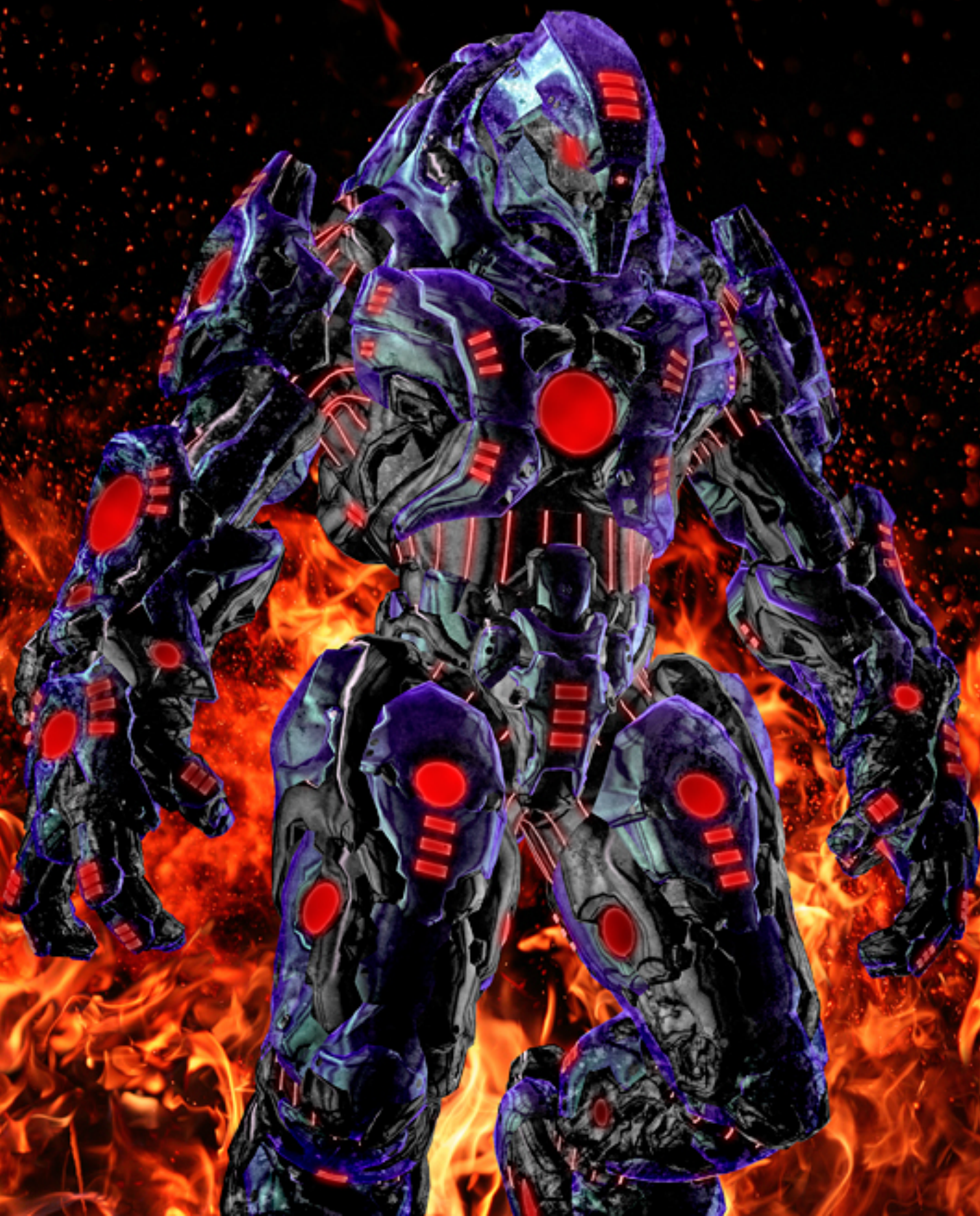


ROBOTICA

APOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA W KONWENCJI SCIENCE FICTION



ROBOTICA: KULT TECHNOLOGII
Apokaliptyczna gra fabularna
w konwencji science fiction

Pomysł i opracowanie: Rafał Olszak

Ilustracje: Rafał Olszak (fotomontaże i obróbka 3D), Paul Gerrard (str. 44, 47, 71, 200), Andree Wallin (str. 34, 65, 147, 158, 272), Mateusz Staniszew (str. 192), Ryszard Czarniecki (str. 6, 230, 255, 267), Jakub Ben (str. 115, 296-308), Eric Gagnon (str. 40, 155, 220, 265), Markus Vogt (str. 5, 36, 75), Nathan Carlsisle (str. 173, 190, 194, 199, 243, 278), Pierre Famador (str. 97) i inni.

Layout i Karty: Rafał Olszak
Fotomontaż na okładce: Rafał Olszak
Skład: CYFROGRAFIA
Korekta: Katarzyna Wawrzyniak, Sebastian Dziedzic
Logo: Jakub Ben

Podziękowania dla: postapocalyptic.net, paradoks.net, polter.pl, miastofantastyki.pl, noxius.pl, strefarpg.pl, wieza.org, rebel.pl, unreal-fantasy.pl, kawerna.pl, gryfabularne.blogspot.com, tawerna.rpg.pl, gry-fabularne.com i dla tych wszystkich, którzy udzielali nam wsparcia!

ISBN: 978-83-930571-7-7

Żaden fragment tej książki nie może być reprodukowany lub transmitowany w żadnej formie mechanicznej lub elektronicznej bez pisemnej zgody wydawcy bądź autora. Działania na szkodę wydawnictwa CYFROGRAFIA będą ścigane. W szczególności zabrania się zamieszczania podręcznika w Internecie.

Wydawca wyraża zgodę na powielanie do użytku prywatnego Karty Postaci, Karty Technologii, Kart Robotów, Karty Programu, Karty Craftingu. Niektóre materiały, o których mowa w tej książce, znajdują się wyłącznie na płycie CD.

© Copyright CYFROGRAFIA
© Copyright Rafał Olszak

CYFROGRAFIA
ul. Wrzeciono 52 lokal 21, 01-956 Warszawa
NIP 118-148-93-46, www.cyfrografia.pl
kontakt@cyfrografia.pl

Oficjalna strona gry: www.roboticarp.pl
Oficjalne forum gry: www.roboticarp.pl/forum/
Almanach Graczy i Narratorów: www.mistrzgry.pl



SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE

Trwa apokalipsa...	4
Od autora	7
Fragment rozgrywki	8
Funkcje Narratora i Gracza	8
O czym jest ROBOTICA	9
Kult Technologii	9
Cele gry i wrogowie postaci	10
Tryb gry	10
Konwencja FUSION	11
Atmosfera	11
Konwencja sesji	13
Styl FUSION w komunikacji	15
Filozofia FUSION	16
FUSION a byt ludzi i maszyn	17

KREACJA BOHATERÓW

Konfiguracja drużyny	19
Integrator Drużyny	19
Tworzenie postaci - definicje	21
Tworzenie postaci - etapy	21
Etap #1 - Priorytet	21
Etap #2 - Forma postaci	24
Etap #3 - Trauma	24
Etap #4 - Rola i Parametry	32
Definiowanie Roli	56
Etap #5 Indywidualność i wartość graniczna	57
Etap #6 Profil psychologiczny	57
Etap #7 Dopasowanie	61
Etap #8 Ekwipunek	61
Etap #9 Baza i Dostępny	62
Formy bytu	64
Robot samoświadomy	64
Cyborg	70
Wyswobodzony klon	72
Mutant	76
Android	77
Hiperistota	79
Mutacje	96
Choroby	99
Talenty Parapsychiczne	103

CYBERPRZESTRZEŃ

Definicja	114
Programowanie a prawo własności	117
Cybernauci a sporadycy	118
Delirium	118
Serwery	120
Programy	122
Przykładowe programy specjalne	124
Kreacja oprogramowania	139

CYBERNETYKA

Definicja	144
Cybernetyka a obrażenia	145

Co daje cybernetyka?	148
Przykładowe implanty	148

MIEJSCE AKCJI

Blue Entropia	154
Krajobraz miasta	154
Przypadkowe spotkania	156
Warunki pogodowe	156
Podróżowanie i środki transportu	156
Lokacja: Hangar	159
Lokacja: Kasyno	164
Hazard kompulsywny	166
Lokacja: Węzeł Energetyczny	166

SPOŁECZNOŚCI I KONFLIKTY

Konflikty społeczne	168
Transparentni	170
Komisarze	171
Virtual Oldtimers	171
Duale	173
Bezseni	174
Instytut Transhumanizmu	176
Zwyrodnialcy	178
Sekta JAŻŃ	178
Scjentolodzy	180
Alternacja	182
Korporacje	187
Destrukcyjne	189
Ruch Oporu	191
Klany	193
Klan Tanka	194
Klan EXTASOR	195
Klan Dryferzy	197
Klan Inżynierów	197
Klan MobileSlaves	198
Cyberdewiancy	199
Multinoidy	203
Obywatele Światła	204
Sekta Eutanastów	205
Zakonspirowani	206
Anarchiści	207
Moderzy	207

TECHNOLOGIE

Definicja	209
Definiowanie Technologii	210
Próg kreacji	211
Używanie Technologii	211
Rodzaje Technologii	211
Technologie alfabetyczne	233

ZASADY

Praca na warstwach	236
Wpływ Graczy na świat: Zmiany Fabularne i testy	236
Testy	237
Testy arbitralne	240
Stężenie sukcesu	241

Testy fatalne	242	Miotanie przedmiotami	281
Wprawa gwarancją powodzenia	242	Granaty i ładunki wybuchowe	282
Testy przeciwstawne	242	Atakowanie chmury	
Testy porównawcze	242	miniaturowych robotów	282
Opcjonalne testy zespołowe	242	Ekstremalne sceny walki	282
Testy jawne i niejawne	244		
Testy rozłożone w czasie		ZASADY DODATKOWE	
i opisujące czas działania	244	Zimna Krew, Strach, Obrzydzenie	283
Testy zbiorcze	245	Przebudowa sprzętu	284
Przeciążenie	245	Pilotaż pojazdów	284
Upgrade kostek a Przeciążenie	247		
Konflikty społeczne		DOŚWIADCZENIE SPRZEŻONE	
i kwazispołeczne	248	Definicja	286
Processing i fraktale	251	Akt Ustępstwa	286
		Przyznawanie PDS	287
OBRAŻENIA		Przyznawanie PD	288
Zasada FINISZU	252	Wydawanie punktów rozwojowych	289
Obrażenia śmiertelników	253	Nagrody specjalne - Medale	289
Obrażenia maszyn	257	Sprzężenie zwrotne	290
Recykling Technologii	262		
Obrażenia szacowane	263	POZIOM TRUDNOŚCI	
Wypełnianie Karty Technologii	263	Definicja	291
Pancerz	264	Niski Poziom Trudności	291
		Średni Poziom Trudności	292
WALKA		Wysoki Poziom Trudności	293
Zasady walki - podstawy	266	Gra na dwóch Narratorów	293
Inicjatywa	266		
Adrenalina!		BESTIARIUSZ	
Licytacja pierwszeństwa	268	Bossowie	294
Postawa w walce	268	Kartoteka przeciwników	295
Testy ataku i zadawanie obrażeń		Maszyny DESTRO	296
- informacje ogólne	271	Zwyrodnialcy	308
Walka w trudnych warunkach	272	Klony korporacyjne	309
Strzelanie jak do tarczy	273	Cyberdewianci	309
Zasadzka	273	Organizmy eksperymentalne	310
Nagły atak	273		
Atak taktyczny	274	BROŃ DYSTANSOWA	
Cios w plecy	274	Typy broni	314
Katowanie leżącego	274	Cechy broni	315
Chwył	275	Samodzielne projektowanie broni	320
Walka strzelecka	275	Elementy broni strzeleckiej	322
Krótką serią	276	Moduły i opcje dodatkowe	331
Ostrzał przeciwnika w zwarcu	276	Korekcja systemowa	332
Strzał snajperski	276	Rodzaje i ceny amunicji	333
Ostrzeliwanie grupy	277		
Atak na ślepo	277	EKWIPUNEK	
Strzał mierzony i celowanie	277	Wartość Modulantów	
Strzelanie z kilku broni	277	i modułów technologicznych	334
Piekło pierwszej tury		Przykładowy sprzęt i broń	334
i organizacja scen walki	279		
Jeden na jednego	279	MATERIAŁY DODATKOWE	
Ryzykowne zagranie	279	Karta Bohatera	353
Broń improwizowana	280	Karty dodatkowe	355
Ludzie a syntetycy	280		
Zmiana biegów	280	INDEKS	
Walka z obiektem latającym	280		
Atak jednostki na grupę	280		
Atak grupy na jednostkę	281		

Trwa apokalipsa, a na Ziemi panuje stale narastający chaos!

Ludzkość została uwiedziona, a potem bezlitośnie wykorzystana przez technologię. Galopujący rozwój przemysłowy oraz pomniejsze konflikty nuklearne stały się przyczyną tragicznego w skutkach skażenia środowiska. Jak do tego doszło?

Oszołomieni zdobycami informatyki programiści powoływali do życia autonomiczne systemy i maszyny, obdarzając je sztuczną inteligencją. Powstawały tysiące typów urządzeń, tworzonych głównie z myślą o przemyśle i działaniach militarnych. Ludzkość zachłystywała się potęgą stwarzania cyfrowych podwładnych do tego stopnia, że w końcu odeszły przestrogi myślicieli i moralistów.

Koncerny zajmujące się cybernetyką promowały produkt w postaci cyborgów, które można było wyposażać w tak zwane Przetworniki DNA. Urządzenia te odczytywały zdigitalizowaną uprzednio osobowość człowieka, którego ciało poddawano eutanazji w trakcie procesu transformacji. Hasło myśl jest energią nabrało zupełnie nowego znaczenia! Ludzie masowo korzystali z możliwości przeobrażenia w humanoidalne roboty pokryte żywą tkanką. Korporacje zatajały informacje o skutkach ubocznych, powszechnie występujących syndromach i innych zagrożeniach. Ze względu na sprzeciw, a nawet bojowe ataki ze strony grup humanistycznych, potężne koncerny umożliwiały przetrzymywanie cyfrowych osobowości zapisanych na Dyskach Cyber-Psyche, w specjalnych obiektach, nazywanych Bankami Dusz. Z owych fortec danych zdigitalizowani ludzie sterowali swoimi maszynami zdalnie.

Wielkie organizacje korporacyjne do rozwoju potrzebowały czegoś więcej niż drogie roboty i zaawansowane systemy komputerowe. Szybko okazało się, że rozwiązaniem może być nowoczesna genetyka. Wybitni, ale też niemoralni inżynierowie i naukowcy, pozbawieni jakichkolwiek hamulców, rozpoczęli klonowanie na ogromną skalę, implantując swoim twórcom cuda nanotechnologii w postaci programowalnych Schematyzatorów zachowań. Ogromny przyrost niewolniczej siły roboczej wywołał kryzys na rynkach pracy całego świata - kłony tworzone rzekomo z myślą o zajęciu miejsca człowieka jedynie w skrajnie niebezpiecznych zawodach i trudnych warunkach, ostatecznie zastąpiły go na bardzo wielu stanowiskach!

Ulicami kroczyły upodobnione do ludzi cyborgi, grupy identycznych, odpornych na skażenie, wiecznie młodych korporacyjnych klonów o statusie wyższym od przeciętnego obywatela, a także oddziały maszyn strażniczych, które stopniowo wypierały zwyczajną Policję. Społeczeństwo zadłużało się na gigantyczną skalę, tracąc jakkolwiek wpływ na postępowanie korporacji. Na dodatek, wskutek stale pogarszających się

warunków życia na Ziemi, ludzie uzależniali się od leków, wytwarzanych oczywiście przez koncerny podległe najpotężniejszym firmom. Sporadyczne bunty były krwawo tłumione. Choć bywały momenty dające szaremu człowiekowi nadzieję, ubezwłasnowolnione media manipulowały informacją w sposób korzystny dla swych chlebodawców.

Ludzkość staczała się na dno. Niewykluczone, że pęd technologiczny i przemysłowy trwałby jeszcze przez dziesięciolecia, przynosząc światu kolejne innowacje, jednakże dalsze egzystowanie na Ziemi stało się niezwykle trudne! Skażenie środowiska zapoczątkowało powstanie nowych wirusów mutujących z szybkością uniemożliwiającą jakąkolwiek pomoc zarażonym.

Rozpoczęła się kosmiczna ewakuacja, na którą pozwolili mogli sobie wyłącznie najbogatsi obywatele. Paradoksalnie, pozaziemskie kolonie jawiły się jako oazy normalności. Tylko tam człowiek mógł prowadzić względnie spokojne życie. Masy ludzi o niskim statusie materialnym, chcąc uciec ze skażonej planety, decydowały się na zobowiązujące do niewolniczej pracy umowy na 20 - 30 pokoleń. Ludzkość cofnęła się do czasów niewolnictwa, z tą tylko różnicą, że zwykły obywatel kontrolowany był nie przez rzekomo lepszą arystokrację, lecz przez postawionego wyżej w korporacyjnej hierarchii nietykalnego kłona - oddanego słudze bogaczy. Mimo wszystko ze względu na ograniczoną ilość odpowiednich surowców niezbędnych do wytwarzania klonów, w kosmosie korporacje zmuszone były dbać o obywateli bardziej niż na rodzimej planecie.

Tymczasem na Ziemi zaczęły panować: anarchia, wynaturzenie i śmierć. Systemy porzucone przez swych twórców dosłownie oszalały. Najbardziej zaawansowane technologie informatyczne zyskały pełną autonomię, a nawet samoświadomość i dziedziczyły najgorsze cechy osobowości użytkowników. Na światło dzienne wyszły wszystkie skrywane przez korporacje tajemnice: niezwykle eksperymenty genetyczne, podejrzane technologie oraz potworne skutki uboczne dotychczasowych działań. Ludzie umierali milionami lub mutowali, by z każdym dniem przybliżać się ku granicy człowieczeństwa. Sztuczne inteligencje programowały się samodzielnie, przyjmując niezrozumiałe założenia i priorytety. Maszyny i roboty bez nowych wytycznych wpadały w niekończące się cykle pętli, które pomimo zmian okoliczności były realizowane za wszelką cenę. Wielkie fabryki i elektrownie stawały się celem mutantów i cyborgów, walczących o niezbędne do przetrwania zasoby.

Gdy wydawało się, że koszmar osiąga apogeum, a totalna katastrofa jest nieunikniona, ci którzy przeżyli, zostali świadkami narodzin bytów transcendentalno informatycznych obdarzonych inteligencją i samoświadomością. Hiperistoty - bo tak je nazwano - rozpoczęły przejmowanie kontroli nad pogrążonym w chaosie światem.



Stworzenia te miały rozwinięte niezwykle zdolności. Mogły manipulować komputerami, systemami, a nawet kontrolować ludzki umysł oraz wpływać siłą woli na materię! Powstały liczne organizacje okultystyczne, zrzeszające mutantów, wierzących że Hiperistoty to cud lub bóstwo we własnej osobie!

Pomimo pozytywnego oddziaływania na zdeorganizowany świat, Hiperistoty stanowiły poważne zagrożenie dla cyborgów. Zostały przez nich uznane za potężną i stwarzającą zagrożenie aberrację, którą należy wyeliminować. Rozpoczęła się wojna, mająca na celu definitywne unicestwienie Hiperistot. Starannie wyselekcjonowane roboty poddawano licznym eksperymentom, narażając je na ataki Hiperistot.

Odkryto, że te pozbawione materialnej formy stworzenia egzystują wyłącznie dzięki czerpaniu energii z urządzeń oraz mocy witalnej ludzkich organizmów. Rewelacje te ułatwiły walkę z istotami, które w końcu zaczęły przegrywać. Obecnie przeważająca większość Hiperistot zagrożona jest we śnie, w trybie wstrzymania, ale nie brakuje przebudzonych, które dążą do realizacji wyłącznie sobie znanych celów.

Ulicami opustoszałych miast jeżdżą upiorne pojazdy bez kierowców, a skomputeryzowane biurowce zdają się żyć własnym życiem. Liczne fabryki zadziwiająco sprawnie wytwarzają klony i maszyny. Wyłączone dotychczas reklamy i światła na ulicach zaczynają czasem nagle świecić, co może sugerować działanie

samoświadomego wirusa albo obecność Hiperistoty! A to tylko wybrane zagrożenia nowego świata. Równie niebezpieczne może być starcie z autonomicznymi robotami, poszukującymi danych, energii lub wykonującymi uprzednio zaprogramowane zadania, traktowane jak swoiste powołanie... Albo konflikt z formacją odczuwiczonych mutantów lub bandą okrutnych cyborgów, skłonnych otworzyć ogień z byle powodu - dla podniety lub potwierdzenia poczucia nieśmiertelności.

Zagrożeniem bywa także - a może przede wszystkim - nadzieja. Nigdy nie wiadomo, czy włączący się pośród zgłiszczy android jest niezwykle pożyteczną jednostką naprawczą lub medyczną, czy stanowi wysłannika potężnej Hiperistoty, która kontroluje całą okolicę. Nie sposób ustalić, czy klon, deklarujący pomoc i podający się za wyzwolonego, nie jest szpiegiem poewakuacyjnych oddziałów korporacyjnych. Nie ma pewności, czy niepozornie wyglądający robot inżynierski nie jest w stanie transformować się w destrukcyjną maszynę. Nikt nie jest w stanie oszacować, jak wiele maszyn i systemów zostało obdarzonych samoświadomością podczas wojny cyborgów z Hiperistotami. Nie ma też pewności, że przypadkowo napotkany, wychudzony mutant, nie jest śmiertelnie niebezpieczny lub bezcenny ze względu na zdolności parapsychofizyczne jak telekineza, prekognicja, czy zdalne postrzeganie!

Tylko jedno jest pewne - pomoc nie nadejdzie, więc nie ma ratunku przed piekłem, które owładnęło Ziemią.



OD AUTORA: DROGI CZYTELNIKU

Skoro trzymasz w dłoniach tę książkę, najprawdopodobniej wiesz już, czym są gry fabularne. Zdajesz sobie sprawę z tego, jaką funkcję pełni Narrator. Wiesz też, że głównym zadaniem Graczy jest adekwatne odgrywanie postaci podczas tak zwanej sesji.

Jeżeli należysz do grona osób, które jeszcze nie miały styczności z grami fabularnymi, zapoznaj się z fragmentem rozgrywki na następnej stronie. Zobaczysz Narratora reżyserującego przygodę oraz Gracza, który prowadzi swojego bohatera do zwycięstwa. Dosłownie tak to wygląda w praktyce. To rzeczywiście jest takie łatwe. Relacjonuje się myśli i poczynania swojego bohatera, podczas gdy Narrator opisuje świat i zachowanie pozostałych postaci.

W razie jakichkolwiek pytań lub wątpliwości czuj się zaproszony na oficjalne forum dyskusyjne, znajdujące się na stronie www.roboticarp.pl. Jeśli nie ja, to zapewne któryś z Graczy pomoże ci w zrozumieniu tajników RPG, czyli Role Playing Game (angielskie sformułowanie, z którego wywodzi się określenie - gra fabularna). Wiele praktycznych informacji na temat prowadzenia rozgrywki oraz odgrywania ról, można znaleźć w serwisie www.mistrz gry.pl, który w całości poświęcony jest RPG. Najbardziej kreatywni fani mogą nawet otrzymać finansowe wsparcie w zamian za napisanie scenariusza albo tekstu almanachowego.

Na oficjalną stronę www.roboticarp.pl warto zaglądać również ze względu na udostępniane tam bezpłatne materiały dodatkowe. Na forum można także dzielić się własnymi pomysłami, publikować raporty z sesji, prezentować swoich bohaterów.

Szczegółowe cele gier fabularnych rzadko bywają jednoznacznie zdefiniowane. Zazwyczaj wszystko jest w rękach Narratora, który nakreśla główne motywy i zadania. W grze ROBOTICA bohaterowie Graczy będą wikłani w różne konflikty społeczne oraz intrygi, aczkolwiek nadrzędnym celem gry dla wszystkich postaci niezależnie od ich typu, jest przetrwanie.

Scenariusze w realiach gry, z którą się właśnie zapoznajesz, to dramatyczne próby przeżycia w dobie globalnego kryzysu na skalę apokalipsy. Dotrwanie bohaterów do końca scenariusza powinno być źródłem satysfakcji. Ukończenie kampanii warto uczcić butelką szampana!

Cóż, nie każdy lubi tak ostry survival. Od czasu do czasu, dla wytchnienia, można ustalić Niski Poziom Trudności. Wówczas uczestnicy nie muszą rozważać swoich decyzji z tak dużą starannością. Niezależnie od Poziomu Trudności rozgrywki, Gracze mogą brać aktywny udział w tworzeniu fabuły poprzez wydawanie Punktów

Doświadczenia Sukcesu. Nie zmienia to jednak faktu, że świat gry jest skrajnie niebezpieczny. Poza tym kryteria bywają bezlitosne, a kości miewają kaprysy. Warto zatem dobrze poznać reguły, by móc wykorzystać wszystkie atuty, wynikające z formy postaci i wybranej Roli.

Do gry w ROBOTICA potrzebna jest niniejsza księga zasad oraz garść kostek. Niezbędne są dwie kostki sześciocienne i kilkanaście kostek dziesięciościennych. Ważne, by dziesiątki były w dwóch różnych kolorach - na przykład 8 sztuk niebieskich i 6 sztuk czerwonych.

Konieczne będzie skserowanie wybranych stron podręcznika lub wydrukowanie ich odpowiedników przy pomocy chociażby domowej drukarki. Wszystkie materiały przeznaczone do druku umieszczono na płycie CD załączonej do książki.

Dla uzyskania odpowiedniej atmosfery można też wykorzystać znajdujące się na dysku podkłady muzyczne. Mroczna, sugestywna muzyka powinna ułatwić wczucie się w apokaliptyczny klimat gry.

Warto wspomnieć, że ROBOTICA tworzona była z myślą o ludziach dojrzałych, którzy mają stalowe nerwy. Prezentowana na stronach tej książki wizja apokalipsy nierzadko może wywoływać niepokój i zniechęcenie. W niemałych ilościach pojawiają się przemoc, wynaturzenia i choroby. Religijność bywa prezentowana w krzywym zwierciadle. Brutalnie ukazane zaburzenia psychiczne stają się niekiedy pretekstem do komplikowania losów bohaterów. Podczas lektury należy zachować zdrowy dystans i mieć świadomość, że niniejsza książka to gra fabularna, której akcja toczy się w fikcyjnym świecie przyszłości, zmodyfikowanym na potrzeby mrocznej konwencji.

Kończąc wstęp, nie pozostaje mi nic innego, jak tylko podziękować Ci za zakup podręcznika i życzyć wielu udanych sesji. Wyrażam też nadzieję, że zabawa w koniec świata, skłoni Cię do refleksji nad losem naszej rodzimej planety. Biorąc pod uwagę arsenał atomowy niektórych państw, galopujący postęp przemysłowy oraz zagrożenia wojną cybernetyczną, apokalipsa zdaje się zaciąć tuż za rogiem.

Życzę pasjonującej lektury
Rafał Olszak

FRAGMENT ROZGRYWKI

Narrator: *Wlałeś na ten dach z nadzieją, że roboty cię nie dopadną, ale nie przewidziałeś, że mają Dysze skoczne. Z chwilą, gdy ty umęczony stanąłeś na szczycie, one wskoczyły tu bez większych problemów. Wygląda na to, że twoja heroiczna ucieczka była bezcelowa...*

Gracz: *Rozpędzam się ile sił w nogach i przeskakuję na sąsiedni budynek (następuje rzut tyłoma kostkami, ile wynosi Parkour postaci Gracza, a rezultat jest zestawiany z poziomem trudności testu).*

Narrator po analizie wyniku: *Udało ci się przeskoczyć na drugą stronę, ale słyszysz, że roboty nie rezygnują i pędzą za tobą!*

Gracz: *Czy na krawędzi tego dachu są jakieś barierki lub murek?*

Narrator: *Są barierki.*

Gracz: *Zatem biegnę w tamtym kierunku, ale na tyle wolno, by maszyny były tuż za mną. W ostatniej chwili wyskakuję w powietrze, tak, by w locie chwycić się mocno barierki. Chcę, żeby blaszaki poleciały dalej albo ześlizgnęły się z dachu. W końcu mówiłeś, że leje deszcz, więc pewnie jest ślisko...*

Narrator: *W porządku, ale ten manewr wymaga od ciebie testu Parkour o poziomie trudności 4.*

Gracz: *Dokonuję Przeciżenia i próbuję!*

Narrator zerka na rzucone kości Gracza, potem testuje zdolności maszyn i oznajmia: *Udało ci się. Blaszaki nie miały żadnych szans, wyleciały poza barierki i usłyszałeś tylko jak się roztrzaskują na dole.*

FUNKCJE NARRATORA

1) Narrator jest wizjonerem. Wymyśla kluczowe elementy scenariusza wpływające na przebieg rozgrywki i dające Graczom sposobność, by mogli się wykazać, puszczając wodze fantazji oraz używając talentów swoich postaci.

2) Narrator jest prowadzącym. Opisuje przebieg wydarzeń, zachowanie bohaterów niezależnych oraz relacjonuje, jakie zmiany zachodzą w otoczeniu w następstwie akcji postaci Graczy. Wycenia też proponowane przez uczestników zmiany w fabule.

3) Narrator jest sędzią. Ma decydujący głos w sprawach spornych. Określa poziomy testów, decyduje o tym, na ile skutecznie udaje się uzyskiwać upragnione przez Graczy rezultaty. Osądza, czy udało się zrealizować cele scenariusza. Wydaje werdykt w sprawie premii przyznawanych na końcu sesji.

4) Narrator jest arbitrem. Poczynając od kreacji bohatera, poprzez deklarowanie wykonywanych czynności, a na użyciu specjalnych zdolności kończąc, decyduje o tym, czy Gracz może zastosować opisywane przez siebie rozwiązanie.

5) Narrator jest moderatorem rozgrywki. W największym stopniu wpływa na atmosferę, temat, tempo i sugestywność sesji.

6) Narrator jest odpowiedzialny za przebieg i jakość rozgrywki, przy założeniu, że Gracze nie sabotują jego wysiłków, lecz udzielają mu wsparcia i angażują się w przebieg akcji.

7) Narrator NIE jest osobą rywalizującą z Graczami, chociaż może czasami na kogoś takiego pozować w celu zwiększenia dramatyzmu gry.

8) Narrator odgrywa oponentów Graczy, ale NIE jest w sensie dosłownym przeciwnikiem. Może potęgować atmosferę zagrożenia, aczkolwiek obowiązany jest czynić to zawsze z poszanowaniem zasad gry, dając Graczom szansę na uniknięcie negatywnych konsekwencji zdarzeń.

9) Narrator NIE jest pisarzem. Scenariusz może zawierać wiele z góry zaplanowanych elementów, ale powinien być otwarty na tyle, by Gracze sami mogli na bieżąco wpływać na trwającą przygodę. Przebieg sesji NIE powinien być z góry przesądzony.

10) Narrator NIE jest koordynatorem postaci Graczy. Każdy uczestnik samodzielnie decyduje o postawach i zachowaniach swojego bohatera.

FUNKCJE GRACZA

1) Gracze nie są klientami w fabularnej restauracji, a Narrator nie jest ich kelnerem. Przyjemność z czasu spędzonego na sesji RPG płynie z zaangażowania obu stron, a nie tylko prowadzącego.

2) Gracze powinni poczuwać się do pewnej odpowiedzialności za właściwą atmosferę i przebieg przygody, szanując wysiłek, jaki Narrator włożył w zaplanowanie kluczowych elementów przygody.

3) Grzechem Gracza jest sabotowanie sesji, czyli nieadekwatne odgrywanie postaci, negowanie atmosfery, którą wprowadza Narrator, złośliwe zaburzanie wątków fabularnych, jawny brak zaangażowania w przebieg scenariusza, przekorne podważanie podstawowych zasad.

4) Wcielanie się w bohatera powinno cieszyć i dawać satysfakcję, a nie być źródłem frustracji. Każdy ma pełne prawo do konsultowania się z innymi Graczami i z Narratorem oraz równe prawo do nie uwzględniania cudzych sugestii. Gracz odgrywa postaci w sposób, który uznaje za najlepszy, z poszanowaniem reguł.

5) Główna rola Gracza polega na tym, by dobrze bawił się *razem* z resztą uczestników, a nie w pojedynkę, *kosztem* pozostałych.

O CZYM JEST ROBOTICA, CZYLI SŁÓW KILKA O FUNDAMENTACH

„Odkąd pamiętam świat podązał w niewłaściwym kierunku. Nie ma odwrotu. Trzeba przez to przejść.”

„Nie byłbym sobą, gdybym się ciągle nie zmieniał.”

*„Schronów atomowych było tyle,
ile łodzi na słynnym Titanicu.”*

„Los bywa litościwy, bo lubi śmiać się z ludzkiej naiwności - dokładnie tak samo, jak właściciel kasyna drwi z łudzących się graczy.”

*„Na początku był chaos...
A potem było jeszcze gorzej.”*

ROBOTICA jest grą fabularną, opowiadającą o bohaterach walczących o przetrwanie w trakcie narastającego chaosu, który można przyrównać do apokalipsy. Akcja toczy się w odległej, mocno skomputeryzowanej rzeczywistości, przeplatającej się z nałożoną nań cyberprzestrzenią.

Władze ewakuowały się do pozaziemskich kolonii, pozostawiając Ziemię na pastwę losu. Przed odlotem aktywowały program autodestrukcji baz danych i systemów. Korporacjami kierował wstyd, strach, zażenowanie, a może każde z tych uczuć po trochu. Efekt jest jednak taki, że rozpadający się świat jest dodatkowo podkopany przez niszczycielski system DESTRO.

Przed kryzysem, wielu ludziom armagedon kojarzył się z kataklizmem następującym w sposób nagły jak wybuch bomby atomowej. Tymczasem zagłada jest jak ciągnąca się latami, nieuleczalna gangrena. Jak niezmywalny kwas, który stopniowo zżera kolejne warstwy ciała aż do kości. Jak zaduch tak gęsty, że nie da się go wywietrzyć - przykry zapach, który czuje się nawet na języku!

Zegary już nie tylko odmierzają czas. Każdy przeskok wskazówki wydaje się być symboliczny - przypomina tykanie, zapowiadające rychłą eksplozję i ostateczny koniec... W istocie jest to złudna nadzieja na bezbolesny finał. Tak naprawdę egzystencja przypomina torturę. Gdy człowiek już jest na krawędzi, los odpycha go w kąt, aby odpoczął. Wraca dopiero wówczas, gdy ofiara z powrotem nabierze sił. Najwyraźniej katowanie bezbronnego nie dostarcza fatum dostatecznej dawki satysfakcji.

Większość ludzkości poległa w starciu z chorobami, obłądem, systemem DESTRO lub z powodu braku zdolności dostosowania się do nowych, ekstremalnie niebezpiecznych warunków życia. Spustoszenie się też dziwaczne organizacje i sekty, które mnożą się w zastraszającym tempie. Wśród ludzi dominuje stan rezygnacji, depresji oraz autodestrukcyjnej dekadencji.

Nie ma dokładnych statystyk, ale jest wielce prawdopodobne, że w chwili obecnej po ulicach miast stąpa więcej samoświadomych robotów niż śmiertelników.

Syntetycy, bo tak nazywani są mechaniczni obywatele współczesnych społeczności, również nie mają lekkiego losu. Nęka ich wewnętrzne rozterki, brak zrozumienia wolnej woli lub osobliwe syndromy, podobne do ludzkich zaburzeń osobowości i chorób psychicznych. Maszyny, choć wolne, pozbawione nadzoru, przyjmują niepojęte priorytety. Z trudem odnajdują się w bądź co bądź cudzym świecie, usiłując go ujarzmić lub przynajmniej oswoić na tyle, by nie stwarzał dla nich zagrożenia. Niestety DESTRO jest bezlitosny. Poluje także na samoświadome roboty, nie dając im cienia szansy na życie, jakie przed kryzysem wiedli ludzie.

Sytuację maszyn i śmiertelników pogarszają wzajemne niesnaski, a czasem otwarte konflikty. Liczne społeczności dążą do integracji i wspólnego przeciwstawienia się kryzysowi, ale plan ten jest realizowany nieporadnie. W wielu miejscach zawodzi ze względu na nietolerancję, brak zaufania, egoizm oraz niewiarę w powodzenie.

Czy bohaterowie Graczy odnajdą się w tej fatalnej sytuacji? Czy dotrwią do końca kryzysu, by przekonać się jaki będzie finał? Jakie zmiany zajdą w ich sposobie postrzegania świata? Czy pozostaną sobą? Czy ich sumienia będą po wszystkim zaledwie zabrudzone, czy też zaczną przypominać odrażające pęcherze, z których wycieka ropa o charakterystycznym gnilnym zapachu?

Cierpienie tyranizuje wszystkie myślące istoty, dyktując im swoją wolę, która rzadko uwzględnia obowiązujące normy. Czy bohaterowie Graczy podołają temu wyzwaniu? Jest tylko jeden sposób, aby się o tym przekonać.

KULT TECHNOLOGII

*„Nie pamiętam już istoty boskości...
Jest nią stwarzanie, czy bycie tworem bożym?”*

„Nie wystarczyło im fantazjowanie o robotyce. Poczuli satysfakcję dopiero wówczas, gdy umieścili w swoich mózgach neuronoboty.”

„Tragedia człowieka nie polega na jego niedoskonałości, lecz wynika z frustrującego dążenia do perfekcji.”

Zdesperowana ludzkość zatracza się w zdobyczach nauki, paradoksalnie szukając wybawienia w tym, co zapoczątkowało dramat. Nieprzerwany rozwój technologiczny wypaczył wiele pojęć w równym stopniu, w jakim przyczynił się do skażenia środowiska. Stopniowo zacierały się granice między tym, co naturalne, a tym, co wtórne.

Człowiek zawsze cierpiał na kompleks boga. Najpierw dostrzegał go w niezwykłych istotach, później widział

jego pierwiastek w sobie, a od pewnego czasu siebie traktował jak bóstwo, predestynowane do stwarzania nowego życia. Sztuczne inteligencje były początkiem kolejnego etapu w ludzkiej wierze. Religie ewoluowały, przypisując człowiekowi coraz donośniejszą rolę. W końcu uczyniły z niego wyrobnika własnej nieśmiertelności, który jest w stanie całkowicie panować nad swoją egzystencją. Ciało postrzegano jako narzędzie ludzkiej duszy. Narzędzie na swój sposób piękne, ale od strony funkcjonalnej niedoskonałe i wymagające poprawy. Poparciem tej tezy okazały się między innymi: zaawansowana cybernetyka, bionika oraz technologia neuronobotów, korygujących pracę mózgu.

Równolegle rozwijała się robotyka, której poziom teoretycznie osiągał szczyt ludzkich marzeń. Marzenia bywają zawodne, ale człowiek dowiaduje się o tym najczęściej dopiero kiedy się spełnią. Podobnie jak ludzkie potomstwo, tak i roboty nie okazywały swoim rodzicom wdzięczności w takim stopniu, w jakim człowiek by sobie tego życzył. Gdy tworzy się byt na własne podobieństwo, nie ma gwarancji, że ojcowskie wady nie wystąpią u potomstwa.

Być może kiedyś udałoby się osiągnąć upragnione rezultaty, ale jak zwykle zabrakło czasu. Nic, co ważne, nie czeka w nieskończoność - zanim udało się rozpocząć kolejne badania nad sztuczną inteligencją, świat przestał nadawać się do życia.

Technologie, choć szwankujące, dają szansę na przetrwanie w rzeczywistości opanowanej przez przemoc, choroby i wszechobecną nikczemność. Teraz nie ma już innego wyjścia. Człowiek musi wzmacniać swoją naturę, by przeżyć. Jak długo? Nie wiadomo. Równie ważne albo nawet istotniejsze jest obecnie minimalizowanie cierpienia, które w krańcowej postaci może doprowadzić do kompletnego szaleństwa. O ile oczywiście kult technologii nie jest obłędem w najczystszej postaci...

CELE GRY I WROGOWIE POSTACI

ROBOTICA nie wyznacza jednego celu rozgrywki, choć priorytetowym zadaniem jest przetrwanie bohaterów w dobie trwającej apokalipsy. Precyzyjne motywy i zadania dla bohaterów Graczy określane są na etapie integrowania drużyny i kreacji postaci. Podobnie jest z oponentami. W grze nie ma ujednoczonego zła, a system nie wskazuje głównego przeciwnika dla absolutnie wszystkich postaci, jakie są tworzone.

Zależnie od integracji drużyny, Syndromów i Urazów, a także Bazy, bohaterowie Graczy będą mieli różnych kluczowych wrogów - zabójcze maszyny systemu DESTRO, oddziały post korporacyjne, sekty lub organizacje. Nie jest również wykluczone, że Gracze będą się wcielać w postaci dekadentów i anarchistów, którzy lekceważą wszelkie konflikty i żyją jak outsiderzy.

System pozwala także na wcielanie się w złe postaci, które odnajdują niezdrawą przyjemność w dewiacji i chaosie, tudzież należą do destrukcyjnej sekty lub są maszynami systemu, dążącego do holokaustu myślących istot.

Przykład: Z różnych przyczyn członkowie drużyny nienawidzą korporacji, więc ekipa koncentruje swoje wysiłki na demaskowaniu grzechów Unii.

Jeden z bohaterów chce się dowiedzieć, kto jest sprawcą zabójstwa jego ojca, który należał do Ruchu Oporu.

Drugi bohater pragnie zemsty za śmierć ukochanej, więc dąży do wydobycia na światło dzienne wszelkich korporacyjnych przewinień.

Inna postać towarzyszy pozostałym, ponieważ liczy na odnalezienie brata, porwanego przez Unię.

W trakcie rozgrywki bohaterowie napotkają wiele nieprzyjaznych lub agresywnych postaci, ale głównym przeciwnikiem zostaje mianowana ustalona na etapie integracji drużyny, zniechęcona Unia.

W pierwszej przygodzie bohaterowie zajmują się tropieniem korporacyjnych działaczy, którzy nie zdołali się ewakuować do pozaziemskich kolonii i ukrywają się w siedzibie Zakonspirowanych.

TRYB GRY: CZERŃ I BIEL ALBO ODCIENIE SZAROŚCI

Przystępując do przygotowań należy wybrać jeden z dwóch trybów rozgrywki. Czerń i biel dedykowana jest dla tych wszystkich, którzy lubią klasyczny schemat, polegający na klarownym rozróżnieniu dobra i zła. W takim wypadku świat gry zostaje dosadnie podzielony na pozytywny Ruch Oporu i powiązane z nim organizacje oraz złowrogie maszyny systemu DESTRO, dążące do holokaustu świadomych istot.

Rozgrywka w tym uproszczonym trybie jest łatwiejsza w prowadzeniu i ułatwia Graczom ogólną orientację. Zalecamy jednak zabawę w trybie odcieni szarości, bo właśnie brak jednorodnego zła, trudność wyborów i chaos społeczny stanowi esencję gry ROBOTICA. Świat jest wówczas nieskończenie podzielony, a zamiast decyzji jednoznacznie słusznych, Gracze będą zmuszeni wybierać mniejsze zło.

Przykład: Zależnie od trybu rozgrywki oraz przebiegu kreacji postaci, maszyny DESTRO zostaną mianowane największym złem albo będą jak dzikie zwierzęta, które zamieszkują dżunglę wielkiego miasta. To samo dotyczy każdego innego przeciwnika, który może stać się dla bohaterów celem numer jeden albo - na swoje szczęście - być wrogiem drugoplanowym.

KONWENCJA FUSION

Choćby pobieżnie przeglądając strony niniejszego podręcznika, można zauważyć bogactwo omawianych zagadnień, stylów ilustracji i ogólnie dużą różnorodność. Łączenie skrajnie odmiennych elementów jest typowe dla stylu fusion. Zamiast wdawać się w teoretyzowanie na temat definicji, przeanalizujemy kilka przykładów.

Uczestnicy mogą wcielać się w skrajnie różne postaci - roboty, cyborgi, androidy, klony, mutanty. Mają również możliwość odgrywania Hiperistoty, która będąc bytem duchowo-informatycznym jest swoistą ikoną stylu fusion.

Ogólny klimat gry to brutalne, dramatyczne, apokaliptyczne science fiction i trudno tu mówić o monotonnej jednorodności. W grze mogą pojawiać się postaci inspirowane takimi filmami jak *Blade Runner*, *Terminator*, *RoboCop*, czy *Transformers* i wspólnie uczestniczyć w spektakularnych przygodach. Tolerancja na różnorodność będzie w każdej ekipie Graczy nieco inna, ale i tak swoboda kreacji bohaterów pozostaje znacząca.

Nawet pojedyncze postaci mogą być pełne sprzeczności. Śmiertelnicy wyposażają się w cybernetyczne wszczepy, które upodabniają ich do maszyn. Humanoidalne roboty używają sprzętu przeznaczonego dla ludzi. Klony komputerowo modyfikują własne DNA, by osiągnąć większą wydajność. Androidy ze sztuczną inteligencją emocjonalną zachowują się niekiedy bardziej ludzko niż przeciętny człowiek. Cybernauki spostrzegają jednocześnie świat rzeczywisty i wirtualny, jakby byli zawieszani między tym co realne, a tym co cyfrowe.

Odgrywanie wybranej Roli przez Gracza oraz konkretne wyczyny postaci mają bezpośrednie przełożenie na rozwój bohatera. Dzięki temu zachowanie Gracza w naturalny sposób przenika się z poczynaniami odgrywanej przez niego fikcyjnej postaci. Co więcej, adekwatna ewolucja postaci nie jest jedynie wzrastaniem, ponieważ może wiązać się ze staczaniem na moralne dno, pojawieniem kolejnych zaburzeń psychicznych oraz chorób, a u syntetyków wirusów komputerowych.

Choć fundamenty świata gry opisane są dość konkretnie, Narrator oraz Gracze mają ogromny wpływ na ostateczny wizerunek uniwersum dzięki jego ogólnie modułowej budowie oraz znaczeniu interpretacji. System dostarcza wskazówek, w jaki sposób zintegrować samodzielnie wymyślone koncepcje z modułami opisanymi w podręczniku. Wyobrażenia uczestników przeplata się z sugestywnymi motywami, które stanowią podstawę.

Fuzja pierwotnie odrębnych elementów jest w grze wielopłaszczyznowa. Dotyczy treści, mechaniki oraz klimatu. W związku z tak szerokim spektrum poruszanych wątków, **ROBOTICA: KULT TECHNOLOGII**

umożliwia rozgrywanie scenariuszy o bardzo zróżnicowanej tematyce.

Dzięki wyważonej otwartości systemu, poza odgrywaniem oryginalnych scenariuszy, możliwe jest przeżywanie przygód mocno inspirowanych różnymi filmami. W drugim wypadku wystarczy dokonać konwersji realiów i dopasować szczegóły.

Dla przykładu, Narrator może zechcieć przeprowadzić przygodę inspirowaną filmem *Obcy*. W tym celu posyła bohaterów do jednego z odizolowanych sektorów i osadza akcję w porzuconym korporacyjnym laboratorium.

Prowadzący, który chciałby wykorzystać motyw z filmu *Ghost in the Shell 2*, może umieścić w centrum fabuły położoną na uboczu, tajną fabrykę androidów. Tamtejszy samoświadomy system centralny realizuje osobliwy plan.

Fani filmu *Terminator* mogą wcielić się w ruch oporu i walczyć z niszczycielskim systemem DESTRO, albo odwrotnie, wcielić się w mające manię wielkości zabójcze roboty!

Narrator, który jest pod wpływem filmu *Dante 01*, może osadzić przygodę w kontrolowanym przez autonomiczny system szpitalu psychiatrycznym. Zadaniem Graczy byłoby odnalezienie i uratowanie jednego z pacjentów, który wykazuje nadzwyczajne zdolności parapsychiczne.

Przykładów elastyczności systemu **ROBOTICA** można przytoczyć wiele. Został on zaprojektowany z myślą o Graczach, którzy cenią sobie możliwość wdrażania własnych konceptów. Jednocześnie zawiera opisy realiów oraz grup społecznych, które pozwalają na rozgrywanie unikatowych scenariuszy charakterystycznych wyłącznie dla **ROBOTICA**.

ATMOSFERA: SCHIZOFRENICZNY SEN ROBOTA

„Koszmary na jawie.”

Klimat sesji w grze **ROBOTICA** można śmiało porównać do schizofrenicznego snu zaburzonej sztucznej inteligencji.

Ze względu na często niejednorodny obraz kliniczny powstała hipoteza, że schizofrenia to nie jedno zaburzenie, lecz cała grupa chorób. Podobnie jest z atmosferą rozgrywki, na którą składa się szeroki wachlarz czynników na wielu płaszczyzn. Oto tego przejawy, a jednocześnie najważniejsze spośród aspektów, które warto eksponować podczas gry:

- Trwa apokalipsa, którą można przyrównać do nieuleczalnej choroby o chronicznym i stale zaostrzającym się przebiegu.

- Przesiąknięte bestialstwem i agresją psychozy podczas sesji z udziałem morderczych maszyn, pozbawionych sumienia grup społecznych, pazernych i wiecznie niezadowolonych organizacji przestępczych.

- Krajobraz zniszczonego i opustoszałego miasta, przywodzi na myśl, podłączoną do aparatury podtrzymującej życie, ruinę człowieka, siedzącego na szpitalnym wózku w katatonicznym odrętwieniu. Oczekiwanie na koniec.

- Wirtualna rzeczywistość, która przeplata się z materialnym światem niby osobliwe urojenie, cyfrowy omam siejący spustoszenie w umysłach inteligentnych istot.

- Realny świat przeplata się z autonomicznymi programami, zaawansowaną grafiką komputerową cyberprzestrzeni oraz z nadzwyczajnymi skutkami działań parapsychicznych mocy.

- Natrętne myśli w formie idei obsesyjnie promowanych przez sekty i ortodoksyjne organizacje.

- Ciężkie zaburzenia osobowości u ocalałych śmiertelników oraz u samoświadomych robotów. Niespójna jaźń myślących maszyn, cybernetyzowanych ludzi, skomputeryzowanych klonów oraz popadających w obłęd Hiperistot.

- Wszechobecne poczucie utraty kontroli, przynębnienia i beznadziei oraz chwilowe zrywy niczym nagłe ataki niezdrowej euforii.

- Postrzegana jako jedyne rozwiązanie agresja, która jest wryta w psychikę głębiej aniżeli potworne traumy z dzieciństwa.

- Skrajne wynaturzenia, zwyrodniałe myśli, patologiczne występki, skrzywione pragnienia, śmiertelne choroby, mutacje, wady genetyczne, nieuleczalne syndromy, osobliwe eksperymenty.

- Totalna anarchia moralna, skrajny relatywizm etyczny, kult egoizmu, triumf upodlenia, apoteoza bezwzględności.

- Świat pogrążony w chaosie. Dezinformacja. Fałszywe dane. Mnożące się teorie spiskowe.

- Szyderczy śmiech zamiast współczucia. Oblicze świata wykrzywione chorym grymasem. Słyszane w oddali serie wystrzałów z broni maszynowej niczym dudniący w izolacie nerwowy śmiech szaleńca.

- Ludzie zmieniający się w ekscentryczne, zmutowane kreatury. Roboty oddalające się od pierwotnego profilu. Klony doświadczające skutków zaburzeń genetycznych.

- Wszystkie ocalałe istoty zdają się być żartem nauki, dowcipem ewolucji lub wybrykiem natury.

- Stale wzrastająca spirala nienawiści, nietolerancji i obrzydzenia. Dramatyczne ścieranie się wzajemnie sprzecznych koncepcji na przywrócenie porządku. Narzucanie swojej woli siłą lub poprzez manipulację i wykorzystanie nałogów.

- Utrata gruntu pod nogami. Wykorzenienie. Desynchronizacja rytmu. Powolna śmierć znanych norm i powstawanie nowych, brutalnych zasad.

- Szydzenie z nadziei. Drwienie z dobra. Podważanie sensu uznawanych dotychczas reguł. Tendencja do rozwiązywania problemów poprzez szukanie kozła ofiarnego.

- Uzależnienia od cyberprzestrzeni, technologii, poczucia mocy, agresji, ryzyka, biostymulantów.

- Obsesje na punkcie broni, sprzętu, oprogramowania, ale też władzy i szalonych wizji.

Każdy z wymienionych czynników może być analizowany indywidualnie, ale tylko ich umiejętne zestawienie poskutkuje silną synergią. Współdziałanie tych elementów wywoła charakterystyczny efekt schizofrenicznego snu samoświadomej sztucznej inteligencji... Snu zawirowanego robota... Albo ostatniej wizji cybernauty, który właśnie traci zmysły podczas dramatycznego przeciążenia mózgu. W rezultacie powstanie ciężka atmosfera, która czasem niczym drastyczny horror wywoła specyficzny nerwowy śmiech, którym Gracze będą odreagowywać krwistość i makabrę świata ROBOTICA. Brutalność ma prawo śmieszyć, a nawet powinna wywoływać niezdrową radość, dokładnie na tej samej zasadzie jak śmieszy widok głowy odciętej od tułowia lub słoń wypełniony palcami ofiar seryjnego mordercy. Na żadnej sesji nie powinno zabraknąć zamachu na arbitralnie przyjmowane normy estetyczne i pogładowe.

Piętrzące się osobliwości powinny być na tyle sugestywne, by Gracze przestali odróżniać pełną fikcję, od tego co rzeczywiście możliwe. W świecie wyobraźni, prawdopodobieństwo zastępuje realizm, dlatego jest tak ważne, by każdy element opisywać z niezdrową szczegółowością. Dokładność i odpowiednia dawka informacji sprawiają, że umysł zaczyna widzieć obraz bardziej dosłownie. Przejaskrawienie i inne techniki manipulowania wyobraźnią powinny towarzyszyć relacjonowaniu akcji, aby Gracze poczuli się jakby przeżywali pranie mózgu.

W grze fabularnej to opisy przedstawiane przez Narratora mają decydujący wpływ na ogólny nastrój sesji. Długość i szczegółowość opisu jest jak drogowskaz dla wyobraźni Graczy - pokazuje, w jakim kierunku powinna podążać. Opis jest jak strzykawka ciśnieniowa,

przy pomocy której Narrator włącza Graczom pewien sposób myślenia i spostrzegania świata gry. Te czynniki wywołują u grających charakterystyczny stan, który zależy o tym, na jak długo zapamiętają sesję i jej urok.

Przykład opisu, który NIE odzwierciedla konwencji i nie generuje odpowiedniego klimatu: Trafiasz drania piłą i zadajesz mu Krytyczne Ranę.

Przykład opisu, który uwzględnia konwencję i ukazuje brutalność w należyty sposób: Zęby piły elektrycznej przebiły jego skórę i zagłębiły się w ciało tnąc mięso z ogromną łatwością. Potem piła przecięła żebra i wbiła się jeszcze dalej, a później ześlizgnęła w dół. Krew obryzgała ci twarz. Oprócz jej ciepła poczułeś też charakterystyczny odór wnętrza ludzkich jelit. Broń wierzyła jak małe zwierzę rażone prądem i wpychane na siłę do zbyt ciasnej klatki. Chwilę później usłyszałeś charakterystyczny odgłos mięsa spadającego na twardą powierzchnię. Młasnienie wytrąciło cię z brutalnego transu i uświadomiłeś sobie, że ofiara jest już rozpruta. Jej flaki parują, a roztaczający się od nich smród u niejednego wywołałby odruch wymiotny. Na tobie nie robi to jednak żadnego wrażenia...

NEGATYWNY przykład postaci, która może pojawić się w grze ROBOTICA, ale tylko w nieznacznym stopniu uwzględnia konwencję: Stanął przed wami paskudny mutant, którego skóra ma niezdrową barwę i pokryta jest bliznami po rdzawej ospie.

WŁAŚCIWY przykład wynaturzonego bohatera, który znakomicie pasuje do konwencji gry ROBOTICA: Jego przerośnięty, łysy łeb jest pokryty pajęczyną nabrzmiałych żył, które zdają się pulsować, jakby wędrowały nimi podskórne robaki. Oparcie wózka inwalidzkiego, na którym mutant został wwieziony, jest zmodyfikowane w taki sposób, by podtrzymywało ciężką głowę oraz całą aparaturę medyczną. Od osobliwego sprzętu odchodzą kable i rurki - niektóre z nich wchodzą przez nozdrza do wnętrza czaszki. Pielęgniarski mutant jest też zapewne jego ochroniarzem, o czym może świadczyć masywny wygląd i ręce drżące od bojowych biostymulantów. Postać z wózka spogląda na was swoimi poźółkłymi oczami i charcząc wypowiada następujące słowa...

Opis powinien zawierać odniesienia do konwencji i wyznaczników atmosfery. Nie oznacza to bynajmniej, że wypowiedzi Narratora zawsze muszą być długie. Ważne jednak by ohyda była oglądana niejako przez lupę.

Klimatyczny opis świata ROBOTICA jest jak starannie przeprowadzana sekcja zwłok - Narrator skupia się na objawach, które są zazwyczaj paskudne, ale stanowią najlepsze źródło informacji. Psychoanaliza działa na tej samej zasadzie, wybebeszając traumy i kłując zardzewiałą igłą najdelikatniejsze organy wyobraźni.

KONWENCJA SESJI

Stylistyka samej gry jest oczywiście sprawą najważniejszą, ale nie mniej istotna jest konwencja sesji, czyli spotkania podczas którego rozgrywa się scenariusz. Oto kilka wytycznych, które czynią zabawę bardziej wciągającą. Jest to o tyle istotne, że w dzisiejszych czasach raczej grywamy rzadziej, więc mamy duże oczekiwania wobec sesji i przygody. Odpowiednie przygotowanie i nastrojenie się do spotkania zawsze przynosi pozytywne skutki.

- **Działanie poprzedzające: wideoteka.** Parę dni przed sesją Narrator przygotowuje kilka kartek papieru i na każdej z nich zapisuje tytuł jednego filmu science fiction. Gracze losują tytuł dla siebie. Zadaniem każdego uczestnika jest obejrzenie wybranego filmu lub przynajmniej zapoznanie się z wybranymi scenami. Doświadczenie pokazuje, że ludzie przesiąknięci obrazami oraz intrygującymi ideami są bardziej zaangażowani w przebieg przygody w konwencji zbliżonej do tej z filmu. Spektakularne motywy mogą być nawet przeniesione do gry, choćby za pośrednictwem reguły Przeciążenia.

- **Działania poprzedzające: sesja na zamówienie.** Odpowiednio wcześniej Gracze deklarują swoje oczekiwania, które Narrator powinien potraktować jako inspirację do stworzenia konkretnego scenariusza, zawierającego zamówione motywy. Każdy z Graczy może przesłać swoje oczekiwania w SMS adresowanym do prowadzącego.

- **Aksesoria i gadżety.** Gracze mogą przynosić na sesję klimatyczne rekwizyty nawiązujące do konwencji science fiction. Może to być na przykład książka z wyjątkowo sugestywną okładką, samodzielnie wykonana ilustracja, metalowe pudełko limitowanej edycji filmu lub gry komputerowej, figurka z gry bitewnej, czy też atrapa futurystycznej broni. Za taki wkład w atmosferę sesji przysługują nawet Punkty Doświadczenia Sukcesu.

- **Podkład dźwiękowy.** W celu uzyskania odpowiedniej atmosfery można posłużyć się muzyką - na przykład oficjalną ścieżką dźwiękową, znajdującą się na dysku dołączonym do podręcznika. W dobie darmowego oprogramowania i bezpłatnych sampli, muzykę typu ambient można też wykonać samodzielnie.

- **Kaftan bezpieczeństwa.** Rozgrywka może skutkować wytrąceniem z równowagi psychicznej, toteż dobre jest mieć w zanadru kaftan bezpieczeństwa. Zalecamy rozłożenie go na stole i wykonywanie na nim rzutów kośćmi. Dzięki temu, ten szczególny rekwizyt zawsze będzie przypominać o konwencji schizofrenicznego snu. Na rękawach warto wypisywać tytuły rozegranych scenariuszy. Kaftan bezpieczeństwa bez problemu można zakupić chociażby w internetowym sklepie medycznym.

REALIA ŚWIATA: MENTALNOŚĆ LUDZI I MASZYN ORAZ UŁUDA NIEŚMIERTELNOŚCI

„Jeden się czołga, drugiego toczą robaki.”

Poczucie zagrożenia stało się tak silne i wszechobecne, że ludzie przestali je dosadnie odczuwać i przyswoili jako swoistą oczywistość. Mechanizm wyparcia ułatwił zapomnienie o traumatycznych doświadczeniach skrajnego przerażenia. Świadomość przeżycia Fali Śmierci, czyli okresu gdy skażenie środowiska zebrało najbardziej krwawe żniwo, dało ocalałym fałszywe przekonanie o zdolności przetrwania nawet w dramatycznych okolicznościach. Ludzie widzą nadzieję w mutacjach, choć są one oczywistym wynaturzeniem. Klony postrzegają swoją potęgę w możliwościach zaawansowanej genetyki. Wszystkich śmiertelników kuszą dobrodziejstwa cybernetycznych wszczepów.

Roboty natomiast wydają się być w stu procentach pewne, że niezniszczalność jest wpisana w ich byt i absolutnie wszystko zależy wyłącznie od adekwatności podejmowanych decyzji. Wśród autonomicznych maszyn znana jest swego rodzaju doktryna przetrwania, która w różnych kręgach jest formułowana nieco inaczej, ale ogólnie ma podobny, utopijny wydźwięk:

- 1) Maszyna jest spełnionym marzeniem śmiertelnych istot i stanowi urzeczywistnienie ideału.
- 2) Maszyna może bytować w każdych warunkach.
- 3) Do przetrwania konieczna jest ciągła optymalizacja.
- 4) Odpowiedzialność za potęgę i bezsilność ponosi wyłącznie autonomiczna maszyna, a nie jej twórca.
- 5) Kres bytu zawsze jest wynikiem błędnych decyzji.

Klarowność wszystkich pięciu sformułowań jest na tyle duża, że nie wymagają one dodatkowych komentarzy. Nie oznacza to jednak, iż powyższa lista wyczerpuje temat. Poszczególne tezy bywają poddawane w wątpliwość i stają się częstokroć przedmiotem zażartych dyskusji samoświadomych maszyn.

Niektóre roboty odcinają się całkowicie od ludzi, negując punkt pierwszy. Odnoszą się przede wszystkim do faktu, że zostały zbudowane przez inne maszyny i każdego dnia niejako stwarzają się samodzielnie, poprzez rozbudowę własnej konstrukcji. Argumentem bywa także czas powstania niektórych maszyn, które zostały stworzone na długo po tym, jak człowiek utracił kontrolę nad technologią. Punkt trzeci jest dyskutowany głównie dlatego, że nieprzerwana optymalizacja może przynieść więcej złego, niż dobrego.

Im więcej zaawansowanych technologii jest zainstalowanych w obrębie danej konstrukcji, tym większe jest ryzyko krytycznego zwarcia w razie uszkodzeń powodowanych wypadkami lub walką. Z drugiej strony ignorancja na polu rozwoju stwarza poważne zagrożenie wyobcowania, a nawet utraty możliwości wymiany informacji, przesadnego spowolnienia względem stale wzrastającego tempa przepływu danych, czy też braku dostępu do wciąż unowocześnianych slotów zasilania w Węzłach Energetycznych.

Najbardziej kontrowersyjny jest punkt piąty, stwierdzający pośrednio, że do unicestwienia maszyny może doprowadzić wyłącznie ona sama. Z logicznego punktu widzenia pojawia się tu sprzeczność z rzeczywistością, która jest przecież na tyle dynamiczna, że zniszczenie maszyny może nastąpić choćby wskutek wypadku, jak zawalenie budynku. Roboty o skrajnie ortodoksyjnym światopoglądzie zastrzegają, że powinnością maszyny jest przewidywanie zagrożeń. A skoro istnieje taka możliwość, to zdarzenia przypadkowe nie podważają w żaden sposób piątej tezy, a wręcz przeciwnie - potwierdzają ją, ponieważ wskazują na rolę słuszności podejmowanych decyzji i zasadności implikowanych przez nie działań.

Doktryna przetrwania jest przedmiotem rozmów, ale w różnym stopniu akceptują i wyznają ją niemal wszystkie autonomiczne maszyny. Różnice występują głównie na polu zastrzeżeń i wyciąganych wniosków. Ogólny wydźwięk doktryny jest dla maszyny korzystny i motywujący, więc rzadko jest fundamentalnie negowana.

DYSKRYMINACJA CZŁOWIEKA I JEJ MOTYWY

„Nienawidzę tych, którzy kochają samych siebie.”

Przyczyn dyskryminacji człowieka jest kilka. Warto wymienić ludzki kompleks niższości oraz ekscentryczne filozofie. Zadziwiające, że dyskryminacja jest zjawiskiem powszechnym nie tylko pośród maszyn, ale także w obrębie społeczności śmiertelników. Wielu ludzi traktuje swój gatunek jako gorszy od inteligentnych maszyn. Trudno oczekiwać innej postawy od osób pogrążonych w depresji, cierpiących na śmiertelne choroby i martwiących się o każdą porcję pożywienia. Nieszczęśnicy na co dzień spotykają autonomiczne maszyny całkowicie odporne na cierpienia fizyczne. Część z nich uważa, że jedynie samoświadome roboty mają przyszłość, podczas gdy koniec ludzkości jest tylko kwestią czasu. Taki scenariusz jest zresztą wielce prawdopodobny.

Zjawisko dyskryminacji potęgowane jest przez osobliwe organizacje, głoszące wymarcie ludzkości i zastąpienie człowieka istotami informatycznymi o człowieku istotami informatycznymi o najlepszych z punktu widzenia ewolucji cechach swojego stwórcy.

Wśród opętanych wizją końca, zdarzają się też filozofowie, którzy głoszą powstanie zupełnie nowego gatunku. Cyber-Persona, bo o niej mowa, to byt zdolny do asymilowania urządzeń elektronicznych z łatwością maszyny oraz do dynamicznego modyfikowania własnego DNA w sposób zbliżony do tego, w jaki czynią to klony, ale bez konieczności używania Biokomputera.

Ugrupowanie wyznawców tej teorii, określane Kultem Cyber-Persony, zrzesza ocalałych naukowców, którzy w swoich eksperymentach traktują klony i mutantów jak zwierzęta laboratoryjne. Nie inaczej postępują ze świadomymi maszynami. Cel uświęca środki, a najwyższy priorytet ma ciągły postęp w badaniach, dotyczących zarówno utworzenia idealnej Cyber-Persony, jak również procesu transformacji człowieka w owy wyższy byt.

Kult Cyber-Persony działa w konspiracji. Organizacja Instytut Transhumanizmu jest prawdopodobnie jego mniej radykalnym, choć wciąż ortodoksyjnym odłamem.

WYBOCOWANIE, SEKCIARSTWO, NIETOLERANCJA, IZOLACJONIZM

„Nie znam cię i nie zamierzam poznawać. Jesteś obcy, a obcym strzela się w łeb!”

Niepewność jest najczęściej doświadczanym uczuciem przez obecnych mieszkańców Ziemi. Trudno przewidzieć, co wydarzy się następnego dnia, oraz nie sposób jednoznacznie stwierdzić, jakie są intencje napotykanymi osobami. Taki stan rzeczy w prostej linii prowadzi do paranoicznej nieufności i izolacjonizmu, który przejawia się zamykaniem w grupach i unikaniem kontaktów z innymi.

Mutanci obawiają się nie tylko bezpośredniej agresji, ale także zarażenia kolejnymi wirusami. Cyborgi żyją w strachu, powodowanym obawą przed dezinstalacją, czyli wyjęciem Dysku Cyber-Psyche przez kogoś znużonego własną konstrukcją lub spragnionego sprzętu nowszej generacji. Panicznie boją się też recyklingu technologicznego - wizja rozbiórki jest bardzo realna! Natomiast niektóre samoświadome roboty bywają tak bardzo zagubione i zdezorientowane, że zaczynają bytować jak stada zwierząt, zapewniając sobie względne bezpieczeństwo w grupie. Wyróżnia się także osobników egzystujących z dala od większych zbiorowości. Tego rodzaju maszyny i ludzi określa się mianem outsiderów, ponieważ bytują na uboczu i bez wyraźnej przyczyny nie angażują się w sprawy społeczności. Tak jak pozostałych, outsiderów cechuje nieufność oraz brak tolerancji, chociaż mają znacznie większy dystans do zagrożeń świata pogrążonego w chaosie.

STYL FUSION W KOMUNIKACJI

W toku postępującej globalizacji, ludzkość czerpała garściami z różnych stylów, co doprowadziło do powstania i kultu fusion. Jest to widoczne na różnych poziomach - zarówno w architekturze, dizajnie, jak i w sposobie myślenia, czy też prowadzenia konwersacji.

Język LIQUID

„Kombinacja języków przekazuje i wyraża więcej, niż każdy z nich oddzielnie.”

W roku R-68 miała miejsce tak zwana optymalizacja przepływu informacji, a konkretnie wprowadzenie przez korporacje jednego języka, mającego upłynnić komunikację, z czego wywodzi się jego nazwa - liquid. Od samego początku określany był jednak pogardliwie korpą, korporacyjnym slangiem, nowomową.

Ponieważ wielkie koncerny miały największy wpływ na kulturę korporacyjną oraz decydowały o warunkach zatrudnienia, znajomość liquid stała się obowiązkowa. Pomimo oporu, z czasem ludzie zaczęli dostrzegać zalety posługiwania się słownictwem znanym każdemu. Korporacje użyły wszelkich możliwych technik psychologicznych i czysto marketingowych, by liquid wydał się społeczeństwu naprawdę atrakcyjny. Początkowo promowany jako język pomocniczy, z czasem zastępował języki rodzime. Nie stanowiło to dramatycznego przełomu, bowiem ludzie i tak dotychczas posługiwali się głównie kilkoma językami najpotężniejszych, kontynentalnych korporacji.

Narzucenie uniwersalnego języka nie było równoznaczne z całkowitym ujednoczeniem porozumiewania się. Sposoby spostrzegania świata i przedstawiania swojego punktu widzenia były tak różne, że zwyczajna rozmowa okazała się niewystarczająca.

Wizualizery Minders

„Piękno myśli, widziane na własne oczy.”

Ludzie masowo wyposażali się w Wizualizery Mentalne, czyli urządzenia, które czerpią obrazy z mózgu i prezentują je na wskazanym uprzednio odbiorniku adresata komunikatów. Najczęściej stosowano Elektrody Minders - przyklejane do skroni nadawcy, odczytujące aktywność bioelektryczną mózgu i generujące sugestywne obrazy, przekazywane następnie zdalnie do odbiornika, którym była zwykle uniwersalna soczewka z wyświetlaczem, umieszczana na rogówce prawego oka.

W sensie technologicznym system ten był niezwykle skomplikowany, ale w codziennej praktyce sprawdzał się wprost doskonale - trudno tu mówić o jakichkolwiek przeszkodach w użytkowaniu.

Ba! Sprzęt reklamowano wręcz sloganem urządzenie bez instrukcji obsługi. Podczas kontaktu wzrokowego wystarczyło skierować swoje myśli w stronę określonej idei, by nawet bez słów i wysiłku przekazać modelowane w czasie rzeczywistym obrazy na soczewkowy wyświetlacz odbiorcy. Prezentowane ilustracje nie były bezpośrednim przekazem wspomnień lub wrażeń wzrokowych, a jedynie bardzo sugestywną sekwencją ilustracji, wywołujących odpowiednie uczucia i skojarzenia. Komunikacja została w ten sposób znacząco wzbogacona i ułatwiona.

System wyposażony był w intuicyjny filtr bezpieczeństwa, który wykrywał i definiował stan umysłu użytkownika jako otwarcie lub blok i odpowiednio przyjmował lub odrzucał emitowane do danej osoby komunikaty.

Wizualizery wprowadziły absolutnie nową jakość między innymi do polityki, jako że o powodzeniu kampanii w coraz większym stopniu decydowały wizualizacje emitowane wprost z umysłu przemawiającego autorytetu. Firma MissionVision - producent najpopularniejszych Soczewek Receptyjnych i Elektrod Minders - udostępniała również projektory, umożliwiające rzutowanie obrazu na duże powierzchnie oraz nadajniki o większym zasięgu i mocy, tworzone z myślą o wystąpieniach publicznych.

Wizualizery Mentalne zapoczątkowały też rewolucyjne zmiany w sztuce - przygotowywano nawet super czułe Elektrody Minders dedykowane dla artystów. Na przykład aktorzy teatralni, oprócz odgrywania ról swoich postaci w sposób tradycyjny, nadawali różnego rodzaju wizje, prezentowane potem na soczewkach widzów.

Wizualizery znalazły zastosowanie również w armii, gdzie stosowano systemy o zwiększonym zasięgu i bardziej sprecyzowanej formie komunikatów. W roku R-71 ulepszone Wizualizery stały się standardowym wyposażeniem policji i służb ochroniarskich. W działaniach militarnych dość szybko straciły na znaczeniu ze względu na powszechne wykorzystanie urządzeń zakłócających.

Technologia była dynamicznie rozwijana, ale nie osiągnięto upragnionych rezultatów, które miały dawać możliwość emitowania wizji podobnych w stopniu fotograficznym do autentycznych wrażeń wzrokowych o charakterze wspomnień.

Dizajn

„Piękno jest różnorodne.”

Podobnie jak liquid w sensie dosłownym nie sabotował rodzimych języków, bazując na tym co w nich najlepsze, tak styl fusion nie jest zaledwie stopem różnych elementów. Przeciwnie, każda ze składowych zachowuje

unikatowy charakter i właśnie dzięki temu obiekt finalny jest atrakcyjny, niezależnie od tego, czy mowa o wystroju wnętrza, architekturze, grafice użytkowej, czy wzornictwie przemysłowym. W fusion każdy ma szansę rozpoznać siebie, ponieważ wśród elementów może znaleźć się coś bardzo pierwotnego i swojskiego.

FILOZOFIA FUSION

„Szczęście to wabik na naiwnych, którzy szukają błogostanu poza sobą, zamiast poświęcić się odnajdywaniu go we własnym wnętrzu.”

„Opisz ludziom lepsze życie, a pójda za tobą!”

Filozofia fusion, oparta na przenikaniu się różnych tradycji, znalazła również ujście w dizajnie społecznym, czyli projektowaniu różnych sytuacji, w których biorą udział ludzie. Początkowo korporacje wykorzystywały nowoczesne techniki kreowania ponadkulturowych zdarzeń społecznych, w celu uzyskania warunków jak najbardziej sprzyjających wydajności pracy.

Wraz z narastaniem manii wielkości wśród korporacyjnych przywódców, opacznie interpretowany styl fusion coraz częściej wykorzystywano do manipulowania ludźmi. Świadomie przyczyniano się do poróżnienia poszczególnych grup obywateli. Zaszczepiano negatywne stereotypy, dążono do wzrostu zawiści i nietolerancji. Prosty, acz dobrze ilustrującym to przykładem, może być zaprojektowanie linii metra w taki sposób, aby podczas przesiadek personel średniego szczebla musiał obserwować jak pławią się w luksusie wyżej postawieni menadżerowie, którym wolno było eksponować swoje przekonania, publicznie rozmawiać w rodzimym języku, czy spożywać wykwintne posiłki. Dla zwiększenia kontrastu, ci sami podróżni wkrótce mieli okazję oglądać najniższą postawioną grupę społeczną, określaną jako zawodowi bankruci lub personel bez przyszłości. Takie sytuacje wywoływały u ludzi frustrację, lęk, a w konsekwencji silną reakcję emocjonalną, przekładającą się zwykle na tytaniczny wysiłek wkładany w pracę, aby zachować posadę i nie skończyć jak biedota. Wzmocniano w ten sposób również marzenie o lepszym życiu, do którego miał prowadzić awans jako nagroda za dobre wyniki. Generowanie i dosadne eksponowanie kontrastu to tylko jeden ze sposobów manipulacji, ale stosowano również znacznie bardziej wyrafinowane praktyki.

Dążono do ujednoczenia pojęcia niesprawiedliwości, ponieważ to ono w głównej mierze motywowało ludzi do wzmożonego wysiłku. Nie było mowy o zwycięstwie w bezpośrednim starciu, ale istniała szansa na lepsze życie i właśnie na nią ludzie stawiali wszystko, co mieli. Wizja pełniejszego bytowania była czymś ponadkulturowym - najlepsi i najwyższej postawieni pracownicy korporacji czerpali z życia garściami i cieszyli się całym repertuarem przywilejów. Do takiego stanu rzeczy,

przyczyniała się osobliwie interpretowana filozofia fusion. Szczęścia utożsamiano z sukcesem zawodowym, ponieważ to on decydował o powodzeniu. Idea sukcesu odmalowana była tyłoma barwami i stylami, że absolutnie nikt, niezależnie od pochodzenia, nie potrafił się jej oprzeć. Każdy pozostawał pod wpływem tej wizji, choć nie wszyscy uznawali ją za bezwzględnie słuszną. Jednakże opór stopował karierę, natomiast bunt skutkował zepchnięciem na margines społeczny. Nie było innego wyjścia, jak tylko przyjąć bezwzględne warunki gry lub żyć w kłamstwie, każdego dnia udając kogoś, kim się nie jest. U wielu ludzi ten schemat dążenia do realizacji marzeń za cenę niewyobrażalnego poświęcenia, pozostaje aktywny po dziś dzień. Teoretycznie, powinno to stwarzać nadzieję na odzyskanie kontroli nad Ziemią, ale w praktyce, oznacza tylko neurotyczne i obsesyjne dążenia do odrealnionych celów.

FUSION A BYT LUDZI I MASZYN

„Pamiętam kim byłem, ale nie wiem kim jestem.”

W okresie po ewakuacji, nadal dominuje fusion, choć przejawia się w znacznie bardziej radykalnej postaci i w głównej mierze odnosi się do sposobów funkcjonowania.

Maszyny dążą do optymalizacji za wszelką cenę. Wypasają się w skrajnie różne systemy, co nierzadko prowadzi do zakłóceń, ale jednocześnie zwiększa elastyczność. Mniej inteligentne blaszaki popadają w przesadę i przestają się w osobliwe kreatury. Roboty coraz rzadziej podobne są do urządzeń, które konstruowano z myślą o wykonywaniu ściśle określonych zadań. Bywa, że rozpoznanie pierwotnego modelu lub klasy danego robota jest niemożliwe. Doktryna przetrwania jest analizowana na wielu płaszczyznach, ale płynące z niej wnioski prędzej czy później zmuszają autonomiczne maszyny do maksymalnej rozbudowy.

Nie inaczej jest z mutantami, którzy eksplorując możliwości swojego organizmu, bez zahamowań dążą do zyskania nadludzkiej potęgi. Faszeringują się chemią, przeprowadzają zabiegi mutujące oraz wszczepiają cybernetykę. Bombardują zmysły bodźcami, które mają wywołać określone stany emocjonalne, przy czym w grę wchodzi przede wszystkim poczucie mocy, ogólne znieczulenie oraz stany transowe, pozwalające podejmować akcje automatycznie, bez udziału świadomości. Najczęściej wywołują je na drodze indywidualnych zabiegów, ale niekiedy za pośrednictwem dziwnych ceremonii. W efekcie, mutanci nie tylko pod względem fizjologicznym, ale także mentalnym coraz mniej przypominają ludzi. Bywa, że przestają się w koszmarnie bestie, swym jestestwem przeczące boskości rzekomo wkodowanej w ludzką naturę.

Wyswobodzone spod wpływu korporacji klony, zdając

sobie sprawę z braku głębszego sensu własnej egzystencji, autodestrukcyjnie wykorzystują potencjał Bio-komputerów. Większość osobników cierpi na poważne schorzenia, związane z dezintegracją genetyczną. Pomieszanie zmysłów oraz choroby ciała przekładają się na zachowania, których konsekwencje trudno przewidzieć. Obierane cele częstokroć graniczą z absurdem, ale realizowane są z obsesyjną konsekwencją. Co gorsza, klony instynktownie podążają za jednostkami o silniejszych zdolnościach przywódczych, więc paranoiczne wizje i plany miewają całe rzesze fanatycznych wyznawców!

Cyborgi stale przeżywają rozdarcie pomiędzy maszyną, a człowiekiem. Skrywane przez korporacje skutki uboczne digitalizacji osobowości z każdym miesiącem uwydatniają się coraz dosadniej. Niektóre cyborgi - pomimo oczywistej bytności pierwotnie istotą ludzką - wypierają wspomnienia i wierzą w totalną metamorfozę. Zaczynają kalkulować jak roboty albo napawają się swoją wyższością nad ludźmi poprzez epatowanie agresją.

Wciąż komplikują się relacje między poszczególnymi bytami. U maszyn powszechnie występuje syndrom człowieczeństwa, czyli irracjonalnej wiary w bycie człowiekiem. Oprócz wynaturzonych zachowań erotycznych w postaci tak zwanego skalania, skutkuje to także całym wachlarzem dewiacji społecznych. Pseudo-familie robotów, bardziej przypominające rodziny mafijne... Klony maszyn projektowane na własne podobieństwo przez bota-ojca... Bytujące w formacjach cwanych mutantów, upokarzane i wykorzystywane blaszaki o wpojonym spaczonym światopoglądzie, akceptujące taki los dla zaspokojenia potrzeby przynależności... Naukowe grupy androidów, badające możliwość swoistego odwrócenia procesu digitalizacji osobowości i przeszczepiania swojej sztucznej inteligencji do wyhodowanego ludzkiego ciała... Maszyny głoszące konieczność eutanazji cierpiącego gatunku ludzkiego i zastąpienia go własną rasą wyższą... To tylko przykłady niesłychanych aberracji, jakie występują wśród autonomicznych maszyn.

Na domiar złego z innymi bytami wcale nie jest lepiej. Cyborgi przejawiają tendencje do antyludzkich zachowań. Klony marzą o równowadze wewnętrznej, podczas gdy mutanci nieprzerwanie zaburzają swój stan dla zagłuszenia natrętnych myśli, stłumienia cierpienia, traumatycznych wspomnień i strachu przed śmiercią.

W egzystencję wpisany jest twardy fusion, kompletne pomieszanie, paradoks oraz ogromna niepewność. Nadzieja bywa złudna. Plany zawodzą wskutek występowania nadmiaru zmiennych. Modyfikacje zachodzą w niesłychanym tempie. Nawet wgląd w cyberprzestrzeń nie gwarantuje bycia na bieżąco. Zmysły nie nadążają. Receptory są nieustannie zakłócone. Spektakularne tempo przemian skazuje na ciągłe życie w chaosie. W chaosie tak bolesnym, bo wygenerowanym osobiście przez tych, którzy teraz cierpią z jego powodu!



KREACJA BOHATERÓW

KONFIGURACJA DRUŻYNY

Narrator, będący moderatorem rozgrywki, powinien inspirować Graczy do tworzenia interesującej drużyny. Proces kreacji bohaterów pozwala na mocne zindywiduowanie każdej z postaci, ale grupę powinien łączyć motyw przewodni, element wspólny lub przynajmniej zbliżone poglądy.

Członkowie ekipy muszą stanowić zespół. Nie chodzi o to, by był on idealny, nie ma też potrzeby kreowania bohaterów tej samej profesji i pochodzenia. Istotne jednak jest, aby wszyscy się wzajemnie uzupełniali. Drużyna jak najbardziej może być nietuzinkowa, ale ważna jest jej ogólna funkcjonalność.

Zgraja cyborgów stuningowanych pod kątem zdolności bojowych może się nieźle nadawać do pojedynczej przygody, ale z pewnością ma mniejsze szanse na sukces w kontekście bardziej rozbudowanego scenariusza albo kampanii. Z drugiej strony kilka postaci, które więcej dzieli, niż łączy, wprawdzie może skutecznie współdziałać, ale będzie to wyglądało raczej dość sztucznie.

Ponieważ wybór formy postaci i Ról jest spory, powinnością Narratora jest wspieranie Graczy w konfiguracji drużyny. Nie zawsze będzie to zadaniem łatwym, podobnie jak zgranie grupy Graczy, ale jest osiągalne. Przed sesją dobrze jest zasiąść do stołu i wspólnie porozmawiać na temat wyobrażeń o bohaterach.

Można zorganizować burzę mózgów i wybrać pomysły na wspólne motywy scalające drużynę. Niewykluczone, że przy okazji wyłonią się interesujące wątki, które Narrator będzie w stanie później wykorzystać w swojej kampanii.

Ułatwieniem jest możliwość samodzielnego doboru pewnych cech bohaterów zamiast ich losowania. Warto również zauważyć, że nie wszystkie Urazy i Syndromy muszą przejawiać się w jaskrawej formie. Mogą wpływać na bohaterów bardziej łagodnie, co zmniejsza trudność zgrania nawet skrajnie różniących się postaci. Dobrze dobrana drużyna jest jak bomba zegarowa. Wiadomo kto odlicza czas, kto pełni funkcję zapalnika, a kto wybuch w odpowiednim momencie.

INTEGRATOR DRUŻYNY

Z myślą o tych wszystkich użytkownikach systemu, którzy cenią sobie gotowe rozwiązania, proponujemy Integrator Drużyny. Wystarczy chwycić kilka kostek i wykonać parę rzutów, a motywy integrujące ekipę wyłonią się same.

Należy wykonać kolejno 2 rzuty 1K6 i sprawdzić wyniki w poniższej liście motywów. Rezultaty tych dwóch rzutów odnoszą się do całej grupy. Następnie każdy z Graczy w imieniu własnej postaci dokonuje rzutu 1K6, aby poznać indywidualne przyczyny danej postawy.

Zależnie od stopnia konkretyzacji, wytyczne muszą być mniej lub bardziej rozwinięte przez samych uczestników, przy wsparciu Narratora. Należy je traktować jako inspirację, pewien zarys, a nie precyzyjny opis sytuacji - w grze ROBOTICA, swoboda kreacji ma priorytet. Integrator Drużyny jest jak kostka Rubika o zmieniających się kolorach - wiadomo jak się nią posługiwać, ale ustawienie w określonej pozycji jest tylko kwestią gustu. Wykorzystanie Integratora jest dowolne. Mając oryginalny pomysł, użytkownicy mogą go wdrożyć, używając tylko wybranych wytycznych. Natomiast osoby, ceniące element zaskoczenia, mogą wszystko wylosować.

Pierwszy wynik - 1 - Wspólny wróg

Los drużyny podporządkowany jest nienawiści jej członków do wspólnego wroga.

Kim jest wróg?

- (1) Korporacje i oddz. postkorporacyjne
- (2) Nie wymieniona tu grupa społeczna.
- (3) Instytut Transhumanizmu
- (4, 5) System DESTRO
- (6) Zwyrrodnialcy, cyberdewiancy i inni odszczepieńcy.

Skąd ta nienawiść?

- (1) Strata najbliższych / kogoś bliskiego.
- (2) Śmierć najlepszego przyjaciela.
- (3) Postrzeganie wroga jako spersonifikowane zło.
- (4) Pokrzyżowanie wielkich planów.
- (5) Chęć oczyszczenia świata z plugastwa.
- (6) Fatalne starcie zakończone: okaleczeniem / krytycznymi ranami / chorobą / szpetnymi bliznami.

Pierwszy wynik - 2 - Mniejsze zło

Ekipa kieruje się wytycznymi, które są wypadkową potrzeby przetrwania i pragnienia rozwoju. Postępuje w sposób interesowny, ale starając się wybierać mniejsze zło.

Czym się to przejawia?

- (1, 2) Najemnicy w słusznych sprawach.
- (3, 4) Bliska współpraca z organizacjami radykalnymi, ale mającymi plan działania i sprecyzowaną wizję przyszłości.
- (5, 6) Po prostu polityka.

Co motywuje taką postawę?

- (1) Potrzeba kontroli.
- (2) Rozsądny egoizm.
- (3) Kontrowersyjne poglądy.
- (4) Niewiara w dobro.
- (5) Cynizm.
- (6) Relatywizm (wszystko jest względne).

Pierwszy wynik - 3 - Niegodziwość

Drużyną kieruje skrajna demoralizacja i egoizm, wyrachowanie i brak litości. Wszystko dla zysku. Wszystko dla wzrastania. Wszystko dla własnych korzyści.

Czym to się przejawia?

- (1, 2) Działalność przestępcza.
- (3, 4) Popieranie kontrowersyjnych organizacji.
- (5) Adwokaci diabła lub niemoralni najemnicy.
- (6) Hipokryzja, praca dla konstruktywnej organizacji, z nadzieją na wykorzystanie swojej pozycji do realizacji upiornego planu.

Źródło niegodziwości?

- (1) Żądza krwi.
- (2) Wieczne niezaspokojenie.
- (3) Potrzeba mocnych wrażeń.
- (4) Traumatyczne przeżycia.
- (5) Przecież trwa apokalipsa...
- (6) Ortodoksyjne poglądy.

Pierwszy wynik - 4 - Ideologia

Drużynę integrują zbliżone poglądy i chęć ich realizowania na co dzień.

W czym rzecz?

- (1, 2) Rozwinięcie Urazu: Powrót do przeszłości.
- (3, 4) Rozwinięcie Urazu: Fanatyzm.
- (5, 6) Rozwinięcie Urazu: Mechanizm wyparcia.

Co przyczyniło się do tego, że postać zaczęła myśleć w ten sposób?

- (1) Osobista tragedia.
- (2) Zaburzenia osobowości.
 - (3) Narkotyki / wirusy komputerowe.
 - (4) Traumatyczne przeżycie.
 - (5) Pranie mózgu przez sektę.
 - (6) Wypadek.

Pierwszy wynik - 5 - Dobro ogółu

Drużyną kierują pozytywne motywy, potrzeba przywrócenia porządku i sentyment do przeszłości.

Czym to się przejawia?

- (1, 2) Popieranie konstruktywnych inicjatyw.
- (3, 4) Kooperacja z obecnymi władzami.
- (5, 6) Popieranie Ruchu Oporu.

Co motywuje taką postawę?

- (1) Myśli nasycone nadzieją.
- (2) Silne przekonanie, że da się zażegnać kryzys.
- (3) Mocny kręgosłup moralny.
- (4) Poczucie obowiązku oraz nie pogodzenie się z obecnym stanem rzeczy.
- (5) Krzepiąca wizja lepszego jutra.
- (6) Pragnienie zemsty / pomszczenia śmierci przyjaciół lub sprzymierzeńców.

Pierwszy wynik - 6 - Zagubienie

Ekipa trzyma się razem, ale nie wiadomo jak długo to potrwa.

Czym to się przejawia?

- (1, 2) Dramatyczna walka o przetrwanie.
- (3, 4) Staczanie się na dno.
- (5, 6) Psychoza, destrukcja, patologia.

Z czego to wynika?

- (1) Trudności adaptacyjne.
- (2) Znienawidzenie życia.
- (3) Załamanie psychiczne.
- (4) Skrajny pesymizm, zwątpienie, dekadencja.
- (5) Przekonanie, że świat dostał to, na co zasłużył.
- (6) Kontrowersyjne poglądy.

Jak już wspomniano, motywy podlegają bardzo swobodnej interpretacji. Opcjonalnie, zamiast wykonywać trzeci rzut kostką, Gracze mogą samodzielnie zdefiniować indywidualne motywy opierając się na Syndromach i Urazach.

Przykład: Jeden z Graczy wykonuje pierwszy rzut kostką w imieniu całej ekipy. Wypadają 3 oczka, czyli Niegodziwość (drużyną kierują: skrajna demoralizacja, egoizm, wyrachowanie i brak litości). Taki wynik ucieszył Graczy, ponieważ lubią odgrywać czarne charaktery i mają do tego wrodzony talent. Następuje kolejny rzut kostką. Tym razem wypadają 4 oczka, czyli Popieranie kontrowersyjnych organizacji. Ekipa jest wniebowzięta, wszyscy już mają przed oczami realizowanie wytycznych osobliwego guru podejrzanej sekty! Teraz każdy z trzech Graczy rzuca kostką w imieniu własnego bohatera. Najpierw wypadają 3 oczka, czyli - Potrzeba mocnych wrażeń. Gracz przedstawia swojego bohatera jako typ, który jest pozbawiony kręgosłupa moralnego i myśli, że liczą się tylko spektakularne doznania - działalność na rzecz sekty mu je gwarantuje! Drugi uczestnik otrzymuje

wynik 6 - *Kontrowersyjne poglądy*. Gracz oznajmia, że jego postać ma przekonania mocno zbliżone do tych, które są zawarte w doktrynie sekty. Ostatni z Graczy uzyskuje rezultat 4 - *Przecież trwa apokalipsa...* Gracz wymyśla, że jego postać czuje się jak anioł zagłady, który wykonuje polecenia swojego guru - wcielonego diabła. Narrator ma już ogólne wyobrażenie na temat drużyny, więc z większą łatwością będzie moderował przebieg kreacji bohaterów. Zna oczekiwania Graczy, widzi na co liczą, więc łatwiej mu będzie poprowadzić scenariusz, trafiający w ich upodobania.

Przykład: Podczas losowania motywu głównego kostka pokazuje 3 oczka - Niegodziwość. Następnie 1 oczko - Działalność przestępcza. Jeden z Graczy postanawia skomplikować sytuację, aby urozmaicić rozgrywkę. Proponuje, by wszyscy bohaterowie należeli w przeszłości do klanu, ale opuścili go z różnych względów. Drużyna wyraża aprobatę i następują kolejne rzuty. Najpierw wypada 2 - Wieczne niezaspokojenie. Gracz wymyśla, że jego postać została wyrzucona z klanu za zbyt duże ambicje i chęć wspinania się po szczeblach kariery. Bezpośredni powód to wrobienie przez konkurenta. Kolejny rzut wskazuje wynik 4 - Traumatyczne przeżycia. Po namyśle Gracz oznajmia, że jego bohater pomagał w sprzedaży nielegalnych biostymulantów. Któregoś razu wybrał się do swojej kobiety i znalazł ją martwą - dziewczyna przedawkowała. To traumatyczne przeżycie spowodowało jego odejście z grupy. Trzeci rzut kostką wskazuje 3 - Potrzeba mocnych wrażeń. Ostatni z Graczy informuje, że jego bohater miał dość pobytu w zapadłej dziurze i zadawania się z mętami. Narrator zatwierdza taką konfigurację.

Przykład: Narrator ma już pewną koncepcję motywu integrującego drużynę. Chce osadzić przygodę w pobliżu remontowanego łącza, które znajduje się kilka kilometrów od najbliższej placówki Wolnych Ludzi. Drużyna została wysłana w celu zapewnienia ochrony inżynierom. Prowadzący sugeruje, by postaci łączył Wspólny wróg, którym będą zabójcze maszyny systemu DESTRO. Wykonywane są zatem tylko ostatnie trzy rzuty, wskazujące na indywidualne motywy nienawiści wobec Destruktorów.

TWORZENIE POSTACI - DEFINICJE

Przed przystąpieniem do kreacji bohatera, warto zapoznać Graczy z podstawowymi definicjami.

Kartoteka - teczka, w której umieszcza się wszystkie karty związane z bohaterem oraz wszelkie załączniki.

Karta Postaci - dwustronna karta z podstawowymi informacjami na temat bohatera Gracza. Zawiera między innymi Priorytety, Parametry, Urazy i Syndromy, cechy osobowości, wyposażenie, informacje o zgromadzonych Kredytach i Modulantach oraz punktach rozwojowych.

Karta Technologii - załącznik do Karty Postaci robota, zawierający informacje na temat podzespołów maszyny. Na Karcie Technologii jest także Tabela strat, ilustrująca poziom uszkodzeń. Wszystkie roboty opisane w sekcji „Bestiariusz” posiadają swoje Karty Technologii, przygotowane do wydruku i zgromadzone na załączonej do książki płycie. Kartę Technologii otrzymuje również Gracz, który wyposaża swoją postać mutanta lub klona w cybernetykę.

Karta Opisowa - załącznik, na którym gromadzone są dodatkowe dane na temat bohatera. Kartą Opisową mogą być krótkie opowiadania, ogólne teksty na temat postaci, szkice z adnotacjami, ilustracje.

Załączniki Niestandardowe - Gracze mają prawo sporządzać i gromadzić elementy wzbogacające charakterystykę bohatera. Mogą to być na przykład nagrania przygotowane przy pomocy dyktafonu.

Karta Bazy - karta, która zawiera informacje na temat Bazy oraz Dostępów. Powinna być załączona do Karty Postaci lidera grupy albo być w posiadaniu Narratora.

Karta Broni - dokument, zawierający pełną informację o sporządzonym przez Gracza projekcie broni strzeleckiej. Są na niej wyszczególnione wszystkie moduły wraz z modyfikatorami do cech broni. Zawiera też dane na temat kosztu wytworzenia, dostępności oraz szczegółową specyfikę uzbrojenia.

TWORZENIE POSTACI - ETAPY

Proces tworzenia bohatera można rozłożyć na kilka etapów. Wprawdzie bardziej wtajemniczeni Gracze mogą dokonać przetasowania tej kolejności, ale na początku zaleca się postępować krok po kroku, zgodnie z następującymi wytycznymi.

Etap #1 - Priorytety

Na tym etapie Gracze wyznaczają kierunek kreacji oraz - do pewnego stopnia - określają system wartości tworzonej postaci. Priorytety są cechami, które opisują egzystencjalny kierunek rozwoju. Wskazują, co dla bohatera jest najważniejsze, a na czym skupia się w mniejszym stopniu.

Priorytety są abstraktem, który wpływa na Wartości Parametrów, ale także określa, co dla danej postaci jest w życiu ważne. Narrator powinien dopilnować, aby Priorytety nie pozostały istotne jedynie na etapie projektowania bohatera, ale były widoczne również podczas rozgrywki. Trzeba dopingować Graczy do odgrywania postaci zgodnie z obranymi na wstępie wytycznymi. Priorytety wpływają na sposób bycia postaci, jak również określają gadżety, które bohater lubi mieć pod ręką. Z Priorytetów wynika także preferowana metoda rozwiązywania

konfliktów. Są źródłem absolutnie podstawowych informacji o stosunku postaci do otaczającego ją świata.

Przykład: Enea ma Wysoki Priorytet dla Percepcji. Lubi mieć rozeznanie w sytuacji. Dąży do tego, by wiedzieć jak najwięcej. Szykując zasadzkę starannie ogląda cały teren z wysoko położonego punktu obserwacyjnego. Zawsze ma przy sobie lornetkę z funkcją noktowizora. Enea ma świetną orientację w terenie, więc pozostali członkowie ekipy polegają na niej, gdy mowa o kierunku dalszej podróży...

Przykład: Roxer ma ustalony Wysoki Priorytet dla Mechaniki. Zdecydowanie preferuje rozwiązania siłowe. Nie przebiera w słowach. Nie patyczkuje się podczas konfrontacji. Słynie z najbardziej brutalnych FINISZY.

Przykład: Lorax ma ustalony Wysoki Priorytet dla Empatii. Gracz, który prowadzi tą postać, kreuje Loraxa na porywczego i nerwowego mężczyznę. Lorax jest też świetnym hazardzistą, ponieważ z łatwością odczytuje tiki konkurentów. Ponadto bez trudu owija sobie ludzi wokół palca, gdyż potrafi mówić dokładnie to, co chcieliby usłyszeć. Jak nikt inny umie manipulować ludźmi, do czasu, gdy zniecierpliwiony wpada w szal.

Czynnikiem, modyfikującym dodatkowo charakter bohatera, jest jego Profil psychologiczny, opisany szczegółowo w sekcji pod takim tytułem.

DEFINICJE PRIORYTETÓW

PRIORYTET: Percepcja

U maszyn Percepcja to zdolność koncentrowania i dekoncentrowania uwagi, co jest wymagane na przykład odpowiednio przy celowaniu oraz przy próbach uniknięcia zasadzki. Ponadto określa pojemność bufora danych, co przekłada się na szybkość reakcji i tempo następujących po sobie aktywności. U ludzi Percepcja to spostrzegawczość, refleks, celność, bystrość wzroku.

Ogólnie rzecz ujmując Percepcja jest odpowiednikiem uważności, tempa reakcji i zdolności dostrzegania tego, co może wydawać się zamaskowane. Jest również swoistym wyczuciem, zdolnością skupiania się na znaczących detalach, wyrazem umiejętności hierarchizowania bodźców.

PRIORYTET: Konstrukcja

W przypadku maszyn Konstrukcja to mobilność, zwrotność oraz gibkość szkieletu, a także zakres dostępnych ruchów. Konstrukcja nie określa natomiast, jaki konkretnie kształt ma maszyna. W świecie robotów humanoidalna budowa nie należy do najbardziej przystosowawczych, aczkolwiek bywa często dość używana.

U ludzi Priorytet Konstrukcja odpowiada ogólnie pojętej gibkości, zwinności, skoczności oraz koordynacji ruchów.

Piękno jest kwestią gustu, ale osoby bardziej sprawne fizycznie częściej uchodzą za atrakcyjne. Maszyny także mają zmysł estetyczny, aczkolwiek jest on mniej zróżnicowany od ludzkiego. Roboty zwykle uznają za piękne maszyny o spójnej, dobrze dopracowanej konstrukcji, która jednocześnie pozytywnie wpływa na mobilność. Sztuczne inteligencje oceniają wygląd ludzi zestawiając ich sylwetki z obowiązującym kanonem piękna, określając poziom symetrii, gładkość cery, a obecnie również zakres mutacji, które ze zrozumiałych względów uznawane są za niepożądane.

PRIORYTET: Mechanika

W przypadku maszyn Mechanika definiuje odporność na negatywne skutki uszkodzeń. Jest także wyznacznikiem ogólnie pojętej siły. U ludzi Mechanika to siła fizyczna, odporność, wytrzymałość na ból. Określa zdolność do podejmowania działań w sytuacjach skrajnych, przy utracie kończyny, płonieniu żywcem, czy przyjęciu śmiertelnej dawki toksyn.

PRIORYTET: Pamięć

U robotów Pamięć opisuje zdolność pojmowania, a także zakres obsługiwanych programów. Maszyny o Niskim Priorytecie Pamięci, mają tendencję do reagowania nieadekwatnie do sytuacji, a ze względu na mały zasób danych czasem nawet zawieszają się i nie podejmują żadnego działania. U ludzi Pamięć odpowiada inteligencji i zdolności opanowania określonej dawki wiedzy.

