

DZIKA STREFA

Cyberpunkowy
podręcznik
dla Ulicy

Benjamin Wright
Mike Roter

CYBERPUNK

New RPG Order

Prezentuje

Cyberpunk 2020 - Dziska Strefa



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 98
Rozdzielczość.....: 2320x3320
Wydawnictwo.....: Copernicus
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1997
Data release'u.....: 2011.01.24

Opis:

Dzika strefa traktuje o życiu i interesach fixerów. Machinacje, nielegalny sprzęt, kontrabanda i narkotyki. Lecz to nie wszystko. Dodatek pozwala na rozwinięcie i uszczegółowienie zasad rządzących ulicą. Daje możliwość wcielenia się w jedną z 15 ról - specjalizacji cyberpunkowego kombinatora, począwszy od zwykłego drugdealera na finansowym rekinie szarej strefy kończąc. Stworzono także zasady pozwalające na zamianę zwykłej "7 na powiązania" na prawdziwe kontakty z ludźmi "z krwi i kości".

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.



DZIKA STREFA

**Cyberpunkowy
podręcznik
dla Ulicy**

**Benjamin Wright
Mike Roter**

CYBERPUNK

DZIKA STREFA

Tytuł oryginału: Wild Side
Copyright © 1993 R. Talsorian Games
Copyright © 1997 polska edycja Copernicus Corporation

Autor: Benjamin Wright
Ilustracje: Ric Lowry, Angela Lowry, Barry Winston,
Matt Anacleto
Ilustracja na okładce: Lionel Talaro

Tłumaczenie: Szymon Gwiazda

Copernicus Corporation
UPT Warszawa 42
P.O.BOX 39
00-961 Warszawa

WWW.COPERNICUS.VR.PL

Żadna część tej pracy nie może być powielana, czy rozpo-
wszechniana w jakiegokolwiek formie i w jakikolwiek sposób,
bądź elektroniczny, bądź mechaniczny, włącznie z fotoko-
piowaniem, nagrywaniem na taśmy, lub przy użyciu innych
systemów, bez pisemnej zgody wydawcy.

Wszystkie fakty, zdarzenia i osoby przedstawione w tekście
są fikcją. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób lub faktów ist-
niejących w rzeczywistości jest przypadkowe.

Copyright 1993 R. Talsorian Games All Rights Reserved. Cyber-
punk® is R. Talsorian's trademark name for its game of the dark
future. *Wildside* is a trademark of R. Talsorian Games Inc. All Ri-
ghts Reserved. All incidents, situations, and persons portrayed
within are fictional and any similarity, without satiric intent, to
characters living or dead is strictly coincidental.

ISBN# 83-86758-08-2



Gratulacje dla Basi z okazji narodzin Pawelka.

**R. TALSORIAN
GAMES, INC.**

WEWNĄTRZ DZIKIEJ STREFY

Wewnątrz Dzikiej Strefy 3
Co jest przyczyną sukcesu Fixera? 4

FIXERZY

Kim jest Fixer? 7
Powiązania 8
Problemy 16
Specjalizacja 18
W pozostałych rolach 34

ISTOTA GRY

Tworzenie postaci Fixera 39
Rozkręcanie Biznesu 41
Jak dopasować Fixerów 45
Jak zafixować kampanię 48

NARZĘDZIA PRACY

**Jak wpływać na przyjaciół i zmuszać ludzi
by spełniali twoje zachcianki** 51
Elektroniczne środki do życia 53
Pieniądze w roku 2020 58
SINa tożsamość 62

ULICA

Strefa 67
Przykładowa Strefa: High Street w Night City 67
Miasto na opak 68
Efekt technologii 73
Rozmowa 74
Jaki ten świat (nie)mały 83
84

DODATKI

Dodatek A - Religia i polityka 89
Dodatek B - Informacje Mistrza Gry 89
Dodatek C - Slang uliczny 93
Dodatek D - Tabele nastroju 93
94

Benjamin Wright, Michael Roter

Witajcie w Dzikiej Strefie. Stanęliście przed wrotami do podziemia świata cyberpunków. Wertując strony tej książki, będziecie dowiadywać się wszystkiego na temat prowadzenia handlu, wybitnych osobistości tego półświata, poznacie od podszewki życie cyberpunków, od wewnątrz, z innej perspektywy niż dotychczas, słowem, dowiedziecie się, co to znaczy być Fixerem. Dzika Strefa to miejsce o nie do końca ustalonej tożsamości. Tu wszystko jest szare, moralność styka się z twardą rzeczywistością. Desperacja spotyka się z dekadencją. To jest istota Ulicy, domena Fixerów, oraz serce Cyberpunka. Zawsze Dzika Strefa była blisko Cyberpunka, lecz jak dotąd ograniczało się to do luźnych uwag, jakby przypadkowych porad dla Fixerów. Do tej pory, świat Fixerów, jak również mechanizmy, które w nim funkcjonują nie został opisany wystarczająco dokładnie. Do teraz. Dlaczego? Ponieważ ten świat nie jest przyjemnym miejscem. Ludzie w nim żyjący są zdesperowani, nerwowi, często na granicy załamania. Ciągłe mają do czynienia z przestępcami, nielegalnym handlem, niesprawiedliwością, niebezpieczeństwem. Świat jest złośliwy, denerwujący, przerażający. Ogranicza tak jak więzienie. Większość ludzi pragnie blasku, akcji w swoich przeżyciach, lecz nie zawsze staje się to udziałem ludzi w świecie Cyberpunka. Jeśli nie

chcesz o tym wiedzieć, nie trudź się dalszym czytaniem. Tak jak mówią na Ulicy: „Nie rozgrzebuj śmieci, jeśli nie chcesz się pobrudzić”.

Niektórzy mogą się zastanawiać, po co komu taka książka. W końcu, wszyscy znają Ulicę, wiedzą, że półświatek stanowi integralną część Cyberpunka, a Fixerzy to złodzieje i handlarze narkotyków, co nie?

Nie. Chociaż większość graczy zdaje sobie sprawę z istnienia podziemnego świata w Cyberpunku, niektórzy po prostu nie są w stanie zrozumieć wszystkich jego zawitości i subtelności. Półświatek wymaga do zrozumienia określonych predyspozycji. Tu czasami wymagany jest spryt, dużo zimnej krwi i wysoka inteligencja, a przede wszystkim jasne określenie własnych celów. Dlatego też wielu graczy decyduje się zagrać Fixerami. Interesuje ich ciekawa postać, lecz nie zawsze wiedzą, jak postępować. Teraz mogą się dowiedzieć, jak należy załatwiać pewne sprawy. Pomimo dość dużej liczby postaci Fixerów, niewiele do tej pory powiedziano na ich temat. Prawdopodobnie jest to najslabiej opisana Rola w Cyberpunku. Chyba największym nieporozumieniem jest utożsamianie Fixerów ze złodziejami, jest to okrutna potwarz. Fixerzy to mózg większości operacji, oni kierują wykonaniem fizycznej roboty. Fixerzy pracują dla i z ludźmi; to oni są pośrednikami, negocjatorami i reprezentantami. Jeśli mogą, wynajmują innych ludzi, by wykonali ich zadanie. Takie ujęcie rzeczy powinno rzucić trochę światła na postacie Fixerów. Ludzi muszą zauważyć, że Fixerzy zajmują się prawie wszystkim; prowadzą nocne kluby, gdzie spotykają się cyberpunka, handlują nielegalną bronią oraz cybernetyką, zajmują się wykonaniem tych zadań, które utrzymują w ruchu (czarno)rynkową gospodarkę. Oprócz tego, Fixerzy zazwyczaj zajmują się wieloma „legalnymi” przedsięwzięciami, pomagając młodym Rockerom wdrapać się na szczyt muzycznej kariery, pracując na giełdzie, zatrudniając się jako terenowi reporterzy, a nawet zajmując się zbiórką pieniędzy na dom spokojnej starości! Niezależnie od pozycji, Fixerzy wnoszą ożywienie w świat Cyberpunka, dodają

mu głębi i wyrafinowania.

Właśnie o to chodzi w Dzikiej Strefie. Cyberpunk jest światem przemocy, gdzie kule świszczą Ci koło ucha nawet w kiblu, gdzie zarobić kulkę jest bardzo łatwo – jest to tylko kwestia szczęścia. W takim świecie, przemoc jest codziennością, stopniowo niezauważalną przeszkodą w zwykłym życiu. Człowiek przyzwyczaja się, popełnia błąd, tylko jeden i bach! – mogiła. Podczas gdy Cyberpunk wcale nie musi kończyć się i zaczynać na korporacyjnych czarnych operacjach i strzelaninach pomiędzy gangami. Jako autorzy tej książki, mamy nadzieję, że wykorzystacie informacje w niej zawarte do poszerzenia swoich zainteresowań, że spróbowacie czegoś nowego, rzucicie samym sobie wyzwanie. Jeśli uważacie, że podłączenie się do najemnego zespołu korporacyjnego d/s czarnych operacji jest trudne, spróbowacie przeprowadzić udaną operację przemytniczą! Idźcie na przód, próbujcie nowych rzeczy, próbujcie wszystkiego, stwórzcie egzotyczne, unikalne postacie Fixerów. Może jako kierownik kasyna, lub menedżer handlowy, lub mózg operacji złupienia bazy orbitalnej? A czemu nie wszystkich trzech naraz?

Przepraaaaaszamy! Niektórzy gracze mogą poczuć się zdradzeni, gdy zobaczą odniesienia do innych dodatków do Cyberpunka. Uważamy, że nie da się pracować w izolacji, w próżni. Jeśli nie moglibyśmy zamieszczać odnośników do innych dodatków, marnowalibyśmy mnóstwo miejsca na powtarzanie informacji. Inną możliwością jest stworzenie kompletnej gry w jednej książce, bez żadnych dodatków. Poza tym, większość odnośników dotyczy dodatkowych informacji, pomysłanych właśnie dla Waszej wygody. Jeśli nie dysponujecie jakimś dodatkiem, wymienionym w Dzikiej Strefie, macie do wyboru:

- 1) kupić ten dodatek
- 2) pożyczyć go od kolegi
- 3) pójść do sklepu i zapoznać się z informacjami
- 4) ruszcie głową! Kto to ma (i chce) wiedzieć?

Wyjdź na Krawędź i sprawdź, co tam jest.

Przekraczaj wszelkie granice, wszelkie zasady, nawet te zamieszczone w tej książce. Jeśli coś Ci się nie spodoba, zignoruj to. Jeśli uważasz, że niektóre zasady mogą zaszkodzić Twojej postaci, udawaj, że nic o nich nie wiesz, lub przystosuj je do swojego punktu widzenia. W końcu, zasady zawsze powinny mieć drugorzędne znaczenie w porównaniu do odtwarzania postaci i dobrej zabawy. Jednak, musisz zdawać sobie sprawę, że nawet jedna zmiana zasad może zakłócić równowagę gry. Tak jak wszystko w Cyberpunku jest ze sobą powiązane, tak i ten mały kamyczek wrzucony do wody spowoduje fale. Technologie wojskowe staną się dostępne publice i posłużą do produkcji lepszych tosterów, itd. Pamiętaj więc o zasadzie łańcucha przyczynowo-skutkowego: każda akcja powoduje reakcję.

Co jest przyczyną sukcesu fixera?

Poniższy tekst pochodzi z danych Instytutu Zachowań Człowieka przy Uniwersytecie w Hamburgu, Niemcy. Zawiera fragmenty wykładu dr Jurgena Zielgera, Prezesa Departamentu Nowoczesnej Antropologii i Socjologii, z tytułowanego „Wzorce zachowawcze Fixerów w Ameryce Północnej”. Wykład został wygłoszony na międzynarodowej konferencji socjologicznej, odbywającej się w Instytucie Matsuyama Wyższego Szkolnictwa w Osace, Japonia. Pisemny zapis został przetłumaczony z języka niemieckiego – dostępne są również zapisy video, dźwiękowe, oraz w technice braindance.

„...Ameryka Północna zawsze odznaczała się wysoką stopą przestępczości. Naturalnym, lecz mimo to niepokojącym efektem ponad stuletniej rewolucji cywilnej, było powstanie tak zwanych Fixerów. Dla tych słuchaczy, którzy nie są zaznajomieni z tym terminem, wyjaśniam, że Fixer jest to niezależny przedsiębiorca uliczny, który specjalizuje się w wymianie dóbr – wszelkiego rodzaju, znalezionych, skradzionych, czy kupionych – przy jak największym zysku własnym. Ten odczyt dotyczy głównie Fixerów działających na terenie Ameryki Północnej, lecz, moi szan-

DZIKA STREFA



nowni słuchacze, sami możecie się przekonać, dzięki materiałom rozdawanym właśnie przez wielce uprzejmych gospodarzy, że zjawisko nie ogranicza się tylko do tego regionu..."

„...Rozmówca z wywiadu nr 23 pochodzi z Quebecu. Ostatnie 15 lat swojego życia spędził na ulicach Providence, Rhode Island, w północno-wschodniej części Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej. Podczas swojej kariery, #23 był handlarzem narkotyków, handlował kradzionymi towarami, oraz głównie zajmował się sprzedażą nielegalnego oprogramowania. #23 opowiedział mi o swoim marzeniu – przrzuceniu się na handel ludzkimi narządami.

Reporter: Twój sposób życia musi być bardzo interesujący? Widziałem wiele popularnych klipów brandance’u, oraz video, prezentujące życie na Ulicy.

#23: Interesujący? Nie sądzę, byś rozu-

miał, o co w tym naprawdę chodzi, gato.

R: Może wyjaśnisz naszym słuchaczom?

#23: Interesujące – może. Jeżeli życie w rynsztoku może się wydać komuś interesujące, to tak.

R: A co jeśli chodzi o przygodę, romantyczne uniesienie?

#23: Przygoda? Chcecie życia jak w bajce, nie? Oto suche fakty: każdego dnia budzisz się i patrzysz w głąb siebie, widzisz Krawędź, widzisz tę ciemną dziurę, i każdego dnia, jest ona coraz większa...

R: Ciekawe, to z Nietschego, prawda?

#23: Kogo?

R: Nieważne, przepraszam. Mówiłeś coś o dziurze...

#23: Taak, dziura w Twoim sercu – dziura w Twojej duszy...

R: Co dokładnie masz na myśli?

#23: Mówię, że któregoś dnia, pakujesz 3 dziewiątki w jakiegoś synka, który jeszcze nie zaczął się golić, i to tylko dlatego, że wszedł Ci w drogę.

R: Dziewiątki?

#23: [układa dłoń w kształt pistoletu] Bang!

R: Ummm, taaak....

#23: Dziura, gaijin. Opery mydlane są dla Ciebie zbyt dobre. Najlepsze, na co możesz liczyć, to zimna noc z jakąś fraulein... tylko potrząsanie, żadnego ciepła...

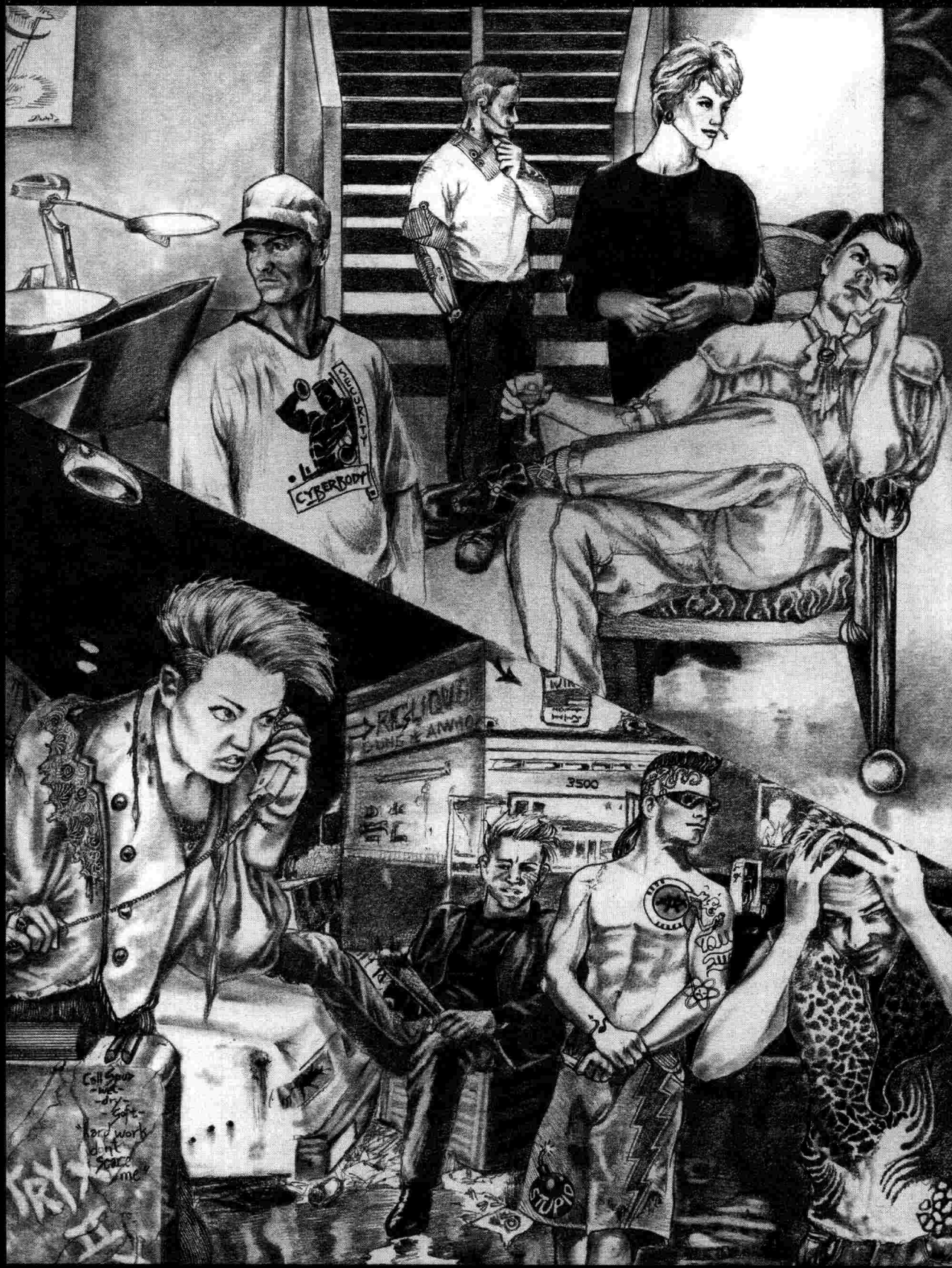
R: Ummm... a, hm... jak Ci smakuje jedzenie?

#23: Cóż, jest to dla mnie pewna nowość.

R: A to czemu?

#23: Po pierwsze, nie muszę się zastanawiać, czy lepszą bronią byłby majcher czy widełek, jeśli coś by się spieprzyło..."

DZIKA STREFA



Rozdział 1

Fixerzy

Rok 2020: korporacje i konglomeraty przemysłowe walczą ze sobą o kontrolę nad przepływem gotówki w ujęciu narodowym, rządy starają się utrzymać swoją niepewną pozycję i słabnące wpływy, fale przestępczości wracają z regularnością przyływu. Choć nie jest to właściwie pełna idylla, taki chaos stwarza znakomitą okazję dla niezależnych przedsiębiorców; ludzi w ukryciu, przemytników, najemnych negocjatorów, pośredników, organizatorów i handlarzy coraz cenniejszym towarem – informacją. Mówiąc językiem Cyberpunka: Fixerów.

Fixer żyje i pracuje na Ulicy. To jest jego domena, tu ma największą władzę. Jego zadaniem jest organizacja zdarzeń w pół-legalnym świecie Cyberpunka. Fixer musi znać wielu ludzi, posiadać szeroki zakres informacji i zainteresowań. W ten sposób może połączyć talent z zasobami i coś osiągnąć. Może zajmować się dystrybucją narkotyków, może kierować czarną operacją – nie ma to znaczenia. Dla Fixera najważniejszą sprawą jest doprowadzenie transakcji do końca. Każda operacja, każde wykonane zlecenie oznacza kasę.

Większość Fixerów nie ma nieskalanej przeszłości. Zaczynają jako drobni handlarze na Ulicy. Niewiele się różnią od pospolitych żebraków, członków gangów, czy roninów. Jednakże, tym co odróżnia dobrego Fixera od innych jest pojmowanie, czego potrzeba ludziom, oraz

znalezienie sposobu na zapewnienie im tego, jak również gotowość do podjęcia się takiej misji, jeśli zapłata jest adekwatna.

Wreszcie, Fixer może przestać zliczać dziesięciocentówki i przechodzi do poważniejszych interesów. Większość Fixerów koncentruje się na jednym rodzaju działalności – na przykład, na przemyśle. Zawsze można nieźle zarobić na szmuglu nielegalnej broni przez granicę. W razie konieczności, każdy dobry Fixer znajdzie sobie okazję do zarobienia paru groszy i przeżyciu do następnej okazji. Jeśli nie możesz się włączyć do przemytu broni, możesz spróbować stworzyć popyt na dobro, które możesz zdobyć, na przykład odsprzedając asortyment medyczny, kradziony z korporacyjnych magazynów.

Choć kradzież i sprzedaż towarów jest dobrym źródłem utrzymania, to głów-

na siła Fixera leży w jego znajomościach. Dlatego też wielu Fixerów najmuje się jako pośrednicy w wyszukiwaniu utalentowanych ludzi, którzy potrzebni są do specyficznej misji. W każdym większym mieście pełno jest bezrobotnych Solo i sieciarzy, którzy potrzebują „agenta”. Poważniejsi Fixerzy są w stanie wynająć całą rodzinę Nomadów, aby zaspokoić życzenie swojego klienta.

Niezależnie od wykonywanej pracy, dla Fixera najcenniejszym dobrem są ludzie. Znajomi i współpracownicy Fixera tworzą szeroką sieć potencjalnych informatorów, zapewniając możliwość nacisku, przekupienia, działania na kilku frontach, itp. Umożliwia to Fixerowi subtelne działanie, bez zwracania uwagi na swoją osobę, a co za tym idzie na osobę klienta. Wykorzystując swoją sieć Fixer może oddawać i żądać przysług, zawierać potrzebne znajomości handlowe, społeczne, czy nawet polityczne. Fixerzy są bardzo uniwersalni, interesują się wszystkim: kupują udziały w dobrych, lub popularnych nocnych klubach, szmuglują technologie wojskowe na Ulicę, działają jako negocjatorzy w wojnie korporacyjnej (zawsze mając na oku największe korzyści).

Fixerzy są, z natury swojego zawodu, skoncentrowani głównie na własnym zysku, lecz nie są rzadkością dobroczynni Fixerzy.

Fixer może zapewnić schronienie ściganemu, zapewnić mieszkanie bezdomnym, czy jedzenie głodnym. Może ci Fixerzy lubią pomagać innym ludziom, lecz nikomu to nie szkodzi, że będą mieli dług wdzięczności wobec niego, prawda? W świecie Cyberpunka, Fixerzy stanowią mosty łączące rozzerwane części społeczeństwa.

Fixerzy odróżniają się od reszty populacji w świecie Cyberpunka z uwagi na swoją Specjalną Zdolność: Powiązania. Ta „umiejętność” odzwierciedla ich zdolności w zbieraniu informacji, zawieraniu umów, oraz tworzenia i wykorzystywania sieci informatorów. Żeby zrozumieć Fixera, należy w pełni pojąć tajniki sztuki Powiązań.

Powiązania

Ta tajemnicza i potężna Zdolność Specjalna jest jedyną rzeczą, bez której nie mogłaby istnieć postać Fixera. Czym są Powiązania, i jak się ich używa? Jest to umiejętność wykorzystania najróżniejszych kontaktów do pomyślnego wykonania zlecenia, przy największym możliwym zysku. Jest to efektywne powiązanie talentu i pieniędzy, połączenie organizatorskich zdolności Fixera oraz wykszolenia, czy zasobów jego znajomych. W grze, Powiązania pozwalają na zlokalizowanie, oraz zdobycie określonej rzeczy, osoby. Na przykład, Powiązania mogą zostać wykorzystane do odnalezienia pewnej osoby, lub do zdobycia cennych informacji. Jest to w dużej mierze, odzwierciedlenie talentu Fixera w dogadywaniu się z innymi ludźmi, umiejętność kompromisu, pewna elastyczność, która wynika z długiej obserwacji ludzkich zachowań, oraz z chęci zaspokojenia obu żądań obu stron. Posiadanie umiejętności *Powiązania* jest podobne do wydarzenia z *Życiorysu* „wytworzyłeś sobie koneksje w...” (CP2020, str. 37), jednak z tą różnicą, że nie jest to jedna szczególna osoba, lecz spora ich ilość, znajomi, których poznałeś i z którymi pracowałeś w swoim życiu. Wykorzystując swoje rozliczne kontakty, Fixer współpracuje ze światkiem przestępczym. W ten sposób, jest w stanie dowiedzieć się więcej, zna rozliczne plotki, pogłoski, ma dostęp do nietypowych towarów, do wielu różnych źródeł informacji. Słowem może dużo. Na tym właśnie zarabia.

Poziom umiejętności odzwierciedla Twoją zdolność bycia dobrym Fixerem. Im więcej masz punktów, tym więcej masz znajomości, możesz zebrać więcej informacji. Wraz ze zwiększającym się poziomem *Powiązania*, wzrasta liczba informatorów, natomiast Fixer jest w stanie uzyskać więcej informacji na dany temat, czy zdobyć określone towary, również te bardziej tajne (a raczej, jest w stanie wynajmując odpowiednich do tego ludzi) . *Powiązania* na poziomie +3 umożliwiają zdobycie/znalezienie broni, narzędzi, lub ludzi przydatnych do mniejszych zadań. Na poziomie +5, jesteś w stanie przeniknąć sekrety każdej osoby, z którą się spotykasz. Jedynie rodziny przestępcze, Korporacje i inne duże grupy są poza Twoim zasięgiem. Na +9 jesteś kimś w rodzaju mafijnego bossa, wiesz o wszystkim, co dzieje się w Twojej okolicy. Ogólnie mówiąc, wartość *Zdolności Specjalnej Powiązania* dodaje się do wartości cechy OP przy wykonywaniu rzutów.

Powiązania: podstawy

Powyższe informacje zostały zamieszczone również w podręczniku do Cyberpunka 2020. Jak już wspomniano, poziom umiejętności *Powiązania* odzwierciedla nie tylko Twoje kompetencje i talent, lecz również reputację i poważanie w środowisku Fixerów. Z *Powiązaniem* na poziomie 1-5 zajmujesz się małymi sprawami, lecz przy poziomie +6 możesz kierować własną grupą. Na +7 jesteś w stanie przeprowadzić udaną, skomplikowaną, wieloetapową operację. Przy +8 możesz kontrolować całe sąsiedztwo, samodzielnie, lub jako pełnomocnik rodziny przestępczej. Przy +9 znają Cię w całym mieście jako doskonałego fachowca, Twój szef – władca podziemia – traktuje Cię jak syna. Przy +10 JESTEŚ organizacją pod własnym kierownictwem. Należy przyjąć, że Fixer automatycznie ma *Reputację* (patrz Cyberpunk 2020) na poziomie równym połowie swojej *Zdolności Specjalnej*. W ten sposób, Fixer z *Powiązaniem* +10 znany jest poza swoim terenem, będąc równie popularną postacią, jak lordowie podziemia, lub inne VIP-y świata przestępczego.

Czy takie wyjaśnienie dostarcza satysfakcjonujących wiadomości, czym są *Powiązania* i czym się to je? Nie? Nic dziwnego. *Powiązania* stanowią najbardziej skomplikowaną, unikalną i potencjalnie najbardziej niebezpieczną Zdolność Specjalną w świecie Cyberpunka. Czytajcie dalej i przekonajcie się sami.

Ta Zdolność Specjalna jest potężna, głównie dzięki swojemu szerokiemu zastosowaniu. Synonimem *Powiązania* mogłoby być Sieć kontaktów, ponieważ praca Fixera opiera się głównie na współdziałaniu z odpowiednimi osobami. Fixerzy specjalizują się zazwyczaj w jednej dziedzinie: *Kontakty*, *Informacje*, *Zasoby*, *Znajomość Ulicy i Interesy*. Każda z tych podkategorii zajmuje się czym innym, lecz wszystkie opierają się na tym samym: ludziach. Fixerzy żyją i umierają dzięki swoim kontaktom, niezależnie od tego, czy współpracują z potężnym Korpem, czy z bandą rzezimieszków; dysponując w ten sposób „siłą ludzi”. Fixer nie jest może groźnym zabijaką, komputerowym czarodziejem, czy wielką gwiazdą muzyczną, lecz jego słowa mają moc twórczą. Fixerzy są urodzonymi organizatorami. Fixerzy są w stanie wyczuć Twoją motywację do działania. Fixerzy stoją za wszystkim, co się dzieje na Ulicy. Wszystko, co się zdarza na Ulicy, jest efektem działań jakiegoś Fixera.

Jako Fixer, musisz nauczyć się korzystać ze swojej władzy nad ludźmi. Innymi słowy, musisz ich poznać, by wiedzieć o ich dobrych i złych stronach. Jeżeli ich znasz, są dla Ciebie użyteczni. Jeśli nie znasz nikogo, jesteś skończony jako Fixer. Na Ulicy, użyteczni ludzie nazywają się – możecie zgadywać – kontaktami.

Kontakty

Użycie kontaktów jest źródłem siły Fixera. Jednakże, znajomi są uciążliwi, gdyż (denerwująco) często chcą sami na tym zarobić, mają wolną wolę. W grze, możesz nie mieć szansy, możliwości czy chęci pełnego wykorzystania swojej sieci kontaktów. Z tego też powodu, prezentujemy trzy sposoby dogadania się z kontaktami. Możesz wybrać, który z nich najbardziej pasuje do Twojej osobowości, postaci

i sposobu gry. Pierwszy z nich to Twardo i Do Rzeczy, najszybszy i najprostszy system użycia swoich kontaktów. Najlepiej nadaje się na pojedyncze sesje, na przykład na konwentach. Drugim systemem jest Gorący Towar, stosunkowo szybki, prosty i sprzyjający odgrywaniu roli. Jest też najczęściej wykorzystywany przez większość Mistrzów Gry. Wymaga pewnego przygotowania, nadaje się na krótsze kampanie, czy dłuższą przygodę. Pierwsza Liga jest najtrudniejszym systemem i wymaga najwięcej wysiłku. Z uwagi na konieczność dobrego opanowania z własną postacią i poważniejszego przygotowania, ten system zalecany jest w przypadku długich kampanii, lub przygód solo. Poniżej przedstawiamy wszystkie trzy systemy.

Twardo i Do Rzeczy (bonus +1/2 wartości Powiązań)

W przypadku, gdy przygoda jest uproszczona, lub ograniczona w jakiś sposób, najlepszym systemem jest ten najprostszy. Właściwie nie wymaga on żadnego uprzedniego przygotowania. Wszystko, czego potrzebujesz, to specjalizacja Fixera (patrz str. 19) oraz obecny poziom Zdolności Specjalnej Fixera. Kontakty zapewniają pewien dodatni modyfikator do rzutów na *Powiązania*, w wysokości połowy poziomu *Powiązania* (zaokrąglone w dół). Jeśli rzut nie dotyczy specjalności Fixera, wówczas pomija się ten bonus. Ustalenie związku pomiędzy specjalizacją a określoną czynnością, wymaga rozsądnego podejścia. Na przykład, Mad Man Mandel handluje czarnorynkowymi wszczepami (Fixer Niger, specjalizacja w cybernetyce) z *Powiązaniem* na +8, i OP = 8. Powiedzmy, że klient życzy sobie cybernetykę z wbudowanymi rozpruwaczami, pokrytą warstwą złota. Można spokojnie stwierdzić, że takie życzenie podchodzi pod specjalizację naszego Fixera. W takiej sytuacji, poważna sieć kontaktów Mad Man (podziemni cybertechnicy, magazynierzy w sklepach z cybernetyką, handlarze używanymi wszczepami, itp.) będzie mogła zostać wykorzystana, w wyniku czego otrzymuje on +4 (1/2 z 8 = 4) do rzutu na *Powiązania*. W tym mo-



mentem, jego rzut będzie wyglądał tak: 20 +1k10 (1k10 + OP-8 + Powiązania-8 + Specjalizacja-4). Szansa sukcesu zależy od Trudności, jaką ustali MG, w znalezieniu pozłacanej cybernetyki z wbudowanymi rozpruwaczami – prawdopodobnie około 25 (prawdziwe złote pokrycie spotyka się stosunkowo rzadko). Jeśli Mad Man nie specjalizowałby się w czarnorynkowej cybernetyce, nie otrzymałby +4 do rzutu, co znacznie zmniejszyłoby szanse powodzenia. Gdyby został poproszony o znalezienie zaginionej osoby, jako czarnorynkowy handlarz wszczepami, również nie otrzymałby bonusu +4. Modyfikator może również zostać zlikwidowany z uwagi na okoliczności (również zależne od MG), na przykład, znajomość okolicy. Mad Man Mandel, rodem z Night City, miałby pewnie duże problemy ze znalezieniem cybernetyki dla swojego klienta w środku pustyni w Afryce. Jednakże, mógłby zadzwonić do swoich znajomych i zlecić im dostarczenie takiego gadżetu, w wyniku czego, MG mógłby pozwolić na modyfikator +4.

Gorący Towar (bonus Powiązania x Powiązania)

W przypadku, gdy rozgrywasz pojedynczą, lecz dłuższą przygodę, kontakty Twojego Fixera wymagają większej uwagi. Powinieneś opracować swoją sieć

znajomych, nadać im rys życia, najlepiej podczas tworzenia postaci. Sama metoda nie jest zbyt trudna, lecz wymaga trochę wysiłku i uwagi. Tak jak w powyższym systemie, tak i teraz musisz wybrać specjalizację Fixera (patrz str. 19) oraz aktualny poziom *Zdolności Specjalnej Powiązania*. Jednakże, nie otrzymujesz zwykłego modyfikatora do rzutu – Gorący Towar reprezentuje Twoją współpracę z całą siecią, wszystkimi kontaktami, informatorami, itd. Pozwala Ci to na wykonanie więcej niż jednego rzutu na daną czynność – jeśli nie uda Ci się rzut, możesz spróbować ponownie! Musisz pomnożyć przez siebie wartość Powiązań – otrzymasz w ten sposób liczbę Punktów Sieci. Te punkty mogą zostać użyte do ponownych rzutów w danej specjalizacji (cybernetyka, usługi finansowe, informacja, itd.). Dodatkowy rzut kosztuje 4 punkty, tę wartość podwaja się za każdy następny rzut. W ten sposób, dwa dodatkowe rzuty kosztują 8 punktów, trzy rzuty kosztują 16 punktów, cztery – 32 punkty, natomiast pięć rzutów to 64 punkty. Ta zasada ma dwa następstwa: po pierwsze, nikt nie może wykonać więcej niż 6 rzutów (łącznie), ponieważ żaden gracz nie może uzyskać 128 Punktów Sieci; po drugie, Fixerzy na 1 poziomie nie mogą pozwolić sobie na **ŻADNE** dodatkowe rzuty, ponieważ są po prostu zbyt nisko w hierarchii Ulicy. Ciężka sprawa, chłopczy.

W przykładzie zastosowania systemu Gorący Towar, wykorzystujemy naszego znajomego Mad Man Mandela (czarnorynkowy handlarz cybernetyką, OP = 8, Powiązania +8), mający w ten sposób 64 Punkty Sieci (8x8 = 64). Gracz, podczas tworzenia postaci, musi zdecydować, jak rozdzielić te punkty. Może włączyć wszystkie 64 w cybernetykę, co zapewni mu 5 dodatkowych rzutów, lecz nie byłoby to zbyt mądre. Jeśli zdecyduje się na jeden rzut mniej, wyda tylko 32 punkty – będzie mógł pozwolić sobie na następne 4 w innej dziedzinie (na przykład, nielegalne Czarne Kliniki, zapewniając w ten sposób swoim klientom możliwość instalacji oraz usługi serwisowe). Jednakże, gracz decyduje się inaczej przeznaczyć swoje punkty: 32 punkty na cybernetykę, 16 na Czarne Kliniki, 8 punktów na Gangi w Night City (będzie miał klientów), 4 punkty na Falszywe Papiery (zapewni prawie legalne dokumenty), oraz 4 punkty na Informacje Policji (będzie wiedział, kiedy zaczynają za nim węszyć). Na tym kończy się ten etap tworzenia postaci. Pamiętajcie, że nieparzyste wartości Powiązań podniesione do kwadratu dają również liczbę nieparzystą, więc niektórzy z Was zostaną, na przykład, z 1 punktem, za który nic nie dostaniecie. Życie nie jest sprawiedliwe, nie?

Pierwsza Liga [bonus (Powiązania x 2) x (Powiązania x 2)]

Wirtuozeria bycia Fixerem. Jeśli uczestniczysz w dłuższej kampanii, lub jeśli rozgrywasz przygodę solo (nie Solo!!!) ze swoim MG, wówczas jest to najlepszy sposób. Pierwsza Liga jest stosunkowo skomplikowana i wymaga wiele wysiłku. W Pierwszej Lidze, gracz musi dokładnie stworzyć sieć swoich kontaktów, czasami tworzenie postaci jest sprawą drugorzędną w porównaniu do tworzenia sieci znajomych. W tym systemie znaczny nacisk kładzie się na umiejętne odtwarzanie swojej postaci, więc nie ma w nim żadnych zwykłych modyfikatorów poziomu Powiązań. Zamiast tego, Pierwsza Liga postuluje się Twoim poziomem Powiązań, żeby stworzyć doskonałe, bogate środowisko do gry. Pierwsza Liga jest w zasadzie, doskonalszą wersją Go-

racęgo Towaru. Mnożysz przez 2 aktualny poziom Powiązań, a następnie podnosisz tę liczbę do kwadratu (mnożysz ją przez siebie) – otrzymujesz w ten sposób Punkty Kontaktów. Są one używane do kupowania sobie kontaktów w formie BN (Bohaterów Niezależnych), więc im więcej masz punktów, tym więcej masz znajomych, tym użyteczniejsi są oni dla Ciebie.

„Jeśli mówisz po angielsku wystarczająco wolno i odpowiednio głośno... możesz zarobić kulkę w łeb za bycie niekulturalnym idiotą”
- anonimowy Euro-Fixer

Kontakty, jako pełnoprawni BN, mogą mieć dowolny zawód. Kosztowny kontakt to wysoko postawiony urzędnik korporacyjny, natomiast stosunkowo tanim kontaktem jest wiecznie naszprywany dzieciak z Ulicy. Niezależnie od tego, kim są i co robią, kontakty zapewniają Ci najróżniejsze informacje, fałszywe papiery, nielegalną broń, itd. Ponieważ gracz płaci punkty za te postacie, zakłada się, że jest z nimi w dobrych stosunkach (oczywiście, w świecie Cyberpunka nie należy nikomu NAPRAWDĘ ufać). Jednakże, za swoją pomoc żądać będą jakiejś usługi; może to być kasa, narkotyki, przysługa, nic nie jest za darmo. Prawda, gato?

Rodzaj zapewnionej pomocy zależy w głównej mierze od typu postaci. Magazynier w pobliskim Części & Programy nie będzie się nadawał do przeprowadzania skomplikowanych operacji finansowych, lecz mógłby być użyteczny jeśli chodzi o nowinki cybernetyczne. Jednakże, nawet wpływowi przyjaciele mają swoje ograniczenia. Członek Kongresu będzie pomocny w wielu różnych sprawach, lecz nie zda się na nic, jeżeli chodzi o załatwie-

nie specjalnie zaprojektowanych afrodyzjaków. Wszystko zależy od możliwości danego kontaktu. Każdy ma swoje zasoby i umiejętności, które ustala się w momencie zakupu danego BN przez gracza-Fixera.

Zanim przeznacysz jakiegokolwiek punkty, należy najpierw ustalić zawód kontaktu. Nie musi to być jedna z Ról, jakie oferuje Cyberpunk 2020, mimo iż oczywiście może nią być. Opis powinien ograniczać się do jednego zawodu, lub stylu życia. Kontaktem może być Korp, inny Fixer, może Gliniarz, Reporter lub Nomad. A może jest nim bezimienny i bezdomny pijaczek, czy członek przestępczego syndykatu. Możliwości jest wiele: urzędnik rządowy, prywatny detektyw, muzyk, prostytutka, właściciel klubu, członek gangu, doker, złodziej, sieciarz, prawnik, naukowiec, żołnierz, bibliotekarz, terrorysta, profesor akademicki, najemnik, nawet facet z orbity. Możliwości jest wiele, lecz należy poprzestać na jednej. W tym momencie wydaje się punkty.

Cenę w Punktach Kontaktów wyznaczają: poziom głównej umiejętności, posiadane wpływy i zasoby, jak również dostępność i lojalność względem Fixera. Każdy z tych czynników wymaga uprzedniego ustalenia z MG.

Możliwości kontaktów

Możliwości kontaktu w danej dziedzinie wyznaczają podstawową cenę kontaktu. Po ustaleniu zawodu, wykupuje się odpowiedni poziom talentu i umiejętności, przeznacząc Punkty Kontaktów. Usługi bardzo zdolnego kontaktu będą droższe niż zwykłego przeciętniaka, więc różnica w koszcie reprezentuje prawdziwą różnicę w możliwościach realnego działania. Przy wykorzystywaniu danego kontaktu, MG rzuca 1k10 i dodaje Poziomą Zdolność danego BN. Ta liczba oznacza łączny poziom cecha + umiejętność w dziedzinie działalności (czyli zawodu). MG porównuje rzut 1k10 + Zdolność kontaktu z poziomem Trudności, jaki wyznaczył do ustalenia, czy dany kontakt okaże się pomocny w sprawie. Istnieje pięć poziomów Zdolności:

- * **Nikt:** spotykasz wielu ludzi, którzy nic nie wiedzą o sprawie (95%), lecz jeśli trafisz na kogoś, kto coś wie, jesteś w stanie to zauważyć. Zdolność 5+1k10. Koszt 5 punktów.
- * **Nieporadny:** Zdolność 10+1k10. Koszt 10 punktów.
- * **Zdolny:** Zdolność 15+1k10. Koszt 15 punktów.
- * **Bardzo zdolny:** Zdolność 20+1k10. Koszt 25 punktów.
- * **Super zdolny:** Zdolność 25+1k10. Koszt 40 punktów.

Reputacja kontaktów

Oznacza to poziom wpływów i sławy danego kontaktu w swoim środowisku. Po ustaleniu poziomu Zdolności, należy ustalić, jak znana jest dana osoba. Określa to bezpośrednio poziom reputacji. Kontakty z małą reputacją będą tańsze, gdyż ich Reputacja jest ich ceną.

- * **Reputacja 0-2:** ten kontakt zajmuje się wąską grupą interesów w swojej dziedzinie. Członek przestępczego syndykatu będzie zajmował się tylko jednym rodzajem działalności na rzecz swojej organizacji (np. ochroną), gliniarz będzie specjalizował się w przenikaniu struktur organizacji przestępczych, Korp będzie miał wpływy tylko w jednym dziale swojej firmy, (np. w księgowości) . Koszt x0.5.
- * **Reputacja 3-5:** ten kontakt prowadzi zwykłą działalność w swojej dziedzinie. Członek syndykatu wie o większości operacji własnej firmy, gliniarz prowadzi określone operacje, (np. wszystkie zabójstwa) ,natomiast Korp będzie się orientował w większości aspektów działalności swojej firmy. Koszt x1.0.
- * **Reputacja 6-8:** ten kontakt działa na dużą skalę. Członek syndykatu zna sekrety własnej organizacji, dysponuje informacjami na temat innych firm o podobnej działalności, gliniarz ma wpływy w lokalnych siłach policyjnych, natomiast

Korp zyska również wiedzę na temat innych firm w mieście. Koszt x1.5.

- * **Reputacja 9-10:** wszyscy go znają. Jest szanowany w swoim środowisku, ludzie liczą się z jego zdaniem. Członek syndykatu posiada znajomość wszystkich sekretów swojej firmy, orientuje się również w działalności kryminalnej na całym świecie, gliniarz związany jest z organizacją policyjną o światowym zakresie (Interpol, CIA, NetWatch, itp.), natomiast Korp należy do wewnętrznego kręgu, jest jednym z zarządu (może nawet prezes firmy, lub przewodniczący zarządu, rady wykonawczej, itp.). Koszt x2.0.

Dostępność kontaktów

Problem z BN polega na tym, że mają oni również swoje zajęcia i zainteresowania! Oznacza to, że nie zawsze będą dostępni na każde Twoje żądanie. Należy więc założyć, iż im ważniejszy kontakt (czyli im wyższą ma reputację) , ma mniej czasu na nowe zlecenia. Zazwyczaj jest to zgodne z prawdą, spójrz chociaż na koszty obok. Jednakże, jeżeli masz jakieś Punkty Kontaktów do wydania, możesz zakupić za nie znajomego, który będzie dostępny w określonym przez Ciebie czasie. Jednym z wymogów Dostępności jest utrzymywanie stosunkowo regularnego kontaktu ze znajomym, przez Sieć, telefon, postańców, czy w czasie bezpośrednich spotkań. Dostępność kontaktu może również oznaczać, jak chętny jest on do rozmowy z Tobą. Jeśli za wskazane uważają kontaktowanie się z Tobą raz w miesiącu, lub rzadziej, to nie będą zbyt chętni do działania na Twoje zlecenie. Dostępność jest oparta na rzucie SZ + 1k10 przeciwko Trudności. Ten rzut nie wykorzystuje punktów Szczęścia, chociaż oczywiście możesz nimi wspomóc swój rzut. Rzut na Dostępność może być wykonany raz na dzień.

- * **Rzadko dostępny:** SZ + 1k10 vs 18 Koszt x 0.5.
- * **Średnio dostępny:** SZ + 1k10 vs 12 Koszt x 1.0.

- * **Często dostępny:** SZ + 1k10 vs. 8. Koszt x 1.5.
- * **Zawsze dostępny:** SZ + 1k10 vs. 5 Koszt x 2.0.

Lojalność kontaktów

Ostatni etap tworzenia postaci kontaktu. Każdy kontakt, będąc BN, może nie spełnić pokładanych w nim nadziei, tzn. Twoich nadziei. Może tym razem akurat nie jest w stanie pomóc, może nie chce pomóc, a może nawet kłamie otwarcie i aktywnie działa na Twoją szkodę. Nie będziesz nigdy wiedział ze stuprocentową pewnością, że nic takiego się nie zdarzy, lecz możesz zmniejszać prawdopodobieństwo takiej sytuacji, odpłacając Punktami Kontaktów lojalność kontaktu. Na najprostszym poziomie jest to po prostu uzyskanie lojalności przy pomocy odpowiedniej ilości gotówki. Taka sytuacja powinna zostać odegrana, natomiast MG powinien ustalić, jak wiele Euro może zapewnić lojalność danego znajomego. Nie zapominaj jednak, że niezależnie od tego, jak dużo zapłacisz swojemu kontaktowi, Twój wróg może zapłacić mu więcej.

- * **Nielojalny:** pozbawiony skrupułów. Jeśli nie wyjdzie rzut na możliwości kontaktu, kontakt zdradzi Cię (sprzeda kiepski towar, będzie kłamać, itd.) jeśli rzut na możliwości kontaktu okaże się krytyczną porażką, wówczas kontakt „wsadzi Ci nóż w plecy”, sprzeda komuś, zorganizuje zamach, itp. Koszt x 0.5.
- * **Lojalny:** przeciętniak. Jeśli nie wyjdzie rzut na możliwości kontaktu, po prostu kontakt nie może Ci pomóc, jeśli rzut na możliwości kontaktu okaże się krytyczną porażką, kontakt zdradzi Cię (sprzeda kiepski towar, będzie kłamać, lub uczyni coś podobnego). Koszt x 1.0.
- * **Bardzo lojalny:** dobry przyjaciel. Jeśli nie wyjdzie rzut na możliwości kontaktu, kontakt nie będzie mógł pomóc, lecz zaproponuje ponowne spotkanie za 1k6+1 dni (następna porażka oznacza, iż nie będzie w stanie pomóc) . Jeśli rzut

na możliwości kontaktu okaże się krytyczną porażką, kontakty nie jest w stanie w ogóle Ci pomóc. Koszt x 1.5.

* **Super-lojalny:** wspaniały znajomy. Jeśli nie wyjdzie rzut na możliwości kontaktu, kontakt NA PEWNO pomoże Ci w przeciągu następnym 1k6+1 dni. Jeśli rzut na możliwości kontaktu okaże się krytyczną porażką, kontakt nie będzie mógł pomóc, lecz zaproponuje ponowne spotkanie za 1k6+1 dni (następna porażka oznacza, iż nie będzie w stanie pomóc). Koszt x 2.0.

System Pierwszej Ligi pomoże Ci stworzyć doskonale tło dla Twojej postaci Fixera, tak by mógł wejść do gry z przygotowaną siecią informatorów. Zarówno gracze jak i MG powinni starać się nadać tym postaciom jak najwięcej „życia”, można rozpisać historię znajomości z Fixerem, ich zwyczaje i upodobania, cechy charakteru, a może nawet opisać kontak-

ty kontaktu. Jest to powolny, nużący proces, lecz w nagrodę otrzymujesz do dyspozycji kilka osób (czyt.: pomocne narzędzia) oraz urozmaicenie przygody dla graczy i Mistrza Gry.

Co jest co?

Powyżej opisane trzy systemy tworzenia postaci kontaktów Fixera są wzajemnie zamienne. Niezależnie od tego, którego z nich używałeś przy tworzeniu postaci Fixera, zawsze możesz zmienić system, jeśli tego wymaga przygoda. Jeśli Twój Fixer gra w Pierwszej Lidze, a rozgrywasz szybko, krótką przygodę, po prostu dostosuj się do Twardo i Do Rzeczy. Jeśli MG nie chce się zagłębiać w dość skomplikowane aspekty Pierwszej Ligi może pójść na kompromis, wykorzystując Gorący Towar. Nawet jeśli stworzyłeś Fixera w systemie Twardo i Do Rzeczy, po kilku przygodach przywiązuje się do swoich informatorów, rozwija ich postacie, nadając im różne poziomy kwalifikacji, talentu, itp. Jeśli chcesz rozwinąć system, ustal po prostu ile wariacji są tacy znajomi i odpowiednio zmodyfikuj postacie.

Niezależnie od używanego systemu, napotkasz dwie trudności. Po pierwsze, na pewno spotkasz nowych kontaktów w czasie gry, nawet jeśli za nich nie zapłaciłeś. Fajnie. Powyższe systemy to tylko początkowy impuls, który ma pokazać Ci, na czym polega postać Fixera. Jeśli dopiero zaczynasz karierę, a zdołasz wzrwać znajomość z CEO WorldSat-u, nie rezygnuj. Może nie zapłaciłeś za niego punktów, lecz teraz to Twój kontakt. Pamiętaj, że prawdziwy i wypróbowany przyjaciel jest więcej niż tylko znajomym, łączy Cię z nim prawie symbiotyczna zależność. Drugi rodzaj kłopotów sprawiają punkty doświadczenia. Przeżywając przygody, rozwijasz się, uczysz się nowych rzeczy, zbierasz PD w specjalnej zdolności, co w końcu umożliwi Ci podwyższenie poziomu Powiązań. W systemie Twardo i Do Rzeczy dostajesz większy bonus, w Gorącym Towarze dostajesz dodatkowo rzut (może), w Pierwszej Lidze możesz sobie pozwolić na większą ilość kontaktów. PD wpływają na grę tylko wtedy, gdy przekroczysz pełny poziom. 3 PD nie pozwolą Ci na zakupienie dodatkowego kontaktu. W momencie, gdy przekroczyłeś poziom, możesz zwiększyć swoje umiejętności. Przyjmuje się, że jeśli podwyższyłeś poziom Powiązań to znaczy, że zrobiłeś niezłą transakcję. Ludzie zaczynają Cię rozpoznawać. Jesteś bardziej znany, poważany, co oznacza wzrost poziomu Reputacji. Pamiętaj, że poziom Reputacji równy jest 1/2 poziomu Powiązań, więc jeśli podwyższyłeś Powiązania z 5 do 6, Reputacja wzrasta z 2 do 3. Prawdą jest, że na Ulicy Reputacja Fixera więcej znaczy niż stan jego konta (każdy Fixer to potwierdzi).

Informacja

Każdy wie, że informacja to władza. Cóż, gato, do jej zdobycia nie potrzeba wielkich umiejętności. Możesz się dowiedzieć wszystkiego, jeśli tylko wiesz gdzie szukać, lub kogo zapytać. Fixerzy, jako osoby, które znają ludzi (którzy znają innych ludzi), posiadają wielu znajomych, którzy zaopatrują ich w informacje. Nawet jeśli kontakt nie potrafi pomóc, zawsze może się zapytać swoich znajomych. Może to trochę potwać, lecz stwarza szansę powodzenia. Tak naprawdę, czas odgrywa dużą rolę przy zdobywaniu informacji.



Im więcej czasu Fixer (lub ktokolwiek inny) traci na szukaniu odpowiednich ludzi, tym większe ma szanse na zdobycie potrzebnych danych. Jeśli znajdziesz tajnej kryjówki gangu ulicznego, przez godzinę nie dowiesz się tak dużo, niż gdybyś spędził cały dzień lub tydzień na poszukiwaniach. Czas spędzony na poszukiwaniach modyfikuje trudność zadania. Mówiąc inaczej, MG powinien uzależniać (do pewnego stopnia) trudność czynności od czasu, jaki poświęca się na jej wykonanie lub przygotowanie. Zlokalizowanie kryjówki gangu w ciągu godziny będzie zadaniem *Prawie Niewykonalnym* (Trudność = 30), w ciągu dnia *Bardzo Trudnym* (Trudność = 25), w ciągu tygodnia *Trudnym* (Trudność = 20). Działa to również w drugą stronę: im wyższy rzut Fixera na Powiązania tym mniej czasu musi on zużyć na zdobywanie informacji (za każde 5 punktów ponad Trudność zmniejsz czas o jedną kategorię). Te zasady dotyczą również innych graczy używających umiejętności *Znajomość Ulicy* oraz Prywatnych Detektywów łączących *Znajomość Ulicy* ze *Zdobyciem Informacji* (patrz *When Gravity Falls*, str. 45-46). Fixerzy właściwie niewiele się różnią od prywatnych detektywów, tak jak oni większość czasu spędzają w klubach, barach, w Sieci, wisząc na telefonie, drażąc, szukając informacji (Fixerzy dodają modyfikatory z systemów Twardo i... oraz Gorący Towar, lub używając znajomości z systemu Pierwsza Liga).

Zdobycie informacji staje się ważne przy wyborze specjalizacji Fixera. Jeśli koncentrujesz się głównie na tym aspekcie, z większą łatwością zdobywasz potrzebne Ci wiadomości. Jednakże, Twoje informacje są tak dobre, jak Twój informatorzy, więc MG musi być ostrożny przy interpretowaniu wyników wszelkich rzutów na Powiązania związanych ze zdobywaniem informacji. Fixer może używać swojej zdolności specjalnej do zdobywania ważnych wskazówek lub interesujących go towarów – takim Fixerem jest na przykład Mad Man Mandel.

Załóżmy, że nasz Fixer otrzymałby zlecenie na cyberkę z wbudowanymi rozpruwaczami, pokrytą warstwą złota. Mógłby zacząć poszukiwania od wystu-

chania najświeższych plotek w środowisku. Większość z nich będzie bezużyteczna (przynajmniej dla niego), lecz jeśli dobrze rzuci na Powiązania (lub znakomicie rozegra rozmowę, czy nawet będzie miał farta) może usłyszy coś pomocnego. Może dowie się, że ostatnio przeprowadzono napad na pobliski magazyn implantów. Mad Man zwęszył duży biznes, i postanowił popytać znajomych, czy czegoś nie wiedzą na temat kradzieży. Kolejny wysoki rzut na Powiązania, trochę szczęścia, czy odpowiednie podejście do sprawy i Mad Man dowiaduje się od jednego ze swoich znajomych, że złodzieje opchnęli towar za pośrednictwem czar-norynkowego handlarza wszczepami. Fixer decyduje się rozpuścić pogłoskę, iż zamierza kupić znaczną ilość implantów, i jeśli wszystko ułoży się dobrze, jego Powiązania (i Reputacja) są wystarczająco wysokie, by przynieść oczekiwane efekty. Mad Man Mandel otrzymuje wiadomość od Jimmy'ego The H, który dysponuje towarem. Czy ma poszukiwaną cyberkę? Cóż, to już co innego...

To przeciętny scenariusz z wykorzystaniem różnych talentów Fixera i miejscem na dobre odegranie swojej postaci. Jednakże, należy pamiętać, że umiejętność zdobywania informacji przydaje się nie tylko Fixerowi, lecz także innym postaciom, a także MG. Fixerzy doskonale nadają się do odczytywania czy sprawdzania otrzymanych strzępów informacji, co ułatwia życie graczom i MG. Jeśli Fixer jest dobrze ustawiony i ma odpowiednich znajomych, może również dokopać się do utajnionych czy zastrzeżonych informacji. Może to być użyteczne dla drużyny, lub tylko dla niego – co tam, Fixer może nawet w ten sposób wykopać dół dla siebie czy innych! (Ja? Szantażuję? Kogo? Czy ktoś się czuje szantażowany?). Mając dostęp do różnych grup społeczeństwa i dysponując siecią kontaktów i informatorów, Fixerzy znakomicie nadają się do „rozpoznania środowiskowego”, czyli sprawdzenia, co się dzieje w pobliżu Twojej osoby, czy w okolicy. Fixer może żyć znacznie dłużej, jeśli ma dostęp do najświeższych plotek, gdyż niektóre z nich mogą się okazać prawdziwe! Jeśli podsłuchałeś, że Mafia zamierza rozprawić się z Yakuzą, spokojnie możesz trzy-

Przysługi:

Chociaż zazwyczaj Fixerzy żądają zapłaty w gotówce, towarach, czy usługach, mogą żądać przysługi w ramach płatności. Zgodnie z zasadami Giri (patrz margines, str. 16) przysługa jest długiem - który musi zostać spłacony - nawet jeśli ktoś się zgłosi do Ciebie po wielu latach. Przysługi są często spotykanym i potężnym narzędziem. Niezależnie od tego, co robisz i kim jesteś, prędzej czy później natkniesz się na nie. Jeśli ktoś jest Ci winien przysługę, jest zobowiązany, oczywiście w granicach zdrowego rozsądku, zrobić to, czego sobie zażyczysz. Nie spłacenie takiego długu może gościa narazić na plotki, kiepską reputację, a nawet wpis na czarną listę (oczywiście, tylko jeśli rozgłosisz, że Twój znajomy nie chce odplacić Ci pięknym za nadobne). Większość Fixerów w większym czy mniejszym stopniu opiera się na przysługach. Posiadanie „dłużnego” znajomego może okazać się kiedyś przydatne.

Utrzymywanie kontaktu:

szczególnie ważni znajomi, zwłaszcza ci, co mogą dużo, wymagają szczególnej uwagi i zainteresowania ze strony Fixera - to musi być priorytet numer 1. Spotkania Fixera z jego kontaktami mogą dostarczyć wielu pomysłów na poboczne wątki w kampanii. Proponujemy, by używać takich zdarzeń jako przerywników w akcji głównej przygody. W bardzo dramatycznym momencie, zrób „cięcie”, bo akurat Fixer napatoczył się na znajomego, lub musi załatwić sprawę niecierpiącą zwłoki, lub dokonać transakcji, itp. Przeciwnieństwo akcji; normalne zajęcie dla Fixera, rutyna. Wtedy, znacznie później użyj elementów z takiego epizodu, by wprowadzić odpowiednią atmosferę i trochę postraszyć graczy.

Fixerzy w Europie:

Ta sama praca, inny kraj. Społeczna akceptacja i etykieta są znacznie ważniejsze w bogatej (snobistycznej) Europie. Więcej transakcji załatwia się w wystawnych restauracjach i bogato dekorowanych gabinetach, niż na Ulicy czy nabrzeżach portowych. Nazywa się to przestępstwem w białych rękawiczkach (lub białym kołnierzyku), należy więc zainwestować w dobre, szykowne ubranie. Jeżeli chodzi o kontakty, przydają się w policji oraz rządach krajów EWG (upewnij się, że są lojalni, megakorpy i urzędnicy w Europie są znacznie potężniejsi niż ich amerykańscy odpowiednicy). Należy również pamiętać o kwestiach językowych. Slang uliczny nie zadowoli wymuskanych Francuzów, czy szczerych, prostolinijnych niemieckich Korpów. Większość ludzi w Europie mówi po niemiecku lub francusku, więc dobrym pomysłem jest choć podstawowa znajomość tych języków - przynajmniej, zakupcie sobie dobre chipy. Aha, jeszcze jedno - postaraj się o licencję na broń, gato!

straci nad tym kontroli, możliwości Fixera w dziedzinie zdobywania informacji są bardzo pomocne. Ostateczna uwaga: sprawdzaj informacje, lecz upewniając się w różnych źródłach! Jest to szczególnie istotne w przypadku współdziałania z wieloma kontaktami o różnej lojalności. (Czyż nie jest tak zawsze?)

Zasoby

Zasoby są co prawda Zdolnością Specjalną postaci Korpa, lecz również Zdolność Specjalna Fixera, czyli Powiązania działają do pewnego stopnia w podobny sposób. Poziom Powiązań określa przecież wpływy i rzeczywistą władzę Fixera w danej dziedzinie. Może być drobnym paserem, członkiem rodziny przestępczej, czy stać na czele wpływowego syndykatu kryminalnego. Niezależnie od tego, czym zajmuje się Fixer, zawsze ma dostęp do zasobów. Powiązania są używane podobnie jak perswazja. Trudność zadania uzależniona jest od rodzaju, dostępności potrzebnych zasobów. W ten sposób pojmowane Powiązania są niemal w całości zależne od kontekstu. Tego rodzaju działania są zazwyczaj podejmowane przez członków zorganizowanych grup, a nie indywidualnych „przedsiębiorców”. Jeśli Twój Fixer jest Nigrem, działając na czarnym rynku, handlując nielegalnymi systemami uzbrojenia, w każdej chwili może mieć dostęp do dowolnego rodzaju broni, oczywiście w granicach własnej działalności. Jednakże, jeśli Fixer jest ważną szychą w szeregach mafii, możesz korzystać ze wszystkich samochodów, broni, zabójców, sekretnych kryjówek, oraz przekupionych polityków. Wszystko jest ze sobą powiązane.

Ogólnie rzecz biorąc, zasoby Fixera będą bardziej ograniczone niż możliwości Korpa, i będą koncentrować się w trochę innych rejonach działalności (narkotyki owszem, lecz przekręty w księgowości już znajdują się poza zasięgiem wpływów przeciętnego Fixera). Możliwości Fixera zależą w głównej mierze od jego sławy, „popularności” (czyli od poziomu Powiązań i Reputacji). Poziom Powiązań określa jak wiele możesz zażądać od swoich przełożonych bez zwracania na siebie szczególnej uwagi, lub jak z dużej części swoich regularnych operacji mu-

sisz zrezygnować, żeby poświęcić się spełnianiu własnych potrzeb. Oczywiście, rodzaj działalności i ewentualnie charakter organizacji, do których należy Twój Fixer, również będą miały wpływ na możliwości zdobycia określonych zasobów. Dla handlarza bronią zdobycie pistoletu o kalibrze 9 mm oznacza udany rzut na Powiązania na Trudność 10, zdobycie działka laserowego Militechu będzie czynnością znacznie trudniejszą (Trudność 30), natomiast zdobycie samochodu sportowego będzie właściwie poza zasięgiem wpływów Fixera (z uwagi na to, że nie jest to jego działka). Jednakże, wysoko postawiony członek rodziny mafijnej będzie w stanie zdobyć taki samochód w drodze swoich znajomości, ponieważ większość takich organizacji posiada paskerskie warsztaty samochodowe, lub grupę ludzi specjalnie przeznaczoną do kradzieży luksusowych samochodów. Z drugiej strony, powody posiadania takiego samochodu muszą być bardzo przekonujące (odpowiednia argumentacja ze strony Fixera w rozmowie z Donem), Fixer mieć „dobre gadane” (udany rzut na Powiązania), lub być tak wysoko, iż po prostu ktoś robi, co Fixer każe (wysoki poziom Powiązań). Takie wykorzystanie zdolności odzwierciedla umiejętność odpowiedniego podejścia do szefa, tak by zrobić, co Ty chcesz – inaczej mówiąc, czy potrafisz dogadać się z własną organizacją.

