenia ludzkiego ciała. W momencie, gdy gracze

zaprojektowali swoje postacie, masz wystarczająco dużo wątpliwych kwestii, które musisz uzależnić od finalnego składu drużyny. Mistrz Gry powinien zaprojektować listę wrogów, przyjaciół i innych podwatków dla każdej postaci z osobna.

Utrzymanie grupy

Jeden niezadowolony gracz może zrujnować całą kampanię, lecz dlaczego jest on niezadowolony? Jeśli gracz jest nieszczęśliwy, bo nie wszystko poszło po jego myśli, wówczas jest to wina samego gracza. Wszyscy gracze muszą zdawać sobie sprawę, że Mistrz Gry musi się zajmować wszystkimi uczestnikami przygody, a nie tylko danym graczem. Jeśli inny gracz jest faworyzowany, wówczas taki gracz powinien przedyskutować to z Mistrzem Gry na osobności, zamiast dąsać się jak dziecko. Mistrz Gry i gracze starają się coś wspólnie zbudować — razem, jako Grupa.

Dobrze zaprojektowana kampania będzie miała wiele elementów. Punkt skupienia będzie przeskakiwał z gracza na gracza, wraz z rozwojem przygody. Czasami jeden z graczy będzie ważniejszy, ale tylko dlatego, że tak zakłada kampania. Wszyscy gracze muszą to zrozumieć. Będą jeszcze inne przygody. Wszyscy razem współpracują, lub gra wali się w gruzy.

Zadanie gracza

stnieją pewne elementy procesu tworzenia postaci, które zdają się być dobrym wyborem, lecz które później okazują się być śmiertelną pomyłką. Sprzedanie się Korporacji tylko po to, by kupić sobie samochód, nie jest wcale dobrym pomysłem. Jeśli gracz zdecyduje się na taki krok, będzie musiał ponieść konsekwencje takiego czynu. To na gracza spada odpowiedzialność za własne poczynania i to on będzie musiał się uporać z ich skutkami. Nie ma powodu, by się wściekać na Mistrza Gry, jeśli Korporacja, która ściga postać, pojawia się co kilka sesji.

Podstawowy zamysł pięć elementów

Istnieje pięć elementów tworzących dobrą postać.

- 1) Rola
- 2) Historia
- 3) Motywacja

Uwaga Spyke'a:

Poniżej podane elementy są koniecznym warunkiem zaistnienia dobrej komitywy wśród grających. Zdaję sobie sprawę, że jestem doświadczonym graczem, ze stażem przekraczającym szesnaście lat. Niektóre z tych pomysłów mogą się wydać zbyt skomplikowane w wieku, powiedzmy, 15 lat. Mistrzowie Gry mogą niektórych idei w ogóle nie wprowadzać. Jakoś to przeżyję. Pamiętajcie wiele osób z zewnątrz kręgu fanów gier fabularnych uważa nas za dziwaków. Większość z moich pomysłów jest próbą wprowadzenia pewnej ważności tego, co robimy. Więc, uważnie się z nimi zapoznajcie, zanim się zdecydujecie na ich przyjęcie.

4) Zdolności

5) Zobrazowanie postaci

Rola

WCyberpunku 2020 każda postać ma swoją Rolę. Jest to źródło potęgi gracza. Bez Roli postać byłaby kolejnym niewolnikiem, tyrającym tak jak inni „prawie umarli dla świata” ludzie. Rola jest ważna, gdyż umożliwia graczowi sformułowanie prawideł, określających jego postrzeganie świata.

Historia

Każdy mieszkaniec Night City ma swoją historię i Ty, jako jeden z nich, masz swoją własną. Ile masz lat? Jak się tu znalazłeś? Historia postaci jest ważnym elementem, w niektórych grach najważniejszym. Historia postaci zapobiega mówieniu „Mam +8 **Wiarygodność**”, lecz raczej „Jestem korespondentem zagranicznym WNS”. Pozwala to na pewną odmienność.

Narzędzia pomocne w tworzeniu historii postaci

Są trzy sposoby tworzenia historii postaci: korzystanie z Życiorysu, wspólne ustalenie przeszłości postaci, lub dać graczowi wolną rękę w doborze historii postaci.

Życiorys

Pomysł Życiorysu jest jednym z fundamentalnych założeń gier fabularnych (Interlock™). Wprowadzenie go zmieniło w istotny sposób nasze nastawienie do postaci, gdyż jej historia pozwala na pełniejsze zdefiniowanie osobowości swojej postaci.

Życiorys pozwala Graczowi i Mistrzowi Gry na stopniowe odkrywanie się historii postaci. Dla mniej doświadczonych graczy i Mistrzów Gry jest to najlepsza droga. Obaj zaczną zauważać pewien postęp w tworzeniu się postaci i w końcu sami zaczną wymyślać nowe udoskonalenia. Bardziej doświadczeni gracze mogą uważać, że Życiorys ich ogranicza. Życiorys jest pomocnym narzędziem przy tworzeniu podwatków, bazujących na przeszłości postaci.

Jedną z najtrudniejszych rzeczy przy prowadzeniu Cyberpunka 2020 jest poradzenie sobie z sytuacją, w której postać życzy sobie zmienić Rolę. W długiej kampanii, lub połączonych kilku kampaniach może zaistnieć konieczność zmiany Roli spowodowana pragnieniem odmienności (bez utraty poprzedniej postaci). Starzy Netrunnerzy i Solo z łatwością mogą się stać Fixerami. Niektóre postacie mogą zostać Nomadami, Gliniarzami, czy podjąć pracę w Korporacji. Oto prosty mechanizm, który pozwoli rozwiązać ten problem.

Jeśli postać chce zmienić Roli, musi takie postanowienie zostać wywołane przez pewne wydarzenie. Po odegraniu tej sytuacji, poczynić odpowiednie zmiany w Postaci Gracza. Poprzednia Umiejętność Specjalna jest dzielona na pół. Następnie otrzymany wynik podzielić przez dwa i to jest poziom nowej Umiejętności Specjalnej. W ten sposób Solo ze Zmysłem Walki na poziomie +8, stając się Fixerem, od tego momentu miałby Zmysł Walki na poziomie +4 i Powiązania na poziomie +2. Postać może podwyższyć sobie nową Umiejętność Specjalną, lecz nigdy nie może tego zrobić w przypadku tej dawniejszej. Postać nie otrzymuje nowych umiejętności, lecz może się ich uczyć i zwiększać swoje dawne umiejętności.

Na przykład, weźmy sobie Solo o przezwisku Dobry Na Wszystko, doświadczonego zabijakę. Jak dotąd, Dobry był ścigany przez maniakałnego Businessmana. Korp życzył sobie śmierci Dobrego, ponieważ był on jedynym świadkiem zamordowania japońskiego dyplomaty. Dobry nic o tym nie, lecz dla niego ważne jest tylko to, że ktoś chce jego śmierci. Po kilku dodatkowych modyfikacjach, oczywiście takich, które zwiększyć miały efektywność Solo, Dobry przekracza w końcu Krawędź. Jego przyjaciele (drużyna) wykorzystają swoje kontakty, by uchronić Dobrego od wysmażenia w łapach MaxTacu. Po usunięciu większości cybernetyki i okresie rekonwalescencji (Drużyna prawie zbankrutowała) Dobry stał się nowym, normalnym człowie-

KARTA PRZYKŁADOWA KAMPANII**NIE MA MIŁOŚCI**

Świat w roku 2020 jest miejscem ponurym i niebezpiecznym. Korporacje przejmują kontrolę nad zasobami, kiedyś stanowiącymi własność tylko narodu, a na ulicach szaleją gangi. Nadszedł czas szaleństwa. Istnieje technologia, która potrafi dokonać cudów, a także taka, która sieje zgrozę.

Grupa The Sinningtheteks to jeden z popularniejszych zespołów Rockowych w erze cyberpunka. Po blisko dwuletniej przerwie wypuścili nową płytę, która jest uważana za ich najbardziej progresywny album - Bez Kompromisu. Ich firma nagraniowa, Przesłuchanie (filia DMS), zobowiązała ich w kontrakcie, by w ramach promocji płyty odbyli tournée po dziesięciu miastach. Jednak nie mogą oni tego robić sami. Grupa potrzebuje ochrony, menedżera, techników, dźwiękowców, speców od rozreklamowania trasy, przygotowania odpowiednich lokali oraz asystentów.

Pomoc udzielona jednej z najsłynniejszych grup rockowych może być punktem zwrotnym w karierze młodego Krawędziarza. Czy zgadzasz się na ofertę pracy?

Kampania jest przeznaczona dla grupy złożonej z 4-6 graczy. Postacie powinny być zawodowcami, bez żadnych kłopotliwych wydarzeń z przeszłości, a także powinny posiadać umiejętność szybkiego przystosowywania się do zmieniających się warunków.

Duży wpływ na grę wywrze muzyka rockowa i współczesna sztuka. Postacie to: Nomadzi, Netrunnerzy, Technicy, Technicy Medyczni, Solo oraz Fixerzy. Gliniarze, Businessmani i Rockmani będą potrzebować silniejszej motywacji do przyłączenia się. Wszystkie postacie powinny posiadać silnie rozwinięte poczucie wspólnoty grupowej.

Kampania będzie trwała w przybliżeniu około 6 miesięcy, może trochę dłużej. Będziemy się spotykać w każdy poniedziałek od godziny 19. Miejsce jeszcze nie zostało ustalone.

Więcej informacji: Zadzwoń do Spyke'a! (813) 555-5309

kiem. Ma nowe plany, na przykład zabicie Prezydenta Korporacji. Drużyna towarzyszy mu w realizacji tej decyzji. Jednak nie wszystko potoczyło się po myśli Dobrego.

Mając zamiar torturować Korpa do śmierci, Dobry nieoczekiwanie rozpoczyna rozmowę z Businessmanem. Drużyna obserwuje ze zdziwieniem, jak Dobry zaczyna sobie uświadamiać, że osoba leżąca przed nim jest człowiekiem. Terapia, jak i spadek napięcia spowodowany swoim odkryciem sprawiają, że Dobry nie jest już w stanie zabić Businessmana. Dobry zdaje sobie sprawę, że w życiu naoglądał się za dużo zabijania i pragnie tylko przeżyć. Korp zauważa, że Dobry jest uczciwym człowiekiem i zgadza się odwołać rozkaz zabicia Dobrego w zamian za swoje życie. Dobry jest teraz wolnym od zagrożenia człowiekiem, lecz by przetrwać musi się podjąć jakieś pracy. Używa swoich kontaktów jako Solo, by założyć siatkę agentów zapewniających ochronę i bezpieczne schronienie dla wszystkich Solo, którym się powinięła noga. Dobry Na Wszystko stał się więc Fixerem.

Oczywiście, każdy początek jest trudny. Dobry musi zyskać biegłość w dziedzinach, o których do tej pory miał blade pojęcie. Niektóre z jego umiejętności okazały się pomocne, a niektóre nie. Jest to trudny, lecz satysfakcjonujący wybór.

Wspólnie ustalcie historię postaci

Jest to kolejny sposób generowania postaci. Mistrz Gry i Gracz wspólnie ustalają wydarzenia, które w znaczący sposób wpłynęły na postrzeganie świata przez postać.

Zazwyczaj Gracz, za zgodą Mistrza Gry, wybiera sobie podstawowe założenia swojej postaci. Wspólnie decydują jakie zachowania są odpowiednie dla danej postaci. Niektórzy gracze mogą nie zgadzać się na takie „wtrącenia się” Mistrza Gry (zazwyczaj są to młodszy gracz).

Wolna ręka

Wraz z rozwojem postaci dwa pierwsze kroki mogą się okazać tylko uzupełniającymi narzędziami. Jeśli zarówno Mistrz Gry jak i gracz się czują pewnie, wówczas mogą użyć tych sposobów tylko do wypełnienia luk, białych plam w historii postaci (a nawet wcale nie muszą zostać użyte). Pozwól graczom, by cieszyli się pewną swobodą w kształtowaniu historii swojej postaci. Nie ograniczaj ich niczym (może tylko wymogami kampanii).

Pamiętaj: Nigdy nie uważaj się skrópowanym przez system tworzenia postaci. Jest to narzędzie dla Ciebie. Przełamuj nim bariery kreatywności.

Przygody w pojedynkę (bluebooking)

Czy kiedykolwiek odgrywałeś scenę, którą chciałbyś zatrzymać na zawsze? Czy kiedykolwiek chciałbyś odegrać wydarzenie, które zaprowadziło Cię na wąską i niebezpieczną ścieżkę sławy? Możesz to zrobić. Nazywa się to techniką BlueBookingu i składa się z rozszerzonej wersji postaci oraz kampanii dla jednego gracza.

Szczerze mówiąc, myślę, że jest to najlepszy pomysł w ostatnich kilkunastu latach w kwestii gier. Nie wiem, kto to wymyślił, lecz chciałbym go poznać.

Podstawa

Założeniem BlueBookingu jest skierowanie uwagi na postać. Należy więc ją przygotować. Najlepiej pozostawić graczowi w tej kwestii wolną rękę, lecz można skorzystać z ustalanych wspólnie możliwości historii postaci. Życiorys nie jest zbyt dobrym środkiem, gdyż zawiera zbyt mało informacji. Następnie Gracz i Mistrz Gry rozszerzają historię postaci o

wydarzenia, które z różnych powodów uważają za ciekawe do rozegrania. Zanim zaczniesz tworzyć przygodę, Ty, jako Mistrz Gry powinien wymyślić Bohaterów Niezależnych, ustalić odpowiednią scenerię oraz tło przygody. Mechanizmy tworzenia przygody BlueBookingu są takie same, jak przy wymyślaniu każdej innej przygody, lecz cała fabuła powinna być mniej skomplikowana. Następnie możecie zacząć. Z początku możecie się poczuć przytłoczeni ogromem możliwości, jakie stawia przed Wami taka technika. Usiądźcie więc, weźcie głęboki oddech i przez kilka godzin nie myślcie o niczym innym.

Wykonanie

Technika BlueBookingu jest w połowie grą fabularną, a w połowie opowieścią. Wydarzenia z tych przygód powinny stanowić część Życiorysu postaci i powinny zachowywać pewną chronologię. Postacie powinny otrzymywać nawet Punkty Doświadczenia za dobre granie! Zarówno gracz jak i Mistrz Gry zapisują wszelkie wydarzenia i dialogi. Może się to wydawać stratą czasu, lecz w końcowym efekcie taka przygoda wypada wspaniale, niezatarta lukami w pamięci. Wkrótce gracz będzie odkrywał głębię psychiki swojej postaci.

Ma to swoje złe strony. Czasami zdarza się, że gracz i Mistrz Gry czują pokusę ciągłej gry, zwłaszcza jeśli zamieszkują ten sam lokal, lub są związani uczuciowo. Może to prowadzić do sytuacji, w której jeden z graczy ma ponad 80 stron w swojej Niebieskiej Książce, natomiast reszta biedzi się nad zapisaniem pierwszej. Należy pamiętać, by wraz z nagradzaniem doświadczenia starać się zachować równowagę pomiędzy graczami.

Najlepszym czasem do prowadzenia tego typu przygód są przerwy pomiędzy przygodami oraz takie sesje, na których brakuje kilku graczy. Może się w ten sposób zdarzyć, że Mistrz Gry będzie musiał prowadzić około 4, 5 książek naraz, natomiast gracze tylko jedną. Wszystkie wydarzenia są zapisywane. Gracze powinni zdawać sobie sprawę, że jest tylko jeden Mistrz Gry i nie może on robić kilku rzeczy naraz.

Gracz może odegrać zerwanie ze swoją pierwszą miłością, pierwszy areszt, cokolwiek. Ważne jest to, że każda taka przygoda dla jednego gracza odkrywa i uwypukla jedną cechę osobowości jego

postaci, niezależnie od tego, czy jest to jej romantyczna natura, antyspołeczne nastawienie, czy ciemna strona psychiki. Najczęściej rozgrywanym tematem BlueBookingu są afery miłosne. Wynika to z faktu, że większość graczy ma trudności z odgrywaniem romansu w środowisku i towarzystwie Drużyny. Z tego powodu, właśnie rozgrywanie pojedynczych przygód, w bardziej intymnej atmosferze jest wprost idealne dla poznania bliżej swojej postaci.

Czasami przygody stają się kampaniami. Może to okazać się kłopotliwe. Główna kampania „leży”, gdyż Mistrz Gry i gracz zajmują się rozgrywaniem ich własnej kampanii. Niektórzy Mistrzowie mogą przyzwyczaić gracza do rozgrywania przygód BlueBookingu w każdej przerwie pomiędzy sesjami, lub nawet spróbować w tym czasie poprowadzić małą kampanię. Gracz może używać swojej książki do zapisywania banalnych rzeczy (na przykład, „Gdzie jest moja dziewczyna?” lub „To ja robię to i owo”). BlueBooking określa postać, tak samo jak robi to karta postaci. Zarówno gracz jak i Mistrz Gry powinni traktować to jako ważny element całej gry, nie jako zwykły przerwy.

Najważniejszym wydarzeniem, które jest wprost wymarzone do odegrania jest „punkt zwrotny” — zdarzenie, które zmieniło bohatera w pewien sposób. Jest to chwila uświadomienia sobie, że coś się złego dzieje w świecie, w którym żyjemy. Chwila, w której zdajemy sobie sprawę, że nie mamy innego wyjścia, jak zmienić zastałą sytuację. Zazwyczaj nie jest to jedyny wybór i rzadko bywa najłatwiejszym. Jest to świadoma (dla większości postaci), głęboko przemyślana i prawie zawsze trudna decyzja.

Postać: Emil jest Reporterem. Odnosił wiele sukcesów zawodowych, zajmując się głównie ujawnianiem wielu „brudnych spraw” pewnych Korporacji. W wieku 28 lat uświadamia sobie, że coś mu umyka, czegoś brakuje w jego życiu. Zaczyna sobie zdawać z tego sprawę po długich rozmyślaniach, w trakcie „rozgrywania” sprawy wzrastającej ilości samobójstw wśród średniego Zarządu Północno-Amerykańskiej Filii Arasaki.

Miejsce: Wydarzenie rozgrywa się w pokoju konferencyjnym na 47-yim piętrze wieżowca Arasaki w samym środku Night City. Z pomocą kilku Solo oraz Netrunnera (który zapewnia drogę ucieczki), Emil wbił się swoją AV-ką w bok

budynku Arasaki i teraz prowadzi wywiad z kilkoma Wiceprezydentami. Jego Drużyna zapewnia, że żaden z rozmówców nie skłamie, mierząc do nich z karabinów. Transmisja na żywo! Kręcimy!

Emil: Co jest powodem wzrastającej liczby wypadków, zwłaszcza takich samobójczych, wśród wiceprezydentów niższego rzędu?

VP1: Nie macie prawa tu przebywać! Władze już tu jadą, NASZE WŁADZE!

Osobisty ochroniarz Emila wysłał resztę Solo, by zabezpieczyli sąsiednie pomieszczenia.

Emil: Czy prawdą jest, że wśród zarządu Arasaki zawiązał się wewnętrzny krąg, który chce zdominować gospodarkę Ameryki Północnej?

VP2: Jesteś głupcem i prostakiem. Będziesz martwy w ciągu kilku minut...

VP1: Jesteś po prostu podżegaczem, ty...

Emil: Czemu w chwili obecnej trwa śledztwo wyjaśniające przyczynę podania błędnej ekspertyzy śmierci pięciu osób? Czy zdajecie sobie sprawę, że od czasu rozpoczęcia naszej rozmowy akcje Północno-Amerykańskiej Filii Arasaki spadły o sześć punktów? Ktoś się boi, że jestem blisko prawdy.

VP3: Zdarzyły się tylko cztery samobójstwa, które mają związek z śledztwem prowadzonym przez NCPD. To jest jakieś kłamstwo. Sir, myślę, że...

Emil: Dzisiaj wieczorem, około godziny szóstej trzydzięści. Pan Tetsuo Sato, były wiceprezydent działu projektowania został znaleziony martwy. Ślady wskazują na samookaleczenie. Miał podcięte żyły na nadgarstkach i leżał w wannie. Mam wiadomości pochodzące z pewnego źródła, które podają, że na wannie został znaleziony wyraźnie zachowany odcisk palca. I to nie był jego odcisk. Co Pan na to, Wiceprezencie Sato?

VP2/Sato: Co Pan wygaduje!?

Emil: Mówię, sir, że nakazał Pan egzekucję własnego syna. Lub też zrobił to jeden z Pana współpracowników.

Sato: Mój...Syn...Nie...Żyje???

Emil: (zwracając się do VP1) Czy Pan nazywa się Ishima, obecny Wiceprezydent działu projektowania?

VP1/Ishima: A co to Pana obchodzi... (Dalsza wypowiedź zostaje przerwana przez odgłosy walki w sąsiednim pomieszczeniu. Słychać także szum zbliżających się AV-ek).

Uwaga Spyke'a:

Kiedyś prowadziłem kampanię, której główną postacią był stary Netrunner (miał 38 lat!). Urodził się przed Upadkiem i widział cały proces tworzenia się nowego pokolenia. Miał władzę, pieniądze, a nawet cieszył się zasłużoną sławą w pewnych kręgach. Jednak stracił wolę zmienienia czegośkolwiek, a także umiejętność darzenia miłością. Cała kampania się opierała właśnie na przywróceniu radości życia temu zmęczonemu człowiekowi. Cała kampania była dla niego i o nim. Traktowała także o miłości oraz o ponownym odnalezieniu sensu życia. To nie była postać, której historia została stworzona na drodze szybkiego generowania postaci lub według wskazań Życiorysu. Czasami opłaca się zostawić znajome życie za sobą i poczuć dreszcz emocji wcielając się w nową postać.

Uwaga Spyke'a:

Osobiście, bardzo lubię prowadzić przygody utrzymane w konwencji BlueBookingu pomiędzy przygodami. Przygoda lub jej epizod zajmuje przeważnie dwie do trzech sesji. Posiłkując się nową techniką możemy od czasu do czasu „odsapnąć” trochę i po prostu porozmawiać. Czasami dwóch, czy trzech graczy rozmawia między sobą za pośrednictwem swoich Niebieskich Książek. Może to się okazać pomocne dla dalszego ciągu przygody, szczególnie, jeśli Drużyna jest wpłątana w jakąś tajemnicę. Mistrz Gry powinien uważać na wszelkie konflikty pojawiające się w trakcie takich konwersacji i ucinąć je w zarodku.

Sato: (Robi krok naprzód wyciągając broń) ISHIMA!!!

Nagle w pokoju świszczą kule. W jakiś sposób Sato wystrzeliwuje pojedynczy pocisk, trafiając Ishimę w tył głowy, zanim ochroniarz Emila przecina Sato na pół serią ze swojego pistoletu maszynowego. VP3 dostaje się także w ogień i ginie na miejscu.

Emil pada na podłogę, szukając schronienia. Jego ochroniarz zostaje zdekapitowany przez ogień z broni automatycznej trzymanej przez strażników, którzy pojawiają się w drzwiach do przedpokoju.

Emil zdaje sobie sprawę, że, jeśli teraz nie ucieknie, to tak się skończy jego kariera Reportera. W momencie, gdy wkraczają strażnicy, Emil rzuca zza stołu trzy granaty ogluszające. W tej samej chwili nadaje rozpaczliwe radiowe S.O.S, przeznaczone dla kumpla Netrunnera. Bez odpowiedzi. Emil domyśla się, że sygnał został zagłuszony i musi liczyć tylko na siebie. Jedyny zapis rozmowy, zarówno wizyjny jak i audio znajduje się w jego jednostce zapisu cyfrowego (JZC).

Strażnicy Arasaka zostali ogluszeni przez rzucone przez Emila granaty. Emil patrzy na rozwaloną AV-kę i wpada mu do głowy pewien pomysł. Wskakuje do luku bagażowego AV-ki i otwiera tylne drzwi.

Musi to zrobić ręcznie, ponieważ AV-ka nie ma zasilania. Otwiera w końcu drzwi i jest powitany przez blask reflektorów policyjnych i dziennikarskich AV-ek. Zaczyna machać rękami i kilka reflektorów skupia na nim swoje promienie.

Po kilku sekundach, które upłynęły od momentu ogluszenia strażników, pojawiają się następni. Szybko oceniając sytuację, zaczynają szukać Emila. On widzi nadchodzących strażników przez potraskane okno. Uduje mu się schować w cieniu, następnie zaczyna wdrapywać się na sterczący ze ściany budynku dach AV-ki.

Strażnik strzela do Emila, trafiając go i miażdżąc mu prawą nogę. Uduje mu się usiąść na dachu pojazdu. Jednak szybko traci siły.

Policyjna AV-ka z oznakami przebiecia wielu walk, ostrożnie przybliży się do pojazdu Emila. Dwóch Gliniarzy łapie Reportera i wciąga go do wnętrza furgonetki. W tym momencie Emil traci przytomność.

Pozostając w stanie nieświadomości,

Emil nie zdaje sobie sprawy, że został aresztowany, oskarżony i uznany winnym kilku przestępstw. Sytuacja staje się bardziej skomplikowana, gdy WNS, DMS i NN54 wnoszą protest, stwierdzając, że Emil pracuje dla nich i informacje zawarte w JZC Emila są tylko ich własnością. Jednak ich protesty zostały odrzucone. Emil budzi się trzydzieści sześć godzin później i jest bardziej niż zdumiony, widząc pełny batalion żołnierzy Militechu strzegących jego pokoju.

Emil sprzedaje swoją historię WNS-owi i otrzymuje mnóstwo forsy. Oskarżenia są wycofane i jest wolnym człowiekiem. Natychmiast odchodzi z WNS, przepuszcza swoje pieniądze poprzez sześciu Fixerów i dwóch Netrunnerów. W czasie krótszym niż 24 godziny, Emil ma nową twarz, nowe oczy i nową tożsamość. Wie, że jeszcze nie koniec jego historii, że to był tylko wierzchołek góry lodowej. Jedno jest pewne: Arasaka zabija własnych ludzi, ale dlaczego? Emil pragnie się dowiedzieć.

Powyższa przykładowa scena przedstawia kilka ważnych aspektów BlueBookingu. Po pierwsze, zauważalne jest drastyczne ograniczenie, a nawet brak wszelkich rzutów kośćmi. Jeśli pomysł lub czyn pasuje do sytuacji, wówczas Mistrz Gry powinien zezwolić na jego wykonanie. Mistrz Gry musi także pamiętać, że postać przeżyła wydarzenie (jeśli jest to wspomnienie), gdyż w przeciwnym wypadku, postać nie mogłaby grać.

Scena ta przedstawia również różnice w opisie sytuacji. Dokładne pozycje uczestników walki i mebli nie są istotne, gdyż o wiele ważniejsze jest wyczucie stylu i nastroju.

Wreszcie, scena przedstawia najważniejsze wydarzenie w życiu Emila, to, które wprowadziło go na ścieżkę wojenną przeciwko najgroźniejszej Korporacji na świecie. ONI zabili jego towarzyszy, swoje własne dzieci i zniszczyli całe jego poprzednie życie. Emil zmusi ich, by za to zapłacili. Zdaje sobie także sprawę, że musi pozostać w ukryciu, gdyż w przeciwnym wypadku Arasaka go zabije.

Motywacja

Są trzy ważne rodzaje motywacji, jakie popychają naszych bohaterów do działania: instynkt samozachowawczy, współdziałanie i odpowiedzialność za drużynę oraz motywacja heroiczna. Te wszystkie rodzaje przyczyn zachowania

Uwaga Spyke'a:

Technika BlueBookingu jest jednym z najciekawszych narzędzi Mistrza Gry, jakie pojawiły się w ostatnich latach. Nadaje głębi postaciom, pozwala na poczynania, które są uważane za zbyt czasochłonne w innych typach kampanii. Nie jest to jednak jedyna nowość. Wiele gier rozgrywa się w terenie, by zwiększyć zaangażowanie gracza. Także zwiększoną popularnością cieszą się gry po Internecie, które umożliwiają ludziom z różnych części kraju, lub świata, zagrać razem. Wypuszczenie serii miniaturowych figurek do Cyberpunka 2020 pozwala na wykorzystanie wszelkich zasad trójwymiarowej walki, przedstawionych w Strzelaninie Piątkowej Nocy oraz Maximum Metal. Każda grupa może swobodnie używać jednego, kilku lub wszystkich tych nowości (albo wcale), w celu zwiększenia radości z gry. Najważniejsze, by odnosić radość z gry, niezależnie od stosowanej przez Mistrza Gry techniki prowadzenia.

są podstawą Twojej postaci. Dają odpowiedź na pytania: „dlaczego?” i „dlaczego żyję w tym świecie?”.

Instynkt samozachowawczy

Czy chcesz żyć? Oczywiście jest, że wszystkie postacie (może oprócz Gotów z *CyberGeneration*) mają powód do życia. Może to brzmieć jak powtórzenie pewnych ostrzeżeń, lecz nie dajcie się zwieść. Nie tak łatwo przeżyć w mrocznym świecie 2020 roku. Wszyscy, może oprócz najbardziej chronionych i najpotężniejszych, stykają się ze śmiercią codziennie i muszą wkalkulować ryzyko śmierci we wszystko, co robią. Jak to się stało, że utrzymali się przy życiu tak długo i dlaczego nadal nie rezygnują?

Odpowiedzialność za Drużynę

Dlaczego mam się przyłączyć do tych ludzi? Ryzykujesz swoim życiem, a także reputacją, w momencie współdziałania z kimś innym. Czy Twojej postaci brakuje zdolności, które są niezbędne do przetrwania? Czy istnieje wspólny wróg, który zagraża wszystkim? Czy gracze zostali zmuszeni do współpracy przez kogoś z zewnątrz? Musi być powód. Może to być prosta grupa (zespół muzyczny lub gang), a także skomplikowane związki byłych kochanków, dawnych sojuszników i przyjaciół. Spotkanie w barze prawdopodobnie skończy się bójką a nie utworzeniem grupy. Takie rozpoczęcie jest dla niedoświadczonych i kiepskich Mistrzów Gry.

Motywacja heroiczna

Ten rodzaj bodźca do działania jest koniecznością przy rozgrywaniu kampanii, których bohaterami są Rewolucjoniści. Określenie „heroiczna” jest może zbyt silne, lecz jest jedynym, jakie się nadaje. Przy tak ważnej sprawie, bohaterowie muszą być gotowi na wielkie wyrzeczenia. Zemsta, „Odnalezienie Prawdy”, Wolność, czy Żądza Władzy są odpowiednimi czynnikami zmiany. Ten rodzaj motywacji nie może być jednak określony jednym słowem czy zdaniem. Pojedyncze idee są dobre dla początkujących cyberpunków.

Rzeczy się zmieniają

Wiele z motywów, kierujących działaniem bohaterów będzie się zmieniać w trakcie trwania dłuższej kam-



panii. Wielkie zwycięstwa, ponizające porażki oraz strata bliskich dodadzą żaru wygasłej woli zmiany. Ewolucja motywacji jest integralną częścią rozwoju postaci. Nie muszą one być dobre, słuszne, czy heroiczne, lecz niezależnie

od swojego rodzaju stanowią integralną część postaci, jego ego.

Oto jakościowa część postaci: karta postaci. Pokazuje, co dana postać umie i może zrobić, a czego nie. Pozwala to także na zindywidualizowanie postaci. Nie należy również popadać w myślenie: "jak dobry jestem w porównaniu z współtowarzyszami", gdyż Drużyna będzie potrzebować wszystkich umiejętności swoich członków, aby przetrwać i zwyciężyć.

Wygład postaci jest bardzo ważny w *Cyberpunku 2020*. W grze, w której styl panuje ponad treścią, wygląd postaci jest czasami kwestią życia i śmierci.

Osobiście nie potrafię rysować, nawet prosta kreska niezbyt mi się udaje. Używam więc zdjęć. Wybieram odpowiednie zdjęcie, a następnie kseruję je kilka razy, zmieniając wielkość, by utracić ostrość. Po odpowiednim traktowaniu, otrzymuję zdjęcie, wyglądające jak zrobione kiepską kamerą na ulicy.

Oto przykładowa Karta Bohatera Niezależnego. Na następnej stronie życiorys bohatera

IMIĘ	Leery	ROLA	Fixer
CECHY	WIEK [20] WART. OBCIĄŻ [-1]		
Typ Pancerza [Lekka kurtka kevlarowa]			
Inicjatywa [1k10+6] Powiązania [1k10+15]			
Spostrzegawczość [1k10+14]			
INT [9]	REF [6]	TECH [7]	OP [9]
ATR [6]	SZYB [7]	BC [7]	EMP [8/7]
	BIEG [21m]	SKOK [1,75m]	UDŹWIG [28k]

Lokacja WB Pancerza	Głowa	Tułów	P. Ręka	L. Ręka	P. Noga	L.Noga
	1	2-4	5	6	7-8	9-10
	0	14	14	14	0	0

BC 7 -	MBC -2	lekkie	poważne	krytyczne	śmiertelne	śmiertelne
		_____	_____	_____	_____	_____
		_____	_____	_____	_____	_____
		Ogl 1	Ogl 2	Ogl 3	Ogl 4	Ogl 5
		śmiertelne 2	śmiertelne 3	śmiertelne 4	śmiertelne 5	śmiertelne 6
		_____	_____	_____	_____	_____
		Ogl 5	Ogl 6	Ogl 7	Ogl 8	Ogl 9

Główna broń: Colt Alpha-Omega Autoloader, P • +3 • K • Ł • 10mm • 12 • 2 • NZ • 50m, igły do pistoletu Kendachi Frag, kabura, tłumik (-3 do Spostrzegawczości), Smartlink

Cybernetyka: procesor (UC 3), złącze interface'u (jeden zestaw, UC 4), łącze smartguna (UC 2), łącze pojazdu (UC 2), łącze DataTermu (UC 2), implantacja antykoncepcyjna (UC 0,5)

**Umiejętności: Powiązania +6, Spostrzegawczość +4,
Falszerstwo +2, Pistolet +2, Walka Wręcz +2,
Broń Ręczna +2, Przesłuchiwanie +6, Perswazja +6,
Unikanie Ciosów +4, Pływanie +2, Skradanie się +3,
Image +3, Moda i Styl +5, Wykształcenie +4, Biologia +3,
Matematyka +3, Fizyka +2, Chemia +2, Uwodzenie +2,
Znajomość Półświatka +4, Taniec +4**
chipy: **Podstawowe Naprawy +3, Elektronika +3,
CyberTechnika +3, Zabezpieczenia Elektroniczne +3**

Notes

[illegible]

Przykładowy życiorys

Pochodzenie rodziny:

Leery Wieczek jest adoptowanym synem jednego z urzędników Biotechniki (oddział w Toronto). Wyrósł na przedmieściach, został wykształcony przez Korporację i od najmłodszych lat był przygotowywany do pracy w Biotechnice.

W wieku lat 12 życie Leery'ego uległo zmianie. Jego ojciec adoptował jedenastoletnią dziewczynkę o imieniu Angela. Angela została porzucona przez swoich rodziców w chwili gniewu. Co się następnie stało, nie było winą Leery'ego; chłopiec był zakochany.

Kiedy masz dwanaście lat, hormony szaleją a logika niezbyt często powoduje Twoim działaniem. Angel (tak kazała się nazywać Angela) po prostu uwiodła go. Mimo iż miała dopiero jedenaście lat, dla Leery'ego była wyobrażeniem tego wszystkiego, czym kobieta być powinna. Leery nie znalazł żadnej rodziny, w której byłoby więcej niż jedno dziecko i nie zdawał sobie sprawy, że nie można spać z własną siostrą (nawet adoptowaną).

Leery stał się pośmiewiskiem całej szkoły, sąsiadów i rodziny. W przypływie szału, ojciec Leery'ego oskarżył chłopca o spowodowanie całej afery i wysłał go do szkoły poprawczej.

W roku 2014 poprawczak nie jest przyjemnym miejscem. Jest to jedno z przedsięwzięć, które nigdy się nie udają. Zamiast odczuć skruchę, Leery stał się kryminalistą. Był to ciężki, brutalny świat, a sesje braindance'u były koszmarem. Lecz cała ta męka tylko wzmocniła jego miłość do Angel. Cały czas myślał tylko o niej. Mając zaledwie 15 lat uciekł z zakładu. Nie było to takie trudne. Leery wierzy teraz, że Biotechnika specjalnie pozwoliła mu uciec, by nie musieć go żywić.

Kilka tygodni później Leery spotkał się z Angellą i oboje uciekli z domu. Jeden z nawyków pozostał: Leery nadal czasami mówił o niej jak o swojej siostrze. Oczywiście, w tym szalonym świecie nikogo nie szokował związek rodzeństwa, a jeżeli nawet to chrząnąć go!

Leery stał się kimś w rodzaju specjalisty. Zajmował się głównie dwoma typami dóbr. Po pierwsze, farmaceutykami, a po drugie zdobywaniem i dyspozycją informacji. Farmaceutyka zawsze była jego dobrą stroną z uwagi na wykształcenie, jakie otrzymał od Biotechniki. Natomiast jego rodzinne kontakty z Biotechniką zapewniały mu ciekawe nowiny od czasu do czasu.

Tak więc prowadził swoje interesy, żył swoim życiem i kochał swoją prawdziwą miłość. Do pewnego dnia, około trzy miesiące temu. Ktoś zabił Angel. Ktoś z Biotechniki. Zrobili to po prostu, by zranić Leery'ego i trafili dobrze. Ponieważ Leery nie jest w stanie określić dokładnie, kto to zrobił, postanowił zniszczyć całą Korporację. Węsząc za mordercą Angel, odkrył parę mocno śmierdzących spraw, dotyczących Biotechniki. Zaczął zbierać te strzępy informacji, czekając, aż będzie mógł zamienić je na kule, które powalą Korporację na kolana.

Wykształcenie

Leery otrzymał znaczne wykształcenie. Jeśli zostałby, miałby przed sobą niezłe widoki na rychłą karierę. Pomimo „wygnania” do szkoły poprawczej, Leery ma wykształcenie odpowiadające stopniowi magisterskiemu nauk humanistycznych.

Styl:

Ubranie: Ze względu na swoją pracę, Leery stara się nosić tradycyjne ubiory. Fixerzy nie mogą się wyróżniać strojem, zbyt często muszą się wtopić w tłum. Obecnie wzoruje się na wizerunku Icon America, aczkolwiek nosi trochę więcej biżuterii niż normalnie.

Uczesanie: Leery jest także konserwatywny, jeśli chodzi o kolor włosów i uczesanie. Obecnie ma krótko ostrzyżone rudawe włosy, podniesione z prawej strony.

Symbole: Leery nosi dużo biżuterii, lecz zmienia jej formę. Ostatnim jego ulubionym symbolem jest para autentycznych i oryginalnie przydymianych okularów Serengeti Drivers™ z wmontowanymi aplikatorami.

Rasa: Leery jest Irlandczykiem z pochodzenia, lecz nie zdaje sobie z tego sprawy. Wygląda na normalnego białego cyberpunka.

Język: Angielski +8, Slang uliczny+4

Motywacje:

Osobowość: Leery jest, generalnie rzecz biorąc, osobą ceniącą sobie prywatność. Nigdy nie mówi o swoim prywatnym życiu inaczej niż bardzo ogólnikowo. Ma twarz, której używa do pracy, lecz to nie jest on.

Ceniona osoba: Jediną osobą, na której zależało Leery'emu była jego adoptowana siostra. Nadal ją bardzo głęboko kocha, mimo iż zdarzają mu się przelotne miłości.

Co cenisz: Leery ma swój własny kodeks honorowy. Nigdy nie łamie danego słowa. Nie oznacza to wcale, że Leery często składa przyrzeczenia. Nigdy nie złoży obietnicy komuś, kogo nie zna, lub komuś, kto nie jest mu zarekomendowany.

Uczucia do ludzi: Leery lubi ludzi. Tym lepiej dla jego pracy. Jednak ludzie nie są dla niego równi, wszyscy mają określony stopień.

Ulubiona rzecz: Niespotykanie wśród swojej profesji, Leery nie ma zamiłowania do rzeczy materialnych. Kupuje potrzebne mu do pracy przedmioty, tak samo jak okazyjny zabójca zakupuje broń. Większą część pieniędzy poświęca na bardziej ulotne rzeczy: wpływy, powiązania, siatkę znajomych i informacje. Za życia Angel wydawał dużo pieniędzy na jej potrzeby. Do tej pory trzyma wiele jej rzeczy w swoim, kiedyś ich mieszkaniu.

Główne wydarzenia z życia Leery'ego:

16: Wróg w lokalnym oddziale Policji; jakiś krawężnik nie polubił Leery'ego i od tej pory go nachodzi.