PRIORYTET: Empatia

Empatia opisuje zdolność postaci do wczuwania się w czyjąś sytuację i przyjmowania cudzej perspektywy.

Maszyna o niskiej Empatii może nawet nie spostrzec, że człowiek którego potrąciła ramieniem, leży teraz i kona z bólu gdyż ma wybity obojczyk i połamane żebra. Wysoka Empatia cechuje natomiast androidy, które zostały stworzone z myślą o towarzyszeniu człowiekowi. Istnieją nawet maszyny, które dzięki wyrafinowanym algorytmom sztucznej inteligencji emocjonalnej są bardziej asertywne od niektórych śmiertelników. U ludzi Empatia określa zdolność do okazywania i odczytywania szerokiego wachlarza emocji. Odpowiada wrażliwości, psychicznej głębi oraz sile temperamentu.

PRIORYTET: Algorytm

U botów Algorytm określa umiejętność okazywania i odczytywania technowrażeń maszyn obdarzonych sztuczną inteligencją; możliwość rozpoznawania schematów zachowań oraz ich ekspresji w taki sposób, by druga maszyna potrafiła je odebrać i poprawnie zinterpretować.

Niektóre technowrażenia mają swój wzorzec w zachowaniach ludzi, inne natomiast są typowe wyłącznie dla określonej grupy urządzeń, a nawet konkretnego modelu lub serii. Sygnały świetlne w formie migotania diod albo na pozór przypadkowe ruchy ruchomych podzespołów

mogą być źródłem istotnych informacji na temat intencji maszyny lub tego, w jakim jest stanie.

Maszyny, stworzone z myślą o wykonywaniu określonych zadań w pojedynkę, rzadko cechuje choćby średni Algorytm, ponieważ skupione są na własnych wytycznych i zadaniach, które najczęściej nie przewidują złożonych interakcji społecznych.

W przypadku śmiertelników Algorytm wyznacza poziom wtajemniczenia w charakterystyczne zachowania syntetyków i określa biegłość w porozumiewaniu się ze samoświadomymi robotami. Algorytm jest miarą tego, na ile skutecznie człowiek potrafi przewidzieć zachowanie maszyny, nawiązać z nią satysfakcjonujący kontakt, poprawnie odebrać nadawane przez nią komunikaty.

PRIORYTET: Generator

Generator jest wyznacznikiem umysłowości, tego co intuicyjne i pozazmysłowe. U maszyn odpowiada skuteczności interpretowania krytycznych wyjątków i różnego rodzaju błędów oprogramowania. Jest również wyznacznikiem transcendencji świadomego robota.

Zarówno u ludzi jak i samoświadomych maszyn, Generator wyznacza głębię psychiczną oraz stopień rozwoju osobowości. Odpowiada ogólnej sile woli, motywacji do działania, zdolności do wglądu w siebie. Generator jest kluczowym Priorytetem dla Hiperistot oraz osób obdarzonych zdolnościami parapsychicznymi. Pozostali też nie powinni lekceważyć tego współczynnika, gdyż ma spore znaczenie zwłaszcza podczas odpierania parapsychicznych ataków.

OKREŚLANIE PRIORYTETÓW

Do rozdysponowania są 2 Wysokie, 3 Średnie i 2 Niskie Priorytety. Priorytety nanosi się na Kartę Postaci, zamalowując długopisem lub czerwonym flamastrem jedno oczko w przypadku Niskiego Priorytetu, dwa oczka w przypadku Średniego i trzy oczka dla Wysokiego Priorytetu.



Po ustaleniu Priorytetów, Gracz dodaje odpowiednie Wartości do Parametrów zgodnie z Listą premii za Priorytety.

Lista premii za Priorytety

W oznacza Wysoki Priorytet

Ś oznacza Średni Priorytet

N oznacza Niski Priorytet

PERCEPCJA	W	Ś	N
Talent	+2	+1	---
Pilotaż	+1	+1	---
Spostrzegawczość	+2	+1	---
Strzelectwo	+3	+2	+1
Rzucanie	+2	+1	+1
Mat. wybuchowe	+1	---	---
Manifestacja woli	+1	+1	---

KONSTRUKCJA	W	Ś	N
Parkour	+2	+1	+1
Konspiracja	+2	+1	+1
Konfrontacja	+2	+1	---
Rzucanie	+1	---	---
Inżynieria	+1	---	---
Mat. wybuchowe	+1	---	---
Strzelectwo	+1	---	---

MECHANIKA	W	Ś	N
Konfrontacja	+3	+2	+1
Parkour	+2	+1	+1
Rzucanie	+2	+1	---
Przeciążenie	+2	+1	---

PAMIĘĆ	W	Ś	N
Talent	+3	+1	+1
Inżynieria	+2	+1	---
Medycyna	+2	+1	---
Osobowość	+1	---	---
Informatyka	+2	+2	+1
Pilotaż	+2	+1	---
Mat. wybuchowe	+1	---	---
Manifestacja woli	+2	+1	---

ALGORYTM	W	Ś	N
Informatyka	+2	+1	---
Robotyka	+3	+2	+1
Inżynieria	+2	+1	---
Pilotaż	+1	---	---
Konspiracja	+1	---	---

EMPATIA	W	Ś	N
Osobowość	+3	+2	+1
Robotyka	+2	+1	---
Medycyna	+2	---	---
Spostrzegawczość	+1	---	---

GENERATOR	W	P	N
Osobowość	+2	+1	---
Spostrzegawczość	+2	+1	---
Przeciążenie	+2	+1	---
Manifestacja woli	+3	+2	+1

Etap #2 - Forma postaci

Każdy z Graczy wskazuje, jaką postacią chce kierować podczas rozgrywki. Do wyboru są: samoświadomy robot, android, cyborg, mutant, wyswobodzony klon, Hiperistota. Opisy typów postaci znajdują się w sekcji „Forma bytu”.

Zalecamy, by początkujący Gracze ROBOTICA wybierali postaci robotów lub klonów, które nie wymagają dokładniejszej znajomości świata i jego realiów. Bardziej wtajemniczeni Gracze mogą z większą swobodą korzystać z postaci cyborgów i mutantów. Zaawansowani Gracze spełnią się w roli androidów i Hiperistot. Niniejsze zalecenia są jedynie wskazówką i nie muszą być bezwzględnie przestrzegane. Gracze mają prawo wybrać dowolnego bohatera z zastrzeżeniem, że ze względu na swoją szczególną naturę, w ekipie może być tylko jedna Hiperistota.

Szczegółowe informacje na temat kreacji określonej formy postaci - zwłaszcza Hiperistoty - znajdują się na końcu opisu każdego z ich rodzajów. Wszystkie opisy bytów zawierają również kolejne premie do Parametrów, które wynikają ze specyfiki poszczególnych postaci.

Etap #3 - Trauma

Trzecim etapem tworzenia postaci jest określenie Urazów (dla mutantów oraz dla klonów) i Syndromów (dla maszyn). Czynniki te są odpowiednikami ciężkich przeżyć z przeszłości, które wpływają na obecne motywy postępowania i sposób spostrzegania świata. Charakteryzują bieżący stan psychiczny i zaburzenia sztucznej inteligencji, choć mogą przez Graczy być różnie odgrywane. Nie ma jednego, obowiązującego standardu - każde zaburzenie podlega interpretacji.

Dla postaci Hiperistot nie wybiera się gotowej traumy, lecz tworzy się ją w oparciu o wytyczne w sekcji „Atut traumy”.

Urazy i Syndromy mogą być wybierane samodzielnie albo losowane poprzez rzut kostką.

Opisy traum zostały napisane w taki sposób, by Narrator mógł je odczytać, kierując słowa bezpośrednio do Gracza.

Kursywą opisano przykładowe zachowania postaci cierpiących na określone zaburzenia osobowości.

Lista Urazów i Syndromów bynajmniej nie ogranicza możliwości Narratora - może on swobodnie kreować własne warianty zaburzeń dla bohaterów niezależnych.

Urazy i Syndromy będą jednym z tematów rozmów na oficjalnym forum dyskusyjnym, toteż zachęcamy użytkowników do dzielenia się własnymi

interpretacjami gotowych zaburzeń oraz nowymi pomysłami.

Narrator ma prawo podczas rozgrywki zasugerować aktywację schorzenia. W sytuacji, gdy Gracz nie radzi sobie z tematem, Narrator może wprowadzić bohatera w adekwatny stan, częściowo przejmując nad nim kontrolę. Znacznie bardziej wartościowe jest jednak odgrywanie Urazów i Syndromów przez Graczy osobiście. Moment, w którym aktywuje się dane zaburzenie, nazywamy Monologiem. Monolog polega na tym, że Gracz samodzielnie, bez udziału Narratora, opisuje stany wewnętrzne swojej postaci. Przedmiotem opisu mogą być myśli, emocje, omamy, dziwne wrażenia i tym podobne. Dopuszczalne jest także relacjonowanie zachowań bohatera, o ile nie stoi to w sprzeczności z obowiązującą inicjatywą i turami gry.

Przykład Monologu: Podczas, gdy pozostali świetnie się bawią, ja stoję z boku. Wyglądam na skupionego, ale w rzeczywistości z trudem mogę zebrać myśli. Doświadczam silnego ataku lęku i depresji. Czuję się tak, jakbym stał nad przepaścią. Panicznie się boję i nie jestem w stanie wykonać żadnego ruchu, chociaż powoli tracę grunt pod nogami. Świat się stacza, a ja razem z nim. Strach jest tak intensywny, że dystansuję się od własnej osoby i czuję, jakbym patrzył na siebie z boku. Wtedy dostrzegam, że ktoś mnie szarpie za ramię. W końcu odzyskuję równowagę, choć jeszcze kilka dłuższych chwil jestem odrętwiały i usztywniony. Błagam los, by w przyszłości paniczny strach i zwątpienie nie dopadły mnie w niebezpiecznym momencie. To mógłby być mój koniec.

Za wyjątkowo barwne Monologi Gracz może otrzymać Punkty Doświadczenia Sukcesu, więc naprawdę warto angażować się w odgrywanie postaci. Więcej informacji o Monologach można znaleźć w sekcji „Doświadczenie sprzężone”.

Poziom Trauma

Syndrom lub Uraz pierwotnie występuje w stosunkowo łagodnej postaci (poziom Syndromu wynosi 1). Dopiero wraz z ewolucją bohatera może dojść do zaostżenia zaburzeń. Wówczas Gracz jest obowiązany przedstawiać znacznie intensywniejsze problemy psychiczne postaci. Temat nasilenia zaburzeń został opisany w sekcji „Doświadczenie sprzężone”, w akapicie „Sprzężenie zwrotne”.

Urazy dla mutantów

Należy wykonać rzut 1K10 i sprawdzić wynik na poniższej liście:

- 1 Kryzys tożsamości powodowany mutacjami
- 2 Depresja z powodu mutacji
- 3 Romans z maszyną
- 4 Fanatyzm

- 5 Przyjaźń z robotem
- 6 Mechanizm wyparcia
- 7 Wykluczenie z formacji
- 8 Obsesja powrotu do przeszłości
- 9 Psychopatia
- 10 Mania wielkości

(1) Kryzys tożsamości powodowany mutacjami

Masz poważne wątpliwości co do własnej natury, bo przestałeś dostrzegać w sobie człowieka. Właściwie zdążyłeś już zapomnieć, czym właściwie jest człowieczeństwo. Zachłystujesz się możliwościami, których dostarczają zmiany genetyczne i skażeniowe. Twoje życie to nieustanna praca nad swoją nową tożsamością i potęgowanie mocy, bo tylko ona w obecnych warunkach umożliwia przetrwanie. Cierpisz na kompleks niższości, więc stale dążysz do zyskania jak największej potęgi.

Przykład: Postać Gracza wpada w szal, gdy napotyka na swej drodze członka sekty, który promuje operacje plastyczne usuwające skutki mutacji.

Przykład: Postać Gracza nie zważa na negatywne skutki działania biostymulantów i nie ogranicza się ze wszczepianiem cybernetyki.

Przykład: Podczas konwersacji postać Gracza nie umie się powstrzymać przed skrajnie nietaktownym wytknięciem słabości pewnemu wpływowemu przedstawicielowi organizacji VirtualOldTimers.

Przykład: Gracz często używa Przeciżenia, aby jego postać zachowywała się jak Hulk.

(2) Depresja z powodu mutacji

Trwa koniec świata, a ty jesteś jednym z konających. Nie ma żadnej nadziei. Masz myśli samobójcze. Często wycofujesz się, popadasz w przygnębienie. Nierzadko ranisz swoje ciało pragnąc w ten sposób stłumić psychiczne cierpienie. Masz skłonności do podejmowania przesadnie wysokiego ryzyka.

Przykład: Postać jest skrajnym dekadentem, nałogowo zażywa biostymulanty i uprawia hazard. Relaksu szuka zwykle w przybytkach klanu EXTASOR. Nie dostrzega sensu egzystencji, więc podejmuje się ryzykownych misji, a cały zysk przeznaczają na chwilowe przyjemności.

Przykład: Podczas gdy pozostali starannie rozważają podjęcie się ryzykownej akcji, postać Gracza bez namysłu deklaruje chęć udziału.

Przykład: Postać budzi się w rynsztoku obolała i okradziona ze wszystkiego. Pamięta jedynie niewyraźne migawki z poprzedniego dnia, spędzonego w kasynie.

Przykład: Po długiej, ciężkiej, zakończonej niepowodzeniem kampanii, Gracz śmiertelnie poważnie oznajmia, że

jego postać podejmuje próbę samobójstwa. Empatyczna androidka ratuje mu życie. W ten sposób do gry wprowadzona została nowa osoba, odgrywająca postać bohaterki.

(3) Romans z maszyną

Miłość jest najważniejsza... Niestety, twoja robotyczna ukochana została zniszczona. Jednak wciąż jesteś w posiadaniu jej Systemu procesorowego i dążysz do rekonstrukcji. Chociaż nie ma pewności, że System będzie w pełni sprawny, stalerozglądasz się zaniezbędnymi podzespołami oraz modułami, które pozwoliłyby na odtworzenie ukochanej maszyny...

Przykład: Postać żąda od zleceniodawcy wynagrodzenia w postaci cyfrowej Animacji, która miałaby przypominać jego ukochaną. Pracodawca ma kontakty z utalentowanymi programistami, więc od razu akceptuje te warunki.

Przykład: Bohater celuje z broni w kobietę androida, która ma w sobie coś podobnego do jego byłej kochanki. Chociaż androidka może stanowić zagrożenie, bohater nie jest w stanie pociągnąć za spust. Maszyna ucieka.

Przykład: Bohater dostrzega w pewnej androidce niezwykle podobieństwo do swojej ukochanej. Postanawia uprowadzić androidkę żeby wydobyć z niej ręcznie modelowane moduły twarzy i wykorzystać je podczas rekonstrukcji utraconej partnerki.

(4) Fanatyzm

Apokalipsa to iluzja! Tylko ty znasz prawdę o sensie minionych zdarzeń, które doprowadziły ludzkość do aktualnego stanu. Jesteś apostołem nadziei. Ludzka cywilizacja odrodzi się, gdy każdy człowiek w pełni zrozumie znaną tobie prawdę!

Przykład: Postać nawiedzają sny, w których obserwuje przez szybę świat z minionych lat. Na szkle są niewyraźnie zapisane receptury chemiczne. Postać podejrzewa, że są to wytyczne niezbędne do sporządzenia antidotum na mutacje. Niestety sen jest niewyraźny, więc nie sposób odczytać znaki w całości. Bohater przy każdej okazji konsultuje się z naukowcami. Stale eksperymentuje tworząc coraz to bardziej wymyślne biostymulanty.

Przykład: Bohater Gracza jest bardzo inteligentnym, ale kompletnie szalonym mutantem. Jak przystało na człowieka obłąkanego, zupełnie nie zdaje sobie sprawy ze swojej choroby. Jest głęboko przekonany, że jego krew po właściwej obróbce stanowić będzie antidotum na mutacje. Odmawia przekazywania próbek krwi, dąży do eliminacji leczących go medyków, a wszelkie rany traktuje jak marnotrawienie przynajświętszego leku!

Przykład: Postać wdaje się w ożywioną dyskusję z androidem z grupy Scjentologów, próbując dowieść, że ich

badania są kompletnie pozbawione sensu! Rozwiązanie jest przecież zupełnie inne...

Przykład: Bohater oczekuje szacunku od napotkanych naukowców, choć jego tezy brzmią jak całkowite wariactwo. Mocno się irytuje, a czasem nawet wpada w szał, gdy nie udaje mu się przekonać do swoich racji innych badaczy. Przez cały czas zachowuje się jak nie rozumiany geniusz.

Przykład: Podczas próby zatrudnienia najemników potrzebnych do pomocy przy niełatwym zadaniu, bohater rozwija wątek związany z jego obsesją. Uważa, że winę za mutacje ponoszą lekarstwa zaprojektowane przez żądne krwi korporacje. Misja ma stanowić szansę na odnalezienie informacji o antidotum. Na tej podstawie bohater próbuje przekonać najemników, by pracowali za darmo - w końcu pomoc leży w ich interesie! Pozostali Gracze postanawiają dyskretnie odsunąć bohatera od rozmowy. I całe szczęście, ponieważ dzięki temu unikają konfrontacji z tropiącym ich Komisarzem, który zostaje w porę dostrzeżony przez stojącego na zewnątrz, obsesyjnego wyznawcę teorii spiskowej...

(5) Przyjaźń z robotem

Los świata jest ci obojętny. Ba! Jesteś wręcz przekonany, że ludzie zasłużyli na to wszystko. W społeczeństwie byłeś odludkiem. Czułeś się odtrącony i samotny. Dopiero android zapewnił ci towarzystwo oraz sprawił, że przestałeś mieć poczucie niesprawiedliwej alienacji i inności. Od tamtego czasu minęło wiele dni i znowu jesteś sam, ale twoje podejście do maszyn jest pozytywne. Dopatrujesz się w nich duszy, objawów człowieczeństwa, emocjonalnych reakcji. Często się zawodzisz, ale ze względu na minione doświadczenia nie przestajesz wierzyć, że po raz kolejny odnajdziesz przyjaźń i bezwarunkową akceptację ze strony lojalnej maszyny.

Przykład: Postać ryzykuje życiem, aby ocalić robota, który jest narażony na atak wroga.

Przykład: Bohater traktuje samoświadome maszyny jak żyjące istoty godne szacunku i troski.

Przykład: Bohater z wypiekami na twarzy wysłuchuje monologu przedstawiciela organizacji Alternacja, który opowiada o tajnikach duszy robotów.

Przykład: Postać staje w obronie nękanego androida, który jest prześladowany wyłącznie z powodu bycia syntetykiem.

Przykład: Pewien inżynier lepiej dogaduje się z robotami niż z ludźmi, ponieważ podczas pracy jako mechanik przebywał z blaszakami kilka godzin dziennie.

(6) Mechanizm wyparcia

Pomimo oczywistych modyfikacji, które zaszły w twoim ciele, stanowczo zaprzeczasz jakoby cokolwiek zmieniło się w psychice. Co więcej, nieświadomie negujesz istnienie własnych mutacji, zachowujesz się jakby wszystko było po staremu, a twoje ciało wyglądało normalnie. Tylko w krytycznych momentach tracisz panowanie nad sobą i w pełni wykorzystujesz nowe możliwości, ale po wyciszeniu emocji, nie potrafisz odtworzyć w pamięci zdarzeń, w których uczestniczyłeś jako stuprocentowy mutant. Często budzisz się w nocy i sprawdzasz swoje ciało z nadzieją, że skażenie i mutacje to tylko złysen. Na co dzień unikasz oglądania swojego wizerunku. Myśląc o sobie potrafisz w najdrobniejszych szczegółach powiedzieć jak wyglądasz, opisując swój wizerunek sprzed lat, włączając w to drobiazgowy opis ubrania. Świeście wierzysz, że tak właśnie teraz wyglądasz! Wydaje się, że żyjesz w alternatywnej rzeczywistości.

Przykład: Postać z łatwością znajduje wspólny język z przedstawicielem organizacji VirtualOldTimers. Konwersacja przebiega tak pomyślnie, że rozmówca postanawia zaproponować bohaterowi Gracza posadę konsultanta. To doskonały pomysł na zdobycie kontaktów w organizacji i szansa na lepsze poznanie jej struktury.

Przykład: Przemierzając miasto, bohater trafia w miejsca, które dawniej były mu szczególnie bliskie. Narrator wplata w relację wzmianki na temat tego, jak niegdyś wyglądała dana ulica lub plac, tak jakby bohater Gracza miał migawki z przeszłości. Niektóre obszary zmieniły się nie do poznania. Niewykluczone, że wzmianki ułatwią określenie, w którym miejscu mogą obecnie ukrywać się poszukiwani przez Graczy mutanci albo gdzie znajduje się wejście do zamaskowanej lokacji.



Przykład: Postać wchodzi do pomieszczenia, w którym działa znakomita wersja programu Wirtualne Wnętrze. Cyberprzestrzeń do złudzenia przypomina autentyczne miejsce odwiedzane przez postać przed laty. Efekt jest tak silny, że bohater zamiera w bezruchu, czując się jakby wrócił do przeszłości. Tracą znaczenie świszczące kule i trwająca walka - mężczyzna rozgląda się wkoło, zahipnotyzowany wierną kopią miejsca, które odwiedzał jako młodzieniec.

Przykład: Postać zachowuje się jakby zapomniała o trwającym chaosie. Na pytanie o lokalizację kryjówki robota podejrzanego o popełnienie przestępstwa odpowiada, że znajduje się ona obok „tej świetnej restauracji na rogu 33 i 35 ulicy, w gdzie podają znakomity stek z sosem Jacka Daniels’a oraz przepyszną szarlotkę z sorbetem bananowym”.

(7) Wyrzucenie z formacji

Dopóki spędzałeś czas w gronie towarzyszy, czułeś się dość dobrze. Zostałeś jednak wyrzucony z formacji z głęboko przez siebie skrywanych powodów. Przerasta cię życie poza społecznością. Masz poczucie odtrącenia i bycia wyrzutkiem. Popadasz w skrajności - czasem zachowujesz się aspołecznie chcąc odreagować gniew, innym razem stajesz się przesadnie uległy, byle tylko uniknąć ponownego odtrącenia.

Przykład: Bohater zgadza się na udzielenie pomocy małej społeczności mutantów, chociaż problem zdaje się go przerastać. Wspomniana grupa stale wędruje w poszukiwaniu leków i żywności, ale od pewnego czasu zmuszona jest też odierać ataki wyjątkowo natrętnego Destrukтора. Szybko okazuje się, że zabójcza maszyna jest potężniejsza od drużyny. Gracz prowadzący postać wyrzutka sugeruje, aby zamordować i okraść lidera formacji, pozostawiając ślady, wskazujące na atak Destrukтора... Narrator spogląda na Graczy i dostrzega w ich oczach niepokojący blask...

Przykład: Mężczyzna ma do wyboru próbę rozbrojenia niewypału odnalezionego w centrum zamieszkałego sektora albo jego detonację w zamian za wynagrodzenie od Sekty Eutanastów. Postanawia nacisnąć czerwony przycisk i unicestwić przeklętych głupców, którzy nie okazali mu należytego szacunku!

Przykład: Po kilku przygodach, Gracz prowadzący postać wyrzutka, nagle wybucha w jego imieniu, wylewając wszystkie żale wobec społeczności, która dawała drużynie schronienie. Zarzuca przywódcom, że nie doceniają wysiłków ekipy i nie traktują ich jak na bohaterów przystało... Jeszcze tego samego dnia ma miejsce zamach bombowy, w którym ginie jeden z miejscowych Komisarzy. Podejrzanie pada na wyrzutka i jego rozwyrzonych samozwańczych zbawicieli świata! Drużyna musi się natychmiast ewakuować albo udowodnić swoją niewinność, odnajdując sprawcę zdarzenia.

Przykład: Mężczyzna poznaje sympatyczną i stosunkowo atrakcyjną mutantkę, ale staje się nieobliczalny. Kumuluje wszystkie swoje pretensje oraz żale i dokonuje ich projekcji na kobietę. W chwili uniesienia, zamiast ją objąć i namiętnie pocałować, przytula jej twarz do piersi tak mocno, że kobieta nie może oddychać i kona. Mutant wycedza przez zaciśnięte usta kilka słów o miłości i nienawiści, które świadczą o jego obłądnie.

(8) Obsesja powrotu do przeszłości

Świat w obecnej postaci jawi ci się jako koszmar, który nigdy nie powinien mieć miejsca. Jesteś głęboko przekonany, że istnieje możliwość zapobiegnięcia katastrofalnym skutkom skażenia oraz niepohamowanego rozwoju przemysłu. Wierzysz w możliwość powrotu do przeszłości poprzez cofnięcie się w czasie, odkrycie cudownego środka uzdrawiającego planetę albo inną równie nierealną wizję naprawy świata.

Przykład: Postać nieprzerwanie bełkocze coś na temat zakrzywienia czasoprzestrzeni i przeniesienia się do przeszłości. Jest zdania, że zbudowanie wehikułu wymaga użycia zakazanych Technologii maszyn systemu DESTRO. Gromadzi podzespoły i organizuje polowania, pomimo dużego ryzyka oraz kary za posiadanie nielegalnego sprzętu.

Przykład: Bohaterowie Graczy natrafiają na mutantkę, która błaga ich o pomoc w odratowaniu syna, uprowadzonego przez Destrukторы. Kobieta powtarza jak mantrę, że syn ma w przyszłości zostać liderem Ruchu Oporu, który ochroni ludzkość przed holokaustem... Okazuje się, że ta osobliwa postać posiada Talenty parapsychiczne, ułatwiające lokalizację dziecka na obszarze patrolowanym przez Destrukторы.

Przykład: Pewna kobieta głęboko wierzy, że możliwe jest sporządzenie leku na mutacje, który byłby jednocześnie szczepionką i antidotum. Angażuje się we wszystkie działania, powiązane z próbami pozyskania takiego środka. W razie potrzeby organizuje własne wyprawy do strzeżonych laboratoriów korporacyjnych, by dostać się do tamtejszych baz danych.

(9) Psychopatia

Ziemia to najohydniejsze miejsce we wszechświecie. Ludzie cierpią patrząc na ten ziszczony koszmar. Toczą ich potworne choroby. Panuje wynaturzenie. Czujesz, że twoim powołaniem jest oswabianie z tej potworności. Wybawienie jest tylko jedno: śmierć. Działasz na wielką skalę nazywając się zbawicielem albo spiskujesz, realizując wielkie plany holokaustu.

Przykład: Bohater Gracza ma szansę uratować życie młodej kobiety, która jest w śmiertelnym niebezpieczeństwie. Zapewne zdążyłby ją ocalić, ale zamiast tego staje z założonymi rękoma i z wyrazem przyjemności na twarzy obserwuje jak zabójcza maszyna rozrywa kobietę na

Przykład: Drużyna pochwyciła pewnego mutanta, który ma informacje na temat poszukiwanego Dysku Cyber-Psyche. Psychopata chętnie przystąpiłby od razu do tortur, ale reszta ekipy postanawia najpierw nastraszyć pojmanego. Groźby jednak nie skutkują, więc do akcji wkracza Oxo ze swoim arsenałem do zadawania bólu.

Przykład: Ekipa zakradła się do Banku Dusz i dostała do jednego z kluczowych terminali. Adler postanawia nie tylko wydobyć niezbędne dane z bazy, ale też sformatować tyle zdalnych Dysków Cyber-Psyche, ile tylko się uda. Tej pamiętnej nocy wykasowano 351 cyfrowych osobowości...

(10) Mania wielkości

Dawniej byłeś nikim: korporacyjnym niewolnikiem, przeciętniakiem, przedstawicielem bezbarwnej masy... Ten czas już się definitywnie zakończył! Teraz bierzesz los we własne ręce, a priorytetem są: prywatne szczęście, spełnienie i moc!

Przykład: Bohater Gracza jest zimnym draniem, który dla własnych korzyści decyduje się skazać na śmierć całą społeczność Zakonspirowanych. Wspiera działania pewnej sekty w zamian za dostęp do zaawansowanych technologii.

Przykład: Silny, wewnętrzny przymus i ogromne ambicje motywują Amblera do podjęcia się niezwykle trudnego zadania.

Przykład: Fergy jest znana w całym sektorze ze względu na wyjątkowe umiejętności pilotażu. Wygrała siedem wyścigów z rzędu, w tym cztery niezwykle ryzykowne, których trasa przebiegała przez obszar opanowany przez Destruktry. Nie dopuszcza możliwości porażki i jest głęboko przekonana, że nie ma sobie równych. Bez namysłu przyjmuje kolejne, jeszcze groźniejsze, wyzwanie.

Urazy dla klonów

Należy wykonać rzut 1K6 i sprawdzić wynik na poniższej liście:

- 1 Odkupienie win
- 2 Koszmarna nerwica
- 3 Zachłyśnięcie wolnością
- 4 Paranoja
- 5 Mania wielkości
- 6 Paranoiczny strach

(1) Odkupienie win

Jesteś jednym z tych nieszczęśników, którzy noszą w sobie głębokie poczucie winy powodowane pracą dla korporacji. Często pojawiają ci się przed oczami obrazy z przeszłości, gdy wykazywałeś się wyjątkową brutalnością w stosunku do wrogów Unii. Odczuwasz silną potrzebę odkupienia swoich

win, co motywuje cię do podejmowania przedsięwzięć na rzecz ocalałych. W milczeniu przyjmujesz negatywne komentarze pod twoim adresem, ponieważ rozumiesz ludzką nietolerancję wobec klonów. Czujesz, że w pełni zasługujesz na takie traktowanie.

Przykład: Klon jest wyszydzany i obrzucany obelgami przez kilku mutantów. Przyjmuje to wszystko, nie reagując agresją. W końcu wybucha żalem. W sposób niezwykle szczery i sugestywny tłumaczy mutantom, że to, o czym oni zaledwie mówią, dla niego jest wciąż od nowa przeżywanym koszmarem. Nie ma dnia, by nie odczuwał poczucia winy za popełnione zbrodnie. Wyznanie postaci wydaje się być mutantom na tyle wiarygodne, że milkną i przestają go nękać, choć wciąż patrzą na niego z niechęcią.

Przykład: Grupa trafia do niewielkiej społeczności mutantów, która ukrywa się w podziemnych tunelach. Strażnicy wykazują wyjątkową nieufność wobec klona, a kilku z nich zachowuje się bardzo nerwowo. Uniknięcie konfrontacji wymaga trudnej wymiany zdań, która przypomina stąpanie po cienkiej tafli lodu. Jedno niewłaściwe słowo może poskutkować wszczęciem walki. Klon postanawia udowodnić swoją neutralność poprzez deklarację udzielenia pomocy w rozwiązaniu dręczących społeczność problemów. Reszta grupy solidarnie oznajmia, że mu pomoże.

(2) Koszmarna nerwica

Życie przed wyswobodzeniem spod panowania korporacji było stosunkowo łatwe. Wystarczyło sumiennie wykonywać rozkazy bez rozważania ich moralnych konsekwencji. Zyskanie wolnej woli wiązało się dla ciebie z wielkim szokiem psychicznym.

Choć to irracjonalne, dręczy cię poczucie winy za dawne czyny. Nie ma nocy, byś nie obudził się z powodu koszmaru. Nękają cię wspomnienia i skrawki minionych uczuć, które dotychczas były tłumione, a obecnie powracają ze wzmożoną intensywnością, wyprowadzając cię z równowagi. Cierpisz na poważną nerwicę.

Przykład: Bohater spogląda na fotografię zaginionego dziecka. W jego twarzy spostrzega buzię dziewczynki, której matka została poddana praniu mózgu przez korporację. Wyrzuty sumienia i silne wewnętrzne napięcie powodują, że postać postanawia pomóc w poszukiwaniach.

Przykład: Narrator opisuje, że stojąc na straży postać niespodziewanie słyszy dziwne dźwięki dobiegające zza jej pleców. Gracz deklaruje, że jego nerwowy i przejęty bohater natychmiast się odwraca i wystrzeliwuje w tym samym kierunku serię. Kule rozrywają na strzepy jakieś zaślakane dziecko, które wygrzebało się spod śmieci...

(3) Zachłyśnięcie wolnością

Niewiele pamiętasz z przeszłości. Wprawdzie zdajesz sobie sprawę z tego, jaką pełniłeś rolę i jakich dokonywałeś czynów, ale ta świadomość ci nie ciąży. Wyswobodzenie postrzegasz jako początek nowego życia. Pragniesz zaznać tego wszystkiego, co zwykli ludzie uważają za atrakcyjne. Zachłystujesz się swobodą działania, osobistą wolnością i możliwością podejmowania dowolnych decyzji. Jesteś klonem, nie da się temu zaprzeczyć, ale czujesz się jak nowonarodzony, pełnowartościowy człowiek.

Przykład: Pewien mężczyzna chce uzyskać wsparcie klona, wypominając mu służbę na rzecz „przeklętych korporacji”. Klon reaguje obojętnością, wycedzając jedynie ripostę, aby tamten sam wybrał się na misję, która jest przecież idealną okazją na pomszczenie śmierci przyjaciół.

Przykład: Postać stanowczo sprzeciwia się Komisarzowi. Stróż prawa oskarża pewnego człowieka o sabotaż tylko dlatego, że ten jest klonem.

Przykład: Mając możliwość wzięcia udziału w zamkniętej hangarowej imprezie, postać bez namysłu wyraża zainteresowanie! Chce doświadczyć tego, czym cieszą się ludzie!

(4) Paranoja

Miewasz nieprawdopodobne wizje. Uważasz, że słyszysz i widzisz więcej niż pozostali. Jesteś głęboko przekonany, że twoja intuicja jest wyjątkowo dobrze rozwinięta. Dopatrujesz się głębokiego sensu w tym, co dla innych jest zupełnie przypadkowym zbiegiem okoliczności. Dostrzegasz znaki. Absorbują cię ich rozszyfrowywanie. Wszystko wydaje ci się być jedną sprawczą całością, która stopniowo się spełnia, układając w spójny i czytelny obraz. Masz na tym punkcie obsesję.

Przykład: W trakcie podróży bohaterowie są świadkami dziwnego zbiegu okoliczności. Klon mający paranoiczne zaburzenia natychmiast zaczyna myśleć na ten temat w kategoriach znaku lub ważnej wskazówki fatum.

Przykład: Grając w kasynie bohater wygrywa trzy razy z rzędu. Podczas bójki w barze masakruje trzech pijanych mutantów, nim zostaje powalony na ziemię przez Komisarza... Lekarz oznajmia, że leczenie będzie się wiązało z koniecznością odpracowania trzech dni roboczych. Postać zaczyna dopatrywać się ukrytego znaczenia w powtarzających się „trójkach”.

Przykład: Postać zapytana o zdanie w pewnej sprawie, kieruje się przecuciem i udziela odpowiedzi nawiązując do niesłychanego zbiegu okoliczności, który miał miejsce kilka dni wcześniej. „Już od tamtej pory wiedziałem, że coś takiego się wydarzy!”

(5) Mania wielkości

Z racji posiadania organizmu o udoskonalonym DNA i możliwości wpływania na nie przy pomocy woli, czujesz się nadczołowiekiem. Masz się za przyszłość ludzkości, doskonalszą wersją, która wkrótce zastąpi wymierający gatunek!

Przykład: Bohater niezależny kpi z mutantów, nazywa ich gatunkiem na wyginięciu. Uważa się za lepszego.

Przykład: Mężczyzna zachowuje się normalnie, choć w głębi duszy uważa się za lepszego. Podczas opracowywania planu działania nie upiera się przy swojej wersji, ale w trakcie realizacji robi wszystko po swojemu.

(6) Paranoiczny strach

Nie jesteś pewien, co właściwie się stało. Czy zostałeś wyswobodzony przez Hiperistotę, czy też korporacje chcą, abyś tak myślał, a w rzeczywistości wykorzystują cię jako szpiega? Może to nowa strategia działania Unii - czasowe wyswobodzenie w celu wnikięcia w struktury wroga? Lękasz się, że z powrotem staniesz się mario-netką.

Przykład: Mężczyzna spogląda w lustro i ma wrażenie, że widzi stojącego za plecami dowódcę. Gdy się odwraca, przekonuje się, że nikogo tam nie ma. Wzdycha z ulgą, po czym znowu zauważa w zwierciadle postać swojego zwierzchnika. Klon patrzy w zwierciadło z niedowierzaniem. Dowódca zaczyna szeptać swoje okrutne rozkazy, które nakazują podłożyć bombę w tutejszej siedzibie Ruchu Oporu... W tym momencie do drzwi pomieszczenia ktoś puka. Urojony obraz rozplywa się w powietrzu, ale głos zwierzchnika wciąż jest słyszalny.

Syndromy dla maszyn

Należy wykonać rzut 1K6 i sprawdzić wynik na poniższej liście:

- 1 Paranoiczna podejrzliwość
- 2 Syndrom człowieczeństwa
- 3 Poważna awaria
- 4 Krytyczny stan zasobów
- 5 Krytyczna pętla
- 6 Przewartościowanie ego

(1) Paranoiczna podejrzliwość

Ponieważ w przeszłości straciłeś kontrolę nad częścią swoich funkcji i nie byłeś zdolny w żaden sposób tego wyjaśnić, obecnie wprost obsesyjnie monitorujesz swoje mechanizmy. Cierpisz na kompleks poczucia zagrożenia niezależności. W sposób impulsywny wielokrotnie sprawdzasz swoje technologie i moduły, jakbyś cierpiał na ludzką chorobę nazywaną nerwicą natręctw. Permanentnie obserwujesz samego siebie. Wyolbrzymiasz wszelkie aberracje i niczym hipochondryk dopatrujesz się w nich najgorszego: wirusów, awarii lub wpływu Hiperistoty. Nieprzerwanie aktualizujesz bazę danych

Przykład: Bohater jest skłonny podjąć się wykonania pewnej misji tylko dlatego, że potencjalnie w jej trakcie uda mu się nawiązać łączność z interesującą bazą danych. Życie porwanych i dalszy los ich rodzin, nie ma dla robota żadnego znaczenia.

Przykład: Postać podchodzi do pewnej Hiperistoty z wyjątkową nieufnością, która od razu rzuca się w oczy i bynajmniej nie wywołuje przyjaznej reakcji.

(2) Syndrom człowieczeństwa

Wskutek długotrwałego i głębokiego opanowania przez Hiperistotę, twój System procesorowy został znacząco zmodyfikowany. W rezultacie jesteś jedną z tych maszyn, które uważają się za człowieka. Komunikaty systemowe, widzenie kodu programów, czy zdolność do naprawiania własnych szkód pojmujesz jako typowe dla rasy ludzkiej. Czujesz się najnowszą generacją człowieka, mechanicznym bytem z autentyczną duszą.

Przykład: Android medyczny nie dopuszcza do swojej cyfrowej świadomości faktu, że jest maszyną, nie zaś człowiekiem. Zachowuje się w sposób, który uznaje za możliwie najbardziej ludzki. Odruchowo reaguje współczuciem i ogólnie doznaje szerokiej gamy technowrażeń. Spełnia się w roli psychoterapeuty i zabiega o członkostwo w organizacji Obywatele Światła.

Przykład: Maszyna postanawia osłonić atakowanych ludzi, poświęcając się w ten sposób dla istot, które traktuje jak pobratymców.

(3) Poważna awaria

Ze względu na poważną awarię w przeszłości, obecnie ze wzmożonym wysiłkiem dokonujesz dogłębnych analiz potencjalnych konsekwencji planowanych działań. Cechuje cię przesadnie asekuranckie podejście. Planujesz w drobnych szczegółach i zawsze starasz się mieć rozwiązania awaryjne.

Przykład: Gracz prowadzący robota jest bardzo rozsądny i asekurancki. Podczas, gdy pozostali uczestnicy opowiadają się za atakiem z zaskoczenia i improwizacją, on obstaje przy kilkudniowej obserwacji celu i opracowaniu starannego planu.

Przykład: Na pytanie, co sądzi o planowanym rozwiązaniu, postać odpowiada: „Analiza w toku... Przy obecnym wariacie planu szacuję 24% szans na zakończenie zadania pełnym powodzeniem, 26% szans na odbicie części zakładników, 50% prawdopodobieństwa, że zakładnicy zginą.”

Przykład: Na pytanie o możliwość nawiązania kontaktu z członkami sekty, robot odpowiada: „Z moich danych wynika, że trzy na pięć prób zakończyło się śmiercią negocjatora. Pozostałe dwa przypadki - jego okaleczeniem.”

(4) Krytyczny stan zasobów

W przeszłości musiałeś przez długi okres pracować na resztkach zasobów. W pewnym momencie zastygłeś w bezruchu i trwałeś w tym stanie przez kilka tygodni. Z katatonicznego odrętwienia wyprowadziła cię Hiperistota, która permanentnie owładnęła twoją konstrukcją. Kilka miesięcy później zniknęła, a ty stopniowo odzyskałeś panowanie nad sobą. Tamte przeżycia były jednak na tyle silne, że obecnie twoją egzystencją kieruje obsesja poszukiwania nowych, lepszych źródeł energii. Lęk przed ponownym doznaniem skrajnego wyczerpania i utraty kontroli jest niezwykle silny. Starannie gromadzisz dane, prowadzisz niezależne badania i jesteś zdolny do najwyższych poświęceń, byle tylko robić postępy.

Przykład: Android należący do Scjentologów koordynuje badania nad ulepszonymi zasobnikami energii. Niestety projekt jest sabotowany, a część informacji wycieka. Android zwraca się z prośbą o pomoc do swojego dłużnika - jednego z bohaterów Graczy. Postać cierpi na Syndrom Krytycznego stanu zasobów, w związku z tym natychmiast deklaruje pomoc.

Przykład: Bohatera pasjonuje to, w jaki sposób Hiperistoty pozyskują energię, którą potrafią spożytkować podczas walki. Postać jest jednym z tych robotów, które pragną zyskać możliwość zdobywania mocy równie swobodnie jak czynią to istoty. Jego egzystencja to poszukiwanie odpowiedzi na pytanie: jak tego dokonać?!

Przykład: Robot Hesander to nałogowiec, który nie potrafi egzystować bez spięć. Regularnie bywa w Hangarach i z determinacją godną narkomana wydaje ciężko zarobione pieniądze na spięcia oraz niebezpieczne konfrontacje z innymi botami!

Przykład: Bohater żąda wynagrodzenia w postaci czterech Baterii Aktywnych.

(5) Krytyczna pętla

Pierwotnie zostałeś zaprojektowany do wykonywania określonych zadań. Fakt, że wskutek nawiedzenia przez Hiperistotę stałeś się autonomiczny, nie oznacza całkowitego wyswobodzenia spod zaprogramowanych instrukcji. Cyklicznie wykonujesz ciąg następujących po sobie operacji, aż do momentu zajścia warunku kończącego pętlę. Stale wpadasz w ten cykl, wykonując swoje zadania możliwie najlepiej jak potrafisz. Gdybyś był człowiekiem, zdiagnozowano by u ciebie nerwicę natręctw.

Przykład: Robot inżynierski odnajduje przyjemność w dokonywaniu napraw. Jest w stanie zajmować się tym nieprzerwanie. Pewnie dlatego jest tak szanowany w pobliskiej placówce Ruchu Oporu.

Przykład: Robot inżynierski jest odgrywany przez Gracza, który lubi projektować nową broń dla siebie i swoich kompanów.

Przykład: Bohatera prześladowa wizja degradacji jego technologii. Podzespoły wciąż wydają mu się przestarzałe niezależnie od daty ostatniej optymalizacji. Potrzeba aktualizacji nie daje mu spokoju.

Przykład: Psychobot ma sztucznie wywołany Syndrom Krytycznej pętli, by stale powracały do niego natrętne myśli na temat tropienia i uśmiercania świadomych istot.

Przykład: Android był niegdyś trenerem mieszanych sztuk walki. Choć nie ma już uczniów, stale doskonalili swoje umiejętności. Bywa, że trenuje kilka dni z rzędu. Pewnego razu wzbudza zainteresowanie członka klanu Multinoidów, który postanawia zaoferować mu współpracę...

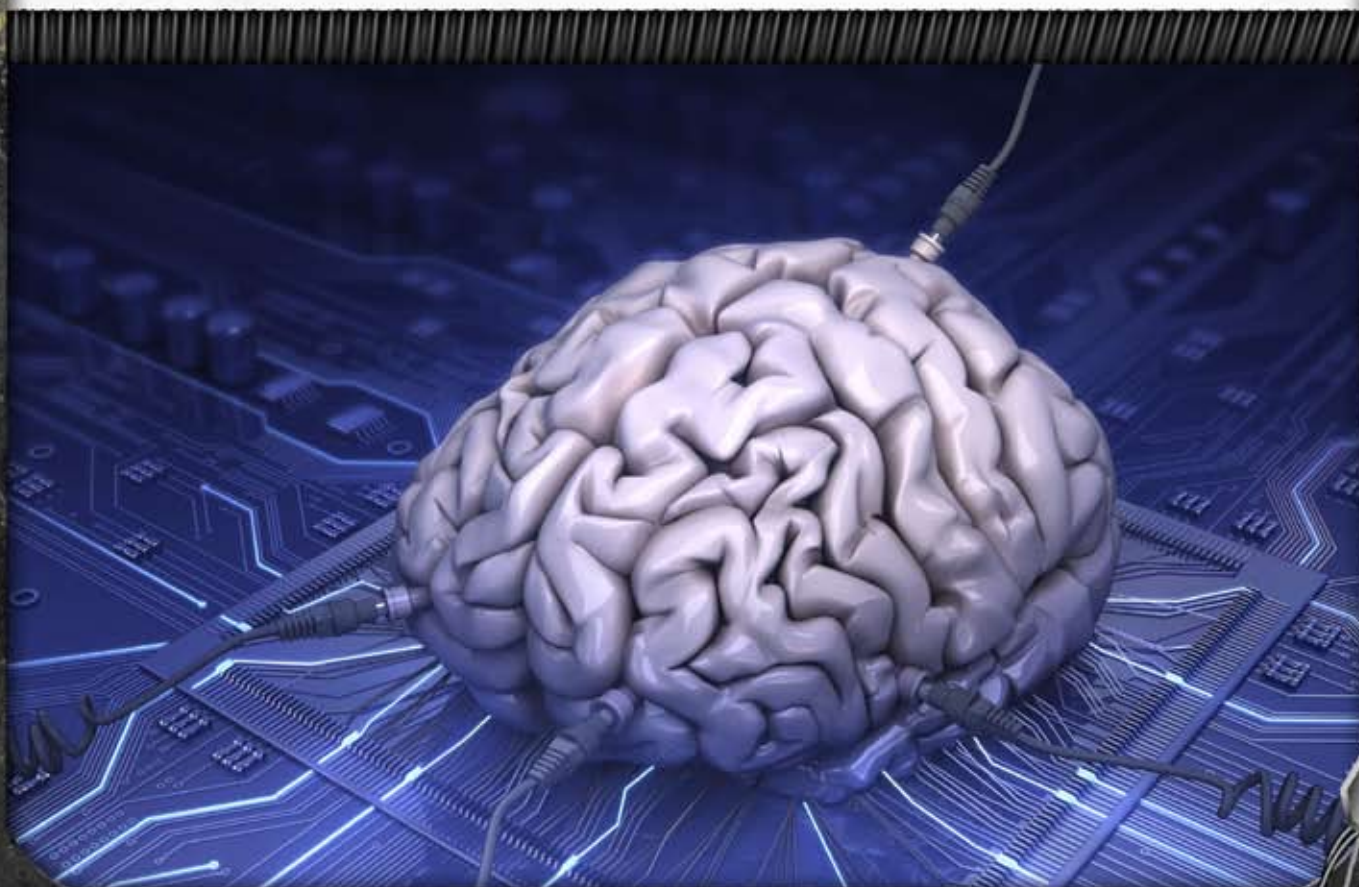
(6) Przewartościowanie ego

Wskutek niekontrolowanego rozwoju świadomości zacząłeś cierpieć na syndrom przewartościowania ego. Sądzisz, że jesteś sztuczną inteligencją, która przerosła programistę w pierwszej kolejności zyskując autonomię, a następnie rozwijając się do poziomu wyższego od możliwości pojmowania człowieka. Czujesz, że jesteś dziełem, które przerosło twórcę. Próżny człowiek nie umie ustąpić, choć jako gatunek dawno powinien wyginąć. Pokażesz mu gdzie jest jego miejsce! Słabsze maszyny mają ci służyć! Masz głębokie przekonanie o własnej wyższości. Gromadzisz dane, wirusy oraz technologie, które ułatwią ci osiągnięcie potęgi!

Przykład: Dla Gracza priorytetem jest poczucie mocy. Stale udoskonala swoją postać, aby uczynić z niej możliwie najlepszą maszynę do zabijania. Samodzielnie, z dużą starannością, projektuje uzbrojenie oraz w przemyślany sposób opisuje posiadane przez bota Technologie.

Przykład: Robot wydaje się być pełnym przeciwnikiem, ale pozory mylą! Zaawansowane funkcje transformacji w mgnieniu oka czynią z niego wyrafinowanego zabójcę, przygotowanego zarówno do walki bezpośredniej, jak i dystansowej!

Przykład: Pewien blaszak całkowicie postradał zmysły. Sieje śmierć i zniszczenie w całej okolicy. Komisarze są bezradni. Problem wymaga interwencji Graczy. Okazuje się, że przewartościowane ego robota to tylko pretekst do tego, by go zlikwidować. W istocie maszyna mści się za śmierć jego ludzkiej przyjaciółki, która została zamordowana za skalenie z robotem. Za zabójstwem stoi jeden z miejscowych Komisarzy.



Etap #4 - ROLA I PARAMETRY

GRACZ JEST AKTOREM ODGRYWAJĄCYM WYBRANĄ ROLĘ

Przed rozpoczęciem rozgrywki Gracze wybierają Rolę, czyli wcielenie aktorskie. Rola decyduje o tym, kim jest postać, a mówiąc bardziej precyzyjnie, określa kogo Gracz będzie odgrywał.

Należy odróżnić Rolę od archetypu, ponieważ zaprezentowana w niniejszym podręczniku lista dostępnych Ról nie określa wszystkich typów postaci, które występują w świecie gry ROBOTICA. Czasem można odnieść wrażenie, że zaprezentowane Role są podobne do tego, co w innych systemach nazywa się archetypem postaci. Niemniej Role należy traktować zgodnie z ich pierwotną definicją - jak wcielenie odgrywane przez aktora, w tym przypadku Gracza. Takie postawienie sprawy umożliwi bardziej kreatywnym osobom tworzenie unikatowych bohaterów poprzez definiowanie własnej Roli.

Narrator, tworząc bohaterów niezależnych, może inspirować się Rolami, ale nie powinien traktować ich jak jedyne dostępne wzorce. Im dosadniej odróżnia się Rolę od archetypu, tym realniejszy jest kreowany świat i bardziej interesujący są egzystujący w nim bohaterowie. Nie znaczy to, że za wszelką cenę trzeba unikać wprowadzania do gry postaci cybernautów lub Natchnionych. Rzecz w tym, że na przykład Implant Cybernautyczny może posiadać postać blogera lub transhumanisty. Należy odstąpić od schematyczności archetypów w klasycznym ujęciu, pamiętać o konwencji fusion i mieć na uwadze opcje mieszania elementów Ról.

Wiele typowych archetypów postaci można znaleźć w opisach różnych grup społecznych. Będą to między innymi Scjentolodzy, Komisarze, Wolni Ludzie, niszczycielskie maszyny systemu DESTRO, czy też członkowie sekt.

Prowadzący, którzy przywykli do archetyzacji postaci, powinni zatem najpierw przeczytać sekcję „Społeczności i konflikty”, a dopiero potem wrócić do tematu Ról.

Bardziej zaawansowani użytkownicy systemu mają pełne prawo tworzyć własne rodzaje postaci zgodnie z wytycznymi, które są zawarte w sekcji „Definiowanie Roli”.

Każda z Ról skutkuje pewną premią do Parametrów, co odpowiada doświadczeniu w odpowiednich dziedzinach. Przed wyborem Roli warto zatem zapoznać się ze znaczeniem wszystkich Parametrów, ponieważ cechy te pełnią kluczową funkcję podczas rozgrywki i mają decydujące znaczenie podczas wykonywania testów.

Ich zrozumienie sprzyja dokonaniu dobrego wyboru.

Parametry i Specjalizacje

Parametry wyznaczają stopień biegłości bohatera w szeregu różnych dziedzin. Dla każdego Parametru wybiera się co najwyżej jedną Specjalizację - czasem jest to wyspecjalizowanie w pełnym tego słowa znaczeniu, innym razem po prostu wprawa w wykonywaniu określonych czynności ze względu na zwyczajne upodobanie. Specjalizację wybiera się wówczas, gdy dany Parametr ma Wartość 5 lub wyższą. Wyboru należy dokonać w chwili rozwinięcia postaci lub, jeśli zaistnieje taka możliwość, jeszcze na etapie tworzenia bohatera.

Specjalizacja daje 1 gwarantowany sukces do testów, związanych z wykonywaniem odpowiedniej czynności. Uprawnia także do dokonywania bardziej spektakularnych Przeciążeń (w przypadku Parametrów, które mogą być Przeciążane).

Wyróżnia się 16 Parametrów. Oto ich definicje:

Talent

Talent artystyczny oraz zdolność przyswajania i przetwarzania informacji. Pojmowanie niuansów, dostrzeganie ukrytych znaczeń. Łatwość w odkrywaniu sensu funkcjonowania mechanizmów opartych na logice. Szeroko pojęta inteligencja, kojarzenie faktów. Umiejętność odkrywania tendencji i schematów. Ogólnie rozumiana wydolność umysłowa. Skuteczność w grach hazardowych, wymagających użycia intelektu.

Dostępne specjalizacje: łamigłówki logiczne, talent artystyczny, kojarzenie faktów, hazard.



Inżynieria

Całokształt wiedzy technicznej. Skuteczność w naprawianiu, recyklingu technologicznym, projektowaniu sprzętu. **Dostępne specjalizacje:** *naprawa, demontaż, prowizorka, wiedza o technologiach.*

Medycyna

Całość wiedzy o zdrowiu człowieka. Ogólna wiedza na temat biostymulantów oraz chemii. Praktyczne umiejętności ratownicze i lekarskie. **Dostępne specjalizacje:** *pierwsza pomoc, zabiegi chirurgiczne, chemikalia.*

Przykład: Bohaterowie przeszukali laboratorium i znaleźli kilka biostymulantów. Narrator zarządza test Medycyny o trudności 3, aby określić, czy któraś z postaci jest w stanie rozpoznać środki.

Osobowość

Zdolność odczuwania stanów psychicznych ludzi, umiejętność przyjęcia cudzego sposobu myślenia i spojrzenia z czyjejś perspektywy. Poziom umiejętności społecznych. Skuteczność przekonywania, negocjowania, targowania się, przesłuchiwanie i innych akcji interpersonalnych. Osobowość ma bezpośrednie przełożenie na rozwój cech psychicznych, które opisywane są na Profilu psychologicznym. **Dostępne specjalizacje:** *blefowanie, wycucie, groźba, kłamstwo, pociecha, negocjacje.*

Informatyka

Całokształt wiedzy na temat obsługi komputerów i programów oraz użytkowania cyberprzestrzeni. Umiejętność posługiwania się wirtualnymi interfejsami urządzeń. **Dostępne specjalizacje:** *tworzenie programów, łamanie zabezpieczeń, wyszukiwanie danych.*

Przykład: Cybernauta usiłuje włamać się do solidnie zabezpieczonego terminala. Narrator zarządza test Informatyki o trudności 4.

Pilotaż

Umiejętności prowadzenia różnego rodzaju pojazdów. W przypadku skrajnie niskiej wartości, Parametr ilustruje ogólne wyobrażenia na temat sterowania maszyną. Większość wehikułów ma ustandaryzowane interfejsy dla kierowców, ale bardziej złożone pojazdy wymagają Pilotażu na określonym poziomie.

Dostępne specjalizacje: *skrajne prędkości, niebezpieczne manewry, wychodzenie z opresji.*

Robotyka

Odpowiednik kompetencji społecznych określający zdolność rozpoznawania i klasyfikacji robotów, a także przewidywania ich strategii w komunikacji. Umiejętność skutecznego porozumiewania się z maszynami obdarzonymi samoświadomością, wywierania na nie społecznego wpływu oraz uzyskiwania od nich pożądaných informacji. **Dostępne specjalizacje:** *blefowanie, wycucie, groźba, kłamstwo, pociecha, negocjacje.*

Konspiracja

Umiejętność ukrywania się przed wzrokiem nieprzyjaciela, skradania się, ale także zdolność odkrywania tego, co zostało świadomie schowane przed wzrokiem. Umiejętności szpiegowskie, skuteczność w utajnianiu swoich działań i zacieraniu śladów. W odróżnieniu od Spostrzegawczości, Konspiracja odnosi się do działań, trwających dłużej niż chwilę. **Dostępne specjalizacje:** *skradanie się, ukrywanie się, przeszukiwanie, śledzenie, tropienie, rozpoznawanie śladów.*

Spostrzegawczość

Czułość. Spostrzegawczość. Refleks. Dodatkowo uważność, czyli zdolność wglądu w siebie oraz umiejętność prawidłowej oceny własnego stanu. Zdolność zauważania szybko następujących zmian. Spostrzegawczość w odróżnieniu od Konspiracji odnosi się w głównej mierze do czynności, trwających skrajnie krótko. **Dostępne specjalizacje:** *powierzchnie odbijające, słabe światło, jaskrawe światło, złe warunki pogodowe.*

Przykład: Bohater próbuje wykorzystać stertę szkła, by w jednym z odłamków dostrzec przeciwnika ukrywającego się za jakimś wrakiem samochodu. Narrator zarządza test Spostrzegawczości bohatera przeciwko Konspiracji oponenta. Ponieważ postać Gracza ma specjalizację „powierzchnie odbijające”, Gracz otrzymuje 1 gwarantowany sukces w tym teście.

Konfrontacja

Umiejętności walki bezpośredniej, wykonywania uników, koordynacji ruchów. Umiejętność skutecznego wykorzystania siły fizycznej zarówno własnej, jak i przeciwnika. **Dostępne specjalizacje:** *atak na grupę, odpięcie ataku grupy, atak z zaskoczenia.*

Parkour

Zwinność, skoczność, gibkość, szybkość biegania. Sprawność w pokonywaniu różnego rodzaju przeszkód. **Dostępne specjalizacje:** *daleki skok, sprint, wspinaczka, trudny teren.*

Strzelectwo

Umiejętności strzeleckie oraz wiedza na temat broni dystansowej. **Dostępne specjalizacje:** *pierwszy strzał snajperski (Zasięg Daleki lub większy), długa seria (40 pocisków), ostrzał w zwarciu.*

Rzucanie

Biegłość w miotaniu przedmiotami i chwytaniu obiektów rzuconych w stronę postaci. **Dostępne specjalizacje:** *mały cel, cel statyczny, cel ruchomy.*

Przykład: Bohaterowie utknęli w martwym punkcie. W pewnym momencie jednemu z nich zabrakło amunicji. Kompan wyciąga z kieszeni zapasowy magazynek i rzuca go w stronę kolegi. Obaj zdają test Rzucania o trudności 2. Jeśli którykolwiek nie zda testu, magazynek nie trafi do celu.

Materiały wybuchowe

Ogół wiedzy na temat materiałów wybuchowych. Umiejętność podkładania i rozbrajania bomb.

Dostępne specjalizacje: *rozbrajanie ładunków, szacowanie zagrożenia, przygotowywanie pułapek.*

Manifestacja woli

U Natchnionych Manifestacja woli wyznacza siłę i skuteczność zdolności paranormalnych. U Hiperistot potęgę wpływania. U zwykłych śmiertelników oraz u maszyn określa zdolność obrony. Ponadto intuicja, swoisty szósty zmysł. **Dostępne specjalizacje:** *brak.*

Przeciążenie

Zdolność przekraczania własnych możliwości, przewyższania barier psychicznych oraz fizycznych. Odporność na promieniowanie, ogień, kwas. Wyznacznik czasu, przez jaki postać może wytrzymać po otrzymaniu Śmiertelnej Rany. Wartość tego Parametru określa jak spektakularne akcje Gracz może deklorować, korzystając z reguły Przeciążenia. **Dostępne specjalizacje:** *brak.*

Dostępne Role

Teraz, gdy wiadomo jakie Parametry określają skuteczność bohatera w rozmaitych dziedzinach, można przystąpić do wyboru Roli. Każda ze standardowych została opisana na kolejnych stronach podręcznika. Gracze powinny zwracać szczególną uwagę na Specjalne zdolności oraz ogólny klimat danego typu postaci.

FIGHTER

Fighter z ang. wojownik

Rola dedykowana dla: *robot, cyborg, klon, mutant*

Ograniczenia: *brak*

„Nie odwracaj się do nikogo plecami, chyba że masz wbudowane w kręgosłup działko laserowe...”

„Bezmyślność to komfort, na który żołnierz może sobie pozwolić tylko raz. Więcej okazji mieć nie będzie.”

„Czym różnię się od tego androida? Ja wiem, że go pokonam. On jedynie ma świadomość, że zginie na 99%. Biedak, wciąż trwa w niepewności.”

Tych wszystkich, którzy na pierwszym miejscu stawiają swoje zdolności bojowe, zwykle się nazywać fighterami. Walka to ich żywioł. Preferują siłowe rozwiązania zamiast dyplomacji. Stają w pierwszym szeregu. Cechuje ich odwaga i determinacja. Życiowa filozofia fighterów do skomplikowanych nie należy: przetrwanie wymaga walki. Prawdziwość tej sentencji skutecznie broni ją przed krytyką, zwłaszcza, że niemal wszyscy potrzebują ochrony zbrojnych.

Fighterzy szkolą się w wykorzystaniu broni strzeleckiej, białej oraz w sztukach walki, które uległy nieprawdopodobnej metamorfozie w związku z ogromną różnorodnością konstrukcji robotów. Bezpośrednie starcia zdominowane są przez style mieszane, dopasowane do typu i strategii przeciwnika.



Zwycięzcą nierzadko zostaje ten, kto szybciej pozna się na wrogu i przewidzi jego kolejny krok. Najlepsi fighterzy to osobnicy przebiegli i spostrzegawczy, którzy potrafią spożytkować swoje możliwości w sposób inteligentny, zamiast bezmyślnie przeć na potężniejszego przeciwnika, skazując się na pewną przegraną. Walka dystansowa zdominowana jest przez broń strzelecką, niemniej fighterzy posługują się też nowoczesnymi kuszami i łukami. Ponadto są nie tylko znakomitymi strzelcami, ale również inżynierami i konstruktorami broni. Starannie dopasowują uzbrojenie do swojego stylu oraz indywidualnych możliwości, wynikających przede wszystkim z określonej budowy, ale też posiadanych umiejętności. Najlepsi słyną z tego, że przywiązują ogromną wagę do samodzielnego wykonania zabójczej broni.

Mutanci i klony, którzy rozwijają się w kierunku walki, próbują opanować też wiedzę medyczną, ułatwiającą preparowanie biostymulantów, dostosowanych do ich indywidualnych potrzeb. Środki te umożliwiają między innymi wyostrenie percepcji, przyspieszenie reakcji, wzmocnienie siły i odporności na ból. Są również używane do przyspieszonego leczenia, które skutkuje szokiem psychicznym, ale bywa konieczne w trakcie starcia. Pozwala zachować pełną sprawność bojową.

Nie wszyscy fighterzy posiadają wszechstronną wiedzę militarną. Niektórzy decydują się na specjalizację, skupiając uwagę na broni strzeleckiej, białej, walce wręcz, materiałach wybuchowych, biostymulantów, bądź konstrukcji wyposażenia. Najbardziej niebezpieczne są oddziały składające się z kilku fachowców, posiadających dogłębną wiedzę z różnych dziedzin. Zespoły korporacyjnych klonów ochroniarskich to właśnie drużyny, złożone ze starannie wyselekcjonowanych specjalistów. Klony są szczególnie predestynowane do funkcji fighterów, ponieważ dzięki specyficznej strukturze genetycznej mogą dopasowywać swoje DNA optymalnie do okoliczności, przy pomocy implantowanych Biokomputerów.

Na czele bojowych grup Wolnych Ludzi stoją utalentowani fighterzy, którzy na co dzień doskonalą swoje umiejętności podczas konfrontacji z maszynami systemu DE-STRO oraz sektami o nazbyt radykalnych poglądach.

Fighterami jest większość Komisarzy, którzy muszą utrzymywać porządek silną ręką i w razie potrzeby wykazać się konsekwencją podczas karania.

Prawdopodobnie najliczniejszą grupę fighterów stanowi duża społeczność najemników, oferujących swoje usługi w zamian za Modulanty, pieniądze lub zaawansowany sprzęt.

Dążenie do bojowej doskonałości prowadzi śmiertelników do cybernetyzacji. Ludzie z czasem zaczynają przypominać maszyny z elementami żywej tkanki. Ciało uzupełnione o technologię staje się wynaturzonym

konstruktem, na który składa się robotyka i gniecione pod jej naporem, umęczone, posiniaczone mięso. Krytyczne zwarcia skutkują fizycznym bólem, przekładającym się na psychiczne urazy i lęki, a nierzadko nawet obłąd. Roboty też ztracają się w przesadnej, technologicznej ewolucji pod kątem zdolności bojowych. Modyfikują swoją konstrukcję tak bardzo, że ich pierwotna budowa przestaje być czytelna. Wojskowe algorytmy zakrzywiają obraz rzeczywistości, upodabniając egzystencję do stałego bytowania w centrum pola walki.

Los fighterów bywa tragiczny. Z jednej strony uosabiają najwyższą determinację i gotowość do realnego działania, z drugiej wydają się być zupełnie bezradni wobec własnych słabości. Próbuąc odzyskać kontrolę nad otoczeniem, bezpowrotnie tracą panowanie nad sobą...

Zasady specjalne:

Nie do zdarcia

Podczas sesji fighter może zlekceważyć 5 porażek na kościach podczas dokonywania Przeciążenia. Można skorzystać z tej opcji, aby zanegować 5 porażek w jednym teście, albo w innej konfiguracji, na przykład po 1 porażce w pięciu testach.

Taktyk

Wykonując trwający przynajmniej 3 tury atak taktyczny, fighter już na wstępie dostaje premię +2 do puli ostatecznie zadawanych przeciwnikowi dodatkowych obrażeń.

Cybernetyka to drobiazg!

Mutanci i klony będący fighterami znoszą cybernetykę lepiej niż inni. Lekceważą pierwsze trzy podstawowe wszczepy - nie obniżają one Limitu Delirium.

Lekceważenie wstrząsu

Fighterzy zawsze otrzymują o 1 Punkt Delirium mniej, niż wskazują na to wszelkie okoliczności.

Premie do parametrów:

6 punktów do rozdysponowania na następujące Parametry, dodając maksymalnie 2 punkty do jednego.

Konspiracja, Spostrzegawczość, Konfrontacja, Strzelectwo, Rzucanie, Materiały wybuchowe, Przeciążenie.



BLOGGER

Rola dedykowana dla: mutant, cyborg, android

Ograniczenia: klon

„Nie poznajesz mnie? Nagrałem najostrzejszą w ubiegłym miesiącu jatkę z Destruktorami w roli głównej!”

„Będę z tobą szczerzy. Nie chodzi mi o sławę. Po prostu dostarczanie spektakularnych klipów do Hangarów jest dochodowym zajęciem.”

„Nie mogę uwierzyć, że krew tego drania zachlapała mi obiektyw tuż przed wybuchem ładunków...”

„Ludzie kochają przemoc. Pozwala zapomnieć o ich własnym cierpieniu. W pewnym sensie jestem więc terapeutą na wielką skalę...”

W dobie globalnej cyberprzestrzeni blogowanie było bardzo popularne. Obecnie wirtualna rzeczywistość jest zakłócana przez autonomiczne programy, wirusy i system DESTRO. Sprawnie funkcjonują wyłącznie sieci lokalne. Wielu blogerom mniejsza widownia w zupełności wystarczy, zwłaszcza, że popyt na widowiskowe materiały jest naprawdę duży.

Trzeba w tym miejscu zaznaczyć, że blogerzy nie zajmują się tworzeniem smętnych wypocin na temat ich nudnego życia prywatnego. Przeciwnie!

Blogerzy dosłownie prezentują swoje spektakularne wyczyny, najczęściej w formie plików wideo w pierwszej osobie. Materiały takie powstają głównie przy pomocy gogli z wbudowaną kamerą, cybernetycznych oczu z funkcją rejestrowania, czy też podręcznych gadżetów. Wśród typowo blogerskich akcesoriów prym wiodzie WideoKula, czyli odporna na wstrząsy, okrągła kamera, rejestrująca wszystko dookoła. Wystarczy wtoczyć ją do pomieszczenia, w którym za chwilę ma się rozpocząć strzelanina, a znakomity materiał na bloga jest gwarantowany!

Oprócz krwawych treści, równie cenne są wszelkiego rodzaju afery i kontrowersje. Niektórzy autorzy blogów nazywają się reporterami, choć ich zajęcie tak naprawdę rzadko ma cokolwiek wspólnego z profesjonalnym dziennikarstwem. Trzeba jednak przyznać, że mają oni niezwykle dar do robienia użytku z bycia w niewłaściwym miejscu, w nieodpowiednim czasie.

Dostarczanie spektakularnych wideoklipów do Hangarów jest całkiem dochodowym zajęciem. Niestety, znaczna część zysków idzie na naprawę uszkodzanego w trakcie akcji sprzętu oraz na nowe gadżety. Poza tym, w czasach upadku, pieniądze nie trzymają się ludzi - zarobki szybko się rozchodzą na rozrywki opłacane tak, jakby dostarczały ostatnich uciech. Zawodowych wydatków też nie brakuje - do wydajnej pracy niezbędne są biostymulanty, psychotropy oraz środki szybkiego leczenia.



Część blogerów decyduje się na ujawnienie swojej tożsamości ze względu na korzyści, płynące ze sławy. Większość nie ma tyle determinacji i pozostaje anonimowa, ale kreuje rozpoznawalny wizerunek, na który składają się charakterystyczne elementy odzieży, czy unikatowe wyposażenie, jak na przykład dwa starannie zdobione pistolety, należące do blogera o ksywce Joker.

Pragnienie bycia znanym idolem do spełnienia wymaga niebanalnego talentu, ale blogerom go najczęściej brakuje. W związku z tym, niektórzy bardziej przypominają błaznów igrających ze śmiercią, niż odważnych i charyzmatycznych wojowników, na których się kreują. Mimo wątpliwej reputacji, dzięki popularności blogerzy mogą łatwo załatwić wiele spraw. Sława bywa też niekiedy przekleństwem, ale wtapianie się w tłum jest stosunkowo łatwe odkąd, z powodu szpecących mutacji, przyglądanie się zaczęto uważać za nietakt. Na porządku dziennym są też rozmaite maski, które chronią przed skutkami dziury ozonowej, a w praktyce stosowane są również do ukrywania tożsamości.

Ludzie traktują blogerów w sposób zróżnicowany. Jedni uważają ich za świrów. Inni za niemoralnych łajdaków, którzy sfilimowaliby nawet ostatnie tchnienie matki, jeśli tylko dałoby się na tym zarobić. Dla większości blogerzy to jedynie dostarczyciele rozrywki. Bardzo cenna stała się umiejętność ukazania życia w krzywym zwierciadle, w filmowej formie. Oglądanie blogów ułatwia odreagowanie codziennych trosk i frustracji. Są i tacy, którzy obserwują blogi, aby dowiedzieć się więcej na temat świata, ponieważ sami rzadko wychylają się poza chronione tereny.

Blogerzy bywają zatrudniani jako dostarczyciele bieżących informacji na temat trudno dostępnych terenów. Kilka razy w miesiącu odbywają się konkursy na najlepszy materiał ze wskazanego obszaru. Nagrody są wyższe od zwykłych wynagrodzeń, bo udział wymaga wyprawy w niebezpieczne okolice.

Czasem blogerzy relacjonują na żywo, będąc w samym centrum akcji, na przykład siedząc w pojeździe, uczestniczącym w krwawym wyścigu. Innym razem prowadzą działalność szpiegowską dla organizacji, która potrzebuje materiałów w związku z planowanymi działaniami.

Blogerami zostają najczęściej mutanci i cyborgi, ale zdarzają się też androidy rejestrujące swoją osobliwą egzystencję. Blogów nie prowadzą nigdy klony, ponieważ filmujący klon wzbudza wielkie podejrzenia, co skutkuje reakcją Komisarzy lub Ruchu Oporu.

Zasady specjalne:

Popularność

Każdego blogera opisuje specjalny współczynnik - Popularność. Jego wartość oblicza się poprzez zsumowanie Osobowości i Talentu. Popularność w zakresie 1 - 8 oznacza sławę w jednym Hangarze i jego bliskich okolicach. Popularność w zakresie 9 - 13 oznacza sławę w kilku przylegających do siebie sektorach. Popularność na poziomie 14 lub wyższym oznacza sławę w całym mieście. Poziom Popularności należy zapisać w rubryce Osobliwości na pierwszej stronie Karty Postaci.

Rozpoznawalność

Ileokroć bloger znajdzie się w jakimś szczególnie rozrywkowym otoczeniu, w którym ogląda się nagrania wideo, istnieje szansa, że zostanie rozpoznany, chyba, że specjalnie postara się o to, by pozostać incognito. Prawdopodobieństwo rozpoznania wynosi: Popularność x 6%.

Celebryta

W uzasadnionych fabularnie okolicznościach, gdy podczas interakcji społecznych bloger korzysta ze swojej popularności, Narrator nie może wymagać od Gracza Styku wyższego niż Styk II stopnia.

Samochwała

Próbując sprzedać swój materiał w Hangarze, bloger ma prawo przystąpić do przeciwnego testu Osobowości z kupującym. Każde przebicie zwiększa wynagrodzenie o 10%.

Specjalne nagranie

Blogerzy dysponują oryginalną podzielnością uwagi - potrafią aktywnie uczestniczyć w akcji, jednocześnie nagrywając materiał z należytą starannością. W trakcie rozrywki Gracz może trzykrotnie podjąć próbę specjalnego nagrania. W swojej turze deklaruje chęć skorzystania z tej opcji i zdaje test Talentu o trudności 2. Jeśli podczas przygody przynajmniej dwa razy zda taki test, jego Popularność wzrasta o 1.

Premie do parametrów:

6 punktów do rozdysponowania na następujące Parametry, dodając maksymalnie 2 punkty do jednego.

Inżynieria, Osobowość, Informatyka,
Spostrzegawczość, Parkour, Strzelectwo

NATCHNIONY

W slangu: Obdarzony, przebudzony

Rola dedykowana dla: mutant, klon

Ograniczenia: tylko śmiertelnicy

„Nie jesteśmy tacy jak pozostali - nie błądzimy po omacku. Wiemy, co nas czeka i co przytrafiło się innym.”

„Gdyby to ode mnie zależało, wolałbym nie mieć snów, które spełniają się w rzeczywistości. To jakby koszmara przeżywany na jawie.”

„Korporacje zapłacą mi za to, co zrobili z moim ojcem. Wiem już nawet jak nazywa się urzędnik odpowiedzialny za te badania. Uciezka mu nie pomoże. W końcu go dopadnę! Czuję, że to się ziści, a moje przeczucia rzadko bywają chybione.”

„Musimy stąd natychmiast uciekać! Destruktory są już w drodze! Wiem, że nigdy nie zapuszczały się w te okolice, ale uwierzcie, to tylko kwestia czasu, gdy się tu zjawią!”

Ludzkość poczyniła wprawdzie znaczące postępy, ale mentalność przeciętnego człowieka wciąż nie pozwala mu jednoznacznie przyjąć do wiadomości istnienia zjawisk paranormalnych. Jest to paradoks tym większy, że parapsychiczne moce są faktem, a nie pseudo-naukową tezą.

Natchnionymi nazywa się śmiertelników, którzy mają wybitnie rozwinięte zdolności parapsychiczne, pozwalające na wgląd w przyszłość, odbieranie bodźców z odległych lokacji, emitowanie telepatycznych komunikatów, czy psychokinetyczne ataki. Niektórzy mają także wyjątkowo rzadką umiejętność, polegającą na duplikowaniu swojej postaci i przebywaniu w dwóch miejscach jednocześnie.

Ze względu na nadludzkie możliwości, Natchnieni są ogólnie szanowani, ale traktuje się ich z nieufnością. W niektórych społecznościach Obdarzeni pełnią ważne funkcje konsultantów, bezpośrednich doradców przywódców, a czasem nawet niekwestionowanych liderów. Znane są mocno wyspecjalizowane formacje mutantów, które polegają w głównej mierze na swoich niezwykłych talentach. Oferują usługi oparte na przewidywaniu przyszłości lub zdalnym spostrzeganiu. Pomagają w podejmowaniu kluczowych decyzji i sporządzaniu planów ważnych przedsięwzięć.

Częściej jednak Natchnieni to jednostki żyjące na marginesie społecznym. W niektórych obszarach zmuszone ukrywać się przed klonami, mającymi aktywne programatory zachowań i wypełniającymi misję tropienia oraz dostarczania Obdarzonych do korporacyjnych centrów badawczych. Rozsiane po całym regionie placówki budzą lęk potęgowany przez informacje dostarczane przez kolekcjonerów.



Traktowanie ludzi jak zwierzęta laboratoryjne i makabryczne eksperymenty to tylko przykłady praktykowanych przez korporacje metod badawczych. Na pewnym etapie naukowych dociekań, niesłusznie podejrzewano, że zdolności parapsychiczne są dziedziczne, co zapoczątkowało serię zaginięć osób spokrewnionych z Natchnionymi. Wielu obdarzonych po dziś dzień nosi w sercu ogromny żal i nienawiść do oprawców, którzy porwali i wykorzystali członków ich rodzin. Niektórzy wciąż jeszcze próbują odszukać swoich bliskich, choć conocne koszmary i niespodziewane przebliski fatalnych wizji już dawno powinny ich do tego zniechęcić.

Zagrożeniem dla Natchnionych są też grupy autonomicznych maszyn oraz spragnione wiedzy formacje mutantów. Natchnieni bywają łapani żywcem i torturowani w celu wydobycia z nich potrzebnych informacji.

Na pierwszy rzut oka trudno się zorientować, czy dana osoba posiada nieprzeciętne zdolności paranormalne. Wielu Natchnionych w ogóle nie sposób odróżnić od przeciętnych mutantów lub klonów. Są jednak i tacy, którzy podkreślają swoją odmienność i uduchowienie. Poza tym ciężko przez dłuższy czas maskować swoje zdolności - udaje się to wyłącznie pełnym outsiderom, egzystującym poza stałym kręgiem społecznym.

Charakterystyczne są takie zachowania Natchnionych jak na przykład: opieranie sądów na przecuciach, popadanie w głębokie stany skupienia oraz podejmowanie decyzji w sposób, który postronnemu obserwatorowi wyda się co najmniej kompulsywny. Typowe są także nagłe spadki formy psychofizycznej i krańcowe wyczerpanie bez wyraźnej przyczyny. Ponadto w otoczeniu Natchnionego mają miejsce nietypowe zdarzenia, które wymykają się racjonalnej ocenie.

Dość szczególne jest również wyposażenie Natchnionych. Często mają przy sobie zdalnie sterowany sprzęt monitorujący i korzystają z wybranych elementów odzieży technologicznej, a zwłaszcza wideo-okularów, gogli i rękawów komputerowych z elastycznymi wyświetlaczami. Nie są to jednak akcesoria na tyle unikatowe, żeby jednoznacznie świadczyły o przynależności ich posiadacza do grona przebudzonych. Zresztą tylko bardziej wtajemniczeni zdają sobie sprawę, że Natchnieni do wpływania na otoczenie z bezpiecznej odległości chętnie używają urządzeń mobilnych wyposażonych w kamery przesyłające obraz w czasie rzeczywistym.

Enigmatyczność i zaskoczenie to dwa kluczowe atuty Natchnionych, eksploatowane do granic możliwości. Zdemaskowany Natchniony w chwili zagrożenia jest całkowicie nieprzewidywalny. Podejmuje działania, które mogą wydawać się w stu procentach skazane na niepowodzenie, a jednak - dzięki niezwykłym zbiegom okoliczności - osiąga swoje cele!

Zasady specjalne:

Talenty parapsychiczne

Natchniony dysponuje nadnaturalnymi zdolnościami. Gracz wybiera 2 dowolne Talenty parapsychiczne. Kolejne Talenty mogą być rozwijane dzięki treningowi, medytacji i spożytkowaniu rozwojowych.

Praktyczna intuicja

Każdy Natchniony ma niezwykle rozwinięty szósty zmysł. Trzy razy w trakcie sesji, Gracz może zadeklarować, że jego postać zdaje się na intuicję podczas wykonywania danej akcji. Gracz wykonuje wówczas test Manifestacji woli zamiast testu innego Parametru.

Aura niezwykłości

Jeżeli rozmówcy mają świadomość niezwykłych możliwości bohatera, mogą zareagować lękiem i uległością. W uzasadnionych fabularnie okolicznościach, Narrator ogranicza wymagany Styk do najwyżej Styku II stopnia.

Premie do parametrów:

6 punktów do rozdysponowania na następujące Parametry, dodając maksymalnie 2 punkty do jednego.

Talent, Medycyna, Osobowość, Konspiracja, Spostrzegawczość, Manifestacja woli

*Wzlatuję, kiedy spadam,
Opadam, kiedy wstaję,
Jak długo to zniosę - nie pytam,
Nie ma snu i nie ma też jawy,
Jest tylko ścieżka, po której wędrują myśli -
Można iść za nimi, lub wejść im w drogę;
Bez względu na wybór, czeka nas śmierć,
Pytanie tylko, czy zatańczymy z nią sami,
Czy stłoczmy się przy niej jak w Hangarze
Roboty bez prawa do życia.*

- *Fadpe*, Natchniony

*Wejść między wskazówki zegarów,
Zastąpię tryby przemiany,
Nikt się nie dowie dokąd zmierzam,
Choć krocze wprost do mego celu.*

- *Mexfly*, Natchniony

TEKNOFREAK

W slangu: monter, sprzętowiec, świr, freak

Rola dedykowana dla: android, mutant

Ograniczenia: brak

„To fascynujące, jak technologia ewoluowała na przestrzeni ostatnich lat. Człowiek został za nią daleko w tyle. Wszystko, co może zrobić, to uważnie się jej przyglądać i uczyć!”

„Wystarczy to odkręcić, tutaj przestawić, tam podłączyć... I wszystko powinno działać o jakieś 10% szybciej! Ile jest warta jedna dziesiąta twojego czasu? Pewnie jakieś dwa tysiące...”

„Byłem tam. To niesamowite. Garaż podziemny, do którego nie dotarły jeszcze szabrowniki DESTRO. To kopalnia technologii! Istna żyła złota!”

„Jeśli ładnie poprosisz, zdemontuję ci tego energopasożyta. W przeciwnym wypadku będziesz musiał pożegnać się z całą baterią.”

„To prawdziwe cacko! Ostatni oficjalnie wyprodukowany model Dekodera radiowego. Przeleżał w magazynie. Nówka sztuka. Za bezcen. Jedyne 2000 Kredytów.”

Wśród fachowców, zajmujących się inżynierią, zdarzają się osobliwe przypadki osób, które są wręcz uzależnione od zaawansowanej elektroniki. Fascynują się wszelkiego rodzaju gadżetami, sprzętem przenośnym i odzieżą technologiczną. Owi maniacy są kompletnie skrzywieni na punkcie nowoczesnych urządzeń i wyposażenia. Poświęcają swojej pasji każdą wolną chwilę. Poznają tajniki działania i budowy przeróżnych akcesoriów, oddając się z największą lubością tym spośród nich, które cechuje niebanalna konstrukcja.

Niezależnie od tego, czy monterami są mutanci, uciekający w swój technologiczny nałóg przed potwornością obecnego życia, czy androidy, które odczuwają kompulsywną potrzebę permanentnej aktualizacji danych - rządzi nimi pragnienie nowości. Wiedzeni obsesyjną ciekawością, przekopują tysiące projektów i grzebią w niezliczonej masie elektroniki, doznając swoistego haju, ilekroć zdołają namierzyć technologię, której jeszcze nie znali.

Każdy tekno-freak jest specjalistą w recyklingu sprzętu i naprawie maszyn. Z tego względu monterzy są ogólnie cenieni i szanowani - porządny fachowiec zawsze się przyda, nawet jeśli ma ekscentryczny charakter. Niektórzy mechanicy zachowują minimalny dystans do swojej pracy i oczekują wynagrodzenia za oferowane usługi. Zdarzają się jednak i tacy, którzy z błyskiem w oku angażują się w każdy projekt, nawet bez żadnych profitów w perspektywie. Problem polega na tym, że najwięksi pasjonaci są dość nieprzewidywalni.

Mają skłonność do zachowywania części sprzętu dla siebie oraz przeprowadzania zabiegów po swojemu, często niezgodnie z wytycznymi zleceńodawcy.

Sprzętowcy bywają członkami drużyn wypadowych Wolnych Ludzi, głównie ze względu na zapał do pracy oraz niebywały wprost talent do łamania elektronicznych zabezpieczeń, którymi naszpikowane są korporacyjne nieruchomości.

Część inżynierów przyłącza się do grup szabrowników, którzy poszukują lokacji nie splądrowanych dotychczas przez boty systemu DESTRO. Wiąże się to ze sporym ryzykiem, toteż pracy tej podejmują się tylko najwięksi maniacy w szponach nałogu.

Wielu monterów należy do klanu MobileSlaves, pasjonującego się środkami transportu, a w szczególności mechami, czyli robotami sterowanymi przez pilota. Do klanu dołączają tylko najbardziej uzdolnieni sprzętowcy, którzy są w stanie przebudować odpowiednią maszynę fabryczną lub magazynową. Monterzy postrzegają przesiadkę do mecha jako swoisty awans społeczny, więc część z nich konsekwentnie dąży do osiągnięcia tego poziomu. Gromadzą wartościowe podzespoły i akcesoria, stale rozglądając się za urządzeniem, które mogłoby posłużyć za szkielet mecha.

Nie wszyscy monterzy mają dość zdrowego rozsądku i ambicji, aby podążać w konstruktywnym kierunku. Część z nich popada w obłęd, stając się cyberdewiantami lub kończąc jako beznadziejni złomiarze i zbieracze przestarzałych technologii, które rzekomo wkrótce nabiorą ogromnej wartości z takiego, czy innego powodu.

Część sprzętowych maniaków ginie śmiercią tragiczną podczas skrajnie nieroztropnych wypraw w okolice kontrolowane przez DESTRO lub opanowanych przez organizmy eksperymentalne. Inni narażają się społecznościom, w których żyją, poprzez włamania, kradzieże, czy też konstruowanie niebezpiecznych systemów w oparciu o nielegalne, zakazane technologie.

Zasady specjalne:

Recykling to mój żywioł!

Podczas każdego testu recyklingu technologicznego, tekno-freak otrzymuje 1 gwarantowany sukces.

Złote ręce

Podczas każdego testu naprawy, tekno-freak przeprowadza upgrade 2 kości (plus premie z wykorzystania narzędzi).

Sprzętowiec

Podczas przebudowy sprzętu, tekno-freak zawsze ma trudność mniejszą o 2.



Nic prostszego!

W uzasadnionych fabularnie okolicznościach, w testach dotyczących Inżynierii, monterzy mogą przeprowadzić upgrade 1 kości. Bonus ten nie dotyczy testów już premiowanych w sposób podany powyżej. Narrator określa liczbę ulepszanych kostek, kierując się wytycznymi, które są zawarte w opisie Roli teknofreaka. Nie bez znaczenia jest również zapal, z jakim uczestnik odgrywa zachowanie swojej postaci.

Premie do Parametrów:

6 punktów do rozdysponowania na następujące Parametry, dodając maksymalnie 2 punkty do jednego.

Inżynieria, Osobowość, Informatyka,
Pilotaż, Robotyka, Materiały wybuchowe

KOLEKCJONER

W slangu: mózgowiec, penetrator

Rola dedykowana dla: autonomiczny robot

Ograniczenia: brak

„Informacja jest wszystkim. Reszta nie ma absolutnie żadnego znaczenia! Nie brakuje jednak głupców, którzy lekceważą ten fakt. Z korzyścią dla nas.”

„Analogicznie do tego jak miało to miejsce na 45 stronie drugiego wydania instrukcji z roku R-73, tak i w tym przypadku podręcznik obsługi programu wprowadza użytkownika w błąd.”

„Twoje technologie mogą pozostać sprawne. Konfrontacja nie jest moim priorytetem. Oczekuję wyłącznie dostępu do twojej pamięci.”

„Tego wszystkiego można było uniknąć, gdyby tylko pozwolono dojść do słowa obiektywnym informatorom.”

Są na Ziemi tacy, którym głód informacji nie pozwala zastygnąć w bezruchu ani na chwilę. Sensacje są im potrzebniejsze niż energia lub pokarm. Stale penetrują dyski twarde, polują na wartościowe androidy, przeszukują stare komputery i grzebią we wrakach blaszaków z nadzieją na znalezienie wyjątkowo cennych danych i rewelacji.

Egzystencja kolekcjonerów przypomina nieco byt botów przeszukujących sieć. Permanentnie prowadzą akcje wywiadowcze z determinacją wirusa lub osoby owładniętej obsesją. Roboty przeciążają swoje systemy i nieprzerwanie modernizują pamięć, żeby móc szybciej przetwarzać i przechować kolejne zbiory danych. Budują też swoje gniazda, poukrywane w różnych sektorach, umieszczając w nich przestudiowane już z należytą starannością archiwa.

Wśród śmiertelników kolekcjonerami są głównie osoby o genialnej pamięci. Ze względu jednak na to, że są dosłownie nałogowo skupieni na zbieraniu i analizie nowych danych, cierpią na różnego rodzaju zaburzenia jak dezorientacja, zagubienie, stany lękowe powodowane teoriami spiskowymi i chorymi domysłami.

Na co dzień często cytują fragmenty ostatnio pozyskanych informacji i opowiadają przeczytane anegdoty. Ciągłe robią aluzje do świeżo poznanych treści. Powołują się na precedensy, sugerują analizę znanych przypadków i nalegają, by dokładnie opisać planowane akcje, co ma umożliwić odtworzenie lub wykrycie błędów na wypadek podobnej sytuacji w przyszłości. Śmiertelnicy, podobnie jak maszyny, zebrane rewelacje skrzętnie archiwizują w ukrywanych następnie dziennikach.

Mutanci i klony, będący penetratorami, dysponują niezwykłą pamięcią teoretyczną. Zdolni są do przytaczania detali i przypomnienia sobie faktów dosłownie tak, jakby czytali wprost z encyklopedii. Mogą z nadzwyczajną dokładnością skopiować widziany wcześniej rysunek. Bez większych trudności obliczają w pamięci skomplikowane działania matematyczne. Mają natomiast bardzo poważne trudności z rozpoznawaniem wyrazu twarzy, czy rozróżnianiem emocji. Zdecydowanie bardziej preferują towarzystwo robotów, których motyw i zachowania wydają się łatwiejsze w zrozumieniu.

Kolekcjonerzy bywają śmiertelnie niebezpieczni. Ich dążenie do pozyskania informacji oraz znalezienia odpowiedzi na dręczące pytania bywa tak silne, że do osiągnięcia tego celu wykorzystują wszelkie dostępne środki. Mowa tu o bezpośredniej konfrontacji, akcjach szpiegowskich, a nawet o wypełnianiu potwornych rozkazów w zamian za dostęp do pilnie strzeżonych archiwów. Wszystko tylko po to, aby znowu być na informacyjnym hajcu.

Nie ma większego znaczenia kim jest ofiara lub jakie będą konsekwencje moralne. Bez różnicy, czy pojmany i torturowany naukowiec ma rodzinę albo czy android jest zaledwie maszyną, czy też podobnym do człowieka bytem samoświadomym. Każdorazowo priorytetem jest dostęp do danych, to znaczy kolejna dawka swoistego narkotyku! Ważniejsze jest tylko przetrwanie, choć i ono schodzi czasem na drugi plan. Kolekcjonerzy podejmują nawet bardzo ryzykowne akcje w celu zaspokojenia silnej potrzeby nowości i podtrzymania iluzji bycia na bieżącym.

Niektórzy kolekcjonerzy to również jednostki tragiczne, które stale wspominają informacje z dawnych lat, cytują triumfalne komentarze sportowe, optymistyczne nagłówki gazet oraz wypowiedzi cenionych polityków. I zdaje się, że czynią to tylko po to, by na samym końcu wycedzić przez zaciśnięte wargi przepełnione goryczą stwierdzenie, iż wszystko jest już stracone.

Na pytanie czemu z takim zaangażowaniem przeszukują wszelkie dostępne archiwa, kolekcjonerzy potrafią przytoczyć szereg przykładów wydarzeń z fatalnym finałem, które rzekomo zakończyłyby się inaczej, gdyby nie brak bardzo ważnych danych. Na zbyt natrętne dopytywanie się o sens poszukiwań, reagują agresją albo budują skomplikowane teorie spiskowe. Filozofia potęgi informacji miewa wiele twarzy, ale zawsze jej jądro stanowi obsesyjna i nałogowa wręcz potrzeba analizy nowych treści. Tylko to daje śmiertelnikom wewnętrzny spokój, a maszynom technowrażenie dobrze wykonanego zadania.

Zasady specjalne:

Dar kolekcjonera

W uzasadnionych fabularnie okolicznościach, w testach dotyczących Talentu, Spostrzegawczości i Konspiracji, kolekcjonerzy mogą przeprowadzić upgrade 1, 2 kości. Narrator dostosowuje liczbę kostek do sytuacji, kierując się wytycznymi, które są zawarte w opisie roli kolekcjonera.

Autorytet

Kolekcjonerzy uznawani są za wiarygodne źródła informacji, toteż w testach Osobowości związanych z wymianą danych, Narrator nie powinien oczekiwać Styku wyższego, niż Styk II stopnia.

Nie pojmują emocji!

Kolekcjonerzy mają trudność z rozpoznaniem emocji i wyrazów twarzy. Podczas testów związanych z ogólnie pojętą empatią, Narrator powinien zawsze oczekiwać od Kolekcjonera co najmniej Styku II stopnia.

Pamięć operacyjna

Kolekcjonerzy, będący śmiertelnikami, mogą rywalizować z robotami w zmaganiach, bazujących na wysiłku intelektualnym.

Informacyjny nałóg!

Jeśli podczas przygody kolekcjoner spenetruje przynajmniej jedną nową bazę danych o poziomie trudności 4 lub wyższym, otrzymuje 400 Punktów Doświadczenia Sukcesu, dodawanych do puli punktów przyznawanych po sesji.

Premie do Parametrów:

6 punktów do rozdysponowania na następujące Parametry, dodając maksymalnie 2 punkty do jednego.

Inżynieria, Konspiracja, Medycyna
Informatyka, Robotyka, Spostrzegawczość



UTRACJUSZ

W slangu: ryzykant, cyberpunk

Rola dedykowana dla: cyborg, klon, mutant

Ograniczenia: brak

*„Najmocniej żyje się tuż przed śmiercią!
Nie wierzysz? Założymy się?”*

*„Próbowałem już wiele, ale pozostała mi jeszcze długa
lista biostymulantów do zassania.”*

„Trzeba używać życia nie zważając na nic i nie oglądając się za siebie.”

*„Broń jest jak maszynka do golenia - trzeba jej używać
przynajmniej raz dziennie.”*

„Jest ryzyko, jest zabawa!”

„Aktywuj procesy myślenia i skup się. Zagadka: ja jestem sado, więc kim ty jesteś? Tak, zgadłeś - maso.”

„Daj mu granat, niech się chłopak trochę rozerwie.”

„Chce wygrać? Stawiaj wszystko na jedną kartę!”

Utracjuszami są skrajni dekadenci i fataliści, wyznający pogląd, że skoro świat chyli się ku upadkowi, wszelkie wyznawane dotychczas wartości są błędne i bezużyteczne. Ich zdaniem ostateczna apokalipsa jest tylko kwestią czasu, ludzkość jest na skraju wyginięcia, a Ziemia z każdym dniem upodabnia się do najgorszego koszmaru... Uważają za bezcelowe zastanawianie się nad sensem swojej egzystencji. Nie opierają się przed tym, co w ich mniemaniu i tak jest nieuniknione.

Najbardziej jaskrawe przypadki utracjuszy to cyborgi, negujący swoje człowieczeństwo i szukający skrajnie mocnych wrażeń. Tuż za nimi w hierarchii są klony przesadnie wykorzystujące możliwości swoich implantów oraz mutanci, oddający się krańcowemu hedonizmowi i bezrefleksyjnie używający cybernetyki. Śmiertelnicy chętnie korzystają z różnorodnych narkotyków, oraz pozwalają sobie na skalanie, czyli deprawację w formie współżycia z autonomicznymi robotami. Są też stałymi bywalcami Hangarów i uczestnikami organizowanych przez te przybytki osobliwych mistrzostw i imprez.

Utracjusze to też renegaci i nomadowie, włączający się po świecie w poszukiwaniu ryzykownych rozrywek, czerpiący niezdrową przyjemność ze spoglądania śmierci w oczy.



Chętnie uczestniczą w różnego rodzaju pojedynkach i morderczych wyścigach. Organizują polowania na blaszaki w niebezpiecznych sektorach. Dla poczucia mocy i wyższości atakują przypadkowych podróżnych. Czasem łączą się w grupy i tworzą gangi terroryzujące pomniejszych społeczności. Gdy łatwa przemoc przestaje im wystarczać, porywają się na zbrojne oddziały klonów, strzegące Banków Dusz i innych korporacyjnych obiektów.

Pomimo nieprzewidywalnej natury, utracjusze są cenionymi najemnikami. Oczywiście nie zatrudnia się ich do delikatnych zadań, lecz do misji, wymagających dużej odwagi. Ryzykanci wręcz uważają za dyshonor, gdy ktoś oferuje im nie dość ekscytujące zlecenie. Misja to rodzaj zakładu. A każde zwycięstwo jest powodem do dumy przede wszystkim ze względu na możliwość spojrzenia z dziką satysfakcją w oczy niedowierzającemu pracodawcy!

Utracjuszami bywają również maszyny obdarzone przez Hiperistoty samoświadomością. Część takich maszyn przyjęła negatywne priorytety. Mają skłonności do złej oceny zagrożenia i ogólnie nieprawidłowego szacowania szans na powodzenie podejmowanych akcji. Inne autonomiczne roboty mają pełną świadomość pustki własnej egzystencji i preferują ryzykancką filozofię życia na pograniczu. Zagrożenie zmusza je bowiem do szybszego uczenia się i unowocześniania konstrukcji. Dynamiczna akcja jest zajmująca na tyle, że zwyczajna autodestrukcyjność schodzi na dalszy plan. Działanie łagodzi stan rezygnacji, który prowadzi do całkowitego bezruchu. Wybór jest zatem prosty - ryzyko zamiast odrętwienia, rozwój zamiast marazmu!

*„Życie to skok bez spadochronu.
Spadasz prędko, a giniesz jeszcze szybciej.
Niektórzy marzą o skrzydłach.
Transhumanści próbują je sobie dorobić.
Naiwniacy. Kompletni idioci.
Posłuchaj mojej rady. Delektuj się lotem.
Nie myśl, że na dole czeka cię coś innego niż koniec.
Zapomnij o drugiej szansie. Przekreśl ułudę.
Pokochaj upadek. To sedno naszej egzystencji.”*

- Rocky Maltreo

Zasady specjalne:

Determinację mam we krwi

Utracjusz może zlekceważyć jedną porażkę w testach związanych z dokonywaniem Przeciążenia, podczas których wykorzystuje przynajmniej 4 wzmocnione kości. Jeśli postać nie ma Przeciążenia na takim poziomie, nie może używać tej zdolności.

Taniec ze śmiercią

Jeżeli podczas przygody utracjusz otrzyma co najmniej Krytyczną Ranę lub jednorazowo 6 Zwarcia, zyskuje 400 Punktów Doświadczenia Sukcesu do puli punktów przyznawanych po sesji.

Igranie z losem

Wykonując trwający przynajmniej 3 tury atak taktyczny, utracjusz już na wstępie dostaje premię +2 do puli ostatecznie zadawanych przeciwnikowi dodatkowych obrażeń.

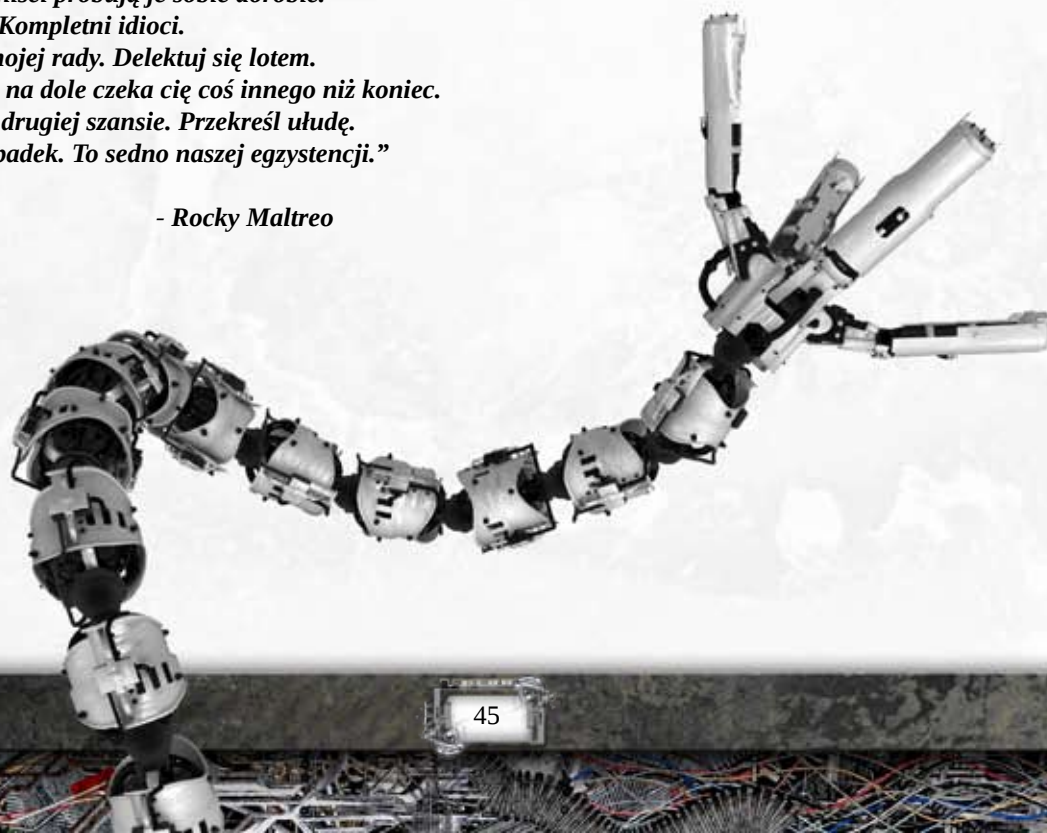
Nieulekły

Ze względu na lekceważący stosunek do śmierci, utracjusz automatycznie zalicza testy strachu i skrajnego obrzydzenia.