Mistrz Gry musi zwracać szczególną uwagę na takie podejście do Powiązań, gdyż w przypadku braku kontroli przygoda może przybrać obrót: „wszystko za darmo”. Pamiętaj również, że usługi świadczone przez Fixerów nie zawsze mają materialny charakter. Powiązania mogą w sprzyjających warunkach zapewnić Fixerowi bezpieczne schronienie, wynajęcie kilku byczków do ochrony (lub sprzątnięcia kogoś), świadczone usługi (pranie pieniędzy czy zapewnianie rozrywek) czy nawet spłacenie długu, zwrotne wyświadczenie przysługi. Ta ostatnia możliwość jest nieco subiektywna, lecz nie wiesz, czy kiedyś nie będziesz w takiej sytuacji, że ucieszysz się, że jakiś sieciarz jest Ci winny przysługę. Zależnie od Twojego pochodzenia, i rodzaju działalności, może lub nie być to łatwe do przyjęcia, lecz zawsze warto spróbować.

mać się z dala od Little Italy czy Japantown. Byłoby głupio zostać zastrzelonym w czasie porachunków mafijnych, nieprawdaż? Fixerzy są znakomitym dodatkiem do każdej przygody, wspianą postacią do wykorzystania przez gracza, bezcennym znajomym dla innych graczy, a także doskonałym katalizatorem działań dla MG. Zalecamy, by zbieranie informacji było odegrane należycie, gdyż nieodpowiedni rzut kostkami może zmienić wielką wyprawę na drugi koniec kontynentu w pogawędkę przez telefon. Odegrajcie taką sytuację, lecz wspomóżcie to rzutami kostkami. Tak długo, jak MG nie

Znajomość Ulicy

Uważny obserwator zauważy, że Fixerzy nie otrzymują tej umiejętności w zestawie początkowym umiejętności. Zasadniczo dlatego, że Powiązania, niezależnie od innych swoich aspektów, ogarniają większość możliwości oferowanych przez *Znajomość Ulicy*. Jak zostało to wspomniane w podręczniku Cyberpunk 2020 umiejętność ta odzwierciedla zdolność do komunikowania się z przestępczym światem, możliwość załatwienia nielegalnych, lub przemycających towarów, umiejętność poprawnego rozmawiania z kryminalistami, oraz wskazówki jak unikać przykrych sytuacji w kiepskich dzielnicach. Różnica polega na tym, że *Znajomość Ulicy* to solidne źródło informacji na temat działania na ściśle określonym terytorium, natomiast *Powiązania* to informacje na dużą skalę, połączone ze zdolnościami handlowymi i siecią kontaktów. *Znajomość Ulicy* jest umiejętnością na poziomie Ulicznego zdrowego rozsądku, natomiast *Powiązania* to zdolność do całościowego i szczegółowego określania potrzeb całego środowiska Ulicy.

Rozróżnienie w grze jest raczej mało uchwytne. *Znajomość Ulicy* jako dostępna dla wszystkich umiejętność traktowana jest bardziej ogólnikowo. *Powiązania*, jako zdolność specjalna Fixera, jest na tyle potężnym narzędziem, że da się przy jej pomocy dogłębnie badać każdą sprawę. Przykłady podane w podręczniku Cyberpunk 2020 mogą być w pewnym stopniu ułatwieniem. *Znajomość Ulicy* na poziomie +2 pozwala na zdobycie ciepłego towaru oraz narkotyków, natomiast Fixer na podobnym poziomie zdolności specjalnej może zdobyć namiary na większą partię broni, narzędzi, czy organizować operacje na mniejszą skalę. Postać ze *Znajomością Ulicy* na poziomie +5 jest w stanie wynająć płatnego zabójcę i ewentualnie zdobyć kilku mięśniaków w razie potrzeby. Fixer z *Powiązaniem* na +5 jest w stanie zinfiltrować większość organizacji, i zna kilku mafioso, którzy są mu winni przysługę... Różnica jest bardzo subtelna. Mając *Znajomość Ulicy* na +2 wiesz, jak zdobyć trefną bronię, czy prochy (tzn. , znasz odpowiednie pytania, wiesz, gdzie szukać takich ludzi, itp.) Fixer z *Po-*

wiązaniem na +2 zna osoby, które są w stanie dostarczyć tego rodzaju towar. Przewaga rzeczywistych znajomości nad wiedzą teoretyczną. *Znajomość Ulicy* na +5 dostarcza informacji na temat, jak zaplanować morderstwo, oraz znajomość odpowiednich miejsc, gdzie można wynająć „chłopców”. Fixer z *Powiązaniem* na +5 zna wystarczająco dużo gangsterów, i ma na tyle ściśle z nimi kontakty, iż jest w stanie w rzeczywistości włączyć ich w swoją sieć kontaktów. Ponownie, *Znajomość Ulicy* to ogólna znajomość reguł gry, natomiast *Powiązania* to możliwość wykorzystania dobrych znajomych. Zawsze i na każdym poziomie będzie to różnica pomiędzy ogólną wiedzą i doświadczeniem w praktyce. W każdym przypadku, możliwości *Powiązania* są rozumiane szerzej niż te oferowane przez *Znajomość Ulicy*.

Aby zobrazować różnicę pomiędzy ogólną wiedzą zapewnianą przez *Znajomość Ulicy*, a specyficznymi informacjami dostępnymi dzięki *Powiązaniom*, posłużymy się dwoma postaciami (O. D. nie-Fixer, oraz Mad Man Mandel, Fixer) , które chcą zakupić niezbyt legalną broń, założymy że MAC-14. O. D. wie, że taką broń można dostać gdzieś w mniej bezpiecznej części miasta, natomiast Mandel doskonale wie, że musi udać się do Strefy. O. D. po znalezieniu mniej więcej odpowiedniej okolicy zacznie się rozglądać za prywatnym sklepikiem, gdzie mógłby zamienić parę słów ze sprzedawcą, natomiast Mandel z miejsca kieruje swoje kroki do Guevary. Jeśli postacie znajdą się przypadkowo w niezbyt przyjaznej sytuacji z kilkoma kolesiami, O. D. będzie mógł przypuszczać, że są to członkowie gangu, i że prawdopodobnie sprowadza ich tutaj podobna sprawa, co jego. Mad Man Mandel rozpozna kolory gangu Maelstrom, i zorientuje się, że gangsterzy chcą napaść na sklepik Guevary. Żeby dostać się do sklepu bez problemu, O. D. będzie musiał zachować twarz, nie wkurzać Maelstromu. Mandel będzie znał sposób zachowania gangu, pozdrowienia, a może nawet osobiście któregoś bandziora. Wyposażony w taką wiedzę i doświadczenie, Mad Man Mandel ma większe szanse na bezpieczne załatwienie sprawy i opuszczenie miejsca, zanim

zacznie się zadyma. Niestety, wiedza O. D. jest zbyt powierzchowna, nie zdaje on sobie sprawy z wielu subtelności. A to może kosztować...

Należy więc zaznaczyć, że *Znajomość Ulicy* nie jest odpowiednikiem *Powiązania* dla postaci nie-Fixerów. Jest to po prostu ogólna wiedza na temat kilku podstawowych aspektów życia na Ulicy. *Powiązania* zawierają tę wiedzę, a także wiele więcej... i tyle.

Transakcje

Nazwa *Powiązania* nie obejmuje wszystkich aspektów tej zdolności: na przykład tego, że Fixer większość swoich spraw załatwia w drodze transakcji, nie w rozumieniu finansowym: coś za coś (wymiana dóbr materialnych). Czasami jest to po prostu oddanie przysługi, czy zaciągnięcie długu. Niezależnie od rodzaju biznesu, taką sprawę należy odpowiednio załatwić, zazwyczaj bezpośrednio, drogą ustną. Wymaga to sporej intuicji, i dużo doświadczenia, także znajomości ludzkiej psychiki. *Powiązania* są umiejętnością kompleksową, zawierają elementy perswazji, oraz wyceny. *Znajomość handlu* to podstawa do nauki o dobrym targowaniu się. Zawierając dowolną transakcję, Fixer nabywca będzie się starał wycenić towar (jeśli zaistnieje taka możliwość), by sprawdzić czy towar wart jest swojej ceny. Następnie będzie się starał przekonać do swojej propozycji sprzedawcę i ewentualnie po uzgodnieniu ceny transakcja zostanie zawarta. Z kolei, Fixer sprzedawca ustalił już wartość towaru i wie, mniej więcej, czego może żądać w zamian. Niezależnie od tego, czy jest to sprzedawanie czy kupowanie, dla Fixera zawieranie transakcji to chleb powszedni. *Znajomość Ulicy* również zawiera elementy targowania się, lecz niuanse wyceny i negocjacji to domena wyłącznie Fixerów.

Fixer może wycenić towar, wykonując rzut na *Powiązania* kontra Trudność ustaloną przez Mistrza Gry. Ogólną zasadą jest, że ustalenie dokładnej ceny towaru czy usługi zwiększa Trudność o 5. Bazyowy poziom Trudności będzie zależał od specjalizacji Fixera. Na przykład, Mad Man Mandel jako Niger – handlarz cyber-

Giri:

W podziemnej społeczności istnieje pewien kodeks postępowania, do którego należy się stosować. Głównym terminem jest „Giri”, japońskie słowo, które może zostać przetłumaczone jako obowiązek, honor i zobowiązanie. Giri jest uosobieniem „honoru złodziejskiego”, obowiązkiem dopełnienia swojej części umowy, traktowania z szacunkiem (ostrożnym) swoich klientów, odpłacaniem podobną monetą za określone zachowanie, oraz spłacanie długów. Giri pełni szczególnie ważną rolę w życiu Fixerów. Oczywiście, pełno jest Yono (szumowin), którzy olewają zasady Giri, lecz ich Reputacja nie jest warta złamanego centa. Zawsze, gdy zdradzisz swojego partnera, nie spłacisz długu, lub załatwisz kogoś, kto naprawdę na to nie zasłużył, możesz być pewien, że prędzej czy później wszyscy odkryją prawdę (szczególnie, jeśli zostawisz przy życiu świadka, a czasem nawet, jeśli nie został nikt żywy). Dostajesz etykietkę Svolucha (fajdaka, kanallii), i nikt nie zamierza pracować z Fixerem, który może ich wykiwać! Jeśli Fixer postępuje wbrew prawom Giri (ważna jest interpretacja MG), zaczyna powoli zdobywać Reputację Svolucha. Nie jest to szczególnie korzystna sytuacja, gdyż Reputacja Svolucha obniża Twoją w stosunku jeden do jednego! Jeśli osiągnie ona odpowiednio niski poziom, Twoi znajomi odwrócą się od Ciebie, a poziom Powiązań spadnie do zera! Zostajesz wpisany na nieistniejącą Czarą Listę, która załatwiła wielu Fixerów równie szybko jak kule. Fixerzy, którzy chcą zdradzić klientów, powinni zatroszczyć się, czy nie zostawili żadnych śladów, wskazówek, czy świadków. Nie zawsze jest to łatwe...

netyką (patrz str. 20), znacznie łatwiej ustali cenę pozłacanej cyberreki ze wbudowanymi rozpruwaczami, niż infos lub strzykawa. Udany rzut pozwoli Fixerowi na ustalenie wartości towaru. W przypadku sprzedaży, zażąda wtedy więcej niż początkowo, natomiast przy kupnie oferuje mniej. Takie są surowe prawa handlu.

Po wycenie transakcja zazwyczaj zostaje zawarta. Jednak jeśli gracz (lub MG) chce się potargować, należy zaaranżować taką sytuację, gdyż odegranie transakcji jest najlepszym sposobem zdobycia doświadczenia przez gracza Fixera (bądź MG). Jednakże, ponieważ nie wszystkie osoby są pewne swoich zdolności do targowania się, można zastąpić taką sytuację rzutem na Powiązania. Czasami zarówno gracz jak i Mistrz Gry nie chcą marnować czasu na odegranie każdej transakcji, zadowolając się prostym porównaniem umiejętności. W takim przypadku, obie strony transakcji powinny wykonać rzut na OP + Umiejętność + 1k10. Po dodaniu wszelkich modyfikatorów, osoba z wyższym wynikiem wygrywa. „Umiejętnością” może być zarówno *Znajomość Ulicy* jak i *Powiązania*. W przypadku tych samych zdolności (*Powiązania* przeciwko *Powiązaniom*, czy *Znajomość Ulicy* kontra *Znajomość Ulicy*), każdy 1 punkt przewagi to 2%-wa zmiana ceny na korzyść zwycięzcy. Jednakże, jeśli Fixer targuje się z nie-Fixerem, każdy przewagi Fixera to 5%-wa zmiana ceny, co obrazuje większe doświadczenie w targowaniu się i zawieraniu transakcji. Załóżmy, że Mad Man Mandel (OP 8, Powiązania +8) kupuje cyberreki od ripperdoka (OP 7, Znajomość Ulicy +6). Jeśli Mandel rzuciłby 24, a ripperdok 21, wówczas Mad Man kupiłby implant za 70% aktualnej wartości. Jednak, jeśli ripper rzuciłby 21, a Fixer 18, wówczas doktorek sprzedałby implant za 115% aktualnej wartości. W zwykłych okolicznościach, wahania ceny nie przekroczy 50%, ani w jedną ani w drugą stronę. Czasami strona przegrywająca nie jest zadowolona z wyniku negocjacji. Dlatego właśnie Fixerzy mają zwykle obstawę przy zawieraniu większych transakcji.

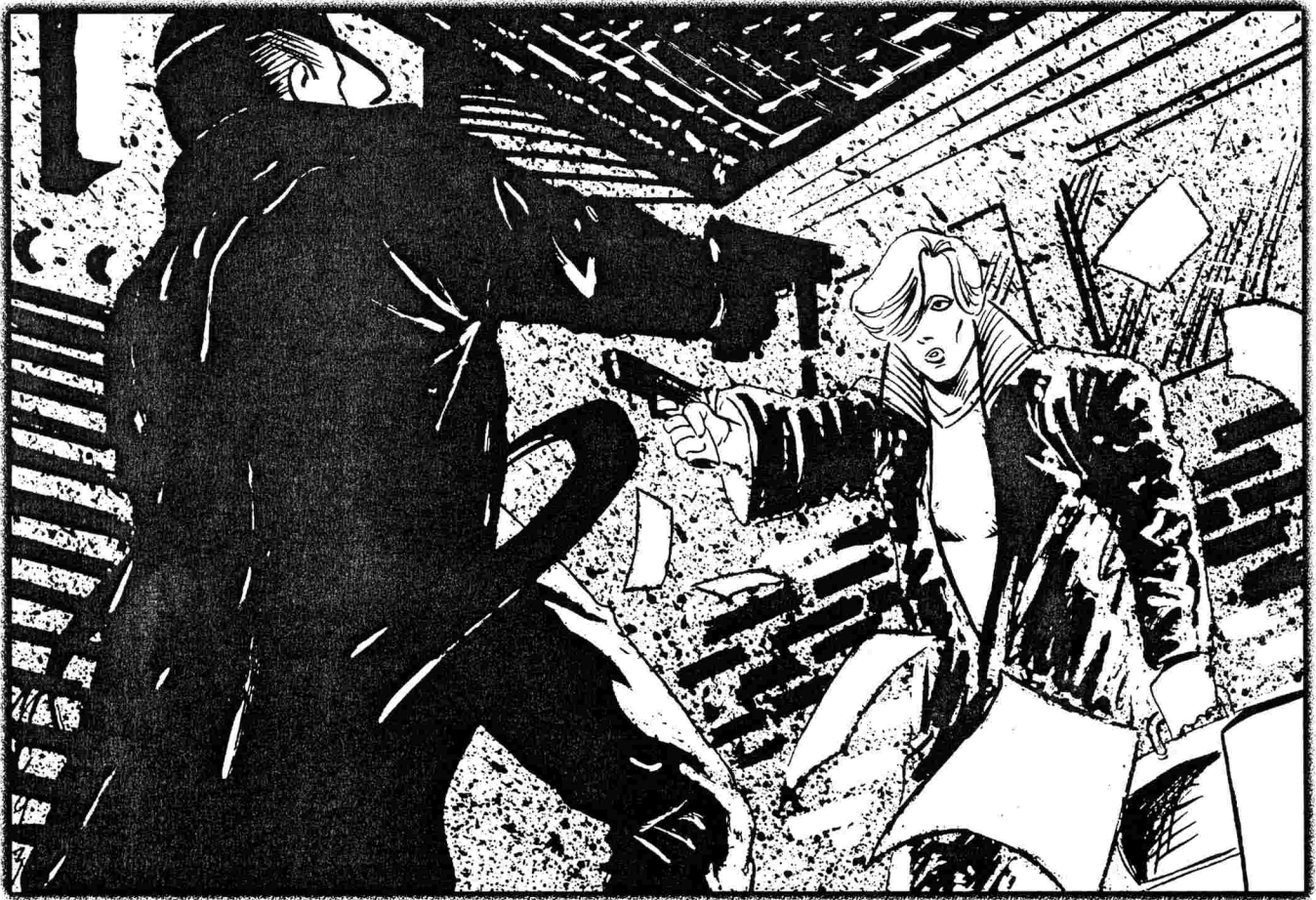
Problemy

Powiązania są wyjątkową Zdolnością Specjalną głównie z uwagi na swoją wieloznaczność. Fixerzy posiadają większe możliwości w porównaniu z innymi postaciami, ponieważ ich zdolność specjalna to określony status społeczny, kombinacja kilku umiejętności oraz sieć kontaktów. Te połączone ze sobą elementy zapewniają Fixerom znacznie łatwiejsze życie na Ulicy – lecz za wszystko trzeba płacić. Fixerzy ponoszą konsekwencje takiej władzy. Zbyt wiele możliwych rozwiązań powoduje zbyt wiele możliwych problemów. Oprócz czasu, jaki Fixer musi poświęcać na utrzymanie sieci kontaktów (patrz A właśnie, jeśli chodzi o pieniądze..., str. 43), znajomości Fixera mogą go (nie wspominając o znajomych z drużyny) wpędzić w nie lada kłopoty.

Znajomości mogą wyrządzić równie wiele złego jak i dobrego. Zależnie od lojalności, znajomi mogą po prostu nie być w stanie pomóc Fixerowi, lub nawet sprzedać go konkurencji. Kontakty również mogą się stać zakładnikami w rękach „wroga” (kimkolwiek by on był) i przesłuchiwane, torturowane czy poddane braindance’owi w celu udzielenia informacji na temat Fixera, czy jego znajomych. Fixer z pewną reputacją musi akceptować pewien rozgłos, jaki towarzyszy jego osobie, to, że jest rozpoznawany, że się o nim mówi, że znane są pewne jego zachowania, itp. Sława, popularność i wrogowie są pojęciami ściśle powiązаныmi i bycie znanym nie zawsze jest dobrą rzeczą. Owszem, masz więcej klientów, lecz również łatwiej Cię namierzyć. Im więcej przyciągasz uwagi, tym więcej ludzi chce założyć na Ciebie haka; z powodów osobistych czy zawodowych. Podobnie, znajomi Fixera są łatwiejsi do namierzenia, łatwiej się również do nich dostać, wykorzystując osobę sławnego Fixera, „ich dobrego kumpla”.

Nawet jeśli Fixer nie jest wyjątkowo sławny, fałcuszek popularności i plotek na jego temat może się rozszerzać szybciej, niż tenże Fixer życzyłby sobie. Mówi się, że plotka rozchodzi się szybko. W podziemnym świecie informacji, dane rozchodzą się z prędkością światła. Za-

DZIKA STREFA



wsze znajdzie się kilku młodych, ambitnych narwańców, którzy zechcą zrzucić z piedestału szanowanego i znanego Fixera i zagrabić jego majątek i wpływy. Fixerzy często mają obsesję na punkcie bezpieczeństwa, inwestują masę forsy w elektroniczne systemy alarmowe, wykrywacze pluskiew, czy dobrze opłaconych goryli. Ale nawet takie zabezpieczenia nie są w stanie powstrzymać bandziorów przed próbami targnięcia się na życie Fixera, przejęcia majątku, wpływów, i ogólnie utrudnianiem mu życia. Osoby pozostające w dłuższej komitywie ze znanym Fixerem ostrzega się przed możliwymi próbami wykorzystania ich w wyżej wymienionym celu. Tego typu prześladowania są szczególnie przydatne w kampaniach przeznaczonych specjalnie dla postaci Fixerów. Rywalizacja pomiędzy organizacjami Fixerów, zmiana nastawienia lokalnych gangów związana ze zmianami przywódców, oraz zawsze obecna groźba interwencji naprawdę DUŻYCH ryb świata przestępczego mogą stworzyć interesującą kampanię.

Mafia jest stałym problemem dla każdego Fixera. W każdym nowoczesnym mieście w świecie Cyberpunka, znajdzie się wielu Fixerów, którzy zaczęli swoje własne drobne interesy: hazard, prostytucja, handel czarnorynkowy. Niewielu z nich żyje do tej pory, gdyż mafia nie lubi, gdy ktoś odbiera im część zysków. Mafia, którą to nazwą określa się potężną organizację przestępczą, kontrolującą dużą część kryminalnej działalności w mieście lub na danym obszarze, to nie tylko znane i lubiane klasyczne już organizacje: oryginalna Mafia z Włoch, Yakuza (Japonia), chińskie Triady, Sudamy (od hiszpańskiego słowa na Amerykę Południową), Związek Korsykański (Francja), jak również pręźnie rozwijające się nowe organizacje: Jamajczycy, oraz Organizatskaya (gangi euro-rosyjskie). W każdym większym mieście w Stanach Zjednoczonych znajdują się „filie” większości powyższych grup. Każde miasto jest podzielone na sektory z silnie zarysowaną dominacją jednej z tych organizacji. Każdy Fixer ma problemy ze znalezieniem

okolicy, która nie znajduje się pod niczym wpływem. Ogólnie, mafia nie zajmuje się drobnymi plotkami (Powiązania na poziomie 5 lub mniej), lecz uważają na grube ryby, co do których zachodzi podejrzenie, iż mogą czerpać zyski z działalności kosztem lokalnej organizacji. Inaczej mówiąc, odbierając mafii jej dobrze zasłużone pieniądze. Fixerzy, którzy zwrócą na siebie szczególną uwagę, mogą mieć kłopoty, których surowość zależy w dużej mierze od tego, na czyim terenie aktualnie działają. Jamajczycy nie będą się patyczkować z delikwentem i po prostu go rąbną. Yakuza postara się wygonić intruza z jej terytorium, natomiast Mafia będzie próbować rozszerzać swoje wpływy i zyski poprzez zaproszenie Fixera do współpracy. Takie sytuacje, nawet jeśli zostały początkowo jakoś uregulowane, będą się powtarzać, z uwagi na zmiany terytorialne wpływów mafijnych, różnice w poglądach kolejnych przywódców i ich doradców, czy zmiany orientacji Fixera. Naciski ze strony mafii są kolejnym dobrym elementem, który można wykorzy-

Fixerzy PPC-ty (pełne przekształcenie cybernetyczne):

Czasami Fixerzy specjalizują się nie zależnie od tego, co robią, lecz od tego, kim są. PPC-ty (chyba że są to modele Gemini) dążą do zastraszenia ludzi swoim wyglądem. Nie jest to dobre dla interesów. Co więcej, ogromne ubytki w EMP sprawiają, że metalogłowi są bardzo kiepskimi negocjatorami... Więc, tych kilku istniejących PPC-tów Fixerów zajmują się transakcjami ze swoimi - innymi PPC-tami. Metalogłowi Fixerzy mogą specjalizować się w dowolnej dziedzinie, lecz zazwyczaj świadczą różne usługi: ekspertyza cybernetyczna, handel częściami zapasowymi, doradztwo psychologiczne, narkotyki na zamówienie; lub organizują sieć informatorów wśród bractwa PPC-tów.

stać w kampanii specjalnie przygotowanej dla Fixera. Lokalni ojcowie chrzestni mogą stworzyć ciekawe i oryginalne postacie Bohaterów Niezależnych. Mogą to być typowe czarne charaktery: czyhający na życie i majątek Fixera, irytujący goście, którzy utrudniają życie, a nawet cenni sojusznicy ujawniający się w najmniej oczekiwanym momencie, zapewniając Fixerowi wsparcie, kryjówkę, czy działając jako współnicy w interesach. Posiadanie jako znajomego członka organizacji przestępczej (czy, jeszcze lepiej, jako przyjaciela w Życiorysie), jest znakomitym ułatwieniem życia zawodowego i prywatnego dla każdego Fixera. Z punktu widzenia konieczności unikania kontaktów z mafią, wysoki poziom Powiązań może być poważnym utrudnieniem, a nie ułatwieniem „działalności gospodarczej”.

Fixerzy, którzy pracują dla mafii, nie muszą się martwić o własne terytorium, czy naciski mafijne. Mają oni jednak swo-

je własne problemy. Pracując dla mafii, Fixer (chyba że jest na samej górze, co się zdarza rzadko) musi przed kimś odpowiadać, musi się trzymać określonych, narzuconych zasad, oraz prezentować taki image, jakiego życzy sobie Rodzina. Stale obecnym zagrożeniem są kontakty z Korpami, oraz zawsze istnieje możliwość rozgrywek między- i wewnątrz-mafijnych. Perspektywa ganiań po mieście z bronią i wykrwawiania się na rozkaz 90-letniego Oya-buna nie jest dla większości normalnych ludzi synonimem sielankowego życia. Może to również zepsuć Ci plany na lunch.

Nieważne, czy pracujesz dla mafii, czy na własne konto, nie uwolnisz się od zachłannych przyjaciół! Posiadanie wysokiego poziomu Powiązań, a co się z tym wiąże, dostępu do różnych towarów, często luksusowych lub nielegalnych, powoduje bardzo niezręczne sytuacje. Twoi przyjaciele (szczególnie inni gracze) uważają, że jesteś czymś w rodzaju darmowego supermarketu, działającego w dowolnych godzinach (oczywiście dla nich!) i to za darmo! Zarówno Mistrzowie Gry, jak i Fixerzy-gracze powinni starać się zapobiec takim sytuacjom – takie zachowania doprowadzają do absurdalnych niekiedy żądań, czy przyspieszonego wyścigu zbrojeń. Gracze Fixerzy powinni wybrać dla siebie inną rolę, jeśli pozwalają na to, a wart swojego imienia MG „z urzędu” powinien tępić takich „szkodników”. To, że w drużynie jest Handlarz Bronią, nie powinno prowadzić do problemu postaci-czołgów. Fixerzy stawiają na pierwszym miejscu forszę (zresztą, kto tak nie robi), a dopiero później poszczególne osoby (zazwyczaj – zależy to od osobistego stosunku Fixera do klienta, znajomości, typu człowieka, i wielu innych często trudnych do uchwycenia elementów), więc znajomi powinni płacić tyle samo, co inni klienci. Fixerzy z zasady i definicji znają podstawy ekonomii, szczególnie fragmenty dotyczące wzajemnego kształtowania się popytu i podaży, oraz preferencji konsumenta. Ulgowe traktowanie części klientów prowadzi do powstania uciążliwej sytuacji – pojawienia się zniechęconych klientów, a co za tym idzie spadek zysków, antyreklama, dalszy spadek, i kółko toczy się dalej. Tak więc

w najlepszym interesie Fixera leży równe i uczciwe traktowanie wszystkich klientów. Tak głosi teoria i niepisany podręcznik „Postępowania handlowego Fixerów”. W praktyce bywa różnie...

Klient może się okazać największym i najbardziej zajadłym przeciwnikiem Fixera. Chociaż Fixer, jako samodzielny przedsiębiorca, może odmówić obsłużenia kogoś, kto po prostu mu się nie podoba, byłoby to wysoce nie wskazane postępować tak regularnie. Kiepsko się prowadzi interesy, jeśli nie masz z kim ich robić. Na Ulicy jest pełno świrów, a Fixerzy i tak spotykają się z nimi zbyt często – praktycznie nigdy nie jesteś pewien, czy sprzedajesz towar odpowiedniej osobie. Legalne firmy handlowe posiadają dział skarg i zażaleń, usługi serwisowe i gwarancyjne. Fixerzy działają samodzielnie, i komuś coś się nie uda z powodu nowej zabawki, to cóż... wiadomo, kogo za to winić, nie? Wielu dobrze się zapowiadających Fixerów zostało rozwalonych na kawałki przez klientów, składających reklamację. Sprzedaj komuś kiepski Minami-10, a następnego ranka, ktoś puka do Twoich drzwi siekierą, oczekując zwrotu pieniędzy za wadliwy towar.

Jednym ze sposobów omięcia tego typu problemów, jest działalność w dziedzinach, które nie są tak ryzykowne jak handel bronią. Starając się chronić swój tyłek, Fixerzy zazwyczaj wybierają sobie taką dziedzinę, w której będą mogli się specjalizować. Mówiąc językiem ekonomistów, maksymalny zysk osiąga się maksymalizując zyski krańcowe z jednostki produktu, co z kolei osiąga się poprzez maksymalną specjalizację, oczywiście dążąc do pozycji lidera na określonym polu działalności. Istnieje mnóstwo rynków, zarówno legalnych jak i nielegalnych, które mogą zostać zdominowane właśnie przez Fixerów. W Cyberpunku, każdy Fixer-gracz musi sobie wybrać tego typu działalność, inaczej mówiąc wybrać specjalizację.

Specjalizacja

W Night City, gdzie trwa stała walka pomiędzy tymi, co mają, a tymi, co nie mają, jest kilku Fixerów, którzy cieszą się ogół-

nym szacunkiem i poważaniem – można wspomnieć Białą Lwicę, Bag Lady, Ogniomistrza. Czasami korporacje chcą mieć dostęp do ludzi, którzy dysponują praktyczną wiedzą na temat stosunków społecznych na niższych poziomach bogactwa, w Strefie, słowem na Ulicy. Czasami boostergang chce rozpiskę na temat patroli policyjnych w określonym rewirze. Czasami (w zasadzie, całkiem często) uliczny samuraj zdecyduje, że do pełni szczęścia brakuje mu tylko najnowszego karabinu szturmowego Militechu. W takim momencie, jedyne co należy zrobić to zwrócić się do określonego Fixera, który specjalizuje się właśnie w potrzebnej nam dziedzinie. Czasami Fixerzy sami szukają klientów. Aby maksymalnie poszerzyć swoją wiedzę, a tym samym obroty i zyski, Fixerzy specjalizują się w jednym rodzaju działalności. Najbardziej wygodne życie prowadzą największe Pijawki, agenci i menadżerowie, którzy trzy-

mają się z dala od kłopotów i tylko inkasują kolejne okrągłe sumki. Handlarze częściej mają do czynienia z ludźmi z Ulicy, często odbywając nerwowe negocjacje handlowe w ciemnych, zadymionych pomieszczeniach barów i spelunek. Na Ulicy spotyka się również Mafiosów, którzy wchodzić w bardziej zażyłe stosunki ze swoimi ofiarami – hm, klientami – mają kolorowe, prawdziwie wystrzałowe życie. Niektórzy Fixerzy decydują się na mniej ekscytujące życie Pośrednika, lecz także i oni czasami robią coś szalonego. Najbardziej spotyka się Forsiarzy, rekiny finansjery, którzy zajmują się tylko walutą. Poniżej zamieszczamy pełniejsze wyjaśnienie poszczególnych typów i rodzajów specjalizacji.

Handlarz

Handlarze są chyba najczęściej spotykanym typem Fixerów. Uparci, chciwi,

mają spore zapasy towarów i bezwzględnie wykorzystują każdą szansę, by je komuś opchnąć. Istnieje 5 głównych rodzajów Handlarza: Niger, Infos, Stwórca, Strzykawa, oraz Robak. Wszystkich łączy jedna cecha: każdy z nich ma coś, i chcą, żebyś to od nich kupił.

Niger

Często nazywani również „czarnuchami”, ze względu na czarny rynek, na którym działają, lecz raczej nie należy zwracać się do Fixera per „czarnuchu”. Niger specjalizuje się w sprzedaży dóbr, których nie można nabyć legalnymi metodami, lub towarów, których liczba jest ograniczona. Niger utrzymuje się z procentu, który pobiera za umiejętność znalezienia takiego towaru i dostarczenia go klientowi. Organy ścigania zazwyczaj szybko radzą sobie z problemem, gdy napotkają ludzi, którzy posiadają rzeczy, na które

Wyspecjalizowani Fixerzy

Handlarz

Niger
Infos
Strzykawa
Stwórca
Robak

Forsiarz

Fabrykant
Spekulant
Rekin
Bukmacher

Pijawka

Łowca talentów
Agent/menadżer

Pośrednik

Właściciel
Negocjator
Przemysłowiec
Wąchacz
Handlowiec

Mafioso

Niger

Powiązania

Spostrzegawczość
Perswazja
Zastraszanie
Walka Wręcz
Broń Ręczna
Pistolet
(3 umiejętności specjalne, patrz niżej)

(BRAINDANCE/RW)

Ekspert: Braindance/RW
Elektronika
Tworzenie wzoru braindance'u

(CHEMIA)

Chemia
Odporność na tortury/narkotyki
Farmaceutyka

(BRÓŃ)

Ekspert: Broń palna
ręczna
Znajomość uzbrojenia
Falszerstwo

(CYBERNETYKA)

Falszerstwo
CyberTechnika
Obsługa komór krionicznych

(LUDZKIE ORGANY)

Biologia
Diagnoza
Obsługa komór krionicznych

(ELEKTRONIKA)

Elektronika
Podstawowe naprawy
Ekspert: Zaawansowane naprawy

(SOFTWARE)

Znajomość Sieci
Projektowanie cyberdeków lub Elektronika
Programowanie lub Ekspert: Software

(NIEWOLNICY)

Obsługa komór krionicznych
Farmaceutyka

Psychologia lub Ekspert:
Tortury

(POJAZDY)

Prowadzenie samochodu
Podstawowe naprawy
Otwieranie zamków lub
Zabezpieczenia elektroniczne

(BIONIKA)

Ekspert: Bionika
Projektowanie bio-systemów lub bio-technika
Postrzeganie ludzkich zachowań

Nowe umiejętności

Tworzenie wzoru braindance' u; TECH
Psychologia; INT (wiedza, nie terapia)
Projektowanie bio-systemów; TECH
Bio-technika; TECH
(patrz Eurosource, str. 43-44)

Czarnorynkowy handel:

Czarny Rynek jest kontrsystemem ekonomicznym; oznacza to, że różni się od normalnych rynków pod dwoma względami:

- 1) możesz zakupić towary, które normalnie są niedostępne oraz
- 2) możesz zakupić normalnie dostępne towary, ale taniej.

Dla Nigra oznacza to, że cena, zarówno zakupu jak i sprzedaży, dowolnego towaru zależy od jego legalności i dostępności.

W dziedzinie legalnych towarów, Czarny Rynek jest konkurencyjny tylko w kwestii ceny. Czarnorynkowe ceny stanowią 50% normalnej wartości towaru (zazwyczaj dotyczy to cygar, papierosów, ubrań, żywności, alkoholu). Oznacza to, że Nigrowie muszą płacić za towar tylko 10-25% ceny, tak by mogli osiągnąć zysk. Oczywiście, sprzedawcy muszą mieć dostęp do tych towarów po jak najniższych cenach, na przykład, kradnąc je czy samemu wykonując. Jednakże, jeśli chodzi o towary rzadko dostępne, nielegalne, czy w inny sposób nieosiągalne, Czarny Rynek może konkurować ze zwykłym dlatego, że po prostu ma je na sprzedaż!

Sprzedaje każdemu, kto ma pieniądze – bez żadnych pytań! Tu się zaczynają wielkie pieniądze; możesz dowolnie kształtować cenę, ponieważ popyt jest duży, a podaż bardzo mała. Narkotyki, broń, materiały wybuchowe, ludzkie organy i inne tego typu nielegalne towary należą do tej kategorii, a ich cena kształtuje się od 150% do 1000% normalnej ceny (zależnie od ich rzadkości). W takich przypadkach, Nigier zazwyczaj płaci normalną cenę towaru, który może dostać od swoich znajomych, kontaktów. Proste, nie?

raczej nie powinno ich być stać, dochodząc w ten sposób do sprzedawcy. Handel na czarnym rynku jest więc niezbyt bezpiecznym zajęciem. Jednakże, płaca rekompensuje wszelkie ryzyko. Towary z przemytu mogą zostać sprzedane nawet po 10-krotnie wyższej cenie, niż wynosi ich rzeczywista wartość, natomiast lokalnie niedostępne dobra (zwłaszcza jeśli masz dobre kontakty z „hurtownikami”) mogą zapewnić całkiem niezłą sumę, mimo iż są sprzedawane nawet po połowie ceny. Dobrze działający system handlu czarnorynkowego wymaga czasu, dobrego zarządzania i odrobiny szczęścia. Głównym problemem Nigrów jest unikanie węszących wszędzie lokalnych agencji rządowych. Nawet przy stosowaniu szczególnych środków ostrożności (łapówki, mała skala sprzedaży, stały krąg odbiorców, wysoki stopień płynności dóbr), życie Nigra nie należy do spokojnych. W wielu przypadkach, przystawienie klientowi lufy do głowy jest lepszym i szybszym argumentem niż uściśnienie dłoni. Nigrowie specjalizują się w najróżniejszych rodzajach towarów. Szczególnie popularne i chodliwe towary to: broń, elektronika, cybernetyka, ludzkie organy, chemia, pojazdy, software, niewolnicy, aparatura do braindance'u czy rzeczywistości wirtualnej, tajne dokumenty, czy wetware (produkty bioniki). Każda dziedzina ma swoje ciekawostki, i szanujący się Fixer zawsze powinien wiedzieć o nowościach i ogólnie orientować się na swoim terenie. Na przykład, Nigier handlarz oprogramowaniem musi często zmieniać swoją ofertę, gdyż starsze programy nie mogą konkurować ze wciąż ulepszanym LOD-em. Handlarze niewolników zaopatrują różne subkultury, które wykorzystują ludzi jako zabawki seksualne, magazyny danych, czy nawet jako pożywienie. „Dział” chemii zajmuje się również narkotykami, lecz na trochę innych zasadach niż Strzykawy. Nigrowie zajmują się skupem większych ilości i to oni wynajmują Strzykawy do rozprowadzania towaru na Ulicy. Handlują również narkotykami bojowymi, dopalaczami mózgowymi, i różnymi innymi egzotycznymi chemikaliami. Często ściśle współpracują z grupami zorganizowanej przestępczości oraz posiadają znajomych w wielu gangach. Istnieje również wiele bardziej

subtelnych rodzajów działalności, które aż proszą się od ich wykorzystanie do robienia pieniędzy. Na przykład, wielu Nigrów handluje bioniką, chipami, innymi systemami modyfikującymi lub rozszerzającymi możliwości centralnego ośrodka nerwowego, oraz różnymi bio-implantami. Większość dużych miast posiada również specjalistów w dziedzinie „kablowania”. Nie pochodzi to bynajmniej od donoszenia, lecz związane jest bezpośrednio z elektryką. „Kable” zajmują się dostarczaniem energii elektrycznej do ludzi, którym zależy, by nie dowiedziały się o tym odpowiednie władze. Kable zatrudniają kilku ludzi na kluczowych stanowiskach w elektrowniach, rozdzielniach prądu, oraz kilku sieciarzy, którzy korzystają z energii lokalnych systemów (zazwyczaj rządowych!) i przesyłają ją do odpowiedniej komórki na Sieci. Jest to mały, dosyć niebezpieczny rynek, lecz z ogromnym potencjałem (!). Nigrowie mogą, przy odpowiednio wytężonej pracy i sporej ilości szczęścia, wyrobić sobie wysoką reputa-

Biznes Informacyjny:

Infosi mnóstwo czasu spędzają na poszukiwaniach określonych wskazówek i informacji, lecz w wolnym czasie przeszukują bazy danych, zbierając informacje nieużyteczne dla Fixera, lecz może ważne dla kogoś innego (w końcu, ktoś wprowadził je do komputera, muszą więc być ważne, nie? Zazwyczaj, takie dane przechowuje się do ewentualnego późniejszego wykorzystania. Kiedy czas im na to pozwala, Infosi zaprzęgają komputery i Datamery do pracy nad uporządkowaniem tych informacji na listach tematycznych. Takie listy mogą zawierać nazwy poszczególnych warstw i grup społecznych, czy organizacji, informacje na temat poszczególnych rynków, zmian w nastrojach społeczeństwa, trendów w marketingu,

modzie, czy zebrane informacje na dany, określony temat.

Następnie, Infos znajduje chętnego do poznania takich informacji i zawiera transakcję. Te listy przynoszą ogromne zyski i tylko dlatego Infosi się tym zajmują - takie listy są zazwyczaj do pojedynczego użytku, później idą na śmietnik. Wiele Korporacji skupuje ogromne ilości tych list od wielu samodzielnych Infosów, a następnie zespoły księgowych, specjalistów marketingowych, działy B&R oraz systemy SI przetwarzają dane na potrzeby marketingu, promocji, czy dystrybucji. Około 50 JP przypadkowych danych może zostać zebranych, tworząc jedną listę. Zajmuje to około 1k10x10 godzin (czas może zostać podzielony pomiędzy Ciebie i personel, a szybkie komputery skrócą czas oczekiwania o 10% za każde 3 punkty INT Twojego systemu komputerowego). Cena list osiąga cenę od 100E\$ do 2000E\$ (czasami nawet więcej, zależnie od trudności w ich zdobyciu). Oczywiście, decyzja należy do MG. Typ listy, jaki otrzymasz będzie w dużej mierze wypadkową informacji z przypadkowych źródeł, lecz dobry Infos potrafi nawet z takiego chaosu wyciągnąć cenne informacje.

cję. Najlepszym przykładem są postacie Ogniomistrza i Bag Lady (patrz Cyberpunk 2020), którzy oboje są Nigrami i oboje są dobrze znani i powszechnie szanowani.

Infos

Ze wszystkich rodzajów handlarzy, najtrudniej jest zostać Infosem. Tego typu Fixerzy są traktowani z dziwnym re-

spektem, otaczają się aurą tajemniczości. Infosi są od tego, by wiedzieć wszystko, co czyni ich niezwykle cennymi w oczach tych, którzy nie wiedzą, oraz bardzo „do odstrzału” w oczach tych, którzy wiedzą i nie chcą, by inni również wiedzieli. Bycie Infosem posiada jedną ważną zaletę: nie masz kłopotów ze strony lokalnych władz, zdobywanie wiedzy rzadko jest przestępstwem. Właściwie, to często się zdarza, że agencje rządowe specjalnie utrzymują dobre stosunki z Infosami. Zależnie od zakresu informacji w dyspozycji Infosa, może on zarabiać niewiele lub bardzo dużo, lecz każdy Infos wie jedno: tylko najświeższe informacje są coś warte. Później informacje wychodzą na jaw i tracą swoją wartość. Z samej natury swojej działalności, Infosi spędzają dużo czasu na zdobywaniu informacji, szperaniu w różnych bazach, kontaktach z kontaktami. Zazwyczaj żyją nieco na odludziu, wynajmując innych do codziennych, przyziemnych spraw. Sukces w takim biznesie zależy w dużym stopniu od ilości znajomych, kontaktów, informatorów – preferowani są wysoko postawieni lub wpływowi osobnicy – jak również spora doza cierpliwości i bystry umysł. Zwykli Infosi to przyziemni szperacze, którzy są gotowi wygrzebać najgorsze brudy za kilka eurodolców. Szperacze są otaczani pogardą, uważani za szkodliwych i w związku z tym szybko kończą swoją karierę, szperając pół metra pod ziemią, z kamieniem u szyi w zatoce, lub z kulką w plecach. Jednakże, poważny, doświadczony Infos, jest poważany, a nawet wzbudza obawy u niektórych klientów. Najlepsi Infosi specjalizują się w określonych informacjach: o przemyśle

Infos

Powiązania
Spostrzegawczość
Perswazja
Przeprowadzanie wywiadów
Falszerstwo
Przeszukiwanie baz danych
Przesłuchiwanie
Postrzeganie ludzkich zachowań
Wysztalcenie i wiedza ogólna
Ekspert: (do wyboru)

Mnemonicicy:

Oto narzędzia Infosów. Problem ze zdobywaniem informacji polega na tym, że nigdy nie możesz porozmawiać o swojej pracy. Istota Biznesu Informacyjnego polega na tajności informacji, w związku z tym nie możesz zatrudniać zwykłych sekretarek, nie mówiąc już o gońcach czy kurierach, do dostarczania wiadomości. Żeby uniknąć problemu, wielu Infosów zatrudnia mnemonicików. Mnemonikiem może być dowolna osoba z zabezpieczonym kodowo WetDrive™ (patrz Chromebook, str. 35). Niektórzy Infosi wymagają również, by mnemonicicy używali Chipów Kurierskich (Chromebook 2, str. 73). Jeśli zawiodą elektroniczne zabezpieczenia, Infosi mogą polegać na szantażu i zastraszaniu, żeby zapewnić sobie lojalność mnemonika. Najwyższą formą mnemonika jest Dataman. Prawdziwi niewolnicy Infosów, te cyborgi posiadają tyle JP w sobie, że krążą tuż przy Krawędzi cyberpsychozy. Dataman zazwyczaj posiada Bodycomp™ (patrz Chromebook 2, str. 8), złącza dostępu WetDrive™ (patrz Chromebook 2, str. 6) oraz rozsiane po całym ciele komory składowania kości pamięci, która sprawia, że Dataman staje się żyjącym procesorem komputerowym. Infosi kontrolują swoich podopiecznych podobnie jak Korpy swoich czołowych naukowców, od nieświadomego uzależnienia do bomby cortexowej. Używanie Datamana jest nielegalne w wielu stanach i ściśle zakazane w „cywilizowanych” krajach, jak Japonia czy Niemcy.

zabezpieczeń, nowościach technologicznych, czy lokalnych lub globalnych trendach w polityce. Infosi prowadzą raczej intelektualny tryb życia, nie poświęcając wiele uwagi fizycznej stronie rozwoju osobowości, więc postrzegani są głównie jako dziwacy, lub ekscentrycy (zależnie od liczby zer na koncie). Jest to bardzo wyspecjalizowane i wąskie pole działalności, w dużym stopniu uzależnione od osobowości Fixera – wielu Fixerów sprzedaje informacje, lecz niewielu zajmuje się tylko tym. Najpoważniejszym zagrożeniem dla Infosa jest sprzedanie szczególnie groźnych danych, które mogą zagrozić samemu Fixerowi. Przekonała się o tym na własnej skórze Biała Lwica (CP 2020, str. 237), gdy sprzedała informacje, które doprowadziły do upadku rodziny mafijnej. Lwica do tej pory kryje się przed zabójcami, którzy na nią polują.

Stwórca

Wraz ze wzrastającym znaczeniem Sieci i ciągle rozwijającym się systemem powszechnego wykorzystywania jej przez struktury administracyjne, pojawiły się również Stanowe Identyfikatory Numeryczne (SIN-y), które pełnią rolę elektronicznego odpowiednika kompleksowego dowodu tożsamości. Numer SIN-u jest elektronicznym dowodem istnienia obywatela, służąc jako numer polisy ubezpieczeniowej, prawa jazdy, kont bankowych, identyfikacji pracownika, kodu dostępu do Sieci, a nawet jako numer telefonu. System został wymyślony i wprowadzony jako próba ułatwienia pracy administracji państwowej, lecz również jest z powodzeniem wykorzystywany jako środek kontroli (patrz str. 62). Dla Krawędziarzy i przestępców taki system identyfikacji może być szczególnie uciążliwy, jeśli ktoś akurat nie chce być „dostępny” przez jakiś czas. Jedynym wyjściem jest wówczas całkowita i kompletna zmiana tożsamości, od operacji plastycznej, do wymazania zapisów w poszczególnych kartotekach i bazach danych. Takie sprawy są załatwiane przez osoby znane jako „Stwórcy”. Są to Fixerzy, którzy specjalizują się w kreacji „nowej” osoby. Czasem zwie się ich również SIN-doktorami, lecz nazwą tą określa się zazwyczaj Fixerów specjalizujących się tylko w przekrętach związanych z SIN-ami. Z uwagi na złożo-

ność problemu, surowe wymagania, potrzebne zasoby, pieniądze oraz trud samego wykonania tak drastycznych operacji, tego rodzaju interesy są rzadko wykonywane i oczywiście, sownie opłacane. Etap zdobywania doświadczenia Fixerzy nazywają Kapłaństwem. Istnieją trzy główne rodzaje działalności Stwórców: kreacja, zmiana lub wymazanie elektronicznych tożsamości. Wszystkie te operacje (pod wspólną nazwą Oszustwa Identyfikacji) są przestępstwami 2 Priorytetu (*Chronić i Służyć...* str. 66) i każdy bliżej związany z interesem, od samego Stwórcy poczynając, poprzez pracowników, na klientach kończąc, w razie wpadki może się spodziewać ciężkiej odsiadki w którymś z bardziej ustronnych bloków więziennych (jeśli zbyt długo będziesz grzebał w rządowych bazach, mogą Ci dołożyć zarzuty o Szpiegostwo). Stwórcy potrzebują wysoko postawionych znajomych, w kręgach rządowych (popularne są CIA i Wydział Imigracyjny), oraz dobrych znajomych w korporacjach ubezpieczeniowych, bankach i firmach kredytowych. Jakość usług Stwórcy jest ściśle zależna od poziomu Powiązań. Właściwie, właśnie konieczność posiadania potężnych i wpływowych znajomych (a także odpowiednich zasobów finansowych, choćby na zakup sprzętu komputerowego), powoduje, że większość Stwórców zaczynała karierę w innych dziedzinach, na przykład jako Infosi, zanim weszli w szeregi Kapłanów. Stwórcy z konieczności współpracują z sieciarzami, którzy odwalają najgorszą część roboty. Wymagana jest również obecność kilku Techników, którzy opiekują się sprzętem oraz kilku Solo na długich kontraktach, którzy opiekują się personelem. Stwórcy nie wykonują tylko robótek na zlecenie, oferują gotowe już zestawy, kupują, po prostu handlują SIN-ami (podobnie jak kiedyś handlowano paszportami). Zaczynający działalność Stwórcy mają ograniczone możliwości działania, co bezpośrednio oddziałuje na jakość oferowanych dóbr. Na przykład, mogą zaproponować Ci osobę starszej Eskimoski z zaawansowaną epilepsją – postać znajdującą się poza wszelkimi podejrzeniami. Stwórcy czasami skupują tożsamość klientów, zamiast je wymazywać, natomiast niektórzy bezwzględni SIN-doktorzy nie wahają się

przed kradzieżą SIN-u, w ten sposób pozbywając się niewygodnych świadków, czy wrogów. Najbardziej brutalni Stwórcy potrafili wymordować całe rodziny i przywłaszczać sobie ich numery. Kapłaństwo utrzymuje zazwyczaj dobre stosunki z mafią, gdyż jest to jedna z niewielu organizacji, która jest w stanie dostarczyć wszelkich potrzebnych znajomości i zasobów. Jednakże, istnieją Fixerzy, którzy działają niezależnie i w najgłębszej tajemnicy. Muszą, gdyż spora większość ich klientów to osoby, które właśnie chcą się schować przed mackami mafii!

Stwórca

Uwaga: postać Stwórcy powinna być kontrolowana przez MG.

**Powiązania
Spostrzegawczość
Falszerstwo
Znajomość Sieci
Programowanie
Przeszukiwanie baz danych
Biurokracja
Księgowość
Transakcje giełdowe
Wykształcenie i wiedza ogólna**

Strzykawa

Znienawidzeni przez władze i opinię publiczną, handlarze narkotykami doskonale sobie radzą w świecie roku 2020. Strzykawy to zazwyczaj niezbyt moralni osobnicy, nawet ci, którzy wyrastają ponad poziom szumowin i zostają większymi przemytnikami narkotyków (patrz Niger). Chociaż w przeważającej większości przypadków są zaopatrywani przez mafię, nie należą do Rodziny i nie mają w niej żadnych wpływów. Zazwyczaj załatwiają tego rodzaju sprawy przez wyżej postawionego Fixera. Strzykawy zazwyczaj działają na własne konto, rzadko dzieląc się z innymi. Mimo iż potężny Drug-Lord może zatrudniać wiele Strzykaw, raczej rzadko oni ze sobą współpracują, nie muszą się nawet znać. Istnieją wyjątki, zależnie od towaru, lecz ogólnie Strzykawy różnią się od prawdziwych handlarzy tym, że nie zajmują się dosta-

wami, a tylko sprzedają. Strzykawy najczęściej padają ofiarą nagonek policyjnych, polegają więc na swoich dealerach, że wykupią ich w razie problemu. Nie zawsze się tak dzieje. Strzykawy są pasożytami, żerującymi na bezbronnych, biednych narkomanach. Często Strzykawy żądają przysług o charakterze seksualnym od swoich ofiar, co nie rzadko prowadzi do pobić, morderstw, strzelanin, czy wojen gangów. Władze szczególnie zażarcie tępią Strzykawy, lecz zazwyczaj jest ich zbyt wielu, by stosowane metody miały większy sens. Niektórzy handlarze specjalizują się w handlu nowymi egzotycznymi narkotykami, które jeszcze nie zostały oficjalnie uznane za nielegalne. Niektórzy handlują ogólnie dostępnymi lekami: stymulatorami, środkami uspokajającymi, dopalaczami nerwowymi, czy narkotykami pamięciowymi. Farmaceutyczny świat 2020 jest rajem dla Strzykaw: ciągle się zmienia, pojawiają się nowe narkotyki. Pochodne amfetaminy, syntetyczne endorfiny, substancje halucynogenne, biologiczne dopalacze można znaleźć w każdym mieście. W niektórych miastach, dzięki systemowi rejestracji (patrz Zawód: *Farmaceuta*, str. 81), Strzykawy mogą prowadzić legalne interesy w dziedzinie farmaceutyki. Z drugiej strony, nie wszystkie Strzykawy to szumowiny i ostatnie kanale – niektórzy handlują lekami i narkotykami bojowymi, na które jest ciągle zapotrzebowanie na Krawędzi, niektórzy po prostu sprzedają leki „spod lady” tym biedakom, których nie stać na zapłacenie pełnej ceny w legalnych aptekach. Jednakże, w wię-



szości krajów (w większej części świata) używanie rozrywkowych narkotyków jest surowo ograniczone, jeśli nie całkowicie zabronione. Nie powstrzymuje to jednak narkotyków przed byciem popularnym i zyskowym przedsięwzięciem. Nieważne, czy są legalne czy z podziemia, laboratoria chemiczne i farmaceutyczne można znaleźć w prawie każdym mieście świata. W takiej sytuacji, zawód Strzykawy ma przed sobą świetlaną, długą przyszłość.

Robak

Ta nazwa nie określa zawodu, a raczej status społeczny osoby. Ci osobnicy są najniższym (i najczęściej spotykanym) typem Fixerów. Zazwyczaj działają jako pośrednicy, gońcy, wtyczki, informatorzy, złodziejaski, paserzy. Swoje działania opierają na kontaktach z najbardziej niebezpieczną częścią ludności w mieście, więc rzadko mają poparcie nawet ze strony przestępców. Robak, jeśli ma farta, może działać jako łącznik pomiędzy organizacją kryminalną a ogólnie rozumianą ludnością miasta. Robaki to zwykle drobni handlarze,

oferujący najgorsze towary i usługi, zależnie od dzielnicy w jakiej działają. Często uciekają się do przemocy (jednak pamiętaj, że nie są typem prostego zabijaki, którym byłby niskopoziomowy Solo). Z uwagi na swoje raczej ubogie życie, większość Robaków marzy o „wielkim skoku”, który wyprowadzi ich z tego bagna, lecz

Strzykawa

Uwaga: postać Strzykawy powinna być kontrolowana przez MG.

Powiązania
Spostrzegawczość
Perswazja
Zastraszanie
Walka wręcz
Pistolet
Broń biała
Farmaceutyka
Falszerstwo
Biologia lub Chemia

Robak

Powiązania
Spostrzegawczość
Falszerstwo
Walka wręcz
Pistolet
Broń biała
Otwieranie zamków
Kradzież kieszonkowa
Zastraszanie
Perswazja

takie rzeczy zdarzają się bardzo rzadko. Ogólnie Robaka można określić jako osobę z talentem i potencjałem Fixera, która jednak z uwagi na określony przeszko-

Żniwiarze:

Są to Sępy, które zarabiają na handlu ludzkimi organami i częściami ciała od przypadkowych ludzi. Czasami dokonują sekcji na jeszcze ciepłych ciałach, wydobytych z miejsca wypadku czy strzelaniny, natomiast w większości przypadków polują na zdrowych ludzi (nawet dzieci, na których organy jest duży popyt), których porywają z ulicy i dostarczają do banku ciał. W ekstremalnych przypadkach organizują napady na wozy Trauma-Teamu lub karetki. Niskopoziomowy Żniwiarz to zwykły ghul, lecz dobrze ustawiony Żniwiarz dysponuje siecią informatorów, oraz armią poszukiwaczy oraz „chirurgów”, którzy nieustannie przeczesują miasto.

nie jest w stanie nigdzie wyżej zajść. Mogą być analfabetami, ćpunami, lub po prostu prawie dziećmi, które zostały zmuszone do pracy. Robak rzadko osiąga poziom Powiązań powyżej +4, później zmieniają rodzaj działalności, zazwyczaj awansują na pozycję Nigra. Robaki dysponują podstawowym zestawem umiejętności z podręcznika Cyberpunka 2020. Chociaż miał on reprezentować ogólnie postać Fixera, znakomicie nadaje się dla Robaka, gdyż jako niskopoziomowy Fixer musi mieć wszystko w pewnym stopniu.

Forsiarz

Forsiarz jest typem Fixera, który zajmuje się czystą walutą. Pieniądz w roku 2020 ma prawie magiczną moc (w pewnym stopniu podobnie jak dzisiaj). Ekonomia megakorporacji uczyniła z pieniądza najgroźniejszą broń znaną człowiekowi: może zniszczyć duszę człowieka i zabijać narody. Banknoty i monety, elektroniczne pieniądze, karty kredytowe, płynne aktywa, konta bankowe, osobiste czeki, niepłynne aktywa, metale i kamienie szlachetne, akcje i obligacje są płynami organicznymi kapitalistycznego organizmu, jakim stał się świat w 2020. Sprytni

Forsiarze są w stanie popełnić zbrodnię doskonałą: zabrać swoje i uciec, nie zostawiając śladów. Tacy są Forsiarze: sprytni i bezwzględni. Rozróżniamy kilka rodzajów Forsiarza: Fabrykant, Spekulant, Rekin i Bukmacher, lecz często te rodzaje nakładają się na siebie.

Fabrykant

Fabrykanci są Forsiarzami na dużą skalę, i w związku z tym, są najbardziej na widoku ze wszystkich Forsiarzy. Już sama nazwa budzi dwuznaczne skojarzenia, z jednej strony można to rozumieć jako osobę, zajmującą się fabrykami (czyli firmami), a z drugiej fabrykującą dowody. I oba aspekty nazwy razem wzięte najlepiej oddają charakter tego typu Fixera. Zajmują się zazwyczaj praniem pieniędzy, fałszowaniem, fałszywym księgowaniem, oraz wyludzeniami, często na zlecenie dużych korporacji, a czasami na ich koszt. Zasadniczo rozróżniamy dwa rodzaje Fabrykantów – bogaci i aresztowani. Klasyczna definicja Fabrykanta mówi, iż jest to osoba, którą zatrudnia się w celu rozwiązania problemów firmy. Kiedyś to się nazywało factoringiem. Takie sytuacje nadal zdarzają się w roku 2020. Czasami korporacje stają w obliczu nieuniknionego bankructwa, a nie mogą sprzedać swojego kapitału, i wtedy właśnie zatrudnia się Fabrykanta. Fixer zgadza się wykupić cały majątek rzeczowy firmy, oczywiście po niższej cenie, zapewniając w ten sposób to, że firma będzie się jakoś trzymać, natomiast do jego obowiązków należy znalezienie kupców oraz zapewnienie jakiegoś zysku. Oczywiście, Fixerzy muszą mieć dostęp do znacznych funduszy, zanim rozpocznie się właściwa część operacji, lecz gładko i sprawnie przeprowadzona transakcja może okazać się żyłą złota. Magazyn pełen niepopularnych dysków muzycznych może stać się składem nośników dla jakiegoś wysoko postawionego Infosa. Usługi świadczone dawniej w procesie factoringu, nadal są w cenie, lecz dzisiejszy Fabrykant to niezwykle inteligentny, utalentowany Fixer (w tym momencie, postać Fixera najbardziej zbliża się do postaci Korpa). Całe korporacje padły ofiarą manipulacji Fixerów, co było o tyle łatwiejsze, że mieli do dyspozycji najlepszych sieciarzy. Fabrykanci są również specami w dziedzinie

wyludzania i innych tricków księgowych; każda mafia ma przynajmniej dwóch Fabrykantów na liście plac, którzy mają uważać na próby przekrętów ze strony mafijnych księgowych, oraz „poprawiać” sprawy podatkowe i bankowe. Fabrykanci zajmują się również wymianą walut, i jako jedyni Fixerzy zajmują się handlem metalami i kamieniami szlachetnymi. Niektórzy handlują również walutami krajowymi, które mimo iż straciły w stosunku do Eurodolara, nadal są wykorzystywane w niektórych transakcjach (choć należy się liczyć z tym, że w przypadku takiej działalności, Fixer policzy sobie prowizję w wysokości 3-10%). Niektórzy z Fabrykantów działają jak pralnie pieniędzy, przyjmując skradzione pieniądze od złodziei bankowych i nie tylko, a następnie filtrując je przez serie drobnych transakcji, które oddzielają złodziei od podejrzanych banknotów z kolejnymi numerami seryjnymi. Pranie pieniędzy jest zazwyczaj drogim zajęciem (prowizja rzędu 50% początkowej wartości), lecz wraz z rozwojem elektronicznych transakcji oraz elektronicznych pieniędzy, pranie stało się łatwiejsze niż dawne fizyczne rozdzielanie banknotów. Właśnie ze względu na przeważającą liczbę transakcji elektronicznych, większość Fabrykantów bierze sobie Programowanie, oraz nawiązuje kontakty z sieciarzami, którzy pomagają filtrować pieniądze przez systemy ochronne firm kredytowych, banków, itp. Niektórzy Fabrykanci specjalizują się w fałszowaniu ksiąg, które wprowadza Fixera w świat fałszerstwa – fałszywe podpisy, odciski palców, wzory głosu i siatkówki są towarami nowoczesnych Fixerów. Bardzo trudno jest wytropić skradzione kredchipy bez odpowiedniego wyposażenia, a Fabrykanci (dysponując kasą pozwalającą na zakup takiego sprzętu oraz kontaktami z sieciarzami i Technikami, którzy to obsłużą) są ekspertami w dziedzinie przemysłowego fałszerstwa kredchipów i kart kredytowych (patrz str. 53, Elektroniczne środki do życia). Fałszywe księgowanie, lub czarnorynkowe operacje bankowe są kolejnym polem do popisu dla Fabrykantów. Banki Iluzji (patrz str. 55) są skomplikowanymi operacjami, nie tylko z punktu widzenia programowania, lecz również z uwagi na problemy ekonomiczne i prawne. Każdy

Bank Iluzji zatrudnia kilkunastu Fabrykantów, którzy mają za zadanie sprawiać, by nielegalne operacje prowadzone przez Bank były postrzegane przez otoczenie jako całkowicie dozwolone. Skupując długi i dysponując aktywami legalnych firm, oraz używając kont bankowych, Fabrykanci i Banki Iluzji pozostają zaufaną firmą kredytową dla wielu Krawędziarzy a także przestępców. Fabrykant tyle czerpie korzyści ze światowej gospodarki, co dobry Niger z kontaktów z Ulicą.

Fabrykant

**Powiązania
Spostrzegawczość
Perswazja
Przeprowadzanie wywiadów
Księgowość
Postrzeganie ludzkich zachowań
Transakcje giełdowe
lub Programowanie
Wykształcenie i wiedza ogólna
Etykieta
Zmysł Biznesu**

Spekulant

Spekulant kupuje towar po super niskiej cenie i sprzedaje go za połowę ceny. Tego rodzaju Forsiarz specjalizuje się w redystrybucji majątku, nie tylko gotówki, czy waluty. Spekulanci skupują niepewny towar (dowolny) i sprzedają go po wyższej cenie. Większość Spekulantów to drobni Forsiarze, więc zazwyczaj mogą więcej robić, i narażają się na mniejsze konsekwencje w przypadku złapania (Priorytet 5-6, Chronić i Służyć, str. 62-64). Spekulanci zazwyczaj płacą 10-30% wartości towaru, a następnie sprzedają za połowę wartości. Spekulanci są wysoko cenionymi osobami w roku 2020, ponieważ zawsze znajdzie się kilku zakapturzonych klientów, którzy zechcą sprzedać kradzione, znalezione, odziedziczone, czy wyszabrowane towary. Spekulanci zajmują się także wymianą poszczególnych towarów, od ludzkich narządów do samochodów. Ogólnie jednak, Spekulanci wolą zajmować się łatwiejszym do sprzedania towarem, niż wyszukanyimi błahostkami, jak materiały genetyczne, czy bomby atomowe. Im bardziej wy-

myślny towar, im cieplejszy, tym większe zagrożenie przedstawia on dla Fixera, zarówno z punktu widzenia bezpieczeństwa, jak i zysku. Już z samej definicji swojego zajęcia, Fixerzy muszą dysponować określonymi zasobami finansowymi, i kontaktami z określonymi dalszymi ogniwami. Żeby coś odsprzedać, muszą najpierw to kupić i znać nabywcę. Dlatego też, wielu Spekulantów na boku dorabia sobie w innej dziedzinie – od hazardu po prostytutkę. Najczęściej spotykaną formą poparcia finansowego jest znalezienie sponsora w postaci którejś z wszędobylskich mafii. Spekulanci stanowią jeden z ulubionych celów dla mafii, gdyż są znakomitym źródłem przychodów, trudnych do znalezienia towarów i są znakomitą przykrywką dla wielu bardziej ryzykownych i surowiej karanych rodzajów działalności. Jest to szczególnie trudna specjalizacja dla postaci gracza, gdyż wymaga wiele uwagi, koncentracji, ciągłej czujności na wszystkie strony, oraz dużo wysiłku wkładanego w każdą operację. Do tego, Spekulanci zazwyczaj prowadzą kilka transakcji naraz. Co prawda nie wymaga to takiego personelu, jak w przypadku Nigrów czy prostytutki, lecz znacznie ogranicza możliwości działania (w rozumieniu, rozgrywania przygód, itp.). Spekulanci są doskonałymi informatorami i kontaktami, oraz znakomitym narzędziem MG dla tworzenia pobocznych wątków.