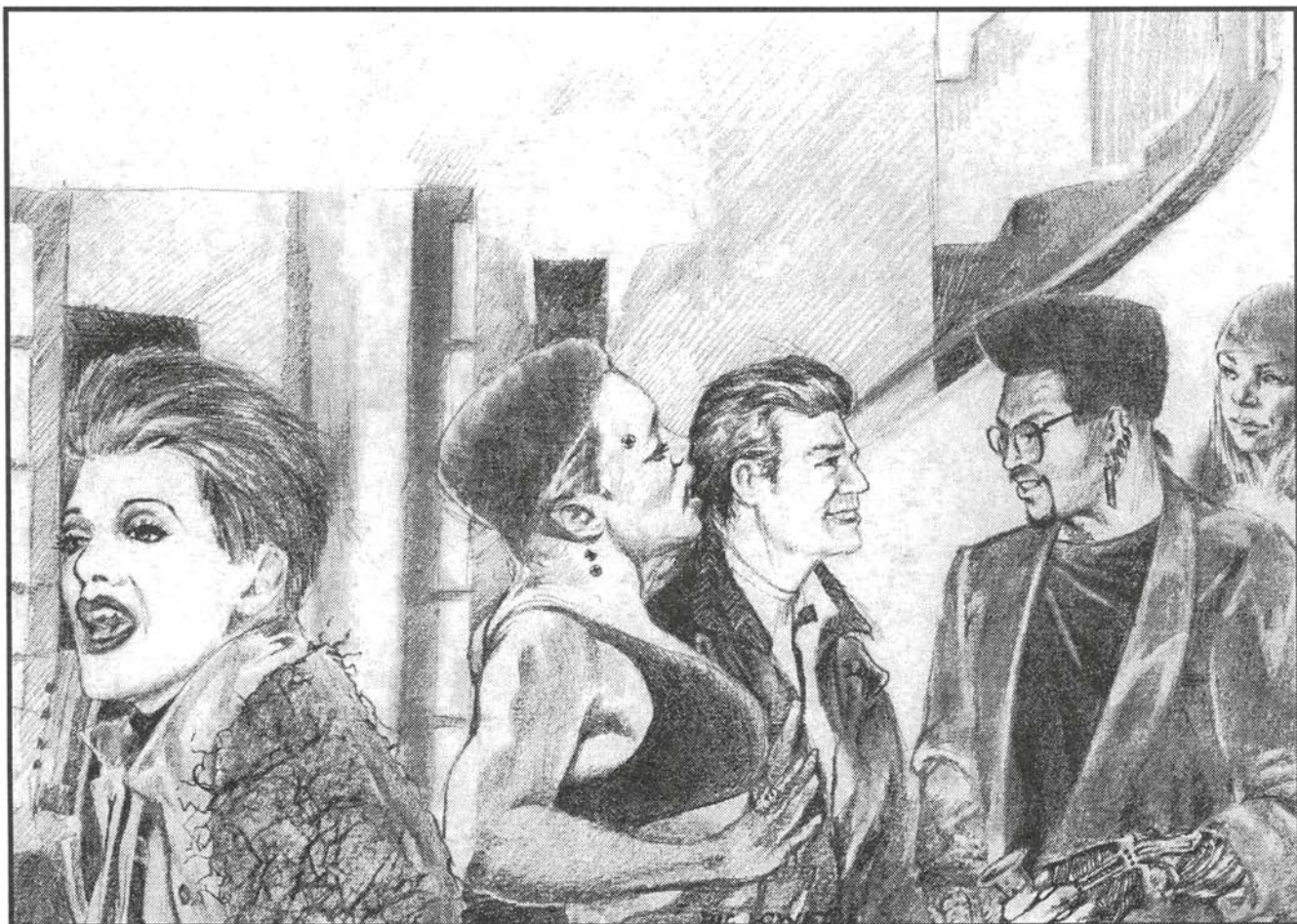
17: Zarobił sporo forsy: 900 eurodolców.

18: Przyjaciół w Urzędzie Burmistrza; to tylko sekretarka, lecz już wykazała się pomocą.

19: Nic ważnego w tym roku się nie stało.

20: Tragedia: Angel zostaje zabita z rąk Biotechniki. Oni za to zapłacą!

Stworzenie nietypowych postaci



Rockmani: inni niż wszyscy ROSS „SPYKE” WINN

W roku 2020 Rockmani są głosem społeczeństwa. W świecie, w którego tle zawsze pobrzmiwa muzyka, Rockmani stanowią ważny element społeczności. Rockman może być wszystkim, lecz w żaden sposób nie powinien być nieśmiały. Mogą robić cokolwiek — oprócz zamknięcia się i dostosowania do milczącego ze strachu społeczeństwa.

Podstawowym błędem związanym z postacią Rockmana jest brak zrozumienia

przez gracza bądź Mistrza Gry roli muzyka w świecie Mrocznej Przyszłości. Jeśli kampania ma zawierać Rockmana, to powinien on stanowić główny punkt wydarzeń. Nikt nie chce grać Rockmana, jeśli nie może nim być. Rockman musi mieć głęboko zakorzenioną w swojej historii chęć zmian. Powinien otrzymać możliwość chociaż przeciwstawienia się IM. Nie wszyscy Rockmani są muzykami. Niektórzy są ulicznymi poetami, inni politykami. Sposób zbudowania kampanii jest uzależniony od sportretowania Rockmana, który ma stanowić jej integralną część. Jeśli gracz, odgrywający

Rockmana nie jest doświadczony, wówczas powinien stworzyć sobie nową postać. Rockmani nie podążają za innymi. Oni wydeptują własne ścieżki, zawsze na czele pochodu.

**„Samo życie w mieście jest trudnym wyzwaniem
Nie wiedziałeś, co Cię trafiło
Nie miałeś czasu, by zapytać”**

**— Ice-T
Six in the Morning
(Szósta rano)**

Technicy

Wielu Mistrzów Gry nie lubi graczy, którzy skarżą się na zmienianie zasad. Technicy zmieniają zasady, jak im wygodnie. Pod pewnymi względami. Technicy są najwartościowszymi postaciami w całej grze. Kto naprawia, kiedy wszystko się wali? Kiedy Drużyna potrzebuje jakąś nowinkę techniczną, wówczas to Technicy mają najlepsze doświadczenia.

Pozwól im na manipulowanie środowiskiem

Technicy zmieniają rzeczy, naprawiają rzeczy i budują nowe rzeczy. Nikt inny w świecie *Cyberpunka* nie ma takiej władzy nad materią. Pewnie, Netrunner może powalić całą Korporację, lecz bez cyberdeku jest niczym. Jeśli Technik zechce zbudować rzecz, która nie istnieje, wówczas Mistrz Gry musi się nad tym zastanowić. Ograniczanie Zdolności Specjalnej tylko dlatego, że jej wykorzystanie niszczy misternie zaprojektowaną przez Mistrza Gry pułapkę jest przykładem kiepskiego prowadzenia gry. Mistrz Gry musi zaakceptować taką sytuację i wymyślić coś innego.

Jedną z rzeczy, które sprawiają wiele kłopotów Mistrzom Gry, jest zbyt ogólna definicja Zdolności Specjalnej Techników — **Prowizorka**. Z czego Mistrz Gry sobie nie zdaje sprawy, to wielkie możliwości wykorzystania tej zdolności na korzyść gracza i całej gry. Nawet jeśli Technik nie ma części lub narzędzi, nadal może spróbować przeprowadzić skomplikowaną naprawę. Mistrz Gry musi zauważyć istnienie pewnej sekwencji wydarzeń i ich odgrywania. Technik nie może zrobić kabla zasilającego bez kawałka drutu — więc skąd Technik weźmie drut? Może rozebrać na części inny przedmiot lub wykorzystać część metalowego pokrycia, lecz powinno to zostać odegrane. Jednak nie wszystko Technik będzie musiał sam na szybko montować, niektóre urządzenia mogą zostać zbudowane wcześniej.

Wcześniej zbudowane urządzenia i gadżety

Swiat w roku 2020 jest światem innowacji. Codziennie pojawiają się wciąż nowe wynalazki. Mimo iż wiele z nich stanowią korporacyjne usprawnienia istniejących modeli, niektóre gadżety pochodzą z Ulicy. Tego rodzaju urządzenia nie mają za sobą poparcia w postaci

korporacyjnych laboratoriów i testów. Nie zawsze pracują tak, jak powinny i często bywają niebezpieczne. Lecz oferują możliwości, których nic innego nie przedstawia, więc jest na nie popyt.

Technik może zbudować urządzenia, które wspomogą jego i Drużynę. Jeśli Technik zaczyna budować coś, co wykracza poza normę (norma zależy od Mistrza Gry), wówczas Mistrz Gry może określić, jak długo będzie trwało zaprojektowanie i wykonanie przedmiotu, oraz jaka będzie jego jakość.

Co jest zaliczane do normalnej technologii zależy tylko od zdania Mistrza Gry, lecz przedstawiam kilka wskazówek, które mogą się okazać pomocne. Po pierwsze, ulepszenia. Ulepszeniem nazywamy drobne przeróbki istniejących urządzeń. Na przykład, zrobienie uchwyty do pistoletu (w celu zwiększenia celności broni) czy zmniejszenie jasności lampy (w celu zmniejszenia zużycia prądu). Ulepszenie nie wprowadza zazwyczaj drastycznych zmian w budowie urządzenia i nie powinno mieć wyższego poziomu Trudności niż Średni. Ulepszenie jest zamontowywane na stałe, chyba że urządzenie zostanie zniszczone w takim stopniu, że wymaga przebudowy.

Po drugie, innowacja. Innowacją nazywamy radykalną zmianę budowy urządzenia, zwiększającą jej efektywność lub sprawność. Na przykład, zwiększenie wydajności procesu elektrotermicznego w celu podwojenia prędkości wylotowej pocisku (*Chromebook 2*) czy też znaczące zmniejszenie wymiarów urządzenia (o więcej niż 25%). Innowacje są znacznie rzadziej spotykane na Ulicy, lecz zdarzają się. Innowacja powinna wymagać udanego rzutu na poziom Trudności Bardzo Trudny i powinna trwać przez najwyżej jeden rok (po takim czasie tego rodzaju wynalazek zostanie uznany za normalny bądź wyparty przez coś nowszego).

Naprawdę wielkie Wynalazki nie zdarzają się tak często w roku 2020 jak kiedyś. Dysponując tyloma znaczącymi i wspaniałymi ideami coraz trudniej jest wymyślić coś naprawdę oryginalnego. Wynalazkiem może być technika klonowania (przynajmniej taka, która działa) czy też binarny system napędu pocisku (wojskowy M31a1 Assault Rifle System), czy inne urządzenia, które pozostawiają egzystującą technologię daleko w tyle. Wynalazek jest zawsze bardzo trudny. Wymaga rzutu na poziom Trudności Niemożliwy, lecz zazwyczaj jest mody-

fikowany przez czas i dobre odegranie. W świecie roku 2020 nie jest niczym niezwykłym zmiana całych technologii średnio co pięć lat. Wynalazki będą więc czymś „specjalnym” tylko przez około pół dekady.

Mistrzowie Gry powinni pamiętać, że głównym założeniem postaci Technika jest naprawa i wymyślanie nowych urządzeń, których to czynności nikt inny nie może dokonać. Często się spotyka postacie Techników stworzone wokół jednego wynalazku. Takie urządzenie może odgrywać główną rolę w kampanii, co dodatkowo pozwala umocnić pozycję Technika w Drużynie. Taki wynalazek może być mniej lub bardziej ważny, lecz nie powinien mieć nigdy mniejszego znaczenia, niż wyraźne ulepszenie ważnej technologii (na przykład, zużycie prądu).

Wpływ zmian hardware'u na sieć

Jedną z bardziej ekscytujących możliwości postaci Technika jest ich zdolność do fizycznego oddziaływania na Sieć. W roku 2020 geografia Sieci zmienia się każdego dnia. Te zmiany są efektem starannej pracy wielu Techników na całym świecie, wprowadzających takie modyfikacje hardware'u jak: „tylne drzwi”, bocznice, omyłkowe wyjścia, czy elektroniczne pluskwy. Popularne są zbudowanie własnego połączenia LDL, wspólne stworzenie fortecy danych i wiele innych rzeczy, normalnie niedostępnych dla wszystkich nie dysponujących zasobami przynajmniej Korporacji.

Zmiana hardware'u może być czymś tak prostym, jak zainstalowanie obwodu zabezpieczającego w LDL-u. W ten sposób, jeśli coś nie ułoży się po Twojej myśli, muśnięcie przycisku i wszystko się „zawiesza” na około pół sekundy, zanim nie włączą się ponownie wszelkie systemy. Może to również oznaczać tak skomplikowaną operację, jak zainstalowanie chipa, skierowanego na nowego satelitę, który to chip zapewnia całkowicie bezpieczny, nie do wyśledzenia dostęp do satelity. Oczywiście, zaprojektowanie, wykonanie i zamiana z rzeczywistym chipem może być samą w sobie kampanią.

Uwaga Spyke'a:

Rozdział poświęcony Netrunnerom może się wydawać trochę głupi dla doświadczonych, wyspecjalizowanych w tej dziedzinie graczy. Pamiętajcie, że będzie on czytany przez przeciętnych Krawędziarzy.

Technicy medyczni

Technik Medyczny jest chyba najtrudniejszą postacią do zagrania. Wspomniane, jeśli są w pobliżu strzelaniny lub przy zakładaniu nowego wszczepu. Lecz przez większość czasu siedzą z założonymi rękami i starają się zabić nudę. Jeśli gracz życzy sobie być Technikiem Medycznym, wówczas Mistrz Gry powinien dostarczyć im zajęcia, przynajmniej raz na sesję.

Zajęcie dla Technika Medycznego nie musi oznaczać wyleczenia czyichś złamanych żeber. Jeśli Drużyna ma za zadanie „nakłonić do pracy” jakiegoś faceta, wówczas Technik Medyczny może wykryć ewentualne „zabezpieczenia” poprzedniego pracodawcy i postarać się je usunąć lub zneutralizować (nie zawsze skutecznie). Technik Medyczny, dysponując odpowiednimi narzędziami i określonym czasem, może rozpoznać nowego wirusa, który dziesiątkuje ludzi w Strefie. Ze wszystkich Ról w Cyberpunku 2020, właśnie Rola Technika Medycznego jest najbardziej wyspecjalizowana. Tego typu postacię powinny być używane tylko przy rozgrywaniu „medycznych” kampanii.

Technicy Medyczni są też uważani za słabsze postacie, ze względu na swoje umiejętności, które znacznie się różnią od tych, wymaganych przez Ulicę. Gracz odgrywający Technika Medycznego może być na średnim poziomie w swojej profesji i kiepskim w innych domenach życia, lub też znacznie poniżej przeciętnej w obu tych arenach działalności. Dla postaci Technika Medycznego wymagany jest znakomity, doświadczony gracz i wyrozumiały Mistrz Gry.

NETRUNNERZY

Najtrudniejszy do poprowadzenia

Rola Netrunnera jest czasami trywializowana ze względu na jej złożoność. Znacznie łatwiej dla Mistrza Gry jest wprowadzić postać Netrunnera Bohatera Niezależnego lub wprowadzić „posłuszną” SI, niż męczyć się z drugim światem, jaki przedstawia sobą Sieć.

Niektórzy Mistrzowie Gry uważają, że długa sekwencja sieciowania spowoduje, że reszta graczy straci zainteresowanie przebiegiem akcji. Poświęcają kluczowy element gry, „inny” świat Sieci, by pozbyć się strachu związanego z możliwością utraty uwagi reszty grupy.

Postać Netrunnera jest chyba najbardziej cyberpunkowa. Obok Rockmanów, właśnie Netrunnerzy są żywą definicją epoki. Rewolucja Informacyjna zaczęła się wraz z narodzinami pierwszych PC-tów (powiedzmy, jakiś 1982 rok) trwała do wynalezienia cybermodemu w 2005. Wraz z chwilą udoskonalenia techniki cybermodemów, kończy się Rewolucja Informacyjna, płynnie przechodząc w Rewolucję Cyberpunkowa. Wynalazek cybermodemu wraz z udoskonalaniem techniki programowania i znajomości systemów komputerowych spowodował, że programowanie stało się luksusem, na który mogli sobie pozwolić także zwykli ludzie. Pozwalał zwykłemu punkowi z Ulicy dotrzeć do granic ludzkiej wiedzy. Aby poruszać się w tym świecie, operator nie musiał nawet umieć czytać i pisać! Wraz z wynalazkiem Algorytmu Transformującego Ihara-Grubb wszystkie dane, niezależnie od swojego rodzaju, były dostępne w zwykłym formacie. Stworzyliśmy nowy wszechświat, jak bogowie.

Jak to zrobić?

Istnieje kilka sposobów, by wprowadzić postać Netrunnera w przygodę bez zakłócania uwagi innych graczy. Jeśli pomyślicie o Netrunnerze jak o Czarowniku (takim z gry fantasy), wówczas będziecie mogli spojrzeć na całą sytuację z innej perspektywy. Postaraj się wyobrazić sobie programy w Sieci jako czary, a całą Sieć jako miejsce astralnej bitwy.

Kwestia czasu w Sieci jest bardzo ważna. Niektórzy mogą pozwalać Netrunnerom na wykonanie większej ilości akcji niż normalnie, z uwagi na mit o „prędkości światła”. Nic bardziej błędnego.

Dane i programy mogą się poruszać z prędkością światła, przeskakując po światłowodach, lecz ludzki mózg przesyła myśli z prędkością sięgającą trzystu mil na godzinę. To, że ludzki mózg jest podłączony do komputera nie oznacza, że jest w stanie pokonać bariery ludzkiej anatomii. W momencie, gdy Netrunner uruchomi programy, poruszają się one z prędkością światła. Tak więc, każdej turze na zewnątrz odpowiada jedna tura działania Netrunnera w Sieci.

Niektórzy Mistrzowie Gry mogą uważać, że jest to zbyt wielkie ograniczenie. Jeśli to jest problemem, wówczas więcej uwagi może być poświęcone Netrunnerowi. Mistrz Gry może poprowadzić przygodę tylko jemu, lub wysłać innych po pizzę, a samemu w tym momencie „poprowadzić Sieć”. Jeśli Mistrz Gry uważa, że to również za mało, może pozwolić Netrunnerowi na wykonanie dodatkowej akcji w każdej turze, jeśli sytuacja tego wymaga (tylko jeśli Netrunner jest podłączony). Na przykład w sytuacji, gdy stara się on zniszczyć system strażniczy, podczas gdy jego koledzy starają się osłonić przed ogniem działek sterowanych właśnie przez ten system.

Dylemat software'u

Jednym z większych problemów Mistrzów Gry jest software. Netrunnerzy, którzy zarabiają 50 czy 60 kawałków mogą sobie pozwolić na najlepsze programy, istniejące na rynku, a nie ma zasad w systemie, symulujących spadek efektywności programów. Netrunnerzy mogą się okazać nawet bardziej kłopotliwi, jeśli uzyskają dostęp do Sztucznej Inteligencji. Po prostu włamują się i wypisują sobie zamówienie na najlepsze oprogramowanie w dowolnej ilości. Codziennie wymyśla się nowe programy i LOD-y. Aby utrzymać czujność kowbojów Sieci i zmuszać ich do coraz nowych zakupów, stosuje się do ponizszych wskazówek.

Trzy poziomy software'u:

- **Konsumencki**
- **Modyfikowany**
- **Autorski**

Konsumencki

Software tego typu jest najgorszym rodzajem oprogramowania, zazwyczaj produkowanym w większych ilościach. Kody w takich programach są

bardzo łatwe do złamania — zazwyczaj nie pozostają zbyt długo efektywne. Siła programu spada o jeden punkt za każde dwa tygodnie, dopóki nie osiągnie Siły 1. Konsumencki software jest zazwyczaj o połowę tańszy w porównaniu z normalnymi cenami, oprócz kontrolerów, które jednak nie odbiegają zbyt od poziomu jeżeli chodzi o jakość.

Kontrolery

Czasami operator nie będzie w stanie podłączyć części ekwipunku, gdyż ma ona nie pasujący wtyk kontrolera. Nie zdarza to się często (jakiś 1%) i zazwyczaj w dziwnych okolicznościach (statek-matka Ekspedycji na Marsa musiał kompletnie zmodyfikować interfejs pojazdu, aby powstrzymać Netrunnerów przed zakłócaniem kontroli). Programiści mogą spróbować podłączyć dwa nie pasujące do siebie kontrolery, wykonując rzut na Programowanie (poziom Trudny).

Modyfikowany

Modyfikowany software jest najczęściej spotykanym typem oprogramowania. Są to te wszystkie domowej produkcji przeróbki istniejących programów, a także nowe, robione na zamówienie, tylko w jednym egzemplarzu. Następnie Netrunner modyfikuje część kodu, by nadać mu swoją własną nazwę, oraz by utrudnić wyśledzenie takiego programu. Modyfikowany software osiąga cenę podawaną w większości podręczników i jego Siła maleje w tempie jednego punktu na miesiąc, dopóki program nie osiągnie połowy swojej Siły (zaokrąglane w dół). Netrunner może „odświeżyć” program wykonując udany rzut na Programowanie (poziom Trudny raz na miesiąc). To również zabiera sporo czasu, około trzy godziny programowania za każdy przywrócony punkt Siły.

Wirusy

Każde programowanie może zakończyć się stworzeniem wirusa. W roku 2020 wirus powstaje przy każdej automatycznej porażce przy rzucie na Programowanie. Wirusy bardzo rzadko pojawiają się w konsumenckim software (dwie jedynki pod rząd). Wirus może spowodować błędne funkcjonowanie programu (-2 do Siły, niemożliwa jednak ujemna Siła), lub zawieszać działanie cyberdeku, za każdym razem, gdy właściciel uruchomi komputer. Usunięcie wirusa zajmuje 2k10 godzin minus

poziom umiejętności Programowanie. Użycie odpowiednich narzędzi (wszelkie programy typu system-ekspert) skraca ten czas o połowę.

Autorski

Autorski software jest bardzo drogi i o wiele lepszy od reszty oprogramowania dostępnego w roku 2020. Również występuje o wiele rzadziej. Rozwój technologii programów system-ekspert oraz ograniczenia czasowe powodują, że Netrunnerzy nie są w stanie podjąć się takich zadań. Sztuczne Inteligencje potrafią same pisać modyfikowane programy, co zresztą robią. Tylko kilku Netrunnerów na świecie ma odpowiednie zasoby, lub nawet są w stanie tylko je ukraść na wystarczająco długi okres. Nawet dysponując zasobami rządowymi, programiści nie mogą poświęcić się wymyślaniu nowych, czasochłonnych programów. Potrzeba stałego dostarczania nowych modyfikowanych programów sprawia, że Netrunnerzy muszą skądś zdobyć te programy. Tylko skąd? Odpowiedź: trzeba je ukraść.

Kradzież software'u jest bardzo trudnym zadaniem w roku 2020. Jeśli ukradniesz oryginał programu, wówczas jego autor zdaje sobie z tego sprawę. Jeśli będziesz w stanie ukraść kopię, ktoś inny także będzie to potrafił. Tego typu oprogramowanie jest strasznie drogie (zazwyczaj 5 razy droższe niż podaje cennik) i skłonne do przyjmowania wirusów (szansa 2 na 10). Jeśli zaś „oni” dowiedzą się, kto to ukradł, wówczas staniesz się obiektem polowania. Autorski software traci efektywność w tempie jednego punktu za każde trzy miesiące i może zostać odświeżony tak samo, jak modyfikowany.

Bohaterowie

BENJAMIN WRIGHT

Podstawą każdej kampanii są jej postaci. Stanowią oni jako całość najważniejszy element całej przygody. Oni sprawiają, że gra staje się więcej niż tylko opowieścią — są bohaterami (głównymi postaciami, protagonistami, jak wolicie), lecz mają możliwość aktywnego wpływania na przebieg akcji. Pamiętaj, że abyś mógł poprowadzić udaną kampanię, musisz mieć postaci, które będą chciały w niej uczestniczyć. Postać Businessmana nie będzie mogła wiele zrobić podczas ulicznej zadymy,

tak samo jak Nomad poczuje się zagubiony w scenarii pokoiów konferencyjnych. Właśnie dlatego Ty, jako Mistrz Gry, musisz pomyśleć przy wyborze tematu kampanii. Gdzie się będzie rozgrywać? Jaki jest jej cel? Kim będą gracze? Czy ich działanie ma zmienić świat? Jeśli tak, to Twój wybór padnie na postaci Rockmanów i Businessmanów. Jeśli akcja będzie się koncentrowała na poziomie Ulicy, wówczas bardziej odpowiednie będą postaci Gliniarzy i Techników. Nie zawsze będziesz w ten sposób ograniczony, lecz zwróć uwagę, że Ty, Mistrz Gry, musisz zdecydować, jakie postaci będą uczestniczyć w Twojej kampanii. Wtedy wszyscy będą mieli zajęcie, będą mogli się wykazać i będą tematycznie związani z przygodą.

Musisz również pamiętać o postaciach, które są zmuszone do zamieszkiwania określonego terenu. Niektóre Role, zwłaszcza Fixerzy i Technicy, są przywiązani do pewnego terenu. Fixerzy są ograniczeni siatką swoich znajomości, Technicy potrzebą bliskości warsztatu i dostaw części. Jeśli zamierzasz przeprowadzić kampanię w stylu wielkiej pogoni przez cały kraj (*Land of Free*), wówczas nie możesz wykorzystać postaci, które są związane z jednym miastem. Zamiast tego wolałbyś doświadczonych koczowników, jak Nomadzi, Solo czy ekspertów od znajomości pojazdów (Runnersi z *When Gravity Falls*, czy Solo wyspecjalizowani w znajomości technologii pojazdów z *Home of the Brave*). Jeśli Twoja kampania ma się rozgrywać w jednym mieście, wówczas niepotrzebne Ci pojazdy, gdyż po prostu nie będą miały gdzie jeździć. Przygoda o zasięgu światowym będzie wymagała jeszcze innego typu postaci, o określonej znajomości mechanizmów globalnych.

Ponieważ najbardziej „typowa” (czytaj: najczęściej rozgrywana) gra ma charakter zlecenia mokrej roboty ze strony Korporacji, wiele głównych postaci ma niewielkie możliwości, jeśli chodzi o odgrywanie swoich ról. Cierpią na tym głównie Businessmani. Rockmani, Technicy i Technicy Medyczni. Te profesje mogą nie być w pełnym stopniu wykorzystywane, lecz mimo to pozostają bardzo ważnym elementem społeczeństwa w 2020 roku. Wynika z tego wniosek, że tym postaciom powinno się przeznaczać wyspecjalizowane rodzaje przygód, które zaspokoją ich gusta. Jednakże, trzeba pamiętać o pewnych aspektach zachowa-

nia tych postaci, jeżeli pragnie się efektywnie zwiększyć udział takich postaci w grze.

Po pierwsze, sprawa walki. Mimo iż większość graczy uważa, że na pierwszym miejscu stawiają dobre odgrywanie swojej postaci, a dopiero na drugim walkę, rzadko bywa to prawdą. Ile razy słyszeliście gracza, który mówi: „Coś bym sobie klepnął” lub „Postrzelalibyśmy sobie, co ?” czy też „Boże, jak długo można się obchodzić bez dobrej walki!”. Większość graczy odczuwa radość uczestnicząc w walce od czasu do czasu, niezależnie od tego, czy czują wyrzuty sumienia z powodu takiego myślenia, czy nie. Ponieważ większość Ról w *Cyberpunku* nie jest przeznaczonych do walki, tego typu profesje cieszą się mniejszą popularnością niż postacie Solo, Gliniarzy, czy Nomada. Rozwiązaniem może być rozgrywanie przygód o mniejszej dawce przemocy lub przystosowanie postaci do walki. Netrunner dysponujący znaczną siłą nie jest niczym niemożliwym. Technicy mogą uczestniczyć w walce jako eksperci od materiałów wybuchowych. Wielu medyków ocalało z czasów Drugiego Konfliktu Amerykańskiego. Nie wpadajcie w stereotypy, kryjące się za klasą postaci.

Złamanie stereotypu jest najlepszym sposobem na ukazanie swoich możliwości. Rockman nie musi być muzykiem — może być politykiem (patrz podręcznik i dodatek *Rockerboy*)! Podobnie. Technik Medyczny nie musi być chirurgiem. Może mieć na przykład swoją Zdolność Specjalną na poziomie +1, ale za to **Farmaceutykę** na poziomie +9. Taka postać to chodząca apteka, nosząca własne strzykawki, rozpylacze gazowe, przyspieszająca swoje odruchy z niewiarygodną prędkością i z taką samą prędkością rozwalająca kilku strażników. Niektórzy gracze mogą narzekać, że taka postać nie dysponuje żadnymi funduszami na początku gry. To prawda, lecz można to omówić z Mistrzem Gry, by postać otrzymywała wynagrodzenie ze względu na swoje umiejętności związane z lekami, chemią itp., niż ze względu na poziom Zdolności Specjalnej, traktując go w ten sposób, jakby miał swoją Zdolność Specjalną na poziomie +9 (tylko na potrzeby wypłaty). Niestereotypowe postacie i elastyczni Mistrzowie Gry to znakomita kombinacja, pozwalająca uniknąć nudy.

Innym sposobem lepszego wykorzysta-

tania takich „dziwnych postaci” jest osnucie kampanii wokół nich. Kampania rozgrywająca się w pokoju konferencyjnym może być wspaniałą zabawą. Wyobraźcie sobie sytuację, w której pięciu Korpów prowadzi rozmowy, podejmując decyzje, które mają wpływ na cały naród! Wielu graczy (i Mistrzów Gry) stroni od tego typu przygód, gdyż uważają je za nieciekawe, ponieważ nie ma w nich sekwencji walki. Prawda jest taka, że po prostu nie czują się pewnie w takiej sytuacji. Brak walki nie musi być wcale złym pomysłem, gdyż udane negocjacje, sojusze, afery miłosne mogą być tak samo ekscytujące, tak samo nagradzane jak uczestnictwo w walce. Poza tym, kto powiedział, że w korytarzach korporacyjnych nie może się rozgrywać dramatyczna walka! Natomiast jeśli chodzi o nieznaną sytuację, zadajcie sobie pytanie: jak wiele walk stoczyliście, a ile razy obejrzeliście odcinek *L.A. Law*? Chyba nie trzeba więcej mówić.

Kampanie osnute wokół określonych typów postaci są również niewygodne, ponieważ wymagają określonej ilości graczy o tym samym zawodzie, tej samej Roli. Problem może być dwójaki: albo gracze będą zbyt podobni do siebie albo wytworzy się niezdrowa rywalizacja w stylu: „mój poziom **Zasobów** jest wyższy niż Twój”. Nie ma problemu. W kampanii korporacyjnej, każda postać powinna dowodzić innym działem Korporacji. Każda postać na takim stanowisku dysponuje **Zasobami** na poziomie +8, lecz w innej dziedzinie działalności. Rozważcie sytuację, w której Wiceprezydent działu Finansów potrzebował będzie kilku dodatkowych ochroniarzy, ze względu na groźby, jakie otrzymuje pod swoim adresem. Poprosi Wiceprezydenta d/s Ochrony o przydzielenie kilku ludzi, lecz tamten będzie musiał odmówić ze względu na cięcia w budżecie departamentu wymuszone przez... dział Finansów! Czy naprawdę taka ciężka sytuacja panuje w dziale Ochrony, czy też jego szef po prostu nie lubi szefa Finansów i pożałuje mu kilku ludzi? A może to właśnie on posyła mu groźby śmierci? Możliwości są nieograniczone: zdrada, oszustwo, chciwość, żądza władzy... ach, *Cyberpunk*. Kolejna możliwość kampanii korporacyjnej zakłada, że każdy z Businessmanów pracuje w innej Korporacji. Rywalizacja i chciwość dochodzą do głosu i stwarzają wiele okazji do wspaniałego odtwarzania swoich ról.

Potencjalne możliwości przygód składających się na kampanię korporacyjną są praktycznie nieograniczone, tak samo jak wszystkich kampanii osnutych wokół jednej Roli. Wyobraźcie sobie ostrego dyżur w szpitalu, obstawionym uzbrojonymi strażnikami. W takim środowisku może się wszystko wydarzyć: seks, narkotyki, zbrodnie, paskarstwo i procesy sądowe! Postacie to: zapatrzonny tylko w siebie doktor-ordynator (Technik Medyczny), księgowy, który zajmuje się połączeniem pomiędzy oddziałem a zarządem szpitala (Businessman), były lekarz wojskowy (Technik Medyczny), pielęgniarka, która dorabia sobie jako piosenkarka w nocnym klubie (Rockman), recepcjonista, który używa szpitalnego komputera jako schronienia i przykrywkę dla swojej nielegalnej działalności (Netrunner), posługacz, który sprzedaje narkotyki na Ulicy (Fixer) i innych. Teraz wyobraźcie sobie, że miasto ogarniają zamieszki — szpital, zapelniony ofiarami zamieszek, jest wykorzystywany jako kwatery służb policyjnych. I do tego ani razu się nie pojawiają drużyny Trauma Team!

Najważniejsze przy rozgrywaniu kampanii osnutych wokół jednego typu postaci jest to, by Mistrz Gry naprawdę chciał poprowadzić taki scenariusz. Tego typu przygody wymagają określonego, specyficznego tła, co pociąga za sobą konieczność uzyskania dokładniejszych informacji, co jest często czasochłonne. Również gracze muszą chcieć rozegrać taką przygodę. Nie wszyscy gracze lubią uczestniczyć w niekonwencjonalnych kampaniach, czy odgrywać niekonwencjonalne postacie. Nie ma sprawy, przymusu nie ma. Stara dobra kampania dla wolnych strzelców zawsze znajdzie zajęcie dla każdej postaci (tak, nawet dla Businessmana, Rockmana, czy Techników Medycznych). Jest to możliwe dzięki cudownemu zjawisku — nowym Rolom! Co więcej, zostało opublikowanych wiele dodatków do *Cyberpunku*, które zawierają nowe typy postaci, lub nowe warianty starych „archetypów”. Prywatni Detektywi, Chłopaki-Pancerniaki, Grabieżcy, Uliczne Punky są możliwymi do wykorzystania typami bohaterów.

Dalsza część tego rozdziału poświęcona jest dyskusji na temat każdej Roli w *Cyberpunku*. Niezależnie od ich „dziwności”, wszystkie zostały omówione pod kątem możliwości odgrywania i

ewentualnych wariantów postaci. Przeczytajcie i pozostawcie stereotypy za sobą!

Businessmani

Najdziwniejsze postacie w całym *Cyberpunku*, Businessmani stoją zazwyczaj po stronie czarnych charakterów. Jednakże, jeśli pieniądze zostaną odpowiednio wydane, Korporacja może być zbawcą — darzoną lękiem, poważaniem, a nawet miłością przez szerokie masy. Postacie Businessmanów mogą także od środka niszczyć strukturę Korporacji. Businessman może być także w typie Jamesa Bonda: garnitur, pistolet, przeprowadzający akcje polowe, bądź infiltrujący struktury wroga, głęboko na jego terenie. Warianty postaci: polityczny biurokrata, znany także jako Administrator (patrz *When Gravity Falls*) oraz Sędzia i Prawnik w jednej osobie (patrz *Protect and Serve*).

Rockmani

Często postrzega się Rockmana jako postać muzyka. Dodatek *Rockerboy* wyjaśnia, że Rockmani mogą być komikami, aktywistami politycznymi, artystami, politykami, czy poetami Ulicy. Rockmani mogą być nawet przywódcami religijnymi, kaznodziejami, czy telewangelistami. Pamiętajcie, że nie wszyscy członkowie zespołu muszą być muzykami. W rzeczywistości tylko piosenkarz może mieć **Charyzmę**, reszta może być częścią zespołu, jeśli umieją grać (**Grań na Instrumentach**) lub śpiewać (**Aktorstwo**). Rockmani mogą być także skupieni na muzyce bez potrzeby występowania na scenie — DJ-eje, VJ-eje mogą tak samo być Rockmanami.

Technicy

Przy tak oszałamiającym rozwoju technologii, jaki obserwujemy w roku 2020, Technicy są bardzo ważnymi, jeśli nawet nie najważniejszymi typami postaci. Niewielu Mistrzów Gry przejmują się drobiazgami jak stan techniczny niektórych przedmiotów, a z kolei tylko kilku graczy myśli o sztuce „tworzenia i naprawy”. Po pierwsze, pamiętajcie, że im bardziej zaawansowana technologia, tym więcej będzie potrzebowała środków na utrzymanie i tym łatwiejsza do zepsucia, zarażenia wirusem, itp. Po drugie, uważają technologię jako dział sztuki, pościg za wiedzą; są bardzo dumni ze swoich wynalazków i powinno się im



pozwolić na eksperymentowanie i umożliwić kreatywność. To się nazywa „sztuką techniczną”. Stałym problemem Techników jest zaopatrzenie w części (pamiętaj jednak o dostępności automatycznych tokarek, przenośnych warsztatów, oraz mikrofabryk, nie wspominając już o biotechnicznych „wannach” czy przetwarzaniu użytych wcześniej części). Wreszcie, niektórzy ludzie uważają, że **Prowizorka** jest mało przydatną umiejętnością, lecz pamiętajcie, że pozwala ona na zmienianie, ulepszanie, przetwarzanie i wymyślanie nowych urządzeń z dostępnych części. Dla wielu graczy postać Technika w stylu „MacGyvera” pozwala na pełne związanie się z Drużyną, tak samo jak Technika-specjalisty od materiałów wybuchowych. Wariantem postaci Technika jest Sęp (patrz *Wildside*).

Technicy Medyczni

Temu typowi postaci poświęca się zazwyczaj znacznie mniej uwagi, gdyż są postrzegane jako postacie raczej pasywne i statyczne. Przecież wszystko, co robią to praca w sterylizowanych pomieszczeniach i łatanie poranionych Solo, czyż nie? Nie. Technicy Medyczni mogą się okazać zręcznymi, inteligentnymi medykami bojowymi, specjalistami w zastosowaniu broni chemicznej i biologicznej, korporacyjnymi kontrolerami przepisów higieny, naukowcami, eksperymentującymi na genach, szalonymi chemikami, czy też zwiariowanymi projektantami nowych rozwiązań cybernetycznych. Należy także pamiętać, że każda postać może dysponować umiejętnością **Pierwsza Pomoc**, więc jeśli nie planujesz „lekaarskiej” kampanii, medyk drużyny nie musi być Technikiem Medycznym.

Reporterzy

Status Reportera na tle innych postaci może być dyskusyjny, lecz należy sobie zdawać sprawę, że jeśli kampania nie rozgrywa się wokół postaci Reportera (drużyna Reporterów, lub piracka rozgłośnia), wówczas trudno jest efektywnie włączyć w nią postać Reportera. Nie zawsze jednak tak musi być. Reporter może pracować w ukryciu, służyć jako wsparcie drużyny, działać jako spiskowiec, lub nawet być pracodawcą dla Postaci Graczy. Wariantami postaci Reportera są: Korespondent Wojenny i Reporter Brukowców. Dla tych Reporterów, którzy chcą działać z ukrycia, najlepsza jest Rola Szpiega (patrz *When Gravity*

Falls). Szpieg może wybrać **Wiarygodność**, jako „ukrytą zdolność i inną Zdolność Specjalną, która najlepiej będzie służyć jego udawanej tożsamości.

Nomadzi

Zajmując mniej więcej takie samo stanowisko jak Reporterzy, Nomadzi stają się pewnym problemem w momencie, gdy kampania nie obraca się wokół nich. Wielu Nomadów staje się „drugimi” Solo, którzy znakomicie prowadzą pojazdy i którzy nigdy nie wykorzystują swojej zdolności **Status Rodzinny**. Nie jest to uczciwe podejście ani do gracza ani do postaci, należy więc poczynić pewne zmiany w wizerunku Nomada. Pamiętajcie, że Nomadzi nie muszą być tylko i wyłącznie kierowcami. Miejskie gangi często mogą się składać z Nomadów, Ulicznych Punków i Włóczęgów (patrz *Solo of Fortune*). Nomadzi Kosmosu mogą występować w Roli Pilotów Kosmicznych bądź Żołnierzy Kosmicznych (oba rodzaje z *Deep Space*). Poza tradycyjnym wizerunkiem rodzinnego klanu. Nomadzi mogą też być organizacją skupiającą kierowców ciężarówek, Wojowników Szos. czy Piratów. Mimo iż Nomadzi mogą być trudni do wykorzystania w „tradycyjnej” kampanii, przygoda opierająca się tylko na postaciach Nomadów może być czymś fantastycznym! Wyobraźcie sobie Cyberpunka-Kowboja!

Gliniarze

Ponownie, jeśli Twoja kampania nie jest osnuta na maksymalnym wykorzystaniu postaci Gliniarza, trudno będzie ją włączyć do akcji. Jednakże, rozważ możliwość Gliniarza tajniaka, pracującego „incognito” między graczami. Możesz ponownie wykorzystać postać Szpiega z **Autorytetem** i inną Zdolnością Specjalną. Kiedy dysponujesz „typowymi” Krawędziarzami, którzy zazwyczaj zajmują się wieloma mocno nielegalnymi sprawami, o wiele lepsza będzie postać Prywatnego Detektywa (patrz *Hardwired* i *When Gravity Falls*). Pamiętaj także, że Gliniarz nie musi być policjantem; może pracować w CIA, Interpolu, jako oficer C-SWAT, czy nawet jako szef ochrony Korporacji (który może mieć zdolność **Węszenie** z *Hardwired*).