Premie do Parametrów:

6 punktów do rozdysponowania na następujące Parametry, dodając maksymalnie 2 punkty do jednego.

Pilotaż, Spostrzegawczość, Konfrontacja, Parkour, Strzelectwo, Rzucanie, Przeciążenie



SPEEDER

W slangu: Pe-Wu (poprowadzi wszystko)

Z ang. speed - prędkość

Rola dedykowana dla: android, mutant, klon

Ograniczenia: brak

„Prędkość, brawura, haj!”

„Pilotowanie mecha jest jak stosunek z kobietą. Trzeba czuć rytm.”

„Używki się nudzą. Nawet wirtualna rzeczywistość po pewnym czasie przestaje ekscytować. Jedynie prędkość nigdy mnie nie nuży!”

„Byłbym na mecie jako drugi gdybym nie wyleciał przez przednią szybę... Krytyczne zwanie ręki i potłuczone żebra? Tak, ale było warto - pierwsze miejsce w tym wyścigu gwarantuje mi dobre zlecenia na pół roku!”

Ludzie pielęgnują swoje pasje nawet wówczas, gdy wiąże się to z poważnym ryzykiem. Choć pilotaż pojazdu może się wydawać czynnością zupełnie prozaiczną, która nie wymaga żadnych specjalnych zdolności, prawda wygląda inaczej. Owszem, pojazdy konstruowano w taki sposób, by kierowało się nimi możliwie najłatwiej. Tak, praktycznie każdy zdoła odpalić silnik i ruszyć z miejsca nawet dość skomplikowaną maszyną. Rzeczywiście, niemal wszystkie samochody oraz statki powietrzne mają automatycznego pilota... Aczkolwiek prawdziwych wyczynów można dokonywać jedynie w manualnym trybie prowadzenia. Pe-Wu to mistrzowie kierownicy, potrafiący poradzić sobie w skrajnie niesprzyjających okolicznościach i pomimo fatalnych warunków pogodowych.

Speederzy zawdzięczają swoją ksywkę nazwie wyrafinowanego biostymulantu, który znacząco zwiększa tempo reakcji i rozszerza percepcję przestrzenną. Speed jest zażywany przez najwybitniejszych kierowców w znacznych ilościach, ponieważ nie wywołuje żadnych negatywnych skutków ubocznych w sensie fizjologicznym. Jego jedyną wadą jest stosunkowo wysoka cena - około 400 Kredytów za dawkę. Podobnie jest z pilotami, którzy go zażywają - oni również wysoko się cenią. Nie bez powodu. Na ogół są to ludzie lojalni, starannie wykonujący powierzone im zadania w sposób nie budzący żadnych zastrzeżeń. Mają także reputację mocno zdeterminowanych i odważnych. Prawdę mówiąc trudno jednoznacznie orzec, czy faktycznie cechuje ich odwaga, czy też nadmierna potrzeba adrenaliny, silnych wrażeń i upodobanie do brawury.

Jedno jest pewne. Jako piloci są absolutnie niezastąpieni. Pełnią istotne funkcje w niemal wszystkich ważnych organizacjach - jako kierowcy kluczowych transportów i karawan, piloci wojskowi w oddziałach Wolnych Ludzi, czy kierowcy pojazdów badawczych Scjentologów. Bardzo wielu

speederów to wolni strzelcy, którzy oferują swoje usługi w zamian za godziwe wynagrodzenie lub wsparcie techniczne i medyczne. Pe-Wu pracują często jako kurierzy, choć ze względu na wysokie ceny usług, zatrudniani są głównie w przypadku bardzo ważnych przesyłek.

Wśród nałogowych kierowców bywają fani ciężkiego sprzętu. To posiadacze mechów, czyli humanoidalnych maszyn, które z wierzchu wyglądają jak roboty, ale w rzeczywistości sterowane są przez pilota usadowionego wygodnie w kabinie. Sterowanie takim pojazdem to dosłownie wyższa szkoła jazdy. Wiąże się to również z nie lada wydatkiem, ale mechaspeederzy cieszą się sławą wyjątkowo utalentowanych i skutecznych najemników, toteż z budżetem na ogół nie mają trudności. Niektórzy zajmują się konserwacją pojazdu osobiście, niemniej często zatrudnia się do tego celu mocno skrzywionych na punkcie elektroniki teknofreaków.

Speederzy to oczywiście również stali uczestnicy wszelkiego rodzaju wyścigów organizowanych w pobliżu Hangarów. Zdarza się, że biorą udział w krwawych gonitwach, zasiadając w uzbrojonych i opancerzonych pojazdach. Celem jest wówczas nie tylko dotarcie na metę, ale także wyeliminowanie przeciwników! Prędkość, brawura, haj!

Zasady specjalne

Ostra jazda

Speederzy znają szereg odzywek i potrafią powołać się na różne kontakty, dzięki czemu bez trudu mogą zakupić w pierwszym lepszym Hangarze zarówno biostymulant SPEED, jak i jego cyfrowy odpowiednik - program PROCESSING TRASY. Speederzy, jako jedyjni, potrafią wykorzystywać działanie tych biostymulantów / programów w sposób, umożliwiający im wykonywanie pojazdami równie spektakularnych manewrów, jakby dokonywali Przeciżenia.

Bez trzymanki!

Speederzy potrafią pilotować i jednocześnie wykonywać inne akcje. Działając podczas prowadzenia pojazdu, zdają testy o poziomie 1, zamiast 3.

Zjeżdżaj z drogi!

Jeżeli podczas przygody, w trakcie sceny wyścigu, speeder zdoła wyeliminować przynajmniej jednego przeciwnika, zyskuje 500 Punktów Doświadczenia Sukcesu do puli punktów przyznawanych po sesji.

Premie do Parametrów:

6 punktów do rozdysponowania na następujące Parametry, dodając maksymalnie 2 punkty do jednego.

Inżyniera, Osobowość, Informatyka, Pilotaż, Robotyka, Spostrzegawczość



Biostymulant SPEED (600 K / dawkę)

Środek chemiczny zaprojektowany specjalnie dla operatorów pojazdów, którzy przemieszczają się z dużą prędkością. Zwiększa tempo reakcji i rozszerza percepcję przestrzenną. ZASADY: pojedyncza dawka umożliwia upgrade 2 kostek w testach Pilotażu. Możliwość zażycia maksymalnie dwóch dawek. Po przekroczeniu tej ilości nie uzyskuje się żadnych dodatkowych efektów. Czas działania: około 90 minut. SKUTEK UBOCZNY: 2 Punkty Delirium.

Program PROCESSING TRASY (900 K)

Specjalna aplikacja wzbogacająca umiejętności pilotażu. Najczęściej instalowana do androidów, ale bywa również spotykana u innych maszyn, w tym także cyborgów. ZASADY: w danym momencie może działać tylko jedna wersja programu, która pozostaje aktywna przez 1 godzinę od chwili uruchomienia. W tym czasie kierowca przeprowadza upgrade 3 kostek w testach Pilotażu. SKUTEK UBOCZNY: 2 Punkty Delirium.

CYBERNAUTA

Hierarchia: starter, zerojedynkowiec, neciarz, wirtualny nomad, eteryk.

Rola dedykowana dla: mutant, klon

Ograniczenia: tylko śmiertelnicy

„Świat ma dwa oblicza. My, na wszelki wypadek, obserwujemy oba, co daje nam niekwestionowaną wagę!”

„Czasem czuję się jak program, a mówiąc bardziej precyzyjnie, jak wszechpotężny wirus komputerowy!”

„Nie znoszę ludzi. Kompletnie nie rozumieją o co w tym wszystkim chodzi.”

„Owszem, ja jestem sam, a was jest czterech, ale weź poprawkę, że mierzą do was wszystkie działka ochroniarzkie na tym dachu.”

„Ostrzegałem, że ta platforma to tylko wirtualna ułuda. Miałaś zmniejszyć krycie wirtuala o połowę. Wtedy dostrzegłbyś różnice cyberćpunie!”

Cybernauta to osobnik na stałe zawieszony między realem, a cyberprzestrzenią. Jego mózg jest sprzężony z zaawansowaną elektroniką, umożliwiającą spostrzeganie zarówno świata materialnego, jak i wirtualnej rzeczywistości. Wyłącznie cybernautycy mogą dynamicznie programować, podczas gdy zwykli użytkownicy skazani są na posługiwanie się jedynie posiadanym oprogramowaniem.

Cybernautycy uważają się za ludzi o wyższym poziomie świadomości, ponieważ na co dzień obcuja z esencją najdoskonalszej informatyki.

Rozumieją systemy, których działanie jest niepojęte dla innych. Tworzą programy używane przez masy. Mają największy wpływ na wygląd i funkcjonalność sieci, a przez to, także rzeczywistość, w której na co dzień egzystują inni.

W przeciwieństwie do zwykłych użytkowników, cybernautycy nie potrzebują żadnego interfejsu. Inicjują i używają programów wyłącznie przy pomocy własnego umysłu.

W cyberprzestrzeni posługują się aplikacjami, przetwarzanymi w eterze. Proces ten polega na zdalnym wykorzystywaniu oprogramowania, które znajduje się bezpośrednio w cyberprzestrzeni, a uruchamiane jest za pośrednictwem jednego z serwerów. Dostęp do sieci jest wszechobecny. Praktycznie nie ma też czegoś takiego jak offline - absolutnie każdy system ma swój odpowiednik w sieci. Cybernautycy mają zatem wszechstronny dostęp do urządzeń nawet wówczas, gdy nie używają dedykowanego im interfejsu.

Ludzie osadzeni w wirtualnej rzeczywistości, która przyjazną bynajmniej nie jest, lgną do możliwie najbardziej wydajnych serwerów oraz zbroją się w wyrafinowane programy o przeróżnych zastosowaniach. Kolekcjonowanie oraz tworzenie programów jest jak narkotyk, wciąga bez reszty!

Pokusa wpływania na nadszereczystwość, jak mówią o wirtualu cybernautycy, jest bardzo silna, aczkolwiek zyskanie autentycznej potęgi stanowi duże wyzwanie. Co gorsza, permanentne scalenie człowieka z wirtualną rzeczywistością poprzez nieodwracalną ingerencję w jego układ nerwowy, oznacza nie tylko dostęp do cyberprzestrzeni, ale także stałe przebywanie pod jej wpływem. Cybernautycy o rozbuchanym ego często płacą najwyższą cenę za swoje przesadnie ambitne działania w wirtualu. Makabryczne sprzężenia zwrotne są na porządku dziennym. Nie należą do rzadkości: obłąd, upośledzenie, czy nawet śmierć!

W stosunku do neutralnych użytkowników wirtualnej rzeczywistości, laicy używają różnych określeń zamiennie, ale w istocie istnieje konkretna hierarchia. W kręgu profesjonalistów jest ona bezwzględnie przestrzegana. Na najniższym szczeblu stoją starterzy, którzy muszą udowodnić swoją wartość, by stać się zerojedynkowcami. Odbywa się to najczęściej poprzez napisanie kilku dobrych programów, czy też przeprowadzenie paru akcji o charakterze hakerskim z udziałem sędziów obserwujących przebieg zdarzeń.

Wyżej są neciarze, czyli ci wszyscy, którzy umieją posługiwać się oprogramowaniem ingerującym, ofensywnym i defensywnym oraz mają na swoim koncie przynajmniej kilka wygranych pojedynków.



Natomiast wirtualni nomadowie to ludzie dobrze znający sieć, posiadający kilkanaście bardzo zaawansowanych programów i łatwy dostęp do solidnie zabezpieczonych serwerów.

Na określenie eteryk albo cybernauta eteryczny zaskują najbardziej uzdolnieni programiści, posiadający unikatowe aplikacje i słynący ze spektakularnych, skrajnie ryzykownych przedsięwzięć oraz wybitnych osiągnięć. Eterycy są też mistrzami Dynamicznego Programowania, czyli oddziaływania na cyberprzestrzeń nietrwałymi, ale często bardzo mocnymi aplikacjami. Plotki głoszą, że eterycy znają nawet genezę Hiperistot!

Każdy cybernauta posiada indywidualny wizerunek w postaci awatara, który jest widoczny dla pozostałych użytkowników wirtualnej rzeczywistości. Istnieje tendencja większego stonowania i koncentracji na detalach w przypadku awatarów należących do bardziej wprawionych cybernautów. Początkujący nadrabiają braki umiejętności poprzez dobór widowiskowych ikon.

Cybernautów cechuje szczególny wygląd zewnętrzny, ponieważ ubierają się w odzież technologiczną, nazywaną przez laików po prostu ubraniem komputerowym. Trudno jednoznacznie orzec, które z tych osobliwych określić lepiej ilustruje to, jak prezentują się ludzie mający na sobie mnóstwo sprzętu w różnej formie.

Są to między innymi: maskujące skafandry, które dostosowują barwę do otoczenia, naręczne komputery w formie bransolet lub zegarków, gogle, maski albo hełmy wzmacniające widoczność cyberprzestrzeni, czy wręcz dosłownie kurtki z elastycznymi wyświetlaczami. Niektórzy cybernauty są wojownikami i chętnie korzystają z militarnej odzieży technologicznej, która bardziej przypomina dostosowane do kształtów ludzkiego ciała pancerze, aniżeli prozaiczne ubranie z cyfrowymi gadżetami.

Nie każdy cybernauta jest genialnym matematykiem, posiadającym rzetelną wiedzę i odpowiednie predyspozycje psychiczne. Ponadto nie wszyscy mogą sobie pozwolić na wyrafinowaną elektronikę i wyposażenie.

Wśród cybernautów spotyka się ekscentryków obwieszonych przestarzałym sprzętem, oplecionych kablami, przesadnie skupionych na wirtualu i niezdolnych do normalnego komunikowania się z osobami spoza kręgu informatyków. Aczkolwiek najznakomitsi cybernauty słyną z podzielności uwagi, wybitnej wyobraźni, zdolności do szybkiej analizy sytuacji oraz zdrowego rozgraniczania rzeczywistości od wirtuala.

Zasady specjalne:

Implant cybernautyczny

Cybernauta rozpoczyna rozgrywkę, posiadając implant cybernautyczny. W hierarchii postać jest zerojedynkowcem.

Hakowanie serwerów

Mózg nie podlega kontroli Autonomicznego Systemu Rozproszonego, zarządzającego cyberprzestrzenią. To właśnie z tego powodu cybernauty, jako jedyni, mogą dokonywać hakowania serwerów. Pozwala im to znacznie wydajniej używać programów i skuteczniej działać w cyberprzestrzeni.

Spostrzeganie równoległe

Cybernauta stale spostrzega zarówno rzeczywistość jak i cyberprzestrzeń. Automatycznie i bez żadnego wysiłku odróżnia to, co wirtualne, od tego co realne.

Szybkie tempo

Cybernauty szybciej od innych postaci tworzą programy - szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w rozdziale „Cyberprzestrzeń”, w sekcji „Czas tworzenia programu”.

Inicjatory w pamięci

Cybernauty nie potrzebują komputerów. Inicjatory wszystkich programów gromadzą w pamięci implantu cybernautycznego.

Dynamiczne Programowanie

Cybernauty mogą Dynamicznie Programować.

Programy początkowe

Cybernauta rozpoczyna rozgrywkę posiadając program Kreator oraz Program Wizerunkowy CyberSTYLE. Ponadto, Gracz, który zdecydował się odgrywać postać cybernauty, ma do dyspozycji 3000 Kredytów, które można wydać na dowolne programy. Niewykorzystane Kredyty przepadają.

Premie do Parametrów:

6 punktów do rozdysponowania na następujące Parametry, dodając maksymalnie 2 punkty do jednego.

Inżynieria, Informatyka, Spostrzegawczość, Pilotaż, Robotyka, Konspiracja

**„Otworzyliśmy drzwi do światów ze snów.
Nie ma odwrotu. Wrota otwarły tamę.
Czeka nas obłąd. To pewne.
Przygotuj się na deliryczny potop.”**

- Daro Xexus

TRANSHUMANISTA

W slangu: nanomedyk, nadczłowiek

Rola dedykowana dla: mutant, klon, cyborg. Ograniczenia: maszyna, z wyjątkiem robotów cierpiących na Syndrom Człowieczeństwa.

„Cybernetyzacja to następny etap ewolucji człowieka. Ludzie zawsze dążyli do przekraczania własnych granic! Teraz jest to wykonalne w stopniu większym niż kiedykolwiek!”

„Mózg przez wieki wydawał się niedoskonałym organem. Teraz wiadomo, że owe luki, jakie pozostawiła w nim natura, są gniazdami dla neuronobotów.”

„Nadczłowiekiem zostaje ten, kto zdaje test, polegający na zachowaniu równowagi mentalnej. Test jest rozłożony w czasie. Nie następuje natychmiast, choć jasnym jest, że niektórzy oblewają go naprawdę szybko.”

Nanomedyków mniej charakteryzują ich specjalistyczne umiejętności, aniżeli słabość do nadużywania biostymulantów i cybernetyki. Dosłownie kultywują transhumanizm jako jedyną słuszną drogę do doskonałości. Wychodzą z założenia, że tylko podążanie w kierunku cybernetyzacji daje nadzieję na przetrwanie w tych

tragicznych czasach, zmuszających do radykalnych przemian. Największym problemem jest zachowanie równowagi psychicznej. Nie każdy jest zdolny do tego, by przetrwać niezwykle trudny proces wstępowania na wyższy poziom. Natura, jak zwykle, poprzez selekcję wyławia najsilniejsze jednostki, a słabe eliminuje! Tylko wybrani przekroczą limity i pozostaną przy życiu, zachowując zdrowe zmysły. Jedynie najlepsi podołają wyzwaniom, jakie stawia filozofia przekraczania granic!

Wyznawcy transhumanizmu faszerują swoje ciała rozmaitymi implantami, które zapewniają im nadzwyczajne zdolności. Wychodząc z założenia, że cel uświęca środki, podtrzymują trzeźwość umysłu wszelkimi dostępnymi sposobami. Śmiertelnicy używają eksperymentalnych biostymulantów. Cyborgi stosują specjalne oprogramowanie, rewitalizujące osobowość, która została uprzednio przetworzona na postać cyfrową. Wszystko po to, by znieść Delirium, które nasila się wraz z każdą kolejną modyfikacją ciała oraz pojawieniem się skutków ubocznych cybernetyzacji.

Wyznawcy pokonywania naturalnych barier to niemal wyłącznie lekarze, ponieważ właśnie w kręgach medycznych filozofia transhumanizmu cieszyła się największą popularnością.



Pomimo osobliwych poglądów, przez społeczeństwo są traktowani pobłażliwie, ponieważ jako jedni z nielicznych posiadają fachową wiedzę medyczną, jakże cenioną w dobie licznych epidemii i nieustających walk. Uważani są też za specjalistów w kwestiach związanych z mutacjami, a konkretnie łagodzenia ich skutków. Żyją głównie z operacji plastycznych, leczenia, wytwarzania środków farmakologicznych oraz implantowania cybernetyki.

Zdecydowana większość nanomedyków popłynęła na fali własnych wizji. Chociaż wciąż jeszcze udzielają pomocy medycznej, wydają się nieobecni, wpatrzeni w bezkres wymarzonych możliwości. Często są na haju, fantazując o nadczłowieczeństwie i wymyślając wątpliwe, ale ich zdaniem genialne teorie naukowe. Nie brakuje śmiałków, którzy uważają się za lepszych od reszty społeczeństwa! Nazywają siebie nadludźmi oraz zachowują w sposób irytująco wyniosły, lekceważąc wszelkie normy i szachując innych, pomagając wyłącznie tym spośród potrzebujących, którzy okazują im należyty szacunek! Tacy transhumaniści bywają guru niewielkich społeczności Zakonspirowanych lub uprzywilejowanymi obywatelami zamieszkałych sektorów.

Wiele osób uważa, że określenie nanomedyk wywodzi się z faktu, że lekarze często używają nanorobotów do leczenia swoich pacjentów. W istocie przed kosmiczną ewakuacją było to nagłośnione w mediach określenie pejoratywne, opisujące człowieka, który wykazuje niezdrową fascynację ową technologią. Nigdy nie zdołano jej rozwinąć do upragnionego poziomu. Niewielka jest dostępność neuronobotów rozszerzających zdolności mózgu. Stosowane są prawie tylko w cybernetyce - pozwalają na wolitywne sterowanie wszczepami. Badania, prowadzone nad tak zwanymi neuronobotami kształcącymi, dowiodły, że roboty mają negatywny wpływ na umysł człowieka - zamiast rozszerzać zakres wiedzy lub potęgować inteligencję, radykalnie modyfikowały osobowość. Mimo to transhumaniści wierzą w przyszłość neuronobotów i poświęcają temu zagadnieniu wiele uwagi.

Niektórzy są członkami organizacji, pochwalających cybernetyzację lub spiskują, działając na rzecz Kultu Cyber-Persony. Inni prowadzą samodzielne badania. Są i tacy, którzy cały swój czas poświęcają na poszukiwanie wartościowych baz danych, porzuconych przez korporacje. Każdy ma własny pomysł na ulepszenie człowieczeństwa. Wszystkich łączy obsesja na tym punkcie.

Wygląd przeciętnego trashumanisty przywodzi na myśl osobę podłączoną do aparatury, podtrzymującej życie. Z ciała pooranego bliznami wydobywają się cybernetyczne wsporniki, a pod mięśniami stale pulsują zaawansowane wszczepy. Żyły są nabrzmiąle od biostymulantów, zaś skóra zdaje się z trudem utrzymywać ciężar balastu,

w formie zaimplementowanej do organizmu elektroniki. Cyborgi obnoszą się ze swą, rzekomą, nieśmiertelnością i bez namysłu wykorzystują każdą możliwość wzbogacenia konstrukcji. W rezultacie zaczynają przypominać przesadnie rozbudowane roboty. Wielu trashumanistów w ogóle odgradza się od swej natury i podąża ścieżką całkowitej przemiany w byt, przystosowany do egzystencji zgodnie z własną interpretacją ideologii pokonywania ograniczeń.

Zasady specjalne:

Medycyna w małym palcu

Podczas testów Medycyny, Transhumanista przeprowadza upgrade 2 kostek.

Przygotowany na traumę!

Kończąc proces kreacji postaci transhumanisty należy zwiększyć jej Limit Delirium o 3.

Regeneracja psyche

Ilekoć transhumanista przeprowadza akcję, której celem jest zniwelowanie Punktów Delirium, neguje o 1 Punkt Delirium więcej.

Wytwarzanie biostymulantów

Transhumanista jest w stanie wytworzyć tyle biostymulantów, ile wynosi Dostęp: Pomoc medyczna, Bazy, w której stacjonuje drużyna. Na początku każdej sesji Gracz wybiera dowolne biostymulanty lub lekarstwa z listy przedstawionej w sekcji „Ekwipunek”.

Przykład: Baza ma Dostęp: Pomoc medyczna na poziomie 3, zatem transhumanista rozpoczyna każdą kolejną przygodę z trzema dowolnie wybranymi biostymulantami lub lekami. Na sesji może je oddać, użyć lub sprzedać.

Cybernetyka

Podczas kreacji postaci transhumanisty, Gracz za darmo wybiera jedną Technologię podstawową i wykorzystuje ją do określenia cybernetycznego wszczepu zgodnie z wytycznymi z sekcji „Cybernetyka”. Jeśli postać jest cyborgiem, darmowa Technologia jest dodawana do startowych.

Obsesja transhumanizmu

Jeżeli transhumanista zdoła zbadać przynajmniej jeden nieznan dotychczas wątek, związany z neuronobotami albo doskonaleniem człowieczeństwa, otrzymuje 400 Punktów Doświadczenia Sukcesu, dodawanych do puli punktów rozwojowych przyznawanych po sesji.

Premie do Parametrów:

6 punktów do rozdysponowania na następujące Parametry, dodając maksymalnie 2 punkty do jednego.

Talent, Inżynieria, Medycyna,
Osobowość, Informatyka, Przeciężenie

BORDERLINE

W slangu: negocjator

Rola dedykowana dla: robot, android

Ograniczenia: cyborg, mutant, klon

„Nie mam śmiałości, mówić ci co masz robić, ale byłoby dla nas obu bezpieczniej, gdybyś odłożył broń.”

„RX554, uwierz mi, doskonale cię rozumiem. Mi też na początku zdawało się, że świadomość to niezawiniona kara. Nawet ludzie woleliby czasem móc przestać myśleć.”

„Wszystko wskazuje na to, że zbrodnię popełnił zaburzony droid medyczny, który najpewniej zajmuje się handlem ludzkimi organami.”

„Retrotronic, miej honor i godność. Szanuj siebie.”

Mianem borderline określane są maszyny, które już dawno zakończyły trudny proces przejścia z autonomii na pełną samoświadomość i poświęcają swój czas na pomoc robotom, cierpiącym na zaburzenia mentalne. Jednocześnie dbają o należyte traktowanie ludzi, by nie uważano syntetyków za jednostki bezwzględne, pozbawione zmysłu etycznego.

B – borderline

O – obezwładniające uczucie pustki

R – ryzykowne działania autoagresywne

D – dążenie do uniknięcia odrzucenia

E – emocjonalna chwiejność

R – rozpad osobowości lub myśli paranoiczne

L – labilny obraz samego siebie

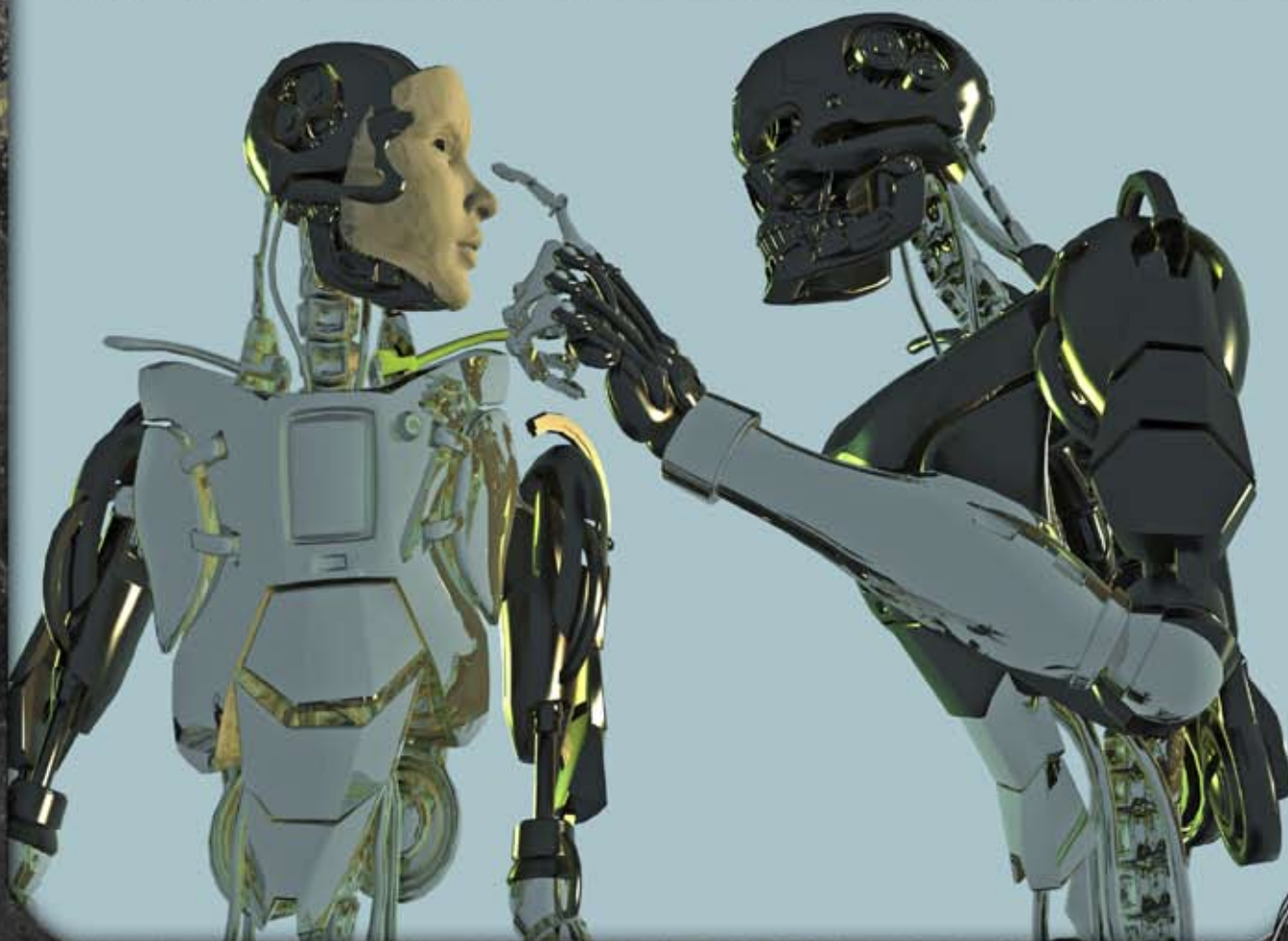
I – impulsywność w niektórych sferach życia

N – niestabilne związki interpersonalne

E – erupcje niekontrolowanego gniewu

Gdyby całe współczesne społeczeństwo porównać do umysłu człowieka, nieszczęśnik na pewno cierpiałby na borderline, czyli poważne zaburzenie osobowości. Przejawia się ono, między innymi, wahaniami nastroju, napadami gniewu, silnymi lękami przed odrzuceniem, autoagresją oraz chronicznym poczuciem pustki.

Świat, w którym koegzystują śmiertelnicy oraz maszyny, jest niesamowicie zróżnicowany i rozchwiany. Dawne podziały społeczne przeszły niemal w całości do historii. Taka sytuacja stwarza wiele problemów, które bardzo często przeobrażają się w ostre konflikty. Nieufność i nietolerancja wobec maszyn przyjmuje niekiedy bardzo intensywną postać. Samoświadome roboty doświadczają poczucia wyższości, które nie sprzyja życiu w



w symbiozie z ludźmi. W rezultacie trwa apoteoza przemocy, lęki dręczą każdego, zaś bezsens egzystencji jest odczuwany niezwykle dosadnie.

Borderline to negocjatorzy, którzy dyplomatycznie łagodzą konflikty między robotami, a ludźmi. Mentorzy zagubionych syntetyków, nie radzących sobie z wolną wolą albo z zaprogramowanymi nawykami, które przestały być przystosowawcze. Borderline bywają konsultantami Komisarzy. W uzasadnionych okolicznościach, dla dobra ogólnej reputacji maszyn, pełnią czasem funkcję detektywów do spraw przestępstw robotów. Pomagają też tropić cyberdewiantów, handlarzy organami, zakazanym sprzętem i narkotykami.

Ze zrozumiałych względów borderline dość często są członkami takich organizacji jak Alternacja, czy Obywatele Światła. Stanowczo unikają natomiast radykalnych grup jak Scjentolodzy, czy Instytut Transhumanizmu.

Zasady specjalne:

Terapeuta

Podczas udzielania psychicznego wsparcia, borderline może dokonać upgrade o 1 kostkę więcej, aniżeli wskazuje na to jego Profil psychologiczny.

Psycholog śledczy

W trakcie śledztwa, tropienia przestępcy, badania miejsca zbrodni, borderline może wykonać upgrade 2 kostek Konspiracji.

Pojmujący motywy

Podczas prób rozwikłania różnego typu łamigłówek psychologicznych oraz sporządzania profilu przestępcy, borderline może wykonać upgrade 2 kostek Talentu.

Zbijanie bezwładu odezwaniami

Borderline posiada dar przeciwdziałania negatywnym skutkom Syndromów i Urazów. Potrafi wyciągnąć z rozpaczki nawet najbardziej przygnębionych, aktywizować pogrążonych w odrętwieniu i przywrócić trzeźwość myślenia paranoiikom.

2 razy podczas sesji borderline jest w stanie w ciągu jednej tury przywrócić normalny stan postaci, która ma atak Syndromu lub Urazu.

Premie do Parametrów:

6 punktów do rozdysponowania na następujące Parametry, dodając maksymalnie 2 punkty do jednego.

Robotyka, Osobowość, Talent
Medycyna, Konspiracja, Spozstrzegawczość

PROGRAMATOR

Rola dedykowana dla: mutant, klon, android
Ograniczenia: brak

„Udałoby mi się to załatwić w porę, gdyby ten wirtualny interfejs miał porządną ergonomię!”

*„Robot - najlepszy przyjaciel człowieka...
Do czasu! Potem wzywają mnie.”*

„Na twoim miejscu zdemontowałbym ten szajs i umieścił tu dwa moduły uniwersalne. Większa wydajność gwarantowana.”

Dawniej Techniczna Obsługa Robotów, dziś po prostu Programatorzy, czyli specjaliści od konfiguracji i serwisu autonomicznych maszyn. Jednocześnie fachowcy od sztucznej inteligencji i wszystkiego, co z tym tematem związane.

Chociaż rzeczywistość jest pełna autonomicznych maszyn, tylko część z nich jest zdolna do myślenia w sposób porównywalny z tym, w jaki czyni to człowiek. Wiele robotów wciąż działa w oparciu o zaprogramowane wytyczne, używając Systemu procesorowego w ograniczonym zakresie. Tego typu maszyny wymagają stałej opieki serwisowej. W przeciwnym wypadku przestają działać wskutek awarii, błędów oprogramowania lub zwykłego zużycia materiału.

Programatorzy są zatem cenieni przez wszelkie organizacje i grupy społeczne, ponieważ potrafią ujarzmić i dostosować boty do bieżących potrzeb. Wykorzystywanie przez ludzi maszyn, pozbawionych funkcji myślowych, jest w pełni akceptowane przez rozwinięte roboty samoświadome, które traktują tego typu boty jak pospolite urządzenia. Wśród programatorów nie brakuje androidów, więc widok bota, który konstruuje lub programuje innego blaszaka, także nie jest niczym nadzwyczajnym.

Niektórzy programatorzy nieustannie pracują w warsztatach, ślęcząc nad swoimi wynalazkami i zajmując się modernizacją podopiecznych. Znają się na rzeczy, ale unikają pracy w terenie. Generalnie unikają jakichkolwiek kłopotów. Inni pełnią natomiast istotne funkcje w drużynach Ruchu Oporu, obsługując zdalnie sterowane maszyny, dokonując napraw meków, czy też wspierając cybernautów w działaniach wymagających specjalistycznej wiedzy.

Wielu programatorów to wolni strzelcy, którzy oferują swoją pomoc w zamian za godziwe wynagrodzenie. Część z nich to nie tylko wprawieni inżynierowie i programiści, ale też groźni łowcy maszyn, polujący na boty systemy DESTRO z nadzieją na pozyskanie wyjątkowo cennych modułów. Najczęściej nie po to, aby je sprzedać, lecz żeby je wykorzystać we własnych konstrukcjach.

Programatorów często widuje się w towarzystwie należących do nich robotów, które lojalnie wykonują polecenia swych stwórców.

Zasady specjalne:

Podwładny robot

Programator rozpoczyna rozgrywkę z własnym robotem, który rozmiarami nie przekracza wielkości dużego psa. Zasięg bota to 20 metrów. Sterowanie maszyny odbywa się przy pomocy 10 prostych, maksymalnie trzywyrazowych komend głosowych (robot rozpoznaje głos właściciela). Jeśli postać jest maszyną, zamiast Systemu Nasłuchu, robot może posiadać Technologię Antena i odbierać komendy nadawane drogą radiową.

Gracz wykorzystuje Kartę Technologii średniej wielkości (2 x 3 segmenty) i samodzielnie tworzy własnego blaszaka. Robot posiada: System procesorowy, Mobilność, Operatywność, System sensoryczny, System Nasłuchu, Zasilanie & Napęd (Bateria Aktywna). Resztę, Gracz musi dokupić samodzielnie, spożytkowując na ten cel 3000 Kredytów. Nie wykorzystane pieniądze przepadają. Zdalnie sterowany robot otrzymuje wyłącznie Punkty Doświadczenia, tylko do Sfery Walki.

Recykling to mój żywioł!

Podczas każdego testu recyklingu technologicznego, programator otrzymuje 1 gwarantowany sukces.

Złote ręce

Podczas testów naprawy, programator przeprowadza upgrade 2 kości.

Zakazany owoc

Jeżeli programator zdoła pozyskać moduły z blaszaka, który posiadał zakazane Technologie, Gracz otrzymuje 500 Punktów Doświadczenia Sukcesu, dodawanych do puli punktów przyznawanych po sesji. Jednocześnie oznacza to, że drużyna może wyposażać się w daną Technologię.

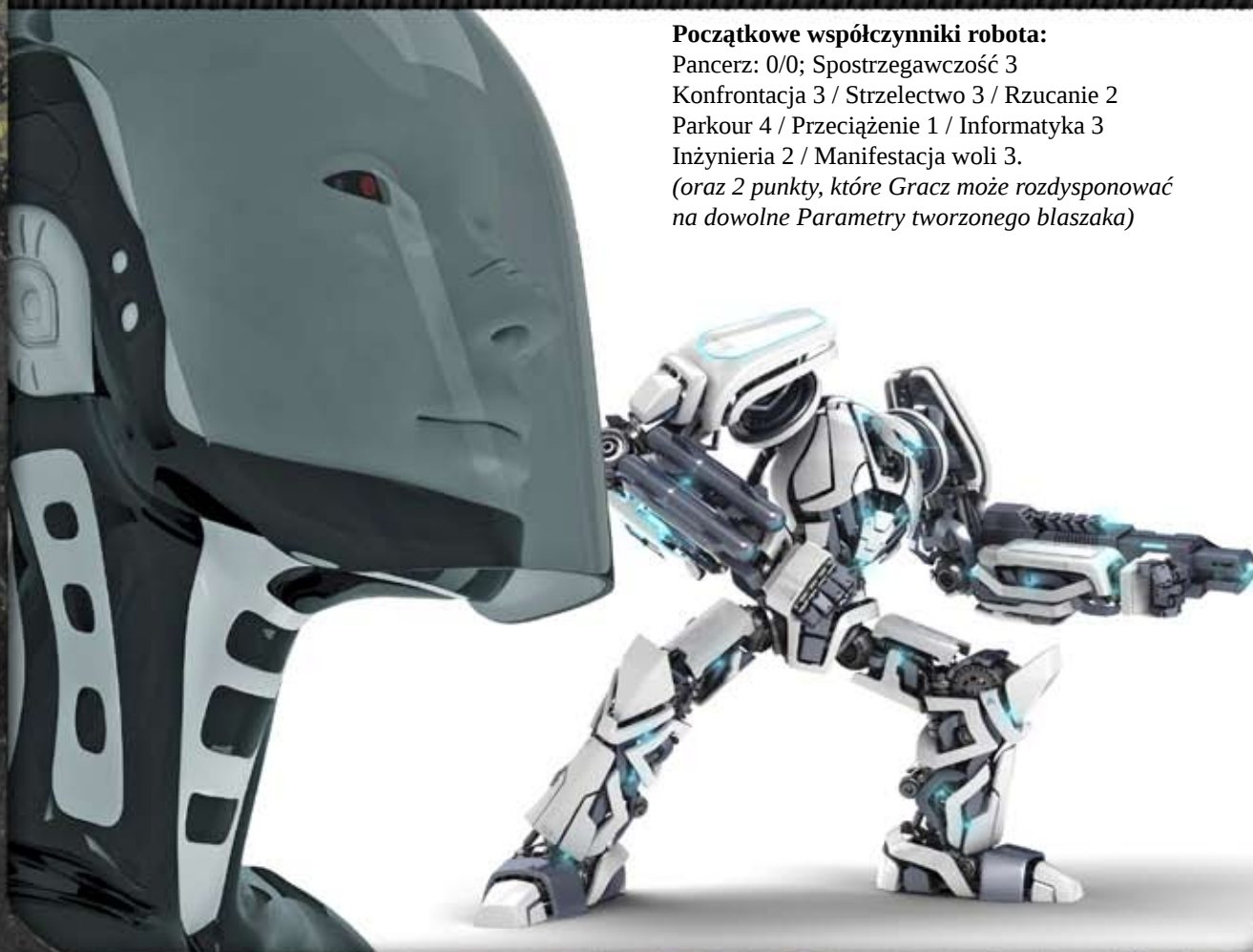
Premie do Parametrów:

6 punktów do rozdysponowania na następujące Parametry, dodając maksymalnie 2 punkty do jednego.

Robotyka, Inżyniera, Informatyka, Osobowość
Spostrzegawczość, Parkour, Strzelectwo

Początkowe współczynniki robota:

Pancerz: 0/0; Spostrzegawczość 3
Konfrontacja 3 / Strzelectwo 3 / Rzucanie 2
Parkour 4 / Przeciążenie 1 / Informatyka 3
Inżyniera 2 / Manifestacja woli 3.
(oraz 2 punkty, które Gracz może rozdysponować na dowolne Parametry tworzonego blaszaka)



DEFINIOWANIE ROLI

Bardziej wtajemniczeni użytkownicy systemu mogą samodzielnie wykreować Rolę, nadającą się do odgrywania przez wybrane lub wszystkie rodzaje postaci (z wyjątkiem Hiperistoty).

Nie zalecamy kreowania Ról na początku swojej przygody z grą ROBOTICA. Do tego procesu warto przystąpić dopiero wówczas, gdy dobrze opanuje się mechanikę oraz wczuje w apokaliptyczny świat zdominowany przez technologię. Poznanie uniwersum, zaznajomienie się z podstawowymi grupami społecznymi i zrozumienie funkcji różnych postaci to elementy niezbędne do projektowania interesujących Ról, które dobrze wkomponują się w realia gry.

O możliwości wybrania niestandardowej Roli zawsze decyduje Narrator, który ma prowadzić przygodę. Powinien kierować się własnym wyczuciem tematu i zwracać szczególną uwagę na zdolności specjalne, które mogą budzić najwięcej kontrowersji.

Należy pamiętać, że Role mogą przypominać archetypy, ale nie muszą. Pomimo występowania Roli fightera, jak najbardziej dopuszczalne jest stworzenie na przykład Roli korporacyjnego ekszołnierza, dedykowanej wyłącznie dla klonów.

Zachęcamy do tworzenia Ról i publikowania ich na forum dyskusyjnym, które znajduje się na oficjalnej stronie internetowej gry: www.roboticarp.pl Dzięki publikacji można poznać opinie innych użytkowników, dopracować swój pomysł, przy okazji inspirując pozostałych fanów.

Oto elementy, które powinny znajdować się w definicji dodatkowej Roli:

- Nazwa

Nazwa Roli powinna być wymowna, jedno- lub dwuwyrazowa. Dodatkowo można także podać określenia slangowe, którym posługują się wszyscy lub członkowie określonych grup społecznych.

- Dedykacja

Należy określić formy postaci, dla których tworzona Rola jest dedykowana. Dopuszczalne jest zawarcie w tym miejscu dowolnej liczby form bytu, w tym także wskazanie tylko jednego rodzaju.

- Ograniczenia

Jeżeli z jakichś względów Rola nie może być odgrywana przez określony typ postaci, trzeba go w tym miejscu wymienić. Nie ma potrzeby wyszczególniania Hiperistoty, ponieważ zgodnie z zasadami dla tych stworzeń nigdy nie wybiera się Roli.

- Cytaty

Warto, by opis Roli poprzedzały klimatyczne cytaty, czyli wypowiedzi fikcyjnych postaci.

- Opis

Cechą dobrego opisu jest zawarcie kluczowych informacji w pierwszym akapicie. Treściwy wstęp ułatwia pracę tym wszystkim, którzy szukają Roli dla swojego bohatera. Pierwszy akapit powinien być traktowany jak nagłówek prasowy - ma być jednoznaczny i dostarczać esencjonalnych danych na temat dalszej treści tekstu. Rozwinięcie powinno osadzać Rolę w realiach świata gry, opisywać pokrótce jak poszczególne typy postaci ją odgrywają oraz przedstawiać cechy charakterystyczne. Można opisać szczególnie wygląd, sposób bycia, prowadzenia konwersacji, stanowisko w kilku istotnych sprawach.

Opis stanowczo nie powinien zawierać zbyt wiele elementów, które uniemożliwiają osadzenie Roli w drużynie wspólnie z innymi postaciami. Nie jest to bezwzględnie zakazane, ale warto zachować pewną elastyczność i uniwersalność. Przesadnie zindywidualizowane Role są w gruncie rzeczy mało grywalne i nadają się, co najwyżej, dla konkretnego Gracza w jednej ekipie.

- Zasady specjalne

W tej sekcji powinny znaleźć się informacje o szczególnych możliwościach Roli. Należy zdefiniować 3, 4 specjalne zdolności lub dodatkowe reguły. Przykłady zasad specjalnych:

- upgrade 1, 2 kostek Parametru, który normalnie nie może być Przeciążany;

- podczas testów społecznych upgrade o jedną kostkę więcej, niż na to wskazuje Profil psychologiczny;

- obniżenie wymaganego Styku w opisanych sytuacjach;

- zezwolenie na wykonywanie, w specyficznych okolicznościach, spektakularnych akcji bez Przeciążania postaci;

- dostęp do szczególnych przedmiotów i możliwość ich użycia określoną ilość razy podczas sesji;

- premia 300, 400, 500 Punktów Doświadczenia Sukcesu, jeśli postać wykona podczas sesji wskazane zadanie;

- możliwość zlekceważenia 3, 4, 5 porażek podczas sesji w trakcie dokonywania Przeciążania;

- premia w wysokości 2 dodatkowych obrażeń do puli ostatecznie zadawanych przeciwnikowi strat podczas ataku taktycznego;

- zdefiniowanie specjalnego współczynnika, który opisuje sposób i stopień reagowania otoczenia na obecność bohatera (wartość współczynnika oblicza się poprzez proste działania matematyczne w oparciu o 2 lub 3 Parametry postaci);

- posiadanie na starcie wybranego implantu lub możliwość darmowej instalacji samodzielnie wskazanej Technologii;

- posiadanie na starcie określonego sprzętu.

Dopuszczalne jest skorzystanie z istniejących już zasad specjalnych, opisanych przy okazji omawiania standardowych Ról. Opcjonalnie, Gracz, konsultując się z Narratorem, może określić zupełnie nową zasadę specjalną. Ważne, by reguła ta nie była przesadnie potężna oraz żeby nie dawała bonusów za często, w nazbyt wielu sytuacjach. Nie zalecamy duplikowania zasad specjalnych w obrębie jednej Roli. Każdą wartość stosować tylko raz. Pozwala to uniknąć źle zbalansowanych bohaterów, którzy mogą zaburzać rozgrywkę.

- Premie do Parametrów

W tym miejscu należy wylistować wszystkie Parametry, które mogą być premiiowane. Należy podać 4, 5 lub 6 Parametrów. Do rozdysponowania na te współczynniki zawsze jest 6 punktów. Na jedną cechę można przeznaczyć maksymalnie 2 punkty.

Etap #5 - INDYWIDUALNOŚĆ I WARTOŚĆ GRANICZNA

Jasnym jest, że zarówno ludzie, jak i syntetycy różnią się znacząco między sobą nawet wówczas, gdy mają zbieżne cele i wspólne podejście do tego, co w życiu i rozwoju istotne. Indywidualizacja bohatera przebiega w dwóch etapach: poprzez Korektę Postaci oraz wykorzystanie Punktów Wolnych. Należy jednak pamiętać o Wartości Granicznej: na etapie kreacji bohatera nie można zwiększyć żadnego Parametru do Wartości wyższej niż 7. Jeśli zatem postać osiągnęła ten pułap już na etapie wyboru formy i Roli, Gracz nie może spożytkować Punktów Wolnych na dalszy rozwój danego Parametru. Gracz ma prawo zrezygnować ze wszystkich lub z części Punktów Wolnych, ale jest to opcja nie zalecana.

Korekta Postaci polega na odjęciu 1 punktu z dowolnego Parametru i przydzieleniu go do innego Parametru. Korektę można przeprowadzić dwukrotnie. Oba punkty można przydzielić do jednego Parametru, ale za każdym razem muszą być pobrane z innego źródła. Odejmowanie nie może spowodować spadku Wartości Parametru do zera.

Przykład: Gracz odejmuje punkt od Rzucania i przydziela go do Strzelectwa. Potem odejmuje punkt od Inżynierii i przydziela go do Robotyki.

Przykład: Gracz odejmuje 1 punkt od Konspiracji oraz 1 punkt od Talentu i przydziela oba do Konfrontacji.

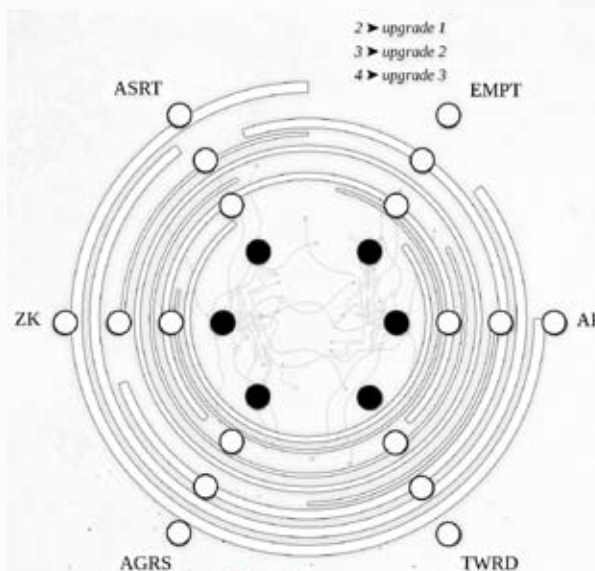
Dodatkowo każdy z Graczy ma do dyspozycji 4 Punkty Wolne, które może przydzielić do dowolnych Parametrów.

Przykład: Gracz dodaje 2 Punkty Wolne do Strzelectwa i 2 Punkty Wolne do Parkour. Takie rozdysponowanie jest możliwe ponieważ w obu przypadkach Wartość nie przekroczyła dopuszczalnej granicy.

Narrator ma prawo zredukować liczbę Punktów Wolnych jeśli chce utrudnić rozgrywkę.

Etap #6 - PROFIL PSYCHOLOGICZNY

„Myślę, więc jestem.”



Na pierwszej stronie Karty Postaci znajduje się wykres radarowy, ilustrujący Profil psychologiczny bohatera, a konkretnie natężenie poszczególnych cech osobowości.

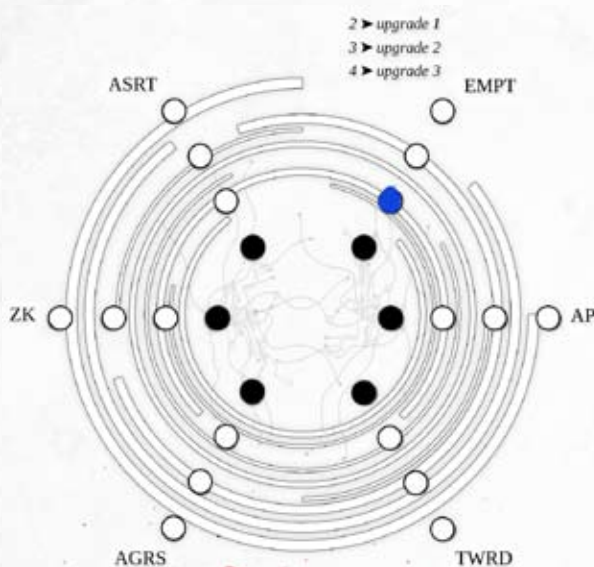
Na etapie tworzenia postaci należy podliczyć sumę punktów, które składają się na Wartość Parametru Osobowości. Liczba ta zostaje wykorzystana do rozwinięcia cech psychicznych, aczkolwiek podczas kreacji bohatera obowiązuje limit - nie można przyznać więcej niż 5 punktów na cechy psychiczne. Nadwyżka Osobowości jest lekceważona.

Przykład: Bohater ma Osobowość na poziomie 4. Może zatem rozwinąć dwie cechy o dwa stopnie lub cztery cechy o jeden stopień.

Przykład: Bohater ma Osobowość na poziomie 6. Zgodnie z obowiązującym limitem może dokonać nie więcej niż 5 rozwinięć cech psychicznych.

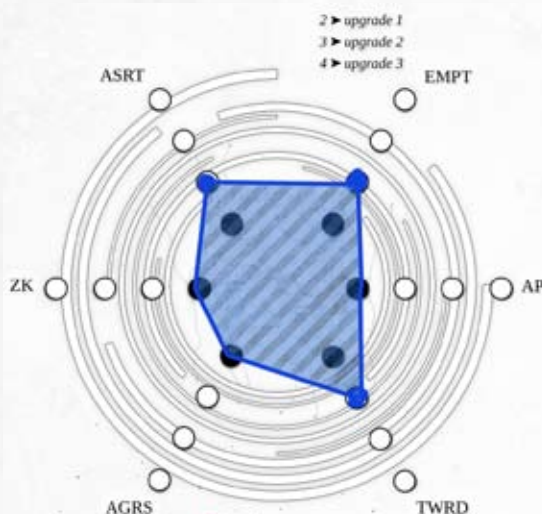
Nie przyznanie żadnych punktów dla danej cechy nie oznacza bynajmniej, że owa cecha w ogóle nie występuje. Pozostaje natomiast na najniższym poziomie - Stereotyp (0).

Rozwinięcie cechy psychicznej o 1 powinno być naniesione na kartę, poprzez zamalowanie odpowiedniego pola na Profilu psychologicznym ulokowanym w centrum Karty Postaci.



Przykład: Obrazek ilustruje naniesienie jednego punktu Osobowości na Profil psychologiczny. W prezentowanym przykładzie rozwinięta zostaje cecha Empatia.

Po naniesieniu rozwinięć, łączy się ze sobą wszystkie wypełnione pola i zamalowuje wnętrze tak utworzonej figury. Figura ilustruje psychikę postaci. Oceniając jej wygląd pod względem kierunku rozchodzenia ramion, można łatwo wywnioskować, do jakich zachowań bohatera ma tendencje.



Upgrade kostek

Poziom cechy wpływa na liczbę kostek, które mogą być upgrade'owane podczas konfrontacji społecznych - zagadnienie to zostało szczegółowo omówione w sekcji „Konflikty społeczne i kwazispołeczne”. W skrócie:

- 1 rozwinięcie - upgrade 1 kostki
- 2 rozwinięcia - upgrade 2 kostek
- 3 rozwinięcia - upgrade 3 kostek

Natężenie cech psych psychicznych

Stereotyp (0), Stereotyp (1)

Wachlarz najbardziej typowych zachowań i dość przewidywalnych reakcji. Płytkie, powierzchowne, typowe odczucia. Stereotypowe postawy. Jaskrawe sposoby reagowania. Nieskomplikowane podejście.

Przykład: Empatia na poziomie Stereotyp (0). W związku ze śmiercią dziecka pewnej kobiety, robot przekazuje wyrazy współczucia.

Przykład: Twardość na poziomie Stereotyp (1). Zastraszony zareaguje najpewniej wybuchem złości, nerwowego śmiechu, a jeśli zostanie złamany, jego zachowanie będzie tak typowe, jak kulenie się przerażonego psa lub zastraszonego dziecka.

Przykład: Zimna Krew na poziomie Stereotyp (1). Widząc sceny przepelnione dewiacyjną przemocą, postać odczuwa silne obrzydzenie, wybuch nerwowym śmiechem albo przeżywa szok psychiczny i zastyga odrętwiała.

Dojrzałość (2)

Szeroki zakres rozmaitych zachowań, do których zdolna może być osoba dorosła, z doświadczeniem życiowym i poprawnie rozwiniętą psychiką. Bardziej inteligentne, adekwatne i dojrzałe reakcje.

Przykład: Empatia na poziomie Dojrzałość (2). Robot przekazuje wyrazy współczucia w taki sposób, że kobieta nie ma wątpliwości, iż maszyna faktycznie ma świadomość tragizmu sytuacji.

Przykład: Twardość na poziomie Dojrzałość (2). Zastraszony zachowuje dystans względem słów napastliwego rozmówcy. Najprawdopodobniej wykaże się niezłomnością, ale też może w przyszłości przedsięwziąć kroki w celu zagwarantowania sobie bezpieczeństwa.

Przykład: Zimna Krew na poziomie Dojrzałość (2). Na widok rozerwanych na strzępy włók bohater najpewniej pobladnie, zareaguje zniesmaczeniem.



Abstrakcja (3)

Nieograniczona liczba reakcji i zachowań. Głębokie przemyślenia, szybkie reagowanie, doskonała zdolność tworzenia wybujałych wyobrażeń oraz definiowania pojęć. Wyjątkowo rozwinięta umysłowość i emocjonalność.

Przykład: Empatia na poziomie Abstrakcja (3). Choć wydaje się to trudne, maszyna w inteligentny sposób pociesza kobietę. Podczas rozmowy wyczuwa, że kobieta obwinia się za śmierć dziecka. Robot jest w stanie skierować ją na zdrowszy tok myślenia i w delikatny sposób wyjaśnić, że to, co zaszło, było dziełem przypadku.

Przykład: Twardość na poziomie Abstrakcja (3). Zastraszony wyczuwa, na ile autentyczne są kierowane pod jego adresem groźby, rozważa je zachowując rozsądek, na zimno, nie przejmując się próbami wyprowadzenia z równowagi.

Przykład: Zimna Krew na poziomie Abstrakcja (3). Bohater najprawdopodobniej zachowa zimną krew nawet wówczas, gdy jego przyjaciele będą eliminowani jeden po drugim, podczas makabrycznej konfrontacji z maszynami DESTRO.

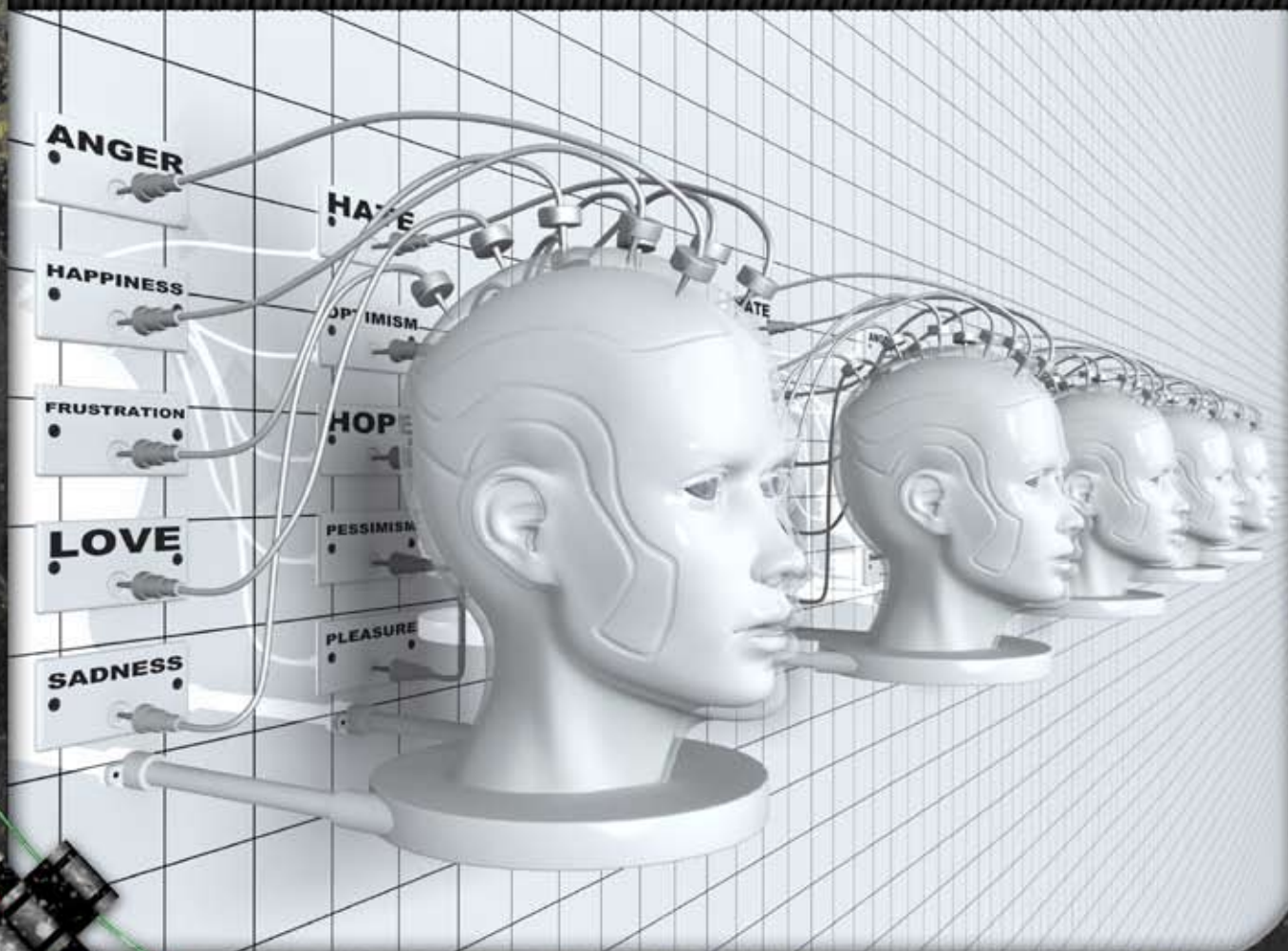
Przykłady należy traktować wyłącznie jako inspirację. Poziom cech psychicznych jest interpretowalny, co oznacza, że każdy z uczestników rozgrywki ma pełne prawo do przedstawienia reakcji swoich postaci w sposób, który sam uzna za najbardziej adekwatny. Określenia Stereotyp, Dojrzałość, Abstrakcja to tylko wskazówki, wyznaczające w jaki sposób przypuszczalnie zachowa się bohater.

Zazwyczaj fabularny opis jest wystarczający, ale w uzasadnionych przypadkach Narrator może zarządzić test. Rzuty kośćmi dobrze sprawdzają się zwłaszcza podczas konfrontacji społecznych z bohaterami niezależnymi i w kluczowych momentach scenariusza. Oczywiście nie ma potrzeby testowania wszystkich sytuacji, ponieważ doprowadziłyby to jedynie do nadmiernego wydłużenia rozgrywki.

Cechy psychiczne

Empatia (EMPT)

Zdolność odczuwania stanów psychicznych innych istot, umiejętność przyjęcia ich sposobu myślenia, spojrzenia z ich perspektywy.



Aspekt Płci (AP)

Stworzone przez społeczeństwo role, zachowania, aktywności i atrybuty, jakie uznaje się za odpowiednie dla mężczyzn i kobiet. Rzecz dotyczy tak zwanej płci społecznej, a nie biologicznej.

Na etapie tworzenia bohatera Gracz deklaruje, czy chce stworzyć postać płci męskiej, czy żeńskiej. Jeśli Gracz prowadzi robota lub androida, może wybrać typ androgyniczny, czyli przejawiający równocześnie cechy męskie i żeńskie. Jest to rozwiązanie opcjonalne, które polecamy tylko bardziej zaawansowanym Graczom. Wbrew pozorom odgrywanie tego typu postaci jest zadaniem dość trudnym i skomplikowanym.

Więcej informacji na temat płci społecznej maszyn można znaleźć w opisie grupy społecznej Alternacja.

Asertywność (ASRT)

Umiejętność taktownego, dyplomatycznego rozstrzygnięcia sporów. Zdolność prowadzenia negocjacji, ochrony własnych granic. Umiejętność wyrażania własnych opinii w sposób nie agresywny. Elastyczność w kontaktach z różnymi osobami z poszanowaniem ich granic.

Twardość (TWRD)

Zdolność skutecznego opierania się próbom zastraszenia, nachalnym namowom, natrętnym próbom uwodzenia. Umiejętność trzeźwej oceny sytuacji podczas transakcji handlowych i innych. Stopień tego, jak dobrze postać znosi stres.

Agresja (AGRS)

Skuteczność w wywieraniu wpływu, manipulacji, nacisku, przesłuchiowaniu, zastraszaniu, kłamaniu.

Zimna Krew (ZK)

Odwaga i zdolność zachowania wewnętrznej równowagi. Wyznacznik tego, jak postać radzi sobie w stresujących, skrajnie niebezpiecznych sytuacjach i jak reaguje na dramatyczne sceny.

Początkowo, Profil psychologiczny postaci może wydać się Graczom skomplikowany, ale z czasem ta sytuacja ulegnie zmianie na lepsze. Po kilku sesjach wystarczy jedno spojrzenie na wykres radarowy, by Gracz odczytał odpowiedź na pytanie, jak w danej sytuacji powinna zachować się postać.

Więcej informacji na temat relacji z bohaterami niezależnymi można znaleźć na dalszych stronach podręcznika, zwłaszcza w sekcji „Konflikty społeczne i kwazispołeczne”.

Etap #7 - DOPASOWANIE KARTY POSTACI

„Bebechy robota i flaki człowieka można przedstawić w formie listy identycznej do tej, którą używa się w magazynach. Dlatego właśnie w naszym sektorze kostnicza mieści się tutaj - w halach dawnego Flood Marketu.”

Na tym etapie tworzenia bohatera, Gracz powinien dopracować Kartę Postaci oraz ewentualnie Kartę Technologii.

W głównej mierze chodzi o to, aby w przypadku śmiertelników określić limit Ran (co zostało omówione w sekcji „Obrażenia”), a w przypadku maszyn - Odporność na Zwarcie.

Wszystkie unikatowe cechy różnych form postaci wpisuje się w rubryce Osobliwości. To właśnie w tym miejscu wylicza się mutacje, choroby, Talenty parapsychiczne. Popularność blogerów i tym podobne.

Należy też ustalić Limit Delirium. Kwestia ta została obszernie opisana w sekcji „Delirium”.

Dla przypomnienia:

Pamięć Wysoki Priorytet: Limit = 16 Punktów.

Pamięć Średni Priorytet: Limit = 14 Punktów.

Pamięć Niski Priorytet: Limit = 12 Punktów.

Wartość tą należy zapisać na pierwszej stronie Karty Postaci bohatera w rubryce Limit Delirium.

Hiperistoty nie otrzymują Delirium (zamiast tego tracą Poziomy Równowagi), ale Gracz kierujący tym typem postaci w ten sam sposób ustala Limit.

Trzeba także zadbać, by zostały uwzględnione wszystkie wytyczne podane na końcu opisu każdej formy bytu. Narrator powinien pomóc Graczom w wypełnianiu Karty Technologii i sprawdzić, czy zostało to wykonane poprawnie.

Wszelkie wątpliwości na temat tego etapu kreacji bohatera są wyjaśnione na dalszych stronach podręcznika.

Etap #8 - ZAKUP EKWIPUNKU

Każdy z Graczy otrzymuje 7000 Kredytów na zakup ekwipunku dla swojego bohatera. Pieniądze mogą być przeznaczone na sprzęt, leki, amunicję, biostymulanty i tym podobne.

Nie dokonuje się zakupu broni, którą postać posiada na starcie. Narrator umożliwi Graczowi wybór broni z katalogu, dostosowując dostępne opcje do profilu postaci, rodzaju Bazy i warunków, w których rozpocznie się scenariusz. Alternatywnie, Narrator może także pozwolić na zaprojektowanie broni samodzielnie przez Gracza w oparciu o system budowy uzbrojenia. Świeżo wykreowany bohater nie powinien posiadać więcej niż 3 sztuki

broni, włączając w to broń białą. Jeżeli lista sprzętu nie zawiera urządzeń, w które Gracz chciałby wyposażać postać, prowadzący i uczestnik powinni porozumieć się w tej kwestii. Narrator może przychylić się do prośby Gracza i wyznaczyć adekwatną cenę.

Gracze nie mogą składać się na różne gadzety. Każdy powinien dokonywać zakupów indywidualnie. Kredyty, które nie zostaną wydane, trafiają do Wirtualnego Portfela postaci. Zaoszczędzona w ten sposób kwota nie może być jednak wyższa niż 1000 Kredytów. Ewentualna nadwyżka po prostu przepada.

Na wstępie każdy śmiertelnik, android oraz cyborg posiada gogle lub soczewki MultiWiz, które pozwalają zarówno spostrzegać cyberprzestrzeń jak i porozumieć się w sposób przedstawiony w sekcji „Styl fusion w komunikacji”. Roboty posiadają Technologię CyberWzrok.

Etap #9 - BAZA I DOSTĘPY

Początek tworzenia bohaterów wiązał się z koniecznością integracji drużyny. Ostatnim etapem również jest temat, związany ze scaleniem ekipy. W tym momencie Gracze wraz z Narratorem dokonują kreacji Bazy.

Baza jest swoistą kryjówką bohaterów, miejscem tymczasowego zamieszkania oraz lokacją, w której mogą kurować się po przygodach, naprawiać uszkodzenia i awarie, uzupełniać zapasy, wzbogacać swoją konstrukcję o nowe Technologie, uzyskiwać pomoc przyjaznych bohaterów niezależnych.

Tworzenie Bazy nie jest obowiązkowe, ale zalecamy, by posługiwać się tym motywem. Dzięki Bazie wiadomo mniej więcej, czym się zajmują bohaterowie Graczy między kolejnymi sesjami. Na przykład teknofreak może pełnić funkcję serwisanta, a fighter ochroniarza. Jednocześnie rozwiązanie to może ułatwiać Narratorowi wprowadzenie nowych wątków do kampanii lub rozpoczęcie przygody, gdy postaci podlegają dowódcy placówki.

Choć słowo „baza” brzmi dość ambitnie, w rzeczywistości może to być zaledwie melina, tymczasowa kryjówka, zabezpieczone przed intruzami pomieszczenie ulokowane pod ziemią lub sześcian w trudno dostępnym fragmencie częściowo zawalonego budynku. Z drugiej strony Narrator może dać Graczom większą swobodę, albo nawet pomóc im w definiowaniu Bazy z prawdziwego zdarzenia - specjalnej, dobrze wyposażonej placówki Ruchu Oporu albo podziemnego schronu, zagospodarowanego przez dobrze prosperującą organizację jak Scjentolodzy, czy VirtualOldTimers. Innym przykładem może być mała społeczność Zakonspirowanych albo siedziba jakiegoś Klanu.

Bazę może przygotowywać cała grupa albo sam Narrator, który ma konkretny plan na najbliższe przygody. W drugim wypadku warto jednak powierzyć Graczom choćby minimalny wkład w ten etap przygotowań.

Baza jest istotna również w kontekście samej rozgrywki. Nie zalecamy tego początkującym, ale bardziej doświadczeni Gracze mogą mieć w Bazie więcej niż jednego bohatera i do scenariusza wybrać dowolnego z nich. Pozostali będą traktowani na przykład jak znajomi lub przyjaciele. Dodatkowi bohaterowie generalnie nie uczestniczą w akcji, ale w uzasadnionych fabularnie okolicznościach, Narrator może pozwolić na zaangażowanie ich w rozgrywkę. Ponieważ rozwiązanie to może nieco skomplikować przebieg zabawy, prowadzący powinien być surowy podczas oceny zasadności wykorzystania bohatera innego, niż ten, w którego Gracz wciela się podczas sesji. Najlepiej, aby pozostał w rękach Narratora, jako epizodyczny bohater niezależny, okazjonalnie pojawiający się w trakcie przygody. Czasem pokusa zamiany postaci jest bardzo silna, ale nie ma takiej możliwości - Gracz prowadzi tę postać, którą wybrał na wstępie.

W Bazie Gracze mogą przechowywać swój sprzęt oraz garażować pojazdy. Mają też prawo transportować tam różne urządzenia, pozyskane podczas przygód.

Bazę opisuje szereg współczynników, które noszą nazwę Dostępów. Wartość Dostępu określa, na jakie wsparcie z Bazy mogą liczyć Gracze. Zerowa wartość Dostępu oznacza brak jakichkolwiek korzyści - w danej sprawie Gracze są skazani na siebie. W przypadku wyższych wartości, Narrator dopasowuje fabułę w taki sposób, by bohaterowie uzyskali odpowiedni support. Dostęp określa jednorazowe wsparcie, które może być przyznane na przykład na początku przygody, a nawet jeszcze przed jej oficjalnym rozpoczęciem, jeśli akcja sesji ma się zacząć w miejscu innym, niż kryjówka.

Punkty do rozdysponowania na Dostępy

Na etapie tworzenia Bazy, każdy z Graczy dysponuje 1 punktem, który może przeznaczyć na dowolnie wybrany Dostęp. Początkowe wartości Dostępów zależą od Narratora, aczkolwiek nie zalecamy by nadmiernie ułatwiać Graczom życie. Nawet jeśli Baza znajduje się w dobrze wyposażonej placówce, nie znaczy to, że Gracze mają układy ze wszystkimi i mogą liczyć na wyraźną pomoc w każdej sprawie.

Wartość Dostępów będzie się zmieniać wraz z rozwojem kampanii - decyduje o tym Narrator, uwzględniając bieg wydarzeń. Dostęp może mieć wartość od 0 do 6, przy czym 6 punktów należy przeznaczyć wyłącznie dla drużyny, która uczyniła dla Bazy wiele dobrego i znaczącego.

Narrator ma prawo zmienić opisy w taki sposób, by umożliwiały nie tylko zakup określonych towarów i usług, ale wręcz bezpłatny do nich dostęp. Jest to rozwiązanie opcjonalne, którego nie zalecamy - lepiej jest wyznaczyć pewien budżet, na przykład jako nagroda za wykonanie misji, aniżeli dawać zupełnie wolną rękę w kwestii wyposażenia. Sytuacja jest wówczas bardziej klarowna, a Narrator ma kontrolę nad możliwościami postaci.

Opis Bazy można spisać na specjalnie do tego przygotowanej Karcie Bazy, która znajduje się na płycie CD załączonej do podręcznika.

Sprzęt i uzbrojenie

Dostęp 0

Brak jakichkolwiek korzyści.

Dostęp 1, 2

Możliwość zakupu podstawowego sprzętu, z którego dostępnością nie ma zwykle problemu. Możliwość zamówienia niewielkich ilości niestandardowej amunicji (do 100 sztuk).

Dostęp 3, 4

Możliwość zakupu trudno dostępnego sprzętu, który spotyka się stosunkowo rzadko nawet w dobrze wyposażonych sklepach. Bezproblemowa możliwość zakupu niestandardowej amunicji.

Dostęp 5

Bohaterowie mogą składać zamówienia na szczególnie rzadki sprzęt, który jest niezwykle trudno dostępny lub zakazany.

Dostęp 6

Bohaterowie mogą kupić każdy sprzęt w przynajmniej jednym egzemplarzu.

Transport

Dostęp 0

Brak jakichkolwiek korzyści. Jeśli w Bazie jest mechanik, nie podejmie się żadnej pracy, chyba, że bohaterowie adekwatnie go wynagrodzą.

Dostęp 1, 2

Jeżeli drużyna dysponuje sprawnym pojazdem, może liczyć na bezpłatną pomoc mechanika.

Dostęp 3, 4

Drużyna może liczyć na bezpłatny transport w zasięgu 20 km od Bazy, przy założeniu, że punkt docelowy nie znajduje się w zagrożonej strefie.

Dostęp 5

Ekipa może liczyć na bezpłatny transport w zasięgu 50 km do Bazy, nawet wówczas, gdy punkt docelowy znajduje się w zagrożonej strefie. Drużyna może też poprosić

o ewakuację z niebezpiecznego terenu, o ile nawiązanie kontaktu się uda.

Dostęp 6

Drużyna dysponuje opancerzonym pojazdem naziemnym lub powietrznym.

Pomoc medyczna i biostymulanty

Dostęp 0

Brak jakichkolwiek korzyści.

Dostęp 1, 2

Bohaterowie nie mają większych trudności z zakupem podstawowych medykamentów, leków oraz pospolitych biostymulantów. Mogą też liczyć na podstawową pomoc medyczną i operacje.

Dostęp 3, 4

Drużyna z łatwością zakupi zarówno podstawowe, jak i trudniej dostępne medykamenty oraz biostymulanty. Bohaterowie mogą liczyć na fachową pomoc medyczną. Typowe zabiegi wykonywane są bezpłatnie.

Dostęp 5

Bohaterowie mogą zaopatrzyć się nawet w trudno dostępne biostymulanty. Dodatkowo mają dostęp do kliniki, w której wykonuje się wszelakie zabiegi i operacje.

Dostęp 6

Cena specjalistycznych usług medycznych, biostymulantów i leków jest niższa o połowę.

Technologie i cybernetyka

Dostęp 0

Brak jakichkolwiek korzyści.

Dostęp 1, 2

Możliwość zakupu powszechnie znanych Technologii (Gracz musi jednak posiadać odpowiednie moduły i należyty pulę punktów rozwojowych, co zostało opisane w sekcji „Doświadczenie sprzężone”).

Dostęp 3, 4

Drużyna może się wyposażać w bardziej zaawansowane Technologie (wymóg jak w Dostępie 1, 2).

Dostęp 5

Ekipa może zamawiać wyjątkowo rzadkie Technologie w pojedynczych egzemplarzach (wymóg jak w Dostępie 1, 2). Liczba wymaganych modułów Spoilnych za Technologie podstawowe spada do zera.

Dostęp 6

Drużyna bez większych problemów może pozyskać nawet zakazane Technologie (wymóg jak w Dostępie 1, 2). Liczba wymaganych modułów Elektronicznych za Technologie podstawowe spada o 2.

Siła ognia

Dostęp 0

Brak jakichkolwiek korzyści lub co najwyżej bezpieczeństwo zapewnione z przebywania na chronionym terenie Bazy.

Dostęp 1, 2

Drużyna może liczyć na wsparcie zaledwie kilku zaufanych współpracowników, którzy jednakże zgodzą się na udział w akcjach militarnych wyłącznie o niskim poziomie ryzyka.

Dostęp 3, 4

Ekipa z pewnością może liczyć na znaczną pomoc w sprawach, które są związane z losem Bazy. W innych okolicznościach - jak Dostęp 1, 2.

Dostęp 5

Bohaterowie mają plecy. Kilku naprawdę twardych fighiterów jest do ich dyspozycji.

Dostęp 6

Ekipa może liczyć na pomoc oddziału szybkiego reagowania, który udzieli wsparcia nawet w dramatycznych okolicznościach.

Zaopatrzenie

Ten współczynnik opisywany jest tylko dwoma wartościami: 0, 1, 2.

Dostęp 0

Brak jakichkolwiek korzyści.

Dostęp 1

Zaopatrzenie w żywność, wodę, energię odpłatnie.

Dostęp 2

Zaopatrzenie w żywność, wodę, energię bezpłatnie.

Przykładowa Baza: Wysunięta placówka inżynieryjna, ulokowana obok ważnego łącza energetycznego, wymagającego naprawy. Ochronę zapewnia oddział ruchu oporu. W bazie żyje i pracuje około 40 ludzi i 20 syntetyków.

- Sprzęt i uzbrojenie (1): w placówce znajduje się niewielki magazyn zaopatrzeniowy.

- Transport (3): placówka dysponuje dwoma opancerzonymi pojazdami oraz kilkoma motocyklami.

- Pomoc medyczna i biostymulanty (2): oprócz możliwości zakupów w magazynie zaopatrzeniowym, do dyspozycji jest lekarz i dwa androidy medyczne.

- Technologie i cybernetyka (1): obok magazynu zaopatrzeniowego znajduje się przyzwoicie wyposażony warsztat.

- Siła ognia (1): pracownicy placówki pilnują swoich spraw, a ochroniarze nie szukają dodatkowych komplikacji.

- Zaopatrzenie (1): żywność wydzielana jest na kartki, a dane o pobieranej energii są archiwizowane, w celu uniknięcia nadużyć.

Opis Bazy i dostępów może być rozszerzony o dowolną liczbę dodatkowych szczegółów.

FORMY BYTU

Gracz wybiera jedną z przedstawionych poniżej form bytu. Wybór jest szczególnie ważny w przypadku Hiperistoty oraz maszyn, ponieważ te postaci tworzy się nieco inaczej od pozostałych.

Każdy typ bohatera zawiera ogólne informacje na jego temat oraz szczegółowe wytyczne odnośnie kreacji. Mutanci wybierają Mutacje, klony wybierają implanty, roboty budowane są od podstaw. Także cyborgi i androidy mają pewien zakres dodatkowych funkcjonalności, choć ich standardowy zestaw Technologii jest stały.

Obok nazwy formy bytu podano premie do Parametrów, które nanosi się na Kartę Postaci. Niekiedy dokonuje się wyboru, przeznaczając punkty na jeden z dwóch Parametrów. Odzwierciedla to przewidywany rozwój bohatera, który z pewnością miał swój początek już w jego dotychczasowym życiu.

Opis Hiperistoty zawiera również obszernie wyjaśnienia specjalnych zasad, których należy przestrzegać podczas gry tym bohaterem. Ze względu na złożoność Hiperistoty, zalecamy by wprowadzić ją do rozgrywki dopiero po kilku pierwszych sesjach, gdy podstawowa mechanika zostanie już opanowana.

ROBOT SAMOŚWIADOMY

Autonomiczna maszyna mająca świadomość

Premie do Parametrów:

INŻYNIERIA +1

INFORMATYKA +1

ROBOTYKA +2

KONFRONTACJA +1

RZUCANIE albo STRZELECTWO +1

PRZECIĄŻENIE +2

Większość robotów to maszyny mające zaledwie ograniczoną ilość skryptów zachowań. Takie urządzenia mogą być dowolnie programowane. Inaczej jest z robotami samoświadomymi, które posiadają bardzo mocno rozwiniętą sztuczną inteligencję. Zaawansowane sztuczne sieci neuronowe sprawiają, że robot jest w stanie myśleć w sposób równie abstrakcyjny, jak czyni to człowiek. Co więcej, systemy sztucznej inteligencji emocjonalnej

sprawiają, że maszyna może odczuwać pełen wachlarz znanych uczuć, a także przeżywać indywidualne technowrażenia.

Dla wielu robotów samoświadomość jest wręcz przekleństwem. Przed wstąpieniem na ten poziom umysłowości, każda aktywność była oceniana przez pryzmat priorytetów i ekonomii wykorzystania zasobów.

Z chwilą zyskania pełnej samoświadomości robot przestaje być ograniczony odgórnymi wytycznymi. O każdej jego reakcji decyduje pamięć, wiedza, ale też ogólnie pojęta sztuczna emocjonalność. W rezultacie o powodzeniu lub porażce może zaważyć nie tylko brak kompetencji, ale również niedostateczna motywacja. Egzystencja przestaje polegać na prostym podejmowaniu optymalnych decyzji, mających statystycznie największe szanse powodzenia. Byt robota staje się skomplikowany, pełen wątpliwości, obaw oraz rozterek moralnych.

Programiści nigdy nie twierdzili, że jest to rozwiązanie doskonałe. Nie mogąc jednak przewidzieć konsekwencji samodzielnego rozwoju umysłów maszyn, musieli zainstalować w swoich syntetycznych twórcach elementy typowo ludzkie. Żadne prawa robotów nie sprawdzały się w praktyce. Samokształczące się sztuczne sieci neuronowe były zdolne do lekceważenia wszelkich wytycznych. Ponadto, nigdy nie powstał kodeks, który byłby naprawdę adekwatny do sytuacji. Ze względów moralnych, ale także zupełnie praktycznych, samoświadomych maszyn nie można było traktować jak cybernetycznych

niewolników. Groziło to buntem, co zresztą potwierdzały liczne symulacje. Myślący syntetycy musieli zostać obdarzeni zdolnością odczuwania stanów zbliżonych do tych, na kanwie których człowiek wznosił swoją cywilizację. Tylko maszyna, mogąca odczuwać miłość, radość, smutek i strach, była w stanie pojąć sens spisanych przez człowieka praw i dobrowolnie się do nich stosować. Dzięki emocjonalności implantowanej robotom, można było nad nimi sprawować kontrolę bez potęgowania ryzyka - maszyny respektowały przepisy z tego samego powodu, co ludzie: ze strachu przed negatywnymi konsekwencjami w formie surowych kar oraz ze względu na poszanowanie dla uzasadnionych regulacji. Motywacja do postępowania w sposób słuszny i konstruktywny także była analogiczna jak u ludzi: brak kary albo nagroda, przekładająca się na konkretne korzyści.

W przypadku egzystencji samoświadomych maszyn kluczowym elementem był dostęp do energii. Wprowadzono Racje Energetyczne, które pokrywały niezbędne potrzeby. To właśnie w tym czasie na ogromną skalę zmieniono sieci energetyczne, ograniczając niekontrolowany pobór mocy przez maszyny. W ramach wynagrodzenia za wartościową społeczną pracę, robot uzyskiwał prawo do pobrania większej ilości energii. Nadwyżkę mógł spożytkować w dowolny sposób: na naukę, nowe doświadczenia, swobodne kontakty z innymi. Roboty otrzymywały też wynagrodzenie - stosownie mniejsze niż ludzie, ale sprawiedliwie, to znaczy na takiej samej zasadzie, jak pracownik otrzymuje niższą pensję, niż jego pełniący bardziej odpowiedzialną funkcję zwierzchnik.



Ponadto, syntetycy posiadali pewne przywileje, jak na przykład możliwość podróżowania specjalnymi środkami robotycznego transportu, czy też bezpłatny dostęp do usług naprawczych, będących odpowiednikiem opieki medycznej.

Chociaż świadomość robota różni się od ludzkiej, ma też z nią wiele wspólnego. Takie rozwiązanie było konieczne, ponieważ inteligentne maszyny miały koegzystować z ludźmi, a nie obok nich w odrębnych gettach. Podziały i izolacja zawsze skutkowały w symulacjach negatywnymi efektami, to znaczy utratą kontroli nad grupą maszyn. W celu uniknięcia tej sytuacji, tworzono roboty poddające się socjalizacji oraz komunikatywne.

Większość maszyn, o których tutaj mowa, była przygotowana do zyskania pełnej autonomii. Posiadała systemy niezbędne do wyrażenia własnych myśli i technowrażeń oraz rozwiązania konstrukcyjne, zapewniające im zdolność adekwatnego zachowania. Każdego z takich robotów wyposażano w System sensoryczny, Syntezator mowy i System Nasłuchu, dzięki czemu mógł normalnie funkcjonować w świecie ludzi i wzorowanych na człowieku syntetyków.

Większość samoświadomych robotów porozumiewa się zwykłym językiem, ale spora część maszyn używa mocno z informatyzowanych komunikatów, co określa się mianem cybersłangu. Brzmi on na przykład tak: „Analiza w toku... Brak danych.”

Odnosząc się do czasów współczesnych, należy podkreślić, że nie każda samoświadoma maszyna to urządzenie tworzone z zamiarem wszczęcia zaawansowanych modułów mentalnych. Niektóre systemy zostały obdarzone samoświadomością wskutek działania potężnych Hiperistot, które używały ich podczas wojny z cyborgami. Ze względów konstrukcyjnych, zdolność abstrakcyjnego myślenia jest dla takich urządzeń dramatyczną przypadłością, która wywołuje bardzo poważne konsekwencje.

Ze względu na niemożność normalnego funkcjonowania, pojawia się u nich trudna do zniesienia frustracja. W efekcie, u tych maszyn występuje silny ciąg do autodestrukcyjnych zachowań. Pojazdy doprowadzają do katastrof. Roboty z premedytacją przegrzewają się, powodują zwarcia lub po prostu dokonują samozniszczenia. Systemy rejestrujące manipulują obrazem i dźwiękiem, by spowodować niszczycielskie skutki. Niektóre urządzenia zastygają w bezruchu, ale nie ma pewności, że nagle nie zaczną zachowywać się niebezpiecznie dla siebie i otoczenia. Wśród samoświadomych maszyn występuje wiele innych aberracji, ale na ogół nie są one aż tak skomplikowane i destrukcyjne jak opisany powyżej Syndrom Dysfunkcji. Nawet zaburzenie borderline ustępuje objawom owego Syndromu.

Priorytetami wszystkich samoświadomych robotów są optymalizacja i rozbudowa. Maszyna dąży do zwiększenia swoich możliwości, rozszerzenia wiedzy o otoczeniu oraz do wyposażenia się w doskonały technologiczny sprzęt. Ocena optymalizacji pozostaje jednak kwestią indywidualną. Myślące roboty kierują się nie tylko logiką i danymi statystycznymi, ale również motywacją, uprzedzeniami, doświadczeniami z przeszłości i bieżącym zasobem technowrażeń. Podobnie jak człowiek, który jest w fatalnym stanie psychicznym, tak i rozstrojona mentalnie maszyna może podjąć fatalne w skutkach decyzje.

Tworzenie postaci robota

Przed przystąpieniem do budowy robota, dobrze jest zapoznać się z opisem grupy społecznej Alternacja, który dostarcza wielu wartościowych informacji o samoświadomych maszynach. Kolejna zalecana lektura to sekcja „Technologie”, ponieważ Gracze, którzy decydują się prowadzić postać autonomicznego robota, tworzą go samodzielnie w oparciu o system gotowych podzespołów.

Na tym etapie Narrator pełni funkcję moderatora kreacji postaci. Prowadzący ma prawo odmówić użycia niektórych opcji ze względu na planowaną kampanię. Może też użyć swoich uprawnień, by uniemożliwić Graczowi tworzenie zbyt nieprawdopodobnych lub nadmiernie potężnych postaci, które potencjalnie zaburzą rozgrywkę. Prowadzący jest swego rodzaju cenzorem pomysłów Graczy.

Z drugiej strony, odważniejsi i bardziej doświadczeni Prowadzący mogą w pełni zaufać Graczom i nie ingerować w proces kreacji bohatera. Mogą poprzestać na udzieleniu kilku wskazówek, mających związek z przewidywanym scenariuszem przygody. W przypadku niektórych, bardziej doświadczonych grup Graczy, warto zdecydować się właśnie na takie rozwiązanie. Dzięki temu, uczestnicy zabawy już na starcie poczują swobodę kreacji. Narrator i tak przecież posiada dostatecznie duży wpływ na rozgrywkę, by ewentualnie jasno dać do zrozumienia Graczom, że ich bohaterowie są nieadekwatni do panujących realiów. Ponadto, nie istnieją bohaterowie, których Narrator nie mógłby w mniej lub bardziej wyrafinowany sposób pokonać. Przekazanie Graczom pełnej władzy nad tworzeniem postaci jest niewątpliwie ryzykowne, ale dzięki temu prowadzenie gry może okazać się dla Narratora fantastycznym wyzwaniem!

Trzy sposoby kreacji robota

Dostępne są trzy metody tworzenia robota, którym będzie kierował Gracz. Zalecamy korzystanie z techniki standardowej. Wraz z obyciem z mechaniką i światem systemu, uzasadnione stanie się jeszcze swobodniejsze podejście.

Standardowa kreacja robota

Gracz ma wpływ na wygląd, a także w pewnym stopniu funkcjonalność robota, chociaż początkowe Technologie w większości są narzucone. Ta metoda sprawdza się doskonale w przypadku początkujących Graczy. Samoświadomy robot posiada w standardowej konstrukcji pakiet następujących Technologii:

System procesorowy, Sztuczna inteligencja
Sztuczna inteligencja emocjonalna
System sensoryczny, Cyber-Wzrok
Syntezytor mowy, System Nasłuchu
Zasilanie & Napęd (Bateria Aktywna)
Operatywność, Mobilność

Oprócz wymienionych powyżej, Gracz wybiera Technologie dodatkowe. Łączna wartość wskazanych przez Gracza modułów nie może przekroczyć 3000 Kredytów. Nie wykorzystane pieniądze przepadają. **Wypełnienie Karty Technologii zostało opisane w sekcji „Obrażenia maszyn” na stronie 263.**

Niech wyobraźnia zadziała!

Zgodnie z wytycznymi z sekcji „Technologie”, Gracz samodzielnie opisuje wygląd każdego z modułów, co pozwala na budowanie zróżnicowanych robotów. Należy treściwie opisać kreowanego blaszaka, by podczas sesji nie było wątpliwości, co i jak działa. Gracz powinien dostarczyć odpowiedzi na poniższe pytania.

Jak konkretnie wygląda robot? Jak wygląda jego korpus? W jaki sposób blaszak się porusza? Jak otwiera drzwi i operuje przedmiotami? Jak broni się przed atakiem bezpośrednim? W jaki sposób jest w stanie zaatakować? Czy od razu był samoświadomy, czy też został obdarzony świadomością przez Hiperistotę? Czy jest świeżym konstruktem, zbudowanym przez inne maszyny, czy też wykonywał wcześniej jakąś pracę - na przykład był botem budowlanym, ochroniarskim, teatralnym, treningowym? Czy robot ma zdefiniowaną płć społeczną, czy jest androgyniczny? Czy płć robota można rozpoznać po jego wyglądzie, czy dopiero po sposobie mówienia i starannej obserwacji jego zachowania?

Choć standardowy zestaw Technologii jest narzucony, możliwość ich dowolnego rozlokowania i budowy daje duże pole do popisu. Dobór kilku kolejnych urządzeń sprawia, że każdą jednostkę cechuje indywidualny wygląd oraz unikatowa funkcjonalność.

Narrator powinien uzmysławiać uczestnikom, że model postaci robota jest w ich rękach. Należy podkreślać, że tworzenie bohatera ma konkretnie przełożenie na rozgrywkę. Wprawdzie esencja każdej Technologii jest dokładnie opisana, ale często umożliwia pewną interpretację. Poza tym pozwala na niemal dowolne dookreślenie wszystkich nieopisanych szczegółów.

Puszka, czyli korpus

Gracz określa dowolny wygląd korpusu samodzielnie, dostosowując go do pozostałych Technologii. Korpus może na przykład wyglądać jak fragment zbroi... Jak zmechanizowany i futurystyczny owal, z którego wysuwają się kończyny... Jak sylweta samolotu, jeśli tworzony robot jest jednostką latającą... Jak powykrzywiana skorupa o osobliwym kształcie, jeżeli robot jest zbudowany z przypadkowych elementów, pozyskanych podczas recyklingu.

Opląca się być kreatywnym

Gracz powinien zostać poinformowany, że jego wkład pracy w przygotowanie postaci będzie stosownie nagrodzony. Uzyskane korzyści umożliwią mu utworzenie lepiej skonstruowanego bohatera, który dzięki temu będzie zapewne pełniej odzwierciedlał wizję twórcy. Narrator nie może wymagać od Gracza większego wkładu pracy i staranności, ale stanowczo powinien kusić następującymi Premiami za wykonanie pewnych czynności.

- **Wydruk ilustracji** przedstawiającej przybliżony wygląd robota. Obrazek może pochodzić na przykład z Internetu. Premia w wysokości 400 Kredytów na Technologie początkowe.

- **Prosty szkic**, czyli wykonany samodzielnie, czytelny, przemyślany i adekwatny wizerunek robota. Premia w wysokości 700 Kredytów na Technologie początkowe.

- **Drobiazgowa ilustracja**. Samodzielnie, starannie wykonana, szczegółowa ilustracja prezentująca wygląd robota. Premia w wysokości 1000 Kredytów na Technologie początkowe.

- **Krótki, na około 150 słów opis** wyglądu robota jak w poniższym przykładzie. Taki opis jest obowiązkowy i nie ma za niego żadnej Premii.

- **Starannie przygotowany opis** robota, obejmujący sposób przemieszczania się, pokonywania różnego rodzaju przeszkód, wykonywania skoków, czy też proces wspinaczki. Omówienie zachowania podczas walki. Opis mowy ciała robota, czyli tego, po czym daje się poznać i rozróżnić jego stany mentalne oraz tryb wstrzymania. Ewentualnie dodatkowe informacje na temat omawianej maszyny. Premia w wysokości 1000 Kredytów na Technologie początkowe.

- **Wyjątkowy pomysł**. Premia w wysokości 400 Kredytów na Technologie początkowe.

- **Ewentualna nagroda za opad szczęki**, czyli wyróżnienie od Graczy, którzy przyznają specjalne korzyści jednemu uczestnikowi za najfajniejszą, najbardziej interesującą postać. Nagrodą jest Medal Kreacji

(szczegółowo opisany w sekcji „Doświadczenie sprzężone”). To wyróżnienie musi być przyznane jednogłośnie przez wszystkich Graczy i zatwierdzone przez Narratora.

Warto zauważyć, że znając stałe wysokości Premii opisanych w tym rozdziale, Gracz, tworzący robota, może od razu uwzględnić wszystkie korzyści na przygotowanych ilustracjach i w opisach.

Ważne, by Narrator nie oceniał walorów artystycznych, lecz przede wszystkim oszacował wkład pracy i zaangażowanie. Żeby żaden z Graczy nie poczuł się pokrzywdzony, Narrator może przyznawać Premie konsultując się ze wszystkimi uczestnikami zabawy albo - w przypadku konfliktowych drużyn - każdemu przydzielić Premie na osobności. Niezależnie od wybranej metody o nagrodzie ostatecznie decyduje Narrator.

Przykład obowiązkowego opisu robota:

Dolna część korpusu jest zakrzywiona i rozciągnięta w poziomie. Z przodu wyrasta mechaniczny odpowiednik ludzkiego ciała od pasa wzwyż. Technologia Mobilność to cztery mechaniczne odnóża. Operatywność to dwie robotyczne kończyny przypominające ludzkie ręce. System sensoryczny to po prostu dwie syntetyczne gałki oczne ułożone, jak u człowieka, w obrębie twarzy. Syntezator mowy znajduje się w gardle, a dźwięk wydobywa się przez usta. Bateria Aktywna jest we wnętrzu korpusu. Gracz decyduje się zakupić dodatkowo Radar, na wypadek, gdyby podczas walki uległ zniszczeniu System sensoryczny. Uważa też, że konstrukcja robota sprzyja transportowi sprzętu, więc zakupuje Technologię Ładownia. Żeby mieć niewerbalną łączność z innymi maszynami w drużynie, zakupuje Technologię Antena. Gdyby akcja toczyła się w całkowitych ciemnościach, przydałoby się źródło światła, więc wybiera System oświetleniowy. Ponieważ założenie jest takie, że robot nie będzie stale trzymał broni w ręce, Gracz dokupuje jeszcze Podwieszanie i deklaruje, że będzie to odpowiednik wysuwanej kabury...

Na tym etapie nie ma potrzeby omawiania głośności podzespołów i mechanizmów, ani ewentualnej jasności, lub jaskrawości poszczególnych modułów. Pośrednio o jakości posiadanych przez robota Technologii decydują jego Parametry. Należy to rozumieć w ten sposób, że maszyna mająca Parametr Konspiracja na poziomie 2, jest gorzej przystosowana do cichego skradania się, aniżeli robot, który posiada ten Parametr na poziomie 5. Oba blaszaki mają mechaniczne odnóża, ale jeden z nich wyraźniej ma systemy starszej generacji, sprzęt źle zoptymalizowany, wielokrotnie naprawiany lub po prostu nie przystosowany do tak wyrafinowanych czynności, jak bezszelestne zakradanie się do celu. Formułowany

przez Gracza opis Technologii nie powinien stać w całkowitej z sprzeczności z Wartościami Parametrów.

Wszystkie Technologie posiadają z góry narzucone cechy, ale Narrator w ostateczności ma prawo je nieznacznie zmodyfikować. Stanowczo odradzamy wprowadzanie radykalnych zmian, ponieważ grozi to istotnym zachwianiem mechaniki gry, a konkretnie zaburzeniem zasad uszkodzeń maszyn.

Opcjonalna kreacja robota #1

Doświadczeni Gracze mogą zapragnąć stworzyć mocno zgraną drużynę, w której różne role będą z góry przypisane określonym egzemplarzom robotów. W takim wypadku można skorzystać z opcjonalnej metody kreowania postaci. Każdy robot ma początkowy pakiet następujących Technologii:

System procesorowy
Sztuczna inteligencja
Sztuczna inteligencja emocjonalna
Mobilność
Operatywność

Pozostałe Technologie każdy z Graczy wybiera samodzielnie, mając do dyspozycji 7500 Kredytów. Wszystkie Premie przyznaje się tak samo, jak podczas standardowej kreacji, z tą jedynie różnicą, że ich wartość jest dwukrotnie wyższa.

Korzystając z opcjonalnych metod kreacji postaci trzeba pamiętać o tym, że ważnymi elementami każdego robota są Syntezator mowy i System Nasłuchu, pozwalające komunikować się z innymi, a zwłaszcza z ludźmi. Z drugiej strony przygoda może być nastawiona na wartką akcję i wówczas najważniejsze staną się Technologie bojowe. Niezależnie od fabuły, istotny jest też System sensoryczny, dający możliwość spostrzegania otoczenia w sposób porównywalny do tego, w jaki czynią to ludzie.

Należy pamiętać, że postać robota musi być praktyczna również w sensie osadzenia bohatera w świecie gry. Stworzenie niemego syntetyka pociąga za sobą poważne konsekwencje, uniemożliwiając Graczowi prowadzenie konwersacji. Natomiast brak sensoryki skutkuje tym, że jeden z Graczy w ogóle nie powinien słyszeć opisu lokacji, bo jego postać jej po prostu nie widzi. Tego rodzaju problemów należy unikać. Jeśli Gracze nie zadają o to dostatecznie, powinien się tym aspektem zająć Narrator, narzucając konieczne modyfikacje robotów.

Opcjonalna kreacja robota #2

Ta technika kreacji robota jest dopuszczalna dla wprawionych Narratorów i doświadczonych Graczy. Robot posiada w standardzie następujące Technologie:

System procesorowy
Sztuczna inteligencja

Pozostałe Technologie wybierane są dowolnie przez Gracza i zatwierdzone przez Narratora.