Spekulant

Uwaga: postać Spekulanta powinna być kontrolowana przez MG.

**Powiązania
Spostrzegawczość
Perswazja
Zastraszanie
Walka wręcz
Pistolet
Broń biała
Falszerstwo
Księgowość
Podstawowe naprawy lub Ekspert
(w dowolnej dziedzinie, w której się specjalizujesz)**

Zmysł Biznesu

**(Solo of Fortune, str. 31):
umiejętność oparta na INT.
Wiedza na temat inwestowania
kapitału, znajomość tajników
prowadzenia przedsiębiorstwa
oraz umiejętność wykorzystywania „okazji”.**

Rekin (Kredrekin)

Ci goście każdemu pożyczą pieniądze, jednakże prowizje są bardzo wysokie, a opóźnienie w płatności kończy się złamaniem kończyn (lub czymś gorszym). Tak jak Spekulanci sprzedają niepewne towary, tak Rekin handluje stopami procentowymi. Możesz sobie pozwolić na określoną prowizję, lub nie, lecz złamanie nogi możesz dostać w zestawie, gratis... Wszystkie Rekiny mają podobne wymagania personalne; kilkunastu Solo, lub tłuźców, którzy będą przekonywać klientów, by oddali pieniądze w terminie, a także przynajmniej jednego Fabrykanta, który będzie prowadził sprawy papierkowe. Jediną zmienną warunkującą liczbę personelu, jest skala działalności. Rekiny są również mile widziani w szeregach mafii, z uwagi na niski stopień ryzyka w połączeniu z wysokimi zyskami i zapotrzebowaniem na szeroką bazę monetarną do prowadzenia interesu (przy okazji piorą pieniądze). W XXI wieku pojawili się Rekiny, zajmujący się świadczeniem usług wyłącznie przez Sieć. Takie Rekiny działają przez Banki Iluzji w porozumieniu z sieciarzami i Fabrykantami. Główną grupę klientów stanowią sieciarzy, lecz prawie każdy może mieć zlecenie dla Rekina. Niektórzy naiwni preferują Kredrekinów, ponieważ nigdy fizycznie nie muszą się spotykać z ciemnymi typami. Na nic im się to nie zdaje – Rekin sieci są czasem nawet bardziej krwiożerczy niż zwykłe rekiny. Rekin może poznać Twój adres, trochę Cię sponiewiera, natomiast Kredrekin podłączy Ci wirusa do Twojego elektronicznego konta. Tego rodzaju wirusy mogą zmieniać inne aspekty Twojej tożsamości, i mogą zostać uruchomione na rozkaz. Jeśli klient spóźnia się z płat-

nością, następnego dnia może do niego zapukać policja, oskarżając go o jakiś czyn przestępczy. Może się okazać, że wszystkie konta bankowe takiego pana zostały zamknięte lub zlikwidowane, że jego nazwisko znajduje się na liście CIA najbardziej poszukiwanych, lub może się przekonać, że wszystkie banki danych są zgodne co do tego, że pan nazywa się Elvis Presley, obecnie zamieszkały na Marsie. Z drugiej strony, Kredrekin jest w stanie nanosekund wypłacić pieniądze swoim klientom i może zaoferować różne inne usługi, „przy okazji rozmowy”.

Rekin

Powiązania
Spostrzegawczość
Zastraszanie
Śledzenie
Księgowość
Postrzeganie ludzkich zachowań
Przysłuchiwanie
Walka wręcz
Broń biała
Pistolet

Kredrekin

Powiązania
Spostrzegawczość
Zastraszanie
Znajomość Sieci
Księgowość
Programowanie
Pistolet
Elektronika
Przeprowadzanie wywiadów
Broń biała

Bukmacher

Termin ten pochodzi z 50-tych lat XX wieku, kiedy to zakłady hazardowe notowano na kawałkach papieru (a propos niskiego poziomu technologii!). Wtedy, każda dzielnica miała własnego bukmachera, którego zazwyczaj można było znaleźć w okolicach lokalnego baru. Taki bukmacher wiedział o wszystkich notowaniach na poszczególne wyścigi, konie, psy, itd., a także zawierał zakłady i opiekował się nimi. Zwycięzcy otrzymywali swoje pieniądze z zakumulowanej puli, natomiast bukmacher zachowywał dla

siebie resztę. W 2020, hazard jest wielkim przedsięwzięciem, i bukmacherzy stają się hackerami, zdobywającymi informacje i wykorzystujący je za pośrednictwem komputerów i Sieci. Istnieją dwa rodzaje bukmacherów, lecz tak często nakładają się na siebie, iż bez sensu byłoby wymieniać je oddzielnie. Pierwszy rodzaj to klasyczni Bukmacherzy, którzy zbierają pieniądze, wypłacają wygrane i interesują się notowaniami. Istnieją jeszcze ci, którzy interesują się, a raczej uważnie śledzą (a czasem nawet sami ustawiają) wszelkie notowania, na które przyjmują zakłady. Bukmacherzy mają w roku 2020 znacznie więcej do roboty niż kiedyś. Mimo iż wyścigi konne zostały zdominowane przez zalegalizowane firmy hazardowe, a „numerki” zostały wyparte przez stanowe loterie, takie jak Lotto Ciał, istnieje mnóstwo zajęć, które mogą i są wykorzystywane do hazardu: boks, zapasy, turnieje sztuk walki, football, baseball, koszykówka, czy piłka nożna (bardzo popularna poza terenem Stanów Zjednoczonych). W podziemiu istnieją całe struktury zgromadzone wokół nielegalnych kasyn i pokątnych zawodów, jak pojedynki nożowników, czy walki zwierząt. W środowisku, do dobrego tonu należy obstawiać wszystko. Kampanie polityczne, wojny, nawet pogoda są powodem do zakładów. Właśnie do Bukmacherów należy ustawianie szans poszczególnych „kandydatów”. Buksi często wykorzystują drogie systemy komputerowe do lepszej organizacji zakładów, oraz do bieżącego uzupełniania danych. Era informacji zrewolucjonizowała świat hazardu. Istnieją screamsheety i usługi informacyjne specjalnie zapewniające potrzebne hazardystom wiadomości. The Racing Form, magazyn grających na wyścigach, ukazujący się jeszcze w latach 90-tych poprzedniego stulecia, wymienia wszelkie dane, wiek konia, przebieg kariery konia i dżokeja, życiorys właściciela, wszystko. Bukmacherzy zajmują się takimi informacjami, obstawianiem kandydatów, opiekowanie się zakładami, oraz podrzucaniem odpowiedzi swoim klientom. Niektórzy bukmacherzy są tak popularni i szanowani, że niektóre gazety regularnie publikują ich przewidywania, czy typy na określony wyścig. Głównym źródłem zakładów hazardowych zawsze był Lloyd's w Londy-

nie, brytyjska firma ubezpieczeniowa, która od dłuższego czasu jest autorytetem w dziedzinie notowań hazardowych. Lloyd's publikuje zakłady na wszystko pod słońcem, od sportu po politykę, i w związku z tym często padał ofiarą hackerów (Lloyd's posiada zdumiewająco gęsty LOD). Niektórzy Buksi specjalizują się w hazardzie militarnym, podobnym do tego, w jaki zabawiali się wojskowi analitycy, którzy obstawiali szanse poszczególnych operacji wojskowych. Ich specjalnością są walki na noże, wojny gangów oraz konflikty narodowe na dużą skalę. W 2020, większość Buksów w dużym stopniu polega na Sieci, niezależnie od swojej specjalizacji. Elektryczne kasyna oraz systemy hazardowe można znaleźć w niektórych ciemnych zakątkach cyberprzestrzeni, chronione przez potężne systemy strażnicze, obsługiwane przez profesjonalnych łamaczy kodów i najlepszych sieciarzy. Rodzaj przyjmowanych zakładów zależy oczywiście od danego cyberkasyna. Niektóre systemy mają własne imitacje poszczególnych rozrywek: karty, ruletka, totolotek, bingo, oraz całe systemy wymiany waluty, zawiadywane przez skomplikowane struktury, na bieżąco regulujące wszystkie aspekty działalności kasyna. Zorganizowana przestępczość często pełni znaczącą rolę w świecie hazardu i większość Bukmacherów prędzej czy później uświadamia sobie, że pracuje dla mafii. Nie mówiąc już o tym, że hazard zawsze był uważany za domenę mafii. Często zdarza się, że mafia zaaranżuje odpowiedni wynik szczególnie popularnego wydarzenia, i osiąga niebotyczne zyski. Znacznie łatwiej zmienić wydarzenie niż ustalone już stawki, czy notowania. Zdarza się, że faworyt, na przykład, meczu bokserskiego, zostaje przekonany (w ten czy inny sposób), by przegrał mecz. Ponieważ faworyt ma większe szanse na zwycięstwo, więcej ludzi obstawia jego wygraną, a nie przeciwnika. Buks zbiera kasę, mecz się zaczyna, faworyt przegrywa, a dużo ludzi traci kasę. Tylko ci, którzy obstawili tego drugiego dostają pieniądze, a Bukmacher odchodzi z dużym napiwkami. Jeśli wydarzenie zostało zaaranżowane przez mafię, wówczas buks dostaje część kasy, a mafia znaczną większość. Sztuczka polega na tym, by nikt się nie zorientował, że

padł ofiarą oszustwa. Kolejnym ziarnkiem piasku w trybach maszynierii bukmacherów jest to, że wraz z rozwojem technologicznym pojawiły się implanty, które są w stanie liczyć karty i przeliczać szanse tak szybko, że możliwe jest ogranie dowolnego systemu. Jednak, większość grających to zdesperowani szumowiny z Ulicy, którzy nie mogą sobie pozwolić na tak egzotyczny sprzęt. Zarówno Bukmacherzy jak i Rekiny większą część swoich zysków czerpią z wykorzystywania zdesperowanych ludzi. Rekiny dają Ci pieniądze, lecz pobierają taką prowizję, że zaczynasz się zastanawiać, jak ją spłacisz i co się stanie, jeśli tego nie zrobisz. Bukmacherzy wydają się mniej przerażający, lecz ryzyko, że przegrasz są równe (jeśli nie większe) szansom na wygraną. Większość zakładów zawiera się dla rozrywki raczej niż z powodów ekonomicznych, lecz nałóg hazardu gwarantuje na długo zajęcie dla bukmacherów.

Bukmacher

Powiązania
Spostrzegawczość
Zastraszenie
Perswazja
Księgowość
Postrzeganie ludzkich zachowań
Hazard
Pistolet
Walka wręcz lub Broń biała
Matematyka

Pijawka

Ludzie są dla Fixera największą wartością, lecz dla Pijawki takie zdanie nie jest sloganem, lecz sposobem na życie. Pijawka jest typem Fixera, który specjalizuje się w usługach personalnych, zarówno legalnych jak i nielegalnych. Pijawka zbliża pracowników i pracodawców, umożliwiając porozumienie tak na poziomie Ulicy jak i w zaciszach gabinetów korporacyjnych. Chociaż wiele szarych i czarnych usług podpada pod działalność Fixerów, istnieje także wiele legalnych zajęć, którymi zajmują się Pijawki. Tak Łowcy talentów, jak Agenci, czy Mena-

dżerowie żyją z talentu innych ludzi i dlatego też wielu szlachetnych Fixerów określa się mianem „Pijawki”.

Łowca talentów

Łowca talentów jest typem Pijawki, który wyszukuje ludzi z talentem: muzycznym, aktorskim, sportowym, żyłką do interesów, czy zamiłowaniem do czarnych operacji, jak zabójstwa, czy nielegalne sieciowanie. Niezależnie od tego, czy działają z czyjegoś polecenia, czy przykład mediakorporacji, czy są samodzielnymi przedsiębiorcami, Łowcy talentów są Fixerami, którzy aktywnie szukają ludzi z niezbędnymi umiejętnościami. Naturalnym jest, że Łowcy często odwiedzają miejsca, w których pojawiają się odpowiedni ludzie. Szukając sportowców, Łowcy odwiedzają stadiony, areny sportowe, czy bary sportowców. Gdy zachodzi potrzeba znalezienia kilku sieciarzy, Fixer spędza mnóstwo czasu na Sieci, rozsyłając ogłoszenia, odwiedza popularne wśród Netrunnerów knajpy, rozgląda się po sklepach z elektroniką, i oprogramowaniem. Łowcy talentów spędzają mnóstwo czasu na pozornie bezproduktywnym wałęsaniu się, naprzykrzaniu się i zadawaniu niechcianych pytań. Niektórzy (na przykład właściciele barów) uważają Łowców za utrapienie, lecz inni pracodawcy wysoko sobie cenią usługi i umiejętności Łowców. Ponieważ nigdy nie będziesz wiedział, gdzie pojawi się odpowiednia, szukana przez Ciebie osoba, Łowcy są zawsze w ruchu. Dużą część roboty załatwia za nich ich doskonała sieć kontaktów, zazwyczaj właściciele odpowiednich lokali, oraz związani z przemysłem Technicy, Reporterzy i Kopy. Łowca utrzymuje się z prowizji, jaką czerpie ze „znależnego”, które może przybierać różne formy, od procentu z zysków, jaki przyniesie dana osoba w przyszłości, lub jako zwykłe ustalone z góry, lub też po znalezieniu, wynagrodzenie pieniężne lub w naturze. Tak jak każdy Fixer, tak i Łowca talentów marzy o „wielkim skoku”, o odkryciu tego wielkiego talentu, który zapewni mu dostatnie życie, i przyniesie sławę. Gdy Łowca naprawdę odkryje duży talent, obie strony mają zwykle zapewniony byt przynajmniej na parę miesięcy. Chociaż wiele korporacji i innych organizacji zatrudnia na stałe Łow-

Fixerzy Egzotyki:

Chociaż Egzotyki są w większym stopniu tolerowani w społeczeństwie niż PPC-ty, nadal cierpią z powodu odmienności (niektórzy uważają, że to zazdrość). Egzotyki posiadają zaletę w postaci wpływania na emocje ludzi i wymuszania określonego zachowania: strach przed smoko- i gadokształtnymi formami, lekceważenie łasic, czy pożądanie na widok kotów, misków, czy króliczków... Tak jak metalogłowi, Egzotyki mają określone potrzeby i wolą polegać na kimś, kto te potrzeby zrozumie. Kultura Egzotyków jest znacznie bardziej rozwinięta niż w przypadku PPC-tów, czasem tworząc całe enklawy. Fixerzy Egzotyki działają zazwyczaj jako Pośrednicy, łącząc „normalnych” i cyborgi z klientelą i pracodawcami Egzotykami. Spełniają również potrzeby społeczności Egzotyków: sprzedaż modyfikowanych ubrań, bezpieczne mieszkania i kryjówki, ekspertyza medyczna (zwłaszcza jeśli chodzi o ryzyko raka skóry) oraz organizacja rozrywki (jako Właściciele).

ców, wielu z nich działa na własną rękę, od czasu do czasu luźno związując się z którąś z tych grup. Samodzielni Łowcy to zwykle początkujący, działający na małą skalę Fixerzy, bardziej zdesperowani niż korporacyjni koledzy, szukający tej legendarnej okazji. Czasami rzeczywiście tak się dzieje, że jakiś nieznany Fixer nęką pojawia się z wielką gwiazdą na progu jakiejś megakorporacji, zbiera prowizję, która starczy mu na kilka lat. Łowcy mogą również pracować dla mafii, szukając zabójców do wynajęcia, czy Fixerów do uzupełnienia luk w Rodzinie. Tacy Łowcy obserwują uważnie więzienia, patrząc, kto z nich wychodzi, a także patrolują mniej bezpieczne części miast, szukając odważnych młodzieńców, goto-

wych na wszystko młodych przestępców. Całkiem prawdopodobne, że zdolny Krawędziarz w którymś momencie swojego życia otrzyma propozycję zatrudnienia ze strony mafijnego, bądź nie, Łowcy talentów. Największą szansę mają Solo, Fixerzy, Sieciarze, lecz tylko wtedy, gdy wykażą się rzeczywistymi zdolnościami. Inni, jeśli będą się narzucać, mogą najwyżej zostać obici przez ochroniarzy Pijawki. Łowcy talentów są znakomitym narzędziem dla MG: potrafią doskonale połączyć postacie graczy, zaprezentować ważnych BN, czy sprawić, że praca postaci stanie się łatwiejsza i przyjemniejsza.

Łowca talentów

Powiązania
Spostrzegawczość
Perswazja
Zastraszanie
Ekspert: (wybrana dziedzina)
Postrzeżenie ludzkich zachowań
Etykieta
Wykształcenie i wiedza ogólna
Ekspert: (wybrana kultura)
Przeprowadzanie wywiadów

Agent/Menadżer

Większość Pijawek stanowią Agenci, których robota jest znacznie łatwiejsza i mniej niewdzięczna niż w przypadku Łowców. Agenci otrzymują pieniądze od swoich utalentowanych (podobno) podopiecznych, by reprezentować ich przed ewentualnymi pracodawcami. Ponieważ ich praca polega na znalezieniu zatrudnienia, Agenci większość czasu spędzają na rozmowach ze znajomymi w odpowiednich kręgach, naturalnie w granicach gałęzi, którą interesuje się ich podopieczny. Takie działania wymagają ogromnej liczby znajomych, więc zazwyczaj Agenci mają mnóstwo kontaktów, nawet wtedy, gdy reprezentuje pojedynczą osobę, czy grupę osób. Większość kontaktów Agenta stanowią Korpy lub inne wysoko postawione osoby w kręgu działalności jego klienta. Agent reprezentujący interesy aktora lub aktorki, będzie miał znajomych w Hollywood i Londynie, oraz pewnie w mediakorporacjach, DMS czy Net 54. Liczba klientów, jakich będzie reprezen-

tować pojedynczy agent zależy głównie od popularności klienta(ów). Załóżmy, że Agent z Powiazaniami na poziomie +1 ma jednego klienta, osiąga maksimum przy poziomie +5, +6, i ponownie ogranicza liczbę klientów przy Powiazaniach na +10. Tacy Agenci pracują wówczas dla znanych osobistości, jak rocker Kenny Eurodyne, baseballista Ray Isaac, braindancer Slade McCallahan czy Solo korporacyjny Morgan Blackhand. Najbardziej wpływowych, najbogatszych Agentów nazywa się Menadżerami, tacy Fixerzy sami są znanymi osobistościami. Mają tak duże wpływy, iż są tak samo popularni w branży, jak ich klienci. Zajmowanie się sprawami jednej osoby, lub grupy osób wymaga połączenia umiejętności Agenta ze zdolnościami korporacyjnego szefa departamentu. Menadżerowie są poza zasięgiem zwykłych problemów, z jakimi borykają się Agenci, lecz nie oznacza to, że nie mają własnych. Bliski związek z klientem oznacza co prawda wysokie dochody w postaci prowizji, lecz odbywa się to kosztem nerwów Menadżera. Menadżer musi zająć się wszystkimi sprawami dotyczącymi kariery klienta. Czy się dokładnie zajmują Menadżerowie zależy oczywiście od profesji klienta.

Agenci i Menadżerowie nie zawsze działają zgodnie z prawem i w jego granicach. Sieciarze, Solo i zespoły uderzeniowe tak jak rockerzy i aktorzy potrzebują wsparcia i „reklamy”. Jeśli ktoś przygotowuje czarną operację i potrzebuje odpowiednich ludzi, kontaktuje się z szanowanym Agentem, który dostarcza utalentowanych ludzi, albo oferując własnych klientów, czy też kierując do innego Agenta, który dysponuje określonym personelem. Zasadniczo, rola Agenta ogranicza się w takich przypadkach do funkcji pośrednika pomiędzy pracodawcą a zespołem. Dla tych MG, którzy rozgrywają kampanie dla najemników, Pijawka Agent jest doskonałym narzędziem do wprowadzenia nowych postaci, ważnych BN, czy do tworzenia pobocznych wątków. Rola Menadżera wymaga bliskiego i ścisłego związku z klientami – regularne spotkania, podróże, a nawet rozwiązywanie ich problemów osobistych. Jest to dobra postać dla nowego Fixera, gdyż Menadżer jak gdyby z musu trzyma się blisko grupy,

i zazwyczaj towarzyszy im w każdej sytuacji. Osobowość i Życiorys postaci gracza będą miały duży wpływ na rozgrywane przygody, gdyż niektórzy Agenci, czy Menadżerowie mogą nie wykonywać nielegalnych zleceń, czy przyjmować pracę tylko z przy spełnieniu określonych warunków. Jednak takie sytuacje zdarzają się rzadko, Krawędziarze Agenci są w stanie i gotowi zrobić wszystko, od zorganizowania koncertu do przeprowadzenia zamachu stanu. Reprezentując interesy poszczególnych osób w branży, Agenci czy Menadżerowie są zobowiązani do rzetelnego załatwiania spraw klienta, lecz ich pozycja i kontakty sprawiają, że lepiej słuchać się swojego Agenta i nie starać się go wykiwać, gdyż wielu z nich ma niezbyt uprzejmych znajomych, którzy mogą odpłacić z nawiązką za wszelkie krzywdy i niewdzięczność... Postać Menadżera może być bardzo użyteczna dla każdego typu przygody, zapewniając wciąż nowe możliwości jej wykorzystania przez sprytnego i twórczego MG. Agenci mogą pomóc w rozwiązaniu problemów, sami stać się problemem (jako zakładnicy), mogą sprzedać klientów jednemu z ich wrogów! Niezależnie, czy są odtwarzani przez graczy, czy są BN, Menadżerowie zawsze ubarwiają przygody w świecie Cyberpunka.

Najniższą klasę Agentów stanowią Alfonsi. Utrzymują się z zysków zapewniających przez „dziewczynki”, w zamian oferując ochronę, organizację i opiekę. Alfonsi często pracują dla organizacji kryminalnych, płacąc mafii za korzystanie z określonego terenu. Często przy pomocy mafiosów podnoszą swój status, z czasem przenosząc się do innej branży, oczywiście nadal pracując dla Rodziny. Prostytucja jest może najstarszym zawodem świata, lecz sprawy się zmieniły w ciągu ostatnich lat. W 2020, dostępność rzeczywistości wirtualnych i braindance’u sprawiły, że znacznie spadła popularność klasycznej rozrywki. Wielu z alfonsów jest również Nigrami w dziedzinie czarnorynkowych systemów braindance’u i wirtualnej. Pojawiła się również nowa odmiana prostytucji; dziewczyna (lub mężczyzna) zostaje podłączona do braindance’u podczas wykonywania „pracy”. Ciało jest kontrolowane przez

prosty program, symulujący doznania erotyczne, natomiast umysł przebywa w całkowicie innym świecie. Jest to stonkowo droga zabawa, więc często zdarzają się „usterki” w przypadku tanich zestawów. Z uwagi na te odmiany, nowocześni Alfonsi mogą przypominać zboczonych techników, a dodatkowo, w związku z dużym stopniem zagrożenia życia, również muszą się znać na medycynie. Niektórzy specjalizują się w Egzotykach, a nawet zabawkach z PPC – czyli z pełnym przekształceniem cybernetycznym. Nadal istnieje zapotrzebowanie na klasyczne usługi, mimo iż rynek dość znacznie się skurczył, głównie ze strony tych, których nie stać na braindance, rzeczywistość wirtualną, czy inne drogie zabawy. Zależnie od terenu działania Alfonsa, prostytutka może być legalna lub nie. Ogólnie, tam gdzie „prawdziwa zabawa” jest prawnie zabroniona, sprzęt VR sprzedaje się lepiej.

Agent/Menadżer

Powiązania
Spostrzegawczość
Perswazja
Umiejętności przywódcze
lub Księgowość*
Przeprowadzanie wywiadów*
Etykieta*
Postrzeganie ludzkich zachowań*
Ekspert: (showbusiness)*
Zastraszanie
Wykształcenie i wiedza ogólna

Alfons

Uwaga: postać Alfonsa powinna być
dkontrolowana przez MG.
Używa zestawu Menadżera
za wyjątkiem (*):

Pistolet
Broń biała
Walka wręcz
Uwodzenie
Diagnoza lekarska

Pośrednik

W roku 2020, pogłębiające się różnice pomiędzy bogatymi a biednymi, napięcia klasowe i rasowe, zażarte konflikty pomiędzy ugrupowaniami politycznymi, różnice pokoleniowe, zwiększone możliwości technologiczne, oraz podziały samej ludzkości (czyści ludzie, cyborgi, egzotyki, czy PPC-ty) doprowadziły do rozdarcia populacji ludzkiej. Porównując do rewolucji technologii cyfrowej, ludzkość dzieli się wciąż na coraz mniejsze części, nie pozostawiając ogniw, które „łączą nas ze sobą”. Szok przyszłości sprawił, że zaistniała konieczność pojawienia się osób, które będą służyć jako łącznicy pomiędzy ludźmi – te osoby to Fixerzy, zwani Pośrednikami. Pośrednicy są ekspertami w pokonywaniu różnic w interesach różnych grup, na przykład, umożliwiając korporacjom kontakty z Ulicą. Motywy takiego działania są sprawą każdego Fixera z osobna, niezależnie od tego, czy jest to prywatna, szlachetna krucjata, poczucie obowiązku, czy też zwykła chciwość. Tak czy inaczej, interesy są duże i bardzo zyskowne. Mówiąc językiem ekonomii, Pośrednicy są mistrzami w kształtowaniu popytu i podaży, łagodząc przepływ dóbr (towarów, usług i informacji) pomiędzy poszczególnymi społecznymi i ekonomicznymi grupami, które tworzą świat Cyberpunka. Pośrednicy znają nabywców, sprzedawców, a także wiedzą, jak ich połączyć. Tak jak w przypadku innych specjalizacji, niektórzy Pośrednicy działają na pograniczu prawa, niektórzy zajmują się tylko czarną i szarą strefą rynku, natomiast istnieje spora grupa Fixerów, którzy zajmują się tylko legalną działalnością. Rozróżniamy pięć rodzajów Pośredników: Negocjator, Szmugler, Handlowiec, Węszyciel oraz Właściciel.

Negocjator

Tego rodzaju Pośrednik zajmuje się towarem, który nie jest do końca materialny, lecz mimo to zawsze w cenie: umiejętnością arbitrażu. Przy istniejących podziałach, biorąc pod uwagę liczbę grup, reprezentującą różne poglądy i dążące do innych celów, bardzo często powstają sytuacje konfliktowe, które sprytny Negocjator może obrócić na swoją korzyść. Umiejętności Negocjatora przydają się

w zwykłych, przyziemnych sprawach, jak zawarcie transakcji pomiędzy dwoma Nigrami, a także przy poważnych kontraktach pomiędzy megakorporacjami, czy organizacjami przestępczymi. Skala działalności Negocjatora jest prawie zawsze zależna od poziomu Powiązań. Zwykła plotka z Powiązaniem na +2 będzie załatwiać sprawy pojedynczych osób i rywali-

Negocjator

Powiązania
Spostrzegawczość
Perswazja
Przemawianie
Walka wręcz
Postrzeganie ludzkich zachowań
Etykieta
Ekspert: (wybrana dziedzina)
Znajomość języka obcego (do wyboru)
Wykształcenie i wiedza ogólna

zujących mniejszych gangów. Bardziej uzdolnieni Negocjatorzy mogą rozwiązywać problemy zamieszek w dzielnicy, demonstracje studentów, strajki, konflikty rasowe. Szczególnie utalentowani Negocjatorzy mogą pośredniczyć w rozmowach pomiędzy korporacjami, gangami, organizacjami przestępczymi, a nawet rozwiązywać problem wojny domowej. Najważniejszą sprawą dla Negocjatora jest pozostanie na tyle neutralnym, by wszystkie strony go zaakceptowały, oraz na tyle z dystansem, by ewentualny przegrany nie postanowił zemścić się na Negocjatorze. Z uwagi na potencjalne zagrożenie osobiste dla samodzielnego Negocjatora, wielu z nich z uwagą śledzi rozwój obu stron, będąc gotowym na zawarcie korzystnego układu z prawdopodobnym wygranym, gwarantując sobie w ten sposób bezpieczeństwo. Niektórzy Negocjatorzy prowadzą koczownicze życie, zbierając kasę i wynosząc się z miasta (a nawet kraju) po każdej robocie. Kontakt Negocjatora to zazwyczaj prawnik, jakiś reporter, oraz kilku policjantów, czy członków agencji rządowych. Większość ważnych spraw załatwia sam Negocjator, lecz może wykorzystywać swoich pracowników do znajdowania nowych

okazji, śledzenia stron w trakcie konfliktu, rozwiązywanie ewentualnych zaistniałych problemów, oraz utrzymywanie związków z kontaktami i dawnymi klientami. Niekiedy Negocjatorzy na stałe są zatrudnieni przez pewne organizacje, zazwyczaj przez korporacje, organizacje przestępcze, a nawet czasem przez co bardziej inteligentne i myślące gangi.

Sz mugler

Wr az ze wzrastającą dominacją korporacji na terenie USA kosztem władzy federalnej, zróżnicowaniem w przywilejach i prawach poszczególnych stanów, powstaniem wolnych stanów, oraz utworzeniem wolnych stref handlowych, zmieniły się prawa handlowe i gospodarcze w różnych rejonach Stanów, a także w stosunku do reszty świata. Tak samo dzieje się zresztą w innych krajach: zróżnicowanie wewnętrzne doprowadza do konfliktów prawnych i gospodarczych. W niektórych krajach czy stanach możesz otwarcie nosić broń, w innych nawet posiadanie broni palnej jest surowo zabronione. Złożone struktury podatkowe i celne podzieliły świat na różne strefy, które jednak zgodnie ograniczają działalność prywatnych przedsiębiorców, na korzyść olbrzymich konglomeratów korporacyjnych, kontrolujących obecnie eksport i import w poszczególnych gospodarkach. Takie środowisko jest wprost rajem dla Fixerów, którzy trudnią się przemytem. Szmuglerzy korzystając z zróżnicowania gospodarczego różnych krajów, czerpiąc z tego ogromne zyski. Jeśli programy ofensywne lub klonowane organy są bardzo tanie i legalne w jednym kraju, natomiast znacznie droższe, bo nielegalne w innym, można zarobić kupę forsy kupując te towary w pierwszym kraju i sprzedając w drugim. Sztuczka polega na tym, by nie dać się na tym złapać! Znaczne zyski można osiągnąć nawet przy handlu całkowicie legalnymi towarami (na przykład, alkoholem, czy papierosami) przy omijaniu opłat celnych i podatkowych. Czasami, szmuglerzy zajmują się również tak trywialnymi sprawami jak dostawa żywności do zablokowanej dzielnicy, czy umożliwiając przestępcom politycznym ucieczkę z kraju. Niektórzy Szmuglerzy przyjmują tylko takie zlecenia, które uważają za moralnie słuszne, lecz ogromna

większość (w końcu są Fixerami!) działa tylko dla czysto ekonomicznych korzyści. Jeśli klient w Japonii złoży zamówienie na chińskie karabiny szturmowe M-9, czy filipińską Czarną Szprycę, większość Szmuglerów bez żadnych pytań wykonuje zadanie i inkasuje należność. Szmuglerzy zatrudniają zwykle znacznie więcej ludzi, niż inni Fixerzy, gdyż nie należy oczekiwać od szefa takiego przedsięwzięcia, że będzie sam przemycał towary przez granice. Szmuglerzy mają zwykle do pomocy kilku Nomadów, którzy zajmują się rzeczywistym przemytem, kilku Solo do ochrony, oraz ze dwóch Techników, którzy projektują i wykonują odpowiednio skonstruowane pojemniki do przewożenia i składowania towarów. Kilku cwanych Szmuglerów dawno temu wpadło na pomysł, że do omijania cła i podatków znakomicie przydaje się pomoc polityków, natomiast agenci FBI lub DEA (organizacji zastąpionych przez zjednocioną CIA) są nieocenieni w przypadku złapania Nomadów na gorącym uczynku. Przydałby się również dobry znajomy w szeregach mafii, gdyż przemyt towarów jest jednym z ulubionych zajęć mafiosów. Większość mafii zatrudnia własnych Szmuglerów, zajmujących się poszczególnymi towarami: narkotykami, bronią, organami, słowem czymkolwiek na co jest zbyt, lub zainteresowanie ze strony Nigrów. Najtrudniejsze operacje przemytnicze – przywóz i wywóz dóbr z orbity – jest dziedziną, którą zajmują się jedynie najpotężniejsze syndykaty kryminalne, gdyż tylko one mają takie zasoby i wpływy, by ominąć bardzo surowe procedury strażnicze na LEO. Poza tym, kto poza mafią jest w stanie pozwolić sobie na promy kosmiczne?

Handlowiec

Handlowcy to specyficzny rodzaj Fixerów, gdyż nie zajmują się tylko transakcjami gotówkowymi, lecz również wymianą towarów. Bardzo często Handlowiec prowadzi działalność „Import/Eksport” jako przykrywką, zajmując się na przykład całkowicie legalnym handlem antykami lub dziełami sztuki, w celu zapewnienia sobie „zasłony dymnej” na wypadek kontroli agencji rządowych, w rzeczywistości jednak dokonują transakcji za pomocą uścisku dłoni, czy zrztu towarów gdzieś

na dno zatoki, czy na opuszczonym terenie fabryki. Wymieniając towary, handlowcy nie zajmują się wymianą pieniędzy, gotówkową lub kredytową, znacznie w ten sposób zmniejszając prawdopodobieństwo wykrycia czy śledzenia. Jedy-nym sposobem wyśledzenia Handlowca jest obserwacja wahań cen i ilości określonych towarów, musisz więc wiedzieć, czym handluje Fixer, zanim go złapiesz. Z tego powodu, Handlowcy muszą podejmować trudne decyzje, czy handlować składnikami do SI, które rzadko pojawiają się na rynkach światowych, czy może zająć się niegroźnym handlem mniej wymyślnymi towarami. Handlowcy zarabiają na swoich właściwych decyzjach. Sprytny Handlowiec może wymienić konwój ciężarówek wypełnionych syntetyczną żywnością na kompletnie wyposażone laboratorium naukowe. Sztuczka polega na tym, by wiedzieć, kto czego chce. Jeśli ludzie, którzy dysponują laboratorium, przymierają jednak głodem, bo laboratorium zostało zamknięte, z chęcią wymienią aparaturę na żarcie. Aparatura może zostać wtedy sprzedana, wykorzystana, lub wymieniona na inne towary. Bycie Handlowcem wymaga perfekcyjnego opanowania sztuki wymiany towarów i w związku z tym, tacy Fixerzy inwestują ogromne pieniądze w zdobywanie interesujących ich informacji. Handlowcy często używają komputerowych modeli zaopatrzenia miasta (oczywiście w czasie rzeczywistym), więc zazwyczaj zatrudniają Sieciarzy i Fabrykantów. Wszędobylscy Solo pełnią straż przy magazynach towarów i jako ochrona konwojów. W niektórych miastach powstały legalne i licencjonowane „Komisy”, punkty, w których klient może zapisać swoje towary, ustalić relatywną wartość (minus maleńka prowizja za transakcję) oraz złożyć zamówienie na interesujące go towary. Prawie każde większe miasto posiada nielegalne komisy, które proponują różne systemy kodowania, fałszywe dowody tożsamości, oraz pseudonimy w celu ochrony klienteli. Większość takich komisów jest prowadzona przez Handlowców, którzy mogą stać się ogniwem czarnego rynku, lub całkowicie legalnymi biurokratami. Tajemnicze „Agory” z kolei to znaczne ułatwienie niełatwego fachu Handlowca, zapewniając informacje, na

rzędzia, czy złoto, które nadal nie jest uważane za pełnoprawny środek płatniczy (patrz Agory na str. 59). Zawód Handlowca jest nierozdzielnie związany z mafią, gdyż grupy zorganizowanej przestępczości są największymi dostawcami pewnych chodliwych towarów, zazwyczaj w ilościach hurtowych. Jasne staje się więc, że wielu Handlowców chętnie współpracuje z mafią, zwłaszcza że w większości przypadków dysponuje ona również dostatecznie obszernymi i bezpiecznymi pomieszczeniami do składowania towarów. Poza tym, mafia lubi trzymać swoje operacje w najgłębszej tajemnicy. Choć rozpoczęcie działalności przez Handlowca wymaga ogromnych nakładów kapitału, gdy interes już się kręci, wówczas koszty są stosunkowo małe, natomiast zyski mogą być ogromne. I to jest główny powód zainteresowania takim handlem ze strony przedsiębiorców Mafii i Yakuzy.

Handlowiec

Powiązania
Spostrzegawczość
Postrzeganie ludzkich zachowań
Znajomość języka obcego
Perswazja
Wykształcenie i wiedza ogólna
Zastraszanie
Przeprowadzanie wywiadów
Broń biała
Pistolet

Węszyciel

Takich Pośredników nazywa się również Pełnomocnikami, gdyż często wynajmują się do wykonania określonej roboty, która wymaga załatwiania bardziej przyziemnych spraw, którymi nie zamierzają sobie brudzić rączek poważni Fixerzy... W takim ujęciu, Węszyciele są zblizeni do klasycznego wizerunku Prywatnego Detektywa. Reputacja Węszyciela zależy od umiejętności znajdowania czegokolwiek i chęci wykonania dowolnego zadania, jakie wymarzy sobie ich klient. Węszyciele są psami gończymi w światku Fixerów, często zajmując się dużymi sprawami, które wymagają podróżowania, czasami nawet dokoła świata. Korpy z B&R (Bada-

nia i Rozwój) wynajmują Węszycieli, by rozglądali się za nowinkami w dziedzinie technologii Ulicy. Dysponując niezbędnymi wiadomościami, i po dokonaniu pewnych operacji, Korporacja może opatentować wynalazek i rzucić go na rynek w ilościach hurtowych. Nowobogaccy, czy synalkowie bogatych tatusiów często mają kontakt z kilkoma Węszycielami, którzy mają dostęp do określonych towarów, na które klienci mają chrapkę, lecz nie mają wprawy czy też jaj, by samemu je zdobyć. Węszyciele przypominają niskopoziomowych Infosów i Agentów, gdyż dużo podróżują i ciągle czegoś szukają. Tym czymś mogą być również ludzie. Niewolnictwo jest dość dochodowym zajęciem dla tych Węszycieli, którzy odkryli, iż można zarobić na załatwieniu „pracy” pewnemu dzieciakowi u obrzydliwie bogatego cudzoziemca. W trosce o dostęp do bogatych klientów, Węszyciele zazwyczaj prowadzą określoną działalność w wyższych sferach, przesiadują w lepszych barach i pubach, ubierają się odpowiednio i zachowują klasę właściwą dla elity (oczywiście, nie zawsze tak jest; wielu Węszycieli utrzymuje dwa wizerunki: dla śmietanki oraz dla Ulicy). Większość mieszkańców Ulicy i Krawędziarze nie ufają a nawet niezbyt lubią Węszycieli, gdyż tego typu Pośrednicy są postrzegani jako zwykłe slugusy wyżej postawionych bonzów, działając jako ich oczy i uszy na Ulicy. Czasami rzeczywiście tak jest. Z tego powodu, wielu Węszycieli wykształca i trzyma się specyficznego „kodeksu honorowego złodziei”, nie pracując przeciwko Ulicy, trzymając się z dala od ewentualnych niełojalnych zleceń (gdyby to było takie proste...). Węszyciel

Węszyciel

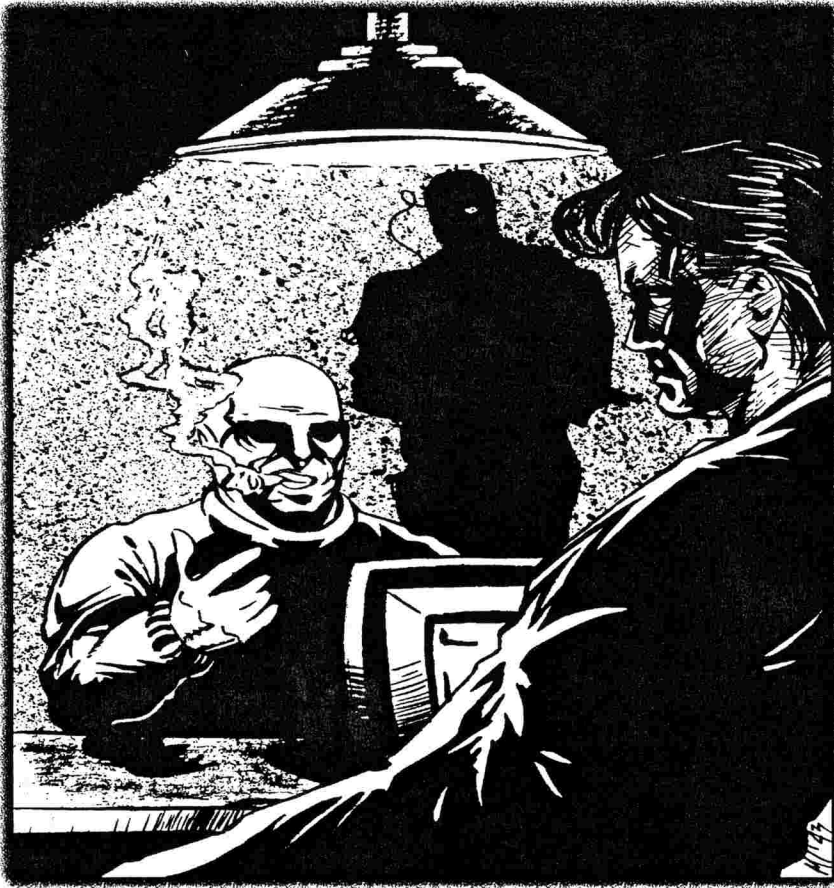
Powiązania
Spostrzegawczość
Perswazja
Etykieta
Przeszukiwanie baz danych
Śledzenie
Zastraszanie
Postrzeganie ludzkich zachowań
Walka wręcz
Pistolet

Na grzbiecie muła:

Dla tych Przemysłowców, których nie stać na zakup pojazdu transportowego, pozostaje jeszcze uświęcona tradycjami szmuglerskimi metoda „na muła”. W czasie wojen narkotykowych w latach 80-90-tych, kartele narkotykowe płaciły duże pieniądze cudzoziemcom, mułom, za połknięcie torebek foliowych z kokainą. Kiedy muł docierał za granicę, zazwyczaj do Ameryki, towar był odbierany (zazwyczaj przy dużej ilości środków na zwolnienie). Czasami któraś z tych torebek pękła, a delikwent otrzymywał działkę gratis, która mogłaby zabić słonia. Zawsze to denerwowało handlarzy, którzy przez to tracili mnóstwo towaru i forsy.

Teraz, wraz z rozwojem biotechnologii, pojawiła się możliwość łatwiejszego i bezpieczniejszego przewożenia narkotyków i innych towarów. Dla Przemysłowca oznacza to udaną transakcję. Lecz poprawiła się również jakość detektorów. Do zauważenia przeciętnej wielkości paczki we wnętrzu muła wymaga średniego (Trudność 15+) rzutu na Spostrzegawczość. Prawdopodobieństwo wykrycia paczki przez detektory, na przykład Scanway (patrz Chromebook 2, str. 23) jest równe 15%.

nie posiada zazwyczaj zbyt wielu pomocników, gdyż z natury zawodu wymaga się od niego dużej mobilności – większość pracowników to informatorzy oraz gońcy. Zorganizowana przestępczość niezbyt się interesuje niezależnymi Węszycielami, gdyż zazwyczaj skala ich działalności jest zbyt mała, by mogła zagrozić interesom mafii. Z drugiej strony, mafia często sama świadczy takie usługi, dostarczając bogatym i wpływowym to, czego chcą. Z tego też powodu, wielu Węszycieli pracuje dla mafii. Postać Węszyciela jest wprost idealna dla gracza, gdyż nie jest związana dużymi transakcjami, nie potrzebuje du-



zego zaplecza, powinna być mobilna, a przy okazji jest doskonałym wsparciem dla każdej drużyny.

Właściciel

Każde miasto posiada miejsca, które służą publicznej rozrywce i nie tylko. Restauracje, kasyna, bary, kluby, VR-kady są nierozdzielnie związane z samą istotą świata Cyberpunka. Właściciele tych przybytków są niezwykle szanowani w swoim środowisku, zazwyczaj również w okolicy. Posiadają kontakty w różnych dziedzinach, wielu przyjaciół, i słyszą prawie każdą plotkę w mieście. Wygląda na to, że są Fixerami, nie? W istocie, Właściciele (która to nazwa określa właściciela dowolnego lokalu publicznego, służącego przynajmniej z definicji ludziom) są rodzajem Pośrednika, gdyż ich zawód polega na zbliżaniu ludzi do siebie. W takich miejscach jak Wielka Iluzja, czy Nocna Sowa spotykają się prawie wszystkie warstwy społeczne, od Krawędziarzy po bogatych bonzów mafijnych. Niektórzy Właściciele działają na własny rachunek, kierując jednym klubem, będącym ich

prywatną własnością. Inni współdziałają ze sobą, tworząc sieci barów, klubów na terenie miasta, kraju, czy nawet całego świata. Legalność działalności zależy głównie od lokalizacji. Niektóre Wolne Stany w Ameryce zezwalają na prowadzenie barów narkotykowych czy burdeli, natomiast w paru krajach w Europie nie można nawet prowadzić nocnego klubu. Właściciele posiadają wielu znajomych, zazwyczaj swego rodzaju misz-masz polityków, reporterów, Korpów, gangsterów, zwykłych Krawędziarzy, żebraków itp. Zarządzanie lokalem wymaga sporego zaplecza personalnego: Fabrykantów do prowadzenia księgowości, Sieciarzy i Techników do obsługi oświetlenia i nagłośnienia, Solo jako bramkarzy, może nawet jakiegoś MedTechnika, czy Rockmana do występów czy pracującego jako DJ. Poziom Zdolności Specjalnej Właściciela jest bezpośrednio związany i uzależniony od popularności i ważności lokalu. Wielu Właścicieli używa swoich lokali jako przykrywkę dla innych rodzajów działalności: handel bronią, narkotykami, pośrednictwo w wynajmie ludzi, negocjacje, czy

cokolwiek innego, czym na codzień zajmują się Fixerzy. Niezależni Właściciele powinni szczególnie uważać na mafię, która szczególnie upodobała sobie tego rodzaju ochronę własnej działalności, doprowadzając do tego, iż większość klubów jest prowadzona (przynajmniej częściowo) przez ludzi mafii, a niektóre lokale są zarezerwowane tylko dla Rodziny i najbliższych znajomych. Właściciele nie nadają się na postać dla gracza, lecz stwarzają doskonałe pole do popisu dla twórczego MG, który może wykorzystać ich rozlicznych znajomych. Podnosi to wartość gry, gdyż ulubiony lokal graczy zyskuje osobowość, w osobie Właściciela, który może załatwić im pracę, może ich załatwić, lub po prostu spać.

Właściciel

Uwaga: postać Właściciela powinna być kontrolowana przez MG.

**Powiązania
Sposobność**

**Perswazja
Etykieta**

Zastraszanie

Przeprowadzanie wywiadów

Księgowość

Postrzeganie ludzkich zachowań

Walka wręcz

Moda i styl

MAFIOZO

Dla wszystkich graczy, a dla Fixerów w szczególności, nieuniknionym się staje, że, prędzej czy później, zainteresuje się nimi mafia. Mając na uwadze rozwój i rosnące znaczenie podziemnego świata przestępczego w Cyberpunku, nie da się nie zauważyć wzrastającego zainteresowania mafii prawie każdym rodzajem działalności. W roku 2020, termin Mafia to nazwa rodzajowa dla każdej zorganizowanej grupy przestępczej. Istnieje zbyt wiele takich organizacji na całym świecie, by identyfikować je oddzielnie. Mafia, Yakuza i Triady to główne syndykaty, lecz są również inne, a rodzaje i teren dział-

ności większości z nich i tak się zająbiają, niezależnie od miejsca pochodzenia. Zdarza się, że szczególnie potężne mafie, w krajach, gdzie rząd jest skorumpowany czy słaby, mogą BYĆ rządem i sprawować rzeczywistą władzę (na przykład, rządy w Somalii w latach 90-tych). Typ syndykatu, do którego przynależy dany Mafioso, będzie określał sposób życia: przyjać, styl i poziom życia, a nawet dostęp do wszczepów i broni. Należy również pamiętać, że oprócz dodatkowych świadczeń, razem z mafią otrzymuje się w zestawie komplet jej wrogów. Mówiąc dokładnie, wrogie syndykaty i główne agencje rządowe.

Większość syndykatów zorganizowana jest na bazie Rodziny, bądź przynależności rasowej, chociaż w wielonarodowościowym i wielokulturowym świecie Cyberpunka mafia zazwyczaj zatrudnia również przedstawicieli innych narodowości, ras, czy wyznania, oczywiście zazwyczaj na niższych stanowiskach. Mafia zatrudnia tylko profesjonalistów, ale za to w wielu dziedzinach. Ochroniarze, zabójcy to zazwyczaj Solo, Fabrykanci zajmują się finansami i księgowością, spotyka się również Prawników (Prawnik jest półlegalną profesją – patrz Chronić i Służyć str. 70), ekspertów komputerowych (Sieciarze) i lekarzy (MedTechnicy), jednak

najlepiej do roli Mafiosa pasuje Fixer. Nie wyróżnia się oddzielnych typów Mafiosa, jest to raczej status społeczny niż zawód; większość stanowią Handlowcy, Pośrednicy, Pijawki czy Forsiarze. Osobną grupę mafijnych Fixerów stanowią „Marionetki” (w Mafii), czy „Wziątki” (w Yakuzie). Polega to na tym, że ci Fixerzy zostali wprowadzeni do hierarchii (zazwyczaj w drodze inicjacji). Różnią się oni od innych Mafiosów tym, że nie prowadzą własnych operacji, lecz służą przywódcom mafijnym, działając jako obserwatorzy czy menadżerowie poszczególnych Mafiosów. Jak już zostało wspomniane w wielu miejscach, mafia zatrudnia prawie wszystkie rodzaje Fixerów, do prowadzenia działalności, na której znają się najlepiej. Każdy Fixer może pracować dla mafii, różnica polega na tym, że Marionetki i Wziątki są integralną częścią struktury syndykatu. Zdolność Specjalna odzwierciedla ich poziom w hierarchii mafii, podobnie jak w przypadku Korpów, Ulicznych Punków, czy (ironicznie!) Gliniarzy. Mafioso z Powiązaniem na poziomie 1-5 jest zwykłym obserwatorem, czy „psem gończym”, na poziomie +6 staje się przywódcą gangu, na +7 jest poważanym zarządcą, prowadzi swój „ogródek”. Rangę „podporucznika” oraz „porucznika” uzyskuje się po osiągnięciu, odpowiednio, poziomu +8 i +9, natomiast przy +10, Mafioso jest bossem podziemia. Powiązania Mafiosa działają również jako zdolność Zasoby, wskazując, jak wiele z zasobów mafijnych może otrzymać Mafioso. Innym aspektem jest użycie zdolności specjalnej jako perswazji w rozmowie z przełożonymi w szeregach mafijnych w celu uzyskania tych zasobów.

Większość Mafiosów (poziom 1-5) nadzoruje sprzedaż ochrony (ubezpieczenia) członkom społeczności, ostatnio również w Sieci. Wspaniała rzecz, taka ochrona... ciekawe przed kim... Handlowcy sprzedają Ci coś, czego nawet nie chcesz, oczywiście do czasu, gdy nie przyjdą do Ciebie. Wtedy wykazujesz zaskakującą chęć zakupu nawet ilości hurtowej! Mafiosi na tym poziomie nie mają zbyt wielu pomocników, zazwyczaj kilku wielkich, durnych Solo. Musisz pewnie podpisać lojalną dla syndykatu, a otrzymujesz w zamian poważanie i szacunek (czytaj: strach) ze względu na

Fixerzy

w Kooosmoosie:

Największym niebezpieczeństwem dla Fixerów działających w Kosmosie (obok dekompresji) jest zazwyczaj nuda. W ściśle kontrolowanym i monitorowanym środowisku stacji orbitalnych, nie ma zbyt wiele miejsca na zyskowne przedsięwzięcia. Zazwyczaj, Fixerzy działają jako zarządcy, kierując zapasami, magazynem, lub zajmując się negocjacjami z innymi stacjami czy z tymi na dole (Ziemią). Z drugiej strony, jeśli Fixerowi uda się założyć i rozkręcić własny interes w Kosmosie, wówczas mamy do czynienia z prawie pełnym monopolem. Klaustrofobiczne środowisko stacji kosmicznej sprawia, iż ludzie tęsknią do rozrywki, chcą uciec, choć na chwilę z tego świata nudy, dlatego też dużym wzięciem cieszą się lekkie narkotyki, modyfikowane systemy rzeczywistości wirtualnej, czy braindance' u. Życie w przestrzeni oznacza również zmniejszone niebezpieczeństwo ze strony syndykatów przestępczych, choć tu na górze krążą pogłoski o wysoce technicyzowanej Mafii, która kontroluje LEO. W kosmosie, pracę dla siebie zawsze znajdują Pośrednicy. Handel czy sprzedaż produktów technologicznych ma przyszłość, ponieważ poziom dostępności surowych materiałów i fizyczny brak miejsca na stacji eliminuje możliwość posiadania wszystkiego, czego się chce. Innym polem do eksploatacji jest kosmiczny przemysł narkotyków, broni oraz podziemnych rozrywek wszelkiego rodzaju i płci. Jest to szczególnie ryzykowny zawód, gdyż wymaga przechytzenia orbitalnych celników i urzędasów (bardzo trudne) lub regularnego używania prywatnych promów kosmicznych (bardzo, bardzo drogie). Jednakże, dla wpływowych i bogatych Fixerów, Kosmos jest znakomitym i zyskownym polem do działania.

Mafioso

Użyj standardowego zestawu umiejętności Fixera, lub zgodnie ze specjalizacją w określonej dziedzinie.

Sz mugler

Powiązania
Spostrzegawczość
Perswazja
Znajomość języka obcego
Walka wręcz
Ukrywanie
Pistolet
Falszerstwo lub Podstawowe naprawy
Umiejętności przywódcze
Odporność na tortury/narkotyki

CyberSępy:

Te Sępy wiodą tylko nieznacznie mniej obrzydliwe życie od Żniwiarzy, gdyż zajmują się poszukiwaniem tanich, używanych wszczępów. Śmierć może zakończyć wysiłek ludzki (oczywiście, oprócz Żniwiarzy), lecz wszczępy są zbyt cenne, by je grzebać razem z właścicielem. CyberSępy nie wzdrgają się przed atakowaniem żywych celów i wydzierania siłą implantów. Zazwyczaj operacja odbywa się na żywym „dawcy” oraz bez znieczulenia (taka jest kara za włóczenie się nocą po Strefie Walki). Czasami, CyberSępy pracują legalnie, odkupując wszczępy od zadłużonych, którzy potrzebują gotówki, czy od spadkobierców zabitego. Jednakże, większość CyberSępów zasługuje na swoje miano, szukając ofiar strzelanin i wypadków samochodowych czy napadając na nieuważnych cyborgów. Napakowani gracze powinni szczególnie uważać - CyberSępy nadają całkowicie nowe znaczenie wyrażeniu „rozerwać na strzępy”!

członkostwo w mafii. Możesz prowadzić własną działalność, ale lepiej po prostu wypełniaj rozkazy. Mafia dba o swoich, i gdy będziesz potrzebował pomocy, na pewno ją dostaniesz.

Następnym szczeblem jest przywódca gangu (Powiązania +6), gdzie kierujesz innymi „psami” i masz pod swoim małą część syndykatu. W tym momencie, Mafioso zajmuje się dość ważnymi sprawami dla mafii, może zasiadać na zebraniach, a czasem nawet wypowiadać się, jeśli ma coś ciekawego lub ważnego do powiedzenia. Przywódcy gangu mogą zastraszać konkurencyjne gangi, są również bardziej poważani, cieszą się strachem małych kryminalistów oraz nienawiścią ze strony władz. Przywódca gangu

może zawsze liczyć na pomoc ze strony członków gangu, a w poważniejszych przypadkach na szybką interwencję mafii.

Mafioso z Powiązaniem na +7 jest zarządzcą – poważnym członkiem mafii, dowodzącym kilkoma gangami oraz obciążonym obowiązkami wobec Rodziny. Oznacza to rekrutację i trening nowych członków, oraz utrzymywanie (a nawet rozszerzanie) granic wpływów syndykatu. Opinii zarządzcy wysłuchuje się z uwagą i zainteresowaniem, lecz w tym momencie, wewnętrzne rozgrywki w mafii zaczynają utrudniać Ci życie – musisz uważać na każdym kroku i każdym słowie. Większość zarządzców ma na koncie poważne przestępstwo (zazwyczaj zabójstwo) i kilka lat odsiadki (co podnosi zaufanie do Mafiosa, wzbudza szacunek i poprawia Reputację). Ataki skierowane na osobę zarządzcy są uznawane za atak przeciwko Rodzinie i zawsze powodują akcję odwetową. Aresztowani zarządzcy mogą się spodziewać wpłacenia kaucji oraz pełnej opieki prawnej ze strony mafii.

Po osiągnięciu poziomu +8 lub +9, Mafioso awansuje do rangi porucznika, a przynajmniej podporucznika. W tym momencie, Mafioso był zamieszany, jeśli nie bezpośrednio winny, zabójstwa członków konkurencyjnych mafii, lub konkurencyjnych członków własnej mafii. Do stopnia podporucznika można dojść zwykłą drogą awansu, jednak zdobycie pozycji pełnoprawnego porucznika mafii wymaga rekomendacji oraz wyznaczenia na następcę ze strony ustępującego, lub świeżo awansowanego porucznika, lub zorganizowanie potajemnego „przejścia na emeryturę” swojego zwierzchnika. W tym momencie, Mafioso awansuje do wewnętrznego kręgu mafii (adoptowany przez Rodzinę) i może kontrolować określoną działalność syndykatu: prostytutkę, narkotyki, hazard, itd. Większość ludzi, włącznie z wrogimi mafiosami, robi wszystko, by nie rozgniewać porucznika, natomiast władze wprost przeciwnie – gorączkowo będą chciały go ukatrupić. Przeprowadzenie takiej operacji wymaga jednak olbrzymiego nakładu środków: finansów, ludzi, sprzętu, a przede wszystkim czasu i szczęścia. Jeśli go aresztują, cała organizacja będzie chciała go odbić.

Mafioso może działać w imieniu mafii, kierować działalnością wielu gangów, organizować poważne operacje, konstruować sieci przestępcze, i w ogóle może dużo. W przypadku ataku, lub napastowania, Mafioso może zwołać małą armię zabójców i tłuczków, lecz pamiętaj! Złe dowodzenie i organizacja odwetu mogą być szkodliwe dla zdrowia.

Najwyższym osiągnięciem dla Mafiosa jest zdobycie pozycji kryminalnego bossa. W Mafii zostajesz Ojcem Chrześnym, w Yakuzie Oyabunem. Bossowie otwarcie sprzeciwiają się, zastraszają, a czasem nawet kontrolują władze: Korporacje, policję, wrogie syndykaty, a nawet rządu (bossowie kryminalni zawsze mają kilku polityków w kieszeni, żeby w pewnych przypadkach mogli działać legalnie i na skalę krajową). Jesteś poważany przez wszystkich, wszyscy się Ciebie boją, wiesz o wszystkim, co się dzieje na Twoim terytorium (zazwyczaj w całym mieście), a znane osobistości, jak gwiazdy mediów, ważne Korpy i politycy, zabiegają o Twoją uwagę i względy. Bossowie są obrzydliwie bogaci, posiadają wielkie rezydencje, luksusowe samochody, są otoczeni przez armie sekretarek, ochroniarzy, doradców oraz kilku służących, którzy są w stanie poświęcić swoje życie, by spełnić każde żądanie swojego pana. Przysługi, fortuny oraz ludzkie życia są załatwiane takim samym niedbalym machnięciem ręki, i nawet policja woli zająć się czymś innym, niż nachodzeniem bossa kryminalnego. Bossowie zazwyczaj nie umierają w tóžku (chyba że nie w swoim), lecz należy być pewnym, że zostanie to poprzedzone przez wojnę na pełną skalę.

W pozostałych rolach

Mimo iż rodzajów działalności Fixerów jest dużo, pewne granice istnieją i należy je wyraźnie zaznaczyć, aby zapobiec ewentualnym nieporozumieniom. Poprzednia sekcja dotyczyła tego, co Fixerzy robią. W tej postaramy się omówić pokrótce to, czego Fixerzy NIE robią. Podane niżej profesje są związane z postacją Fixera, lecz nie są rodzajami Fixerów. Są to: Grabieżca, Osa, Szkał, Pro-

stytutka/Tancerka. Każda z tych nowych postaci może zostać wykorzystana przez MG do stworzenia ciekawych BN, lub też przez gracza, ubarwiając w ten sposób przygodę w cyberpunkowym świecie.

Grabieżca

Ta profesja została tu zamieszczona, by zilustrować pewne bardzo ważne zdanie: **FIXERZY NIE SĄ ŻŁODZIEJAMI!!** Fixerzy zajmują się transakcjami i handlem, natomiast Grabieżcy są złodziejami z zawodu i zamiłowania, niezależnie od tego, jakimi towarami się zajmują. Początkujący Grabieżcy trudnią się kradzieżami kieszonkowymi, chuligaństwem oraz kradzieżami w sklepie, bardziej utalentowani czy wyrafinowani Grabieżcy okradają banki, samochody, włamują się do budynków, itp. Prawdziwe pieniądze zaczynają się przy wkradaniu się do silnie strzeżonych ośrodków, wojskowych, naukowych, korporacyjnych, kryminalnych, rządowych, itd. Wyraźne niebezpieczeństwo tego typu zleceń przyciąga ryzykantów, jak również przedstawicieli tej rzadkiej kategorii kryminalistów, którzy kochają zabawę w kotka i myszkę z władzami. Podczas gdy zwykły złodziej czeka na przysłowiową okazję, utalentowany i sprytny Grabieżca zawsze znajdzie dla siebie coś godnego uwagi. Zdolność Specjalna Grabieżców to Skradanie, która działa jako przeciwwaga dla Zmysłu Walki Solo. Ponieważ wartość Zdolności Walki dodaje się do Spostrzegawczości Solo (niezależnie od bonusów z cybernetyki), prawie niemożliwym jest uniknięcie spostrzeżenia. Grabieżcy uwielbiają bawić się z Solo, ponieważ wartość ich

Zdolności Specjalnej dodaje się do *Niewidzialności* lub *Ukrywania* (wybór MG). Odzwierciedla to talent Grabieżcy do bezszelestnego poruszania, znikania w cieniu i w ogóle unikania zainteresowania ze strony personelu strażniczego. **TECHNIKA**, **REFLEKS** oraz **INTELIGENCJA** są kluczowymi cechami dla każdego Grabieżcy, natomiast **Iluzjonerstwo** (**REF**, patrz **Hardwired** str. 22) jest zalecane jako umiejętność dodatkowa. Grabieżcy używają postaci **Netrunnera** dla obliczania swoich zarobków.

Osa

Profesja Osy jest popularna od wielu już lat i wciąż nieźle sobie radzi. Bywali Szulerzy, Szumowiny, Kanciarze, Oszuści; obecnie nazywa się ich zbiorczo Osami. Taka postać używa swoich umiejętności do stworzenia skomplikowanych pułapek (żudeł), które zmuszają ofiary (cele) do zasadniczo oddania pieniędzy Oszustowi. Osa posiada Zdolność Specjalną

Charyzma, która odzwierciedla talent od oddzielania frajerów od ich pieniędzy, przekonanie celu do postawienia drinka wszystkim w barze, czy zakupienia bezwartościowych gadżetów (patrz **When Gravity Falls**, str. 48). Charyzma może zostać skontrolowana przez **Znajomość Ulicy**, ponieważ im bardziej człowiek orientuje się w niuansach Ulicy i sztuczkach Osy, tym łatwiej może go rozpoznać i uniknąć. Z tego powodu, Osy preferują klientów spoza miasta („Grzesiów”) jako cele, ponieważ miejscowi gato są w stanie rozpoznać żądło i uderzyć bezpośrednio w Osę. Oszuści, w odróżnieniu od innych mieszkańców Ulicy, szczególnie często posługują się slangiem, by przekonać do siebie określone grupy klientów (frajerów). Inaczej również rozumie się Charyzmę. Nie jest to tylko mieszanka perswazji i kłamstwa. Używa się jej do stworzenia idealnej iluzji, która wciąga ofiarę i jeśli będzie udana, doprowadzi do sytuacji, kiedy ofiara będzie dziękować Oszustowi,

Grabieżca

Skradanie
Spostrzegawczość
Ukrywanie
Niewidzialność
Otwieranie zamków
Pistolet
Wysportowanie
Zabezpieczenia elektroniczne
Charakteryzacja
Broń biała



że mogła dać mu swoje pieniądze. Ta Zdolność Specjalna jest używana raczej do samego wykonania żądła, planowanie poszczególnych etapów pozostawia się inwencji gracza lub MG. Osy działają zazwyczaj niezależnie, lecz mogą mieć wspólników w większych kantach. Może to być ktokolwiek... poza Gliniarzami. Życie Osy ma swoje wyjątkowo złe strony. Nikt nie chce współpracować ze znanym Kanciarzem, musisz sam znajdować sobie frajerów. Co gorsza, w momencie, gdy zostaniesz rozpoznany jako Oszust, możesz wykupywać kwaterę na cmentarzu. Osy często podróżują, prowadzą stosunkowo dostatnie życie, lecz nigdzie nie osiadają na stałe. Osa musi być opanowany, przydaje się również inteligencja, oraz umiejętności organizatorskie. Zaleca się Kradzież kieszonkową oraz Iluzjonerstwo (REF, patrz Hardwired str. 22) jako umiejętności dodatkowe. Osa używa postaci Reportera do obliczania swoich zarobków.