Fixerzy

Tyle zostało już powiedziane na temat Fixerów w dodatku *Wildside*, że bezcelowym byłoby powtarzanie tego w

tej książce. Jednakże, jeśli potrzebujesz alternatywnej Roli dla Fixera możesz wypróbować postać Prywatnego Detektywa, Psychologa (z umiejętnością **Psychologia**), Pijawki (patrz *Wildside*), czy nawet Tancerki/Prostytutki (również z *Wildside*).

Netrunnerzy

Uważani za dziwaków, ponieważ większość czasu spędzają w Sieci. Lecz jest to błędne mniemanie. Netrunnerzy są po prostu doskonale wyszkolonymi specjalistami w swojej dziedzinie. Każda postać może używać Sieci, a nawet powinna w miarę możliwości. Dokonując integracji Netrunnerów z resztą Drużyny nie zapominać o programach typu Kontroler! Posiadanie Netrunnera w pobliżu jest zawsze bardziej korzystne niż targanie za sobą stu metrów kabla. Jeśli chodzi o sieciowanie, staraj się przeprowadzać tego typu sekwencje w czasie pomiędzy sesjami, jeśli tak będzie łatwiej. Netrunnerzy mają przyjemną zaletę w postaci dostępu do komputera, a za jego pośrednictwem do zapisów dotyczących danej osoby (w ten sposób może ją sprawdzić). Jeśli chcesz alternatywnej Roli dla Netrunnera. to masz pecha — sieciarze są całkowicie unikatowi.

Solo

Na Solo nikt nie patrzy, jak na dziwaka. To proste — są przecież najpopularniejszymi postaciami w *Cyberpunku*. Jednakże, może właśnie oni powinni być tak traktowani; jest ich po prostu dużo! Pamiętajcie Molly z *Neuromancer*? Nie była kimś wyjątkowym dlatego, że była Solo. Była Solo, ponieważ była kimś wyjątkowym. Wrogą Solo może wystraszyć Twoich graczy na śmierć; ten facet jest profesjonalnym zabójcą! Pamiętaj, że Solo mają „niespotykaną zdolność do unikania obrażeń” (tak samo, jak do ich zadawania), więc jest niemożliwe, żeby wszyscy członkowie gangu ulicznego lub oddziału strażników byli Solo (mogą być Punkami lub Gliniarzami). Do alternatywnych typów postaci Solo zaliczają się: Grabieżcy (z *Wildside*), Jeźdźcy Kosmosu i Wyspecjalizowani Solo (z *Home of the Brave*), Żołnierze (z *Maximum Metal*) oraz nowe warianty: byli skazani lecz zrehabilitowani członkowie dawnych służb specjalnych lub kryminaliści, specjalizujący się w taktyce i strategii-

Moment zmiany władzy

ERIC HEISSERER

Kim są nietypowe postacie? To te najrzadziej wybierane typy postaci w świecie *Cyberpunka*: Rockmani, Businessmani, Technicy, Technicy Medyczni, a nawet Netrunnerzy. Czemu tego typu postacie są ignorowane przez większość graczy? Żeby odpowiedzieć sobie na to pytanie musisz zrozumieć naturę i możliwości tych postaci.

Konflikt jest użytecznym narzędziem do analizy zachowania danej postaci. Jeśli chcesz sprawdzić, co popycha postać do działania, stwórz sytuację walki i patrz, jak postać używa swojej Zdolności Specjalnej. Solo postawiony w obliczu takiej sytuacji, zazwyczaj odpowie siłą. To jest jego rozwiązanie. Właśnie w takim celu przeznaczał swoje punkty postaci, takie zachowanie wymuszającego trening i umiejętności. Nie ma w tym nic złego — on jest przecież Solo. musi taki być. Lecz jako gracz, unika on szansy odegrania danej sceny. Nietypowe postacie, mówiąc generalnie, wymagają znacznie więcej umiejętności w celu rozwiązania konfliktu w inny sposób. Businessmani wzywają lub oddelegowują kogoś innego do poradzenia sobie z sytuacją. Rockmani zbierają swoich fanów i rozwiązują takie konflikty za pomocą siły mas, itd. W ten sposób, tego typu postacie likwidują swoje problemy w sposób pośredni. Nie zajmują się nimi osobiście, lecz zamiast tego używają innych narzędzi, które mogą nie być jednak tak szybkie i efektywne jak oddział Solo. Wydaje się w ten sposób, że Businessmani, Technicy i Rockmani są postaciami pasywnymi. Gracze starają się unikać takich postaci, ponieważ nie czują się na tyle pewnie, by polegać wyłącznie na ich zdolności pośredniego rozegrania konfliktu, lub też nie widzą sposobu, w jaki mogliby się zaangażować w jakąś „akcję” w przygodzie (na przykład, walkę).

Znacznie łatwiej jest polegać tylko na kościach. Gracze mogą się wyładować w ten sposób, a jeśli coś nie wyjdzie, zawsze można zrzucić winę na zły rzut. Grając nietypową postacią wyznacznikiem efektywności jest inteligencja i spryt gracza. Jeśli nieudany rzut nie pozwolił na udaną akcję, wówczas gracz wie trzy rzeczy: 1) tylko rzut kością jest odpowiedzialny za porażkę, 2) gracz zdaje sobie sprawę z trudności, którą może

osiągnąć wydając odpowiednią ilość punktów SZCZĘŚCIA, i 3) gracz może stwierdzić, że po prostu miał pecha. Kiedy graczowi się nie uda rozegranie sytuacji, wówczas może winić tylko siebie. Wymagania ze strony Drużyny mogą tylko pogorszyć sprawę. Gracz zamiast być nazwanym „pechowcem” staje się „nieprofesjonalistą” lub „niemyśłą” ze względu na swoje pomyłki w odgrywaniu sytuacji. A to nie jest dobre ani przyjemne.

Jest to jedna z głównych przeszkód do ominięcia na drodze pełnego zintegrowania nietypowych postaci z resztą Drużyny. Drugą jest wpadanie w stereotypy.

Przełamywanie stereotypów

Kermit Żaba powiedział kiedyś, że „nielatwo jest być zielonym”. Nie jest też łatwo być odmiennym. Businessman staje się „oślizgłym draniem w garniturku”. Rockmani stają się dzikimi gitarzystami uprawiającymi muzykę heavy-metalową z dzikimi fryzurami na wściekłego Irokeza oraz jeszcze dzikszym sposobem ubierania. Technicy są postrzegani jako „cyberpunkowi naprawiacze” — pasy z narzędziami, zabrudzeni smarem i lakierami, zniszczone, poplamione ubranie.

Takie stereotypy są dwuwymiarowe i muszą zostać przełamane.

Aby zwiększyć popularność „odmiennych postaci” w *Cyberpunku*, Mistrz Gry musi znaleźć sposób, by pokonać typowe widzenie takich postaci. Jednak, wymaga to myślenia ze strony Mistrza Gry i pewnej inwencji, a wszyscy wiemy, że wychodzenie poza ramy przyzwyczajęń wymaga pewnego wysiłku.

Ten rozdział koncentruje się na bardziej twórczych sposobach użycia „odmiennych postaci” (Rockmani, Businessmani, Technicy, Technicy Medyczni i Netrunnerzy), zarówno jako Postaci Gracza jak i Bohaterów Niezależnych. Poniższe przykłady mają być tylko zachętą do pomyślenia nad własnymi sposobami właściwego wykorzystania tych Ról. W żadnej mierze nie stanowią one żadnych barier ich użycia. Jeśli już wymyśliłeś własne sposoby zintegrowania ich z resztą Drużyny, nie czuj się skrzepowany i potraktuj poniższe pomysły jako próbę odświeżenia pomysłu na postać. Jeśli miałeś z tym problemy, lub zbyt długo ignorowałeś jedną z takich Ról, wówczas ten rozdział powinien Ci

Uwaga Erica:

Przyznaję, że przez kilka lat całkowicie ignorowałem postacie Netrunnerów i Techników. Jednak nie oznacza to, że byłem „złym” Mistrzem Gry. Pamiętajcie, że nie jest to kwestia natury moralnej, jest to prostu problem techniki prowadzenia i pewna przeszkoda, która należy pokonać.

Uwaga Erica:

Należy rozróżnić cel użycia Zdolności Specjalnej Rockmana Charyzma i Nomada Statusu Rodzinnego. Pamiętajcie, że Nomad nie może dokonać tego, co Rockman, chyba że dysponuje rzeszą całkowicie popierających go krewniaków. Jeśli ktoś się nie zgadza z Nomadem, wówczas nici z porozumienia. Rockman natomiast potrafi zmienić czyjeś nastawienie. Dodatkowo, Rockman może w ten sposób wpływać na każdego, nie tylko na znajomych czy członków rodziny.

pomóc wydostać się z takich kłopotów. Każdy typ postaci w *Cyberpunku* jest unikatowy i równie ważny jak pozostałe. Niektóre są po prostu źle rozumiane.

Rockmani

Jak zostało już wspomniane w podręczniku *Cyberpunka 2020*, Rockman nie musi być wcale muzykiem. Wyzwanie związane z podjęciem Roli Rockmana polega na zachęceniu graczy właśnie do tych innych aspektów. Oto kilka wskazówek.

Pokazowiec

Oto facet, który działa na najwyższych obrotach. Związuje się z największym studiem nagraniowym, żyje na Krawędzi sławy. Dla niego synonimem pieniądza jest niebezpieczeństwo. Do kogo się więc przyczepi ten samobójczy maniak, by osiągnąć swój cel? Oczywiście, do reszty graczy! Pokazowiec nie włącza się do walki tylko po to, by ją wygrać. On musi mieć publiczność, która



go będzie podziwiać oraz produkt, który będzie mógł komuś wcisnąć.

Przykład: Gracze właśnie wpadają w wir bijatyki w barze, kiedy Jake, Pokazowiec, zauważa nieuszkodzoną butelkę piwa na stoliku w odległym końcu sali. Nasz bohater biegnie, rzuca się, nurkuje, sięga po butelkę, unikając strzałów, przeskakując nad stołami i pokonując inne przeszkody. Łapie na wpół pustą butelkę i ogłasza: „Zaryzykuję moim życiem i zdrowiem dla odświeżającego łyku piwa CityDraft”.

Rewolucjonista podziemia

Urodzony przywódca, prawdopodobnie lider Drużyny. Walczy przeciwko olbrzymiej maszynie wyzysku (Korporacjom i rządowi), aby naprawić wyrządzone przez NICH zło. Ma wiele kontaktów w świecie konspiracji. Liczba jego popleczników stale rośnie, lecz jest pewną przeszkodą dla kół rządowych, potrzebuje więc ochrony.

Przykład: Tanja przewodzi Zachodniej sekcji organizacji River Raiders, która protestuje przeciwko próbom zmiany Pacyfiku w składowisko odpadów toksycznych, podejmowanych głównie przez Petrochem. Wykorzystując siatkę swoich szpiegów, Tanja dowiaduje się, że Petrochem planuje zatopienie tankowca wypełnionego chemicznymi odpadami za pomocą modyfikowanej łodzi podwodnej. Społeczeństwo zostanie poinformowane, że statek został zatopiony wskutek interwencji jakiegoś agresora. Petrochem oczywiście nie wspomni o ładunku. Tanja organizuje grupę, która powstrzyma Korporację przed wprowadzeniem swojego planu w życie.

Grupa muzyczna

Dobra, „drużynowa” kampania może zostać osnuta wokół pomysłu tournée grupy muzycznej. Aby kampania była udana, wszyscy gracze muszą tego chcieć i (co może się brzmieć trywialne) każdy musi być zadowolony z pozycji w zespole. Jeśli masz trzech ludzi, którzy chcą być perkusistami i jednego piosenkarza, to masz problem. Małe konflikty są przydatne, pozwalają budować napięcie, lecz nie powinieneś spowodować walk pomiędzy graczami. (Patrz *EuroTour*).

Businessmani

Postać Businessmana jest kołem napędowym Drużyny. W odróżnieniu od Fixera, który czeka na zlecenia, Businessman sam podejmuje działanie. Businessman ma zazwyczaj cel do wypełnienia i zastosuje wszelkie środki do jego osiągnięcia. Oto kilka wskazówek na temat włączenia postaci Businessmana bez zbytecznego wprowadzania braku zaufania do Korpa.

Doradca finansowy Drużyny

Jeśli Drużyna wie, że płaci on jej wydatki, wówczas istnieje szansa, że nie będą mieli mu za złe tego, że jest tym, kim jest. Znakomicie działa kombinacja takiego Businessmana z Rewolucjonistą, ponieważ może on sponzorować działalność grupy rewolucyjnej z kasy Korporacji, zwłaszcza, gdy ma do niej dostęp. Dlaczego to robi? Zastanów się nad korzyściami, jakie odniesie DuPree Chemicals, jeśli Petrochem wypadnie z gry...

Konsultant Drużyny

Tego rodzaju postać działa jako konsultant członków Drużyny podczas rozmów z innymi Businessmanami. Postać zazwyczaj wycofała się z aktywnej działalności, więc powinna być znacznie starsza niż reszta postaci, co może zapewnić mu pewien szacunek. Jednak, by zapewnić mu jakiegokolwiek zajęcie, musisz postawić Drużynę w takiej sytuacji, by musieli skorzystać z jego wiedzy i doświadczenia.

Przykład: Pan Johnson ściska rękę Nicklausowi (Fixer Drużyny), uśmiecha się, i wsiada do swojego błyszczącego Luxus Nightrunner. Kiedy jest już daleko, Jonah (Businessman gracz) podchodzi do reszty drużyny i mówi do Nicklause: — Pan Johnson nie jest z EBM, Nick.

— Co masz na myśli ?

— Naklejka na tylnej szybie. Widziałem już takie naklejki wcześniej. To są pozwolenia na parkowanie w Wieży Arasaki, tu w Night City".

Przedsiębiorca

Businessman nie musi pracować w wielkiej Korporacji, by być Businessmanem. Może założyć swój własny, mały biznes. W takim przypadku, pomoc innych Postaci Gracza może się okazać bardzo ważna — Technicy pracują jako projektodawcy i zapewniają dostawy hardware i części, Netrunnerzy zajmują

się księgowością i „rozpoznanie rynku", natomiast Solo odpowiadają za „rozreklamowanie" firmy. Fixerzy nie pasują do takiej wizji, więc jeśli masz już Fixera w Drużynie, upewnij się, że jest on zainteresowany we współpracy z Businessmanem. Idea Przedsiębiorcy funkcjonuje najlepiej, jeśli Businessman chce rozpocząć działalność, która pokrywa się z celem reszty członków Drużyny. Firma zajmująca się przyuczeniem do obsługi software'u i konsultingiem nie jest miejscem dla Solo (no, z tym konsultingiem to zależy w jakich sprawach).

Przykład: — Ratchet, przynieś swój prototyp — mówi Jonah z uśmiechem na twarzy. Wszyscy stoją w kiepsko oświetlonej piwnicy, czekając, aż Technik wynurzy się z ciemności. Pojawia się wreszcie z dziwnym pistoletem.

— Powiedz im, co z tym zrobiłeś — mówi Jonah.

— Cóż, rozbudowałem lufę i zamek, by mieścił pociski kalibru 12mm, ustabilizowałem tu i tam za pomocą tych wylotów, strukturę zastąpiłem tytanową, w wyniku czego nie potrzeba cyberreki, by używać tego pistoletu.

— Panie i panowie, jeśli zaczniemy masową produkcję tego modelu, będziemy mogli wyprzeć z rynku Eran Malor. Ja zapewniam fundusze na produkcję, za którą odpowiedzialny jest Ratchet, natomiast wy cyberpunku, macie spowodować, by o tej broni było głośno na Ulicy!

Departament projektów specjalnych, 22-gie piętro

Możesz poprowadzić kampanię rozgrywaną się całkowicie w środowisku Korporacji, lecz będzie ona całkowicie różna od szybkiej, pełnej przemocy przygody na Ulicy. Awanse, transfery, przeniesienia i podwyżki stają się głównymi narzędziami kampanii Korporacyjnej. Wiedza z zakresu biznesu jest wymagana. Oglądając telewizyjne programy, które pozwalają ośwoić się z atmosferą Korporacji (na przykład, L.A. Law) i staraj się wykorzystać przedstawione tam pomysły. Poranne spotkania, propozycje budżetu firmy, gierki w stylu: „kto dostanie najseksowniejszą sekretarkę", wygrywanie jednych przeciw drugim, i inne aspekty życia Korporacji powinny wynagrodzić brak „zwykajowych" elementów sesji. Inne Role mogą doskonale wtopić się w tego typu przygodę, Netrunnerzy jako programiści, czy Solo jako ochroniarze, lecz by

Uwaga Erica:

Nie sugeruję, że ten wynalazek Ulicznego Wynalazcy naprawdę działa. Każdy nowy pomysł musi przejść przez kilka testów, zanim urządzenie będzie w pełni funkcjonalne. Pamiętaj o tym, kiedy Twój Wynalazca zaprezentuje Ci „najwyższe" osiągnięcie w dziedzinie hardware'u.

osiągnąć atmosferę Korporacji, Businessmani muszą być w przewadze liczebnej, przynajmniej w stosunku dwa do jednego.

Przykład:

— Słyszałem, że Smith był tu ostatniej nocy, pracował nad czymś.

— Tak ? I co o tym myślisz ?

— Nie wiem nic na pewnego, lecz z tego, co słyszałem, kręcił się wokół Twojego biura. I zrobił kilka kopii książek rachunkowych Arasaki.

— Ten łajdak myśli, że może mnie pozbawić wsparcia Tanaki...

Łagodniejsza wersja kampanii Korporacyjnej zakłada, że postacie są współpracownikami, a nie są rywalami, tak jak w powyższym przykładzie. Jest to zazwyczaj rozszerzenie idei Przedsiębiorcy, z tym wyjątkiem, że pomysł powinien koncentrować się na wykorzystaniu **Transakcji Giełdowych** czy innych umiejętności typowo korporacyjnych, ponieważ nie musisz już biedzić się nad takim celem działalności postaci Businessmana, by pasowała do celu reszty Drużyny. Wszyscy są ludźmi Korporacji i wszyscy mają na uwadze tylko jeden cel: pieniądze. Przedsiębiorstwo może być małą firmą maklerską lub nawet wielką firmą konsultingową, rozpiętość jest bardzo duża. W tego rodzaju kampanii siłą napędową może być nietypowa propozycja ze strony nieoczekiwanego klienta.

Technicy

Aby postać Technika odbiegała od stereotypowego postrzegania go jako: mechanika Drużyny", musisz przedstawić jego talenty i zdolności, jako bardzo ważne dla całej Drużyny. Aby to

osiągnąć, będziesz mógł rozszerzyć Zdolność Specjalną Technika o nowe możliwości, lub też pozwolić na zbudowanie czegoś nowego, wprowadzenie ulepszenia, a nie ograniczać go tylko do napraw. Wreszcie, możesz pozwolić Technikowi na używanie ekwipunku „MacGyvera”. Jeśli masz pomysłowego gracza, sam znajdzie on sposoby, by zwiększyć efektywność całej Drużyny oraz zarobić na swoje potrzeby.

Uliczny Wynalazca

Ta postać wie, czego chcą ludzie, ponieważ pracuje z nimi cały dzień. Zna kłopoty, które utrudniają życie Drużynie i dysponuje możliwościami ich uśmierzenia. Efektywny Wynalazca powinien posiadać dwie cechy: twórczą wyobraźnię i determinację do tworzenia. Patrz Businessman Przedsiębiorca, jeżeli masz kłopoty z zintegrowaniem takiej postaci.

Przykład: Ratchet wchodzi z dumną miną do biura Netrunnera i kładzie mu na biurku swój najnowszy wynalazek.

— Co to jest? — pyta Netrunner — Wygląda jak karta kredytowa podłączona do kabla.

— To Twój bilet do bogactwa, mój przyjacielu. Podłączasz to do cyberdeku, podpływasz do pierwszego z brzegu bankomatu w Night City i „bingo”! Masz mnóstwo pięknych eurodolców!

— Mówisz więc, że z tym mogę zacząć siecować na maszynę typu „naciśnij, jeśliś biedny”?

— Dokładnie! Nie są one zbyt silnie bronione, ponieważ nigdy nie było po temu okazji, do teraz. Dodatkowo, możesz mieć możliwość śledzenia przepływu danych do fortecy danych głównego banku i wejść do niego przez tylne drzwi!

Spółka sieć-system-hardware

Drużyna złożona z Techników i Netrunnerów może stworzyć przerażającą grupę złodziei danych. Wszystko, czego potrzebują to legalna firma zajmująca się konsultingiem komputerowym lub naprawą sprzętu elektronicznego. Pozwala im to na dostanie się do fortec danych właściwie bez przeszkód. Ten rodzaj kampanii różni się od innych, ponieważ informacja staje się narzędziem i celem samym w sobie. Mistrz Gry musi zapewnić wystarczająco dużo danych na potrzeby handlu nimi. Jeśli Mistrz Gry nie jest zainteresowany

wielką strukturą fortec danych, skomplikowaną siecią elektronicznych intryg, wówczas powinien zrezygnować z tego rodzaju kampanii. Sytuacja może się skomplikować każdego dnia. Plusem takiej przygody jest konieczność pełnego zaangażowania się graczy. Dobrzy gracze lubią tajemnice, a prawie wszyscy uwielbiają rekwizyty. Jeśli możesz poświęcić sporo czasu i wysiłku, wówczas opłaci Ci się to w dwójnasób.

Przykład:

— Dostaliśmy wezwanie z Biotechniki. Jeden z ich głównych procesorów zwiesił się, ponieważ chcieli przeprowadzić operacje na kontach wszystkich pracowników w ciągu jednego dnia. Wezwali nas, byśmy to naprawili.

— ... 1 co ? Co zdobyliście? Czy macie numery kont? — pyta Netrunner.

— Oczywiście, że nie. Wszystko od razu zablokowali. Jednak uzyskaliśmy całkowity dostęp do danych personalnych wszystkich pracowników Biotechniki w tym stanie. Musieliśmy się upewnić, że sieć funkcjonuje poprawnie, no wiesz — odpowiada Technik

— Nadal czekam — mówi Netrunner.

— Tajne operacje. Departament Spraw Wewnętrznych. Dwadzieścia jeden nazwisk facetów szpiegujących, kradnących informacje o własnej Korporacji! Cztery tysiące linijek danych!

— Pięknie, pięknie... Jestem pewien, że paru ludzi z Biotechniki oddałoby życie za znajomość tych nazwisk, razem ze szczegółowym opisaniem ich warunków zwerbowania i celów.

Technicy Medyczni

Zbyt często widziałem postać Technika Medycznego zredukowaną do funkcji „faceta od pierwszej pomocy”, zmuszonych do działania, kiedy Solo za mocno pograli w pokera ze Śmiercią. Gracze czasami widzą siebie w postaci Technika Medycznego, jako Solo z umiejętnością leczenia samego siebie. Nie pozwól na coś takiego. Jako Mistrz Gry, możesz zwiększyć możliwości Technika Medycznego, lecz nie Solo. Jednym ze sposobów jest możliwość dodania wartości Techniki Medycznej do rzutu na **Spostrzegawczość**. W tym momencie Technik Medyczny może się przejść ulicą i stwierdzić: — Ten gość jedzie na Błękitnym Lodzie... ta panienka ma Splot Skórny, lecz dostaje od niego uczulenia... tamten cyborg ma problem, cybernetyka mu się nie przyjmuje... Oto

kilka przykładowych sposobów.

Farmaceuta

Jeśli Twoi gracze niezbyt się przejmują moralnością wówczas Medyk, syntetyzujący narkotyki, jest niezłym wyborem. Tego typu chemik może stworzyć różnego rodzaju narkotyki — bojowe, euforyczne, wywołujące strach, śmiertelne, itd. — oraz sprzedawać je temu, kto na więcej za nie zapłaci: Korporacji, Fixerom, uzależnionym punkom, czy reszcie Drużyny. Farmaceuta może zostać z łatwością wprowadzony do kampanii, tak jak Przedsiębiorca, ponieważ potrzebuje Fixera do rozszerzania wiadomości o dostawie i załatwianiu negocjacji, kilku Solo do „wypробowania” nowych produktów i Businessmanów w celu przyciągnięcia większych odbiorców.

Przykład:

— Więc jak Wam poszło ? — pyta C-Proof, Technik Medyczny Drużyny.

— Niezbyt dobrze. Pierwsze dziesięć minut poszło wspaniale — byliśmy szybsi przy wyciąganiu broni, chowaniu się, celniejsi przy strzelaniu — lecz później coś się zaczęło psuć i to szybko. Tony trafił punka w głowę, zabił go na miejscu, lecz nie przestawał strzelać, jakby obawiał się, że tamten wstanie. Opróżnił swój magazynek, przeładował i znowu zaczął strzelać do trupa. Wtedy Jakub dostał konwulsji...

Ostrzeżenie: Nie jest to dobry sposób, by zbudować długą kampanię, ponieważ łączy się z nią wysokie ryzyko. Głównym napędem są pieniądze. Narkotyki mogą zwiększyć Twoje bogactwo w niesamowitym tempie, szczególnie w roku 2020, kiedy wszyscy chcą się znaleźć bliżej Krawędzi, lecz również mogą Cię zabić. Jeśli nie spowodują tego bezpośrednio narkotyki, zrobią to Gliniarze lub inni, gwarantuję Ci to.

Wynalazca cybernetyki biologicznej

Przy wszystkich tych cyborgach, oto wymarzona postać! Wynalazca jest byłym korporacyjnym Technikiem Medycznym, który wyniósł z poprzedniej pracy doświadczenie i umiejętności i zdecydował się rozpocząć własną praktykę. Jest ekspertem w swojej dziedzinie i ma kilka nowych projektów, nad którymi pracował w Korporacji. Jest podobną postacią do Wynalazcy Technika czy Businessmana Przedsiębiorcy, lecz jego specjalnością jest cybertechnologia lub

technika biologiczna. Pomysłowy gracz może mieć z odgrywania takiej postaci dużo radości. Co powiecie na pomysł Splotu Skórnego, który dodatkowo może zmieniać rysy twarzy? A na pomysł nanotechnologii, która może rozpoznać „banki pamięci” ludzkiego mózgu i ukraść „dane”, podczas gdy ofiara nie zdaje sobie z tego sprawy? Pomysły z *CyberGeneration!* Ogranicza Cię tylko Twoja wyobraźnia. Upewnij się tylko, że wszelkie wynalazki takiej postaci zostają zweryfikowane, tak jak w przypadku Ulicznego Wynałazcy.

Centrum Trauma Team

Jeśli masz wystarczająco dużo fanów filmu *M.A.S.H.*, możesz oprzeć swoją kampanię osnutą wokół grupy Trauma Team. Problemem jest, że wynagrodzenie Drużyny jest uzależnione od rzutu Technika Medycznego. Jeśli nie uda mu się uratować życia klienta, wówczas premię diabli wzięli. Niedobrze. Możesz pozwolić na kilku Medyków, modyfikując w ten sposób rzut. Zespół składa się z Nomada (pilot), dwóch Solo (ochroniarze) i kilku Techników Medycznych (personel medyczny). Siłą napędową takiej kampanii jest duża ilość wezwań, przedstawiająca w ten sposób mroczny charakter świata. Pomocne jest również w przypadku posiadania kilku graczy ze świeżbiącymi palcami, którzy nie rozumieją konsekwencji nadużywania przemocy. Oczywiście, jest to także bardzo przygnębiająca kampania, ze względu na ilość przemocy, śmierci i kalectwa, widzianych codziennie przez graczy.

NETRUNNERZY Odmłodzenie postaci Netrunnera

Powstrzymaj się od niedoceniań postaci Netrunnera w Twojej kampanii. Jeśli wcześniej Ci się to udało, wówczas jesteś rzadkością. Spotkałem wielu Mistrzów Gry *Cyberpunka*, lecz niewielu potrafiło sobie poradzić z Netrunnerem w swoich przygodach. To prawda, postać sieciarza jest najtrudniejsza do zintegrowania, zasady dotyczące go też nie są łatwym orzechem do zgryzienia, lecz Netrunnerzy stanowią tak ważną klasę postaci, że nie powinni być ignorowani. Oto kilka wskazówek, które pomogą w rozwiązaniu takich problemów.

Postaw go na czele

Normalnie, potęga Netrunnera pozwala mu na uderzenie gdziekolwiek, kiedykolwiek, posługując się telefonem komórkowym, czy cybermodemem, może zrobić, co chce, i wycofać się nie korzystając z pomocy Drużyny. Musisz to powstrzymać. Musisz włączyć hackera do Drużyny, kazać mu poruszać się wszędzie razem z Postaciami Graczy. Możesz to osiągnąć posługując się kilkoma brzydkim (choć efektywnymi) sztuczkami.

Opóźnienie odczytu pamięci. Netrunner wykonuje długie sieciowanie? Nie musi sobie zdawać sprawy z tego, że wszelkie dane dotyczące przechodzą przez bufor pamięci (fizyczna część hardware'u) zanim zostanie przekazana gdziekolwiek dalej. Nagle, pan Speedy Gonzales nie działa już z swoją zwyczajową prędkością. Ma obniżoną Inicjatywę (powiedzmy, -5) podczas całego sieciowania i nie może nic z tym zrobić.

Brak zewnętrznego dostępu. Hej, jeśli nie ma wyraźnego powodu, dla którego budynek musi być zakodowany w Sieci, nie będzie on. Byłoby samobójstwem dla Korporacji w roku 2020 zostawić sobie taką otwartą furtkę. Wygląda na to, że Speedy Gonzales będzie musiał się włamać i dostać do terminala, jeśli chce zneutralizować ochronę.

Szybciej, szybciej szybciej!

Jak często prowadziłeś część Netrunnera i zauważałeś, że reszta graczy ziewa, przeciąga się, słowem, wyraźnie się nudzi? Kiedy Netrunner sieciuje jest to taka sama sytuacja, jak w przypadku, gdy inna postać wychodzi na miasto; nikt inny nie może oddziaływać. Musisz PRZYSPIESZYĆ GRĘ, by utrzymać uwagę innych graczy. Najlepiej sprawdza się filmowy sposób walki (patrz wyjaśnienie takiego sposobu w rozdziale poświęconym walce), ponieważ nie musisz w takim przypadku zachować realizmu w grze.

Bądź przygotowany na Sieć. Stwórz kilka fortec danych. Nie jest to trudne i zajmuje tylko kilka minut, jeśli dysponujesz odpowiednią częścią podręcznika *Cyberpunka*. Wypisz kilka programów i miej wszystkie liczby podane w jednym miejscu. Miej parametry wszystkich programów zgromadzone na jednej kartce papieru, więc kiedy przychodzi rozstrzygać walkę, po prostu rzuć kostką i dodaj

odpowiednią wartość. Trochę pracy wcześniej zaoszczędzi Ci momentów paniki, wierz mi.

Uprość czynności. Jeśli Twój Netrunner robi coś niespodziewanego, lub wykonuje skomplikowaną czynność (żonglowanie aktywnymi i nieaktywnymi programami, posługując się demonami) nie baw się w mnóstwo rzutów, lecz każ mu wykonać jeden rzut na **Interface** lub **Programowanie**, by zobaczyć, czy mu się udało. Zapomnij o wielu obliczeniach, postaraj się skoncentrować na akcji.

„Kapitanie, nie popłyniemy szybciej!” W Sieci, informacja płynie z prędkością światła. Rzeczy zmieniają się bardzo szybko. Pamiętaj, że Twój Netrunner operuje z prędkością myśli. Pewnie, Twoje myśli są szybsze od tego, co się zwie umiejętnościami ruchowymi, lecz różnica nie jest zbyt duża. Kiedy Netrunner sieciuje w trakcie walki, każ mu wykonać normalny rzut na Inicjatywę, dodając wartość **Interface**. Pozwól mu na wykonanie dwóch akcji, bez ujemnych modyfikatorów za drugą (ma to symulować prędkość myśli), lecz nie więcej. To pozwoli Ci na szybsze przedstawienie walki, szczególnie, jeśli jesteś do niej przygotowany.

Wreszcie, możesz zwiększyć możliwości postaci, poprzez rozpatrzenie Specjalnej Zdolności i zadanie sobie pytania: „Co można z tym zrobić?” Niech to będzie regułą: najważniejsza jest Zdolność Specjalna, a nie klasa postaci, której wyznacznikiem jest owa zdolność. Jeśli będziesz się posługiwał tą zasadą wówczas wyeliminujesz konieczność wymyślania nowych Ról (co, jak wiemy, jest niezbędne w innych grach fabularnych). Używaj tego, co masz i nie bój się ulepszeń, jeśli nie podoba Ci się to, co masz. Nie ma potrzeby, by przebudowywać cały system zasad, tylko po to, by wprowadzić nową postać. Masz jednak wystarczająco dużo swobody w ich zmienianiu, jeśli czujesz, że pomoże to grze. Jesteś w końcu Mistrzem Gry. Powodzenia!

Kampania w *Cyberpunku*: na ulicy czy w drapaczu chmur?



CHARLIE WONG

Najczęściej spotykany rodzaj kampanii jest oparty na wysoko zmechanizowanych półludziach, półmaszynach, cyborgach, bojownikach nowej Przyszłości, którzy wykonują niebezpieczną i rzadko legalną robotę. Bohaterowie Mrocznej Przyszłości, którzy pracują dla wielkich Korporacji, lub unoszą się na falach rynku, czekając na najlepszą ofertę. Oto ogólne założenie *Cyberpunka* i prawie każdy gracz i Mistrz Gry widział taką przygodę lub w nią grał. Fajna zabawa, lecz z czasem może się znudzić i coraz trudniej znaleźć nowy, świeży temat na przygodę.

Znalezienie nowej metody wykorzystania starego pomysłu może być naprawdę jednym z najtrudniejszych zadań Mistrza Gry. W większości przypadków przygoda wydaje się dryfować w stronę tego samego schematu: mrocznych, czarno ubranych, wysokiej klasy profesjonalistów. Stanowi to pułapkę bez wyjścia. *Cyberpunk* miał być czymś świeżym. Próbowaliśmy w nowy sposób przedstawić pesymistyczną wizję naszej przyszłości, łącząc tradycyjne pojęcie dystopii z dzikością ludzi i wszechobecną chciwością. Antyutopia nie musiała już być kojarzona wyłącznie z masowym niewolnictwem i wszechobecną kontrolą. *Cyberpunk* stał się żyjącym, rozras-

tającym się, pełnym emocji światem, pogrążonym w chaosie. Stał się wizją dzikiej i wolnej przyszłości. Mroczny dlatego, że odzwierciedlał skorumpowanie i egoizm, panujące w dekadzie, z której się wywodził.

Mając już postawioną diagnozę problemu, powstaje pytanie: jak sobie z tym poradzić? Jeśli nie masz pomysłu na kampanię, a lubisz czytać książki i masz bujną wyobraźnię, wówczas potrzebujesz tylko przerobić swoje pomysły na scenariusz przygody. Jeśli masz pomysł na przygodę, lecz nie wiesz, jak ją „doprawić”, wówczas będziesz tylko musiał się poważnie zastanowić nad szczegółami. Możesz także nie mieć obu tych rzeczy.

Scenariusz

Stworzenie scenariusza może się okazać Twoim najtrudniejszym obowiązkiem. *Cyberpunk* całkiem naturalnie może zdryfować w stronę przygód grupy od nielegalnych operacji. Czy, jako Mistrz Gry, chcesz się takiej sytuacji sprzeciwić, to już zależy od Ciebie. Jednak, zanim będziesz chciał odbiec od swojej przygody i scenariusza, musisz najpierw dysponować obiema tymi rzeczami. Zasadniczo, są dwie drogi stworzenia własnego, unikatowego sposobu prowadzenia *Cyberpunka*: przystosowanie i eliminacja.

Przystosowanie

Setki tysięcy pomysłów drzemią w książkach i filmach, pomysłów, które mogą być wykorzystane jako założenie scenariusza do *Cyberpunka*. Jeśli zyskały one uznanie czytelników, mogą również przyciągnąć uwagę Twoich graczy w postaci scenariusza przygody. Przystosowanie jest więc w gruncie rzeczy przeniesieniem pomysłu, zaczerpniętego z książki, bądź filmu w świat gry fabularnej. Te opowieści nie muszą należeć do gatunku fantastyki naukowej, być antyutopiami, czy przedstawiać mroczną wizję przyszłości. Nawet nie muszą być wymyślone. Muszą przede wszystkim być interesujące z punktu widzenia Twoich graczy i oczywiście, Twojego.

Na przykład, wykorzystaj *Twilight Zone*, odcinek: „Terror na wysokości 50 tysięcy stóp”, w którym człowiek, cierpiący na lęk wysokości, jest prześladowany przez stworzenie, zamieszkujące wysoko w chmurach. Oczywiście, nikt inny nie widzi potwora i nie wierzy bohaterowi. On jest jedyną osobą, która może zabić stworzenie. Wpłąc postaci w tajemnicę, dotyczącą istnienia nowych rodzajów cyberzabójców. Spotykają nowych morderców i muszą ich powstrzymać.

Przystosowanie nie oznacza dokładnego skopiowania pomysłu, kropka w kropkę. Wybierz ten element, który Cię interesuje, a następnie wkomponuj go w swoją przygodę. Pomoże Ci to stworzyć unikalną atmosferę. Pozwoli to Twoim graczom na pełniejsze oswojenie się ze swoimi postaciami. Na przykład:

„Hobbit, czyli tam i z powrotem” jest opowieścią o grupie kilku Solo, którzy wynajmują Fixera, który ma im pomóc w rozpoznaniu niebezpiecznego terenu i

wykradnięciu ważnych informacji i przedmiotów. W czasie wędrówki spotykają gang Boosterów zwany „Orkami” i zdobywają najnowszą broń. Zdobывают górską bazę wojskową i podejmują walkę przeciwko konkurencyjnej Korporacji, która pragnie zawładnąć bazą i jej cennymi składnikami. Wszystko jest oczywiście sprawką tajemniczego, starego Businessmana, który posiada rozległe kontakty.

Eliminacja

Drugim sposobem jest wyeliminowanie tych elementów scenariusza, które się już „ograły”. Jest to sposób efektywny, choć bardzo czasochłonny. Takie rozwiązanie wymaga przeanalizowania dotychczasowych przygód, następnie ustalenie, które były zbyt często wykorzystywane, a wreszcie znalezienie takich, które wniosą ożywczy powiew.

Załóżmy, że grupa postaci dokonała już wszystkich nielegalnych operacji, zamieszczonych w książce. Mistrz Gry zdaje sobie sprawę, że bohaterowie nie polegali zbyt często na swoich umiejętnościach dyplomatycznych. Pewnego dnia, na skutek błędu w nazwisku, postać jednego z graczy zostaje wyniesiona do rangi kierownika jednego z działów wielkiej Korporacji. Tymczasem, prawdziwy kierownik ginie w wypadku. Niestety, prowadził on wyjątkowo ważną sprawę, do której tylko on miał dostęp i informacje. W tym tygodniu musi ona zostać rozwiązana, więc Korporacja postanowiła zapłacić Postaci Gracza trochę więcej pieniędzy, by mogła dokończyć sprawę. Oczywiście, postać nie ma zielonego pojęcia, co należy zrobić. Jednak, do czasu, kiedy to sobie uświadomi, pieniądze już zostały wpłacone na jego konto i teraz już nie ma drogi odwrotu. Nie jest to problem, który da się rozwiązać za pomocą siły, a dodatkowo, wszyscy oczekują od postaci określonego zachowania i wydawania odpowiednich rozkazów.

Szczegóły

Jeśli problem nie leży w braku scenariusza, lecz w braku „przyprawy”, wówczas musisz wzbogacić swoją przygodę o interesujące szczegóły i ciekawych Bohaterów Niezależnych. Tworząc nowe miejsca, nowe postacie, wprowadzasz nowy styl życia, inne sposoby zachowania, odmienność i świeżość. Często właśnie poprzez dodanie kilku

śmiesznych, lub dramatycznych sytuacji sprawia, że przygoda na długo pozostaje w pamięci graczy. Czasami dobra sytuacja powoduje, że akcja toczy się sama, bez udziału Mistrza Gry i graczy.

Bohaterowie niezależni

Niektórzy twierdzą że każdej ważniejszej postaci Bohatera Niezależnego powinno być poświęcone tyle samo uwagi, co Postaci Gracza. Pochodzenie, motywacja, wady i zalety postaci, wszystkie te cechy mają olbrzymie znaczenie. Pomyśl o przeszłości Bohatera Niezależnego, która sprawia, że jest on właśnie takim człowiekiem. Jakie są motywy jego postępowania, wybory działania i cele, poza byciem częścią przygody? Czy jest on opanowany, czy też gwałtowny? Jakie inne cechy charakteru mógłby posiadać? Czy posiada jakiś zauważalny, charakterystyczny nawyk, jak żucie pałeczek nikotynowych, czy kręcenie młynka palcami? Jakie są barwa i ton jego głosu? Czy mówi z akcentem?