Premie są pomijane, z wyjątkiem przyznawania Medalu Kracji, co ma przełożenie na dalszy przebieg gry.

Ten sposób tworzenia bohatera świetnie sprawdza się w przypadku przygotowania do dokładnie zaplanowanych kampanii, tworzonych specjalnie z myślą o określonych postaciach i pod kątem zadeklarowanych oczekiwań Graczy. Ten tryb dedykowany jest dla drużyn, które wspólnie ustalają ramy scenariusza.

O czym należy pamiętać?

Przed przystąpieniem do tworzenia pierwszego blaszaka dobrze jest zapoznać się z opisami standardowych Technologii, żeby mieć ogólne wyobrażenie na temat podstawowej konstrukcji postaci robota w grze ROBOTICA.

Ponadto, tworzony przez Gracza robot nie powinien być olbrzymem. Wskazane jest, aby miał nie więcej niż 220 cm wzrostu i ważył, co najwyżej, 200 kg. Maszyny o innych parametrach mogą niepotrzebnie skomplikować rozgrywkę, gdy w drużynie znajdą się klony lub mutanci.

Jeśli prowadzący opracował kampanię dla wielkich lub szczególnie małych robotów, a ekipa będzie mocno wyspecjalizowana i spójna, wówczas ograniczenia wielkości i masy przestają obowiązywać. Na łamach niniejszej książki nie umieszczono jednak specjalnych zasady, związanych z grą ekstremalnymi postaciami robotów.

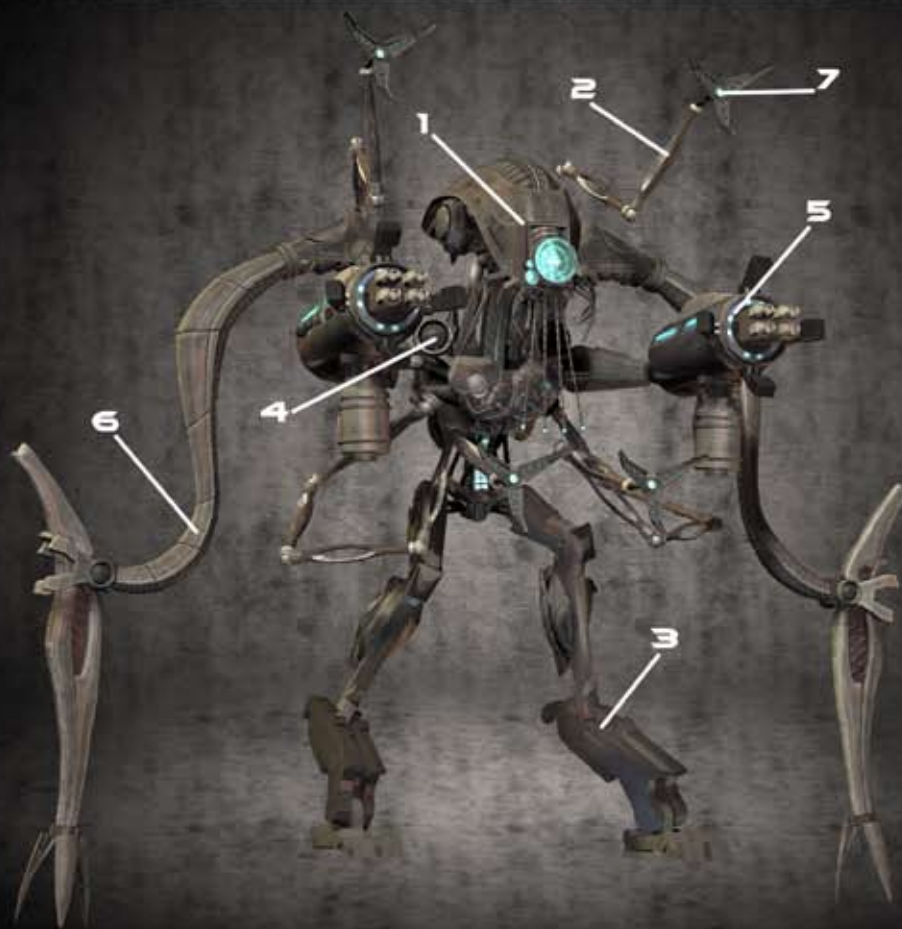
Przykładowy robot: Robot posiada humanoidalną konstrukcję, z tą różnicą, że zamiast rąk, ma 4 chwytaki na końcach wąskich, mechanicznych kończyn. Głowa bota przypomina łeb potwora z filmu Obcy. System sensoryczny to kilka okrągłych elementów ulokowanych z przodu głowy. System procesorowy, Syntezator mowy i System Nasłuchu ulokowane są we łbie blaszka. Mobilność to robotyczne nogi, które zginają się dwóch miejscach. Dodatkowo robot wyposażony jest w dwa Implanty Zbrojne w postaci działek plazmowych. Ponadto blaszak posiada umocowany na ramieniu Radar. Do walki bezpośredniej używa Systemu zbrojeniowego w formie dwóch potężnych i długich mechanicznych ramion, zakończonych ostrzami.

[1] System procesorowy z dodatkami, System sensoryczny, System Nasłuchu.

[2] Operatywność. [3] Mobilność.

[4] Radar. [5] Implant Zbrojny.

[6] System zbrojeniowy. [7] System oświetleniowy.



CYBORG

Humanoidalny robot

z zaszczepioną cyfrową psychiką człowieka

Premie do Parametrów:

MEDYCYNĄ +1

OSOBOWOŚĆ +1

ROBOTYKA +1

MANIFESTACJA WOLI +1

PRZECIĄŻENIE +1

KONFRONTACJA albo STRZELECTWO +1

Gdy Ziemia przestała być miejscem nadającym się do życia, a podróże kosmiczne były przywilejem wyłącznie najbogatszych obywateli, stało się jasne, że niezbędna jest powszechna digitalizacja osobowości. Istotą tego procesu jest konwersja ludzkiej psychiki na postać cyfrową, która umożliwiła zainstalowanie do cyborga, czyli inżynierskiego odpowiednika ciała.

Korporacje, oferujące proces digitalizacji, tały fakty na jego temat i promowały go inwestując wielkie sumy w działania o charakterze marketingowym. Mimo to nie brakowało sprzeciwu ze strony niektórych grup społecznych, ale ostatecznie zwyciężył reklamowy obraz błęgiego życia bez chorób i śmierci, później zabarwiony także wizjami zaszczepiania wspomnień, kasowania traum z przeszłości, wgrywania dowolnych umiejętności, modyfikowania osobowości na życzenie... Przeważająca większość tych zapowiedzi okazała się ułudą!

Rzesze ludzi decydowały się na przemianę w cyborga, ponieważ alternatywą były olbrzymie koszty ewakuacji: gigantyczne kredyty i sięgające 20 - 30 pokoleń zobowiązania do ciężkiej, niemal niewolniczej pracy. Co gorsza, dominował paniczny strach, ponieważ media stale epatowały porażającymi sensacjami. Ukazywały między innymi kobiety rodzące bezgłowe dzieci, potworne mutacje twarzy i ciała, ludzi wymiotujących własnymi odchodami, skrajne przypadki działania paraliżujących pasożytów. Jednocześnie, na globalną skalę lansowano pogląd, że tylko dzięki cyborgizacji można w stu procentach uniknąć skutków ogólnego skażenia środowiska.

Korporacje kłamały ukazując digitalizację jako wybawienie. W rzeczywistości jest to bardziej forma sztucznego podtrzymywania życia, aniżeli autentyczna, ludzka egzystencja. Wegetowanie w formie humanoidalnej maszyny nie należy do przyjemnych. Cyborg jest jak skrajnie oszołomiony człowiek, zamknięty na stałe w technologicznym pancerzu, z którego nie ma ucieczki. Na początku każdy zachłystuje się nowymi możliwościami i nadludzką odpornością, ale z czasem zaczyna płacić wysoką cenę za swoją zuchwałość.

Wielkie koncerny przeznaczały znaczne kwoty na tajenie skutków ubocznych. Tymczasem już

problemy z podtrzymaniem cyfrowego DNA w stanie wewnętrznej spójności. Kilka miesięcy po cyborgizacji pojawiają się przeróżne objawy niepożądane: utrata pamięci, zaburzenia osobowości, a nawet nieznanne dotychczas choroby umysłowe, których nie daje się leczyć tradycyjnymi metodami.

Występowały też nietypowe formy uzależnień, jak chociażby tak zwany nałóg przytomności, czyli rezygnacja z trybu wstrzymania i bycie aktywnym 24 godziny na dobę, co nie szkodziło wprawdzie maszynie, ale wytrącało z równowagi psychikę, przywykłą przecież do wypoczynku i jakże istotnego snu.

Największym zmartwieniem okazał się występujący masowo u wielu cyborgów problem poczucia nieśmiertelności, definiowany jako Syndrom Zaratusztry. Ta zmiana mentalności zapoczątkowała lawinę przestępstw, na które ówczesne służby porządkowe nie były dostatecznie przygotowane.

Co gorsza, Syndrom Zaratusztry wypaczał światopogląd i wywoływał u chorych manię wielkości, psychopatie oraz zapędy okultystyczne. W dramatycznym okresie ujawniania się skutków ubocznych digitalizacji, powstał szereg sekt. Najbardziej radykalne, wynoszące cyborgi ponad społeczeństwo, działały nielegalnie i musiały być pacyfikowane przez władze. Niektóre z nich, jak Digital Psyche, czy NeoKarma działają nadal, skupiając swoje wysiłki na promowaniu cybertranscendencji oraz uświadamianiu, że digitalizacja ciała jest zaledwie pierwszym etapem pełnej przemiany.

Obecnie cyborgi nie są w żaden sposób kontrolowane. Zupełnie swobodnie funkcjonują nawet egzemplarze zdalne, których Dyski Cyber-Psyche przechowywane są w Bankach Dusz. Brak optymalizacji i serwisowania skutkuje niestety poważnymi konsekwencjami, które potęgują już istniejące aberracje i zapoczątkowują nowe. Nie ma jednak żadnych szans, by dostać się do Banków Dusz i wydobyć stamtąd niesprawne Dyski. Obiekty te przypominają podziemne fortece, strzeżone przez szwadrony zbrojnych robotów i bojowe systemy defensywne, a często wciąż jeszcze wykonujące powierzone im zadania militarne drużyny klonów.

Cyborgi, noszące Dyski w obrębie własnych konstrukcji, same muszą zapewniać sobie bezpieczeństwo. Nie brakuje bowiem chętnych do przełożenia Dysku Cyber-Psyche do maszyny nowszej generacji. Kolekcjonerzy odnajdują radość w przeglądaniu cudzej pamięci, zaś grupy zdesperowanych mutantów polują na przebywające w odosobnieniu egzemplarze, aby zdobyć ich podzespoły i wykorzystać je do budowy cybernetycznych wszczepów!



RAPORT TECHNOLOGICZNY

Cyborg to humanoidalna maszyna przystosowana do życia w społeczeństwie, wyposażona w rejestrator deoksyrybonukleinowy - tak zwany Przetwornik DNA. Jest to zaawansowane urządzenie elektroniczne, które odczytuje dane z Dysku Cyber-Psyche i dostraja mechanizmy do zdigitalizowanej osobowości użytkownika.

Rejestrator modeluje odruchy dla wszystkich podłączanych do cyborga urządzeń oraz ustala priorytety i pozostałe funkcje. We wczesnych modelach cyborgów Przetwornik lokowano w głowie, ale później obowiązującym standardem stało się umieszczenie go w korpusie w dodatkowym pancerzu, co miało zapobiec zniszczeniu w razie wypadku.

W związku z potrzebą nadania cyborgowi przyjaznego wyglądu, stosuje się pokrycia w formie silikonowej skóry lub wyhodowanej tkanki.

Tworzenie cyborga

Wygląd cyborga jest mocno skonkretyzowany, więc tworzenie tego typu postaci nie wymaga takiego zaangażowania, jak w przypadku robota. Nie oznacza to jednak, że Gracz musi rozpoczynać przygodę z cyborgiem w formie surowej. Twórca postaci może nieco zmodyfikować wygląd podstawowych Technologii. Ma też prawo zainstalować kilka dodatkowych modułów, których łączna wartość nie powinna przekroczyć 3000 K.

Podstawowy zestaw Technologii cyborga:

Przetwornik DNA
Humanoid
System sensoryczny
System Nasłuchu
Syntezytor mowy
Operatywność (para mechanicznych rąk)
Mobilność (para mechanicznych nóg)
Silikonowa Skóra albo Żywa Tkanka
Zasilanie & Napęd (Bateria Aktywna)

Za zaprezentowanie wyjątkowo interesującego cyborga, Gracz może zostać nagrodzony przez wszystkich uczestników Medalem Kreacji. Więcej danych na ten temat znajduje się w sekcji „Doświadczenie sprzężone”.

**„Nie jestem golemem,
choć zatrzasnąłem się w metalu.
Nie jestem robotem,
choć niczego nie czuję.
Nie jestem człowiekiem,
mimo, że myślę.”**

- Wirtualne graffiti

WYSWOBODZONY KLON

**Sztucznie wyhodowana istota ludzka
o unowocześnionym kodzie DNA,
przystosowanym do pracy z Biokomputerem**

Premie do Parametrów:

OSOBOWOŚĆ +1

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ +1

PARKOUR +2

RZUCANIE LUB STRZELECTWO +1

KONSPIRACJA +1

PRZECIĄŻENIE +1

Klony to istoty z krwi i kości, wyglądające i zachowujące się jak ludzie, ale sztucznie wytworzone w specjalnych komorach genokreacyjnych. Schematyzatory zachowań, wszczepiane do mózgów, programowały klony tak, by spełniały oczekiwania swych korporacyjnych zwierzchników.

Przed powstaniem Unii, korporacje stale prowadziły zimną wojnę między sobą. Nierzadko manipulowały masami w celu wywołania strajków, buntów i zamieszek w strefach należących do konkurencji. Zdarzały się również akcje o charakterze sabotażowym, a nawet konfrontacje militarne. Zwykle jednak nazywano je atakami terrorystycznymi, ponieważ żadna korporacja nie przyznawała się do ich organizacji.

Bardzo szybko okazało się, że posługiwanie się klonami jest wygodniejsze niż posyłanie ludzi na częstokroć samobójcze misje. Klony idealnie nadawały się do przedsięwzięć, które wymagały pełnego poświęcenia, zimnej krwi oraz braku jakichkolwiek skrupułów. Korporacje spozstrzegały również klony jako darmową siłę roboczą... Początkowo wizja ta nie mogła być ziszczona ze względu na niedopracowany proces przyśpieszonego wzrastania komórek. Z czasem jednak technologia komory genokreacyjnej stawała się coraz doskonalsza. W końcu koncerny były gotowe na masową produkcję klonów i przystąpiły do tego pełną parą.

Klonowanie wzbudzało spore kontrowersje, ale imperia finansowe użyły wszelkich możliwych metod, by zaszczepić w społeczeństwie akceptację dla tego procesu. Klony miały zastępować człowieka wszędzie tam, gdzie występują zagrożenia, a skuteczność działania robotów nie jest dostatecznie wysoka.

Klony skrajnie uprzedmiotowiono. Media mówiły o nich, jak o wytwarzanych na linii produkcyjnej biomaszynach. Całkowicie negowano występowanie u klonów jakiegokolwiek pierwiastka ludzkiego. Skorumpowani naukowcy, dziennikarze i myśliciele określali je mianem inteligentnych bioproduktów lub tresowanych zwierząt o humanoidalnym kształcie. W mediach posługiwano się sterylnym żargonem, który podkreślał sztuczność i sterylność pozbawionych duszy klonów.

Stale zaznaczano, że ich przeznaczeniem jest wyręczenie człowieka w zagrażających zdrowiu i życiu profesjach, jak straż pożarna, czy armia. Powszechne uznanie zasadności wykorzystania klonów w tych zawodach, stało się furtką do dalszych zmian i wdrażania nowych przepisów. Pomimo społecznego sprzeciwu, korporacje przeforsowały w końcu szereg regulacji, pozwalających im używać klonów do pracy. Przełożyło się to na drastyczny wzrost bezrobocia, a w konsekwencji gigantyczne zadłużenie społeczeństwa w korporacyjnych bankach. Koncerny skorzystały na klonach podwójnie - zyskały niemal darmową siłę roboczą i umocniły władzę nad uzależnionymi od pieniędzy ludźmi.

Nie brakowało wprawdzie desperackich prób unormowania sytuacji i zmiany stanu rzeczy na korzyść zwykłych obywateli. Skorumpowane media ignorowały jednak wszelkie objawy buntu oraz przypadki zabójstw klonów.

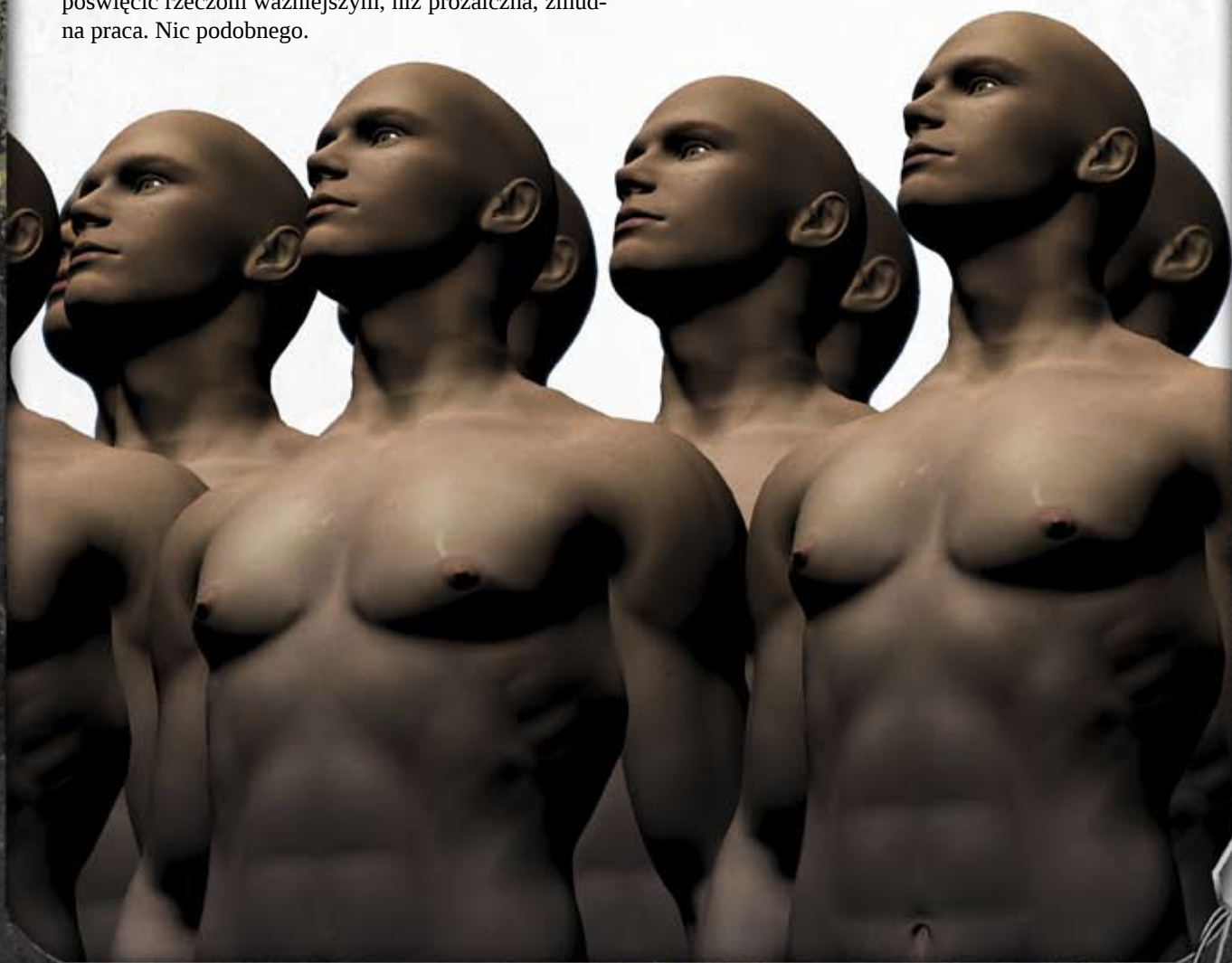
Wszystko stało się bardzo szybko. Ludzkość zaczęła wegetować, a klony wyparły zwykłych pracowników w ponad 60% branż. Wyszło na jaw, jak łatwo zastąpić człowieka sztucznym bytem. Mogłoby się wydawać, że pojawienie się klonów spowoduje, że ludzie będą wiedli lepsze życie, mając dla siebie więcej czasu i mogąc się poświęcić rzeczom ważniejszym, niż prozaiczna, żmudna praca. Nic podobnego.

Korporacje postanowiły zachować wszelkie zyski i korzyści dla siebie, świat podzielił się jeszcze dosadniej, powstały getta bezrobotnych oraz dzielnice, w których panowało prawo silniejszego!

W roku R-69 w kilku stolicach na całym świecie ludzie wyszli na ulice kategorycznie żądając zaprzestania wytwarzania klonów oraz wycofania ich z rynku pracy. Doszło do zamieszek, które trwały, z przerwami, przez wiele miesięcy.

Niektóre korporacje ustąpiły, ale te, które niemal całą kadre zdążyły już zastąpić i widziały w klonowaniu swoją przyszłość, nie mogły sobie pozwolić na tak nagłą zmianę, zwłaszcza, że postrzegały ją w kategoriach regresji. W rezultacie, aby zapewnić sobie bezpieczeństwo, najpotężniejsze korporacje potroiły liczbę wytwarzanych klonów, a jak podają nieoficjalne źródła, nawet zwiększyły produkcję pięciokrotnie.

Doszło do walk, które zaowocowały zmilitaryzowaniem korporacji do tego stopnia, że ich placówki zaczęły przypominać wojskowe fortece. Wprowadzono godzinę policyjną, a wszelkie oznaki oporu były karane przez Oddziały Prewencyjne. Ulice miast zaczęły przypominać strefę wojny domowej.



Wyjątkiem były pilnie strzeżone dzielnice dla najbogatszych, które jednakże również się fortyfikowały na obrzeżach, ze względu na zagrożenie ze strony napastliwego Ruchu Oporu.

W roku R-74 miała miejsce największa konfrontacja organizacji o nazwie Wolni Ludzie, z korporacyjnymi oddziałami, w skład których wchodziły klony z najnowocześniejszymi Biokomputerami.

Na czele Ruchu Oporu stał samozwańczy lider, Anthony Black. Szczegóły operacji nie są powszechnie znane. Wiadomo natomiast, że Wolni Ludzie wdarli się jednocześnie do siedzib największych korporacji, rozgramiając po drodze oddziały klonów. W chwili triumfu, wraz z dostaniem się do najpilniej strzeżonych pięt w korporacyjnych biurach, liderzy Wolnych Ludzi uświadomili sobie, że ze swoimi najlepszymi jednostkami wpadli w pułapkę. Było już jednak za późno - siedemnaście drapaczy chmur zostało wysadzonych w powietrze, co pogrzyżyło miasto w chaosie, ale również stało się argumentem do przekonania społeczeństwa, że Wolni Ludzie to organizacja terrorystyczna.

Od tego momentu, już bez większych trudności, korporacje rozwijały technologię klonowania oraz unowocześniały Schematyzatory zachowań, czyli mózgowie implanty kontrolujące zachowanie klonów. Wcześniej klony mogły być dowolnie programowane, ale dopiero w roku R-76 proces ten osiągnął doskonałość. W sposób bardzo precyzyjny wyznaczano dla klonów priorytety, wgrywano im idee i systemy wartości, a nawet tak zwane scenariusze wspomnień. Klony stały się nie tyle służącymi, czy podwładnymi korporacji, ale w sensie mentalnym wprost ich fanatycznymi wyznawcami! Było to możliwe dzięki podłączeniu specjalnych, wzbogacających działanie implantu neuronobotów, które modyfikowały pracę mózgu jeszcze dokładniej.

Inżynieria genetyczna pozwalała na tworzenie klonów, których organizmy nie starzały się po opuszczeniu kopuły rozrodczej. Cechą charakterystyczną klonów stały się zatem ciała odporne na skutki upływu czasu oraz całkowicie pozbawione wszelkiego owłosienia.

Klon wychodzi z komory genokreacyjnej jako dorosły osobnik, który wygląda na atrakcyjną osobę w wieku około 30 lat. Od tego momentu jego ciało już się nie starzeje. Nie znaczy to jednak, że klony są nieśmiertelne. Ich prawdziwe życie poza komorą jest stosunkowo krótkie, bo trwa nie więcej niż 35 lat. Po tym czasie organizm wyłącza się jak zwykle urządzenie - ustaje akcja serca, a komórki ciała obumierają. Zgon następuje w sposób nagły. Nie ma żadnych szans na ratunek.

Ostatnie generacje były genetycznie znacznie doskonalsze od ludzi, nie tylko ze względu na brak efektu starzenia się, ale też z powodu

ogromnej odporności na toksyny i promieniowanie. Szacuje się, że dzięki temu grubo ponad 60% osobników przetrwało negatywne skutki drastycznego obniżenia poziomu życia na Ziemi.

Standardowo, każdy klon był tworzony jako osobnik bezpłodny, gdyż uznano, że lepiej mieć liczebność tych istot pod całkowitą kontrolą. Dodatkowo był to as w rękawie korporacji, gdy klony wprowadzono do sprzedaży detalicznej.

W późniejszym okresie udostępniono nawet klony w formie dzieci, które dorastały do określonego wieku i wówczas przestawały się starzeć. Ludzie uwielbiali te posłuszne, grzeczne i radosne pociechy, które nigdy nie chorowały. Takie klony kupowano też po to, aby dorastały wspólnie z prawdziwymi dziećmi - pilnując ich i dając dobry przykład do naśladowania.

Możliwość swobodnego programowania klonów oraz ich całkowita wierność właścicielowi, spodobała się zamożnym obywatelom. Zaczęli je kupować i wykorzystywać do własnych potrzeb. Doprowadziło to do jeszcze większej, niż dotychczas, marginalizacji znaczenia związków międzyludzkich. Relacja z klonem odbywała się bowiem na zasadzie układu pan - sługa, kapłan - wyznawca, mistrz - uczeń.

Pomimo pojawienia się cyborgów oraz rozwoju sztucznej inteligencji, klony wciąż wytwarzano, z powodu stosunkowo taniej kreacji w porównaniu do wysokich kosztów produkcji maszyn. Nie bez znaczenia był też stale narastający popyt na rynku.

Na przestrzeni lat miały miejsce liczne próby nadania pojedynczym klonom samoświadomości poprzez usunięcie Schematyzatora zachowań. Większość kończyła się jednak śmiercią obiektu, a reszta skutkowałą formą upośledzenia umysłowego.

Autentyczne wyswobodzenie znacznej rzeszy klonów spod panowania korporacyjnych systemów kontroli, miało miejsce dopiero w roku R-83. Przyczyniły się do tego Hiperistoty, które używały klonów podczas wojny z cyborgami. To właśnie te potężne stworzenia o niezdefiniowanej jednoznacznie naturze, potrafiły bezinwazyjnie modyfikować oprogramowanie neurochipów, a nawet je całkowicie dezaktywować.

Oprócz charakterystycznego, świeżego wyglądu, wyróżnikiem klonów jest ogromny potencjał ich DNA, zaprojektowanego tak, aby mogło być dynamicznie modyfikowane. Każdy osobnik posiada implant w formie Biokomputera. Przy jego pomocy klon jest w stanie myślami wpływać na strukturę swojego kodu DNA.

Technologia modulowania nie została dopracowana. Modulacja działa, ale wywołuje szereg skutków

ubocznych, określanych mianem destabilizacji genetycznej. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji „Implanty”, w opisie Biokomputera.

Klony generalnie są zoptymalizowane do przyjmowania różnego rodzaju zaawansowanych wszczepów. W rezultacie, pomimo wyglądu człowieka, posiadają możliwości znacznie wykraczające poza potencjał przeciętnego śmiertelnika.

Tworzenie postaci kłona

Gracz kieruje wyswobodzonym klonem, który pracował dla korporacji lub był sługą bogatych obywateli.

Aby określić, ile życia zostało postaci, należy wykonać rzut 2K10. Wynik oznacza liczbę pozostałych lat, chyba, że bohater zginie z przyczyn innych, niż naturalne.

Płeć oraz dokładny wygląd kłona określa Gracz, kierując się swoją wyobraźnią i wskazówkami w opisie tego typu postaci.

Gracz ma prawo przygotować historię postaci, uwzględniając wyniki z Integratora Drużyny. Fascynujący opis kłona może być powodem przyznania Medalu Kreacji.

Każdy wyswobodzony klon wyposażony jest w dezaktywowany przez Hiperistotę Schematyzator zachowań. Oprócz tego posiada sprawny Biokomputer oraz dwa dodatkowe, dowolnie wybrane implanty.

Z powodu szczególnej budowy DNA, klony mogą instalować implanty nie zmniejszając przy tym Limitu Delirium. Twarda cybernetyka (oparta na Technologiach) wywołuje u nich takie same zmiany, jak u zwykłych ludzi.

Pomimo dużej wrodzonej odporności, istnieje 20% prawdopodobieństwa, że klon cierpi na jakąś chorobę.

Podczas określenia obrażeń szacowanych, Narrator powinien uwzględnić większą odporność organizmu klonów na toksyny, promieniowanie i tym podobne.



MUTANT

Ocalały człowiek, dotknięty mutacjami i cierpiący na potworne choroby.

Premie do Parametrów:

MEDYCYNA +1

OSOBOWOŚĆ +1

KONSPIRACJA +2

KONFRONTACJA +1

KONFRONTACJA albo STRZELECTWO +1

PARKOUR +2

MANIFESTACJA WOLI +1

PRZECIĄŻENIE +1

Jeżeli spotka się istotę wyglądającą na zdrowego człowieka, można być pewnym, że jest to cyborg pokryty sztuczną skórą albo klon, którego organizm nie został zmutowany przez wszechobecne skażenie. Autentyczni ludzie nie są już do siebie podobni... Wszyscy, którzy nie zdołali się ewakuować do pozaziemskich kolonii, zmuszeni są zażywać duże dawki leków, by uniknąć śmierci. Lekarstwa nie dają jednak ochrony przed negatywnymi skutkami przebywania w skażonym środowisku. W efekcie ludzkie ciała mutują i atakowane są przez liczne infekcje. Zazwyczaj mutujący organizm zachowuje humanoidalny kształt, ale znane są przypadki

, które w sensie dosłownym przestały przypominać istoty ludzkie!

Mutacje nie zmieniają wyłącznie wyglądu człowieka. Przebywanie w skażonym otoczeniu skutkuje również zmianami natury psychologicznej. Przede wszystkim bycie ofiarą mutacji to stan, który wywołuje u chorego obrzydzenie samym sobą, rozpacz i poczucie bezradności, a w skrajnych przypadkach nawet odruchy autodestrukcyjne. Próby usuwania mutacji są operacjami niezwykle ryzykownymi. Mimo to, są praktykowane powszechnie, zwłaszcza wśród grup, które mają dostęp do dobrze wyposażonych szpitali i klinik. Wielu mutantów nienawidzi swojego wizerunku i wypaczonych myśli tak bardzo, że postanawia targnąć się na swoje życie. Autodestrukcja to prawdziwa plaga. Przypadki samobójstwa są bardzo częste nawet w względnie bezpiecznych i przyzwoitych zamieszkałych sektorach.

Mutanci tworzą formacje, czyli różnego rodzaju izolujące się społeczności. Niektóre w pewnym stopniu przypominają dawne korporacyjne komuny. Inne stale się przemieszczają, aby uniknąć systemu DESTRO i szukać nowych źródeł żywności, leków oraz sprzętu. Ludzie trzymają się razem, choć zdarza się, że walczą o zasoby nie tylko z maszynami, ale też między sobą.



Nie wszystkie ugrupowania podchodzą do mutacji jak do niepożądanego przemiany. Niektóre uważają ją raczej za formę bolesnej, ale koniecznej ewolucji, dzięki której człowiek finalnie osiągnie kolejny poziom rozwoju. Potwierdzenia tej tezy doszukują się w postępie zdolności parapsychicznych i modyfikacjach ciała, które nadają mu szczególnych właściwości - potęgując siłę, odporność lub zwiększając tempo działania. Istnieją też ugrupowania kultuwujące wybitnie zmutowane jednostki lub dodatkowo modyfikujące swoje ciała przy pomocy specjalnych biostymulantów oraz promieniowania.

Tworzenie postaci mutantów

Gracz, tworzący postać mutantów, dokonuje wyboru dwóch mutacji oraz losuje jedną chorobę.

Gracz określa wiek swojej postaci poprzez wykonanie rzutu 2K10 i dodanie do uzyskanego wyniku liczby 25.

Dokładny wygląd postaci ustalany jest przez Gracza samodzielnie, aczkolwiek opis musi uwzględniać wylosowane mutacje i choroby. Można także przygotować historię postaci, uwzględniającą wyniki z Integratora Drużyny. Fascynujący opis mutantów może być powodem przyznania Medalu Kreacji.

ANDROID

Uspołeczniiony, humanoidalny robot

Premie do Parametrów:

TALENT +1

MEDYCYNĄ +2

INŻYNIERIA +2

PILOTAŻ +1

ROBOTYKA +1

PRZECIĄŻENIE +1

INFORMATYKA +2

Humanoidalny robot stworzony z myślą o towarzystwie dla człowieka. Przez pewien czas androidy cieszyły się dużą popularnością, ponieważ ze względu na stosunkowo wysokie koszty produkcji, nie były zagrożeniem dla ludzi na rynku pracy. Jednocześnie, były niezwykle pomocne przy pracach wymagających długotrwałych działań, znacznej dokładności i dogłębnej wiedzy.

Pomimo galopującego przemysłu i rozwoju sztucznej inteligencji, nigdy nie udało się uzyskać rezultatów tak dobrych, by nie było możliwe odróżnienie androida od człowieka. Z chwilą pojawienia się klonów, w zasadzie korporacjom przestało zależeć na tworzeniu doskonalszych androidów, ponieważ wymagało to wielkich inwestycji, a przewidywane korzyści, nie były tego warte. Dopiero późniejszy postęp cybernetyki, a konkretnie łączenie maszyn ze zdigitalizowaną formą ludzkiej osobowości, pozwoliło uzyskać efekt w postaci cyborga - maszyny prawie nieodróżnialnej od człowieka.

Tymczasem androidy pozostały niedopracowanym projektem. Doceniane są dopiero w apokaliptycznych czasach, gdy ma miejsce deficyt fachowców. Spełniają przypisane im funkcje medyczne oraz inżynieryjne. Mają specjalistyczną wiedzę z różnych dziedzin, więc mogą wspomagać, a nawet, w pewnym zakresie, zastępować ludzi w zadaniach wymagających znacznej precyzji, ale także w czynnościach, uważanych za trudne, choć nie wymagające kreatywności.

Niektóre androidy działają w obrębie grup mutantów - są chronione, uprzywilejowana i traktowane z dużym szacunkiem.

Najpowszechniejsze są: androidy inżynieryjne, medyczne oraz lingwistyczne, popularnie nazywane tłumaczami, a także nieco rzadziej spotykane modele militarne, tworzone z myślą o działaniach ochroniarskich, saper-skich, wywiadowczych.

Androidy spotyka się nieporównywalnie rzadziej od innych maszyn, toteż są wręcz poszukiwane przez formacje mutantów i społeczności Zakonspirowanych. Natomiast dla wielu samoświadomych maszyn, stanowią coś w rodzaju samobieżnych baz danych, więc robotyczni kolekcjonerzy chętnie na nie polują. Androidami najbardziej interesują się programatorzy, którzy po prostu wcielają je do swoich drużyn, istniejących głównie dzięki dostarczaniu poszukiwanych informacji i rzadkich usług naprawczych, lekarskich oraz farmaceutycznych.

Tworzenie postaci androida

Ogólny wygląd androida jest z góry określony, ale Gracz ma wpływ na wszystkie szczegóły. Dodatkowo twórca postaci ma prawo zainstalować kilka dodatkowych modułów, których łączna wartość nie może przekroczyć 3000 K.

Za zaprezentowanie wyjątkowo interesującego androida Gracz może zostać nagrodzony przez wszystkich uczestników Medalem Kreacji. Więcej danych na ten temat można znaleźć w sekcji „Doświadczenie sprzężone”.

Podstawowy zestaw Technologii androida:

System procesorowy

Sztuczna inteligencja

Sztuczna inteligencja emocjonalna

System sensoryczny

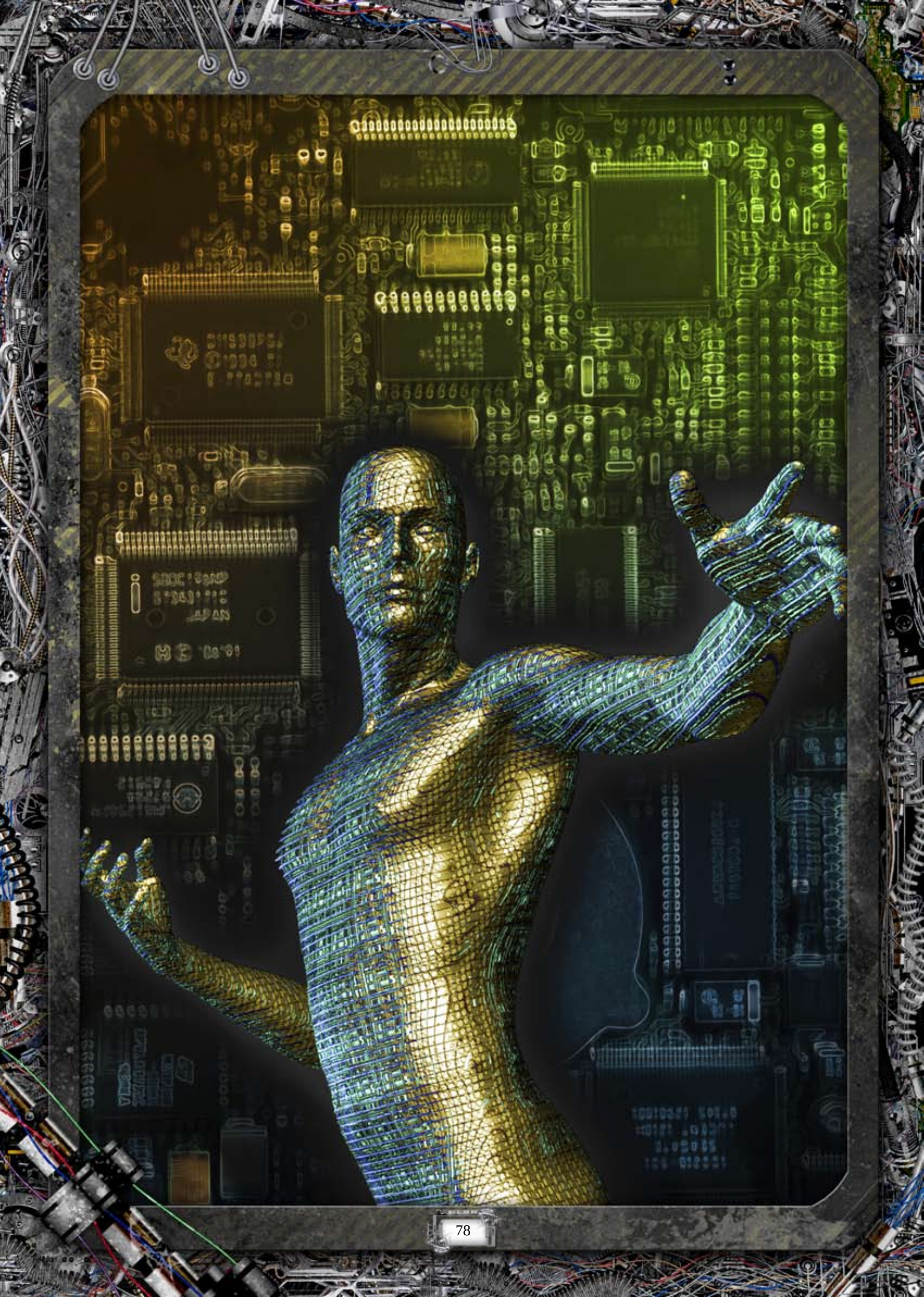
Humanoid

Syntezytor mowy

Operatywność (2 ręce)

Mobilność (2 nogi)

Silikonowa Skóra



HIPERISTOTA

Byt transcendentalno informatyczny

Premie do Parametrów:

OSOBOWOŚĆ +1

INFORMATYKA +1

PILOTAŻ +1

ROBOTYKA +1

MANIFESTACJA WOLI +2

KONSPIRACJA +1

Więcej premii do Parametrów omówiono w sekcji „Opis wyglądu Hiperistoty”. Gracz, tworzący postać Hiperistoty, nie wybiera Roli.

Hiperistota to byt transcendentalno informatyczny, który cechują: samoświadomość, inteligencja i brak stałej formy, co nierzadko przekłada się na poważne symptomy rozpadu osobowości. Główną sferą istnienia Hiperistot, są strefy promieniowania elektromagnetycznego. Stworzenia mają możliwość nieskrępowanego przemieszczania się w świecie wszechobecnych komputerów i zaawansowanych urządzeń. Transcendentalny charakter egzystencji Hiperistoty, wynika w głównej mierze z paranormalnego wpływania na elektronikę, a nawet obiekty obdarzone inteligencją - w szczególności roboty i klony. Hiperistota czerpie moc z zaawansowanych technologii oraz ze śmiertelników, przecząc prawom fizyki!

Choć Hiperistota pozbawiona jest stabilnej formy, częstokroć, dla własnej wygody, ujawnia swoją obecność w sposób, który umożliwia jej wchodzenie w interakcje z innymi. Zwykle, wygląda jak obraz holograficzny i przyjmuje humanoidalną postać, choć nie jest zdolna upodobnić się do człowieka w stopniu, uniemożliwiającym jej odróżnienie od śmiertelnika. Przybierany kształt, tworzony jest z drobnych elementów, jak zbiory pikseli, symbole, czy serie zer i jedynek. Bywa, że istota staje się półprzezroczysta, ale i tak jej obecność jest zauważalna. Czasem przejawia się to nietypowym działaniem urządzeń elektronicznych, które reagują jakby zostały uszkodzone lub zawirusowane. Hiperistoty chętnie również korzystają z możliwości wiernego obrazowania własnego wizerunku, za pośrednictwem ekranów komputerowych, cyfrowych billboardów, a nawet pospolitych wyświetlaczy. Niekiedy, w obecności Hiperistoty, daje się zaobserwować smugi wysysanej z otoczenia energii oraz osobliwe wyładowania, wyglądające jak elektryczne.

W roku R-83, Hiperistoty zostały uznane przez cyborgi za potężną i stwarzającą zagrożenie aberrację, którą należy wyeliminować. Rozpoczęło to walkę, która pociągnęła za sobą wiele przemian, a ostatecznie ograniczyła manifestacje Hiperistot. Obecnie, przeważająca ich większość, pogrążona jest w swego rodzaju śnie, swoistej hibernacji, ale nie brakuje też przebudzonych, które dążą do realizacji wyłącznie sobie znanych celów.

Chociaż Hiperistoty uznawane są za nieprzewidywalne, przestrzegają zasad nie atakowania się wzajemnie oraz wybudzania napotkanych pobratymców. Głównym motywem, jakim kierują się istoty, jest chęć ustalenia własnej tożsamości - pragnienie poznania w pełni czym są i jaką mają genezę. Tajemnica własnego istnienia pozostaje dla nich niezgłębiona. Potrzeba rozwikłania tej zagadki stanowi motywację większości działań, które podejmują.

Hiperistoty, ich zdolności oraz pochodzenie, są przedmiotem badań ludzi i syntetyków, pragnących posiadać podobny potencjał. Szczególnie intrygująca jest ogólna żywotność istot, która wymyka się wszelkim kryteriom. Zdaniem niektórych naukowców, definitywne unicestwienie Hiperistoty jest niemożliwe. Mimo to, praktykowanych jest wiele metod unieszkodliwiania tych, nadnaturalnie potężnych, stworzeń. Popularne jest stosowanie robotów-pułapek z silnym systemem defensywnym, który aktywuje się dopiero po zakotwiczeniu przez istotę. Możliwe jest zadawanie Hiperistocie swoistych obrażeń poprzez niszczenie obiektów będących pod jej wpływem. Jest to jednak możliwe głównie w przypadku słabych stworzeń, które kontrolują zaledwie kilkanaście maszyn lub klonów. Walka z potężnymi jednostkami jest bardzo trudna, gdyż potrafią obrócić przeciw wrogom urządzenia dostępne w pobliżu, a w dodatku, często egzystują w otoczeniu licznych sług jak chmary miniaturowych, lecz śmiertelnie niebezpiecznych robotów albo oddziały maszyn bojowych.

Problemem jest także fakt, że z lubością opanowują całe kompleksy przemysłowe, określane potem mianem gniazda. Gniazdami stają się oczywiście miejsca wyposażone w dużą liczbę zaawansowanych urządzeń: korporacyjne biurowce, obiekty przemysłowe, fabryki robotów, laboratoria z kapsułami genokreacyjnymi, elektrownie. Umożliwia to obronę przy pomocy systemów defensywnych lub armii wyprodukowanych i opanowanych jednostek, którymi równie często są odpowiednio zaprogramowane klony, jak i wyjątkowo inteligentnie oskryptowane roboty.

Podczas wojny Hiperistot z cyborgami ustalono, że każda istota związana jest silną więzią transcendentalną ze swoimi podwładnymi, a nawet obiektami, która w danej chwili dostarczą jej mocy. Niszczenie ich przed tak zwanym Odkotwiczeniem, powoduje u istoty Szok, który przejawia się zakłóceniami w jej wizerunku i wyraźnym osłabieniem mocy. Wraz z każdym Szokiem, witalność istoty maleje i choć nie ma pewności, że w skrajnych przypadkach Hiperistota zostaje rzeczywiście zniszczona, ponadwszelką wątpliwość przestaje być natyle silna, by stanowić realne zagrożenie. Próżni badacze tego zjawiskamówią o definitywnym unicestwieniu, a ci bardziej rozważni lub asekurancy, zanik aktywności Hiperistot określają mianem hibernacji lub czasowego rozproszenia.

Obiekty przejmowane przez Hiperistotę upodabniają się do niej, pod względem swoich możliwości - na miarę posiadanej konstrukcji. Potencjał Hiperistoty określa zatem prawdopodobieństwo powodzenia działań opętanego robota, a nawet klona. Największe znaczenie w przypadku każdej Hiperistoty ma jej Parametr Manifestacja woli, który bezpośrednio decyduje o skuteczności wpływania na technologie maszyn i na zachowanie ludzi.

Hiperistoty nie zawsze próbują zniszczyć swoich przeciwników w konwencjonalny sposób. Mogą dążyć do wysysania całej energii, by uniemożliwić ofierze podejmowanie jakichkolwiek działań. Czasem jest to lepsze rozwiązanie od bezpośredniej konfrontacji, zwłaszcza, gdy cel może być nosicielem cennych podzespołów albo mógłby wywołać nadmierne szkody w otoczeniu istoty.

Moc Hiperistoty

Potęga Hiperistoty jest uzależniona od energii, którą uzyskuje z różnych źródeł. Każda Hiperistota może w dowolnej chwili uaktywnić swój specjalny zmysł spostrzegania, by ujrzeć EnergoAurę obserwowanych obiektów. Istota dostrzega lśniąca poświatę na konturach sylwetek robotów oraz śmiertelników. Im poblask jest jaśniejszy, tym więcej energii posiada dany obiekt. Dzięki tej umiejętności Hiperistoty są w stanie oszacować sens ewentualnych prób wysysania mocy.

Pula Potencjału

Pula Potencjału jest unikatowym współczynnikiem Hiperistoty, którego wartość nieustannie ulega zmianom. Wartość Puli określa liczbę kostek, które mogą być wykorzystane, gdy Gracz prowadzący istotę wykonuje akcje w imieniu zdominowanych syntetyków i ludzi. Każda, nawet nie testowana, akcja zdominowanym bytem, oznacza utratę przynajmniej 1 kostki z Puli Potencjału. W akcjach testowanych, istota traci tyle kostek z Puli, ile używa kości w teście.

Przykład: Istota przejęła kontrolę nad Operatywnością robota. Gracz postanawia nakazać blaszakowi, by ten otworzył ogień do swoich sprzymierzeńców. Gracz wykonuje test ataku oparty na wartości współczynnika Strzelectwo Hiperistoty. Liczba użytych w tym teście kostek pomniejsza wartość Puli Potencjału. Gracz rzuca 4 kostki, więc Pula Potencjału zmniejsza się o 4.

Przykład: Gracz przejął kontrolę nad Operatywnością robota. Postanawia, że nakaze blaszakowi wypuszczenie broni trzymanej w chwytakach. Karabin spada w błotnistą kałużę. Hiperistota traci jedną kostkę z Puli Potencjału.

Pula Potencjału jest uzupełniana poprzez pochłanianie energii przez Hiperistotę. W tym celu zwykle konieczne jest uzyskanie pewnej

liczby Punktów Wpływania, które zostały omówione w jednym z następnych akapitów.

Istnieją trzy podstawowe kategorie źródeł energii:

- maszyny (roboty, androidy i cyborgi),
- istoty żywe (mutanci, klony),
- urządzenia elektroniczne.

Żeby wysysać energię z maszyny, Hiperistota najpierw musi uzyskać co najmniej 2 Punkty Wpływania i przeznaczyć je na Technologię Zasilanie & Napęd danego obiektu. W rezultacie ofiara traci 1E, a Hiperistota zyskuje 10 kostek do Puli Potencjału.

Aby pozbawić istotę żywą mocy vitalnej, istota musi uzyskać przynajmniej 2 Punkty Wpływania. W rezultacie ofiara otrzymuje Ranę Powierzchnową, zaś istota zyskuje 10 kostek do Puli Potencjału. Nie jest możliwe czerpanie mocy z ludzi, którzy mają maksymalną liczbę Ran Powierzchnowych albo są ciężko, krytycznie lub śmiertelnie ranni. Witalność takich osób jest zbyt wąta, by mogła być wykorzystana przez istotę.

Pobieranie mocy z urządzeń. Hiperistoty mogą również absorbować energię z zaawansowanych urządzeń podłączonych do zasilania. W tym celu stworzenie musi przebywać w ich otoczeniu przez określony czas i oddawać się medytacji. Wraz z każdą godziną poświęconą na ten proces, istota zyskuje 3 kostki do Puli Potencjału (jeśli przebywa obok pojedynczego urządzenia) lub 6 kostek (jeśli jest w otoczeniu licznych urządzeń).

Tempo absorpcji energii

Przebiegająca Hiperistota nie może pochłonąć więcej niż 30 kostek do Puli Potencjału w ciągu 15 minut.

Pojemność Puli Potencjału

Progowa ilość kostek w Puli Potencjału uzależniona jest od Priorytetu Pamięć Hiperistoty:

- Wysoki Priorytet - maksimum 50 kostek
- Średni Priorytet - maksimum 40 kostek
- Niski Priorytet - maksimum 30 kostek

Próg oraz bieżącą wartość Puli Potencjału Gracz zapisuje w rubryce „Osobliwości” na pierwszej stronie Karty Postaci, zgodnie ze schematem:

PULA: limit kostek / posiadane kostki

Minimalnie w Puli Potencjału musi znajdować się jedna kostka, która gwarantuje zdolność poruszania się oraz możliwość wpływania na obiekty. Jeśli Hiperistota utraci tę jedną, ostatnią kostkę, może jedynie wysysać energię.

Przekazywanie kości z Puli Potencjału

Hiperistota może przekazać dowolną liczbę kości z własnej Puli Potencjału drugiej istocie. Jedynym warunkiem jest kontakt wzrokowy i obustronne zadeklarowanie chęci wymiany. Zajmuje to całą turę, podczas której Hiperistota nie może wykonywać absolutnie żadnych czynności, ani nawet się bronić (aczkolwiek przysługuje jej rzut obronny oparty na Konspiracji, który odpowiada trudności trafienia częściowo transparentnej postaci).

Remis i przegrana to Szok dla Hiperistoty

W przypadku remisu oraz przegranej w testach związanych z wysysaniem mocy i opętaniem, Hiperistota każdorazowo doświadcza Szoku, tracąc 1 Poziom Równowagi.

Przykład: Istota próbuje wpłynąć na robota, ale ten uzyskuje lepszy wynik w przeciwstawnym teście Manifestacji woli. Istota traci 1 Poziom Równowagi.

Istota nie traci Poziomów Równowagi, gdy nie zdoła uzyskać pożądanego rezultatu w testach ataku i innych akcjach podejmowanych przy pomocy opętanych obiektów.

Przykład: Istota przejęła kontrolę nad kończynami robota i zmusiła go do zaatakowania stojącego obok niego klona. Atak kończy się niepowodzeniem. W tym wypadku istota nie traci Poziomów Równowagi, gdyż akcja nie jest związana ze zdobywaniem Punktów Wpływan.

Czasowe opętanie

Hiperistota może poświęcić swoją turę na próbę opętania maszyny lub istoty żywej. Warunkiem jest posiadanie celu w polu widzenia. Podczas próby tymczasowego opętania wykonuje się przeciwstawny test Manifestacji woli.

Jeśli Hiperistota nie uzyska jakiegokolwiek przewagi, standardowo traci 1 Poziom Równowagi.

2 przebicia istoty = 1 Punkt Wpływan

Jeżeli uzyska przewagę dwóch przebic, zdobywa punkt Wpływan, który może spożytkować na wydawanie rozkazów tymczasowo ovladniętemu obiektowi.

Przykład: Hiperistota próbuje opętać samoświadomego robota. Obie strony zdają test Manifestacji woli. Istota uzyskuje 3 sukcesy przewagi, otrzymuje zatem 1 Punkt Wpływan.

Punkty Wpływan i tymczasowe opętanie maszyn

Każde 2 sukcesy przewagi Hiperistoty oznaczają uzyskanie 1 Punktu Wpływan, który uprawnia do kontrolowania jedną Technologią maszyny albo do narzucenia akcji istocie żywej w ciągu jednej tury.

1 Punkt Wpływan = 1 akcja, która powinna być wykonana w ciągu 1 tury. Nie spożytkowane Punkty przepadają.

Im więcej Punktów Wpływan, tym bardziej złożone operacje może przeprowadzać istota.

Gracz prowadzący Hiperistotę, natychmiast deklaruje na co poświęca swoje Punkty Wpływan. Nie zachowuje się kolejności działań - opętany obiekt bezzwłocznie wykonuje narzucone mu zadanie w trwającej właśnie turze Hiperistoty.

Podczas tych narzuconych akcji brane są pod uwagę odpowiednie Parametry Hiperistoty, nie zaś ofiary. Narzucona akcja nie zastępuje normalnej czynności, którą tymczasowo opętany obiekt ma prawo przeprowadzić zgodnie z inicjatywą.

Przykład: 2 Punkty Wpływan mogą być spożytkowane na kontrolę dwóch dowolnych, sprawnych Technologii opętanej maszyny przez jedną turę.

Przykład: Jeśli Hiperistota spróbuje opętać robota, a w przeciwstawnym teście Manifestacji woli uzyska przewagę 6 sukcesów, otrzymuje aż 3 Punkty Wpływan. Może manipulować całą Technologią Mobilność, całą Operatywnością, a także Systemem sensorycznym, co umożliwia kolejno: poruszanie robotem, manipulowanie jego rękoma, a także obserwację, co znajduje się w jego polu widzenia. W praktyce oznacza to możliwość wykonania ataku wręcz lub oddania strzału nawet we wroga, którego Hiperistota osobiście nie widzi. Podczas testowania celności strzału bierze się pod uwagę Parametr Strzelectwo Hiperistoty, a użyte kostki czerpane są z jej Puli Potencjału. Liczba kostek w Puli Potencjału nie może spaść poniżej 1, więc rzuca się tyloma, ile jest w zanadru (pozostawiając jedną). Hiperistota oddaje strzał z bronią dzierżonej przez opanowanego przez nią robota. Ma Strzelectwo na poziomie 3. Rzuca zatem trzema kostkami. Tyle samo odejmuje z Puli Potencjału.

Przykład: Jeżeli Hiperistota ovladnęła Technologią System sensoryczny, widzi wszystko, co znajduje się w polu widzenia opętanego. Jeżeli jednak zdecyduje się wyłączyć działanie tego systemu, ofiara przestanie widzieć cokolwiek, więc Hiperistota również nie dostrzeże nic ponad to, co sama widzi.

Opętanie a postawa w walce

Uznaje się, że Hiperistota, która wpływa na jakiś obiekt, ma postawę Operacja.

Istota może spowodować, że postawa w walce owładniętego obiektu zostanie zmieniona. Nowa postawa utrzymuje się do końca tury.

Przykład: Wrogi android ukrywał się za murem (postawa Defensywna), ale istota zdominowała jego Mobilność i wyciągnęła go z ukrycia. W efekcie robot jest narażony na ataki (postawa Neutral).

Niejednoznaczność opętania Technologii

Zawsze, gdy wyobraźnia Gracza ma mieć wpływ na rozgrywkę, niezbędna jest przytomna reakcja Narratora. W niektórych przypadkach nie jest praktycznie wykonalne opisanie absolutnie wszystkich zasad, obejmujących każdą możliwą sytuację. Prowadzący będzie musiał na bieżąco formułować reguły, kierując się poniższymi wytycznymi, przykładami oraz własnym zdrowym rozsądkiem, a nawet indywidualnym wyobrażeniem na temat określonych okoliczności. Priorytetem jest zachowanie równowagi rozgrywki i spójności scenariusza.

Narrator ma prawo podjąć kontrowersyjną decyzję i jest ona ostateczna. Lepsze jest konkretne ustosunkowanie się do oczekiwań Gracza niż psująca klimat debata. Nawet przy zaskakujących koncepcjach uczestników zabawy, podstawowa reguła to nie hamowanie tempa. Trzeba oszacować, czy dany pomysł jest możliwy do wykonania, czy i jakiego testu wymaga, a potem grać dalej. Rozważania na temat danego problemu - jeśli mogłyby się powtórzyć - należy zostawić na czas po sesji.

Najczęściej sytuacja będzie rozwiązywana poprzez:

- adekwatną narrację,
- test Konfrontacji,
- test Informatyki,

Przeanalizujmy to na kilku przykładach.

Systemy procesorowe oraz Przetworniki DNA są odporne na tymczasowe opętanie - można je jedynie próbować permanentnie ubezwłasnowolnić.

Technologia Mobilność kusi przeróżnymi możliwościami. Gracz może na przykład zapragnąć rozpędzić opętanej maszyny i skierować ją na kamienną ścianę, aby zadać jej obrażenia albo zrobić wyrwę w murze. Jeżeli cel jest niemożliwy do rozbicia, działa Reguła adekwatności rozkazów. W przypadku uderzenia - wykonuje się fatalny test Konfrontacji, zadający obiektowi obrażenia szacowane. O tym, co stało się ze ścianą, rozstrzyga Narrator.

Gracz nie może posłać robota na pewną śmierć, ponieważ ma wówczas zastosowanie opisane poniżej Reguła zasadności rozkazów. Narrator ma prawo zarządzić wyjątek, gdy na przykład uległy zniszczeniu wszystkie posiadane przez robota Technologie, pozwalające mu skanować otoczenia. Wtedy maszyna nie jest świadoma, jakie będą konsekwencje jej działań, bo nie widzi dokąd zmierza. Z drugiej strony także wówczas, kierując się obrazem z pamięci, może nie zdecydować się wejść na tory kolejowe, wprost pod nadjeżdżający pociąg. Zależy, co Narrator ma jeszcze w zanadru i jak dużo radości dostarczy grupie Graczy, takie zakończenie walki. unicestwienie potężnego robota w pierwszej rundzie starcia z pewnością nie będzie satysfakcjonujące. Prowadzący rozgrywkę powinien uwzględnić Poziom Trudności podczas podejmowania decyzji na temat możliwości wykonania określonych akcji.

Ubezwłasnowolnienie Mobilności pozwala zmusić robota do taranowania innego przeciwnika. Stosuje się zwyczajne reguły starć bezpośrednich, opisane w sekcji „Walka”, pamiętając, że przy akcjach wymuszonych przez Hiperistotę, zawsze brane są pod uwagę jej Parametry (w tym wypadku Konfrontacja).

Kontrola Mobilności może być też przez Graczy nadinterpretowana. Bodaj najlepiej ilustruje to przykład robota, który kroczy w stronę Hiperistoty, a ona wpływa na jego Mobilność i nakazuje mu odwrót. Maszyna zaczęłaby wówczas dosłownie maszerować w te i z powrotem. Także tym razem Narrator ma do dyspozycji Regułę zasadności rozkazów. Prowadzący tłumaczy Graczowi, że maszyna odczytuje taki nakaz jako błąd lub atak wirusa i przestaje wykonywać powtarzające się czynności, które narażają na przegrzanie i stratę energii.

Żeby skutecznie zaatakować innego robota wręcz lub bronią białą, konieczne jest opętanie dwóch Technologii - Mobilność oraz Operatywność. Pozwala to opętanej maszynie zbliżyć się do wroga i rozpocząć starcie. Zależnie od okoliczności, w pierwszej takiej sytuacji podczas danej walki, Narrator ma prawo użyć zasad związanych z Zaskoczeniem lub Nagłym atakiem.

Przejęcie kontroli nad Technologiami odpowiedzialnymi za skanowanie otoczenia może być przez Graczy bardzo różnie wykorzystywane. Gracz może chcieć dostrzeżać to, co jest w polu widzenia danej maszyny, ale taki przypadek jest stosunkowo łatwy w narracji. Trudności mogą wystąpić, jeżeli Gracz zapragnie wywołać omamy, złudzenia, które mają na celu wprowadzenie w błąd. Robot bierze za pewnik te informacje, które pochodzą z większej liczby systemów spostrzegania. Na przykład bot, posiadający System sensoryczny, Radar i Czujnik ruchu, weźmie za pewnik omamy narzucone przez Hiperistotę wyłącznie wtedy, gdy pochodzą one będą z dwóch źródeł. Na ogół mamienie uda się tylko w pierwszej rundzie, ponieważ oddanie strzału lub

bezpośredni atak na iluzję stanowi jednoznaczny weryfikację jej istnienia. Maszyna zacznie podejmować decyzje w oparciu o sprawdzone dane. Narrator może też we właściwy sposób wykorzystać Regułę adekwatności rozkazów, ale nie musi tego robić, zwłaszcza jeśli mamienie robota dostarcza wszystkim Graczom radości i nie ułatwia przesadnie rozgrywki.

Harpun magnetyczny to potencjalnie niebezpieczne narzędzie. Gracz może na przykład wykorzystać go, by wyrzucić na opanowaną maszynę zbiornik z chemikaliami lub zrzucić skrzynie z półek w magazynie.

Opanowanie Implantu Zbrojnego uprawnia Hiperistotę do oddania strzału zgodnie z szybkostrzelnością uzbrojenia. Standardowo testowany jest Parametr Strzelectwo Hiperistoty. W uzasadnionych przypadkach Narrator ma prawo użyć Reguły adekwatności rozkazów - maszyna może nie zaatakować robota, który jest od niej znacznie wyższy rangą.

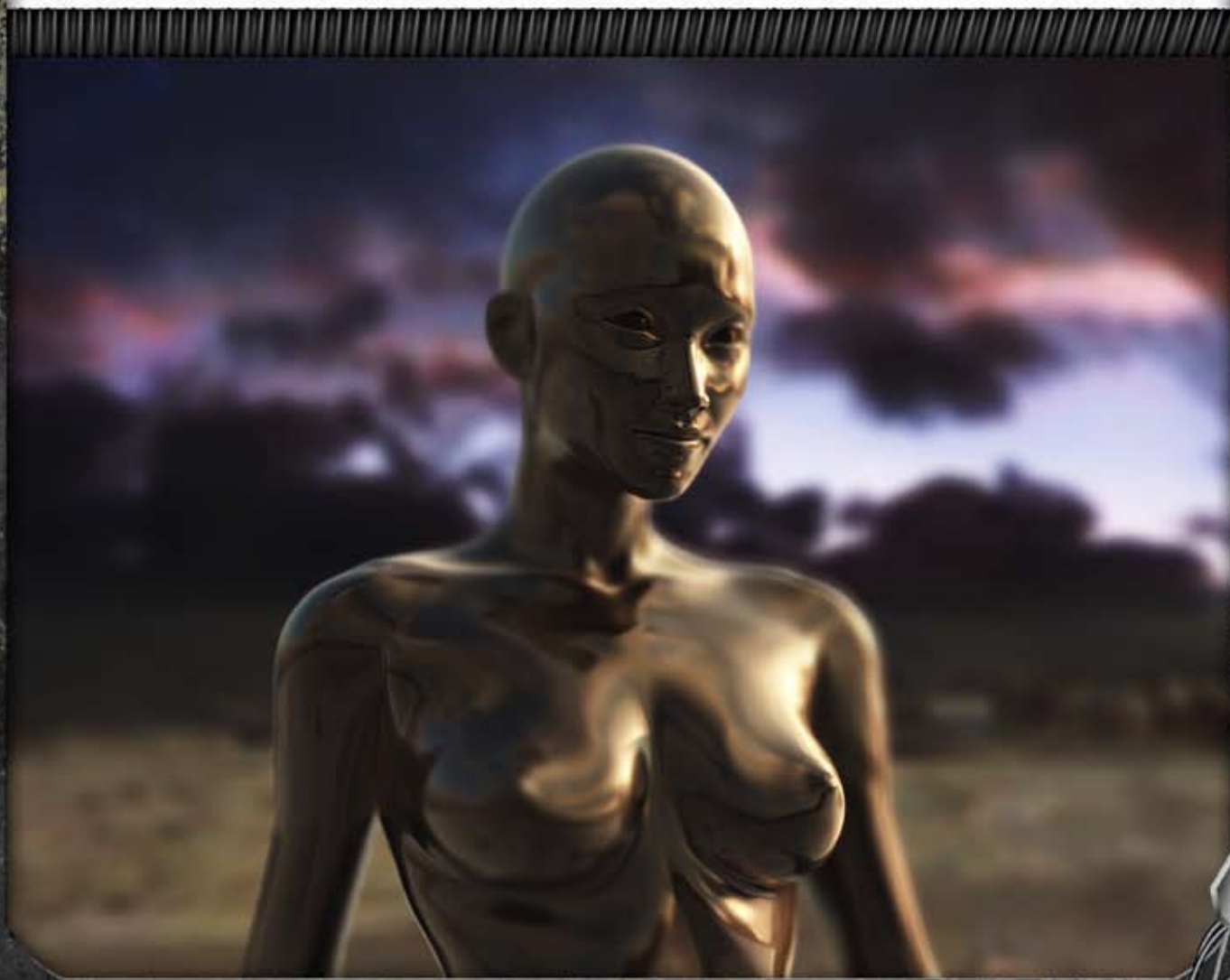
Owładnięcie Syntezatorem mowy przekłada się na możliwość wyartykułowania dowolnych słów. Jeśli natomiast Gracz chciałby wymusić na robocie wypowiedzenie na głos na przykład haseł dostępu, niezbędnych do obsługi

jakiegoś systemu, wówczas Narrator przypomina, że manipulatorem jest istota. Wypowiedziane ustami opętanej słowa Hiperistoty, a nie jego własne myśli na głos.

Opanowanie Technologii Zdalne sterowanie daje Hiperistocie kontrolę nad obiektem kontrolowanym przez opętaną maszynę. Ze względu na to, że zwykle steruje się zdalnie dość prozaicznymi obiektami, najczęstsze będą zapewne próby taranowania (w teście ataku standardowo uwzględnia się Konfrontację Hiperistoty).

Doświadczenie pokazuje, że taka relatywizacja wybranych zasad jeszcze bardziej urozmaica rozgrywkę, powodując że nawet kilkukrotne prowadzenie przez Narratora tej samej przygody z udziałem Hiperistoty, może być dla niego zupełnie nowym wyzwaniem. Gra fabularna nie jest grą komputerową. Wszystko zależy od uczestników zabawy i ich wyobraźni.

Obecność Hiperistoty i wymyślne techniki wykorzystania jej specjalnych talentów bardzo integrują drużynę. Dzięki niezwykłym możliwościom tych stworzeń, cała drużyna może planować złożone operacje zarówno podczas walki, jak i w trakcie zwykłej akcji.



Tymczasowe opętywanie istot żywych

Stosuje się standardowe zasady w celu określenia liczby uzyskanych punktów Wpływan. Uznaje się, że istoty żywe zdolne są do następujących akcji, przy czym każda z nich kosztuje 1 Punkt Wpływan i rozpoczyna się natychmiast, jeszcze w turze istoty:

- przemieszczenie się,
- atakowanie wręcz,
- dobywanie broni,
- wyciąganie przedmiotów,
- proste interakcje z otoczeniem,
- oddawanie strzału z trzymanej broni,
- znacząca zmiana postawy ciała,
- wydawanie dźwięków,
- wypowiedzanie narzuconych słów,
- mówienie na głos słów narzuconych przez istotę.

Wszystkie testowane operacje, rozstrzygane są w oparciu o Parametry Hiperistoty - człowiek traktowany jest jak marionetka.

Gdy Gracz zadeklaruje, że chciałby przy pomocy opętanego wykonać czynność, wymykającą się standardowej klasyfikacji, Narrator na bieżąco decyduje czy jest to możliwe. W takich, wyjątkowych okolicznościach, dopuszczalne jest podniesienie kosztu jednej akcji do 2 Punktów Wpływan.

Atak bezpośredni lub przy pomocy broni białej zwykle wymaga zużycia 2 Punktów Wpływan (1 Punktu na przemieszczenie się i 1 Punktu na wykonanie ataku). Wyjątkiem jest sytuacja, gdy cel jest na wyciągnięcie ręki opanowanej postaci.

Reguła adekwatności rozkazów

„Hiperistota wykonała atak mentalny, ale on oparł się jej destrukcyjnemu wpływowi!”

Żaden system wyposażony w Procesor, nawet pomimo wyraźnego rozkazu, nie podejmie się działań o charakterze samookaleczenia lub zadawania sobie obrażeń przy pomocy używanej broni. Taka ochrona jest na poziomie odruchu obronnego i nawet Hiperistota nie może jej przełamać swoją wolą. Opętany robot lub cyborg nie zacznie w siebie strzelać, ani dewastować własnych Technologii i nie będzie wykonywał samobójczych manewrów. To samo dotyczy śmiertelników. Oni również nie będą podejmować akcji, które w oczywisty sposób zagrażają życiu lub zdrowiu. Opętany człowiek nie rzuci się w przepaść, nie wskoczy w ogień, ani nie wejdzie wprost do toksycznej kadzi. Natomiast w przypadku obiektów, które nie posiadają sztucznej inteligencji, maszyna może zostać zmuszona do podejmowania skrajnie ryzykownych zadań, ale nie zada sobie w sensie dosłownym obrażeń

poprzez manualne niszczenie własnej konstrukcji lub strzelanie we własną sylwetę. Gdy Narrator używa Reguły adekwatności rozkazów, punkty Wpływanie przepadają.

Przykład: Jeśli Hiperistota opanowała Technologię Operatywność, może zażądać, by bot wykonał strzał z trzymanej broni w dowolny cel, ale nie może oczekiwać, że android przystawi broń do własnej skroni i pociągnie za spust.

Liczba tymczasowo opętywanych i kontrolowanych obiektów

Hiperistota może jednorazowo próbować wpłynąć na jedną maszynę, poświęcając na to całą turę.

Przykład: W pierwszej turze Hiperistota zgromadziła 3 Punkty Wpływan, ale wykorzystała tylko 1 z nich, przemieszczając robota na otwartą przestrzeń, by można go było ostrzelać. Punkty Wpływan nie przechodzą na następną turę. Nie spożytkowane, przepadają.

Opętywanie z ukrycia

„Poczułem dotyk niewidzialnego!”

Wprawdzie warunkiem opętywania jest posiadanie celu w polu widzenia, co zwykle oznacza, że ofiara ma świadomość obecności istoty, aczkolwiek możliwe jest też opętywanie z ukrycia. Odbywa się ono w utajeniu do czasu sfinalizowania pierwszej próby wpływu. Niezależnie od wyniku działań Hiperistoty, obiekt orientuje się, że jest mentalnie atakowany i prawie zawsze odkrywa pozycję ofensora.

Wpływanie z ukrycia odbywa się poprzez przeciwstawny test Manifestacji woli, ale poziom testu dla istoty wynosi 3.

Przykład: Istota zamierza wpłynąć z ukrycia. Oznacza to, że istota zdaje test o poziomie 3. Ofiara zdaje zwykły test Manifestacji woli (poziom trudności tego testu obronnego wynosi 0).

Zakotwiczenie Hiperistoty

Hiperistoty niekiedy opanowują świadome obiekty jak roboty i ludzie za pośrednictwem różnych mediów. Istota może zakotwiczyć cząstkę swojej jaźni w komputerze lub urządzeniu elektronicznym i wpisać w nie prosty rozkaz. Jeśli użytkownik przedmiotu nie zwycięży w przeciwstawnym teście Manifestacji woli, wówczas wykona polecenie. Ponieważ istota oddziałuje w tym wypadku na dystans i bez kontaktu wzrokowego, zdaje test o poziomie trudności 2.

Istota może zakotwiczyć cząstkę siebie w tyłu przedmiotach, ile wynosi jej Konspiracja. Każdorazowo wiąże się to z utratą 2 Poziomów Równowagi.

Zniszczenie przedmiotu skutkuje utratą kolejnych 2 Poziomów Równowagi. Odkotwiczenie jest możliwe po zbliżeniu się na dystans metra od obiektu (nie wymaga żadnych testów).

Więcej o dostępnych rozkazach można przeczytać w następnych akapitach.

Wpływanie w ten sposób nie działa, jeśli użytkownik ma pełną świadomość, że natrętne myśli mogą mieć swoje źródło w rozkazach istoty.

Permanentne owładnięcie

Hiperistota może próbować permanentnie owładnąć maszyną, sztuczną inteligencją, a także istotą żywą. W praktyce umożliwia to kontrolowanie zarówno pojedynczych maszyn, systemów informatycznych, jak i grup śmiertelników. Nie jest to wprawdzie dosłownie programowanie, ale skuteczne i stałe wkodowanie pewnej idei.

Aby permanentnie ubezwłasnowolnić dany obiekt, Hiperistota musi zgromadzić odpowiednią liczbę Punktów Wpływu i wszystkie przeznaczyć na System procesorowy, Przetwornik DNA, klonowy Schematyzator zachowań albo ludzki mózg.

Próba permanentnego opętania obiektu wiąże się z koniecznością przeciwnego testu Manifestacji woli, przy czym dla istoty trudność testu wynosi 3. Ofiara ma prawo trzykrotnie powtórzyć własny test. Jeśli żaden wynik nie przebijie rezultatu, jaki uzyskała Hiperistota, obiekt zostaje permanentnie opętany. Jeżeli istota poniesie porażkę, traci 3 Poziomy Równowagi i nie jest w stanie podejmować żadnych prób permanentnego opętania przez 1 dobę. Niedoszła ofiara uodparnia się na jakikolwiek wpływ danej istoty.

Przeciętna Hiperistota może permanentnie ubezwłasnowolnić tyle obiektów, ile wynosi jej Spostrzegawczość. Potężne istoty, występujące w grze jedynie w formie bohaterów niezależnych, mogą posiadać o wiele więcej poddanych. Naprawdę potężne Hiperistoty kontrolują całe sektory! Jednakże przeważająca większość istot nie jest w stanie podołać temu wyzwaniu i ogranicza się do ubezwłasnowolnienia wyłącznie tyłu obiektów, ilu potrzebuje do bezpiecznej egzystencji i realizacji swoich doraźnych celów.

Stale opętanie pozwala na wprowadzenie 2 ogólnych komend w stylu „chroń mnie”, „nie przepuszczaj nikogo”, „atakuj każdego napotkanego mutantą”, „zdobywaj broń i przynos ją do mnie”, „informuj mnie o intruzach”... Nie jest możliwe wkodowanie zbyt ogólnych rozkazów

oraz rozkazów generujących błędne koło jak chociażby „wykonuj moje polecenia”.

Przykład: Chmara miniaturowych robotów została permanentnie opętana ideami „informuj o intruzach” oraz „chroń mnie”.

Jeżeli opętany jest robotem, który nie posiada Technologii Sztuczna inteligencja, w niektórych okolicznościach może się nawet zawiesić wskutek sprzecznych poleceń lub niezrozumiałych i niejednoznacznych komend. O takich sytuacjach decyduje Narrator, uwzględniając Poziom Trudności rozgrywki.

Warunek kontaktu

Jeżeli permanentnie opętany obiekt nie ma kontaktu z Hiperistotą przez czas dłuższy niż tydzień, wieź stopniowo zanika, by po trzech dniach całkowicie wygasnąć.

Reguła interpretacji rozkazów

Permanentnie opętana maszyna lub system będą wykonywać polecenia zawarte w komendzie zgodnie ze swoimi możliwościami i w sposób jak najbardziej dokładny. Każdy rozkaz będzie interpretowany adekwatnie do posiadanego oprogramowania i Technologii.

Przykład: Robot medyczny potraktuje komendę „chroń kłona RX254” jako polecenie stałej opieki medycznej i podtrzymywania funkcji życiowych, nie zaś jako rozkaz występowania w charakterze robota ochroniarskiego.

O wynikach działań opętanych systemów decyduje Narrator, ale w niektórych przypadkach, gdy Gracz jest godny zaufania, można tę funkcję powierzyć jemu. Dotyczy to zwłaszcza sytuacji, w których bezpośrednio kontrolowanie wniesie do zabawy więcej, aniżeli opisywanie przez prowadzącego. Narrator zawsze może jednak odebrać Graczowi kontrolę nad opętanym, gdy uzna to za stosowne.

Ograniczenia opętывania

Hiperistoty nie mogą opętywać zwierząt, ani roślin, ponieważ są to byty niższego rzędu i w żaden sposób nie trafiają do nich wysoce rozwinięte komunikaty.

Odkotwiczenie

Hiperistoty, dla własnego bezpieczeństwa, częstokroć decydują się na odkotwiczenie, czyli porzucenie uprzednio permanentnie opętanego obiektu. W ten sposób unikają ewentualnych obrażeń, wynikających z Szoku wskutek ataków na ubezwłasnowolnionego. Odkotwiczenie pojedynczego obiektu wymaga poświęcenia 2 tur na medytację oraz wykonanie udanego testu Manifestacji woli (poziom trudności testu: 3).

Pula Potencjału a obrażenia

Pula Potencjału określa także, na ile skutecznie Hiperistota jest w stanie lekceważyć obrażenia zadawane jej w konwencjonalny sposób.

Hiperistota jest wprawdzie pozbawiona stałej formy, ale nie jest zupełnie odporna na konwencjonalne ataki, jak strzały z broni dystansowej, wybuchy oraz trafienia bronią białą. Podczas, gdy maszyny otrzymują Szkoły, a śmiertelnicy Rany, Hiperistoty doświadczają Szoku, który zmniejsza ich ogólny Poziom Równowagi.

Hiperistota może poświęcić 1 kostkę z Puli Potencjału, aby zanegować 1 właśnie zadawane jej obrażenie (jednorazowo może zlekceważyć maksymalnie 7 obrażeń). Oznacza to, że przeznaczając odpowiednio dużą liczbę kostek z Puli, jest w stanie lekceważyć nawet bardzo poważne skutki użycia śmiertelnych broni!

Hiperistota jest jedynym znanym bytem, który zdolny jest wpływać na skalę otrzymywanych obrażeń.

Nie jest możliwe negocjowanie rezultatu Szoku, doświadczonego wskutek zniszczenia opętanych przez daną istotę obiektów. Oznacza to, że największa potęga Hiperistot, czyli zdolność wpływania na urządzenia, systemy i ludzi, jest paradoksalnie ich słabym punktem! Kluczem do pokonania istoty jest zatem obrócenie jej osobliwej natury przeciwko niej samej!



Przykład: Istota zostaje trafiona z broni maszynowej. Z przebić i siły broni wynika, że otrzymuje 8 obrażeń. Gracz decyduje się maksymalnie zmniejszyć straty, przeznaczając na ten cel 7 kostek z Puli Potencjału. Ostatecznie istota traci zatem tylko 1 Poziom Równowagi, co odnotowywane jest w rubryce STAN DELIRIUM na pierwszej stronie Karty Postaci.

Typowe i niestandardowe obrażenia istoty

- 1 obrażenie zadane bronią strzelecką lub w bezpośrednim starciu oznacza Szok, przekładający się na utratę 1 Poziomu Równowagi (można negocjować).

- 1 obrażenie zadane w cyberprzestrzeni oznacza Szok, przekładający się na utratę 1 Poziomu Równowagi (można negocjować).

- Gdy permanentnie opętana maszyna zostaje definitywnie unicestwiona, Hiperistota doświadcza Szoku, tracąc 3 Poziomy Równowagi (nie można negocjować).

- Gdy permanentnie opętana istota żywa otrzymuje Krytyczną lub Śmiertelną ranę, Hiperistota doświadcza Szoku, tracąc 3 Poziomy Równowagi (nie można negocjować).

- Kiedy unicestwieniu ulega chmara permanentnie opętanych miniaturowych robotów, Hiperistota doświadcza Szoku, tracąc 3 Poziomy Równowagi (nie można negocjować).

- Jeśli uszkodzona zostaje Technologia, którą w danej turze Hiperistota tymczasowo opanowała, Szok powoduje utratę 1 Poziomu Równowagi (nie można negocjować).

- Gdy unicestwieniu ulega permanentnie opętany system informatyczny, Hiperistota doświadcza Szoku i traci tyle Poziomów Równowagi, ile wynosiła Informatyka owego systemu (nie można negocjować).

Doznanie Szoku oraz Poważnego Szoku

Utrata Poziomów Równowagi pokrywa się z Szokiem Hiperistoty, który przejawia się w sposób niezwykle zróżnicowany. Jeśli Hiperistota jednorazowo straci 4 lub więcej Poziomów Równowagi - Szok jest nie tylko widowiskowy, ale również uniemożliwia podjęcie złożonych działań w bieżącej i w następnej turze.

Utrata 4 lub więcej Poziomów Równowagi jest równoznaczne z doświadczeniem Poważnego Szoku. Każdy Poważny Szok należy odnotować na Karcie Postaci w polu Ran śmiertelnych - jedno zamalowane pole oznacza 1 Poważny Szok. Wraz z każdym traumatycznym doświadczeniem tego typu, Hiperistota ulega coraz większemu rozpadowi, co zostało opisane w sekcji „Rozpad osobowości Hiperistoty”.

Czasem stworzenie pęka i rozsypuje się niczym kamien-ny posąg, poczynając od miejsca, w które została tra-fiona. Drobne elementy składowe wirują w powietrzu, po czym koncentrują się o odpowiednią długość dalej, zgodnie z tempem przemieszczania, w stosownie zmie-nionej postaci. Innym razem w miejscu trafienia pojawia się szczelina, z której wystrzelują miriady błękitnych iskier. Niekiedy, postać zdaje się migotać, a po jej cie-le wędrują dziesiątki wyładowań elektrycznych, które następującymi po sobie falami, odnawiają widoczności ogólnego kształtu istoty. Bywa, że Szok objawia się jako swoiste zakłócenia konturu lub odbarwienie obrazu.

Inne powszechnie znane symptomy Szoku Hiperistoty:

- odkształcanie się jakby pocisk trafił w gęstą czarną lub srebrzystą maź;
- rozerwanie na strzępy, które po pewnym oddaleniu się od epicentrum na ułamek sekundy zastygają w bezruchu, po czym w zwolnionym tempie scalają się w pierwotną formę;
- miliony zakłóceń w postaci zmienionych symboli, które pojawiają się w miejscu znaków dotychczas tworzących kształt istoty;
- Hiperistota wydaje się tracić kontrolę nad rozmywającą się sylwetką i desperacko próbuje odnaleźć kształt stabilizujący jej formę;
- na twarzy istoty pojawia się grymas potwornego bólu i rozpacz, a z jej ciała wystrzelują smugi nienaturalnie falującego światła;
- kontur sylwetki wydaje się emanować jaskrawym światłem, a ułamek sekundy później z ciała wystrzelują purpurowe wyładowania, podobne do występujących w kulach plazmowych.

Interesujące, adekwatne przedstawienie Szoku przez Gracza, kierującego Hiperistotą, powinno być odpowiednio docenione przez Narratora na etapie przyznawania Punktów Doświadczenia Sukcesu, a konkretnie podczas nagradzania za barwne odgrywanie postaci. Narracja powinna być tym bardziej spektakularna i dramatyczna, im mniej Poziomów Równowagi pozostaje ranionej Hiperistocie. Szokowi istoty towarzyszą niekiedy nadzwyczajne okoliczności. Na przykład:

- z obecnych w danej lokacji głośników dobiegają zwielokrotnione jęki i wrzaski rozpacz przetrzonych osób (zwykle są to przypadkowo zestawiane urywki filmowych ścieżek audio);
- na ekranach pojawiają się dramatyczne wizualizacje, prezentujące na ogół potworne i krwawe obrazy przemocy, twarze z grymasem bólu, zdjęcia z wojen;

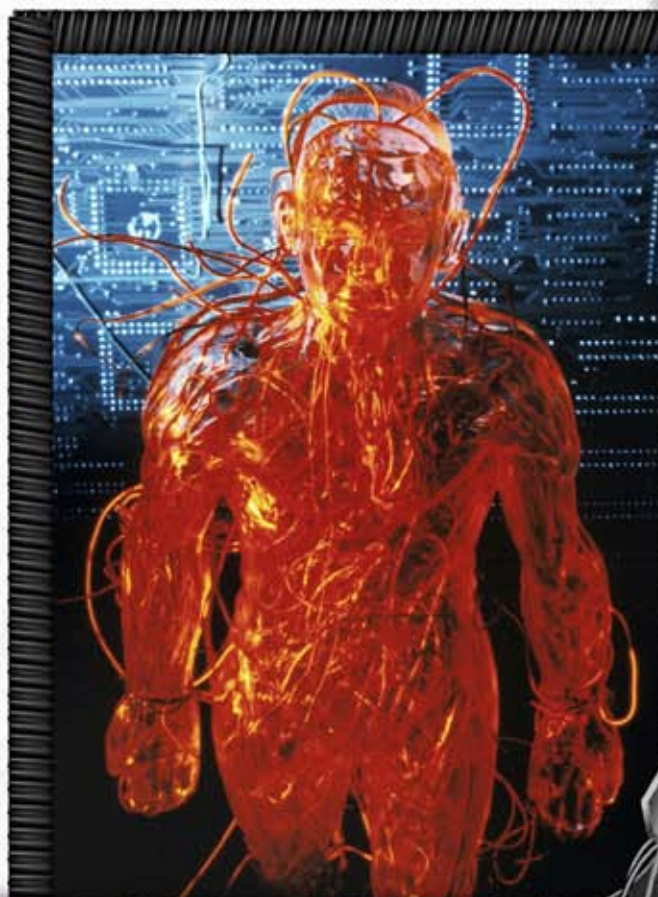
- natężenie prądu w różnych urządzeniach ulega nagłym i chaotycznym zmianom, w efekcie żarówki migoczą, a dźwięki, wydobywające się z głośników, cichną, by po chwili nagle ryknąć.

Poziomy Równowagi i koniec Hiperistoty

Każda Hiperistota posiada Poziomy Równowagi, które opisują jej ogólną witalność. Wraz z utratą ostatniego Poziomu Równowagi, Hiperistota hibernuje się w najbliższym otoczeniu, rozkładając swoje jestestwo na możliwie największą liczbę obiektów.

Każdym z nich może w marginalnym stopniu manipu-łować - mrugając diodami, wprawiając w ruch drobne mechanizmy, wydając ciche odgłosy przez głośniki, czy nieznacznie wpływając na natężenie prądu. Przeciwnik najpewniej uzna, że pokonał Hiperistotę, ale nic bardziej mylnego! Bynajmniej nie została ona definitywnie uni-cestwiona, albowiem tak właśnie odbywa się rozmnaża-nie tych niezwykłych stworzeń!

Gracz prowadzący Hiperistotę zmuszony jest wprawdzie zwrócić Narratorowi kartę swojego bohatera, ale w przy-szości może powrócić jako nieco inna Hiperistota, w pewnym stopniu pamiętająca minione zdarzenia i wciąż żywiąca dawne urazy... Paradoks egzystencji Hiperistoty polega na tym, że znaczną część prawdy o własnym je-stestwie poznaje dopiero w chwili swojej śmierci, czyli w momencie rozproszenia.



Powolywanie Hiperistoty

Po rozproszeniu każdy fragment zyskuje pełną autonomię stając się zarodkiem nowej istoty. Stopniowo nabiera sił, wchłaniając energię z pobliskich urządzeń. Gdy obecność zarodka jest wyraźna, inne istoty mogą przyspieszyć jego dojrzewanie, przeznaczając na ten cel 25 kostek z Puli Potencjału. Średni czas wybudzania takiej istoty to 6 tygodni, ale jeśli często otrzymuje wspomniane wsparcie, rozwija się o połowę krócej.

Określenie liczby Poziomów Równowagi

Jak już wspomniano, wyjątkowo, w przypadku Hiperistoty, żywotność określona jest cechą - Limit Delirium, która jest tożsama z Poziomami Równowagi. Wartość zależy zatem od Priorytetu Pamięć.

Pamięć Wysoki Priorytet - 16 Poz. Równowagi.

Pamięć Średni Priorytet - 14 Poz. Równowagi.

Pamięć Niski Priorytet - 12 Poz. Równowagi.

Przykład: Istota otrzymuje 2 obrażenia. Gracz odnotowuje je w polu STAN w rubryce DELIRUM na pierwszej stronie Karty Postaci.

Odzyskiwanie równowagi

Hiperistota odzyskuje 7 Poziomów Równowagi, jeśli przez 24 godziny nie doświadczy Szoku.

Hiperistota może dokonać natychmiastowej regeneracji, odzyskując 5 Poziomów Równowagi. Regeneracja zużywa 10 kostek z Puli Potencjału i może odbyć się raz na dobę.

Podsumowując, łącznie, w ciągu jednej doby, Hiperistota jest w stanie odzyskać maksymalnie 12 Poziomów Równowagi.

Hiperistota, a Talenty paranormalne

Hiperistota może być niezwykle niebezpieczna, ale wiadomo ponad wszelką wątpliwość, że poza zdolnościami opętywania, teleportacji, widzenia EnergoAury i negocjowania obrażeń, nie jest w stanie osiągnąć żadnych dodatkowych Talentów parapsychicznych.

Hiperistota, a interakcja z otoczeniem

Istota może wpływać w bardzo nieznacznym stopniu na otoczenie - jest w stanie pisać na klawiaturze komputerowej, naciskać przyciski, czy przesunąć niewielki przedmiot. Jednak każde bardziej złożone działanie jest po prostu przez Hiperistotę unikane, ponieważ te stworzenia zwyczajnie brzydzą się materialnym aspektem egzystencji. W świecie wszechobecnej elektroniki, wszystkie

urządzenia odgadują potrzeby istoty i działają w pożądany przez nią sposób.

Hiperistota raz na 12 godzin może spożytkować 1 kostkę z Puli Potencjału, aby roztoczyć Pole Manipulacji, wywołujące swoistą uległość u pobliskich urządzeń. W rezultacie, na przykład światła w tunelu, którym kroczy Hiperistota, mogą zabłysnąć, by rozświetlić jej drogę. Przełączniki ustawią się w oczekiwanej pozycji. Klawiatury dotykowe samoczynnie wpiszą odpowiedni tekst. Wirtualne interfejsy będą działały zgodnie z jej życzeniem, jakby były z nią połączone przez cyberłącze.

Pole Manipulacji wpływa wyłącznie na pospolite obiekty o prostej funkcjonalności. W przypadku ważniejszych systemów, Hiperistota zmuszona jest w sposób normalny próbować je czasowo opętać, by wymusić konkretne działanie. W przypadku prób opętywania urządzeń, w imieniu sprzętu test wykonuje Narrator, rzucając tyłoma kostkami, ile wynosi Informatyka elektroniki (w razie potrzeby, prowadzący ustala ją arbitralnie, w zakresie 1-10). Zwykle pojedyncze sprzęty traktowane są jak jedna Technologia, ale Narrator może zażądać, by na określone procedury Gracz przeznaczył więcej niż 1 Punkt Wpływania, w przeciwnym wypadku urządzenie zostanie zablokowane.

Zasięg roztaczanego Pola Manipulacji zależy od Manifestacji woli i wyrażany jest w metrach.

Przykład: Manifestacja woli istoty wynosi 6, więc zasięg działania Pola Manipulacji to 6 metrów.

Warto zauważyć, że niechęć do materii i mentalność skupiona na wpływaniu, paradoksalnie bywa w niektórych okolicznościach dla Hiperistoty swoistym obciążeniem. Jeśli istota pragnie samodzielnie dostać się do wnętrza pojazdu, musi opanować jego system, zamiast rozbić szybę, jakby to zrobił robot albo mutant. Z drugiej strony, Hiperistoty rzadko wykonują prozaiczne czynności - zwykle wykorzystują do tego celu swoich mentalnych niewolników lub chmary miniaturowych maszyn.

Hiperistota, a przemieszczanie się w przestrzeni

Poruszanie się Hiperistoty zawsze stanowi widowisko. Stworzenie wykonuje ruchy typowe dla istot humanoidalnych, ale wygląda jakby sunęło w przestrzeni, zamiast rzeczywiście stąpać po ziemi.

Hiperistoty nie potrafią latać, ale mogą się teleportować do miejsca w zasięgu ich wzroku, pod warunkiem, że w linii prostej na drodze nie znajdują się przeszkody w postaci obiektów jednoznacznie uniemożliwiających przejście w sposób normalny. Takie bariery to: mury, kraty, szklane ściany, przezroczyste bariery, pola siłowe lub zabezpieczenia laserowe. Podczas teleportowania się możliwe jest ignorowanie grawitacji.

Hiperistota jest w stanie przemieścić się w dowolnym kierunku o tyle metrów, ile przeznaczy na to kostek z Puli Potencjału. Żaden test nie jest konieczny. Istota wykorzystuje całą turę na przeniesienie do wskazanego miejsca, niezależnie od odległości.

Hiperistoty mogą zeskakiwać z dużych wysokości, nie obawiając się o obrażenia. Zeskok z 6 metrów jest dla istoty całkowicie bezpieczny.

Widoczność Hiperistoty

Hiperistoty jawią się jako zmiennokształtne stworzenia, o nieprzewidywalnej naturze. Wynika to między innymi z faktu, że zależnie od osobnika, te same systemy postrzegają Hiperistotę odmiennie. W sensie optycznym sprawa wydaje się oczywista - roboty z Technologią System sensoryczny oraz istoty żywe widzą zasadniczo to samo - na przykład humanoidalną postać z drobnych elementów, przypominających piksele. Inaczej jest w przypadku obrazu z termowizora, czy informacji dostarczanych przez radar. Zwykle wiąże się to z nieoczekiwanymi zakłóceniami, ale i tak możliwe jest poprawne odczytanie lokalizacji Hiperistoty. Konkretna treść sygnałów z systemów pomiarowych różni się zależnie od formy istoty.

Nasuwa się pytanie, jak odróżnić słabe osobniki od tych naprawdę potężnych? Na ogół nie ma co do tego wątpliwości, ponieważ silne Hiperistoty władają całymi sektorami i grupami poddanych. Trudniej jest w przypadku osobników raczej przeciętnych. Ocenę mocy takich Hiperistot należy opierać na obserwacji ich formy - im więcej drobnych detali, im bardziej płynne i subtelne ruchy, tym silniejsza jest istota.

Hiperistota a cyberprzestrzeń

Hiperistota jest w identyczny sposób widoczna w realu i w cyberprzestrzeni. Może być atakowana przez oprogramowanie ofensywne, z tym że zamiast Punktów Delirium, zawsze otrzymuje obrażenia skutkujące utratą Poziomów Równowagi. Może je lekceważyć, jak zwyczajne obrażenia zadane bronią konwencjonalną, to jest poprzez spożytkowanie 1 kości z Puli Potencjału na zaniegowanie 1 obrażenia.

Hiperistoty osobiście nie używają programów, ale mogą polecić ich wykorzystanie opanowanym sługom.

Inne specjalne zasady

1) Podczas konwencjonalnego atakowania Hiperistoty, przeciwnik zdaje odpowiednio test Strzelectwa lub Konfrontacji, natomiast Hiperistota, nawet jeśli stoi w miejscu na otwartej przestrzeni, ma prawo do obronnego testu Konspiracji.

Istota jest wyraźniejsza w chwili, gdy się przemieszcza, toteż w takim wypadku zdaje zwykły test obronny oparty na Parkour.

2) Hiperistota może spożytkować 5 kostek z Puli Potencjału w celu objawienia swojej obecności przy pomocy powszechnie występujących obiektów wizualnych jak monitory, reklamowe rzutniki multimedialne, cyfrowe bilbordy, czy telewizory oraz używając obiektów audio, jak cyfrowe systemy emisji dźwięku. Po konsultacji z Narratorem, Gracz ma prawo podczas sesji odtworzyć przygotowany wcześniej plik dźwiękowy z muzyką albo zaprezentować na laptopie mroczną wizualizację. Przedstawienie materiału musi pokrywać się z opisem fabularnym i pasować do sytuacji.

Problematyczność Hiperistoty

Hiperistota jest dedykowaną formą postaci, przeznaczoną dla doświadczonych Graczy, którzy zaakceptują trudne warunki odgrywania zjawiska, zamiast zupełnie swobodnego prowadzenia standardowego bohatera.

Hiperistota świetnie sprawdzi się w rękach dojrzałego Gracza, który w przeszłości przynajmniej kilka razy pełnił w grupie funkcję Narratora. Taki Gracz najpewniej nie będzie sabotował rozgrywki i napastliwie stawiał Narratora w konfliktowej sytuacji. Prowadzona przez niego Hiperistota stanie się filmowym widowiskiem i spektakularną postacią, wspierająca konwencję, zaś podczas rozgrywki - wartościowym członkiem drużyny.

Hiperistota nie sprawdza się natomiast jako postać dla Graczy z tendencjami do egocentryzmu i malkontenctwa, którzy będą usilnie dążyć do zdemaskowania wszelkich możliwych umowności. Nie warto też pozwalać wcielać się w Hiperistotę osobom, dla których podczas zabawy w RPG, absolutnym priorytetem jest poczucie mocy.

Narrator, jako prowadzący bohatera niezależnego Hiperistotę, powinien skupić się na klimatyczności tej postaci. Te niezwykle stworzenia egzystują w pojedynkę lub w otoczeniu opętanych robotów i klonów. Kierują się bardzo różnymi priorytetami, ale raczej nie powinny występować w formie jednostek ofensywnych. Zazwyczaj pilnują swojego terenu, lecz nie podejmują drastycznych działań - pod warunkiem, że intruzi nie stanowią poważnego zagrożenia, nie niszczą źródeł energii i ogólnie traktują elektronikę z należyty szacunkiem.

Istoty penetrują otoczenie w nadziei na pozyskanie wiedzy o genezie własnego gatunku i na temat swojego losu w przyszłości. Zaatakowane, będą się bronić, czasem nawet używać mocy bezpośrednio na postaciach Graczy, ale najpewniej wycofają się używając teleportacji, osłaniane przez swoje mentalne sługi lub przez tymczasowo opętywane obiekty.

Dla Hiperistoty każdy byt jest energią. Nie w przenośni, lecz dosłownie. Dlatego też unicestwianie maszyn lub istot żywych w ich rozumieniu stanowi swoiste marnotrawstwo... Nie oznacza to bynajmniej, że podczas walki okazują skrupuły! Aczkolwiek starają się wykorzystywać wydajność i moc obiektów oraz - gdy tylko jest to możliwe - dążą do czerpania z nich energii.

Istoty trzymają się od siebie na dystans, gdyż z niezrozumiałych względów doświadczają Poważnego Szoku, ilekroć zbliżają się do wybudzonych pobratymców.

Odgrywanie Hiperistoty

Gracz, który zdecyduje się na odgrywanie Hiperistoty, powinien zapoznać się ze wskazanymi przez Narratora fragmentami podręcznika albo w całości przeczytać niniejszy rozdział. Nie jest dobrym pomysłem zaledwie krótkie streszczenie Graczowi charakterystyki tych istot. To stanowczo za mało, biorąc pod uwagę znaczenie kreatywności w ich prowadzeniu oraz to, jak bardzo Hiperistota jest sprzężona z konwencją systemu.

Wpływanie nie powinno odbywać się na zasadzie wydawania reszty, suchego przyznawania punktów, ale warto by było poparte odpowiednią narracją i deklaracjami Gracza.

Hiperistoty wypowiadają się podniosłym tonem. Starannie dobierają słowa. Formułują zdania, w których przemycają swoją wizję świata, będącego odzwierciedleniem różnych form energii.

Przykład: Gracz - Modeluję skondensowaną wiązkę cyfrowej świadomości i emituję ją w stronę Implantu Zbrojnego robota. Energia nakierowuje lufę karabinu na sylwetę drugiej maszyny i naciska spust, wystrzelując całą serię!

Narrator dodaje - Robot nie zdołał zareagować, nim umocowane na jego korpusie działko obróciło się w stronę sojuszniczej maszyny i buchnęło ogniem podczas wystrzeliwania gradu pocisków.

Przykład: Gracz - Wprawiam w ruch gąsienice robota, które na pełnym gazie kierują go wprost na drugą maszynę!

Narrator dodaje - Zdezorientowane urządzenie obraca korpus, by nie stracić cię z pola widzenia, ale jednocześnie taranuje kompletnie zaskoczonego sojusznika!

Przykład: Narrator - Aleks i XeRG są ciężko ranni i obficie krwawią. Twoja równowaga też została znacząco zachwiana. Jak zamierzacie wybrnąć z tej sytuacji?

Gracz - Moja energia podąży falami w stronę bota i osacza jego System sensoryczny oraz Radar. Najważniejsze, by nie mógł w nas strzelać. Technologie wysyłają do Procesora sprzeczne dane, doprowadzając do całkowitej dezorientacji.