Osa

Charyzma
Spostrzegawczość
Charakteryzacja
Perswazja
Znajomość Ulicy
Postrzeganie ludzkich zachowań
Uwodzenie
Falszerstwo
Hazard
Ukrywanie

Sęp

Sęp jest ekspertem od znajdowania użytku dla „gomi” (złomu). Wie, co ludzie wyrzucają i potrafi coś z tym zrobić. Sęp może wynająć się do znalezienia utraconych materiałów, maszyn, wyposażenia i innych przedmiotów ze szrotów, złomowni, wysypisk śmieci, śmietników, itd. Sępy muszą czasami przeszukać strzeżone miejsca, jak cmentarze samolotów, miejsca składowania odpadów, groby zbiorowe, tereny katastrof naturalnych i nienaturalnych, składy amunicji, zamknięte porty i fabryki, czy strefy zdemilitaryzowane lub przemysłowe. Sępy uży-

wają Zdolności Specjalnej Podwędzanie, umiejętność opartą na INT, która odzwierciedla talent do znajdowania określonych przedmiotów. Im wyższy poziom Podwędzania, tym łatwiej zlokalizować niezwykłe i wartościowe „śmiecie”. Z Podwędzaniem na +2, potrafisz zlokalizować felgi i dekle, płachty metalu, łuski, czy nadające się do przetworzenia śmieci. Podwędzanie na +5 umożliwia znalezienie starych części komputerowych, narzędzi, i innych cennych przedmiotów. Przy Podwędzaniu na +9 potrafisz znaleźć elementy wszczepów, do połowy opróżnione pojemniki chemiczne, używany sprzęt wojskowy. Sztuczka z Podwędzaniem polega na tym, że, jako umiejętność oparta na INT, powie Ci tylko, gdzie znaleźć te przedmioty, natomiast nie oznacza to, że położysz swoje chciwe łapki na towarze. Odzyskanie materiałów musi zostać zaplanowane, zorganizowane i odegrane. Początkujące Sępy prowadzą zdesperowane życie samotnika, do tego bezdomnego, lecz bardziej uzdolnione Sępy mają duże sieci informatorów oraz poszukiwaczy, którzy nieustannie przeczesują miasto w poszukiwaniu wartościowych śmieci (określenie „wartościowe śmieci” nie jest oksymoronem w roku 2020). Niektóre Sępy specjalizują się w zbieraniu towarów tylko określonego rodzaju, stając się CyberSępami czy Żniwiarzami (patrz

marginesy). Chociaż tego typu Sępy często pracują samodzielnie, czasami zatrudniają Techników, Grabieżców czy Ulicznych Punków do znajdowania, zbierania i rozprowadzania wartościowego gomi. Sęp może zostać wynajęty przez Fixera, który znajduje dla niego kupców na złom i pobiera od tego prowizję. Najważniejszą cechą dla Sępa jest TECH, lecz ważna jest również INT (jako podstawa dla Podwędzania), natomiast REF przydaje się przy wkradaniu i wykradaniu się ze strzeżonych miejsc, czy pojazdów. Sępy używają postaci Technika do obliczania swoich zarobków.

Sęp

Podwędzanie
Spostrzegawczość
Znajomość Ulicy
Podstawowe naprawy
Otwieranie zamków
Zabezpieczenia elektroniczne
Prowadzenie
Niewidzialność
Pistolet
Siła fizyczna

Uliczny Punk

To jest dzisiejsza młodzież: pozbawiona złudzeń, osamotniona i wściekła. W każdym większym mieście XXI wieku pojawiają się gangi młodzieżowe. Najczęściej spotyka się: Pozerów (kopiujących tożsamość), Boosterów (fetyszystów cybertechnologii), Chromerów (grupy heavy-metalowe), Dorferów (narkomanów i handlarzy), Obrońców (ochrona okolicy), Rodziny (wspierające młodzież Ulicy), Skinheadów, Kultystów (wyznawców określonej religii), Nihilistów (samobójczych wariatów), Hordy (dzikie i włóczące się bez celu), Wojowników (rytualni zabójcy). Wyróżnia się również Prymitywów („Powrót do natury”!), „Precz z techniką”!), Harleyowców, Skaterów (wrotkarze, rollersi), oraz oczywiście Inkwizytorów („Precz z cybertechniką”!).

Niezależnie od gangu, Zdolność Specjalna jest ta sama: Stanowisko w gangu. Jest to umiejętność podobna do Statusu rodzinnego Nomadów, odzwierciedlająca poziom autorytetu Ulicznego Punka wśród towarzyszy, dostęp do zasobów, oraz doświadczenie. Sierota może być stosunkowo nisko w hierarchii własnego gangu, lecz jeśli jest to najpotężniejszy gang w mieście, pozycja chłopaka jest wyższa niż przywódcy nieznanego gangu Pozerów. Stanowisko w gangu może być również używane do przedstawienia wiedzy na temat innych gangów, ich kolorów, kultury, różnych ciekawostek. Wywiedzenie się na temat innego gangu na terenie naszej działalności jest Łatwym zadaniem. W tym samym mieście – Średnia Trudność. W innym mieście – Trudne zadanie. Znajomość działalności gangu w innym stanie to Bardzo Trudna czynność, natomiast zebranie solidnych informacji na temat działalności innego gangu w innym kraju jest Prawie Niemożliwe. Rozmiary i reputacja gangu mogą modyfikować Trudność zadania (decyzja MG).

W każdym większym gangu są ludzie, którzy specjalizują się w znajomości innych gangów. Zazwyczaj posiadają umiejętność Ekspert: Znajomość... różnych kultur gangów. Jednym z takich „Bibliotekarzy” jest Rolodexter (z Mózgowców z Night City), który chwali się, że zna

na wrywki kolory, powitania, zwyczaje (oraz główne dziedziny działalności) każdego poważnego gangu w Pierwszym i Drugim Świecie. Wiedza Bibliotekarza może okazać się niezwykle ważna przy niektórych podstępnych kwestiach związanych z etykietą w spotkaniach pomiędzy gangami.

Więcej informacji można znaleźć w podręczniku Cyberpunk 2020 str. 243-244, Solo of Fortune str. 17-21 i Chronić i Służyć str. 58-61.

Uliczny Punk Booster

Stanowisko w gangu
Spostrzegawczość
Znajomość Ulicy
Zastraszanie
Unikanie
Pistolet
Broń biała
Walka wręcz
Moda i styl
jedna umiejętność związana z rodzajem gangu

Prostytutka – Tancerka

Profesja Fixera jest bardzo stara, lecz w porównaniu z tymi wydaje się być nowością. Popularność tego typu usług zmalała w ostatnich latach, głównie z uwagi na pojawienie się systemów rzeczywistości wirtualnej i braindance’u, lecz dla niektórych nadal nie ma nic lepszego niż „prawdziwa rzecz”. Oczywiście, w naszych czasach, pojęcie „prawdziwości” jest nieco subiektywne. Jeśli ich na to stać, chłopcy i dziewczęta inwestują duże pieniądze w chirurgię kosmetyczną, niezależnie od tego, czy tego chcą czy nie (opłaca się wyglądać stylowo). W istocie, rozwój cybernetyki, egzotyków i PPC-tów spowodowały pojawienie się nowych rodzajów swoście rozumianego fetysyzmu. Niezależnie od tego, czym się zajmują i jakie świadczą usługi, striptizerki i prostytutki rzadko pracują samodzielnie. Zazwyczaj pracują pod opieką Fixera: Al-

fonsa, Właściciela, a nawet Agenta. Prostytutki posiadają Zdolność Specjalną Wamp, którą jest po prostu odmianą Charyzmy (patrz Osa). Umiejętność Wamp jest podobna do Charyzmy dlatego, iż jest to w głównej mierze umiejętność wyciągania kasy od frajerów („jasiów”), lecz ponieważ wyraźnie położony jest nacisk na stronę seksualną, Wamp jest oparta na EMP. Prostytutki używają Zdolności Specjalnej do zwabiania klientów „do mnie na górę” lub „to może pójdziemy do Ciebie” – niezależnie od tego, czy pracują na Ulicy, w hotelu, w burdelu, czy za pośrednictwem agencji towarzyskiej jako call-girl czy call-boy. Tancerki (czy striptizerki) używają Wampa do przekonania klientów do zostawiania napiwków, lub, gdy nie są na scenie, do spędzenia miłego czasu w ich towarzystwie, nie zawsze w łóżku. Tancerki mogą ale nie muszą dorabiać sobie jako prostytutki, zależnie od kasy jaką zgarniają za taniec, warunki pracy, bądź legalność prostytucji w danej okolicy. Należy pamiętać, że ze względu na potencjalne niebezpieczeństwo w pracy, zarówno Prostytutka jak i Tancerka dużo czasu poświęcają na trening fizyczny i umiejętności samoobrony. W zawodzie przydaje się duża wartość EMP, lecz oczywiście równie ważna jest ATR. W 2020, ryzyko zarażenia się Trądem-II czy którąś z setek innych chorób jest tak duże, że dobrym wyborem jest Diagnoza jako umiejętność dodatkowa. Prostytutki i Tancerki używają postaci Reportera do obliczania swoich zarobków (szczególnie uzdolnione panienki mogą zyskać fortunę przy odrobinie szczęścia).

Prostytutka – Tancerka

Wamp
Spostrzegawczość
Znajomość Ulicy
Image
Moda i styl
Postrzeganie ludzkich zachowań
Uwodzenie
Walka wręcz lub Broń biała
Aktorstwo
Wytrzymałość

DZIKA STREFA



Rozdział 2

Istota gry

Przy tworzeniu postaci Fixera (szczególnie w przypadku Postaci Gracza), zaczynasz w zwykły sposób, rzucając 9k10 i rozdzielając punkty między Cechy. Wymyśl najpierw sobie, jak wyglądać ma postać, a następnie dopasuj cechy do wizerunku.

Pamiętaj, że wszyscy Fixerzy polegają głównie na swoim OP, gdyż ta cecha jest podstawą dla *Powiązania* oraz decyduje o poziomie tak ważnej dla Fixerów *Reputacji*. Równie ważna jest INT, ponieważ organizacja sieci kontaktów czy sfinalizowanie skomplikowanych transakcji wymaga myślenia i pomysłowości. Inną ważną cechą jest EMP, bez której nie da się oddziaływać na ludzi. Ponieważ współpraca i dogadywanie się z różnymi ludźmi jest podstawą zawodu Fixera, ponad przeciętny poziom EMP jest jak najbardziej na miejscu. Jednak, niewielu Fixerów posiada wysoki poziom EMP, gdyż przeszkadza to w zajęciu odpowiedniego stanowiska wobec zawodu. Czasami trzeba być drobiazgowym, materialistycznym cynikiem, traktującym sprawy z dystansem i całkowitą obojętnością. Jeszcze rzadziej spotyka się zadrutowanych Fixerów, gdyż trochę trudno prowadzi się delikatne negocjacje, gdy sam jesteś cyberpsycholem! Na szczęście, Fixerzy nie przejawiają zbytniego zapotrzebowania na implanty, może poza systemami komunikacji, więc zachowanie odpowied-

niego poziomu empatii jest dosyć łatwe. SZ jest przydatne, lecz nie najważniejsze; to samo dotyczy ATR. REF również nie jest ważny, gdyż Fixerzy zazwyczaj wynajmują innych ludzi do załatwiania spraw fizycznych. SZYB może mieć duże znaczenie, ponieważ czasami interesy nie idą zbyt dobrze, a wtedy dobrze jest umieć szybko biegać. BC nie ma kompletnie żadnego znaczenia z punktu widzenia profesji, więc zostawiamy to osobistym preferencjom każdego z graczy. TECH zazwyczaj nie odgrywa dużej roli, gdyż Fixerzy zazwyczaj zatrudniają odpowiednich fachowców. Jednak, niektóre specjalizacje (na przykład, handel czarnorynkowy) mogą wymagać orientacji technicznej, lecz w ostateczności wystarczy umiejętność *Ekspert: Znajomość...*, a nawet chip.

Gdy już rozdzielisz punkty na cechy, przejdź do sekcji Życiorys i przekonaj się, jak pokopala się Twoja starannie przygotowana postać wskutek szalonej jazdy na kolejce XXI wieku. Następnie, wybierz specjalizację dla swojej postaci (patrz

Specjalizacja). Następnie musisz ustalić poziom Twoich Powizań. Wymaga to głębszego zastanowienia się. Chociaż będzie Cię kusila możliwość podniesienia maksymalnie poziomu swojej zdolności specjalnej, uważaj! Im wyższa *Zdolność* tym więcej obowiązków bierzesz na siebie. *Powiązania* na poziomie +10 czynią z Ciebie odpowiednik bossa mafijnego lub władcę podziemnego światka, i jako taki masz na głowie wielką organizację. Nie zostawia to wiele czasu ani ochoty na uganianie się za przygodami z resztą graczy! Nawet na poziomie +7, Powiazania są bardziej niebezpieczne i potężniejsze niż Ci się wydaje. Ta zdolność specjalna jest tak wieloaspektowa, że nawet przy poziomie +4, daje Ci możliwości i władzę poza zasięgiem zwykłych cyberpunktów. Poza tym, im większy poziom *Powiązania*, tym więcej czasu musisz poświęcać na załatwianie swoich spraw, i tym więcej Pomocników musisz zatrudnić (patrz *Rozkręcanie Biznesu*, str. 41). Przeznacz 40 punktów umiejętności zawodowych na umiejętności związane ze specjalizacją, a następnie przejdź do rozdzielania punktów na umiejętności dodatkowe. Mogą się one okazać ważniejsze niż Ci się wydaje, ponieważ oprócz nadania Twojej postaci wyjątkowości, zwiększą również Twoje możliwości i talenty, przynajmniej w porównaniu do tych miłąkch BN! (Dlaczego to właśnie PG otrzymują zawsze najciekawsze propozycje pra-

Biurokracja:

oparta na INT, zamieszczona w *When Gravity Falls*, str. 48. Umiejętność poruszania się we wciąż rosnącym labiryncie administracji.

Na poziomie +3, możesz wykołować niższych urzędników.

Na poziomie +5, gadasz gładkie słówka do doradców, i znasz nazwy (i numery) wszystkich formularzy (pisanych czy komputerowych) używanych w mieście/hrabstwie, w którym mieszkasz.

Na poziomie +7 potrafisz lawirować zręcznie, od razu przedstawiając się do burmistrza, senatora, itp. Jesteś w stanie również wystosować prośbę, podanie, żądanie, które pomijają wszelkie drugorzędne szczeble. Konieczność w erze kiepskich rządów i tłamszonych ludzi.

cy?). Jest wiele użytecznych umiejętności, lecz niektóre idealnie nadają się dla Fixera. Oczywiście, zależą one od specjalizacji Fixera.

Niektóre umiejętności do wyboru są użyteczne dla wszystkich Fixerów. Główną z nich jest *Postrzeganie* ludzkich zachowań, gdyż niewiele transakcji w Cyberpunku zawiera się uczciwie, więc dobrze jest przeczuwać, co ten gość sobie myśli. *Przeszukiwanie* baz danych może się również okazać ważne, gdyż w informacyjnym społeczeństwie roku 2020 wymaga się orientacji w informacjach i systemach ich zdobywania. Co więcej, wielu Fixerów pracuje jako Śledzie (Prywatni Detektywi), którzy większość czasu spędzają na zdobywaniu informacji. Wraz z rozwojem Twojej „firmy” rośnie również potrzeba orientacji w zagadnieniach ekonomicznych, finansowych, marketingowych, tak więc przydaje się również umiejętność *Ekspert: Ekonomia*. Do prowadzenia udanych negocjacji musisz znać kilka języków obcych, Uliczny slang nie wystarcza, a chipy nie wytapują niuansów. Rozmawianie z klientem w jego języku ojczywym podnosi jego zaufanie do Ciebie. Kolejną użyteczną umiejętnością jest *Biurokracja*, umiejętność oparta na INT, która ułatwia postaci manipulowanie przez gąszcz administracji i urzędników, co szczególnie przydaje się w przypadku tych Fixerów, którzy są związani z działalnością na rzecz i na szkodę polityków (więcej informacji na marginesie *Biurokracja*). Dla Fixerów, którzy działają w wyższych sferach, *Etykieta* i *Moda i styl* są absolutnie konieczne dla prowadzenia spraw, ponieważ bogacze nie zadają się z nieokrzesanymi, brudnymi flejtuchami. Z drugiej strony, Fixerzy działający bliżej poziomu Ulicy, wplątani w niebezpieczne interesy mogą wybrać sobie tak użyteczne umiejętności jak *Niewidzialność* czy *Ukrywanie* się, tak na wszelki wypadek. Pamiętajcie również o *Spostrzegawczości*!

Przy tworzeniu postaci Fixera można zauważyć pewną prawidłowość, która odróżni ją od każdej innej. Tak właściwie, to wcale nie potrzebujesz mnóstwa wszczepów czy wyposażenia by dobrze odgrywać swoją postać, i dobrze sobie radzić w zawodzie. Fixer pole-

ga na swoim instynkcie, mózgu, oraz chciwości. Jedywym potrzebnym wyposażeniem jest w chwili obecnej sprzęt łącznościowy, ponieważ Fixerzy muszą być w ciągłym kontakcie ze swoimi klientami. Większość Fixerów używa różnego rodzaju telefonów komórkowych, kieszonkowych radiodbiorników, pagerów, a nawet z profesjonalnych aktówek telekomunikacyjnych (*Chromebook*, str. 4). Jeżeli chodzi o implanty, wystarczy tylko lekko wzmocnione zestaw wetware-cyberaudio. *Analizator głosu* może się przydać, lecz związana z zamontowaniem tego wszczepu utrata człowieczeństwa nie jest warta bonusu +2. Chipy są również użyteczne dla Fixerów jak dla każdej innej postaci, tak że są one powszechnie używane. Inne wszczepy są w zasadzie zbędne. Tak naprawdę, im mniej implantów tym lepiej dla Fixera. Montowanie obcych elementów w ludzkim organizmie powoduje utratę człowieczeństwa (a co za tym idzie utratę EMP, co powoduje zmniejszenie poziomu *Perswazji* i *Postrzegania* ludzkich zachowań). Jednak, Fixerzy lubią ciekawostki techniczne i różne gadżety, także wielu z nich używa takich przedmiotów. Ulubioną zabawką Fixerów jest kieszonkowy komputer, który, szczególnie przy dodaniu odpowiednich CompuMods (patrz *Chromebook 2*, str. 18), jest w stanie zaspokoić wszystkie elektroniczne potrzeby Fixera, jako organizator zajęć i dnia Fixera, baza danych na temat klientów, tłumacz, modem do Sieci, wykrywacz narkotyków, kłamstw czy pluskiew. Wskazane jest również posiadanie pistoletu lub innej broni (na wszelki wypadek, w razie, gdyby wynajęci twardziele nie wystarczeli) oraz kilku rodzajów ubrań (na różne okazje). Jeśli możesz sobie na to pozwolić, skombinuj kilka dobrych fałszywych dowodów tożsamości, a nawet może pełną fałszywą osobowość... i miej nadzieję, że nigdy nie będziesz musiał ich użyć.

Gdy skompletujesz wyposażenie, pomyśl o swoich kontaktach – stwórz ich postaci z wyjątkową ostrożnością i uwagą, dopasuj ich do swojej specjalizacji. Pamiętaj jednak, że jest wiele osób, które nadają się do wykorzystania przez każdego Fixera. Kontakt w lokalnej policji zawsze się przyda, a gruba ryba w organi-

zacji przestępczej jest prawie koniecznością. Korp na wysokim szczeblu w dominującej w otoczeniu Korporacji może być pomocny, natomiast dobry sieciarz, czy człowiek związany z mediami jest również nie do pogardzenia. Oczywiście, potrzebujesz również Solo (do wykorzystania w przypadku tych romantycznych spotkań na nabrzeżach). Zależnie od wybranego poziomu *Powiązania*, możesz być zmuszony do zatrudniania Pomocników (patrz *Rozkręcanie Biznesu*). Po skompletowaniu listy kontaktów i sieci informatorów, możesz zacząć grać. Podczas gry pamiętaj jednak, że nie jesteś idealny. Staraj się postępować według zasad. Oto kilka wskazówek:

Traktuj wszystkich z rozsądną dozwoloną uprzejmością. Nigdy nie będziesz wiedział, kto może okazać się Twoim następnym klientem. Możesz zrezygnować z danej osoby, lecz nie pal za sobą wszystkich mostów. Każda osoba, którą spotykasz, może kiedyś Cię potrzebować, lub Ty jej. Przysługi i spłacanie długów są istotą tej gry.

Rób notatki na temat każdej osoby i grupy, jaką spotykasz – może kiedyś przydadzą Ci się na ich korzyść lub niekorzyść. Może nawet uda Ci się ich szantażować swoją wiedzą na pewne sprawy, lub sprzedać swoje informacje pewnej osobie. Każdy ma swoich wrogów.

Fixerzy są organizatorami – wprawiają w ruch całą maszynę. Załatwiają spotkania, nadzorują przebieg wypadków, słowem są u sterów. Fixer raczej unika strzelanin, zamiast tego koncentruje się na ustawianiu bądź unikaniu takich sytuacji.

Fixerzy żyją, by zmniejszać niebezpieczeństwo (przynajmniej w stosunku do własnej osoby). W pewnym sensie są oni odpowiednikiem podziemnych polityków: zawierają układy, zdobywają informacje i wygadują się ze wszelkich kłopotów. Nie da się jednak ukryć, że Fixerzy wprost uwielbiają wpakowywać inne osoby w kłopoty.

Jeśli masz wolną chwilę, nie marnuj jej na braindance, czy drzemkę. Fixerzy powinni spędzać jak najwięcej czasu na Ulicy, węsząc, co się dzieje. Dla Fixera

jest to kwestia życia i śmierci, by wiedzieć, co się aktualnie dzieje na Ulicy; kto jest kim; kto wie coś na dany temat; kto potrzebuje, a kto ma. Fixerzy powinni znać odpowiedź na takie pytania.

Bądź cierpliwy, w granicach możliwości. Czas, który spędzisz na Ulicy, uganianą się za problemem, zmniejszy trudność rozwiązania problemu.

„Zawsze, kiedy istnieje możliwość, że przytrafi Ci się coś pa-skudnego, nienormalnego, możesz być pewien, że znajdziesz się na Ulicy ktoś, kto będzie chciał tego przypilnować”
- Modliszka, Fixer.

Zawsze zapytaj się: Co ja będę z tego miał? Powiązania umożliwiają Ci połączenie z pozoru oddzielnych elementów tak, że wiesz jak zapewnić ludziom to, czego chcą (lub jak to zachować przed nimi) oraz jak zarobić na tym pieniądze.

Pamiętaj o złotej zasadzie Fixerów: pieniądze są wszystkim. Pamiętaj, że „biznes jest biznes” i nic nie powinno być traktowane personalnie.

Rozkręcanie biznesu

Przy odrobinie szczęścia, Twój Fixer może osiągnąć sukces i założyć jakąś organizację. Posiadanie takowej wymaga planowania, wizji, personelu, zdolności przywódczych, oraz nieodłącznych w zawodzie Fixera pieniądze.

Po pierwsze, musisz ustalić rodzaj swoich klientów – musisz zrozumieć, kim oni są, czego chcą, dlaczego to kupują, i gdzie można ich znaleźć. Jeśli handlujesz zwykłymi towarami: papierosami, ubraniami lub wyposażeniem ogólnym, zakupy będą u Ciebie robić biedne rodziny, gangsterzy akurat bez forsy, słowem ludzie pechowi. Jeśli opychasz software, klientów znajdziesz wśród studentów, *Techników*, oraz (przede wszystkim) sieciarzy. Jeśli jesteś czarodziejem finansjery, mającym w repertuarze takie sztuczki jak: pranie pieniędzy, fałszerstwa księgowo i zwykłe, będziesz miał zwykle do czynienia z bardzo bogatymi ludźmi, którzy mają coś do ukrycia: ambitne Korpy, skorpumpowani politycy oraz bossowie organizacji przestępczych. Fixerzy, którzy rozumieją potrzeby swoich klientów, łatwiej mogą je zaspokoić, co jest zawsze dobre dla interesu. Nie gróż Korpom – bo ich odstraszysz. Nie lekceważ członków gangów – mogą się zdenerwować, a wtedy będziesz musiał ich ścigać *Solosami*. Zachowuj umiar i rozsądek, spraw, by wszyscy byli zadowoleni.

Znajomość klientów pociąga za sobą umiejętność wywiedzenia się, gdzie można załapać zlecenie i jak je wykonać. Przeciętny handlarz prochami łatwiej sobie poradzi w miejskim getcie, niż w Korp-zonie. Chociaż wysoce utalentowany Infos może odwiedzać kryjówki Krawędziarzy, jak i ekskluzywne kluby Korpów, równie dobrze może osiągnąć takie same rezultaty, wyłącznie za pośrednictwem Sieci, wysyłając zaszyfrowane wiadomości do BBS-ów „szarej strefy”. Poza tym w każdym mieście znajdują się miejsca, gdzie zawsze się coś dzieje. W wielkich miastach jest to zazwyczaj „Strefa” (patrz str. 67). Kluby video, braindance’u, czy rze-



czywistości wirtualnej są doskonałym miejscem do zawierania różnych ciemnych interesów, a pewne bary i nocne kluby są drugim domem dla pewnej części społeczeństwa. Imprezy sportowe, zarówno legalne jak i zakazane, są przykrywką dla działalności Fixerów. Jednak również często takie układy zawiera się w pokojach konferencyjnych, zaciszach gabinetów korporacyjnych oficjeli, jak i na wyścigach konnych. Kasyna i domy hazardowe są już tradycyjną kolebką i wylęgarnią „odważnych przedsiębiorców”, a obecnie nowe możliwości stwarza Sieć. Istnieją specjalistyczne BBS-y, wirtualne konferencje, miejsca spotkań, a nawet pseudo-rzeczywiste sektory, które oferują nieskończone możliwości wykorzystania rozlicznych i różnorodnych talentów. Stwórz własny biznes, znajdź klientelę, i do dzieła! Gdy zaczniesz zbierać kasę, i zdobywać reputację solidnego przedsiębiorcy, możesz myśleć o rozbudowaniu struktury i rozszerzeniu pola działalności.

Proces formowania i utrzymywania organizacji w porządku zależy od dwóch rzeczy: przywództwa i personelu. Przywództwo załatwia sprawy związane z planowaniem i finansami, a także wybiera personel do przyziemnych i brudnych zajęć. Zastanów się nad rodzajem i charakterem swojej działalności, starannie dobrać współpracowników i wyraźnie określ ich funkcję w zespole. Założenie i utrzymanie warsztatu kradzionych samochodów wymagać będzie złodziei samochodów (Grabieżcy), mechaników (Technicy), ochroniarzy (Solo), a także menadżera i księgowego (Fixer lub uzdolniony w tym kierunku Technik). Stwórz system kontroli pracowników, gdyż zdrada jest zatrzęsająco częstym zjawiskiem w podziemiu, a personel może upłynnić niesamowite ilości zysku, jeśli nie będziesz pilnował ksiąg. Księgowy, sekretarka, a nawet szpicel do obserwacji personelu mogą się przydać i są zalecanymi pracownikami.

Do udanego prowadzenia działalności gospodarczej potrzebujesz również odpowiedniej bazy operacyjnej. Prosta i najlepsza definicja „Bazy Operacyjnej” stwierdza, iż jest to miejsce, skąd kontrolujesz przepływ pieniędzy i gdzie można Cię znaleźć w celu pogadania o interesach. Baza operacyjna musi być zależna od skali działalności, lecz poza tym nie ma żadnych ograniczeń dla przedsiębiorczego Fixera. Najczęściej będą to: stałe miejsce na rogu ulicy, alkowa czy stolik w klubie lub barze, furgonetka lub inny pojazd, pokój w trumnowcu, pokój w hotelu, piwnica, garaż, mieszkanie, a nawet wydzielony sektor Sieci (BBS, czy wirtualne miejsce spotkań). Niektórzy z bardziej tajemniczych lub paranoidalnych Fixerów wymagają utrzymywania kontaktów wyłącznie przez systemy audio, video, rzeczywistości wirtualnej i zawierania transakcji wyłącznie przez pośredników. Taka metoda prowadzenia interesów jest łatwiejsza dla Infosów, Łowców Talentów i innych Fixerów, których usługi lub towary nie mają charakteru czysto materialne-

go (jak w przypadku Strzykawki czy Handlowców). Legalność bądź nielegalność działalności wpłynie na możliwość różnicowania lokalizacji bazy operacyjnej. Duży wpływ będzie również miała skala działalności. Handlarz implantami może swobodnie działać nawet z furgonetki, lecz poważny CyberNiger, utrzymujący kilka nielegalnych klinik, skupujący i sprzedający w hurcie, znajdujący się z imienia z większością bossów podziemia, musi mieć potężne, sprawnie działające zaplecze, które wymaga określonego miejsca do efektywnego działania. Jeszcze lepszym rozwiązaniem byłoby stworzenie kilkunastu małych placówek, połączonych z relatywnie tajną i zabezpieczoną bazą operacyjną.

Koszty operacyjne działalności gospodarczej Twojej organizacji muszą być trzymane pod ścisłą kontrolą – nadmierną rozrzutność zabija więcej Fixerów niż brak funduszy. Wysoki poziom umiejętności Księgowość (albo jeszcze lepiej, dobry księgowy) powinna trzymać pieniądze w obiegu, i jeśli zdołasz równoważyć koszty z osiąganymi zyskami, nie powinieneś mieć problemów. Kluczowe znaczenie ma tutaj ryzyko. Jeśli będziesz ostrożny, będziesz stał w miejscu i w końcu zostaniesz pochłonięty przez grube ryby. Fixerzy muszą ryzykować i zgarniać dla siebie najlepsze okazje i największe pieniądze, jeśli chcą przeżyć. „Zabij lub gin” nie jest już wyłącznie powiedzeniem Solosów, bracie!

Skoro mówimy o pieniądzach...

Jak zostało stwierdzone w podręczniku Cyberpunk 2020, Fixerzy otrzymują miesięczną „pensję”, wyliczaną na podstawie poziomu Powiązań. Termin „pensja” może być nieco mylący, ponieważ większość Fixerów pracuje na własny rachunek i w związku z tym nie posiadają pracodawców i nie otrzymują regularnej wypłaty. Lepszym określeniem byłoby „zyski”, gdyż Fixer utrzymuje się z zysków, jakie osiąga z przeprowadzenia w ciągu danego miesiąca niezliczonej liczby transakcji. Fixerzy spędzają większość swojego czasu na podsłuchiwanie,

planowaniu, handlowaniu i zawieraniu transakcji. Wszystkie te czynności zamieniają się w ostatecznym rozrachunku na szeleszczącą walutę, która osiąga poważne rozmiary.

No, może nie zawsze poważne! Tabela miesięcznych dochodów na stronie 60 podręcznika zasad Cyberpunk 2020 stwierdza, iż Fixerzy z Powiązaniem na poziomie 1-5 zarabiają 1500 E\$ na miesiąc. Jest to stosunkowo dużo w przypadku początkowego wyposażenia postaci, lecz jeśli chodzi o utrzymanie codziennej działalności, 1500 E\$ to, delikatnie mówiąc, nazbyt hojna darowizna. Aby ustalić, ile naprawdę zarabiają początkujący Fixerzy, należy poziom Powiązań pomnożyć przez 300E\$. W ten sposób, kompletny nowicjusz (poziom 1) nie będzie zarabiał tyle samo, co ustawiony, znany i dobrze prosperujący Fixer na poziomie 5. Staje się to również istotne, gdy musisz lub chcesz zatrudnić innego Fixera. Ponieważ zyski Fixera płyną prawie wyłącznie z zawieranych układów, każdy Fixer stara się jak najwięcej czasu spędzać na utrzymywaniu sieci kontaktów i w ten sposób zapewniać ciągły przepływ i przyływ pieniędzy z zawartych transakcji. Wraz z rozwojem działalności, wzrasta liczba zawieranych dealów, co wymaga zużywania coraz więcej czasu, i tak w kółko. Ten określony czas, zwany dalej Nakładem Pracy, nie musi być uporządkowany według jakiegoś schematu, lecz musi być wypełniony doglądaniem spraw w każdym tygodniu, w przeciwnym razie Reputacja Fixera zaczyna spadać. Nakład Pracy jest ustalany w następujący sposób: poziom Powiązań plus 2 podniesione do kwadratu wyznacza liczbę godzin, jaką należy w ciągu tygodniu przeznaczyć na utrzymywanie sieci kontaktów – doglądanie tych wszystkich drobnych spraw, spotkania z kontaktami, z ewentualnymi klientami. [NAKLAD PRACY = (Powiązania+2) x (Powiązania+2)]. Kiedy Fixer zacznie palić za sobą mosty, rezygnując z poszczególnych zajęć, zaczyna tracić zyski i Reputację porządnego przedsiębiorcy. Jasnym jest, że po przekroczeniu pewnego progu, niemożliwością się staje utrzymywanie tak rozległej sieci kontaktów przez jednego człowieka. W tygodniu jest 168 godzin, natomiast Fi-

xer na poziomie 10 musi poświęcać na sprawy zawodowe aż 144 godziny! Zostawia to tylko 24 godziny w tygodniu, które muszą być poświęcone na sen (przynajmniej 14 godzin z usypiaczem), jedzenie, naturalne potrzeby i różne przypadkowo wynikłe sprawy. Czysta niemożliwość. W momencie, gdy zaczniesz poświęcać więcej czasu na biologiczne potrzeby i zachowanie przynajmniej pozorów życia prywatnego, czas, który musisz przeznaczyć na pracę zaczyna się szybko kurczyć. Fixerzy PG mają nawet jeszcze mniej wolnego czasu na utrzymywanie własnej sieci kontaktów. Będą zbyt zajęci znajdowaniem słabego punktu w strukturze obronnej Arasaki, lub kupowaniem gnatów dla Solosów. Tak naprawdę, trudno sobie wyobrazić, by ktoś zajmował się tak delikatnymi sprawami, jak transakcje przez 12 godzin na dobę, tak więc próg dopuszczalności sieci obsługiwanej przez jedną osobę, znajduje się gdzieś przy poziomie Powiązań 7.

Fixerzy powyżej poziomu 7, zatrudniają personel do przejęcia części obowiązków. Ponieważ jest to przerzucenie własnej pracy na kogoś innego, ci pracownicy również muszą być Fixerami. W ten sposób powstaje mnóstwo nielegalnych (i pół-legalnych) organizacji. Kilku Fixerów-kierowników (Powiązania 10) prowadzi biznes, natomiast inni Fixerzy pracują jako porucznicy, podporucznicy i wykonawcy woli szefów na poziomie Ulicy. Założenie takiej organizacji wymaga wcześniejszego, dokładnego zaplanowania, lecz dla większości Fixerów-graczy problem nie będzie się sprowadzał do stworzenia własnej organizacji na wzór rodziny mafijnej, lecz raczej do umożliwienia współpracy kilku mniej wpływowych Fixerów, by działali na rzecz Fixera-gracza. Personel (zwany czasem Pomocnikami) może się składać z postaci wziętych z Życiorysu Fixera, bądź mogą to być jego kontakty. Mogą również się pojawić z innych przyczyn, podstępem wyłudzeni z konkurencyjnych grup, znalezieni w mieście, bądź skuszeni Twoją rosnącą Reputacją.

OK., poważni Fixerzy potrzebują pracowników. Ale jak ustalić dla nich pensję? Każdy Pomocnik prawdopodobnie bę-

dzie miał niższy poziom Powiązań, niż jego Szef, a każdy będzie chciał zarabiać przynajmniej tyle, na ile pozwala mu poziom Zdolności Specjalnej. Jeśli wszystkie zyski i układy zawierane przez Pomocnika idą na konto Szefa, w jaki sposób ustalić zyski pracownika? Weźmy dla przykładu postać Fixera na poziomie Powiązań 8, który specjalizuje się w obrocie nielegalnym software'm. „Sly” zarabia 7000E\$ miesięcznie, lecz musi poświęcać 100 godzin tygodniowo na utrzymywanie spraw w porządku. Ponieważ Sly chciałby mieć trochę czasu dla siebie, decyduje się zatrudnić Pomocnika. Wie, że „Chip”, Fixer o poziomie Powiązań 1 handlujący dodatkami do systemów VR, kiepsko ostatnio zarabia. Sly proponuje mu robotę. W normalnych warunkach (pracując dla siebie) Chip pracowałby 9 godzin tygodniowo i zarabiałby 300E\$ miesięcznie. Założmy, że Chip zmniejszałby Nakład Pracy Sly'a do 91 godzin, lecz również dostawałby od niego 300E\$. Jednak teraz, pracując dla Sly'a, Chip ma dostęp do jego zasobów i kontaktów. W związku z tym, poziom Powiązań Chipa jest uśredniany z poziomem Sly'a, dając efektywny poziom 4 przy zafatwianiu spraw dla Sly'a. [DODATEK PRACOWNICZY = (Powiązania pracownika + Powiązania szefa)/ 2; zaokrąglane w dół]. Będąc Pomocnikiem (bonus przysługuje tylko wtedy, gdy Chip pracuje dla Sly'a), Chip może pracować do 36 godzin tygo-

dniowo dla Sly'a. Jednocześnie, Sly oferuje Chipowi podwyżkę (powiedzmy 50% do pensji 450E\$ miesięcznie), co i tak się opłaca Sly'owi, gdyż Chip pracuje dla niego i powiększa znacznie zyski, sam zabierając stosunkowo mało zysku. Sly jest do przodu. Poniżej przedstawiliśmy, w jaki sposób funkcjonuje organizacja Sly'a. Sly (Powiązania 8) pracuje 100 godzin tygodniowo i oczekuje zysków w wysokości 7000E\$ miesięcznie. Zatrudnia czterech Pomocników do podtrzymywania swoich spraw zawodowych (patrz Tabela 1, poniżej).

Czterech Pomocników pracuje nieco ponad 100 godzin tygodniowo, co odpowiada Nakładowi Pracy Fixera na poziomie 8, razem zarabiają więc 7.000E\$ na miesiąc. Sly musi im zapłacić 2.250E\$ na miesiąc, więc sam dostaje 4.750E\$ (co bliższe jest pensji Fixera na poziomie 7). Chcąc zarabiać pełne 7 kawałków, Sly decyduje się, że on sam będzie pracował 35 godzin tygodniowo, co zwiększy całkowity Nakład Pracy do 144 godzin tygodniowo, co odpowiada obowiązkowi Fixera na poziomie Powiązań 10. Całkowite zyski to 10.000E\$ na miesiąc, minus pensje Pomocników, daje Sly'owi czysty zysk w wysokości 7750E\$ (nadwyżka może zostać przeznaczona dla Pomocników, itp.). Całkiem niezłe. W przypadku bardziej złożonych organizacji, zakłada się, że każdy poziom ponad 10 oznacza

zwiększenie zysków o 2.500E\$ miesięcznie (patrz Tabela 2, poniżej).

Tabele te skonstruowano tylko dla potrzeb wyliczenia zysków z odpowiedniego nakładu pracy. Szczególnie pomocne mogą się okazać dla postaci, które chcą zbudować organizację opartą na Fixerach o poziomie Powiązań 9 i 10.

A co, jeśli jestem leniwy?

Co się stanie, jeśli Fixer nie wypełni całkowicie swojego Nakładu Pracy? Po pierwsze, ludzie rozumieją, że życie Fixera nie zawsze da się dokładnie zaplanować, tak więc istnieje coś takiego, jak tydzień łaski, kiedy możesz lekceważyć swoje zobowiązania. Jednakże, jeśli w następnych dniach, Fixer nie odpracuje utraconych godzin, wówczas traci jeden poziom Powiązań i musi jeszcze raz zdobywać PD. Na przykład, Sly musi pracować 100 godzin. Organizacja Sly'a MUSI pracować przez 100 godzin tygodniowo (144 godziny oznacza maksymalny zysk, lecz 100 godzin wystarcza dla zachowania poziomu Powiązań 8). Godziny spędzone na przywracaniu spraw do porządku nie dostarczają dodatkowych Euro. Popatrzmy na miesiąc z życia organizacji Sly'a:

TABELA 1.

Pomocnik	Poziom Powiązań	Zwiększone Powiązania	Nakład Pracy	Pensja
Chip	1	4	3	900E\$
Happy	1	4	25	450E\$
Fritz	1	4	25	450E\$
Bugs	1	4	25	450E\$

TABELA 2.

Godziny Nakładu Pracy	169	196	225	256
Poziom Powiązań	11	12	13	14
Zyski w E\$	12500	15000	17500	20000

Tydzień 1: normalka. 144 godziny na tydzień.

Tydzień 2: gliny zaczynają węszyć. Grupa Sly'a się chowa – zaprzestanie działalności.

Tydzień 3: do roboty! Sly musi odpracować przynajmniej 200 godzin (100 za ten tydzień i 100 za zeszyły), aby utrzymać poziom 8. Jednakże zyski nie będą równe 2 tygodniom pracy (288 godzin). Zamiast tego, Tydzień 2 i Tydzień 3 razem przyniosą około 15000E\$ (ponieważ 200 godzin to Nakład Pracy przy poziomie Powiązań 12, które zapewnia 15000E\$ za 196 godzin na tydzień).

Tydzień 4: powrót do normalności. 144 godziny na tydzień.

Czas zapłaty

Chociaż może się wydawać, że zatrudnianie Pomocników ułatwia i usprawnia życie Fixera, niesie jednak ze sobą duże ryzyko – ryzyko zdrady. Każdy, kto dla Ciebie pracuje może Cię wykołować. Fixerzy stale obserwują swoich Pomocników na wypadek podstępów. Mogą defraudować Twoje pieniądze, sprzedawać kontakty konkurencji, próbować przejąć władzę w Twojej organizacji, kraść Twoje towary lub sprzedać Cię grubym rybom. Dlatego też, każdy z Pomocników musi być obserwowany i sprawdzany. Co więcej, im wyższy poziom Powiązań Pomocnika, tym więcej ma on możliwości, i tym więcej ochoty ma na własne zyski a niekoniecznie muszą one być związane z zyskami Szefa. Czas, który musi być poświęcony na obserwację personelu równa się 1/3 poziomu Powiązań Pomocników, zaokrąglane w górę. Tak więc, czteroosobowa organizacja Sly'a wymagać będzie od niego 4 godzin obserwacji. Do całkowitego czasu obserwacji należy dodać 5, tworząc w ten sposób Trudność, jaką Fixer musi wyrównać lub przekroczyć przy rzucie na Zdolności Przywódcze. Czas obserwacji może zostać skrócony na różne sposoby. System organizacji pracy (na przykład, przy pomocy kieszonkowego komputera) skróci czas o 2 godziny, zatrudnienie sekretarki zmniejszy czas o 12 godzin (oczywiście, należy jej wypłacać pensję, a jej praca nie wlicza się do Nakładu Pracy).

Bazowe prawdopodobieństwo zdrady wynosi 10%. Każdy punkt powyżej Trudności rzutu na Zdolności Przywódcze zmniejsza je o 1%. Każdy punkt poniżej Trudności rzutu na Zdolności Przywódcze zwiększa je o 2%. Jeśli ktoś wewnątrz organizacji zdradzi, jej los leży w rękach Mistrza Gry. Czas na wykazanie się talentami dyplomatycznymi i sprytem! Wszystko może się zdarzyć, od przejścia firmy do jej sprzedania komuś innemu. Mistrz Gry może rozegrać przygodę opartą na wątku zdrady jednego z Pomocników Fixera-Szefa. Dlatego też, rzut na Zdolności Przywódcze powinien wykonać potajemnie sam Mistrz Gry, gdyż w przeciwnym razie, gracz Fixer będzie podejrzewał zdradę. Tego typu przygody są również doskonałym sposobem na życie się Fixera z jego własną organizacją, na poznanie jej tajników, na bliższe zapoznanie się z ludźmi, którzy dla niego pracują. Poza tym, nic tak bardzo nie pobudza Fixera do działania, jak myśl, że jego pracownik zaopatruje konkurencję!

Jak dopasować fixerów?

Do tej pory, jeśli czytałeś uważnie, dowiedziałeś się tyłu rzeczy na temat Fixerów, że pewnie nie możesz złapać tchu, co nie? „Dobra, dobra, ale co mam z tym zrobić?” Już uprzejmie odpowiadamy. Poprzednie rozdziały dotyczyły tego, kim są Fixerzy i co robią. Teraz dowiesz się, jaki z nich pożytek. Niezależnie od tego, czy czytasz tą książkę jako gracz, czy Mistrz Gry, powinieneś otrzymać odpowiedź na swoje pytania. Fixerzy są znakomitym narzędziem dla każdego Mistrza Gry, wspaniale współpracują z każdą grupą postaci, są źródłem informacji, mogą pomóc i zaszkodzić. Ten rozdział przedstawia w jaki sposób (i ma za zadanie całkowicie Cię do tego przekonać) Fixer może zostać Twoim najlepszym przyjacielem...

... lub najgorszym wrogiem.

Dobry kumpel

W każdej grze w Cyberpunku, zauważamy w pewnym momencie powstanie rywalizacji pomiędzy postaciami graczy. Czasami dochodzi nawet do otwartych konfliktów, nierzadko zbrojnych. Fixerzy wcale nie są wyjątkiem pod tym względem. Co więcej, to właśnie oni, ze swoim dostępem do informacji, zasobów i władzy są obiektem i przyczyną wielu waśni i zazdrości w grupie. Jednakże, to Fixerzy potrafią się doskonale dopasować do każdej postaci i potrafią znakomicie ze sobą współpracować, uzupełniając się nawzajem i zapewniając dobry kierunek i tempo dowlonemu przedsięwzięciu. Poniżej przedstawiamy krótki opis każdej Roli, szczególną uwagę zwracając na możliwości współdziałania z Fixerami.

Rocker

Jaka jest różnica pomiędzy Rockerem pracującym z Fixerem, a Rockerem pozabawionym jego wsparcia? Publiczność. Jako Rocker, oczekujesz od swojego menadżera, by załatwił Ci występy, publiczność, koncerty i nowych muzyków do zespołu. Jeśli jeszcze nie jesteś sławny, chcesz nagrać płytę, musisz poszukać Łowcy Talentów. Rekin może utrzymać Cię na powierzchni w trudnych czasach, lecz uważaj – Mafioso może wykorzystywać Twoją grupę jako przykrywkę dla ciemnych interesów. Właściciele barów i klubów mogą zostać Twoimi tymczasowymi zleceniodawcami – przynajmniej na jedną noc, a kto wie, może dłużej? Menadżer nada właściwy kierunek Twojej karierze (jest pewna szansa, że zostaniesz sławny!). Strzykawy dostarczą Ci prochów, które ułatwią komponowanie nowych odlotowych tekstów, lub pozwolą Ci przetrwać długie godziny w trasie międzynarodowego tournée. Infosi dostarczą wiarygodnych danych na temat sprzedaży Twoich płyt, a Niger dostarczy najświeższe krążki z muzyką underground'ową. Wreszcie, kiedy osiągniesz sukces i wejdiesz do Top 40, będziesz musiał rozmawiać z grubymi rybami w media-korporacjach, wielkich rozgłośniach. Wtedy przyda się Pośrednik.

Solo

Solosi i Fixerzy są niczym broń i amunicja. Niger dostarczy Ci każdą zabawkę: nielegalne wszczepy, broń, pancerz, ładunki wybuchowe, pojazdy. Równie użyteczni mogą się okazać Ci żałośni, godni pogardy Strzykawy, którzy jednak mają dostęp do bojowych narkotyków i uśmierzaczy bólu. Szmugler zapewni zagraniczne nowości, lub przemyci Cię do zakazanych obszarów. Jeśli jesteś już wyposażony, Twój Agent załatwi dla Ciebie najlepsze misje (a przynajmniej takie, które na pierwszy rzut oka wydają się samobójcze). Jeśli masz swoją klasę i jesteś dobry w swoim zawodzie, korporacyjny Łowca Talentów może Cię zwerbować do zespołu do czarnych operacji. Możesz również zostać wolnym strzelcem (dobre sobie!) na usługach żadnych władzy Mafiosów. Podczas wykonywania roboty, Infos dostarczy informacji na temat celu, a po skończonej operacji (przy założeniu, że przeżyłeś) Spekulant chętnie odkupi od Ciebie ewentualną zdobycz. A jeśli podjąłeś się zbyt trudnego zadania, Stwórca może dla Ciebie stworzyć nową tożsamość...

Netrunner

Naprawdę utalentowani Sieciarze nie mają czasu ani ochoty, by zajmować się przyziemnymi sprawami tego nędznego świata. Od tego są Fixerzy. Niger może dostarczyć nielegalne, spod lady, czy modyfikowane oprogramowanie czy elektroniczne gadzety. Handlowiec odkupi od Ciebie używany sprzęt czy programy w zamian za cenne dane. Infos dysponują mapami systemowymi większości Fortec Danych (czasami nawet z najświeższymi kodami dostępu) i bardziej niż chętnie odkupią od Ciebie ciekawe informacje. Stwórcy ułatwią dostęp do baz danych ludności, czy personelu, a także będą zadowoleni na myśl o znajdowaniu dla nich klientów na fałszywe SIN-y. Jeśli jesteś zdolny, Twój Agent nie powinien mieć kłopotów ze znalezieniem dla Ciebie pracy. Bukmacherzy używają Sieciarzy do prowadzenia swoich interesów, Węszyciele często współpracują z Netrunnerami w celu znalezienia trudnych do wyśledzenia towarów. Fabrykanci zawsze chętnie zatrudnią Sieciarza do doglądania

własnych baz danych, lub „przeglądania” konkurencji! Łowca Talentów może zagadnąć Cię w każdym momencie, starając się zwerbować Cię do pracy w Mafii, która używa Sieciarzy dla potrzeb ochrony i szkolenia konkurencji. Możesz również mieć wizytę od panów z Korporacji (lub struktur rządowych), którzy z wielką chęcią wyposażą Cię w najlepszy sprzęt tylko po to, byś mógł spróbować swoich sił w walce z koleżkami hackerami!

Reporter

Specyficzny sposób postrzegania świata przez Reportera wykorzystuje Fixerów tak jak każdą inną osobę – w celu znalezienia gorącego tematu. Niedoścignionymi mistrzami w tej dziedzinie są Infosi, tak więc to głównie z nimi spędzają czas Reporterzy. Infosi dostarczają cennych wskazówek i skupują wszelkie pozytywne informacje, jakie znalazłeś w trakcie swoich poszukiwań. Jeżeli specjalizujesz się w sporcie, Bukmacherzy dostarczą Ci wielu sensacyjnych tematów. Niektórzy Bukmacherzy są gotowi obstawić szanse Twojej historii na zmianę wyniku danego spotkania, czy meczu. Węszyciele odwiedzą miejsca, do których Ty, poważany i szanowany Reporter, nie możesz lub nie chcesz wejść. Gdy atmosfera zacznie się zagęszczać, Niger zapewni odpowiedni sprzęt. Wolni strzelcy, którzy znają się na swojej robocie i wiedzą, kiedy trzasnąć migawką, mogą oczekiwać kontraktu od Łowcy Talentów z mediakorporacji, lub mogą zatrudniać Agenta do załatwiania najlepszych zleceń (na przykład, wojna na Filipinach, czy posada stałego reportera na danym terenie). W dążeniu do perfekcji, Szmuglerzy pojedają z Tobą do zakazanych stref, jeśli dobrze zapłacisz. Mafiosi zawsze cieszyli się sympatią Reporterów, lecz praca z nimi jest ryzykowna. Jeśli nie będziesz trzymać się ich wersji w pewnych sprawach, skończysz jako pokarm dla ryb w zatoce.

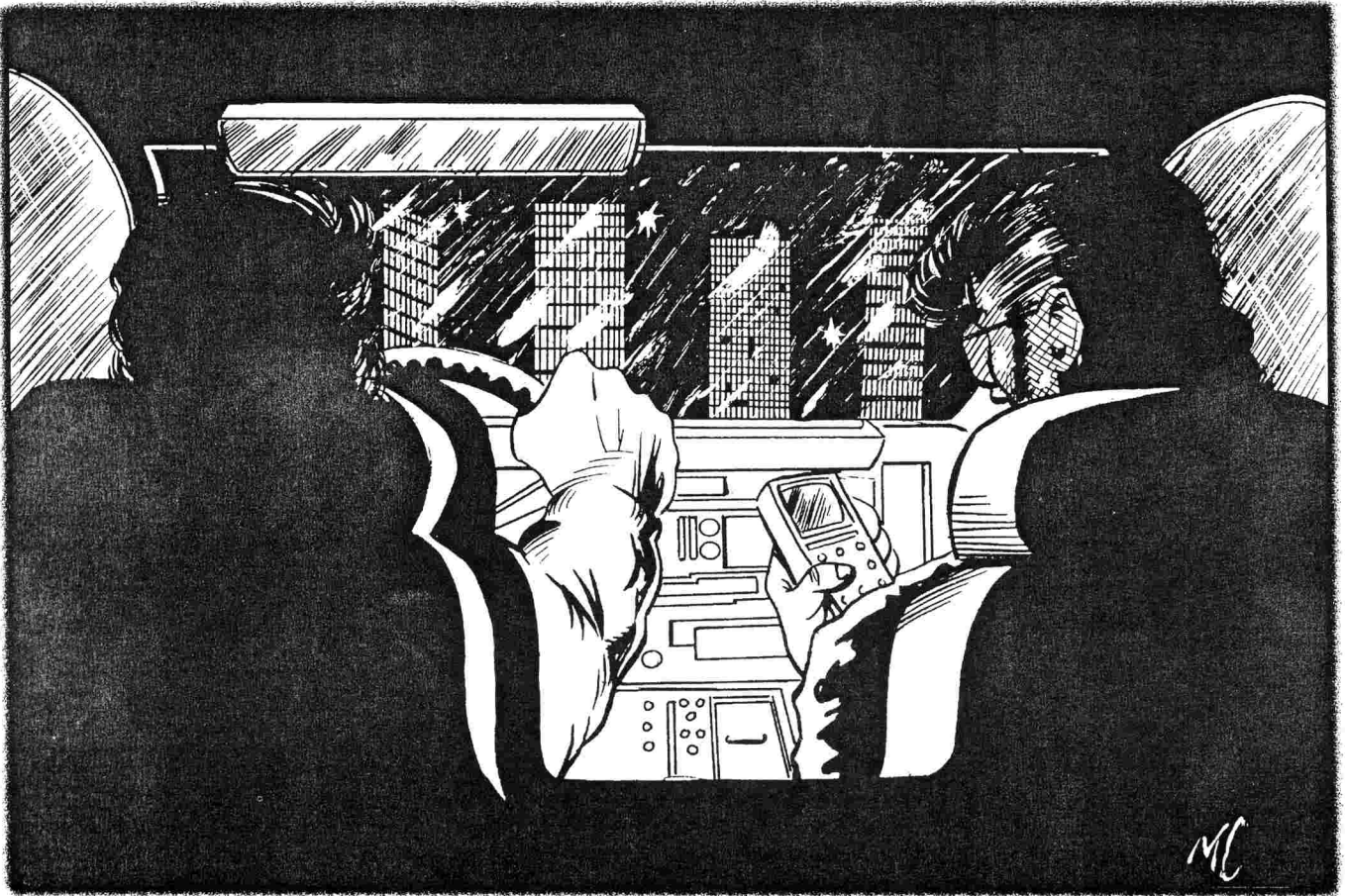
Nomad

Fixerzy wiedzą, że ludzie, którzy nic nie mają, dużo potrzebują. Nomadzi również to wiedzą, choć nic na to nie mogą poradzić. Nomadzi kupują zapasy hurtem, lecz nie mają zbyt wielu pieniędzy.

Najlepszym wyborem dla nich są Handlowcy, którzy zgadzają się na obniżenie ceny w zamian za pewne usługi. Niger może dostarczyć tanią żywność, ubranie i zapasy, także Spekulant może zaoferować swoje usługi (jeśli nie masz nic na przeciwko temu, że towar jest prawdopodobnie lekko ciepły). Szmuglerzy mogą zapewnić Nomadom „importowaną” żywność i zapasy, a czasami, na przykład pomóc w przekroczeniu granicy. Jeśli życie nieco przyciśnie, Rekin może udzielić pożyczki – pod warunkiem, że klan spłaci dług. W każdej rodzinie Nomadów powinien znajdować się Negocjator, nieoceaniona pomoc przy załatwianiu tymczasowej pracy dla agrokorporacji, czy dogadywaniu się z lokalnymi władzami (jak Hi-Way, czy rada miejska). Rodziny mniej ceniące sobie względy etyczne mogą zatrudnić się u Mafiosów do zrujnowania czy zniszczenia jakiegoś miasteczka. Oczywiście, należy lubić taką robotę. Nomadzi korzystają również z usług Stwórców (jeśli ich na to stać), aby stać się bezSINnymi, co ułatwia życie buntownikom przeciw systemowi.

Korp

Łasice i robaki mają ze sobą więcej wspólnego, niż Wam się wydaje – są podstępne i chcą przeżyć. Korporacyjne łasice zdają sobie sprawę z ważności kontaktów ze światkiem podziemnym (czyli Fixerami) i potrafią to wykorzystać. Strzykawy dostarczają narkotyków, które ułatwiają przetrwanie tych długich nocy w pracy. Węszyciele żyją po to, by dostarczyć Korpom to wszystko, czego oni sami nie chcą lub nie odważą się wziąć. Infosi dostarczają cennych informacji na temat rzeczywistego funkcjonowania rynku i konkurencyjnych Korporacji. Fabrykanci uniemożliwiają defraudację pieniędzy, fałszowanie ksiąg, a nawet czasami prowadzą dla Ciebie księgowość. Bukmacherzy lubią przyjmować zakłady od Korpów, gdyż zazwyczaj pieniądze Korpa są pewne (w razie czego zapłaci firma), a niektórzy nawet obstawiają szanse poszczególnych Korporacji. Jednakże, każdy Korp w roku 2020 prędzej czy później spotka się z Fixerem pracującym dla Mafii. Tego nie da się uniknąć – oni kontrolują zbyt wiele organizacji i rynków. Uważaj na ele-



ganckich Łowców Talentów, którzy będą chcieli przekonać do pracy w innej firmie. Jeśli tak się zdarzy, lepiej wynająć Negocjatora do załatwienia lepszego kontraktu. Negocjatorzy mają również denerwujący nawyk reprezentowania niezadowolonych pracowników. Właśnie w chwili zawierania strategicznie ważnego kontraktu, wpada taki do pokoju, pyskując o podwyżkę, czy awans dla faceta z głębi korytarza...!

Technik

Jeden bez drugiego nie może się obejść. Infosi powie Ci, gdzie zdobyć potrzebne części, oni również zapewnią informacje na temat tajnych projektów i wynalazków. Aby wcielić „swoje” pomysły w życie, powinieneś zgłosić się do Handlowca, który dostarczy materiałów i jako jedyny będzie zadowolony z wymiany nowych udoskonaleń na Twoje nowe udoskonolenia. Niger załatwi Ci narzędzia, specyficzne części, ekwipunek a nawet warsztat. Zawsze lepiej mieć dobre

stosunki ze Speculantami. Szmuglerzy dostarczą nielegalne części, i dostarczą Twoje wynalazki do dowolnego miejsca (niezależnie od tego, jak są nielegalne). Również Mafiosi są dobrymi pracodawcami – możesz znaleźć pracę w dowolnym przedsięwzięciu mafijnym (czarna klinika, czy warsztat skradzionych samochodów). Jeżeli jesteś naprawdę dobry, możesz zostać zwerbowany, oczywiście przez Łowcę Talentów, do pracy dla Korpów. Jeżeli się zgodzisz (a pewnie nie będziesz miał innego wyjścia) przyzwyczaj się do fartuchów i stałych godzin pracy...

Gliniarz

Mówi się, że przeciwieństwa się przyciągają. Chociaż Fixerzy i Gliniarze zazwyczaj stoją po różnych stronach barykady, nie oznacza to, że ze sobą nie współpracują. Każdy policjant ma kilku informatorów, którzy dostarczają nowinek z życia Ulicy, a kto lepiej je zna niż Fixer? Robaki są wprost idealni do tej roli, Alfon-

si i ich podopieczne są doskonałymi oczami i uszami na Ulicy, natomiast Infosi to szczyt marzeń (jeśli współpracują). Oprócz informacji, Gliniarz może otrzymać od Nigra sprzęt, którego departament nie może (lub nie chce) zakupić. Czasami nawet nie chce nic o nim wiedzieć! Jeśli potrzebujesz poprawić swoją reputację wsadzając kogoś do aresztu, zawsze możesz zapuszkować Strzykawę, czy wszędobyłskich Mafiosów. Jeśli jesteś zdolny lub ambitny, Łowca Talentów może Cię zwerbować do pracy w prywatnym przedsiębiorstwie (jak Arasaka czy Militech). Uważaj jednak – niektórzy Agenci będą chcieli Cię kontrolować. Z drugiej strony – kto nie będzie chciał?

Tak więc, jeśli gracz (lub ktokolwiek inny) będzie chciał coś z poniższej listy, prawdopodobnie będzie musiał pogadać z Fixerem (patrz margines, str. 48).

Usługi Fixerów

- Arbitraż kontraktowy
- Bilety (koniki)
- Braindance/VR (nielegalne)
- Broń
- Brudne banki
- Ekspertyza negocjacyjna
- Elektronika
- Falszywa tożsamość
- Falszywe dokumenty
- Hazard
- Implanty (nielegalne)
- Informacja (każda)
- Informacje - szantaż
- Kontakty korporacyjne
- Kradzione samochody (żadnych pytań)
- Ludzkie organy (żadnych pytań)
- Ładunki wybuchowe
- Malwersacja
- Mapy systemów Sieci
- Narkotyki (nielegalne)
- Nielegalna konkurencja
- Niewolnicy
- Nowa tożsamość
- Oprogramowanie
- Podziemne towary (wszystkie rodzaje)
- Powiązania międzykulturowe
- Powiązania międzynarodowe
- Pożyczki (żadnych pytań)
- Praca (przez pośredników)
- Pranie pieniędzy
- Projekty „Szybkie Bogactwo”
- Prostytutki
- Przemyt
- Przysługi polityczne
- SIN-chirurgia
- Talent (różne, wyraźnie określone)
- Towary codziennego użytku (specjalna cena - promocja!)
- Towary nie-do-wyśledzenia (broń, itd.)
- Usługi personalne
- Wetware (eksperymentalne)
- Wyliczanie szans (hazard)
- Wymiana towarów
- Zabójstwo
- Zakłady
- Zarządzanie grupą przestępczą
- Zarządzanie karierą
- Zarządzanie przedsiębiorstwem
- Zastaw
- Zerowanie
- Zorganizowana przestępczość
- Żywe ciała (prostyucja)

Jak zafixować kampanię?

Mistrzowie Gry mogą się wahać przed włączeniem postaci Fixera do przygody. Fixerzy muszą utrzymywać ścisły, niemal stały kontakt ze swoją pracą i otoczeniem zawodowym. Fixerzy potrzebują wsparcia, nie lubią babrać się w brudnej robocie i w ogóle są trudnymi we współżyciu postaciami, do tego zazwyczaj ze skomplikowanym Życiorysem. Te cechy nie powinny jednak powstrzymywać Fixerów od wzięcia udziału w przygodzie. Skomplikowane i trudne życie Fixera to właśnie jego zaleta. Taka postać może swobodnie „znaleźć się” w każdej „normalnej” przygodzie w Cyberpunku, a dodatkowo, oferuje nieskończone wprost możliwości stworzenia kampanii opartych wyłącznie na postaci Fixera.

Określenie „normalna” nie jest do końca właściwe w odniesieniu do dowolnej przygody w Cyberpunku, lecz chcemy w ten sposób odróżnić ją od Kampanii Fixerskiej. Tak więc, przez taką przygodę rozumiemy dowolny scenariusz, który zakłada względną równość i ważność wszystkich graczy, włącznie z Fixerem. Zazwyczaj obserwuje się w nich dużo podróżowania, gadania, demaskowania podstępnych Korpów, oraz sporo scen walki czy szybkiej akcji. W tego typu przygodach, postaci Fixerów kierujących wielkimi sieciami, organizacjami, zatrudniających wielu pracowników, posiadające poważne zobowiązania, natomiast nie posiadające wcale (lub w niewielkim stopniu) umiejętności bojowe, nie mają jak się dopasować do linii przygody. Jednakże, istnieje wielu Fixerów, do których nie pasuje powyższy opis, a zobowiązania da się jakoś załatwić.