Tworząc i opisując postać Bohatera Niezależnego nie zapominaj o tych wszystkich szczegółach, które sprawiają, że postać wydaje się być w większym stopniu realna. Porównaj go z żywymi ludźmi i sprawdź, czy nadal jest papierowy, czy też znacznie się do nich upodobił. Razem z ciałem podaruj mu także duszę!

Organizacje i grupy

Jakie są rodzaje grup w Twoim świecie? *Cyberpunk* oferuje mnóstwo rozmaitych typów grup, w skład których mogą wchodzić Twoi gracze. Jednak tylko od Ciebie zależy ich przedstawienie w kampanii.

Niektóre grupy mają swoje określone cechy. Nie oznacza to tylko pewnych ogólnych manifestacji rodzaju organizacji. Zastanów się nad nastawieniem takiej grupy do świata, nad metodami oddziaływania na ludzi i uczuciach, jakimi jest darzona przez resztę społeczeństwa. Czy członkowie grupy są zobligowani do noszenia specjalnego stroju? Czy mają swoje określone znaki rozpoznawcze, może nawet cały język szyfrowy? Jaka jest historia danej organizacji? Czy ma jakieś tradycje? Skąd się wywodzi? Każda organizacja w odmienny sposób podchodzi do kwestii rozwiązania problemów świata. Co sprawia, że Twoja grupa jest właśnie tą wyjątkową?

Miasta

Szczególnie uważnie zastanów się nad lokalizacją miejsca przygody i sposobie, jaki to wywrze wpływ na postacie. Miasta mają swoją własną osobowość, tak jak Bohaterowie Niezależni i organizacje. Pomyśl o tym, jak miasto, budynek, czy pojazd wpłyną na zachowanie postaci Twoich graczy.

Różne postacie postrzegają swoje otoczenie w różny sposób. Czy nie zauważyłeś nigdy, że niektórzy z Twoich znajomych, a może nawet Ty, przyciągasz określonego typu sytuacje: dziwne, śmieszne lub przerażające? Spróbuj uczłowieczyć tego typu sytuacje w swojej grze, traktując je jako przejaw złej woli lub przekorności miasta, w którym chwilowo się znajdują Twoi gracze. Tylko od Ciebie zależy, czy dane miejsce będzie naprawdę miało takie cechy, lecz, w efekcie, postacie będą w różnych miastach zachowywać się w różny sposób. Tak samo, sytuacje określonego typu będą częściej się zdarzać w odpowiednich miejscach.

Wygląd

Jeśli na coś patrzysz, wówczas widzisz określoną rzecz. Jak wyglądają rzeczy w Twojej kampanii? Wygląd postaci, grupy, organizacji, gangu, lub miasta może mieć takie samo znaczenie, jak ich tożsamość. Wcześniej, opisywaliśmy rzeczy, które mogą dodać Twojej kampanii wrażenia realności. Rzeczy, które niosą ze sobą ogień, lód, życie. Jednak prawdziwa istota rzeczy może być całkowicie różna od wyglądu.

Razem z zaprojektowaniem „duszy” elementu przygody, musisz także wyznaczyć jego wygląd. Mówi się, że forma wyznacza funkcję. Możesz swobodnie odstępować od tej zasady. Tylko od Ciebie zależy, jak bardzo wygląd postaci będzie się różnił od jej prawdziwego charakteru. Czysta jak liza Korporacja może prowadzić nielegalny handel, bądź utrzymywać potężną organizację wywrotową. Czy ten facet w garniturze jest naprawdę wpływowym Businessmanem, czy tylko na takiego pozuje? Z drugiej strony, zdarza się, że ten chłodny, opanowany Solo może być jednak chłodnym, opanowanym Solo.

Styl = Treść

BENJAMIN WRIGHT

To my jesteśmy odpowiedzialni za wywołanie wojny pomiędzy Korporacjami a związkami filozofów technokracji. To my wysyłaliśmy komandosów w celu uwolnienia więźniów politycznych. To my tworzyliśmy nowe narkotyki i sprzedawaliśmy je ludziom. Cóż my możemy mieć ze sobą wspólnego?

Cyberpunk. Prowadzimy grę rozgrywaną się w Mrocznej Przyszłości, w świecie, który ma tyle samo twarzy, co ten, który był jego punktem wyjściowym — czyli nasz. Jedną ze wspaniałych rzeczy w Cyberpunku jest to, że jego świat jest na tyle zbliżony do naszego, że instynktownie się czujemy w nim swojsko. W ten sposób możemy wykorzystywać większość pomysłów, bez potrzeby zbytniego dostosowywania ich do realiów świata. Wyobraźcie sobie, jak łatwo byłoby przerobić znany film *Szklana pułapka* na przygodę w świecie *Cyberpunka* — prawie nic by nie trzeba było zmieniać! Po prostu, dodać kilka cyberkończyn, zmienić trochę nazw, narysować kilka map i heja! Co więcej, wyobraźcie sobie, co by mógł osiągnąć porucznik John McClane, gdyby dysponował kolegą Netrunnerem!

To podobieństwo do naszego jest tym elementem, który czyni *Cyberpunka 2020* wielowymiarowym. Przygody mogą się rozgrywać wszędzie — wśród nędzarzy na Ulicy lub w otoczeniu klimatyzowanych pokoiów w błyszczących wieżowcach. Jednakże, wielość ewentualnych tematów może nie być natychmiast widoczna dla wszystkich Mistrzów Gry. Zazwyczaj posługują się oni sprawdzonym modelem przygody: grupa wolnych strzelców, wyszkolonych w nielegalnych zadaniach, zostaje zatrudniona przez wpływową osobistość, która zleca im wykonanie pewnej roboty. Nasi bohaterowie robią rozpoznanie na temat celu (może to być oprogramowanie, pewne przedmioty, lub „zwerbowanie” odpowiednich ludzi), a następnie z narażeniem życia wprowadzają swój plan w życie. Jednak ich zleceniodawca okazuje się być straszną szują i zdradza naszych bohaterów, którzy mogą się czuć szczęśliwi, jeśli uszli z życiem. Brzmiamo?

Przygoda we *Cyberpunku* wcale nie musi rozgrywać się w ten sposób. Mimo iż powyższy model przygody nie jest w żadnym wypadku zły, jest często spo-

tykany i dość ograny. Ci Mistrzowie Gry, którzy pragną się wyłamać z rutyny, i gracze, którzy pragną by ich Mistrzowie Gry właśnie to zrobili, znajdują wiele sposobności po temu. Kampanie w XXI wieku mogą mieć różne style. Styl kampanii jest wyznaczany przez szereg elementów: jej zorientowanie, skala, tło przygody, moralność, poziom technologii, ilość przemocy i końcowe cele.

Te ogólne wyznaczniki stylu kampanii są elementami absolutnie każdej gry fabularnej. Określenie orientacji i skali gry jest wymagane w każdej grze, niezależnie od jej rodzaju. Te dwie cechy leżą u podstaw każdej kampanii. Zrozumienie ważności tych elementów daje Mistrzowi Gry solidne fundamenty pod budowę dobrej kampanii. Więc, jakie one właściwie są?

Orientacja

Mistrz Gry musi zdecydować, co dla niego jest najważniejsze przy budowaniu kampanii, musi wybrać jedną z dwóch możliwości — gracze, lub scenariusz. Rozgrywając kampanię, Mistrz Gry będzie dążył do wypełnienia jednego z tych celów. Mistrz Gry powinien stale myśleć: „Jak dopasuję postacie do takiej sytuacji?” lub „Co spotka postacie w następnej chwili?”. Jeśli kampania jest zorientowana na scenariusz, wówczas Mistrz Gry najpierw tworzy przygodę, a następnie stara się dopasować do niej Postacie Graczy. Natomiast, w kampanii zorientowanej na graczy, Mistrz Gry najpierw tworzy postacie, a później stara się stworzyć odpowiednie przygody. W kampanii zorientowanej na scenariusz, pierwsza część pracy przypada na Mistrza Gry, w przeciwieństwie do przygody zorientowanej na graczy, gdzie najpierw „pracują” gracze, tworząc postacie.

Istnieje jednak trzecia możliwość — stworzenie kampanii zorientowanej zarówno na graczy, jak i scenariusz. Aby to osiągnąć, Mistrz Gry najpierw ustala sobie wymagania, jakie muszą spełniać postacie, a następnie gracze mają wolną rękę przy ich tworzeniu, dopóki będą się trzymać ustalonych warunków. Taka metoda zapewnia, że w środku przygody Mistrz Gry nie będzie musiał dostosowywać przygody do graczy, bądź vice versa. Jest to optymalny wybór dla każdej z kampanii, lecz, niestety, rzadko gracze i Mistrz gry bywają aż tak zgodni.

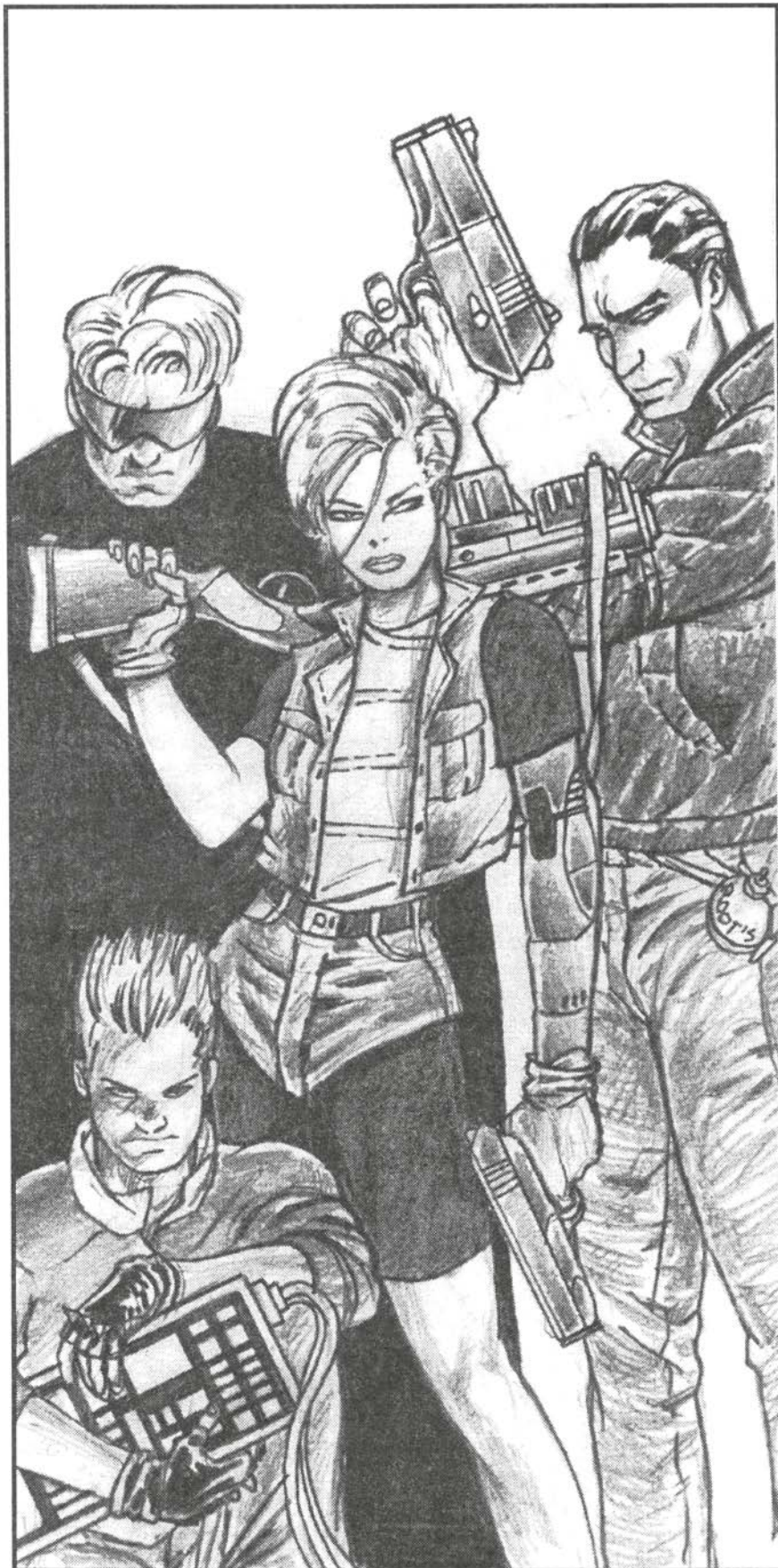
Skala

Skala jest kolejnym uniwersalnym elementem każdej kampanii. Niezależnie od tego, czy Twoja przygoda rozgrywa się w czasach prehistorycznych, czy w technologicznej przyszłości, skala wyznacza bieg wydarzeń. Skala określa potencjalne bariery kampanii: wpływ postaci na otoczenie, czy też relatywną ważność działań bohaterów. W *Cyberpunku* skala może być tak mała jak działalność małego gangu, lub tak dużą jak machinacje wysoko postawionych urzędników Korporacji. Wyżej wspomniana „typowa” przygoda znajduje się mniej więcej w połowie skali — chociaż konsekwencje ich poczynań mogą zmienić równowagę globalną (na przykład, gdyby zadaniem grupy była kradzież technologii klonowania), lecz zazwyczaj efekty działania są łatwe do przewidzenia. Ogólnie, zabijają kilka osób. spowodują spore zniszczenia, oraz wywołają raptowne schudnięcie portfela jakiegoś wysoko postawionego faceta. Jednakże ich działania nie obejmują zmian całego kraju, ani tego typu naruszenia równowagi globalnej.

Zasada głosi, że jeśli jakakolwiek typowa postać mogłaby rozwiązać problem postawiony w kampanii, wówczas skala przygody jest raczej mała. Jednakże, jeśli tylko kilka wyspecjalizowanych osób mogłoby podjąć się takiego zadania, wówczas skala jest niebotycznie duża. Na przykład, pierwsze lepsze typy z Ulicy mogłyby służyć jako gang, ochraniający drobnych przedsiębiorców, lecz naprawdę niewielu Krawędziarzy mogłoby podołać zadaniu dyktowania poczynań Megakorporacji. Mistrz Gry powinien ustalić skalę przygody przed jej rozpoczęciem (można również ustalić to z graczami, lecz nie zawsze jest to dobry wybór). Zastanów się, czy Twoi gracze będą zmieniać swój świat, swój kraj, swoje miasto, swoją ulicę, czy też swoje mieszkanie. Każda skala jest równie dobra jak pozostałe, więc Mistrz Gry nie powinien rezygnować z jednej na rzecz drugiej.

Tło

Po ustaleniu orientacji i skali, następnym krokiem jest ustalenie tła akcji. Mówiąc prościej, miejsca, w którym będą przebywać gracze. Tradycyjnym tłem przygód w *Cyberpunku* jest środowisko miejskie. Mówiąc bardziej szczegółowo, jedno miasto — Night City. Nie ma w



tym nic złego — *Cyberpunk* jest głównie miejską grą, a Night City jest dość szczegółowo opisane i stanowi istną skarbnicę interesujących miejsc i postaci. Jednakże, ponieważ światem akcji *Cyberpunka* jest Ziemia (tyle że 25 lat później), istnieje tam równie dużo ciekawych miejsc do „zwiedzenia”, co dzisiaj. Ponieważ możliwości tła przygody jest zbyt dużo, nie możemy ich wszystkich dokładnie opisać. Kampania może się rozgrywać w jednym mieście, jednym regionie, jednym kraju, lub na całym świecie. Każde to miejsce można przedstawić na wiele różnych sposobów.

Kampania jednego miasta może się rozgrywać w prawdziwym mieście (na przykład, w Waszyngtonie), lub w wymyślonym (na przykład, New Galveston, na wybrzeżu Teksasu; patrz *Home of the Brave*). Regionalna kampania może swoim zasięgiem obejmować całe Wschodnie Wybrzeże, czy też przedstawiać wędrówkę przez Saharę. Kampania może też rozgrywać się w Australii (kampania jednego kraju), lub też w kilku krajach jednego kontynentu (na przykład, Europa w *Eurotour*). Kampania może swoim zasięgiem obejmować cały świat, tak jak w *Neuromancerze*, a nawet wyjść poza ramy jednej planety i rozgrywać się w przestrzeni kosmicznej. Kampanie dziejące się w przestrzeni różnią się trochę od poprzednich typów, ponieważ Kosmos jest dla nas całkowicie obcy (daleko bardziej niż inny kraj). Jednakże, nowe miejsce oferuje mnóstwo możliwości do ich rozegrania. Niekonwencjonalnymi miejscami akcji przygody mogą być zniszczone tereny, bezludne postapokaliptyczne obszary, odosobnione zakątki Ameryki Południowej, a także wirtualne światy nieskończonej Sieni. Takie miejsca są mniej znajome dla doświadczonych Mistrzów Gry i graczy, lecz oferują możliwość odświeżenia gry.

Niezależnie od miejsca akcji, wszystkie kampanie w *Cyberpunku* mają pewne cechy, które są dla nich charakterystyczne. Jest to postrzeganie moralności, przemocy i technologii. Wyżej wspomniana „typowa” przygoda w *Cyberpunku* stanowi wzorzec dla większości kampanii w roku 2020: mało moralności, skoncentrowana na technologii i naładowana przemocą. Tego typu przygoda jest najbardziej znajoma, jest najczęściej wykorzystywanym sposobem rozegrania scenariusza, lecz należy pamiętać, że nie jest to jedyna droga. Popatrzcie na kilka-

dziesiąt powieści utrzymanych w konwencji *Cyberpunka* — zasadniczo różnią się one stylem i nastrojem. Rozgrywając kampanię w Mrocznej Przyszłości staraj się najpierw ustalić ogólne założenia, a dopiero z czasem przejść do szczegółów. W ten sposób, detale przygody będą odpowiadać stylowi kampanii.

Moralność

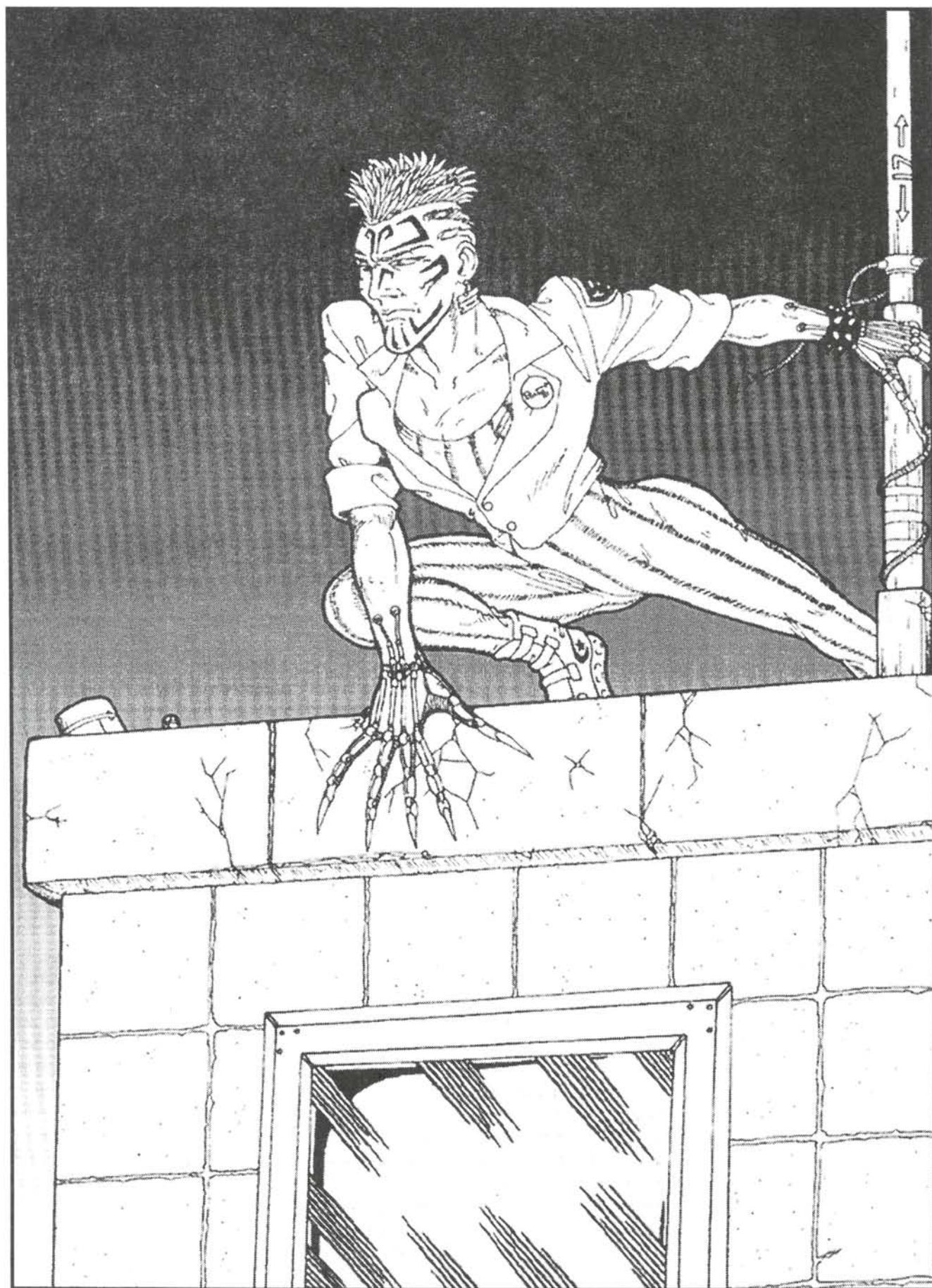
Najogólniejszym pojęciem, jakie występuje w kampanii, jest określenie relatywnego poziomu „moralności” przygody. Zazwyczaj, przygody w *Cyberpunku* są pełne przemocy i anarchistyczne. Tego typu etyka nadaje się dla postaci należących do Boostergangu, lub dla handlarzy narkotyków. Jednakże, kampania rozgrywająca się w sterylnie czystych, marmurowych korytarzach Korporacji, będzie wymagać od graczy przyjęcia innego systemu wartości. Postacie niekoniecznie będą stać po stronie „dobrych chłopców”, lecz również nie będą paradować wszędzie z piłą łańcuchową tocząc błędnym wzrokiem, szukając najmniejszego pretekstu, by jej użyć. Zależnie od nastawienia graczy i Mistrza Gry możemy wyróżnić zasadniczo cztery główne typy poziomu moralności w przygodzie: Amoralny, Twardy, Desperacki i Heroiczny.

Najłatwiejszym do zagrania jest poziom Amoralny. Obowiązuje on w świecie, w którym nie istnieją strach i sumienie. Duże splawy, wielkie noże, długie, mroczne noce. Anarchia rządzi. Ulicą nie ma Dobrych Chłopców — są tylko Żli Chłopcy i Gorszi Chłopcy. Amoralne kampanie zazwyczaj rozgrywają się w środowisku członków Boostergangu, handlarzy narkotyków, członków mafii, czy skorumpowanych gliniarzy. Grupy od nielegalnych operacji i zwykły Krawędziarze zazwyczaj są wykorzystywani w kampaniach o poziomie Twardym, gdzie postacie przestrzegają prawa (a przynajmniej nie łamią go, może trochę naginają) i starają się zachować zimną krew... do czasu, kiedy ktoś ich nie wkurzy. Taki poziom moralności jest wykorzystywany w klasycznych przygodach w *Cyberpunku* i umożliwia pewne poczucie wyższości w stosunku do zwykłych obywateli („No tak, zastrzeliłem go, ale on zamierzał wrzucić moją dziewczynę do kadzi z kwasem! Co byś zrobił na moim miejscu?”). Tego typu kampania pozwala na sporą dawkę brutalności, lecz stara się

odciąć od schematu złupić — spalić — zamordować, który jest charakterystyczny dla Amoralnej przygody.

Oto propozycja dla tych wszystkich Mistrzów Gry i graczy, którzy chcą spróbować czegoś nowego w swojej grze — wprowadźcie zasady moralne! Kampanie Desperackie i Heroiczne są przeznaczone dla postaci, które chcą dokonać w swoim życiu czegoś dobrego (mimo iż ich metody mogą budzić wątpliwości). Kampanie o Desperackim poziomie moralności zazwyczaj są osnute wokół perypetii przestrzegających prawa ludzi, którzy ze względu na zaistniałe okoliczności, są zmuszeni do współpracy, by poradzić sobie z problemem. Desperacka kampania skupia się na walce postaci, ucieczce przed prawem i przetrwaniu w nieznanym środowisku (dobrym przykładem jest film *Ścigany*). Czasami zdarza się jednak, że gracze stają się sfrustrowani ze względu na brak swobody w swoich poczynaniach — postacie nie działają, lecz reagują. Jeśli zdarzy się coś takiego, wówczas jest to błąd Mistrza Gry. Taki problem może zostać rozwiązany poprzez wprowadzenie Heroicznego poziomu moralności w kampanii. W tego typu przygodach, postacie dążą do osiągnięcia jakiegoś celu bez uciekania się do nielegalnych, czy „brudnych” metod (oczywiście, „brudny” jest kwestią interpretacji). Kampanie policyjne i dziennikarskie są zazwyczaj utrzymywane w takiej konwencji. Również Rockmani często walczą o zmianę na lepsze. Ekoterrorysty, mimo iż są postrzegani jako niezbyt przyjaźni, walczą o coś dobrego i z tego powodu są uważani za Heroicznych.

Jakikolwiek poziom moralności zostanie wybrany, gracze nie mają obowiązku trzymać się ściśle wytyczonych reguł. Najważniejsza w każdej kampanii jest dobra zabawa, wobec tego postacie mogą dowolnie zmieniać swoje zdanie i działać w sposób nieoczekiwany. Jednakże, istnieje pewien środek, który pozwala Mistrzowi Gry utrzymać pewną kontrolę nad takimi zmianami opinii. Jest to prawo. Jeśli Mistrz Gry chce, by jego gracze byli „dobrzy”, wówczas może tak zwiększyć uprawnienia policji, że zmusi to postacie graczy do zastanowienia się nad pokusą złamania prawa. Jeśli moralność w kampanii ma się kształtować na poziomie Amoralnym, wówczas Policja powinna być jednym wielkim dowiecipem — skorumpowana, biedna, bez sprzętu i



bez motywacji. Mimo iż relatywna legalność poczynań graczy może być traktowana jako środek kontroli nad nimi, jednak nie zawsze to się sprawdza (przypomnij sobie przykład z eko-terrorystami, lub pomyśl o możliwościach postaci, które stoją ponad prawem, na przykład elity korporacyjne). Mistrzowie Gry powinni zawsze być elastyczni i gotowi na zmiany, ponieważ, żaden gracz nie zachowa się w sposób całkowicie zgodny ze scenariuszem.

Technologia

Poziom technologii w przygodzie powinien być tak samo uważnie rozpatrzony przez Mistrza Gry, jak poziom moralności. Ponieważ koncepcja Technosoku jest czymś nierozdzielnie związanym z ideą *Cyberpunka* (patrz *Obrazek z Krawędzi*, zamieszczony w podręczniku), Mistrz Gry powinien dobrze się orientować we wszelkich nowych technologiach, wiedzieć o ich dostępności, możliwościach i ewentualnych rozszerzeniach. Sztuczne Inteligencje, nanotechnologia, klonowanie i rzeczywistość wirtualna są możliwe w roku 2020, lecz podręcznik pozostawia szczegóły Mistrzom Gry. Pozwala to na pewną swobodę oraz na wymyślenie własnego wizerunku świata, lecz niektórzy Mistrzowie Gry potrzebują trochę więcej informacji. Ponieważ podręcznik zrzuca ten obowiązek na Mistrzów Gry, to właśnie od ich inwencji zależy ogólny poziom technologii w danej kampanii.

„Tradycyjne” przygody w *Cyberpunku* zawierają zazwyczaj mnóstwo cybernetyki, sporą dawkę rzeczywistości wirtualnej, obecnej ze względu na dostępność Sieci. Natomiast mniejszą popularnością cieszą się wynalazki klonowania i nanotechniki. Innymi słowy, *Cyberpunk* jest naładowany wysokiej klasy techniką. Jednakże, kampanie o niskim lub ultrawysokim poziomie technologii oferują całkiem nowe możliwości odtworzenia swojej postaci. Niektórzy Mistrzowie Gry rozgrywają swoje przygody nawet w roku 2050, wprowadzając w ten sposób broń promieniową, świadome roboty, androidy i pozaziemskie kolonie. Międzyplanetarna przygoda w *Cyberpunku* może się rozgrywać w świecie przedstawionym w *Hardwired* czy *Deep Space*, zmieszanych z dużą dawką wyobraźni. Zdarza się jednak, że wielu Mistrzów Gry wprowadza mnóstwo nowych rodzajów technologii bez względu na konsekwen-

cje takiego postępowania. Pamiętajcie: technologia nie istnieje ot, tak sobie. Wojskowe technologie dość szybko zostają przystosowane do wykorzystania w sektorze publicznym. Przenośne SI o Inteligencji 18 mogą doprowadzić w krótkim czasie do pojawienia się automatycznych sekretarek, również SI. Magnetyczne pole odbijające kule może zostać wykorzystane do stworzenia butów anty-grawitacyjnych, czy użyte przez policję do łapania pojazdów, poruszających się z nadmierną prędkością. Co więcej, każdej nowej technologii towarzyszą społeczne konsekwencje. Jeśli zostałby wynaleziony cybermodem, pozwalający dwóm osobom na wspólne dekowanie i wzajemne odczytywanie własnych myśli, co by się stało z ideą miłości i prywatności? Strzeżcie się Mistrzowie Gry groźby, jaką niesie ze sobą Technologia!

Poziom technologii może także zostać obniżony. Wielu Mistrzów Gry może pomyśleć, że zbyt drastyczne obniżenie poziomu techniki może zabić ducha *Cyberpunka*, tak trwale przecież związanego z ideą komputeryzacji i mechanizacji. Jednakże ograniczenie dostępności wysoko zaawansowanej techniki powoduje, że gracze muszą polegać na własnej inteligencji i sprycie, a nie na gadżetach. Kampanie o niskim poziomie techniki są zbliżone do współczesnego poziomu technologii. Nomadzi przemierzający pustynie Arizony, czy Nowego Meksyku, nie będą wiele wiedzieć na temat Sztucznych Inteligencji, nanotechniki, czy tego typu czarnej magii. Takie przygody mogą zostać sprowadzone do poziomu *Road Warrior*, gdzie technologia ogranicza się do kilku zardzewiałych urządzeń. Ambitni Mistrzowie Gry mogą nawet spróbować rozegrać alternatywną wizję historii: *Cyberpunka* w latach 90-tych naszego wieku, gdzie wielkie Korporacje (McDonald's czy GE) ciągle walczą o wpływy, w którym cybernetyka jest ściśle tajnym wynalazkiem, tak jak zostało to przedstawione w *The Six Million Dollar Man*. Dla naprawdę zwariowanych mamy coś jeszcze lepszego: *Cyberpunk* w latach 40-tych! Zmieszanie atmosfery z *Sokola Maltańskiego* czy *Casablanki* z technologią może Was zaprowadzić tam, gdzie żaden Krawędziarz wcześniej nie zaszedł!

Przemoc

Sytuacją, która dotknęła niemalże każdego gracza w *Cyberpunku* jest walka. Konflikt oraz jego fizyczne rozwiązanie zawsze były integralną częścią każdej kampanii w *Cyberpunku*, lecz nie oznacza to wcale, że przemoc musi być wszechobecna. Niektórzy Mistrzowie Gry twierdzą, że konflikt i walka są tą samą rzeczą, lecz istnieje wiele innych sposobów przedstawienia różnicy zdań. Poziom przemocy w przygodzie jest bardzo ważny przy określaniu ogólnych założeń kampanii. Mistrz Gry powinien ustalić, jak wielka dawka przemocy najlepiej pasuje do kampanii: czy chce, by każda sesja kończyła się wielkim wybuchem, czy też życzy sobie mieć tylko małą strzelaninę, która wstrząśnie graczami. Niektórzy Mistrzowie Gry mogą pozwolić, by każdy z graczy mógł nosić przy sobie karabin szturmowy FN-RAL, natomiast inni mogą stwierdzić, że karabiny są „bronią ciężką” i utrzymywać walkę na poziomie pistoletów i noży.

Zasadniczo rozróżniamy trzy stopnie występowania przemocy w przygodzie: częsty, rzadki i prawie niespotykany. W grach o poziomie częstym, gracze mogą się spodziewać przynajmniej jednej strzelaniny na sesję, a policja pojawi się dopiero wtedy, gdy zaczną się walić budynki. Jest to ten rodzaj kampanii, w której babcie trzymają w siatce z zakupami obrzyna o kalibrze 12mm, a Postacie Graczy śmieją się ze wszystkich przeciwników mniejszych od czołgu. Mimo iż poziom chaosu na ulicach może się różnić, ten poziom przemocy jest najczęściej stosowany. Jednak niektórzy Mistrzowie Gry preferują kampanie o mniejszym stopniu przemocy, w których przemoc występuje, lecz nie jest celem samym w sobie, czy warunkiem dobrej zabawy. W takich kampaniach, przemoc jest raczej traktowana jako przeszkoda na drodze do celu. Postacie są uzbrojone, lecz rzadko przypominają chodzące arsenały. Taka metoda jest najlepsza z podanych, gdyż znajduje się w niej miejsce na walkę (co każdy gracz lubi od czasu do czasu), lecz maksymalnie zwiększa inwencję graczy, którzy muszą sobie poradzić z walką w inny sposób. Niektóre kampanie są prawie całkowicie pozbawione przemocy (konferencje korporacyjne, czy wyprawy w Sieci). Tego typu przygody rozwiązują konflikty w inny sposób, poprzez upokorzenie, zdradę, pojedynki woli, skomplikowane intrygi za-

miast wykorzystywania broni palnej, czy granatów. Pamiętajcie jednak, że wszystko zależy od pomysłu Mistrza Gry i życzeń graczy.

Cel

Ustalając ogólne założenia kampanii, Mistrz Gry i gracze powinni określić coś w rodzaju celu przygody, w ten sposób nadając przygodzie unikalny charakter. Większość kampanii w *Cyberpunku* jako cel obiera sobie zysk lub przeżycie, lecz można przecież wykorzystać znacznie więcej możliwości — rewolucja, władza, wojna, oświecenie społeczeństwa są potencjalnymi celami wielu ludzi zarówno teraz jak i w roku 2020. Cel musi się zgadzać z pozostałymi założeniami przygody (skala, technologia, moralność, itd.) i vice versa. W momencie ukończenia procesu ustalania założeń przygody możesz spokojnie wymyślić intrygę i odpowiednie postacie. Poniżej podajemy kilka przykładowych stylów kampanii. Jeśli któraś z nich się Wam spodoba, nie wahajcie się przed jej wykorzystaniem, lub zmianieniem.

Przykładowe kampanie

Przestrzeń cybernetyczna

Wszystkie postacie są Netrunnerami, każdy ze swoją specjalizacją — obsługa techniczna, programowanie, atak, obrona, itd. Razem tworzą zespół Sieciarzy — wolnych strzelców, którzy są zatrudniani przez różne Korporacje do zajmowania się ochroną komputerową, wandalizmem wirtualnym, kradzieżą danych i obsługą Sztucznych Inteligencji. W czasie swojej pracy odkrywają, że Sztuczne Inteligencje są tworzone na skutek kradzieży ludzkich umysłów...

Orientacja: Zarówno na graczy jak i na scenariusz; rozwój akcji zależy od poczynań Drużyny.

Skala: Średnia; wysoko wyspecjalizowane postacie, których poczynania mają poważne konsekwencje.

Tło: Sieć; miasto lub kilka miast, w których aktualnie znajdują się postacie nie mają wielkiego znaczenia.

Moralność: Twarda; postacie nie są brutalne, Drużyna jest legalnie zarejestrowana.

Technologia: Standartowa technika wysokiej klasy; Sztuczne Inteligencje są rzadko spotykane i bardzo drogie.

Przemoc: Rzadka; większość walki odbywa się w Sieci.

Cel: Zysk; później postacie zdają sobie sprawę, że muszą sobie poradzić ze swoim odkryciem.

Krag Zeusa

Postacie są pracownikami na wysokich stanowiskach (Businessman, Netrunner, Technik, Charyzmatyczny Przywódca, itp.) w nowej Korporacji, szybko zdobywającej sobie popularność — Cyfrowa Boskość Inc. Bóstwo-rezydent CBI, Zeus, jest tajemniczy i prawdopodobnie niegodny zaufania. Postacie chcąc zapewnić sukces swojej firmy mają dylemat: czy mają pomagać Zeusowi, czy też nie?

Orientacja: Zarówno na graczy jak i na scenariusz; scenariusz i postacie są ściśle ze sobą związane.

Skala: Mała; ludzie spoza CBI nie zdają sobie sprawy z tego, co się dzieje w Korporacji.

Tło: Świat; postacie zajmują wysokie stanowiska, a CBI ma filie w wielu krajach.

Moralność: Amoralna; Korporacja jest zainteresowana tylko i wyłącznie swoim własnym dobrem.

Technologia: Superwysoka; postacie są elitą korporacyjną w jednej z największych Korporacji świata.

Przemoc: Rzadka; walka przyjmuje raczej formę korporacyjno-religijnego współzawodnictwa.

Cel: Władza; postacie chcą pomóc CBI i w ten czy inny sposób muszą sobie poradzić z Zeusem.

Obrońcy lasów tropikalnych

Postacie są eko-terrorystami, którzy mają swoją bazę operacyjną w Rio de Janeiro i są finansowani przez ekscentrycznego Businessmana, który ma bzika na punkcie ochrony środowiska. Jest on dawnym pracownikiem Agricornu, obecnie na emeryturze. Pragnąc zadośćuczynić dawnym draństwom, wynajmuje Postacie Graczy, by oni powstrzymali Korporacje przed wycinaniem lasów tropikalnych.

Orientacja: Zarówno na graczy jak i na scenariusz; postacie są niezbędne do wypełnienia celu kampanii.

Skala: Duża; postacie są właściwie zdani na samych siebie, walcząc o zachowanie czystości środowiska

Tło: Południowa Ameryka; od tłumnych miast do najciemniejszych głębi lasów.

Moralność: Heroiczna; postacie sporo niszczą lecz robią to w dobrym celu.

Technologia: Niska; postacie są partyzantami w dżungli w kraju Trzeciego Świata.

Przemoc: Zwykła; postacie spędzają sporo czasu na sabotażowaniu poczyną różnych Korporacji.

Cel: Rewolucja; postacie chcą uratować lasy tropikalne.

Krawędź jest tam, gdzie tego chcecie

CRAIG SHEELEY

Zakres kampanii jest tym jej elementem, który wymaga szczególnego zastanowienia się ze strony każdego Mistrza Gry, niezależnie od rodzaju gry. Jak wielka będzie kampania? Jak wiele władzy złożysz w ręce postaci? Gdzie będzie leżeć granica pomiędzy dostępnym a nietykalnym? *Cyberpunk* nie jest wyjątkiem pod tym względem. Początkowo był to świat ulicznych punków, uzbrojonych i wyposażonych w lekko zmodyfikowane wynalazki technologii końca XX wieku. W takim świecie Krawędź była ustalana przez mocno surową cybernetykę i odpowiednie nastawienie. Wraz z upływem czasu, technologia ciągle się rozrastała, tak jak zawsze to w historii bywało. Przybywało więcej informacji na temat tła, w postaci wielu korporacyjnych i miejskich podręczników. W chwili obecnej, cyberpunk dysponuje rozległym arsenałem, mnóstwem informacji, technologią na wysokim poziomie oraz całym światem (oraz strefą orbitalną) do ich zastosowania.

Wraz z pojawianiem się nowych wynalazków nadeszła pokusa ich wykorzystania. Mike Pondsmith pisze w *CyberCeneration*: „Stworzyliśmy wspaniały świat, świat pełny atmosfery czarnych filmów, podstępnych czarnych charakterów, zabójców z klasą i cynicznych, zdeterminowanych bohaterów... Typowy Krawędziarz ma około 25 do 30 lat, jest wysokiej klasy specjalistą... Uzbrojony po zęby, naszpikowany najwyższej klasy cybertechniką dysponujący bronią pojazdami o napędzie wektorowym, ochraniający pancerzem cielesnym, przerażający... Na tyle bogaty, by pozwolić sobie na życie na pewnym poziomie i z siecią kontaktów na tyle rozległą że może zadziwić samego Spidermana...

W momencie, gdy *Cyberpunk* zaczął się rozprzestrzeniać po świecie, przygody zaczęły się koncentrować wokół broni, wielkich pojazdów i wielkich intrygach, których konsekwencją były działania na światową skalę. No dobrze, mogłoby to być ich wyobrażenie Krawędzi, lecz na pewno nie była to Ulica!"