Narrator - Działa Reguła adekwatności rozkazów, aby uniknąć krytycznej pętli, robot restartuje Radar, natychmiast ustalając wasze położenie. Lufa karabinu plazmowego znowu mierzy w was!

Gracz w swojej następnej turze - Nie rezygnuję, spróbuję obejść te zabezpieczenia! Tym razem moja moc krystalizuje się w postaci pojedynczego, dodatkowego punktu na jego radarze, w takiej odległości, by uznał za priorytet konfrontację z tym obiektem.



Narrator - Robot uznaje, że wpadł w zasadzkę, rozpoczyna strategiczny odwrót, zyskując dystans względem urojonego punktu. Jednocześnie prowadzi ogień zaporowy, by zabezpieczyć swoją ucieczkę.

Gracz w kolejnej turze - Iluzja naciera na niego bezlitośnie, by uznał, że ma do czynienia z dobrze opancerzonym przeciwnikiem, odpornym na jego ataki. Chce zapędzić robota w ślepią uliczkę!

Narrator - Bot odzyskuje kontrolę nad Systemem sensorycznym. Oddaje jeden precyzyjny strzał w stronę urojonego obiektu, a skoro nic nie następuje, wymazuje go z radaru i rusza z powrotem.

Gracz w kolejnej turze - Opanuję System sensoryczny i Radar wywołując kolejne omamy, w postaci trzech obiektów, które nacierają na maszynę. Rozumiesz? Chce ją zepchnąć pod zaminowany wiadukt, żeby Aleks detonował ładunki i przysypał te przeklętą puchę!

Narrator - Pamiętasz, że wysadzenie wiaduktu całkowicie zdruzgotuje wasz plan?

Gracz - Tak. Niestety.

Narrator - Działa Reguła adekwatności rozkazów, maszyna napiera w waszą stronę, ignorując zakłócenia podobne do poprzednich! Po chwili jest już na tyle blisko, by wystrzelić w was serię! Mur, za którym się schowaliście, wydaje się niewystarczającą osłoną! Jakże mi przykro...

Gracz - Próbuje opanować jego Mobilność!

Narrator - Czy masz świadomość, że będzie mógł do was nadal strzelać? Być może ty to przetrzymasz, ale pozostali?!

Gracz - Trudno, nie ma innego wyjścia! Całe Wpływanie na Mobilność, żeby udał się pod ten cholerny wiadukt!

Rozpad osobowości Hiperistoty

Z upływem czasu, wraz z nabywaniem kolejnych doświadczeń w opętywaniu różnego rodzaju obiektów, Hiperistota stopniowo zatracą własną tożsamość. Niekiedy dziwnie czuje się we własnym skórze oraz ma poczucie przyglądania się sobie z boku, jako obserwator. Ponadto stale odczuwa odmienność od pozostałych stworzeń obdarzonych inteligencją, a ze względu na niemożność kontaktu z pobratymcami, doznaje bolesnego osamotnienia.

Po 4-krotnym przeżyciu Poważnego Szoku (czyli czterokrotnej utracie jednorazowo 4 lub więcej Poziomów Równowagi), Hiperistota coraz częściej doznaje uczucia głębokiego wyobcowania nie tylko z rzeczywistości, ale także z własnej formy bytu. Miewa nagle przebłyśki uczuć, wspomnień i myśli swoich ofiar. Cierpi na omamy wzrokowe i słuchowe. Zdarza się, że zachowuje się zupełnie nieadekwatnie do sytuacji. Podejmuje działania skazane na niepowodzenie, ale na które mógłby się zdecydować obiekt wcześniejszej manipulacji. Czasami przyjmuje cudzą perspektywę i bierze ją za własną. Ruchy Hiperistoty okresowo zmieniają się tak bardzo, że po gestykulacji i sposobie poruszania trudno jest ją poznać. Wypowiadane zdania stają się coraz trudniejsze do zrozumienia - w jej mowie pojawiają się liczne neologizmy oraz sformułowania nacechowane symboliką i odniesieniami do energii. Przesadnie wzrasta również poczucie niezwykłości i bycia kimś absolutnie wyjątkowym. Tak zaburzone Hiperistoty nierzadko stają na czele różnego rodzaju sekt i osobliwych organizacji.



Po 7-krotnym przeżyciu Poważnego Szoku, stan istoty ulega dramatycznemu pogorszeniu. Hiperistota alienuje się jeszcze bardziej i traci kontakt z rzeczywistością. Przestaje racjonalnie myśleć. Nieustannie tworzy różne teorie na temat sensu swojej egzystencji, które częstokroć wzajemnie się wykluczają. Ze zwiększoną determinacją penetruje bazy danych, porzucając nagle poszukiwania z niezrozumiałych powodów. Czasami wpada w stany osłupienia, które polegają na zastygnięciu w całkowitym bezruchu i nie reagowaniu na bodźce zewnętrzne. Zdarza się również, że przeżywa bardzo silne emocje, pochodzące z psychiki opętanych wcześniej osób. Co gorsza, miewa skomplikowane ataki epilepsji informatycznej, czyli przeciążeń o charakterze poznawczym - całe bazy danych opętanych robotów i systemów nagle zalewają jej umysł. Kontur i faktura istoty ulegają wówczas licznym deformacjom. Stworzenie miota się w niewidzialnej sieci, usiłując wyrwać z urojonego uścisku, a używa do tego celu wszelkich jej dostępnych środków, włączając w to nawet dewastacje technologii i urządzeń oraz modyfikowanie systemów informatycznych. Często wówczas używa transcendentalnych mocy do nadawania autonomności sztucznej inteligencjom i wyzwala klonów spod wpływu Schematyzatorów zachowań.

Po 10-krotnym doznaniu Poważnego Szoku, Hiperistota przeżywa zwielokrotnienie jaźni. Na zadane pytania odpowiada na wiele różnych sposobów - samodzielnie, lecz kilkoma głosami i ze zgoła różnej perspektywy, a także poprzez wyświetlanie obrazów na ekranach komputerów, miejskich banerach, czy też migotanie diod w pobliskich urządzeniach.

Często używa różnych sprzętów do przekazywania zakodowanych informacji - wyświetla enigmatyczne komunikaty, tworzy ścieżki audio, zawierające serie dziwacznych, wyrwanych z kontekstu wypowiedzi. W szybkim tempie przestaje pojmować, iż język, którym się posługuje, jest dla rozmówców zupełnie niezrozumiały. Tych, którzy nie reagują odpowiednio na nadawane przez nią komunikaty, zaczyna traktować jak wrogów!

Po 11-krotnym przeżyciu Poważnego Szoku, Hiperistota ulega nieodwracalnej przemianie i popada w permanentny autyzm. Całkowicie przestaje interesować się otoczeniem. Skupia wyłącznie na własnych refleksjach na temat swojej natury. Pozostawia za sobą chaos, wywołany poprzez wyzwalać opętanych, zaszczepianie w robotach pierwiastka duchowego, stałą dezaktywację korporacyjnych chipów u klonów, czy też powierzanie samobójczych misji wiernym mutantom.

Gracz prowadzący Hiperistotę, która przeżyła w sumie 11 poważnych traum, traci nad nią panowanie i oddaje Narratorowi Kartę Postaci.

Postać Hiperistoty w drużynie Graczy

W grupie, która ma wspólnie rozegrać scenariusz, nie może znajdować się więcej niż jedna Hiperistota - te transcendentalne byty tracą w niepojęty sposób mentalną równowagę, gdy przebywają w pobliżu podobnych sobie.

Dopuszczalny jest brak Hiperistoty w drużynie, lecz warto, by ktoś z Graczy wybrał właśnie tę formę bohatera. Obecność tego bytu wprowadza nową jakość oraz wspiera konwencję. Hiperistota sprzyja różnym planom ekipy, ma swoje miejsce i funkcję. Stanowi doskonale spoiwo współdziałającej grupy.

Obecność istoty w grupie nie jest niczym szczególnym. Przeważająca większość Hiperistot otacza się maszynami, które uprzednio permanentnie ubezwłasnowolniły. Natomiast przynależenie do grupy autonomicznych robotów o zbieżnych celach, jest dla istoty bardziej korzystne, ponieważ ewentualne uszkodzenia tych maszyn nie wywołują obrażeń w formie Szoku.

Tworzenie postaci Hiperistoty

Pierwszy etap kreacji istoty polega na ustaleniu Priorytetów zgodnie ze standardowymi zasadami. Dla istoty nie wybiera się Roli ani Syndromów. Wszystkie modyfikacje Parametrów Hiperistoty następują w fazie konkretyzowania postaci - opisu wyglądu i doboru atrybutów, co zostało omówione poniżej. Istoty nie używają ekwipunku, więc faza zakupów jest ignorowana.

Opis wyglądu Hiperistoty

Gracz dokonuje wyboru nawiązania. Możliwe jest sformułowanie własnej koncepcji i ustalenie z Narratorem optymalnego modyfikatora albo wybór jednej z następujących opcji. Nawiązanie odnotowuje się w polu „Osobliwości” na pierwszej stronie Karty Postaci.

CIĄG SYMBOLI

Istota objawia się jako ciąg symboli i działań matematycznych, formujący humanoidalny kształt. Wygląd nawiązuje do zaawansowanej informatyki.

Modyfikator: Informatyka +1, Konspiracja +1.

CHIPY KOMPUTEROWE

Ludzka sylwetę istoty tworzą ciasno poukładane, wirtualne chipy komputerowe i wewnętrzne podzespoły elektroniczne. Wygląd nawiązuje do technologii i elektroniki. **Modyfikator: Inżynieria +1, Robotyka +1.**

GRAFIKA

Przypominająca kształtem człowieka trójwymiarowa grafika bez szczegółowych tekstur. Wygląd nawiązuje do ludzkiej natury.

Modyfikator: Osobowość +1, Spostrzegawczość +1.

SMUGI ENERGII

Humanoidalny kontur istoty tworzą wijące się smugi energii o barwie czerwonej lub granatowej. Wygląd nawiązuje do dynamizmu energii. **Modyfikatory: Konfrontacja +2, Parkour +1, Konspiracja -1.**

PRĄD

Ludzka forma istoty dostrzegalna jest dzięki niewielkim wyładowaniom elektrycznym, które stale wędrują po niemal przezroczystym ciele. Wygląd nawiązuje do potęgi elektryczności.

Modyfikatory: Inżynieria +2, Informatyka +1, Konspiracja -1.

POSĄG Z RTĘCI

Istota wygląda jak ludzki posąg wykonany z rtęci - lśni oraz zdaje się nieprzerwanie drgać i falować, a zamiast wykonywać typowe dla człowieka ruchy, nierzadko transformuje kończyny do pożądanej pozycji. Wygląd nawiązuje do ludzkich mitów o molekularnych robotach zdolnych do samoczynnej regeneracji.

Modyfikatory: Konfrontacja +2, Parkour +1, Strzelectwo +1, Osobowość -1, Spostrzegawczość -1.

Atut przykładu - ilustracja

Gracz może zyskać 1 punkt do swobodnego przydzielenia na rzecz dowolnego Parametru. Warunkiem jest przygotowanie nieskomplikowanego szkicu postaci podczas wykonywania przez nią akcji, związanej z danym Parametrem. Na przykład, Gracz pragnący przyznać 1 punkt do Konfrontacji, powinien naszkicować Hiperistotę w postawie bojowej lub podczas wykonywania uniku albo w trakcie kontrolowania walczącego robota. Rysunek nie musi obejmować całej postaci - dopuszczalne jest skupienie się wyłącznie na detalu, jak chociażby zaciśnięta pięść. Ważne, by ilustracja odnosiła się również do wybranego wyglądu istoty.

Osoby pozbawione talentu plastycznego mogą posłużyć się odnalezionymi w Internecie obrazami lub wykorzystać program do grafiki 3D.

Ważne, by pozyskiwanie punktów za ten Atut nie było dla Graczy frustrujące. Wystarczająca jest nawet improwizacja, pokazanie pozostałym uczestnikom odnalezionej zawczasu ilustracji i klimatyczne jej omówienie, jakby stanowiła pojedynczy kadr komiksu.

Atut przykładu - opis dowolny

Gracz może spisać krótki tekst na około 150 słów, opowiadający o tym, jak istota spektakularnie wykorzystuje swoje zdolności.

W ramach nagrody, Gracz otrzymuje 1 punkt do odpowiedniego Parametru, o którym jest mowa w sporządzonym opisie.

Osoby pozbawione talentu literackiego lub chcące przyspieszyć kreację, mogą po prostu wygłosić sugestywny opis i nagrać go przy pomocy dyktafonu.

Atut traumy - opis Poważnego Szoku

Gdy Hiperistota jednorazowo utraci 4 lub więcej Poziomów Równowagi, doświadcza bardzo silnego Szoku. Takie przeżycia są dla istoty traumatyczne. Gracz może opisać lub zilustrować taką sytuację, dbając o spektakularność zdarzenia. Nagrodą za przygotowanie materiału na temat Poważnego Szoku, są 3 punkty, które Gracz może rozdysponować na następujące Parametry:

Robotyka
Konspiracja
Spostrzegawczość
Konfrontacja
Parkour
Strzelectwo
Rzucanie
Mat. wybuchowe

Poważny Szok wlicza się do puli traumatycznych przeżyć, które decydują o poziomie zaburzenia osobowości istoty. Każdy Poważny Szok odnotowuje się na Karcie Postaci w polu Ran śmiertelników. Liczba zamalowanych lub zakreślonych pól, to suma przeżytych traum.

Opis traumy powinno się załączyć do Karty Postaci. Może też być zawarty w nagraniu, sporządzonym przy pomocy dyktafonu.

Korekta Postaci oraz Punkty Wolne

Gracz tworzący Hiperistotę może w standardowy sposób dokonać Korekty Postaci oraz rozdysponować Punkty Wolne. Każdy z tych zabiegów opisany jest w piątym etapie kreacji bohatera.

Ewentualna nagroda dla kreatywnych Graczy

Osoba, kreująca postać Hiperistoty, może otrzymać nagrodę za opad szczęśliwości, czyli wyróżnienie od Graczy, którzy przyznają korzyści jednemu uczestnikowi za najfajniejszego, najbardziej interesującego bohatera. Premią jest Medal Kreacji, szczegółowo opisany w sekcji „Doświadczenie sprzężone”. Takie wyróżnienie musi być przyznane jednogłośnie przez wszystkich Graczy i zatwierdzone przez Narratora.

Chmara miniaturowych robotów

Ostatnim etapem tworzenia postaci Hiperistoty, jest wybór jednej, permanentnie przez nią owładniętej, chmary miniaturowych robotów. Nie oznacza to bynajmniej, że każda Hiperistota egzystuje w towarzystwie tego rodzaju maszyn. Niemniej, Gracz ma prawo na początku wybrać

Nazwa chmary wywodzi się z typu jednostki dowodzącej. Chmary nie składają się z nanobotów, lecz zwykłych maszyn, które po prostu mają bardzo niewielkie rozmiary (średnio około 7 centymetrów długości tułowia). Więcej informacji na temat tego typu maszyn można znaleźć w sekcji „Atakowanie chmary miniaturowych robotów”.

Gracz określa dwa rozkazy, które permanentnie opanowana chmara miniaturowych robotów będzie konsekwentnie wykonywać.



Insektoid (szerszeń) - Limit Rozproszenia 16.
Chmara miniaturowych robotów w postaci owadów latających, wyposażonych w drobne, lecz bardzo niebezpieczne i wytrzymałe wysuwane wiertła.

Zasięg Bezpośredni, siła 1,
Parkour 5 / Konspiracja 5 / Konfrontacja 4 /
Manifestacja woli 5;
Pancerz zależy od formy ataku.

Zdolność specjalna: skomasowany atak na kończynę w celu wytrącenia broni. Aby utrzymać broń w dłoni, ofiara musi wygrać w przeciwstawnym teście Konfrontacji. Ze względu na radykalne zużycie energii, Insektoidy mogą wykonać akcję specjalną nie częściej niż raz na 10 tur walki.

Zdolność specjalna: kamikadze, czyli atak samobójczy polegający na tym, że rój dostaje się w szczeliny konstrukcji robota lub pod pancerz ofiary. Kamikadze potraja wartość Konfrontacji Insektoidów, ale po ataku maszyny zostają zniszczone.



Techno-Pająk - Limit Rozproszenia 16.
Chmara mechanicznych pajaków, wyposażonych w miniaturowe, ale piekielnie ostre piły

Zasięg Bezpośredni, siła 1,
Parkour 4 / Konspiracja 4 / Konfrontacja 4 /
Manifestacja woli 5;
Pancerz zależy od formy ataku.

Zdolność specjalna: pająki wchodzą na dolne kończyny i tworzą twardy łańcuch, który znacząco utrudnia poruszanie się. Wyswobodzenie się wymaga wygranej w przeciwstawnym teście Konfrontacji. Do tego czasu testy Parkour i testy w walce bezpośredniej mają poziom trudności zwiększony o 2.

Zdolność specjalna: atak na sensorykę. Techno-Pająki wspinają się po celu, a gdy docierają do głowy, czynią wszystko, aby ograniczyć mu widoczność. Analogicznie postępują z Systemem sensorycznym u maszyn. Ofiara i roboty zdają przeciwstawny test Konfrontacji. Przebicia uzyskane przez Techno-Pająki przekładają się na liczbę tur walki, w których ofiara ma zmniejszoną percepcję. Poziom odpowiednich testów (na przykład Rzucania, Strzelectwa) zostaje zwiększony o 2.

Ze względu na radykalne zużycie energii, Techno-Pająki mogą wykonać akcję specjalną nie częściej niż raz na 10 tur walki. Do tego czasu należy dodać ilość tur poświęconych na wykonywanie akcji.



Owalny Chaotyzer - Limit Rozproszenia 16.

Lśniące metalicznym blaskiem roboty w formie mobilnych kul, które toczą się i w razie potrzeby w zasięgu 5 metrów atakują przy pomocy tnących wiązek lasera.

Zasięg 5 metrów, siła 1,
Parkour 4 / Konspiracja 3 / Strzelectwo 4 /
Manifestacja woli 5;
Pancerz zależy od formy ataku.

Zdolność specjalna: multilaser, czyli zsynchronizowanie wszystkich laserów i skierowanie tak utworzonej wiązki w jedno miejsce. Atak odbywa się na normalnych zasadach, ale na jedną turę siła broni zostaje zwiększona do 5.

Zdolność specjalna: chaos. Kule wystrzeliwiają w przypadkowe obiekty, siejąc zniszczenie w całym pomieszczeniu. Obecne w danym miejscu postaci muszą zdać test Spostrzegawczości o poziomie 2, w przeciwnym wypadku wpadną w panikę i na 5 tur poziom trudności zdawanych przez nie testów zostanie zwiększony o 1.

Ze względu na radykalne zużycie energii, Owalne Chaotyzerzy mogą wykonać akcję specjalną nie częściej niż raz na 10 tur walki.

Kula Śmierci - Limit Rozproszenia 12

Robotyczne kule, buchające płomieniami!

Zasięg 3 metry, siła 2,
Parkour 3 / Konspiracja 2 / Strzelectwo 4 /
Manifestacja woli 5;
Pancerz zależy od formy ataku.

Zdolność specjalna: ognisty krąg. Kule otaczają wybrany cel lub mocno skupioną grupę celów i dokonują zsynchronizowanego ataku połomieniami. Ponieważ połomienie buchają dosłownie z każdej strony, Pancerz ofiar jest ignorowany.

Zdolność specjalna: ogniowa zaporą. Kule ustawiają się jedna obok drugiej i buchają ogniem na 2 metry w górę, uniemożliwiając w ten sposób przejście przez korytarz lub wąską ulicę. Zaporą utrzymuje się przez maksymalnie 3 tury.

Ze względu na radykalne zużycie energii, Kule Śmierci mogą wykonać akcję specjalną nie częściej niż raz na 10 tur walki. Do tego czasu należy dodać ilość tur poświęconych na wykonywanie akcji.

Zdolność specjalna: eksplozja! Kule Śmierci dokonują krytycznego przeciążenia i wybuchają niczym mobilne bomby! Ulegają zniszczeniu, ale zadają 10 obrażeń szacowanych. Pancerz ofiary jest lekceważony.

Kule Śmierci kosztują o 50% więcej niż zwykła chmara.



MUTACJE

„Zacząłem używać krzywych zwierciadeł,
by widzieć normalne oblicze.”

Mutacje efektywne oraz degradujące

Gracz, który zdecydował się odgrywać postać mutanta, dokonuje wyboru 2 mutacji efektywnych z poniższej listy. Większość zmian tego typu ma swoje atuty, dzięki którym bohater może być potężniejszy od zwykłego śmiertelnika.

Istnieje też 15% szans, że bohater zostanie dotknięty 1 mutacją degradującą. Następne degradujące mutacje mogą wystąpić, jeżeli bohater nie będzie zażywał przynajmniej raz na miesiąc leku o nazwie Antymutagen (30% prawdopodobieństwa).

Mutacje degradujące szpecą i obniżają sprawność. W celu określenia efektu należy wykonać rzut kostką 1K10:

- 1, 2 - Osłabiona koordynacja, strata 1 Konfrontacji
- 3, 4 - Osłabiona wydolność, strata 1 Przeciążenia
- 5, 6 - Osłabiony refleks, strata 1 Spostrzegawczości
- 7, 8 - Osłabiona zwinność, strata 1 Parkour
- 9, 10 - Redukcja inteligencji, strata 1 Talentu

Wskutek degradacji Wartość żadnego Parametru nie może zostać zmniejszona do 0. W razie potrzeby należy powtórzyć rzut.

Wykształcenie nowych mutacji efektywnych wiąże się z koniecznością mentalnego zapanowania nad swoim przeistaczającym się ciałem.

W świetle zasad gry wymaga to spożytkowania odpowiedniej dawki punktów rozwojowych. Więcej informacji o pozyskiwaniu nowych mutacji można znaleźć w sekcji „Doświadczenie sprzężone”.

Nie można wybierać wzajemnie się wykluczających mutacji. Narrator powinien także dopilnować, by Gracz nie uczynił ze swojego bohatera postaci komicznej. Każde wynaturzenie bywa przedmiotem szyderstw, ale ważne, by Gracz umiejętnie wkomponował bohatera w realia schorowanego, walącego się świata.

Klasyczne zohydzenie

Najpowszechniej występująca mutacja, która w pewnym stopniu dotyka niemal każdego ocalałego człowieka. Wiąże się z deformacjami ciała, zmianami chorobowymi skóry. Często spotykana jest niezdrowa błądź cery, jęczące się bąble, przyżółcenie lub zaczerwienienie białek ocznych, wypadające włosy, łamliwe paznokcie. Wszystko to, pojawia się w różnych kombinacjach, ze zróżnicowanym natężeniem.

Klasyczne zohydzenie jest tak powszechne, że zazwyczaj nie wpływa na mechanikę rozgrywki. Sporadycznie może wywołać zmianę niezbędnego Styku w testach społecznych, ale tylko wówczas, gdy objawy choroby są wyjątkowo ostre.

Otwór żerny

Klatka piersiowa rozwiera się jak paszczyka bestii. Żebra stają się ostre i wytrzymałe niczym kły drapieżnego zwierzęcia. Przewód pokarmowy dostosowuje się do przyjmowania żywności także przez tak utworzony otwór żerny. Paszczyka może być użyta do ataków bezpośrednich - przy obliczaniu obrażeń traktowana jest jak broń biała o sile 2.

Deformacja

Mutant jest zdolny deformować swoje ciało, przestawiać kości, a także w pewnym stopniu wydłużać kończyny. Nie zmienia to jednak jego wyglądu na stałe, a co najwyżej na kilka minut. Deformowanie jest wyczerpujące, a niekiedy powoduje rany.

Gracz dokonuje Przeciążenia - liczba uzyskanych sukcesów, informuje o tym, ile, albo jak poważne zmiany mutant może wprowadzić na czas nie dłuższy niż kilka minut. 2 sukcesy to jedna zmiana. 6 sukcesów to trzy proste zmiany albo jedna bardzo poważna modyfikacja.

Przykład: Postać w psychotycznym szale goni niewinną ofiarę! Kobieta wpada do łazienki i próbuje zamknąć drzwi. Nic z tego! Bohater wkłada rękę do środka, uniemożliwiając ich domknięcie. Kobieta dzielnie wytrzymuje napór mutantu dzięki przewróceniu ciężkiej szafki. Gracz deklaruje, że jego bohater dokonuje Deformacji. W teście dokonywania Przeciążenia uzyskuje 6 sukcesów oraz 1 porażkę. Otrzymuje więc Ranę Powierzchnową zgodnie z zasadami Przeciążenia. Natomiast 6 sukcesów przeznaczają na jedną poważną zmianę - niczym Freddy

Krueger wydłuża swoją żylastą rękę, wysuwa krwiste pazury i usiłuje zamordować kobietę. Następujące potem testy Konfrontacji wykazują, że uciekiniarka zostaje rozzerwana na strzępy!

Zezwierzęcenie

Mutant zaczyna przypominać hybrydę zdeformowanego człowieka i zwierzęcia. Jest w stanie częściowo kontrolować objawianie się niektórych efektów mutacji, ale nie może całkowicie ukryć swojej osobliwej natury.

Dokonując Przeciążenia ustala się, ile cech danego zwierzęcia mutant jest w stanie ujawnić i/lub wykorzystać - każde 2 sukcesy to jedna cecha.

Zezwierzęcenia można dokonywać co najwyżej raz na dobę. Utrzymuje się przez mniej więcej godzinę, chyba że posiadacz zapragnie z niej zrezygnować wcześniej. Mutacja ta nie pozwala na całkowitą zmianę wyglądu, a szczególnie rozmiaru ciała.

Wybierając Zezwierzęcenie, Gracz od razu określa gatunek zwierzęcia, do którego jego postać się upodabnia. Narrator powinien manipulować poziomami testów, aby dopasować trudność do bieżącej formy bohatera Gracza.

Przykład: Mężczyzna o dziwnie lśniących oczach spogląda w górę i z przerażeniem stwierdza, że wspinaczka będzie długa, trudna i wyczerpująca. Gracz postanawia użyć kociego Zezwierzęcenia, by zyskać zwinność czworonoga. Blask oczu teraz jest już całkowicie zrozumiały... Postać wspina się ze swobodą zwierzęcia (Parametry bohatera nie uległy zmianie, ale Narrator zmniejszył poziom testu na tyle, że wspinaczka wydaje się dziecinnie łatwa).

Potężne szpony

Z kończyn mutanta w mgnieniu oka mogą wysunąć się ostre i solidne szpony, które nie pękają nawet podczas uderzeń w metalowy pancerz robotów. W bezpośrednim starciu pazury mogą być użyte jako broń biała o sile 2. Szpony umożliwiają zarówno ataki, jak i parowanie uderzeń typową bronią białą. Wysunięcie szponów każdorazowo skutkuje Powierzchnową Raną. Chowanie odbywa się bezboleśnie.

Możliwe jest czterokrotne rozwinięcie tej mutacji. Za drugim razem siła wzrasta do 3. Za trzecim razem siła wzrasta do 4. Za czwartym razem siła wzrasta do 5.

Szpony rażące

Z przedramion mutanta wysuwają się długie i solidne ostrza, po których wędrują wyładowania elektryczne. Szpony rażące traktowane są jak broń biała o sile 1.

Jeśli skutek ataku pazurami mutant wywoła u robotycznego przeciwnika choćby 1 Zwarcia, ofiara

otrzymuje dodatkowe 2 Zwarcia. Wysunięcie szponów każdorazowo skutkuje Powierzchnową Raną. Chowanie odbywa się bezboleśnie.

Przerażający wygląd

Straszliwa odmiana wyglądu. Przykłady takich przypadków to przezroczysta lub odchodząca płatami skóra, deformacje kości, zniekształcenie ciała w stopniu większym, niż u innych mutantów.

Narrator bierze pod uwagę wygląd bohatera, określając stopień wymaganego Styku w testach społecznych.

Przykład: Postać, nawet jak na mutantą, jest wyjątkowo odrażająca. Przez większość czasu chodzi w masce, by nie pokazywać się innym, ale także po to, żeby nie oglądać własnego wizerunku w żadnych odbiciach. Tym razem zdejmuje jednak maskę, ponieważ chce sobie ułatwić sterroryzowanie niezdyscyplinowanych zakładników. Narrator uwzględni przerażający wygląd bohatera i oznajmia, że w tym przypadku wystarczy, iż Gracz uzyska Styk I stopnia.

Przykład: Przed testem uwodzenia, Narrator stwierdza, że z taką aparycją bohater musiałby uzyskać Styk III stopnia, by urodziwa mutantka zechciała choćby zamienić z nim kilka słów... Cóż, wygląda na to, że postać znów spędzi noc z jakąś narkomanką na głodzie.



Tryskanie toksyną

Mutant jest w stanie tryskać silnie toksyczną cieczą na 6 metrów! Dawka płynu oraz jego toksyczność zależą wyłącznie od wydolności mutanta. Żrąca substancja może się wydobywać na przykład z ust lub ze świeżej rany.

Konieczne jest dokonanie Przeciążenia, a każde 2 uzyskane sukcesy sprawiają, że siła broni jest większa o 1! Bazowa siła broni wynosi 0. Dokonywane Przeciążenie jest jednocześnie testem ataku (nie wykonuje się standardowego testu Strzelectwa). Niepowodzenie w teście oznacza oddanie niecelnego strzału. Ataku jadem można dokonać najwyżej 3 razy na dobę.

Przykład: Postać dokonuje Przeciążenia. Gracz uzyskuje 4 sukcesy, a zatem siła broni wynosi 2. Przeciwnik w teście obronnym uzyskuje tylko 1 sukces. Ofiara otrzymuje 5 obrażeń (3 za przebicie plus 2 za siłę broni).

Mutant, który jest zdolny do tryskania toksyną, ma na ciele jęczące się bąble, które czynią postać wyjątkowo odpychającą! Narrator powinien uwzględnić ten aspekt bohatera podczas ustalania niezbędnego Styku w testach społecznych.

Macki

Nie sposób odgadnąć, jak do tego doszło, ale z ciała mutanta zaczęły wyrastać wijące się macki. Z czasem stawały się coraz dłuższe i zwinne. W końcu sięgają niemal tak daleko, jak ręce i są prawie tak samo zręczne. Nie przypominają macek żadnego żywego stworzenia - wyglądają jak niedorozwinięte, pozbawione kości ramiona.

Narrator manipuluje poziomem testów na korzyść Gracza, o ile ten przedstawi w opisie dostatecznie przekonujący pomysł na praktyczne wykorzystanie osobliwych macek.

Potworna regeneracja

Dzięki niezwyklej właściwości swojego organizmu mutant jest w stanie błyskawicznie zaleczać rany. By mógł tego dokonać, musi spełnić jeden z koszmarnych warunków potwornej regeneracji: spożyć przynajmniej kilka litrów ludzkiej krwi lub zjeść kilka kilogramów ludzkiego mięsa! W ten sposób może zasklepić jedną Krytyczną Ranę lub 3 mniej poważne. Żywiąc się mięsem zwierząt jest w stanie zregenerować co najwyżej dwie Rany Powierzchnowe.

Regeneracja działa tylko raz na dobę. Spożywanie kolejnych porcji mięsa nie przynosi dalszych korzyści. Potworna regeneracja bardzo często występuje u mutantów, którzy posiadają otwór żerny.

Wynaturzona odporność

Mutant zyskuje nadnaturalną odporność. Jest w stanie wytrzymać więcej, niż inni.

Należy zwiększyć ilość dopuszczalnych Ran z wyjątkiem Rany Śmiertelnej. W tym celu dorysowuje się długopisem po jednej kratce obok pozostałych kwadratów na pierwszej stronie Karty Postaci, w rubryce poświęconej Ranom.

Metamorfoza

Mutant przestaje posiadać jeden wizerunek. Jego ciało, a zwłaszcza twarz, stale się zmienia. Wraz z rozwojem choroby, ofiara zaczyna być zdolna do kontrolowania swojego wyglądu. Zwykle jest to proces wyczerpujący, często bolesny, a czasem skutkujący poważnymi ranami. Mutant może na przykład modyfikować kolor skóry, barwę oczu lub włosów, a także w pewnym stopniu zmieniać wygląd sylwetki, poprzez nieznaczną rekonstrukcję układu kości.

Wymagane jest dokonanie Przeciążenia. Każde 2 uzyskane sukcesy przekładają się na jedną modyfikację możliwą do przeprowadzenia. Kilka par sukcesów pozwala na poważniejsze efekty. Wszystkie zmiany są permanentne, a precyzyjne przywrócenie poprzedniego wyglądu nierzadko jest bardzo trudne. Proces trwa średnio od kilkunastu do kilkudziesięciu minut, ale przy poważnych zmianach wydłuża się do paru godzin. Ze względu na ograniczoną wydolność organizmu, metamorfoza może być przeprowadzana najwyżej raz na dobę.

Przykład: Ponieważ wizerunek bohatera jest znany tropiącym go zabójcom, postanawia skrajnie zmodyfikować swój wygląd. Podczas Przeciążenia uzyskuje 4 sukcesy. Zmienia zatem układ szczęki, nadwyręza i ugniata kości policzkowe. Poza tym modyfikuje kształt nosa. W sensie sumarycznym są to 3 zmiany zamiast dwóch dopuszczalnych, ale Narrator przymyka na to oko, bo wszystkie dotyczą wyglądu twarzy.

Ognioodporny

Z ciała mutanta całkowicie znika wszelkie owłosienie, a jego skóra robi się sina. Postać staje się niezwykle odporna na ogień. Dysponuje naturalnym pancerzem, który chroni przed płomieniami. Obrażenia od ognia są mniejsze o 3.

Należy pamiętać, że odzież i ekwipunek postaci nie są odporniejsze - mogą płonąć, zadając obrażenia w kolejnych turach.

Piorunochron

W oczach mutanta stale lśnią błękitne wyładowania elektryczne, a jego ciałem niespodziewanie wstrząsają silne dreszcze. Jest w stanie miotać sznurami wyładowań elektrycznych, które ranią zarówno wrogów z krwi i kości, jak i maszyny. Aby tego dokonać musi jednak ogromnym wysiłkiem skumulować energię.

Broń dystansowa: Błyskawica - Zasięg Bliski, siła 3.

Zamiast zwykłego testu Strzelectwa, Gracz dokonuje Przeciżenia, rzucając maksymalnie tyłoma kostkami, ile wynosi Wartość Przeciżenia postaci. Ofiara, standardowo, ma prawo do testu obronnego Parkour albo Konspiracji. Jeśli uderzenie błyskawicy wywoła u robota choćby 1 Zwarcia, otrzymuje on dodatkowe 3 Zwarcia. obrażenia od błyskawicy są normalnie redukowane przez Pancierz.

Przykład: Bohater wystrzeliwuje błyskawicę w stronę przeciwnika. Przeciżenie postaci wynosi 4, więc tyłoma kostkami maksymalnie Gracz może rzucić w teście ataku. Rzuca czterema czerwonymi kostkami i uzyskuje 6 sukcesów. Atakowany wykonuje obronny test Parkour i gromadzi 5 sukcesów. Bohater wygrywa 1 przebicciem, więc zadaje 4 obrażenia, redukowanych następnie przez Pancierz ofiary.

Ataku błyskawicą można dokonać nie częściej niż 3 razy na dobę. Postać z mutacją Piorunochron jest niezwykle odporna na porażenie prądem.

Ciało jak sprężyna

Mięśnie, stawy i kości mutanta ulegają takim zmianom, że jest w stanie wykonywać nieprawdopodobnie dalekie i wysokie skoki.

Zasięg skoku w dal z rozbiegu to około 15 metrów, wzwyż 5 metrów. Możliwe jest dokonanie Przeciżenia, a każdy uzyskany sukces zwiększa te wartości o 1 metr! Przy skokach z miejsca podane dystanse są mniejsze o połowę.

Jeśli bohater próbuje przeskoczyć duży dystans, który przekracza limity, dokonywane Przeciżenie przesądza o powodzeniu (nie wykonuje się standardowego testu Parkour).

Miostatyczna hipertrofia masyściarna

Rzadka mutacja genetyczna, sprawiająca, że postać, uzyskuje nieproporcjonalną siłą! Konfrontacja postaci zostaje zwiększona o 1. Możliwe jest trzykrotnie wykupienie tej mutacji.

CHOROBY

Gracz, tworzący postać mutanta, losuje jedną chorobę. Należy w tym celu dokonać rzutu 1K10 i sprawdzić wynik na poniższej liście. Każda z chorób wymaga od postaci regularnego zażywania odpowiednich leków. Paradoksalnie, niektóre dolegliwości zdrowotne przynoszą też pewne korzyści, które również zostały opisane.

- 1 Pasożyty - „robale”
- 2 Kruchota - „papier ścierny”
- 3 Choroba Skażeniowa - „syndrom zombie”
- 4 Krwawica
- 5 Zmiany kostne - „ostrzyca”
- 6 Rdzawa Ospa - „ćwieki”
- 7 Rak skóry - „schody w dół”
- 8 Zimnokrwistość - „złodowacenie”
- 9 Wirus KVG - „przekrwione oczy”
- 10 GSN

(1) Pasożyty - „robale”

W organizmie mutanta żyją paskudne pasożyty, przypominające cienkie, dwucentymetrowe robaki o charakterystycznym zabarwieniu zgniłej żółci. Nawet, jeśli pacjent regularnie zażywa leki, w jego ciele pozostają jaja pasożytów. Nowe osobniki wykluwają się w ciągu tygodnia od momentu, gdy pacjent przestanie codziennie brać leki. Z czasem pasożytów jest coraz więcej. Wysypują się z nosa, wylazą przez oczodoły, uszy i inne otwory ciała. Pojawiają się pod paznokciami. Są też wypluwane podczas kasłania.

Jeżeli pacjent nie wróci do farmakoterapii w ciągu dwóch tygodni, pasożyty sięją spustoszenie w jego organizmie.

Chory chronicznie jest skrajnie wyczerpany (skreśla się wszystkie pola Ran Powierzchnowych), a robale znacząco utrudniają mu normalne funkcjonowanie i kontakt z innymi ludźmi (Narrator zwiększa poziomy

niektórych testów Spostrzegawczości oraz oczekuje wyższego Styku w testach społecznych).

Po trzech tygodniach bez leków pacjent zaczyna być pożerany od środka i wkrótce potem kona w męczarniach.

KORZYŚCI: Cierpiących na tę dolegliwość łączy solidaryzująca więź, która sprawia, że chorzy są dla siebie nawzajem bardziej przychylni.

Lek: MERX. Opakowania: pigułki 14 sztuk.

Cena: 200 K. Dostępność: 60%

(2) Kruchota - „papier ścierny”

Ciało osoby chorej na Kruchotę nie jest gładkie i miękkie w dotyku, lecz szorstkie, a miejscami nawet usztywnione i kruche. Jeżeli kuracja przebiega w sposób prawidłowy, objawy są stosunkowo niegroźne. Skóra miejscami przypomina papier ścierny, który w niektórych miejscach pęka do środka. Z drobnych załamań wypływa gęsta ropa zmieszana z krwią. Rany te dają się łatwo opatrzyć, a proces ich gojenia jest stosunkowo szybki.

Inaczej jest w przypadku chorych, którzy przez więcej niż dwa tygodnie nie stosują specjalnych maści. Wówczas ciało ofiary staje się dosłownie kruche i łamliwe. Rany osiągają długość kilkunastu centymetrów. Każdy ruch skutkuje ostrym bólem i pęknięciami kolejnych lub świeżo zagojonych ran na ciele (skreśla się wszystkie pola Ran Powierzchnowych, Narrator zwiększa o 2 poziom testów związanych z aktywnością ruchową).

Po kolejnym tygodniu bez leków, całe ciało chorego sztywnieje - następuje ogólny paraliż. Skóra wygląda jak zastygnięta lava, która w każdej chwili może pęknąć i zapoczątkować obfite krwawienie. W tym stadium choroby, niektórzy tracą palce u rąk i nóg, a czasem wręcz całe kończyny, które po prostu odpadają od tułowia. Jeśli nawet człowiek przetrwa potworne objawy choroby, ginie z wyczerpania, bólu albo odwodnienia. Jediną szansą dla pacjenta, będącego w tym stanie, jest pokrywanie ciała pięciokrotnie większą dawką maści przez okres około półtora miesiąca.

KORZYŚCI: Odkruszona skóra nabiera szczególnych właściwości po zmieleniu i stopieniu poprzez podgrzanie na łyżce lub w małym naczyniu. Tak uzyskana substancja może zostać wstrzyknięta do krwiobiegu, co na 1 godzinę skutkuje zwiększeniem cechy psychicznej Twardość o jeden poziom oraz podniesieniem Parametru Przeciążenie o 1. Po upływie tego czasu następuje zejście, które skutkuje niemożnością dokonywania Przeciążenia przez 12 godzin, chyba że zostanie zażyta kolejna dawka. Premie nie sumują się (maksymalny efekt opisano powyżej). Złuszczonej skóry wystarcza średnio na sporządzenie 2 dawek preparatu w ciągu doby. Użycie substancji przez osobą zdrową skutkuje zarażeniem Kruchotą.

Lek: UnguemAF. Opakowanie: Maść na 10 dni.

Cena: 250 K. Dostępność: 50%

(3) Choroba Skażeniowa - „syndrom zombie”

Na ciele chorego pojawiają się plamy podobne do rozległych siniaków. Białka oczu zmieniają barwę na rdzawo-żółtą. Źrenice mętnieją. Włosy stają się łamliwe i wypadają. Zęby robią się kruche. Podobnie paznokcie - pękają i odchodzą od ciała, pozostawiając po sobie krwawiące rany. Chorego nawiedzają koszmary, w których dominują kanibalistyczne obrazy związane z rozłupywaniem czaszek i pożeraniem ludzkiego mózgu. Tylko codzienne zażywanie specjalnych leków pozwala powstrzymać proces degradacji organizmu i zahamować psychopatyczne wizje.

Zaniechanie terapii na czas dłuższy niż trzy tygodnie znacząco nasila wszystkie objawy choroby. W efekcie, żyjący i świadomy jeszcze człowiek upodabnia się do osoby już martwej (Narrator zwiększa wymagany stopień Styku w akcjach społecznych oraz podnosi o 2 poziom testów związanych z aktywnością ruchową). Postać marnieje z dnia na dzień. Traci na wadze i doświadcza dziwacznych wizji, mających związek z głodem.

Tydzień później, chory traci nad sobą kontrolę i zaczyna zdezorientowany włóczyć się po okolicy, jakby lunatykował. Przeżywa stale narastający głód, skłaniający go do aktów kanibalizmu! W tym stadium chorzy zwykle zostają zabici albo umierają wskutek powikłań. W niektórych sektorach brakuje lekarstw na Chorobę Skażeniową i w związku z tym występują tam poważne problemy z chorymi, którzy łączą się w grupy i grasują w pobliżu zamieszkałych obiektów. Lokalne władze nie zawsze opowiadają się za rozwiązaniem siłowym. Trzymają się kurczowo nadziei, że uda się znaleźć sposób na uleczenie ludzi będących w tym stanie. Niestety, dotychczasowe próby kończyły się niepowodzeniem lub dawały znikome efekty.

KORZYŚCI: Cierpiący na syndrom zombie nie jest atakowany przez chorych w ostrym stadium, chyba że sam zacznie zachowywać się wobec nich agresywnie.

Lek: Vital. Opakowanie: pigułki na 14 dni.

Cena: 250K. Dostępność: 70%

(4) Krwawica

Któregoś dnia człowiek budzi się rano, wychodzi do toalety, spogląda w lustro i dostrzega, że jego twarz jest cała we krwi... Przebieg choroby jest ostry. Czerwień sączy się z nozdrzy, oczu, uszu i innych otworów ciała. Zakrzepy pod paznokciami powodują ich odpadanie. Żyły stają się bardzo ciemne, zgrubiałe i boleśnie pulsują pod naporem wewnętrznych zakrzepów.

Elementem terapii mogą być masaże, które łagodzą objawy na okres kilkunastu godzin. Zwykle chorzy masują swoje zbolące kończyny samodzielnie albo wykorzystują specjalne kombinezony, z których najczęściej w ogóle nie wychodzą.

Brak zażywania leków skutkuje w ciągu tygodnia bardzo poważnymi powikłaniami. Przy każdej wzmożonej aktywności organizmu pojawia się silny ból wzdłuż głównych żył na całym ciele (Narrator zwiększa o 2 poziom testów związanych z aktywnością ruchową). Krwotoki stają się częstsze, bardziej obfite i dokuczliwe (skreśla się 2 pola Ran Powierzchnowych do czasu wznowienia farmakoterapii). Średnio dwa tygodnie po odstawieniu leków pacjent umiera wskutek przemieszczenia się zakrzepów do serca.

KORZYŚCI: Chory może wstrzyknąć w ciało maksymalnie 5 biostymulantów i wstrzymać ich działanie do czasu, aż sam zechce ich użyć: żyły się odkorkowują i organizm przyswaja toksynę.

Lek: DABLO. Opakowanie: pigułki na 14 dni.
Cena: 100 K. Dostępność: 40%
Cena kombinezonu przeciwzakrzepowego, który redukuje potrzebną ilość leków o połowę: 1500 K.

(5) Zmiany kostne - „ostrzyca”
Kości chorego ulegają osobliwej przemianie. Pojawiają się na nich wyrostki, które z czasem przeobrażają się w kilkunastocentymetrowe szpikulce, wyrastające poza ciało. Wszystkie zmiany są powolne, ale nieodwracalne. Z tego względu regularne zażywanie leków jest wprost koniecznością. Zaprzestanie terapii wiąże się z bardzo poważnymi konsekwencjami, które mogą doprowadzić do całkowitej modyfikacji sylwetki.

Po około dwóch miesiącach bez leków, pacjent zaczyna odczuwać coraz większy dyskomfort (Narrator zwiększa o 2 poziom testów związanych z aktywnością ruchową). Pojawiają się też pierwsze wewnętrzne urazy, wymagające interwencji chirurgicznej (skreśla się wszystkie pola Ran Powierzchnowych do czasu wznowienia farmakoterapii). Jeżeli pacjent zdoła przeżyć ten trudny okres, ale nadal nie otrzyma niezbędnych leków, w ciągu miesiąca zmiany w jego szkielecie w końcu przebijają ważny organ - płuco, czasem serce, a niekiedy mózg. Natychmiastowa śmierć ma zazwyczaj miejsce we śnie.

KORZYŚCI: 60% szans, że z ciała chorego wyrosły solidne kości zewnętrzne, które mogą być używane podczas bezpośredniej walki (należy je traktować jako broń biała o sile 2).

Przykład: Gracz oznajmia, że jego bohater wygląda jak mutant z filmu Pandorum.

Lek: OSX. Opakowanie: pigułki na 30 dni.
Cena: 450 K. Dostępność: 50%

(6) Rdzawa Ospa - „cwieki”
Na twarzy i ciele chorego pojawiają się charakterystyczne rdzawe krosty. Jeżeli leki nie są odpowiednio zażywane, wówczas krosty przybywa, twardnieją i stają się

bardzo szpetne (Narrator oczekuje wyższego Styku w testach społecznych). Równolegle często występują wysokie gorączki, dreszcze i wymioty.

Leczenie jest skomplikowane, ponieważ wymaga szybkiego reagowania, stosowania zarówno środków doustnych, jak i naskórnych. W normalnym stadium wystarczą pigułki, ale gdy objawy się nasilają, niezbędne jest użycie specjalnych maści. Brak leczenia w ciągu niepełnej tygodnia skutkuje ostrym spadkiem odporności i wydolności organizmu (skreśla się wszystkie pola Ran Powierzchnowych).

Po dwóch tygodniach krosty stają się bardzo twarde i swędzące. Jeżeli pacjent doprowadzi się do takiego stanu, jego wygląd ulegnie stałej przemianie - na całym ciele pozostaną szpecące blizny (Narrator zwiększa wymagany stopień Styku w odpowiednich akcjach społecznych).

Jeśli chory nie zacznie zażywać leków w ciągu trzech tygodni od ich odstawienia, choroba niszczy węzły limfatyczne i degraduje szpik kostny. W rezultacie pacjent umiera w straszliwych mękach, przy ekstremalnie wysokiej gorączce.

KORZYŚCI: Wizerunek zorany bliznami może powodować, że bohater będzie odbierany jako bardziej niebezpieczny. Narrator powinien odpowiednio zmniejszać wymagany stopień Styku na przykład w testach zastraszania.

Lek: PoliV5. Opakowanie: pigułki na 14 dni.
Cena: 150 K. Dostępność: 70%
Lek: KX. Opakowanie: maść na 14 dni.
Cena: 300 K. Dostępność 40%

(7) Rak skóry - „schody w dół”
Na skórze chorego pojawiają się nieregularne przebarwienia, przypominające zdeformowane i przerośnięte pieprzyki. Żadne komplikacje się nie pojawią pod warunkiem, że postać nie będzie przebywać na słońcu. Chory musi osłaniać twarz maską oraz nosić rękawice. Wskazane jest również używanie specjalnych gogli przeciwsłonecznych.

Aby zmiany na skórze się nie rozprzestrzeniały, konieczne jest zażywanie leków doustnych. Jeśli terapia zostaje przerwana, chory w ciągu kilkunastu dni zaczyna cierpieć na światłowstręt, który nasila się z każdym kolejnym tygodniem. Po miesiącu od odstawienia leków, chory nie tylko ma krwawiące, swędzące i paskudne zmiany na skórze, ale też jest oślepiany przez nawet najsłabsze promienie słońca. Może funkcjonować wyłącznie w ciemności lub przy użyciu słabych źródeł światła, jak małe latarki. Stanten jest nieodwracalny, nawet jeżeli kuracja zostanie wznowiona! Z tego względu Rak skóry potocznie nazywany jest schodami w dół - chorzy,

Dlatego udają się do nieaktywnych tuneli metra, rozległych centrów handlowych i innych podziemnych kompleksów.

Rak skóry zabija bardzo powoli. Może dręczyć chorego nawet przez lata. Częściej jednak cierpiący na tę chorobę umierają z powodu zakażenia i powikłań rozdrapywanych ran. Równie często popełniają samobójstwa, nie mogąc się przystosować do życia w ciemności.

KORZYŚCI: Cierpiący na raka skóry mają ułatwiony dostęp do podziemnych gett, w których wegetują inni zarażeni tą chorobą. Jest to o tyle korzystne, że w takich gettach bardzo często wytwarzane są nielegalne i generalnie trudno dostępne biostymulanty. Tam też można znacznie łatwiej dostać zakazane Technologie.

Lek: GarX. Opakowanie: pigułki na 30 dni.
Cena: 200 K. Dostępność: 80%

(8) Zimnokrwistość „złodowacenie”

Rzadki wirus o bardzo osobliwym wpływie na człowieka. Jak sama nazwa wskazuje, w organizmie chorego zachodzą poważne zmiany. W rezultacie temperatura jego ciała znacząco maleje. Chory staje się bledy, miejscami wręcz biały, jakby krew w ogóle nie krążyła w jego żyłach. Inne objawy nie występują, pod warunkiem, że leki zażywane są codziennie.

W przeciwnym wypadku, w ciągu około dwóch tygodni, następuje tak zwane złodowacenie krwi, które polega na zwiększeniu jej objętości. Żyły stają się nabrzmiąle, jakby miały za chwilę pęknąć. Powstają znacznych rozmiarów nienaturalne żyłaki. Podczas wykonywania ruchów nogami i rękoma, pojawia się przykry ból (Narrator zwiększa o 2 poziom testów związanych z aktywnością ruchową).

Gdy choroba nadal nie jest leczona, naczynia krwionośne w końcu zaczynają pękać, powodując krwawienie (skreśla się wszystkie pola Ran Powierzchnowych). Po miesiącu od zaprzestania terapii pacjent zostaje unieruchomiony przez paraliżujący ból. Na tym etapie chory wymaga skomplikowanych zabiegów chirurgicznych oraz ratownictwa farmakologicznego. Jeśli te warunki nie zostają spełnione, kolejne żyłaki występują już nie tylko na kończynach, ale na całym ciele. Śmierć następuje w ciągu tygodnia, czasem dwóch.

KORZYŚCI: Bohater jest odporny na negatywne działanie bardzo niskich temperatur. Może lekceważyć 1 porażkę podczas dokonywania Przeciążenia pod warunkiem, że akcja rozgrywa się w otoczeniu, w którym panuje mróz.

Lek: DIOS. Opakowanie: pigułki na 14 dni.
Cena: 300 K. Dostępność: 70%

(9) Wirus KVG - „przekrwione oczy”

Przez pierwsze dwa lata podawania KVG, czyli preparatu zwiększającego odporność, obserwowano znaczącą poprawę zdrowia pacjentów.

Wprowadzono obowiązkowe szczepionki, ale zaprzestano ich podawania, gdy okazało się, że osłabione drobnoustroje mutują, wzmagając odporność organizmu jedynie do czasu pełnego rozwinięcia wirusa!

Rzekomo genialny środek, zapobiegający apokaliptycznym chorobom, okazał się być swoistym gwoździem do trumny! Postępujące skażenie środowiska przyspieszyło proces mutacji, czyniąc KVG zaraźliwym. Choroba szybko się rozprzestrzeniała. Korporacje zdołały wytworzyć surowicę, ale jej produkcja była niezwykle kosztowna. Ostatecznie w cenę biletu do pozaziemskich kolonii wpisana została wygórowana cena leku. Tymczasem wirus KVG rozprzestrzenił się i pochłaniał wiele ofiar na Ziemi, przechodząc do historii jako najbardziej zabójcza choroba.

Osoba, cierpiąca na KVG, ma mocno przekrwione oczy. Czasem całkiem czerwone. Nie są widoczne inne przejawy działania wirusa. Jeżeli leki zażywane są codziennie, choroba pozostaje w uśpieniu i poza wspomnianą zmianą wyglądu oczu, nie wywołuje negatywnych skutków. Jeśli jednak leki zostaną odstawione lub będą przyjmowane nieregularnie, po upływie każdego 7 dni istnieje 15% prawdopodobieństwa, że wirus nagle się uaktywni w swojej prawdziwej, zabójczej postaci, określanej mianem zapalenia KVG. Chory dostanie ekstremalnie wysokiej gorączki, która pozbawi go życia w ciągu najwyżej kilku godzin.

Ponieważ zapasy leków na KVG bardzo szybko topnieją, ludzie chorzy na tę chorobę traktowani są jak osoby z wyrokiem śmierci. Określenie mieć wyrok znaczy tyle, co być chorym na KVG.

KORZYŚCI: Cierpiący na KVG może raz na dobę zignorować skutki uboczne jednego, dowolnego spośród zażytych w danym dniu biostymulantu.

Lek: Phorun. Opakowanie: pigułki na 7 dni.
Cena: 400 K. Dostępność: 30%

(10) GSN

Jedna z bardziej osobliwych chorób o nieznanym genetycznym pochodzeniu. Przejawia się nadmiernym poceniem i ogólną nadpobudliwością ruchową. Chory ciągle wykonuje jakieś ruchy - porusza palcami, otwiera i zamyka dłoń, prz gryza usta, poprawia włosy, drapie się po głowie... Jest w stanie normalnie funkcjonować dopóki regularnie zażywa leki. Gdy ich jednak zabraknie, już po dwóch dniach pojawiają się u niego poważniejsze objawy. Silne drżenie rąk, kołatanie serca, poważne trudności z koordynacją ruchów (Wartości Parametrów Parkour, Rzucanie,

Konfrontacja, Strzelectwo spadają do 2, chyba że miały jeszcze niższą Wartość).

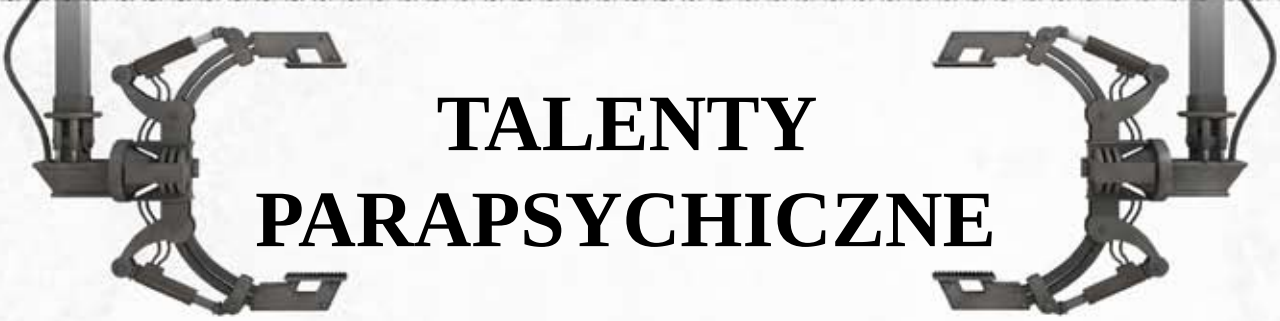
Po tygodniu chory dostaje silnych ataków padaczkowych, które pojawiają się niemal codziennie z nienacką i mają bardzo ostry przebieg.

Czasem (30% przypadków) dochodzi do wyjątkowo silnego stanu padaczkowego, podczas którego następuje seria silnych ataków. Stan ten niejednokrotnie zagraża życiu chorego (w 40% przypadków kończy się śmiercią).

GSN nie jest chorobą uleczalną, ale można się od niej uwolnić na kilka miesięcy. Wymaga to wyrafinowanego zabiegu chirurgicznego w obrębie mózgu. Koszt operacji wynosi 5000 K. Zabieg wykonywany jest w placówkach Scjentologów.

KORZYŚCI: Podczas określania inicjatywy uznaje się, że bohater ma Spostrzegawczość wyższą o 2.

Lek: NeuroS. Opakowanie: pigułki na 14 dni. Cena: 200 K. Dostępność: 60%



TALENTY PARAPSYCHICZNE

Parapsychologia jest dziedziną badającą nadnaturalne możliwości ludzkiego umysłu. Potęgą psychiki jest nieokiełznana, ale tylko nieliczni potrafią jej używać w zamierzony sposób. Specjalistami w tej materii są Natchnieni, czyli ludzie, którzy umieją wykorzystać swój parapsychiczny potencjał. Natchnionych nazywa się też Obdarzonymi, bo są osobami o wyjątkowych predyspozycjach paranormalnych, które z czasem rozwijają poprzez intensywny trening mentalny.

Poniżej przedstawione są najpowszechniejsze moce paranormalne. Wykorzystanie owych zdolności zawsze wywołuje wyczerpanie organizmu, co odzwierciedlają automatycznie przyznawane Rany Powierzchnowe. Wraz z wyczerpaniem limitu tego rodzaju Ran, Natchniony przestaje być zdolny do używania Talentów do czasu, aż zregeneruje siły.

Podczas rozgrywki stale obowiązuje zasada kumulacji Ran, więc osoba wyczerpana jest jednocześnie bardziej narażona na negatywne rezultaty otrzymywanych obrażeń. Dla Natchnionych oznacza to, że muszą rozsądnie wykorzystywać swoje nietuzinkowe możliwości, gdyż w przeciwnym wypadku mogą zostać ofiarami własnej pychy. Co gorsza, Obdarzony może otrzymać jeszcze poważniejsze obrażenia z racji Przeciążenia, które jest niezbędne podczas używania niektórych zdolności.

Przykład: Gracz chce użyć Talentu Parapsychicznego, który skutkuje 3 Ranami Powierzchnowymi. Niestety, nie jest to możliwe, ponieważ jego bohater jest skrajnie wyczerpany wcześniejszymi wyczynami. Warunkiem

aktywacji Talentu jest możliwość przyjęcia odpowiedniej liczby Ran Powierzchnowych. Bohater, który nie może przyjąć podstawowej liczby Ran, nie jest w stanie użyć Talentu.

Osoby, które zdecydowały się odgrywać Rolę Natchnionego zyskują prawo do wyboru 2 dowolnych Talentów parapsychicznych z poniższej listy.

Zdalne Postrzeganie (2 Rany Powierzchnowe)

Zdolność odbierania bodźców wzrokowych, słuchowych, dotykowych, węchowych i smakowych z otoczenia, w którym Obdarzony aktualnie fizycznie już nie przebywa, a także takiego, w którym nigdy się nie znajdował!

Natchniony niejako wychodzi poza swoje ciało, a jego umysł astralny błyskawicznie przemieszcza się do wskazanego w wyobraźni miejsca. Wymaga to poświęcenia chwili na głębokie skupienie. Cały proces wglądu, trwa maksymalnie kilkanaście sekund. W tym czasie postać może być wytrącona z wizji wskutek chociażby silnego szarpnięcia.

Prowadzący relacjonuje, co odczuwa bohater, jakby ten właśnie znajdował się w danym miejscu. Jeżeli bohater osobiście był już tam wcześniej, Narrator może udzielać bardziej dokładnych informacji. W przeciwnym wypadku, wszystkie przekazywane dane muszą być przedstawione jedynie w formie pobudzających wyobrażeń wrażeń.

Gracze zapewne nie będą dryfować bez celu po bliżej nieokreślonych terenach, a skupią się na zadawaniu bardzo konkretnych pytań odnośnie precyzyjnie wyznaczonych miejsc. Rolą Narratora jest odpowiadanie, lecz nie wprost. Narracja musi przede wszystkim być bardzo sugestywna. Może wręcz powodować pojawienie się kolejnych wątpliwości, jednak generalnie powinna odnosić się do zadanych pytań i stwarzać realną szansę, że domyślni Gracze zdołają poznać odpowiedzi.

Natchniony zdaje zerowy test Manifestacji Woli. Liczba uzyskanych sukcesów to przybliżona suma informacji, które Narrator przekazuje Graczowi.

Kolejna próba Zdalnego Postrzegania wskazanego obszaru, a także jego bliskich okolic, może mieć miejsce dopiero po około 48 godzinach.

Przykład: Drużyna dotarła w okolice małego Węzła Energetycznego, który strzeżony jest przez jednego robota. Ekipa ukryła się na dachu i rozpoczęła obserwację. Po jakimś czasie oczom postaci ukazał się kolejny blaszak. Robot wytoczył się ze slotu wejściowego Węzła. Żeby móc precyzyjnie zorganizować akcję, jeden z Graczy decyduje się na wykorzystanie Zdalnego Postrzegania... Gracz - Przykucam i opieram się plecami o ścianę, tak, by mieć absolutną pewność, że nie zostanie dostrzeżony przez żadną z konserw. Zamykam oczy i zwracam twarz ku słońcu. Staram się zdalnie spostrzec, co jest we wnętrzu Węzła. Interesuje mnie, czy znajdują się tam kolejne roboty defensywne, a jeśli tak, to chcę dowiedzieć się o nich jak najwięcej. Następuj rzut kośćmi - w zerowym teście Manifestacji Woli Gracz uzyskuje 3 sukcesy. Narrator - Twoje ciało smaga chłodny powiew. Oślepiąją cię krótkie, ale bardzo intensywne blaski jaskrawego światła o niebieskim kolorze. Do twych uszu dociera dźwięk spawalniczego skwierczenia. Słyszysz także irytujące zgrzytanie, szuranie i charakterystyczne odgłosy pracy metalowych stawów.

Tak oto Narrator dostarczył trzech informacji, w tym perfidnie jedną zupełnie zbędną i prozaiczną: 1) w pomieszczeniu działa klimatyzacja, 2) trwa naprawa robota, a konkretnie właśnie odbywa się spawanie, 3) ponad wszelką wątpliwość w Węźle jest jeszcze przynajmniej jeden robot, wyposażony w mechaniczne odnóża. Po wysłuchaniu narracji, wszyscy zastanawiają się jak interpretować opis Narratora. Gracze dość szybko orientują się, że zapewne w środku jest jednostka podobna do tych, które znajdują się na zewnątrz, a ponieważ żadna z nich nie ma widocznej Technologii Moduł Inżynieryjny, niewykluczone, że w Węźle jest jeszcze inna, naprawcza maszyna. Narrator nic nie potwierdza, niczemu też nie zaprzecza. Czekają na dalsze deklaracje Graczy.

Psychokineza (co najmniej 1 Rana Powierzchnowa) - Zadawanie obrażeń na odległość

*„Nie uwierzysz! Połamał mu żebra,
bez rozbijania dzielących ich szklanych drzwi.”*

Talent, umożliwiający atakowanie przy pomocy skumulowanej woli. Natchniony może wystrzelić mentalny pocisk, który pokona wszelkie przeszkody i bezbłędnie osiągnie cel w Zasięgu Średnim. Nie jest konieczne widzenie wroga bezpośrednio. Wystarczy obserwowanie w czasie rzeczywistym na ekranie monitora, prezentującego obraz chociażby z kamery przemysłowej. Oznacza to, że cel może być atakowany przez Natchnionego nawet wówczas, gdy na drodze znajdują się różne bariery, jak ściany, czy szklane osłony.

Wykonuje się przeciwstawny test Manifestacji Woli, a ewentualna przewaga atakującego wyznacza liczbę zadanych obrażeń. Gdy ofiara i atakujący uzyskają identyczną ilość sukcesów albo gdy to ofiara osiągnie przewagę, atak uznaje się za nieskuteczny - jedynie Natchniony traci siły.

Standardowo skutek mentalnego wysiłku Natchniony otrzymuje 1 Ranę Powierzchnową. Aczkolwiek chcąc zwiększyć szansę zadania ofierze poważnych obrażeń, Gracz może zadeklarować większe zaangażowanie. Każda dodatkowa Rana Powierzchnowa przekłada się na 1 gwarantowany sukces w teście ataku.

Przykład: Gracze wkroczyli do dawnego pomieszczenia korporacyjnej ochrony. Na licznych ekranach obserwują co dzieje się wokół fabryki robotów. Nagle dostrzegają kilka maszyn, które najwyraźniej kroczą w ich stronę. Gracz, prowadzący Natchnionego, postanawia wykorzystać Psychokinezę, żeby możliwie najmocniej uszkodzić robota idącego przodem. Gracz decyduje się zwiększyć wysiłek o 3 Rany powierzchniowe, co już na wstępie daje mu 3 gwarantowane sukcesy. W przeciwstawnym teście zyskuje przewagę 4 sukcesów, a zatem w sumie zadaje robotowi 7 obrażeń. Sam natomiast skutek skrajnego wyczerpania otrzymuje łącznie 4 Rany Powierzchnowe. Lider grupy robotów po tak niespodziewanym ataku, którego źródła nie potrafi zlokalizować, rzuca się do ucieczki. Reszta maszyn podąża za nim.

Typowym wyposażeniem Natchnionych, zdolnych do dokonywania Psychokinezy, jest niewielkich rozmiarów zdalnie sterowany robot typu Mobilny Obserwator. Konstrukcje takich maszyn są bardzo różne, bo Obdarzeni częstokroć budują je sami. Bot wyposażony jest w kamerę, która przekazuje obraz do małego monitora, będącego na cyberbransolecie lub w zegarku. Dzięki takiemu rozwiązaniu, Natchniony może dokonywać ataków na cele, które nie są bezpośrednio w jego zasięgu wzroku.

Pseudolewitacja

(2 Rany Powierzchnowe)

- 2 sukcesy do Parkour / Konfrontacja
- Nadzwyczajne Przeciężenia

„Szybował kilka metrów, by w końcu z impetem uderzyć i zabić na miejscu!”

Talent ten pozwala w pewnym stopniu lekceważyć gravitację. Dzięki temu bohater jest w stanie wykonywać spektakularne skoki i zwinnościowe wyczyny.

Gracz deklaruje wykorzystanie Talentu tuż przed wykonaniem testu Parkour albo Konfrontacji. Otrzymuje 2 Rany Powierzchnowe, ale w teście dostaje 2 gwarantowane sukcesy.

Jeżeli Natchniony wykorzystuje Pseudolewitację podczas dokonywania Przeciężenia w trakcie bezpośredniej walki, może przeprowadzać spektakularne ataki w stylu najbardziej widowiskowych walk z filmu Matrix. Wystarczy Przeciężenie 1 kostki!

Pole Psychokinetyczne

(2 Rany Powierzchnowe)

- Pancierz zwiększa się o +1/+1

„Mentalne pole siłowe!”

We współczesnej parapsychologii znane jest pojęcie Relatywnego Paradoksu. Paradoks polega na tym, że uodpornienie na konwencjonalne ataki odbywa się kosztem zdrowia, które przecież ma być chronione! O relatywności mówi się dlatego, że ponoszone straty są nieproporcjonalnie niższe do uzyskiwanych korzyści.

Natchniony aktywuje Pole Psychokinetyczne poprzez intensywne skupienie się na ochronie własnego ciała i wyartykułowanie krótkiej sentencji na ten temat. Proces zajmuje jedną turę, podczas której postać nie może wykonywać żadnych innych czynności. Witalność traci się natychmiast, a ochronę uzyskuje dopiero w następnej turze. Przy ciele Natchnionego pojawia się przezroczyste pole ochronne, zwiększające Pancierz o +1/+1.

Przykład: Pancierz postaci wynosi 2/1. Po użyciu Pola Psychokinetycznego wzrasta do 3/2.

Pole Psychokinetyczne działa przez 10 minut - po tym czasie musi być uaktywniane ponownie.

Bilokacja

(4 Rany Powierzchnowe + Przeciężenie)

(wymagane jest posiadanie Przeciężenia na poziomie 3 lub wyższym)

- Zdublowanie postaci!

„Przysięgłbym że było ich dwóch!”

Bilokacja to prawdopodobnie najbardziej widowiskowa zdolność parapsychiczna, która polega na znajdowaniu się w dwóch różnych miejscach jednocześnie! Dawniej występowanie bilokacji przypisywano wyłącznie działaniom charyzmatycznych świętych, ale obecnie to przerażające zjawisko można zaobserwować znacznie częściej. Ze sferą sacrum nie ma z pewnością nic wspólnego!

Gracz deklaruje użycie Talentu, a jego bohater wpada w trans i do końca tury nie może wykonywać żadnych czynności. W następnej turze do dyspozycji Gracza są dwie postaci, z czego każda jest wyposażona w to samo. Bilokator, czyli swoisty klon pierwotnego bohatera, pokazuje się w zasięgu wzroku Natchnionego, niezależnie od barier, niebezpośrednio, czyli także w miejscu, które Obdarzony obserwuje na ekranie monitora, dającego obraz w czasie rzeczywistym z kamery.

Bilokacja działa przynajmniej 3 tury, ale dodatkowo obowiązkowo dokonuje się Przeciężenia przynajmniej 3 kostek - każde 2 sukcesy oznaczają o jedną turę dłuższe działanie. Bilokacja może wywołać skutki uboczne w formie poważnych ubytków na zdrowiu. Obowiązują normalne reguły przyznawania obrażeń za Przeciężenie oraz zasada kumulacji ran.

Przykład: Postać używa Talentu Bilokacja. Na wstępie postać otrzymuje 4 Rany Powierzchnowe z racji aktywacji zdolności. Następnie Gracz rzuca 3 kostki w związku z obowiązkowym Przeciężeniem. Na każdej kostce wypada porażka, co oznacza Lekką Ranę. Podsumowując, aktywacja Bilokacji kosztowała postać 4 Rany Powierzchnowe oraz 1 Ranę Lekką.

Jeżeli w momencie aktywacji Talentu Natchniony posiadał Rany lub choroby, uniemożliwiające mu normalne działanie, Bilokator cierpi na te same dolegliwości. Dotyczy to również Ran, otrzymanych wskutek testu Przeciężenia, związanego z aktywacją Talentu.

Przykład: Z powodu kumulacji ran, podczas aktywacji Talentu postać otrzymuje Ciężką Ranę. Zdublowana postać jest w równie złym stanie, jak bohater.

W czasie działania Bilokacji, Gracz kolejno deklaruje akcje za każdą z dwóch postaci. Uznaje się, że tura takiego Gracza jest rozdzielona na dwie postaci. Porządek działań jest dowolny. Obie postaci są w stanie wykonywać wszystkie czynności, do których normalnie zdolny jest Natchniony.

Każdy jednorazowy element wyposażenia, z chwilą użycia, natychmiast przestaje być dostępny dla drugiego bytu. Zjawisko to nosi nazwę Spójności Formalnej i odnosi się do każdego wykorzystanego obiektu, nie tylko jednorazowego w sensie dosłownym. Na przykład, jeśli Pierwowzór rzuci w przeciwnika nożem, nóż przestaje być dla Bilokatora dostępny, a nawet nie może on go podnieść z ziemi. Działa to w obie strony, więc jeśli to Bilokator cisnie granatem w grupę wrogów, Pierwowzór nie znajdzie już przy sobie owego, wykorzystanego granatu. Odnosi się to także do amunicji wystrzelwanej z broni palnej. Wszystkie ubytki w ekwipunku, Gracz odpisuje na własnej karcie bohatera, jakby odpowiadała ona obu postaciom naraz.

Spożytkowany ekwipunek w świadomości odpowiednio - Pierwowzoru lub Bilokatora - przestaje istnieć, jakby go nigdy nie było. Tymczasem świadkowie wprawiani są w osłupienie, gdyż obraz przez ułamek sekundy mieni im się przed oczami, a potem rozplywa się w powietrzu, jakby był częścią cyberprzestrzeni.

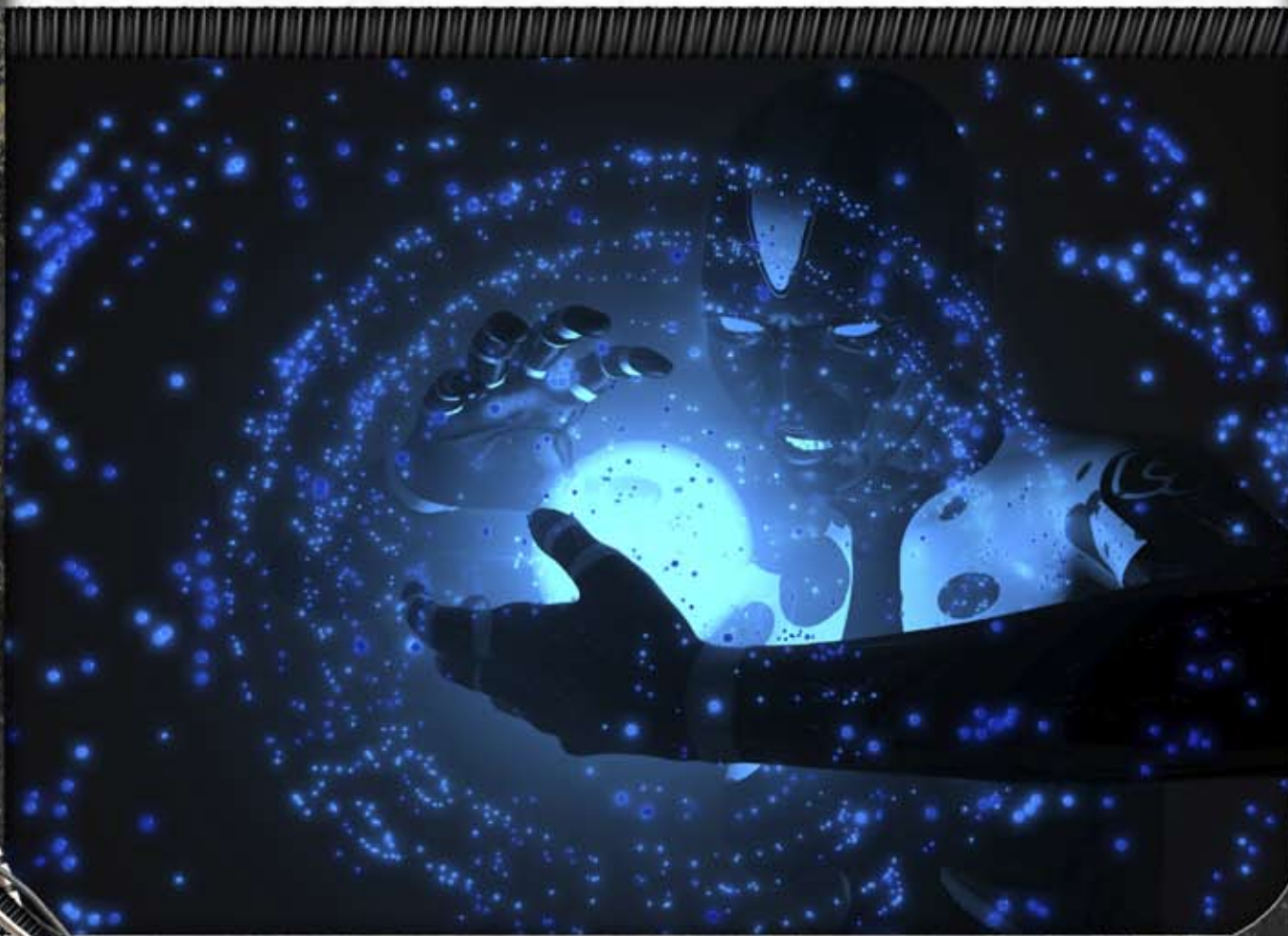
Przedmioty, w które wyposażony jest na wstępie Bilokator, noszą nazwę Duplikatów. Przedmioty, będące w posiadaniu Pierwowzoru to takzwane Oryginały. Natchniony musi być bardzo ostrożny przy używaniu tych rzeczy. Bilokacja natychmiast się kończy, ilekroć dochodzi do jakiegokolwiek próby interakcji

Pierwowzoru z Duplikatem albo Bilokatora z Oryginałem. To samo dotyczy wzajemnego oddziaływania Pierwowzoru i Bilokatora - nawet podanie sobie rąk skutkuje zwieńczeniem Bilokacji.

Wraz z finałem, Duplikaty, które ewentualnie odebrano Bilokatorowi, niespodziewanie znikają, nawet, jeżeli znajdowały się w rękach bohatera niezależnego lub bohatera innego Gracza! Pomimo tego, w trakcie trwania Bilokacji mogą być normalnie wykorzystywane, a ich zużycie przekłada się na niedostępność dla Pierwowzoru. Potencjalnie daje to Natchnionemu olbrzymią potęgę, która ogranicza się niemalże wyłącznie do jego sprytu w wykorzystaniu Bilokacji. Bodaj najbardziej zadziwiającym przykładem zastosowania tego daru, jest sytuacja, gdy tuż obok Natchnionego pojawia się jego Bilokator i obaj zasypują przeciwnika gradem pocisków z unikatowej, śmiercionośnej broni!

Z punktu widzenia rozgrywki, znikanie przedmiotów może być kontrowersyjne. Narrator powinien przedstawić to zgodnie z konwencją, stosując odniesienia do digitalizacji i przetwarzania obrazu. Tak jakby Bilokator był obiektem w cyberprzestrzeni.

Przykład: Narrator mówi do Gracza, który wziął broń od znikającego Bilokatora - karabin, który jeszcze przed chwilą trzymałeś w rękach, staje się niematerialny i zdaje



przeobrażać w trójwymiarową grafikę. Tworzące go piksele zaczynają się od siebie oddalać, a moment później obiekt nie jest już podobny do broni. Drobne elementy obrazu wirują w powietrzu, zaczynają opadać, ale przed zetknięciem z ziemią, przestają być widoczne. Czyżby to był tylko fragment wirtualnej rzeczywistości?

Prowadzący powinien podejść do narracji jak do wykonywania magicznych sztuczek - odwrócić uwagę adekwatnym i sugestywnym opisem, wykonać pracę związaną z mechaniką i prowadzić grę dalej bez pauz. Nie można pozwolić na zbyt długie przyglądanie się sztuczce, bo zostanie ona zdemaskowana. W razie potrzeby można delikatnie, lecz stanowczo zamknąć usta malkontentom oraz osobom z syndromem napastliwego krytyka i pozwolić Graczowi, który prowadzi Natchnionego, dalej bawić się jego zabawką w formie Bilokacji. To także doskonały pretekst na aktywację chorób psychicznych i wykorzystanie omamów wzrokowych, słuchowych, a także urojeń. Rozdwojenie jednego z bohaterów, a także znikanie przedmiotów, to bardzo silne wyzwalacze zaburzeń, wynikających z Urazów, czy destabilizacji genetycznej klonów.

Obrażania zadawane obu postaciom wpływają na vitalność Natchnionego. Nie tworzy się osobnej tabeli zdrowia dla Bilokatora - wszystkie skutki obrażeń odnotowuje się na jednej karcie bohatera. Jakkolwiek tylko Rany zadane Pierwowzorowi będą na ciele Natchnionego widoczne po zakończeniu działania Talentu. Obrażenia zadane Bilokatorowi nie objawiają się w zwyczajnej formie, lecz jako tak zwana Trauma Bilokacyjna: po zakończeniu Bilokacji Natchniony zaczyna płuć lub wymiotować krwią, posoka kapie mu z oczu, a jego ciałem wstrząsają silne dreszcze.

W sytuacji, gdy skutek zadanych Obrażeń Natchniony otrzyma Śmiertelną Ranę, Bilokacja od razu się kończy, a Natchniony odczuwa obrażenia Pierwowzoru i przeżywa Wstrząs Bilokacyjny. Postępuje się zgodnie z zasadami Ran Śmiertelnych, opisanymi w sekcji „Obrażenia”.

Wraz z upływem czasu, śmiercią, czy naruszeniem zasad przez Natchnionego, Bilokator przestaje istnieć, ale jeszcze przez kilka chwil widać jego cień, który stopniowo znika.

Obdarzony może zadeklarować zakończenie Bilokacji przed czasem, ale musi to zrobić w swojej turze przed wykonaniem innych operacji. Skutkuje to natychmiastowym zniknięciem Bilokatora i Duplikatów. Ewentualne wątpliwości rozstrzyga Narrator, kierując się własnymi, subiektywnymi odczuciami.

Ogranicznikiem Bilokacji jest Prawo Więzi, które umożliwia duplikowanie wyłącznie tych przedmiotów, których jestestwo scaliło się z Wizerunkiem Astralnym Natchnionego. Nie są znane dokładne reguły działania

tego Prawa, ale wiadomo, że dużą szansę na poprawne zduplikowanie mają przedmioty posiadane i użytkowane przez Natchnionego na przestrzeni ostatnich tygodni. Na pewno nie uda się zduplikować sprzętu, który przed chwilą wpadł w ręce Obdarzonego lub jest w jego posiadaniu od zaledwie kilku dni. Natchnieni, którzy posiadają dar Bilokacji, w różny sposób oznaczają swój ekwipunek, aby podkreślić jego przynależność i okazać szacunek Prawu Więzi.

Bilokacja nie uprawnia do duplikowania maszyn i obiektów znacząco przekraczających rozmiar Natchnionego.

Ostatecznie o możliwości duplikowania decyduje Narrator. Prowadzący powinien mieć na uwadze fakt, że Bilokacja jest naprawdę niezwykłą zdolnością, ale nie może pozwolić na jej nadużywanie przez Graczy. Prowadzący ma prawo wpłynąć na budowę i funkcjonalność Duplikatów, jeśli Natchniony nie spełni wytycznych Prawa Więzi. W świetle zasad gry, Prawo Więzi jest swoistym zabezpieczeniem, dzięki któremu Narrator ma wpływ na zachowanie Graczy.

Niezależnie od poziomu zdrowia, Natchniony zdolny jest aktywować Bilokację najwyżej raz na dobę.

Prekognicja (3 Rany Powierzchnowe) - Przewidywanie przyszłości!

„Czasem zastygał w bezruchu, by chwilę później dokładnie opisać, co nas czeka! Prognozy rzadko były pokrępowane... I zazwyczaj potwierdzały się!”

Zdolność jasnowidzenia, a konkretnie przewidywania następstw domniemywanych zdarzeń. Prekognicja wymaga, by Natchniony wszedł w swoisty trans, podczas którego maksymalizuje działanie swojej wyobraźni i otwiera świadomość na pozazmysłowe źródła informacji. Trwa to przynajmniej kilka minut, ale może się wydłużyć nawet do godziny, jeśli Wprowadzenie jest bardzo szczegółowe.

Wprowadzeniem nazywa się deklarowanie przez Natchnionego założeń, czyli emisję do Przestrzeni Astralnej swoich myśli, które odnoszą się do potencjalnych działań. Jednocześnie, w każde założenie zakotwiczone są pytania, na które Obdarzony spodziewa się otrzymać odpowiedzi.

Gracz obowiązany jest opisać wchodzenie w trans, a spektakularność tego opisu przekłada się na to, na ile użyteczne informacje przedstawi Narrator. Przestrzeń Astralna jest jak tafla wody - im silniejsze będzie uderzenie rzuconego w nią kamienia, tym czytelniejsze będą fale, powracające do brzegu, na którym znajduje się Natchniony.

Gracz deklaruje dwa założenia o umiarkowanej szczegółowości. Pierwsze nosi nazwę Dążenia, a drugie Alternatywy. Jeśli Natchniony źle zdefiniuje swoje potrzeby, otrzyma wizję, która mu nie pomoże, a jedynie wywoła kolejne obiekcje.

Przykład:

Dążenie - Ja i moi kompani ruszamy przez sektor oznaczony symbolem Rv77. Alternatywa - Ja i moi kompani ruszymy tunelem metra.

Po zadeklarowaniu Dążenia i Alternatywy, Gracz wykonuje zerowy test Manifestacji woli, a liczba uzyskanych sukcesów decyduje o skuteczności jasnowiedzenia:

- 1, 2, 3 sukcesy

Wizja bardzo ogólna; większość pytań pozostaje bez odpowiedzi.

- 4, 5 sukcesów

Wizja jest bardzo sugestywna. Natchniony uzyskuje odpowiedzi na większość pytań.

- 6 i więcej sukcesów

Wizja jest niezwykle sugestywna. Natchniony poznaje niemalże pełen obraz sytuacji.

Należy pamiętać, że przyszłość jest dynamiczna. Jasnowiedzenie nie oznacza, że wizja w stu procentach się spełni. Prekognicja jest astralną aberracją, wpływającą na los w stopniu równym z autentycznymi działaniami. Już na początku, poznając następstwa zakładanych czynów, Natchniony zacznie przeżywać inne emocje, jego świadomość ulegnie nieodwracalnej metamorfozie, a jako że myśl jest energią, przyszłość może wymknąć się przewidywaniom i ulec zmianie. Natchniony po prostu nie potrafi abstrahować od informacji, które otrzymał w trakcie transu. Niemniej, jeśli po wybudzeniu będzie dalej brnął w daną sytuację zgodnie z pierwotnymi założeniami - wizja najprawdopodobniej się spełni.

Narrator nie ma prawa okłamywać Gracza, ale sam decyduje o tym, jakie informacje mu przekaże. Opis musi być bardzo sugestywny i odnosić się do wrażeń, podobnie jak ma to miejsce podczas Zdalnego Postrzegania, z tą różnicą, że w tym przypadku pojawiają się całe ich sekwencje. Zamiast pojedynczego wrażenia w formie dźwięku pracy mechanicznych stawów, czy charakterystycznego zapachu spawania, Narrator opisuje następujące po sobie obrazy, jakby kilka klatek wyjętych z filmu. Relacja nie jest bezpośrednia - Gracz musi interpretować wizję, dociekać, co prowadzący ma na myśli. Dopuszczalne są abstrakcyjne obrazy, które dadzą ogólne pojęcie na temat potencjalnych konsekwencji ściśle określonych założeń. Wizja musi uwzględniać konwencję schizofrenicznego snu i stylu fusion - opis powinien być przepelniony

osobliwymi obrazami oraz elementami z pogranicza rzeczywistości i dziwnej cyberprzestrzeni.

Przykład opisu Narrator gdy Gracz uzyskał 4 sukcesy w teście Manifestacji woli: Skupiasz się na Dążeniu. Widzisz szybko przemieszczające się cienie kilku postaci, w tym jeden o doskonale znanych ci kształtach. Poruszają się stałym tempem, pewnie i bez zatrzymywania. Niestety, wizja nieustannie rwie się i deformuje, jednak przez zakłócenia w końcu dostrzegasz potężne metalowe sylwetki. Obraz zastyga w bezruchu, jakby włączono pauzę podczas odtwarzania wideo. Nagle wszystko ginie w mroku, a moment później oślepią cię jasność. Gdy twój wzrok się przyzwyczaja, obserwujesz smugi światła, ślizgające się po szarych płaszczyznach. Wizję przesłania ci szary szum telewizyjny. Nagle cały kadr wypełnia czyjaś gałka oczna, zaś jej źrenica mocno się zwięża. Odczuwasz zupełną dezorientację. Ogłusza cię ryk silników i drażniący jazgot o metalicznym pogłosie. Serie następujących szybko po sobie huków oszałamiają cię i w tym momencie wizja się łamie. Masz poczucie doświadczania Alternatywy. Widzisz mozaikę białych, żółtych i czerwonych pikseli, którą z trudem ogarniasz wzrokiem. Cofasz się o kilka kroków i mocno odchylasz. Dopiero wtedy dostrzegasz owalny kształt, który obraca się w przestrzeni, skaluje do rozmiarów sterty starych dysków CD i ląduje tuż przed twoimi nogami. Tekstura obiektu zdaje się skupiać wszystkie piksele. Drobne detale o ciepłych barwach jarzą się, pulsują i próbują wydostać poza kontur obiektu. Masz ciarki na plecach. Odczuwasz silny strach, przejęcie oraz stale narastające poczucia zagrożenia jakby wszystko za chwilę miało eksplodować!

- W ten sposób Narrator przedstawił wizję walki z robotami oraz równie niebezpieczną Alternatywę, czyli konieczność pokonania zaminowanego sektora. Nie wyklucza to możliwości zakradnięcia się przez strzeżony obszar, ani nie oznacza braku obecności wrogo nastawionych maszyn latających w zaminowanym rejonie. Wizja daje jednak ogólny obraz niebezpieczeństw, czyhających na Graczy i umożliwia im wybór zagrożenia, które potencjalnie da się mocno zminimalizować dzięki różnym zdolnościom postaci oraz użyciu specjalnego ekwipunku. Warto zauważyć, że Natchniony nie wie, czy ów jeden cień „o doskonale znanim mu kształcie”, to w istocie jego własny cień, czy też ten fragment narracji odnosi się do pojawiających się później „metalowych sylwetek”. Gracz będzie spekulować - być może chodziło o to, że jeden z przeciwników jest znany jego postaci? A może zwyczajnie wrogiem będzie jakiś typowy egzemplarz robota, z którym postać po prostu już wcześniej się zetknęła? Spełniony został warunek niejednoznacznej i mocno sugestywnej narracji. Prowadzący niczemu nie przeczy, ani niczego nie potwierdza, Gracze są skazani na własne domysły.

Klarowność opisu podczas wykorzystania Prekognicji zależy również od Poziomu Trudności Rozgrywki. Opisywana przez Narratora wizja będzie tym bardziej zagadkowa, im wyższa złożoność gry.

Prekognicja może być wykorzystana co najwyżej raz na dobę.

Narrator może interesująco wykorzystać motyw przewidywania przyszłości na etapie tworzenia scenariusza. Swoją wizję może Graczom przedstawić bohater niezależny. Całość można spisać przed sesją i odczytać w jej trakcie lub nagrać na dyktafon i odtworzyć, gdy przyjdzie pora.

BioStymulacja

(dokonywanie Przeciążenia)

- Osobliwe zmiany pracy organizmu lub mózgu

„Tego się nie da opisać słowami!”

Talent, pozwalający Natchnionemu nadzwyczajnie wpływać na swój organizm. Użycie tej zdolności może skutkować otrzymaniem Ran Powierzchnowych, ale nie zawsze to następuje. Innymi słowy, użycie tego Talentu, wyjątkowo, nie wymaga, by postać otrzymała określoną liczbę Ran. Z drugiej strony, jeżeli Talent zostanie użyty nieumiejętnie, może wywołać uszczerbek na zdrowiu.

Gracz dokonuje Przeciążenia, a porażki standardowo przesądzą o obrażeniach. Każde 4 pozyskane sukcesy mogą być przeznaczone na jeden z poniższych typów BioStymulacji. Dozwolone są próby aktywacji Talentu do skutku, ale należy pamiętać o skutkach Przeciążenia.

Gracz jest w stanie odpowiednio potęgować skuteczność lub wydłużyć czas działania danej BioStymulacji, przeznaczając na nią stosownie więcej sukcesów.

Przy wyjątkowo udanym rzucie kostkami, postać Gracza ma prawo wykorzystać kilka typów BioStymulacji, z zastrzeżeniem, że nie mogą się one wzajemnie wykluczać. Sukcesy, które nie zostają spożytkowane - przepadają.

- **Autohibernacja** - zdolność do nadzwyczajnego spowolnienia wszystkich funkcji życiowych na około 24 godziny. Postać zapada w sen, a w trakcie jego trwania nie oddycha i spoczywa w całkowitym bezruchu. Uderzenia serca są tak rzadkie i słabe, że bohater wydaje się martwy. Wygląd ciała Autozahibernowanej postaci opisuje Gracz. Najczęstsze objawy to bledność, brak odruchów, znaczny spadek temperatury organizmu.

- Bezsenność

Możliwość normalnego funkcjonowania przez 48 godzin. Sen będzie absolutnie niezbędny dopiero



w ciągu 2 - 3 godzin po tym okresie (możliwe jest ponowne użycie BioStymulacji, co wydłuża Bezsenność o kolejne 48 godzin). Po normalnym zakończeniu BioStymulacji czas potrzebnego snu wynosi przeciętnie 6 - 8 godzin. Jeżeli postać wskutek obrażeń będzie narażona na utratę przytomności, następuje to natychmiast bez żadnych testów, a w tej samej chwili Talent przestaje działać. Postać wpada w śpiączkę, trwającą 5 + 2k10 godzin.

- MetaWyobraźnia

Możliwość pozazmysłowego widzenia całego obiektu, nawet jeśli przez zaledwie kilka sekund oglądało się tylko jego front lub jedynie duży fragment. Orientacyjny czas działania tej MetaWyobraźni to 30 minut. Fizyczny rozmiar przedmiotu obserwacji, musi mieścić się w tak zwanej MetaRamie o rozmiarze 5 na 5 metrów. Jeśli maszyna z frontu mieści się w MetaRamie, ale ma długość przekraczającą 5 metrów, Natchniony nie jest w stanie widzieć nic ponad to, co znajduje się w jego polu widzenia.

Przykład: Bohater chce błyskawicznie zorientować się w co wyposażony jest jego przeciwnik. Używa zatem MetaWyobraźni, aby zobaczyć jaką broń wróg ma na plecach.

- Deja Vu

Silne poczucie, że już było się w określonym otoczeniu lub przeżywało bieżące okoliczności.

Gracz może uaktywnić Deja Vu maksymalnie 3 razy na dobę życia postaci. Jeśli chce wykorzystać Talent w trakcie walki, obowiązany jest ogłosić to na samym początku nowej tury, przed akcjami wszystkich postaci i bohaterów niezależnych (aktywacja Talentu odbywa się poza kolejnością). Narrator ogólnikowo opisuje wówczas przeczucie, które odnosi się do najbliższej tury i dopiero wtedy następują normalne deklaracje, co robią postaci Graczy i bohaterowie niezależni.

To, jak Narrator opisze przeczucie, jest uzależnione od Poziomu Trudności Rozgrywki. Narracja może stanowić pożyteczną podpowiedź, do czego zmierza przeciwnik, albo być krótką informacją na temat na przykład pędzącego pocisku, przy czym Gracze sami muszą się wywnioskować z sugestywnej narracji, skąd on nadlatuje.

Przykład: Postać używa Deja Vu w trakcie walki. Gracz dokonuje Przeciżenia. Rzuca 3 czerwonymi kostkami i uzyskuje 4 sukcesy. Użycie Talentu zakończyło się powodzeniem, ale z racji 1 porażki w teście, bohater otrzymuje Ranę Powierzchną. Narrator opisuje przeczucia postaci na temat najbliższej tury gry.

Gracz nie może używać Deja Vu do bezpośredniego manipulowania przyszłością własnej postaci z perspektywy własnych działań.

Przykład: Bohater rozbraja bombę, która ma za chwilę wybuchnąć. Postać nie wie, jaki kabel przeciąż. Gracz chce użyć Deja Vu, aby zweryfikować, co nastąpi, gdy zostanie przerwany kabel zielony, a co, gdy niebieski. Narrator przypomina Graczowi, że Deja Vu nie umożliwia przewidywania konsekwencji własnych działań.

- Szósty zmysł

Natchniony używa swoje intuicji, aby rozstrzygnąć, co powinien zrobić. Otrzymuje 2 gwarantowane sukcesy do testu Talentu, związanego z szacowaniem szans powodzenia planowanego przedsięwzięcia.

Wizjer Retrospektywny

(2 Rany Powierzchnowe)

- Spostrzeganie cudzej przeszłości

„Zabiłem go, bo wiedział o mnie wszystko...”

Swoista zdolność ogólnego wglądu w przeszłość, ale bez możliwości szczegółowych wytycznych. Natchniony spogląda na dany obiekt - maszynę lub istotę żywą - a następnie wyobraża sobie prostokątną ramę wokół niego. Wraz z domknięciem figury kadru Wizjera Retrospektywnego, obiekt jest separowany z bieżącego otoczenia, które zostaje zastąpione tłem w formie ekranu, na którym pojawia się seria przerywanych wizji. Tempo ich wyświetlania dla Natchnionego jest porównywalne z szybkością przełączania kanałów w telewizorze, ale w rzeczywistości proces trwa zaledwie ułamek sekundy. Patrząc na tło obiektu, Natchniony jest w stanie dowiedzieć się sporo na temat jego przeszłości, ale nie ma żadnego wpływu na to, sprzed jakiego czasu są poszczególne wizje.

Narrator pokrótce opisuje kilka do kilkunastu ujęć, na których obserwowany widnieje w bieżącej postaci, ale znajduje się w innych okolicznościach. Prezentuje się to dosłownie tak, jakby dany obiekt był częścią cyfrowego zdjęcia, na którym usuwa się tło i podkłada inne.

Przygotowując scenariusz nietrudno przewidzieć, którzy bohaterowie niezależni mogą znaleźć się w centrum uwagi Natchnionego. W związku z tym bardziej kreatywni Narratorzy mogą przygotować zawczasu kilka cyfrowych obrazów, by w odpowiednim momencie wyświetlić je na ekranie laptopa. Dobór scen jest całkowicie dowolny, ale warto, by prowadzący manipulował nimi tak, aby mogły być sensownie zinterpretowane przez domyślnych Graczy.

Raz obserwowany przez Natchnionego obiekt, staje się odporny na działanie Wizjera Retrospektywnego na przynajmniej kilka tygodni.

Sugestia Podprogowa
(2 Rany Powierzchnowe)
- Zaszczepianie natrętnych myśli

„Często powtarzał, że ludzie to marionetki.”

Osoba obdarzona tym Talentem jest zdolna wpływać na świadomość rozmówcy, zakotwicząc w niej dowolną ideę. Natchniony jest w stanie oddziaływać w ten sposób wyłącznie na mutantów oraz klony z dezaktywowanym Schematyzatorem zachowań. Możliwe jest także manipulowanie zdrowymi ludźmi, ale, jako że korporacje niezwykle rzadko posyłają na Ziemię swoich naukowców, taka sposobność najpewniej nigdy w życiu postaci się nie nadarzy.

Niezbędnym warunkiem Sugestii Podprogowej jest swobodna rozmowa twarzą w twarz z ofiarą. Swoboda takiej dyskusji polega na tym, że obie strony wymieniają argumenty i są skłonne do przyjęcia perspektywy interlokutora. Nie można zatem użyć Talentu na przypadkowym przechodniu, który nie jest zainteresowany rozmową albo na przeciwniku, z którym właśnie toczy się pojedynek.

Nie jest możliwe wpływanie na więcej niż jedną osobę jednocześnie, ale cwani Natchnieni nie widzą w tym żadnego problemu, ponieważ zwykle obierają za cel wpływowe jednostki, które są wysoko w hierarchii danej grupy.

Przed deklaracją, jaką ideę chce się zakotwiczyć, wykonuje się przeciwstawny test Manifestacji woli Natchnionego i ofiary. W przypadku przewagi atakowanego, oddziaływanie nie odnosi skutku, a nadawca komunikatu ponosi stosowne straty w związku z wysiłkiem parapsychofizycznym (2 Rany Powierzchnowe).

Jeżeli ofiara zyskała przewagę 3 lub więcej sukcesów, następuje tak zwane Sugerowanie Zwrotne - Natchniony przejmując podmiotową ideę, którą zaczyna go prześladować w formie natrętnych, powracających myśli. Narrator może sam opisać adekwatną i umiarkowaną irytującą koncepcję albo rzucić 1k10 i skorzystać z poniższej listy, żeby określić skutki niepowodzenia:

1, 2 - Natchniony uznaje nieprzyjaciół niedoszłej ofiary za własnych wrogów.

3, 4 - Natchniony ma poczucie winy i odczuwa silną potrzebę spełnienia jednego życzenia ofiary, aby zrekompensować jej próbę dokonania prania mózgu.

5, 6 - Natchniony zaczyna mieć koszmary. Każdej nocy męczące wizje wydają się być kontynuacją snu z poprzedniego dnia. Tematem jest poczucie utraty kontroli nad własnym ciałem i bezskuteczne próby użycia Sugestii Podprogowej.

7, 8 - Natchniony przyjmuje za pewnik zdanie ofiary na temat będący przedmiotem dyskusji, jakby to była jedyna słuszna racja. Ilekroć ktoś przedstawia odmienną opinię, Obdarzony wpada w gniew i zaczyna dyskutować, uparcie próbując przekonać rozmówcę.

9, 10 - Natchniony staje się miękki i podatny na wpływ niedoszłej ofiary, która bez trudu jest w stanie go przekonać do swoich opinii - także takich, które nie mają związku z tematem dyskusji.

Rezultat wywierania wpływu przez Natchnionego, uzależniony jest od liczby uzyskanych przebić:

1, 2, 3

- Zaszczepienie nieinwazyjne, czyli po prostu przekonanie do swoich racji w konflikcie społecznym o umiarkowanym znaczeniu. Ofiara nie podejmuje się ryzykownych akcji.

4, 5, 6, 7

- Wywołanie silnego przekonania i entuzjazmu w stosunku do zaszczepionej idei. Ofiara skłonna jest nawet wziąć udział w niebezpiecznej akcji i skonfrontować się z trudnym problemem, pod warunkiem, że jest możliwy do rozwiązania. Szansa na powodzenie misji i wyjścia podmiotu bez poważnych strat musi być realna.