Niektórzy Fixerzy są szczególnie dobrze przystosowani do „normalnych” przygód, szczególnie Węszyciele i Negocjatorzy. Jako Pośrednicy, zarówno Węszyciel jak i Negocjator, są związani i zależni od kontaktów z ludźmi, lecz nie mają zbyt wielu innych ograniczeń. Są mobilni, nie prowadzą organizacji, i obaj są w stanie zadbać o siebie. Te dwie specjalizacje są idealnym wyborem dla graczy dla potrzeb „normalnej” kampanii, ponieważ mogą w znaczny sposób zwiększyć moż-

liwości grupy. Niezależnie od innych zalet Zdolności Specjalnej Powiązania, Węszyciel może dogrzebać się wielu interesujących informacji, a znajomość z Negocjatorem to jak posiadanie firmy public relations, ambasadora i prawdziwego artysty od wciskania kitu w jednej osobie. Do tego, te postaci mogą również wybrać sobie umiejętności bojowe (lub dowolne inne akurat potrzebne) jako umiejętności dodatkowe. Jeśli chodzi o rozwiązanie problemu zobowiązań zawodowych, to widzimy tu dwie możliwości. Pierwsza, to wybór postaci ze stosunkowo niskim poziomem Powiązań. Druga, to wyznaczenie swojego najlepszego, najbardziej zaufanego Pomocnika to prowadzenia spraw w czasie nieobecności. Pierwsza może się wydawać nieco absurdalna, lecz zastanów się! Powiązania są tak złożonym talentem, oferującym tyle możliwości, że poziom 4 lub 5 Powiązań stawia Cię na równi z poziomem 7 Sieciarza czy Solo. Drugie wyjście stwarza ryzyko przejęcia władzy w Twojej organizacji. Zdarza się, że gdy Fixer zostawi swoje sprawy na kilka tygodni, po powrocie może się przekonać, że sprawy nie są już wcale jego!

Węszyciele i Negocjatorzy znakomicie nadają się do każdej „normalnej” przygody, lecz, przy odrobinie wysiłku, każdy Fixer może się dopasować. Jednakże, mnogość specjalizacji Fixerów zapewni dostatecznie dużo materiału do stworzenia kampanii opartej na postaci Fixera. Tego typu przygody dotyczą zazwyczaj organizacji Fixera, lecz nie muszą być scenariuszami tylko dla jednego gracza. Działalność prawie każdego Fixera wymaga zatrudnienia personelu z różnorodnymi umiejętnościami. Każda ze specjalizacji Fixera jest gotowa do natychmiastowego wykorzystania w przygodzie, zapewniając dostatecznie dużo materiału i wątków do zbudowania solidnej podstawy do zatrudnienia wielu postaci. Handel na czarnym rynku, handel informacjami, szmugiel, czy prowadzenie nocnego klubu to pewniaki na udaną przygodę. W tego typu przygodach, Fixer jest Szefem, zatrudniając inne postaci lub współpracując z nimi dla własnych potrzeb. Na przykład, rozważ możliwość przeprowadzenia kampanii przemysłowej. Fixer będzie mózgiem operacji, lecz

będzie musiał zatrudnić ekspertów od pojazdów (Solo lub Dżokeja), mechaników i elektryków (Technik) do utrzymywania w porządku pojazdów, czy usprawniania sprzętu, ekspertów komputerowych (Sieciarz) do omijania komputerowych zabezpieczeń i fałszowania dokumentów towarowych, ochroniarzy (Solo), a również może skorzystać z Nomadów na dłuższych trasach. Nawet tacy Fixerzy jak Fabrykanci, Infosi, czy Negocjatorzy mogą zostać zatrudnieni do wsparcia operacji. Przemysł może być zlecony przez Mafię, wobec tego w pobliżu będzie się kręcił Mafioso, a również może się okazać, że całość jest skrycie manipulowana przez Korpa do załatwienia konkurencji (pojawia się więc jeden Korp lub więcej). Towar może być podsystemami braindance'u, muzycznymi chipami, czy innymi środkami rozrywki masowej, w takim przypadku więc mogą się pojawić Rockerzy i Reporterzy. Gracze muszą wszystko zaplanować, utrzymywać kontakty z władzami, płacić łapówki, unikać CIA czy Interpolu, walczyć z konkurencją i na końcu znaleźć nabywców. Wymaga to dużo wyobraźni i pomysłowości nie tylko od MG, lecz również, a może przede wszystkim, od graczy. Przygody poboczne będą wynikać zarówno z planów MG, jak i poczynań graczy. Mimo iż tego typu przygoda może się wydawać trudniejsza i bardziej męcząca niż „normalna”, lecz w końcu okaże się bardziej nagradzająca i oryginalna, gdyż gracze będą starać się ze wszystkich sił kształtować swój los poprzez swoje przemyślane i nieprzemysłane poczynania.

Motywacja jest kluczem do każdej kampanii Fixerskiej. Zasadniczo do działania Fixera może zmusić zysk lub powód. Jeśli chodzi o zysk, wówczas postacie wchodzi w interes dla kasy. Może to okazać się nieco kłopotliwe, gdyż postacie muszą dopełniać swoich obowiązków i ciągle wyprzedzać konkurencję. Jednakże, tego rodzaju przygody mają taką zaletę, iż nie wymagają od postaci żadnej dyspozycyjności poza zawartą w kontrakcie. Fixerzy-forsiarze mogą być jednak brutalni i podstępni jak nikt inny, gdyż nie muszą starać się niczego udowodniać. Innym sposobem motywacji w przygodzie jest powód. Powodem może być walka polityczna, obalenie, a nawet utwo-

wienie własnego rządu, plan zemsty na Rodzinie mafijnej, lub nawet szczytny i heroiczny cel, jak pomoc w ucieczce niesłusznie uwięzionych, lub powstrzymanie prześladowań rasowych czy religijnych. Bardziej oryginalnym powodem może być utrzymanie czy wprowadzenie pewnej idei czy filozofii życiowej, jak podejście ekologiczne, nastawienie antytechnologiczne (Luddytyzm) lub anarchia. Jednak, najbardziej ciekawym

**„My jesteśmy
Robin
Hood'ami dla
przeigranych,
biednych,
brzydkich,
pijaków,
zbożników,
leniwych...”**

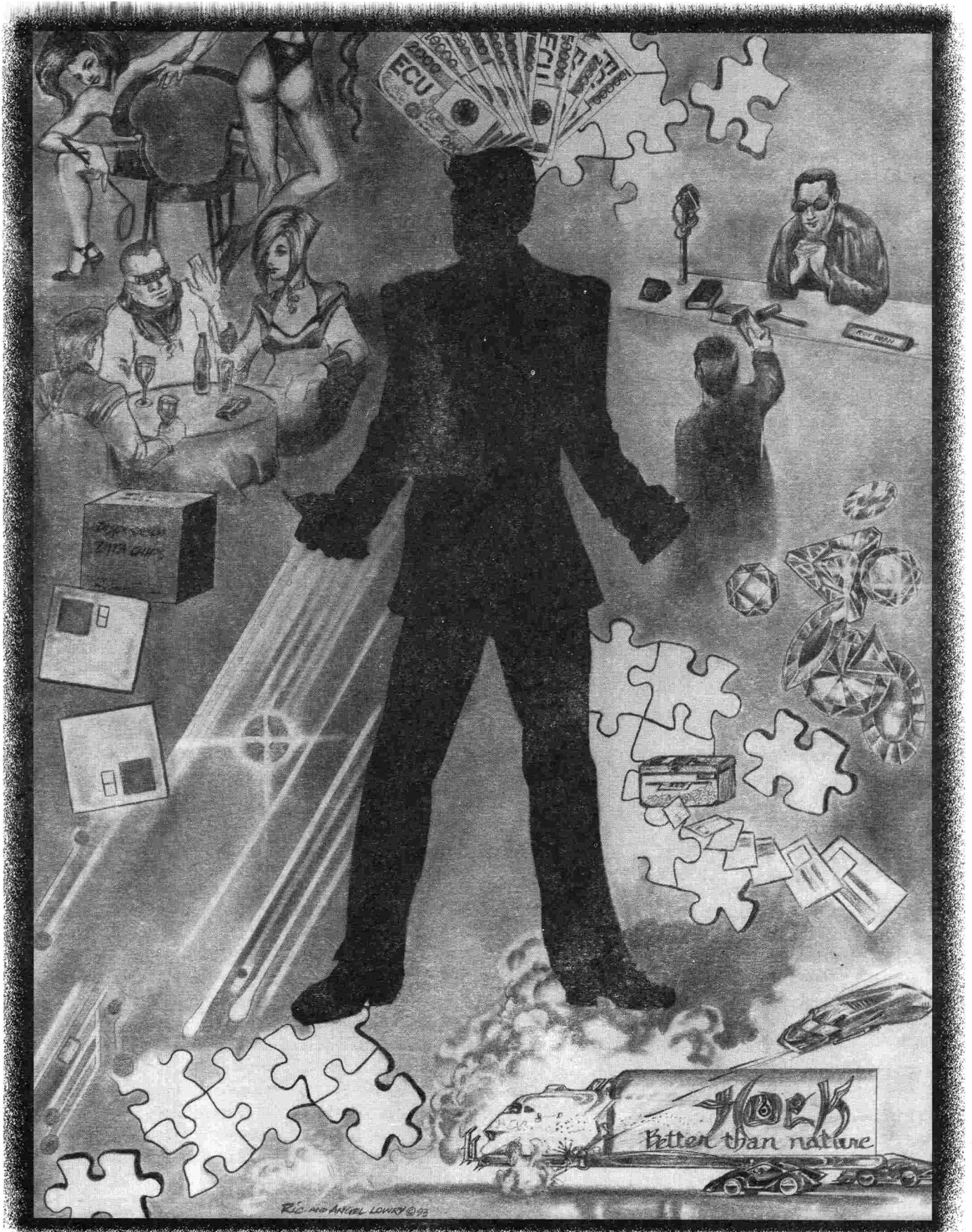
**- Pop Will Eat Itself,
Preaching
to the Perverted.**

i inspirującym pomysłem na stworzenie Kampanii Fixerskiej jest Cyberpunkowa Rewolucja. Ten pomysł został pobieżnie wspomniany w podręczniku Cyberpunka 2020 (str. 186-187), lecz ogólne założenie tej koncepcji to powolne jednoczenie się Krawędziarzy na całym świecie w walce przeciw NIM – Korporacjom, rządowi i systemowi w całości. Dla graczy, którzy chcą się przekonać, jak mroczna jest naprawdę Mroczna Przyszłość (poczytajcie Home of the Brave), Cyberpunkowa Rewolucja jest najlepszą motywacją do działania!

Pośrednicy Mistrza Gry

Nawet jeśli nie masz Fixera gracza w swojej przygodzie, nie musisz rezygnować z usług Fixerów. Są zbyt ciekawymi i kolorowymi postaciami, by ich odstawić na półkę. Fixerzy jako Bohaterowie Niezależni mogą być jednym z najlepszych narzędzi MG. Fixerzy dostarczają informacje, wątki poboczne, zatrudnienie, przeciwników i organizację przygody. Gracze spotkają Fixerów, którzy prowadzą nocne kluby i bary, handlują bronią i ekwipunkiem z czarnego rynku i oferują pracę ludziom z odpowiednimi umiejętnościami. MG może użyć Fixera do przedstawienia graczom nowej osoby (gracza lub BN), lub do dostarczenia im ważnych informacji. Fixerzy BN mogą zapewnić mnóstwo okazji do odegrania wątków pobocznych: zatrudnią PG, zatrudnią się dla PG, będą chcieli się ich pozbyć, a nawet mogą sprzedać graczy „wrogom”. A wrogów każdy ma... Jednak, najlepszą sztuczką Fixerów (zarówno BN jak i PG) jest umiejętność złączenia graczy. Pamiętaj, że Fixerzy zajmują się głównie usługami dla ludzi, również postaci graczy. Na początku przygody lub kampanii, MG może wykorzystać postać Fixera do połączenia graczy w jedną grupę. Najlepsi są do tego Łowcy Talentów i Agenci, lecz również dobra może się okazać każda inna specjalizacja, zależnie od sytuacji. Zarówno Łowcy jak i Agenci nie muszą pracować dla media-korporacji, nie muszą nawet być legalnymi „biznesmenami”. Mogą działać w imieniu Mafii, innego Fixera, lub pracować na własny rachunek, zbierając zespoły do czarnych operacji na zlecenie szantażowanych Korpów, zestresowanych i niecierpliwych spadkobierców, czy nawet osieroconych dzieci (no dalej – zagraj im na uczuciach, prawdopodobnie i tak Ci się nie uda, znając większość cyberpunków!). Pamiętaj, że Fixerzy działają według zasad Giri (patrz margines, str. 16). Jest to broń, która może zostać wykorzystana przeciwko graczom, jeśli nie zechcą współpracować, bądź będą chcieli jakoś wyślizgać się z udziału w przygodzie... Nikt nie chce być umieszczony na czarnej liście. Hłe, hłe, hłe...

DZIKA STREFA



R.C. AND ANGEL LOWRY © 93

Rozdział 3

Narzędzia pracy

Bycie Fixerem wymaga, by praca była Twoim życiem i odwrotnie. Kiedy już to sobie uświadomisz, musisz zrobić krok w tył i przypatrzeć się sobie.

Są pewne rzeczy, które choć mogą się wydawać całkiem zwyczajne i normalne, są żywotne dla zrozumienia sposobu działania Podziemia i Ulicy. Jeśli nie orientujesz się w nich zbyt dobrze, nigdy nie wybijesz się jako Fixer. Odnosi się to również do innych Ról. Co więcej, większość z poniżej przedstawionych idei ma zastosowanie uniwersalne.

Ten rozdział zajmuje się właśnie takimi ważnymi, niby codziennymi sprawami, wyjaśniając, jak działają, i jak korzystać z ich właściwego zastosowania. Wpierw opisujemy umiejętności interpersonalne, od uwodzenia po zastraszanie, następnie schodzimy na dno: dobra, nie pieśćmy się, kasa na stół! Po części dotyczącej pieniędzy i kredytów, w sekcji „Jeśli płacisz za dużo...” wyjaśniamy konsekwencje wciąż popularnego aktu spekulacji. W końcu, mamy rozdział poświęcony SIN-om i nowym tożsamościom, z którego możesz się dowiedzieć, co robić w wypadku, jeśli właśnie zawaliłeś kontrakt na 2 miliony Eurodolców! Chociaż zrozumienie tych tematów jest szczególnie ważne dla Fixera, również dla innych postaci może się to okazać cennym doświadczeniem.

Jak wpływać na przyjaciół i zmuszać ludzi by spełniali twoje zachcianki?

Niezależnie od wykonywanej pracy, czy to prowadzenie nocnego klubu czy handel informacjami, Fixerzy zawsze mają do czynienia z ludźmi. Oznacza to, że muszą ich rozumieć i wiedzieć, jak z nimi rozmawiać. Jednak, czasem zwykła rozmowa nie wystarcza. Nie zawsze dostaniesz to, czego chcesz, jeśli grzecznie poprosisz; czasami będziesz musiał kogoś przekonać, przegadać, lub uwieść, by osiągnąć cel. Jeśli to nie zadziała, możesz spróbować gróźb (jest to jedyny dobry moment, żeby Twój Solo mógł otworzyć gębę). Jeśli Fixer chce odnosić sukcesy, musi zrozumieć zasady dotyczące relacji pomiędzy rozmówcami, najważniejsze narzędzie jego pracy.

Jest tu zawarta również głębsza myśl dla każdego z nas. W roku 2020, przeludnienie jest zbyt dużym problemem, by pozwolić sobie na całkowite lekceważenie innych. Mówi się nawet, że jeśli nie możesz ich przetworzyć, dołącz się do nich.

Odpowiedni chłód

Najważniejszym elementem relacji interpersonalnych jest *OPANOWANIE*. Mimo iż *EMP* jest ważna przy odgadywaniu, co myśli gość, to jednak jego *OP* wyznacza, jak trudnym jest orzechem do zgryzienia. Za każdym razem, kiedy się z kimś targujesz, uwodzisz lub zastraszasz, Twoim problemem jest jego *OP*. Mówiąc ściślej, Twoim problemem jest jego *Stabilność*.

Stabilność to poziom *Trudności*, który odzwierciedla jak trudna jest dana osoba do zastraszania, przekonania, uwiedzenia, itd. *Stabilność* = $OP \times 2,5$, zaokrąglane w dół. Inaczej mówiąc jest to *Trudność* przełamania opanowania danej osoby przy pomocy Twoich umiejętności. Poziom *Stabilności* pozostaje w ścisłym związku zarówno z poziomem cech jak

i *Trudności* rzutów. Jeśli trochę policzy- cie, zauważycie, że osoba z $OP = 2$ (czyli najmniej opanowana normalna osoba, a nie jakiś odrzucony mutant) ma *Stabilność* = 5, czyli automatyczny sukces przy większości rzutów. Jednak, ktoś z $OP = 6$ (czyli przeciętną wielkością ce- chy) ma *Stabilność* = 15, czego pokona- nie wymaga rzutu na *Trudność Średnią*. Tymczasem, postać z $OP = 10$ (maksy- malnie zmrożona super nano-chłodna opanowana istota) ma *Stabilność* = 25, której pokonanie wymaga rzutu na *Trud- ność Bardzo Trudną*.

Stabilność postaci odgrywa szczegól- nie ważną rolę przy używaniu poniższych umiejętności: *Autorytet*, *Charyzma* (obie), *Przesłuchiwanie*, *Zastraszanie* oraz *Uwo- dzenie*. W praktyce, osoba aktywnie uży- wająca umiejętności (aktor) do zmiany przekonań lub zachowania drugiej osoby (słuchacz) wykonuje rzut na umiejętność przeciwko *Stabilności* słuchacza. Przy- kładowa sytuacja:

Nelson Davids (vel „Kapitan Ginsu”) ma wystawiony na siebie kontrakt przez pewną korporację. Wykorzystując swoje

dojścia dowiedział się, że jeden z jego in- formatorów, tajza zwany Yang, planuje sprzedać go Korporacji NMF. Nelson by przekonać Yanga, aby trzymał buzię na kłódkę, polega nie tylko na swojej osła- wionej maczecie. *OP* Yanga wynosi 7, *Stabilność* jest więc równa 17. Nelson jest większy od Yanga, a dodatkowo trzyma broń białą, tak więc dostaje do rzutu bo- nus +3. Nelson rzuca 18 (+3 = 21) – Yang zmienia zdanie, a Nelson nie musi wymyślać planu zastępczego.

Modyfikatory umiejętności interpersonalnych

Te modyfikatory dodaje się do rzutu aktora przeciw *Stabilności* słuchacza. Staraj się zachować rozsądek przy ich udzielaniu; uroda nie pomoże przy za- straszaniu, natomiast wielka spluwa dzia- ła raczej zniechęcająco niż podniecająco. „X” oznacza najczęściej używaną umie- jętność lub cechę charakteru (zależnie od sytuacji). (Patrz TABELA 1 poniżej).

Jeśli płacisz pełną cenę, płacisz za dużo

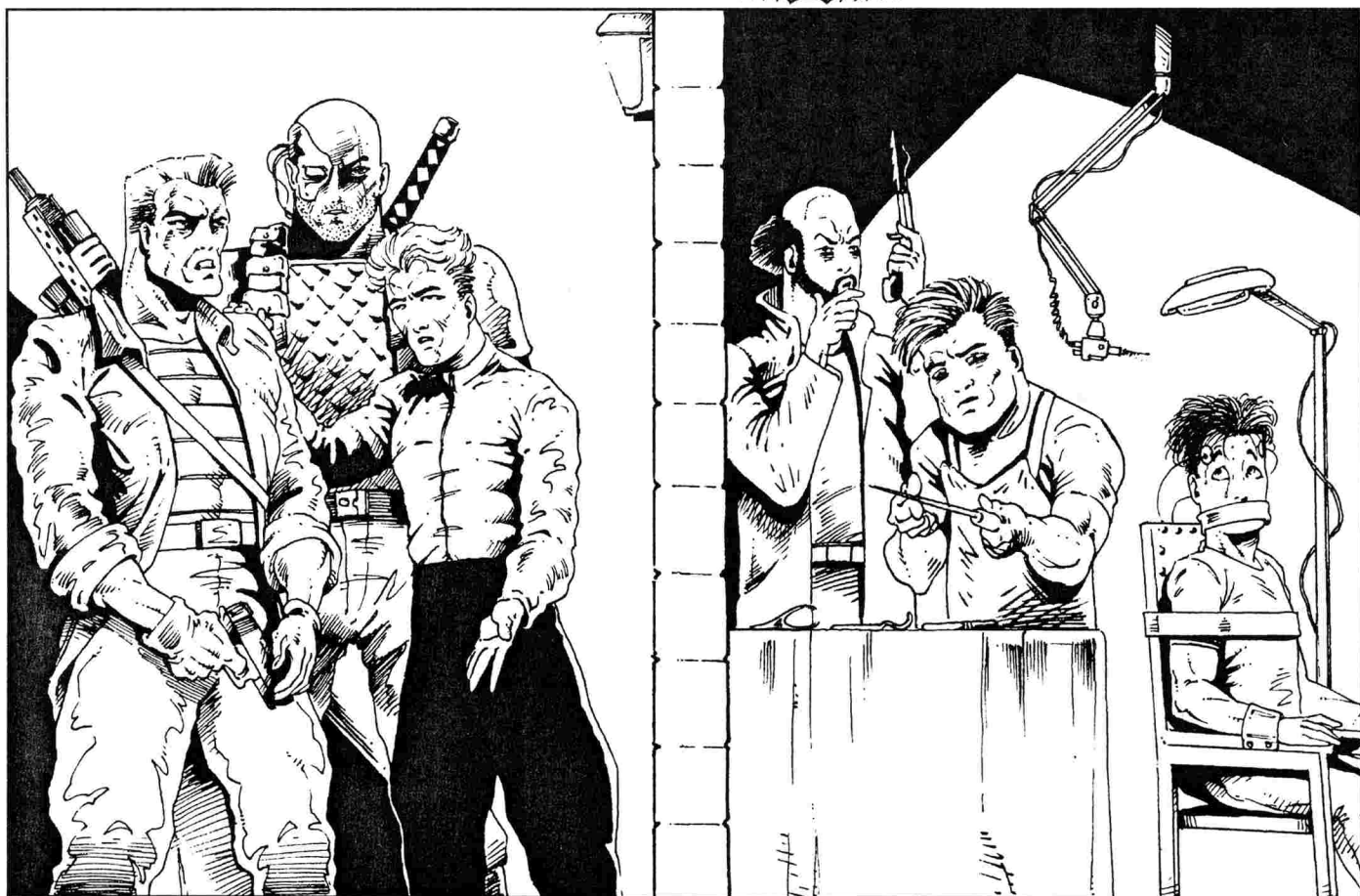
W 2020 roku, targowanie się jest nie- zbędną umiejętnością. Każdy chce jak najwięcej zarobić, i nikt nie chce być oszwabiony. Wiedza, jak uzgodnić z de- alerem niższą cenę (lub jak wyżyłować naiwniaka) jest równie potrzebna w eko- nomii Cyberpunka, jak umiejętność do- dawania i odejmowania. Przy targowaniu się, obie strony wykonują rzut na $OP + Umiejętność + 1k10$. Po dodaniu wszel- kich odpowiednich modyfikatorów, stro- na z wyższym rezultatem wygrywa. „Umiejętnością” może być zarówno *Zna- jomość Ulicy* jak i *Powiązania*. W przy- padku dwóch tych samych umiejętności (*Znajomość Ulicy* przeciw *Znajomości Ulicy*, czy *Powiązania* przeciw *Powiązaniom*), każdy punkt powyżej wyniku prze- granego zapewnia 2% zmianę ceny na korzyść wygranego. Jednakże, w sytuacji gdy Fixer targuje się z nie-Fixerem, wów- czas ta przewaga wzrasta do 5% za każdy punkt powyżej. Odzwierciedla to lepszą znajomość technik targowania się Fixerów.

Przykład 1: Page jest Fixerem repre- zentującym interesy grupy graczy, którzy chcą się pozbyć 50 skrzynek każda po 1000 pocisków 12,7mm. Izzy jest Speku- lantem. W czasie wymiany, Page otrzy- muje wynik 22, natomiast Izzy tylko 18. Obaj wykorzystywali umiejętność *Powią- zania*, tak więc gracze mogą odsprzedać towar po $(4 \times 2\% + 30\%)$ cenie równej 38% ceny rynkowej towaru.

Przykład 2: grupa graczy próbuje sprzedać 30 JP świeżych, gorących da- nych Spekulantowi zwanemu Pagan. Po- stacie nie mają w grupie Fixera, tak więc wyznaczają Netrunnera, Cybele do skon- taktowania się z Fixerem. Cybele rzuca na *Znajomość Ulicy* i uzyskuje 16, natomiast Pagan wyrzuca na *Powiązania* 20. Pagan oferuje graczom tylko $(20 - 16 = 4; 4 \times 5\% = 20\%; 30\% - 20\% = 10\%)$ 10% rze- czywistej wartości JP. Powinno to na- uczyć graczy, iż potrzebują Fixera (a naj- lepiej Negocjatora), który będzie ich bronił w tego typu transakcjach.

TABELA 1.

Słuchacz będzie poniżony, jeśli ustąpi:	-1
Słuchacz trzyma „asa w rękawie”:	-2
Słuchacz ma broń białą:	-2
Słuchacz ma broń palną:	-4
Słuchacz jest nafaszerowany psychoaktywnymi narkotykami:	+SIŁ lub -SIŁ
	narkotyku (zależnie od jego rodzaju)
Słuchacz jest cyberpsycholem:	Rzuć 1k10: 1-5 = -2 do -10; 6-10 = +2 do +10
Aktor jest na swoim terytorium:	+1
Aktor jest większy od słuchacza:	+1
Aktor jest znacznie większy od słuchacza:	+2
Aktor trzyma broń białą:	+2
Aktor trzyma broń palną:	+4
Aktor ma wsparcie (kilku tłuczków):	+2 za pierwszego, +1 za każdego następnego, max +5.
Aktor jest nafaszerowany psychoaktywnymi narkotykami:	+SIŁ lub -SIŁ
	narkotyku (zależnie od jego rodzaju)
Aktor jest znany z ”X”:	+1/2 Rep
ATR Aktora (dla Uwodzenia):	uśrednij z EMP dla ustalenia poziomu Uwodzenia, a następnie przeciwko Stabilności



Uwaga na temat kontaktowania się ze Spekulantami: bazowa cena dla każdego towaru wynosi 30% rzeczywistej wartości. Jeśli Spekulant wygra targowanie się, procent nie zejdzie poniżej 10%. Jeśli druga strona wygra, procent nie przekroczy poziomu 50%. Niezależnie od sytuacji, musisz mieć jakiś zysk!

Elektroniczne środki do życia

Popularne powiedzenie wśród obrzydliwych bogaczy brzmi „Twoje życie jest tylko tak dobre, jak Twój kredyt”. Może to wydawać się nieco przesadzone, ale nie do końca. W roku 2020, nie da się ukryć, że jednym z najważniejszych czynników Twojego życia jest Twoja wypłacalność i zaufanie kredytowe. Wraz z rozwojem Sieci ogólnoswiatowej, elektroniczne finanse stały się fundamentem gospodarki światowej (taki trend został zapoczątkowany w drodze współpracy Banku Szwajcarii, Euro-Worldbank i Sumitomo). Zależność od niestałych struktur doprowadziła

do powstania paranoicznych obaw części społeczeństwa przed złodziejstwem kredytowym. W XXI wieku, przestępstwa kredytowe są często bardzo surowo karane. Dostosowanie osobowości i Braindance są zwyczajnym wyrokiem w takich przypadkach, wykonywanym przez policję korporacyjną okradzonej Korporacji (oczywiście, przy współpracy służb federalnych...). W roku 2020, kredyt jest językiem świata.

Jak dostać kredyt tam, gdzie go nie ma?

Większość pracowników Korporacji otrzymują kredyt, w tej czy innej formie. Chipy Kredytowe (popularnie zwane „Kredchipami”) są wydawane wszystkim pracownikom Korporacji za darmo. Razem z ciekłokrystaliczną matrycą Kredchipu (patrz Kredchipy, poniżej) zostają zapisane wszelkie osobiste informacje na temat osoby, jakimi dysponuje Korporacja. Subskrypcje wybranych czasopism, wiadomości, inne usługi mogą zostać do-

łączone do konta kredytowego, a pensja jest automatycznie przelana na konto, po odjęciu podatków, ubezpieczenia i opieki medycznej (jeśli istnieje). Głównymi kredytodawcami w roku 2020 są WeltGeschellschaft Bank, American Express-World, Citibank, Sumitomo, Euro-Worldbank, oraz Drakon Worldwide Fund.

Każdy, kto nie jest pracownikiem Korporacji musi płacić za przywileje związane z posiadaniem kredytu (zazwyczaj opłata w wysokości 50E\$, oraz opłata usługowa 10E\$ miesięcznie). Do otwarcia konta, instytucje finansowe wymagają podania *Stanowego Identyfikatora Numerycznego* (patrz rozdział dotyczący Pustych, oraz bezSINnych, „SINa Tożsamość:” str. 62) oraz (zazwyczaj) informacji na temat przebytych chorób, badań, operacji, itd., przebiegu kariery oraz profilu psychologicznego. Poszczególne osoby mogą, bez żadnych trudności, mieć wiele Kredchipów reprezentujących konta w różnych instytucjach finansowych, lecz większość preferuje jeden kredyt dla wygody. Jeśli ubiegający/a się nie przed-

Twoje nowe Kredy:

Kredy nie mają przed sobą przyszłości, mówiąc w aspekcie technologicznym. Eksperti przepowiadają, że w przeciągu najbliższych 5 lat, identyfikacja głosowa zostanie tak udoskonalona, iż wypatrzy wszelkie podróbki. Kredy i PIN-y będą niepotrzebne – Twój głos będzie kluczem do pieniędzy. Wyobraź sobie – powiesz w kasie, czego sobie życzysz, komputer sprawdzi Twój głos, Twoje konto zostanie zmienione i otrzymasz żądany towar. Cały proces zajmie około kilku sekund, a Twoje pieniądze nie będą dotykane przez czyjeś brudne łapy...



stawi wszystkich wymaganych informacji (które zostaną zweryfikowane), nie otrzyma kredytu i może zostać zatrzymany/a do wyjaśnienia, jeśli wzbudza szczególne podejrzenia.

Pozostaje tylko nosić przy sobie gotówkę.

Gotówka

Pieniądze papierowe i monety są właściwie postrzegane przez większość ludzi jako przestarzały środek płatniczy i nieco „zacofany”, ponieważ jest mniej wygodny w użyciu i mniej bezpieczny. Łatwiej ukraść gotówkę, trudno ją wyśledzić i musi być fizycznie strzeżona przez właściciela. Niektóre instytucje pobierają nawet „opłatę proceduralną” (około 2-5%) za płatność gotówką (im więcej się zmienia, tym bardziej pozostaje takie samo...)

Kredchipy

Prawie wszędzie preferuje się kredchipy w stosunku do gotówki. Występują pod różnymi nazwami i formami: Kredy, ID-y, Kluczkarty, karty kredytowe, Kredklucze, karty wydatków. Te elektroniczne karty posiadają do czterech różnych typów identyfikacji (zależnie od poziomu ochrony), które są zakodowane na ciekłokrystalicznej matrycy mikrochipu: Twój Personalny (lub Stanowy) Identyfikator Numeryczny (PIN), odcisk kciuka, wzór głosu oraz wzór siatkówki oka. Z każdym rodzajem identyfikacji jest związana szczebel w klasyfikacji kont, pułap transakcji oraz model Kredchipu. Rodzaje kont i Kredchipów (a co za tym idzie, rodzaj sprawdzanych identyfikacji) zależą od rozmiarów transakcji i jak można sobie wyobrazić, im wyższy poziom transakcji, tym trudniej jest otrzymać taki Kredchip. Dane identyfikujące muszą zostać zakodowane na Kredchipy, zanim właściciel będzie mógł zrealizować transakcję.

Takie jest prawo, przyjacielu. Konto, które pokrywa transakcje do wysokości 1000E\$ i mniej kwalifikuje się jako Standardowe konto i Kredchip i wymaga tylko podania SIN-u. Konta i karty, które pokrywają do 10.000E\$ są Złote i wymagają SIN-u i odcisku kciuka. Platynowe konta i karty pokrywają do 100.000E\$ i wymagają SIN-u, odcisku kciuka oraz wzoru głosu. Najrzadziej spotyka się Czarne konta i Kredchipy – pokrywają one do 1.000.000E\$ i wymagają sprawdzenia wszystkich rodzajów identyfikacji. Tylko obrzydliwi bogacze i megaKorpy są w stanie uzyskać Czarny Kredchip, lecz raz na dekadę może się zdarzyć, że jakiś Fixer położy na nim swoją rękę na krótko. Może.

Istnieje wiele szeroko zresztą reklamowanych przewag używania Kredchipów w porównaniu do gotówki. Kredy umożliwiają zawarcie natychmiastowych transakcji, bez problemów liczenia reszty i „bawienia się” gotówką. Posiadanie karty zapewnia regularny (choć niewielki, zazwyczaj 7-10%) procent dla właściciela. Kredy mogą być używane do zawierania kontraktów przez Sieć, telefon, fax, Data-Termy, i zapewniają dostęp do AK-ów (Automatycznych Kasjerów). Internetowe AK-i można znaleźć w milionach lokacji na całym świecie, a za ich pośrednictwem możesz uzyskać fizyczną gotówkę (jeśli będziesz jej akurat potrzebować). Ponieważ każdy Kred wymaga wprowadzenia PIN-u (a czasami również innych rodzajów identyfikacji) przed zawarciem transakcji, bardzo utrudnia to skorzystanie z konta innej osoby.

W przypadku, gdy użytkownik wprowadzi błędny PIN do swojego Kreda, większość Urzędzeń Transferu Kredytowego (UTK) w roku 2020 zawiera programy weryfikujące, które „przesłuchają” użytkownika Kreda. UTK wejdzie do informacji personalnych zakodowanych na matrycy i wyświetli serię pytań na ekranie. Jeśli zawierane są ekstremalnie wysokie transakcje, UTK automatycznie przesłucha właściciela. Jeśli właściciel nie odpowie dobrze na postawione pytania, lub jeśli (w przypadku dużych transakcji z użyciem ekskluzywnych Kredów) identyfikacja właściciela nie zgadza się z zakodowanymi wzorcami, UTK odmówi dostępu

do Kreda, stopi Kreda, a nawet zawiadomi policję odpowiedniej Korporacji. Po wszechnie zaś wiadomo, iż policja korporacyjna jest również nieźle wyszkolona w „przesłuchiwaniu”...

Falszowanie Kredchipów

Ponieważ Kredy nie tylko zawierają aktualny stan finansów właściciela, lecz również przekazują weryfikującym UTK, gdzie szukać potwierdzenia zarejestrowanych funduszy, znacznie utrudnione jest falszowanie Kredchipów. Ponieważ zarówno Kredchip jak i instytucja finansowa dysponująca tymi funduszami posiadają informacje weryfikujące, sprawdzanie niezależne z dwóch źródeł odrzuca większość podrobionych Kredów.

Ponieważ falszowanie Kreda wymaga wprowadzenia odpowiednich danych do światowych banków danych, prawie niemożliwością się staje podrobienie Kreda przez jedną osobę. Istnieją pewne organizacje i struktury zorganizowanej przestępczości (na przykład *Banki Iluzji*, patrz poniżej), które są w stanie tego dokonać. Te rezerwy danych, dostępne tylko przez sekretne, pilnie strzeżone kanały są bardzo trudne do znalezienia, i zazwyczaj ekstremalnie drogie. Stworzenie szczegółowego i godnego zaufania podrobionego Kreda kosztuje w 1k10 x 1.000E\$, połowa płacona z góry (cena może być modyfikowana zależnie od pozycji klienta, wysokości rzutu na *Znajomość Ulicy* klienta lub czasu, po upływie którego będzie potrzebny Kredchip). Takie fałszywe Kredy mają niewielką wykrywalność (około 5%) i są nie do wykrycia z wyjątkiem najnowocześniejszych UTK.

Banki Iluzji

(Informacje zaczerpnięte z *Hardwired Sourcebook*, dodatku do *Cyberpunka 2020*).

Istnieje tylko jedna inna opcja dla tych, którzy nie mogą sobie pozwolić na surowe wymagania Korporacji w sprawie przyznania kredytu, oprócz oczywiście trzymania pieniędzy w portfelu. Bank Iluzji, którego działalność nie jest zalegalizo-

wana, lecz który nie zadaje zbyt wielu kłopotliwych pytań.

Banki Iluzji istnieją tylko w Sieci, w której pieniądze istnieją tylko jako dane, jak zresztą wszystko. Bank Iluzji zaczyna się jako kod dostępu na systemie, upozorowany na mały, niewinnie wyglądający interres. Kod dostępu otrzymasz tylko od znajomych, i jeśli przejdziesz inspekcję banku (która zazwyczaj jest mniej wymagająca niż sito Korporacji) otrzymasz Kredchip z zakodowanym PIN-em (Personalnym Identyfikatorem Numerycznym – nie Twoim SIN-em). Z Bankiem Iluzji możesz się skontaktować przez Sieć, telefon czy fax. Jednak, Banki Iluzji nie mają podłączenia do systemu AK-ów, i nie można z nich skorzystać do podjęcia gotówki. Ceny dla transakcji związanych z klejnotami, metalami szlachetnymi i innymi nie-kredytowymi/gotówkowymi transakcjami (jak również podrabianie Kredów) mogą zostać ustalone w porozumieniu z Mistrzem Gry.

Banki Iluzji są zazwyczaj kierowane przez jakąś grupę zorganizowanej przestępczości i płacą wyższe odsetki niż legalne instytucje kredytowe. Czasami nawet mogą zniknąć, razem z Twoimi pieniędzmi! Bank Iluzji zazwyczaj wypłaca odsetki w wysokości 20%, lecz istnieje 5%-we prawdopodobieństwo, iż nie będziesz mógł uzyskać swoich pieniędzy, kiedy będziesz ich potrzebował (choćbyś będziesz mógł się do nich dostać później) i dalsze 5% (tylko jeden rzut wykonywany w tajemnicy przez MG) szansy na to, że któregoś dnia bank zniknie razem z Twoimi pieniędzmi. Łatwiej również uzyskać pożyczkę z Banku Iluzji niż z normalnych banków, lecz kary wynikające z niespłacenia w terminie mogą być bardziej poważne (patrz *Kredrekiny*, str. 25).

Urządzenia Transferu Kredytowego (UTK)

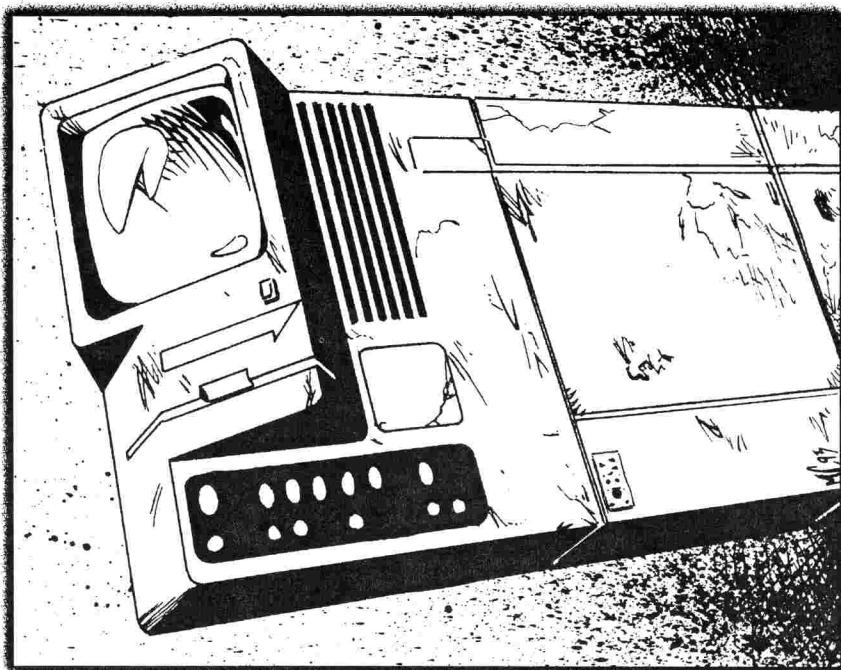
Spotykane prawie wszędzie: w restauracjach, sklepach, bankach. UTK są prawdopodobnie najbardziej użytecznym sprzętem na usługach społeczeństwa informacyjnego roku 2020 (oprócz

Złe wieści:

Większość napadów w 2020 kończy się zabójstwem, chyba że ofiara ma przy sobie gotówkę... co Ci przyjdzie z jego Kreda, jeśli gość wstanie, podejdzie do telefonu i skasuje ważność Kreda? Zabijając losia, napastnik może udać się do Fabrykanta, który może zmienić sekwencję kodu dostępu na Kredchípíe, uzyskując w ten sposób darmowe pieniądze z kredytu. Jest to jedna z przyczyn wysokiego wskaźnika morderstw w roku 2020.

Ty i Twój Kred:

Kredchípíy w roku 2020 przyjmują różne kształty i kolory – rozmiary ani kształty nie są standaryzowane. Jedynym standardem jest port interface'u umożliwiający dostęp do wewnętrznego mikrochipa. Spotyka się normalne Kredy o wyglądzie karty, ale również łańcuszki, rurki, a nawet bransoletki. Wytwarzane są z twardego plastiku i zawierają nazwisko właściciela, jego fotografię, nazwę emitenta: Korporacji bądź banku, numer konta i datę wygaśnięcia ważności. Na tyle znajduje się miejsce na podpis właściciela, lecz nie ma paska magnetycznego. Zamiast tego zamontowany został mały chip ROM, na którym zapisane są: numer konta, digitalizowany podpis właściciela, ważne fragmenty jego historii kredytowej oraz próbki identyfikacyjne (odcisk palców, wzory siatkówki, a czasem nawet kodu genetycznego dla potrzeb większych kont). Jeśli masz kilka kredytów w jednej instytucji, nie dostajesz kilku kart, po prostu zapisują na Kredchípíe nowe informacje. Kred wydawany przez Arasakę może mieć konta Visa, Discover i AMEX, jak również może przetrzymywać informacje o oszczędnościach i sprawdzać operacje finansowe właściciela.



oczywiście, komputera). UTK jest mini-komputerem, który może zostać podłączony do Sieci przez dowolne łącze telefoniczne lub komórkowe. Szczelina z boku lub na spodzie UTK jest używana do odczytywania danych z ciekłokrystalicznych matryc współczesnych kart kredytowych, zapewniając dostęp do akt personalnych, wzorów identyfikacyjnych oraz historii kredytowej. Większość UTK jest wyposażona w programy weryfikujące, które mogą „przesłuchać” użytkownika, jeśli zostały wprowadzone błędne wzory identyfikujące czy niewłaściwy PIN. UTK sprawdzi personalne dane właściciela zakodowane na chipie i wyświetli serię pytań na ekranie. Jeśli właściciel nie odpowie dobrze na postawione pytania, lub jeśli (w przypadku dużych transakcji z użyciem ekskluzywnych Kredów) identyfikacja właściciela nie zgadza się z zakodowanymi wzorcami, UTK odmówi dostępu do Kreda, stopi Kreda, a nawet zawiadomi policję odpowiedniej Korporacji. W obiegu znajduje się wiele UTK różnego rodzaju i kształtu, osiągające rozmiary nawet wielkości komputera stacjonarnego.

Kieszonkowe UTK są przenośnymi urządzeniami wielkości dużego kalkulatora z łączem komórkowym używanym do podłączenia się do Sieci (działa w każdym mieście, posiadającym sieć komórkową). Takie kieszonkowe UTK kosztują

około 100E\$, i są używane przez przedsiębiorców, którzy rzadko zawierają kontrakty powyżej 5.000E\$, czyli na przykład, restauracje, sklepy, czy małe firmy. Kieszonkowe UTK są w stanie sprawdzić PIN użytkownika, do tego używają klawiatury. Weryfikacja jest natychmiastowa, lecz takie UTK są mniej wiarygodne, gdyż nie są w stanie sprawdzić pozostałych typów identyfikacji.

Standardowe modele UTK są wielkości mniej więcej laptopa lub komputera stacjonarnego z łączem Sieciowym. Standardowe UTK osiągają cenę około 1.000 – 2.000E\$ i są używane przez większość firm i Korporacji, które rzadko zawierają transakcje powyżej 100.000E\$. Tego typu systemy weryfikacji Kredów są często używane przez ochronę i agencje policyjne, gdyż są w stanie sprawdzić wszelkie rodzaje identyfikacje i mają osobne skanery i klawiatury. Weryfikacja trwa około 5-10 sekund. Wykonawcze UTK są potężnymi komputerami, które wymagają szybkiego przetwarzania danych i szerokiego dostępu do Sieci. Kosztują około 5.000E\$ i używane są przez najpotężniejsze Korporacje, prywatne agencje ochrony oraz wywiadowcze agencje rządowe, które są w stanie przeprowadzić transakcje powyżej 100.000E\$. Potrafią (i robią to) sprawdzić wszelkiego rodzaju typy identyfikacji i kontaktować się z wieloma różnymi ba-

zami danych. Te systemy słyną z wysokiego poziomu wykrywalności nawet najwyższej jakości fałszywek.

Kieszonkowe UTK są masowo produkowane przez takie firmy jak Okidata, Lang, Kiyoshiru oraz Radio Shack. Cały czas zresztą są produkowane nowe modele. Ostatnio dużą popularnością cieszą się podsystemy UTK do Cybermodemu, które umożliwiają zawieranie transakcji bezpośrednio przez interfejs cyberdeku (taka zabawka kosztuje około 75E\$ i może zostać zainstalowana do cyberdeku po wykonaniu udanego rzutu na Podstawowe Naprawy (15). Dostępne są nawet opcje montowane w cyber ręce. Wszystkie rodzaje UTK za wyjątkiem kieszonkowego wymagają uzyskania specjalnej licencji na zakup, a posiadanie niezarejestrowanego UTK jest przestępstwem...

lecz dobry cyberpunk wie, że wszystko można dostać na czarnym rynku, jeśli się wie, gdzie tego szukać.

Hola, poczekajcie chwilę...

Sprytni cyberpunkowcy, którzy dotrwali aż dotąd, zadają sobie pewnie pytanie: „Za tym wszystkim coś się kryje, co nie?” Tak. Wielki Brat stale nas obserwuje, a elektroniczna ekonomia znacznie przybliżyła go do jego celu. Poniżej zamieszczamy fragment pracy dr Richarda M. Camerona, Profesora na Uniwersytecie Harvard, w której stara się przedstawić konsekwencje i skutki ekonomii elektronicznej w roku 2020. Dr Cameron jest przykładem udanej kariery. Niegdyś wpływowy Fixer w Strefie Walki w Bostonie, dr Cameron wyklada obecnie na Uniwersytecie Harvard, jako ekspert od spraw cyberpunkowej kontr-ekonomii.

Żetony Kredytowe (Żetony):

Żetony Kredytowe są użytecznym sposobem zapewnienia komuś konta wydawkowego, lub zapłaceniu mu. Żeton Kredytowy (zwany popularnie Żetonem) posiada wbudowany mały mikrochip, który zawiaduje określoną sumą pieniędzy, oczywiście elektronicznych. Istnieją dwa rodzaje: ZRWW (Zapisz Raz Wydadaj Więcej) oraz Z/WW (Zapisz / Wydadaj Więcej). Pierwszy z nich to typowy, powszechnie używany typ Żetonu. Ustala się na nich pewną sumę pieniędzy, która nie może być zmieniona w żaden sposób oprócz zmniejszenia tej sumy. Mogą być kasowane i zmieniane przy użyciu specjalnych narzędzi (które są oczywiście trudne do zdobycia i piekielnie drogie). Drugi rodzaj Żetonów jest używany jak przenośne konto bankowe, możesz na nich dokonywać transakcji w obie strony. Zazwyczaj mają pewne ograniczenia (sumę na transakcję i stan maksymalny) i zawarte na nich informacje muszą być regularnie zapisywane na koncie głównym. Dlatego też, Żetony nie wytyczają Cię spod obserwacji, tylko ją trochę opóźniają. Oba rodzaje wymagają podania numeru Kreda, a następnie kodu, który zostaje wprowadzany przy ustalaniu sumy początkowej. Wszystko to sprawia, że złamanie takiego chipu jest bardzo trudne, nawet z wykorzystaniem wymyślnych gadżetów (na Ulicy kwitnie cały przemysł fałszowania i łamania Kredów i Żetonów, patrz Fabrykanci, str. 24). Żeton ZRWW kosztuje około 50E\$ (musisz najpierw posiadać konto w banku i złożyć prośbę o wydanie Żetonu) i może zostać zaprogramowany do sumy 10.000E\$ (górną granicą legalnej transakcji). Żeton Z/WW kosztuje 150E\$, natomiast użytkownik musi być dobrym klientem banku i mieć nieskazitelną historię kredytową (oraz ponad 15.000E\$ na koncie). Jednakże, Z/WW może zostać zaprogramowany do przetrzymywania do 50.000E\$ i wymaga tylko sprawdzania z kontem głównym (przez Sieć lub AK-i) raz na tydzień, żeby konto pozostawało otwarte. Jeśli tak się nie stanie, karta zostanie zablokowana do czasu odczytania jej przez komputer bankowy.



Kredowanie:

Złamanie Kredchipu (zwykłego czy Żetonu) jest bardzo ryzykowną operacją. Po pierwsze, musisz odszyfrować przeklęty kod (zazwyczaj Trudna sekwencja deszyfrująca), następnie ustalić, co jest co - w przeciwieństwie do innych baz danych, informacja na Kredach jest Nieprzyjazna Użytkownikowi. Następnie należy zmienić właściwe dane i prawdopodobnie znowu zaszyfrowane (która może wymagać tej samej, bądź innej sekwencji kodującej). Dowolne niepowodzenie na którymkolwiek z tych etapów zniszczy Kreda, tak więc większość cyberpunków zostawi robotę do wykonania Fabrykantowi w celu uniknięcia problemów. To naprawdę wkurzająca sytuacja, kiedy napałeś na gościa (prawdopodobnie z wynikiem śmiertelnym), a teraz nie możesz skorzystać z jego pieniędzy, bo pochrzanileś coś przy kodowaniu. Większość Fabrykantów pobiera prowizję w wysokości 25-50% stanu konta na karcie (zależnie od sumy pieniędzy na Kredzie, i trudności dostania się do nich). Fabrykanci, którzy podejmują się takich operacji są zazwyczaj ekspertami w dziedzinie technik deszyfrujących i procedur bankowych lub wynajmują do jej przeprowadzenia Sieciarzy, którzy znają się na tym. Często również Fabrykanci otrzymują zlecenie zmodyfikowania Żetonu Z/WW tak, by nie trzeba było co tydzień kontaktować się z kontem głównym. cd str. 59

Pieniądze w roku 2020

„Historia kredytowa każdej osoby jest niezwykle ważną rzeczą w naszych czasach. Pieniądze w szybkim tempie stają się czysto elektronicznym medium (czemu nie... nie zostały w końcu poparte czymkolwiek solidniejszym od obietnicy przez ponad sto lat). Twarda gotówka nie jest przyjmowana w większości sklepów w górnej części skali, a pozostałej na płacącego gotówką patrzy się podejrzliwie (niektóre sklepy nie posiadają nawet kasy, tylko terminal podłączony do UTK). Twarda gotówka jest brudna, hałaśliwa i dla wielu ludzi roku 2020 symbolizuje podziemie i przestępczość... przynajmniej dla ludzi, którzy wari są wspomnienia.

Nawet wielu Bezdomnych ma konto... nie kredyt, ale elektroniczną kartę wydatków. Są łatwe w użyciu, stosunkowo odporne na uszkodzenia, i nie możesz zgubić pieniędzy przy ich używaniu. Jeśli stracisz kartę, po prostu uiszczasz nominalną opłatę w dowolnym oddziale firmy i możesz dostać nową. Nawet jeśli skradną Ci kartę, możesz zablokować jej użycie, wykonując tylko jeden telefon... przy założeniu, że złodzieje zostawią Cię przy życiu.

Oznacza to, że dowolny zakup, jaki wykonujesz przy użyciu swojego Kreda, może zostać wyśledzony, lub odtworzony... co, gdzie, kiedy, jak dużo i jak wiele. Wraz z upływem czasu, można stworzyć profil preferencji, ulubione pożywienie i rodzaje sklepów (na przykład, supermarkety, lub jak-u-mamy, jeśli takie wolisz), jakie bronie lubisz (zależnie od liczby aresztowań, licencji na broń, zakupów zapisanych na Kredchipie), jak prowadzisz swój biznes... przerażająco dokładny profil. Lub też, taki byłby, jeśliby różne organizacje działające w Ameryce 2020 nie miały takich trudności we współpracy ze sobą.

Nie myślcie sobie, że możecie zafalować sobie wszystko, posługując się Żetonami Kredytowymi (patrz margines obok). W końcu, nie wydaje się, żebyście

wkładali więcej informacji na Żeton, niż potrzebujecie na tę specjalną okazję, co nie. No cóż, tak Wam się tylko wydaje. Kiedy zainteresowana strona otrzymuje od Ciebie takie informacje, jak: suma pieniędzy, jaką podejmujecie (w postaci Kredu), aktualne ceny rynkowe zakupionych towarów (oni mają bazy danych, skonstruowane specjalnie dla tych potrzeb), i Twoja historia zakupów, otrzymuje również całkiem dokładne wyobrażenie o tym, czego chcecie. „Lecz” powiesz, „mógłbym kupować więcej niż jeden rodzaj towarów, mógłbym płacić po części gotówką, mógłbym używać legalnie Żetonu, mógłbym również załatwić sprawy przez mojego Fixera, który użyłby tylko części kredytu...” Oczywiście, że mógłbyś, ale nie wszyscy mają przekaźnik kredytowy, niektórzy nie lubią babrać się w gotówce, niektórym nie można ufać, jeśli „kredyt” wchodzi w grę, a ludzie używający Żetonów Kredytowych, nie zwykli prowadzić legalnych spraw... jeśli kasa przechodzi z rąk do rąk, nie dbasz o to, że facet ma kartotekę, nie?

„Więc, sytuacja jest beznadziejna” powiesz, wrzuszysz ramionami i wywalisz karty do utylizatora. Nie, nie do końca. Zazwyczaj nikt nie będzie tak zainteresowany Twoją osobą, by prowadzić dogłębną analizę Twoich wydatków i stanu konta. Zawsze jest szansa, żaden system śledzenia kredytów jest perfekcyjny. Jeśli nie używasz karty w swoim imieniu, nie pokaże się po niej ślad w Twoich aktach. Możesz to zrobić przy użyciu fałszywki, a nawet fałszywej tożsamości (patrz SINA Tożsamość, str. 62). I zawsze pozostaje Ci gotówka, lub wymiana bezgotówkowa.

Gotówka: brudne pieniądze

Gotówka nadal znajduje się w obiegu, lecz legalne firmy nie chcą mieć z nią nic do czynienia. Wiele, jednak, nie ma wyboru (mimo iż nadal jest to „prawny środek płatniczy, na potrzeby długu, publicznego lub prywatnego”, niektóre stany przyjęły prawa, które nie ograniczają zawierania transakcji wyłącznie w drodze płatności gotówkowej). Gotówka jest, oczywiście, ulubienicą Ulicy. Niektórzy Fixerzy

nie lubią posługiwania się gotówką. Przy ograniczeniu do 5.000E\$ na nierejestrowanych depozytach, gdy posiadanie sum większych niż 100.000E\$ jest przestępstwem o Priorytecie 3, a pranie pieniędzy nie jest zbyt bezpieczne, gotówka może być rozwiązaniem wielu problemów, lecz jednocześnie źródłem kłopotów większych niż kradzież Kredów. Jednak, wielu Fixerów nadal używa gotówki, głównie dlatego, iż elektroniczne fundusze są łatwiejsze do wyśledzenia, choć nie prowadzą bezpośrednio do kłopotów. Tak więc, możesz używać gotówki.. jest znacznie trudniejsza do wytropienia, w większości miejsc zrealizujesz zakup (choć mogą trochę narzekać) i ma tą samą wartość. Poza tym, walizki i torby pełne szeleszczących banknotów, mają taki przyjemny ciężar...

Powrót do Początku

Jeszcze mniej uchwytnym sposobem płatności jest wymiana towarowa. Jest jednak niezwykle trudną sztuką do opanowania i efektywnego wcielania w życie. Barter (czyli wymiana bezgotówkowa towarów) polega na tym, że posiadasz pewne towary, na które masz nabywcę (na przykład, niech to będą farmaceutyki), a ktoś ma coś, czego Ty chcesz (na przykład, skrzynki z bronią i amunicją). Więc się wymieniacie, tak? Nie jest to takie proste – ten gość może nie chcieć narkotyków. Może chce kradzione cyberdeki. Tak więc, musisz znaleźć sprzedawcę cyberdeków. Szybko sytuacja się komplikuje. W niektórych miastach znajdują się domy barterowe, magazyny, gdzie możesz zarejestrować swoje towary, ustalić relatywną wartość towarów (zależnie od ceny rynkowej, minus mała opłata transakcyjna), i złożyć „listę zapotrzebowań” na towary, których potrzebujesz (nielegalne domy towarowe używają wielu różnych kodów, fałszywych ID-ów, oraz pseudonimów do ochrony klientów). Takie domy barterowe są zazwyczaj prowadzone przez Handlowców, wyspecjalizowanych Fixerów, którzy działają jako zawodowi pośrednicy. Wiele Korporacji, prawie wszystkie małe firmy i wielu Fixerów należy do legalnych domów bartero-

wych (które prowadzą akta, zbierają podatki, chociaż nadal zapewniają większą anonimowość niż otwarta sprzedaż), a większość Fixerów (jak również wiele Korporacji i firm) jest klientami jednego czy dwóch nielegalnych domów barterowych. Korpy nigdy nie wiedzą, kiedy będą musieli wrzucić jakiś towar na czarny rynek... niezależnie od powodu.

**Ojciec -
wiesz gdzie
sobie
możesz
wsadzić te
plastikowe
pukawki?
Potrzebuję
Glock'a!**

**-fragment transmisji
radiowej**

Czarny Rynek

Zwany również kontr-ekonomią, Czarny Rynek kwitnie wszędzie tam, gdzie ludzie chcą sprzedać lub kupić nielegalne towary, uniknąć podatków, lub znaleźć towary, które są niedostępne. W XX wieku były to głównie nielegalne narkotyki, broń i seks, tak więc Czarnym Rynkiem kierowały kartele narkotykowe, handlarze bronią, paserzy i alfonsi. Większość z tych nieprzyjemnych typków nadal działa na

W grze, każdy działający w przemyśle łamania Kredów powinien mieć następujące umiejętności: Programowanie, Ekspert: Deszyfracja oraz Ekspert: Procedury bankowe. Złamanie Kreda wymaga udanego rzutu na Ekspert: Deszyfracja zanim będzie można odczytać dane (Programowanie), a następnie należy wykonać rzut na Ekspert: Procedury bankowe w celu zmiany zapisów. Następnie należy wykonać kolejną sekwencję rzutów Ekspert: Deszyfracja oraz Programowanie w celu zaszyfrowania informacji (Trudności rzutów ustalone są przez Mistrza Gry w zależności od rodzaju karty, banku, właściciela, itp.). Będzie potrzebny komputer o Szybkości przynajmniej 3, lub Microtech IIIK1 (patrz Chromebook 2, str. 15) razem z Zestawem Transakcji Kredytowych (patrz Chromebook 2, str. 18), nie mówiąc o sprzęcie niezbędnym do wstawienia próbek identyfikacyjnych nowego użytkownika (materiał pobrany z płytek skanerów, systemów bezpieczeństwa, lub policyjnego komputera Black Book). Całkiem niezłe zlecenie, co sprawia, że Fabrykanci są właściwie jedynymi, którzy mogą tego dokonać.

Czarnym Rynku, lecz dołączyło się wielu innych (patrz Niger, str. 19). Chirurgi, zmęczeni współpracą z Korporacjami, agencjami ubezpieczeniowymi i regulacjami rządowymi, założyli nielegalne ośrodki medyczne, lub dorabiają sobie na boku, instalując wszczepy. Infosi sprzedają każdą informację. Kilka niezależnych farm zaopatruje Czarny Rynek w produkty rolne i zwierzęce. (Są ludzie, którzy nadal dostają pieniądze za niszczenie plonów na Środkowym Zachodzie!). Nieważne, czy to jajka, czy materiały wybuchowe, pamięć czy mięso, Czarny Rynek jest miejscem dla Ciebie.

Agory

Agory, z greckiego słowa na „rynek” są najdoskonalszą formą Czarnego Rynku. Uważa się, że zostały założone przez radykalny odłam podziemnego ruchu Wolnościowców. Agory są dużymi, zorganizowanymi czarnymi rynkami, które popularnie określa się jako „Wolny Rynek” lub „Kontr-ekonomia”. Są to sekretne miejsca handlu, które działają na własny rachunek i według własnej filozofii. Agory zawsze znajdują się w tajemniczych kryjówkach, do których dostęp możliwy jest tylko po podaniu wielu haseł, znaków rozpoznawczych, sekretnych uścisków, kodów rozpoznawczych. Po wejściu, klient znajdzie się w miejscu, które przypomina podziemne targi. Dokładna liczba Agor na terenie Stanów Zjednoczonych i Kanady nie jest znana, lecz krąży pogłoska, że jest ich ponad 12. Środkiem płatniczym jest złoto, pozostałe, oficjalne metody płatności są nie uznawane w Agorach. Dzieje się tak z dwóch przyczyn: zapewnia pewne bezpieczeństwo klientom (złoto nie jest legalnym środkiem płatniczym w Stanach, tak więc klienci nie kupują ale zawierają transakcję barterową... tylko dziwnie się składa, że wszyscy są zainteresowani złotem!). Po drugie, używanie złota pozostaje w zgodzie z tradycjami dawnych Agor, które były wolnymi rynkami, posługującymi się złotem. Organizacja Agor nie została jeszcze rozszyfrowana, chociaż niektóre agencje rządowe podejmowały próby infiltracji. Zadanie wydaje się być trudne ponieważ dlatego, iż niektóre Korporacje przestały walczyć z tym zjawiskiem i sa-

me zaczęły handlować na Agorach (na przykład, cybernetyczna potęga, Raven Microcyb). Tymczasem, inne Korporacje (wśród nich, Arasaka) zdwoiły wysiłki w celu zniszczenia Agor. Wiele z Agor zostało zamkniętych, lecz zawsze za wielką cenę życia i pieniędzy po stronie atakujących. Podczas ataku, straty Agor były zbyt duże, choć definitywnie kończące działalność; żaden z zarządców Agory nigdy nie został złapany. Straty nie wydają się zbyt kłopotać zarządców Agor – wydaje się, że starają się oni utrzymać wizerunek Agor jako niezniszczalnych. W każdym razie, są zyskowne.

Twarda waluta

To, że Eurodolar jest światową walutą, nie oznacza, że wszyscy używają tylko E\$. Rząd Stanów Zjednoczonych nie drukuje E\$ tylko amerykańskie dolary. Płaci swoim pracownikom w amerykańskich dolarach, a niektóre banki wspomagane przez Banki Rezerwy Federalnej (kilka takich zostało) są do tego zobowiązane. Nawet mimo to, że wiele firm płaci w E\$, inne używają amerykańskie banknoty. Poniżej wymieniamy kilka z ważniejszych walut używanych na świecie.

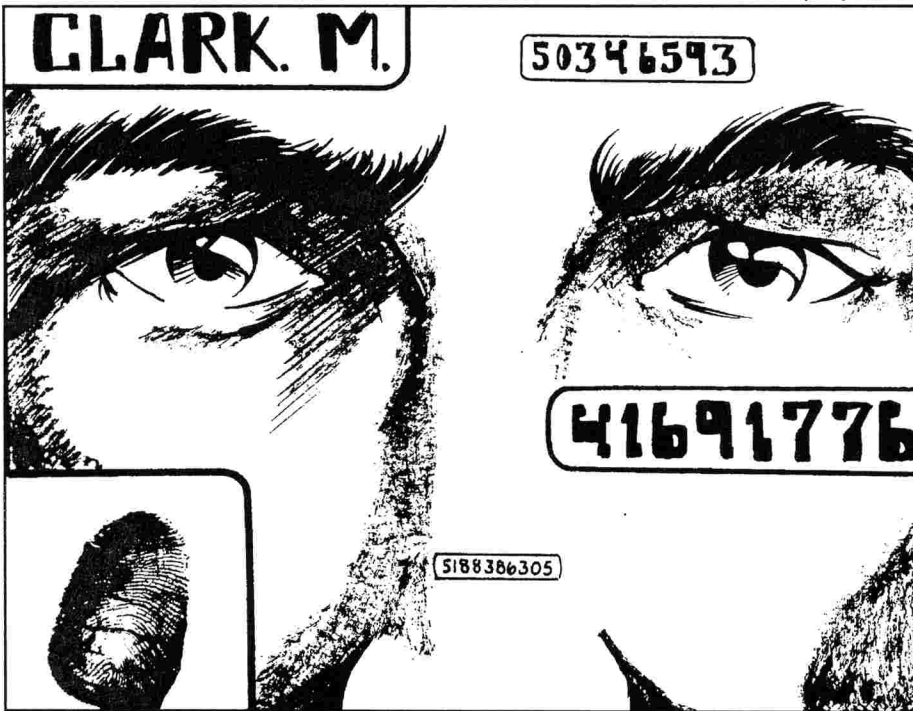
Amerykański dolar (\$): zwany również Karawanem Prezydentów, Prezemi, Liśćmi, Trawą, dolar amerykański nie zmienił się zbyt od XX wieku. Jest nieco trudniejszy do podrobienia, z uwagi na wykorzystanie hologramów, zrobiony jest z plastiku, który wygląda jak papier kredowy, lecz jest niewrażliwy na większość zwykłych metod niszczenia (te pieniądze możesz uprać, przyjacielu). Amerykańskie dolary są obecnie nieco mniej stabilną walutą, z uwagi na dzikie wahania wskaźnika inflacji oraz szaleństwa ekonomii kredytowej. W takim przypadku, posiadacz pliku banknotów może obudzić się, trzymając w ręku plik bezwartościowych kwitków... kwitków, których do tego nie da się spalić! Cóż, w końcu to tylko pieniądze!