Tylko dlatego, że *Cyberpunk* zawiera mnóstwo informacji i wprowadza niebotycznie wiele technologii, nie oznacza, że Mistrz Gry musi z nich wszystkich korzystać. Kampania, którą opisuje Mike przypomina trochę stare przygody w latach 70-tych, rozgrywane się w podziemiach, w których nieprawdopodobne ilości skarbów zdobywane były przy tak minimalnym ryzyku, że gra zaczęła przypominać teleturniej. Mistrzowie Gry po prostu je rozdawali.

Wymyślenie kampanii zależy tylko i wyłącznie od Mistrza Gry. Mimo iż każda kampania może się zmienić ze względu na rozwój postaci, Mistrz Gry musi się upewnić, że przygoda nadal zachowuje odpowiedni poziom. Jeśli Mistrz Gry chce poprowadzić kampanię korporacyjną ze wszelkimi profitami i pułapkami, wynikającymi z posiadania wielkiej władzy, niech tak będzie. Jeśli Mistrz Gry życzy sobie kampanię, rozgrywaną się w środowisku ulicznych punków, gdzie postacie walczą o przetrwanie, dobrze. Jeśli Mistrz Gry wymyślił sobie kampanię, w której postacie są supertajnymi szpiegami, dysponującymi najlepszą bronią, wieloma gadżetami, pancerzami wspomagającymi, oraz podejmując działania na światową skalę, wspaniale. To jest wybór Mistrza Gry! Wszystkie te trzy kampanie obrazują aspekty Krawędzi: od potężnej i władczej do biednej i zdeterminowanej. Nie chodzi tylko o przetrwanie, chodzi o to, by przetrwać, zyskując przy tym jak najwięcej władzy, stając się coraz lepszym. W pewnym sensie gatunek ludzki stanowi Krawędź — jesteśmy jedynymi istotami, które starają się osiągnąć coś więcej niż tylko przeżyć.

Utrzymanie władzy

Sztuka polega na tym, żeby utrzymać poziom kampanii na komfortowym poziomie. Oto kilka wskazówek dotyczących podstawowych stylów kampanii w *Cyberpunku*:

Ulica

Celem jest przeżycie, wydostanie się z wpływow Ulicy, a przynajmniej zdobycie odpowiedniej władzy nad nią. Przede wszystkim musisz uczynić postacie biednymi — muszą stale kupować tańsze jedzenie, ubrania, wynajmować schronienia, lub mieszkać na ulicy. Ewentualne nagrody są małe, lub niewiele znaczące. Niech mają swoich wrogów, którzy kradną ich pieniądze, majątek, przedmioty. Nie wtrącaj do przygód wysokiej klasy urządzeń, ponieważ tego typu drogi towar może ich skłonić do podejmowania samobójczych misji. Na przykład, postacie wiedzą o istnieniu pancerzy wspomaganych. Zeszłej nocy kilku strażników właśnie w pancerzach wspomaganych przeszło się po okolicy, poprzedzani przez opancerzone samochody i pojazdy. Zdobyć takie cudo? Nie ma mowy! Na takim poziomie, odpowiednimi wrogami są gangi lub inne ludzkie śmieci — postacie nie mają żadnego zastosowania w celach elit Korporacyjnych i ewentualnie mogą służyć do masowego wykorzystania. Ulica jest ponurym miejscem.

Cel: wydostać się stąd!

Zawodowcy

Oto kampania, od której startuje wielu graczy. Postacie są wolnymi strzelcami, całkiem nieźle wyposażonymi i wytrenowanymi profesjonalistami. Pamiętaj o mieszkaniach, żywności, ubraniach — za to wszystko trzeba zapłacić. Miej na uwadze ich status materialny — cyberpunk, dysponujący 10 tysiącami euro-dolarów, jest cyberpunkiem z za dużą ilością forsy. Postacie są teraz w wyższej lidze i mają do czynienia z potężniejszymi przeciwnikami... Rachunki za leczenie i wydatki na amunicję idą teraz łeb w łeb. Postacie zaczynają zwracać na siebie uwagę różnych Korporacji. Wysokiej klasy technologia nadal jest poza ich zasięgiem, tak samo jak rzeczywista władza. A jeśli dostaną w swoje ręce takie potężnych wrogów, którzy mogą ich zmiażdżyć, zanim zajądą zbyt wysoko. Pamiętaj, że postacie nadal są indywidualistami i nie mają szansy na rzeczywisty opór nawet przeciwko malej Korporacji.

Wojsko

Ten typ kampanii zawiera także kampanie policyjne, lub jakiegokolwiek inne, w której postacie wchodzą w skład

zorganizowanej organizacji, noszą jednakowe uniformy, otrzymują rozkazy, itd. Utrzymanie kontroli w takiej kampanii jest bardzo proste: postacie mają sporo wysokiej klasy zabawek, dysponują pewną władzą, lecz mają także zwierzchników, którzy mówią im gdzie, kiedy i jak mogą ich użyć. Jeśli użyją ich o raz za dużo, w nieodpowiednich okolicznościach, wówczas mogą wyładować po przeciwną stronę...

Korporacja

Kampania korporacyjna opiera się na wewnętrznych intrygach, zdradach, podlizywaniu się i jak najszybszym wspinaniu się po szczeblach zawodowej drabiny, najlepiej po plecach jednego z konkurentów (ten rodzaj kampanii uwzględnia także działalność zorganizowanej grupy przestępczej). Pewnie, nawet przeciętny Businessman dysponuje większą władzą, niż najpotężniejszy uliczny cyberpunk, lecz Korporacje mają swoich własnych wrogów, a to są naprawdę grube ryby. Rekiny, które czekają na najmniejszy błąd, najmniejszą okazję, którą mogliby wykorzystać do wsadzenia przeciwnikowi noża w plecy. Ryzyko jest duże, zaprzepaszczone misja może mieć poważne następstwa, a nagrody są niewielkie („Dobra robota, Johnson!”). Jeśli chcesz sprawdzić, do jakiego stopnia Twój gracz może się stać oślizgłym draniem, wówczas to jest właściwy typ kampanii.

Przede wszystkim należy pamiętać, że:

- 1) Niezależnie od tego, jak potężni staną się Twój gracz, zawsze znajdzie się ktoś od nich lepszy,
- 2) Im więcej postacie mają władzy, tym więcej wrogów sobie przyparzają,
- 3) Gdy postacie zyskają więcej władzy, wówczas muszą spędzić więcej czasu, wydać więcej pieniędzy na jej utrzymanie. Zmusz ich, by namęczyli się przy jej zdobyciu, a następnie zmusz ich, by się podwójnie namęczyli przy jej utrzymaniu!

Krawędź jest tam, gdzie Ty, Mistrz Gry, sobie tego życzysz!

ROŻNE STYLE KAMPANII

Cyperpunk koncentruje się na przedstawieniu klasycznej, miejskiej kampanii ulicznych punków, przeciętnych Krawędziarzy. Korzysta z myśli Mike'a Pondsmitha, który powiedział w

CyberGeneration, że: „(Cyberpunk to)... świat pełen atmosfery czarnych filmów, podstępnych czarnych charakterów, zabójców z klasą i cynicznych, zdeterminowanych bohaterów...”. To była główna idea tej gry, wspomagana przez takie wspomniane dodatki, jak podręcznik *Night City, Solo of Fortune, Rockerboy, czy Wildside*. Lecz ulice miasta są tylko małą częścią świata *Cyberpunka*. Poza metropoliami jest mnóstwo różnych terenów.

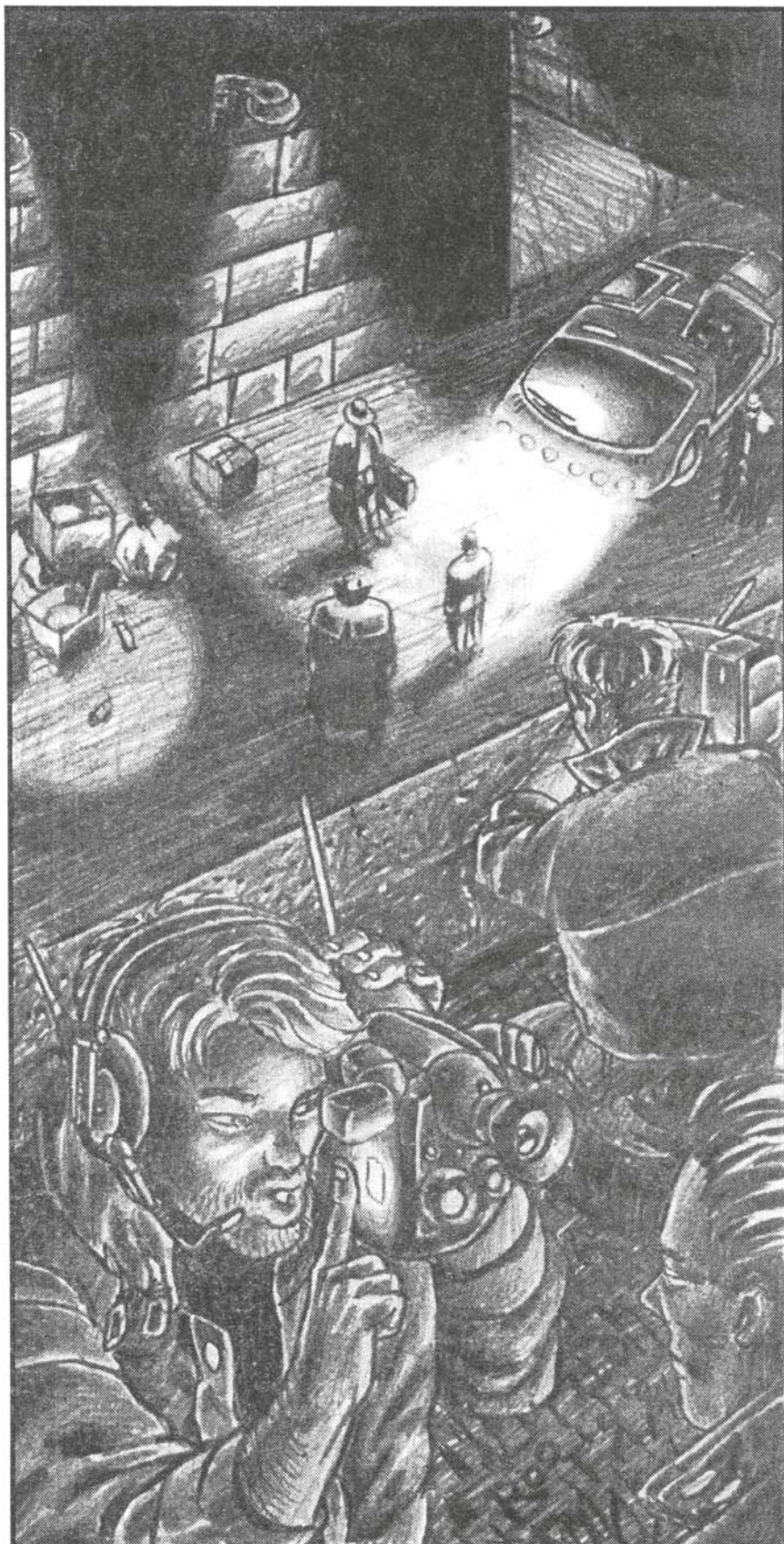
Zmęczeni życiem w miejskiej dżungli? Szukacie innych miejsc, innych przeżyć? Spróbujcie alternatywnych lokalizacji, z innymi celami.

Poniżej podane style kampanii najlepiej pasują do postaci, które razem współpracują: jako załoga statku kosmicznego lub piraci w Kosmosie, gang Nomadów, czy jednostka wojskowa.

Najdalsza granica

Dodatek *Deep Space* wprowadza całkowicie nowe środowisko do wykorzystania w świecie *Cyberpunka*. Właściwie, to on wyprowadza Was poza świat! W Kosmosie, reguły zachowania są całkowicie inne, cele postaci są zasadniczo zmodyfikowane, a przygoda skupia się raczej na odgrywaniu swoich ról, niż na walce. Kosmos nie jest miejscem, które sprzyja walce. Ten fakt starają się na każdym kroku przypominać autorzy *Deep Space* i *Near Orbit*. Naprawdę nie chciałbyś przestrzelić ścianki oddzielającej Cię od próżni! W najlepszym przypadku, spadłby trochę poziom atmosfery i zdenerwowałbyś wielu ludzi. W najgorszym, zabiłbyś samego siebie, a prawdopodobnie, także wielu innych. Niedobrze. Przy rozstrzygnięciu walki w przestrzeni kosmicznej będziesz raczej polegał na różnych ręcznych sztuczkach w niskiej grawitacji lub w nieważkości (dla niektórych ludzi będzie to jednoznaczne). Broń palna jest używana przez górników i tych „na dole” (chodzi o mieszkańców Ziemi).

Usunięcie walki z przygody nie ogranicza jednak przyjemności, płynących z jej rozegrania. Zamiast tego, znacznie zwiększa możliwość dobrego odgrywania swojej roli. Problemy dręczące ludzkość w Kosmosie są takie same, jak te na Ziemi: miłość, wojna, polityka, przeżycie. Kosmonauci kochają, nienawidzą, odczuwają strach, rozkosz i doświadczają takich samych emocji, jak reszta ludzi. Mogą wydostać się z pola grawitacyjnego Ziemi, lecz nie są w stanie uciec



przed efektami ewolucji, która trwała przez kilka milionów lat.

Tematy przygód mogą być najróżniejsze: rywalizacja pomiędzy Korporacjami, współzawodnictwo pomiędzy poszczególnymi załogami, katastrofy w Kosmosie, inne zagrożenia (wyobraźcie sobie sytuację, w której jesteście odcięci od ochrony przed promieniowaniem, a wiecie, że możliwy jest nagły wzrost promieniowania ze względu na protuberancje słoneczne), czy też stała wojna pomiędzy USAF i ESA/Neo-Sowietami.

Nomadzi i piraci

Jak stwierdzamy w dodatku *Home of the Brave*, na drogach grasuje wielu Nomadów, koczowników, przemierzających puste szosy Ameryki Północnej. Ich styl życia różni się zasadniczo od bytu przeciętnego Krawędziarza. Po pierwsze, odbierają oni coś w rodzaju wykształcenia. Co więcej, żyją rzeczywistym życiem rodzinnym, w którym jest miejsce na miłość, przyjaźń, uczucie. Posiadają rodzinę i dzieciństwo (przyjaciół, zabawy, naukę i inne typowo dziecinne zajęcia). Mają również wielu wrogów: Korporacje, które nie zgadzają się z ich sposobem bycia, celami i niezależnością gangi, które pożądamy rzeczy, będących własnością Nomadów, rządy, które ograniczają ich wolność.

Kampania Nomadów oferuje możliwość szybkiej akcji, walki i pościgi samochodowe, polityczne intrygi, konflikty z Korporacjami, lecz z uwagi na specyficzne nastawienie Nomadów („my kontra ONI”) zapewnia okazję zmiany nieprzyjemnego dla koczowników świata. Możecie się skoncentrować wyłącznie na odgrywaniu swoich ról. Życie w społeczności Nomadów jest stosunkowo bezpieczne (na pewno bardziej niż życie w miejskiej dżungli), więc nie musicie się martwić o dożycie do następnego dnia. Każdy Nomad ma kilku kolegów czy krewnych, którzy mogą mu pomóc. Pamiętaj, żaden Nomad nie jest nigdy samotny.

Żołnierze i najemnicy

No dobra, koty! Tyłki na linię i przygotować się do inspekcji! Ale JUŻ! Ruszać się, ruszać się! Jeśli świat *Cyberpunku* jest szybki, ciekawy, intrygujący, niosący mnogość stylów życia i charakterów, tak świat wojskowy jest pelen nudy, codziennej rutyny i posłuszeństwa, mozolnego czyszczenia pod-

łóg, z rzadka przerywanego okresami czystego szaleństwa, zwanego wojną. Kampania wojskowa z definicji zakłada współpracę graczy i znacznie odbiega od zalecenia „styl ponad treścią”, typowego dla miejskiej kampanii w *Cyberpunku*. W wojsku otrzymujesz rozkazy, ktoś Ci mówi: gdzie masz iść, co masz robić i jak to zrobić. W zamian, postacie otrzymują sporo nowych, śmiertelnych zabawek do wykorzystania w pracy. Tak samo jak w kampanii Nomadów, postacie są zmuszone do wysilenia swojej inteligencji, ponieważ nie muszą się już martwić o wyżywienie, ubranie i mieszkanie i dlatego, że życie w koszarach może być bardziej niebezpieczne niż na Ulicy. Gdy weźmie się na Ciebie sierżant, to już lepiej, żebyś się naraził Korporacji!

Kampania wojskowa jest doskonałym narzędziem do utrzymania kontroli nad graczami. Dyscyplina i posłuszeństwo wymaga odpowiedniego zachowania ze strony postaci, co pozwala ukrócić trochę samowolę niektórych graczy (a także wymusza konieczność znalezienia innej metody rozwiązywania swoich problemów, nie tylko użycie siły). W kampanię mogą być wplecione elementy żołnierskiego treningu i musztry. Oczywiście, wielu graczy skusi się perspektywą możliwości użycia kilku bardzo nieprzyjemnych narzędzi śmierci, jakimi zawsze dysponuje wojsko. Oto kampania dla graczy, którzy lubią sobie postrzelać z czegoś cięższego.

Odpowiednie materiały pomocnicze zapewniają książki s-f o tematyce wojennej (*The Mercenary*, *Hammer's Stammers*, *Starship Troopers*, itp.), wiele filmów, czy dodatek *Chrome Berets*, wydany przez Atlas Games. *Corporate Book 2* (Militech i Grupa Lazarus) zapewnia wiele informacji na temat dwóch największych organizacji najemników. *Home of the Brave* dostarcza informacji o strukturze wojsk Stanów Zjednoczonych, natomiast *Maximum Metal* zajmuje się stroną techniczną informując o pojazdach, pancerzach wspomaganych i o tym, jak najefektywniej zabijać, pilotując każdy z nich.

Styl kampanii ROSS „SPYKE” WINN

Jedną z najważniejszych rzeczy przy tworzeniu kampanii jest określenie jej stylu. Zazwyczaj zmienia to sposób, w jaki jest postrzegana przygoda. Weźmy na przykład książkę *Drakula*, autorstwa

Brama Stokera.

Drakula (jako książka) została napisana jako gotycki romans, a nie jako horror. Pomysł historii o wampirze nie został zmieniony. Jednak styl jej przedstawienia wpłynął na sposób jej odebrania. Mimo iż wiele filmów, czy graficznych przedstawień ukazywało hrabiego Drakulę jako złą i straszliwą istotę, te najnowsze chcą pokazać raczej, że jego życie było tragedią; romantyczny bohater doprowadzony do rozpacz przez śmierć ukochanej. Wiara w miłość staje się jego wybawieniem.

Określenie świata w kategoriach stylu zmienia jego postrzeganie przez graczy, a także wzbogaci Twoje doświadczenie w prowadzeniu gry.

Stworzyć swój własny świat? Tak!

Nie stoi na przeszkodzie, byś nie mógł stworzyć środowiska gry, które przedstawia jeden ze światów ukazanych w literaturze, komiksie, czy w filmie. RTG dokonało tego dla nas (*Hardwired*, *When Gravity Falls*). Ianus Games wypuściło *Night's Edge* dla wszystkich fanów techno-horroru. Możecie nagać zasady i tworzyć nowe.

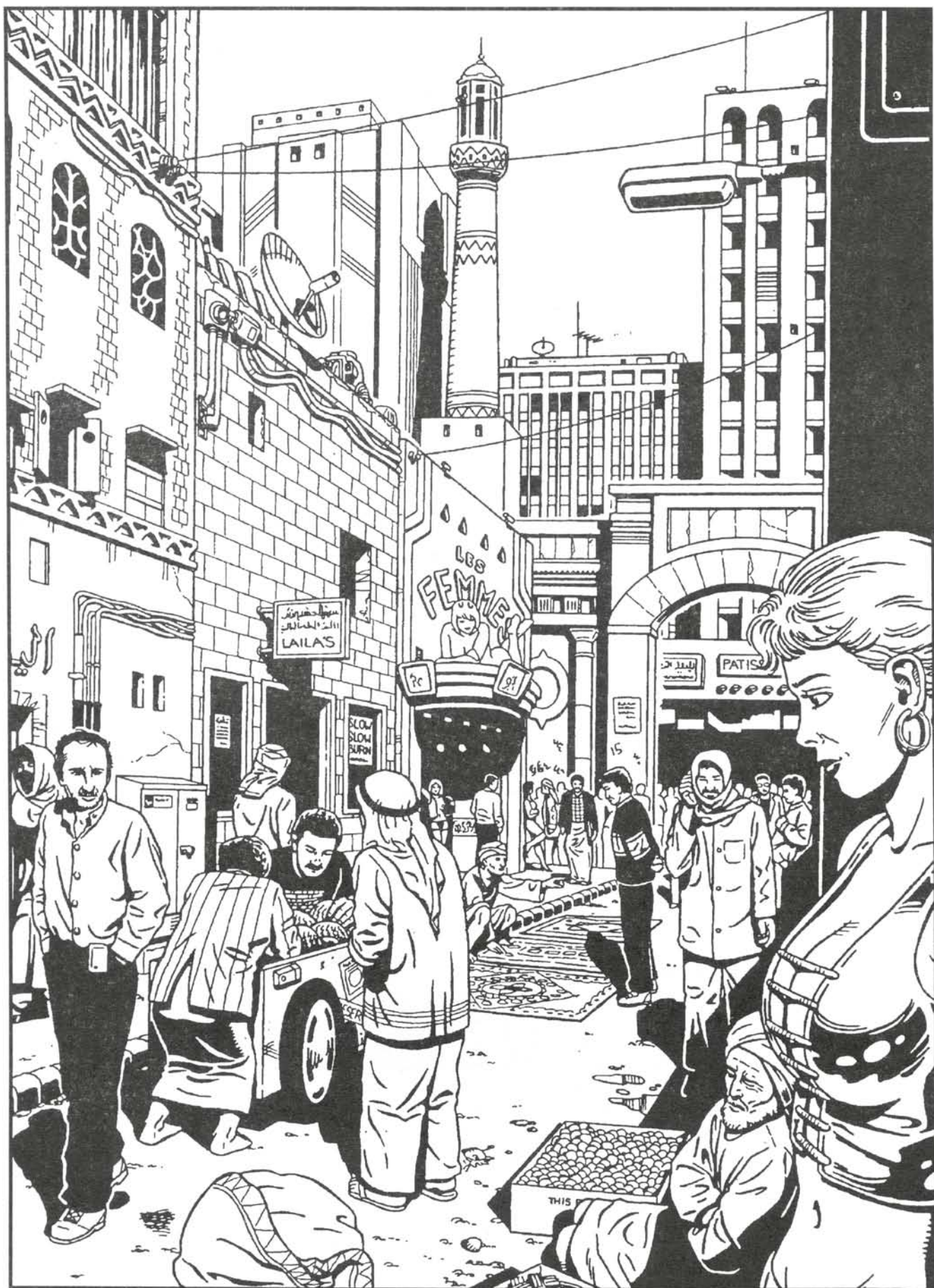
W grze możecie użyć w formie wspomnień wydarzeń z okresu Upadku i Reformacji (1994-2008) lub znaleźć się w nowym, całkowicie wymyślonym świecie. Naprawdę ambitni Mistrzowie Gry mogą się pokusić o stworzenie nowego gatunku na potrzeby systemu, lecz jest to temat na osobną książkę.

Odczucie

Jaki styl jest charakterystyczny dla środowiska gry? Czy jest to Jazz, Punk, Czarny Film, Animka? Jaki styl jest wspólny dla Drużyny? Bardzo ważne jest, żeby gracze mogli się porozumieć. Dobierz odpowiedni styl do kampanii. Jeśli Twoi gracze to w większości Solo i Fixerzy, wówczas społeczna kampania Rockmanów, czy Reporterów nie jest najlepszym pomysłem.

Styl filmowy

Cyberpunk jest gatunkiem, w którym strona wizualna odgrywa znaczącą rolę. Ponieważ żyjemy w technologicznie zaawansowanej społeczności, możemy „zobaczyć” przyszłość. Filmy zajmują ważną pozycję w naszej kulturze, a niektóre dzieła aż tchną duchem cyberpunkowym. *Łowca androidów*, *Akira*,



Mad Max, Aż na koniec świata czy *Max Headroom* są znakomitymi przykładami takich filmów.

Styl danego filmu może się okazać bardzo przydany. Ponieważ większość grup ogląda te same rodzaje filmów. Mistrz Gry może zaczerpnąć z nich niektóre elementy. O wiele łatwiej można sobie wtedy wyobrazić daną sytuację.

Animka: akcja, heroizm, władza, romans

Animka jest rodzajem filmów animowanych produkcji japońskiej. W stanach Zjednoczonych są one zasznurowane jako rozrywka dla dzieci. Nie dajcie się ogłupić. W Japonii, Animki stanowią ważne ogniwo przemysłu filmowego. Te filmy są robione dla i przez dorosłych.

Istnieją pełnometrażowe filmy, które mają wiele wspólnego z duchem Animków, zwłaszcza *Pamięć absolutna*. Animki i większość przygód w *Cyberpunku* mają ze sobą wiele wspólnego.

Najważniejsza w tego typu filmach jest akcja. Jednak ma ona jakiś sens. Nie jest bezmyślną przemocą. Mimo iż wiele z wydarzeń może być postrzeganych jako przesadzone, zawsze istnieje dobra przyczyna takiego zachowania.

Postacie w Animkach są dość jasno określone. Są albo Dobre albo Złe. Jeśli zespół walczy przeciwko Korporacji, wówczas musi mieć ona wredny plan przejęcia całej Ziemi. Gracze robią wszystko, by nikt niewinny nie ucierpiał. Może nie zawsze wygrywają, lecz zazwyczaj naszym bohaterom udaje się wywalczyć remis.

Postacie w Animce zazwyczaj są w stanie przedsięwziąć poczynania o konsekwencjach na światową skalę. Będą zdolni nie tylko do ujawnienia planów Złej Korporacji, lecz także do jej zniszczenia. W związku z tym, ich wrogowie będą również dysponować odpowiednią władzą. Zazwyczaj takie postacie giną w określony sposób, przyczyniając się do zmian (oczywiście, dla dobra Ludzkości).

Absolutnie dominującą rolę w Animce odgrywa romans. Dawne miłości, obecne miłości, niepożądane miłości, wszystkie rodzaje miłości. Żadna postać w Animce nie powinna mieć mniej niż dwóch romansów w tym samym czasie. Najlepiej się sprawdzają kampanie w stylu: "zniszczyłeś moją miłość, a teraz się zemścisz".

Przykłady: *Akira*, *AD Police*, *Bubblegum Crisis*, *Appleseed*, *Ghost in the Shell*, *Cyber City Oedo 808*.

Night City 2020

Większość kampanii w *Cyberpunku* będzie miało styl Animki. Motywy i ideały przeciętnego Krawędziarza są zazwyczaj bardzo bliskie wizerunkowi klasycznego bohatera z takiego filmu.

Cinema verite: realizm, romans

Cinema Verite jest bardzo realistyczną formą przedstawienia świata. Postacie są jakby z życia wzięte, z wadami i zaletami. Nie ma sztywnego podziału na postacie białe i czarne, tak samo jak taka klasyfikacja nie istnieje w rzeczywistym świecie. Nikt nie jest dobry albo zły, każdy jest tylko człowiekiem.

Romans jest ważny tylko wtedy, gdy bezpośrednio wpływa na scenariusz. Romans nie jest ani koniecznością ani rzadko spotykanym luksusem. Nie mówimy także o wyidealizowanej miłości platońskiej. Tak jak wszystko, sprawy sercowe są przedstawione bardzo realistycznie. Romans może mieć swoje wzloty i upadki, swoje problemy, a także nieśczęśliwe zakończenie.

Przykłady: *Aż na koniec świata*, *Niespokojne serce*, *Ścigany*, *Chłopaki z ferajny*.

Czarny film: mroczni bohaterowie, stanowczość, żądza

Postacie z takich filmów mają zwykle mroczną naturę. Osobowości, tak otępione rzeczywistością, że nie szokuje ich żadna perwersja czy uczucie. Zazwyczaj lubią utopić swoje smutki w alkoholu, jeśli akurat nie są w pracy, wciąż żyjąc na krawędzi zapomnienia.

Akcja Czarnego Filmu rozgrywa się zazwyczaj w biedniejszej części miasta. W świecie brudnych okien i zakurzonych biur. W pokoju z gołą żarówką, zawieszoną na kablu, nad biurkiem z wyżłobionymi odciskami butów znużonego detektywa. Pojedyncze krzesło po przeciwnej stronie biurka stoi puste, a nasz bohater czeka, popijając whisky.

Czarny Film bardziej niż jakikolwiek inny typ filmów skupia się na seksualnym aspekcie miłości. Jednak jest to ściśle określony wizerunek — beczelny, nieosiągalny, lekko szyderczy. Mistrzowie Gry powinni ostrożnie z wprowadza-

niem takiego sposobu postrzegania miłości, szczególnie przy prowadzeniu młodszych grup. Większość graczy poniżej osiemnastego roku życia może nie do końca zrozumieć istotę takiego zjawiska.

Przykłady: *Casablanka*, *Sokół Maltański*, *Łowca androidów*, *Gilda*.

Nie wiercie mi na słowo

Wydajcie i zdobądźcie te filmy. Nawet duże wypożyczalnie kasety video dysponują Animkami w swojej ofercie. Nie ograniczajcie się tylko do filmów s-f. *Sokół Maltański* jest znacznie lepszym przykładem Czarnego Filmu niż *Łowca androidów*. Wspaniałe pomysły możecie znaleźć w filmach, które nie mają nic wspólnego z fantastyką. Obejrzyjcie *11 Ocean*, *Małego wielkiego człowieka*. *Dziką bandę*, czy *Niebezpieczne związki*.

Styl muzyczny Punk: gniew, nihilizm, bunt

Punk zrodził się z gniewu. Wywodzi się ze społeczności biednej, angielskiej młodzieży końca lat 70-tych, znużonej życiem w sztywno podzielonej kulturze, żadnej odmiany. Takie nastawienie jest bardzo zbliżone do poglądów ludzi, którzy zapoczątkowali epokę jazzu w Ameryce. Świat punków jest kierowany przez gniew i poczucie bezsilności. Śmierć jest lepszym wyjściem niż nieustanne szukanie sposobu na przeżycie następnego dnia.

Punków charakteryzuje także silne nastawienie nihilistyczne. Dążą do zniszczenia mechanizmów rządzących światem i ich życiem. Nie są zbyt wyrafinowani, kłócąc się jak dzieci przy najmniejszej okazji.

Punk szuka odmiany. Pragnie wolności i jest gotowy za nią umrzeć. Przygoda będzie więc oscylować wokół zmiany świata. Muzyka punków jest prawie żywa. Porusza graczy do głębi. Szybka akcja, pościgi, ciągle nowi wrogowie, wyskakujący jak z pudełka. Żaden z graczy nie jest pewien, co go spotka następnym razem. Zmiany w nastroju są bardzo gwałtowne.

Punki powinny się wywodzić z otoczenia, które chcą zmienić. Będą się buntować przeciwko systemowi klasowemu, dlatego, że stanowią jego element. Szczególnie trudne do rozegrania w punkowym stylu są kampanie policyjne bądź

sieciarskie. Zachowanie punka polega na tym, że buntuje się przeciwko systemowi, którego nie rozumie. Postacie Netrunnera lub Gliniarza muszą zrozumieć zasady funkcjonowania systemu po to, by mogły normalnie działać.

Jazz: zawilość, subtelność, improwizacja

Jazz jest bardzo skomplikowanym stylem muzyki. Zamiast „rogów” muzyka jazzowa powinna się posługiwać „spiralami” i kręgami wewnątrz kręgów. Czasami te spirale układają się w pewien wzorec i wracają do punktu wyjścia.

W jazzie istnieje mnóstwo solówek i improwizacji. W wielu kompozycjach jazzowych są specjalne przerwy umożliwiające improwizacje poszczególnych artystów. Zawsze jednak te indywidualne fragmenty wracają do oryginalnej melodii. Kampania w stylu jazz będzie miała daleko odbiegające przerywniki, lecz zawsze będzie powracać do głównego tematu.

Większość wariacji i zmian w muzyce jazzowej jest bardzo subtelna. Gracze nie od razu mogą sobie zdawać sprawę, że zmienił się motyw przygody. Taka subtelność wymaga mistrzostwa ze strony prowadzącego grę i doświadczonych graczy. Szorstkość może doprowadzić do zabicia jazzowego ducha przygody. W tego typu kampanii wszystko jest powiązane ze sobą. Nawet wtrącenia i wspomnienia będą miały coś wspólnego z głównym tematem przygody. Takie powiązania mogą być bardzo słabe i bez wyraźnego sensu, lecz mimo to będą istnieć. Zarówno Mistrz Gry jak i gracze muszą być perfekcyjni. Strasznie łatwo na takim poziomie subtelności zgubić ważną wskazówkę lub przeoczyć drobny, lecz znaczący fakt.

Metal: rock and roli na zawsze!

(współautor: Eric Helsserer)

Metal jest jednym z czystszych stylów rocka. Nie jest to blues-rock czy folk-rock. Jest to prosty gatunek muzyki. Niesie ze sobą przesianie, dla całego świata. Metal nie ma spiral, tylko góry i doliny. Przekazuje przesianie mocnymi rytmemi perkusji.

Styl heavy-metal jest zazwyczaj brutalny, pełen przemocy, wściekłości, prędkości i potęgi. Może również czasem zboczyć w stronę szaleństwa. Muzyka heavy-metalowa nie jest cicha, podstęp-

na, czy niezauważalna. Metal wyskakuje na Ciebie i krzyczy Ci prosto w twarz. Muzyka jest przepelniona dziką energią której postać może użyć, niby narkotyku, by odczuć ten „skok” przed włączeniem się do walki czy zaczęciem misji. A kiedy świszczy ołów, mały „dopał” może się okazać przydatny. Badania dowiodły, że słuchanie ulubionej muzyki zwiększa efektywność człowieka. Czemu nie posłużyć się tym w sytuacjach w świecie *Cyberpunka*?

Night City 2020

Kampanie, rozgrywane się w Night City AD 2020, są bez wątpienia utrzymane w stylu muzyki heavy-metalowej. Znakomicie to się uzupełnia z konwencją Animki. Gracze postrzegają świat jako pole do popisu, jako wyzwanie, a muzyka jest dla nich skrzydłami, nośnikiem ich energii.

Technologia określa kampanię

Jaki jest poziom przeciętnej, szeroko dostępnej technologii? Jaka jest jej dostępność dla Postaci Graczy? W jakim stopniu technika wojskowa wpływa na życie społeczeństwa? Czy przeważa technologia śmierci i przemocy? Są to bardzo ważne pytania, szczególnie jeśli Mistrz Gry prowadzi kampanię, rozgrywaną się poza tłem roku 2020. Najważniejszą sprawą jest ustalenie rzeczywistego poziomu technologii. Kto dysponuje najnowszymi osiągnięciami techniki, ten dzierży prawdziwą władzę.

Sieć Jesteśmy tutaj:

Zyjemy w świecie *Cyberpunka*, tu i teraz. Nie, nie jest to świat Gibsona i Sterlinga, lecz żyjemy w naszej wciąż się zmniejszającej „światowej wiosce”. Nasz świat jest siecią ząbających się struktur. Istnieje już Sieć, istnieją silikonowi kowboje, parający się kradzieżą danych. W chwili obecnej istnieją fortece danych i fixerzy. Żyjemy w świecie, w którym cyberpunk staje się polityczną, ekonomiczną i osobistą rzeczywistością wielu z nas.

Początek

Sieć symbolizuje najniższy poziom cyberpunkowskiej technologii. Podstawą jest globalna siatka baz danych oraz siły porządkowe obejmujące cały świat. Taka sytuacja istnieje już teraz, w

Przykład:

Grendel spogląda za róg ciemnej, zaśmieconej uliczki i dostrzega ich: trzech handlarzy kłóci się o cenę Czarnej Szprycy.

— Wspaniale... trzech na jednego — mruczy do siebie, uruchamiając jednocześnie chip Metalhead w swoim Wearmanie. Czeką na pierwszy utwór. Piosenka zaczyna się ogłuszającym wejściem perkusji, które przebiega przez wszystkie nerwy i uruchamia potężną dawkę adrenaliny. Mistrz Gry decyduje, że przez kilka następnych rund Grendel ma bonus +1 do Inicjatywy, ze względu na wpływ, jaki wywiera na niego muzyka. Tylko trochę dobrej muzyki potrzeba Grendelowi, by mógł się rzucić na trzech przeciwników...

Uwaga Spyke'a:

Nie denerwujcie się, moi drodzy muzyczni puryści. Dla moich potrzeb, jazz został zdefiniowany jako Cool Jazz lat 50-tych, promowany przez Beat Poets. Dla chętnych, polecam Ragtime, czy każdy z tysięcy różnych stylów Jazzu. Każdy posiada swój unikalny smaczek.

Uwaga Spyke'a:

Zaczyna być dla mnie widoczne, że wiele przygód w roku 2020 dąży w stronę stosowania megaprzemocy. Zdaje się, że gracze i Mistrzowie Gry polubili zabijanie. Nie uważam tego za zdrowy objaw. Ludzie w większości przypadków osadzają nas bardzo surowo za to, co robimy (granie). Uważają nas za zbieranie półgłówków, opętanych żądzą zabijania i społeczne odrzutki, co nie jest ani prawdziwe, ani przyjemne. Wierzę, że przemoc jest potrzebna w grze. Konflikt musi zostać rozwiązany w pewien sposób, a często gwałtowna metoda jest najlepsza. Jednak powinno to służyć rozwojowi scenariusza. Nie powinno stanowić celu samego w sobie. Gry zbyt długo okazywały się być schronieniem dla pseudo-intelektualistów. Ci źli gracze rzeczywiście nie są w stanie funkcjonować w społeczności. Cierpią na kompleks niższości i w ten sposób chcą wszystkim pokazać, że są najlepsi. Jest to żalosne. Musimy na nich uważać, gdyż w przeciwnym wypadku stracimy naszą rozrywkę na ich rzecz.

roku 1995. Mamy także wirusy komputerowe, pionierów-hackerów, którzy podejmują pierwsze próby kradzieży danych oraz rząd, który jest postrzegany jako skorumpowany.

Przemoc staje się zjawiskiem powszechnym i osobistym w epoce Sieci. Dla 99% procent ludzkości, śmierć zaczyna dopiero być postrzegana, gdy uderzy ich z pełną siłą i w każdego z osobna. Zabójstwo nożem, czy strzał z bliskiej odległości — oto współczesna definicja gwałtownej śmierci. Przemoc staje się ukryta i niewidzialna, lecz jednak wszechobecna. Zaczyna się formować w przyszyły kształt, taki jaki znamy z *Cyberpunka*.

Sieciowanie

Jako styl gry jest preferowany przez nowych Mistrzów Gry. Możliwości rozegrania szczególnie wspaniałej przygody na bezdrożach Sieci zawierają kampanie, mające miejsce podczas Upadku i Reformacji. Są one znacznie łatwiejsze do poprowadzenia, gdyż nie wymagają radzenia sobie ze skomplikowanymi problemami wynikającymi z konsekwencji stosowania cybernetyki i techniki biologicznej. Sieciowanie nie jest jeszcze dokładnie opisane. Nie dysponujemy żadnym interface'm, Ihara i Grubb są jeszcze w szkole. W ten sposób możliwości sieciowania są mocno ograniczone, lecz w dalszym ciągu przedstawiają sobą wspaniałe pole do wykorzystania wyobraźni.

Wspomnienia

Czasami dobrze jest poprowadzić graczom kampanię, która rozgrywa się w ich wspomnieniach. Jeśli jakieś wydarzenie z przeszłości wywiera zasadniczy wpływ na teraźniejszość postaci, wówczas pozwól graczom je odegrać. Nie musi to być nawet wydarzenie z przeszłości. Jeśli Netrunner uzyska dostęp do danych, zawierających informacje na temat pewnej operacji, wówczas pozwól graczom wcielić się w postaci tych ludzi, w te nazwiska z przeszłości. Tego typu wtrącenia pomogą Ci utrzymać świeżość gry, nie pozbawiając jej jednak Waszego unikalnego stylu.

Cybernetyka: 2011 do 2016

Oto epoka Night City. Wielka kariera Johnny'ego Silverhanda właśnie się zaczyna, natomiast Stary Porządek Świata ma się ku końcowi. Ekscytująca chwila. Możliwości dla dobrych są przeogromne, niestety takie same możliwości mają źli ludzie.