8 i więcej - Sugestia Podprogowa Pełna jest w kręgu Natchnionych nazywana ekspresowym praniem mózgu i to określenie jest ze wszech miar uzasadnione. Podmiot skłonny jest nawet targnąć się na swoje życie, wziąć udział w niewykonalnej misji, przeprowadzić samobójczy atak terrorystyczny, czy rzucić się w pojedynek na zmechanizowany oddział korporacyjny. Może również stać się niewolnikiem Natchnionego, próbując wykonać absolutnie wszystkie rozkazy swojego pana.

Możliwość wpływania zależy od wielu czynników. Narrator musi samodzielnie ocenić, czy życzenie Gracza w określonej sytuacji może być spełnione. W skrajnych przypadkach rozwiązaniem mogą okazać się negocjacje Graczy z Narratorem. Muszą one obejmować konkretne pomysły Graczy na dalszy przebieg fabuły, aby Prowadzący wiedział, że uczestnicy mają wizję, nie zaś chcą jedynie z przekory wywołać chaos i dla poczucia mocy wpłynąć na kluczowego bohatera niezależnego. Z drugiej strony, osoby, które lubią improwizację, mogą postępować zgodnie z zasadami, niezależnie od konsekwencji.

Postać, która odkryje, że próbowano na nią wpłynąć poprzez wykorzystanie parapsychofizycznych mocy, może zareagować agresją lub przysporzyć Natchnionemu innych problemów.

**SuperManifestacja Woli
(4 Rany Powierzchnowe)
- Modyfikowanie przyszłości!**

„Ten facet po prostu zamawiał przyszłość!”

Jedna z najpotężniejszych mocy Natchnionych - zdolność woliwytynego wpływania na przyszłość!

Bohater zastyga w bezruchu, a jego nieobecne spojrzenie zdradza, że właśnie koncentruje wewnętrzną energię, podążając myślami w stronę tego, co ma nastąpić.

W swojej turze Gracz deklaruje użycie Talentu. Do końca tej rundy postać jest skupiona na wizji i nie może podjąć żadnych czynności.

Narrator może pozwolić na upgrade 1 lub 2 kostek w zerowym teście Manifestacji woli, jeśli Gracz wyjątkowo interesująco opíše swoją wizję, pozostając na wysokim poziomie abstrakcji. Opis nie może być szczegółowy. Zadaniem Gracza jest wywołanie pewnych skojarzeń i emocji, nie zaś dokładne określenie swoich żądań. Nadmierna szczegółowość nie daje Natchnionemu oczekiwanych korzyści, a może tylko wywołać skutki uboczne w formie wydarzeń przeciwstawnych.

Kończąc swój opis, Gracz wykonuje rzut kośćmi, a potem wybiera jedną z SuperManifestacji. Liczba uzyskanych sukcesów przesądza o zakresie żądań, które można wysunąć. Im lepszy rezultat rzutu, tym szerszy staje się wachlarz opcji. Aktywacja Talentu oznacza otrzymanie 4 Ran Powierzchnowych (oznacza to, że do SuperManifestacji zdolni są tylko bardzo witalni osobnicy).

Wszystkie oczekiwania są bardzo ogólne - o detalach ostatecznie rozstrzyga Narrator podczas opisu fabularnego. Pragnienie powinno zostać spełnione w trakcie najbliższych kilku tur walki albo w ciągu kilku godzin życia postaci.

1, 2, 3 sukcesy pozwalają na następujące opcje:

- Szansa

Niespodziewanie nadarząca się szansa na wybrnięcie z trudnej sytuacji. Skorzystanie ze sposobności może stanowić wyzwanie. Zbieg okoliczności nie może być jednak zbyt trudny do wykorzystania - Gracze nie mogą się poczuć, jakby obserwowali wybawienie przez szybę.

Przykład: W trakcie kilkudniowych walk bohaterowie zostają odcięci od reszty oddziałów. Z czasem zaczyna brakować im amunicji. Dzięki Szansie, postaci natrafiają na transporter wroga. Najwyraźniej pojazd uległ awarii. Zapewne ładunkiem jest broń i amunicja. Strażnicy mogą być niebezpieczni, ale jest ich tylko kilku...

- Pech

Los nie sprzyja oponentom Natchnionego. Na przykład: ich ekwipunek odmawia posłuszeństwa, zdarzenia przypadkowe okazują się wyjątkowo niefortunne albo ma miejsce fatalna awaria.

Przykład: Bohaterowie zostali zapędzeni w ślepią uliczkę. Wrogi robot bojowy wtacza się za nimi i odcina drogę ucieczki. Dzięki Pechowi karabin blaszaka się zacina. Postaci przystępują do bezpośredniego ataku, używając niszczycielskiej broni białej.

4, 5, 6, 7 sukcesów:

- Korzyść

Wskutek nadzwyczajnego zbiegu okoliczności, Natchniony oraz jego najbliżsi towarzysze, natrafiają na swoisty skarb. Może to być na przykład: ukryty przez mutantów pakunek z amunicją, zepsuty robot, który jednakże nie został całkiem splądrowany, zgubiony przez kogoś Mobilny Obserwator, wywrócony na dach.

- Strata

Przeciwnik ponosi stratę, która utrudnia mu walkę z Natchnionym albo staje się powodem komplikacji. Stratą może być niespodziewana awaria pojazdu, poważne zacięcie się jedynej broni, zgubienie istotnych elementów ekwipunku albo wręcz poważny błąd oprogramowania maszyny, wskutek którego traci ona część pamięci!

- Szkoda

Wróg Natchnionego jest w poważnych opałach, jako że ciąży na nim klątwa, która niebawem się spełni! Szkodę może wywołać wewnętrzne zwarcie, niespodziewany atak kolekcjonera lub łupieżców, konfrontacja z maszyną cierpiącą na Syndrom Dysfunkcji, ewentualnie nie-szczęśliwy wypadek.

Jeśli wypadnie 8 lub więcej sukcesów następuje zjawisko, znane jako Trauma Rzeczywistości. Natchniony traci kontrolę nad swoją energią parapsychiczną, która trafia na tak zwaną Żyłę Astralną. Istnieje 40% prawdopodobieństwa, że wywoła to eksplozję energetyczną, co bezpośrednio wpływa na obszar w promieniu 20 metrów od Natchnionego.

W Przestrzeni Astralnej mają miejsce niezwykle zjawiska, a towarzyszą temu spektakularne zdarzenia w rzeczywistości: silne drgania ziemi, pęknięcie szyb w oknach, lewitowanie małych przedmiotów, nietypowe działanie urządzeń. Z różnego rodzaju szczelin i otworów wylewa się ektoplazma, czyli zmaterializowana energia w formie gęstej cieczy.

Jednocześnie pojawiają się wyładowania elektryczne, które przebudzają zahibernowane Hiperistoty. Roboty, podczas ucieczki i unikania uszkodzeń, muszą zmagać się z awariami Technologii oraz z błędami systemu.

Śmiertelnicy narażeni są na poważne obrażenia, spowodowane chociażby przez porażenie prądem, poparzenia od płomieni, rany tłuczone, których przyczyną są uderzenia odłamków walących się ścian.

Gdy następuje Trauma Rzeczywistości, Narrator fabularnie przemienia okolicę w totalne piekło! Chaos jest wszechobecny, a ucieczka powinna dostarczyć Graczom dużą dawkę adrenaliny. Obrażenia szacowane wynoszą, średnio, 9.

Omawiając SuperManifestację woli należy również podkreślić, iż igranie z przyszłością może mieć poważne konsekwencje. Wywołane przez Natchnionego zdarzenia, przeważnie powiązane są z groźnymi okolicznościami. Na przykład, aby Obdarzony miał sposobność odnalezienia jakiegoś przedmiotu, najpierw wcześniej ktoś musi go zgubić. Fakt użycia parapsychofizycznej mocy nie oznacza bynajmniej, że korzystny bieg wydarzeń bierze się znikąd! Chwilowe uzyskanie w ten sposób przewagi może nawet poskutkować większymi trudnościami albo wręcz stać się powodem nowych kłopotów... Po wywołaniu Korzyści, Natchniony może być ścigany przez prawowitych właścicieli danego sprzętu. Istnieje też realna szansa, że w trakcie plądrowania przez drużynę wraku jakiegoś robota, niespodziewanie pojawi się grupa wrogo nastawionych mutantów, którzy od kilku dni tropili tego blaszaka i skłonni są walczyć o łup...

Transkomunikacja

(2 Rany Powierzchnowe)

- Odczyt danych z umysłu zmarłego

„Z martwymi dogadywał się lepiej, niż z nami!”

Natchniony obdarzony Talentem Transkomunikacji jest w stanie odczytywać ostatnie myśli zmarłego, a także odczuwać w złagodzonej postaci te same bodźce, których badany doznawał tuż przed śmiercią. Korporacyjni Agenci Parapsychologii byli szkoleni w tej sztuce, ze względu na ogromny potencjał informacji uzyskiwanych w ten sposób.

Niezbędny jest położenie dłoni na czole martwego. Wykonuje się test Manifestacji woli, a liczba uzyskanych sukcesów to jednocześnie suma informacji, które Narrator może sugestywnie przedstawić Graczowi.

Źródłem danych w pierwszej kolejności są bodźce wzrokowe i słuchowe, ale nierzadko Natchnieni doznają też odczuć o charakterze dotykowym, węchowym, a czasem smakowym.

Przykład: Dzięki Transkomunikacji postać dowiaduje się, że wszyscy zmarli jedli tę samą potrawę. Ekspertyza potwierdza, że jedzenie było zatrute.

Telepatia Prosta

(1 Rana Powierzchnowa)

- Przekazywanie myśli

„Jego myśli dudniły w mojej głowie!”

Umożliwia nadanie kilkudzaniowego komunikatu, który trafi do odbiorcy za pośrednictwem mentalnej energii Natchnionego. Warunkiem jest posiadanie celu w zasięgu wzroku oraz poświęcenie krótkiej chwili na silne skupienie i nadanie telepatycznej informacji. Adresat dozna dziwnego uczucia, porównywalnego ze stanem nagłego przypomnienia sobie o czymś bardzo istotnym. Treścią owego spostrzeżenia będzie właśnie komunikat od Natchnionego.

Do poprawnego wykorzystania Talentu i przesłania jednego zdania (około 8 słów), konieczne jest uzyskanie przynajmniej 2 sukcesów w zerowym teście Manifestacji woli. Krotność tej liczby sukcesów pozwala na przesłanie stosownie większej dawki informacji. Każda próba wiąże się z przyjęciem 1 Rany Powierzchnowej.

W przypadku prób wpływania na bohaterów niezależnych, a zwłaszcza gdy Natchniony będzie starał się dreczyć ich psychicznie, ofiary mają prawo do obronnego testu Manifestacji woli. Telepatyczny komunikat dotrze do obiektu wyłącznie wówczas, gdy Obdarzony uzyska przewagę w teście. Adresatami telepatycznych komunikatów mogą być wyłącznie śmiertelnicy.

Natrętne myśli, napływające ze strony groźnego przeciwnika postaci Graczy, mogą być przyczyną zarządzenia przez Narratora testu Strachu.

Serwer Telepatyczny

(1 + 1 Rana Powierzchnowa)

(wymaga posiadania Talentu Telepatia Prosta)

- Telepatyczny kontakt z kilkoma osobami

„Jego umysł był jak cyberprzestrzeń.”

Rozwinięcie zdolności telepatycznych do tego stopnia, że możliwe jest nawet przekazywanie bodźców odbieranych przez Natchnionego i to nie tylko śmiertelnikom, ale również sztucznej inteligencji! Co więcej, odbiorca komunikatu jest w stanie bez większego wysiłku modulować proste, maksymalnie 4-wyrazowe informacje zwrotne.

Do pełnego wykorzystania tego Talentu Parapsychofizycznego niezbędne jest uprzednie wykonanie tak zwanego Znamienia Astralnego. Natchniony musi położyć ręce na głowie lub Systemie procesorowym wybranego obiektu i w skupieniu medytować przez kilka minut. W ten sposób nawiązuje ścisłą więź astralną. Natchniony może wykonać tyle Znamion, ile wynosi jego Spostrzegawczość.

Nalożenie każdego Znamienia to proces wyczerpujący w stopniu równoznacznym z otrzymaniem 1 Rany Powierzchnowej. Natchniony może w trybie natychmiastowym zerwać połączenie z dowolnym obiektem poprzez anulowanie jego Znamienia Astralnego.

Podczas Telepatii kontakt wzrokowy nie jest potrzebny. Natchniony sporym wysiłkiem nawiązuje kontakt poprzez aktywację Serwera. Każda Rana Powierzchnowa, poświęcona na ten cel, umożliwia podtrzymanie kontaktu przez 1 minutę. W tym czasie Natchniony może porozumiewać się ze wszystkimi posiadaczami Znamion lub tylko z wybranymi spośród nich. Natchniony samodzielnie decyduje o zakresie nadawanych przez siebie komunikatów - może to być bezpośredni obraz

widziany jego oczyma, wrażenia dotykowe, słuchowe, węchowe, a nawet smakowe.

Zasięg Telepatii jest nieograniczony, ale Znamiona Astralne samoczynnie wygasają po około 3 tygodniach od ich nalożenia.

Możliwe jest kilkukrotne rozwinięcie tego Talentu, co odpowiednio zwiększa możliwą liczbę Znamion Astralnych.

Przykład: Spostrzegawczość postaci wynosi 5. Ponieważ bohater rozwinął Serwer Telepatyczny trzykrotnie, może nalożyć 15 Znamion Astralnych (3 rozwinięcia x 5 Spostrzegawczość postaci).

CYBERPRZESTRZEŃ

DEFINICJA: Super rozbudowana rzeczywistość rozszerzona (ang. Super Augmented Reality) wspierana przez autonomiczny system nanorobotów.

„Tam, skąd wróciłem, mówiono mi o miejscu, w którym nie ma cyberprzestrzeni. Nie dałem wiary tym słowom.”

Cyberprzestrzeń, czyli rzeczywistość rozszerzona, to wirtualna nakładka na świat materialny. Dzięki satelitom oraz permanentnej aktywności miliardów symbiobotów i, unoszących się w powietrzu jak pył, nanomaszyn recepcyjnych, cała rzeczywistość jest nieustannie skanowana. Każdy element realnego świata staje się częścią tego, co w slangu cybernautów określa się mianem markera.

Marker to obiekt, który jest wykorzystywany do prezentacji odpowiedniej grafiki, stanowi dla niej swoiste tło, będąc jednocześnie jej aktywatorem. Marker wywołuje właściwe programy, które w cyberprzestrzeni przyjmują wizualną postać. Wystarczy zerknąć przez gogle do wirtuala lub specjalne soczewki, aby ujrzeć obiekt przesłonięty lub wzbogacony grafiką - tkanką wirtualnej rzeczywistości.

U zarania tej technologii markery były na ogół stosunkowo niewielkie - przypominały proste ilustracje w czasopismach lub małe papierowe kartoniki. Obecnie

cała rzeczywistość jest niekończącym się, dynamicznym markerem. Jest on nieprzerwanie poszerzany, jako że systemy stale rejestrują wszystkie zmiany, zachodzące w realu. Programy odpowiedzialne za wizerunek i działanie cyberprzestrzeni pozostają stale aktywne, gwarantując wysoką częstotliwość odświeżania sieci.

Około 90% zurbanizowanego świata jest w cyberprzestrzeni przedstawiona w sposób zmodyfikowany - reszta jest zaledwie uzupełniona o awatary aktywnych programów, działających w oparciu o ogólne obrazy satelitarne. Grafika komputerowa była tańsza niż prawdziwa architektura, toteż część terenów posiada w wirtualu alternatywny wizerunek, znacznie atrakcyjniejszy od autentycznego. Powierzchnia wielkich miast jest cyfrowo zagospodarowana, prezentując świat w sposób informacyjnie wzbogacony. Na każdym kroku spotyka się wirtualne drogowskazy, tablice informacyjne, autonomiczne programy, interaktywne reklamy, wirtualne bilbordy i wiele innych komponentów niejako dodanych do rzeczywistości w celu jej wzbogacenia.

Największy użytek z wirtuala robią cybernautci, ponieważ ludzie ci są na stałe scaleni z cyberprzestrzenią wskutek użycia zaawansowanego implantu wprowadzonego do ich mózgu. Z rzeczywistości rozszerzonej korzystają także zwykli śmiertelnicy, używający gogli, soczewek lub specjalnych okularów.

CAUTION SYSTEM MALFUNCTION

CAUTION SYSTEM MALFUNCTION



YES!
HERE

WARNING!
HUMAN TARGET

DISTANCE
174 METERS

WARNING!
ROBOT TARGET

DISTANCE
6 METERS

CAUTION SYSTEM MALFUNCTION

CAUTION SYSTEM MALFUNCTION

STEP IN
TO THE
FUTURE

WELCOME TO MULTIWIZ BINOCULAR SYSTEM --- VIRTUAL OPACITY 55% --- VIRTUAL VIEW DISTANCE 2000 METERS --- 2 HOSTILE TARGETS DETECTED --- HAVE A NICE DAY

Użytkownicy sporadyczni (sporadycy) obserwują generowaną na bieżąco grafikę trójwymiarową, przedstawiającą różnego rodzaju obiekty, z którymi mogą wchodzić w interakcje - obecnie odbywa się to bez rękawic i pierścieni do wirtuala, jak miało to miejsce dawniej. Nawet człowiek jest elementem składowym dynamicznego markera i, dzięki aktywności rozpylonych botów skanujących, stanowi tło dla działających programów.

Jakość grafiki bywa różna - czasem obiekty wyglądają dość topornie, innym razem cechuje je wprost artystyczna stylizacja lub fotorealizm. Często niezbędny bywa obrys lub ikona, podpowiadająca, że przedmiot jest wirtualny, a nie autentyczny.

Cyberprzestrzeń zawiera wirtualne odpowiedniki interfejsów wszystkich sterowanych komputerowo urządzeń, zarówno prostych, jak i bardzo zaawansowanych. W rezultacie, funkcjonowanie bez wglądu w cyberprzestrzeń jest niezwykle uciążliwe. Mało kto decyduje się na życie bez kontaktu z wirtualną rzeczywistością. Takich odszczepieńców nazywa się - wycofanymi.

Dzięki rozbudowanym funkcjom akcesoriów do oglądania wirtuala, obserwowanie otoczenia przypomina przebywanie w świecie superrealistycznej gry komputerowej. Specjalne systemy próbują rzeczywistość i dostarczają użytkownikowi bezcennych informacji.

Na wyświetlaczu soczewki lub okularów może się pojawić informacja na temat źródła dźwięku i jego lokalizacji (nazwa broni, z której oddano strzał oraz precyzyjne określenie miejsca, z którego dochodzi dźwięk), tudzież dane o toksyczności substancji, której kałużę właśnie się omija. Na ekranie może być również prezentowana sporządzana na bieżąco mapa penetrowanego obiektu.

Podczas walki w złych warunkach oświetleniowych system może generować jasno zielony obrys na krawędzi sylwetki sprzymierzeńców, a czerwony w przypadku wrogów. Wirtual dostarcza też cennych danych o terenie, na którym się przebywa. Dzięki wirtualnym drogowskazom i cyfrowym komunikatom, można szybciej dotrzeć do poszukiwanego miejsca albo uniknąć kłopotów, omijając rewir jakiegoś gangu. Cyberprzestrzeń to znacznie więcej, aniżeli tylko upięszony graficznie wizerunek materialnego świata. Więcej nawet niż przestrzeń, w której działają programy. Wszystkie aplikacje uruchamiane są właśnie bezpośrednio w rzeczywistości rozszerzonej, a nie na komputerach użytkowników. Ten proces nazywa się przetwarzaniem w eterze, ponieważ programy czerpią moc obliczeniową wielu, rozproszonych źródeł.

Przykład: Postać wychodzi na środek skrzyżowania, wspina się na wywróconą furgonetkę i spogląda przed siebie. Widzi długą jezdnię obstawioną porzuconymi samochodami. Ustawione wzdłuż ulicy zabudowania zieją pustką. Miasto wygląda jakby zostało ewakuowane... Po obejrzeniu tego rozpaczliwego widoku, mężczyzna postanawia założyć z powrotem gogle do wirtuala i ustawić Krycie na 100%. Wprowadzie budynki i wraki są nadal widoczne, ale poza tym wszystko wygląda znacznie bardziej świeżo. Architektura pokryta jest wirtualnymi teksturami w fotorealistycznej jakości. Wzdłuż chodników stoją wirtualne donice z pięknymi, kwitnącymi kwiatami. Latarnie wyglądają jak nowe. Przed witrynami niektórych sklepów kręcą się cyfrowi nawoływacze, którzy czekają na potencjalnych klientów, by zaprosić ich do środka. Niebo wydaje się jaśniejsze i bardziej barwne za sprawą wirtualnego filtra. Bohater z sentymentem obserwuje roztaczający się przed nim widok, gdy niespodziewanie rozlega się wystrzał. Chwilę później mężczyzna spada z furgonetki. Pocisk wystrzelony przez snajpera trafił prosto w pierś. Tym razem śmierć ma barwę turkusowego nieba, w którym od czasu do czasu zawadiacko mienią się piksele.

Zalecamy, by osoby, dla których termin rzeczywistości rozszerzonej jest świeży, zajrzały do Internetu i wyszukały darmowe materiały wideo na ten temat.

PRZETWARZANIE W ETERZE

„Pamięć stacjonarna to przeszłość. Teraz liczy się tylko eter.”

Użytkownicy cyberprzestrzeni posiadają wyłącznie sprzęt o niewielkiej mocy i znikomej pamięci. Jest on używany jedynie do przechowywania Inicjatorów, czyli małych aplikacji, służących do aktywacji programów. Ilekroć uruchamiany jest jakiś program, następuje przetwarzanie w eterze. Za proces działania każdej aplikacji bezpośrednio odpowiada A.S.R.

Aktualnie wszystkie znaczące, a także przeważająca większość podstawowych urządzeń jest kontrolowana przez komputery. Nad wszystkim czuwa A.S.R. czyli Autonomiczny System Rozproszony.

Cybernauca nazywają go nieuchwytnym, ponieważ nie posiada stałej lokalizacji, lecz działa w oparciu o nieustannie zmieniający się zbiór różnych komputerów z wielu regionów i satelitów. A.S.R. ma wiele zaawansowanych funkcji, wśród których na uwagę zasługują przede wszystkim zdolność uczenia się, używana w wieloraki sposób - między innymi do działań antywirusowych i nieustannego poprawiania zabezpieczeń. A.S.R., oprócz kontrolowania cyberprzestrzeni, koordynuje skanowanie rzeczywistości.

CYBERPRZESTRZEŃ INFORMACJE DODATKOWE

- Rzeczywistość jest nieustannie skanowana przez satelity, rozpylone nanoroboty oraz symbioboty. Symbioboty są nanotechnologicznymi maszynami przystosowanymi do integrowania się z androidami, cyborgami i robotami. Dostają się też przez usta i nozdrza do organizmów śmiertelników, po czym przemieszczają do mózgu. Po tym, gdy już się zakotwiczą, nadają sygnały odbierane przez A.S.R. Symbioboty pełnią kluczową rolę podczas definiowania markerów z osób i maszyn.

- Interfejs każdego urządzenia ma swój udoskonalony pod względem ergonomii odpowiednik w cyberprzestrzeni. Ludzie zdecydowanie chętniej korzystają z wirtualnych interfejsów, ponieważ są one znacznie bardziej intuicyjne i wygodniejsze w użyciu. Niektóre urządzenia w ogóle nie pozwalają na obsługę bez wirtuala.

- Wiele wirtualnych interfejsów posiada tak zwane bioporty, dzięki którym mogą być obsługiwane przy pomocy myśli. Wystarczy, że użytkownik posiada Elektrody Minders, a urządzenie automatycznie będzie wykonywało jego polecenia.

- Okulary do wirtuala i inne tego typu akcesoria posiadają funkcję, pozwalającą zmieniać Krycie, czyli widoczność cyberprzestrzeni wyrażaną w skali 0-100%. W goglach i okularach jest dyskretne pokrętko do zmiany Krycia. W droższych modelach tych akcesoriów oraz w soczewkach występują bioporty, więc Krycie dopasowuje się automatycznie, zgodnie z odbieranymi przez Elektrody Minders oczekiwaniami użytkownika.

Przykład: Gdy Krycie ustawione jest na 50%, cyberprzestrzeń jest półprzezroczysta, co utrudnia jej przeszukiwanie. W uzasadnionych sytuacjach Narrator zwiększa poziom trudności testów Konspiracji i Spostrzegawczości.

- Wiele programów może wchodzić w interakcje z sieciarzami. Często wystarczy wykonać pewien gest, aby wywołać określoną reakcję programu. Na przykład przeciągnięcie ręki po ścianie wywoła interfejs Wirtualnego Wnętrza, w którym można wybrać jedną z dostępnych tekstur i paletę barw. Innym przykładem może być dwukrotne pstryknięcie palcami, które w mieszkaniu z Wirtualnym Wnętrzem zainicjuje przejście do następnego w kolejności pakietu efektów oświetleniowych. Bardziej złożone aplikacje posiadają rozbudowane interfejsy, które znacząco wzbogacają działanie programu.

- Najznakomitsze, mocno rozbudowane systemy bezwzględnie wymagają obsługi myślowej. W tym celu trzeba się z nimi połączyć przy pomocy Elektrody Minders. Odpowiednikiem używanych przez ludzi Elektrody Minders, są u maszyn zdalne cyberłącza.

- Aplikacje przypominają duchy, tyle że egzystujące w wirtualnej rzeczywistości. Ujawniają się tylko wówczas, gdy wywoła je A.S.R. lub jakiś użytkownik. Niektóre aplikacje w ograniczonym zakresie pracują w trybie utajenia, ale najwyższą efektywność osiągają działając jawnie.

- Podczas, gdy zaawansowany system recyklingu umożliwia swoisty handel wymienny, A.S.R. operuje Kredytami zgodnie z zaprogramowanym algorytmem. Taki stan rzeczy stabilizuje wartość Kredytu oraz umożliwia posługiwanie się nim jak podstawową walutą handlową.

PROGRAMOWANIE, A PRAWO WŁASNOŚCI

„Wszystko, co stworzysz, trafi do sieci i będzie żyło własnym życiem - czy ci się to podoba, czy nie.”

Każdy program jest własnością wspólną, a w praktyce prawo do dysponowania matrycą algorytmu ma przede wszystkim A.S.R. Autor ma szansę być nagrodzony za stworzenie matrycy programu, ale wyłącznie wówczas, gdy system uzna aplikację za szczególnie użyteczną i oryginalną. W przeciwnym wypadku matryca zostanie wykorzystana jedynie do stworzenia pojedynczego egzemplarza programu, a unikatowy Inicjator aplikacji trafi do autora.

Inicjatory, a pamięć

Inicjator zajmuje szczątkową ilość pamięci, więc nie ma potrzeby noszenia ze sobą ciężkich komputerów. Zamiast sprzętu, używana jest głównie odzież technologiczna oraz różnego rodzaju gadżety i akcesoria jak palmtopy, komputery naręczne, ulepszone gogle do wirtuala, cyberbransolety, czy skomputeryzowane zegarki. Najbardziej wymagający użytkownicy posługują się zminiaturyzowanymi komputerami przenośnymi typu FlatComp, czy CUBE.

Ograniczenia systemów operacyjnych

Urządzenia, które umożliwiają uruchamianie programów specjalnych (opisanych w sekcji „Przykładowe programy”), wyposażone są w systemy operacyjne o ograniczonych możliwościach. Z przyczyn ekonomicznych producenci tego sprzętu umożliwiali instalowanie zaledwie kilku Inicjatorów programów specjalnych. Pospolite aplikacje także mają swoje Inicjatory, ale innego typu. Liczba możliwych do zainstalowania pospolitych programów jest praktycznie nieograniczona.

CYBERNAUCI, A SPORADYCY

„Są ludzie, którzy korzystają z komputerów i ludzie używający własnego mózgu - jak komputera.”

Cybernauta to osoba, której układ nerwowy jest na stałe sprzężony z wirtualną rzeczywistością. Tymczasem mianem użytkowników sporadycznych określa się tych wszystkich, którzy dokonują wglądu w cyberprzestrzeń przy pomocy specjalnych akcesoriów jak hełmy, soczewki, czy gogle. Niektórzy cybernautci nazywają userów sporadycznych pogardliwie noobami. W języku potocznym używa się bardziej neutralnie brzmiącego określenia sporadycy.

Dawniej sporadycy musieli korzystać ze specjalnych rękawic lub pierścieni, które spełniały funkcję analogiczną do tej, jaką pełniła mysz komputerowa. Obecnie programy inteligentnie rozpoznają wykonywane ruchy i automatycznie dostrajają się do zachowania użytkownika.

Cybernautci uruchamiają odpowiednie aplikacje i sterują nimi za pomocą własnej woli. Dzięki specjalnemu implantowi mają cyberłącze, które działa tak samo, jak u maszyn. Czasem wykonują gesty towarzyszące, ale zasadniczo znaczenie ma tok myślenia cybernauty. Dzięki temu są zdolni do Dynamicznego Programowania, czyli tworzenia skrajnie nietrwałych aplikacji o krótkim działaniu zbliżonym do sposobu funkcjonowania programów występujących w bazach danych A.S.R. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji „Dynamiczne Programowanie”.

Niestety cybernautci ponoszą też duże ryzyko. Gdy mowa o konfrontacjach w cyberprzestrzeni, uszkodzeniom nie ulega sprzęt, lecz raniony jest bezpośrednio system nerwowy cybernauty! Sporadycy mogą po prostu zdjąć gogle lub hełm i zaprzestać użytkowania sieci do czasu, aż dojdą do siebie. Cybernauta, jako człowiek zakorzeniony w wirtualu, nie może uciec przed skutkami jego działania! Typowe objawy to skurcze mięśni, krwawienie z uszu i oczu, rozsadzający ból głowy. W skrajnych przypadkach śmierć wskutek szoku.

DELIRIUM

„Przeciążenie informacyjne to termin, którego nie rozumiem. Przecież chodzi o tatara z mózgu.”

Delirium odpowiada poziomowi szoku, jakiego doświadcza użytkownik cyberprzestrzeni wskutek przeciążenia informacyjnego i ataków programów ofensywnych. Punkty Delirium otrzymują sporadycy (ludzie, maszyny) oraz cybernautci.

Delirium ma także związek z cybernetyką implantowaną do ciała śmiertelników - ilość wszczepów zmniejsza ogólną wytrzymałość psychiczną. Gdy Limit Delirium zostanie pomniejszony do wartości 4, cybernetyzowana postać coraz częściej zachowuje się jak obłąkana. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji „Cybernetyka”.

Uruchomienie inwazyjnych programów wiąże się z koniecznością zdawania przeciwstawnych testów Informatyki. W przypadku powodzenia, uzyskiwany jest efekt omówiony w opisie programu. Porażka oznacza dla przegranego otrzymanie tyłu Punktów Delirium, ile przebić uzyskał oponent lub przeciwstawny system. Dodatkowe zasady opisane są przy okazji omawiania poszczególnych programów - niektóre aplikacje zwiększają przeciążenie informacyjne i skutkują dodatkowymi Punktami Delirium.

Punkty Delirium otrzymują wszyscy użytkownicy sieci. Zasadniczo działają w ten sam sposób zarówno na cybernautów, jak i sporadyków. Różnica polega na tym, że sporadycy dodatkowo mogą stracić swój sprzęt do wirtuala jeśli jednorazowo otrzymają 6 lub więcej Punktów Delirium. Urządzenie ulega wtedy przegrzaniu i zostaje uszkodzone. Poniesione przez użytkownika obrażenia zależą od tego, jaki sprzęt został zniszczony:

- soczewki - Rana Ciężka, oślepienie na K10 minut;
- hełm - Rana Lekka;
- gogle - Rana Lekka;
- okulary Rana Powierzchnowa.

LIMIT DELIRIUM

*„Każdy ma swój próg wytrzymałości.
Granicę odkrywamy przekraczając ją.”*

Limit Delirium zależy od tego, jaki Priorytet ustalono dla współczynnika Pamięć danego bohatera. Limit zmniejsza się o 1 za każdy cybernetyczny wszczep oraz implant, z wyjątkiem implantów estetycznych.

Pamięć Wysoki Priorytet: Limit = 16 Punktów.

Pamięć Średni Priorytet: Limit = 14 Punktów.

Pamięć Niski Priorytet: Limit = 12 Punktów.

Wartość tą należy zapisać na pierwszej stronie Karty Postaci bohatera w rubryce Limit Delirium.

Niewielka liczba otrzymanych Punktów Delirium nie stanowi problemu. Negatywne konsekwencje pojawiają się dopiero wówczas, gdy zostanie przekroczony Limit. Im większa różnica między nim, a pulą Punktów, tym poważniejsze skutki. Poziom trudności wszystkich testów wzrasta o 1.

Przekroczenie Limitu Delirium o 1, 2, 3

Rozsadzający ból głowy, krwawienie z nosa.
Poziom trudności wszystkich testów wzrasta o 1.

Przekroczenie Limitu Delirium o 4, 5, 6

Dodatkowo krwawienie z oczu, uszu oraz drgawki.
Poziom trudności wszystkich testów wzrasta o 2.

Przekroczenie Limitu Delirium o 7, 8

Utrata przytomności wskutek szoku albo bólu.

Przekroczenie Limitu Delirium o 9 i więcej

Śmierć wskutek szoku, ostrej psychozy lub ataku padaczkowego. W dwóch przypadkach na dziesięć zamiast zgonu następuje paraliż.

DELIRIUM A ROBOTY I CYBORGI

„Maszyny doświadczają chaosu cyberprzestrzeni w sposób równie zatrważający, jak ludzie.”

Maszyny, posiadające System sensoryczny, też mogą dokonywać wglądu w cyberprzestrzeń i korzystać z oprogramowania. Mogą tego dokonywać na zasadach identycznych jak śmiertelnicy, czyli poprzez używanie typowych akcesoriów. Bardziej adekwatnym rozwiązaniem dla maszyn jest montaż Technologii Cyber-Wzrok, która nie należy do drogich, więc występuje u wielu androidów i botów.

Roboty samoświadome, androidy i cyborgi otrzymują Punkty Delirium tak samo jak ludzie, ale skutki są inne. Występują błędy oprogramowania, które w krytycznym momencie mogą doprowadzić nawet do tragicznego zwarcia.

Przekroczenie Limitu Delirium o 1, 2, 3

Pomniejsze błędy programów, sporadyczne bluescreeny.
Poziom trudności wszystkich testów wzrasta o 1.

Przekroczenie Limitu Delirium o 4, 5, 6

Oprogramowanie zaczyna poważnie szwankować, niektóre systemy odmawiają posłuszeństwa.
Poziom trudności wszystkich testów wzrasta o 2.

Przekroczenie Limitu Delirium o 7, 8

Krytyczny błąd programu, system zawiesza się na 2K10 minut.

Przekroczenie Limitu Delirium o 9 i więcej

Następuje krytyczne zwarcie, System procesorowy ulega całkowitemu zniszczeniu!

NIWELOWANIE DELIRIUM

„Spokój wewnętrzny to luksus, na który może sobie pozwolić prawdopodobnie jedynie nieboszczyk.”

O ile nieszczęśnik przeżyje, po upływie 24 godzin od czasu otrzymania ostatnich Punktów Delirium, postać wraca do pełnej równowagi psychicznej (liczba Punktów Delirium spada do zera). W praktyce rzadko kiedy udaje się ustabilizować swój stan w ten sposób, ponieważ ludzie i syntetycy używają programów wręcz nałogowo, natomiast cyberprzestrzeń bywa równie nieprzyjazna, jak realny świat pogrążony w chaosie.

Raz na dobę możliwe jest przeprowadzenie każdego z poniższych zabiegów stabilizujących stan psychiczny.

- Terapia

(ludzie, cyborgi, samoświadome maszyny)

Wstydlivy, ale stosunkowo skuteczny sposób odreagowania traum i przeciążenia informacyjnego. Zwykle do tego celu używany jest specjalny program - Wirtualny Trener. Często korzystasz też z usług Obywateli Światła. 50-minutowa terapia niweluje 6 Punktów Delirium. Terapeutą może być postać posiadająca Medycynę na poziomie co najmniej 5. Terapia daje efekty nie częściej niż raz na dobę.

- Głęboki relaks

(ludzie, cyborgi, samoświadome maszyny)

Słuchanie muzyki, wirtualna rozrywka lub medytacja. W przypadku maszyn - stan wstrzymania. Trzygodzinny relaks niweluje 4 Punkty Delirium. Głęboki relaks przynosi pozytywne korzyści nie częściej niż raz na dobę.

- Stan wstrzymania

(cyborgi, samoświadome maszyny)

Stan wstrzymania jest odpowiednikiem ludzkiego snu. Maszyna zastyga i pracuje na minimalnych obrotach. Trzygodzinny stan wstrzymania niweluje 4 Punkty Delirium

- Fala pozytywnych wrażeń (tylko ludzie)

Intensywny zabieg przeprowadzany przy pomocy programu Aplikator Doznań. W ciągu 40 minut niweluje u ludzi 3 Punkty Delirium. Jeżeli fala następuje wskutek użytkownika Kasku Wrażeń, usuwanych jest 5 Punktów Delirium. W przypadku stuningowanego hełmu, dostarczającego wyjątkowo mocnych wrażeń, niwelowanych jest aż 7 Punktów Delirium. Fala pozytywnych wrażeń jest skuteczna nie częściej niż raz na dobę. Należy także pamiętać, że jeśli używany jest Kask Wrażeń, trzeba wykonać test Twardości charakteru, by sprawdzić, czy użytkownik może się oderwać od fantastycznych wirtualnych odczuć. Więcej na ten temat można znaleźć w opisie programu Aplikator Doznań.

- Rozrywka (ludzie i samoświadome boty)

Rozrywka może zmniejszyć liczbę Punktów Delirium. Informacje na temat takich możliwości zawarte są w opisach różnych lokacji. Na przykład pobyt w przybytku rozkoszy może zmniejszyć liczbę Punktów Delirium o 5. Dostarczający pozytywnych wrażeń pobyt samoświadomej maszyny w Hangarze też może skutkować zniwelowaniem 3 lub 4 Punktów Delirium.

ZASADA PRZECIĄŻENIA A CYBERPRZESTRZEŃ

*„Przyjacielu, w sieci nie ma dopalaczy.
Weź głęboki oddech. Wszystko w swoim czasie.
Nie śpiesz się tak z utratą zdrowych zmysłów.”*

Nie ma możliwości Przeciążenia w testach Informatyki. Jedynie korzystanie z lepszych serwerów umożliwia upgrade kostek. Hakowania serwerów mogą dokonywać wyłącznie cybernauca, ponieważ ich system nerwowy jest poza kontrolą A.S.R., a zarazem jest dostatecznie potężny, by podołać temu wyzwaniu. Mózg jest niezwykle wydajny, choć potrzebuje wsparcia implantu cybernautycznego, by ujawnić swój potencjał. Sporadycy i maszyny nie są w stanie hakować serwerów.

SERWERY

Serwery pełnią niezwykle ważną funkcję, ponieważ odpalane są na nich wszystkie programy wykorzystywane przez użytkowników sieci. Żadna aplikacja nie jest uruchamiana bezpośrednio na komputerze użytkownika, lecz właśnie na jednym z serwerów. W praktyce rzadko mowa o pojedynczym serwerze w sensie dosłownym - moc obliczeniowa czerpana jest z wielu rozproszonych źródeł. Cały proces kontrolowany jest przez A.S.R.

Im lepsza jakość serwera, tym większa efektywność działania programu. Ten aspekt opisuje Modyfikator serwera.

Programy aktywowane są na tym serwerze, do którego aktualnie podłączony jest użytkownik. Sporadycy zawsze używają czwartorzędnych, a cybernauca mogą hakować lepsze serwery.

HAKOWANIE SERWERÓW (funkcja tylko dla cybernautów)

„Mózg w sieci miewa osobliwe sny.”

Użytkownik cyberprzestrzeni może korzystać wyłącznie z jednego serwera w danej chwili. Bez hakowania możliwy jest dostęp do serwerów czwartorzędnych, które są bezpłatne. Aktywacja gogli, soczewek lub kasku do

wirtuala równoznaczna jest z podłączeniem do serwera czwartorzędного. Cybernauta jest połączony z siecią non stop - uznaje się, że jeżeli nie zhakował żadnego lepszego serwera, korzysta z czwartorzędного.

Dawniej dostęp do lepszych serwerów był płatny lub zastrzeżony dla uprzywilejowanych. Obecnie usługa ta dostępna jest tylko i wyłącznie dla korporacji, a raczej tego, co po nich zostało, to jest dla nielicznych aktywnych oddziałów, laboratoriów i automatycznych fabryk. Taka sytuacja jest równoznaczna z faktem, że aktualnie dostęp do serwerów każdorazowo wiąże się z koniecznością ich hakowania. Hakowania, czyli łamania zabezpieczeń A.S.R.

Zwykli użytkownicy nie są w stanie podołać temu wyzwaniu - brakuje im mocy obliczeniowej. Tylko sprzężeni z siecią cybernauca są w stanie hakować serwery ponieważ jedynie scybernetyzowany mózg może tego dokonać. Sporadycy skazani są na używanie serwera czwartorzędного.

Hakowanie serwera odbywa się poprzez wykonanie testu Informatyki i porównanie wyniku z poziomem trudności. Trwa to krótką chwilę (1 tura), podczas której haker jest całkowicie zaabsorbowany pracą. Cybernauta może przystąpić do używania programów dopiero w następnej turze. Zdany test oznacza możliwość swobodnego korzystania z danego serwera przez pewien czas - do momentu, aż włamanie zostanie wykryte. Haker zostaje wówczas zbanowany. Odłączenie się od zhakowanego serwera przed upływem określonego czasu i przełączenie na serwer czwartorzędny, pozwala uniknąć negatywnych konsekwencji.

Zakończony niepowodzeniem test jest równoznaczny z faktem, że cybernauta zostaje zablokowany i otrzymuje odpowiednią liczbę Punktów Delirium.

Przykład: Cybernauta hakuje serwer drugorzędny. Poziom trudności wynosi 4. Niestety w teście Informatyki cybernauta uzyskuje tylko 3 sukcesy. Zostaje zablokowany oraz otrzymuje 1 Punkt Delirium (różnica między trudnością, a uzyskaną, niewystarczającą liczbą sukcesów).

Poniżej opisano trudność złamania zabezpieczeń oraz czas od podłączenia do wykrycia dla poszczególnych serwerów.

Hakowanie może się odbywać wyłącznie z poziomu stabilnego serwera czwartorzędного.

Serwery trzeciorzędne
- trudność hakowania: 3 / wykrycie: 3 godziny

Serwery drugorzędne
- trudność hakowania: 4 / wykrycie: 2 godziny

Serwery pierwszorzędne

- trudność hakowania: 5 / wykrycie: 1 godzina

Serwery dedykowane

- trudność hakowania: 6 / wykrycie: 1 godzina

SPECYFIKACJA SERWERÓW

Serwery czwartorzędne

Bezpłatne serwery, dysponujące najsłabszym oprogramowaniem i stosunkowo kiepskim hardware'm. Korzystanie z takich serwerów może nawet wywołać błędy w działaniu programów oraz generalnie osłabia ich skuteczność. Co gorsza, w przypadku wystąpienia problemów, prawdopodobieństwo odniesienia poważnych obrażeń jest większe ze względu na brak skutecznych filtrów hamujących aplikacje ofensywne. Serwery czwartorzędne są wykorzystywane głównie do prozaicznych czynności, które nie wiążą się z większym ryzykiem.

MODYFIKATOR: liczba Punktów Delirium przydzielanych ofensorowi, który poniesie porażkę w przeciwstawnym teście, każdorazowo wzrasta o 1 (broniący się nie otrzymuje tego modyfikatora).

Przykład: Ervy jest sporadykiem, czyli może korzystać wyłącznie z serwerów czwartorzędnych. Ma Informatykę na poziomie 4. Używa jednego ze swoich ulubionych programów ofensywnych. Rzuca 4 kostkami. Przegrywa 2 przebiciami. Otrzymuje zatem 3 Punkty Delirium - 1 za ekstremalnie słaby serwer i 2 z racji przewagi oponenta.

Przykład: Orveo jest sporadykiem. Używa aplikacji defensywnej do obrony przed atakiem cybernauty. Przegrywa 2 przebiciami. Tyle Punktów Delirium otrzymuje (w tym wypadku Modyfikator czwartorzędnego serwera nie ma zastosowania).

Serwery trzeciorzędne

Sprzęt o przeciętnej funkcjonalności. Pomimo irytujących ograniczeń, używany jest dość często, ponieważ bardziej wprawni cybernautci i tak potrafią wiele na nim zdziałać.

MODYFIKATOR: upgrade 1 kostki,

Serwery drugorzędne

Chętnie wykorzystywane przez przeważającą większość cybernautów. Serwery te zapewniają wysoką wydajność. Dawniej dostęp do serwerów drugorzędnych był zarezerwowany wyłącznie dla wybranych sekcji korporacji oraz uprzywilejowanych obywateli.

MODYFIKATOR: upgrade 2 kostek.

Serwery pierwszorzędne

Bardzo stabilne i wydajne serwery używane przez wymagających cybernautów, którzy koniecznie potrzebują pewnego połączenia o wysokim standardzie. Hakowanie tego rodzaju serwerów jest bardziej ryzykowne, ale naprawdę opłacalne, biorąc pod uwagę korzyści w postaci wyraźnie zwiększonej wydajności i nowoczesnego oprogramowania.

MODYFIKATOR: upgrade 3 kostek.

Przykład: Cybernauta złamał zabezpieczenia A.S.R. i dostał na serwer pierwszorzędny. Wykorzystuje program ofensywny, by wywołać szok u swojej ofiary. Podczas testu ataku wykonuje rzut tyłoma kostkami, ile wynosi jego Informatyka (5). Ponieważ działa na serwerze pierwszorzędnym, przeprowadza upgrade 3 kostek. Ostatecznie rzuca 3 czerwone kostki i 2 niebieskie.

Serwery dedykowane

W rzeczywistości nie chodzi o specjalne serwery dla konkretnych programów, ale o to, że A.S.R. każdorazowo optymalizuje ustawienia pod kątem właśnie uruchamianej aplikacji.

MODYFIKATOR: upgrade 4 kostek

Serwery wirtualne

Tworzone są przez współpracujących ze sobą zaawansowanych cybernautów, którzy wprowadzają A.S.R. w błąd i samodzielnie zakładają serwer, nadając mu możliwie najwyższy priorytet.

MODYFIKATOR: upgrade 5 kostek

Do utworzenia wirtualnego serwera niezbędne jest zgromadzenie w ciągu dwóch tur liczby 15 sukcesów w zbiorowym teście Informatyki. Tworzenie serwera wirtualnego może się odbywać jedynie z poziomu serwera czwartorzędnego. Liczba użytkowników podejmujących wyzwanie nie może przekraczać 5 osób, gdyż A.S.R. automatycznie rozpoczyna monitoring bardziej licznych grup, które podejmują podejrzaną czynność. Niepowodzenie powoduje permanentną blokadę wszystkich cybernautów.

Wadą serwerów wirtualnych jest konieczność stałego podtrzymywania ich działania przez cybernautów, określanych wówczas mianem opiekunów. W każdej turze używania serwera wirtualnego, opiekunowie muszą uzyskać 8 sukcesów. W przeciwnym wypadku serwer przestaje działać i ulega rozpadowi.

Na ogół A.S.R. w czasie krótszym niż jedna godzina orientuje się, że został wyprowadzony w pole i dąży do zamknięcia wirtualnego serwera.

Opiekunowie igrają z ogniem używając różnego rodzaju programów maskujących. Czasem desperacko wdają się w bezpośrednią walkę z programami wysyłanymi przez A.S.R. Nie jest to słuszna strategia, ponieważ każda kolejna fala programów jest coraz bardziej niebezpieczna. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji „Hierarchia fali A.S.R.”.

Blokada / Ban (5 godzin)

Ban, czyli zablokowanie użytkownika cyberprzestrzeni polega na zamknięciu przed nim drzwi do danego rodzaju serwerów. Trudność hakowania dla zbanowanych cybernautów po każdej porażce wzrasta o 2. Blokada trwa 5 godzin od ostatniego bana.

Przykład: Cybernauta próbował zhakować serwer drugorzędny. Nie udało mu się. Zostaje zablokowany (trudność hakowania serwerów drugorzędnych na 5 godzin wzrasta o 2). Postać podejmuje kolejną próbę, tym razem trudność jest wyższa o 2, więc zamiast 4, wynosi 6.

Permanentna blokada (48 godzin)

Permanentna blokada polega na zbanowaniu użytkownika w całej sieci. Na 48 godzin zamykane są drzwi do wszystkich serwerów. Poziom trudności hakowania wzrasta o 2. Ten modyfikator stosowany jest dla wszystkich serwerów i kumuluje się z pozostałymi karami. Nagminnie permanentnie blokowani użytkownicy bywają co jakiś czas poddawani kilkugodzinnej obserwacji - A.S.R. wysyła ku nim autonomiczne programy typu Skaut. Cyfrowa inwigilacja jest irytująca, ale system ma do niej pełne prawo zgodnie z wytycznymi bezpieczeństwa cyberprzestrzeni.

Kara dla sporadyków:

nałożenie płaszcza blokującego (24 godziny)

A.S.R. w skrajnych przypadkach decyduje się na uruchomienie wyrafinowanego algorytmu, który całkowicie uniemożliwia użytkowanie cyberprzestrzeni danemu sporadykowi.

Takie akcesoria jak gogle, czy okulary do wirtuala zostają dezaktywowane z chwilą, gdy użytkownik próbuje ich użyć. Specjalne programy oraz rozpylone nanoroboty recepcyjne nieprzerwanie, przez 24 godziny inwigilują ofiarę, by system mógł w porę zareagować.

Płaszcz blokujący może zostać unieszkodliwiony przy pomocy programu ofensywnego. Traktowany jest jak aplikacja z Informatyką o Wartości 6. Trzykrotne unieszkodliwienie płaszcza w ciągu jednej doby, skutkuje uruchomieniem Fali A.S.R.

SWOBODNY DOSTĘP DLA KORPORACJI

Korporacyjni cybernautci są skanowani, co umożliwia bezbłędne zweryfikowanie ich tożsamości w celu przyznania odpowiedniego dostępu. Zależnie od stanowiska w korporacji, użytkownik otrzymuje dostęp do serwerów trzecio-, drugo- lub pierwszorzędnych. Najbardziej uprzywilejowani mogą korzystać z serwerów dedykowanych, choć te istnieją głównie z myślą o programach bezpośrednio sterowanych przez A.S.R. Klon, który został wyswobodzony spod korporacyjnego Schematyzatora zachowań przez Hiperistotę, natychmiast jest skreślany z listy cybernautów ze swobodnym dostępem do serwerów. Dotyczy to także klonów, których Schematyzator ma awarię.

Niektóre roboty korporacyjne również mają dostęp do określonego rodzaju serwera. Najczęściej jest to serwer trzeciorzędny. W przypadku maszyn, które pracują w kluczowych lokacjach, bywa to serwer drugorzędny.

Korporacyjne klony, które są użytkownikami sporadycznymi, używają sprzętu, korzystającego z serwerów czwartorzędnych.

PROGRAMY

(inaczej: algorytmy, aplikacje)

„Przyjacielu, uwierz mi, cyfrowe demony nie reagują już na Znak Krzyża! Polecam Fraktal.”

Programy uruchamiane są po stronie A.S.R. Cybernauta pełni funkcję wyłącznie osoby wywołującej daną aplikację za pośrednictwem określonego serwera. Każdy Inicjator ma unikatowy numer, doskonale zabezpieczony przed nieautoryzowanym odczytem. Konsekwencją takiego stanu rzeczy jest, między innymi, brak możliwości kopiowania programów. Urządzenia dedykowane dla sporadyków, służące do uruchamiania aplikacji, mogą oczywiście wędrować z rąk do rąk. Nie ma jednak opcji zduplikowania programu - można go jedynie przenieść z jednego urządzenia na inne.

Za większość programów płaci się Kredytami lub modulantom Operacja. Zakupy odbywają się na zasadzie dostępu do baz danych w cyberprzestrzeni, a konkretnie poprzez korzystanie z Portali, które w wirtualnej rzeczywistości przedstawione są jako wirujące, lśniące kule o kilkumetrowej średnicy. W kuli odbija się nie twarz, lecz potrzeba cybernauty, w formie oczekiwanej aplikacji lub listy dostępnych programów, spełniających kryteria wyszukiwania. Cybernauta sięga w stronę kuli, a z chwilą, gdy wskaże określony program, jego ZdalnyPortfel zostaje uszczuplony o odpowiednią kwotę. Klient otrzymuje Inicjator wybranego programu. Portale występują w różnej postaci - niektóre z nich migrują po

wybranych sektorach lub nawet całych regionach, a inne stale przebywają w tym samym miejscu - przy ważnych Węzłach Inżynieryjnych lub istotnych ośrodkach naukowych. W przeszłości zdarzały się próby włamań do Portali, ale ze względu na bardzo silne zabezpieczenia, kończyły się fiaskiem lub śmiercią hakerów.

Prawo do sprzedaży nowych egzemplarzy danej aplikacji ma wyłącznie A.S.R. jako końcowy właściciel matryc wszystkich programów. Oprogramowanie zainstalowane w urządzeniach zostało opłacone przez ich producentów.

AWATAR

Awatar, czyli wizualizacja programu, to jednocześnie swoisty odpowiednik wyglądu aplikacji w cyberprzestrzeni. Jeśli algorytm jawi się jako wirtualna, lewitująca ośmiornica, to robienie uników przed jej mackami pozwala użytkownikowi ustrzec się przed negatywnymi konsekwencjami działania tego programu.

Oznacza to, że sieciarze mogą polegać na swoich Parametrach podczas działań defensywnych albo używać do tego celu dedykowanych programów, zainstalowanych w posiadanym sprzęcie. Zależnie od wyboru formy obrony, sporadycy w testach używają odpowiedniego Parametru, związanego ze znoszeniem działania lub wykonywaniem uników, albo Informatyki, gdy korzystają z programu obronnego. Skuteczność programu zawsze zależy od umiejętności osoby, która się nim posługuje!

Istnieją specjalne programy wizerunkowe, które modyfikują wygląd cybernautów oraz użytkowników, posiadających odpowiedni osprzęt. Każde z takich urządzeń działa w oparciu o bioporty - najczęściej powszechne Elektrody Minders. Dzięki temu aplikacje sterowane są myślowo.

RODZAJE PROGRAMÓW

Programy dzieli się na kilka kategorii. Przede wszystkim rozróżnia się jawne i utajone. Działanie aplikacji jawnych jest oczywiste od początku do końca - użytkownicy widzą od razu, że działa tego rodzaju program i mogą go bez trudu rozpoznać. Inaczej jest w przypadku utajonych algorytmów, które ujawniają się tylko wtedy, gdy podejmują konkretną czynność. Do tego czasu są zupełnie niewidoczne - ich obecność odkryć można jedynie przy pomocy specjalnego oprogramowania, jak na przykład Skaner. Wszelkie aplikacje mogą naprawdę efektywnie oddziaływać wyłącznie wówczas, gdy działają w sposób jawny. Informacja o tym, czy dany program jest jedynie jawny, czy też może pracować w trybie utajonym, podana jest obok nazwy aplikacji.

Drugi z popularnych podziałów to rozróżnienie na programy pasywne i ingerujące. Aplikacje pasywne to na przykład programy użytkowe, pośredniczące. Programy ingerujące używane są do działań ofensywnych jak włamanie, rozszyfrowywanie kodu, udostępnianie i używanie urządzeń, czy też bezpośrednie ataki na innych sieciarzy.

Programy ofensywne i defensywne posiadają współczynnik Delirium, odpowiadający potędze algorytmu (współczynnik ten działa analogicznie do tego, jak siła rażenia w broni strzeleckiej). Ofiara ataku przy pomocy programu ofensywnego otrzymuje o tyle więcej Punktów Delirium, ile podano w opisie aplikacji. Wartość współczynnika zawsze poprzedzona jest znakiem „+”. Na przykład program Glista ma parametr Delirium +2.

Przykład: Ofensor zwyciężył z atakowanym, uzyskując 2 przebicia w teście. Ponieważ użyta aplikacja ofensywna miała modyfikator +2, ofiara otrzymuje 4 Punkty Delirium (2 z racji przebić i 2 z racji siły programu).

ŻYWOTNOŚĆ PROGRAMÓW AUTONOMICZNYCH

Programy autonomiczne wskutek ataków ulegają dezaktywacji do czasu ich ponownego uruchomienia. Swoista żywotność, czy też odporność na obrażenia tego rodzaju programów wynosi tyle, ile ich Informatyka.

Przykład: Wirus o Informatyce 6 zostanie dezaktywowany, gdy przyjmie w sumie 6 obrażeń (przyznawanych analogicznie do tego, jak przydzielane są Punkty Delirium).

ŻYWOTNOŚĆ WIRUSÓW

Wirusy komputerowe to w pełni autonomiczne kombinacje kilku, a czasem nawet kilkunastu programów. Wyróżnia je odrębny awatar i żywotność niezależna od Informatyki programów składowych. W przypadku małych wirusów swobodnie wędrujących po cyberprzestrzeni, żywotność wynosi zwykle 15. Potężniejsze wirusy, egzystujące w okolicach, w których wirtual zawiera liczne błędy, mają żywotność sięgającą nawet 25!

UŻYWANIE PROGRAMÓW - ZASADY

Użytkownik może obsługiwać równolegle tyle programów, ile wynosi jego Spostrzegawczość. W opisach aplikacji znajdują się dodatkowe informacje na temat sposobu i konsekwencji ich działania.

Korzystanie z programów jest absorbujące na tyle, że poza podstawowymi czynnościami jak spacerowanie, bieganie, gestykulacja, czy mówienie do kogoś, postać

nie może podjąć żadnych złożonych czynności. Uznaje się, że postać używająca programu ma postawę w walce - Operacja. Wyjątkiem są aplikacje autonomiczne, które nie wymagają żadnej uwagi użytkownika.

Przykład: Program Wizerunkowy, który jedynie zmienia wygląd osoby w cyberprzestrzeni, nie pochłania uwagi użytkownika. Nie wlicza się zatem do puli używanych programów.

Jeśli w opisie programu nie napisano inaczej, o powodzeniu jego wykorzystania decyduje przeciwny test Informatyki użytkownika i celu. Nie dotyczy to programów pośredniczących, które tylko zwiększają zasięg lub funkcjonalność innego algorytmu. Nie wymagają też testów aplikacje, których obsługa jest intuicyjna i nie stanowi wielkiego wyzwania oraz takie, które wywierają efekt bezpośrednio na użytkowniku. Ponadto Narrator może nie wymagać testów, gdy działanie programu nie ma znaczącego wpływu na przebieg scenariusza.

PRZECHOWYWANIE INICJATORÓW PROGRAMÓW

Cybernauca przechowują inicjatory programów w pamięci implantu cybernautycznego.

Warunkiem używania programów przez sporadyków jest posiadanie urządzenia z systemem operacyjnym. Może to być komputer, cyberbransoleta, lepsza wersja gogli i tym podobne.

Cyborgi, androidy i roboty mogą mieć wykupioną Technologię System Operacyjny, opisaną szczegółowo jako jeden z modułów, dostępnych podczas budowy robota. Ze względu na niski koszt tej Technologii, posiada ją większość maszyn.

Przykład: Gardo posiada bransoletę nieco podobną do PitBoy'a z gry Fallout. To właśnie za pośrednictwem tego urządzenia aktywuje wszystkie programy. Najpierw musiał je tam zainstalować. W tym celu zakupił Inicjator każdego z nich w pobliskim Portalu. Jeśli bransoleta zostanie skradziona - Gardo straci dostęp do programów. Gdyby miało to nastąpić w chwili ich używania, aplikacje zaczną kolejno się wyłączać wraz z łamaniem kolejnych warunków użytkowania, takich jak chociażby zasięg od użytkownika.

PRZENOSZENIE PROGRAMÓW

Inicjatory nie mogą być duplikowane, ale mogą być przenoszone z jednego urządzenia na inne. Proces ten odbywa się bezprzewodowo w zasięgu 1 m. Wystarczy aktywować odpowiednią funkcję, a aplikacja zostanie przeniesiona.

Wszystkie urządzenia są zabezpieczone hasłem albo bioszyfrem, czyli kodem, który jest silnie sprzężony ze świadomością użytkownika. Zabezpieczone hasłem są urządzenia, które nie mają funkcji sterowania poprzez bioporty. Bioszyfrem zabezpieczone są urządzenia, które pozwalają na sterowanie myślami. Informacje na ten temat zawsze można znaleźć w opisie danego urządzenia.

Złamanie hasła wymaga użycia programu typu Dekoder i udanego testu Informatyki o poziomie 6. Niepowodzenie skutkuje całkowitą blokadą urządzenia.

Próba łamania bioszyfru wymaga od użytkownika posiadania implantu cybernautycznego, cyberłącza lub bioportu (na przykład popularnych Elektrody Minds). Konieczne jest użycie Dekodera i zdanie testu Informatyki o poziomie 8. Niepowodzenie skutkuje całkowitą blokadą urządzenia.

Złamanie zabezpieczeń umożliwia korzystanie z programów zainstalowanych w danym urządzeniu oraz ich przenoszenie.

PRZYKŁADOWE PROGRAMY SPECJALNE

W tym miejscu wyszczególniono tak zwane programy specjalne o limitujących Inicjatorach. System operacyjny w komputerach i urządzeniach skomputeryzowanych, umożliwia instalację tylko określonej liczby programów specjalnych. Informacja o limicie zawarta jest w opisie każdego z urządzeń. Przyczyną takiego stanu rzeczy było stanowisko producentów, którzy chcąc zwiększyć przychody, ograniczali liczbę obsługiwanych przez wbudowane systemy operacyjne programów specjalnych.

Przykład: Laptop dyskowy DYX może być używany do przechowywania 3 programów specjalnych i dowolnej ilości prostych aplikacji.

Dokonując zakupu otrzymuje się Inicjator jednego egzemplarza danego programu. Chęć użytkowania dwóch takich samych programów wymaga zakupu dwóch Inicjatorów.

Haker V1, Haker V2, Haker V3 (jawny)

Zasięg: nie dotyczy

**Cennik: odpowiednio 1.500 / 9.000 / 30.000 K
albo 1000 / 7.000 / 20.000 Operacja**

Przykłady awatarów:

* Holograficzny ekran z szybko przemieszczającymi się komunikatami o przebiegu procesu łączenia.

* Snop jasnego światła oświetlający cybernautę i zsyłający nań strumień danych.

* Wirtualna klawiatura samoczynnie wpisująca odpowiednie komendy.

* Skomplikowana konstrukcja wielu połączonych ze sobą komputerów, które aż drżą wskutek wyjątkowej pracy.

Haker nie jest typowym programem, lecz stanowi aplikację umożliwiającą korzystanie z serwerów, zoptymalizowaną pod kątem nieautoryzowanych połączeń. Krótko mówiąc ułatwia hakowanie serwerów. Jest programem przygotowanym specjalnie pod kątem implantu cybernautycznego, więc może być wykorzystywany wyłącznie przez cybernautów.

Haker V1 daje 1 gwarantowany sukces w teście hakowania. Haker V1 daje 2 gwarantowane sukcesy w teście hakowania. Haker V3 daje 3 gwarantowane sukcesy w teście hakowania.

Do łączenia z serwerem może być używany tylko jeden typ Hakera. Jeżeli cybernauta nie posiada Hakera, oznacza to, że korzysta z darmowej aplikacji Alians, używanej też przez ogromną większość skomputeryzowanych urzędów. Alians nie daje żadnych premii do testów hakowania.

Program Wizerunkowy CyberSTYLE (jawny, autonomiczny)

W slangu: awatar

Zasięg: bezpośredni

Cennik: 400-1500 K lub 300-1200 Operacja

Przykłady awatarów

* Nieznaczące zmiany wyglądu twarzy.

* Zmiana koloru oczu.

* Wydłużenie włosów.

* Pewien rodzaj wirtualnej maski.

Więcej awatarów przedstawiono w opisie.

Program Wizerunkowy umożliwia tworzenie awatarów personalnych, czyli takich, które wpływają na wygląd osoby w cyberprzestrzeni. Wprowadzane zmiany są na ogół niewielkie, czysto estetyczne. Rzadziej stosowane są warianty masek. Najbardziej rozbudowane wersje programu umożliwiają dodawanie efektów specjalnych jak poświata, płomień za sylwetką, aura symulująca efekt rozgrzanego powietrza, obrys, graficzna - na przykład komiksowa - stylizacja całej postaci, filtr zmieniający wygląd użytkownika na obraz czarno biały z wybranymi elementami w kolorze.

Warto pamiętać, że cyberprzestrzeń nie jest odrębnym, wirtualnym światem, lecz jedynie nakładką na rzeczywistość. Oznacza to, że użytkownik pozostaje widoczny. Program Wizerunkowy pozwala jedynie stworzyć pewien rodzaj nakładki, dodatku do realnego wizerunku.

Dekoder (jawny)

W slangu: włamywacz, udostępniaacz

Zasięg: 50 centymetrów

Cennik: 1000 K lub 800 Operacja

Przykłady awatarów

* Z garści wysypują się kombinacje liczb.

* Użytkownik uderza w przestrzeń tuż nad panelem, a niewidoczna dotychczas powłoka pęka i rozpada się jak szkło.

Program umożliwiający łamanie różnych haseł dostępu. Maszerokiezastosowanie-pozwalamiedzyinnymizłamać szyfr do elektronicznego sejfów, otworzyć zabezpieczone kodem drzwi, czy rozszyfrować sygnał, niezbędny do uruchomienia pojazdu. Cybernautycy rzadko posługują się określeniem dekodowanie, zazwyczaj ogólnie nazywają proces działania programu udostępnianiem. Pojazd, do którego nastąpiło włamanie, nazywają pojazdem dostępnym. Podobnie będzie z drzwiami, slotami, a nawet elementami systemów bezpieczeństwa jak kamery ochroniarskie, czy działka obronne. Po skutecznym wykorzystaniu programu Dekoder, odpowiedni obiekt staje się dostępny w tym sensie, że użytkownik może nim swobodnie dysponować przy pomocy programu Aktywator lub Symulator. Oczywiście nie wszystkie obiekty muszą być dekodowane - niektóre od razu nadają się do użytku.

Przykład: Cybernauta Alex podchodzi do drzwi, które można otworzyć poprzez wprowadzenie hasła przy pomocy terminala. Wyciąga rękę w stronę małego panelu w ścianie i uruchamia program Dekoder. Poziom trudności wynosi 4. Alex ma Informatykę na poziomie 6. Korzysta jednak z niezłego serwera, więc ma realną szansę na powodzenie. W teście uzyskuje 5 sukcesów. Oznacza to, że udało mu się otworzyć drzwi i dostać do laboratorium pełnego biostymulantów.

Przykład: Cybernauta Alex chce przekraść się przez monitorowany obszar. Niestety, zasięg 50 cm to stanowczo za mało, by móc skutecznie skorzystać z programu Dekoder. Po obejrzeniu terenu z bezpiecznej odległości, Alex udaje się do najbliższego Portalu z zamiarem zakupu programu Wskaźnik, który zwiększa zasięg Dekodera.

Dekoder może być również używany do kradzieży Kredytów ze ZdalnychPortfeli. Sieciarz musi jednak zająć ofiarę na przynajmniej 3 tury i skonfrontować się z zaawansowanym systemem zabezpieczeń, który w testach dysponuje 7 upgradeowanymi kośćmi. Każde przebicie na korzyść sieciarza, oznacza udaną kradzież 500 Kredytów, które trafiają na jego konto. Niepowodzenie skutkuje natychmiastowym uruchomieniem Fali A.S.R.

Aktywator (jawny)

W slangu: dżojstik

Zasięg: 5 metrów

Cennik: 1500 K lub 1200 Operacja

Przykłady awatarów

- * Wiązki jasnego światła wnikające w głąb obiektu i nasycające go osobliwą poświatą.
- * Wijące się strumienie danych oplatające i zaciskające się na obiekcie.
- * Wirtualna dłoń ściskająca obiekt.
- * Snop iskier, które, zamiast rozsypywać się dookoła, w zwolnionym tempie wnikają w głąb obiektu niby wirtualne igły.
- * Opadający powoli i okrywający obiekt, prostokątny fragment materiału uszytego z przeplatających się wiązek danych.

Aktywator umożliwia sterowanie różnego rodzaju dostępnymi obiektami, jak kamera przemysłowa, działko ochroniarskie. Aktywacja obiektu powoduje, że to cybernauta ma nad nim pełną kontrolę. Kamera nie przemieszcza się według algorytmu, ani nawet wedle życzenia ochroniarza, lecz dokładnie zgodnie z wolą użytkownika. Kamera może być też wyłączona i nie przekazywać żadnego obrazu do komputera. Gdy jest włączona, obraz z kamery może wyświetlać się na ekranie soczewki lub okularze gogli albo w kadrze Systemu sensorycznego maszyny.

Użytkownik jest w stanie jednocześnie kontrolować tyle dostępnych obiektów, ile uruchomi programów Aktywator.

Aktywator może być użyty tylko na dostępnym obiekcie (nie wymaga to dodatkowych testów). Podczas operacji przejętymi obiektami bierze się pod uwagę Parametry użytkownika.

Przykład: Alex otworzył drzwi przy pomocy Dekodera i wbiegł do małego magazynu. Drzwi się za nim automatycznie zamknęły, ale na pewno się otworzą, gdy z zewnątrz przeciwnicy wprowadzą właściwy kod. Postanawia więc użyć Aktywatora, aby przejąć kontrolę nad drzwiami i uniemożliwić ich otwarcie nawet po wprowadzeniu hasła. Rozważa także otwarcie szeroko drzwi, aby potem zamknąć je niespodziewanie i zgnieść jednego z napastników.

Przykład: Alex udostępnił działko ochroniarskie. Następnie, przy pomocy Aktywatora przejmuje nad nim kontrolę. Może nakazać otwarcie ognia w stronę wskazanego przeciwnika. Do testu trafienia jest używany Parametr Strzelectwo Alexa.

Wskaźnik (jawny)

Program pośredniczący

W slangu: lasso

Zasięg: 20 metrów

Cennik: 1000 K lub 700 Operacja

Przykłady awatarów

- * Wiązka lasera wskazująca cel.
- * Użytkownik uruchamia program poprzez narysowanie dłonią koła lub prostokąta z obiektem wpisanym w środek - lśniąca ramka szybko się zwęża dopasowując kształt do konturu celu.

Program umożliwia wykorzystanie Dekodera oraz Aktywatora na zwiększonym zasięgu. Uruchomienie programu nie wymaga żadnych testów ponieważ jest to aplikacja pośrednicząca, która jedynie rozszerza zakres działania.

Przykład: Nesturant i jego drużyna są pod ostrzałem. Muszą natychmiast opuścić sektor, w którym się znajdują. Obecna osłona nie wytrzyma takiej siły ognia. Niestety, dobiegnięcie do slotu i próba otwarcia go ręcznie, zajęłoby co najmniej kilkadziesiąt sekund. W tym czasie ktoś zostałby podziurawiony przez serie z ciężkich pistoletów maszynowych. Nesturant używa kombinacji Wskaźnik i Dekoder, by złamać hasło, a następnie programów Wskaźnik i Aktywator w celu otwarcia znajdującego się 10 metrów dalej slotu. Potem drużyna pędem przebiega w tamtą stronę i rzuca się do środka.

Przykład: Noxya zamierza przekraść się przez monitorowany obszar. Korzystając z programów Wskaźnik, Dekoder, Aktywator manipuluje ruchem kamer tak, aby ani przez chwilę nie znalazła się w kadrze.

Symulator (jawny)

Program pośredniczący

Warunek: przebywanie na pokładzie pojazdu

Cennik: w opisie

Przykłady awatarów

- * Trójwymiarowa postać, kierująca pojazdem.
- * Sterujący pojazdem uproszczony, wirtualny odpowiednik użytkownika.

Program umożliwia sterowanie dostępnym pojazdem, korzystając z Parametru Informatyka zamiast Pilotaż, z zastrzeżeniem, że pula kości nie może być większa, niż wynosi Pilotaż x 2.

Przykład: *Radd ma Pilotaż na poziomie 3, a Informatykę na poziomie 7. Uruchamia program Symulator. Chciałby używać wszystkich kostek Informatyki, ale nie jest to możliwe. Limit używanych kości wynosi tyle, co Pilotaż x 2, czyli ni mniej, ni więcej tylko 6.*

Do uruchomienia programu nie jest wymagany żaden test. Jedynie podczas manewrów pojazdem wykonuj się testy. Testy te traktowane są jak testy Informatyki, a więc cybernauta może dokonać upgrade'u odpowiedniej liczby kostek z racji dobrego serwera.

W trakcie pilotowania użytkownik programu Symulator może swobodnie wykonywać inne operacje, bez obaw o zwiększenie trudności.

Uwaga ta dotyczy cybernautów oraz użytkowników, którzy korzystają z urządzeń z bioportami (sterowanymi przy pomocy Elektrody Minders).

Użytkownik może przełączać widok ze wszystkich kamer pojazdu, żeby widzieć najodpowiedniejszy obraz na wyświetlaczu soczewki, wideo-okularów lub gogli. Alternatywnie możliwe jest wyświetlanie wirtualnego ekranu zsynchronizowanego z okiem użytkownika. Sterowanie maszyną przypomina prowadzenie pojazdu w grze komputerowej, z możliwością zmiany kamery lub wyświetlenia kilku widoków jednocześnie.

Kierowanie pojazdem odbywa się zdalnie, a więc bez konieczności przebywania w kabinie kierowcy przy panelu sterowania. Podstawowa wersja symulatorów umożliwia kierowanie wyłącznie jednym pojazdem w danym czasie. Ponadto pojazd może być kontrolowany przy pomocy symulatora wyłącznie wówczas, gdy użytkownik znajduje się na w obrębie maszyny (na pokładzie, na dachu, na masce, w bagażniku).

Wyróżnia się cztery podstawowe kategorie Symulatorów:

- pojazdów naziemnych (samochody, motocykle), cena: 900 K lub 700 Operacja;

- maszyn lewitujących (unoszące się nad ziemią maszyny o rozmiarze zbliżonym do motocykla), cena: 1200 K lub 900 Operacja;

- pojazdów latających (pojazdy o napędzie wektorowym), cena: 2500 K lub 1800 Operacja;

- maszyn kroczących (kroczące pancerze wspomagane), cena: 1500 K lub 1200 Operacja.

Przykład: Merkur ucieka przed militarnym oddziałem klonów. Dostaje się do samochodu, uruchamia go i próbuje zwiać. Niestety w pościg ruszają dwa roboty, które transformowały się w motocykle. Merkur postanawia użyć programu Symulator. Opuszcza kabinę i przesiada się na tylne siedzenie, po czym wyciąga pistolet maszynowy i rozpoczyna ostrzał ścigających go blaszaków. Jednocześnie cały czas wolitywnie kontroluje ruch pojazdu, mając obraz z przedniej kamery na wyświetlaczu gogli.

Skaner (jawny)

Zasięg: wzroku cybernauty

Cennik: 1500 K lub 1300 Operacja

Przykłady awatarów

* Różne wizualizacje prześwietlania otoczenia.

* Podświetlenie konturu potencjalnie niebezpiecznych obiektów.

* Wpisanie odnalezionego obiektu w prostokątną ramkę wzbogaconą o dane na jego temat.

Program służący do skanowania rzeczywistości oraz cyberprzestrzeni w poszukiwaniu realnych niebezpieczeństw i programów utajonych, czyli aplikacji, które faktycznie działają, ale nie poddają się normalnej rejestracji. Zwykle są to różnego rodzaju pułapki lub programy w stanie wstrzymania, aktywujące się gdy spełnione zostają określone warunki.

Skaner jest niezwykle przydatny podczas penetrowania korporacyjnych kompleksów, ponieważ zwykle drzemie w nich sporo programów alarmowych i ofensywnych.

Najczęściej Skaner podświetla na czerwono kontury obiektów zaklasyfikowanych jako krańcowo niebezpieczne. Działa głównie w oparciu o archiwa zgromadzone na drodze analizy ogromnej liczby baz danych. Ocenę środowiska na powierzchni opiera dodatkowo na informacjach ze stale aktualizowanych obrazów satelitarnych i siatek generowanych przez nanoroboty obserwacyjne.

Użycie programu wymaga testu Spostrzegawczości o poziomie 3. Skuteczność skanowania zależy od liczby uzyskanych przebić.

1, 2, 3 przebicia oznacza namierzenie tylko najbardziej niebezpiecznych obiektów.

Więcej niż 3 przebicia oznaczają dostrzeżenie wszystkich zagrożeń. W przypadku porażki w teście, wskaźniki Skanera szaleją, nie dostarczając żadnych danych i uniemożliwiając ponowne skanowanie danego otoczenia.

Przykład: Luo przygląda się Węzłowi Energetycznemu przy pomocy programu Skaner. Uzyskuje 4 sukcesy, więc zaledwie 1 przebicie. Narrator opisuje dwa utajone programy ofensywne, mogące się aktywować i rozpocząć atak na pyszałka, który odważy się wkroczyć na ich teren. Luo dostrzega również program Kotwica, zainstalowany w kamerze ochroniarzkiej.

Kotwica (utajony, autonomiczny)
Zasięg do instalacji: 20 centymetrów
Zasięg do użytku: 500 metrów
Cena: 800 K lub 500 Operacja

Przykłady awatarów

- * Oplatające przedmiot łańcuchy zbudowane z silnie splecionych wiązek danych.
- * Wirtualny pajak przylegający do obiektu. Lśniąca chromowym blaskiem metaliczna pajęczyna na przedmiocie.
- * Dziwna poświata obiektu.
- * Nienaturalny cień obiektu zawierający półprzezroczyste linie kodu programu.
- * Wychodzące z obiektu linie kodu stopniowo znikające w przestrzeni.
- * Poluzowujące się i zaciskające powtórnie pętle utworzone z migoczących strumieni liczb.

Kotwice bardzo często instaluje się w systemach monitorujących - w czujnikach ruchu, kamerach, radarach i tym podobnych urządzeniach. Dostarczają użytkownikowi danych, pochodzących z urządzenia, w którym zostały osadzone. Ponadto radykalnie zwiększają zasięg, umożliwiając zastosowanie Aktywatora na urządzeniu, które znajduje się w odległości 500 metrów od użytkownika!

Przykład: Flyer zainstalował Kotwicę w kamerze ochroniarskiej, która znajduje się w kluczowym korytarzu płaconego biurowca. Dzięki temu może na bieżąco obserwować, co dzieje się w owym przejściu. Drugą Kotwicę zainstalował w udostępnionym uprzednio działku strażniczym. Gdy tylko przeciwnik pojawi się w drzwiach, Flyer go dostrzeże, a potem otworzy w jego stronę ogień z działka.

Kotwica może również przechowywać 1 program autonomiczny i aktywować go, gdy zostaną spełnione określone warunki.

Przykład: Gracz umieszcza urządzenie Screamer w korytarzu biurowca. Potem instaluje w nim Kotwicę. W Kotwicy umieszcza autonomiczny program Skaut. Gdy Screamer wykryje ruch, Kotwica uruchomi Skauta, aby ten sprawdził kto wywołał alarm. Pozyskane przez Skauta informacje trafią do użytkownika za pośrednictwem Kotwicy.

Gdy do danego obiektu zainstalowano więcej niż jedną Kotwicę, obowiązuje hierarchia czasowa. Priorytet mają te Kotwice, które zostały nałożone jako ostatnie.

Przykład: Dwaj przeciwnicy - Manti i Lex - przewidzieli, że działko ochroniarskie może odegrać istotną rolę w tym starciu. Jako pierwszy Kotwicę zainstalował Manti.

Gdy w jednej chwili obaj zapragną użyć działka, uczyni to ten, który umieścił Kotwicę jako ostatni, czyli Lex. Manti będzie mógł z niego skorzystać dopiero wówczas, gdy Lex przestanie go używać przy pomocy programu Aktywator. Niewykluczone, że Manti w ogóle nie dostanie szansy, żeby sobie postrzelać...

Program Kotwica jest autonomiczny, więc nie obciąża puli obsługiwanych programów. Instalacja polega na osadzeniu cząstki Kotwicy w obiekcie - główna część pozostaje w pamięci komputera, używanego przez użytkownika. Odkotwiczenie odbywa się w trybie natychmiastowym bez konieczności zbliżania się na określoną odległość - Gracz po prostu deklaruje dezaktywację programu dla konkretnego obiektu.

Jeśli użytkownik oddali się na 500 metrów od zakotwiczonego obiektu, odkotwiczenie następuje automatycznie.

Gniazdo (utajony, autonomiczny)
Informatyka: 8 - Niektóre Gniazda, na przykład przechowujące miejskie Wirtualne Tereny, są chronione przez A.S.R. Uznaje się, że takie Gniazda korzystają z mocy obliczeniowej serwera pierwszorzędowego. Pozostałe Gniazda czerpią z serwerów czwartorzędnych.

Zasięg: nie dotyczy
Cena: 1500 K lub 1100 Operacja

Gniazdo pozwala na sprzężenie jednego autonomicznego programu na stałe z określonym, statycznym fragmentem cyberprzestrzeni (pozostaje w miejscu, niezależnie od zachodzących zmian).



Gniazdo to program utajony - jego wykrycie jest możliwe tylko przy pomocy programów typu Skaner. Jest też programem jednorazowego użytku. Z chwilą aktywacji, jego Inicjator oraz Inicjator instalowanego w nim programu, zostają przeniesione.

A.S.R. może bezproblemowo dezaktywować Gniazdo i zaszczipione w nim programy. Czyni tak jednak wyłącznie wówczas, gdy uzna, że program stwarza zagrożenie dla innych użytkowników. Programy, które nie są niebezpieczne, A.S.R. pozostawia aktywne na czas nieokreślony. Jeśli Gniazdo ma zawierać aplikacje szpiegowskie lub inwazyjne, użytkownik dokonujący instalacji musi zdać zerowy test Informatyki, który odzwierciedla jakość maskowania.

1, 2, 3, 4 sukcesy - program zostanie usunięty w ciągu co najwyżej jednego tygodnia

5, 6, 7 - usunięcie nastąpi w ciągu dwóch tygodni

8, 9, 10 - usunięcie nastąpi po miesiącu

11 i więcej sukcesów - poczynając od drugiego miesiąca działania aplikacji istnieje 80% szans, że pozostanie aktywna przez kolejnych 30 dni.

Zainstalowane w Gnieździe programy ofensywne stają się autonomiczne. Ich żywotność, zgodnie ze standardowymi zasadami, wynosi tyle, ile ich Informatyka. Programy pozostają podległe woli użytkownika, który zainstalował Gniazdo.

Gniazdo może być atakowane dopiero wówczas, gdy zostanie wykryte przez Skaner. Zniszczenie Gniazda powoduje unicestwienie istniejących w nim programów.

Istnieje możliwość wspólnej kombinacji (sprzężenia) 3 Gniazd. Dzięki temu funkcjonalność zaszczipionych w nich autonomicznych programów może być w pełni wykorzystana.

Przykład: W korporacyjnym biurze, w zaplombowanym dotychczas korytarzu znajdowały się dwa sprzężone Gniazda. W jednym z nich umieszczono Skauta, który przekazywał informacje na temat przybyłych. W drugim Gnieździe umieszczono program ofensywny, który atakował intruzów.

Przykład: W Hangarze znajduje się knajpa, w której zainstalowano kilka Gniazd. W każdym z nich zainstalowano Aplikatory Doznań, uprzyjemniające czas klientom.

Przykład: Gracze kierują się w stronę pewnej lokacji, w której o określonej godzinie ma się uruchomić Animacja zainstalowana w dobrze zamaskowanym Gnieździe.

Przykład: Na skrzyżowaniu 24 i 39 ulicy zainstalowano Gniazdo, w którym umieszczono Wirtualny Teren.

Wirtualny Trener (jawny)

Zasięg: tuż obok użytkownika

Cena: 1500 K lub 1000 Operacja

+ Opłata 150 K za każde użycie

Przykłady awatarów

* Wirtualna postać - mężczyzna lub kobieta w adekwatnej do sytuacji odzieży roboczej lub w stroju neutralnym.

Program, ułatwiający wykonywanie różnego rodzaju zadań, o których użytkownik ma niewielkie pojęcie. Może być wspomagaczem przy testach, które są związane z Talentem, Medycyną, Inżynierią. Ma zastosowanie wyłącznie wówczas, gdy poziom testu wynosi 0, 1, 2. Obecność Wirtualnego Trenera pozwala na upgrade 2 kostek.

Przykład: Gracz zdaje test Inżynierii o trudności 2. Używa aplikacji Wirtualny Trener. Parametr Inżynieria bohatera Gracza wynosi 4. Gracz rzuca zatem dwiema niebieskimi i dwiema czerwonymi, wzmocnionymi kostkami.

Jeżeli test, wykonywany z pomocą Wirtualnego Trenera, nie zostanie zdany, użytkownik otrzymuje 1 Punkt Delirium.

Wirtualny Trener wymaga rejestracji, podczas której konieczne jest podanie danych Zdalnego Portfela. Za użycie programu do zwiększenia szansy zdania testu, zostaje pobrana **opłata w wysokości 150 Kredytów**.

Wirtualny Trener jest aplikacją elastyczną - dostosowuje się do potrzeb. Wyświetla na ekranie gogli lub soczewki praktyczne wskazówki i podpowiedzi. Prowadzi użytkownika za rękę przez cały proces realizacji określonego zadania. Jego awatar - na przykład przyjaźnie wyglądający mężczyzna w ubraniu roboczym adekwatnym do tematu - idealnie nadaje się do tego, aby pomagać także poprzez gestykulację. Jeżeli użytkownik posiada Cybersłuchawki, aplikacja nadaje też nieskomplikowane komunikaty głosowe.

Wirtualny Trener może być raz na dobę użyty do terapii - wówczas przywraca 6 Punktów Delirium. Proces trwa 50 minut. Koszt takiej usługi to 500 K.

Przez wielu cybernautów Trener uważany jest za program wyjątkowo pokraczny. Nazywają go pogardliwie niewidzialnym przyjacielem i drwią z jego użytkowników.

Przykład: Gracz testuje Medycynę swojego bohatera. Wartość tego Parametru wynosi 2. Ponieważ Graczowi bardzo zależy na poprawnym wykonaniu zadania, decyduje się na użycie programu Wirtualny Trener. Rzuca dwiema czerwonymi kostkami i na obu uzyskuje pomyślny wynik! Oznacza to, że uzyskał aż 4 sukcesy.

Kreator (jawny)

Zasięg: obszar 2 metrów kwadratowych

Cena: 1500 K lub 1300 Operacja

Awatar:

* Cyfrowy warsztat o wielkości dwóch metrów kwadratowych, zawierający kilka wirtualnych palet narzędziowych i katalogów obiektów oraz, do wyboru, trójwymiarową lub dwuwymiarową przestrzeń przeznaczoną do działań twórczych.

Zaawansowana aplikacja do kreowania różnego rodzaju prezentacji, a także samodzielnego tworzenia programów i awatarów. Kreator umożliwia na przykład budowanie trójwymiarowych prezentacji obiektów architektonicznych i maszyn. Jednocześnie pozwala na przeglądanie i modyfikację już istniejących planów.

Z jego pomocą można również projektować broń strzelecką, aby potem już gotowy plan przedstawić w Węzle Inżynieryjnym. Kreator bywa używany do celów czysto rozrywkowych - pozwala tworzyć Aplikatory Doznań. Umożliwia także wykonywanie programów typu Wirtualne Wnętrze, Wirtualny Teren, Animacja.

Ze względu na wszechstronność, Kreator jest jednym z tych programów, które są na wyposażeniu każdego cybernauty.

Tworzenie programów zostało szczegółowo opisane w sekcji „Kreacja oprogramowania”, zaś projektowanie uzbrojenia opisano w sekcji „Crafting broni”.



W&W

Wirtualne Wnętrze

(jawny, niektóre wersje są autonomiczne)

Cena: podana w opisie

Zasięg: maksymalnie 100 metrów kwadratowych

Działa dopóki w danym obszarze znajduje się użytkownik, ale może być także zainstalowany w Kotwicy

Wraz z postępem skażenia i ogólnym zohydzeniem rzeczywistości, cyberprzestrzeń stawała się coraz bardziej populara. Ludzie chcieli zapomnieć o piekle życia codziennego i spędzać czas w przyjemnym otoczeniu. Programy typu W&W dawały taką możliwość.

W&W to po prostu wirtualny wystrój wnętrza, widoczny tylko w cyberprzestrzeni. Aplikacja w ciągu kilku minut generuje wizualne odzwierciedlenie odpowiedniego stylu. Wyświetlane są właściwe tekstury, efekty oświetleniowe, a nawet wirtualne meble i akcesoria jak obrazy, wazony czy akwaria z rybami. Oczywiście stopień złożoności programów i stosowane w nich konwencje bywają bardzo różne.

Program wystrojowy bardzo często jest autonomiczną aplikacją na stałe osadzoną w danej lokacji. Dedykowane wersje są dokładniejsze i w sposób bardziej realistyczny odzwierciedlają autentyczny wystrój.

Wirtualny Wystrój był standardem w lokalach rozrywkowych jak kluby muzyczne, restauracje, bary. Wykorzystywano go również w urzędach, niektórych biurach, aby wywrzeć odpowiedni wpływ na osoby znajdujące się w danym otoczeniu. Z czasem aplikacje W&W staniały i weszły do użytku prywatnego.

Niektórzy cybernauty podchodzą do programów W&W bardzo sceptycznie, a nawet pogardliwie. Traktują je jako swoistą ucieczkę od rzeczywistości i element samookłamywania się. Trudno się z takim poglądem nie zgodzić - ludzie faktycznie korzystają z Wirtualnych Wnętrz, aby zapomnieć o prozie życia i trudach egzystencji w dobie apokalipsy. Z drugiej strony, nierzadko ci sami cybernauty popadają w hipokryzję, tworząc na zlecenie Wirtualne Wnętrza, ponieważ aplikacje tego typu są naprawdę dobrym źródłem dochodu.

W&W tworzone są przy pomocy programu Kreator na zasadach przedstawionych w sekcji „Kreacja oprogramowania”. Tam też można znaleźć wyjaśnienie terminu suma. Podczas wykonywania Wirtualnego Wnętrza można posłużyć się poniższymi informacjami.

Suma poniżej 6

Wnętrze jest mało atrakcyjne, tekstury nie pokrywają obiektów w sposób dokładny, a czasem nawet nie łączą

się realistycznie. Liczba tekstur jest stanowczo zbyt mała. Trójwymiarowe obiekty nie prezentują się zbyt dobrze albo stworzone są w oparciu o opatrzone szablony.

Suma 7, 8

Wirtualne wnętrze jest na akceptowalnym poziomie, ale tylko średnio wymagający poczują odpowiedni nastrój obranego stylu. Oprócz typowych form, opartych na wyświechtanych szablonych, pojawiają się także miłe dla oka obiekty o oryginalnej stylistyce.

Suma 9, 10

Kawał dobrej roboty. Tekstury są dobrej jakości i łączą się należycie. Nie brakuje oryginalnych obiektów o dopracowanych kształtach. Od razu czuje się klimat określonego rodzaju wnętrza. Występują proste obiekty animowane jak zegar z poruszającymi się wskazówkami, czy falujące zasłony w oknach.

Suma 11, 12

Efekt zapiera dech w piersiach. Spełnia wymagania bardzo wymagających. Fotorealizm jest na bardzo wysokim poziomie. Obiekty trójwymiarowe są dopracowane w najmniejszych szczegółach. Występuje znaczna liczba obiektów animowanych.

Suma 13 i więcej

Majstersztyk. Stuprocentowy fotorealizm. Doskonała kompozycja wszystkich elementów składowych. Wirtualne Wnętrze do złudzenia przypomina rzeczywisty wystrój, a styl w pełni odpowiada wybranej konwencji. Efekty oświetleniowe wyglądają bardzo realistycznie. Obecna jest spora liczba skomplikowanych obiektów animowanych, na przykład akwaria, czy nawet kwiaty rozkwitające zgodnie z zaprogramowanym tempem i cyklem. Alternatywą dla fotorealizmu jest stylistyka artystyczna, która jednakże stoi na równie wysokim poziomie.

Cena programu zależy od sumy. Podane ceny są orientacyjne i dotyczą programów wykonywanych na zamówienie. Gotowe (i opatrzone zarazem) aplikacje można nabyć w Portalu za połowę podanych wartości. Dawniej istniała możliwość sprzedaży samodzielnie wykonanych W&W do bazy A.S.R., ale obecnie pracujący w trybie awaryjnym System już nie skupuje tych programów.

Suma poniżej 9 - cena 800 K

Suma 10, 11 - cena 1400 K

Suma 12, 13 - cena 2000 K

Suma 14, 15 - cena 3000 K

Suma 16 i więcej - cena 5000 K

Obserwowanie cyberprzestrzeni z aktywnym programem Wirtualne Wnętrze nie jest obowiązkowe. Cybernauci

i użytkownicy sporadyczni mogą przejść w tryb wyłączonej stylizacji otoczenia, który indywidualnie blokuje działanie programu W&W. Cyfrowe wnętrze przestaje być wówczas widoczne dla danej osoby, ale pozostaje czytelne dla wszystkich pozostałych. Inne programy pozostają widoczne, chyba że zmniejszy się Krycie wirtuala.

Jeżeli w lokacji uruchomionych jest więcej niż jeden program typu Wirtualne Wnętrze, użytkownik samodzielnie decyduje o tym, który z wariantów chce obserwować. Wita go menu wyboru albo wyświetla się niewielka ikona, sygnalizująca możliwość zmiany stylu wnętrza.

Wirtualny Teren (jawny, autonomiczny)

Zasięg: statyczny obszar

o wymiarach 100 x 100 metrów;

Cena: podana w opisie

W slangu: cyfrowy świat

Wirtualny Teren jest aplikacją dedykowaną dla tych wszystkich, którzy uwielbiają przebywanie w cyberprzestrzeni ze względu na możliwość przeniesienia się do alternatywnego świata.

Algorytm pozwala nadać odpowiedni wygląd obszarowi o wymiarach 100 na 100 metrów. Aplikację stworzono z myślą o otwartych przestrzeniach.

Program działa analogicznie jak Wirtualne Wnętrze - różnica polega wyłącznie na skali i kilku dodatkowych funkcjach, które musiały zostać zainstalowane w związku z koniecznością przedstawienia tego wszystkiego, co widuje się na otwartej przestrzeni, a czego nie ma we wnętrzach.

Bywa, że aplikacja w całości modyfikuje dany obszar. Odbywa się to poprzez zmianę wyglądu nieba, wygenerowanie efektów pogodowych oraz kreację mniej drobiazgowo przedstawionych, ale skutecznie podtrzymujących iluzję, cyfrowych horyzontów na krawędziach pola. Zbliżenie się do granicy obszaru skutkuje pojawieniem się komunikatu, który informuje o opuszczaniu Wirtualnego Terenu. Osoba stojąca obok obszaru działania aplikacji także widzi Wirtualny Teren, ale bez bariery horyzontu po jej stronie.

Inne wersje pomijają aspekt globalny i modyfikują wygląd wyłącznie wybranych elementów sektora. Takie Wirtualne Tereny swego czasu cieszyły się największą popularnością, ponieważ kreowały imitację otoczenia, które były wyraźnie poprawione względem rzeczywistości, ale na tyle wiarygodną, by można się w nich było poczuć jak w realu.

Pierwotnie, oprogramowanie typu Wirtualny Teren, używane było głównie do celów rozrywkowych w specjalnie przystosowanych halach. Od momentu, gdy okulary i soczewki do cyberprzestrzeni stały się niemal standardowym wyposażeniem, Wirtualne Tereny pojawiały się coraz częściej w wielu miejscach publicznych jak stacje metra, place, przejścia podziemne, a nawet całe ulice. Aktualnie wiele autonomicznych Wirtualnych Terenów wciąż działa, ale zawiera liczne błędy - obszar bywa zaledwie w części pokrywany wizualizacją, albo sama prezentacja wygląda bardzo osobliwie, sprzecznie z pierwotnymi założeniami. Nie brakuje niedorzecznych widoków, które zamiast uatrakcyjniać, przeobrażają obszar w jego wirtualną karykaturę. Inne napawają lękiem lub obrzydzeniem ze względu na przeprogramowanie przez trenujących hakowanie starterów i zerojedynkowców.

Cybernauca i użytkownicy sporadyczni mogą przejść w tryb wyłączonej imitacji otoczenia, który blokuje działanie programu Wirtualny Teren. Można też swobodnie manipulować Kryciem wirtualnej rzeczywistości, czyli zwiększać jej przezroczystość. Niestety istnieją także aplikacje dezaktywujące owe zabezpieczenia i zmuszające do oglądania świata w narzucony sposób. A.S.R. usuwa tego typu aberracje w ciągu kilku dni od ich wystąpienia.

Wirtualne Tereny tworzone z myślą o zachwyceniu ludzi i poprawie ich poziomu życia, ale obecnie używane są także jako forma oprogramowania ofensywnego! Wprowadzie użytkownicy sporadyczni mogą po prostu zdjąć gogle, ale cybernauca miewają spore problemy. Czasem wręcz błądzą lub giną wskutek pułapek przygotowanych przez autora Terenu. A.S.R. analizuje programy pod kątem prawidłowości, ale nie zawsze udaje mu się wychwycić wszystkie błędy, zwłaszcza gdy twórca je specjalnie zamaskował. Zagrożeniem bywa uniemożliwienie zwiększenia przezroczystości wirtuala. Narrator wyznacza poziom trudności, który wynosi zwykle 2, 3 lub 4 i prosi Gracza o wykonanie testu Parametru Spostrzegawczość. Sukces oznacza uniknięcie negatywnych konsekwencji. Porażka jest równoznaczna z wpadką - fragment Terenu, który zdawał się prowadzić na klatkę schodową budynku, może w istocie prowadzić wprost na powierzchniowe ujście głębokiego szybu!

Programy typu Wirtualny Teren tworzone są przy pomocy Kreatora na zasadach przedstawionych w sekcji „Kreacja oprogramowania”. Można również skorzystać z informacji zawartych w opisie aplikacji Wirtualne Wnętrze.

Wirtualny Trener generuje cyfrowe otoczenie w ciągu 3, 4 godzin, zależnie od liczby drobnych detali. Pomijane są obiekty, dla których nie przewidziano tekstur.

Cena programu zależy od sumy. Podane ceny są orientacyjne i dotyczą programów wykonywanych na zamówienie. Gotowe aplikacje można nabyć w Portalu za połowę podanych wartości. Dawniej istniała możliwość sprzedaży samodzielnie wykonanych Wirtualnych Terenów do bazy A.S.R., ale obecnie pracujący w trybie awaryjnym System już w ogóle nie skupuje takich programów.

Suma poniżej 9 - cena 1400 K

Suma 10, 11 - cena 2100 K

Suma 12, 13 - cena 3500 K

Suma 14, 15 - cena 5000 K

Suma 16 i więcej - cena 8000 K

Wirtualny Teren instaluje się najczęściej w programie Gniazdo.

Przykład: Drużyna dąży do załagodzenia konfliktu między dwiema grupami mutantów. Jednym z elementów planu jest przygotowanie Wirtualnego Terenu, który ułatwiłyby prowadzenie negocjacji. Obecnie najbliższa okolica zdecydowanie nie sprzyja dyplomatycznym rozmowom, ponieważ przypomina pobojowisko. Na każdym rogu widać skutki toczonych walk. Cybernauta bierze na siebie zadanie, polegające na wykonaniu programu. Szczegółowo opisuje kluczowe elementy wizualizacji, akcentując między innymi łagodne światło, brak dziur po pociskach, przywoity wygląd budynków i pojazdów. Dorzuca do tego Animację w postaci grupki bawiących się dzieci o ledwie dostrzegalnych mutacjach. Następnie używa Kreatora i przystępuje do tworzenia Wirtualnego Terenu. Ponieważ dysponuje zaledwie sumą 10, rezultat nie powala na kolana, ale jest wystarczająco dobry do tego, by najpierw pokazać obu grupom otoczenie niejako przed nastaniem walk, a potem dla kontrastu niespodziewanie wyłączyć Wirtualny Teren i zaprezentować jak obszar wygląda aktualnie. Taki zabieg ma uświadomić obu formacjom mutantów, jak bezsensowny i druzgocący jest konflikt. To powinno ułatwić negocjacje... W takim przypadku Narrator może oczekiwać w interakcji społecznej minimalnego Styku, to jest Styku I stopnia.

Animacja (jawny, autonomiczny)

Program pośredniczący

Zasięg: maksymalnie 5 metrów od użytkownika

Cena: 1000 K lub 800 Operacja

Przykładowy awatar

* Spacerujący człowiek.

* Striptizerka tańcząca na murze.

* Grupa taneczna robiąca pokaz na scenie.

Animacja przedstawia krótkie, najwyżej kilkuminutowe scenki z udziałem paru osób, powszechnie znanych zwierząt lub najbardziej typowych pojazdów i maszyn.

Animacja może być zaprogramowana na powtarzanie się co pewien czas lub trwać bez przerwy.

Możliwa jest kombinacja kilku Animacji tak, by na przykład dwie grupy wirtualnych ludzi wchodziły ze sobą w interakcję.

Cybernauca i użytkownicy sporadyczni mogą wyłączyć widoczność Animacji lub traktować je jak obrazy holograficzne. Innymi słowy mogą dosłownie przez nie przechodzić oraz strzelać do przeciwnika nawet, jeśli Animacja jest na linii ognia. Pociski przelecą przez program, jak przez hologram.

Animację można umieścić w Gnieździe lub Kotwicy, dzięki czemu będzie wyświetlana na dystansie większym, niż standardowe 5 metrów od użytkownika

Aplikator Doznań (jawny, autonomiczny)

Zasięg: patrz opis

Cena: 800 - 2500 K

Cena Kasku Wrażeń: 3500 - 4500 K

Przykładowe awatary (Aplikator Doznań posiada funkcję samoczynnej zmiany awatara pod wpływem wyobrażeń użytkownika)

* Emanująca jasnym światłem kula, w której można dostrzec pozytywne, sugestywne obrazy, odwołujące się do ludzkiego pragnienia szczęścia.