Japoński Nowy Jen (¥): znany również jako Jen, Postacie, Liście Herbaty, Nowy Jen jest wspomagany przez kontrolę rządową i bardzo silną gospodarkę, która sprawia, że Nowy Jen jest walutą

nabierającą siły. Powszechnie akceptowany w całej Azji (mniej więcej tak popularny jak E\$) i dzięki sprzyjającym kursom, jest również uznawany przez większość firm w Stanach, chociaż nie jest oficjalnie uznany za amerykańską walutę urzędową. Tego rodzaju wzajemne popieranie się odzwierciedla rosnące zainteresowanie pogłębioną współpracą pomiędzy obydwoma krajami. Nowy Jen jest nadal nieco śmieszną walutą, gdyż kurs w stosunku do dolara wynosi 100¥ (200¥ w stosunku do E\$), lecz ponieważ uważa się, że każdy Japończyk to miliarder, to kogo to obchodzi? Pamiętaj jednak, że jeśli ktoś zaproponuje Ci milion jenów za robotę, nie jest to tak wiele pieniędzy.

Rosyjski Rubel Federalny (RRF): znany również jako Czerwoniec, Złom i Rubel-Bubel. Chociaż stary rząd sowiecki rozpadł się ponad 30 lat temu, ta przeklęta waluta nadal prześladowuje rosyjską gospodarkę i nadal nie jest dobra! Rosja ma całkiem przyzwoitą gospodarkę, nie mają jednak silnej, stabilnej waluty. W Związku Sowieckich Rewolucyjnych Republik kwitnie czarny rynek walutowy, ponieważ każdy stara się pozbyć się Rubli na rzecz E\$ lub Nowych Jenów. Musisz jedynie pamiętać, że jeśli ktoś oferuje Ci milion Rubli za robotę, nie oznacza to, że nie płaci Ci wcale... ale bardzo blisko tego!

Eurodolar (E\$): ta waluta to również Eurosy, E-dolce, eurodolce, czy Kwity. Eurodolar jest wynikiem porozumienia Unii Europejskiej (wywodzi się z ECU) podpisanego przez wszystkie większe państwa europejskie (z wyjątkiem państw Skandynawii) w roku 1997. W tym samym czasie powstały Siły Zbrojne „Bezpieczna Europa”. Eurodolar został oparty na najbardziej stabilnych walutach w tamtym okresie. Pod koniec XX wieku, w Europie nie używano już prawie innych walut, nawet Brytyjczycy odłożyli swoje drogie, królewskie Funty. Do roku 2004, większość państw albo uznała E\$ jako oficjalną walutę, lub zaoferowały korzystne kursy walutowe w stosunku do E\$. Tylko Rosjanie się wstrzymują. Choć możesz wydać E\$ w Rosji, nie dostaniesz pensji w nich, nie ma oficjalnego kursu wymiany, a rosyjskim bankom zabroniono wy-



mieniać Ruble na E\$. Poza Rosją, jeśli chcesz pracować z nimi, używasz E\$ lub weksla korporacyjnego.

Weksel Korporacyjny

Pierwszy taki weksel pojawił się w XVII wieku, kiedy to wiele prywatnych banków drukowało swoje własne waluty. Taki pieniądź był akceptowany w innych bankach (zazwyczaj ze zniżką, zależnie, jak trudno było odzyskać pieniądze) i przez wszystkie firmy działające w mieście, gdzie znajdował się oddział banku macierzystego, lub bank, który zaakceptowałby taki kwit. Wraz ze wzrostem stopnia kontroli Rządu oraz poziomu stopnia „cywilizacji” Zachodu, praktyka została zarzucona.

Wraz ze wzrostem władzy megakorporacji, firmy te musiały znaleźć jakiś sposób na kontrolowanie własnych pracowników. Bezpośrednie groźby na członków rodziny były efektywne, lecz kłopotliwe, czasochłonne i często brudziły ręce na wyższych szczeblach. Korporacje wolą opierać swoją potęgę na władzy ekonomicznej. Jeśli nie masz prawdziwych pieniędzy, lub kontaktów, by je zdobyć, trudniej jest niezależnić się od swojego pracodawcy. Większość Korporacji wypłaca pensje swoim pracownikom

w postaci Weksla Korporacyjnego. Taki weksel jest uznawany przez Korporację i jej filie, oddziały, itd., za prawdziwe pieniądze (często uzyskujesz zniżkę za płatność Wekslem). Niektóre Korporacje akceptują Weksle innych firm, chociaż zazwyczaj po niższej cenie. Nawet Korporacje pozostające w stanie otwartej wojny akceptują Weksle drugiej strony, choć po horrendalnie niskich cenach.

Wartość Weksla Korporacyjnego zależy od wielu czynników. Wartość weksla wyznaczona przez Korporację ma znaczenie tylko wtedy, gdy handlujesz z tą Korporacją. Rzeczywista wartość Weksla uwarunkowana jest ekonomiczną potęgą Korporacji, wartością jej towarów, aktualnymi stosunkami z innymi Korporacjami, rządami i własnymi pracownikami, a nawet publicznym wizerunkiem firmy. Z tych powodów, Weksle Korporacyjne to jeden z najbardziej zmieniających się rynków na świecie.

Gospodarka Krawędziarzy

Indywidualni przedsiębiorcy i prywatni właściciele nadal mogą żądać płatności w naturze... broni, narkotykach, złocie, mikrochipach, danych, oprogramowaniu, wet-ware, cybernetykach, bio-ware, czy

Kryjówka:

Czasami robi się wokół Ciebie zbyt gorąco, i lepiej byłoby, gdybyś na jakiś czas zniknął z widoku. Kiedy zajdzie taka sytuacja, że musisz gdzieś przywarować, co zrobisz i gdzie pójdziesz? Możesz zamieszkać u kumpla, lecz ktokolwiek Cię ściga prawdopodobnie będzie również obserwował Twoich znajomych. Mogłbyś mieszkać na Ulicy, ale jest to zbyt niebezpieczne. Mogłbyś opuścić miasto, lecz wszystkie stacje autobusowe, dworce, lotniska i porty są obserwowane. Potrzebujesz Fixera. Wielu spośród Fixerów (zwłaszcza Właściciele, Robaki i Szmuglerzy) mogą pomóc Ci w znalezieniu bezpiecznego noclegu. Wszystkie z tych specjalizacji zajmuje się przechowaniem, ukrywaniem, lub obydwojoma naraz. Każdy z nich może Cię przechować - za opłatą. Kiedy płacisz, musisz pamiętać o dwóch rzeczach. Po pierwsze, dać Fixerowi duży napiwek - nie możesz sobie pozwolić, by traktował Cię pobłaźliwie tylko dlatego, że myśli, że jesteś biedny. Po drugie, w żadnym przypadku nie używaj kredytu - zbyt łatwo można to wysledzić! Nie bądź również wybredny, jeśli chodzi o samo miejsce: może nie jest luksusowe, lecz jest bezpieczne (bezpieczniejsze od Twojego). Cena zależy od lokacji, czystości, umeblowania, rozmiaru i środków ostrożności. Typowe schronienie składa się z dość

cd str. 62

zapuszczonego pokoju z łazienką i telefonem, pilnowanego przez wielkiego, głupawego Solo i kosztuje około 100E\$ za noc. Z drugiej strony, prywatny apartament z pełnym umeblowaniem, skomplikowanymi systemami zabezpieczeń i odpluskwiającym wyposażeniem, tajnymi wejściami i kompetentną ochroną może kosztować Cię nawet do 2.000E\$ za noc.

Możesz oczywiście zaplanować wszystko na wszelki wypadek. Kilka pożytecznych produktów może zostać składowane na czarną godzinę w Dziupli. Zaleca się, by wszyscy Krawędziarze posiadali kilka takich Dziupli. Gdzie je można założyć? Wszędzie tam, gdzie ich nie odkryją. Najczęściej są to stacje autobusowe, skrytki na lotnisku i dworcach. Mogą to być sekretne pomieszczenia w pojazdach, za lub pod toaletami w restauracjach i innych publicznych miejscach, u przyjaciół lub znajomych, którzy pracują w publicznych miejscach. Co powinno się znaleźć w Dziupli? Zestawy pierwszej pomocy, broń i amunicja, gotówka, kieszonkowy komputer lub cybermodem (z oprogramowaniem) i wszystko inne, co może się przydać w razie kłopotów. Niestety, prawie zawsze jest to warte wysiłków.

sprzęcie elektronicznym. Większość pracowników Korporacji nie ma nic przeciwko temu, skoro i tak mogą się wszystkiego wyprzeć. Co więcej, wolą współpracować, gdyż na świecie jest wielu utalentowanych Netrunnerów i Fabrykantów, którzy są w stanie znaleźć luki w systemie kredytowym Korporacji. Rewolucja Cyberpunkowa posługuje się nie tylko granatami i pistoletami. Nie jest to łatwe, ani legalne, lecz kredyt może zostać skradziony, sfalszowany, czy manipulowany. Może zostać przetworzony, by służyć ludziom a nie systemowi. A wszyscy wiedzą, że w 2020 kredyt idzie w parze z wiarygodnością.

SINa tożsamość

Sieć została ogłoszona jako błogosławieństwo dla ludzkości, najlepsze narzędzie dla potrzeb porozumienia międzykulturowego, jakie kiedykolwiek znał świat. W pewnym sensie jest to prawda. Jednakże, potencjalne możliwości wykorzystania Sieci jako drogi do ogólnoświatowej harmonii zostały przysłonięte przez niewyobrażalne wręcz szanse do poparcia pewnych grup, wykorzystania jako narzędzie władzy czy stworzenia z informacji najpotężniejszej broni. Jednym z bardziej przerażających aspektów Sieci jest zdolność do wyśledzenia ludzi poprzez ich elektroniczną tożsamość. Jest to zbiór informacji na temat danej osoby, przechowywany w różnych bazach danych w Sieci. Informacją, która tworzy elektroniczną tożsamość danej osoby (inaczej mówiąc Szkielet, określenie popularne na Ulicy) jest numer SIN-u (czyli Stanowego Identyfikatora Numerycznego). SIN każdej osoby jest obecny w rządowych aktach aktualnego pobytu i zawiera dane dotyczące wzorów identyfikacyjnych osoby, w ogóle wszelkie informacje osobiste, zebrane podczas życia obiektu takie jak: przeszłość kryminalna, znane pseudonimy, wykształcenie i tytuły naukowe, zawód, wzrost, waga, kolor oczu, wzór siatkówki, odciski palców (rzadziej wzór DNA i głosu). SIN jest czasami używany do celów podatkowych, a bez podania SIN-u dana osoba nie może głosować, otrzymać paszportu, prawa jazdy, ubiegać się

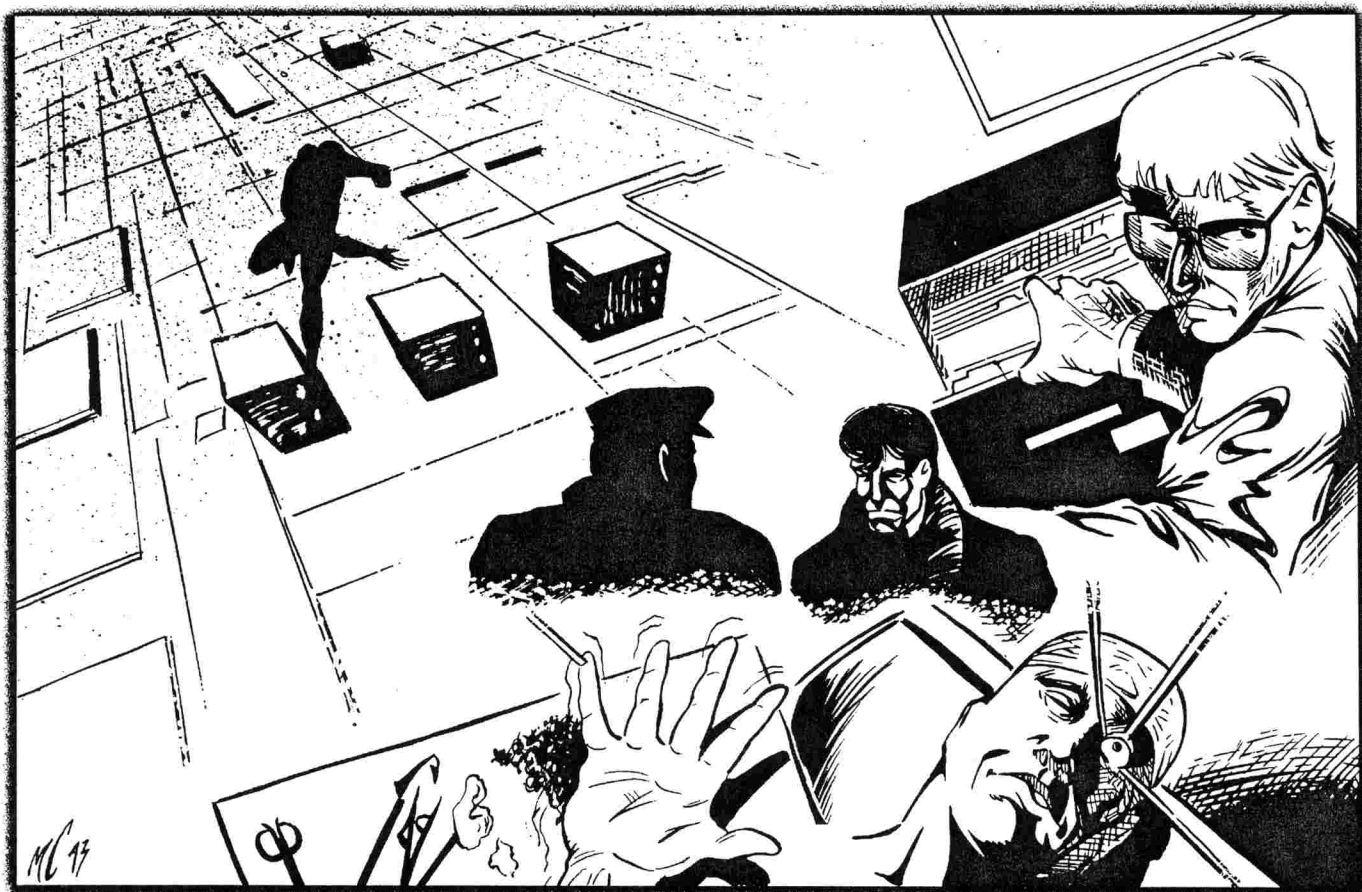
o pracę (legalną) a nawet wynająć mieszkanie w przyzwoitej dzielnicy. SIN jest również niezbędną informacją przy wyszukiwaniu innych informacji: przebiegu służby wojskowej, akta Korporacyjne, profile psychologiczne, zapisy medyczne a przede wszystkim historię kredytową (włącznie z zapisami wszelkich transakcji, prowadzenia księgowości, itp.).

Te dane, zebrane w jeden blok informacji i odpowiednio opracowane, mogą stworzyć kompletny i dokładny profil osoby. Szkielet żyje w Sieci prawie jako klon żyjącej w realnym świecie osoby, zamieszkując w bazach danych i plikach komputerów rządowych. Taka osobowość może zostać „przesłuchana” a nawet „porwana” przez potężne organizacje przestępcze, rządowe lub Korporacje. Nie jest to specjalnie uspokajająca wiadomość. Popularne powiedzenie głosi: „Wielki Brat już Cię nie obserwuje. Każdy Cię obserwuje!”

Kiedy odpowiednia osoba (zazwyczaj jakiś cyberpunk) zacznie się denerwować, zacznie manipulować swoim Szkieletem a nawet SIN-em. Jeśli zajdzie konieczność (lub ochota), taki cyberpunk może poszukać Stwórcy, by dokonali zabiegu tworzenia nowej Tożsamości. Czasami klient życzy sobie „wyzerowania” – wszystkie informacje połączone z jego Szkieletem (włącznie z SIN-em) zostają na stałe usunięte z Sieci. Czasami zechcą uszyć sobie nowe buty, zmieniając aktualną tożsamość i dostosowując Szkielet do nowych potrzeb. Jeszcze inni wolą prowadzić podwójne życie, i zapłacą za stworzenie drugiej, prawdopodobnie sekretnej tożsamości. Stwórcy są w stanie tego dokonać. A w jaki sposób?

SIN – chirurgia

Zmiana elektronicznej tożsamości danej osoby wymaga mnóstwa pracy. Musisz dostać się do niezliczonej ilości baz danych (wszystkie są dobrze strzeżone!), przejrzeć ich dane aby znaleźć wszystkie informacje na temat klienta, zmienić dane tak, by nikt tego nie odkrył i stworzyć własne nowe dane, wprowadzić numery SIN-u, Kredów, itd. Oczywiście, praca staje się łatwiejsza, jeśli masz powiązania



z kimś w zarządzie danej organizacji. Stwórcy są jedynymi ludźmi wystarczająco wyspecjalizowanymi, by przedsięwziąć tego typu operacje. Oczywiście, mogą zatrudniać mnóstwo Sieciarzy do pomocy, lecz to oni są mózgiem za operacją, a ich kontakty umożliwiają jej zrealizowanie. Z tego powodu, za każdym razem, gdy postać składa zamówienie na usługi Stwórcy, kompletność i bezpieczeństwo nowej tożsamości jest, dla potrzeb gry, oparta na rzucie Fixera na *Powiązania*.

Zrealizowanie satysfakcjonującej, kompletnej, zmiany tożsamości (stworzenia, modyfikacji lub skasowania) jest *Bardzo Trudnym* rzutem na *Powiązania* – jeśli masz odpowiednich znajomych. Dla Stwórcy jest to *Bardzo Trudne*, natomiast dla innych Fixerów jest to czynność *Prawie Niemożliwa* (oczywiście, jeśli Fixer ma znajomego Stwórcę, może go zatrudnić... za opłatą). Odzwierciedla to poświęcenie Stwórców do utrzymywania właściwych kontaktów i zasobów. Jeśli Fixer nigdy tego nie robił (zwłaszcza, gdy uży-

wasz systemu Pierwszej Ligi), również dla niego powinno to być *Prawie Niemożliwe*. Im bardziej Fixer przekroczył poziom *Trudności*, tym lepsza nowa tożsamość. Gorsze rzuty osłabiają jej wiarygodność. Osiągnięcie wyniku 25 zapewnia, że Szkielet jest satysfakcjonujący, i nic więcej. Mistrz Gry powinien upewnić się, że Fixerzy – gracze powinni odegrać całą sytuację, razem z rzutem kostkami. Porządna SIN-Chirurgia powinna zająć około tygodnia (patrz TABELA 1, poniżej). Kolumna oznaczona „bezpieczeństwo” jest

ogólnym wskaźnikiem, jak często nie będzie problemów z nową tożsamością. Rzut powinien być wykonywany za każdym razem, gdy sprawdza się Szkielet, na przykład przy podróżowaniu (paszporty), ubieganiu się o pracę lub licencje, zmienianiu usług kredytowych, czy zatargu z prawem (sprawdzaniu przeszłości kryminalnej), lub w każdej innej nadającej się sytuacji. Jeśli wynik na rzucie 1k100 jest poniżej poziomu bezpieczeństwa, oznacza to, że nowa tożsamość jest uznana. Jednak, jeśli jest powyżej tego

TABELA 1.

Rzut na Powiązania	Bezpieczeństwo	Trudność wykrycia fałszerstwa
0-20	15%	10
21-22	40%	15
23-24	60%	20
25	75%	25
26-27	85%	26
28-29	90%	28
30+	95%	30

Wyposażenie:

Przy korzystaniu z Nowego Życia oraz zbędnych Szkieletów, niektóre z tych urządzeń lub wszystkie mogą się przydać. Nie musimy ostrzegać, że wyposażenie jest wysoce nielegalne.

Diabeł-w-pudełku:

jest to przenośne elektroniczne urządzenie o kształcie i wielkości małej latarki. Na jednym końcu znajduje się syntetyczna, kontrolowana ciepłotnie, podkładka w kształcie koniuszka palca, która przytknięta do płytki skanera, będzie działać jak odcisk palca lub kciuka (zależnie od wprowadzonego programu). Na drugim końcu znajduje się kulista matryca, która może zostać zaprogramowana do przechowywania i wyświetlania fałszywych wzorów siatkówki. Gadżet posiada doskonale dostrojone głośniki, które zaprogramowane na odpowiednie wzory głosowe są w stanie oszukać większość zamków wokalnych i skanerów głosowych. Całość może zostać zaprogramowana do przechowywania 3 kompletnych zestawów próbek identyfikujących (bezpieczeństwo 95%), chociaż lepsze modele mogą przechowywać więcej. Gadżet waży około 0,1 kg i kosztuje w granicach 500E\$ - same urządzenie są tanie, cenę podbijają wzory identyfikujące.

Palcówki:

są to polimerowe torebki, które można nałożyć na palce w celu oszukania skanerów odcisków palców. Zestaw 5 palcówek kosztuje w granicach 100-500E\$.

poziomu, Twoja tożsamość nie działa dobrze i ktoś coś podejrzewa. Mistrz Gry powinien wówczas przekonać reprezentanta grupy do spraw akt (PG lub BN), by wykonał rzut na sprawdzenie fałszerstwa. Należy zastosować umiejętność w zależności od sprawdzanej sytuacji: *Księgowość*, jeśli sprawdzający jest księgowym, badającym Twoją historię kredytową, *Biurokracja* dla urzędnika sprawdzającego dokumenty rządowe, itp. Jeśli sprawdzający nie wykona rzutu, wówczas odrzucają Twoją prośbę, lecz nie zawiadamiają władz. Jednak, jeśli rzut był udany, wówczas oni wiedzą, że sfalszowałeś akta i wtedy masz duże kłopoty.

Poniżej przedstawiamy niektóre z usług, wykonywanych przez Stwórców, jak również warianty standardowych zmian tożsamości.

Zerowanie

Proces zerowania polega na całkowitym usunięciu SIN-u i *Szkieletu* z Sieci. W ten sposób, po zabiegu, nie będziesz już częścią systemu i dołączysz do szeregow ludzi niezależnych i wolnych. Stajesz się Pustym, Zerem, Nieosobą, Nosferatu, Czystym. Oficjalnie nie istniejesz, i dlatego nie masz żadnych praw. Jeśli władze dowiedzą się, że zapłaciłeś za zerowanie, prawdopodobnie postarają się Cię wysledzić, skatalogować, a następnie wlepić wysoką grzywnę, odsiadkę lub pobawić się z Twoim mózgiem w jakiś odrażający sposób. Jako Zero, nie możesz mieć konta w banku, legalnej pracy, prawa jazdy, lub czegokolwiek, co wymaga oficjalnego potwierdzenia (na przykład, małżeństwo), nie możesz mieć również oficjalnie udokumentowanych alternatywnych tożsamości (choć możesz posiadać tożsamość tymczasową). Pamiętaj, że nie możesz wejść do Sieci pod własnym imieniem (koniec z Kodami Dostępu do Sieci), a żeby zachować status Nosferatu musisz płacić gotówką lub używać barteru. Zaleta jest taka, że nie ma zapisków na Twój temat w żadnych dokumentach i plikach. System nic o Tobie nie wie. Dlatego też jesteś odporny na większość sposobów korporacyjnych bądź rządowych obserwacji i prześladowań. Stajesz się niewidzialny dla biurokracji i systemu

jako całości. Jeśli ktoś postanowi Cię sprawdzić, zaczniesz szukać, nic nie znajdziesz, będziesz zniechęcony i odczepi się. Zazwyczaj tak będzie.

Możesz się targować, lecz liczyć się z wydatkiem od 25.000E\$ w górę.

Zapasowe Szkielety

Kiedy zamawiasz taką usługę u Stwórcy, otrzymujesz dodatkową tożsamość, nad którą posiadasz całkowitą kontrolę: Twój SIN, wzór siatkówki, odciski palców, wzory głosu są zarejestrowane pod dwoma nazwiskami, masz dwa zestawy licencji, paszportów, świadectw urodzin, jak również kont bankowych i kart kredytowych. Pamiętaj, że mimo iż otrzymujesz nowe konto, sam je musisz wypełnić! Zapasowe *Szkielety* mogą być pomocne (jeśli nie konieczne) przy działaniu w szarej lub czarnej strefie rynku (czyli w zasadzie, przydadzą się większości cyberpunków i Krawędziarzy!). Możesz zamówić sobie wiele zapasowych *Szkieletów*, tworząc w ten sposób tożsamość na każdą okazję, lecz może to szybko wpędzić Cię w poważne długi. Jeśli chodzi o rządowe bądź korporacyjne zabezpieczenia, jeśli wykonany zostanie test Twoich odcisków, (bez znajomości twarzy lub nazwiska) to masz 50% na to, że jedna z Twoich tożsamości zostanie wykryta. Nie jest to jednak problemem, chyba że oni podejrzewają, że masz ich więcej. Jeśli zaczną szukać, wówczas prędzej czy później znajdą kolejną tożsamość i wtedy wpadłeś. Kiedy wykryją kim naprawdę jesteś, wyzerują Twoje pozostałe tożsamości i możesz oczekiwać szybkiej podróży do zbiorników Braindance'u lub przed pluton egzekucyjny. Jednym ze sposobów rozwiązania tego problemu jest używanie przez alternatywną tożsamość fałszywych odcisków. Powinieneś wtedy korzystać z „palcówek”, systemów głosowych i nanoidów maskujących wzór siatkówki, na których zakodowane zostaną fałszywe wzory i odciski. W tym momencie, używanie alternatywnej tożsamości jest bezpieczniejsze, lecz bardziej skomplikowane, ponieważ zawsze musisz nosić przy sobie te zabawki (lub w sobie)

i otwarcie nie możesz z nich korzystać. Koszt zapasowego *Szkieletu* wynosi około 10.000-20.000E\$, plus cena stworzenia fałszywych odcisków i ekwipunku do ich używania.

Zbędne Szkielety

Zapasowe *Szkielety* mogą zostać stworzone wraz z datą wykasowania. Kiedy zlecasz wykonanie zapasowego *Szkieletu*, możesz zażyczyć go sobie na określony czas. Jakość pracy jest tak dopasowana, że fałszywe zapisy są odkrywane dopiero po ustalonym czasie. Zazwyczaj jest to 1 tydzień. Po upłynięciu wyznaczonego czasu, w każdym kolejnym dniu istnieje 5%-wa szansa (kumulatywnie), że tożsamość zostanie wykryta i skasowana. Zbędne *Szkielety* są zazwyczaj projektowane z myślą o użyciu fałszywych odcisków i wzorów (wymaga to użycia wymyślnego wyposażenia – patrz *Nowe Życie*), ponieważ gdy ta tożsamość zostanie wykryta, nie chciałbyś, żeby wysłedzili ją do Ciebie! Zbędne *Szkielety* są zazwyczaj wyposażone w jakiś program typu *Pies Strażniczy*, który zadzwoni do właściciela z wiadomością, iż tożsamość została wykryta. Za podwójną cenę, *Szkielet* może zostać zaprojektowany jako „śpioch”, stając się aktywny po uzyskaniu odpowiedniego sygnału. Z uwagi na skomplikowany system zawarty w programie *Szkieletu*, „aktywne życie” tożsamości jest zazwyczaj skrócone o połowę, lub też podwaja się prawdopodobieństwo wykrycia jej po wyłączeniu. Zbędne *Szkielety* kosztują około 2.000E\$, lecz może to być modyfikowane przez długość „życia” tożsamości i inne okoliczności.

Nowe Życie

W naszych trudnych czasach, często się zdarza, że cyberpunkci muszą zmienić swoją tożsamość. Polega to na stworzeniu „Nowego Życia” i wykasowaniu poprzedniej tożsamości. Jest to bardzo ciężka operacja i czasem wymaga, by nowa tożsamość była oparta całkowicie na nowych cechach fizycznych – należy przekształcić Twój wygląd, a wszelkie znaki szczególne będą musiały być zmienione. Odciski palców, wzory głosowe i siatkówki będą dostosowane wykorzy-

stując nanoidy. Stwórcy są ekspertami w takich operacjach, lecz mimo to są to niezwykle trudne przedsięwzięcia, super-nielegalne i niebywale kosztowne. Stwórcy i ich klienci zazwyczaj dostają dożywocie bez prawa amnestii lub karę śmierci. Normalna cena za *Nowe Życie* wynosi 50.000E\$, włącznie z zerowaniem, stworzeniem nowej tożsamości i kontraktami z czarnymi klinikami (umowy zawierane przez Stwórcę).

**„Informacja
jest
amunicją.
Twój umysł
jest celem.”**

**- Billy Idol,
Cyberpunk.**

Tajna tożsamość

Jest to fikcyjna „postać”, której używasz do działalności i przedsięwzięć, z którymi nie chcesz być kojarzony w swoim „prawdziwym” życiu. Nie jest to zapasowy *Szkielet*, ani *Nowe Życie*. Tajna tożsamość w zasadzie nie potrzebuje stwarzania żadnych informacji z przeszłości (zależy to od tego, do czego jej używasz). Nie musisz zatrudniać Stwórcy do stworzenia takiej osobowości – każdy, kto chce, może powiedzieć, że jest kimś innym! Posiadanie tajnej tożsamości nie jest w zasadzie nielegalne, lecz pamiętaj o możliwych konsekwencjach w przypadku, gdy Cię odkryją!

Cybernetyka i bionika:

Chirurgiczne usunięcie (lub zmiana) Twoich odcisków palców kosztuje 100E\$ (usunięcie), lub 300E\$ (zmiana) i wymaga operacji o kodzie chirurgicznym P za parę rąk, natomiast pokrycie dłoni syntetyczną skórą z nanoidami, które można zaprogramować w dowolnej chwili (zmiana zajmuje jakieś 20 sekund) kosztuje 550E\$, powoduje stratę 1 Punktu Człowieczeństwa i wymaga operacji o kodzie chirurgicznym S za każdą parę rąk. Zmiana siatkówki przy użyciu warstwy nanoidów, które stwarzają inny odczyt kosztuje 800E\$, powoduje stratę 0,5 PC i wymaga operacji o kodzie S (za parę), lecz programowana siatka (zmiana zajmuje około 1 minuty) kosztuje 1.600E\$, 1 PC i wymaga operacji o kodzie S (za parę oczu). Zmiana lub posiadanie zmiennych wzorów głosowych wymaga posiadania AudioVox wraz z opcją Wzoru Głosu (*Cyberpunk 2020*, str. 90 oraz *Chromebook*, str. 35) oraz operacji o kodzie S, kosztuje 1.050E\$ i 2k6+2 PC. Zmiana kodu DNA wymaga specjalnie stworzonego retrowirusa, który będzie Cię kosztował 3.000E\$. Nie, nie możesz mieć programowanego kodu DNA, głupolu!

DZIKA STREFA



Rozdział 4

Ulica

Każde miasto na powierzchni tej planety posiada miejsce cieszące się złą sławą, miejsce, gdzie każdy może kupić cokolwiek i kiedykolwiek - miejsce zwane Strefą.

Niezależnie od tego, czy jest to High Street w Night City, dzielnica Chiba w Tokio, czy giełda towarowa w Mińsku, w Strefie coś się dzieje przez 24 godziny na dobę. To coś, zwane Biznesem, jest czystym, skoncentrowanym kapitalizmem. Śmieszna rzecz ten kapitalizm: nie jest on związany z fizyczną lokalizacją. Oznacza to, że Strefy są stwarzane raczej przez mentalność ludzi, a nie jakieś szczególne względy geograficzne czy lokalizacyjne. Strefą równie dobrze może być hafaśliwy targ na rynku miasta, jak też sekretny czarny rynek, usytuowany gdzieś w podziemnym kompleksie. Zazwyczaj, Strefa pojawia się w najczęściej odwiedzanych rejonach miasta.

Dokładne określenie momentu powstania Strefy jest trudne. Czasami Strefa powstaje z resztek dawnego systemu podziałów na dzielnice. Czasami, przypomina to ekonomiczne drzewko Bonsai; ktoś obcina gałązkę rozwijającej się gospodarki, a na jej miejscu samoistnie wytwarza się Strefa. Jednak większość Stref jest związana z określoną lokacją. Atrakcja turystyczna, miejsce z przepięknym widokiem, czy każde inne miejsce, które przy-

ciąga ludzi, może się przekształcić w Strefę. Transformacja zaczyna się od zwiększonej liczby ulicznych sprzedawców i prostytutek. Wraz ze wzrastającą famą Strefy, pojawia się coraz więcej ludzi ze swoimi towarami. W końcu, wkraczają poważni Fixerzy, którzy handlują pobliskimi budynkami, po znacznie podwyższonych cenach. Jeśli się uda, pojawi się Mafia, która będzie się starać wykorzystać rejon do własnych celów. Pojawiają się Krawędziarze i rodzi się Strefa. Te strefy rynkowe pojawiają się i znikają w nieregularnych odstępach czasu. W przypadku wielkich i uznanych Stref raczej mało jest prawdopodobne, że znikną, lecz nowe Strefy mogą się wypalić, jak spadające gwiazdy. Pozostałości martwej Strefy są rejonem opuszczonych sklepów i zniszczonych budynków... przyszła Strefa Walki.

Niezależnie od rozmiarów i rodzaju Strefy, zawsze można na niej coś kupić i coś sprzedać. Niczym rekiny, Fixerzy przeczesują Strefę, szukając okazji i rzadko przeżywają rozczarowanie. To samo spotyka tych handlarzy, którzy poszukują rzadkich towarów. Kiedy postacie szukają

czegoś niemożliwego do kupienia, Strefa jest miejscem dla nich.

W pewnym sensie, Strefa jest punktem centralnym gospodarki każdego miasta. Mimo iż nie zachwyca tak jak lśniące wieże Korporacji, Strefa jest punktem, gdzie załatwia się podobne interesy. Jako giełda towarów, Strefa zapewnia właściwie każdy ich rodzaj i ilość. Dlatego też, każde miasto potrzebuje Strefy, ponieważ jest to jedno z nielicznych publicznych miejsc, gdzie swobodnie mogą się dogadać (nawet jeśli tylko na krótko) ludzie z różnych stref i klas społecznych. W Strefie Korpy i inni pensjonariusze (to od regularnej pensji) mogą kupić rękodzieła Nomadów, obejrzeć żywe przedstawienia z udziałem ulicznych wykonawców i zaspokoić swoje różnorodne potrzeby. Czasami transakcja działa w dwie strony i na Ulicę trafia pierwsza partia eksperymentalnych produktów Korporacji. W dodatku, większość skradzionych w mieście towarów pojawia się na targu w Strefie. Lokalni kupcy zdają się mieć nieprawdopodobną wręcz zdolność do znajdowania najświeższych i najlepszych towarów w całym mieście. Co więcej, sklepy paserskie, których pełno w Strefie, zapewniają ciągły obieg wszelkich produktów, niezależnie od tego, do kogo należały wcześniej, lub na początku.

Strefy słynne na cały świat:

Bazar Deltę Nilu, Kair, Egipt
Bazar Różyckiego - Stadion,
Warszawa, Polska
Bulwar Pangangl, w cieniu mass-
drivera Killimandżaro, Tanzania
Chiba Ichiba, Tokio, Japonia
Giełda Danych „Cyberia”, Sieć
Giełda Towarowa, Minsk, Rosja
High Street, Night City, Wolny
Stan Północna Kalifornia
Interface Orbitville,
Crystal Palace, L-1, LEO
Kopuła Rozkoszy, Bangkok,
Tajlandia
Perła Rio, Rio de Janeiro, Brazylia
Strefa Alfa (w środku jednej z nie-
wielu w pełni otoczonej murami
Strefy Walki), Detroit, Michigan
Strefa Havana, Hawana, Kuba
Strefa Picadilly Circus,
Londyn, Anglia
Strefa Portowy Widok,
Hong Kong, Chiny
Ulica Kolonnen, Berlin Większy,
Niemcy

Krawędź Strefy:

Terminy „Strefa” i „Krawędź” nie są synonimami. Krawędź jest stanem umysłu, a dokładnie intensyfikacją działania i pracy na pełnych obrotach. Krawędź jest wszędzie tam, gdzie jest Krawędziarz. Strefa jest właściwie tylko „Terenem Krawędzi”, obszar na i pomiędzy innymi obszarami. Albo odpowiada Krawędziarzom albo nie. Jeśli w Strefie można dostać najnowsze nowinki techniczne i się zabawić na całego, możesz być pewien, że wkrótce się pojawią cyberpunk. A jeśli nie, to zawsze się znajdzie ktoś inny, nie?

Włec, jak się poruszać po Strefie? Nie prowadź samochodu. Na High Street możesz się spokojnie dostać autobusem lub metrem. Tak jak w przypadku większości miast, wzrastająca liczba ludności i gwałtowna urbanizacja spowodowały wzrost popytu na środki publicznego transportu. Pedicaby są również często spotykane na High Street jak przechodnie.

cd str. 70



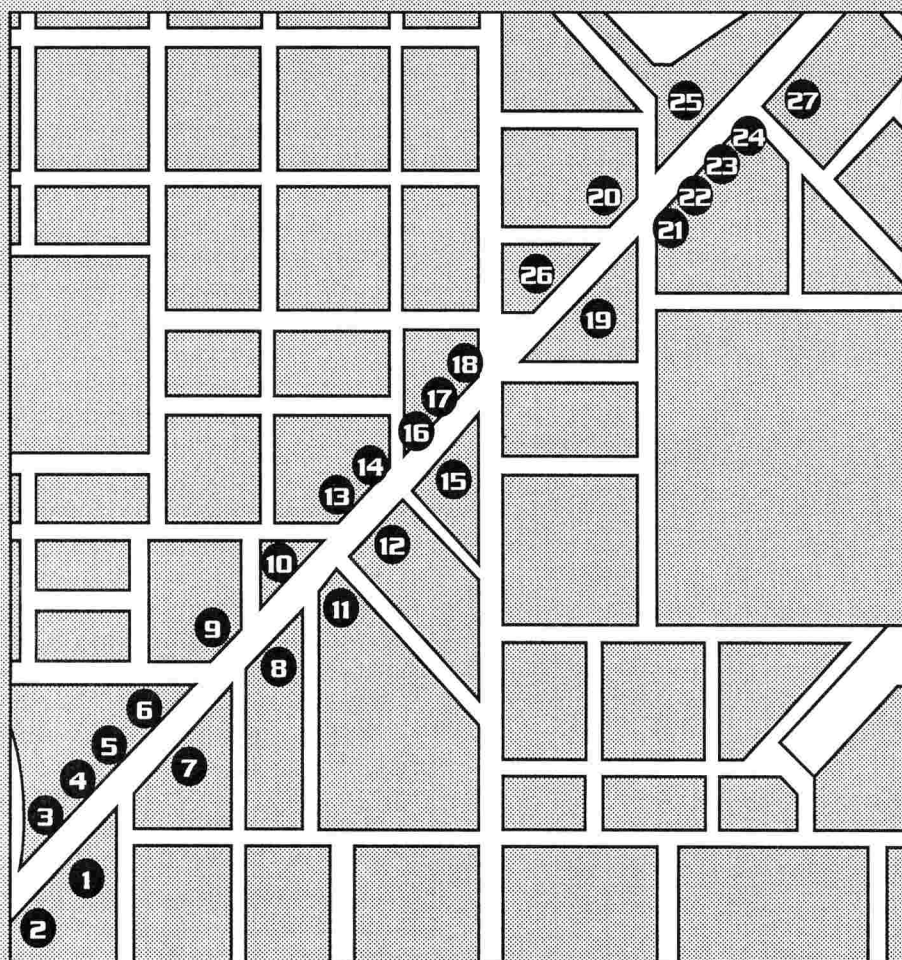
Przykładowa Strefa: High Street w Night City

Informacja dla nie zaznajomionych z Night City: High Street jest długą, tętniącą życiem ulicą, która zaczyna się przy Japantown (na rogu Williamsa i 16-tej) i biegnie aż do Mostu Zatoki San Marro. Z uwagi na bliskość mostu względem centrum Night City, trzy razy dziennie ruch na High Street zwalnia do tempa poczty nie-elektronicznej. Czasami ruch jest tak wolny, że statki powietrzne (no wiecie – balony, sterowce, lotnie, spadochrony, latawce, itp.) wyprzedzają sportowe wozy na ulicy. Większość ludzi uważa to za utrudnienie, lecz dla Fixerów i innych przedsiębiorców jest to wspaniała okazja. Godziny szczytu stwarzają doskonałe warunki do handlu. Tysiące ludzi, którzy kilka godzin siedzą w swoich wozach stwarza doskonałą, choć zróżnicowaną publiczność. Po godzinie całkowitego bezruchu, kto się oprze świeżo schłodzonemu piwu, lub ostatniemu brańdancełowi porno pani Inli Ganger?

Część High Street położona najbliżej strefy korporacyjnej i Japantown jest do-

brze chroniona przez lokalnych strażników i funkcjonariuszy NCPD, którzy, zarówno jedni jak i drudzy, odpędzą nawet uczciwie wyglądającego obywatela, który poszedł w niewłaściwym kierunku. Większość handlarzy opycha relatywnie legalne towary, aczkolwiek po znacznie wyższych cenach niż normalnie. W końcu, Korpy mogą sobie na to pozwolić.

Od miejsca, w którym High Street mija Centrum Handlowe Night City, zaczyna się właściwa Strefa. Tylko ze względu na budynek Miejskiego Departamentu Sprawiedliwości, ta część Strefy nie przekształciła się w strefę walki. Cadigan Avenue (która biegnie między Departamentu Sprawiedliwości, barem Życie Pozagrobowe, i głównym garażem autobusów w Night City) jest najbardziej znanym w całym mieście bulwarem prostytutek, które klientów znajdują zazwyczaj wśród włóczących się klientów pobliskich centrów handlowych. Wiele z bocznych uliczek Cadigan Avenue jest miejscem pracy innych osobistości, którzy spełniają różnorakie potrzeby klientów, tych z brudnymi rękami i tych w białych rękawiczkach. Kiedyś firma Amerline Depot podjęła próbę oczyszczenia jednego z takich zaułków, stawiając ścianę, by odgrodzić się od brudu Strefy. Po tym jak bo-



Strefa High Street w Night City

1. Szkoła Medyczna – Centrum Medyczne Night City
2. Uczelnia Techniczna Night City
3. Hotel Ashcroft – 5-gwiazdkowy
4. Przylutek dla dzieci „Bezpieczne Dziecko”
5. Usługi Medyczne „Plaza” – luksusowa klinika
6. Ashcroft & Hammersmith – luksusowy sklep
7. Hotel Hamilton – średniej klasy Uniwersytet Wolnej Kalifornii, Naukowe
8. Centrum Zdrowia
9. Euro-Worldbank
10. Poczta Night City
11. Centrum Handlowe Night City
12. Życie Pozagrobowe – klub Solo
13. Hotel Centrum – średniej klasy
14. Grand Illusion (klub taneczny)
15. Hotel Bay Bridge, klub Nocna Sowa – 24 godziny na dobę
16. Miejska Remiza Strażacka #1
17. „Dawno Stracone Książki” – naprawdę ciekawa księgarnia
18. „Ulica” – prywatne biuro zatrudnienia dla Krawędziarzy
19. Medicross Preservation – główny bank ciał w Night City
20. Szpital Weterynaryjny Night City
21. Night City Today! – wydawca

screamsheetów

22. „Czysty Spokój” – biuro ochroniarskie i pralnia
23. kawiarnia 24 g, oraz biura do wynajęcia
24. Sensu Tours – biuro podróży, oraz biura do wynajęcia
25. Kapitanat Portu Night City
26. biura do wynajęcia
27. C. Donut Express Co. – agencja spedycyjna

Pomysły na sklepy, towary i usługi do zaoferowania na Ulicy:

Bary fast-food z gorącymi, parującymi bułkami z wkladką na wynos
Przeprowadzanie przyszłości; elektronicznie sterowany Tarot i I-Ching
Bar z piwem beczkowym; specjalna promocja dla Ulicznych Punków
Cybermontaż „Na oczekaniu”
Ali Baba i 40 MRAM-ów; tanie meksykańskie kopie i odrzuty chipów
Organizacja wycieczek po mieście; tanio, szybko, bezpiecznie...
Właśnie przybyłe towary Nomadów z dalekiego Wschodu (Zachodu?)
Szybciutka Akupunktura; prosto z Hong Kongu
Polityczna trybuna; reprezentacja uchodźców, rekrutacja rewolucjonistów,

radykalny odłam Partii Nowej Federacji „Zeus jest wśród nas, łączmy się w DDI teraz!”; klub technoreligijnych fanatyków

Spotkania w Strefie Night City

1. Przeciętny handlarz – Fixer na niskim poziomie podchodzi bliżej, z ofertą sprzedaży kradzionych zegarków, papierosów, elektronikę (prawdopodobnie bezużyteczną), perfumy, narkotyki, usługi przewodnika po mieście, może nawet książki (na przykład, kolejne wydanie Biblii).
2. Sklepiarz – gracze mijają mały stół z wyłożonymi towarami; właściciel siedzi oparty o ścianę. Na stole leżą różne rzeczy, nielegalnie kopiowane chipy, materiały religijne, kadzidła, najnowsze ulotki na temat tamania praw obywatelskich lub wybór dziecięcych kaset.
3. Kłótnia – kierowca poświęca kilka minut swojego zapracowanego życia na wdanie się w rozmowę z obywatelem miasta, dotyczącą zalet uważania na sygnały świetlne. Ta „rozmowa” jest słyszalna z wielu metrów – i może mieć poważne konsekwencje.
4. Gorączka – sześciuosobowy patrol pieszy mija graczy. Kiedy są na patrolu, zwracają uwagę na kłopoty. Miejmy nadzieję, że gracze nie dadzą im powodu.
5. Szczury kanałowe – gracze mijają grupę małych, brudnych dzieci Ulicy, które bawią się czymś, co przypomina okrwawiony moduł cybernogi...
6. Szaleni – gracze zostają zatrzymani przez osobę, która krzyczy: „Bóg powiedział, że Bob ma misję władania tym miastem”. Przydałoby się, żeby tyknął kilka tik-taków.
7. Wyszczekani punki – grupa Chromerów podpira ściany budynku i zagadują „normalnie” wyglądających graczy. Chromerzy są bardziej wkurzający niż widok broni i noży.
8. Sprzedawca – przeciętny Fixer przywołuje graczy do bocznej alejki i oferuje sprzedaż nielegalnych towarów lub usług. Możecie sobie wybierać: broń, narkotyki, czarnorynkowe oprogramowanie i implanty.
9. Łowcy niewolników – grupa gangsterów upatrzyła sobie młodego chłopaka, na oczach graczy. Prawdopodobnie zamierzają go sprzedać do haremu Niewolników Trójką Poludniowej Azji.
10. Wojna narkotykowa – pewien władca narkotykowy zamierza skończyć ze swoim konkurentem; gracze mają pecha, że akurat są w pobliżu. Wykorzystaj 2-3 losowo wybranych zabójców, uzbrojonych w M-9. Korzystając z korka na ulicy, uciekają w stronę stacji metra.

Kryte chodniki tworzą wokół High Street istny labirynt, po którym można wędrować cały dzień i nie być zmoczonym przez deszcz. Jeśli chodzi o jeżdżenie. W takich metropoliach, jeżdżenie oznacza najdłuższą drogę między dwoma punktami. Choć motocykle mogą być szybsze, większość ulic cierpi z powodu bezustannego zatkorkowania. Jeśli nie zwykły korek, to jakiś protest marsz, wałka lub uszkodzone światła. Wiele miast próbuje sobie radzić tworząc autostrady napowietrzne, które łączą wszystkie dzielnice miasta. Jednak nawet w tych miastach, nawet najmniejsza przejażdżka jest dużym kłopotem. Jedynym czasem, kiedy normalny obywatel myśli o wyjeździe na miasto jest luka w ruchu około 4 rano. Jak na ironię, właśnie wtedy, gdy drogi są najmniej zatłoczone, złodzieje pojazdów osiągają największe sukcesy.

Elegancja w pojazdach:

W roku 2020, samochody są zaprojektowane nie tylko z myślą o przewiezieniu Cię z miejsca na miejsce. Projektowane są również z myślą o momentach, kiedy stoisz w korku. Konstruktorzy nowoczesnych aut biorą pod uwagę wzrastającą liczbę autostrad napowietrznych oraz coraz częstsze korki. Telefony komórkowe od dawna są już wyposażeniem standardowym, a nie opcją jak kiedyś. W większości modeli znajdują się telewizory, mikrofalówki, magnetowidy, urządzenia biurowe. Dla wielu ludzi, samochód to tymczasowy dom. Jest schronieniem przed ponurym i brudnym światem po drugiej stronie drzwi. Mimo iż zazwyczaj kierowcy niechętnie opuszczają swoje kokony - samochody, przeciętny kierowca zatrzyma się, by przejrzeć nowe dyski braindance'u.

osterzy wywalili zgrabną dziurkę i zrobili sobie eleganckie wejście do tymczasowej kryjówki, Amerline wypełniła całą alejkę betonem. Boczne uliczki koło Barbakanu, chociaż na pozór czyste i porządne, są ulubionym miejscem handlu nielegalnym oprogramowaniem. Ironicznie, ta część Strefy, która graniczy z Cadigan Avenue jest całkiem bezpieczna z uwagi na bliskość komisariatu policji i stałych patroli gangu strażników Srebrnych Szram (którzy mają 10% zniżki u okolicznych Strefowych handlarzy).

Niewątpliwie, najbardziej targową częścią High Street jest rejon Górnej Mariny. Górna Marina otacza Zatokę San Marro i jest najbardziej uczęszczanym rejonem w mieście. Dodatkowo, mały półwysep pod mostem służy jako tymczasowy rynek otwarty. Zarówno Policja jak Straż Portowa toleruje ten rynek głównie dlatego, że gdyby nie handlarze, to miejsce stałoby się schronieniem dla wielu bezdomnych żebraków.

Mafia i Strefa

W Strefie, zorganizowana przestępczość jest tak liczna jak karaluchy i szczury. Niezależnie od rodzaju kryminalnego syndykatu, czy to gang Tongów działających w imieniu Triad, czy lokalny oddział Mafii, zbiera on zyski w drodze „ochrony” pobliskich przedsiębiorców. Silniejsze i bardziej zorganizowane grupy trzymają Strefę mocną ręką. Ochraniają wybrane pojedyncze budynki w Strefie w zamian za sporą część ich zysków. W niektórych miastach, na przykład Las Vegas, kryminalne syndykaty są postrzegane jako rzeczywiste władze miejskie. Strefa w Las Vegas jest ściśle zorganizowana i podzielona tak, by jakiś handlarz prochami nie pchał się do milutkiego kasyna, a prostytutki miały zapewnionych klientów z pobliskich centrów handlowych. Tylko w rzadkich przypadkach, na przykład w Night City, Strefy są pozbawione całkowitej kontroli ze strony grup mafijnych. Znacznie częściej bywa tak, że indywidualni i niezależni przedsiębiorcy potrafią, wykorzystując doświadczenia wielu lat równoważenia władzy, kierować jeden syndykat przeciwko drugiemu.

Kiedy grupa zorganizowanej przestępczości wkracza na nowy rejon, wybiera sobie pojedyncze osoby i organizacje do zaoferowania „ochrony”. Zasadą jest, że mafia unika interesów finansowych przez Korporacje oraz związanych z dużymi prywatnymi firmami ochroniarskimi. Będąc pod skrzydłami mafii, przedsiębiorca musi odpalić mafii działkę zysków. Takie opłaty stosują się do wszystkich, nieważne czy zajmują się towarami legalnymi, nielegalnymi, czy też obydwoma rodzajami. Zależnie od rodzaju biznesu, syndykat może sobie również zażyczyć sobie pewnych przysług. Yakuza traktuje swoją „gościnność” (ochronę) jako czystą uprzejmość w interesach, natomiast Kolumbijczycy mogą wybrać sobie na przykład kafejkę, uznać ją za swoją regionalną siedzibę i wstawić tam trzech członków gangu. Oni w ramach „odwzajemniania uprzejmości” mogą oczekiwać darmowego pożywienia, pokojów i czego tylko sobie zażyczą.

Kultura Strefy

Strefa jest miejscem, w którym spotykają się mieszkańcy różnych dzielnic, reprezentujących różne kultury i zasady społeczne. Wiele ze Stref to miejsca, które spokojnie mogą rywalizować z wielkimi centrami rozrywki pod względem natężenia ośrodków kultury masowej. Kina, VRkady, czy bary braindance'u są zauważalne prawie wszędzie. Jeszcze częściej spotyka się zjawisko zwane kontr-kulturą. Najprościej można to nazwać upodobaniem do różniących się od normalności doznań zmysłowych. W Strefie, kontr-kultura jest tylko kolejnym źródłem zysków. Wiele sklepów specjalizuje się w towarach, które mogą kupić tylko całkowicie szaleni (lub postacie w Cyberpunku) – na przykład, pierścionki na sutki, czy kuloodporne prezerwatywy. Jednak, prawdziwą duszą Strefy jest anty-kultura. Pamiętaj, że Strefa działa dla zysków i żadne obiektywne zasady czy prawdy moralne nie mogą stać na przeszkodzie przepływowi pieniędzy. Jeśli ktoś chce to kupić, to znaczy, że dla niego ma to wartość. I tylko to się liczy. W rzeczy samej, niektóre Strefy słyną ze złego smaku, natomiast inne, prawie przypadkowo nabierają atmosfery mrocznych dreszczowców. Tak



czy owak, każdy rodzaj towarów, na który jest popyt, jest sprzedawany w Strefie: sklepie, biurach lub tuż obok na Ulicy. Jedynym wyjątkiem (i do tego mało znaczącym) do powyższych zasad są „Pseudo-Strefy”, zazwyczaj zlokalizowane w pobliżu uniwersytetów i budynków korporacyjnych. Te Pseudo-Strefy zdają się być przyjacielskie, są często patrolowane oraz aprobowane i prawie zawsze noszą nazwy: „Imperium Czegoś Tam”.

Współczesne kary za współczesne towary

Gdziekolwiek, lub czymkolwiek Strefa jest, zawsze działają w jej obrębie pewne osoby, które nie mogąc załatwić swoich ciemnych spraw gdzie indziej, korzystają z wolności Strefy. Ponieważ Strefa umożliwia wymianę dóbr zarówno nielegalnych jak i konwencjonalnych w stosunkowo bezpiecznych warunkach, wielu żądnych przygód Korpów może pozwolić sobie na zakupienie pewnych nielegalnych towarów czy usług po średnich cenach. Oczywiście, w Strefie można również napotkać tradycyjne już ośrodki przestępcze: domy publiczne czy meliny handlarzy prochami. W miastach, gdzie policja jest słaba bądź skorumpowana, tego typu działal-

ność kryminalna jest ogłaszana otwarcie, czasem nawet legalizowana. Jednak, duch konkurencji, jaki unosi się w Strefie, doprowadził do powstania nowych, bardziej egzotycznych rodzajów przestępstw poniżej przedstawiamy kilka z nich.

WALKI ZWIERZ,,T (Priorytet 3 w większości rejonów, Priorytet 4, jeśli w grę nie wchodzi hazard): Takie mecze są znane już od wielu lat – najczęściej biorą w nich udział pary psów, specjalnie trenowanych kogutów, łasic, a nawet szczurów. Zwierzęta są podjudzane do walki bądź przy wykorzystaniu narkotyków, lub odpowiedniego drażnienia, natomiast publiczność typuje zwycięzcę u kilkunastu bukmacherów. Ostatnio jednak pojawiły się zwierzęta z pewnymi cybernetycznymi usprawnieniami: edytory bólu, zęby z karboglasu czy zaostrzone pazury-implanty.

Wyrok: dla właścicieli i personelu, 100-3.000E\$ grzywny i/lub 1-5 lat w więzieniu o Bloku Niskim. Dla publiczności, 10-200E\$ grzywny i/lub 1 tydzień do 1 miesiąca pozbawienia wolności w Bloku Niskim.

WALKI EGZOTYKÓW (Priorytet 2 w rejonie Nowego Jorku i według Statutu Stanowego w innych rejonach): W roku 2018, Departament Policji w Rochester urządziła obławę na księgarnię przy Monroe Avenue, którą podejrzewano o posia-

Krok w bok:

Strefa jest zlepkiem ciekawych miejsc. Sklepy i kramy wypełniają ulice, zapraszając Cię do kupienia lub zrobienia wszystkiego. Choć się rozejrzyj wśród nich - masz salony piękności, kliniki zdrowia, restauracje, cygańskich wróżbitów i magików, centra komputerowe, studia artystyczne, warsztaty samochodowe, burdele, VR-kady, laboratoria narkotykowe, bary, dealerów cybernetyki, bazary, pchle targi, gabinety ripperdoków, centra rzemieślnicze, zbrojownie, sklepy muzyczne, banki ciał, ośrodki sztuk walki, studia nagraniowe, meliny narkomanów i raveparty. Cokolwiek Cię interesuje, można to znaleźć w Strefie.

Wielki Brat:

Mafia może być dominującą władzą na Ulicy, a gangi mogą każdemu utrudnić życie. Lecz zależnie od tego, gdzie mieszkasz, może być (lub na szczęście nie) jeszcze coś gorszego - policja. W niektórych miastach lub stanach, policja jest tak skorumpowana i „brudna”, że przy nich gangi są miłymi chłopcami z sąsiedztwa.

Czy kiedykolwiek pytałeś się:

Dlaczego wszyscy ci, zdawałoby się samotni Krawędziarze zbierają się w grupy 4-6 osobowe podczas gier w Cyberpunka? Za takie zachowanie odpowiedzialny jest instynkt stadny; bezcelowość życia jest równie dotkliwa dla cyber-elit jak dla żalonych szumowin - wszyscy cierpimy i jesteśmy podobni, do pewnego stopnia.

danie na zapleczu melinę narkotykową. Zamiast tego znaleźli tajne przejście do areny w piwnicy. Na początku, policja podejrzewała ring do Walki Zwierząt lub jakiegoś Krwawego Sportu. Znaleźli jednak czterech Egzotyków, w tym trzech martwych. Zgodnie z jego zeznaniami, mężczyźni byli trzymeni jako więźniowie, faszzerowani narkotykami i zmuszani do walki pomiędzy sobą. Zakłady były stawiane na poszczególnych mężczyzn (wężownik był notowany dwa do jednego w walce z niedźwiedziowcem). Ta sprawa była nagłośniana przez media. Oczekiwane są następne aresztowania tego typu.

Wyrok: dla właścicieli i personelu, Śmierć. Dla publiczności (wymagany minimalny dowód, że osoba wiedziała o charakterze wydarzenia), 500-10.000E\$ grzywny oraz 5 miesięcy do 1 roku pozbawienia wolności w Bloku Niskim lub Wygnanie Stanowe.

KRWAWY SPORT (Priorytet 5 – Priorytet 3, jeśli w grę wchodzi hazard, w pozostałych rejonach legalny): Krwawy Sport jest sportem walki, gdzie śmierć może się zdarzyć, lecz nie jest celem w sobie. Są to Sztuki Walki (full contact), zapasy cyborgów, wyścigi motocyklowe, nożne rugby i Derby Demolki (z wykorzystaniem samochodów lub zdezelowanych AV-ek). Jeśli są legalne, wówczas mecze takie są

kontrolowane na wypadek ustawiania wyniku, czy sprzedawania meczów. Tak czy inaczej, mafia i tak spróbuje kontrolować ringi Krwawego Sportu. Uczestnikami są w przeważającej wielkości ochotnicy. Zwycięzcy otrzymują określony procent puli zakładów. Dobry Wojownik może zarobić więcej za jedną walkę, niż cała rodzina Nomadów w ciągu miesiąca. Co więcej, tradycje Krwawego Sportu nakazują, by pewną część pieniędzy podarować rodzinom tych, którym się nie udało. W świetle prawa, jeśli uczestnik działa świadomie i z własnej woli (a nie „z lufą przy głowie”) jest tak samo winny, jak właściciel areny czy organizator meczu.

Wyrok: dla właścicieli i personelu, 500-10.000E\$ grzywny i/lub 1-5 lat pozbawienia wolności w Bloku Średnim. Dla publiczności, 10-200E\$ grzywny i/lub 1 dzień – 1 tydzień w Bloku Niskim.

ŚMIERTELNY SPORT (Priorytet 2, legalny tylko w Teksasie i pewnych rejonach Meksyku i Kanady): Śmiertelny sport różni się od innych sportów tylko tym, że tu możliwość śmierci uczestnika jest pewna lub wysoce prawdopodobna. Są to: pojedynki nożowników, szermierka nożami monokrystalicznymi, taserowy kick-boxing, nożowe rugby czy Jai Alai granatami talerzowymi. Tak jak w przypadku Krwawego Sportu, uczestnicy dostają

część pieniędzy z puli i mogą być oskarżeni o współudział w przestępstwie.

Wyrok: dla właścicieli i personelu, 5.000-150.000E\$ grzywny i/lub 10-30 lat w Bloku Średnim. Dla publiczności (wymagany minimalny dowód, że osoba wiedziała o charakterze wydarzenia), 50-1.000E\$ grzywny i/lub 5 dni do 3 lat w Bloku Niskim.

ZBIOROWE PODGLĄDANIE (Priorytet 5, chociaż może być poważniejszy zależnie od tego, kto był obserwowany): Zbiorym podglądaniem nazwane jest przestępstwo, które polega na tym, że organizator (zazwyczaj Sieciarz lub Technik) elektronicznie śledzi ofiarę. Używając wielu publicznych kamer, a nawet własnych zdalnie sterowanych, organizator narusza prawa do prywatności gwarantowane przez Akt Prywatności z 2002 roku. Sprzedaż tak uzyskanych zdjęć, informacji jest oddzielnym przestępstwem z dodatkowym wyrokiem.

Wyrok: dla organizatora, 200-2.000E\$ grzywny i/lub 2 miesiące do 1 roku w Bloku Niskim i możliwa cywilna obserwacja (mało prawdopodobne). Dla publiczności, 10-100E\$ grzywny oraz 1-5 dni w Bloku Niskim.

ZMIANA OSOBOWOŚCI (Priorytet 2): Przestępstwo to, popularnie zwane „praniem mózgu”, polega na nieautoryzowanej zmianie osobowości innej osoby bez upoważnienia. Pod ten czyn podlega celowe użycie narkotyków psychotropowych, wprowadzenie w stan cyberpsychozy lub celowe użycie programów Czarnego LOD-u, na przykład Zombie, Liche, czy Psychodrome. Najczęściej są skazywani przywódcy pozergangów, niedbali Ripperdoki, podziemni producenci wetware, lub niedoświadczeni chemicy.

Wyrok: 2-20 lat w Bloku Średnim oraz możliwe grzywny, ograniczenia praw i cywilna obserwacja.

PRZYWŁASZCZENIE OSOBOWOŚCI

(Priorytet 2): Przestępstwo jest akurat lżejszym czynem. Kwalifikowane Przywłaszczenie Osobowości oznacza kopiowanie lub kradzież czyjegoś umysłu. Mimo iż nigdy nie zarejestrowano takiego przypadku, sama teoretyczna możliwość przeraża wielu ludzi. Lżejszy wariant, Przywłaszczenie Osobowości jest czynem, pod który podlega używanie czyjegoś wirtualnego wizerunku w celach sprzedaży (tak, sprzedawanie VR-ów



opartych na prawdziwych postaciach bez ich pozwolenia jest nielegalne). To przestępstwo często łączy się z przywłaszczeniem praw autorskich w przypadku Symulacji osoby sławnej.

Wyrok: 100-5.000E\$ grzywny i/lub 1 dzień do 10 tygodni w Bloku Niskim oraz możliwa cywilna obserwacja.

NIEAUTORYZOWANA MANIPULACJA GENETYCZNA LUB BIOCHEMICZNA (Priorytet 2):

To przestępstwo jest podobne do Przywłaszczenia Osobowości, z tym, że podlegają mu wszystkie zmiany, zarówno mentalne jak i fizyczne (oprócz śmierci, która podpada pod Morderstwo) wywołane u drugiej osoby bez jej zezwolenia. Na przykład, zmiana chromosomów wywołująca przedwczesne starzenie zostanie podporządkowane pod tą kategorię kryminalną. Dodatkowo, podlega jej również nieautoryzowane klonowanie. Zarejestrowano wiele przypadków wykorzystania technologii klonowania przez pozbawionych skrupułów osobników, którzy wyprodukowali kopie nic nie podejrzewających ofiar (jest to możliwe przy użyciu dokładnych próbek genetycznych, które są stosunkowo łatwe do uzyskania). Te prawie bezmyślne klony mogą być użyte jako żywe cele, osobista rozrywka, czy do innych celów, których wolimy nie wymieniać. Należy zwrócić uwagę, iż używanie tego typu technologii jest ściśle kontrolowane i można obciążyć oskarżonego dodatkowymi karami za używanie ekwipunku naukowego bez odpowiednich zezwoleń i licencji.

Wyrok: 1.000-10.000E\$ grzywny oraz 1-20 lat pozbawienia wolności w Bloku Średnim.

KANIBALIZM (Priorytet 3): Wraz ze wzrostem populacji w XXI wieku i jawnym przeludnieniem (połączonych ze znacznym obniżeniem poziomu życia), kanibalizm stał się poważnym problemem. Mimo iż zazwyczaj jest to czyn popełniany przez świra – boostera, kanibalizm szybko staje się snobistyczną obrzydliwą rozrywką bogaczy. Definicja została rozszerzona o zjadanie mięsa z ciał ludzkich klonów.