Rozgrywanie

Technologia cybernetyczna jest zażwyczaj tym elementem, na którym potykają się niedoświadczeni Mistrzowie Gry. Mając do dyspozycji dwa *Chromebooki* i parę innych dodatków, łatwo jest się zgubić. Ponieważ Mistrz Gry musi się zajmować scenariuszem, postaciami Bohaterów Niezależnych, stylem przygody, gracze mogą to wykorzystać i w krótkim czasie stają się potężni. Jedną z metod niedopuszczenia do takiego zjawiska jest utrzymywanie Postaci Graczy w relatyw-

nej biedocie. Jednak, po jakimś czasie, staje to się męczące zarówno dla graczy jak i dla Mistrza Gry.

Najprostszym sposobem na pokonanie syndromu „chciałbym mieć coś nielegalnego” jest ograniczenie dostępności cybernetyki. Niech wszczepy staną się dla nich ważne. Jeśli gracze będą musieli uzasadnić, do czego im potrzebny jest Railgun EMG-85 (i uświadomią sobie, że każde uzasadnienie oznacza, że sporo ludzi będzie im to miało za złe), wówczas mogą zmienić wyobrażenie o swojej postaci.

Przemoc staje się bezosobowa. W rozwijającej się wciąż Sieci zaistniała możliwość zabicia kogoś na drugim końcu świata — tylko za pomocą myśli. Na razie mogą to uczynić tylko Netrunnerzy, lecz kto wie, co zdarzy się później? Wyświetlacze taktyczne i bronie smarowane spowodowały, że walka zaczyna przypominać gry Nintendo.

Nanoidy: 2027+

Prawdziwe nanoidy pojawiają się dopiero w połowie lat dwudziestych XXI wieku. Pierwsze nanoidy były zaledwie udoskonalonymi formami wirusów. Nie były prawdziwymi Maszynami Von Neumanna. Nie potrafią wykonać skomplikowanych zadań, jak również nie mogą się reprodukować, czy leczyć. Prawdziwe nanoidy są samo-rozmnażającymi się, samo-leczącymi się, programowanymi maszynami o wielkości cząsteczki. Nie są wirusami, które muszą być okresowo wymieniane. Prawdziwe nanoidy można zauważyć dopiero w *CyberGeneration*.

Zwiastuny nowej ery. *Maximum Metal* i *CyberGeneration* przedstawiają sobą możliwość „Superheroicznych” kampanii i postaci. Znaczna część społeczeństwa ma dostęp do technologii, która może uczynić je „lepszym” w porównaniu z resztą ludzkości, przynajmniej w sensie jakościowym.

Rozgrywanie

Oto rzeczy, które każdy chciałby mieć. Samochody, które nie wymagają warsztatów ani mechanika, perfekcyjne dzieci. Prawdą jest, że możliwości czynienia zła są również zwiększone. Ktoś mógłby wymyślić zapalenie opon mózgowych, które wyniszczyłyby ludzkość w ciągu miesiąca. Wszystko jest możliwe, nie ma to jak magia!

Przemoc określa kampanię

Jaki jest poziom przemocy w społeczeństwie? Jakimi możliwościami dysponują Postacie Graczy, a jakie mogą zostać użyte przeciwko nim? Poziom przemocy do pewnego stopnia definiuje „poziom potęgę” kampanii. Mistrzowie Gry powinni zachować szczególną uwagę przy udostępnianiu większych i bardziej niebezpiecznych broni.

Przemoc pośrednia

Brzmienie i przebieg kampanii ściśle zależy od tego, czy Postacie Graczy dysponują znacznymi środkami do powodowania śmierci. Większość kampanii korporacyjnych lub rozgrywających się w środowisku Fixerów będzie miała niewiele wspólnego z bezpośrednią przemocą. Tą robotę muszą odwalić strażnicy, zazwyczaj Bohaterowie Niezależni. Gracze będą zdawać sobie sprawę, że ich karierę może zakończyć jedno skinienie głową lub pocałunek. Najlepsze przykłady takich kampanii: *Wyspy w Sieci* autorstwa Bruce'a Sterlinga lub *Aż na koniec świata* w reżyserii Wima Wendersa.

Przemoc bezpośrednia

Tego typu przemoc jest najczęściej stosowana w kampaniach w *Cyberpunku*. Postacie Graczy mają możliwość zabijania, co często wykorzystują. Jednak, nawet w roku 2020, zabicie człowieka nie jest prostą rzeczą. Zabijanie powinno być rozgrywane w połączeniu z pewnym szokiem, szczególnie jeśli postać po raz pierwszy zadaje śmierć swoimi własnymi rękami.

Większość postaci w *Cyberpunku* wiele razy spotka się ze śmiercią. Jeśli postać nie ma żadnego doświadczenia, pewnego zaprawienia, wówczas Mistrz Gry powinien wprowadzić pewne psychologiczne aspekty szoku w momencie uświadomienia sobie śmierci istoty ludzkiej.

Możecie pomyśleć, że oznacza to pewne sentymentalne podejście do *Cyberpunka*. Jednak jest po temu przyczyna — gra. Przeciętny Krawędziarz musi się liczyć z ryzykiem śmierci w wielu codziennych sprawach. Tak samo jak przeciętna osoba w Ameryce lat 90-tych naszego wieku. Stres jest wywołany poprzez osobiste uczestnictwo w śmierci. Tak, reakcja powinna być spokojniejsza niż w naszych czasach. Tak, w roku 2020 istnieje większe prawdopodobieństwo śmierci.

Lecz nadal powinno się uwzględnić reakcję ludzkiego umysłu. Może nie dla weterana-Solo, lecz dla młodego Technika. Mogą mu się przydarzyć kosmary i wyrzuty sumienia, lecz każda postać powinna być w stanie uzasadnić potrzebę zabijania, choćby po to, by przeżyć.

Megaprzemoc

Megaprzemoc stała się motywem przewodnim wielu przygód w *Cyberpunku*. Odczłowieczenie ludzi wskutek działania mass-mediów zostało wspaniale opisane w *The Artificial Kid*, i w paru innych dziełach. Brak zasad moralnych i ogólne szaleństwo doprowadziło do właśnie takiego postrzegania gatunku ludzkiego. W *Mechanicznej Pomarańczy*, Burgess używa megaprzemocy do pokazania różnic w sposobach postrzegania człowieka. Każda przemoc ma swoją przyczynę. Uzasadnia i motywuje fabułę. Zmiany poziomu przemocy mogą być same w sobie tematem przygody.

Poziom potęgę określa kampanię

Zasadniczo istnieją dwa poziomy potęgę w kampanii w *Cyberpunku* 2020. Po pierwsze, potęga otoczenia. Jest to główny wyznacznik, a zarazem najważniejszy ogranicznik poziomu potęgę kampanii. Potęga postaci spełnia tylko poboczną funkcję. Poprzez użycie tych dwóch wyznaczników, z łatwością można przewidzieć efekty poczynań postaci. Przeciętny Krawędziarz może dokonać pewnych zmian na poziomie Ulicy, zakłóci to przebieg transakcji w najbliższym rejonie. Jeśli ten sam cyberpunk zrobi coś na poziomie narodowym, może to spowodować wstrząs w gospodarce. Już sama obecność Bohatera lub Superbohatera może zmienić rytm wydarzeń w dużym mieście, a każde ich działanie odbywa się na skalę światową. I odwrotnie, jeśli postacie z Ulicy otrzymają informacje, które mogą wywrzeć wpływ na cały kraj lub świat (na przykład w *Land of Free*, bohaterowie, w większości zwykli Krawędziarze, zyskują dostęp do informacji, których ujawnienie może spowodować zmiany, dotyczące całej populacji), wówczas zostaje zakłócona równowaga. Zazwyczaj zdarza się wtedy jedna z dwóch rzeczy: albo postacie zostają wepchnięci do strefy odpowiedzialnej dla ich poczynań, zazwyczaj bez uprzedzenia

i przygotowania, lub też, co się zdarza o wiele częściej, giną w tajemniczych okolicznościach.

Potęga otoczenia

Określenie poziomu potęgę otoczenia jest próbą zdefiniowania środowiska, w którym działają Postacie Graczy. W „Nie poddawaj się” wydarzenia rozgrywają się na poziomie Narodowym. Johnny Silverhand jest postacią szeroko znaną z telewizji. Również Alt Cunningham jest dość dobrze znana, pomimo etykiety „Jeszcze jedna piękna twarz”. W przygodzie jest też miejsce dla postaci o znacznie niższych poziomach. Nomad Santiago jest może znany w swojej społeczności, lecz jego potęga nie sięga tak daleko. Jego partnerka Rogue, uważa się za trochę ważniejszą od Santiago. Reporter Thompson wydaje się być jedną z głównych postaci, lecz nie do końca jest to prawdą. Jak więc widzisz, postacie nie muszą być na tym samym poziomie, by mogły udanie współpracować. Jedną z rzeczy, która ich łączy, to Narodowy poziom konsekwencji ich poczynań.

Ostatnia rzecz. Zmiany, jakie są wywołane działaniami postaci nie muszą być znaczące i jasno określone. W wielu przypadkach, tak jak to się zdarzyło w *Nie poddawaj się*, zmiany były bardzo subtelne, lub nawet przez chwilę niezauważalne. Niektóre mogą być pomieszczone; część staje się widoczna dopiero po upływie określonego czasu. Johnny publicznie skomentował zamieszki przed budynkiem Arasaki. Zmiana w postrzeganiu tego zajścia przez media była natychmiastowa. Zmiany, wywołane działalnością Alt w Sieci były tak subtelne, że zostałyby dopiero odkryte po kilku latach. Mistrz Gry może podejmować decyzje dotyczące wielkości i ważności zmian, lecz zazwyczaj zależy to tylko od gracza.

Ulica

Ulica znajdzie swoje własne zastosowanie dla rzeczy”. To najczęściej cytowane zdanie dotyczące *Cyberpunku*. Kiedy William Gibson napisał to zdanie, zaczął coś, co w chwili obecnej określa się mianem ruchu cyberpunkowego, który posiada wspólną cechę, która zespala wszystkie światy *Cyberpunka* w jedność. Ulica. Ulica, która wyznacza co jesz, gdzie śpisz, kogo i z kim się kochasz, czego używasz. *Cyberpunk* zajmuje się dehumanizacją populacji i głosi potrzebę powrotu do

Uwaga Spyke'a:

W mojej pierwszej kampanii, „Nie ma Miłości”, postacie były asystentami znanej grupy Rockmanów. Pod koniec przygody, gracze uświadomili sobie, że zmiany, które zapoczątkowali, postawia ich na czele Rewolucji. Większość postaci zrezygnowała z obowiązku przewodnictwa. Jeden z graczy tak skomentował swoją odmowę: „Nie znam się na rodzeniu Narodów”. Uwaga jest może humorystyczna, lecz obrazuje pewną ważną zasadę – czasami najlepiej (zdrowiej, mądrzej, bezpieczniej) jest pozostać w cieniu, w takim miejscu, w którym jest najwygodniej, nawet jeśli wiąże się to z utratą możliwych wpływów.

„człowieka”. Pewne zmiany można już zaobserwować w naszych czasach. Rozdzielanie się społeczeństwa ze względu na stale zwiększający się poziom technologii.

W roku 2020 Ulica jest miejscem wszelkich wydarzeń. Wszystko się zaczyna lub kończy na Ulicy. Tłem jest zazwyczaj region jednego miasta. Strefa Walki w Night City lub też „Club Scene”. Kampanie dotyczą zazwyczaj postaci o niskich poziomach, tworzących małe grupy — uliczny gang, oddział najemników, czy jednostka policyjna. Zajmują się głównie sprawami, które są ważne dla ich najbliższego otoczenia — nowe sposoby robienia starych interesów, eliminowanie konkurencji, nawiązywanie nowych znajomości, ogólnie mówiąc troszczenie się o własną skórę.

Zazwyczaj gracze dość szybko nudzą się przebywaniem w jednym miejscu. Starają się być najważniejsi w swojej okolicy. Ulica jest dobrym miejscem do rozpoczęcia kampanii. Grupa, zdana tylko na siebie, zaczyna zazwyczaj na Ulicy. Wraz ze zdobywaniem doświadczenia, postacie chcą coraz więcej, nierzadko chcą spróbować czegoś innego, egzotycznego. Pragną być sławni, mieć możliwość wywierania wpływu na całe kraje.

Miasto

Miało jest dziwnym miejscem w roku 2020. Ameryka jest polem bitwy pomiędzy ścierającymi się siłami ekonomii, polityki i nacisku massmediów. Miasta kontrolują kraj. Wielkie metropolie są teraz najwyższą władzą. Wewnątrz tych miast istnieją mikrosystemy dzielnic, kontrolowanych przez władze miejskie i władzę ekonomiczną (legalną i nielegalną). Miasta stają się coraz bardziej skomplikowanymi strukturami.

Większość kampanii w *Cyberpunku* rozgrywa się na poziomie jednego miasta. Przez większość czasu gracze mogą się drażnić z Policją lub służbami miejskimi bez bezpośrednich konsekwencji. Dysponują odpowiednią siłą, by móc przysporzyć wiele kłopotów i są na tyle bogaci, że mogą zniknąć, jeśli zrobi się za gorąco. Potężniejsze postacie mają nieprzyjemny nawyk w postaci sławy, a raczej reputacji. Z tego względu, ciężko im ukryć swoją tożsamość. Nie poddawaj się jest znakiem przykładem kampanii, w której potężne postacie działają w środowisku o władzy znacznie mniejszej. Mimo iż cele ich poczynań posiadały raczej mniejsze znaczenie, konsekwencje ich osiągnięcia wywarły wpływ na poziom narodowy (w niektórych kręgach, nawet większe). Często to się zdarza w przypadku, gdy działania postaci przekraczają cele przygody.

Naród

Kraje są dużymi miejscami i zazwyczaj mają większe wpływy niż miasta. W kampaniach na poziomie Narodowym, gracze mają szansę dokonać znaczących zmian. To są przygody, w trakcie których zaczynają się Rewolucje, upadają Korporacje i rodzą się legendy. Wadą jest to, że od takich działań nie ma odwrotu. Jeśli postacie zaangażują się w tego typu rozgrywki, wówczas muszą sobie sami poradzić z tymi wszystkimi problemami.

Ludzie będą chcieli ich zabić, choćby tylko po to, by mogli się cieszyć taką sławą.

Jedną z możliwości zakłada, że postacie nie są przygotowane do walki z prawdziwymi „rekinami”. Nagle orientują się, że wpadli go głębokiej wody i mają dwa wyjścia: nauczyć się pływać lub utopić się. Dobrym przykładem takiej kampanii jest *Land of Free*. W wielu wypadkach. Drużyna nie będzie sobie zdawać nawet sprawy, że operują na poziomie krajowym. Może im się wydawać, że tym razem trafiło się coś niebezpiecznego, może nawet śmiertelnie groźnego. Mogą nie wyobrazić sobie potęg, z jakimi walczą, aż do punktu kulminacyjnego. Może to wprowadzić pewien ton dramatyzmu, więc nie wahaj się przed wykorzystaniem takiej sytuacji.

Świat

Każde z poczynań Postaci Gracza będzie miało konsekwencje na poziomie przynajmniej Narodowym. Na takim poziomie, gra zacznie przypominać strategiczną rozgrywkę, jak szachy lub Dyplomację™. Jedynym literackim przykładem, jaki przychodzi mi na myśl jest *Wieża ku niebu*, autorstwa Jenningsa. Nawet ta książka nie wykorzystuje wszelkich możliwości takiej gry. Kiedy przeciętna postać dysponuje potęgą kraju, wówczas rzeczy stają się bardziej płynne i zamazane. Najlepszym przykładem jest *CyberGeneration*.

Postacie określają kampanie

Oto kilka wskazówek odnośnie ustalania postaci. Mistrz Gry powinien ich używać, by przedstawić graczom ogólne założenia wyglądu, cech i znaczenia ich postaci. Jednak nie czujcie się ograniczeni tymi regułami. Jeśli chcecie, by Operator dysponował mniejszą ilością gotówki, proszę bardzo. Jeśli myślisz, że Bohaterowie są zbyt starzy, nie ma sprawy. Jednak powinieneś uważać, by jeden z graczy nie odstawał za dużo od innych. Najlepiej jeśli Postaci Graczy nie oddzielał od siebie więcej niż jeden poziom.

Pionek

Oto początkujące postacie. Ich cechy są wyznaczane według zasad podanych w podręczniku *Cyberpunka 2020*.

Przykład: Twoja pierwsza postać

Wiek: 15-20

Punkty postaci: 50

Punkty umiejętności:

40 + dodatkowe

Poziom Zdolności Specjalnej: 1-4

Początkowa gotówka:

1,000-10,000 eb

Reputacja: 1-3

Operator

Operatorzy to zazwyczaj przeciętni Krawędziarze, lub ludzie lekko wybijający się ponad normę roku 2020. Doświadczeni, może nawet czołówka swojej klasy zawodowej. Doświadczeni Mistrzowie Gry mogą dojść do wniosku, że system tworzenia postaci nadaje się do początkowych przygód. Postacie Operatorów nadają się do znacznie trudniejszych misji.

Tego typu postaci mają zazwyczaj swój krąg znajomych. Interesy zaczynają się układać coraz lepiej. Minusem jest to, że również zaczynają być dobrze znani w środowisku niezbyt im przyjaznym. Nowi przeciwnicy pojawiają się coraz częściej, a i dawni wrogowie przekonują się, że jeszcze żyjesz.

Przykład: Nomad Santiago.

Ripperjack, Sierżant Max Hammerman (NCPD).

Wiek: 20-28

Punkty postaci: 60-65*

Punkty umiejętności:

50+ 1,5x dodatkowe*

Poziom Zdolności Specjalnej: 5-6*

Początkowa gotówka:

25,000 eb lub więcej*

Reputacja: 4-7*

* tylko bardzo dobra postać

Bohater

Ci ludzie są dobrze znani w swoim środowisku, często też występują w telewizji. Posiadają własne organizacje, lub też reprezentują naprawdę potężne osobistości. Mimo iż nie muszą się oni kłopotać, co włożyć do garnka, czasami zdarzają się problemy w postaci listów z bombami. Rosną wydatki na ochronę, a krawiec domaga się podwyżki, tak samo szofer. A propos, jakiś facet z telewizji pyta, czy jest Pan wolny we wtorek ?

Większość Mistrzów Gry zaczyna mieć problemy właśnie na tym poziomie. Czas potrzebny każdej postaci ciągle się wydłuża, powodując znaczne rozwleczenie się przygody. Najlepiej mieć najwyżej dwóch graczy na takim poziomie. Naj-

lepsi są Netrunnerzy i Fixerzy, ponieważ i tak zwykle zabierają najwięcej czasu.

Przykład: Kerry Eurodyne, Erin

Malour, Morgan Blackhand (przed 2023), Ben Izis

Wiek: dowolny (*)

Punkty postaci: 65-70*

Punkty umiejętności:

60+ 3x dodatkowe*

Poziom Zdolności Specjalnej: 7+*

Początkowa gotówka:

100,000eb+ (*)

Reputacja: 8-9*

* tylko bardzo dobra postać

Superbohater

Wprowadzenie *Maximum Metal* i *CyberGeneration* umożliwiło wykorzystanie postaci, które znajdują się na czele, są szeroko znani i nie mogą się sami wybrać na zakupy. Niektórzy osiągnęli ten poziom, ponieważ mają dostęp do odpowiedniej władzy, Niektórzy po prostu długo żyją na tym świecie.

Oto bogowie naszej epoki — Generalowie, Prezydenci, Królowie, Gwiazdy Telewizji, Politycy. Taplają się w luksusach przez 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu. Większość z nich nigdy nie zeszła poniżej 50-tego piętra swojego budynku, a nawet jeśli, to po to, by się przejechać po mieście. Nawet na zakupach i w kiblu mają do dyspozycji pełny zespół uderzeniowy i dwóch Gemini (pełne przekształcenie cybernetyczne) jako szofera i ochroniarza. Najślawniejsi projektanci mody błagają ich, by nosili najnowsze modele ich kroju (...zaprojektowane Specjalnie dla Pana!) Nie musisz się przejmować zdaniem prasy, masz swoją własną stację, rozgłośnię, czy gazetę. Trzy piosenki z czołowej części listy Top-10 zamieściły Twoje nazwisko w swoich tekstach. Każdy na świecie chce Cię rozwalić lub wysiudzić ze stanowiska.

Przykład: Alt Cunningham, Johnny Silverhand, Jack Maxximum, Saburo Arasaka.

Wiek: dowolny (*)

Punkty postaci: 75+*

Punkty umiejętności:

70+ 4x dodatkowe*

Poziom Zdolności Specjalnej: 9+*

Początkowa gotówka:

1,000,000 eb*

Reputacja: 10*

* tylko bardzo dobra postać

Uwaga Spyke'a:

Nie polecam nikomu, by pozwalał na używanie postaci Super-bohatera w grze, chyba że jest on absolutnym Mistrzem. Najlepiej, by tego typu postacię kręciły się w pobliżu Postaci Graczy, lecz tylko jako Bohaterowie Niezależni. Jeśli jednak tak wyszło, że masz taką postać, wówczas trudno. Jeżeli odgrywasz taką postać, wówczas lepiej się upewnić, czy Twoi najbliżsi współpracownicy są Twoimi przyjaciółmi!

Uwaga Spyke'a:

Kiedyś prowadziłem przygodę, w której postaci zostały zatrudnione jako Kierowcy i Ochrona podczas tournée zespołu Watchmen w roku 2013. Prawdziwy zespół został zarażony dziwną odmianą wirusa grypy (lecieli w osobnym samolocie). Jedną przygodę polegała na odzyskaniu bagażu zespołu (24 skrzynie!)... To było straszne.

Brudne sztuczki Mike'a Pondsmitha



Ulubione niespodzianki wujaszka Mike'a

Kolejny tydzień, a Ty i Twoja grupa znów zagłębiacie się w świat *Cyberpunka*. Masz płytkę CD z najnowszym kawałkiem, wszędzie widzisz tylko swoje odbicia w lustrzankach i słyszysz zapewnienia gotowości. Wtedy to się zdarza. Któryś z graczy wyłamuje się Spod Kontroli.

Bardzo łatwo jest się wyłączyć Spod Kontroli. Wiadomo, kiedy kule świszczą, a atmosfera staje się tylko niewiele lżejsza od ołowiu, wówczas gracze podniecają się i przestają myśleć. Lecz nie o takie zachowanie tu chodzi. To o czym mówię, to sytuacja, kiedy gracze starają się pozbyć Ciebie kontroli nad przebiegiem wydarzeń. Kiedy zaczynają się klócić, spierać o zasady, strzelać do kogo popadnie i w ogóle utrudniać życie innym uczestnikom zabawy. To bardzo nieprzyjemna sytuacja. Scenariusz się rozpada,

lub zwraca się w niepożądaną stronę. Postacie starają się być jak najlepsi, w złym tego słowa znaczeniu. Gra zaczyna przypominać wolną-amerykankę-każdy-na-każdego.

Lecz powierzę Wam w tajemnicę kilka sposobów, jak wybrnąć z takiej sytuacji.

Dlaczego gracze wypadają spod kontroli?

Większości przypadków, nawet najlepsi gracze wpadają w szal z powodu nudy. Gra przestała być ciekawa, nie jest już wyzwaniem. Starają się wydławić na otoczeniu. Najważniejsze stają się zasady, a później jak największa ilość wszczepów, broni i gotówki. Gracze nie chcą wyjść swoimi postaciami na Ulicę. Jeśli by mieli przeciwnika, który nie pozwoliłby im na bezczynne siedzenie, może udałoby Ci się utrzymać ich uwagę. Nie możesz dopuścić do tak

niebezpiecznej sytuacji, jaką przedstawia sobą nudzenie. I to jest właśnie Twoje zadanie: utrzymać Postacie Graczy w ruchu, by nie mieli nawet szansy odetchnąć i zastanowić się nad tak ważnymi kwestiami, jak szybkość wyłotowa pocisku kalibru 20mm.

Dlaczego gracze stają się leniwi?

Dlaczego gracze stają się leniwi? Ponieważ Ty taki jesteś. Zamiast przedstawić im jakieś wyzwanie, od którego zdrząłyby im zęby i majtki, Ty prowadzisz im rutynową przygodę. Zaczęłeś się przyzwyczajać do polegania na kilku stałych elementach: czarnych charakterach, tak sprytnych jak przeciętny kamień, sytuacjach, w których wszystko jest albo czarne albo białe, celach, których wyznacznik jest tak wyraźny, jakby był wypisany sześciometrowymi płonącymi literami. W skrócie, Twoi

gracze przywykli do tego, że nie muszą się wysilać, mogą się spokojnie skoncentrować na zbijaniu kasy, zamiast na dobrej zabawie, oraz na przerzucaniu się zasadami, zamiast główkowania, jak przeżyć w danej sytuacji.

Twoi gracze stali się leniwi również dlatego, że oczekiwałeś, że my z Talsorian Games powiemy Ci, że możesz spokojnie rozdeptać postacie pod obcasem, w przypadku zaistnienia takiej sytuacji. Nie skorzystałeś z mocy, jaką Ci daje stanowisko Mistrza Gry! Przywykli do tego, że wszystko ujdzie im na sucho, ponieważ nie zamierzasz być twardy. Musisz się na to godzić, ponieważ w przeciwnym wypadku nawrzeszczą na Ciebie, obrzucając epitetami i stwierdzą, że jesteś brutalny. No cóż, życie też nie jest uczciwe ani łagodne, tak samo jak świat *Cyberpunka*. Musisz być brutalny. To Twoje zadanie. Nawet nie musisz oszukiwać. Jedyne, co musisz zrobić, to grać tak twardo jak wymaga tego świat. Bo świat jest twardy, w przeciwieństwie do Ciebie.

Twoi gracze są zblazowani, ponieważ sądzą, że wszystko już opanowali. Uważają, że mają tyle pieniędzy, władzy, siły ognia, wszczepów (właściwie podkreślić), że mogą sobie poradzić w każdej sytuacji. Już od dawna nie szanują swojego środowiska, co tu mówić o strachu przed nim. A nie szanują również Ciebie, ponieważ ich do tego nie zmuszasz.

Cóż, ale to jest problem i ja go zaraz rozwiążę! Wujaszek Mike pokaże Ci, jak należy sobie radzić w takich sytuacjach. Wujaszek Mike pokaże Ci, jak zrzucić dziecinne rękawiczki i przywdziać te błyszczące chromem irydowe cyberspożyny. Opowiem Ci o kilku bardzo nieprzyjemnych sztuczkach, które opracowałem podczas mojego grania w *Cyberpunka*. A grałem w to dłużej, niż ktokolwiek inny.

Wyciągnijcie kajety! O, przepraszam, wyciągnijcie laptopy! Będę dyktował!

Uczyń przeciwnika naprawdę sprytnym

Oto pierwsza metoda do wykorzystania. Większość Mistrzów Gry zazwyczaj nie myśli o swoich czarnych charakterach. Zamiast bycia prawdziwym przeciwnikiem są tylko przeszkodą, do tego zazwyczaj pokonywaną przy niewielkim wysiłku. Lecz niewątpliwie jest to trudne do uniknięcia, jeśli na każdej sesji konfrontujesz swoich graczy z hordami bezimiennych wrogów.

Oto, co musisz zrobić. Usiądź na

chwilę i postaraj się wczuć w postać swojego czarnego charakteru. Czego się boi? Czym się przejmuje? Co ceni? Na początek, boi się śmierci. Również tym właśnie się przejmuje. Oznacza to, że zrobi prawie wszystko, by jej uniknąć, tak jak Postacie Graczy. Jeśli Postacie Graczy noszą pancerze, wówczas on też powinien. Jeśli Postacie Graczy zakładają pułapki, wówczas on też powinien je stosować. Oczywiście, najlepiej inne. Jeśli Postacie Graczy napakują się wszczepami, czarny charakter powinien się zdrutować w takim samym, a może nawet większym stopniu. W skrócie, zacznij myśleć o swoich Bohaterach Niezależnych jak o Postaciach Graczy. Urealnij ich. Nadaj im głębię. Nie popadaj w ilość, lecz przestaw się najakość, dokładnie tak samo, jakbyś był graczem. Kilku cwanych chłoptasiów może zająć o wiele dalej niż milion głupków.

Jeśli Twoi Bohaterowie Niezależni będą inteligentniejsi, wówczas zmusisz graczy, by trochę pomyśleli, jak tu ich załatwić. Niech założą pułapkę na drzwi zamiast po prostu je zamknąć. Mogą urządzić zasadzkę ze snajperami. Niech rozwałą AV-kę o ściany schronienia Postaci Graczy. Niech Twoje postacie dowiedzą się o bliskich Postaci Graczy i użyją ich jako zakładników. Mówiąc skrótowo, niech nigdy nie wchodzi do pomieszczenia bez pancerza, tylko z wielką spluwą. Zamiast tego, na spotkaniu z Postaciami Graczy pojawią się wynajęci mordercy.

Zwróć graczy przeciwko sobie

Tą technikę nazywam efektem Lustra. Twoi gracze dysponują najgroźniejszą bronią i najlepszymi wszczepami, jakie kiedykolwiek zostały zamontowane w ludzkim ciele. Co zrobisz z takim fanatem? Napuść ich na siebie.

Pod koniec następnej gry, zbierz karty postaci graczy i zrób sobie kopie. Dodaj po dwa punkty do każdej z umiejętności. Następnie, pozbaw ich całej osobowości i Życiorysu i stwórz swój własny. Pozamieniaj płcie i nazwiska, a następnie rozdaj kopie wśród graczy. Gwarantowana natychmiastowa uciecha.

Jak to wszystko działa? Proste. Nikt, ale to nikt nie będzie się powstrzymywał przed stworzeniem i odegraniem swojej ulubionej postaci. Dobry gracz zawsze znajdzie sposób, by najefektywniej wykorzystać zasady do polepszenia swo-

jej postaci. Kiedy już osiągnęli to, co chcieli, użyj tego przeciwko nim. Jeśli znowu staną się lepsi, powtórz procedurę.

Jeśli Postacie Graczy odkryły tajne źródło cybertechnologii, wówczas postaraj się, żeby niedługo potem ktoś inny się o tym dowiedział. Jeśli postacie odkrywają, jak przełamać cyberpsychozę, upewnij się, że jeden z Bohaterów Niezależnych również znalazł na to metodę (nie musisz jej precyzować, w końcu, to nie oni ją wymyślili!). Nawet jeśli wpadli na całkowicie nowy pomysł pokonania czarnych charakterów, nie przejmuj się. Właśnie zastawili pułapkę na samych siebie. Teraz możesz to wykorzystać przeciwko nim („Aha! Więc sądzicie, że ta pulsówka EMP wyłączy cybernetykę tego brzydkiego chłoptasia? No cóż, będą musieli wykraść jedno takie cacko i użyć go na Was!”)

Wymyśl kilku niepokonanych

Zawsze powinno istnieć jakieś zagrożenie. Przypominam że, niezależnie od tego, jak jesteś dobry, zawsze znajdzie się ktoś, kto jest w tym lepszy od Ciebie. Zawsze będzie jakiś wróg, który będzie lepszy od nich i który wkopie ich cybernetyczne tyłki do rynsztoka! Na każdą pokonaną Małą Korporację powinna przypadać jedna Bardzo Duża i Zła Korporacja, która spokojnie może załatwić ich wszelkie regionalne oddziały bez potrzeby podejmowania działań na poziomie krajowym i bez niepokojenia siedziby głównej.

Weźcie na przykład takiego Pana Saburo Arasakę. Mistrzowie Gry ciągle mi się żalą, że ich gracze wciąż pokonują Smoka Wschodu i jego Chłopców w Czerni. Nie powinno się to zdarzać, jeśli Saburo będzie sprytny, jeśli tak go zagrasz. Pomyśl o możliwościach i zasobach, jakimi dysponuje Mr. Arasaka. Oto człowiek, który może wysłać flotę AV-ek niezależnie od miejsca przeznaczenia i własnej lokalizacji. Oto człowiek, który ma całą armię znakomicie wyszkolonych żołnierzy, dostęp do wszystkich zakątków Sieci, szpiegów na każdym rogu, połączenia do wszystkich linii telekomu oraz możliwość zatrudnienia dowolnej liczby Netrunnerów, Solo i SI, tylko po to, by skasowali tą osobę, która go w tym momencie irtuje. W rzeczywistości, każdy problem, zanim dotrze do osobistego biura szefa Arasaki, powinien przejść przez przynajmniej

szesć poziomów hierarchii urzędniczej, z których każdy jest znacznie trudniejszy i groźniejszy od poprzedniego.

Wasze pytanie nie brzmi więc: dlaczego Saburo Arasaka nie może pokonać graczy, lecz: co go powstrzymuje przed rozdeptaniem ich na miazgę? Jeśli ten facet potrafi spokojnie przeciwstawić się Donaldowi Lundee z Militechu, co sprawia, że gracze myślą, że mogą być dla niego jakimkolwiek zagrożeniem? Czas, by rozwiać to błędne mniemanie, że świat kręci się wokół nich.

Nie istnieje żadna przyczyna, dla której Postacie Graczy, miałyby mieć dostęp do prywatnego życia Pana Saburo Arasaki, a nawet miały możliwość spotkania go osobiście, chyba że kierują własną Korporacją. Na początku muszą sobie poradzić z przedstawicielem regionalnego oddziału Arasaki. Ten facet powinien mieć na uwadze wyłącznie własne bezpieczeństwo. W związku z tym uczyni wszystko, co w jego mocy, by zachować posadę. Użyje wszelkich dostępnych zasobów i funduszy, byle tylko dorwać tych sieciarzy, którzy chcieli włamać się do jego firmy. Nie rezygnuj z tego pod żadnym pozorem. Pozwól, by ten facio naprawdę chciał przetrząsnąć wszelkie ślady, wybierz parę interesujących (oczywiście, całkowicie przypadkowo również będzie się to odnosić do naszych bohaterów) i poślij kilka zespołów uderzeniowych, by się z nimi rozprawili. Taka nauczka na przyszłość. Niech sobie trochę powalczą z naszymi bohaterami. A kiedy zwyciężą, wówczas włącz do rozgrywki szefa regionu. Jeśli zdecydują się polecieć do Tokio i zwrócić się bezpośrednio do szefa, rozwal ich! Bez mrugnięcia okiem. Jako Mistrz Gry masz taką możliwość. Postaraj się spojrzeć na to realnie. Jeśli ledwo sobie radzą z szefem lokalnej filii Arasaki, jaką mają szansę z główną siedzibą jednej z najpotężniejszych Korporacji świata?

Kim jest Morgan Blackhand i dlaczego wciąż żyje?

Morgan Blackhand (jeden z moich ulubionych Solo) nie żyje dlatego, że jest najlepszy. Jest najlepszy, ponieważ wciąż żyje. Proste. Mimo iż to ja tworzę zasady, nie muszę ich naginać, by odgrywać postać Morgana. Po prostu gram go z głową. Jest sprytny, zawsze taki był. Zawsze starałem się, by traktować go jak

normalną postać. Każdy gracz uwielbia swoją postać i wraz z upływem czasu coraz bardziej nie chce jej stracić. Cóż, odgrywałem postać Morgana przez bardzo długi czas...

Cóż to oznacza dla Ciebie, to znaczy dla Mistrza Gry? Proste. Tworząc postać Bohatera Niezależnego, musisz traktować go jak Postać Gracza, jako realnego człowieka, z wyraźnymi i unikatowymi cechami osobowości, a nie tylko jako kolejnego najemnego zbira. Twei BN powinni mieć swoje własne zasady i poczucie własnej tożsamości i ważności. Morgan, mimo swoich zdumiewających możliwości, nigdy by nie ryzykował swoim życiem dla bandy jakichś ob-szarpańców (czytaj: Postaci Graczy). Nie dożyłby do naszych czasów, gdyby przyjął każdą propozycję pracy jako najemnik. Morgan pozwoli graczom na podjęcie decyzji, sprawdzi, jak się mają rzeczy, a następnie osądzi sytuację po swoim. Może zadecydować, że uratowanie Postaci Graczy ma jakieś dobre strony, lecz równie dobrze może zostawić ich swojemu losowi.

Upewnij się, że Bohaterowie Niezależni mają swoje powody, którymi się kierują przy wyborze drogi postępowania. Nadaj im duszę, stwórz Życiorys, nawyki, problemy i pozwól im na wykorzystanie ich przeciwko graczom. Jeśli tylko będzie to miało dla nich sens, pozwól im na zdradę, lub na inne niekonwencjonalne zagranie.

Niech mają tak dużo władzy, aż się nią uduszą

Jedno z moich ulubionych. Gracze zaczęli myśleć, że mogą osiągnąć wszystko. Lecz rzadko zastanawiają się nad konsekwencjami spełnienia takiego życzenia. Oto przykład. Wiele lat temu, w jednej z gier s-f, podarowałem jednemu z graczy niezły kawałek cybernetyki. (Zapóżyczony z pomysłu Harlana Ellisona *Demon With A Glass Hand*, wspaniały utwór, oraz z odcinka *Outer Limits*. Kradnę tylko najlepsze produkty!). Wszczęp był zwodniczy: metalowa dłoń z jednym kciukiem i jednym palcem wskazującym. Miał wbudowany komputer z mówiącą SI, która informowała posiadacza o konieczności podłączenia pozostałych trzech palców w celu uzyskania pełni możliwości. Nasz bohater chętnie rzucił się w wir przygody po to, by odzyskać pozostałe elementy, walcząc z coraz silniejszymi przeciwnikami. Za

każdym razem, Ręka zwiększała jego możliwości za pomocą neuralnych dopalaczy, chemicznych odżywek czy tajnych informacji. Każdy nowy palec oferował Ręce dodatkowe możliwości i zwiększał jej potęgę, w efekcie stając się najpotężniejszym przedmiotem na Ziemi.

Nasz bohater zdążył już do tej pory rozwalić większość czarnych charakterów, a przy okazji także kilka dobrych postaci. Stał się tak potężny, że pozwalał sobie na olewanie wszystkich ludzi. W końcu, po co Ci oni, jeśli masz nieziemską potęgę, dosłownie w zasięgu Ręki! Takim zachowaniem spowodował jednak, że nie miał żadnych przyjaciół, za to jego wrogowie zaczęli się łączyć, gdyż nie potrafili sobie poradzić w pojedynkę.

Następnie go załatwiłem. W środku wielkiej, ostatecznej bitwy, nasz bohater usłyszał, jak Ręka krzycze: „Hej, spójrz! Tamta broń w łapach tego gościa zawiera ostatnią część mnie!” Nasz bohater chętnie i posłusznie rozwał kolejnego faceta, zdobywa broń, wyciąga palec i umieszcza go w Ręce. Ręka mówi: „Dzięki! Teraz mogę uratować moich przyjaciół, SI, które zostały uwięzione całe wieki temu!” Po czym znika. Nasz bohater, pozbawiony pomocy swojej cudownej Ręki, znajduje się w środku bitwy z najgroźniejszym oddziałem najgorszych zabójców wszechczasów. Ehm...

Jeśli gracz uświadomiłby sobie, że coraz, bardziej staje się zależny od Ręki. traci sojuszników i zdobywa wrogów, może byłby trochę bardziej ostrożny. Lecz gracze rzadko myślą o ostrożności, jeśli są ogarnięci żądzą władzy. I to jest właśnie sposób, w jaki możesz ich kontrolować.

Pamiętacie jedną z Zasad Gry Mike'a Pondsmita? Jeśli coś jest sprytniejsze niż Ty, wówczas musi to stanowić element jakiegoś planu. Co wynika z powyższej historii? Jeśli coś jest naprawdę wspaniałe, wówczas musi to należeć do kogoś innego. Za każdym razem, gdy Postacie Graczy zdobędą jakąś władzę, zyskają również nowych wrogów. Ludzi, którzy istnieją tylko po to, by odebrać im wpływy. Postacie Graczy przysporzą sobie tyle kłopotów, że nawet Ty nie będziesz mógł tego kontrolować. Wykorzystuj to tak często, jak tylko jest możliwe. Jeśli Twój Rockman stwierdzi, że ma **Charyzmę** na poziomie 10, w wyniku czego jest równie sławny, co Johnny Silverhand, nie ma sprawy, pozwól mu na to. Niech ścigają go brukowce (trudno

wykonać czarną operację, podczas gdy nachodzi Cię reporter Obecnych Nowinek, czyż nie?). Niech stanie się obiektem walki pomiędzy rywalizującymi o jego zatrudnienie wytwórniami muzycznymi. Niech konkurencja postara się go wypłaszyc. Jeśli Twoi gracze zyskali dostęp do potęgi, oznacza to tylko, że odebrali ją komuś, kto jest teraz naprawdę wkurzony!