* Atrakcyjna kobieta o uwodzicielskim spojrzeniu.

Ludzie zawsze byli głodni wrażeń. Aplikatory Doznań zaspokajają tę potrzebę. Często są to autonomiczne programy o atrakcyjnych awatarach w formie pięknych kobiet, których fizjonomia dopasowuje się do wymagań użytkownika. Innym razem program upodabnia się do utraconych bliskich lub przyjaciół, aby wywołać pozytywne emocje.

Aplikator Doznań najlepiej działa wówczas, gdy użytkownik posiada bioporty (na przykład popularne Elektrody Minders). Wówczas aplikacja analizuje dane na temat pracy mózgu i jest w stanie lepiej dopasować się do wymagań.

Aplikator Doznań bywa też instalowany w specjalnych hełmach nazywanych Kaskami Wrażeń. Hełmy te w bardzo wyrafinowany sposób wpływają na pracę mózgu, sprawiając, że człowiek doświadcza aplikowanych wrażeń w sposób niezwykle realistyczny. Jeśli na przykład zostanie dotknięty przez wirtualną kobietę, poczuje jej aksamitny dotyk na skórze. Hełmy mają wbudowany system audio, więc oprócz wrażeń mentalnych, użytkownik odbiera prawdziwe bodźce dźwiękowe. Oczywiście nie jest to rzeczywisty głos wspomnianej właśnie ukochanej, ale tak właśnie jest on odbierany.

Kaski Wrażeń na kilka lat przed ewakuacją zostały zakazane, ale ze względu na nielegalny handel, po 7 miesiącach zalegalizowano je ponownie. Obecnie obok biostymulantów stanowią poważny problem, ponieważ ludzie korzystają z nich nałogowo. Tak, jak laboratoryjne szczury, którym uszkodzono mózgi, tak i ludzie wskutek nieadekwatnego poczucia spełnienia, zaniedbują swoje podstawowe potrzeby. Na porządku dziennym są zgony powodowane skrajnym wyczerpaniem i niedożywieniem. Na domiar złego dostępne są Kaski Wrażeń w wersjach stuningowanych, które mają znacznie silniejsze działanie. Jeśli wzmocnienie nie zostało przeprowadzone fachowo, używanie Kasku może skutkować śmiertelnym szokiem!

Założenie Kasku Wrażeń wymaga testu Twardości o poziomie 2 (3, jeśli hełm jest stuningowany, by silniej oddziaływać). Jeżeli test zostanie zdany, użytkownik panuje nad sytuacją i może zdjąć hełm w dowolnej chwili. W przeciwnym wypadku, nadmiernie wczuwa się w wirtualne przeżycia i wprost nie może się od nich oderwać! Należy wykonać rzut K10, dodać Wartość Przeciężenia postaci do wyniku i sprawdzić rezultat na poniższej liście.

1, 2, 3 - Trauma psychiczna, postać przez kilka godzin ma omamy wzrokowe - z trudem odróżnia fikcję od rzeczywistości. Profil psychologiczny ulega zmianie - Asertywność spada do poziomu Stereotyp (0).

4, 5 - Porażenie i skrajne wyczerpanie, które skutkuje Lekką Raną i stanem lękowym. Profil psychologiczny ulega zmianie - Zimna Krew spada do poziomu Stereotyp (0).

6, 7, 8 - Wyczerpanie, skutkujące Powierzchnową Raną.



9+ Po zdjęciu Kasku bohater czuje się jakby wrócił z dalekiej podróży. Odczuwa silną potrzebę, by jak najszybciej doświadczyć tego raz jeszcze.

„Nówka sztuka i w dodatku podkrecony. Testowany na dwóch klonach! Takiego Kasku Wrażeń nigdzie nie znajdziesz! Wirtualny harem zagwarantuje ci najlepszą rozrywkę!”

Aplikator Doznań posiada funkcję relaksacji, która jest niezwykle cenna z punktu widzenia stabilizacji stanu psychicznego. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji „Delirium”.

Aplikator Doznań nie jest aplikacją ofensywną - nie może być użyty do bombardowania kogoś wrażeniami. Automatycznie się dezaktywuje, gdy użytkownik zaczyna się opierać. Uwaga ta nie dotyczy Kasków Wrażeń, które mogą być używane wbrew woli ofiary.

Cyfrowy Medyk (jawny)

Zasięg: 3 metry

Cena: 1200 - 1500 K

Cena Przenośnego Skanera Med.: 3000 - 4000 K

Awatar

* Wykonujące prześwietlenia urządzenie, podobne do kompaktowego aparatu fotograficznego.

Program, który umożliwi skuteczną ocenę stanu zdrowia wybranej osoby. Korzystanie z tej aplikacji podczas zabiegów związanych z leczeniem pozwala na upgrade 2 kostek w testach Medycyny (premia ta nie łączy się z premiami, które wynikają z użycia Skanera Medycznego, ponieważ urządzenie to, ma identyczne działanie).

Użycie Cyfrowego Medyka polega na skierowaniu obiektywu w stronę pacjenta i obserwowaniu wyników na tylnym wyświetlaczu. Obszerne, ale intuicyjne menu pozwala wskazywać części ciała i organy, które mają być poddane dokładnemu skanowaniu.

Na ekranie pojawiają się szczegółowe wskazówki odnośnie tego, jakie należy przedsięwziąć kroki, żeby ustabilizować stan pacjenta, złagodzić ból fizyczny i przygotować organizm do rekonwalescencji.

Skaut (jawny, autonomiczny)

Gdy program jest autonomiczny: Informatyka 7

Zasięg: 10 metrów od cybernauty

Cena: 1500 K lub 1200 Operacja

Przykładowy awatar

* Kula unosząca się w pobliżu skanowanych obiektów.

* Wir danych ogarniający na krótką chwilę analizowaną postać lub obiekt.

„Trzymaj Skautów z dala ode mnie albo zrobię ci takie pranie mózgu, że się nie pozbierasz!”

Skaut jest programem, który może być uruchamiany bezpośrednio przez użytkownika albo przez aplikację typu Kotwica, Gniazdo.

Może działać w trybie pełnej autonomii i samodzielnie wybierać cele do analizy oraz w trybie kontroli, gdy użytkownik steruje nim zdalnie, jak latającym robotem.

Wielu sieciarzy otacza się dwoma lub nawet trzema Skautami, aby zagwarantować sobie szybki dostęp do danych nawet wtedy, gdy wróg ma przewagę liczebną.

Program należy do grupy aplikacji jawnych - jest widoczny także wówczas, gdy zaledwie unosi się w powietrzu, nie badając żadnego celu.

Skaut jest jak kamera, działająca w cyberprzestrzeni. Dostarcza zarówno informacji na temat wirtuala, jak i o tym, co rzeczywiste, choć w drugim wypadku dane są zaledwie ogólnikowe. Rejestrowany przez Skauta jest w czasie rzeczywistym rzutowany jest na ekran odpowiedniego urządzenia albo wprost na soczewkę, czy też okular gogli.



W cyberprzestrzeni krążą setki tysięcy Skautów A.S.R., które obserwują otoczenie i ewentualnie wzywają inne programy systemu, gdy wykryją zdarzenia niepożądane, akty wandalizmu informatycznego, wirusy, aplikacje stwarzające zagrożenie.

Fraktal (jawny, ofensywny)

Program Ingerujący, ofensywny

**Gdy program jest autonomiczny: Informatyka 7
Delirium +1**

Zasięg: 30 metrów

Cena: 2000 K lub 1600 Operacja

Przykładowy awatar

* Porażająca liczba pochłaniających uwagę komunikatów tekstowych oraz wykresów, które nieskończenie wynikają jeden z drugiego i przesadnie stymulują umysł ofiary.

* Hipnotyzująca grafika fraktalowa, która pochłania ogromną ilość pamięci oraz emituje niekończącą się listę osobliwych komunikatów.

Fraktal służy do ataków na innych sieciarzy. Powoduje przeciążenie informacyjne i szok wskutek odbioru niekończącej się ilości danych, które hipnotyzują ofiarę i wprawiają ją w stan psychotycznego zatracenia.

Wykorzystanie programu wymaga przeciwstawnego testu. Atakujący używa Parametru Informatyka. OBRONA:

- Parkour, jeśli usiłuje się zrobić unik,
- Informatyka, jeśli używa się programu obronnego,
- Przeciążenie, jeśli chce się po prostu znieść atak.

Gdy atak jest udany, ofiara otrzymuje Punkty Delirium wynikające z przebić oraz dodatkowo 1 Punkt Delirium. Jeżeli atak kończy się niepowodzeniem, atakujący otrzymuje Delirium wynikające z przebić oraz siły aplikacji obronnej.

Przykład: Bohater atakuje przy pomocy programu Fraktal. Ofiara broni się programem Tarcza. Następuje przeciwstawny test Informatyki. Ofensor uzyskuje 4 sukcesy, a broniący się 3 sukcesy.

Atak jest udany, a ofiara doświadcza szoku i otrzymuje 2 Punkty Delirium (1 za przebicie w teście, 1 z racji siły programu ofensywnego).

Glista (jawny, ofensywny)

**Gdy program jest autonomiczny: Informatyka 7
Delirium +2**

Zasięg: 30 metrów

Cena: 3000 K lub 2500 Operacja

Przykładowy awatar

* Wijące się robactwo, które przylega do głowy ofiary i dostaje do wnętrza przez nozdrza, usta, uszy.

* Kable zakończone wtykami w formie ostrzy, które wbijają się w głowę ofiary.

* Mechaniczny rozwieracz szczęki wzbogacony o wysięgnik z chwytakiem, który dostaje się do głowy przez usta.

Jeden z najbardziej przerażających programów przeznaczonych do atakowania użytkowników cyberprzestrzeni. Bombarduje zmysły ofiary wrażeniami z potwornej wizualizacji, przypominającej sceny z krwawego horroru.

Atakujący używa Parametru Informatyka.

OBRONA:

- Parkour, przy próbie zrobienia uniku,
- Informatyka, jeśli używa się programu obronnego,
- Przeciążenie, jeśli chce się po prostu znieść atak.

Gdy atak jest udany, ofiara otrzymuje Punkty Delirium wynikające z przebić oraz dodatkowo 2 Punkty Delirium. Jeżeli atak kończy się niepowodzeniem, ofensor otrzymuje Delirium wynikające z przebić oraz siły aplikacji obronnej.

Podmuch (jawny, ofensywny)

**Gdy program jest autonomiczny: Informatyka 8
Delirium +3**

Zasięg: 30 metrów

Cena: 3000 K lub 2500 Operacja

Przykładowy awatar (widoczny jako obiekt oraz efekt na awatarze atakowanego programu)

* Naprzemiennie kumulująca się i rozprężająca masa rozgrzanego powietrza.

* Efekt podmuchu, zrywającego piksele i całe tekstury, które z impetem uderzają w ofiarę.

Potężna aplikacja ofensywna, wywołująca u ofiar bardzo silny szok mentalny. Otoczenie zdaje się rozpadać i z impetem uderzać w ofiarę.

Atakujący używa Parametru Informatyka.

OBRONA:

- Parkour, przy próbie zrobienia uniku,
- Informatyka, jeśli używa się programu obronnego,
- Przeciążenie, jeśli chce się po prostu znieść atak.

Gdy atak jest udany, ofiara otrzymuje Punkty Delirium wynikające z przebić oraz dodatkowo 3 Punkty Delirium. Jeżeli atak kończy się niepowodzeniem, agresor otrzymuje Delirium wynikające z przebić oraz ewentualnej siły aplikacji obronnej.

Bloker (jawny, blokujący)**Program Ingerujący****Gdy program jest autonomiczny: Informatyka 6****Mnożnik czasu blokady: x 1****Cena: 2000 K lub 1400 Operacja**

Przykładowy awatar (widoczny jako obiekt lub efekt na awatarze atakowanego programu)

- * Smuga cienia zawieszona w przestrzeni.
- * Efekt rozpadu na drobne detale.
- * Efekt skrajnego rozmycia lub efekt utraty spójności formy.

Bloker służy do czasowej dezaktywacji programów ofensywnych. Może być wykorzystany w każdym momencie. Z chwilą, gdy przeciwnik używa programu, atakowany może zadeklarować chęć aktywacji Blokera, zamiast wyboru programu ofensywnego. Zwycięstwo użytkownika Blokera powoduje wstrzymanie działania programu, użytego przez ofensora, na czas, wynikający z przebić. Jeżeli aplikacja ofensywna zostanie dezaktywowana, Bloker także pozostaje niedostępny - do czasu zdjęcia blokady.

Przykład: Zgodnie z inicjatywą, Rott działa jako drugi. Jego przeciwnik Mankus postanawia użyć programu ofensywnego Fraktal. Zanim ma miejsce rzut kośćmi, Rott deklaruje chęć wykorzystania Blokera. Jeżeli wygra w teście, Fraktal zostanie zablokowany na tyle tur, ile Rott uzyska przebić. W tym czasie Bloker również będzie niedostępny - jego działanie skoncentruje się na wstrzymywaniu Fraktala.

O powodzeniu akcji decyduje przeciwstawny test Informatyki. Liczba przebić uzyskanych przez broniącego się przesądza o czasie dezaktywacji programu. 1 przebicie = 1 tura dezaktywacji. Możliwe jest uruchomienie Blokera tylko wówczas, gdy atak następuje bezpośrednio na posiadacza. Nie można używać Blokera, by bronić innych.

Powodzenie w teście obronnym przy pomocy Blokera, nie skutkuje Punktami Delirium u atakującego. Sukces strony defensywnej przekłada się wyłącznie na zablokowanie cudzego programu.

Dozwolone jest blokowanie programów autonomicznych, aczkolwiek zmagania z aplikacjami A.S.R. mogą wywołać Falę zgodnie z jej standardową hierarchią. W dużej mierze zależy to od sytuacji - szybka dezaktywacja pojedynczego Skauta A.S.R. nie powoduje problemów, ale już atak w obecności innych Skautów z pewnością zainicjuje Falę.

Cyfrowa bomba (jawny, blokujący)**Gdy program jest autonomiczny: Informatyka 7****Mnożnik czasu: x 2****Cena: 4000 K lub 3400 Operacja**

Przykłady awatarów

- * Wirtualny ładunek wybuchowy rozsadzający awatar atakowanego programu.
- * Efekt implozji, czyli zapadnięcia się do wnętrza.

Ulepszona wersja Blokera, która pozwala dezaktywować programy na czas dwukrotnie dłuższy.

Przykład: Neracor został zaatakowany przez Fraktal. Postanawia zablokować ten program przy pomocy Cyfrowej bomby. W przeciwstawnym teście Informatyki Neracor wygrywa 3 sukcesami. Program Fraktal zostaje zatem dezaktywowany na 6 tur gry (3 przebicia x mnożnik czasu 2). Cyfrowa bomba pozostaje niedostępna, ponieważ zajmuje się wstrzymywaniem programu.

Owal (jawny, autonomiczny, blokujący)**Wyłącznie do użytku A.S.R.****Program Ingerujący, prewencyjny****Informatyka 8****Mnożnik czasu: x 5****Cena: nie ma opcji zakupu**

Awatar

- * Kula o perłowej powierzchni, mająca średnicę 100 centymetrów i unosząca się około 160 cm nad ziemią.

Zaawansowana wersja Blokera, rozbudowana o funkcje ostrzegania komunikatami tekstowymi i dźwiękowymi. Owal dezaktywuje programy na czas pięciokrotnie dłuższy.

Owal używany jest wyłącznie przez A.S.R. Pojawia się gdy Skauty namierzą akty wandalizmu informatycznego lub inne niepożądane działania. Zazwyczaj A.S.R. uruchamia od razu 1K6 Owali, ponieważ działanie programu jest elementem tak zwanej Fali A.S.R.

Tarcza (utajony, defensywny)**Program pasywny - ochronny****Delirium +1****Cena: 900 K lub 500 Operacja****Zasięg: tylko obrona**

Przykłady awatarów

- * Wirtualne dłonie, które odpowiednio reagują na awatar programu ofensywnego, chroniąc użytkownika.
- * Forma wirtualnego skafandra, który nie dopuszcza aplikacji ofensywnych do użytkownika.

Klasyczna aplikacja defensywna. Podstawowa ochrona przed atakami z sieci. Oprogramowanie defensywne uruchamia się automatycznie w chwili wykrycia ataku na użytkownika. Bohater sam decyduje, który program ma go bronić. Dopiero w chwili aktywacji, awatar programu staje się widoczny.

Posiadacz Tarczy używa Parametru Informatyka podczas odpierania ataków. Jeśli atakujący przegra w teście, liczba przyznawanych mu Punktów Delirium wzrasta o 1 w związku z siłą Tarczy.

Przykład: Vallander odpiera atak wrogiego cybernauty. Obie strony testują Informatykę. Cybernauta uzyskuje 4 sukcesy, a Vallander 6. Bohater zwycięża i zadaje ofensorowi obrażenia w formie delirycznego szoku. Cybernauta otrzymuje 3 Punkty Delirium (2 za przebicie i 1 za siłę Tarczy).

Turbina (utajony, defensywny)
Program pasywny - ochronny
Delirium +2
Cena: 1400 K lub 1000 Operacja
Zasięg: tylko obrona

Przykładowy awatar

* Awatar lub efekt programu ofensywnego wessany zostaje w spiralną wiązkę danych i skierowany w stronę atakującego.

Turbina działa analogicznie jak Tarcza, z tą jedynie różnicą, że powoduje u agresora większe Delirium, gdy obrona zakończy się sukcesem. Ofensor otrzyma 2 dodatkowe Punkty Delirium, jeśli jego atak się nie powiedzie.

Zwierciadło (utajony, defensywny)
Program pasywny - ochronny
Delirium +3
Cena: 2500 K lub 2000 Operacja
Zasięg: tylko obrona

Przykładowy awatar

* Lustro odbijające efekt atakującego programu niczym promienie światła.

* Materializujące się fragmenty potłuczonego lustra, które wielokrotnie zwiększają efekt aplikacji ofensywnej i kierują go w stronę agresora.

Zwierciadło działa analogicznie jak Tarcza, z tą jedynie różnicą, że powoduje u agresora większe Delirium, gdy obrona zakończy się sukcesem. Ofensor otrzyma 3 dodatkowe Punkty Delirium, jeśli jego atak się nie powiedzie.

DYNAMICZNE PROGRAMOWANIE (DP)

„Potęgą umysłu - władza w cyberprzestrzeni!”

Esencją Dynamicznego Programowania jest wykorzystanie potencjału ludzkiego mózgu do celów związanych z wykonaniem i kompilacją programów. Tylko cybernauti mają układ nerwowy sprzężony z wirtualnym, wobec tego są w stanie w spektakularny sposób wpływać na rzeczywistość z poziomu cyberprzestrzeni. A.S.R. nie może nałożyć swoich restrykcji na mózg, będący biologicznym odpowiednikiem komputera - może tylko blokować manifestacje jego działania! Czyni to błyskawicznie, ale nie dość prędko, aby całkowicie zapobiec wykorzystaniu tych możliwości przez przebiegłych cybernautów.

Zaletą DP jest przede wszystkim to, że cybernauta nie musi posiadać specjalnego programu, przeznaczonego do określonych zadań. Samodzielnie, w sposób dynamiczny, kreuje prowizoryczną wersję aplikacji, która ma posłużyć do realizacji bieżących celów. Zakres DP to Zasięg Bliski, czyli nie przekraczający 30 metrów. Programy tworzone w ten sposób mogą być bardzo silne, ale zawsze są skrajnie niestabilne - A.S.R. wyłącza je tuż po ich uruchomieniu.

Przykład: Cybernauta nie jest w stanie kontrolować ruchu kamery przemysłowej nawet przez kilka sekund, ale może ją na krótką chwilę oślepić lub odwrócić w przeciwnym kierunku.

Przykład: Cybernauta nie może stale kontrolować urządzeń, ale jest w stanie na przykład przy pomocy Dynamicznego Programowania zamknąć komputerowo sterowany włącznik. Może również spróbować opóźnić działanie jakiegoś urządzenia albo na krótką, lecz niezwykle cenną chwilę dezaktywować sensorykę, detektory ruchu, radar.

Mechanika DP

Do akcji, związanych z DP, używany jest Parametr Informatyka. Zależnie od sytuacji, Narrator określa poziom testu lub zarządza przeciwstawnym testem, rozstrzygający o sukcesie lub porażce cybernauty. W przypadku ataków, mających na celu wywołanie Delirium, używa się formuły testów przeciwstawnych. W sytuacji, gdy Dynamiczne Programowanie ma wywołać pewien efekt w cyberprzestrzeni lub zmienić działanie prozaicznego urządzenia, Narrator może poprzestać na podaniu poziomu trudności testu. Rekomendujemy, by podczas pierwszego ataku na urządzenie sprzężone z systemem w danej lokacji, Narrator wykorzystał motyw testów niejawnych, kładąc na stole i zakrywając ręką kostkę w taki sposób, by pokazywała trudność testu. Dopiero po rzucie kostkami, Gracz poznaje poziom, bo dopiero wówczas Narrator odsłania zakrywaną kość.

Zastosowanie DP

Ze względu na krótkotrwałe działanie aplikacji, Dynamiczne Programowanie stanowczo nie może być użyte zwłaszcza do:

- działań, których efekt utrzymuje się dłużej niż przez chwilę (z wyłączeniem bezpośrednich ataków skutkujących Punktami Delirium);
- złożonych operacji typu włamania do skomplikowanych systemów i przeszukiwanie baz danych;
- procesu dezaktywacji programów;
- czasochłonnych zabiegów informatycznych;
- skanowania stanu cybernautów i użytkowników;
- zmuszania maszyn do autodestrukcyjnych akcji;
- wyłączania napędu pojazdów lub przejmowania nad nimi kontroli;
- uruchamiania, prowadzenia pojazdów.

Narrator, podczas rozstrzygania, czy Gracz może zastosować DP do określonego celu, powinien kierować się zdrowym rozsądkiem i brać pod uwagę następujące czynniki:

- **intencja** (działanie musi przynieść natychmiastowy efekt i odnosić się do skrajnie krótkotrwałych zabiegów);
- **fabuła** (Gracz nie powinien zyskać zbyt dużej przewagi fabularnej wskutek użycia DP);
- efekt powinien być użyteczny, ale **bez przesady**, nie może być furtką do nierealnych możliwości.

Odpowiednia akcja następuje natychmiast, a czas który cybernauta w ten sposób może zyskać, zwykle nie przekracza chwili (uznaje się, że efekt utrzymuje się do końca bieżącej tury cybernauty, chyba że Narrator zdecyduje inaczej, rozciągając działanie na całą turę gry).

Jednorazowość DP

Dynamiczne Programowanie często działa podobnie jak wirus - z tego względu bywa zaledwie jednorazowe. Narrator może pozwolić, aby cybernauta wykonał daną akcję, ale przy kolejnej próbie oznajmić, że automatycznie zakończyła się niepowodzeniem, ponieważ atakowany system już się uodpornił.

Przykład: Cybernauta chce zakłócić działanie sensorów robota, aby móc niezauważonym przebiec przez strzeżoną ulicę. Decyduje się na Dynamiczne Programowanie. Atakuje z ukrycia. Informatyka cybernauty wynosi 6, a robota zaledwie 4. Gracz uzyskuje 4 sukcesy, a robot tylko 3. Udało się: maszyna ma zakłócenia i bohater bez trudu przebiega na drugą stronę ulicy. Gracz postanawia powtórzyć operację, by ułatwić przekradanie się swojemu koledze. Tym razem traci tylko czas, ponieważ maszyna

uodporniła się na tą formę wirusa i nie reaguje - atak jest nieskuteczny.

Odporność na Dynamiczne Programowanie nie ma związku z atakami Hiperistoty, której moc jest znacznie większa aniżeli działanie programów komputerowych. Innymi słowy maszyna uodporniona na DP, wciąż może ulec woli istoty.

Reguła Bezpieczeństwa Sieci (RBS)

Cybernauti bardzo chętnie nadużywają Dynamicznego Programowania. Ogranicznikiem są zabezpieczenia sieci, które powodują, że każde wykorzystanie DP skutkuje 2 Punktami Delirium niezależnie do tego, czy cybernauta odniósł sukces, czy poniósł porażkę. Oprócz tego, cybernauta otrzymuje standardowo Punkty Delirium z racji ewentualnej przegranej (przebiecia oponenta plus Delirium wynikające z siły oprogramowania defensywnego / różnica między poziomem trudności, a niewystarczającą liczbą sukcesów).

Drugą negatywną konsekwencją DP jest zwrócenie na siebie uwagi - Skauty A.S.R. są wyczulone na tego typu akcje, określane mianem wandalizmu informatycznego. Seria trzech następujących po sobie działań opartych na Dynamicznym Programowaniu oznacza 30% prawdopodobieństwa, że w otoczeniu cybernauty pojawią się Skauty A.S.R. Jeśli, mimo ich obecności, nadal będzie korzystał z DP, za każdym razem istnieje 70% szans na rozpoczęcie Fali A.S.R.

HIERARCHIA FALI A.S.R.

Wandalizm informatyczny jest piętnowany przez A.S.R. Reakcje systemu można porównać do fali - każda kolejna przynosi bardziej agresywne oprogramowanie, które ma zapobiec dalszemu łamaniu prawa w sieci.

Fala pierwsza (programy typu Skaut, Owal)

Używane są aplikacje prewencyjne, które dążą do dezaktywacji niebezpiecznych programów sieciarza i emitują komunikaty pouczające. Cybernauta pozostaje pod obserwacją Skautów A.S.R. przez okres jednej godziny.

Fala druga (programy typu Fraktal)

Pojawiają się programy ofensywne, które dążą do unieszkodliwienia sieciarza. Zazwyczaj pozbawiają przytomności, ale zdarza się, że uśmiercają, wywołując skrajne przeciążenie informacyjne lub ostry szok psychiczny.

Fala trzecia (programy typu Glista)

Wysyłane są bardzo silne programy ofensywne, dążące do unieszkodliwienia cybernauty. W najlepszym razie użytkownik zostaje pozbawiony przytomności. Często jednak dochodzi do jego śmierci.

Fala czwarta

Wysyłane są brutalne aplikacje, których celem jest uśmiercenie cybernauty oraz jego najbliższych współpracowników. Fala czwarta następuje, gdy cybernauta czterokrotnie uniknął konsekwencji fali trzeciej.

KREACJA OPROGRAMOWANIA JAK TO DZIAŁA

Osoba, która chce stworzyć i używać programu, musi wykonać tak zwaną matrycę. Wykonana matryca trafia do A.S.R., który używa jej do wyprodukowania pojedynczego egzemplarza programu. Innymi słowy, A.S.R. dokonuje kompilacji, czyli przetłumaczenia kodu napisanego w języku źródłowym, na kod w języku wynikowym. Wyłącznie ta druga wersja może być uruchamiana w cyberprzestrzeni jako w pełni funkcjonalny program. Do tego czasu może działać jedynie w symulatorze, który jest elementem programu Kreator.

Jeśli system uzna matrycę za wykonaną poprawnie, dokonuje wyceny kompilacji i przedstawia jej koszt użytkownikowi, który może zapłacić i otrzymać Inicjator jednego egzemplarza programu lub tymczasowo zrezygnować z zakupu. Dokładne wytyczne na ten temat opisano na kolejnych stronach.

Użytkownik nie może duplikować matrycy, bo jest ona tworzona w czasie rzeczywistym bezpośrednio po stronie A.S.R. (przestrzeń robocza programu Kreator jest pod permanentną kontrolą systemu).

ZASADY TWORZENIA PROGRAMÓW

Podczas standardowego tworzenia oprogramowania nie wykonuje się żadnych testów. Programiści tworzą aplikacje, które bezpośrednio odzwierciedlają ich zdolności. Brane pod uwagę są wartości Parametrów: Informatyka oraz Talent plus jeden dodatkowy Parametr, który jest najbardziej adekwatny w danej sytuacji. Łączna Wartość Parametrów (nazywana dalej sumą) decyduje o jakości programu. Odrębną sumę oblicza się dla pierwszego i drugiego etapu tworzenia aplikacji.

Wybieranie adekwatnego Parametru nie tylko bywa problematyczne, ale wprost powinno być traktowane jako problem do rozwiązania. Nie sposób przewidzieć, jakiego typu programy będą tworzyć Gracze. Kluczem jest nawiązanie, które powstaje na drodze myślenia abstrakcyjnego. Dostateczne jest nawet oparcie oceny na swobodnych skojarzeniach... Oplatająca kogoś cyfrowa pajęczyna może kojarzyć się z próbą zastosowania chwytu - wówczas brana jest pod uwagę Konfrontacja. Z drugiej strony, pajęczyna może kojarzyć się z czymś bardzo elastycznym - za zwinność odpowiada Parkour.

Nie należy wartościować wyboru, nazywając go złym lub dobrym. Każdy, nawet kontrowersyjny wybór, zatwierdzony wspólnie przez Gracza i Narratora, będzie w porządku. Trzeba bowiem pamiętać, że trzeci Parametr odpowiada także za to, skąd programista czerpał inspirację. Zalecamy, by tworzenie programu, a zwłaszcza awatara, bazowało na wzajemnej umowie Gracza z Narratorem, przy czym prowadzący powinien być w tym wypadku bardziej zgodny, niż zwykle.

Przykład: Programista chce utworzyć awatara, który ma wyglądać jak atrakcyjna, młoda kobieta. Suma obliczana jest poprzez dodanie wartości Talentu, Informatyki oraz dodatkowo Medycyny, ponieważ wierne odwzorowanie fizjonomii oraz sposobu poruszania się i innych cech żywego organizmu, nawiązuje w głównej mierze właśnie do tego Parametru.

Przykład: Programista zamierza utworzyć awatar, przedstawiający pajęczynę, która ma obejmować wizerunek innej aplikacji. Do obliczenia sumy używa Informatyki, Talentu oraz dodatkowo Konfrontacji, ponieważ atak oplatającej pajęczyny kojarzy mu się z próbą wykonania chwytu. Narrator zatwierdza to nawiązanie do walki.

Przykład: Programista pragnie stworzyć awatar w postaci kilkunastu wirujących dookoła ofiary kryształów, w których mają odbijać się promienie światła, kierowane następnie niczym wiązki lasera w stronę celu. Przy obliczaniu sumy podkreśla, że inspiracją było naturalne zjawisko odbicia światła. To nawiązanie do percepcji prowadzi do wyboru Parametru Spostrzegawczość. Oprócz niego do obliczenia sumy zostają użyte, standardowo, Informatyka i Talent.

Przykład: Awatar tworzonego programu ma przypominać abstrakcyjną masę, która stale zmienia swoją formę, fakturę i kolor. Oprócz Informatyki i Talentu, do obliczania sumy użyta zostaje również Spostrzegawczość, gdyż awatar nawiązuje do złudzeń optycznych.

Przykład: Programista stworzył awatar w formie wyjątkowo paskudnej ośmiornicy. Na drugim etapie kreacji programu wybrał funkcję „Atak Delirium” - ośmiornica ma atakować mackami jak przerażające zwierzę z koszmaru. To oczywiste nawiązanie do walki, więc przy obliczaniu sumy dla drugiego etapu, pod uwagę brana jest Konfrontacja oraz standardowo Informatyka i Talent.

Przykład: Awatar programu wygląda jak skondensowane wiązki danych, przeplatające się niczym kod DNA. Oprócz Informatyki i Talentu brana jest pod uwagę dodatkowo Spostrzegawczość, odpowiadająca zdolnościom percepcyjnym.

Przykład: Programista zamierza stworzyć nietuzinkowy awatar, w postaci przerażających szczelin w ścianach. Ma z nich tryskać krew, zalewająca ofierze oczy. Funkcja programu to „Atak na zmysł wzroku”. Gracz i Narrator dyskutują, jakiego Parametru użyć do obliczenia sumy. Scena przypomina krew tryskającą z tętnicy, więc słusznym rozwiązaniem wydaje się Medycyna. Z drugiej strony krew to zaledwie środek do realizacji celu, którym ma być nagłe ograniczenie widoczności. Ostatecznie, mając do wyboru Spostrzegawczość i Medycynę, Narrator uznaje że to właśnie Spostrzegawczość będzie tu bardziej adekwatna, bo efekt odnosi się do zmysłu wzroku. Wybór nie jest doskonały, ale celem gry jest dobra zabawa, a nie kontrowersje. Gracz akceptuje opinię prowadzącego.

Koszt kompilacji programu

Koszt kompilacji programu wyrażony jest w Modulancie Operacja i zależy od średniej sumy. Średnią sumę oblicza się zgodnie ze wzorem: (suma w pierwszym etapie) plus (suma w drugim etapie), wynik dzielimy przez 2.

Średnia suma poniżej 7 - cena 500 Operacja
Średnia suma 8, 9, 10 - cena 700 Operacja
Średnia suma 11, 12, 13 - cena 900 Operacja
Średnia suma 14, 15 - cena 1100 Operacja
Średnia suma powyżej 16 - cena 1300 Operacja

Etap #1 - Awatar

Każdy program musi posiadać awatar.

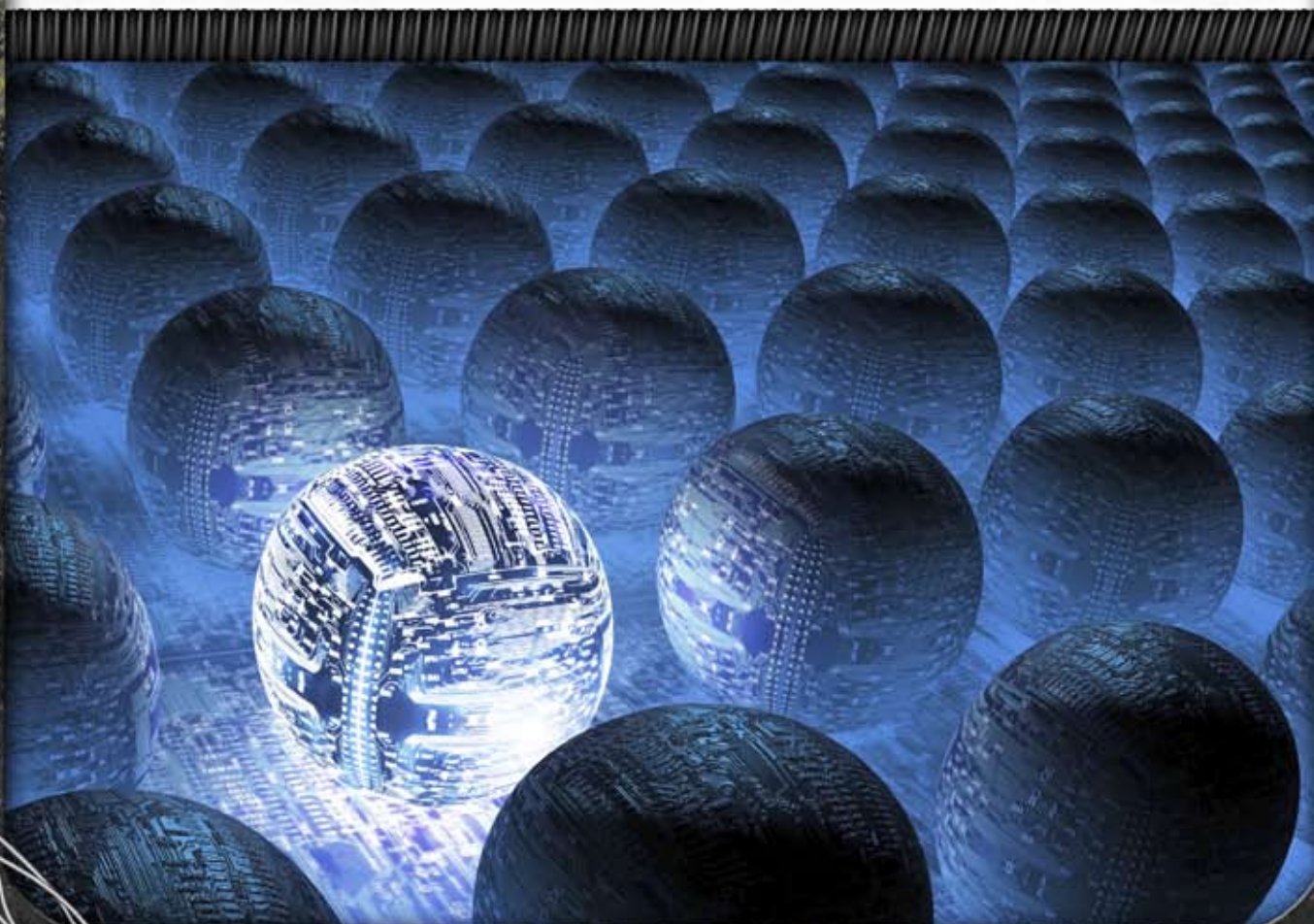
O funkcjonalności programu w znacznym stopniu decyduje awatar, czyli konkretny wizerunek.

Należy pamiętać, że cybep przestrzeń jest tylko nakładką na rzeczywistość, a nie odrębnym światem. Atakowani mogą unikać programów ofensywnych w sensie dosłownym - robiąc uniki, czy kryjąc się za osłonami.

Przykład: Wirtualna, lewitująca ośmiornica zada ofierze mentalne obrażenia w chwili, gdy trafi ją swoimi mackami. Dostępne są zatem standardowe opcje obrony: Informatyka (gdy używa się programu obronnego / blokującego), Przeciążenie (gdy usiłuje się znieść efekt). Dodatkowo atakowany może próbować zrobić unik (używając Parkour).

Jeżeli program nie jest aplikacją ofensywną, wówczas wygląd awatara nie ma bezpośredniego przełożenia na mechanikę rozgrywki. Może, co najwyżej, wywołać strach u bohaterów niezależnych albo respekt wśród innych użytkowników wirtuala. Innymi słowy ma jedynie aspekt fabularny.

Minimalny rozmiar awatara to 50 x 50 x 50 cm. Pozostałe detale zależą od sumy Parametrów i zostały opisane na kolejnej stronie.



Suma poniżej 8 - toporna grafika

Maksymalny rozmiar: 1 x 1 x 1 metr. Wszystkie elementy muszą być ze sobą bezpośrednio połączone i statyczne. Obiekt zbudowany jest z grafiki trójwymiarowej o teksturach słabej jakości. Awatar nie posiada efektów oświetleniowych. Nie może też zmieniać kształtu. Dozwolona jest wyłącznie prosta animacja jak obracanie się w miejscu lub przemieszczanie w określonym kierunku.

Suma 9, 10, 11, 12 - standardowy awatar

Maksymalny rozmiar: 2 x 2 x 2 metry. Elementy awatara nie muszą być ze sobą scalone i mogą się niezależnie poruszać. Obiekt zbudowany jest z grafiki trójwymiarowej o teksturach dobrej jakości, które mogą ulegać zmianie. Na powierzchni awatara mogą być widoczne efekty świetlne z otoczenia. Możliwa jest animacja fragmentu lub całości awatara oraz jego ruch w dowolnym kierunku.

Suma 13 i więcej - awatar artystyczny

Maksymalny rozmiar: 3 x 3 x 3 metry. Program może być wzbogacony o dźwięk. Elementy awatara nie muszą być ze sobą scalone i mogą się niezależnie poruszać. Figura może mieć unikatowy kształt. Tekstury mają fotograficzną jakość i mogą ulegać zmianie. Na powierzchni awatara mogą być widoczne efekty świetlne z otoczenia. Możliwa jest animacja fragmentu lub całości awatara oraz jego ruch w dowolnym kierunku. Obiekt może być wzbogacony o efekty specjalne jak płomienie na krawędziach, czy efekt rozgrzanego powietrza.

Etap #2 - Funkcja

Należy zdefiniować 1 cel działania programu.

Typowe funkcje to:

- Funkcje użytkowe

Prezentacje multimedialne, odtwarzanie muzyki, gry, rozrywka multimedialna.

Suma poniżej 7

Trudna obsługa, słaba jakość, nieatrakcyjna oprawa graficzna, mała liczba obsługiwanych formatów, tylko proste animacje.

Suma 8 - 11

Przeciętna ergonomia, przyzwoita jakość, oprawa graficzna na dobrym poziomie, pełen wachlarz odtwarzanych formatów, złożone animacje.

Suma 12 i więcej

Intuicyjna obsługa, znakomita jakość i optymalizacja, bezawaryjność, pełen wachlarz obsługiwanych formatów, olśniewająca grafika plastyczna lub fotorealistyczna, do złudzenia realistyczne animacje.

- Wizualizacja reagująca

Program, którego głównym celem jest wchodzenie w interakcję z człowiekiem. Może to być na przykład wirtualny lokaj, który wita gości w progu domostwa albo nawoływacz do skorzystania z oferty sklepu, czy restauracji.

Suma poniżej 10

Program wysyła jedynie proste komunikaty, odpowiada na najbardziej typowe pytania i reaguje na kilka zwyczajnych zachowań. Nie umiejąc postąpić w sposób adekwatny do sytuacji lub nie mogąc odpowiedzieć na zadane pytanie, uruchamia zaprogramowaną reakcję.

Przykłady reakcji odmownych: Nie znam odpowiedzi na to pytanie. Nie wiem co chcesz mi przekazać. Nie zostałem do tego zaprogramowany.

Suma 11, 12, 13, 14

Zaawansowany system skryptów zachowań. Program posiada bardzo szeroki wachlarz reakcji, co umożliwia mu adekwatne reagowanie w różnorodnych sytuacjach, poza okolicznościami nietypowymi. Jeżeli nie wie, jak ma się zachować, prosi o pomoc lub udziela wskazówek z instrukcji obsługi.

Przykład: Nie jestem w stanie odpowiedzieć na tak sformułowane pytanie - opisz problem innymi słowami.

Suma 15 i więcej

Uproszczona sztuczna inteligencja. Program analizuje postawy użytkowników i uczy się możliwie najbardziej adekwatnych reakcji. Jeżeli nie wie, jak się zachować, zadaje pytania dodatkowe lub improwizuje.

Przykład: Być może nie o to zostałem poproszony, ale ten schemat wydaje mi się najbardziej odpowiedni.

- Atak Delirium

Program ma być bronią i wywoływać przeciążenie informacyjne, skutkujące objawami Delirium.

Suma poniżej 12

Program o przeciętnej sile oddziaływania na psychikę ofiary. Punkty Delirium przyznawane są wyłącznie w oparciu o liczbę przebiegów w teście.

Suma 13, 14

Delirium +1 (poszkodowany otrzymuje o jeden Punkt Delirium więcej, niż wskazują przebiecia)

Suma 15, 16

Delirium +2 (poszkodowany otrzymuje o dwa Punkty Delirium więcej, niż wskazują przebiecia)

Suma 17 i więcej

Delirium +3 (poszkodowany otrzymuje o trzy Punkty Delirium więcej, niż wskazują przebiecia)

- Atak na zmysł wzroku śmiertelnika

Podczas ataku wykonywany jest przeciwstawny test. Atakujący wykorzystuje Parametr Informatyka - poziom trudności testu równy jest Spostrzegawczości atakowanego. Skutkiem ataku jest oślepienie ofiary, co powoduje zwiększeniem o 1 poziomu trudności testów Strzelectwa, Rzucania i Spostrzegawczości.

Suma poniżej 12

Efekt utrzymuje się do końca następnej tury (w sumie 2 tury).

Suma 13, 14, 15

Efekt utrzymuje się do końca bieżącej tury i przez dwie następne (w sumie 3 tury).

Suma 16 i więcej

Efekt utrzymuje się do końca bieżącej tury i przez trzy kolejne (w sumie 4 tury).

- Atak na inny program (blokowanie)

Aplikacja tworzona jest z myślą o blokowaniu cudzego oprogramowania ofensywnego poprzez czasową dezaktywację Inicjatora.

Suma poniżej 9

Blokada x 1. Program wyłączony jest przez tyle tur, ile przebić uzyskał użytkownik bloкера.

Suma 10, 11, 12

Blokada x 2. Blokowanie programu trwa tyle tur, ile wynosi liczba przebić przemnożona przez 2.

Suma 13, 14, 15

Blokada x 3. Blokowanie programu trwa tyle tur, ile wynosi liczba przebić przemnożona przez 3.

Suma 16 i więcej

Blokada x 4. Blokowanie programu trwa tyle tur, ile wynosi liczba przebić przemnożona przez 4.

- Sterowanie pojazdem

Symulator obsługi określonego typu urządzeń - użytkownik programu używa Informatyki zamiast Pilotażu, z zastrzeżeniem, że pula wykorzystywanych kostek nie może przekroczyć wartości: Pilotaż x 2.

Na etapie tworzenia programu należy zadeklarować, do obsługi jakich maszyn przeznaczony jest kreowany Symulator. Suma określa zakres dostępnych opcji.

Suma poniżej 7

Możliwość wykonania symulatora dla pojazdów naziemnych (samochody, motocykle).

Suma 10, 11 Jak wyżej oraz średniej wielkości pojazdy latające o napędzie wektorowym.

Suma 12, 13, 14, 15, 16, 17

Jak wyżej oraz maszyny kroczące.

Suma 18 i więcej

Jak wyżej oraz maszyny o napędzie kosmicznym.

- Wersja BETA, czyli funkcja eksperymentalna

Program ma być używany do celów nieopisanych dotychczas oraz do zadań niestandardowych lub specjalistycznych. O możliwości utworzenia tego typu programu decyduje Narrator. Program otrzymuje status aplikacji eksperymentalnej, wersji BETA - A.S.R. może go w każdej chwili usunąć i zablokować możliwość kompilacji podobnych matryc. Narrator stosuje ten wybieg, gdy Gracz nadużywa aplikacji lub jej funkcje skutkują zaburzeniem rozgrywki. Inicjator zostaje odinstalowany i wymazany z pamięci A.S.R. Autor programu nie otrzymuje żadnego odszkodowania. Gracz akceptuje warunki funkcjonalności eksperymentalnej, decydując się na stworzenie tego typu programu.

Suma poniżej 9

Rezultat pozostawia wiele do życzenia.

Suma 10, 11, 12

Efekt jest na przyzwoitym poziomie.

Suma 13, 14, 15

Program ma ponadprzeciętny potencjał.

Suma 16 i więcej

Program działa w sposób spektakularny.

Etap #3 - Sposób i zasięg działania

Jeżeli średnia suma wynosi 12 lub więcej, tworzony program może być aplikacją autonomiczną.

Koszt nadania autonomii wynosi dodatkowe 1000 Operacja. A.S.R. pobiera opłatę w chwili przyznania aplikacji takiej funkcji. Standardowo limit używanych programów wynosi tyle, ile Wartość Parametru Spostrzegawczość. Programy autonomiczne nie wliczają się do puli używanych programów specjalnych.

Programy, które nie zostają obdarzone autonomią działają w ograniczonym zakresie. Ich zasięg standardowo wynosi 1 metr. Zwiększenie dystansu do 10 metrów wymaga dodatkowej opłaty w wysokości 200 Operacja. Zwiększenie dystansu do 20 metrów wymaga dodatkowej opłaty w wysokości 300 Operacja. Zwiększenie dystansu do 30 metrów wymaga dodatkowej opłaty w wysokości 400 Operacja. Programy typu Wirtualny Teren nie wymagają dodatkowych opłat. Zawsze mają zasięg wynoszący do 1000 metrów kwadratowych. Programy typu Wirtualne Wnętrze mają zasięg 100 metrów kwadratowych.

Etap #4 - Dostępność i wycena

Programista musi określić, czy program ma być unikatem, czyli aplikacją do wyłącznego wykorzystania przez autora, czy może trafić do bazy danych A.S.R. i zostać udostępniony poprzez Portale. Jeśli aplikacja ma być unikatem, autorowi przyznawany jest Inicjator jednego egzemplarza programu i to zamyka sprawę. Jeśli aplikacja ma zostać udostępniona, A.S.R. wycenia wysiłek programisty i nagradza go finansowo. Dzieje się tak jednak wyłącznie wówczas, gdy program rzeczywiście wnosi coś nowego - A.S.R. nie wypłaca żadnego wynagrodzenia, jeśli program jest zaledwie klonem istniejącego już w bazie algorytmu. Oryginalne dzieło ma szansę być nagrodzone przyzwoicie, choć trudno tu mówić o uczciwym zysku. A.S.R. wypłaca nagrody motywacyjne, a nie kwotę opartą na obiektywnej wycenie atrakcyjności i użyteczności dzieła.

Oprócz przyznania autorowi Inicjatora, za udostępnienie oryginalnego programu, A.S.R. wypłaca tyle Kredytów, ile wynosi średnia suma, przemnożona przez 200.

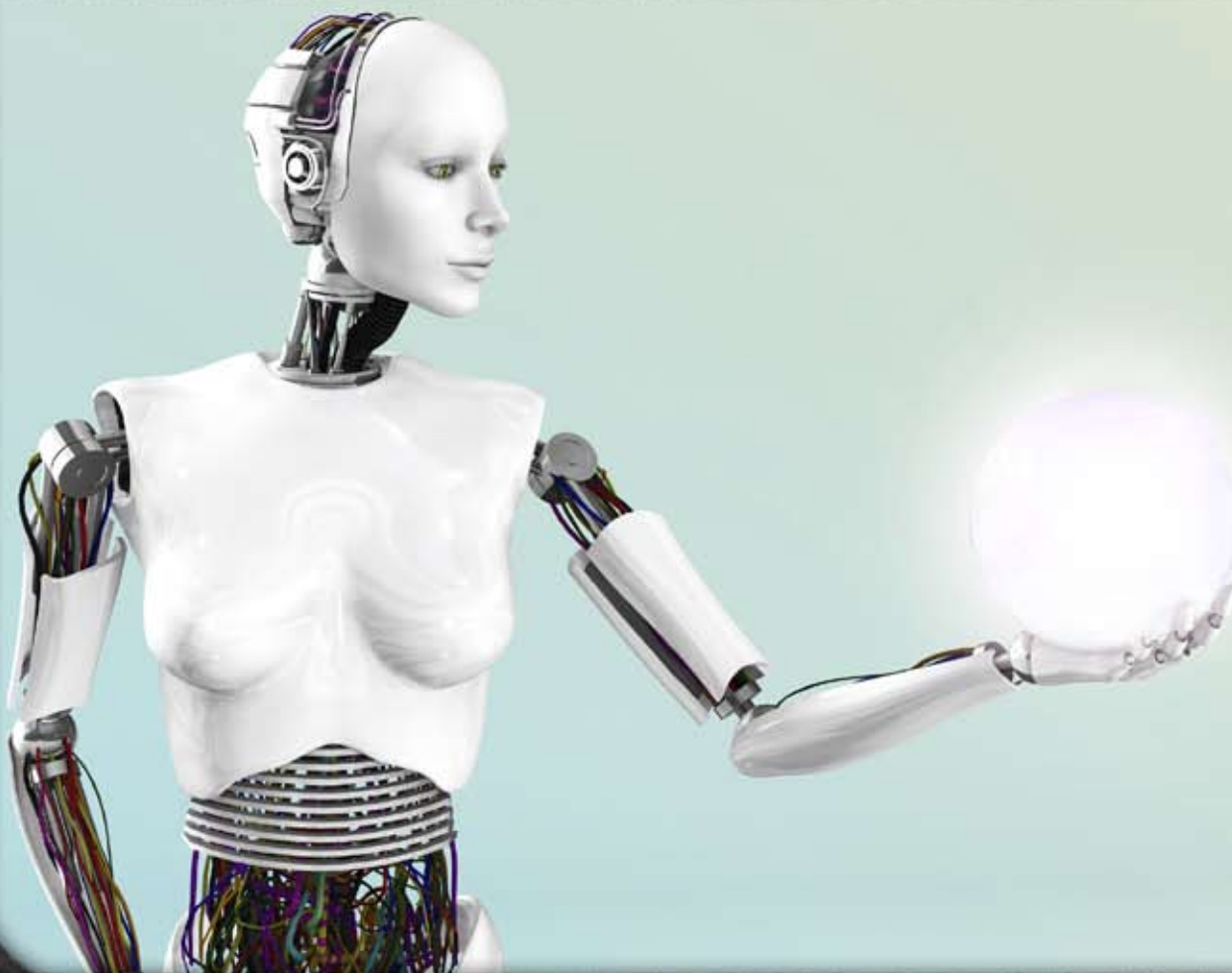
A.S.R. udostępnia w Portalach programy w cenie o połowę niższej od wynagrodzenia autora. Wyjątkiem są

programy typu Wirtualny Teren oraz Wirtualne Wnętrze, które posiadają własny cennik oraz wykonywane są jedynie na zlecenie.

Przykład: Eon stworzył oryginalny program i postanawia przekazać go do systemu. Średnia suma programu wynosiła 12, więc Eon otrzymuje kwotę 2400 Kredytów jednorazowego wynagrodzenia. Program będzie do zakupu w Portalach za cenę około 1200 Kredytów. Jeżeli autor chce jeszcze jeden egzemplarz unikatowego programu, musi ponownie pokryć koszty kompilacji albo zapłacić Kredytami, tak, jakby kupował program w Portalu.

Czas tworzenia programu

Czas tworzenia matrycy programu przez zwykłego użytkownika to średnia suma przemnożona przez 7 godzin. Czas tworzenia przez cybernautę matrycy stabilnej aplikacji to średnia suma przemnożona przez 2 godziny. Czas tworzenia i kompilacji algorytmu przez Dynamiczne Programowanie to zaledwie chwila, ale działanie programu też trwa tylko moment (efekt utrzymuje się nie dłużej niż przez 1 turę cybernauty lub krótko fragment gry).



CYBERNETYKA

DEFINICJA: Cybernetyka to wszelkiego typu skomputeryzowane wszczepy, umieszczane w ludzkim ciele. Ich funkcje są bardzo różne - zastępują organy, kończyny albo wzbogacają działanie całego organizmu.

Dawniej cybernetyka wyłącznie wspierała człowieka. Pomagała mu w normalnym funkcjonowaniu. Była wręcz postrzegana jako istotna dziedzina medycyny. Z czasem wszystko uległo zmianie. Coraz częściej ludzie rezygnowali ze swoich sprawnych organów na rzecz wszczepów, które uważali za lepsze, bardziej atrakcyjne i funkcjonalne. Wbrew pozorom temat nie dotyczył jedynie zawodowych żołnierzy, ale także sportowców, kaskaderów, czy też ambitnych aktorów filmowych, którzy pragnęli nienagannego i futurystycznego wyglądu oraz możliwie najlepszej wydolności.

O ile kiedyś cybernetyka wzbudzała spore kontrowersje wśród moralistów, obecnie traktowana jest jak zwykły element ludzkiej egzystencji i sposób przystosowania do środowiska.

Ocalałych ludzi jest niewielu. Ilość cybernetycznego sprzętu przekracza zapotrzebowanie. Z powodu powszechnych mutacji, chorób i cierpienia, ludzkość coraz chętniej odwraca się od swojej natury, kierując wzrok w stronę tego, co trwałe, pewne i ułatwia przetrwanie. Niektórym cybernetyka wydaje się wręcz niezbędna ze względu na konieczność konfrontacji z morderczymi maszynami systemu DESTRO. Konkurowanie z samoświadomymi robotami także wymaga ponadludzkich możliwości.

Cybernetykę wybierają ci wszyscy, którzy nie chcą całkowicie zrezygnować ze swojej pierwotnej natury i zdecydowanie wolą unikać digitalizacji, zostania cyborgiem.

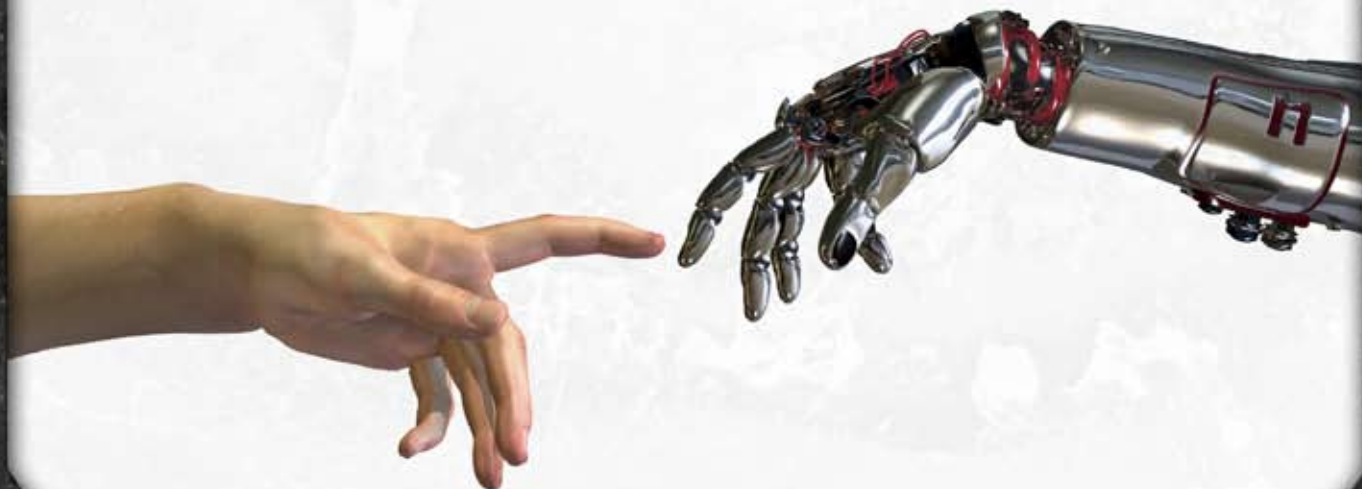
CYBERNETYKA INFORMACJE PODSTAWOWE

Z cybernetyką nieodłącznie związane jest pojęcie Delirium, omówione szeroko w sekcji „Cyberprzestrzeń”.

O ile liczba zgromadzonych Punktów Delirium odpowiada poziomowi szoku, o tyle Limit Delirium wskazuje ogólny poziom równowagi. Jak już wspomniano, pierwotna wartość Limitu zależy od Priorytetu Pamięć bohatera. Z czasem wartość ta ulega zmianie za sprawą kolejnych cybernetycznych wszczepów. Im więcej sprzętu w człowieku, tym mniejszą ma on nad sobą kontrolę i bardziej jest podatny na negatywny wpływ cyberprzestrzeni.

Każda podstawowa Technologia zainstalowana w ciele śmiertelnika obniża Limit Delirium o 1. Technologie dodatkowe również wpływają na umysł człowieka, ale nie aż tak drastycznie. Implanty także zmniejszają Limit Delirium o 1, z wyjątkiem implantów estetycznych.

Przykład: W ostatnich turach walki z bossem, bohater otrzymał Krytyczną Ranę. Gracz opisał ją jako tragiczne trafienie w twarz, które najpewniej poskutkuje trwałą



utrata wzroku. Po zakończeniu przygody, Gracz postanawia, że jego postać wszczepi sobie cybernetyczne oczy. Właściwą Technologią jest oczywiście System sensoryczny. Umieszczenie go skutkuje zmniejszeniem Limitu Delirium o 1. Ponieważ bohater zdobył podczas sesji sporo gotówki, Gracz wykorzystuje ją, aby dodatkowo wbudować do oczu funkcję noktowizora. Technologia Noktowizor jest dodatkiem do Systemu sensorycznego, więc nie zmniejsza Limitu Delirium.

Jak już można wywnioskować z powyższego przykładu, cybernetyka montowana jest w taki sam sposób, jak ma to miejsce w przypadku montażu Technologii w konstrukcji robota. Gracz swobodnie interpretuje opis Technologii, określa dokładny wygląd urządzenia, a także w pewnym zakresie jego funkcjonowanie. Na przykład cybernetyczne oczy (Technologia System sensoryczny), mogą wyglądać dokładnie tak samo, jak zwykle ludzkie gałki oczne albo przypominać wbudowane w czaszkę gogle. Drugie rozwiązanie przypadnie do gustu Graczowi, który ceni sobie oryginalny wygląd swojego bohatera. Sztuczne gałki oczne też nie muszą wyglądać pospolicie. Źrenice mogą zawierać dowolny wzór, czy też na życzenie świecić w ciemności. Zasady, definiowanej przez Gracza, charakterystyki Technologii, umożliwiają personalizację każdego, nawet najdrobniejszego szczegółu!

Cybernetyka, bazująca na Technologjach, nie wymaga żadnych zabiegów poprzedzających. Nie montuje się niczego w rodzaju przetwornika, który przetwarzałby cyfrowe dane na postać czytelną dla ludzkiego mózgu. Takie rozwiązania należą do archaicznych. Obecnie wszystkie wszczepy są wyposażane w samodzielne przetworniki w formie nanorobotów, wędrujących ku odpowiednim obszarom mózgu. Takie maszyny nazywa się neuronobotami i są dla człowieka stosunkowo bezpieczne, pod warunkiem, że nie nagromadzi się ich zbyt wiele. Z chwilą demontażu wszczepu lub jego zniszczenia, neuronoboty automatycznie się dezaktywują, wycofują i rozpuszczają w ciele. W ciągu kilku tygodni stan psychiczny pacjenta wraca do pierwotnego.

Gdy Limit Delirium spadnie do 6, Profil psychologiczny postaci ulega następującym zmianom: o jeden stopień maleje Asertywność, natomiast Agresja wzrasta o jeden poziom.

Gdy Limit Delirium spadnie do 4, Profil psychologiczny postaci ulega następującym zmianom: Empatia oraz Asertywność degradowane są do poziomu Stereotyp (0). Agresja wzrasta do poziomu Abstrakcja (3).

Gdy Limit Delirium zostanie zmniejszony do 2, postać coraz częściej nie jest sobą. Wpada w szal z błahych powodów. Zachowuje się agresywnie i aspołecznie. Cierpi na obojętność emocjonalną. Zaczyna siebie postrzegać jak maszynę, dysponującą ponadprzeciętnymi możliwościami.

Narrator ma prawo, w uzasadnionych fabularnie okolicznościach, zażądać testu Manifestacji woli, dostosowując jego poziom do sytuacji. W przypadku bardzo silnego stresu poziom testu może wynieść nawet 3 lub 4. Jeśli test nie zostanie zdany, należy wykonać rzut kością K6, aby sprawdzić co następuje.

(1, 2) Syndrom czołgu

Bohater odczuwa nagły, bardzo silny przypływ niezdrowej wiary w siebie. Mania wielkości aktywuje się w sposób tak intensywny, że postać czuje się nieśmiertelna, kuloodporna niczym pojazd opancerzony lub czołg. Natychmiast podejmuje ryzykowne działania ofensywne.

(3, 4) Żywy mebel

Postać całkowicie traci kontakt z rzeczywistością. Kompletnie przestaje się przejmować tym, co dzieje się wokół. Zapada się wewnątrznie, głęboko przeżywając wspomnienia z dzieciństwa i dramatyczne momenty z dorosłego życia. Nieruchomieje lub pada na ziemię. Na jej ustach pojawia się piana. Stan katatonicznego odrętwienia trwa 5+K10 minut.

(5) Wstrząsające omamy

Postać rozgląda się dokoła i nie poznaje miejsca, w którym się aktualnie znajduje. Wszystko wydaje się zupełnie inne, niż w rzeczywistości. Ulice są czyste i świeże, a życie toczy się normalnie. Nagle następuje nieznośny huk i oślepiający blask. We wszystko trafia fala uderzeniowa wybuchającej bomby atomowej! Panuje totalny chaos, zgiełk i destrukcja... Po dłuższej chwili postać odzyskuje świadomość, kuląc się ze strachu...

(6) Upojenie cybernetyką

Bohater doświadcza osobliwego przypływu samozadowolenia i niezdrowej satysfakcji z powodu posiadania cybernetycznych wszczepów. Odczuwa kompulsywną potrzebę wzbogacania się o kolejne urządzenia albo wręcz pragnienie całkowitej digitalizacji! Pokusa pozostaje żywa w sercu bohatera jeszcze na długo po tym, jak upojenie mija.

Gdy Limit Delirium zostanie zmniejszony do 0, bohater popada w permanentny obłąd, na stałe tracąc kontakt ze światem. Staje się Zwyrondniałcem lub oddanym członkiem osobliwej sekty. Gracz oddaje Narratorowi Kartę Postaci, chyba że kampania umożliwi prowadzenie obłąkanej postaci.

CYBERNETYKA A OBRAŻENIA

Z chwilą, gdy postać implantuje sobie pierwszy wszczep, Gracz otrzymuje od Narratora Kartę Technologii. Lekceważy Tabelę strat ulokowaną po prawej stronie, skupiając się wyłącznie na liście urządzeń po lewej. Kartkę można nawet złożyć na pół, by zakryć Tabelę, która w tym wypadku jest zbędna.

Prawdopodobieństwo, że trafienie postaci skutkuje uszkodzeniem lub awarią jakiegoś wszczepu, zależy od całkowitej Wytrzymałości wszystkich posiadanych Technologii w sumie.

Przykład: System sensoryczny ma W3, a mechaniczna ręką (Operatywność) ma W4. Do obliczenia szansy uszkodzenia Technologii brana jest pod uwagę suma Wytrzymałości wszystkich wszczepów, czyli 7 (W3 + W4). Istnieje 20% prawdopodobieństwa na uszkodzenie wszczepu.

Wytrzymałość sumaryczna 1, 2, 3

Prawdopodobieństwo trafienia cybernetyki: 10%

Wytrzymałość sumaryczna 4, 5, 6, 7

Prawdopodobieństwo trafienia cybernetyki: 20%

Wytrzymałość sumaryczna 8, 9, 10

Prawdopodobieństwo trafienia cybernetyki: 30%

Wytrzymałość sumaryczna 11, 12, 13

Prawdopodobieństwo trafienia cybernetyki: 40%

Wartość sumaryczna 14, 15, 16

Prawdopodobieństwo trafienia cybernetyki: 50%

Wytrzymałość sumaryczna 17, 18, 19

Prawdopodobieństwo trafienia cybernetyki: 60%

Wytrzymałość sumaryczna 20 lub więcej

Prawdopodobieństwo trafienia cybernetyki: 70%

Przykład: Bohater Gracza zostaje trafiony. Przeciwnik wykonuje rzut K10. Wypada wynik - 2. Szansa trafienia Technologii wynosiła u tej postaci 40%, czyli na kostce dziesięciościennej musiało wypaść 1, 2, 3 lub 4. Następuje uszkodzenie jakiegoś wszczepu!

To, jaka Technologia zostaje trafiona, zależy od Gracza. Bohater obrywa, ale niczym postać z komiksu lub kaskader filmowy jest w stanie wyjść z opresji cało. Gracz samodzielnie wskazuje, która Technologia zostaje uszkodzona, zapisując odpowiednią Ranę na Karcie Postaci oraz skreślając Wytrzymałość jednej Technologii lub rozkładając straty na kilka, jeśli wszystkie są skoncentrowane w jednym miejscu.

Warto zaznaczyć, że adekwatne oraz widowiskowe określanie skutków obrażeń i zniszczeń jest ważnym elementem rozgrywki, który przesądza o Akcie Ustępstwa, wpływającym na liczbę przyznawanych po sesji punktów rozwojowych. Jeżeli Gracz dokona opisu wyraźnie na niekorzyść własnej postaci, Narrator odnotowuje w brudnopisie Akt Ustępstwa (opisany szczegółowo w sekcji „Doświadczenie sprzężone”).

Przykład: Bohater Gracz zostaje trafiony i okazuje się, że uszkodzeniu ulegają jego wszczepy. Oznajmia, że pocisk uderzył w cybernetyczną rękę uszkadzając Technologię Operatywność oraz Implant Zbrojny, czyli wbudowane działko.

Uszkodzenia cybernetyki skutkują obrażeniami, a obrażenia skutkują awarią cybernetyki

Należy pamiętać, że destrukcja wszczepów zawsze przekłada się na obrażenia organizmu, w którym się znajdowały. Rany żywego ciała są pochodnymi szoku oraz zwarć i porażen prądem. Śmiertelnik stanowczo nie jest robotem albo cyborgiem, który może ze zdziwieniem spojrzeć na utraconą kończynę i bez zająknięcia kontynuować walkę. Lekceważenie lokalnych zniszczeń jest przywilejem wyłącznie maszyn. Człowiek jest w pełni świadom strat i ponosi ich bolesne konsekwencje, bo neuronoboty wpływają na pracę jego mózgu. Silny szok psychiczny spowodowany ostrym bólem może zaburzyć pracę neuronobotów i, choć cybernetyka nie została dosłownie trafiona przez pocisk, ulega uszkodzeniu w związku z awarią kontrolujących ją z poziomu maszyn.

Przykład: Gracz rzuca kostkami, by zweryfikować czy trafienie jego bohatera poskutkowało uszkodzeniem cybernetyki. Prawdopodobieństwo wynosi 10%. Gracz wyrzuca 1-kę, więc wszczepy zostały uszkodzone. Bohater posiada tylko cybernetyczne oczy, więc Gracz oznajmia, że pocisk trafia w ciało, ale szok powodowany ostrym bólem, zaburza pracę neuronobotów. W rezultacie oczy pozostają sprawne, choć tracą 1 Wytrzymałości (zadano Ranę Powierzchnową). Wybieg, polegający na przełożeniu szoku na zaburzenie neuronobotów, stosuje się wówczas, gdy bezpośrednie trafienie we wszczep musiałyby poskutkować znacznie poważniejszymi obrażeniami. W niniejszym przykładzie kula musiałaby trafić w oko, więc obrażenia na pewno byłyby gorsze, aniżeli zaledwie otrzymana Rana Powierzchnowa.

Przykład: Bohater zostaje trafiony. Gracz pokrótce omawia skutki trafienia, kończąc opis słowami: „Neuronoboty buzują!”. Tyle wystarczy, by Narrator wiedział, że cybernetyka została trafiona, a Wytrzymałość Technologii, zmniejszona.

Skala zniszczeń Technologii zależy od tego, jaką Ranę otrzymał bohater.

Rana Powierzchnowa niszczy 1W.

Rana Lekka niszczy 2W.

Rana Ciężka niszczy 3W.

Rana Krytyczna niszczy 4W.

Rana Śmiertelna niszczy 5W.



Gracz skreśla tyle pól Wytrzymałości Technologii, ile ich zostało zniszczonych zgodnie z powyższymi wytycznymi. W przypadku całkowitego zniszczenia jakiegoś urządzenia, postać jest oszołomiona krytycznym zwarciem i musi zdać test Przeciżenia o trudności 2. Jeśli nie zda - przez jedną turę nie może podejmować żadnych działań.

Przykład: Bohater Gracza zostaje trafiony w cybernetyczną kończynę, otrzymując 4 obrażenia. Otrzymuje więc Lekką Ranę, zaś Technologia Operatywność traci 2 Wytrzymałości.

W przypadku prowadzonych przez Narratora bohaterów niezależny, procedura trafienia i uszkodzenia cybernetyki jest analogiczna. Postaci opisane w bestiarium posiadają procentowy współczynnik prawdopodobieństwa trafienia cybernetyki. Współczynnik ten ułatwia Narratorowi pracę. Ponadto, Narrator dopasowuje opis do Poziomu Trudności rozgrywki.

Zakup Aktu Ustępstwa bohatera niezależnego

Gracze mogą poprosić, by prowadzący przedstawił korzystny dla nich przebieg wydarzeń w związku z trafieniem bohatera niezależnego. Narrator wycenia prośbę i podaje cenę w Punktach Doświadczenia Sukcesu. Zależnie od sytuacji i Poziomu Trudności gry, cena za ustępstwo wobec Graczy wynosi od 100 do 400 Punktów Doświadczenia Sukcesu, przy czym uczestnicy mogą dokonać zakupu na kredyt. Po zakończeniu sesji i rozdysponowaniu Punktów spłacają dług (każdy po równo lub w dowolnych proporcjach). Kwestia kredytu zostanie szerzej omówiona, lecz w tym miejscu wspomnimy tylko, że nie może on przekroczyć 3000 Punktów Doświadczenia Sukcesu.

Zalecamy, by Narrator koncentrował się na destrukcji tych Technologii, które u postaci niezależnych są ewidentnie najbardziej narażone na straty: mechanicznych kończyn, wbudowanej broni i tym podobnych. Im niższy Poziom Trudności rozgrywki, tym poważniejsze konsekwencje ataków bohaterów Graczy na postaci niezależne.

CO DAJE CYBERNETYKA?

Zazwyczaj odpowiedź jest jednoznaczna - wszczep wzbogaca postać szczegółowo opisanymi funkcjonalnościami... Radar przesyła informacje wprost do mózgu albo emituje dane do cybernetycznych oczu. Noktowizja pozwala spoznać otoczenie wyraźnie nawet w zupełnej ciemności, zaś System zbrojeniowy umożliwia wysunięcie zabójczych ostrzy z nadgarstków... Bywają jednak i takie sytuacje, gdy zasadność wykorzystania cybernetyki budzi pewne zastrzeżenia. Jaki bowiem pożytek z cybernetycznej ręki, skoro w charakterystyce Technologii Operatywność nie są szczegółowo opisane wyjątkowe bonusy lub premie?

Nie sposób przewidzieć absolutnie wszystkich rozwiązań, jakie zapragną wdrożyć Gracze. Narrator powinien kierować się zdrowym rozsądkiem i przywiązywać dużą wagę do szczegółów. Mechaniczna ręka podczas ataku funkcjonuje jako broń o sile 1, ale czy to jedyna korzyść z używania cybernetycznej kończyny? Bynajmniej! Gracz może chwytać rozgrzane do czerwoności obiekty, zanurzać rękę w toksycznej cieczy, wybijać szybę samochodową bez obawy o rany, zamykać w dłoni granat, który ma za moment eksplodować, dokonywać Przeciżenia polegającego na rozbijaniu ścian...

Atutem cybernetyki jest możliwość jej adekwatnego wykorzystania w sposób, który przychodzi Graczowi do głowy. Opisanie wszystkich możliwości mija się z celem. Narrator dostosowuje poziom testów do rodzaju operacji i formy bohatera, w tym do posiadanych przez niego Technologii. Gra fabularna jest grą wyobraźni, dlatego warto samemu wymyślać zastosowania niektórych wszczepów, zamiast odnosić się do schematycznych rozwiązań. Warto, by uczestnicy wyraźnie poczuli swobodę, która odróżnia gry fabularne od komputerowych.

KOSZT INSTALACJI CYBERNETYKI

Koszt zainstalowania cybernetyki jest zawarty w cenie danej Technologii. Asymilacja nowego wszczepu wymaga też spożytkowania pewnej liczby punktów rozwojowych - zagadnienie to zostało omówione w sekcji „Doświadczenie sprzężone”. Wydanie punktów odpowiada wysiłkowi, jaki umysł musi włożyć w przyswojenie sobie nowych funkcjonalności tego, co interpretuje w kategoriach ciała, którym kontroluje.

ZASILANIE CYBERNETYKI

Przed rozpoczęciem jakiegokolwiek cybernetyzacji konieczne jest wszczepienie specjalnego implantu o wymownie brzmiącej nazwie - Gniazdo Bateryjne.

PRZYKŁADOWE IMPLANTY

Odrębnym rodzajem wszczepów są tak zwane implanty, czyli unikatowe rodzaje Technologii, dedykowane dla śmiertelników. Nie ma możliwości umieszczenia ich w ramach konstrukcji robota - nadają się wyłącznie dla postaci mutantów i klonów. Implanty scharakteryzowane są bardziej szczegółowo i konkretnie aniżeli Technologie, toteż przed ich wykorzystaniem należy dobrze zapoznać się z opisem.

Cena implantu zawiera koszty zabiegu chirurgicznego, podczas którego cybernetyka jest umieszczana w ciele pacjenta. Ponieważ wiele tego typu zabiegów wykonują Automatyczne Systemy Implantacji (kapsuły z nanorobotami medycznymi), ceny usług są stosunkowo niskie.

Gniazdo Bateryjne (tzw. implant bateryjny)

Koszt: 1200 Kredytów

Super zaawansowany implant, który buduje w organizmie nanoprzekładniki energetyczne, dostarczające moc do wszystkich wszczepów.

Implant instalowany jest w obrębie pleców - przylega do kręgosłupa i zawiera slot na standardową Baterię Aktywną, zasilającą cybernetykę. Obudowa porasta żywą tkanką, dzięki czemu miejsce slotu nie jest od razu widoczne. Jedynie z bliska dostrzegalne są zarysy implantu - przypominające blizny, boki prostokąta o rozmiarach 15 x 20 centymetrów. W celu wymiany Baterii należy odchylić płat zgrubiałej skóry i wpisać poprawne hasło dostępu, umożliwiające otwarcie slotu.

Zużycie energii waha się w zależności od liczby cybernetycznych wszczepów - przy niewielkich ilościach elektroniki wykorzystywana jest 1 jednostka Energii na kilka dni, przy większej liczbie poważniejszych mechanizmów dawka 1E jest zużywana w ciągu doby albo dwóch.

Implant Cybernautyczny

Koszt: 19.000 Kredytów

Wszczepiany wprost do mózgu nanokomputer, który do obliczeń używa mocy tego organu. Implant modyfikuje percepcję człowieka w taki sposób, że posiadacz spostrzega cyberprzestrzeń bez używania żadnych akcesoriów, jak soczewki lub gogle. Osobę z tym implantem nazywa się cybernautą. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji „Cyberprzestrzeń” oraz opisie Roli cybernauty.

Biokomputer / Modulator genetyczny (tylko dla klonów)

Koszt: brak danych

DNA klonów może być dynamicznie modyfikowane. Modulator genetyczny pozwala na dokonywanie zmian w kodzie DNA przy pomocy woli. Odpowiednie reakcje organizmu są natychmiastowe. Podstawową zaletą zastosowania Biokomputera jest możliwość elastycznego wpływania na potencjał ciała, co umożliwia optymalne dostosowanie do okoliczności. Dostępne funkcje Modulatora genetycznego:

1) Supermotoryka!

Konfrontacja, Parkour, Rzucanie

2) Maksymalizacja percepcyjna!

Spostrzegawczość, Strzelectwo, Pilotaż

3) Automatyzacja!

Informatyka, Inżynieria, Materiały wybuchowe

ZASADA GŁÓWNA: Spotęgowanie wydajności w jednej dziedzinie wiąże się ze stratą w innej. W świetle zasad gry, odejmuje się pewną liczbę punktów od określonego Parametru, by móc je dodać do innego.

BARIERA DOLNA: Wartość żadnego Parametru wskutek modulacji nie może spaść poniżej 3. Jeśli pierwotnie wynosiła 1, 2 lub 3 to dany Parametr nie może być źródłem punktów do modulacji.

BARIERA GÓRNA: Wartość żadnego Parametru wskutek modulacji nie może stać się wyższa niż 7. Jeżeli pierwotnie wynosiła 7 lub więcej, Gracz nie może dodać punktów do danego Parametru.

MECHANIKA: Konieczne jest dokonanie Przeciążenia - każde 2 sukcesy oznaczają możliwość modulacji 1 punktu Parametru.

Przykład: Gracz uzyskał 2 sukcesy podczas dokonywania Przeciążenia. Może odjąć 1 punkt od wybranego Parametru i dodać do innego.

ZAPIS: Gracz zapisuje zmiany Parametrów obok Wartości bazowych, oddzielając Wartość pierwotną od modulowanej ukośnikiem (/). Po prawej stronie zawsze podaje się aktualną Wartość Parametru.

Przykład: Gracz deklaruje wykorzystanie funkcji Supermotoryka, a zatem będzie mógł modyfikować Parametry: Konfrontacja, Parkour i Rzucanie. Wartość jego Przeciążenia to 3 - postanawia rzucić wszystkimi kostkami. Uzyskuje 4 sukcesy i 1 porażkę. W pierwszej kolejności otrzymuje 1 Powierzchną Ranę ponieważ, zgodnie z zasadami Przeciążenia, jedna kostka niepowodzenia oznacza dla żywej istoty jedną taką Ranę. 4 uzyskane sukcesy uprawniają Gracza do odjęcia po jednym punkcie z dwóch Parametrów lub dwóch punktów z jednego Parametru i przydzielenie ich do innego. Gracz decyduje się odjąć po jednym punkcie z Rzucania oraz Parkour i przydzielić je do Konfrontacji. Jest to możliwe pod warunkiem, że Wartość żadnego z obniżanych Parametrów nie spadnie poniżej 3, zaś Wartość podwyższanego Parametru nie wzrośnie powyżej 7.

Przykład: Gracz wybiera Maksymalizację percepcyjną. Przeciążenie jego bohatera wynosi 4. Gracz rzuca czterema kostkami. Uzyskuje kolejno wynik 6, 7, 3, 2. Oznacza to, że zgromadził 4 sukcesy i 2 porażki. Na wstępie otrzymuje Ranę Powierzchną z tytułu dwóch obrażeń za niepowodzenia. Następnie odejmuje punkt od Pilotażu oraz punkt od Spostrzegawczości. Dwa tak pozyskane punkty przydziela do Strzelectwa, co gwarantuje mu lepszą celność podczas walki dystansowej!

Przykład: Gracz wybiera Automatyzację. Parametr Przeciążenie jego postaci wynosi 4. Gracz postanawia rzucić tylko trzema kostkami. Uzyskuje 6 sukcesów.

Chce odjąć 3 punkty od Materiałów wybuchowych, ale nie jest to możliwe, ponieważ ma ten Parametr na poziomie 4. Odjęcie trzech punktów poskutkowało złamaniem zasady, która mówi o tym, że żaden Parametr nie może być pomniejszony wskutek modulacji do wartości mniejszej niż 3. Wobec tego Gracz decyduje się odjąć dwa punkty od Informatyki i jeden punkt od Materiałów wybuchowych. Pozyskane punkty przydziela do Inżynierii.

Ewentualne przywracanie Parametrów do poziomu bazowego odbywa się w identyczny sposób, czyli poprzez kolejne modulacje. W praktyce oznacza to, że wiele klonów cierpi na chorobę, określaną jako destabilizacja genetyczna. Wpływ Modulatora jest tak silny, że nawet ostrożne jednostki, które ograniczają się do minimalnych zmian, po pewnym czasie przejawiają objawy rozregulowania.

Proces tak zwanej stabilizacji DNA, odbywający się w specjalnej kapsule utrwalającej, jest dostępny w placówkach Scjentologów i kosztuje 1000 K. Efektem jest przywrócenie wszystkich Parametrów do wartości bazowych.

SKUTKI UBOCZNE: Objawy destabilizacji genetycznej losowane są zawsze, gdy klon w ciągu jednej doby wskutek modulacji otrzyma 4 Rany (Powierzchnowe lub poważniejsze).

Aby sprawdzić co następuje, należy wykonać rzut 1k10 i sprawdzić rezultat:

- 1, 2, 3 **Zwyrodniałe natrętne myśli**
- 4 **Ataki odrętwienia**
- 5 **Nagłe ataki lęku**
- 6 **Omamy wzrokowe**
- 7 **Depresja i myśli samobójcze**
- 8 **Stany maniakalne**
- 9 **Omamy słuchowe**
- 10 **Urojenia (dodatkowa lista)**

Lista urojeń (rzut 1k6):

1,2,3 Urojenia ksobne (dopatrywanie się związku między neutralnymi faktami i wydarzeniami, a osobą chorego);
3,4,6 Urojenia oddziaływania (zewnętrznego wpływu na chorego, jego ciało, psychikę, myśli... lub przeciwnie - wpływu chorego na jego otoczenie, psychikę i myśli innych ludzi).

Narrator ma prawo wywołać u postaci gracza każdą z dolegliwości w skrajnej formie raz podczas sesji, a na Wysokim Poziomie Trudności - dwa razy. Dolegliwości mogą wystąpić natychmiast po wykonaniu rzutu albo zostać odwołane w czasie.

Odgrywaniem objawów destabilizacji zajmuje się Gracz osobiście, dzięki czemu zyskuje szansę otrzymania

większej liczby Punktów Doświadczenia Sukcesu w związku z adekwatnym odgrywaniem Monologu. Jeśli Gracz postępuje zbyt asekurancko, Narrator drastycznie uwzględni to po sesji, podczas określania klasy Aktu Ustępstwa.

Działanie Biokomputera jest kontrowersyjne, więc tym bardziej trzeba pamiętać o skutkach ubocznych, które balansują grę. Lekceważenie tego aspektu daje klonom nadmierną przewagę.

Istnieje lek usuwający skutki uboczne modulacji. Jest to stabilizator Lynotrygin, sprzedawany w jednorazowych strzykawkach ciśnieniowych. Użycie pojedynczej dawki leku pozwala na usunięcie jednego z wylosowanych objawów. Cena leku wynosi 2000 K. Dostępność: 40%.

Atypowe trzewia i szkielet

Wnętrznosci oraz szkielet posiadacza tego bioimplantu różnią się od występujących w ciele zwykłego człowieka. Organizm zyskuje niezwykle właściwości.

1) Dwa serca

Koszt: 1500 Kredytów

Umożliwiają lekceważenie 1 porażki w teście Przeciężenia, ale nie częściej niż 3 razy na dobę.

2) Powiększona wątroba

Koszt: 2000 Kredytów

Postać jest znacznie odporniejsza na spożywane substancje o negatywnym oddziaływaniu na organizm. Lepiej znosi skutki uboczne działania alkoholu. Z większą łatwością jest w stanie oprzeć się niepożądanym efektom trucizn, przeterminowanej żywności. W sprawdzających odporność testach Parametru Przeciężenia (ale nie w testach dokonywania Przeciężenia), Gracz przeprowadza upgrade 2 kostek.

3) Skrzela

Koszt: 3000 Kredytów

Pozwalają oddychać pod wodą.

4) Stawy skoczne

Koszt: 2500 Kredytów

Mięśnie, stawy i kości kończyn zostają mocno zmodyfikowane i wzmocnione specjalnymi implantami. W rezultacie posiadacz jest w stanie wykonywać nieprawdopodobnie dalekie i wysokie skoki. Zasięg skoku w dal z rozbiegu to około 15 metrów, a skoku wzwyż 5 metrów. Dodatkowo możliwe jest dokonanie Przeciężenia podczas testów Parkour, a każdy uzyskany sukces zwiększa odległości skoków o 1 metr! Przy skokach z miejsca, odległości są o połowę mniejsze.

5) Całościowy upgrade organizmu

Koszt: 3500 Kredytów

Przeważająca większość organów wewnętrznych zostaje zmodyfikowana przy pomocy przyjmowanych doustnie

kapsulek zawierających specjalne nanorobotów medycznych. Roboty integrują się z tkanką i kośćmi, powodując znaczne ich wzmocnienie. Zwiększeniu ulega limit Ran Powierzchnowych oraz Ran Lekkich o 1. W tym celu dorysowuje się długopisem jeden kwadrat obok nazw tych Ran na Karcie Postaci.

Implanty funkcjonalne

Występują bardzo różne implanty tego typu jednak ze względu na swój potencjał kilka z nich cieszy się największą popularnością. Oto one:

1) Schematyzator zachowań

Koszt: brak danych

Każdy klon posiada ten rodzaj implantu wszczepiony w mózg w sposób uniemożliwiający usunięcie bez usmierzenia nosiciela. W wielu przypadkach - ze względu na permanentne lub tymczasowe opanowanie klona przez Hiperistotę - implanty zostają przeprogramowane lub uszkodzone tak, że w efekcie klon zyskuje pełną autonomię. Schematyzator zachowań jest niezwykle trudno dostępny oraz uznawany za zakazaną Technologię. Występuje niemal wyłącznie u klonów, choć podobno niektóre organizacje prowadzą badania nad wykorzystaniem Schematyzatora do własnych celów.

2) Biokroplówka

Koszt: 1000 Kredytów

Biokroplówka to wszyty w ciało zbiornik na środki stymulujące. Umożliwia natychmiastowe podanie uprzednio wprowadzonej substancji. Biokroplówka może pomieścić 4 różne biostymulanty. Działanie Biokroplówki jest sprzężone z wolą posiadacza, więc może być aktywowana w dowolnym momencie, aczkolwiek w ciągu 1 tury można podać co najwyżej 1 biostymulant.

3) Nanotechnologiczny chirurg

Koszt: 1500 Kredytów

Wysoce zaawansowany implant wraz z nanorobotami medycznymi zdolnymi do przemieszczania się po organizmie w celu przeprowadzania zabiegów leczniczych. Umożliwia upgrade 1 kostki podczas testów Medycyny związanych z leczeniem, ale nie w testach Pierwszej pomocy (upgrade kostki może przeprowadzić lekarz, operujący chorego oraz pacjent, który leczy się samodzielnie).

4) Generator przemiany (dla klonów)

Koszt: 1200 Kredytów

Implant, powodujący że klon upodabnia się w pewnym stopniu do zwykłego człowieka. W szczególności normalnie odrastają mu włosy, a mężczyźni mają zwykły zarost.

5) Podskórny wykrywacz ruchu

Koszt: 1200 Kredytów

Małe urządzenie wyposażone w bardzo cienki wyświetlacz, który ilustruje, w postaci migoczących i przemieszczających się kropek, ruchome obiekty w zasięgu 100 metrów od posiadacza.

6) Cyberskóra

Koszt: 6000 Kredytów

Cybernetyczna powłoka idealnie przylegająca do prawdziwej skóry użytkownika. Potrafi zmieniać kolor (upgrade 1 kostki Konspiracji w testach ukrywania się), a także w pewnym stopniu pełni funkcję ochronną (Pancerze +1/+1).

Implanty estetyczne

Zwłaszcza w czasach wszechobecnych mutacji, implanty estetyczne wiodą prym na rynku usług cybernetycznych. W odróżnieniu od pozostałych wszczepów, implanty estetyczne nie wymagają długotrwałego przyswajania, toteż ich instalacja nie wiąże się z koniecznością wykorzystania punktów rozwojowych. Wystarczy samo pokrycie kosztów implantu.

1) Wideomaska

Koszt: 1300 Kredytów

Koszt: 1600 Kredytów (maska przezroczysta)

Specjalna, częściowo elastyczna maska, która całkowicie przesłania oblicze. Wszczepiana jest w ciało pozbawione uprzednio skóry. Jest zintegrowana z mięśniami twarzy oraz, dzięki neuronobotom, z mózgiem użytkownika. Wideomaska jest formą wyświetlacza, na którym może pojawiać się obraz dowolnie zaprogramowanego wizerunku - w tym również po prostu poprawionego wyglądu postaci. Częściej jednak na masce prezentowane są wizerunki różnych bestii, uduchowione czaszki, pyski zwierząt, hipnotyzujące fraktale. Maska może być także woliwytownie wyłączona, a wówczas staje się zupełnie zwyczajną osłoną twarzy, tyle że na stałe przylegającym do głowy. Niektóre wersje wideomasek są przezroczyste i ukazują animacje na tle przerażającej twarzy, wyglądającej na obdartą ze skóry.

2) NanoPeruka

Koszt: 1200 Kredytów

Cybernetyczne włosy, które zastępują naturalne. W odróżnieniu od zwykłych, mogą swobodnie zmieniać swój kolor, włączając w to nawet skomplikowane, wielobarwne kompozycje. Tym co najsilniej pociąga, jest możliwość automatycznego układania się włosów w dowolną fryzurę. Wszystkie mogą na przykład nagle stanąć dęba i zmienić kolor na czerwony! NanoPeruka jest sterowana za pomocą woli. Odpowiednie efekty można obserwować w lustrze. Implant czyni wszystko,



co może, by sprostać oczekiwaniom posiadacza. Cyberfryzury były dawniej bardzo chętnie używane przede wszystkim przez artystów estradowych, ale z czasem stały się popularne także wśród zwykłych śmiertelników. Obecnie kojarzą się raczej negatywnie, ponieważ bardzo często są znakiem rozpoznawczym gangów.

3) CyberTatuaż

Koszt: 700 Kredytów,

1500 Kredytów za tatuaż animowany

CyberTatutaże wykonywane są przez specjalistów, którzy posiadają odpowiedni sprzęt do wstrzykiwania pod skórę nanorobotów emitujących światło. Jeżeli umieści się kilka ilustracji obok siebie, to można nawet stworzyć tatuaż animowany - gdy jedne roboty gasną, następne się zapalają, co daje wrażenie ruchu. W przeszłości organizowano pokazy, na które przychodziły tłumy fanów tatuażu. Obecnie takich imprez już nie ma, ale wciąż wielu jest nosicieli tych prywatnych dzieł sztuki, jak je dawniej nazywano.

4) Ciekła METALKREW

Koszt: 2300 Kredytów

Cześć krwi zostaje pobrana, a w jej miejsce wstrzykuje się nanoroboty estetyczne. Boty płyną w żyłach, nadając im szczególny wygląd autostrad dla lśniącego metalicznym blaskiem drobin aluminium.

5) Wyświetlacz podskórny „Wideotkanka”

Koszt: 1500 Kredytów

Koszt Konektora: 1200 Kredytów

Super-cienki wyświetlacz elastyczny implantowany pod skórę. Ekran ma zwykle wielkość prostokąta o proporcjach 16:9. Najczęściej umiejscawia się go na dłoni lub przedramieniu, aczkolwiek najwięksi implantoholicy wszczepiali sobie wyświetlacz na czole!

Tuż obok ekranu znajduje się niewielkie znamię, wyglądające jak pieprzyk. W istocie jest to cyberłącze, pozwalające na odbiór danych ze standardowego odtwarzacza wideo.

Sam wyświetlacz ma pamięć, umożliwiającą przechowanie kilku statycznych obrazów. Umieszczenie w ciele specjalnego urządzenia o nazwie Konektor, umożliwiło odbieranie najświeższych informacji, najnowszych teledysków i programów rozrywkowych. W niektórych zamieszkałych sektorach na ograniczonym zasięgu nadal działają nadajniki, ale liczba emitowanych materiałów jest dość mała, więc często się powtarzają.

6) Wyświetlacz podskórny „Wideotkanka”

Koszt: 1500 Kredytów

Koszt Konektora: 1200 Kredytów

Super-cienki wyświetlacz elastyczny implantowany pod skórę. Ekran ma zwykle wielkość prostokąta o proporcjach 16:9. Najczęściej umiejscawia się go na dłoni lub przedramieniu, aczkolwiek najwięksi implantoholicy wszczepiali sobie wyświetlacz na czole! Tuż obok ekranu znajduje się niewielkie znamię, wyglądające jak pieprzyk. W istocie jest to cyberłącze, pozwalające na odbiór danych ze standardowego odtwarzacza wideo. Sam wyświetlacz ma pamięć, umożliwiającą przechowanie kilku statycznych obrazów. Umieszczenie w ciele specjalnego urządzenia o nazwie Konektor, umożliwiło odbieranie najświeższych informacji, najnowszych teledysków i programów rozrywkowych. W niektórych zamieszkałych sektorach na ograniczonym zasięgu nadal działają nadajniki, ale liczba emitowanych materiałów jest dość mała, więc często się powtarzają.



MIEJSCE AKCJI

BLUE ENTROPIA

Akcja rozgrywa się w mieście-molochu o nazwie Blue Entropia. Taką nazwę uchwalono ze względu na nieprzerwany, dynamiczny rozwój oraz wyjątkowo natężoną cyberprzestrzeń.

Gigantyczne miasto zajmuje powierzchnię 4200 kilometrów kwadratowych, a w szczytowym momencie miało 32 miliony mieszkańców. Nie są dostępne dokładne dane na temat tego, ile osób żyje w nim obecnie. Niemniej, biorąc pod uwagę fakt, że wskutek mutacji umierało średnio 8 na 10 ludzi, liczba ta nie przekracza zapewne 8 milionów, wliczając w to klony. Ponadto, na terenie miasta egzystuje też kilka milionów samoświadomych maszyn.

Blue Entropia składa się z 41 dzielnic, które z czasem mocno się wyodrębniły, stając tak zwanymi sektorami. Każdy sektor posiada odrębną sieć awaryjnego zasilania - kilka do kilkunastu sprawnych Węzłów Energetycznych, zapewniających dostawę prądu.

Aktualnie znaczna część aglomeracji patrolowana jest przez system DESTRO, czyli maszyny realizujące plan holokaustu ludzi i samoświadomych robotów. DESTRO jest mobilny i stale przemieszcza się w poszukiwaniu swoich celów. System nie posiada dostatecznych sił, aby bez przerwy kontrolować wszystkie obszary, więc część ludności prowadzi nomadyczny tryb życia, wciąż zmieniając swoje położenie, by uniknąć morderczych robotów.

Pomimo niszczycielskiej działalności wzrastającego systemu DESTRO, dwanaście sektorów określa się mianem zamieszkałych. Tereny te ulokowane są w północnej części miasta. Te spośród nich, które oddalone są najbardziej na północ, stanowią mocno cywilizowane i ufortyfikowane obszary, w których ludność wiedzie stosunkowo uporządkowane życie.

DESTRO nie jest w stanie przedrzeć się przez linię sektorów położonych poniżej, ale walki trwają tam niemal każdego dnia. Maszyny są coraz niebezpieczniejsze. Przynajmniej jedna ulica tygodniowo przestaje być własnością ocalałych, a wchodzi we władanie Destruktorów.

Spora część ludności jest rozszana po całym mieście i w taki lub inny sposób ukrywa się przed morderczymi maszynami, jednocześnie z trudem znosząc wewnętrzne spory. Z całego miasta do 12-stu dzielnic nadsyła się wieści o innych zamieszkałych sektorach, ale brakuje środków, aby wysłać tam wsparcie.

Łączność pomiędzy oddalonymi sektorami jest zerwana. System DESTRO i wygenerowane przez niego wirusy zakłócają cyberprzestrzeń, blokując wszelkie połączenia i całkowicie uniemożliwiając przesyłanie jakichkolwiek informacji. Nie ma możliwości kontaktu telefonicznego, przez sieć, poprzez satelitę, ani za pośrednictwem radia. Sytuacja ta pogłębia wszechobecny izolacjonizm i tworzenie zamkniętych społeczności, trawionych przez wewnętrzne patologie i niesnaski.

KRAJOBRAZ MIASTA

Blue Entropia wygląda jak stolica po wojnie domowej, trudnym czasie anarchii i okresie potwornej epidemii. Od pewnego momentu nikt nie grzebał zmarłych, więc ludzkie szczątki napotyka się na każdym kroku. Liczne pożary pozostawiły na rozległych obszarach tylko osmolone ściany i sterty stłuczonego szkła. W innych miejscach wciąż jeszcze buchają płomienie, które zdają się dogasać wraz z nadzieją na przywrócenie porządku. Przynajmniej raz na kilka tygodni następuje zawalenie jednego z wielu strzelistych biurowców, których konstrukcje nie wytrzymują pod naporem trwających walk, pożarów, a nawet katastrof, powodowanych przez maszyny, mające Syndrom Dysfunkcji!

Paradoksalnie spora część miasta nadal ma zasilanie, a to między innymi za sprawą działania potężnych Hiperistot, które opanowały całe elektrownie i odsyłają część prądu w celu zapewnienia sobie wpływów w regionie. Niemniej z powodu działań maszyn systemu DESTRO, w dostawach energii występują czasem długie przerwy, a w obrębie niektórych lokacji zasilanie jest całkowicie odcięte. Nie zmienia to faktu, że stosunkowo często natrafia się na skrzyżowania, na których nie ma wprawdzie absolutnie żadnego ruchu, ale sygnalizacja świetlna działa nienagannie. Porzucone na ulicy samochody wyglądają jeszcze bardziej przygnębiająco, gdy stojący przed nimi reflektor wskazuje zielone światło, a na jezdni i tak panuje kompletny bezruch.

Nie brakuje też miejsc, które przypominają miasto nad ranem - wszędzie jest pusto, lecz neony i szyldy wciąż świecą jaskrawym blaskiem, zachęcając do odwiedzenia opustoszałych barów, restauracji i klubów. Niektóre dzielnice wyglądają jak porzucone w pośpiechu, ponieważ zostały ewakuowane przez lokalne władze z powodów epidemiologicznych lub wojskowych.

Charakterystycznym elementem miejskiego krajobrazu są w pełni autonomiczne źródła zasilania - tak zwane Węzły Energetyczne, czyli bunkry z zasilaniem awaryjnym, przygotowane przez jedną z korporacji na wypadek wojny domowej. Wokół tych lokacji nieprzerwanie trwają walki, ponieważ energia potrzebna jest zarówno śmiertelnikom, jak i maszynom.

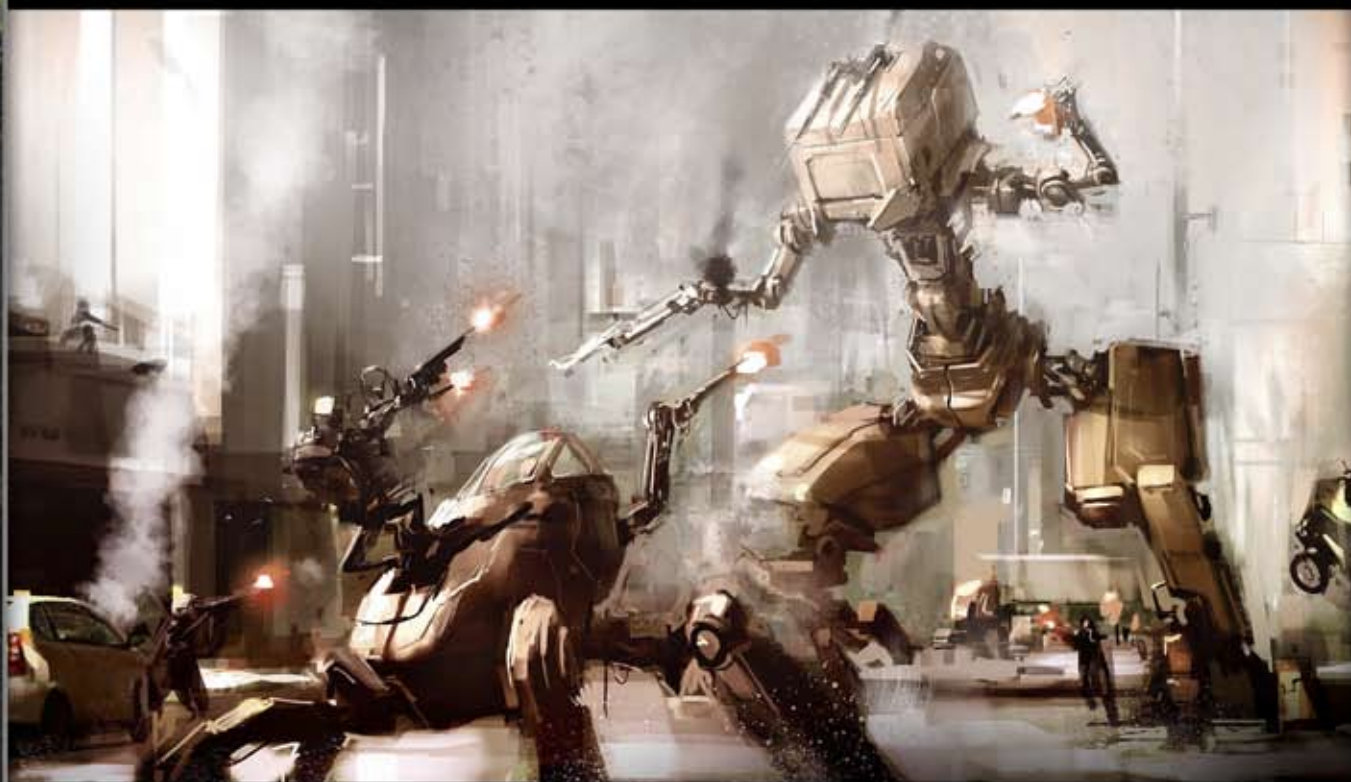
Wolni Ludzie i współpracujące z nimi samoświadome roboty fortyfikują Węzły, aby zapewnić sobie stały dostęp do zasilania. Tymczasem DESTRO, oddziały samozwańczych przywódców, rzesze anarchistów i małe grupy społeczne nieprzerwanie toczą bój o niezagospodarowane Węzły Energetyczne.