Wyrok: PsychoBlok, Dostosowanie Osobowości lub Śmierć zależnie od ilości przyjmowanego „pożywienia”.

SABOTAŻ EKWIPUNKU POLICYJNEGO

(Priorytet 3 teoretycznie, w praktyce

Priorytet 2): Pod tą niezbyt szczęśliwą nazwą (cóż, prawnicy!) kryje się przestępstwo, potocznie nazywane „Tresowaniem Pieska”, umieszczone w kodeksach po wypadkach, jakie wydarzyły się funkcjonariuszom Departamentu Policji Night City. Sprawcami byli członkowie gangów Bozosi oraz Wampiry Filharmonii. Składa się ono z kilku etapów. Najpierw, członkowie gangu popełniają drobne przestępstwo na oczach patrolu policyjnego z Robo-Psami. Kilku członków gangu odwraca uwagę policjantów, natomiast reszta punktów uziemia Robo-Pieska mikrofalami lub impulsami EMP. Następnie, technik szybko zmienia oprogramowanie Robo-Psa. Po przeprogramowaniu, Robo-Pies jest uruchamiany, a punki uciekają. Kilka dni później, nowy program zaczyna działać a Robo-Pies zaczyna traktować każdego człowieka w garniturze jako zabójcę policjanta (lub działa zgodnie z wytycznymi innego równie „zabawnego” programu). Te „drobne figle” narobiły wielkiego wstydu Night City, a zwłaszcza Departamentowi Policji, a także wzbudziły zainteresowanie mediów i wywołały rozruchy społeczne.

Wyrok: 2.000-10.000E\$ grzywny i/lub 2-20 lat pozbawienia wolności w Bloku Wysokim (a na pewno ciężkie obrażenia ciała tuż po aresztowaniu). Władze Night City obiecały cywilną obserwację jak również pomoc w wykrywaniu sprawców.

MIASTO NA OPAK

Strefa jest tylko jedną z miejskich lokacji, gdzie postacie mogą znaleźć dla siebie zajęcie. Chociaż Strefa jest doskonałym miejscem na akcję przygody (szczególnie w kampanii Fixera), Cyberpunk nie ogranicza się tylko do jednego miejsca; Krawędź jest tam, gdzie ją znajdziesz! Gracze mogą się znaleźć na Ulicy, spotkać w pokoju konferencyjnym Korporacji a nawet na ziemskiej orbicie LEO. Jednak, „klasyczna” przygoda w Cyberpunku rozgrywa się w „dzikości” miasta. W przypadkach rozgrywania „klasycznych cyberpunkowych” kampanii, Mistrz Gry powinien graczom stale odmawiać słowami krajobraz nowoczesnego miasta.

„Niech się zacznie Rave!”:

Raveparty jest zabawą, która wynika z planowanej spontaniczności. Często zabawa zaczyna się w umysłach „gospodarzy rave”, którzy najpierw planują większość wieczoru. Duże ilości łatwo dostępnych psychodelików zawsze zgromadzą duży tłum „ciekawych” osobowości. Jednakże, na rave nie chodzi o odlot, lecz o możliwość spotkania ludzi jeszcze bardziej dziwnych niż ty sam (co może okazać się dużym wyzwaniem dla niektórych postaci w Cyberpunku).

Ważna jest również głośna muzyka - typowe raveparty wypełnia muzyka od współczesnego przemysłowego techno do reggae. Lecz przede wszystkim, w rave chodzi o całkowitą, szaleńczą wolność. Długotrwałą tradycją rave jest zorganizowanie raveparty na obcym terenie, najlepiej u Korpów, co dodaje element ryzyka do narkotyków i muzyki. W XXI wieku powstało wiele odmian raveparty.

VRave zastępują party-line, domatorzy mogą uczestniczyć w odlotowej zabawie za pośrednictwem Sieci. Nie musisz się nawet ubierać. Oczywiście, ikona każdego Rave-Runnera może zostać ukształtowana do ukrycia tożsamości uczestnika. W odróżnieniu od prawdziwych raveparty, te wirtualne umożliwiają nawet Korpom całkowite, niekontrolowane szaleństwo. Z uwagi na to relatywne bezpieczeństwo, VRparty mają reputację zabaw dla „ślimaków”. Niektórzy Sieciarze twierdzą, że w Sieci wszystko jest lepsze niż w świecie rzeczywistym, i żeby tego dowieść, czasami organizują VRparty w korporacyjnej forticy danych.

10 przykładowych wiadomości z telewizji:

„15 osób zginęło w strasznym...”
„Gładiatorzy z Detroit pokonali Ogniste Jastrzębie z San Francisco 15 do 7. Gwiazda Jastrzębi, Ron Smith został zniesiony śmiertelnie ranny w czasie drugiej dogrywki.”

„Prognoza pogody na najbliższe 5 dni przewiduje lekkie opady deszczu, natomiast poziom zanieczyszczenia osiągnie tylko 0,9 poziomu przeciętnego.”

„A teraz wiadomości finansowe. Tajwan sprzedał Chinom wyspę Que Moy za 120.000.000E\$ i prawa do korzystania z jej wód przybrzeżnych.”

„Informacje publiczne: Edith Smith wygrała 4.500.000E\$ w Stanowej Loterii... Dowiedzieliśmy się, że dwoje dzieci pani Smith zostało porwanych i są trzymane jako zakładnicy. Porywacze żądają w zamian szczęśliwego losu...”

„Grupa Operacyjna Prokuratora Generalnego przyznała się do zorganizowania zamachu na Leona (alias „Roy”) Batty. Dla najmłodszych słuchaczy: Roy Batty był skazany za morderstwo ponad 31 prawników w roku 1996.”

„Raven Microcyb prosi wszystkich klientów o zwracanie cyber-rak, model F-24. Wydaje się, że te cyber-ręce przesadnie wypełniają funkcje chwytające. Do tej pory zgłoszone kilkanaście przypadków, mających poważne konsekwencje.”

„Przegląd filmów - Disney wypuszcza Królową Snieżkę 2 - Czarownica Kontratakuję. Jest to kolejna próba wykorzystania dużego ekranu, by wypełnić umysły najmłodszych scenami niepotrzebnej przemocy. Czy producenci nie zdają sobie sprawy, że niewłaściwe filmy i przekazy medialne są odpowiedzialne za wzrastającą brutalność i agresję wśród spokojnej i pokojowo nastawionej młodzieży?!”

„Prezydent Stanu Long Island, Casper Fortas, ogłosił dzisiaj, że Stan dysponuje nową bronią biochemiczną. Prezydent grozi użyciem tej broni, jeśli Stan Nowy Jork nie uzna Stanu Long Island za niezależny teren.”

„Międzynarodowy Ekspres Wieczorny - Urodziłam pięciorączki z Kenny Eurodyneim! Matka twierdzi: wszystkie miały luskowatą skórę i знаły od urodzenia języki obce”.

Materia miasta

Miasto jest czymś więcej, niż tylko miejscem, gdzie przebywa wielu ludzi. Miasta mają swoją „materię”. Czy to drzące poczucie na Ulicy, czy też smród kanałów, w każdym momencie, miasto wywiera swój wpływ na swoich mieszkańców tysiącem doznań zmysłowych. Wieżowce korporacyjne blokują światło słoneczne, czyniąc mrok za dnia... nie żeby to miało jakie znaczenie, skoro i tak prawie zawsze niebo jest zachmurzone lub pada deszcz. Nie ma żadnych świateł na ulicy, rzęsiste oświetlenie neonami rozjaśnia najciemniejsze nawet zakątki. Hałas osiągnął poziom fenomenu naukowego. Bary, kina i videoboardy konkurują ze sobą, walcząc o przyciągnięcie Twojej uwagi, jeśli nie poziomem dźwięku, to chociaż określonymi odgłosami, które przykuwają uwagę. Nawet w powietrzu wyczuwa się szaleństwo.

Tak jak samo miasto, tak jego mieszkańcy noszą własny, niepowtarzalny, ledwo uchwytny, oryginalny zapach. Sama tylko gęstość zaludnienia wymusza przyjęcie obronnej postawy i nakazuje zachowanie ostrożności. Wieloletnie życie w dużym mieście doskonale uczy, gdzie stawiać kroki i gdzie patrzeć. Mieszkańcy wiedzą, że należy patrzeć wystarczająco nisko, by nie nawiązywać kontaktu wzrokowego, lecz również wystarczająco wysoko, by wiedzieć, kiedy dana osoba niebezpiecznie zmienia kierunek marszu. Ta nauka nie idzie na marne – przestępstwa, choroby i przypadkowi cyberpsycho czynią życie interesującym, lecz niezbyt bezpiecznym, chyba że sam zamierzasz to zmienić.

Największy odsetek ludności miejskiej w roku 2020 stanowią Szumowiny Miejskie (pełny opis mieszkańców miasta zawarty został w Night City Sourcebook, str. 39). Mimo iż część Szumowin zaciąga się do gangów lub kultów, większość z nich po prostu wegetuje, starając się dożyć następnego dnia, odżywiając się wszystkim, co znajdą. W codziennym życiu miasta, zuchwali cyberpunkowcy i chromowani Krawędziarze są wyjątkami, a nie większością. Znacznie więcej ludzi po prostu walczy o przeżycie, lecz nowo-

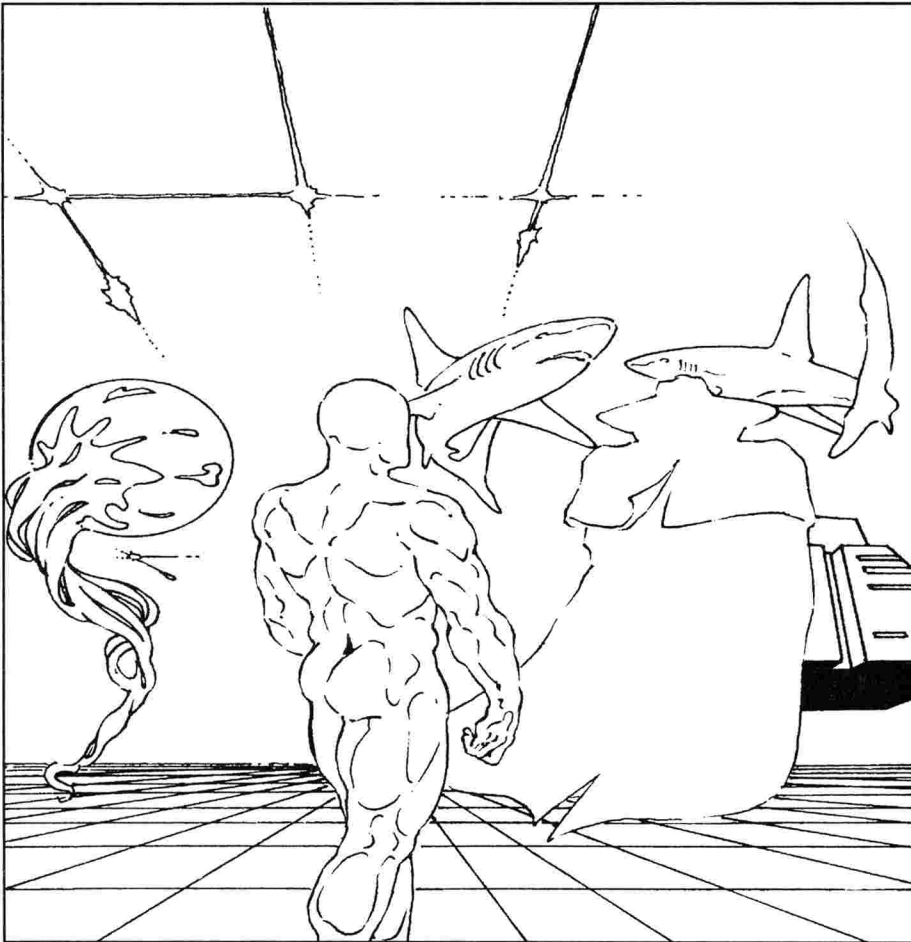
czesne życie zepchnęło te biedne masy na margines społeczeństwa. W wielu przygodach Cyberpunka, dookoła kręci się wielu „Yono” (biedaków), lecz gracz może nawet nie zauważać ich obecności. Jak zawsze, Szumowiny skupiają się w etnicznych dzielnicach, jak Strefy Walki i getta. Na nieoficjalnych mapach miast pełno jest nazw: „Mała (wstawić odpowiednią nazwę grupy etnicznej)” lub „(wstawić odpowiednią nazwę grupy etnicznej) Dzielnica”. W XXI wieku, nadal utrzymuje się ten trend, lecz wiele z tych dzielnic to istne strefy wojny. Przeludnienie doprowadziło do zazębiania się granic rasowych i etnicznych terytoriów, co powodowało zamieszki na tle rasowym. Oczywiście, nie są to rozruchy, które mają wpływ na życie podstawowych klas społecznych w Cyberpunku. Większość terytoriów rasowych (z wyjątkiem tych Stref Walki, które są kontrolowane przez fanatycznych ksenofobów) są otwarte, a przynajmniej dostępne dla większości populacji miasta, lecz jeśli Korp wpłynie na wody Strefy lepiej niech szybko spływa!

Efekty technologii

Technologia nie istnieje tylko dla samej siebie. Prawdę mówiąc, jest wprost przeciwnie – technika zmienia kształt świata, dopasowując go do swoich potrzeb. Miasto w Cyberpunku nie tylko powinno potwierdzać tę zasadę, lecz przesadnie ją eksponować. Miasta, zwłaszcza cyberpunkowe, dosłownie są zalane nowymi technologiami i wynalazkami. Znajduje się nowe zastosowania i wprowadza ulepszenia istniejących już urządzeń. Efekty wprowadzania nowych wynalazków i ich wpływ na nowoczesne społeczeństwo są podane niżej.

Miasto nigdy nie śpi

„Zawsze gdzieś jest dzień”. To powiedzenie jest używane w 2020 jako racjonalizacja nieregularności godzin aktywności poszczególnych ludzi. Życie nocne jest praktycznie nieistniejącym terminem, zwłaszcza przy wprowadzeniu tanich,



lecz efektywnych narkotyków pobudzających i systemów usypiaczy. Poza tym, zanieczyszczenie powietrza jakie jest, każdy widzi, natomiast nie każdy jest w stanie odróżnić dzień od nocy. Zwłaszcza Fixerzy wiedzą, że klientów można znaleźć o dowolnej porze doby, biznes nie zna godzin przerwy. Usypiacze (patrz Chromebook, str. 11) cieszą się dużą popularnością, głównie z uwagi na stosunkowo niską cenę, pozwalając człowiekowi na pełny, regenerujący siły sen, trwający tylko 2 godziny. To urzędzono zrewolucjonizowało cały świat, rozkłady pracy, a jeszcze bardziej rozkłady pracy miejsc rozrywki. Bary działające na pełnych obrotach przez całą noc, a liczba sklepów „Non-Stop” zwiększa się w tempie geometrycznym każdego roku.

Pomimo najlepszych wysiłków, ludzie nadal mają biologiczne uwarunkowania do spania co 16 godzin, a nie co 22. Z tego powodu, wiele koncernów farmaceutycznych, na przykład Biotechnika, osiągnęło niesamowite zyski ze sprzedaży

stymulantów i środków, które zapewniają pełną aktywność przez pełne 22 godziny. Prawdopodobnie najlepiej znanym tego typu farmaceutykiem jest produkowany przez Xoma Pharmaceuticals „Złap – 22”, który dostępny jest w wygodnych w użyciu pojemnikach po 30 kapsulek, który kosztuje 4E\$. Zapas na rok kosztuje więc typowego przepracowanego Korpa 48E\$. Styłowy nowoczesny model życia wykorzystuje krótkie drzemki i tanie środki zapewniania przytomności, które szybko ukróciły nawyki czekania na otwarcie banków i wychodzenia z centrów rozrywkowych o 22.00. Jednak, dłuższa aktywność to nie tylko wygoda i więcej czasu na zarabianie pieniędzy. Badania socjologiczne udowodniły zależność pomiędzy długością czasu przebywania w ciemności (nocnej) a niepokojami społecznymi. Podobnie jak w przypadku „depresji braku światła”, na którą cierpią ludzie na Alasce, gdzie noce trwają tygodnie, ogólny nastrój ludzkości zmienił się na bardziej ponury, dzięki zwiększonej „dawce ciemności”. Efekty uwidaczniają się na każ-

Laureaci „Diamentowej Nagrody Tele-Media” 2019 w kategorii Najbardziej Innowatorskich programów w roku 2019

- [107] **Kanał Mamusi** - mówi się, że dom nigdy nie jest taki sam, jak kiedyś. To nieprawda. „Czy miałeś dobry dzień w pracy? Zjedź zupki, syneczku!”.
- [186] **TV Johnny Silverhand** - 24 godziny na dobę, tylko Johnny!
- [94] **Ten świrus!** - komedia oparta na przygodach czwórki przyjaciół, mieszkających razem w mieszkaniu w Salt Lake City. Jeden z nich jest cyberpsycho i ma nawyk rozczłonkowywania sąsiadów.
- [15] **Zarząd** - serial TV oparty na ekscytujących przygodach pracowników małej filii Korporacji.
- [95] **Mistrzostwa Świata Krwawy Boks** - relacja z Bułgarii.
- [47] **Godzina Czubatych Dzieciaków** - zabawny, godzinny program dla dzieci. Gospodarzem jest Czubas, cyniczny, gruby klaun, znany z kolorowych krawatów i kontrastujących z nimi, ponurymi poglądami na świat i życie. „Jak się mają dzisiaj wszyscy niewolnicy Korporacji” albo „Nie martwcie się, kiedy dorośnięcie do prowadzenia samochodu, nie będzie już powietrza na Ziemi, tak więc nie będziecie się musieli martwić, jaki kupić samochód!”.
- [86] **Dawni rycerze** - surrealistyczny show oparty na mifej, średniowiecznej opowieści o krainie, w której żyją elfy i smoki.
- [192] **Świat Natury** - chociaż show jest oparty w głównej mierze na dokumentach, dawnych filmach i symulacjach VR, przedstawia interesujące zdjęcia piękna naszej planety.

cd str. 76

[VN1] SOLO! - dokumentalny, na żywo kręcony reportaż ukazujący codzienne życie prawdziwego ulicznego samuraja. Dostępny w technologii 3D.

[MON2] Talk Show Jeffa Murphyeego - „Mężczyźni i Kobiety, których implanty są nawiedzane przez Diabła”.

10 przykładowych ogłoszeń:

Tak, Ty też możesz teraz być właścicielem oryginalnego kawałka skały, która zniszczyła Colorado Springs!

Pij ŁUP, pij ŁUP, pij ŁUP, pij ŁUP, pij ŁUP, pij ŁUP, pij ŁUP... pij ŁUP!!!!!!

Centrum Eutanazji im. Śpiącej Królowej - ponieważ nikt nie lubi patrzeć na cierpienie własnych rodziców.

BudgetArms Auto 3 - 11mm czystej stopującej siły!

Pozostaw w dole padół placzu - odwiedź Lunę 2!

InterNet - pewnie mamy monopol na Sieć, ale nadal dbamy o Was!

Polecamy małowidła samochodowe: 3 rodzaje różnych pozycji seksualnych, ponad tuzin panter skradających się w trawie oraz widoki rzek w Północnej Kanadzie... ale żadnych wizerunków samochodów!

Kentucky Fried McBurger King Wendys zaprasza na degustację nowości - Kanapka z Pieczywa Francuskiego ze Smażoną Wiewiórką w ostrej i łagodnej panierce!

Strać wagę w czasie snu - Metoda Siły Odśrodkowej.

Mówi przedstawiiciel handlowy amunicji ChicShot z ChinaSports: „Kto mówi, że amunicja nie może być szykowna. W łuskach, lub bezłuskowa, w dowolnych kolorach i stylach!”

dym poziomie, nawet w rodzinach, gdzie nie istnieje już zwykły czas na wstawanie lub odpoczynek. Nie ma już porannych śniadań, nie ma rodzinnych obiadów, wszystko wskutek niezgody w rozkładach dnia poszczególnych ludzi.

Fragmentacja społeczeństwa (postrzegane jako kolejny aspekt „Szoku Przyszłości”) została pogłębiona i przyspieszona przez to sztuczne odizolowanie się od czasu, lecz większość ludzi nadal trzyma się podziału na dzień-noc, o czym regularnie zawiadamiają sondaże telewizyjne. Również prawdą jest, że większość pracowników Korporacji nadal pracuje w tradycyjnych godzinach: od 9 do 17, lecz możliwość dłuższej pracy (w nadgodzinach), załatwiania niektórych zleceń w domu i ogólnie wkładanie większego wysiłku w pracę znacznie zwiększyło zyski Korporacji z zatrudniania większej ilości pracowników. Co więcej, ludzie mogą więcej czasu poświęcić na rozrywkę, i większym stopniu niż dotychczas. Brak konieczności tak długiego snu sprawia, że ludzie mają dużo wolnego czasu – może nawet zbyt dużo wolnego czasu. Większość restauracji, barów, klubów pozostaje otwarte przez 24 godziny na dobę, i rzadko który ma wolne miejsca przez cały czas działalności. Coraz więcej ludzi zaczyna żyć w pośpiechu, bez celu ani kierunku, więc tracą mnóstwo czasu i energii na desperackie poszukiwania kierunku życia... dowolnego kierunku. Ci, którym to się udaje, zostają prawdziwymi Krawędziarzami społeczeństwa Cyberpunka. Znacznie mniej niż 1 procent społeczności to spryciarze, wygadani, skorzy do bójki, klimatyczni, Krawędziarze, tacy jak większość postaci z Cyberpunka. Reszta to zmęczeni niewolnicy Korporacji, lub zwykłe miejskie szumowiny. Ci ludzie zabijają czas i nudę popadając w nałóg braindance’u, VR, narkotyki, zatapiając problemy w alkoholu, popadając w trans tańca, uczestnicząc w orgiach-bez-barier, czy popelniając drobne przestępstwa.

Spoleczna choroba „Bezcelowości”, podobnie jak bezdomni, którzy byli dużym problemem w XX wieku, urosła do rangi plagi XXI wieku. Niezależnie od tego, czy wykonują monotonną pracę dla

Korporacji, czy błąkają się w poszukiwaniu pracy, większość ludzi cierpi z powodu posiadania zbyt dużo wolnego czasu. Nie mają możliwości go spożytkowania, mimo iż są bezustannie pobudzani przez media i ogłoszenia. Ci ludzie czują brak „życia” w sobie i szukają lekarstwa na tą „bezcelowość”. Wielu ludzi zrobiło karierę dosłownie z niczego, czepiając się różnych rzeczy, próbując różnych kierunków, o których wspomnieliśmy wcześniej. Tylko szczęściarze znajdują miejsce dla siebie, zwalniają tryb życia i wyrabiają w sobie określone nawyki. Większość barów posiada stałą klientelę, którzy mogą być (lub nie) bliskimi znajomymi (przykładem takiego fenomenu może być bar Forlorn Hope w Night City). Wiele klubów ustala długie, lecz bardzo szczegółowe listy gości. Zjawisko spędzania w grupie wolnego czasu jest szczególnie popularna wśród młodych Korpów, którzy mimo iż całują się na powitanie w policzek, jednocześnie knują, jak wbić sobie nawzajem nóż w plecy.

Jednak większość wydarzeń w mieście odbiega od takiego stereotypu. Każdej nocy przez okrągły tydzień, oddziały policyjne wzywane są do rozbicia nielegalnych zabaw („Raveparty”), które organizowane są zazwyczaj na cudzym terenie. Chociaż zazwyczaj są one niegroźne, czasami raveparty może się przybrać formę masowego wandalizmu i drobnych zamieszek. Dzięki niepokojom społecznym powstało i kwitnie wiele z nielegalnych środków rozrywki: kasyna, krwawy sport (na przykład, pojedynki na noże), burdele, VR-kady, czy wojny gangów. Produkcja narkotyków wzrasta, Body-Lot to bije rekordy popularności a „Rzeźnie” nigdy nie miały więcej roboty.

W środku tego chaosu, Fixerzy starają się zarobić na tym pieniądze, podsycając ogień nienawiści i zbierając jego owoce. Fixer nawet jak się bawi, to pracuje. Rozmowy z ludźmi i zakładanie sieci kontaktów, jest codziennym zajęciem dla Fixera. Fixerzy załatwiają sobie powiązania, które napędzają system, zbliżając Korpów do Ulicy, zlecając chłopcom i dziewczynkom ich „Jasiów”. Bez wysiłków tych kapitalistów w podziemiu, niezliczone sposoby spędzenia wolnego czasu nie działałyby

tak jak należy. Fixerzy są smarem niezbędnym dla funkcjonowania maszyny ekonomicznej, pilnując, by pieniądze docierały tam gdzie trzeba. Można ich również porównać do ludzkiego systemu nerwowego: łączą odpowiednie elementy, przenoszą impulsy i informacje do odpowiednich ośrodków. W roku 2020, każdy czegoś chce... seksu, narkotyków, władzy, pieniędzy, wrażeń. Tak więc, każdy potrzebuje Fixera. Fixer jest najlepszym przyjacielem człowieka.

Znajomość bezprzewodowa

Technologia komórkowa zmieniła komunikację w nowoczesnym społeczeństwie. W dawnych czasach stacjonarnych telefonów, komunikacja była związana z określoną lokacją. Jeśli nie było Cię w domu, mógłbyś przegapić ważną informację, dlatego też ludzie zaczęli wydawać coraz więcej pieniędzy na automaty z sekretarką. Lecz nawet one były zbyt wielkim opóźnieniem dla niektórych. Gdy telefony bezprzewodowe stały się mniejsze i tańsze, oryginalność i snobizm zastąpione zostały przez codzienną konieczność. Telefony komórkowe zmieniły wizerunek nowoczesnego przedsiębiorcy; nosisz je codziennie przez 22 godziny, przydatne w każdej sytuacji. Nikt już nie będzie Cię łapał w domu lub biurze, zadzwonią bezpośrednio do Ciebie – gdziekolwiek byś był. Kontynuując postęp, Korporacje wprowadziły na rynek najwyższe osiągnięcie w komunikacji osobistej – cyberłącze komórkowe. Popularność tych implantowanych telefonów spowodowało zjawisko publicznego mamrotania. Gdziekolwiek będziesz, dostreżesz ludzi, którzy prowadzą cichą rozmowę z kimś gdzieś daleko. Podłączając się do cyberdeków, komputerów lub faxów, każdy może właściwie nosić swoje biuro przy sobie. Tego rodzaju wynalazki umożliwiają Korpom prowadzenie interesów w dowolnym miejscu. Od czasu do czasu, screamsheety donoszą o zawarciu milionowej transakcji w łazience jakiegoś budynku lub w metrze. Socjologowie i psychologowie nawet sklasyfikowali to zjawisko uniwersalnych połączeń jako naukowe wytłumaczenie podświadomości

grupy; rodzaj cybernetycznej telepatii...

Pudelko

Wraz ze wprowadzeniem Zintegrowanej Cyfrowej Sieci Usług (ZCSU) do rozwijającej się wciąż Sieci, wiele dotąd osobnych środków przekazu zlało się w jedno. Telefon, telewizja kablowa, transmisje satelitarne i sieci komputerowe stały się składnikami wielkiej elektronicznej autostrady. W 2020, Sieć łączy ze sobą wszystkie te elementy, zapewniając dostęp do prawie każdego środka przekazu. Telewizja, kablówka, tele-zakupy, ogłoszenia, telekomunikacja, i usługi komputerowe są dostępne przy wykorzystaniu tylko jednego kabla. Końcowym rezultatem jest to, iż możesz mieć jedno urządzenie, które spełnia wszystkie te funkcje. Chociaż nadal istnieje mnóstwo tradycyjnych telefonów, telewizorów i komputerów, ostatnio rodzi się nowe urządzenie, które wyprze tamte w dziedzinie przekazu informacji – Pudelko.

„Pudelko” jest popularnym terminem na określenie Osobistego Uniwersalnego Cyfrowego Systemu Medialnego. Pudelko podłączone do Sieci i dowolnych systemów domowych spełnia następujące funkcje: telewizora, magnetowidu, odtwarzacza braindanceu, wieży stereo, komputera, telefonu z kompletnym wyposażeniem, automatycznej sekretarki, odtwarzacza gier video, systemu rzeczywistości wirtualnej, drukarki screamsheetów, oraz zarządcy domu (kontrola klimatyzacji, systemu bezpieczeństwa, światel, itp.). Pudelko umożliwia pełny dostęp do Sieci i wszelkich jej usług, włącznie z wideofonem, posiada 500+ kanałów (standardowa usługa, dodatkowa opłata powyżej 1000), możliwe usługi wynajmu, tele-zakupy, party line, cyfrowy odtwarzacz radiowy i VR, usługi biblioteczne i katalogowe, grupowanie i selekcja wiadomości i wszystko inne, co sobie zażyczysz. Oczywiście, właściciel Pudelka nadal musi płacić za te usługi, lecz dobra strona jest taka, że nie będzie musiał opuszczać domu. Nigdy.

Pudelko nadal nie jest częstym zjawiskiem, lecz stale zwiększa się na nie po-

Technoprzyspieszenie i Szok Przyszłości:

Idea, która odróżnia cyberpunk od s-f, jest Techno-przyspieszenie, czyli założenie, że nowe technologie powodują powstawanie nowych technologii w coraz szybszym tempie. Science fiction dla odmiany (zazwyczaj w kosmicznych operach) często wykorzystuje statyczny bądź wolny postęp technologiczny. W wielu kosmicznych operach, technologia rozwija się liniowo, wynalazek prowadzi bezpośrednio do wymyślenia innego, ale tylko w obrębie danej dziedziny. Historia świata podaje jednak liczne przykłady na potwierdzenie, iż technologia rozwija się zgodnie z założeniami Techno-przyspieszenia. Zmiany w technologii są powodowane przez niezwiązane ze sobą wydarzenia. Gdy ktoś wymyślił maszynę drukującą, prawie od razu pojawiły się masmedia.

Wymyśliliśmy obrabianie bawełny i silnik parowy – i od razu mamy rewolucję przemysłową. Era informacji, w której teraz żyjemy jest efektem wynalazenia komputerów przed zaledwie 50 laty. A teraz zastanówcie się chwilę nad światem Cyberpunka. Nanotechnika, cybernetyka, Sztuczne Inteligencje i klonowanie – wszystkie te nowe nauki oddziałują na siebie.

W końcu, wynalazki są prostą sztuką, jeśli wszystkim zawiadują komputery z SI. Jednym z efektów tej przyspieszonej krzywej technologii jest TechnoSok. Zwany również Szokiem Przyszłości przez pioniera cyberpunka, Alвина Tofflera, TechnoSok jest irracjonalną (lecz może naturalną) reakcją na zmiany (szczególnie zmiany technologiczne). Szok

Przyszłości objawia się poczuciem bezradności w obliczu ciągłych zmian w otoczeniu człowieka. To zjawisko jest główną przyczyną pojawienia się ruchu Neo-Luddytyzmu, Nihilizmu i filozofii Technohumanizmu.

Solosi w Sieci?:

Jest taki mały problem, który chcielibyśmy wyjaśnić wszystkim graczom Cyberpunka. Wydaje się, że tylko Netrunnerzy (mały odsetek populacji) są zdolni do poruszania się w ciągle rozrastającej się gigantycznej, wszechświatowej Sieci. To nie jest prawda. View From the Edge stwierdza: „Chociaż inne osoby mogą używać komputerów i innych cybernetycznie wspomaganych narzędzi, tylko Netrunnerzy są wytrenowani dostatecznie i potrafią myśleć i reagować z prędkością błyskawicy, potrzebną w cyberdekowym włamaniu się”. Wyłączność Interfejsu polega na sztuce hackerstwa, a nie użytkownika. Dlatego też, każda osoba z dostępem do Sieci (przez DataTermiń, cybernetyczny terminal, itp.), może z niej korzystać. Możliwe sposoby wykorzystania Sieci to:

interaktywna telewizja, zamawianie subskrypcji, nadawanie muzyki i „NetJams”, korzystanie z wiadomości, i inne usługi informacyjne, nauka i instrukcje, gry video, braindance, i symulacje VR, bazy danych filmy na zamówienie, dostęp do BBS-ów, systemy „Chat” łączność faxowa i wydawnictwo prasowe (screamsheetów, magazyny, książki), telekomunikacja (informacja dla klientów, sprawdzanie połączeń, chronienie linii, inne usługi)

U podstaw stworzenia Sieci leżał pomysł połączenia prawie wszystkich systemów zarządzających i informacyjnych na całym świecie. Taka sieć jest wyjątkowo skomplikowana, a używanie tekstowego lub rozkazowego menu jest zbyt trudne dla większości ludzi. Z tego powodu stworzono iluzje zmysłowe, które obecnie się popularne w całej Sieci. Przekształcenie procedur systemowych w ich „fizyczne” odpowiedniki i użycie symboli umożliwiło prawie wszystkim dostateczną łatwość w używaniu komputera. Używanie Sieci zapewnia każdej podłączonej osobie poziom +1 w Znajomości baz danych i Znajomości Sieci (nie +1 bonus, tylko bazowy poziom 1).

pyt, zwłaszcza na przedmieściach – pozwala to Korpom na jeszcze dalsze odizolowanie się od reszty świata. Łatwy dostęp do przekaźnika tak skoncentrowanych informacji pograża społeczeństwo 2020 roku w coraz głębsze rejony kultury konsumenta i wydaje się być odpowiedzialny za rosnący analfabetyzm w całym świecie. Łatwo rozpoznawalne symbole zastępują całkowicie słowo pisanie. Co więcej, stwarza to realne możliwości dla dalszej alienacji i dehumanizacji społeczeństwa – ludzkie spotkania, twarzą w twarz mogą niedługo być tylko wspomnieniem. Jednak, jeśli podoba Ci się Pudełko, to standardowy OUCSM kosztuje około 2.000E\$, ma około 60 x 60 x 30cm. Większość ma w standardowym wyposażeniu sterowanie głosem.

Jeśli ta książka jest o Ulicy, to dlaczego mówimy o Sieci?

Ponieważ Sieć jest tylko video obrazem Ulicy. W Cyberpunku informacja jest kluczem do wszystkiego, niezależnie od tego czy jesteś prezydentem EBM, czy zwykłym zabijaką na Ulicy. Sieć to natychmiastowy dostęp do wszelkich form danych. Nieważne czy przy użyciu Data-Termu, komputera stacjonarnego, cyberdeku, czy telefonu, prawie każdy regularnie korzysta z Sieci. Niezależnie od wyboru interfejsu, Sieciowy system ikon umożliwia nawet całkowitym nowicjuszom operowanie podstawowymi systemami i znajdowanie żądanych baz danych. W grze, wirtualny system ikon daje każdemu użytkownikowi, niezależnie od doświadczenia, podstawową znajomość umiejętności: Znajomość Sieci i Przeszukiwanie baz danych. (Te bonusy są odpowiednikami chipów na poziomie +1 i nie mogą być dodawane do jakichkolwiek umiejętności, jakie posiada dana osoba). Sieć jest używana do wszelkiego typu komunikacji. Wirtualne Konferencje umożliwiają jednej grupie natychmiastową łączność z inną bez względu na ich miejsca pobytu. Tylko komunikacja z orbitą łączy się z opóźnieniami w przekazie (około 2-3 sekund), co powoduje lekko denerwujący

telegraficzny sposób rozmawiania: „Jak pogoda tam na dole?”... [stop]... OK... [stop]”. Częściej używanym sposobem komunikacji z orbitą jest Poczta Elektroniczna (patrz Night City Sourcebook, str. 184), który również przydaje się, jeżeli druga strona nie dysponuje systemem Wirtualnej Konferencji. Publiczne użytkowe edytory tekstów są dostępne, za małą opłatą godzinną, i używane do formowania listów i wiadomości, które później są przesyłane E-Mailiem. Innymi publicznymi użytkownikami są: Żółta Baza (książka telefoniczna Sieci), łącza telefoniczne (pozwalające na kontakt z osobą poza Siecią, przez łącze telefonu komórkowego lub na ekran cyberwizji), raport Światowego Centrum Pogody, oraz translator. Ostatnia opcja jest możliwa tylko dla bezpośrednich użytkowników Sieci. Zapewnia prawie natychmiastowe tłumaczenie rozmów pomiędzy osobami w Sieci. Sieć przekłada fale mózgowe na język maszyny. Od tego momentu Sieć nie ma problemów z przełożeniem dowolnych danych na jakikolwiek język, który rozumie druga strona (Translator zapewnia użytkownikowi efektywny bonus +6 do umiejętności Język obcy, lecz tylko w rozmowach w Sieci). Prywatne użytki to: wirtualne sieci zakupów, VR-kady, oraz prywatne szkoły Sieci. Ze wszystkich możliwych sposobów wykorzystania Sieci, kryminalny Netrunning stanowi małą ich część.

Nie musisz być Netrunnerem, żeby dowiedzieć się, kiedy Twój zniechęcony wróg przyjeżdża Magleviem do miasta. Większość informacji w Sieci jest łatwo dostępna. Twórcy Sieci chcieli, by dane publicznego użytku były tak zorganizowane, by łatwo było do nich dotrzeć (choć nie we wszystkim im to się udało). Sposób wykorzystania informacji jest tym, co wywyższa prawdziwych spryciarzy i władców tego świata ponad tłumem frajerów.

Nowy Przemysł

Prawdopodobnie najpotężniejszą siłą, wywodzącą się z Ulicy, jest Nowy Przemysł. Wykorzystując metodę dzierżawionych autofabryk, wielu sprytnych przedsiębiorców stworzyło firmy na poziomie

Ulicy, które osiągają zyski na tyle duże, by przyciągnęły uwagę Korporacji. Oto jak cały system działa: Uliczni Technicy zawsze wymyślają interesujące gadżety, które ułatwiają życie zwykłym mieszkańcom miasta. Te projekty są zazwyczaj są tworzone przy wykorzystaniu programów typu CADAM (Computer-Aided-Design-And-Manufacturing). Następnie wytwórca dzierżawi na pewien czas potrzebną ilość automatycznie sterowanych mini-fabryk, takich jak na przykład słynna na cały świat autofabryka Malorian Firearms (patrz Night City Sourcebook, str. 163). Autofabryki pobierają całkiem rozsądne ceny i standardową opłatę za surowe materiały. Dodatkowa opłata uiszczana jest za rzadsze materiały, i wymagane mogą być licencje i zezwolenia w przypadku materiałów wybuchowych, czy prochu strzelniczego. Ponieważ autofabryki są w dużym stopniu zautomatyzowane, problem zezwoleń może zostać ominięty przez łapówki wręczone odpowiednim ludziom. Cały proces trwa bardzo krótko – nawet skomplikowane projekty przechodzą z dysku w stan finalnego produktu w kilka godzin.

Chociaż autofabryki nadal nie mogą się równać z wielkimi fabrykami korporacyjnymi jeśli chodzi o ilość produktów, ich elastyczność pozwala na zrekompensowanie sobie tych strat, poprzez żądanie wyższych cen za zindywidualizowane potrzeby poszczególnych zleceniodawców. Wiele z tych Nowych Przemysłów jest zlokalizowanych w Sieci, funkcjonując jak BBS-y, dysponujące tuzinami, setkami a nawet tysiącami programów autofabryk na sprzedaż. Jak można sobie wyobrazić, wiele z nich handluje czarnorynkowymi programami CADAM, które zajmują się podróbkami autoryzowanych produktów i produkcją innych nielegalnych towarów. Tego rodzaju „kalkowanie” produktów praktykują między innymi takie grupy Nowego Przemysłu, jak na przykład Phoenix Armatech, czy Urban Technologies.

Jedną z zasad Rewolucji Cyberpunkowej jest „informacja musi być za darmo”. Innym hasłem jest Wolność wyboru. Te dwie rzeczy spotykają się przy idei piractwa elektronicznych produktów, jakie

uprawiane jest przez kryminalnych programistów i wandalów cyberprzestrzeni. Szczególnie anty-korporacyjni sieciarze lubią „uwalniać” niektóre bardziej popularne projekty urządzeń użytku domowego i innych masowo produkowanych produktów korporacyjnych (elektronika domowa, sprzęt muzyczny, łącznościowy – nawet samochody). Te projekty są rozpowszechniane w Sieci przez modyfikowane programy typu Robak. W końcu, jeden z Nowych Przemysłowców dostaje takie dane w swoje ręce i zaczyna masową produkcję kopii tych wyrobów. Chociaż są one zazwyczaj produkowane z tańszych materiałów, pod innymi względami nie ustępują oryginalnym produktom. Przemysłowiec Ulicy nie musi się martwić o reklamę, ubezpieczenie czy opłaty rządowe, i z łatwością może osiągać wielkie zyski, produkując towary, które akurat cieszą się największą popularnością.

Odrzucone Technologie

Wraz ze wzrastającą liczbą ludzi i przepelnieniem ośrodków miejskich, masowa produkcja i masowy marketing przestawiają się na nadprodukcję. W roku 2020, automaty handlowe są wszędzie. Badania przeprowadzone przez Consumer Digest Magazine w marcu 2019 roku dowiodły, że w USA przypada 7 automatów handlowych na każdą osobę! Takie społeczeństwo potrzebuje ciągłych dostaw, a dla najbardziej potrzebujących (większości) uliczne automaty handlowe są jedynym godnym zaufania i bezpiecznym źródłem podstawowych produktów. Papierosy to tylko początek; tanie, 24-godzinne zautomatyzowane „Szafy” są źródłem ubrań dla ponad 20% populacji Stanów. Napoje, żywność, nastrojowe pigułki, wszystko to można kupić w opancerzonych, automatycznych budkach na Ulicy. Tanie chipy, zawierające mapy miasta i podstawowe informacje, z 3-dniowym okresem przydatności do „spożycia” są sprzedawane w większości miast. Piwo, alkohole i lekkie narkotyki również można dostać w maszynie na rogu ulicy – ceny są nieco zawyżone, ale przynajmniej nikt nie zadaje kłopotliwych pytań. W niektórych moż-

Tech-hałas:

Rewolucja w muzyce stał się ostatnio Tech-hałas. Opierając się na wcześniejszych eksperymentach tworzenia dźwięków przez komputery wykorzystujące wstęgi kodu DNA, artyści Tech-hałas zapragnęli odkryć coś nowego. Wykorzystując komputerowe programy miksujące, niektórzy muzycy stworzyli pierwszą podklasę Tech-hałas, „Nakładkę”. Programy Nakładka umożliwiają łączenie niepowiązanych dźwięków w pojedynczą ciągłą melodię. W roku 2005, Llamaboys wydali album, który powstał poprzez zmiksowanie starych przebojów Beach Boys i śpiewów mnichów tybetańskich - efektem była podwójna płyta platynowa. Tego rodzaju muzyka została skrytykowana przez większość muzyków ulicznych jako śmiecie korporacyjnych komputerów. Dopiero w 2017 roku Tech-hałas uzyskał jakieś pochlebne słowa od autorytetów w dziedzinie muzyki. NetWerk, niemiecka grupa Tech-hałas, wypuściła chip: Echa Sieci. Ten chip muzyczny był komputerową kompilacją przypadkowych sygnałów z EuroTeatru - jednej z sekcji Sieci. EBM przez kilka miesięcy próbował wstrzymać dystrybucję tego chipu, bojąc się, że „echa” mogą zawierać dane EBM. Kiedy chip wyszedł na światło dzienne (prawie 9 miesięcy po wyznaczonej dacie) nowy dźwięk zaszokował świat muzyki. W roku 2020, Seppuku (heavy-metalowy zespół Tech-hałas) stara się o palmę pierwszeństwa i tytuł Władców Tech-hałas, wypuszczając na rynek chip Habit, zwany Zimne Cięcia. System Habit to nowość w dziedzinie muzyki komputerowej. Wykorzystuje fraktale jako podstawy do sekcji rytmicznej muzyki zespołu. Centra rozrywki na całym świecie zamawiają już setki chipów. Jeśli chodzi o jeszcze nowsze wynalazki, może się okazać, że rok 2020 stanie się zaraniem Ery Nowego Jazzu.

Zasada Murphy'ego:

„Jeśli coś może się zepsuć, zepsuje się na pewno i do tego w najmniej odpowiednim momencie!” Idealna technologia istnieje tylko w telewizji. W świecie Cyberpunka awarie są na porządku dziennym. Przynajmniej raz na grę, Mistrz Gry powinien oświetlić graczy w tym temacie. Zwłaszcza jeżeli gracze próbują przekroczyć granice wytrzymałości swojego wyposażenia. Dodatkowo, awarie nie zawsze są jednoznaczne do określenia. Zepsuj windę i nie mów Technikowi dopóki nie wykona naprawę dobrego rzutu. Nawet wtedy, zwał winę na kurz w obwodach. Uszkodzenia nie zawsze są niedoskonałościami technicznymi, często są wynikiem błędów w wyborze opcji programowania. Tak jest w przypadku Systemu Alarmowego Zawiadomienia Cleveland (odpowiednik 911 w roku 2020), gdzie system zadaje przez kilkanaście minut nieważne pytania, zanim pozwoli na rozmowę z człowiekiem lub zorganizuje pomoc.

na również zakupić amunicję i tanią broń. Wiele gangów młodzieżowych uzbrojonych jest w plastikowe sprężynowce i polimerowe jednostrzałówki, zakupione w pobliskiej Auto-Zbrojowni. Słodczyce i różne bezwartościowe gadżety nadal się dobrze sprzedają, lecz już na przykład każde Pudelko spali tani chip muzyczny w ciągu 50 sekund. Aspiryna, środki pobudzające, i inne farmaceutyki dostępne są non-stop z automedów, lecz uważaj na ich jakość – niektórzy wandalie i domorośli elektronicy zmieniają programy automatów tylko dla czystej zabawy. Często drapieżniki miejskie będą kręcić się w pobliżu automatów, czekając na klienta-ofiarę, lecz zależy to od otoczenia. Lobby w wieży Korporacji, hotelu i stacjach tranzytowych są wyposażone tak, by sprostać prawie każdej zachciance. Wiele z automatów jest podłączonych do Sieci

do przekazywania informacji o sprzedaży, o potrzebie uzupełnienia zapasów i raportów o uszkodzeniach, zgłaszanych do macierzystej Korporacji. Wiele razy zdarzało się, że Netrunner korzystał ze „Zdalnego Kierowania” do wywołania zamieszania lub zdobycia za darmo paczki chrupków owocowych. Niektóre automaty posiadają nawet komputery, które zawiadamiają sygnałami lub hasłami o swojej obecności i przyciągają uwagę przechodniów. Wszystkie te automaty produkują mnóstwo śmieci, które zalewają ulice plastikowym potokiem. Nie ignoruj tych korporacyjnych automatów, gdyż nigdy nie wiadomo, czy nie będziesz potrzebował szybkiego dopału. Prawie każdy produkt z automatu nie wytrzyma dłużej niż 36 godzin, lecz jeśli w każdym momencie możesz kupić sobie następny? Do tego nie możesz się targować!

Życie na prochach

Farmakologia (technika chemiczna) ma przed sobą świetlaną przyszłość, lub przynajmniej tak przekonuje Korporacja Biotechnika. Do tej pory, największym sukcesem chemicznym okazał się Wodorochlorek DiFostaminy, efektywny uśmierzacz bólu, znany pod handlowymi nazwami „Wyciszacz” i „Zabij Ból”. ten lek działa podobnie jak Dorfina, lecz nie uzależnia, jeśli jest pobierany w małych dawkach (nie jest również tak silny, lecz tymczasowo zatrzymuje ból zębów, głowy i małych poparzeń). Czasami, ktoś bierze nieco większą dawkę, co kończy się tymczasową blokadą bólu. Tak jak inne środki przeciwbólowe, Dorfina czy edytory bólu, przedawkowanie Wyciszacza powoduje poważne konsekwencje. Według opowieści, gospodyni domowa na Phosterinie obcięła sobie palec i nie zauważyła, dopóki mąż nie znalazł go w sałatce.

Na Ulicy, chemia jest obecna w formie narkotyków i leków. Programy farmaceutyczne umożliwiają ulicznym chemikom na tworzenie nowych środków o prawie dowolnym działaniu. Ostatnim szaleństwem na Ulicy jest kupowanie chemicznie wzbudzanych psychoz. Te mentalne choroby są efektem zaburzeń wywołanych przez określony skład chemiczny, które są zazwyczaj korygowane przez ciało w przeciągu 2-11 godzin. Bestsellerem jest Paranoja, średnia cena 100E\$. Pomimo niebezpieczeństwa kary śmierci niektórzy farmaceuci sprzedają cyberpsychozę (w formie nienawiści do ludzi) to już zdegenerowanych boosterów po 200E\$. Do wyboru są również: Technofetyzizm, Szok Przyszłości, Nekrofilia, Syndromy Stresu, Fobie (wszystkie, od kotów do telefonów), Katatonia, Halucynacje, Narkolepsja, Hiperaktywność, oraz Schizofreniczne Zaburzenia Osobowości. Dalej mamy uliczne narkotyki. Brzydkie, niszczące nerwy, wysmażające mózg cukiereczki, których nikt nie chce. Niektóre narkotyki są stosunkowo nieszkodliwe, zwykłe proszki nasenne czy środki antykoncepcyjne, lecz równie dużo jest pigulek nastrojowych, psychodelików, endorfin, i euforyków. Podziemne laboratoria wypluwają z siebie nowe wynalazki szybciej niż zajmuje ich klasyfikacja przez władze. Nowoczesna farmakologia jest tak szybko i gwałtownie mutującym przemysłem, że Strzykawki i władcy narkotyków mają wyraźną przewagę nad władzami. Niektóre miasta zupełnie przestały walczyć z narkotykami, zamiast tego pół-legalizując wszystkie narkotyki w formie nakazu „rejestracji”. Każdy musi uiścić opłatę lokalnemu ośrodkowi administracji rządowej, żeby uzyskać licencję na pojedynczy środek. Pozwolenia kosztują od 10E\$ za rok w górę, za każdą substancję chemiczną (najgroźniejsze narkotyki kosztują najwięcej, żeby jak najbardziej ograniczyć ich sprzedaż). System rejestracji obejmuje również „blankietową” licencję 25E\$ rocznie, której podlega sprzedaż alkoholu, wyrobów tytoniowych i zwykłych leków, jak aspiryna. System rejestracji (wprowadzony w San Francisco i Detroit) wprowadza całą rzeszę nowych problemów, jak na przykład omijanie licencji i klasyfikację wciąż pojawiających się nowych środków. Ekspertki zgodnie twierdzą, że problemu narkotyków jeszcze długo nie da się rozwiązać.

Co gorsze, jeśli kupujesz na Ulicy, nigdy nie będziesz pewien, co dostajesz. Czasami narkotyki mogą być mieszane z innymi, więc możesz dostać Czarną

Wdowę zamiast Pigulek Szczęścia. Czasami możesz dostać środek zabrudzony innymi substancjami, kurzem, środkami czystości, czymkolwiek. Tu chodzi o czystość towaru i po to właśnie naprawdę zostały stworzone przenośne analizatory narkotyków. W grze, za każdym razem, gdy postać nabywa nielegalne narkotyki (lub jakiegokolwiek inne), Mistrz Gry musi wykonać Test Czystości. To jest rzut, który ustala, czy kupowany towar jest wart pieniędzy. Ponieważ rezultat może mieć poważne konsekwencje dla gracza, MG powinien taki rzut wykonać w tajemnicy. Jeśli Test był udany, oznacza to, że narkotyki są bezpieczne, lecz jeśli Test był nieudany, patrz TABELA 1, poniżej.

Jeśli postać ma przy sobie przenośny analizator narkotyków, z zakodowaną aktualną bazą danych ulicznych narkotyków (nie zawsze pewne informacje), zidentyfikuje czystość towaru z 95%-wym prawdopodobieństwem. Jeśli nie masz przy sobie analizatora, możesz spróbować na miejscu i zaryzykować, lub kupić i wziąć do analizy. W tym przypadku, jeśli narkotyki są skrewione, to stracisz forszę. No, cóż.

Pamiętaj również, że nie wszystkie narkotyki są trującymi euforykami. Często z laboratoriów wychodzi środek, który rzeczywiście do czegoś się nadaje. Niektóre z tych podziemnych narkotyków mają szczególne znaczenia dla Krawczyarzy i Fixerów. Oto kilka próbek:



„Pan Ex”

Typ: Stymulant

Siła: +1

Stopień trudności: 27

Cena: 675E\$

Czas działania: 1k10+1 dni

Pan Ex jest silnym stymulantem, który przyspiesza proces metabolizmu do tego stopnia, iż osoba może pozostać przez długi czas aktywna. Używany jest głównie

przez zapracowanych Korpów i Netrunerów, lecz szybko zdobywa sobie popularność. Efekty uboczne to -1 do OP w trakcie działania oraz psychologiczne uzależnienie. Oczy stają się czerwone i opuchnięte, lecz nie zakłóca to wizji, a dłuższe używanie Pana Ex może prowadzić do znacznego spadku wagi ciała.

„Drgawka”

Typ: Euforyk

Siła: +1

Stopień trudności: 12

Cena: 300E\$

Czas działania: 1k10+1 minut

Drgawka jest bardzo użytecznym środkiem dla Charyzmatyków i nałogowych kłamców. Efekty euforyczne narkotyku są bardzo słabe – zauważalne jest lekkie zwiększenie pewności siebie. Jednak, narkotyk wpływa na reakcje fizyczne i odpowiedzi powodując sporadyczne tiki i nieświadome drgania mięśni (REF -1, ale nie jest bolesne). Efektem ubocznym, który jest odpowiedzialny za wielką popularność Drgawki jest to, że wykrywacze

TABELA 1.

Test Czystości: 1k10 poniżej poziomu Powiązań Strzykawcy.

Zasada opcjonalna: innym sposobem wykonania testu czystości jest dodanie poziomu Powiązań Strzykawcy do SZ nabywcy, dodanie 1k10 i przyrównanie do 15.

Test nieudany o: Czystość narkotyku:

1-2	Lekko brudny; czas działania skrócony o 1/3.
3-4	Kiepski; czas działania -1/2, Siła spada o 1.
5-6	Zły; czas działania -1/3, Siła -2, rzut BC przeciw 10, lub choruj.
7-8	Naprawdę kiepski; czas działania -1/3, Siła -3, rzut BC przeciw 15 lub bardzo choruj.
9-10	Najgorszy; narkotyk albo nic nie robi, albo powoduje jakąś chorobę fizyczną lub psychiczną (wybór Mistrza Gry).

„Pytasz mnie, co to jest?”:

„Wypchany, oto co, myślę, Choomba. Zamek i przełącznik trybu są w podobie do M.-16, lecz ta rzecz jest wybebeszona i dopasowana do plastikowych kulek 7mm. Magazynek uzyskany w drodze adopcji z izraelskiego SAW-a, ale jest za długi... Ile mówiles, 60 pocisków. Ludzie! Musi mieć problem z podajnikiem. Podłufka to śrutówka 10-Gauge.. ale jakiś łoś napiłował go tak, że może używać tych cudeniak Militechu, tych mikrogranatów... Nie bądź facet, kurde, taki zacieszony... Jestem naprawdę wstawiony, że do tej pory nie wybuchło im w ryj! Nie można tak nabijać Matki Amunicji w butelkę. Smartowanie, ...hmmm... Mam! Wiem! Eureka! ...Nie!... Boże! To procesor z dawnego mózdzierza T-14!”
rozmowa usłyszana w Chacie Automatów Wuja Toma w Chinatown, San Francisco.

chicznym. Każdy lubi być chłodnym, opanowanym gato!

Technologia dostosowawcza

Fragment pracy dr Richarda M. Camerona, Profesora na Uniwersytecie Harvard pod tytułem Rozważania o Kontronomii (rozdział 6).

„Ulica żyje, jest miejscem, gdzie możesz dostać to, czego chcesz... jeśli Cię na to stać. Wiele ludzi nie jest w stanie zakupić ostatniego ulepszenia do broni, odpowiedniego wyposażenia, czy nie mogą kupić tej dziwnej amunicji 6.32mm do tych polinezyjskich karabinów. Ludzie nie mogą również po prostu wyrzucać wszystkich rzeczy – technologia jest niewolnikiem tylko tych, których na to stać. Tak więc, karabin M-1 Twojego dziadka może się znowu pojawić na Ulicy w rękach Twojego wroga, lecz możesz go nie rozpoznać. Na Ulicy pełno jest rusznikarzy, którzy palą się do przekonfigurowania, zmodyfikowania, przebudowania czy ulepszenia dowolnej broni, a druga grupa głupców jest w stanie zapłacić za niebezpieczne wynalazki, do których rozsądny Technik nawet by się nie zbliżył (jak na przykład, zmodyfikowana śrutówka 10-Gauge wystrzeliwująca 25mm granaty).

Oznacza to, że jeśli ktoś napotka „Nieregularne Oddziały” (wojskowy termin na określenie wszystkich poza oddziałami wojskowymi i policyjnymi, zarówno rządowymi jak i korporacyjnymi), może się spodziewać, że będą one używać broni modyfikowanej do potrzeb. Nieważne czy jest to tak prosta rzecz jak celownik laserowy, lub odpitowana lufa, czy też tak skomplikowana jak integralny tłumik, magazynek z ciągłym podajnikiem, smartgun połączony z laserami skanującymi różnej częstotliwości czy system niwelacji odrzutu Dynaport, broń jest zależna od osoby, która ją nosi.

Modyfikacje to jednak jeszcze nie wszystko. Jeśli ludzie czegoś chcą, a nie stać ich i nie chcą kraść, robią to na swój sposób. Prawdopodobnie bardziej popularnym zjawiskiem na Ulicy nawet od modyfikowanych broni jest broń składana

z elementów różnych, używanych sztuk uzbrojenia. Nawiercane lufy na nowy typ amunicji, magazynki modyfikowane do wykorzystania mniejszych pocisków, lub amunicji bezłuskowej. Śrutówki są mocowane pod normalną bronią, peemy są przyspawane do śrutówek do zapewnienia dodatkowej siły ognia. Ostatnio szafem stało się mocowanie wylotu miotacza płomieni obok lufy karabinu. Modyfikowane komory do strzelania krótkimi seriami, lub ogniem ciągłym. Cała broń może zostać odbudowana ze szczątków, jeśli masz potrzebne części i narzędzia. Wrzucasz plany do autofabryki i naciskasz „START”.

Istnieje również moda na styl płaszcz a i sztyletu. Opancerzone walizki z rozpylaczem gazu łzawiącego, zegarek z kawałkiem C-6 w kopercie, kamera w pierścionku. Jeżeli chodzi o lustrzanki... no wiecie, te z pokryciem CCD wzmacniającym oświetlenie i monitorującymi wizję do tyłu. Jeśli nie ogłaszasz się z tym, co nosisz, trudniej będzie Cię załatwić. Jeśli nosisz na widoku mono-bicz, oni będą na niego przygotowani. Lecz jeśli schowasz go w pierścieniu, i rzadko go używasz, to mogą zostać niemile zaskoczeni. Każda przewaga jest potrzebna, gdy spacerujesz po Ulicy.

Nie odnosi się to tylko do broni, prawie wszystko na Ulicy może (i zazwyczaj jest) modyfikowane do lepszego wykorzystania przez użytkownika. Komórkowy cyberdek może zostać wbudowany w nylonowy hełm Netrunnera, który często podejmuje się czarnych operacji. Inny Sieciarz może wbudować sobie dek w obręcz na nadgarstku, razem z 10-pociskowym igłowcem. Telefon Technika może być podłączony do techskanera, tak więc może on wczytać dane do swojej bazy i porównać, lub wydać dokładniejszą ekspertyzę. Może również podłączyć go do cyberdeku w celu zanalizowania przedmiotu przy użyciu odpowiedniego oprogramowania. Może również uruchomić system VR, który pozwoli na testowanie bez rzeczywistego zajmowania się towarem, co nie pociąga za sobą ryzyka jego zniszczenia.

kłamstw i analizatory stresowe głosu nie mogą być używane na osobie na Drgawce, a wszystkie rzuty na Postrzeganie ludzkich zachowań dostają modyfikator -2.

„Łód”

Typ: Dopalacz opanowania

Siła: +3

Stopień trudności: 20

Cena: 500E\$

Czas działania: 1k10+1 minut

Łód jest dla prawdziwych twardzieli. Wprowadza użytkownika w stan nieludzkiego spokoju, pewności siebie i absolutnej samokontroli. Osoby na Lodzie imponują postawą, mają autorytet i nigdy nie tracą opanowania. Sztuczka polega na tym, że +3 do OP jest uzupełniane przez -3 do EMP, więc nie jesteś tak opanowany, lecz po prostu zimny jak ryba. Łód nie ma fizycznych efektów ubocznych, lecz jest silnie uzależniający w sensie psy-

Oczywiście, taki modyfikowany ekwi-
punek jest zazwyczaj trudniejszy do zre-
perowania, zwłaszcza jeśli Technik nie
wie o wprowadzonych ulepszeniach.
Również, jeśli nie ma odpowiednich czę-
ści zapasowych, może spróbować wci-
śnić inne elementy, żeby pasowały...
Hej, w końcu, dałeś mu to i powiedziałeś
„Napraw to!”, prawda? Nic nie mówiłeś
o oryginalnych częściach. Powinieneś
pamiętać, żeby o tym wspomnieć, bo
w przeciwnym razie dostaniesz broń, któ-
ra wymaga do oddania strzału odgwidza-
nia Marsylianki przez użytkownika. Z dru-
giej strony, możesz dostać +2 do
Szybkości Deku, ponieważ Technik za-
stąpił nowym Neocybem 9099 Twoją
dawną JP. Tą, która zatrzymała pocisk.

Suchym faktem jest to, że Uliczni
Technicy pracują z odrzutami korporacyj-
nymi i rządowymi. A to oznacza, że tam
gdzieś jest mnóstwo użytecznych części
i broni, które można wykorzystać – jeśli
ktoś chce trochę poszperać, a później
przebudować. Istnieją również relikty
przeszłości; Beretta M92F nadal jest do-
brą bronią (często, jedyną dostępną),
lecz poszerzenie komory do amuni-
cji.41AE, dodanie integralnego celownika
laserowego i niwelatora odrzutu sprawia,
że bron jest lepsza... i prawie nierozpo-
znawalna. Wiele domowych części i mo-
dyfikacji jest sklepanych razem bez wzglę-
du na wygląd i późniejsze możliwe
ulepszenia. Jedynym wymaganiem jest,
by działały (na razie). Taśma klejąca i su-
per-klej są najczęściej spotykanym spo-
iwem. Elektronika jest pakowana razem
bez uwagi na bezpieczeństwo i użytkow-
ność. Tylko dlatego, że jakiś Technik-
zbrojmistrz powiedział Ci, że zesmartował
Twoją broń, nie oznacza, że testował ją
we wszystkich możliwych warunkach.

Wszystko działa w ten sam sposób.
Kupiłeś fosforyzującą tapetę, a okazało
się, że ledwo się żarzy? Żaden problem.
Po prostu uruchom swoich znajomych
i podrasuj urządzenie. Może nie wybuchnie.

Technologia może być Twoim niewol-
nikiem, jeśli ją do tego zmusisz. Dzięki
geniuszowi Techników i Sępów, odrzuty
technologii mogą być przebudowane,
zmodyfikowane (prowizorka jest w końcu

Zdolnością Specjalną Techników) i wyko-
rzystane. Ulica korzysta z tego, co skra-
dzone, wyżebrane, złamane lub znisz-
czone tak, że bogaci już tego nie chcą.
Magiczne gadżety jak railguny, czy kara-
biny laserowe nadal są na wyposażeniu
tylko armii i Korporacji oraz Górnych. Po-
woli pojawiają się one i na Ulicy, lecz na
razie są to tanie kopie, zasilane kryształami
laserowymi, używanymi dawniej
w górnictwie i przemysłe obrabiarskim.
Na Ulicy, Glock-17 nadal jest dobrą bro-
nią, często używaną, nawet jeśli nie prze-
bija się przez nowoczesny pancerz. Uży-
wasz tego, co masz i z czym jesteś
oswojony, ale nie oznacza to, że nie mo-
żesz tego zmienić. Smartowanie, niwela-
cja odrzutu, może jakiś celownik, i dosta-
jesz broń miarę XXI wieku, która może
rywalizować z nowoczesną bronią. To
jest właśnie technologia dostosowawcza
– styl Ulicy.”