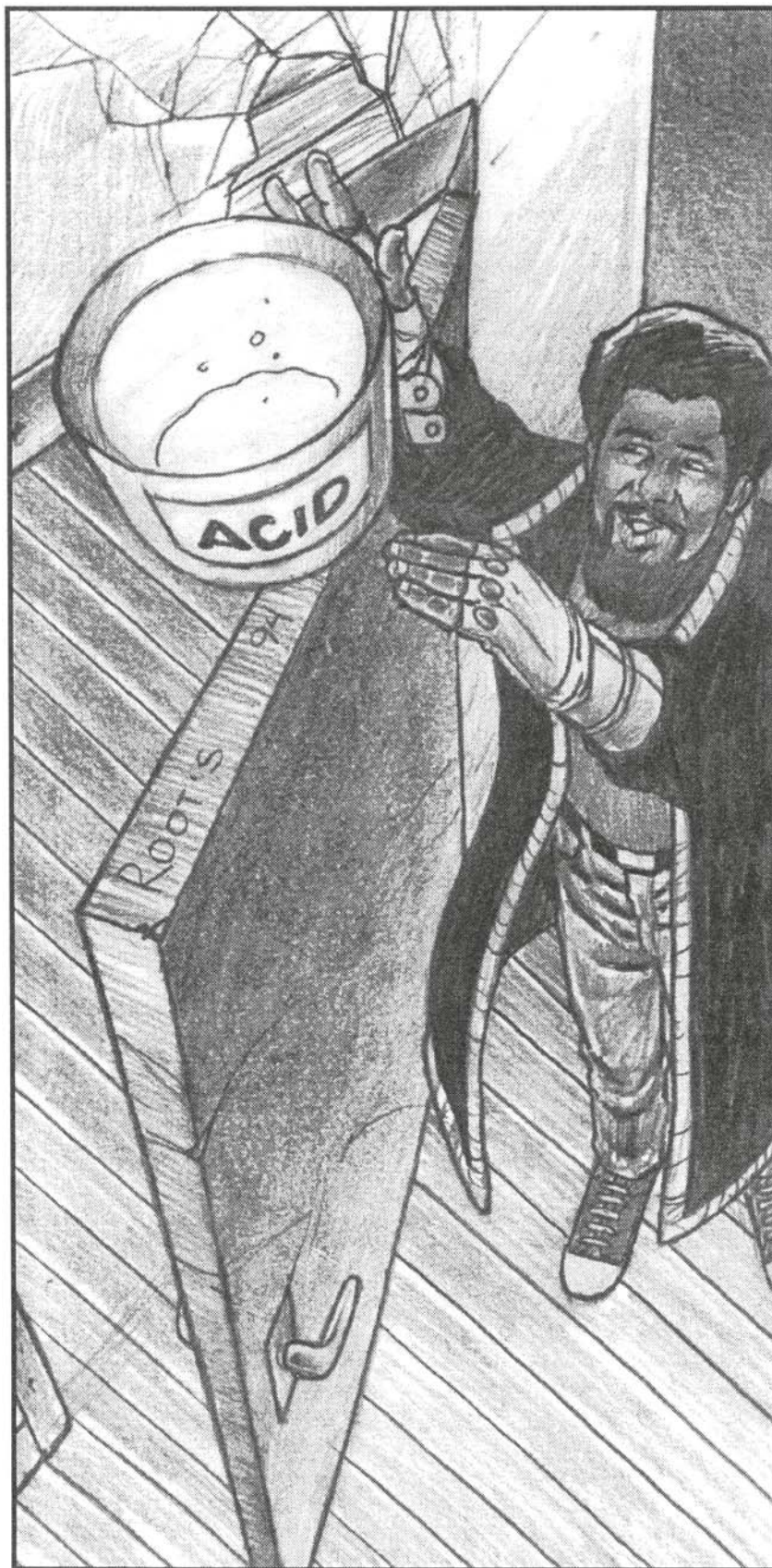
Tak, wykorzystałem to wszystko. Ale zabawa!

Daj im to, czego chcą, a następnie im to zabierz

Gracze mają dziwny nawyk: gromadzenia przedmiotów — pojazdów, pieniędzy, broni, wszczepów. Wszystkie te rzeczy mogą uczynić Twoje życie ciężkim, jeśli nie wiesz, jak kontrolować takie zjawisko. A metoda jest prosta: zabierz im to. W końcu, jeśli Postacie Graczy zdobywają te przedmioty za pomocą kradzieży, to czy muszą być jedynymi, którzy mają chętkę na czyjąś własność?

Jeśli Postacie Graczy zgromadzili już mnóstwo broni, do tej pory powinno to zwrócić uwagę NCPD, a przynajmniej lokalnych gangów, którzy na pewno zainteresują się ich arsenałem. Jeśli gracze są nastawieni na pieniądze, wówczas powinno to zwrócić uwagę jakiegoś sieciarza, który na pewno nie przepuści okazji do zarobienia paru dolców. Cicho i skutecznie. Jeśli postacie kolekcjonują pojazdy: AV-ki, helikoptery, czołgi, wówczas przynajmniej kilku Fixerów będzie się starało się je sprzedać. A przynajmniej kilku bogatych facetów chętnie za nie zapłaci. Także paru Techników chętnie by się z nimi pobawiło, zwłaszcza jeśli chodzi o modyfikacje pojazdów, itp. Jeśli masz w Drużynie naprawdę zadartowanego Solo, wówczas pošlij na niego C-SWAT, który dysponuje odpowiednią siłą ognia, by mu nakopać, lub by pozbawić go kłopotliwego obciążenia, zanim stanie się publicznym zagrożeniem.

Świat *Cyberpunka* jest niebezpiecznym, niespokojnym miejscem. Nie istnieje żadna przyczyna, dla której nie miałbyś zmuszać wszystkich graczy do poświęcania każdej wolnej minuty z życia ich postaci, by ochraniać z trudem zdobyty majątek. Mnóstwo ludzi na Ulicy chętnie by się wzbogaciło na paru naiwniakach. W końcu materializm nie stoi na przeszkodzie na drodze do Oświecenia, czyż nie?



Uczyń ich odpowiedzialnymi za swoje czyny

Jak wiele razy słyszałeś, jak któryś z Twoich graczy staje twarzą w twarz z Bohaterem Niezależnym i bez żadnego powodu, po prostu go rozwala. Po czym

stwierdza ze spokojem: „Jeden mniej czy więcej. Świat i tak jest przeludniony!” Jak sobie poradzić z taką sytuacją? Po pierwsze, żaden człowiek nie jest samotny. Ten booster, którego dzisiaj rozwalili, miał pewnie brata, siostrę, lub szefa,

któremu nie podoba się perspektywa szukania nowego pracownika. Wspaniałym przykładem takiej sytuacji jest western *The Cheyenne Social Club*. Na początku, Jimmy Stewart rozważa faceta. Pięciu braci zabitego przysięga zemstę naszemu bohaterowi. Po jakimś czasie, oni również giną z ręki Jimmy'ego. Jednak odkrywa on, że zadarł z rodziną zabitego, bagatelka, ponad 50 osób poluje na niego! Nasz bohater opuszcza miasto, by nigdy do niego nie wrócić. Nie widzę żadnego powodu, dla którego taka sytuacja nie mogłaby zaistnieć w realiach roku 2020.

Jest to tylko jedna z metod, by uczyć gracza odpowiedzialnym za swoje czyny. Istnieje wiele innych. Postacie obrażają lokalnego polityka i ryzykują, że skończą jako odpady na wysypisku. Wymusił pierwszeństwo na skrzyżowaniu, a ryzykujesz tym, że będą Cię śledzić i poszatkują Twojego kota. Ukradnij AV-kę, a NCPD odholuje ją za nieprawidłowe zaparkowanie. Każda akcja powoduje określoną reakcję. Upewnij się, że Twój gracz ponosi konsekwencje swoich czynów.

Jak zabić najtwardszego Solo?

1) Używaj bomb. Są bardzo przyjemne. Są efektywne. Nie przejmują się zbyttno pancernem, jaki nosisz. Ukrywałem bomby za drzwiami, w telewizorach, w sterach śmieci, które każdy gracz odkopie ze swojej drogi (jak często widzieliście śmieci w Night City?), pod łóżkiem (z zapalnikiem ukrytym we włączniku lampy), w słuchawkach walkmana i w kiblu. Kiedyś podłożyłem bombę pod podłogę pod łóżkiem. Zapalnik reagował na nacisk, lub na światło i był umieszczony między materacem a sprężynami. Facio spojrzął pod łóżko, nie! Później podniósł materac, buum! Jeśli dobrze pamiętam, oberwało mu nogi. (Uwaga Wydawcy — spójrzcie do zasad dotyczących Materiałów Wybuchowych zamieszczonych w Rozdziale 10 i w podręczniku *Cyberpunka 2020*).

2) Użyj gangów. Na każdym konwencie, prowadzę przynajmniej jedną grupę zabijaków, którzy uważają, że są niepokonani. Wysyłam przeciwko nim 50 Inkwizytorów, uzbrojonych w pistolety pneumatyczne. Jedna z grup ma załadowane pociski z narkotykiem usypiającym, inna ma ładunki kwasu. Inkwizytorzy wyposażeni w pociski usypiające atakują jako

pierwsi, na cel obierając tych członków Drużyny, którzy nie noszą pancerzy. Ci zazwyczaj nie przestają pierwszej rundy. Ci opancerzeni rozbiegają się, starając się ochronić swoich kompanów. Otrzymują niezbyt dokuczliwe uderzenia pocisków, tak długo, dopóki nie poczują swądu topiących się plastiku i stopów. Aby uratować życie, bardzo szybko wyskakują ze swoich pancerzy, właśnie w samą porę, by pierwsza grupa Inkwizytorów zdążyła przeładować swoje pistolety... Zabiłem w ten sposób około 5 grup (najgorzej mają cyborgi, gdyż oni nie mogą zdjąć swojego pancerza!). Oczywiście, niektórzy z Was mogą sobie pomyśleć: „Ze mną ta sztuczka mu się nie uda!”. Macie rację. Poczekajcie tylko, co moi Inkwizytorzy przygotują następnym razem!

Sztuczka polega na tym, by przewidzieć wszystkie rodzaje zachowania, jakie mogą przedsięwziąć w takiej sytuacji, a następnie uderzyć ze wszystkich stron. Same działka EMP nie powstrzymają całej Drużyny. Ale działka EMP i gazy bojowe i ładunki wybuchowe i snajperzy i ogień krzyżowy powstrzymają każdego!

3) Używaj podstępów. Nie istnieje reguła, która twierdzi, że najlepszy Solo na świecie musi zobaczyć swojego przeciwnika. Mój ulubiony sposób polega na tym, że umieszczam snajpera na dachu budynku, oddalonego o jakieś 1300 metrów, który dysponuje najlepszą bronią snajperską. Potem czekam. W końcu, uzyskuję odpowiednią ilość modyfikatorów ze względu na celowanie i strzelam. Z odległości ponad kilometra nie są w stanie tego zauważyć, aż będzie za późno. Oczywiście, ci gracze, którzy czytają tą książkę, zakupią sobie manekiny i postawią je w oknach. Nie ma sprawy. Użyj AV-ek i rozwal całe piętro.

Aby podsumować tą część, nie musisz dawać im żadnych ostrzeżeń. Możesz przedstawiać im różne rodzaje wskazówek lub zmusić ich do paranoicznego postrzegania każdej sytuacji. Lecz nie musisz rozgrywać otwartej walki, użyj forteli.

4) Używaj pośrednich metod. Każdy kiedyś śpi. Także muszą kiedyś jeść. lub iść do ubikacji. Zainstaluj truciznę w toalecie. Otwórz zawory gazu podczas ich snu. Potraktuj kota aktywnymi środkami chemicznymi. Załóż ładunki wybuchowe pod podłogą. Albo po prostu złącz odpowiednie kabelki w windzie.

W skrócie, spróbuj wykorzystać co-

dzienne zajęcia postaci, aby się do niej dorwać: płacenie rachunków, jedzenie, spanie, wyprowadzenie psa, oglądanie telewizji. Kiedyś zamontowałem w telewizorze specjalny włącznik promieni EMP, aktywowany tylko i wyłącznie zdalnie przy włączeniu odbiornika za pomocą pilota. Wyobraźcie sobie taką sytuację. A później, możesz spokojnie wejść do takiego pokoju i wyjąć ogłuszonych gości, którzy po prostu chcieli pooglądać telewizję.

5) Wykorzystaj ich pierwotne instynkty. Każdy skusi się na super-potężną broń, jeśli myśli, że będzie mógł ją zdobyć. Załóż na nią pułapkę. Kiedyś załatwiłem bardzo sprytną postać poprzez przedstawienie go uroczej kobiecie. Wydała się lubić postać, a co ważniejsze była dziewczyną głównego rywala postaci. Nie mógł się oprzeć takiej pokusie, więc po krótkim sprawdzeniu, czy przypadkiem nie ma jakiejś broni (nie), wszczepów (nie), lub ochroniarzy (nie), dał się namówić na seks. Niestety dla niego, dziewczyna została wyposażona w biomechaniczne gruczoły, których wydzieliny powodowały, że każdy jej kochanek stawał się od niej uzależniony. Ofiara musiała spać z nią przynajmniej dwa razy dziennie, lub cierpieć na potężne odbicia fizyczne, a w efekcie śmierć. Przy pierwszym ataku, nowe gniazdo naszego bohatera wróciło do swojego poprzedniego kochanka, obecnie też rywala w miłości. Ten natychmiast wysłał ją do Rio i otoczył setką ochroniarzy. Zdaje się, że w ten sposób wykańczał każdego swojego rywala w interesach i nie tylko...

Pozwól więc, by Twój Solo byli swoimi najgorszymi przeciwnikami. Podaruj im zabawkę i pokusy, którym nie będą mogli się oprzeć, a kiedy opuszczą gardę, uderz ich w słaby punkt!

Nie grajcie w gry wideo

Co? Pozwólcie mi wyjaśnić. Gry wideo są łatwe do przewidzenia. Nie zmieniają się. Startujesz na najniższym poziomie, pokonujesz kilka potworów, spotykasz najgroźniejszego potwora na poziomie i przechodzisz na następny. Przewidywalne.

Nie bądź taki. Niech Arasaka będzie dla odmiany trzymać z dobrymi bohaterami. Niech główne postacie zmieniają strony. Niech dobrzy bohaterowie okazą się zamieszani w cuchnące sprawy. Cały czas zmieniaj punkt widzenia przegrody.

Niech nigdy nie spotkają najgorszego „potwora na poziomie”, a jeżeli już, to niech ich będzie kilku. („Myśleliśmy, że pokonaliśmy już obstawę Militechu, wdarliśmy się do kompleksu, a tam czekał na nas Szef Ochrony z kilkoma oddziałami!”)

Są gorsze rzeczy niż śmierć

Następnym razem nie zabijaj ich. To zbyt łatwe. Niech jakiś czas spędzą w szpitalu, najlepiej kilka tygodni. Zmusz ich do robienia nieprzyjemnych rzeczy, lub w przeciwnym wypadku zginą zakładnicy. Zamiast zabijania, zaraż ich powolną, wyniszczającą chorobą, która zmusi ich do podróżowania przez cały świat w poszukiwaniu antidotum. Niech wybiorą pracę dla czarnych charakterów, jako mniejsze zło.

Każdy może zabić Postać Gracza. Ale jest to nudne. Pomyśl o efektywnych metodach ich wykorzystania, jeśli masz ich w ręku.

Jeśli wszystko inne zawiedzie, zmień rzeczywistość

Tylko dlatego, że w podręczniku zamieszczono informacje na temat tła przygody, Night City, itd., nie oznacza to, że musisz się tego trzymać. Twoi gracze, tak samo, jak Ty, mogą sobie kupić egzemplarz podstawki *Cyberpunka 2020* (do czego serdecznie zachęcamy) i użyć zawartych w nim informacji przeciwko Tobie. Nie wahaj się więc przed zmianą rzeczywistości. Masz na to moje pozwolenie. W końcu, gracie rozszerzoną wersję mojej gry, a ja sam od tej pory dość często ją zmieniałem.

Takie zmiany mają swoje dobre strony. Im więcej poznasz graczy, tym sprytniejsi oni będą. Jeśli zwrócą Ci uwagę na coś, co nie pasuje do tła, opisanego w podręczniku, wówczas uśmiechnij się i powiedz: „Nie w tej grze”. Będą zakładać, że mylisz się, dopóki nie skonfrontujesz ich z faktami. Powiedzą: „Hej! W dodatku *Corpbook 16* jest powiedziane, że Arasaka nie dysponuje promami kosmicznymi!”. Jedyne, co możesz im powiedzieć, to: „Mówiłem Wam w zeszłym tygodniu odnośnie lotu promu Hermes z Tokio...”

Oto są. Kilka sztuczek, które możesz wykorzystać, by podkręcić swoje prowadzenie. I żebym Was już nigdy nie widział skarżących się, ponieważ jeden z



graczy zakłóca grę. Jesteś Mistrzem Gry. Masz odpowiednie środki. Masz odpowiednią władzę. Używaj jej — uczciwie, mądrze i brutalnie.

W końcu, to Ty jesteś tym, który chce zostać Cyberpunkiem!

Nowe zasady

Oto mieszanka różnych zasad, tabeli i informacji, które nie zostały zamieszczone w innych suplementach, lub zostały odrzucone w okresie próbnym. Lecz przede wszystkim:

Diet-Mite: 1,000 eb, 1k6/2 UC.
Już nigdy nie będziesz gruby! Będziesz mógł jeść tyle, ile chcesz, lub cokolwiek chcesz! Nanoidy w Twoim żołądku ekranują wszelkie pożywienie, przepuszczając wszystkie niezbędne substancje i wyrzucając wszystkie szkodliwe. Zapomnijcie o reliktach przeszłości: dietach, odżywkach, ćwiczeniach odchudzających, czy usuwaniu nadmiaru tkanki tłuszczowej! (Patrz rozdział 2, strona 20).

Strzelanina w Samo Południe

Ten alternatywny system walki wykorzystuje wiele pomysłów z Strzelaniny Piątkowej Nocy. Wszelkie odejścia od zasad zamieszczonych w podręczniku są przedstawione w poniższym rozdziale.
Inicjatywa jest rozpatrywana tak samo, jak w SPN. Zasadzki działają także w ten sam sposób.
Akcje: Postać może wykonać jedną akcję w czasie 3 sekund w rundzie. Druga akcja może zostać wykonana, jednak w tym momencie obie czynności są wykonywane na -3. Akcje są takie same, jak w SPN.

Ruch: Zasady, dotyczące ruchu, zostały zaczerpnięte z Rąbarki Sobotniej Nocy. Postać może się przemieścić maksymalnie do wysokości cechy SZYBKOSĆ (w metrach) i może wykonać jeszcze jedną akcję (modyfikator -3 nie jest tu używany, gdyż ruch nie jest rozumiany jako akcja), lub też osoba może nie wykonywać dodatkowych czynności, lecz może się ruszyć na odległość maksymalnie do 3x poziom SZYBKOSCI (w metrach).
Walka wręcz i z użyciem broni białej jest rozgrywana według takich samych zasad, jak w SPN. Zarówno atakujący, jak

i broniący się rzucają 1k10 i dodają wartość odpowiedniej umiejętności. Remisy są rostrzygane na korzyść broniącego się. Jeśli wygra atakujący, przejdź do sekcji Obrażenia.
Walka bronią dystansową jest rozgrywana trochę inaczej. Każdy rodzaj broni ma swój własny poziom Trudności przy strzelaniu, zależny od zasięgu i odpowiednich modyfikatorów, wynikających z sytuacji. W większości przypadków, te modyfikatory są takie same, jak w SPN, lecz zostały rozszerzone, dla wygody w niektórych, łatwiejszych sytuacjach. Tak jak zwykle, należy wykonać

TABELA MODYFIKATORÓW STRZELANIA

Cel nieruchomy	+2	Duży cel	+2
Cel wykonuje uniki	-2	Mały cel	-2
Cel wykonuje uniki, REF 10+	-4	Niewielki cel	-4
Szybkie wyciągnięcie, strzał natychmiastowy	-2	Celownik laserowy (więcej niż 50m)	+1
Zasadzka	+2	Broń smartowana	+1
Strzał w określoną lokację ciała	-3	Smartogle lub celownik optyczny	+2
Oślepiony/w ciemności	-2	Seria 3 pocisków	+1
Strzał w biegu	-2	Seria 5 pocisków	+2
Strzał podczas wykonywania uniku	-4	Seria 10 pocisków	+3
Celowanie (za każdą rundę)	+1	Seria 25 pocisków	+5
Cel leżący	-2		

Te modyfikatory są dodawane do rzutu strzelającej postaci.

TABELA TRUDNOŚCI STRZELANIA

BROŃ:	ODLEGŁOŚĆ DO CELU W METRACH							
Pistolet ¹	10	15	20	25	30	-	-	-
PM, Łuk	5	10	15	20	25	30	-	-
Strzelba śrutowa	10	15	25	30	-	-	-	-
Karabin, karabin maszynowy	10	10	10	15	20	25	30	30
Broń laserowa ²	5	5	10	10	20	25	-	-
Działko ³	15	15	10	10	15	20	20	25
Pociski rakietowe ⁴	-	10	10	10	10	15	15	20
"Rakiety"	15	15	15	20	20	25	30	35

¹ włącznie z pistoletami pneumatycznymi, strzałkowymi i tazerami
² włącznie z bronią mikrofalową
³ włącznie z działami czołgowymi, karabinami automatycznymi, railgunami, automatycznymi granatnikami, granatnikami itp.
⁴ włącznie z minipociskami, pociskami samonaprowadzającymi się i pociskami naprowadzanymi wiązką laserową
"Rakiety" oznaczają pociski typu LAW, RPG-A, minirakiety.

TABELA OBRAŻEŃ

Kod kostkowy
uszkodzeń

Rzut 1k10

	1	2-3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	15
1K6/3	0	0	1	1	1	2	3	4
1K6/2	1	1	1	2	2	3	4	5
1K6	1	1	2	3	4	5	6	7
2K6	2	3	4	5	6	7*	8*	9*
3K6	3	4*	5*	6*	7*	8**	9**	10**
4K6	4*	5*	6*	7*	8**	9**	-	-
5K6	5*	6*	7*	8**	9**	10**	-	-
6K6	6*	7*	8**	9**	10**	11**	-	-
3K10	4*	5**	6**	7**	8**	9**	-	-
4K10	6**	7**	8**	9**	10**	11**	-	-
5K10	7**	8**	9**	10**	11**	12**	-	-
6K10	8**	9**	10**	11**	12**	13**	-	-
7K10	9**	10**	11**	12**	13**	14**	-	-
8K10	11**	12**	14**	16**	18**	20**	-	-
9K10	14**	16**	18**	20**	24**	28**	-	-
Więcej	16**	18**	20**	24**	28**	32**	-	-

Więcej = oznacza obrażenia większe niż 9k10

* powoduje jedną ranę ogłuszeniową przez lekkie pancerze, nawet jeśli pocisk nie przebił pancerza

** powoduje jedną ranę ogłuszeniową przez ciężkie pancerze, nawet jeśli pocisk nie przebił pancerza

rzut 1k10 i dodać wartość odpowiedniej umiejętności i modyfikatorów. Jeżeli wynik przewyższa Trudność, wówczas strzelec trafił w cel.

Ważna uwaga: Pamiętaj, że nie możesz strzelać do celu, który jest oddalony o więcej niż podwójny zasięg broni. RPG-A może strzelać na odległość ponad 800m, lecz LAW nie jest już od tego zdolny.

Strzelając ogniem automatycznym, za każdy punkt, który przekracza Trudność strzału, w cel uderza jeden dodatkowy pocisk, maksymalnie do ilości wystrzelonych pocisków. Zasady, dotyczące Ognia Zaporowego, przedstawione w SPN, mogą zostać użyte, jeżeli myślisz, że wspomże to grę.

Zasady, dotyczące ognia zaporowego i obszarowego (włącznie z zasadami używania strzelb śrutowych) pozostają niezmienione.

Obrażenia są ustalane według zasad, przedstawionych w Tabeli Obrażeń. Za każde uderzenie, niezależnie czy odniesione w walce wręcz, czy od pocisku, rzuć dwoma różnokolorowymi kostkami dziesięciościennymi, wybierając jedną jako Lokacja, a drugą jako Obrażenia. Odczytaj liczbę punktów obrażeń z Tabeli, odejmij wartość pancerza na danej lokacji (wliczając ewentualnie pociski

PP), następnie pomnóż przez dwa pozostałe punkty. Jeśli uderzenie trafiło w głowę, pomnóż to jeszcze raz przez dwa! Odejmij od tego MBC ofiary. Jeśli wyszło 1 lub więcej, wówczas zaznacz odpowiednie rany. Jeśli wynik był mniejszy od jedynki, wówczas zaaplikuj odpowiednie rany ogłuszeniowe.

Każda rana może wymagać testu

Szok/Ogłuszenie i wprowadzenia odpowiednich efektów, jeśli będzie tego wymagać status ran.

Cyberkończyny mają wartość WS, a nie rany. Każda cyberkończyna może wytrzymać 1/2x WS w punktach ran (tzn. takich, które są normalnie zadawane przez broń), zanim przestanie funkcjonować.

Pancerze Wspomagane: Nie podwajają obrażeń, które przenikają przez pancerz. Zignoruj Modyfikator Twardości. Każda kończyna i tors może wytrzymać ilość obrażeń równą ich WS, zanim się nie wyłączy. To samo odnosi się do pełnych przekształceń cybernetycznych. Proszę zauważyć, że zniszczenia nie odnoszą się do wewnętrznego, bądź zewnętrznego wyposażenia, lecz powodują uszkodzenie tylko bazowej struktury torsu, bądź kończyny. Jest to sposób na uniknięcie problemów, związanych z WS wyposażenia, które czyni z cyborgów prawdziwe czołgi, jeśli rozpatrywać je według zasad przedstawionych w Strzelaniu Piątkowej Nocy. Jeśli strzelec pragnie trafić w określoną część wyposażenia, wówczas użyj 1/10 WS, które przyjmą obrażenia.

Pojazdy: Zasady, dotyczące pojazdów i ich wykorzystania w walce, zostały zaczerpnięte z *Maximum Metal*.

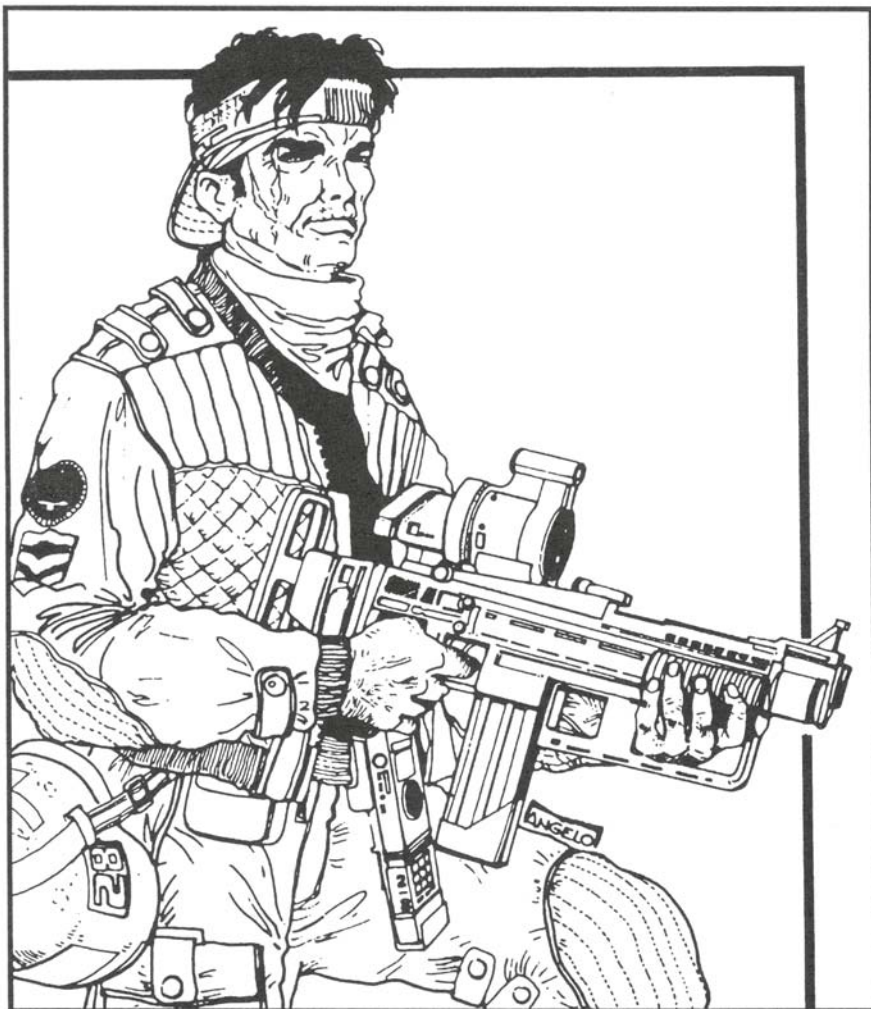
TABELA PANCERZA

Pancerz odejmuje swoją wartość OP od obrażeń wyznaczonych przez rzut na Tabeli Obrażeń (wartość OP jest obniżona o połowę, jeśli amunicja była typu PP).

Wartość WB	Ochrona Pancerza (OP)
4-13	1
14-17	3
18-19	5
20-24	6
25-30	7
31-35	8
36-39	9
40-49	10
50-59	12
60-69	14
70-79	16
80	18

**„Jestem kowbojem klaksonów
Piotrusiem Panem na Ulicy
Zawsze działając w braterstwie Żołnierzy Świtu”**

Marillion „Incommunicado”



Rany ogłuszeniowe są powodowane przez uderzenie pocisku, bądź broni białej. Kevlar może powstrzymać kule, lecz nie da rady zaabsorbować siły impaktu. Za każdym razem, gdy MBC celu zredukuje obrażenia do 0 lub mniej, cel otrzymuje jeden punkt obrażeń ogłuszeniowych. Tego rodzaju rany są tymczasowe — regenerują się w tempie jednego punktu na dwie godziny (na jedną godzinę, jeśli cel dysponuje nanochirurgią) — więc zaznaczaj je w specjalny sposób. Rany ogłuszeniowe mogą się dodawać, powodując obrażenia krytyczne, a nawet mogą zabić, jeśli ofiara otrzyma ranę śmiertelną! (Zdarzały się śmiertelne wypadki przy postrzeleniu ze strzelby śrutowej, w których pancerz powstrzymywał pociski, lecz nie mógł ochronić ciała

przed odczuciem potężnego uderzenia, w wyniku czego ofiara umierała z powodu krwotoku wewnętrznego).

Niektóre bronie mają tak wielką siłę, że mogą spowodować rany ogłuszeniowe nawet poprzez pancerz. Obrażenia, które mogą wywołać takie rany są wyszczególnione w Tabeli Obrażeń. Jeśli pancerz celu nie został przeбит wskutek takiego ataku, wówczas cel nadal otrzymuje jedną ranę ogłuszeniową.

Obrażenia krytyczne zdarzają się wtedy, gdy kończyna ofiary odniesie poważne obrażenia. Jeśli ofiara otrzyma 6-12 obrażeń w jedną kończynę (po podwojeniu obrażeń i odjęciu MBC), wówczas kończyna jest niesprawna i nie może być używana. Jeśli kończyna otrzyma 13, lub więcej, wówczas jest oderwana, strza-

skana, odstrzelona lub w inny sposób tak uszkodzona, że wymagane jest jej zastąpienie.

Modyfikatory: Bronie z amunicją PP (przebijającą pancerz) obniżają o połowę Ochronę Pancerza, lecz także zadają połowę obrażeń. Bronie sieczne obniżają wartość OP o połowę, lecz zadają pełne obrażenia. Ładunki strzelby śrutowej, Barrett-Arasaka 20mm i pociski HEAT obniżają o połowę wartość OP, lecz zadają pełne obrażenia. Po podzieleniu wszelkie ułamki są zaokrąglane w górę.

Sztuki Walki dodają +1 do obrażeń za każde 3 punkty umiejętności (zaokrąglane w dół). Modyfikatory do zadawanych obrażeń ze względu na typ BC: bardzo słaby = -2; słaby = -1; średni = +0; silny = +1; bardzo silny = +2; BC 11-12 = +4; BC 13-14 = +5; BC 15+ = +8.

Przykład: Łamacz Żeber, booster z BC 14 i parą rozpruwaczy, walczy z innym boosterem. Uderza w ramię przeciwnika, które jest chronione przez lekką kurtkę kevlarową (WB14). Rozpruwacze (bez wątplenia broń sieczna) obniżają o połowę wartość OP pancerza. Łamacz rzuca 2 na Tabeli Obrażeń (wiersz 1k6, gdyż tego rzędu są obrażenia rozpruwaczy), dodając +5 ze względu na nadzwyczajny BC. Uzyskuje w ten sposób atak o łącznej sile 6. Odejmując połowę OP (korzystając z Tabeli Pancerza i zaokrąglając w górę) uzyskujemy 4. Następnie ten wynik jest mnożony przez dwa (zgodnie z zasadami podanymi w sekcji obrażenia), uzyskując 8. Po odjęciu MBC (równego 2) ostateczne obrażenia wynoszą 6. Ręka jest poważnie uszkodzona, ofiara znajduje się na poziomie rany Poważnej, wymagającej testu na Szok/Ogłuszenie.

Koleś ofiary wyrównuje rachunki strzelając do Łamacza Żeber ze swojego pistoletu maszynowego o kalibrze 12mm. Zasięg strzału 15m, strzelec wystrzeliwuje serię 10 pocisków, mając smartowaną broń i celownik. Łącznie rzuca 19, trafiając Łamacza 9 pociskami. Pierwszy pocisk trafia Łamacza w lewą nogę i gracz rzuca 4 na Tabeli Obrażeń (wiersz 4k6, ponieważ pistolet maszynowy o kalibrze 12mm zadaje 4k6+1 obrażeń). Pociski są PP, więc OP pancerza Łamacza Żeber jest obniżone o połowę (WB 20). Ostateczne obrażenia wynoszą 3 (ze względu na amunicję PP, obrażenia są również zmniejszane). OP pancerza wynosi 6, ale ponieważ jest zmniejszona o połowę (ze względu na amunicję), oznacza to, że pocisk nie przebił się przez

pancerz. Łamacz Żeber nadal otrzymuje 1 punkt ran ogłuszeniowych.

Następne pociski nie zachowują się odmiennie, wyrządzając jedynie 6 następnych ran ogłuszeniowych, w ten sposób powodując u Łamacza stan Poważny. Dwa ostatnie pociski odbijają się od pancerza, ponieważ nie miały odpowiedniej siły (rzuty 1 i 2).

Inny punk strzela do Łamacza Żeber, tym razem ze strzelby śrutowej, załadowanej pociskami igłowymi. Jedna z igieł trafia niegroźnie Łamacza w klatkę piersiową, lecz pozostałe trafiają w ramię (rzut na Tabeli Obrażeń 6). 7 punktów odjąć 3 punkty ze względu na zredukowaną OP pancerza = 4. Podwajając uzyskujemy 8, następnie należy odjąć 5 (MBC Łamacza), co oznacza, że nasz bohater otrzymał 3 punkty obrażeń w rękę. Oznacza to, że Łamacz jest w chwili obecnej na poziomie Krytycznym (zmniejszone o połowę: REFLEKS, INTELI-GENCJA, OPANOWANIE). Wali się na ziemię. Nie jest martwy, lecz też nie czuje się zbyt dobrze. Gdyby nie nosił na sobie ekwiwalentu drzwi pancernych, byłby teraz hamburgerem.

Podręcznik małego terrorysty w Cyberpunku 2020

„Ripperjack dostaje się w promień wybuchu własnego ładunku... Kiepskie zagranie, Jack!”. Materiały wybuchowe są zdolne do powodowania niesamowitych zniszczeń. Są stosunkowo łatwo dostępne na Ulicy i łatwiej je przemieścić niż, powiedzmy, RPG-A. Lecz istnienie umiejętności **Materiały Wybuchowe** ma swoją przyczynę. Użycie ładunków jest znacznie trudniejsze niż wyciągnięcie broni i naciśnięcie spustu...

Umiejętność: Materiały Wybuchowe

Każda postać, która chce użyć jakiegokolwiek materiału wybuchowego, lepiej, żeby miała taką umiejętność. Wszelka nieudana próba postaci, która nie dysponuje taką umiejętnością jest Automatyczną Porażką. Rzut na Tabeli Pecha wyższy niż 7 oznacza, że ładunek wybuchł przedwcześnie, czyli Tobie w rękach! (Taka sama sytuacja zachodzi, jeśli postać, dysponująca umiejętnością **Materiały Wybuchowe** rzuci na Tabeli Pecha więcej niż 7). Rzut 1 (au-

tomatyczna porażka) oznacza, że bomba wybuchła przy próbie założenia.

Co z definicji uznaje się za umiejętność **Materiały Wybuchowe**? Każdą próbę użycia ładunku wybuchowego, na przykład granatu lub Claymore'a, na celu uczynienia dziury w jakiejś powierzchni, na przykład w drzwiach lub ścianie, lub też w celu zniszczenia jakiegoś elementu maszyny lub człowieka. Nawet w takich przypadkach tylko osoba z taką umiejętnością może użyć granatu, lub innego rodzaju nietypowych materiałów chemicznych do celów zniszczenia. Także tylko postać ze znajomością podstaw saperki może używać właściwych materiałów: TNT plastiku, C6, itd. Oto proponowane Trudności dla różnych zajęć:

Użycie granatu/Claymore'a do zrobienia dziury w ścianie lub uszkodzenia struktury: Trudność 20+

Użycie odpowiedniego materiału jako granatu/bomby rzucanej: Trudność 15+. (Tylko nie schrań rzutu!)

Ukształtowanie ładunku: Trudność 15+. Zajmuje to przynajmniej 5 minut.

Wyszukanie słabych punktów w strukturze: Trudność 20+. Przerzucenie Trudności o więcej niż 10 oznacza, że ładunek wyrządza 3x zniszczeń.

Przerzucenie o mniej niż 10 oznacza, że ładunek jest dwukrotnie silniejszy. Porażka oznacza, że ładunek wybuchł z normalną siłą, natomiast Pech oznacza, że ładunek wyrządza szkody równe 1/3 wyrzuconych obrażeń.

Rodzaje materiałów wybuchowych

Materiały wybuchowe w świecie Cyberpunka są najróżniejsze: od najbardziej prymitywnych do zabójczych. Najprostsze mogą zostać zrobione przez każdego, kto ma dostęp do odpowiednich substancji chemicznych i dysponuje podstawową wiedzą z zakresu chemii. Bardziej skomplikowane ładunki wymagają określonego poziomu wiedzy, są bardzo trudne do zdobycia, ale też znacznie potężniejsze.

Trój-jodek azotu może zostać stworzony z środków do czyszczenia. Jest potężny i bardzo niestabilny. Może wybuchnąć przy najmniejszym wstrząsie (nawet czymś tak trywialnym, jak stąpanie muchy). Siła wybuchu wynosi 5k10 za kilogram, promień eksplozji 3m, koszt 2eb za kg. Jest mieszany na mokro, a następnie musi wyschnąć przez 2 godziny za każdy kilogram. Bezpieczny

TABELA MATERIAŁÓW WYBUCHOWYCH

Liczba kg ładunku	Mnożnik uszkodzeń	Granica zasięgu
1	x1	1
2	x1,5	1
3	x2	2
5	x2,5	2
8	x3	3
10	x3,5	3
12	x4	4
17	x4,5	4
21	x5	5
27	x5,5	5
33	x6	6
37	x6,5	6
41	x7	7

Mnożnik uszkodzeń jest wartością, o którą należy pomnożyć podstawowe obrażenia, wyrządzane przez ładunek. Na przykład, 10 kg C6 wyrządza 8k10x 3,5 obrażeń.

Granica zasięgu jest wartością, o którą należy pomnożyć zasięg ładunku. Każdy podstawowy zasięg obniża o połowę siłę obrażeń. Tak więc, powyższy 10-cio kilogramowy ładunek C6 oddziałuje w zasięgu 15m. Każdy w zasięgu 5m otrzymuje 4k10x 3,5 obrażeń. Każdy w zasięgu 6-10m otrzymuje 2k10x 3,5 obrażeń. Każdy w zasięgu 11-15m otrzymuje 1k10x 3,5 obrażeń. Każdy poza tym zasięgiem otrzymuje jedynie obrażenia odłamkowe

jest tylko wtedy, gdy jest mokry. Kiedy wyschnie, istnieje 90%-we prawdopodobieństwo, że wybuchnie przy jakiegokolwiek wibracji! Nawet przy głośnym mówieniu. Trój-jodek azotu nie może zostać ukształtowany.

Nitrogliceryna może zostać zrobiona przy udanym rzucie na **Chemię** o Trudności 15 (wymagane jest laboratorium, przynajmniej zaimprovizowane). Również jest niestabilna, chociaż nie tak strasznie, jak Trój-jodek azotu. Powoduje 3k10 obrażeń za 1/4 kg, promień rażenia wynosi 3m, koszt 24eb za kg. Jest cieczą, przewożoną zwykle w pojemnikach. Każdy gwałtowny wstrząs (potknięcie się, cios, uderzenie pocisku w lokację, gdzie znajduje się pojemnik) niesie ze sobą 60%-we ryzyko eksplozji. Jest łatwopalna, więc każde dotknięcie ogniem, lub wystawienie na wysoką temperaturę spowoduje natychmiastowy wybuch. Nitrogliceryna jest detonowana poprzez zapalnik (elektryczny, bądź oparty na ogniu), lub też może zostać rzucona w kierunku celu (ryzykowne). Jeżeli dostanie się we wpływ innej eksplozji, również detonuje. Nie może zostać ukształtowana.

Bawelna strzelnicza jest udoskonaloną wersją nitrogliceryny. Jest bardziej stabilna, równie łatwa do wykonania (wymagane laboratorium i rzut na **Chemię** o Trudności 15). Zadaje 3k10 obrażeń za kilogram przy takim samym promieniu rażenia, koszt 10eb za kg. Zaletą bawelny strzelniczej jest to, że ma tylko 20%-wą szansę, że wybuchnie na wskutek wstrząsu (60%, jeśli zostanie poddana działaniu wysokiej temperatury). Detonowana jest za pomocą zapalników (elektrycznego, bądź opartego na ogniu). Jeżeli znajdzie się w promieniu innej eksplozji, również wybuchu. Może zostać ukształtowana.

TNT jest jeszcze bardziej stabilny i niezawodny. Jeśli zostanie potraktowany z odpowiednią uwagą wówczas prawdopodobieństwo, że wybuchnie jest minimalne. Zrobienie TNT wymaga pełnego wyposażenia laboratorium i rzutu na **Chemię** o Trudności 20. TNT powoduje 4k10 obrażeń za kg, promień rażenia również wynosi 3m, natomiast zrobienie go kosztuje 20eb za kg (cena na Ulicy - 30eb). Jeżeli zostanie wystawiony na działanie wysokiej temperatury, wówczas istnieje 20%-we prawdopodobieństwo, że wybuchnie. Jest detonowany za pomocą zapalników (elektrycznych, bądź opartych na ogniu) i jest podatny na inne eks-

pozje. Może zostać ukształtowany.

Plastik jest bardzo stabilny. Może zostać zgnieciony, rozerwany, podpalony, zjedzony i używany do wielu różnych, innych rzeczy. Zrobienie plastiku wymaga rzutu na **Chemię** o Trudności 25 i w pełni wyposażonego laboratorium chemicznego. Plastik powoduje 7k10 obrażeń za kg, ma promień rażenia 4m i kosztuje 50eb za kg (cena na Ulicy - 75eb). Ma 5%-wą szansę, że eksploduje, jeżeli zostanie poddany silnemu promieniowaniu radiowemu, bądź elektrycznemu (duże nadajniki, przewody wysokiego napięcia, kuchenki i działka mikrofalowe, itp.). Źródło nie musi dotyczyć substancji, wystarczy, że przewodzi prąd! Detonowany jest przez zapalniki elektryczne i eksploduje, jeśli zostanie wystawiony na działanie innego wybuchu. Może zostać ukształtowany.

C6 jest wojskową wersją plastiku. Jest znacznie trudniejszy do zdetonowania, co powoduje, że eksploduje tylko pod wpływem innej eksplozji, lub za pomocą zapalnika. Zrobienie C6 wymaga rzutu na **Chemię** o Trudności 35 i kompletnie wyposażonego laboratorium chemicznego. C6 powoduje 8k10 obrażeń za kg, ma promień rażenia 5m i kosztuje 75eb za kg (cena na Ulicy 100eb). Ma tylko 10%-wą szansę na wybuch z powodu jakiegś niepowierzchniowej eksplozji. Detonowany jest za pomocą zapalników elektrycznych. Może zostać ukształtowany.

Detcord jest ładunkiem plastiku w formie linki. Nie może zostać zrobiony przez chemika, jest wytwarzany fabrycznie. Powoduje 6k10 obrażeń w całym obszarze, którego dotyczy — zwoje Detcordu są używane do wysadzania ścian. Jeśli zostanie owinięty wokół celu, wówczas zadaje potrójne (18k10) obrażenia! Promień rażenia wynosi 1m. Koszt jednego metra Detcordu wynosi 100eb. Detonowany jest za pomocą zapalników elektrycznych, lub wybuchu samorzutnie, jeśli zostanie wystawiony na działanie innego ładunku. Nie może zostać ukształtowany.

Zapalniki mogą być elektryczne, bądź oparte na ogniu. Zapalniki, oparte na ogniu, zazwyczaj zawierają substancję, która umożliwia im palenie się. Będą się palić bez tlenu (zazwyczaj zawierają proch strzelniczy, lub inny związek tlenu), lecz nie będą się palić pod wodą. Takie zapalniki kosztują około 5eb za metr lontu. Zapalniki elektryczne powodują małą eksplozję na powierzchni

głównego ładunku. Taki wybuch powoduje 2k10 obrażeń wszystkim w zasięgu metra. Takie zapalniki są uruchamiane ładunkiem elektrycznym, tak jak plastik. Ładunki pierwotne kosztują 5eb za sztukę, kabel detonacyjny 1eb za metr, zaś detonator (takie małe pudełeczko z przełącznikiem) 10eb za sztukę.

Zapalniki z opóźnieniem chemicznym mogą zostać skonstruowane (25-75eb za składniki i wymaga rzutu na **Chemię** o Trudności 20). Takie zapalniki nie mogą zostać wykorzystane do precyzyjnej co do sekundy eksplozji, lecz mogą reagować w prawie każdych warunkach. Chemiczne detektory mogą zostać użyte do wykrycia gazów, wydzielanych przez takie zapalniki.

Efekty eksplozji

Materiały wybuchowe powodują znaczne obrażenia uderzeniowe i wydzielają znaczne ilości ciepła, które jednak raptownie spadają wraz z odległością. Co więcej, większe ilości ładunku nie są tak wydajne, jak mniejsze ilości, zważywszy na to, że ładunek musi „przezwyciężyć” pewną część siebie (bomba o sile 2 megaton nie jest dwukrotnie silniejsza od bomby o sile 1 megatony). Efekty uwzględniające obrażenia i zasięg:

Obrażenia uderzeniowe

To jest właśnie efekt impetu wybuchu ładunku. Każda żywa istota w promieniu rażenia odnosi takie same obrażenia — WB pancerza się nie liczy; połowa obrażeń jest fizyczna, połowa jest ogluszeniowa; lekki pancerz traci 2 punkty WB, natomiast ciężkie pancerze tracą liczbę punktów WB równą 1/4 siły eksplozji! W dodatku, eksplozje mogą oślepić, jeśli się na nie patrzysz, a na pewno Cię ogluszą, chyba że używasz Wyciszacza. Wyposażenie i inne przedmioty z WS otrzymują 1/2 zniszczeń ze względu na siłę podmuchu.

Obrażenia odłamkowe

Eksploduje oznaczają chmurę odłamków, poruszających się z wielką prędkością. Ktokolwiek i cokolwiek się znajdzie w podwójnym promieniu wybuchu otrzymuje 1k10 obrażeń w przypadkowe lokacje, chyba że są ochraniający solidną osłoną. WB pancerza liczy się normalnie.

Przykład: Ripperjack był oddalony tylko o 5 metrów od tego 5-cio kilogramowego ładunku TNT, który rzucił, kiedy

ten eksplodował. *Oops! Otrzymuje 1k10x 2,5 obrażeń na całe ciało. Ma farta i eksplozja nie jest zbyt duża; na kostce wypadła 6, razem 15 ran. Otrzymuje 11 obrażeń (MBC -4), z czego połowa przypada na ogłuszenie, bardzo wysokie prawdopodobieństwo utraty przytomności. Pancerz (WB 18) powstrzymuje uderzenie odłamków, lecz traci 2 punkty WB.*

Cóż za pech! W centrum eksplozji znajdował się strażnik Arasaki. Otrzymuje 2k10x 2,5 obrażeń, łącznie 32 rany, zabijając go prawdopodobnie i powodując uszkodzenia pancerza (MetalGear traci 8 punktów WB). Jeśli dotknąłby ładunku, wówczas otrzymałby pełne 4k10x2,5 obrażeń, które pewnie rozwaliloby go na strzępy.

Przy okazji, jest wysoce nieprawdopodobne, by pewne elementy wyposażenia przetrwały wybuch. Delikatne cacka, jak smartgogle, broń, celowniki, itp.

Ukształtowanie ładunku

Niektóre materiały wybuchowe mogą zostać ukształtowane, tak aby pasowały do kształtu powierzchni, w ten sposób maksymalizując siłę uderzenia. Jeśli materiał wybuchowy został ukształtowany, wówczas promień rażenia jest zmniejszony o połowę, lecz powoduje podwójne obrażenia.

Materiały wybuchowe w pomieszczeniach zamkniętych

Materiał wybuchowy zdetonowany w zamkniętej przestrzeni (na przykład, w zbiorniku, pokoju, itp.) powoduje podwójne obrażenia dla wszystkich w promieniu rażenia (pełne obrażenia na granicy zasięgu 1, połowa obrażeń na granicy zasięgu 2, 1/4 obrażeń na granicy zasięgu 3, oraz 1/8 obrażeń na granicy zasięgu 4, itd.)

Granat w kontakcie z celem powoduje podwójne obrażenia (podmucha oraz odłamki). Granat, przykryty celem, powoduje potrójne obrażenia! (Odłamki oraz podwójna siła uderzenia).

Materiały wybuchowe są bardzo przydatne. Kilka kilogramów plastiku przytworzone do boku czołgu zapewnia 12 punktów Penetracji (patrz *Maximum Metal*). Ładunek Detcordu utnie nogę nawet bojowemu cyborgowi! Lecz, igrając z nimi, robisz to na własne ryzyko. Jeśli nie wiesz, co robisz, wówczas lepiej zostaw to w spokoju.

Gorączka sobotniej nocy

Cyberpunk jest żywą, dynamiczną grą, pełną błyszczącego chromu i barwnych postaci, lecz to nie jest wszystko. Tak po prawdzie, jest to mały wycinek rzeczywistości. Brutalna prawda jest taka, że większość świata w roku 2020 (głównie Ameryka) jest miejscem brudnym i pełnym desperacji. Ostre, chłodny styl cyberpunka jest wyjątkiem, nie regułą. Tylko niewielką część (mniej niż 1%) społeczeństwa stanowią Krawężnicy; większości ludzi nie stać nawet na broń. Walki na noże i pięści są znacznie częstsze niż strzelaniny. Broń jest droga, amunicja jest droga. Bójka jest równie dobrym sposobem rozstrzygania różnicy zdań, a znacznie mniej niebezpiecznym, a przede wszystkim jest bardziej legalna. Awantury w barze mają raczej humorystyczną formę. Nie są walką na śmierć i życie. Jak dotąd, najpopularniejszą formą walki w miejskim środowisku jest **Walka Wręcz**. Większość ludzi nigdy nawet nie była w dojo i w czasie walki woła polegać na własnym sprycie. Znacznie częściej używa się też zaimprovizowanych broni — pałek, nóg od krzeseł, samych krzeseł, butelek i ich fragmentów oraz kijów bilardowych.

Jednak, wraz ze wzrastającą przestępczością w miastach świata Cyberpunka, każdy uważniej patrzy na kwestię własnego bezpieczeństwa. Walka jest zjawiskiem zauważalnym w świecie roku 2020; nerwowość często daje o sobie znać. Ludzie mają zbyt dużo problemów na głowie: przeludnienie, zanieczyszczenie, strach i nienawiść osiągnęły rozmiary epidemii.

Wszystkie te zjawiska przyczyniły się do znacznego zwiększenia się przestępczości, a nowe zagrożenia zdają się wylać z każdego zakątka. Ludzie są przerażeni. Mimo iż walka w barach jest traktowana z przymrużeniem oka, miejski krajobraz aż woła, by się przygotować na jeszcze gorsze czasy. Ze zmieszanego nurtu przewidywać Korporacji i potrzeb Ulicy wylaniają się nowe **Sztuki Walki**.

Nowe ataki

Nokaut: Zadając cios w okolice węgłów nerwowych, adept **Sztuk Walki** może spróbować powalić swojego przeciwnika. Taki atak wymaga umiejętności przynajmniej na poziomie +3 w stylu, który ma kopnięcie lub uderzenie. Modyfikator ataku wynosi -3, lecz jeśli jest udany, wówczas przeciwnik musi wyko-

nać rzut na ogłuszenie (przy -2) lub zostanie ogłuszony na liczbę rund, równą dwukrotnemu poziomowi umiejętności **Sztuki Walki** adepta. Atak Nokaut powoduje jedną fizyczną ranę.

Coup de Grace (Cios łaski): Taki atak może zostać wykorzystany za każdym razem, gdy adept **Sztuk Walki** z umiejętnością przynajmniej na poziomie +3, lub jakkolwiek postać z bronią obuchową walczy z przeciwnikiem, który jest ogłuszony (co oznacza, że został uderzony w poprzedniej rundzie i będzie ogłuszony przynajmniej do końca tej rundy). Atakujący może zadać Coup de Grace — cios, który spowoduje długotrwałe ogłuszenie. Atak ma modyfikator -2, lecz jeśli się powiedzie, przeciwnik musi wykonać rzut na BC o Trudności 25 (może dodać wartość umiejętności **Wytrzymałość**). Jeśli ten rzut nie był udany, oznacza to, że przeciwnik stracił przytomność. Za każdy punkt poniżej poziomu BC, przeciwnik jest nieprzytomny przez jedną minutę (6 rund). Jeśli rzut był udany, wówczas przeciwnik musi wykonać normalny rzut na Szok/Ogłuszenie. W każdym wypadku, atak Coup de Grace zadaje normalne obrażenia ze względu na broń, lub atak, który wykorzystuje. Wada tego ataku polega na tym, że nie zawsze będziesz dokładnie wiedział, kiedy przeciwnik jest nieprzytomny. Za każdym razem, kiedy taki atak jest używany na osobie, która już jest nieprzytomna, przesun taką postać o jeden poziom ran.

Atak z zaskoczenia: Kiedy znajdujesz się w ogniu walki, wówczas ostatnią rzeczą, którą się przejmujesz, są zasady. Walka jest pewnym prymitywnym zachowaniem. Ludzie robią głupie rzeczy, jak walenie pięściami w ścianę, czy kopanie nieprzytomnego przeciwnika, w trakcie, gdy ktoś inny zachodzi ich od tyłu. Właśnie takie momenty decydują o zwycięstwie, bądź porażce. Za każdym razem, gdy w trakcie walki osoba jest ogłuszona bądź kompletnie zaskoczona (na przykład, zaatakowana niespodziewanie z tyłu), każdy atak bronią białą lub wręcz zadaje maksymalne obrażenia.

Zasady natychmiastowej śmierci:

Ten atak może zostać wykorzystany za każdym razem, gdy adept **Sztuk Walki** z umiejętnością przynajmniej na poziomie +2 (w stylu, który ma uderzenie, bądź kopnięcie) lub jakkolwiek postać, która dysponuje ostrą lub sieczną bronią białą walczy z przeciwnikiem, który jest ogłuszony (co oznacza, że został uderzony w

poprzedniej rundzie i będzie ogłuszony przynajmniej do końca tej rundy) lub nieprzytomny. Atakujący może spróbować natychmiastowo zabić przeciwnika. Może to oznaczać przecięcie gardła, złamanie kręgosłupa, cokolwiek. Akcje atakującego są na -2 (mimo tego, zazwyczaj udaje mu się, chyba, że sam próbuje unikać ciosów). Jeśli atakujący odniesie sukces w ataku, broniący się musi wykonać rzut na BC o Trudności 25 (dodaj wartość **Wytrzymałość**). Jeśli ten rzut będzie nieudany, wówczas broniący się jest martwy (Stan Śmierci 1). Jeśli rzut był udany, wówczas otrzymuje maksimum obrażeń, który prawdopodobnie i tak go zabija.

Użycie garoty: Wymaga to ataku zaskoczenia z tyłu, lub udanego chwytu i trzymania w poprzedniej rundzie. Przeciwnik otrzymuje 1k6 obrażeń na turę (+ Bonus Siły). Ciężkie pancerze całkowicie ochraniają przed takim atakiem, chyba że zostanie użyty monomolekularny drut, natomiast lekkie pancerze mają zmniejszone WB o połowę.

Nowe style Sztuk Walki

ARASAKA - TE (1)

Kiedyś Arasaka chciała wyszkolić swoich agentów w **Sztukach Walki**. W tym celu wybrała najlepszych ekspertów **Sztuk Walki**, żeby stworzyć najlepszy styl walki wręcz. Po wielu latach udoskonalania stylu, oddziały Arasaki zaczęły uczyć się Arasaka-Te. Zrobiono nawet kilka filmów instruktażowych, pokazujących, jak Solo uzbrojeni tylko we własne ciało pokonują największe przeciwności. Wkrótce, dojo sponsorowane przez Arasakę, zaczęły nauczać tego stylu walki, oczywiście, za odpowiednią opłatą. Mimo iż ta forma walki jest powszechnie szanowana, każdy, kto

jest w nim wytrenowany, powie Wam, że jest to mieszanka najłatwiejszych ataków i ruchów, zaczerpniętych z siedmiu różnych stylów walki. **Sztuki Walki** zaprojektowane przez kilku ludzi niezbyt dobrze się sprawdzają.

GUN - FU (3)

Ten „styl” został wymyślony przez Chińczyków. Zaprojektowany jako podwyższenie sprawności broni palnej ręcznej w walce w warunkach ograniczonej przestrzeni. Gun-Fu (znany również jako Gunjitsu) jest oparty na założeniu, że pistolet jest przedłużeniem ręki użytkownika. W tym stylu, pistolet jest używany jako broń biała. Najczęściej, atakujący podbiegnie do swojego przeciwnika, wsadzi mu broń w brzuch, a następnie pociągnie za spust tak wiele razy, ile tego wymaga sytuacja. Zaletą takiego ataku jest to, że pociski wystrzelone z takiej odległości powodują **MAK-SIMUM** obrażeń. Podstawowe założenie Gun-Fu ułatwia także strzelanie. Ten styl redukuje trudności przy wykonywaniu kilku akcji naraz (+1/4 poziomu umiejętności, zaokrąglane w dół). Oznacza to, że umiejętność na poziomie 1-3 nie zapewnia żadnych ułatwień, poziom 4-7 ułatwia o +1, natomiast poziom 8-10 zapewnia +2 (na przykład, Gun-Fu na poziomie +8 ma tylko -1 do rzutów na wykonywanie kilku akcji). W ten sposób. Gun-Fu znacznie ułatwia takie kombinowane czynności, jak szybkie wyciągnięcie, ataki przy użyciu dwóch broni, natychmiastowe strzały, strzelanie w trakcie biegu lub unikania (proszę zauważyć, że te modyfikatory stosują się jedynie do strzelania na Bliski i Bezpośredni zasięg i postać nadal musi dysponować umiejętnością **Pistolet**). Gun-Fu jest szybkim stylem, wymagającym niesamowitej kondycji, zręczności i wspaniałego oka. Jest ulubionym stylem Triad.

THAMOC (2)

Thamoc, zwany też Sztuką Współczesnej Konfrontacji (lub po prostu Sztuką) został stworzony pod koniec XX wieku przez departamenty policji, które trenowały swoich oficerów w sztuce obrony przed traceniem broni. Thamoc wymaga pewnej elastyczności przy uderzeniu. Ten styl polega na utrzymywaniu jak największe odległości między Twoją bronią a Twoim przeciwnikiem (to znaczy, tak długo dopóki nie zaatakuje). Ten styl znakomicie działa w przypadku pistoletów, noży i innych małych broni białych. Mówiąc językiem gry, ten styl zapewnia użytkownikowi na obronę przed Rozbrojeniem w wysokości 4 + poziom umiejętności Thamoc! Pamiętaj, że nadal musisz posiadać umiejętność **Pistolet** lub **Broń ręczna**, aby używać samych broni. Ze względu na swój defensywny charakter, Thamoc nie może być używany tak samo jak Gun-Fu.

THRASH BOXING (2)

Tak jak Capoeira, ten sposób walki łączy kroki taneczne w potężny styl walki. Ta **Sztuka Walki** wywodzi się ze środowiska nocnych klubów, gdzie chromtancerze zmieniali taniec w rytuały przekonywania i brutalności. Po pewnym czasie, te rytuały przybrały formę skutecznego stylu walki. Kluczowymi elementami Thrash Boxingu są proste, mocne ciosy, przeciwstawione ekstrawaganckimi kopnięciami z wysokości. Niektóre elementy mogą wymagać odpowiedniego podłoża, w rodzaju parkietu tanecznego, na przykład, wykonanie ślizgającego się biegu na śliskiej powierzchni, zakończony Wysokiem kopnięciem.

TABELA SZTUK WALKI I SPECJALIZACJI

Styl i poziom trudności	Cios	Kopnięcie	Blok	Unik	Rzut	Trzymanie	Uwolnienie	Duszenie	Podcięcie	Chwyt
Arasaka-Te (1)	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	—	+1
Gun-Fu (3)	-	-	+2	+4	-	-	+2	-	+3	+4
Thrash Boxing (2)	+2	+3	-	+1	+1	-	+2	-	+3	-
Thamoc (2)	-	-	+1	+2	-	-	+2	-	+1	+1

WYCHODZĄC POZA PODSTAWY

Oto lista umiejętności i Zdolności Specjalnych, które nie zostały zamieszczone w podręczniku Cyberpunka 2020.

UMIEJĘTNOŚĆ (MOD PD)	CECHA	ODNIESIENIE
Astronawigacja	INT	<i>Near Orbit</i> , str. 44, <i>Deep Space</i> , str. 76
BioTechnika (+15)	TECH	<i>Eurosource</i> , str. 43
Biurokracja	INT	<i>When Gravity Falls</i> , str. 48
Braterstwo (Kosmos)	Zdolność Specjalna	<i>Near Orbit</i> , str. 43, <i>Deep Space</i> , str. 75
Charyzma	Zdolność Specjalna	<i>Wildside</i> , str. 36 <i>When Gravity Falls</i> , str. 48
Członek zespołu	Zdolność Specjalna	<i>Near Orbit</i> , str. 43 <i>Deep Space</i> , str. 75
Ekspert (Prawo)	INT	<i>Protect and Serve</i> , str. 70
Kultura	INT	<i>Wildside</i> , str. 86 zastępuje <i>Chromebook</i> , str. 74
Kultura	OP	<i>Solo of Fortune</i> , str. 31 zastąpione przez Ekspert (Kultura pop)
Łączność miejska	TECH	<i>Interface V 1-1</i> , str. 9
MowaMiasta	INT	<i>Interface V 1-1</i> , str. 20
Nawigacja	INT	<i>Hardwired</i> , str. 21
Obsługa zagłuszaczy	INT	<i>Interface V 1-1</i> , str. 23
Chodzenie w Kosmosie	REF	<i>Near Orbit</i> , str. 43 <i>Deep Space</i> , str. 76
Ostrzał	Obserwator	(Broń ciężka+INT)/2 <i>Maximum Metal</i> , str. 8 <i>Strzelec</i> (Broń ciężka)/2
Pilot - okręt podwodny (2)	INT	<i>Interface V1-1</i> , str. 40, 44
Pilot - OTV	REF	<i>Near Orbit</i> , str. 44 <i>Deep Space</i> , str. 76
Pilot - Prom Kosmiczny	REF	<i>Near Orbit</i> , str. 44 <i>Deep Space</i> , str. 76
Pilot - PW (2)	REF	<i>Maximum Metal</i> , str. 53
Pilot - statek	INT	<i>Home of the Brave</i> , str. 75
Podwędzanie	Zdolność Specjalna	<i>Wildside</i> , str. 37
Pojazdy Wodne	INT lub TECH	<i>Eurosource</i> , str. 50
Polityka korporacyjna	INT	<i>Solo of Fortune</i> , str. 31
Poruszanie się w nieważkości	REF	<i>Near Orbit</i> , str. 13 <i>Deep Space</i> , str. 76
Projektowanie WetWare	TECH	<i>Wildside</i> , str. 21
Przeżycie (środowisko)	INT	<i>Hardwired</i> , str. 21
Przeżycie w Kosmosie	INT	<i>Near Orbit</i> , str. 44 <i>Deep Space</i> , str. 76
Przeżycie w mieście	INT	<i>When Gravity Falls</i> , str. 48
SCUBA	TECH	<i>Interface V 1-1</i> , str. 40, 44
Skradanie się	Zdolność Specjalna	<i>Wildside</i> , str. 35
Stanowisko w gangu	Zdolność Specjalna	<i>Wildside</i> , str. 37 <i>Solo of Fortune</i> , str. 19
Szpiegowanie	Zdolność Specjalna	<i>When Gravity Falls</i> , str. 47
Taktyka	INT	<i>When Gravity Falls</i> , str. 48
Taktyka kadrowa	OP	<i>Interface V 1-1</i> , str. 23
Taktyka uliczna	Zdolność Specjalna	<i>Interface V1-1</i> , str. 21, 44
Technika - okręt podwodny (2)	TECH	<i>Interface V 1-1</i> , str. 40, 44
Technika PW (3)	TECH	<i>Maximum Metal</i> , str. 52
Uwodzenie	Zdolność Specjalna	<i>Wildside</i> , str. 37
Użycie braindance'u	INT	<i>Deep Space</i> , str. 74
Walka Podwodna	Zdolność Specjalna	<i>Interface V 1-1</i> , str. 40, 44
Walka w nieważkości	REF	<i>Near Orbit</i> , str. 13 <i>Deep Space</i> , str. 76
Wdzięk	EMP	<i>When Gravity Falls</i> , str. 48
Wnioskowanie	Zdolność Specjalna	<i>Protect and Serve</i> , str. 70
Wposażenie Podwodne	TECH	<i>Interface V 1-1</i> , str. 40, 44
Zasoby administracyjne	Zdolność Specjalna	<i>When Gravity Falls</i> , str. 44
Zdalny pilotaż (2)	średnia REF i INT	<i>Chromebook 2</i> , str. 30 <i>When Gravity Falls</i> , str. 46
Zdobywanie informacji	Zdolność Specjalna	<i>When Gravity Falls</i> , str. 46
Zen Pojazdów	Zdolność Specjalna	<i>When Gravity Falls</i> , str. 45
Złodziejstwo	Zdolność Specjalna	<i>Interface V 1-1</i> , str. 20, 44
Zmysł Biznesu	INT	<i>Solo of Fortune</i> , str. 31
Zmysł Walki (specjalizacja)	Zdolność Specjalna	<i>Home of the Brave</i> , str. 74
Zmysł Walki Pancerny Wspomagany	Zdolność Specjalna	<i>Maximum Metal</i> , str. 52
Znajomość energii wiatru	INT	<i>Hardwired</i> , str. 21
Znajomość terenu	INT	<i>When Gravity Falls</i> , str. 48
Zręczność ręki	INT	<i>Wildside</i> , str. 84
Żegluga	INT	<i>Hardwired</i> , str. 21

LISTA RÓL

Oto najróżniejsze Role, których możecie używać, z podanymi w nawiasach Zdolnościami Specjalnymi. Ewentualne warianty są również podane (włącznie z alternatywnymi umiejętnościami, lecz nie z *Interface*). Cyfry oznaczają dodatek, z którego pochodzi dana Rola.

ADMINISTRATOR (Zasoby administracyjne)	9	Reporter dochodzeniowy	17
BUSINESSMAN (Zasoby)	1	Korespondent wojenny	17
CHARYZMATYK (Charyzma)	10	Reporter brukowców	17
CZŁONEK KORPUSU KARNEGO (Taktyka uliczna)	13	Prawnik	18
CZŁONEK ZESPOŁU (Członek zespołu)	4	Łowca sensacji	17
DŹOKEJ (Zen pojazdów)	9	ROCKMAN (Charyzma)	1
DeltaJockey	8	Artysta	3
Pancerniak	8	Polityk	3
FIXER (Powiązania)	1	Przywódca Społeczny	3
Sprzedawca	10/14	Uliczny poeta	3
Człowiek Mafii	10/14	Przywódca sekty religijnej	18
Pośrednik	10/14	SĘP (Podwędzanie)	10
Pijawka	10/14	SOLO (Zmysł Walki)	1
Forsiarz	10	Uliczny samuraj	2/15
GLINIARZ (Autorytet)	1/6	Ochroniarz	2/15
CIA	2	Łowca nagród	2/15
Interpol	12/5	Żołnierz Korporacji	2/15
Oddział śledczy	6	Cyberżołnierz	2/15
GRABIEŻCA (Skradanie się)	10	EuroSolo	2/5
MIESZKANIEC OCEANU (Walka podwodna)	13	Specjalista	2
MODEL (Pozowanie)	1	Agent CIA/KGB/Mossadu	2
NETRUNNER (Interface)	1	Żołnierz Armii/Marynarki	
Pajęczarz	15	Wojennej/Komandosów/Sił Powietrznych	7
NOMAD (Status Rodzinny)	1	Ninja	6
Pirat	8/16	SZPIEG (Szpiegowanie)	9
Wojownik Szos	16	TANCERKA/PROSTYTUTKA (Uwodzenie)	9/10
Transportowiec	16	TECHNIK (Prowizorka)	1
PILOT KOSMICZNY (Braterstwo)	4	TECHNIK MEDYCZNY (Technika Medyczna)	1
Jeździec Kosmosu	16	ULICZNY PUNK (Stanowisko w gangu)	2/10/16
PRAWNIK (Wnioskowanie): Sędzia	6	URZĘDNIK RZĄDOWY (Zasoby)	16
PRYWATNY DETEKTYW (Zdobywanie informacji)	8/9	WŁÓCZĘGA (Przeżycie w mieście)	9/11
PRZESTĘPCA (Złodziejstwo)	13	ŻOŁNIERZ (Walka w pancerzu wspomaganym)	12
RATOWNIK (Ratowanie)	4	ŻOŁNIERZ KOSMICZNY (Walka w Kosmosie)	4
REPORTER (Wiarygodność)	1		

INDEKSY

- 1: *Cyberpunk 2020*
- 2: *Solo of Fortune*
- 3: *Rockerboy*
- 4: *Near Orbit lub Deep Space*
- 5: *Eurosource*
- 6: *Protect and Serve*
- 7: *Home of the Brave*
- 8: *Hardwired*

- 9: *When Gravity Falls*
- 10: *Wildside*
- 11: *Corporation Book 3*
- 12: *Maximum Metal*
- 13: *Interface Vol 1, 1*
- 14: *Interface Vol 1, 2*
- 15: *Interface Vol 1, 3*
- 16: *Interface Vol 1, 4*
- 17: *Interface Vol 2, 1*
- 18: *Interface Vol 2, 2*

Dane na temat autorów

SPYKE!

Ross Winn (alias Spyke!) mieszka w St. Petersburg, Floryda, w miejscu powszechnie znanym jako „Poczekalnia Boga”. Ma wspaniałą żonę, Laure, córkę Whitney i dwa psy: Elvisa i Tylera. Pali zbyt dużo i zażywa zbyt mało ruchu na świeżym powietrzu.

Ross zaczął torturować siebie i innych, odkąd związał się z RTG, prawie 5 lat temu. Rozgrywał turnieje *Cyberpunka* (zarówno w roku 2013 jak i w 2020), napisał *Chrome™ booka 2*, *Maximum Metal* i *Home of the Brave*, i oczywiście odwalił poważną robotę przy tworzeniu Podręcznika Mistrza Gry, czyli właśnie tej książki. Napisał także parę nieużytecznych artykułów (nawet nie zostały wydane) i właściwie nic więcej dobrego o nim nie można powiedzieć.

Z artystów, którzy wywarli na niego największy wpływ, uważa A. Tofflera, W. Gibsona, D.K. Morana, czy K.W. Jetera, razem z Ministry, Nine Inch Nails, czy Siouxsie & the Banshees.

BENJAMIN L WRIGHT

Benjamin (nigdy Ben) jest Nowojorczykiem z pochodzenia i usposobienia. Skończył Uniwersytet w Rochester z dyplomem Studiów Filmowych i obecnie mieszka w San Francisco. Jako namiętny czytelnik cyberpunka i gorący fan Animek tak długo nachodził RTG, że w końcu zgodzili się go zatrudnić. Przyczynił się do obu *Chrome™ booków*, zrobił ilustracje do *Mektona*, a w końcu napisał *Wildside*. Obecnie cierpi z powodu przezwiska „New Kid of the RTG Block”.

Czemu Podręcznik Mistrza Gry? Ponieważ on musiał zostać stworzony. Benjamin prowadził i grał wyłącznie w gry RTG (głównie w *Cyberpunka*) przez prawie 5 lat i uważa się za kompetentnego nauczyciela w tych kwestiach. Jesteście na tyle inteligentni, by sprawdzić, czy ma rację.

CHARLIE WONG

Urodzony i wychowany w Bostonie, Charlie po raz pierwszy zetknął się z ideą RPG, gdy na 13-te urodziny otrzymał *Monster Manual*, który do tego stopnia za-

ciekawił jego i kumpli, że z zapalem poświęcili się nowej rozrywce. Od tego czasu, Charlie wybierał nowsze i coraz lepsze systemy. Obecnie gra tylko w *Cyberpunka* i *Interlock* (również RTG).

Jest współwłaścicielem firmy komputerowej, która pomaga wielu małym przedsiębiorstwom. Jest zagorzałym czytelnikiem literatury s-f i komiksów. Uwielbia cyberpunka i literaturę fantasy. To jest jego pierwsza opublikowana praca.

CRAIG SHEELEY

Ten chłopak rozpoczął swój zjazd w stronę szaleństwa w 1973, kiedy zainteresował się grami strategicznymi. Na szczęście, nigdy nie był uważany za normalnego, więc nikomu to nie zaszkodziło. Odkrył gry fabularne w roku 1977, kiedy zagrał w *D&D* i *Travellera*. Aby zaspokoić głód isticie narkotyczny, zaczął na początku lat 80-tych pisać artykuły na temat gier, najpierw do *Space Gamer*, następnie do *Car Wars* (*Midwest Road Atlas*, *Aeroduel*, *Car Wars Tanks*, *Uncle Al's Catalog from Hell*). Popelnił także kilka tekstów do *Tales of the Floating Vagabond*, *Dark Conspiracy*, *Twilight: 2000*, *GURPS*, i, oczywiście, do *Cyberpunka 2020*.

Co więc robi ten maniak gier strategicznych w tej książce? Któż lepiej mógłby przedstawić rozdział dotyczący walki? A jako zawodowy krytyk, nie mógł się oprzeć pokusie utarcia nosa Panom Ważnym w paru innych kwestiach.

ERIC HEISSERER

Cóż... Hmm... Taaak... Mogę mówić o *Cyberpunku* przez parę godzin, lecz, kiedy ktoś mnie prosi o powiedzenie paru słów o sobie, wtedy język mi kołowacuje. Co tu można mówić? Od lat piszę teksty w stylu cyberpunkowym. Napisałem dwie przygody dla *CP2020*, a pracuję nad dwoma następnymi. Zaśmieciam także mój umysł projektem powieści i układanki. Oto skrócony Zyciorys...

1983: Masz przyjaciela! — Jestem wprowadzony w świat RPG w moim rodzinnym mieście w Oklahomie przez babcię wszelkich gier — *D&D*.

1984: Masz nowego przyjaciela! — Przerzucam się na nowy system: *Champions*. Spędzam w nim parę lat. Nowe gry zostają dopiero przekształcane na system Bohatera.

1990: Gorące lata! — W tym roku eksperymentuję z wieloma różnymi rodzajami gier fabularnych: *GURPS*, *Zew Cthulhu*, *Shadowrun*, *Chill*, *Rifts*, itd.

1991: Duże kłopoty! — Nałóg, uzależniłem się od gry *Shadowrun*. Byłem zafascynowany pomysłem i koncepcją cybertechnologii. Jednakże problemy samego systemu i dysputy na temat teorii magii spowodowały, że stałem się człowiekiem bez celu życia.

1992: Szczęśliwa miłość! — Znalazłem! Oddałem się *Cyberpunkowi*. Była to miłość od pierwszego zagrania. Znalazłem grupę graczy i spędzałem swoje weekendy na ulicach Night City. Spróbowałem swoich sił w mistrzowaniu i zacząłem od podwodnej przygody: *The Bonin Horse*. Przekazałem ją RTG, oni przerzucili ją do Atlas Games.

1993: Pozastanowi projektanci gier za przyjaźnią się z Tobą! — To był dobry rok. *Bonin Horse* został dobrze przyjęty. Ukazał się w czerwcu. Niedługo potem ukończyłem kolejną przygodę, którą wydano w 1994. Poślubiłem postać spoza światka, jako linię zabezpieczającą mnie ze światem rzeczywistym. Pewnego dnia wezwał mnie główny kierownik wydawniczy i spytał: „Czy chcesz zarobić parę dolców i opowiedzieć parę rzeczy o prowadzeniu *Cyberpunka*?”. Moją pierwszą myślą było: Chce mi Pan za to zapłacić??” Oczywiście, mówił poważnie. Więc, oto jestem. Bawcie się dobrze.”

MIKE PONDSMITH

Szef upiornego wariacka, jakim jest RTG. Mike Pondsmith zaczął swoją i naszą mękę od zapoznania się z pierwszą edycją *Mektona* w roku 1984. W trakcie 10 lat, Mike zadziwiał zarówno graczy i projektantów swoim objazdowym cyrkiem: *Mekton II*, *Teenagers from Outer Space*, *Cyberpunk*, *Dream Park* (gra), *CyberGeneration* i *Castle Falkenstein*. Moglibyśmy jeszcze tak długo wymieniać. Jednakże, jeśli chcecie, by stał się cichy i spokojny, wystarczy wymienić jego dawny projekt: fabularną grę *Buck Rogers*, którą przedstawił wydawnictwu TSR.

Jego obecnym głównym projektem jest długoplanowy problem związany z wychowaniem Cody'ego (nowego syna), którego

sam określa jako: „...najlepszy pojedynczy projekt roku, utrzymany w tonacji czarnej i białej, z wieloma rozszerzeniami i bardzo drogimi dodatkami i uzupełnieniami”. Jak na razie, nie zapowiada się na drugą część.

Zapytaliśmy Mike'a: „Czemu Podręcznik Mistrza Gry?” Odpowiedź „Żadnemu Mistrzowi Gry nie brakuje wyobraźni, czy pomysłowości — niektórzy po prostu potrzebują kopniaka (najlepiej opancerzoną cybernoga) w odpowiednim kierunku!”.

**Pamiętaj, że nie ma głupich pytań
— są tylko głupi ludzie!**





CYBERPUNK™

SŁUCHAJCIE, GŁĄBY!



Mistrzowie Gry, bądźmy szczerzy. Słyszeliście już wiele skarg i lamentów - czy nie czujecie się tym znużeni? Czy nie byliście doprowadzeni do takiego stanu, że... chcieliście skoczyć przez stół i *zabić* tego faceta, który Wam przeszkadza?

Zanim staniecie się winni morderstwa, spróbujcie alternatywnego rozwiązania Waszego problemu:

Słuchajcie, głąby!

Nieokrojony podręcznik Mistrza Gry do Cyberpunka 2020

Wzięliśmy sześciu najlepszych (przynajmniej tak mówią na Ulicy) Mistrzów Gry, pisarzy i graczy, jak też samego twórcę systemu, złapaliśmy ich za karki i zmusiliśmy do powiedzenia nam, co mamy zrobić:

- jak poprawnie zacząć kampanię
- jak wybrać dobrą Rolę - nie tylko Solo
- jak poradzić sobie z graczami pozornie mądrzejszymi od Mistrza Gry
- jak przyprawić Życiorys. Czemu tylko dzieciaki z *CyberGeneration* mają mieć całą zabawę?
- jak wybrać teren kampanii - Ulica, czy wysoko nad nią?
- jak rozegrać walkę przeciw komandosowi i nie stracić od razu wszystkich BN
- gratis, otrzymujecie komplet Brudnych Sztuczek Wujaszka Mike'a: sposoby samego Mistrza zebrane z tysiąca okrutnych przygód

LECZ TO NIE WSZYSTKO!

Dodatkowo:

uproszczony system walki (dla tych, którzy naprawdę go chcą...), który wykorzystuje najlepsze cechy *Strzelaniny Piątkowej Nocy* i *Rąbanki Sobotniej Nocy*!

podręcznik Małego Terrorysty - kompletne informacje odnośnie materiałów wybuchowych i co z nimi zrobić, by wybuchły tak jak należy!

a także po raz pierwszy wydany kompletny spis wszystkich nowych Ról i umiejętności!

NIEOKROJONY PODRĘCZNIK MISTRZA GRY DO CYBERPUNKA 2020

COPYRIGHT 1994 © R. TALSORIAN GAMES INC. ALL RIGHTS RESERVED. CYBERPUNK IS R. TALSORIAN'S TRADEMARK NAME FOR IT'S ADVENTURE GAME OF THE DARK FUTURE. COPYRIGHT 1995 FOR POLISH EDITION © COPERNICUS CORPORATION.

**R. TALSORIAN
GAMES
INC.**

ISBN 83-86758-02-3

**COPERNICUS
CORPORATION**