Rozmowa

Ludzie z miasta rozmawiają we wła-
snym języku. Muszą. Jak już zostało
wspomniane wcześniej, podział na dziel-
nice rasowe i getta stworzył wizerunek
miasta złożonego z rejonów zamieszki-
wanych przez osobne grupy, które mówią
różnymi językami. Te tendencje są pogłę-
biane przez gangi rasowe, lokalne syste-
my oświaty, oraz organizacje religijne,
które wychowują następne pokolenia
szumowin i młodzieży miejskiej. Jednak,
te osobne grupy nie są samo-wystarczalne
i nie do końca w izolacji od innych.
Kiedy członkowie etnicznej społeczno-
ści wejdą na teren innej w celach han-
dlowych, bądź przestępczych, muszą po-
rozumieć się z innymi. Dlatego też
powstał Slang Uliczny. Wpierw, Slang był
mieszanką różnych języków bez żadnego
związku z miejscem pobytu. Wtedy, po-
myśl podchwyciły media. Po roku 2010
zapanowała moda w telewizji na lansowa-
nie Ulicznego Slangu jako języka dla
wszystkich, którzy nie noszą krawata.
Niektóre z programów zyskało wielką po-
пулярność, a Uliczny Slang stał się języ-
kiem młodzieży. Uliczny Slang był „git”.
Gdy programy TV zaczęły się ukazywać
w Afryce, Europie i Azji, ludzie zauważyli
własne problemy i życie w Slangu i szyb-
ko go zaakceptowali. Również zmienili

Bezprawne wykorzystywanie znaku firmowego i łamanie praw autorskich:

Zgodnie z Kodeksem Cywilnym,
tego typu przestępstwa są
uważane za wykroczenia o ni-
skim priorytecie (patrz Chronić
i Służyć... str. 63). Rzeczywi-
ście, działania prokuratury
w zakresie ścigania tych prze-
stępstw byłyby sporadycznymi
przypadkami, gdyby nie Akt
o Współpracy Korporacyjnej
z 2008 roku. Akt ten daje kor-
poracjom prawo do aresztowa-
nia i zbierania dowodów prze-
ciwko osobom, które
bezprawnie wykorzystują ich
znak firmowy i prawa autor-
skie. Zwykła procedura zakła-
da dostarczenie delikwenta do
lokalnego ośrodka władz naj-
później 24 godziny po aresztowa-
niu. Po przekazaniu aresz-
tanta, rząd może wszcząć
postępowanie cywilne lub do-
chodzenie kryminalne, zależ-
nie od ilości i jakości materiału
dowodowego, dostarczonego
przez daną Korporację. Zarów-
no w postępowaniu cywilnym
jak i karnym, wynajęci przez
Korporację prawnicy mogą wy-
stępować jako asystenci pro-
kuratora.

W praktyce zdarza się często, że
aresztant pojawia na posterun-
ku się wiele dni po aresztowa-
niu. Całkiem często bywa tak,
że są całkiem chętni do złożenia
wyczerpujących zeznań.
Czasami, złapani przestępcy
są dostarczani transportowani
bezpośrednio do własności
korporacji, gdzie mogą być
aresztowani zgodnie z prawem
Korporacji. Zainteresowani
krewni mogą złożyć wniosek
o ekstradycję. Procedura eks-
tradycyjna zazwyczaj kończy
się sukcesem, tyle że zajmuje
około 14-18 miesięcy papier-
kowej roboty.

Podobne prawa zostały przyznane
korporacjom, jeśli chodzi
o włamywaczy komputero-
wych, i przestępstw dokony-
wanych na pracownikach Kor-
poracji.

Nowa umiejętność:

Sygnaly dłońią (INT) (1): Sygnaly dłońią są popularnym językiem migowym wśród wielu gangów i innych grup Ulicy. Wykorzystując głównie sygnaly dłońią i dotknięcia, umiejętność Sygnaly dłońią umożliwia prawie bezgłośnie porozumiewanie się (mimo iż sygnaly są proste i bezpośrednie, nie mogą być mylone z amerykańską wersją Języka Migowego). Na poziomie +2, możesz wyrazić wiele prostych i popularnych wyrażań, jak również krótkie rozkazy jak „bieg!”. Na poziomie +6 i wyżej, wielu gangsterów będzie pod wrażeniem Twoich zdolności (będziesz w stanie zrozumieć ich komplementy). Na poziomie +9 i +10, Twoje znaki będą uznawane przez innych jako część języka. Wiele osobistości i organizacji wymyśla swój własny system kodowy, a większość gangów posiada tajne sposoby ścisłania dłoni, witania się i podawania znaków rozpoznawczych.

Zasada opcjonalna:

używając Ulicznego Słangu w obcym kraju, umiejętność jest na poziomie 1/2 (zaokrąglane w dół) oryginalnego swojego poziomu.

Opcjonalne Zasady Językowe:

Żadna umiejętność Interpersonalna nie może być używana na poziomie większym niż poziom tego języka obcego mówiącego.

Uwaga: za granicą, Slang Uliczny oraz języki, które należą do tej samej grupy językowej (patrz Cyberpunk2020, str. 48) mogą być używane na poziomie 1/2 oryginalnego poziomu.

go, i powtórnie odesłali do Stanów w takiej samej formie - programów TV.

Pomimo międzynarodowego wkładu w formowanie się Słangu, niektóre kraje wolały pozostać przy swoich językach ojczystych (patrz Slang Uliczny, str. 93 i zasady Kultura i Język, str. 86-87).

Slang Uliczny nie był pierwszą formą porozumiewania się, jaka wyszła z Ulicy. Graffiti było na ścianach od czasu, jak wymyślono farbę w sprayu, a wcześniejsze, mniej estetyczne formy pisanego wandalizmu istniały w czasach Renesansu (i wcześniej). Graffiti jest tak popularne w Stanach jak beton. Rysunki spotyka się na ścianach, chodnikach, skrzynkach pocztowych, śmietnikach, Data Termach, wrakach samochodów i wewnątrz łazienek. Czasami są to tylko bezmyślne słowa, lecz czasem przekazują ważne ostrzeżenia, a nawet spotyka się formy dialogu filozoficznego. Niektóre graffiti kwalifikuje się do miana prawdziwej Sztuki, natomiast inne oznajmniają po prostu stosunek (często dosłownie) artysty do rządu lub Korporacji. Wiele z nich to oznaczenia terytorium gangu. Doświadczeni Krawędziarze wiedzą, co oznacza większość graffiti, ponieważ rozpoznanie określonego znaku czy rysunku może uchronić przed wylądowaniem w kotle Krwawych Brzytw. Rozpoznanie ogólnego znaczenia graffiti wymaga udanego rzutu na Powiązania lub Znajomość Ulicy. Będziesz mógł rozpoznać dany rysunek jako „znak granicy terytorium gangu”, czy „wandalizm” lub „dzieło sztuki”, lecz dokładna identyfikacja rodzaju i pochodzenia rysunku wymaga udanego rzutu na Powiązania lub Ekspert: Znajomość miasta, Ekspert: Gangi uliczne lub Stanowisko w gangu (Zdolność Specjalna Ulicznych Punków). Więc, jeśli wychodzisz na spacer po mieście, od czasu do czasu popatrz na otaczające Cię ściany...

Miejskie Legendy

Tak jak przy ogniskach w dawnych czasach, tak teraz w Sieci i środkach masowej komunikacji powstają opowieści. Nikt nie wie, skąd się one wzięły, ani nawet czy są prawdziwe czy też nie. Klasyką opowieści miejskiej jest ta o „kro-

kodylach mieszkających w kanałach pod miastem”. W roku 2020 mity stały się bardziej bezpośrednio i ważniejsze niż kiedyś. W erze systemów rzeczywistości wirtualnej, gdy iluzji nie da się odróżnić od rzeczywistości, stare jak świat i dobre jak zawsze plotki mogą uratować Ci życie. Na przykład, większość ludzi pamięta Kłątę Żwiru z 2016 i do tej pory wielu ludzi twierdzi, że jakiś kuzyn kumpla zjadł trochę Żwiru i potem jego dzieciak dostał paskudnej choroby. Inne legendy ocierają się o filozofię. Niektórzy wierzą, że Bóg istnieje w Sieci, Prezydent Kress jest symulacją VR, a implanty mają czasem własną osobowość. To, czy któraś z tych opowieści jest prawdziwa, jest oczywiście niewiadome i wielu przypadkach nie od udowodnienia. Bardzo często te legendy przekształcają się w tematy artykułów w pismach brukowych. Ostatnio dowiedzieliśmy się, że EEC współpracuje z obcymi (bynajmniej nie imigrantami) w celu przejęcia kontroli nad światem, a także poznaliśmy prawdziwe powody wielkich inwestycji Korporacji na badania Kosmosu; chcą oni opuścić Ziemię i z orbity rządzić światem!

Jaki ten świat (nie)mały

W roku 2020, dwa miasta oddzielone oceanem mogą być lepiej ze sobą powiązane niż tereny wiejskie w odległości 50km. Takie połączenia tworzą z innych krajów ciekawe miejsca do kampanii Cyberpunka, jako coś w rodzaju wycieczki turystycznej. Dużo informacji na temat Europy zostało zamieszczonych w Eurosource i Eurotour. Poniżej podajemy dodatkowe zasady i informacje.

Międzynarodowy Fixer: bezsensowny termin

Fixer w Cyberpunku roku 2020 dosłownie nie zna granic. Typowy dobrze ustawiony Fixer z Night City codziennie mógłby kontaktować się ze znajomymi w Szwecji, wysłać E-Maile na orbitę, spotykać się wirtualnie w Sieci z bossami podziemia



z Hong Kongu i Londynu, wysłać nocną przesyłkę rzadkich środków chemicznych Technikowi w Bonn i zjeść miły lunch w Bistro w San Francisco. Połączenie pomiędzy biznesem a pokonywanymi kilometrami zostało przerwane w momencie, gdy wkroczyłeś w XXI wiek. Podróż? Duża odległość? Nieważne. Jedynym Twoim ograniczeniem jest limit kredytu.

Dokoła świata w 80 nanosekund

XXI wiek oznaczał dla technologii informacyjnych rozpoczęcie zupełnie nowej ery i otworzył nowe możliwości. Rozwój Sieci i krystalizowanie się struktury Megakorporacji wywołały efekt „kurczenia się” dystansu pomiędzy społeczeństwami poszczególnych krajów. Korporacje przejęły większość, jeśli nie wszystkie, cechy obcych krajów, tak więc towary, poglądy polityczne, filozofie i ideologie nie są już zależne tylko od położenia geograficznego. Na przykład, amerykańskie miasta i japońskie miasta są do siebie bardzo podobne. Night City prawie oddaje charakter i klimat Tokio. Oba są miastami portowymi, centrami przemysłu lekkiego, informacji i biznesu, mają zbliżone systemy społeczne i polityczne. Wyglądają podobnie, jeśli nie identycznie, jeśli

chodzi o architekturę (na przykład, podobne modele arkologii zbudowane w 2010 przez architekta Thomasa Yung China), wpływy Korporacyjne (głównie Arasaka, lecz również Internet, WNS i WorldSat) oraz kryminalne (jak Yakuza). Handel międzynarodowy, imigranci i uchodźcy stworzyły z obu miast mieszankę etniczną (Japantown w Night City i dzielnica dla wszystkich gaijinów, Ninsei w Tokio). Strefy Chiba i High Street są, przynajmniej wizualnie, identyczne. W obu miastach używa się niezliczonej ilości języków, a Eurodolar jest wspólną, standardową walutą.

Dzięki rozwojowi Sieci i systemom komunikacji światowej, społeczność świata skurczyła się do rozmiarów globalnej wioski, a w 2020 roku bardziej odpowiedni byłby termin „globalny apartament”. Sieć umożliwia tak szybki i wygodny dostęp do każdej innej części świata, jakbyś przechodził do drugiego pokoju w domu. Telefony i wideofony dawno temu zlikwidowały problem bezpośredniej rozmowy, natomiast pagery i przenośne komlinki pozwalają Ci na połączenie i utrzymanie go przez dłuższy czas. Faxy i elektroniczne przekaźniki umożliwiają wymianę wzorów, zdjęć, pomysłów bez żadnych przeszkód, a dodatkowo translatory wychwytyją wszelkie potknięcia językowe, jakie

Szok Kulturowy:

Można wyznaczyć linię oddzielającą szumowiny miejskie od elity korporacyjnej, lecz nie chcieliśmy tego robić w głównym tekście ze względu na uproszczenie gry. Lecz, dla tych Mistrzów Gry, którzy chcą podkreślić różnicę pomiędzy Ulicą a strefą Korporacji, podajemy tę zasadę: Korporacje posiadające bazę główną w tym samym kraju są traktowane jak POKREWNA kultura, natomiast Korporacje z siedzibą zlokalizowaną w innym kraju są traktowane jak kultura tego kraju, plus przesunięcie o rząd w prawo (nie możesz zejść dalej niż OBCA).

Zasada to odzwierciedla fakt, że korporacje stały się narodami same w sobie. Nie jest to niespodzianka, takie stanowisko było od dawna przepowiadane przez ekonomistów i socjologów. W chudych latach po kryzysie i94, przetrwałe Korporacje przeformowały się i uderzyły na rynek z podwójną siłą, w porównaniu do poprzednich korporacji. Nowy rodzaj korporacji wykorzystywał japońskie techniki organizacyjne, połączone z amerykańskim systemem produkcji, koreańskim systemem managerów i zarządców na średnim poziomie oraz niemieckim systemem analiz statystycznych dla kontroli jakości. Jednak, właściwa zmiana leży głębiej. Korporacje zrobiły wszystko co można, żeby wprowadzić mentalność zbiorową. Każdy pracownik wierzy, że Korporacji chce dla niego jak najlepiej. Pracownicy są w związku z tym nieufni wobec ludzi z zewnątrz, zwłaszcza wobec innych Korpów. Mentalność korporacyjna obejmuje nawet sposób ubierania się. Korpy nie tylko noszą znaki na odzieży firmowej, lecz również na ubraniach sportowych i wypoczynkowych. W niektórych korporacjach, prawne niepokoje dotyczące wykorzystywania

cd str. 86

znaku firmowego i łamanie praw autorskich, doprowadziły do wykształcenia się hybryd językowych, zaprojektowanych specjalnie do eliminacji takiego zagrożenia. Regularne używanie takiego języka tylko zwiększa poczucie przynależności do społeczności korporacyjnej. W istocie, zachowania korporacyjne są często starannie obserwowane przez departamenty public relations i zatrudnianych psychologów, którzy są w stanie określić Korporację-pracodawcę osoby ze względu tylko na slang, jakiego używa dana osoba. Dodatkowo, korporacje często wymyślają własny „PP-mowa”. Jest to język politycznie poprawny, który jest projektowany po to, żeby nie zostać obrażonym i nie obrazić żadnej grupy - nigdy. Język unika używania słów wartościujących, często za cenę efektywności językowej. Na przykład, w PP-mowie, „Cyberpsychoza” nazywa się „Ludzkim Syndromem Niesparowania”, natomiast „Nomadzi” to „przedstawiciele nie-określonej strefy środowiskowej”. PP-mowa i inne żargony korporacyjne nie są tak do końca nowymi językami; raczej są wpasowywane w macierzysty język danej korporacji. W grze, gracze, którzy mówią macierzystym językiem korporacji, będą w stanie zrozumieć również PP-mowę i slang Korpów, lecz będą musieli się wykazać cierpliwością. Jednakże, gracze, którzy mówią Ulicznym Slangiem lub językiem, który należy do tej samej grupy językowej co macierzysty język korporacji, będą w stanie posługiwać się PP-mową i slangiem Korpów tylko na poziomie 1/2 (zaokrąglone w dół) oryginalnego poziomu minus dwa poziomy.

mogą się zdarzyć. Korporacje kurierskie wyparły usługi poczty rządowej, tak więc możesz spodziewać się zautomatyzowanego robota Sphere Courier niż listonosza, który odwiedzał Cię w dzieciństwie. Tranzyt nie jest już utrudnieniem, lecz zajęciem dla kogoś innego. Dla Korporacji transportowych „przeskok nad oceanem” jest taką błahostką jak przejażdżka po parku, a przy wzrastającej sprzedaży cywilnych AV-ek, jak Mach, lunch w innej strefie czasowej staje się typowym zjawiskiem wśród „nadzianych”. Podróż w celu zmiany scenerii wydaje się obecnie nieco głupia, zwłaszcza jeśli ma się dostęp do systemów VR i braindance’u. Dlaczego masz wydawać tysiące baksów na wakacje na Bermudach, skoro możesz zapłacić 5E\$ za godzinę z osobistym zestawem wakacyjnym Tropikalny Raj i Rozkosze Haremu firmy DPC? W 2020, podróż i łączność są tym samym, jedyną przeszkodą jest wysokość rachunku telefonicznego.

Zobaczyć Neapol i...

Jednak, czasami symulacja nie wystarcza. Jeśli jesteś Korpem z międzynarodowym trybem życia, lub pod-orbitalnym Szmuglerem, będziesz miał do czynienia z różnymi kulturami i językami. Aby odzwierciedlić różnice językowe w grze, wprowadzamy zasadę, że wszystkie umiejętności interpersonalne nie mogą być używane na wyższym poziomie niż poziom danego języka. Umiejętnościami, na które ma wpływ język są: Charyzma, Wiarygodność, Powiązania (chodzi o zawieranie układów), Przesłuchiwanie, Przemawianie, Przeprowadzanie wywiadów, Zdolności przywódcze, Etykieta, Perswazja, Nauczanie, Falszerstwo oraz dowolne umiejętności oparte na INT, które zakładają przetłumaczenie informacji z lub na Twój język (Komponowanie, Przeszukiwanie baz danych, itp.).

Równie ważne jak znajomość odpowiedniego języka jest wiedza na temat kultury danego kraju. Zbyt łatwo możesz kogoś obrazić, nie wiedząc nawet o tym, że właśnie złamałeś jedno ze społecznych tabu. Na przykład, wyjątkowo nie-

taktownym zachowaniem jest zamówienie hamburgera w Indiach, lub założenie krótkiej spódniczki (w przypadku kobiet) w Jemenie. Informacji jak uniknąć takich problemów i jak sobie radzić w przypadku różnic międzykulturowych udziela nowa umiejętność, oparta na INT, Kultura. Kultura jest mniej więcej odpowiednikiem opartej na EMP umiejętności Etykieta, lecz jest rozumiana znacznie szerzej i zajmuje się głównie nieznanymi kulturami. Pamiętaj, że nie musisz wyjeżdżać za granicę, żeby potrzebować tej umiejętności – Kultura może się przydać przy załatwianiu transakcji z Tongami w Chinatown. Kultura jest umiejętnością, która musi zostać wyraźnie określona, dokładnie jak Język obcy. Prawdę mówiąc, zasady w podręczniku Cyberpunk 2020 na str. 49, dotyczące Języków obcych stosują się również do Kultury. Jeśli znasz kulturę Bantu, orientujesz się również w kulturach innych krajów z tej rodziny, na poziomie równym 1/2 poziomu Kultury. Tak więc, niezależnie od problemów z dogadaniem się, będziesz musiał również czasami wykonać rzut na Kulturę.

Trudność rzutu jest zależna od różnic pomiędzy Twoją własną kulturą a obyczajami drugiej strony. Podzieliłiśmy wszystkie kultury na cztery kategorie, lecz radzimy, żeby Mistrz Gry kierował się również własnym rozsądkiem, a nawet poszukał trochę informacji na ten temat. Jeśli używacie amerykańskiej kultury jako podstawy do oceniania innych krajów (jakie to typowe!), wówczas możecie korzystać z TABELI 2.

Ta klasyfikacja nie była pomyślana jako dokładna lub obowiązująca w żaden sposób. Jeśli znasz się na antropologii, możesz oczywiście kierować się własnym osądem. Najlepszym sposobem na ustalenie dokładnych zasad interakcji międzynarodowych jest ich sprawdzenie na własne oczy i uszy, lecz może okazać się trudnym zadaniem znalezienie kogoś pochodzenia zambijskiego przed sesją w czwartek. Tak więc, zalecamy raczej poszukiwania w bibliotekach.

Zasady kulturowe są używane w taki sposób, by można było stwierdzić, czy dane zachowanie jest akceptowane w da-

nym kręgu kulturowym. Jako przykład można podać spotkanie amerykańskiego Korpa i japońskiego Yaka. W takim wypadku, to raczej Amerykanin będzie się starał sprostać wymogom japońskiej etykiety, lecz w wielu przypadkach może się zdarzyć, że obie strony będą na to uważać. Jeśli MG zdecydował, że wymagany jest rzut na Kulturę, należy (1) ustalić Trudność rzutu, (2) wykonać rzut INT + Kultura +1k10, a następnie (3) sprawdzić, czy rzut był udany, w takim przypadku wszystko jest pięknie ładnie, lub odjąć różnicę między wymaganą Trudnością a wynikiem rzutu (do -6) od wszystkich następných rzutów przy zawieraniu transakcji, na przykład, Perswazji lub Powiązań – jeśli rzut nie udał się o więcej niż 7, przejdź do Tabeli Faux Pas. Jedynym sposobem na zlikwidowanie tego negatywnego modyfikatora jest wykonanie kolejnego rzutu na Kulturę, który przekroczy

Trudność o wielkość, o którą przedtem się nie udał. Czasami lepiej po prostu sobie darować...

Powiedzmy, że amerykański Korp spotyka się z japońskim Yakiem (który go szantażuje) po raz pierwszy. Musi wykonać rzut, a ponieważ japońska kultura jest dla niego Obca, Korp musi przerzucić 20, żeby utrzymać przyjazną atmosferę i nie palnąć gafy. Jednak przy poziomie INT 8 i Kultury 4, musiałby rzucić powyżej 7, żeby mu się udało. Rzucił 5, co daje wynik 17, który jest o 3 mniejszy od wymaganej Trudności, tak więc Amerykanin otrzymuje modyfikator -3 do następnych interesów z tym szczególnym Japończykiem. Jeśli Korp rzuciłby o 7 lub więcej poniżej Trudności, wówczas należałoby rzucić na Tabelę Faux Pas (TABELA 3, poniżej). Na marginesie wymieniamy niektóre z sytuacji, które wymagają rzutu na Kulturę.

TABELA 2.

TABELA PODOBIENSTWA KULTUROWEGO

TA SAMA (0)	POKREWNA (10)	ODMIENNA (15)	OBCA (20)
amerykańska	niemiecka	rosyjska	orbitalna
angielska	francuska	izraelska	zulu
australijska	polska	jamajska	aborygenów
kanadyjska	szwedzka	kolumbijska	japońska

TABELA 3.

TABELA FAUX PAS (1k10)

- 1-4 = Drobne uchybienie etykiety. Nic się nie stało; -7 do następnych rzutów.
 5-7 = Wyraźny błąd. Wyszedłeś na prostolinijnego obcokrajowca. Nie tylko dostajesz -7 do następnych rzutów, ale dodatkowo -1 do wszelkich rzutów na Kulturę w rozmowach z tą grupą.
 8-10 = Obelga! Spaprałeś sprawę. Jeśli chodzi o ich zdanie, to jesteś barbarzyńcą, z którym nie da się rozmawiać. Nawet nie męcz się wykonaniem rzutu na umiejętność i dodaj sobie -3 do wszelkich następnych rzutów na Kulturę.

Uwaga: Czasami zachodzą okoliczności wyjątkowe. Jeśli Korp miał jedyne antidotum na truciznę, którą właśnie wyspał do kieliszka Yaka, a Yak o tym wiedział, spotkanie będzie toczyć się dalej, niezależnie od tego, jak obrażony poczuł się Japończyk.

Zasada opcjonalna:

Mistrz Gry może się zdecydować na przyznanie graczom umiejętności Kultury, które równają się ich umiejętnościom Język obcy. Proponujemy, żeby Kultura była na poziomie 1/2 poziomu Języka obcego, lecz czasami pełny poziom byłby bardziej na miejscu (jak na przykład, dla obcokrajowców rozgrywających kampanię w Ameryce – lecz wtedy będą potrzebować umiejętności Amerykańska kultura).

Sytuacje wymagające rzutu na Kulturę:

pierwsze spotkanie stron
 spadek reputacji lub jego groźba
 dowolne użycie poniższych umiejętności: *Autorytet, Charyzma, Wiarygodność, Moda i Styl, Przemawianie, Znajomość Ulicy, Przeprowadzanie wywiadów, Zdolności przywódcze, Perswazja, Aktorstwo, Wykształcenie i wiedza ogólna, Historia (nie znajomość faktów, ale raczej kulturowe postrzeganie tych faktów), Uwodzenie, Postrzeganie ludzkich zachowań oraz Nauczanie.*
 dowolne krytyczna sytuacja: *wystawny obiad, napięte negocjacje, pogrzeb lub zwykłe pożegnanie.*

Rasizm w 2020:

Oczywiście, rasizm nadal istnieje. Jednak, nie jest postrzegany jako modny wśród klasy korporacyjnej i elity towarzyskiej (nie jest to dobre dla interesów). Szkoły korporacyjne kładą nacisk na multikulturowość i rozwijanie umiejętności interpersonalnych (patrz PP-mowa, str. 85-86). Na poziomie Ulicy, rasizm istnieje w różnych formach: od zwykłych różnic rasowych do wojen rasowych na pełną skalę (jak to dobrze pamiętają mieszkańcy Boise, Idaho).

DZIKA STREFA



Rozdział 5

Dodatki

DODATEK A: RELIGIA I POLITYKA

**Dwie rzeczy, które kształtują Ulicę,
ale nie są jej częścią...**

BOGOWIE W RYNSZTOKU

Technologia czyni świat zbyt odmiennym i zbyt skomplikowanym miejscem życia. Polityka i religia stają się czynnikami stabilizującymi dla wielu ludzi. Epidemia Szoku Przyszłości w roku 2020 doprowadziła wiele osób do szukania schronienia w świecie wiary. Religia wprowadza ład i porządek w życie i zapewnia osobie „rodzinę” wewnątrz sekty. Jest to szczególnie widoczne w przypadku kultów i gangów religijnych. Jednak z drugiej strony, wraz z rozwojem technologii, każda religia zaplątuje się w jej macki. Wiele religii w 2020 wprowadziło społecznie i technologicznie uwarunkowane zmiany, tworząc nowe dogmaty. Religie, które nie mogły się dostosować, rozpadły się na odłamy, często w ogóle znikając. Z ich wpływów korzystają małe kultury, rodząc się na szczątkach dawnej wiary.

Opis religii Ameryki przedstawiony w Home of the Brave przedstawia większość ważniejszych religii a nawet kilka sekt i kultów. Poniżej zamieszczamy kilka nowych religii, jak również uzupełniamy informacje na temat tych ugrupowań, które są bliskie Ulicy.

Islam

Islam szybko zdobył sobie popularność w wielu amerykańskich miastach. Teraz jednak ma



przed sobą poważne problemy teologiczne, które sięgają do korzeni wiary muzułmańskiej. Podczas Kryzysu Środkowego Wschodu w 1997, Mekka została odcięta od świata, natomiast wiele innych ważnych miejsc religijnych zostało zniszczonych. Jeden z podstawowych dogmatów Islamu zakłada obowiązkowe (chyba że są ciężko chorzy) odbycie przez wyznawców pielgrzymki do Mekki (Hajj). Od 20 lat, Hajj była niemożliwa do spełnienia, chyba że przy zachowaniu najsurowszych środków zwalczania skażenia; poziom Radów wokół miasta nadal jest zabójczy. Wielu przywódców islamskich sekt często debatowało nad właściwą interpretacją tej strasznej sytuacji i znalezieniem najlepszego z niej wyjścia. Mówiono się o przeniesieniu Kaaby (kwadratowy budynek mieszczący czarny kamień подарowany Abrahamowi przez Archanioła Gabriela). Jak dotąd nie podjęto żadnych wyraźnych decyzji. Jednak, kilku ocalałych fundamentalistów wędrujących przez napromieniowane piaski wierzy, że prawie-zniszczenie Mekki jest demonstracją niezadowolenia Allacha. Przysięgają zrobić wszystko, żeby Jego taska powróciła. Jihad trwa dalej...

Voodoo (Vudon)

Pomimo reputacji mistycyzmu, wielu ludzi na zachodniej półkuli nadal praktykuje Voodoo i pokrewne religie, na przykład Santeria. Chociaż ośrodki kultu zarówno Voodoo jak i Santerii znajdują się w Brazylii, pozostałych krajach Ameryki Południowej a nawet w Afryce, ich wpływy są odczuwane w wielu wielkich miastach na całym świecie. Religie te są zazwyczaj oparte na wierze w duchy, które kontrolują różne aspekty natury i człowieczeństwa. Rytualne tańce pozwalają wiernym na wejście w trans, kiedy to duchy Voodoo mogą wejść w ciało wyznawcy i przejąć nad nim kontrolę. Po nawiązaniu kontaktu, duchy są proszone o wykonanie różnych usług dla swoich wyznawców, zazwyczaj w formie zaklęć. Jak zostało to spopularyzowane w płaskich filmach, zaklęcia Voodoo mają



różną moc, powodują choroby, od zwykłych bóleści do śmierci, jak również mają moc afrodyzjaków i kontrolowania umysłów innych ludzi i zwierząt. Do rzucenia klątwy czy zaklęcia są zazwyczaj wykorzystywane rytuały, ofiary ze zwierząt, lub fetysze (lalki, itp.).

Symboliczna religia Voodoo i brak zapisów powoduje, że Voodoo staje się idealną wiarą Nowej Ery Sieci. Co więcej, wyznawcy Voodoo zauważają ciekawe powiązania pomiędzy ich nauką i współczesnym światem. Twierdzą, że podłączanie się do Sieci (w ten sposób, odcinając swój umysł od koncentracji na ciele) jest podobne do przekazywania lub akceptowania ducha Voodoo w ciele. Do rzucania współczesnych klątw Voodoo nie wykorzystuje się laleczek, lecz raczej kapłan spala chip pamięciowy zawierający symulację VR efektów zaklęcia.

Buddyzm



Buddyzm nie jest religią, ani filozofią ani psychologią. Jest tym wszystkimi trzema naraz. Buddyzm jest oparty na myśli Wschodu i z tego powodu stwarza mnóstwo problemów dla ludzi wyrosłych w tradycji Zachodu. Przewodnią myślą Buddyzmu jest porzucenie własnego „ja” na drodze do pełnego oświecenia. Podstawowymi zasadami Buddyzmu są: życie jest ciągłą walką o osiągnięcie nieosiągalnego, zadowolenie może zostać osiągnięte tylko poprzez wyjście z własnej tożsamości, odrzucenie własnej tożsamości może być osiągnięte tylko przy zastosowaniu ośmiu technik (medytacja, skoncentrowanie się na szukaniu iluminacji, czystość myśli, itd.). Buddyzm również głosi pacyfizm, dlatego też niewielu cyberpunków zostaje buddystami. Jednak, w samej Ameryce, religia ta posiada wielu wyznawców. W dodatku, napływ Jainistów z Indii i popularność filozofii Zen stworzyło z Buddyzmu nową modę religijną w Stanach.

Buddyści fascynują się Siecią, którą postrzegają jako doskonałe miejsce do poszukiwania i zgłębiania własnych myśli; elektroniczny odpowiednik drzewa Buddy. W 2020, wielu buddyistów medytują poprzez zagłębianie się w dalekie obszary Sieci. Wierzą, że jest to metoda na tymczasowe zaprzeczenie sobie w „jedności” Sieci.

Satanizm



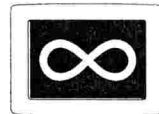
Satanizm nie jest żadną religijną nowością w Ameryce. Od lat był praktykowany w wielu miejscach. Wyznawanie Szatana jest raczej odrzuceniem, lub sprzeciwianiem się chrześcijaństwu, niż osobną religią. W naszych czasach, wiara w Szatana jest wyznawana głównie przez boostergangi i Rockmanów. Jednak, jak dotąd, nie założono formalnie centralnego ośrodka wiary. Dlatego też, większość wyznawców łączy się w małe sekty, z których każda prezentuje inną wersję Satanizmu.

Każda znana sekta satanistyczna wypowiedziała otwartą wojnę Koalicji Przeciw Wyznawaniu Szatana (KPWS, patrz Ho-



me of the Brave). Mimo iż KPWS traktuje każdą sektę satanistyczną jako wcielenie zła absolutnego, sataniści tylko nie lubią grup, które chlubią się niszczeniem ich ciężko wypracowanego stylu życia. Grupa graczy może zapłatać się w ten konflikt, starając się przeżyć lub uratować innych. Szczególnie dziwne grupy mogą się opowiedzieć po którejś ze stron.

Digital Divinity Inc. (DDI)

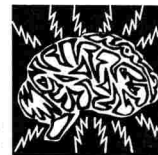


Digital Divinity Incorporated (Korporacja Boskości Cyfrowej) została oparta na twierdzeniu, że Sieć jest pierwszym wytworem człowieka, który jest nieskończony, a więc jest dowodem na boskość człowieka. Sieć jest więc centrum boskości; jest boskością i narodowością w jednym. DDI opiera się na wyznawaniu wiary, że podłączanie się do Sieci jest sposobem nawiązania łączności ze swoją prawdziwą naturą; że myśl w swojej elektronicznej formie jest niczym nirwana – niebiańskim doświadczeniem. Zgodnie z DDI, przekonania wyznawców są zupełnie odmienne od innych kościołów, należy pokazać im prawdę, zniweczyć fałszywych bogów w wybuchu płomienia nowej religii – niczym Ragnar(k „starych” religii). W istocie, DDI twierdzi, że jest to następny krok w duchowej ewolucji człowieka. Wraz z degradacją fizycznego świata, wzrasta znaczenie Sieci, jako ośrodka zaawansowanej egzystencji. Przyłączenie się do Sieci teraz, póki jeszcze istnieje Ziemia, jest dla człowieka zrozumieniem życia i poznania istoty wszechświata – jest niczym dotknięcie Boga.

Żeby nie pozostać w tyle za starymi religiami, DDI stworzyło Deusa, jaźń w Sieci, która uważa się za Boga. Ostatnio wystąpiły jednak kłopoty w raj. Markus Manigault, założyciel Digital Divinity, został zmuszony do ustąpienia ze stanowiska CEO na rzecz swojego rywala Dwighta Fraya, w czasie walki w zaciszu gabinetów o kontrolę nad Korporacją-kościołem.

Dzisiaj, DDI jest sensacją, rodzajem „modnej” religii, która zyskuje coraz więcej wyznawców. Z uwagi na stopień złożoności, wprowadzając następstwa natury technologicznej, filozoficznej i religijnej, jest to doskonała religia dla obecnych czasów. Jest to idealna mieszanka uduchowienia i technologii, opakowana w doskonale się sprzedające multi-medialne pudełko. Siedziba DDI znajduje się w San Francisco, tak więc najsilniej jej wpływy odczuwane są w Ameryce Północnej.

Realizm

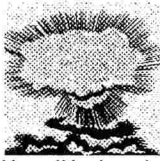


Realiści są stosunkowo małą sektą, składającą się ze ściśle powiązanych małych kościołów zlokalizowanych w najbardziej zaawansowanych technologicznie miastach. Realisci głoszą jedną unifikującą doktrynę: wszyscy wierzą, że rzeczywistość, którą przyjmujemy za pewną jest naprawdę wielką, prawie idealną symulacją VR a „prawdziwy” wszechświat jest zupełnie czym innym. Sekty głoszą różne opi-

nie na temat, czy jest „prawdziwy” wszechświat, lecz wielu wierzy, że założycielami religii są bogowie, którzy znudzili się niekończącą się egzystencją i stworzyli tę symulację tylko dla zabicia czasu.

Malizm

Malizm jest religią, która twierdzi, że świat jest zły. Wszystko jest złe. Ludzie rodzą się w grzechu, żyją w nim i umierają grzesznikami. W malizmie, nie ma przebaczenia, żadnego wybawienia ani życia pozagrobowego. Teologia malizmu jest to tego stopnia niewzruszona w swoim postrzeganiu świata jako wielkiego zła, że w rzeczywistości wyznawcy modlą się o przyjście Armageddonu, który skróci ich cierpienie. Jak na ironię, ta religia jest najbardziej rozpowszechniona w Europie, chociaż niektóre odłamy pojawiły się w Ameryce. Członkami sekt zostają zazwyczaj Nihilisci i zdesperowani przedstawiciele najniższych klas społecznych.



Religie

są zawsze wspaniałym narzędziem do dodania nowego wymiaru postaciom. Cyberpunk nie musi być ateistą. Uwaga: jeśli zamierzasz wprowadzić bardzo religijną postać, lepiej najpierw dowiedz się paru rzeczy na temat tej religii. W końcu, nie możemy przedstawić dwóch tysięcy religii na kilku stronach. Poza tym, czytając o (prawdziwych) można się dowiedzieć wielu innych, użytecznych informacji.

Niektóre inne religie,

które nie są tak popularne w Ameryce, lecz które mogą zainteresować MG i graczy:

hinduizm

taoizm

szintoizm

konfucjanizm

odmiany protestantyzmu (babtyzm, itp.)

pseudo-religie nowej fali (EST, Transmedytacjonizm, itp.)

KRAJOBRAZ POLITYCZNY

W społeczeństwie, gdzie życie zdaje się być prawie samoistną istotą, niektórzy chcą rozszerzyć swoje wpływy współpracując z grupami politycznymi, terrorystycznymi, a nawet rządowymi. Taka działalność pozwala osobie na poczucie bezpieczeństwa, podobnego do identyfikowania się z określoną religią. Dodatkowo, polityczna działalność może zapewnić dostatek materialny. Stanowisko polityczne to władza, sława i bogactwo, albo tylko mnóstwo papierkowej roboty. Wszystko zależy od tego, jak rozegrasz swoje karty.

W roku 2020, prawdziwa władza polityczna należy do stanów. Nie należy się więc dziwić, że polityka narodowa, czy federalna jest rozczłonkowana. Każda partia polityczna chce jak najlepiej dla siebie i danego stanu, a nie całego kraju. Od czasu do czasu, jedna z grup połączy wspólne wysiłki z partnerami z innych stanów (lub przynajmniej podobnymi grupami) i stworzy partię narodową. Narodowe partie próbują używać władzy federalnej do podniesienia własnej pozycji, zwiększenia strefy wpływów w swoich stanach i rozszerzenia własnych ideologii poza granicami własnego stanu. Co więcej, partie narodowe mogą zrobić więcej niż pojedyncze ugrupowania, na przykład stworzyć sieć medialną, czy wpływać na decyzje Prezydenta i Kongresu.

Poniżej przedstawiamy ważniejsze z ponad 300 amerykańskich partii politycznych; te, które codzienne pojawiają się w screamsheetach.

Wielka Dwójka: Republikanie i Demokraci

Republikanie i Demokraci są dinozaurami polityki, nadal obecnymi i nadal liczącymi się stronnictwami walki politycznej na szczeblu federalnym. Jednak, na poziomie stanowym, ich nazwy znaczą zazwyczaj niewiele więcej niż nazwy mediów. Republikanie w niektórych stanach eksperymentują z teoriami socjalistycznymi, natomiast Demokraci Teksasu są za wprowadzeniem kontroli broni.

Partia Spirali

Motto Partii Spirali brzmi: „Najwyższe Przywództwo Poprzez Najwyższe Geny”. Partia Spirali pragnie wyczyścić populację Ameryki z niepożądaných „elementów” poprzez czyszczenie genetyczne. Plotka głosi, że Partia Spirali zaoferowała wiele milionów dolarów genetykowi, który wynajdzie wirus sterylizacyjny, który będzie omijał „genetycznie czystych”. Spirala definiuje „czystych” jako nie tylko przedstawicieli rasy kaukaskiej, lecz dodatkowo osoby w spełniające minimalne wymagania fizyczne i umysłowe. Zabawne, że ostatnio Net54 odkrył, że 71% zarejestrowanych członków Spirali nie spełnia tych wymagań. Spirala musi zwiększyć swoje wpływy w rządzie federalnym, gdyż jak na razie dysponują niższymi stanowiskami w Narodowym Instytucie Zdrowia.

Zjednoczeni Wierzący

W Ameryce roku 2020, ludzie prawi muszą trzymać się razem. Żadna większa religia nie przetrwała, bez wprowadzenia znaczących zmian do swoich nauk. Bóg stworzył człowieka na swoje podobieństwo? Cybernetyka stworzy Cię lepszym. Co więcej, każde możliwe do zastosowania rozwiązanie może spowodować rozłam w grupie. Przywódcy religijni ciągle są zmuszani do chodzenia po cienkiej linii pomiędzy interpretacją nowych pomysłów i trzymaniem przy sobie dawnych wyznawców. Czterdzieści lat temu, Kościół sprzeciwiał się tylko narkotykom i mu-

zyce rockowej. Teraz, ludzie zaczynają czcić Sieć. Coraz trudniej Biblii rywalizować z elektronicznie tworzonymi rzeczywistościami.

Te wspólne problemy połączyły dawnych teologicznych przeciwników we zjednoczonym wysiłku zachowania dawnej wiary w świecie. Członkowie ponad 70 różnych sekt protestanckich, przedstawiciele kościoła katolickiego, Narodowego Uniwersytetu Hasidim oraz Zjednoczonej Ligi Islamu stworzyli jedną partię polityczną, Zjednoczonych Wierzących. Ich cel: polityczne subsydia dla religii i etyczne i moralne powstrzymanie rozwoju pewnych technologii.

Neo-Monarchiści

Wykorzystując teorię o nieskończonej, samo zaciskającej się pętli demokracji, Neo-Monarchiści głoszą powrót do monarchii. Popierani przez historyków, doktorów nauk politycznych, oraz socjologów, Neo-Monarchiści sugerują, że dziedziczna monarchia może zostać zachowana przy wprowadzeniu testowania psychologicznego, planowania i treningu wrażliwości. Ponieważ ostateczny cel grupy znajduje się daleko poza zainteresowaniami opinii publicznej, Neo-Monarchiści pracują nad wprowadzeniem silnej grupy zarządców jako krokiem pośrednim.

Nowi Federaliści

Nowy Federaliści, w koalicji z Neo-Monarchistami, chcą przywrócić niezależność Rządu Federalnego. To ugrupowanie uważa, że najważniejsze problemy Ameryki wynikają z braku planowania na szczeblu centralnym. Wierzą, że ze silnie scentralizowaną władzą, Stany Zjednoczone mogą osiągnąć dawną wielkość i ponownie roztoczyć swoje wpływy nad resztą świata. Stronnicy Nowych Federalistów wywodzą się zazwyczaj z Korporacji, zazwyczaj są to osoby, które wychowały się na opowieściach o świetności Ameryki XX wieku. Nowi Federaliści właściwie nie mają żadnego poparcia w „wolnych” stanach i niewielkie w pozostałych. Rzeczywista władza tej grupy pochodzi z ich życiowego podejścia do ważności biurokracji. Większość Nowych Federalistów to politycy-karierowicze. Przyłączają się do odpowiednich instytucji i przez lata pracy dochodzą do władzy.

Partia Jednego Świata

Partia Jednego Świata (zwana również „Simonsami”) gromadzi absolwentów elitarnych szkół biznesu w Stanach. Myślą przewodnią jest twierdzenie, że biznes nie kończy się na granicy. Silnie internacjonalistyczni i pro-korporacyjni, Simonsowie dąży do ustanowienia ogólnoswiatowej strefy wolnego handlu. Partia ta niezbyt dobrze wypada w mediach; Amerykanie nie lubią ludzi, którzy używają wyrażań w stylu „Keynesowska Heurystyka Marketingu Internacjonalistycznego” i na codzień noszą muszki. Jednak, jeśli nawet Partii Jednego Świata brakuje nieco głosów w wyborach, nadrabia to sobie jeśli chodzi o polityczne wpływy. Simonsowie są niezbędnym ogniwem pracy nowoczesnych gabinetów i pozostałych ośrodków biurokracji, ponieważ

wybrani oficjele zdają sobie sprawę, że ktoś musi prowadzić interesy. A kto jest lepszy w tym od człowieka, który wie, czym jest „Keynesowska Heurystyka Marketingu Internacjonalistycznego”?

Partia Niezależnych

Potocznie zwana „Partią Ludzi”, Partia Niezależnych datuje swoje początki na rok 2008, podczas okresu politycznej reorganizacji. Założyciele Partii zdecydowali się, że reorganizacja jest doskonałym momentem dla przeprowadzenia drastycznych zmian w amerykańskim systemie politycznym. Widzieli problem i widzieli rozwiązanie – nową narodową partię polityczną, która przetnie gordyjski węzeł polityki. Używając kombinacji zasobów, Partia Ludzi stworzyła istne imperium medialne i polityczne do głoszenia swojej ideologii. Nie żałując wydatków, Partia Niezależnych zatrudniła same gwiazdy i osobistości mediów, by głosiły poglądy Partii. Jednak, szybko się okazało, że chociaż dla ludzi wystarczą same dźwięki, rozwiązania problemów muszą mieć jakieś podstawy. Chociaż nadal mnóstwo ludzi głosuje na Partię Pracy, z roku na rok wymaga się od niej potwierdzenia obietnic. Partia Niezależnych przechodzi obecnie kryzys, grożący rozłamem, podobnym do tego, który zdarzył się Republikanom i Demokratom. W powstałym chaosie, Partia jest w dużym stopniu sparaliżowana.

Konstytucjonalisci

Konstytucjonalisci są radykalnymi wolnościowcami, którzy gotowi są walczyć i umierać za sprawę wolności osobistych i prawo do samostanowienia. Ta partia czasami reprezentuje głos wolnych stanów i zachęca inne stany do wybrania tej samej drogi. Nazwa Konstytucjonalistów nie wywodzi się wbrew pozorom od dokumentu ustanawianego przez rząd federalny. Jest to pseudonim, który został nadany partii po wielu, często udanych, próbach pomagania lub wymuszania na stanach zmian konstytucji stanowych w celu rozszerzenia wolności osobistych. Ugrupowanie jest znane nawet ze wszczynania zbrojnych powstań przeciwko tym władzom stanowym, które nie chciały współpracować. Już sama ta działalność doprowadziła do wypowiedzenia Konstytucjonalistom wojny politycznej przez potężną, popieraną przez korporacje Partię Jednego Świata i przez Rząd Federalny.

Krytycy tej partii wskazują na niebezpieczeństwo nieograniczania wolności osobistych. Na przykład, niektórzy Konstytucjonalisci chcą wolnego dostępu do wszystkich informacji w Sieci, co zniszczyłoby jej wartość handlową. Chcą również nieograniczonego dostępu do cybernetyki (pomimo groźby cyberpsychozy).

Partia Humanizmu

Partia Humanizmu jest w zasadzie prawie partią bezdomnych. Nie ma na swoim koncie żadnych spektakularnych sukcesów, lecz w świecie polityki jest znana, choć nie lubiana. Każda partia polityczna może tymczasowo polepszyć swoje notowania, nazywając członka Partii Humanizmu Ludzkim Hyclem. Po

mimo porażek, Partia czasami jest w stanie przemycić jakieś zapasy głodującym Nomadom.

Strażnicy Gai

Założone przez ocalałych z Dwuletniej AgroWojny (od 1994-1996, Korporacje walczyły z konserwatystami o kontrolę nad ochranianymi ziemiami), ugrupowanie desperacko walczy o ochronę środowiska. Mają kontakty z Europą 3000 i innymi „zielonymi” na terenie całych Stanów. Strażnicy są tak radykalni w swoich poglądach i działaniach, że ich wykonawcze skrzydło jest uważane za terrorystów. Zresztą Strażnicy Gai otwarcie popierają Eko-Terroryzm i są w stanie ciągłej walki z Partią Jednego Świata. Najwięcej wpływów mają w Wolnym Stanie Północnej Kalifornii.

Awangarda Protektoratu

Awangarda jest najsilniejszą partią komunistyczną, ciesząca się poparciem głównie senatorów z Wyoming. Awangarda jak do tej pory nie osiągnęła wielkich sukcesów na drodze do swojego celu – przekształcenia systemu społecznego, politycznego i ekonomicznego na model komunistyczny. Niestety, jak dotąd Awangarda sieje tylko nienawiść. Każdy wybrany członek Awangardy, jeśli da mu się szansę przemawiania, zamienia proste przedstawienie się w 20-minutową orację na temat błędów kapitalizmu. Wzorując się na Związku Radzieckim w najlepszych latach Zimnej Wojny, Awangarda stosuje techniki przesłuchiwanie rodem z KGB. Przeszło 40-letnie metody są jednak nieco przestarzałe i często kończą się aresztowaniem uczestników.

DODATEK B: INFORMACJE MISTRZA GRY

Poniżej zamieszczamy listę materiałów źródłowych, z których można zaczerpnąć informacji na temat Fixerów, Ulicy i innych elementów wykorzystanych w Dzikiej Strefie.

Filmy

Fixer, Paragraf 22, Operation Petticoat, The Third Man, Zabójcza Broń (Joe Pesci), Chtopcy z ferajny (dla Mafiosów), Ojciec Chrzestny (dla Mafiosów), Casablanca (dla Właścicieli), Wall Street (dla Fabrykantów), Deep Space Nine (postać Quarka, Fixera), Other People's Money (dla Fabrykantów), The Grifters (dla Os), Żądło (dla Os), Sneakers (dla Grabieżców), Dr Detroit (dla Menadżerów, Agentów), Wściekłe psy (dla Mafiosów).

Większość filmów gangsterskich z Hong Kongu posiada postać Fixera, a często akcja koncentruje się na uspokajaniu lub wyciszeniu tych transakcji, które się nie powiodły.

Książki i komiksy

Pierwsze kilka rozdziałów *Neuromancera, Hardwired*, serii *When Gravity Falls, Król Szczurów Clavella, Alongside Night* (dla Agor), *Crygander, Crying Freeman* (komiks japoński), *Sanctuary* (kolejna manga).

DODATEK C: SLANG ULICZNY

Cyberpunkci żyją w cynicznych czasach. Wpływ internacjonalizmu i postęp technologiczny, obecne we wszystkich dziedzinach życia stworzyło nowe określenia nowych pomysłów. Żargon techniczny, naleciałości z obcych języków są symbolami slangu 2020 roku.

Bagno	Szumowiny, najniższa klasa społeczna.
Boga	Szykowne, coś co jest „ modzie” (z hiszp.).
Bolek	Pozamiastowy (patrz Gaijin).
Budne	Nisko-techniczne – ołówki, papier, chodzenie, itp.
Burżuj	Przedstawiciel niskiej klasy (od burżuazji).
Cdn.	Skrót od „Chroń Dupę Narwańcu”, zwyczajowe pożegnanie Krawędziarzy.
Celofan	Oficerowie ochrony Korporacji.
Ćpuny	
Rzeczywistości	Uzależnieni od braindance'u, VR, Sieci lub gier video.
Dekownik	Netrunner.
Draga	Drogi (z węg.)
Gaijin	Obcy, zazwyczaj z podtekstem negatywnym (z jap.).
Gato	Spryciarz, opanowany – także Fixer (z hiszp.).
Gewalt	Przemoc (z niem.).
Gibson	Ktoś, kto przepowiada przyszłość, jasnowidz, psychik.
Giri	Honor, zobowiązanie, obowiązek (z jap.).
Gomi	Złom (z jap.).
Infos	Handlarz informacją.
Jeż	Ktoś, kto bardzo lubi broń.
Kleptoman	Złodziej, Grabieżca.
Korpus	Korp, urzędnik, ekspert od KORPoracyjnych wtyczek.
Krawędź	Strefa, szary obszar, teren potencjalnego chłodu; Słownik Synonimów Dinforda definiuje Krawędź jako „obszar pomiędzy innymi dwoma obszarami, których dotyka”.
Kred	Kredchip.
Kredowanie	Proces łamania kodu kradzionych chipów.

Łoś	Idiota, frajer.
Mafia	Zorganizowana przestępczość, dowolny syndykat kryminalny.
Metro	Podziemie.
Mięcho	Solo.
Monitoring 2020	Bardzo mądre zachowanie; czujne obserwowanie swojego otoczenia.
Mostowy	Dojeżdżający do pracy.
Mushi	Wirus komputerowy (z jap. „pluskwa”).
Neh?	„Prawda?“, „Co nie?“ (z jap.).
Obcy	Typowo ziemskie określenie dla osoby żyjącej w Kosmosie (Górny).
Odrzuty	Egzotyki
Organitskaya	Mafia rosyjska.
Pan Ktoś	Również „Ktoś” – pracodawca, lub ktoś z większym autorytetem.
Pancernik	Ktoś, kto nosi zbyt wiele pancerza (na przykład, WB 20 w środku lipca).
Paranoik	Ktoś, kto zna wszystkie fakty.
Pomocnik	Fixer podległy szefowi Fixerowi, pracujący dla niego.
RAM	Osobowość (z komputerowego żargonu)
Rambociak	Uzbrojona laseczka (od Rambo i kociak).
Salata	Pieniądze.
Samouk	Niezależny, pracujący na własny rachunek.
Sardynka	Pilot Pancerza Wspomagane.
Sęp Kulturowy	Reporter.
Svoluch	Ktoś bez honoru, bez Giri, kanalia (z ros.).
Szkielet	Kompletne elektroniczne zapisy dotyczące osoby; jej elektroniczna tożsamość.
Śmietnik	Pancerz Wspomagany.
Tresowanie	
Pieska	Popularne wśród gangów przeprogramowanie policyjnych Robo-Psów.
Twarde	Określenie wartościujące, jak „zimne”, „fajowe”, „git”, itp.
Utylizacja	Przyjazny środowisku akt zabicia kogoś i zabrania ciała do banku ciał.
V-idiota	Uzależniony od VR lub gier video.
VR-kada	Klub VR, braindanceu, lub gier video.
Wchłanianie	Jedzenie w biegu, nie poświęcanie mu większej uwagi.
Wyprażony	Uzależniony od braindanceu.
Yono	Szumowina, najbiedniejszy (z kor. Yonomoseki).
Zaczarowany	Cyberpsycho, również maniak Sieci.
Zanitowany	Ktoś, kto ma całe ciało mechaniczne – PPC.
Zielone	Pieniądze.
Żeton	Żeton Kredytowy.

DODATEK D: TABELE NASTROJU

Chromowane noce i światła neonów. Po to stworzono Cyberpunka...

Cyberpunk jest unikatowym gatunkiem. To nie tylko faceci ze spluwami, którzy akurat mają zastąpione niektóre części swojego ciała metalem i elektroniką. To jest nastrój... nastawienie. W dobrej przygodzie, zarówno Mistrz Gry jak i gracze muszą wczuć się w nastrój Cyberpunka. Kluczem jest atmosfera. Pomoże zarówno Tobie, Mistrzu Gry, jak i Twoim graczom na lepszą zabawę. Poniższa lista nie jest w żadnym razie kompletna i tylko od Twojej wyobraźni zależy, jak dobrze odczuwają nastrój Cyberpunka Twoi gracze.

Przygotowanie (przedstaw te informacje graczom na początku przygody).

- ✓ Data (rok, miesiąc, dzień, czas (na początku), pogoda).
- ✓ Lokacja (Strefa*, miasto, stan, Strefy Walki, obszar geograficzny w mniej znanych krajach).

Pomiędzy wydarzeniami (jeśli podróż jest długa).

- ✓ Środek transportu (samochód, taksówka, samolot, itd.).
- ✓ Przypadkowe spotkania*.
- ✓ Zmiany w otoczeniu.
- ✓ Problemy mogące wyniknąć z transportu (korki*, przypadkowe spotkania*, itd.).

Wydarzenia (za każdym razem, gdy gracze pojawią się w ważnym miejscu, lub tam gdzie będzie to konieczne).

- ✓ Zmiany w otoczeniu.

WZROK

- ✓ Opis specyficznych lokacji. Jeśli wewnątrz, opis postaci, umeblowania, wystroju, rozmiarów. Jeśli w mieście, opis Videoboardów i ekranów TV*, atmosfera dreszczowca*, znaki szczególne w krajobrazie (kościół na terenach religijnych, itp.).
- ✓ Mieszkańcy miasta, przypadkowy złom*, itp.
- ✓ Inny nastrój może być zależny od miejsca pobytu (na przykład, na pustyni – piasek i mnóstwo słońca; w kanałach – woda do pasa, niewiele światła, smród, itp.).
- ✓ Cyberwizja – widzenie poza granicami normalnych zmysłów.

WĘCH

- ✓ Szczególnie silne zapachy (ścieki, zwłoki, zgniła żywność, itp.).

SŁUCH

- ✓ Hałas – przypadkowy hałas*.
- ✓ Muzyka – Tech-hałas*.
- ✓ Różnice językowe (lub dialektowe), Kultura*, itp.
- ✓ Cyberśluch – słuch poza granicami normalnych zmysłów.

SMIAK

- ✓ Rozróżnienie pomiędzy prawdziwym żarciem, Żwirem i syntetykami. (Jeśli będziesz to robić dostatecznie często, Twoi gracze zaczną kupować tylko prawdziwe jedzenie).

POCZUCIE

- ✓ Wyczerpanie, nerwowe drgawki, wpływ alkoholu, narkotyków, klaustrofobia, „gęstość” i jakość powietrza, itp.

* oznacza, że bardziej szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w *Dzikiej Strefie*.

Miejskie środowisko

Poniżej przedstawiamy listę składników nowoczesnego miasta, które powinny towarzyszyć postaciom, szczególnie w Strefie.

1. **Neony** – W Cyberpunku, nigdy nie będziesz miał za dużo świateł neonowych.
2. **Panele słoneczne** – na każdym dachu, świetliku, nawet na dachach samochodów.
3. **Para** – Wydobywająca się z kominów, wywietrzników, z krat w ulicy (dowolny inny rodzaj gazu, mgła, dym papierosowy, smog, itp.).
4. **Ekrany video** – Ekrany ogłoszeniowe, reklamowe, prywatne samoloty, monitory, wszędzie jest telewizja.
5. **Klaustrofobia** – Tłumy, trumnowce, korki uliczne.
6. **Internacjonalizm** – Wszystko skądś pochodzi, ale dlaczego akurat właśnie z tego kraju?
7. **Markowe Nazwy** – To świat Korporacji i wszystko jest zastrzeżone prawami. Nowe nazwy pojawiają się bardzo rzadko. Większą część stanowią odkurzone stare slogany: „Nie mogę uwierzyć, że to nie jest sok owocowy!”™”.
8. **Brud** – Kurz, smar, rdza, śmiecie i ci, którzy żyją w nich. Cyberpunk nie jest schłodny.
9. **Hiperaktywność** – Skoncentrowana i nieskoncentrowana energia zrodzona z desperacji, zawsze nanosekundy przed wyczerpaniem.
10. **Technologia** – „To właśnie technologia, głupku!” To zawsze było nasze motto.

Grzebiąc w śmieciach

Poniżej zamieszczamy krótki wgląd w zawartość śmietników, lub złomu, który można napotkać na Ulicy – towar leży wszędzie, w zaułkach, szczelinach, nawet w schowku na rękawiczki w Twoim samochodzie.

1. Mały telewizor z rozbitym ekranem.
2. Do połowy zjedzona paczka Żwiru.
3. Puszka napoju sodowego.
4. Używana strzykawka z jakimś płynem.
5. Zwłoki.
6. Wyrzucony screamsheet.
7. Kilka starych miedzianych kabli podłączonych do procesora.
8. Torebka po hot-dogu.

9. Paczka gum do żucia.
10. Nadtopiony chip informacyjny.

Mamy dzisiaj gorącą noc w mieście

Poniższa lista (lub tabela losowa, jeśli wolicie) rzeczy, które mogą przytrafić się miastu, a które mogą poważnie zaszkodzić graczom, lub też znacznie im pomóc.

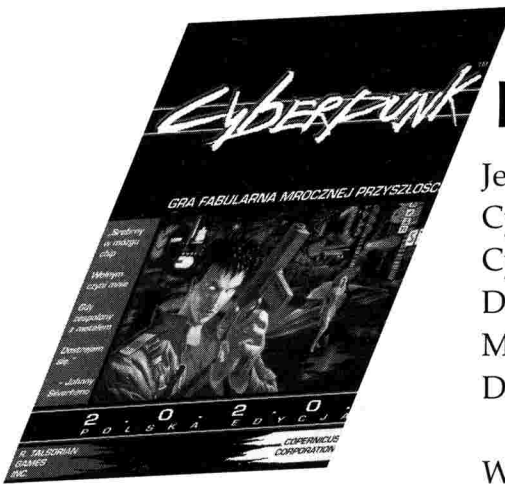
1. Zamieszki, marsz protestacyjny, demonstracja.
2. Naprawdę Kiepska Pogoda – monsun, burza, trzęsienie ziemi, tornado, huragan.
3. Wielki pożar.
4. Parada (Dzień Wdzięczności Arasaki!?!?)
5. Awaria zasilania, uszkodzenie innego systemu użyteczności publicznej (może paść sektor Sieci, Boże ucho!).
6. Koncert.
7. Wyścigi motocyklistów – zazwyczaj w nocy, ale kto wie...
8. Łapanka gangów, wojny gangów, raveparty.
9. Wydarzenia „sponsorowane” przez Korporację (wielkie prezentacje produktów, jakaś promocja, lub przegląd).
10. Przedstawienia uliczne i mówcy okolicznościowi.

Rzeczy, które robią w mieście dużo hałasu

Używaj tych przypadkowych hałasów za każdym razem, kiedy spada tempo. Lista jest stworzona z myślą o wykorzystaniu co bardziej denerwujących odgłosów miasta. Poczekaj, aż jeden z graczy zacznie mówić do drugiego i nagle przerwij im...

1. „Wruum!!!” – AV-ka przelatuje ponad głowami.
2. „Honk! Honk! Zgrzyyyt – Łup!” – gracze są świadkami pobliskiego wypadku drogowego.
3. „Miauuu – Łomot, Brzdęk!” – pobliskie kocury grzebią w śmietnikach.
4. „Bang, Bang, Bang!” – strzelanina w oddali.
5. „Aaaaaa!” – ktoś spada z budynku, albo sam albo z pomocą.
6. „Aaaaa, Ratunku, Ratuunku!” – ktoś rozpaczliwie gdzieś woła.
7. „@\$%#&!!!” – kłótnia pomiędzy dwoma ulicznymi handlarzami – hałas i przekleństwa nie znają granic.
8. „Boom-Shaka-Laka-Boom” – pobliski chromer z odtwarzaczem wielkości bagażnika.
9. „Łąąą, Łąąą, Łąąą...” policyjny wóz przemyka obok.
10. „JETSETTER™ NESESER KORPORACYJNY ARASAKI... PROWADŹ SWÓJ INTERES Z GRACJĄ I BEZPIECZEŃSTWEM...” tablica reklamowa z głośnością na full.

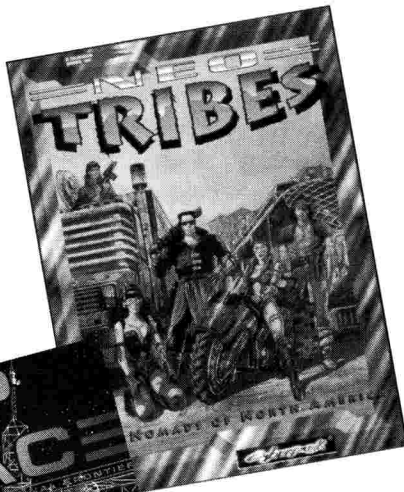
Czy byłeś już na krawędzi?



Jeżeli nie wiesz jak przeżyć w brutalnym świecie Cyberpunka 2020 wstąp do szkoły przetrwania. Cyberszkoły.

Do dzisiaj ukazały się: Chrome Book, Słuchajcie głęby, Maximum Metal, Mordercza Stal, Solo of Fortune, Dzika Strefa.

W najbliższym czasie ukażą się kolejne podręczniki przydatne w tej szkole. Znajdziesz je na tej stronie.



Nomadzi

Dzika poapokaliptyczna Ameryka to świat w którym Nomadzi walczą o przeżycie



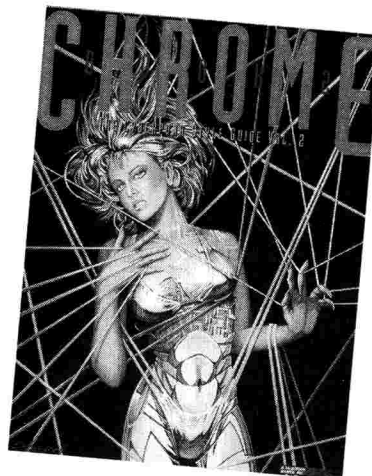
Deep Space

przenosi graczy w kosmos



Protect & Serve

dodatek dla obrońców prawa



Chromebook 2

sprzęt, broń, pojazdy, egzoszkielety i coś jeszcze



KRĘCĄC, KRADNĄC I ZAŁATWIAJĄC...

Takie jest życie na Ulicy.

I nikt nie zna go lepiej, niż ten facet; człowiek, który rządzi informacją i towarem - Fixer. W tym świeżym, nowym dodatku dla ulubieńców publiczności, zejdziesz do podziemi Cyberpunka - „brudne, nerwowe, prowizoryczne i nielegalne” otoczenie, w którym pośrednicy czują się jak ryby w wodzie. Gdzie Pieniądz spotyka się z Ulicą i zaczyna prawdziwa walka o przetrwanie - jak utrzymać biznes w ruchu.

Lecz bycie Fixerem to nie tylko cieniste, ciemne zaułki, w których załatwiane są transakcje. Dzika Strefa pozwala Ci na zanurzenie się w świecie bogatych Fabrykantów - władców pieniądza, zakulisowe manipulacje agentów i menadżerów, a także dziwne układy Infosów i ich kurierów.

Wyspecjalizuj swojego Fixera w którejkolwiek z ponad 15 różnych dziedzin, od bogatych Handlarzy i Forsiarzy do Pijawek i Pośredników. Stwórz własną organizację. Dzika Strefa zapewnia informacje, jak założyć własny biznes, jak go utrzymać, przedstawia szczegółowy opis środowiska Ulicy. Wszystko to w jednej, skoncentrowanej pigułce euforyku.

Myślałeś wcześniej, że jesteś Cyberpunkiem. Nawet nie wiedziałeś, kto to jest, Choomba. Teraz wyglądasz boga, unikasz gwałtu i wypełniasz giri. Teraz Twoim terytorium jest...

DZIKA STREFA

**SUPLEMENT
DO SYSTEMU**



COPERNICUS CORP.



**R. TALSORIAN
GAMES, INC.**

ISBN 83-86758-08-2

© Copyright 1993 R. Talsorian Games All Rights Reserved. © Cyberpunk is R. Talsorian's trademark name for its game of the dark future. © Wildside is a trademark of R. Talsorian Games Inc. All Rights Reserved. © Copyright 1997 for Polish edition Copernicus Corporation.