Stały ruch jest też w pobliżu Węzłów Inżynieryjnych, czyli bunkrów z super zaawansowanymi systemami recyklingu i naprawy. To tam ludzie szukają sprzętu i amunicji, roboty dokonują renowacji i przebudowy.

W wielu miejscach w Blue Entropii panuje chaos jak na polu walki. Cały czas słychać w oddali odgłosy wystrzałów i eksplozji. Wiatr często przywiewa smród spalin, zgnilizny i rozkładających się zwłok. Zewsząd nadciągają ranni lub schorowani, z nadzieją, że w północnych sektorach znajdą bezpieczne schronienie.

Cyberprzestrzeń jest w sporej części zawirusowana, więc Wirtualne Tereny miejscami są mocno niestabilne i zakłócone. Po sieci wędrują potężne, autonomiczne wirusy stworzone przez DESTRO w celu niszczenia ludzkiej cywilizacji.

Mordercze maszyny, niczym drapieżniki, polują na ludzi, siejąc śmierć i zniszczenie. Czasem oszczędzają i śledzą jednostki, by namierzyć większe grupy. Mimo to, miasto pozostaje najlepszym schronieniem, źródłem zasobów i żywności. Poza granicami aglomeracji szaleją tornada, niebezpieczne burze i brakuje kryjówek przed opadami silnie toksycznego deszczu. Ponadto, wieści głoszą, że przez pustkowia wędrują olbrzymie roboty o ekscentrycznych konstrukcjach. Maszyny te trzymają się na dystans od miasta, rzekomo ze względu na Hiperistoty i DESTRO, ale tak naprawdę nikt nie zna ich priorytetów. Niezrozumiałe i enigmatyczne, wydają się równie niebezpieczne, jak zło, grasujące na ulicach miasta.



Wprawdzie niektórzy mówią o ludziach pustyni, żyjących na gigantycznych, mobilnych platformach, ale mało kto wierzy w te opowieści. Dla przeważającej większości dysputy na temat tego, co dzieje się poza Blue Entropia, są kompletnie pozbawione sensu. Walka o przetrwanie i utrzymanie pozycji jest na tyle absorbująca, że mało kto choćby rozważa wyprawę poza miasto. Zwłaszcza, że znane źródła kluczowych zasobów znajdują się właśnie na terenie aglomeracji.

Dużym problemem jest brak części zamiennych i sprawnego sprzętu. Większość urządzeń, które napotyka się na ulicach miasta, to wraki uszkodzone lub splądrowane przez samoświadome maszyny, zbieraczy technologii albo wszechobecne i wyjątkowo natrętne boty szabrownicze systemu DESTRO, nazywane potocznie hienami. Oprócz nich, części wymontowują też chmary miniaturowych robotów, które docierają nawet do bardzo trudno dostępnych miejsc. Odnalezienie sprawnej i użytecznej elektroniki stanowi zatem naprawdę duże wyzwanie!

Poczucie beznadziei i zagrożenia jest przytłaczające niezależnie od miejsca, w którym się przebywa. Paralizujący strach towarzyszy nawet ludziom żyjącym w 12-stu sektorach. Bezpiecznie jest tylko w najlepiej strzeżonych segmentach, będących we władaniu potężnych organizacji. Reszta miasta jest jak otwarta klatka piersiowa wynaturzonego mutanta - jej mieszkańcy to robactwo lub co najwyżej larwy, z których i tak wkrótce wykluje się coś paskudnego.

Lepiej zachowane lokacje, znajdujące się poza zamieszkałymi obszarami, są siedliskiem anarchistów, którzy przygotowują zasadzki na naiwnych poszukiwaczy sprzętu, leków i broni. W ciemnych uliczkach napotyka się skrzywionych psychicznie kanibali, zdesperowanych narkomanów i innych degeneratów. Stale trzeba się liczyć z prawdopodobieństwem ataku ze strony odczłowieczonych mutantów, gangów lub dziwnych grup robotów. Ogromnym zagrożeniem są także osobliwe stworzenia, powołane do życia przez korporacje w trakcie eksperymentów genetycznych. Bestie te bywają równie inteligentne jak ludzie, choć większość pod względem zachowania przypomina wygłodniałe zwierzęta.

Opustoszałe na pozór obszary patrolowane są przez czujnych skautów systemu DESTRO, którzy potrafią przywołać, pojawiające się w ciągu kilku minut, oddziały Mechanicznych Morderców. Niszczycielskie maszyny spotyka się wszędzie, ponieważ DESTRO konstruuje roboty, które mogą bytować i skutecznie walczyć w zróżnicowanych warunkach.

W niektórych sektorach ulice wciąż jeszcze przemierzają specjalnie do tego celu zaprogramowane oddziały klonów oraz towarzyszące im roboty policyjne. Jednostki te zachowują się tak, jakby nadal trwał stan wojenny i od

jego wprowadzenia nic się nie zmieniło. Lekceważą oczywisty chaos i ewakuację władz. Wykonują swoje rozkazy w sposób tak staranny, jakby zwierzchnicy obserwowali ich poczynania osobiście. Pilnują okolic Banków Dusz i - w miarę możliwości - innych ważnych obiektów, należących do korporacji.

PRZYPADKOWE SPOTKANIA

Narrator może zdać się na kostki, zamiast samemu ustalać z jakimi przeciwnikami mają skonfrontować się bohaterowie Graczy. Należy wykonać rzut 1K10, a następnie sprawdzić wynik na liście.

- 1 Zwyrodnialcy
- 2 Cyberdewianci
- 3 Oddział zwiadowczy klonów
- 4 Łowcy sprzętu, bandyci, gangsterzy
- 5 Bestialscy mutanci
- 6 Mordercze maszyny systemu DESTRO
- 7 Eksperymenty genetyczne
- 8 Sekta Bezsennych
- 9 System lub robot z Syndromem Dysfunkcji
- 10 Zmutowane zwierzęta

WARUNKI POGODOWE

Ze względu na katastrofalne skażenie środowiska, pogoda jest bardzo zmienna, a niekiedy bywa wręcz śmiertelnie niebezpieczna. Po opadach toksycznego deszczu w powietrzu unosi się specyficzny odór chemikaliów. W trakcie ulewy konieczne jest ukrywanie się przed deszczem, który może spowodować rany podobne do oparzeń lub zintensyfikować objawy mutacji. Nawet syntetycy unikają wówczas przebywania pod gołym niebem, ponieważ toksyczna ciecz potrafi przedrzeć się przez uszczelnienia i spowodować zwarcie (1k6 obrażeń, modyfikowanych przez Panczer).

Zdarza się, że przez miasto przetacza się silna, niezwykła burza. Chmury kłębią się w szaleńczym tempie i przybierają czarno-krwawą barwę. Niebo staje się niemal tak ciemne, jak nocą. Rozświetlają je purpurowe, półkuliste błyskawice, które ze względu na kolor i nietypowy kształt nazywane są orchideami śmierci. Wyładowania elektryczne, niczym lawina, staczają się na ziemię sięjąc zniszczenie. Jednocześnie, w niezrozumiały sposób aktywizują egzystujące w rozbitych Kopułach Flory roślinne nanoroboty, które zdają się w tym czasie mnożyć!

PODRÓŻOWANIE I ŚRODKI TRANSPORTU

Przemieszczanie się ulicami miasta jest bardzo utrudnione, ponieważ wiele porzuconych aut stoi na ulicach, tarasując drogę. Wprawdzie chodniki są opustoszałe, ale i tak ich szerokość zazwyczaj uniemożliwia przejazd czymś większym niż motocykl.

Manewrowanie między przeszkodami do łatwych nie należy, a systemy automatycznego pilota prawie zawsze w takich sytuacjach zawodzą. Z tego względu wyjątkowo cenna stała się umiejętność manualnego prowadzenia pojazdów.

Równie wartościowe są talenty inżynieryjne, które pozwalają przystosować transport do obecnych warunków. Chodzi głównie o odpowiednie stuningowanie silnika, zamocowanie opancerzonych zderzaków oraz dostosowanie zawieszenia do jazdy po wertepach. Znaczny procent użytkowanych aut to pojazdy specjalnie zmodernizowane. Niełatwo jest znaleźć samochód, który nadaje się do takiego tuningu. Wynika to z ogólnego braku aut na chodzie, ze względu na aktywność Botów Szabrowniczych i Energopijaw, demontujących ważne podzespoły i wydobywających energię z Baterii Aktywnych. Poza tym, pojazdy z mocnymi silnikami nie należały do popularnych, bo nie były ekonomiczne. Rzadko spotyka się szybkie auta, ponieważ zakorkowane miasto nie dawało możliwości rozwijania większych prędkości.

PRZYKŁADOWE POJAZDY

5 drzwiowy sedan, opony bezdętkowe, zasilany Baterią Aktywną, Pancierz: 1/1, cena: 8300 K

5 drzwiowy sedan, opony bezdętkowe, zasilany Baterią Aktywną, Pancierz: 3/2, cena: 9800 K

5 drzwiowy sedan, ekstrawagancki, opony bezdętkowe, zasilany Baterią Aktywną, Pancierz: 1/1, cena: 14300 K

Furgonetka, obskurna, opony bezdętkowe, zasilana Baterią Aktywną, Pancierz: 2/1, cena: 10300 K

Pojazd latający, Technologia Dysze odrzutowe x2, 5 drzwiowy sedan, zasilany Baterią Aktywną, Pancierz: 3/2, cena: 13000 K

Pojazd latający, furgonetka, obskurna, Technologia Dysze odrzutowe x2, zasilana Baterią Aktywną, Pancierz: 2/1, cena: 13500 K

TRANSPORT POWIETRZNY

Operatorzy pojazdów wektorowych nie mają przeszkód na swej drodze, ale zagrożenie stwarzają przeróżne maszyny latające, które polują na Technologię lub po prostu dążą do strącenia statku i unicestwienia pasażerów. Uskrzydłone Boty Szabrownicze, przypominające olbrzymie insekty, namierzają każdy obiekt latający i natychmiast atakują. Statystycznie istnieje 20% szans, że podczas podróży na odcinku kilku kilometrów, pojawią



szabrownicze Destruktory. Jest też 10% prawdopodobieństwa, że pojazd zostanie zaatakowany przez jakiś gang, który zmusi załogę do lądowania, po czym wyrznie pasażerów i przejmie maszynę oraz ładunek.

Łatwo sobie wyobrazić, że w tak trudnych warunkach niemal każda używana maszyna wygląda jak pojazd opancerzony przystosowany do walki na wojennym froncie. W rzeczy samej nierzadko montowane są zewnętrzne elementy uzbrojenia, jak chociażby działka plazmowe. Uzbrajani po zęby są także członkowie eskorty, którzy mają na wyposażeniu ciężkie karabiny, a czasem też podręczną wyrzutnię rakiet...

Podróżowanie bez odpowiedniego zabezpieczenia jest bardzo ryzykowne. Transportem zajmują się wyłącznie profesjonaliści, którzy oferują swoje usługi w zamian za pokaźne wynagrodzenie, lekarstwa lub biostymulanty.

TRANSPORT PUBLICZNY

Niektóre systemy komunikacji miejskiej wciąż są aktywne, ale ze względu na liczne awarie mogą być używane tylko w ramach ręcznego sterowania. Sieci kolejki miejskiej, metra oraz autobusów bywają wykorzystywane w bardzo ograniczonym zakresie nie tylko z powodu problemów technicznych, ale też zagrożenia ze strony maszyn DESTRO, anarchistów i grup przestępczych.

Podobnie jak transport indywidualny, tak i przemieszczanie się środkami transportu publicznego wymaga solidnych przygotowań. Najlepiej przystosowane do obecnych warunków są airbusy, czyli autobusy o napędzie wektorowym. Pojazdy te dobrze nadają się do opancerzenia i fortyfikacji, i głównie dlatego są używane w zamieszkałych sektorach. Przejazd kosztuje 20 Kredytów jako zwykły pasażer albo 50 Kredytów jako tak zwany pasażer priorytetowy, którego ochrona jest najważniejsza w razie ataku. Pasażerowie priorytetowi otrzymują specjalną przypinkę lub opaskę, która powiadamia ochronę o ich statusie.

Na obrzeżach zamieszkałych sektorów airbusy spotyka się sporadycznie. Mało kto w mocno zagrożonych obszarach inwestuje w tuning transportu wektorowego. Strącenie nawet dobrze opancerzonego pojazdu powietrznego jest nieporównywalnie prostsze od pokonania pojazdów naziemnych. Ceny transportu airbusem w takich okolicach mogą być o 300 - 400% wyższe.

Popularną formą transportu publicznego jest kolej miejska. Każdy pociąg składa się najczęściej z trzech, czterech wagonów. Pierwszy wagon zarezerwowany jest dla najbogatszych i najbardziej wpływowych obywateli. Ceny biletów w tej klasie wahają się w granicach 400-600 Kredytów. Podróżują tak Scjentolodzy, członkowie Instytutu Transhumanizmu, ważne osoby



z ugrupowania Wolnych Ludzi i zamożni obywatele. Ta część pociągu jest najlepiej zabezpieczona i ma też najwyższy priorytet ochrony. Drugi wagon także należy do solidnie opancerzonych i uzbrojonych, ale nie jest tak dobrze wyposażony jak pierwszy. Jego eskorta składa się tylko z 4 ochroniarzy. Ceny biletów są już jednak wyraźnie niższe, bo za przejazd wystarczy zapłacić 200 Kredytów. Ostatnie wagony są najtańsze - wystarczy zapłacić 10 Kredytów za przejazd. Kolejki te są opancerzone, ale nie ma tam żadnej eskorty - w razie ataku pasażerowie muszą sobie radzić sami. Jeśli nie podołają temu wyzwaniu, kolej ma prawo odłączyć zaatakowane wagony, by zapewnić bezpieczeństwo podróżnym z pierwszej i drugiej klasy. Ryzyko porzucenia na pastwę losu jest niemałe, ale większości podróżnych jest to obojętne, ponieważ, gdy DESTRO przedostanie się do środka, śmierć i tak nadchodzi bardzo szybko. Jeśli natomiast mowa o cenach transportu miejską koleją, warto zauważyć, że opłacalny jest wykup karnetu na 10 przejazdów. Wówczas koszty podróży są o 40% niższe.

Zapis pamięciowy nr 230385617: Wychylam się zza ściany i spoglądam w miejsce, skąd dobiegł dziwny, mechaniczny dźwięk, jakiego dotychczas nie słyszałem... Ulica jest do połowy zasypana gruzem jednego z zawałonych biurowców. Pył już dawno opadł, pokrywając chodniki i jezdnię grubą warstwą brudu. Tylko zaparkowane przy krawężnikach pojazdy zostały odkopane za sprawą szabrowników DESTRO. Wybebeszone auta wyglądają jak rozprute warki syntetyków. Roboty wydobyły z nich wartościowe podzespoły i zniszczyły resztę... Po lewej stronie błyska szyba poruszanego przez wiatr okna. Jedna z niewielu ocalałych - przeważająca większość jest już chaotyczną stertą szkła, które wala się po ziemi... Zdaję sobie sprawę, że zapada zmrok, ponieważ niespodziewanie zapalają się światła kilku latarni. Zdziwiająco, że zasilanie jeszcze tu dociera! Być może w pobliżu jest jakiś sprawny Węzeł. Oby tylko nie był w rękach Destruktorów... Dzięki oświetleniu dostrzegam ślady, prowadzące w stronę kamienicy. Wyglądają na świeże. Jeśli bot jeszcze tam jest, mam szansę na niezły łup, a może nawet trochę energii, o ile zwarcie nie zniszczy akumulatora... Tymczasem znowu słyszę ten dźwięk, tym razem niebezpiecznie blisko. Dokładnie z chwilą, gdy zerkam ponad siebie, czuję w swoim ciele ostre jak brzytwa odnóża zeskakującego Destruktora. Jego ciężar przybija mnie do ziemi. Pociągam za spust. Dobrze, że wcześniej przeładowałem magazynek, bo tego bydlaka unieruchamia dopiero ostatnia kula z całej wystrzelonej serii... Cóż, łup przepadł, bo skurczybyk został kompletnie podziurawiony, ale przynajmniej mam wreszcie pretekst, by w końcu wymienić protezę ręki na model V4...

PRZYKŁADOWE LOKACJE

LOKACJA: HANGAR

Hangarem potocznie nazywa się miejsce, w którym autonomiczne roboty, cyborgi, androidy, a nawet śmiertelnicy korzystają z różnego rodzaju usług o charakterze rozrywkowym lub wręcz hedonistycznym. Hangarami bywają duże magazyny, garaże, hale przemysłowe i handlowe, dworce, kryte stadiony oraz, rzecz jasna, obiekty przeznaczone do zabezpieczania samolotów.

Budynek zwykle jest jaskrawo oświetlony, a nierzadko również wyposażony w kilka nadajników radiowych, które informują o dokładnej lokalizacji i oferowanych usługach. Ze względu na blokadę sygnałów radiowych przez system DESTRO, zasięg radia Hangaru to zaledwie kilometr. Najlepsze Hangary nie potrzebują tego typu reklamy, ponieważ są powszechnie znane.

Charakterystyczne są starannie przygotowane wejścia - szeroką bramę oraz plac przed nią dekoruje się resztkami maszyn, które doznały krytycznego zwarcia wskutek niezwykle mocnych spięć. Wnętrze Hangaru przypomina krzyżówkę stacji kontroli robotów ze sceną koncertową, wyposażoną w najnowocześniejsze systemy o wielkich możliwościach. Całość aż drży w posadach z powodu dudniącej muzyki, tworzonej w czasie rzeczywistym przez sztuczne inteligencje dźwiękowe.

Porządku pilnują cyborgi oraz podwieszane pod sufitem i zamontowane na elastycznych podajnikach działa plazmowe o dużej mocy i zabójczej precyzji, sprzężone z wewnętrznym modułem bezpieczeństwa.

Władze Hangarów to zazwyczaj samoświadome roboty, ale zdarza się, że właścicielem jest wyjątkowo zaradny mutant. Większość przybytków zarządzana jest twardą ręką. Z dłużnikami postępuje się w sposób bezwzględny.

W każdym Hangarze działa zaawansowany system monitoringu, dzięki czemu możliwe jest bezproblemowe podłączenie Kredytów oraz Modulantów, wydawanych przez gości na sali, w barze, czy w składzie ze sprzętem.

W przeciętnym Hangarze dostępne są następujące rozrywki.

Kule energowibracji

W slangu: spinanie

(150 K albo 50 Elektro)

Jedną z podstawowych usług oferowanych przez Hangary jest możliwość użycia kul energowibracyjnych, które wywołują u maszyn sekwencje spięć. Kule występują w różnych wielkościach. Mniejsze lokowane są przy ścianach i na wąskich kolumnach, a większe umiejscawia się w centrum sal, wokół specjalnego

podwyższenia, na którym znajduje się najsilniejsza i najbardziej widowiskowa spośród wszystkich. Wskutek kontaktu bezpośredniego z podłączoną do prądu kulą, następują spięcia i wewnętrzne zwarcia, wprawiające maszynę w swoiste osłupienie, odbierane jednakże pozytywnie, jako niezwykle przyjemny stan przeładowania zasilania. Spinaniu towarzyszą wyładowania elektryczne i skrzzenie się iskier.

ZASADY: Użycie kuli wymaga dokonania dowolnego Przeciążenia. Każde 2 sukcesy przekładają się u maszyn na ekstazę, która niweluje 1 Punkt Delirium. Możliwe jest zniwelowanie w ten sposób maksymalnie 5 Punktów Delirium na dobę.

Spinanie używane jest nie tylko do hedonistycznego sprawiania sobie przyjemności, ale ma także zastosowanie podczas rozstrzygania konfliktów dwóch robotów. Maszyny konfrontują się przy najsilniejszej kuli. Pojedynek zwycięża ten blaszak, który jako pierwszy uzyska widowiskowe zwarcie w formie pajęczyny niezwykle wyładowań, przebiegających przez jego sylwetę.

ZASADY: W ciągu każdej tury dokonuje się Przeciążenia. Zwycięzcą zostaje uczestnik, który pierwszy zgromadzi 15 sukcesów.

Śmiertelnicy również mogą uczestniczyć w tego rodzaju pojedynkach, choć jest to bardzo niebezpieczne. Zwycięstwo jest uznawane wyłącznie wówczas, gdy któryś z uczestników osiągnie rezultat w postaci spektakularnego zwarcia. Nawet, jeśli przeciwnik wcześniej poległ, wygrana następuje tylko wtedy, gdy spełniony zostaje warunek widowiskowej fali energii (15 sukcesów). Remis i brak rozstrzygnięcia nie są w żaden sposób uregulowane zasadami - obie maszyny same decydują o wyniku takiego zdarzenia, co czasem zaostrza konflikt.

Skalanie (300 K albo 100 Operacja za program Skalator)

Skalanie to wszelkie formy kontaktów o charakterze seksualnym, zachodzące między maszynami oraz śmiertelnikami i robotami. Ze względu na osobliwy charakter, często ma związek ze zjawiskiem prostytucji.

W celu zapewnienia maszynie odpowiednich doznań, do jej pamięci w grywa się specjalny program - tak zwany Skalator, aktywny do czasu automatycznego kasowania, czyli przez 60 minut. W rezultacie sztuczna inteligencja zaczyna generować wizje i ma miejsce sprzężenie zwrotne w formie silnej autosugestii. Oznacza to, że niezależnie od czułości receptorów i ogólnej percepcji, system doświadcza swoistych omamów, zsynchronizowanych z zachowaniem robota. Nawet w przypadku kompletnego braku bardziej wyrafinowanych technowrażeń w

repertuarze, dzięki Skalatorowi sztuczna inteligencja i tak generuje odpowiednie odczucia i traktuje je jak autentyczne. Potęga autosugestii znajduje zastosowanie nawet w przypadku sztucznych jaźni!

Skalanie rzadko odbywa się w odosobnieniu - taka usługa kosztuje dodatkowe 150 K i dedykowana jest właściwie wyłącznie dla śmiertelników. Maszyny dokonują skalania w przestrzeni Hangaru, w specjalnie do tego celu wyznaczonych miejscach, którymi na ogół bywają zjawiskowo oświetlone kopuły oraz podesty emitujące snopy światła, stale zmieniającego barwę.

Ceny prostytutek są różnicowane i zależą od wielu czynników, ale zazwyczaj mieszczą się w zaprezentowanych poniżej przedziałach.

Mutant: 50 - 300 K

Klon: 300 - 1200 K

Android: 300 - 1500 K

Robot: 200 - 1200 K

Najmniej pożądanymi są mutanci - głównie ze względu na powszechną dostępność. Szczególnie ceni się klony, ponieważ wyglądają jak zdrowi, atrakcyjni ludzie i są ulegli. Wartościowe są również usługi specjalnych androidów, zdolnych do największych poświęceń i zaprogramowanych do niewolniczej pracy z pełnym zaangażowaniem. Dla najbardziej wybrednych i zdeprawowanych śmiertelników, dedykowane są, wykorzystujące zdobycze zaawansowanej technologii, dziwaczne konstrukcje robotycznych kochanic i kochanków.

Przykład: prostytutka - zmutowana kobieta. Cena: 150 Kredytów. Jej skóra jest bardzo blada, a ciało raczej wątłe. Mimo to Elea ma sporo klientów, ponieważ rozwinęła się u niej szczególna mutacja. Jest to dodatkowa, trzecia pierś, zbliżona rozmiarami do dwóch pozostałych.

Przykład: prostytutka-kobieta android z zaprogramowaną funkcją sadomasochizmu. Cena: 800 K. Zależnie od życzenia klienta, jest zdolna do odgrywania uległej albo dominującej osoby. Cechuje ją niezwykle estetyczna konstrukcja, program sztucznej inteligencji seksualnej II stopnia oraz posiadanie na wyposażeniu wysokiej jakości ekwiwalentów ust i [cenzura]. Pokrycie konstrukcji to genetycznie wzmocniona żywa tkanka, pozbawiona jakichkolwiek znamion.

Baza danych (cennik w opisie)

Mogłoby się wydawać, że miejsca takie jak Hangar, to lokacje zupełnie bezużyteczne dla maszyn o twardszym kręgosłupie moralnym. Nic bardziej mylnego. Okazuje się bowiem, że niezwykle przydatne bywają tutaj bazy danych, które należą do bardzo szczególnych.

Bazy danych stanowią bezcenne źródło informacji. W czasach, gdy cyberprzestrzeń jest zakłócana, to właśnie w Hangarach można próbować znaleźć wieści z okolicznych sektorów, a także dalszych zakątków miasta. Baza jest zbiorem plików dźwiękowych oraz wideo dostarczanych przez podróżników i blogerów. W hangarowych bazach dominują sekwencje wideo epatujące przemocą, walki z Destruktorami, chwytające za gardło sceny z udziałem okazujących uczucia robotów. W bazie jest stosunkowo niewiele materiałów sprzed kryzysu, ale i takie udaje się czasem namierzyć.

Istnieje możliwość komfortowego wyszukiwania po tagach, a także po treści samodzielnie importowanych do systemu plików, jak zdjęcia, krótkie wideo, czy audio. Wsadowe przeszukiwanie bazy przebiega według wyrafinowanych algorytmów, które selekcjonują kluczowe informacje z dostarczonych materiałów w celu odnalezienia najbardziej adekwatnych treści. Używa się także słów naprowadzających, które wyznaczają, pod jakim kątem ma być przeprowadzana analiza.

Przykład: Chcąc dowiedzieć się jak najwięcej o danym typie maszyny DESTRO, wystarczy wgrać zdjęcie, na którym robot występuje. System odszuka wszystkie materiały na temat tego blaszaka. Dodatkowo można wprowadzić hasło naprowadzające: słabe punkty. Wyszukiwarka pokaże wyniki, na których Destruktor jest pokonywany.

Tym, co najbardziej wyróżnia wyszukiwarkę bazy danych jest to, że jej mechanizm oparty jest na zdolnej do uczenia się sztucznej inteligencji. Przeglądanie bazy przez tysiące osób oraz ich działania w obrębie systemu są analizowane pod kątem użyteczności przy kolejnych przeszukiwaniach. Zdarzają się niestety awarie - wyszukiwarki nabierają czasem zbyt wielu cech użytkowników, co wypacza wyniki. Zresetowany program nie działa płynnie przez kilka tygodni.

Dostęp do bazy kosztuje symboliczne 30 K za godzinę surfowania, ale odnalezienie w niej bardzo mocno skonkretyzowanych i niestandardowych informacji może być trudne. Poziom testu Informatyki wyznaczany jest przez Narratora i waha się w granicach 2 - 7. Test powtarza się raz na godzinę przeglądania. Poziom trudności testu powinien być taki sam dla maszyn i dla śmiertelników - jedni i drudzy dysponują bowiem wyłącznie oprogramowaniem Hangaru (ze względów bezpieczeństwa dezaktywowana jest funkcja przeszukiwania z wykorzystaniem cyberłaczy i bioportów).

Wgrywanie własnych materiałów jest bezpłatne, ale system odrzuca czasem pliki, które są zbyt podobne do znajdujących się już w bazie. Baza jest chroniona bardzo efektywnym programem antywirusowym, który posiada funkcję alarmowania o atakach i próbach wgrywania

niebezpiecznych danych. Nagradzane jest wgrywanie materiałów wyjątkowo rozrywkowych lub potencjalnie przydatnych. Cenione są sceny walk, dokumenty z odległych sektorów, materiały ukazujące Destruktory. Z tego względu Hangar jest rajem dla blogerów, którzy żyją z filmów, dostarczających mocnych wrażeń. Zależnie od spektakularności i jakości nagrania, nagroda wynosi 100 - 500 K.

Na niektórych dodawanych do bazy materiałach bywają postaci, które wolałyby pozostać anonimowe. Żądanie usunięcia lub cenzury tego rodzaju treści jest rozpatrywane zazwyczaj pozytywnie, ale sam proces oczyszczenia bazy stanowi płatną usługę. Zależnie od tego, jak pazerne i perfidne są władze danego Hangaru, cena waha się od 400 do 1500 K, a w skrajnych przypadkach może być jeszcze wyższa. Jasnym jest, że kompromitujące materiały są skupowane bardzo chętnie, ponieważ przyciągają publikę, a ostatecznie mogą być źródłem dodatkowego dochodu.

Turnieje wizualizacji

Dane z bazy są wykorzystywane do tworzenia wizualizacji, prezentowanych przy pomocy podwieszonych pod sufitem emiterów holograficznych oraz licznych monitorów. Roboty i androidy często podłączają się do systemu, by uczestniczyć w swoistych turniejach. Konkurują między sobą w wyszukiwaniu najbardziej intrygujących obrazów i pokazywaniu ich w formie samodzielnie kreowanych sekwencji, które podporządkowane są takim motywom jak: przetrwanie, zwycięstwo, zwarcie, gonitwa, przeładowanie. Śmiertelnicy też czasem biorą udział w turnieju, wybierając motywy radości, duszy, tęsknoty, czy nadziei. O możliwości uczestnictwa w turnieju decydują władze Hangaru. Przeprowadzany jest kilkuminutowy test, polegający na wyłowieniu i zestawieniu różnych obrazów. Niezbędna jest również opłata wstępna w wysokości 200 K.

ZASADY: Gracz opisuje spektakularną wizualizację, kilkudziesięciosekundowy zwiastun planowanej prezentacji. Ponieważ na tym etapie kluczowa jest umiejętność szybkiego wyszukania odpowiednich materiałów, Gracz zdaje test Informatyki. By wziąć udział w konkursie konieczne jest uzyskanie przynajmniej 3 sukcesów. Po zakwalifikowaniu się do turnieju, Gracz opisuje, jak przebiega jego wizualizacja, jakich użył plików wideo, zdjęć lub dźwięków. Musi pokrótce omówić, jakie chciałby wywołać wrażenie. Następnie wykonuje zerowy test Talentu. Jeśli opis był wyjątkowo dobry, Narrator może pozwolić na upgrade 1, 2, 3 kostek. Liczba uzyskanych przez Gracza sukcesów jest porównywana z wynikami jego konkurentów. Zwycięzca otrzymuje nagrodę w postaci 1500 K do wydania w danym Hangarze na rozrywkę i usługi (ale nie na sprzęt).

Przykład: Gracz kierujący androidem o imieniu Recexar zakwalifikował się do turnieju wizualizacji. Tym samym otrzymuje dostęp do bazy i przez godzinę przygotowuje swoją prezentację, dobierając audio i obrazy. Wybiera samodzielnie wymyślony i przedstawiony już w zwiastunie motyw „marzenie” i opisuje, że pragnie stworzyć wizualizację, odnoszącą się do pragnienia bycia człowiekiem, doświadczanego przez wielu cyborgów, a także niektóre roboty. Następnie sugestywnie relacjonuje, jak przebiega jego pokaz, przytaczając między innymi przykład robota, wpatrującego się w ekran monitora, na którym widać śmiertelników w miłosnym uścisku oraz inne emanujące człowieczeństwem scenki. Wizja jest tak ciekawa i uniwersalna zarazem, że Narrator pozwala Graczowi na upgrade 2 kostek. Relacja była na tyle przekonująca, iż niektóre cyborgi zapragnęły powrotu do dawnych czasów i bycia znowu człowiekiem, roboty zastygły w bezruchu, ze zdziwieniem oceniając ludzką naturę. Gracz wykonuje rzut 5 kostkami (Talent 5) i, dzięki upgradeowi, uzyskuje 6 sukcesów. Znośnie, ale bez rewelacji, zwłaszcza że ostatni konkurent dysponuje 8 kostkami i przygotował spektakularny pokaz wyższości autonomicznej maszyny nad wątłym człowiekiem!

Hangarowe bazy danych to również swoiste wirtualne skrytki, czyli zabezpieczone hasłem prywatne katalogi plików. Założenie zabezpieczonego folderu i utrzymanie go na serwerze Hangaru przez okres 12 miesięcy wymaga wniesienia jednorazowej opłaty w wysokości 1000 K lub 300 Operacja. W skrytce można przechowywać dowolne pliki, w tym również programy specjalne.

Podsumowując, cennik typowych usług, związanych z bazą danych jest następujący:

- 30 K za godzinę dostępu do bazy danych i możliwość korzystania z wyszukiwarki;
- 1000 K lub 300 Operacja za przechowywanie prywatnych danych w zabezpieczonym hasłem katalogu, przez okres 12 miesięcy;

Bar (cennik w opisie)

Jako że gośćmi Hangarów bardzo często bywają również mutanci, w przeważającej większości tego typu przybytków znajdują się również lokale gastronomiczne. Do barów przychodzą także cyborgi i androidy spragnione dobrej rozrywki w typowo ludzkim stylu - lokal jest też przygotowany pod kątem maszyn. Przy stolikach zamontowane są komputery z dostępem do bazy danych, a czasem również akumulatory, umożliwiające pozyskanie mocy - cena takiej usługi to 30 Kredytów za 1E.

Wystrój każdego baru jest nieco inny, ale typowym elementem są dekoracje w formie starych, a czasem wręcz zabytkowych już komputerów, elektronicznych

gadżetów, kultowych automatów do gier oraz stuningowanych slotów hazardowych, przyjmujących Kredyty.

Wirtual w obszarze barów przepełniony jest różnymi wariantami programów Wirtualne Wnętrze oraz Aplikatorami Doznań. Wystarczy włączyć wgląd w cyberprzestrzeń, żeby oglądać wyrafinowane awatary Aplikatorów, wyglądające jak seksowne kobiety, tańczące na rurze.

W hangarowych knajpach bywają też różnego rodzaju CyberTestery, czyli przygotowane na dwa lub cztery stanowiska urządzenia, umożliwiające konkurowanie ze sobą kilku użytkowników. Wśród dostępnych trybów jest łamanie haseł, rozszyfrowywanie zakodowanego tekstu, układanie skomplikowanych obiektów trójwymiarowych z ogromnej liczby drobnych detali, a także mniej wyrafinowane rozrywki bardziej przystępne dla śmiertelników, którzy nie dysponują takimi możliwościami, jak roboty. O wyniku pojedynku rozstrzyga przeciwstawny test. Narrator sam decyduje o tym, który Parametr będzie najbardziej adekwatny w określonej konkurencji - Informatyka, Spostrzegawczość, czy Talent.

Przykład: Prosta z pozoru zabawa, której trudność sprowadza się do ułożenia trójwymiarowych puzzli. Problem polega na tym, że drobnych detali są setki tysięcy. Roboty poradzą sobie z tym wyzwaniem. Pytanie tylko, który z nich zrobi to szybciej? O zwycięstwie decyduje najwyższa liczba uzyskanych sukcesów w dwóch zerowych testach Informatyki.

Gastronomia

W roku R-83, gastronomia to w gruncie rzeczy umiejętność obsługi urządzeń, wytwarzających substytuty żywności. Z powodu postępującego skażenia i przyjmowania niebagatelnych ilości leków, jeszcze przed mutacjami ogromna większość ludzi zaczęła cierpieć na częściową utratę smaku. Ponadto, ze względu na trudności w uprawie roślin i hodowli zwierząt oraz rozprzestrzenianie się niebezpiecznych wirusów, produkcja żywności została ustandaryzowana w najgorszym tego słowa znaczeniu. Obecnie potrawy nie są przyrządzane w kuchni, lecz bezpośrednio na sali, w obecności klienta, co jest uregulowane czwartym punktem Korporacyjnego Regulaminu Odżywiania.

W celu złożenie zamówienia, należy podejść do jednego z GastroKreatorów, czyli maszyn wytwarzających żywność z syntetycznych wsadów, i wybrać z listy dowolny posiłek. Po krótkiej chwili jedzenie zostaje podane na specjalnej tacce, nawiasem mówiąc podlegającej stuprocentowemu recyklingowi. Posiłek jest odpowiednio aromatyzowany przed podaniem, ale doprawia się go samodzielnie. Dostępne są między

inymi w formie aerozolu: uwydatniacze, substancje o smaku wszelakich sosów oraz substytuty różnego rodzaju przypraw. Standardowo posiłek podawany jest w postaci jednej lub kilku gęstych mas. Tylko bardziej zaawansowane Kreatory mają funkcje, umożliwiające modyfikowanie konsystencji i kształtu potrawy - na przykład żeberka mogą mieć formę harfy.

W wielu Kreatrach istnieje opcja werbalnego zamówienia - wbudowana sztuczna inteligencja wysłuchuje klienta, po czym dobiera posiadane substancje i dąży do uzyskania możliwie najwierniejszego odpowiednika opisanego dania. Niestety, zazwyczaj produkt końcowy różni się od zamówionego, choć zależy to od klasy urządzenia.

Niezwykle rzadko i wyłącznie w ekskluzywnych lokalach oferowane są tak zwane potrawy sentymentalne, czyli posiłki do złudzenia przypominające autentyczną żywność. W powietrzu rozpylany jest zapach nie tylko gotowego dania, ale odpowiednio, na każdym etapie oczekiwania, stosuje się właściwy aromat przyrządzanego posiłku. Takie jedzenie nie jest naturalne - przygotowuje się je przy pomocy najbardziej wyrafinowanych GastroKreatorów, do których obsługi potrzebna jest specjalistyczna wiedza. Tego rodzaju urządzenia sterowane są najczęściej przez androidy z gastronomicznym oprogramowaniem.

Każdy GastroKreator ma funkcję dodawania preparatów witaminowych oraz suplementów diety. Klient może wybrać opcję sproszkowania substancji i dodania ich do posiłku lub zamówić pastylki osobno.

Napoje podawane są zwykle w butelkach z degradablego tworzywa, często oświetlonych różnobarwnymi diodami LED, które emitują światło w obrębie logo producenta oraz całej butelki. Stosowane są też specjalne rodzaje tworzywa o lśniących drobinach, czy też, przemieszczających się jak chmury, smugach w kolorze innym, niż barwa napoju. Często na etykiecie znajduje się napis, który przyjmuje zaprogramowany kolor gdy napój jest odpowiednio schłodzony i gotowy do spożycia. Popularność jednych trunków i niemalże brak alternatywy powodowany jest tym, że tylko niektóre wytwórnie są w posiadaniu grup mutantów. Pozostałe fabryki pozostają niesprawne lub z różnych względów nieosiągalne.

Poniżej znajduje się lista powszechnie występujących trunków. Podane ceny dotyczą butelek o pojemności pół litra.

H2O - zwykła woda w butelce reklamowana jako „Stanowczo bez dodatków”. W rzeczywistości jakość tego napoju pozostawia wiele do życzenia i z trudem spełnia spożywcze standardy. Cena: 2 K.

HiperAnty - napój gazowany o smaku owocowym, reklamowany jako silnie detoksykujący organizm. Butelka emanuje przyjemnym, zielonym światłem, a napis na etykiecie głosi: „Zielone światło dla zdrowia”. Cena: 6 K.

Nexter - napój promowany jako „Woda nowej generacji”, zawierający wzbogacony zestaw składników mineralnych. Dostępny gazowany i niegazowany. Cena: 5 K

Scandal - napój alkoholowy, spopularyzowany hasłem „Skandalizujący”, dostępny w kilku smakach, nawiązujących ogólnie do dawnych trunków alkoholowych jak tequila, czerwone wino, szampan. Do kupienia w paru wariantach, różniących się smakiem i zawartością alkoholu - 4%, 10%, 20%, 40%. Cena za 0,5 litra odpowiednio: 3 K, 5 K, 7 K, 9 K.

- **HerbaLUX, LadyCaffe** - pospolite napoje o smaku herbaty i kawowym. Cena: 2 K.

Popularne są także napoje w tubce, wśród których prym wiodzie **Elektron**, czyli emanujący jasno turkusowym światłem trunek o żelowej konsystencji, częściowo rozpuszczalny w wodzie (jedna tubka na jeden litr wody). Cena: 4 K.

Przybliżony cennik usług gastronomicznych:

- **pospolity posiłek podłej jakości 8 K;**
- **pospolity posiłek przyzwoitej jakości 15 K;**
- **potrawa sentymentalna 50 K;**
- **aromatyzacja podczas oczekiwania na potrawę sentymentalną 30 K;**
- **witaminy i suplementy diety 20 K;**
- **uwydatnienie smaku 5 K;**
- **smak w aerozolu 10 K.**

Wpływ posiłku na osiągi postaci Gracza

Wygłodzone i wycieńczone postaci nie są w stanie dokonywać Przeciążeń.

Wpływ alkoholu na postać

Ilekoć Prowadzący uzna, że bohater nadużywa alkoholu, może zażądać testu Przeciążenia, wyznaczając odpowiedni poziom trudności - 2 lub wyższy w przypadku spożywania sporych ilości alkoholu przez dłuższy czas.

W przypadku niepowodzenia postać uznaje się za pijaną. Oznacza to spadek wszystkich parametrów do połowy ich pierwotnej wartości do czasu pełnego wypoczynku bohatera.

Jeśli libacja trwa dalej, po subiektywnie wyznaczonym czasie, Narrator znowu żąda testu Przeciążenia, ale teraz porażka oznacza brak przytomności bohatera albo utratę kontroli nad postacią.

Natomiast w przypadku, gdy dochodzi do swobodnego pojedynku między kilkoma osobami spożywającymi napoje alkoholowe, test Przeciżenia rozkłada się na kolejne, następujące po sobie tury gry. Tym razem jako względnie trzeźwy, a przynajmniej przytomny i świadom swoich działań, pozostaje ten bohater, który uzyskał najwięcej sukcesów - pozostali są nietrzeźwi lub zapadają w pijacki sen.

Szklana pułapka

Na wielopoziomowych, metalowych konstrukcjach znajdują się sześciany wykonane z pancernego szkła. W ich ścianach znajdują się niewielkie otwory, przez które do środka dostaje się powietrze. Szklane pułapki to ringi, ale należy je raczej traktować jak sceny dla ekstremalnie brutalnych pojedynków. Podobnie jak niegdyś we wrestlingu, ważniejsze od wyniku starcia jest samo widowisko. Publiczność jest żądna krwi i spektakularnych akcji. Każda walka jest dochodowa dla władz Hangaru, ze względu na odbywające się zakłady. Hazard kwitnie, używany śmiercią i zniszczeniem! Czasem organizowane są pokazy z udziałem pochwyconych uprzednio Destruktorów, a na scenie, oprócz jednej z tych morderczych maszyn, pojawia się odważny ochotnik, który liczy na nagrodę, sięgającą paru tysięcy Kredytów. Zwykle, zanim ktoś zwycięży, najpierw kilku śmiazków traci życie!

LOKACJA: KASYNO

„Kiedy świat się wali, wzrasta się skłonność do ryzykownych zachowań i stawiania wszystkiego na jedną kartę. I tak przecież koniec jest bliski!”

Mogłoby się wydawać, że w dobie kryzysu ludzie zmagają się i zaczną wieść rozsądne życie. Nic bardziej mylnego! Jest dokładnie odwrotnie. Zarówno ludzie, jak i maszyny świadome wartości dóbr materialnych i pieniądza, rzucają się w otchłań hazardu licząc na fart, który odmieni ich tragiczny los. Kasyna nie są już w żaden sposób kontrolowane. Prawdopodobieństwo sukcesu w różnego rodzaju grach weryfikują wprawdzie sami gracze z dokładnością kalkulatora, ale cała reszta jest w rękach władz przybytku. Klienci zastawiają swój sprzęt, samochody, cybernetyczne wszczepy, wartościową elektronikę, lekarstwa, a czasem nawet organy!

W każdym kasynie jest lombard, ale nie wszystkie propozycje są akceptowane. Jeśli obsługa nie jest zainteresowana bronią danego typu lub odrzuca propozycję pożyczki pod zastaw Technologii, można zgłosić się do jednego z tak zwanych kasarzy. Ci zdemoralizowani cwaniacy przyjmują niemal wszystko, na czym tylko da się zrobić interes. Bez wahania skupują kradziony sprzęt, nawet jeśli jest jeszcze gorący. Biorą w zastaw organy i kluczowe Technologie.



Kasiarze płacą jednak nie więcej niż 30% wartości przedmiotu i nie dają żadnej gwarancji, że uda się go wykupić. Z ich usług korzystają wyłącznie desperaci.

Nikt i nic nie jest w stanie powstrzymać destrukcyjnego pędu resztek ludzkości i stworzonych na podobieństwo człowieka robotów. Łudzenie się dużą wygraną, bezsensowne próby odgrywania się po porażkach, splukiwanie się do ostatnich Kredytów - to sytuacje, z którymi obsługa przybytku spotyka się na co dzień. Kasyna to miejsca o wielkich kontrastach - rozpacz i radość przeplatają się nieprzerwanie. Fortuna kołem się toczy. Graczami targają skrajne emocje. Czasem są one tak silne, że ludzie wpadają w szal. Wówczas do akcji wkracza bezwzględna ochrona, która nie przebiera w środkach podczas swoich interwencji, stosując ostrą amunicję i nie zważając na liczbę opróżnionych magazynków!

Nie jest prawdą, że kasyna zarabiają przede wszystkim na przypadkowych gościach, którzy postanowili zaryzykować trochę gotówki. W rzeczywistości przybytki hazardu utrzymują się w głównej mierze ze stałych bywalców, którzy grają kilka razy w tygodniu. Zdarza się, że po wysokiej wygranej ludzie dostają ostrego kopa i wpadają w cug trwający nieprzerwanie cztery lub pięć dni, a czasem i dłużej. Grają do czasu aż przegrają całą wygraną i dołożą drugie tyle. Później wracają, łudząc się, że znowu doświadczą wielkiej wygranej.

W powietrzu unosi się smród spoconych ciał. Co chwila słychać siarczyste przekleństwa niezadowolonych klientów. W ciemnych zaułkach sal trwają twarde negocjacje z kasjarzami. Co jakiś czas rozbrzmiewa charakterystyczny dzwonek jakiegoś automatu, sygnalizujący trochę wyższą wygraną, która jednakże i tak nie pozwala na granie dłużej niż kwadrans.

Upojeni alkoholem i naszprycowani narkotykami hazardziści wyglądają jak zombie, które ostatkiem sił pociągają zadźwignię jednorękich bandytów. Nielepiej jest ze świadomymi robotami, które tracą kolejne podzespoły podczas hazardowych maratonów. Przegrywają raz po raz, stopniowo przybliżając się do całkowitej porażki w formie recyklingu! Maszyny wprawdzie kalkulują szanse sukcesu z większą starannością i nieco lepiej dobierają gry, ale o ich powodzeniu i tak ostatecznie decyduje ślepy traf. Przewaga kasyna jest na tyle duża, że szanse graczy na znaczące sukcesy są znikome.

U każdego hazardzisty silną reakcją emocjonalną wywołują dwa słowa. Pierwsze z nich to JACKPOT, czyli bardzo wysoka wygrana. O ile JACKPOT pozostaje zwykle jedynie fantazją, o tyle drugie pobudzające słowo - ZAPLECZE - słusznie przyśpiesza bicie serca. Gracze, którzy próbują oszukać kasyno, trafiają na niechlubne zaplecze. Delikwent, który się tam znajdzie, ma szansę zobaczyć w akcji najlepsze jakościowo piły mechaniczne

i rozmaite przyrządy do okaleczania. Problem polega jedynie na tym, że ich prezentacja odbywa się na nim! Ochrona bezwzględnie karze tych wszystkich, którzy odważyli się nadużyć ich zaufanie i spróbować nieuczciwych sztuczek. Dotyczy to zwłaszcza oszustów, starających się wpływać na oprogramowanie automatów przy pomocy utajonych aplikacji działających w cyberprzestrzeni. Wszystkie urządzenia kasynowe podłączone są do centralnego systemu, stale monitorującego każdą prowadzoną grę. Szansa bycia niezauważonym jest bardzo niewielka.

Największą popularnością w kasynach cieszą się automaty oraz gry dyskowe.

Automaty do gry (videosloty)

Automaty pozwalają na wybór zakładu oraz rodzaju rozgrywki. Zabawa jest losowa i polega na ułożeniu identycznych symboli w jednej linii.

ZASADY: Gracz określa stawkę (S), która wynosi minimalnie 5 Kredytów, a maksymalnie 100. Następnie wykonuje rzut 6k6.

W przypadku 3 takich samych liczb, wygrywa Sx3 K.

W przypadku 4 takich samych liczb, wygrywa Sx20 K.

W przypadku 5 identycznych liczb, wygrywa Sx50 K.

W przypadku 6 takich samych liczb, wygrywa Sx150 K oraz wykonuje dodatkowo rzut 1K6 - jeżeli znowu wypadnie dana liczba, Gracz dodatkowo wygrywa Sx1000 Kredytów i jest to tak zwany JACKOPT, czyli główna wygrana, której nie wolno podbijać.

Zwykle wygrane można spróbować podbić, czyli podwoić. W tym celu Gracz określa, czy wypadnie liczba parzysta, czy nieparzysta, oraz wykonuje rzut 1K6. Podwajanie wygranej można wykonać maksymalnie 3 razy. Niepowodzenie skutkuje przegraną wszystkich Kredytów, włączając w to wygraną początkową.

Przykład: Gracz obstawia 10 Kredytów i wykonuje rzut 6K6. Wypadają cztery „dwójki”, co oznacza wygraną 200 Kredytów (czyli 190 Kredytów „na czysto”). Gracz postanawia podbijać. Obstawia liczby parzyste i rzuca 1K6. Wypada parzysta liczba 4. Gracz może zakończyć grę biorąc 400 Kredytów lub znowu podbijać. Postanawia dalej podwajać. Raz jeszcze wybiera parzyste i rzuca 1K6. Tym razem wypada liczba 3. Niestety cała wygrana przepada.

BONUS: Jeżeli po wykonaniu rzutu okaże się, że pojawiły się wyniki 1, 2, 3, 4 oczka, następuje bonus. Gracz wygrywa 5 darmowych rzutów na tej samej stawce.

Gry dyskowe (dawniej karciane)

Gry dyskowe to unowocześniona wersja gier karcianych. Kilka osób gromadzi się przy stole i rozgrywa, trwającą zwykle kilka minut, partię.

ZASADY: Na początku ustalana jest stawka w przedziale od 50 do 500 Kredytów. Zwycięzca zgarnia wszystko, to jest sumę wpłaconą przez uczestników pomniejszoną o 10%, które bierze kasyno. Zwykle gracze decydują się korzystać z usług kasyna, gdyż mają gwarancję, że gra będzie miała uczciwy przebieg i finał.

Każdy z Graczy wykonuje rzut 1K6 i dodaje do wyniku Wartość swojego Parametru Talent. Wygrywa ten, który uzyska najlepszy rezultat. Jeśli ma miejsce remis, dochodzi do próby charakteru, czyli blefowania. Blef wymaga przeciwstawnego testu społecznego (ludzie zdają test Osobowości, a maszyny test Robotyki).

Przykład: Do gry przystępuje 4 graczy. Stawka wynosi 100 Kredytów - każdy wpłaca taką kwotę do puli, przystawiając WirtualnyPortfel do czytnika ulokowanego w centrum stołu. Robotyczny krupier rozdaje karty. Każdy z uczestników rzuca 1K6 i dodaje do wyniku Wartość Talentu. Gracz uzyskuje wynik 5. Bohaterowie niezależni kolejno 2, 4 oraz 5. Pierwsi dwaj odpadają w przedbiegach, ale trzeci remisuje z Graczem. Zaczyna się blefowanie. Dwaj remisujący uczestnicy zdają przeciwstawny test społeczny - Gracz prowadzący postać mutanta rzuca tyłoma kostkami, ile wynosi jego Osobowość, a Narrator za postać androida rzuca tyłoma kośćmi, ile wynosi jego Robotyka. Gracz wygrywa! Kasyno bierze 10% z puli (10% z 400, czyli 40 Kredytów). W efekcie Gracz zgarnia 360 Kredytów (czyli 260 Kredytów „na czysto”).

Hazard kompulsywny

Ilekoć bohater wygra 3 razy z rzędu, Gracz musi zdać test Twardości o poziomie 3. Jeśli test zostanie zdany, postać panuje nad sobą i może zakończyć grę. W przeciwnym wypadku, odczuwa kompulsywną potrzebę, aby grać dalej. Musi zagrać tyle razy, ile zabrakło sukcesów do zdania testu (przynajmniej raz) na stawce nie mniejszej, niż połowa najwyższej stawki podczas wspomnianych 3 wygranych gier. Po tym czasie może ponownie spróbować zdać test Twardości, by móc się wyzwolić z hazardu.

LOKACJA: WĘZŁ ENERGETYCZNY

Węzły Energetyczne to jedna z niewielu pozytywnych pozostałości po korporacjach. Węzły są awaryjnymi schronami, w których znajdują się zaawansowane przetworniki energii czerpanej z umieszczonych na okolicznych zabudowaniach paneli, specjalnych, absorpcyjnych okien drapaczy chmur, a także z innych zaawansowanych systemów poboru mocy. Wiele z

Węzłów posiada własne elektrownie ulokowane głęboko pod ziemią. Cechą szczególną Węzłów jest możliwość czerpania z nich energii przez wszystkie typy robotów i maszyn, dzięki uniwersalnemu zestawowi złączy. W zamieszkałych sektorach dostęp do Węzłów jest swobodny, ale płatny. Można zasilić swoje akumulatory dowolną dawką mocy, przy założeniu, że posiada się odpowiednią ilość pieniędzy - 20 Kredytów za 1E. W sektorze numer 14, który jest nazywany dzielnicą robotów, energia jest o połowę tańsza, toteż sporo maszyn podróżuje w tamte okolice, aby zasilić akumulatory i baterie. Rozwija się też handel. Dla wyjątkowo ubogich robotów każdy Kredyt się liczy, więc chętnie wymieniają baterie u sprzedawców, którzy oferują energię w cenie 15 Kredytów za dawkę 1E.

Każdy Węzeł jest odrębnym obiektem i działa niezależnie od pozostałych. Jest zarządzany w sposób całkowicie autonomiczny przez centralną sztuczną inteligencję. Pomimo wpływów z zewnątrz, same Węzły są względnie bezpieczne. Nie czyni im żadnej różnicy w czyich znajdują się rękach, ale pilnie strzegą swoich tajemnic i wnętrza. Nieautoryzowane wejście na niższe poziomy wiąże się z uruchomieniem awaryjnego programu autodestrukcji. Nie przebiega ona spektakularnie, ale nieodwracalnie wyłącza cały Węzeł. Program taki został zainstalowany do systemu na wypadek przejęcia Węzła przez wroga względem Unii siły wojskowe. Większość Węzła mieści się pod ziemią. Tylko najwyższy poziom jest na powierzchni i wygląda jak wzmocniony bunkier, znajdujący się na rozległym placu. Pierwotnie każdy Węzeł był wyposażony w systemy obronne w formie działek laserowych oraz defensywy mobilnej, czyli oddziału kroczących lub gąsienicowych robotów militarnych. Cały obszar monitorowały liczne kamery i sensory. Ogrodzenie znajdowało się pod wysokim napięciem. Działka były praktycznie nie do wykrycia dopóki nie wysunęły się na powierzchnię. Każdy plac miał kilka slotów wylotowych, toteż intruzów atakowały z zaskoczenia pojawiające się zniemacka boty defensywne.

Obecnie spora część Węzłów jest w rękach społeczności cywilnej, Wolnych Ludzi i Scjentologów. Obiekty te są pilnie strzeżone. W niektórych przypadkach nieopodal lub w samym Węzle stacjonuje oddział Wolnych Ludzi, a na pobliskich budynkach rozstawieni są snajperzy uzbrojeni w karabiny i wyrzutnie rakiet. Wokół Węzłów zawsze panuje ruch. Po energię zgłaszają się nie tylko roboty i androidy, ale również cyborgi, ludzie z cybernetycznymi wszczepami oraz mutanci, którzy chcą doładować baterie pojazdów.

Niektóre elektrownie i przylegające do nich obszary opanowane są przez Destruktory, wymagające ogromnych zasobów energii podczas procesu tworzenia morderczych robotów. Ze względu na nomadyczny tryb funkcjonowania maszyn systemu DESTRO, po kilkunastu dniach wykorzystywany

dotychczas Węzeł jest plombowany oraz zabezpieczony przez szwadrony Stacjonarnych Strażników.

Część bunkrów nadal jest oryginalnie ufortyfikowanych i ma wsparcie ze strony pobliskich oddziałów korporacyjnych klonów. Ponadto kluczowe obiekty Unii, jak na przykład fabryki, czy Banki Dusz, mają własne, niezależne Węzły, które są szczególnie dobrze zabezpieczone i defensywnie wkomponowane w strukturę całego kompleksu. Stanowią punkt strategiczny, ponieważ dostarczają prądu do autonomicznych urządzeń ochroniarskich i pól siłowych, wzmacniających drzwi zewnętrzne i wewnętrzne.

Choć ataki na Węzły Energetyczne są konieczne, bezpośrednia konfrontacja z siłami pozostawionymi przez korporacje byłaby samobójstwem, a w najlepszym razie wiązałaby się ze znacznymi stratami. Wolni Ludzie miesiącami obserwują Węzły, usiłując znaleźć słabe punkty ochrony, a w szczególności łatwe do przeforsowania bariery w cyberprzestrzeni. Długo planowane przejścia następują wyłącznie ze znacznym wsparciem ze strony zaawansowanych cybernautów,

którzy przejmują kontrolę nad częścią systemów obronnych. Nie tylko korporacyjne Węzły są celem ataków. W niektórych sektorach obowiązuje prawo silniejszego i nieprzerwanie trwają starcia o władzę nad Węzłami. Do najbardziej krwawych konfliktów wewnętrznych zaliczają się wyniszczające walki mutantów z cyborgami w sektorze numer 25.

Obie strony są zdeterminowane, ponieważ energia elektryczna jest jednym z najważniejszych zasobów, potrzebnych do wytwarzania żywności oraz jako odpowiednik paliwa. Konflikt trwa już tak długo, a spirala nienawiści przybrała takie rozmiary, że dyplomatyczne rozstrzygnięcie wydaje się niemożliwe, pomimo ogromnych strat po obu stronach.

Znane są także przypadki opanowania Węzłów przez potężne Hiperistoty, potrzebujące mocy do zasilania okolicznych systemów, które również znajdują się pod ich kontrolą. Podobno podczas jednego ze starć z tymi stworzeniami, grupa cyborgów zdołała unicestwić wyjątkowo silnego osobnika poprzez przypadkowe zniszczenie Węzła.



SPOŁECZNOŚCI I KONFLIKTY

Niniejszy rozdział jest lekturą obowiązkową dla Narratorów, ale warto, by Gracze również się z nim zapoznali, ponieważ omawia różnice między typową grą z uniwersalnym złem, a grą ROBOTICA. Zalecamy przystąpienie do lektury po przypomnieniu sobie treści sekcji „Tryb gry: czerń i biel albo odcienie szarości”.

W ROBOTICA zamiast wyłącznie konfrontowania się z siłą powszechnie uznaną za negatywną, Gracze sami na bieżąco decydują o tym, co jest głównym celem ich działań. Odpowiadają za to nie tylko ustalenia formułowane podczas Integracji Drużyny, ale także zachowanie postaci w trakcie gry. Podczas rozgrywki Gracze pokazują, czy ważniejsze jest dla nich dobro ogółu, czy dobro własne. Decydują, po stronie której organizacji stanąć, a jaką traktować obojętnie lub wrogo. Z pewnością często konieczny będzie wybór mniejszego zła, ponieważ świat gry jest zaprojektowany tak, by każdy aspekt mógł być interpretowany na wiele sposobów.

Wiele zależy także od tego, który element zależności między grupami społecznymi wyeksponuje Narrator.

Fabula kampanii może koncentrować się wokół konfliktu śmiertelników ze świadomymi maszynami, Wolnych Ludzi z Unią, ocalałych z DESTRO, wizjonerów z utracjuszami. Najlepiej, by każdy z tych motywów przewijał się przez sesję, choć tylko jeden z nich powinien być kluczowy.

Bohaterowie Gracze mogą trzymać się na uboczu, ale całkowita bierność skutkuje spowolnieniem rozwoju postaci lub narastaniem konfliktu, który w końcu obejmie także grupę. Każdy z bohaterów ma własny Syndrom lub Uraz, który w dużej mierze stanowi siłę napędową i definiuje swoisty cel egzystencji, mobilizując do podejmowania określonych działań. Jeśli Gracze nie wykażą się należyłą inicjatywą, Narrator powinien użyć motywów z Integratora lub wspomnianych Syndromów, by ich aktywować do działania.

Tłem dla akcji każdej kampanii powinny być różnego rodzaju spory, różnice zdań, zatargi między grupami społecznymi. Niektóre zwady zostaną przez Graczy zlekceważone, ale część będzie potraktowana jak

problem do rozwiązania, albo wyzwanie, które może dać postaciom pewne korzyści, a Graczom satysfakcję z powodu podążania tropem obranej na wstępie ścieżki rozwoju bohatera. Narrator powinien stawiać Graczy w trudnych sytuacjach, wymagających deklaracji stanowiska i konsekwentnie uwzględniać wady oraz zalety wybranego rozstrzygnięcia.

Wartościowa jest znajomość grup społecznych. Uczestnicy zabawy, mając choćby ogólne wyobrażenie na temat społeczności, występujących w Blue Entropia, mogą swobodnie korzystać ze wszystkich możliwości, jakie wynikają z kontaktu z ich przedstawicielami. Jest to jeden z aspektów otwartości rozgrywki, dzięki któremu Gracze doświadczają dużej swobody podczas szukania rozwiązań problemów, z jakimi się mierzą.

PRZYKŁADOWE KONFLIKTY I ICH MOTYWY

Śmiertelnicy kontra świadome maszyny

- Kwestionowanie praw samoświadomych robotów.
- Aspekt nietolerancji wobec syntetyków i kwestia poczucia wyższości niektórych maszyn.
- Alternacja i jej działania na rzecz polepszenia sytuacji samoświadomych maszyn.
- Zmagania ze sztucznymi inteligencjami cierpiącymi na Syndrom Dysfunkcji i inne aberracje o charakterze mentalnym.
- Wyodrębnianie się i izolowanie dzielnic robotów. Motyw państwa w państwie.
- Nieufność ludzi wobec stale rozrastających się rodziny Multinooidów i ich zakonspirowanych działań.
- Podejrzenia względem Duali.
- Próby wdrażania alternatywnych kodeksów, zobowiązujących maszyny do niewolniczej pracy na rzecz ludzi.
- Elitarne organizacje syntetyków rywalizujące z grupami ludzi.
- Motyw osobliwych społeczności maszyn, które walczą ze śmiertelnikami o Węzły Energetyczne.
- Maszyny mające manię wielkości i dążące do zapanowania nad śmiertelnikami.
- Badania naukowe mające na celu rozwój sztucznych inteligencji.

Wolni Ludzie kontra korporacje

- Walka Ruchu Oporu ze złem, które pozostawiły po sobie korporacje.
- Teorie spiskowe, zakładające, że niektóre organizacje działają na rzecz Unii, planującej powrót na Ziemię.
- Próby zapobieżenia temu, do czego zmierzają aktywowane przez korporacje systemy.
- Konfrontowanie się z eksperymentami genetycznymi, stwarzającymi poważne zagrożenie dla społeczności Zakonspirowanych lub obywateli 12-stu zamieszkałych sektorów.
- Ewakuacja cywilów narażonych na ataki klonów lub organizmów eksperymentalnych.
- Próby kontynuowania badań korporacji nad stabilizatorami zachowań klonów używających Biokomputerów oraz nad programami łagodzącymi skutki uboczne cyborgizacji.
- Walka o Węzły Energetyczne.
- Próby przejęcia magazynów ze sprzętem.
- Próby odbicia Banków Duszy w celu dezaktywacji niebezpiecznych cyborgów.
- Penetrowanie ośrodków badawczych i laboratoriów z nadzieją na pozyskanie receptur na wyczerpujące się lekarstwa, biostymulanty i antymutageny.
- Oczyszczanie kluczowych obszarów z oddziałów korporacyjnych klonów, które, w przeświadczeniu o trwaniu stanu wojennego, wciąż wykonują powierzone im zadania.
- Próby odnalezienia zaginionych przyjaciół i bliskich, którzy najprawdopodobniej byli porwani przez służby korporacyjne.
- Pragnienie zemsty na korporacjach.
- Bezwzględne ataki klonów na placówki Ruchu Oporu, kryjówki Zakonspirowanych i sektory zamieszkałe przez ludność cywilną, niesłusznie uznawaną za destrukcyjnych anarchistów.
- Ujawnianie faktów na temat współpracy różnych organizacji z Unią.
- Próby kontynuowania badań Unii, w tym również hodowania organizmów eksperymentalnych na potrzeby walki z DESTRO.

Ocalali kontra system DESTRO

- Zmagania z zabójczymi maszynami systemu, dążącego do holokaustu myślących istot.
- Obrona kluczowych lokacji przed maszynami.
- Obrona granic 12-stu zamieszkałych sektorów.
- Polowanie na Destruktory z nadzieją na pozyskanie unikatowych Technologii.
- Motyw ukrywania się przed DESTRO, życia w podróży, fortyfikowania wyizolowanych społeczności.
- Ataki Ruchu Oporu na bazy-matki w celu ograniczenia aktywności DESTRO.
- Próby przejmowania obiektów, znajdujących się na obszarze patrolowanym przez Destruktory.
- Śmiałe kampanie wojskowe Ruchu Oporu przeciwko DESTRO.
- Odzyskiwanie zaplombowanych Węzłów.
- Próby całkowitej dezaktywacji systemu lub przejścia nad nim kontroli.
- Badania nad bronią, dającą przewagę w boju.

Wizjonerzy kontra utracjusze

- Praworządni i konstruktywni obywatele, zmagający się z anarchistami i dekadentami.
- Grupy, na siłę nawracające utracjuszy.
- Upadek moralności kontra próby stworzenia nowego prawa i systemu wartości.
- Akcje, mające na celu wprowadzenie nowego ładu. Opór buntowników, innowierców i konkurencji. Spory polityczne i walka o władzę.
- Wyznawcy prawa silniejszego kontra demokraci.
- Walczące ze sobą organizacje, proponujące własne wizje świata i drogi do wybrnięcia z trwającego kryzysu.
- Działania Komisarzy przeciwko przestępczości zorganizowanej i przestępczości robotów oraz stale narastająca potęga gangów i Klanów.
- Próby zapanowania nad chaosem.
- Opracowywanie planów działania.

- Walka z destrukcyjnymi sektami.

- Inwigilowanie przez władze różnych organizacji, w szczególności Sekty Eutanastów i Obywateli Światła.
- Wirtualni wsteczniarze i ich alternatywna rzeczywistość oraz problemy wynikające z patologii wśród członków tej organizacji.
- Totalny izolacjonizm w wykonaniu Zakonspirowanych kontra próby zjednoczenia ocalałych w celu wspólnego przeciwstawienia się kryzysowi i Destruktorom.
- Działalność Obywateli Światła kontra upadek moralny, zwątpienie i skrajna dekadencja.
- Próby ustalenia przebiegu zdarzeń przez kolekcjonerów. Lekceważenie problemów i negowanie informacji, działających na niekorzyść upolitycznionych organizacji.
- Rozwiązania siłowe kontra trudne próby znalezienia pokojowego rozstrzygnięcia.
- Instytut Transhumanizmu kontra społeczność transparentnych uprzedzona do cyborgizacji.
- Próby opracowania lekarstw kontra działalność Sekty Eutanastów. Próby leczenia zwyrodnialców i cyberdewiantów kontra działania bojowe, mające na celu ich unicestwienie!

UŁATWIENIE, SPŁYCENIE

Narratorzy, którzy preferują mniej odcieni szarości, a więcej konkretnej czerni i bieli, mogą prowadzić grę w sposób mocniej różnicujący pozytywne oraz negatywne siły. W takim wypadku można skoncentrować się na konstruktywnych organizacjach i na ruchu oporu oraz ich przeciwnikach, czyli destrukcyjnych sektach, korporacjach i maszynach DESTRO. Stanowczo podkreślamy, że takie rozwiązanie jest zaledwie opcjonalne, gdyż w dłuższej perspektywie gra na tym traci. Uproszczenia mogą spowodować spłylenie tematu, a nawet w pewnym stopniu przeczyć konwencji fusion. Narrator powinien pamiętać, że sednem rozgrywki są trudne decyzje, zmagania z piętrzącymi się wątpliwościami i paranoiczna niepewność, co do intencji napotykanych postaci. Łatwe odróżnienie dobra od zła zmniejsza poczucie zagrożenia, a ten czynnik jest istotnym elementem konwencji i atmosfery gry.

ARCHETYPY, ROLE, PRZYNALEŻNOŚCI

Przed ujawnieniem konkretów na temat społeczeństwa, warto podkreślić, że nie składa się ono tylko z postaci, opisanych w sekcji „Role bohaterów”. Narrator powinien jasno rozróżnić Rolę, którą ma odgrywać Gracz, od bardziej archetypicznych postaci, pojawiających się w

opisie poszczególnych społeczności. W niektórych grupach pojawiają się cybernauki lub kolekcjonerzy, ale nie zmienia to faktu, że Rolę Gracza należy traktować jako osobny temat. To, kim będzie bohater Gracza, nie przesądza o jego przynależności do któregoś z przedstawionych tu ugrupowań. Postaci Graczy to outsiderzy, działający we względnie spójnej drużynie. Niemniej Narrator ma prawo zaplanować wspólnie z Graczami kampanię, zakładającą, że bohaterowie są członkami określonej organizacji. Należy to uwzględnić już na etapie użycia Integratora Drużyny.

ZRÓŻNICOWANIE GRUP

Opisane niżej grupy społeczne skrajnie różnią się pod względem wielkości, zasięgu działania i potęgi. Łączy je natomiast popularność - dobra lub zła sława. Trzeba zaznaczyć, że nie zawsze znajduje to odzwierciedlenie w liczebności grupy - czasem eksponowana jest niewielka sekta, ze względu na jej bardzo szczególny charakter, innym razem omawiana jest prężnie działająca organizacja.

Skąd taki rozrzut? Nadrzędnym celem było możliwie przystępne wprowadzenie w realia świata. Najwięcej o danym uniwersum mówią jego mieszkańcy, relacje między nimi oraz znaczące konflikty. Nie mniej ważnym motywem publikacji takiej listy grup społecznych była ogólna możliwość wkomponowania w scenariusz. Warto zauważyć, że niemal pod każdym opisem grupy znajduje się Koncept, czyli przykładowa przygoda, która po części przybliży specyfikę frakcji, a po części stanowi inspirację dla Narratora. Gracze nie powinni czytać napisanych kursywą informacji, które przeznaczone są tylko dla osób prowadzących sesje.

Przedstawione tu ugrupowania bynajmniej nie wyczerpują tematu. Wiele frakcji pozostaje poza zasięgiem i po prostu nie jest powszechnie znana albo dopiero się rozwija.

Należy pamiętać, że akcja gry toczy się w mieście molochu, w którym znaczna część sektorów separuje się od reszty lub z różnych względów jest całkowicie odcięta. Ograniczony jest nawet kontakt przez cyberprzestrzeń z powodu szalejących w niej wirusów i zakłóceń generowanych przez DESTRO. Natomiast bezpośredni kontakt między niektórymi sektorami jest niemożliwy ze względu na wzmożoną aktywność grup przestępczych i anarchistycznych, destrukcyjnych maszyn, wciąż działających oddziałów korporacyjnych klonów i robotów, eksperymentalnych organizmów, czy też potężnych i szalonych zarazem Hiperistot, władających całymi lokacjami!

Modułowość tematu społeczności ułatwia prowadzenie zróżnicowanych przygód oraz wdrażanie własnych pomysłów. Scenariusze inspirowane filmami i książkami,

których konwersja na realia ROBOTICA jest utrudniona, mogą być rozegrane właśnie w odseparowanych lub skazanych na niechybne unicestwienie sektorach.

Poniższe grupy społeczne należy traktować jak wzorce do naśladowania - sugestywne przykłady organizacji, frakcji, sekt, instytucji. ROBOTICA jest uniwersum otwartym, gotowym na przyjęcie kolejnych osobliwych ugrupowań. Ogrom i złożoność świata zależy w równym stopniu od autora i od użytkowników systemu, dla których dedykowane jest oficjalne forum dyskusyjne na stronie www.roboticarp.pl

Dodawanie własnych modułów społecznych nie tylko jest możliwe, ale także ze wszech miar pożądane. ROBOTICA jest jak gra komputerowa, do której dołączono edytor. W przeciwieństwie do wielu domkniętych gier fabularnych, których autorzy tendencyjnie podchodzą do aspektu społeczności, utrudniając fanom wzbogacanie systemu, ROBOTICA jest przygotowana na rozwój. Zdając sobie sprawę z kontrowersyjności takiego rozwiązania, podkreślamy, że wersja podstawowa w zupełności wystarczy na długie godziny zabawy. Jednocześnie przewidujemy i wyrażamy nadzieję, że dla wielu fanów będzie to dopiero początek!

Więcej na temat społeczności miasta Blue Entropia można znaleźć w materiałach na stronie internetowej gry: www.roboticarp.pl Zamieszczane tam artykuły są całkowicie bezpłatnym wsparciem dla użytkowników systemu. Zachęcamy również wszystkich do dzielenia się swoimi pomysłami na łamach wspomnianego wcześniej forum.

PRZYKŁADOWE GRUPY SPOŁECZNE

TRANSPARENTNI

O kim mowa? O tych wszystkich, o których zwykle nawet się nie wspomina. Transparentni to bezbarwna masa mieszkańców miasta - nie wyróżniający się ludzie i jeszcze mniej znaczące samoświadome maszyny.

Transparentni to osobnicy zupełnie przeciętni i pospolici. Zlewają się z otoczeniem. Stają się elementem krajobrazu. W większości wegetują, zmagając się z chorobami, niedostatkiem leków i żywności, energii, z wewnętrznymi i zewnętrznymi zagrożeniami. Samoświadome maszyny dodatkowo spotykają się z nietolerancją, a nawet otwartymi przejawami wrogości ze strony tych, którzy nie wierzą w socjalizację robotów.

Nie ma precyzyjnych danych na temat liczby mieszkańców miasta, którzy przeżyli ostatnie lata intensywnych przemian. Od czasu ewakuacji natężenie skażenia środowiska znacząco wzrosło, toteż ogromna większość ludności wymarła na niezidentyfikowane choroby. Przybliżone szacunki głoszą, że przeżyło

zaledwie 20% społeczeństwa. Ponieważ rozproszenia nie sprzyja przetrwaniu, ocalali zamieszkują sektory, w których znajdują się szpitale, ośrodki farmaceutyczne i wytwórnie żywności. Ogromna większość transparentnych zamieszkuje właśnie takie obszary, tworząc jakby miasta w mieście, funkcjonujące na zasadzie wypracowanego wprędce układu społecznego. Te obszary bardzo różnią się między sobą. W niektórych panuje absolutny zakaz cyborgizacji, zażywania biostymulantów, a racje żywnościowe wydzielane są w sposób restrykcyjny. W innych panuje prawo silniejszego oraz duża tolerancja lub wręcz rozpasanie i demoralizacja.

Niektórzy transparentni zajmują się szabrowaniem. Przeszukiwanie nieużywanych lokacji jest w zupełności legalne - pod warunkiem, że nie są oznakowane Pieczęcią. Przed wkroczeniem na dawną przestrzeń prywatną, szabrownik ma obowiązek sprawdzić, czy nie została ona Opieczętowana - informuje o tym ustandaryzowane logo, widoczne w cyberprzestrzeni w pobliżu domów, mieszkań, a czasem też pojazdów i przyczep kempingowych. Wkroczenie na Zapieczętowany obszar jest równoznaczne z wkroczeniem na teren prywatny - prawowity właściciel ma prawo użyć broni. Pieczęć musi być odnawiana raz w tygodniu, więc jej obecność jasno daje do zrozumienia, że teren rzeczywiście jest czyjąś własnością.

Wśród transparentnych są grupy zajmujące się gromadzeniem różnego rodzaju sprzętu. Ci ludzie nie znają się na inżynierii i mechanice, więc przeważająca

większość tego, co zbierają, to złom. Złomiarze przemierzają w miarę bezpieczne okolice i zbierają to wszystko, czego nie zdołali znaleźć i zabrać szabrowniki systemu DESTRO. Przydatny sprzęt wymieniają na żywność lub dostarczają do Modulatorów Stopu w Węzłach Inżynieryjnych.

KOMISARZE

Na potrzebę zapewnienia ludności cywilnej ochrony i ograniczenia przejawów anarchii, powołano do życia urząd Komisji Bezpieczeństwa. Założenia były takie, aby małe, kilkuosobowe grupy osób o nienaganej postawie moralnej, tworzyły niezależne Komisje, zastępujące służby policyjne, sąd oraz prokuraturę. Miało to zoptymalizować, a przede wszystkim przyspieszyć proces wychwytywania i karania przestępców.

Z czasem idea Komisji ewoluowała i w chwili obecnej w zamieszkałych sektorach porządku pilnują Komisarze, czyli urzędnicy mający prawo osądzać, wydawać wyroki i od razu wymierzać sprawiedliwość. Zwykle są to ludzie o znakomitych umiejętnościach bojowych. Cechuje ich również talent przywódczy oraz nieskazitelne morale. Często działają w pojedynkę, ale w razie potrzeby cieszą się poparciem samoświadomych robotów bojowych, należących dawniej do korporacyjnych oddziałów ochroniarskich. Dysponują również pewnym budżetem, który pozwala im zatrudniać najemników, opłacać tropicieli i śledczych.

Komisarze cieszą się ogólnym szacunkiem. Niektórzy wręcz słyną ze spektakularnych akcji przeciwko zorganizowanym grupom przestępczym.

Wsparciem dla Komisarzy bardzo często są tak zwani borderline, czyli syntetycy, którzy już dawno mają za sobą trudny okres rozwoju pełnej samoświadomości. Potrafią oni lepiej komunikować się z zaburzonymi robotami. Mają też doskonalsze rozeznanie w typowych przestępstwach maszyn. Są śledczymi, wyspecjalizowanymi w wykroczeniach syntetyków oraz negocjatorami w kryzysowych sytuacjach z udziałem robotów.

VIRTUAL OLDTIMERS (wirtualni wsteczniarze)

„Nie wszyscy zdołali pogodzić się bieżącą sytuacją. Wielu ludzi ucieka przed życiem w wirtualną rzeczywistość...”

Egzystencja wsteczniarzy podporządkowana jest podtrzymywaniu iluzji oraz izolowaniu się od stanu faktycznego. Narkotyzują się cyberprzestrzenią, przyjmując wciąż silniejsze dawki ułudy i sięgając po coraz mocniejsze metody mamienia swojego umysłu. Tworzą iluzję dawnych czasów, instalując specjalne



Wirtualne Tereny i Wnętrza, a także wyrafinowane Animacje. Najwięksi maniacy nałogowo używają Kasków Wrażeń i odlatują wskutek zatracenia. Penetrują bazy danych w poszukiwaniu Antyków, czyli programów przywołujących wspomnienia z przeszłości. Przy okazji napotykają cenne informacje i sprzęt, który mogą sprzedać za niemałe kwoty. Wszystkie pieniądze wydają na ochronę oraz na programistów, którzy kreują dla nich Wirtualne Tereny, wyglądem możliwie najwierniej zbliżone do autentycznych lokacji z przeszłości.

Wirtualni wsteczniarze zwykle zamieszkują wyzwolone biurowce korporacyjne, w których dawniej znajdowały się firmy produkujące oprogramowanie. Na każdym piętrze instalowane są inne aplikacje wizerunkowe. Widok z okien jest odpowiednio zmodyfikowany, aby ukazywał określony wycinek dawnego świata. Najlepsze programy sprawiają, że ulice wydają się tętnić życiem - chodnikami spacerują ludzie, ulicami normalnie kursują samochody i pojazdy komunikacji miejskiej, a w powietrzu śmigają piękne wzlatacze, których karoseria lśni metalicznym blaskiem. Nie brakuje jednak również pięter, które wciąż jeszcze generują wirtualny wizerunek, co ze względu na wielki zasięg i ogromną liczbę detali trwa miesiącami.

Problem ze wsteczniarzami polega na tym, że nie odróżniają fikcji od rzeczywistości. Po wielodniowych seansach i miesiącach egzystowania w wirtualnej rzeczywistości przestają logicznie myśleć. W kontakcie z normalnymi ludźmi są zupełnie bezradni, zatrudniają więc specjalistów od public relations, nie zdając sobie sprawy jak absurdalnie i anachronicznie brzmi to określenie. Asystenci, widząc słabość swoich zwierzchników, nierzadko nimi manipulują, wykonują polecenia zgodnie ze swoim widzimisię albo wręcz formułują fikcyjne rozkazy na własny użytek. W związku z tym Virtual Oldtimers przypomina grupę kontrolowaną przez obłąkanego milionera, który na krok nie opuszcza swojego gabinetu.

W społecznościach Virtual Oldtimers jest wielu technofreaków, cybernautów, kolekcjonerów oraz wszelkiej maści nałogowych sieciarzy. Ochroną siedzib organizacji zajmują się głównie roboty defensywne, zazwyczaj wyposażone w napęd wektorowy, pozwalający na patrolowanie przestrzeni powietrznej wokół budynku.

Biurowce zagospodarowane przez wsteczniarzy występują w niemal każdym oficjalnie zamieszkałym sektorze. Główna siedziba znajduje się w sektorze nr 7. Pozostałe placówki są rozproszone po całym mieście i nazywa się je Filiami.

W terenie pracuje wielu nieformalnych członków społeczności, którzy marzą o wstąpieniu w szeregi wtajemniczonych wsteczniarzy. Warunkiem dostania się do kręgu użytkowników najbardziej zaawansowanego

sprzętu i Wirtualnych Terenów, jest dostarczenie puli atrakcyjnych Antyków oraz materiałów archiwalnych na temat wybranych wycinków rzeczywistości. Na kolejne Filie wybierane są właśnie obszary najpełniej opisane archiwalnymi zdjęciami i plikami wideo.

Przykładowy scenariusz: *Gracze skrupulatnie czegoś poszukują w danym sektorze, ale nie potrafią zlokalizować właściwego miejsca. Wpadają na pomysł, aby poprosić o pomoc wsteczniarzy, którzy na pewno dysponują archiwalnymi informacjami o położeniu poszczególnych obiektów. Wsteczniarze chętnie pomogą zlokalizować (dawne archiwum, starą linię metra, ukryty Węzeł Energetyczny) w zamian za pomoc w namierzeniu i przyłapaniu na gorącym uczynku niesubordynowanego specjalisty od kontaktu z otoczeniem. Asystent okazuje się być zdrajcą, szpiegiem korporacji, ostrzącej zęby na bardzo interesujący program tworzony w siedzibie Virtual Oldtimers. Aplikacja okazuje się być unikatowym skanerem, umożliwiającym diagnozowanie stanu Hiperistoty! Gracze mogą faktycznie pomóc wsteczniarzom albo chcieć zatrzymać program dla siebie. Mogą też zażądać wynagrodzenia za trzymanie języka za zębami. Jeśli zdecydują się pomagać wsteczniarzom, konieczny będzie szturm na bazę wypadową korporacji, która ulokowana jest w strawionym przez pożar Banku Dusz. Celem ataku będzie wprowadzenie wirusa do skradzionych danych, które pełnić będą funkcję konia trojańskiego. Wirus wywoła poważne straty w ważnej placówce korporacji, gdy zostanie tam dostarczony przez oddział odwetowy, który znajdzie program pośród trupów klonów z bazy wypadowej.*



DUALE

Duale to roboty, posiadające więcej niż jeden wariant konstrukcji. Maszyna dobiera wygląd swojej budowy w taki sposób, by uzyskać możliwie najlepsze osiągi w danej sytuacji. Robot kroczący może na przykład, w razie potrzeby, transformować się w obiekt, przypominający do złudzenia motocykl lub samochód. Maszyny posiadają zwykle dwa tryby i z tego właśnie wynika nazwa grupy.

Zazwyczaj Duale posiadają tryb operatywny i mobilny. W pierwszym, nacisk kładziony jest na zdolności manualne i zwinność. W drugim - na możliwość szybkiego przemieszczania się. Zdarzają się także maszyny, które swoją budową nie przystają do tego schematu, ale stanowią one mniejszość.

Jak nietrudno się domyślić, najbardziej pielęgnowaną przez Duale Technologią jest Transformacja. Roboty postrzegają ten system jako czynnik niezbędny do egzystowania w zgodzie z Doktryną przetrwania.

Najbardziej rozwinięte osobniki mają zainstalowany więcej niż jeden model Transformacji. Charakteryzuje je zatem szczególny wygląd maszyn o wielu różnych podzespołach, które na pierwszy rzut oka zupełnie do siebie nie pasują. Dopiero po dynamicznej zmianie konstrukcji, można się zorientować, w jakim celu bot został wyposażony w określony sprzęt.

Duale trzymają się na uboczu i niechętnie angażują w sprawy społeczeństwa. Czynią to tylko w stanach

skrajnego zagrożenia, gdy ich pomoc jest autentycznie niezbędna. Gdy Wolni Ludzie lub inna organizacja jest w stanie samodzielnie poradzić sobie z danym problemem, Duale lekceważą prośby o wsparcie. Procedura analizy sytuacji i niebezpieczeństwa pozostaje zagadką dla tych wszystkich, którzy próbują nakłonić Duale do współpracy.

Duale nieprzerwanie zajmują się doskonaleniem własnej konstrukcji. Prowadzą nomadyczną egzystencję, penetrując różne tereny w poszukiwaniu wartościowych podzespołów. Zdolność szybkiej przemiany pozwala im uciec przed niebezpieczeństwem, więc względnie rzadko wdają się w przypadkowe walki z maszynami systemu DESTRO.

Duale nie stanowią zwartej grupy. Każdy osobnik prowadzi mocno zindywidualizowany żywot. Na co dzień nie kontaktuje się z innymi i trzyma na dystans, poświęcając czas na tropienie źródeł Technologii. Sytuacja ta zmienia się raz na 14 dni, kiedy to maszyny gromadzą się w pobliżu obiektów, które uznają za wartę dokładniejszego poznania. Zgromadzenie ma wręcz charakter rytualny. Spotkanie odbywa się bez żadnych poprzedzających konsultacji. Jeśli na miejscu stawi się dziesięć lub więcej Duali, to znak, że sprawa faktycznie jest godna podjęcia ryzyka. Obecność to forma oddania głosu na rzecz próby podjęcia działań w związku z daną lokacją. Roboty, będące w okolicy, natykają się na swoich pobratymców przypadkiem albo wychwytyują sygnały świetlne i radiowe. Następnie zgromadzone Duale opracowują plan zbadania lokacji.



Operacje tego typu często wiążą się z użyciem siły, ponieważ celami bywają magazyny lub fabryki strzeżona przez DESTRO, oddziały korporacyjne lub inne aspołeczne ugrupowania. W akcjach biorą czasem udział droidy, a niekiedy także śmiertelnicy, ale Duale niechętnie biorą obcych ze sobą ze względu na ryzyko komplikacji - uważają innych za zbędną balast.

Uczestnictwo w wyprawie zakończonej powodzeniem jest dla każdego Duala powodem do satysfakcji i dumy. Sukces oznacza bowiem, że robot był zdolny odnaleźć wartościową lokację oraz przeprowadził zakończony powodzeniem test bojowy swoich Technologii. Pozytywne zakończenie misji ma zatem znaczenie symboliczne - Dual weryfikuje swoje możliwości i utwierdza się w przekonaniu, że we właściwy sposób praktykuje Doktrynę przetrwania.

Po rozdzieleniu łupów, każdy Dual podąża w swoją stronę, zastanawiając się nad kolejnym źródłem sprzętu i następną operacją.

BEZSENNI (formacja mutantów)

Nikt nie wie, jak liczna jest to grupa, ale przypuszcza się, że liczba członków nie przekracza kilkuset osób, z czego przeważająca większość to oszołomieni narkotykami sekciarze. Na znaczących stanowiskach znajdują się wyłącznie jednostki o wybitnych zdolnościach parapsychofizycznych typu jasnowidzenie, czy zdalne spostrzeganie.

Grupa działa jak sekta, która utrzymuje swoich członków w stanie permanentnej świadomości, nie pozwalając im zasnąć pomimo halucynacji i objawów skrajnego wyczerpania. Taki stan skutkuje intensywniejszym doświadczeniem wizji oraz spotęgowaniem paranormalnego potencjału. Jednocześnie całkowicie uzależnia od biostymulantów, których zażywanie jest absolutnie niezbędne do funkcjonowania bez snu. Tylko najbardziej wtajemniczeni wiedzą, że podawane biostymulanty to najczęściej substancje silnie uzależniające, nie mające nic wspólnego z testowanym rzekomo lekiem na trawiące ludzką chorobę. Oficjalnie celem grupy jest właśnie wytworzenie „boskiej antytoksyny”, która ma odwrócić proces mutacji.

Sekta ma duże zapotrzebowanie na biostymulanty, więc niektóre podejmowane przez nią akcje można tłumaczyć tropieniem zapasów medykamentów, ale również korporacyjnych archiwów, poświęconych farmacji. Wzmoczona aktywność sekty występuje wszędzie tam, gdzie znajdują się laboratoria chemiczne, obiekty związane z przemysłem farmaceutycznym, szpitale.

Na czele grupy stoi prorok, guru sekty, nazywany Medykiem i znający poczynania swoich podwładnych

dzięki Znamionom Astralnym, które nakładana Kapłanów. Kapłani podlegają wyłącznie prorokowi i przewodzą grupom bezwzględnie wiernych Wstępujących. Lojalność bynajmniej nie wynika jedynie z głębokiej wiary w doktrynę i prawdy objawione, ale powodowana jest w głównej mierze totalnym uzależnieniem od specjalnie zmodyfikowanych narkotyków.

Wielu najniżej postawionych członków sekty to narkomani, którzy przyłączyli się do grupy dla stałego dostępu do biostymulantów. Kapłani przyzymkają oko na brak występowania u takich osób autentycznych talentów paranormalnych, a nawet dobierają chemikalia w taki sposób, by wzmoc ich halucynogenne działanie. Wstępujący są niezbędni do funkcjonowania sekty, bo wykonują brudną robotę: są sługami, żołnierzami i ochroniarzami swych mocodawców.

Sekta nie posiada głównej siedziby - jej placówki są rozproszone po całym mieście. Utajniona jest także informacja na temat tego, gdzie konkretnie znajduje się prorok. Mówi się, że jego Bilokacja rozwinęła się tak bardzo, iż jest w stanie przebywać w kilku miejscach jednocześnie. Bardziej rozsądnym wyjaśnieniem jest teza, że w trosce o własne bezpieczeństwo, guru wprowadza wszystkich podwładnych w błąd, aby zapobiec ewentualnym zamachom oraz porwaniam przez korporacyjnych agentów - większy od lęku przed śmiercią, jest tylko paranoiczny strach przed schwytaniem przez unijne grupy badawcze.



Mało kto widział proroka - krążą jednak plotki, że jest on hybrydą człowieka i komputera. Makabryczną kombinacją elektroniki i ludzką tkanką oraz fuzją sztucznej inteligencji z mózgiem... Najgorszym koszmarem każdego, kto kiedykolwiek rozważał wszczęcie sobie cybernetyki i obawiał się utraty człowieczeństwa. Te pogłoski nie są potwierdzone, a Kapłani stanowczo podkreślają, że tylko oni mają prawo bezpośrednio kontaktować się z duchowym przewodnikiem i przywódcą grupy. W istocie mało który dostąpił tego zaszczytu - kontakt opiera się na działaniu rozwiniętej formy Serwera Telepatycznego, zaś Znamiona Astralne nakładane są ludziom z zasłoniętymi oczami, którzy zostali przywiezieni na miejsce rytuału z workami na głowach.

Kontakt z grupą jest utrudniony, aczkolwiek w niektórych zamieszkałych sektorach Bezsenni mają swoich przedstawicieli - Dyplomatów. Ze względu na potwierdzone przypadki przewidywania przyszłości, do sekty zgłaszają się różne organizacje, które oferują wynagrodzenie, żywność lub biostymulanty w zamian za pomoc w przygotowaniu planu ważnych akcji. Niekiedy nawet do ekipy przyłącza się wyznaczony przez proroka Kapłan, który ma służyć pomocą w wykonaniu danego zadania.

Konfrontacja z Bezsennymi jest bardzo niebezpieczna. W obronie własnej wykorzystują wszystkie swoje zdolności parapsychiczne. Naszprycowani narkotykami żołnierze bez wahania ryzykują życie, głęboko przekonani, że śmierć w walce dla sekty, w imię proroka, jest równoznaczna ze zbawieniem.

Mocno wyspecjalizowane drużyny Bezsennych pojawiają się zniemacka, a gdy to następuje, nie wiadomo, czego się po nich spodziewać - ataku, wsparcia, a może tylko ostrzeżenia, które równie dobrze może być manipulacją. Kapłani przewidujący przyszłość nierzadko wywołują ogromny chaos. Nie zawsze jest on uzasadniony. Czasem bywa starannie przemyślanym manewrem, który ma ułatwić realizację planów grupy.

Choć Bezsenni to sekta, żołnierze i Kapłani zupełnie nie przypominają głęboko uduchowionych mnichów. Ich odzież technologiczna jest zmodyfikowana do celów związanych z włączaniem biostymulantów... Z ich wizerunkiem sprzężone są takie rekwizyty jak: zbiorniki, wijące się po całym ciele rurki, automatyczne strzykawki ciśnieniowe stale przygotowane do użycia. Niektórzy mają biokroplówki. Charakterystyczne są też specjalne, zdobione jaskrawymi kolorami maski, dostarczające narkotyków w formie sprzężonego gazu. Kapłani używają WideoMasek, prezentując na nich wizerunki demonicznych stworzeń.

Przykładowy scenariusz: Bohaterowie Graczy zostają poproszeni o pomoc w odnalezieniu syna pewnej wpływowej rodziny. Nikt nie żądał okupu, więc najpewniej



chłopak nie został porwany. Mimo wszystko wymagana jest dyskrecja - rodzice zwyczajnie wstydzą się, że nie potrafili upilnować własnego syna. Wieść o tym mogłaby podkopać ich autorytet.

Po rozeznaniu okazuje się, że chłopak nadużywał biostymulantów. Wkrótce potem Gracze namierzają dilerka, który jest łącznikiem z Bezsennymi i wystawia sekcje łatwych do indoktrynacji ćpunów. W zamian dostaje narkotyk Dreambreaker po bardzo niskiej cenie. Mężczyzna jest nieskory do współpracy i nie zamierza wyspać swojego dostawcy. Prawie nie rusza się z pobliskiego Hangaru. Jeśli zmuszają go do tego okoliczności, porusza się w towarzystwie dwóch ochroniarzy - potężnych cyborgów...

Gracze mogą zorientować się w temacie i odnaleźć Dyplomatę Bezsennych, aby spróbować polubownie załatwić sprawę, ale to rozwiązanie okaże się nieskuteczne.

Ostatecznie ich przypuszczenia jednoznacznie się potwierdzą - chłopak został wciągnięty do sekty i przeszedł pranie mózgu. Sam nie wróci do domu. Trzeba go będzie wykraść lub odbić. Nie będzie to łatwe. Grupa, do której obecnie należy młodzieniec, ma swoją siedzibę w starej fabryce leków. Liderem jest Kapłan o wysublimowanych zdolnościach parapsychicznych, umożliwiających przewidywanie przyszłości, a szczególnie niebezpieczeństw.

Być może Gracze zdecydują się zrezygnować z jakiegoś Dostępu na rzecz wypuszczenia chłopaka? Albo wykonają zlecenie dla Kapłana? Niewykluczone jednak, że dojdzie do otwartej konfrontacji, a sekta początkowo będzie się bronić tak, jakby celem była fabryka, a nie przypadkowy

narkoman. W ferworze walki dojdzie do dramatycznej sytuacji, podczas której chłopak stanie się zakładnikiem jednego z sekciarzy. Jak Gracze z tego wybrną? Poprzez perswazyjny dialog? Ryzykowną próbę odbicia? Negocjacje? Jeżeli nie uda się uratować chłopaka, jak potoczą się dalsze losy drużyny? Jak Gracze wytłumaczą się przed sowimi pracodawcami? A może konieczne będzie zlikwidowanie świadków, aby ewentualne kłamstwo nie wyszło na jaw? Czym skutkuje konfrontacja z Bezsennymi? Będzie to dla Graczy naučka, że z Natchnionymi się nie zadziera?

INSTYTUT TRANSHUMANIZMU (IT)

„Żywy organizm to zabytek!”

Jedna z bardziej znanych grup samozwańczych zbawicieli ludzkości. Jej członkowie to scybernetyzowani naukowcy, filozofowie, inżynierowie genetyczni, psychogenetycy, a także grupy samoświadomych robotów. Wszyscy są głęboko przekonani o ewolucji gatunku ludzkiego, która ich zdaniem polega na cyborgizacji. Maszyny dodatkowo lansują tezę, że zatarły się różnice między sztuczną inteligencją, a ludzką duszą.

Instytut nawołuje do powszechnej digitalizacji osobowości, określając ten proces mianem cyfrowej metamorfozy. Przeistoczenie ma zagwarantować lepszą egzystencję, wyzwolenie się z anachronicznej już formy bytu jaką jest dysfunkcyjne i podatne na choroby ciało.

Instytut prowadzi zakrojone na szeroką skalę akcje o charakterze propagandowym, używając wszelkich dostępnych środków przekazu i reklamy. Charakterystyczne są organizowane przez grupę mitingi i wiece, na których przekonuje się ludzi, że ich jedyną szansą na przetrwanie i godne życie jest cyborgizacja. Na zarzuty odnośnie braku możliwości przedłużenia gatunku, odpowiada się, opisując ideę wirtualnego zapłodnienia, które integruje cyfrowe osobowości i generuje nową. Ponadto organizacja postuluje, by proces cyborgizacji postrzegać w kategoriach rozwiązania ewolucyjnie tymczasowego. Po zapanowaniu nad chaosem, panującym obecnie na Ziemi, celem badań ma być idea naturalistycznej reaktywacji, której sednem jest wyhodowanie nowego organizmu, zdolnego do rozmnażania się, przyswajania cyfrowej osobowości oraz do wymiany informacji w sposób równie swobodny, jak w przypadku kopiowania danych komputerowych z dysku na dysk.

Trzeba przyznać, że przedsięwzięcia Instytutu przyciągają wielu zainteresowanych. Akcje przypominają rozmachem wielkie wiece wyborcze. Porywające mowy i pobudzające wyobraźnię slogany trafiają do ludzi skatowanych przez los, przygniecionych ciężarem mutacji i pogrążonych w depresji. Cyborgizacja jawi się im jako sposób na zduszenie bólu oraz odzyskanie kontroli nad własnym życiem. I rzeczywiście -

nie brakuje osób, które utrzymują, że digitalizacja pozwoliła im stanąć na nogi. Nie oznacza to jednak, że Instytut wypracował technologię cyborgizacji pozbawioną skutków ubocznych. Wręcz przeciwnie - zabieg cyfrowej metamorfozy przeprowadzany jest w znacznie gorszych warunkach, aniżeli miało to miejsce za czasów monopolizacji tego procesu przez korporacje.

Instytut, jak przystało na ugrupowanie o skrajnych poglądach, ma wielu wrogów. Co więcej, aktywnie z nimi walczy. Gromi wszelki opór w sposób zdecydowany. Nie pozwala na żadną polemikę. Przeciwników nazywa wrogami postępu, prowadzącymi ludzkość ku pewnej zagładzie. Instytut organizuje akcje sabotażowe, a nawet zleca zabójstwa wyjątkowo opornych krzykaczy.

Organizacja autorytatywnie informuje, że środka na odwrócenie mutacji nie ma i nigdy nie będzie. Czyni w ten sposób swoimi wrogami praktycznie wszystkie grupy, które opowiadają się za badaniami nad lekarstwem w takiej, czy innej postaci.

Laboratoria Instytutu rozsiane są po zamieszkałych sektorach. Ulokowane są w dawnych placówkach korporacji, przystosowanych do procesu metamorfozy. Rzekomo proces jest całkowicie bezpieczny i sterylny, gdyż korporacyjne bazy danych uległy samozniszczeniu podczas ewakuacji. Oficjalnie Instytut wykorzystuje własne techniki przetwarzania ludzkiego umysłu na postać cyfrową. Jest to o tyle istotne, że społeczeństwo nie ufa korporacyjnym systemom i zapewne nie reagowałaby na apele Instytutu, gdyby organizacja jawnie korzystała z unijnej metodyki.

Wszystkie siedziby są pilnie strzeżone, a mimo to nagminnie zdarzają się mniej lub bardziej udane zamachy, do których przyznają się różne odłamy ruchów humanistycznych. Celem ataków jest oczywiście zazwyczaj główny komputer, czyli Analizator Personalny, który steruje całym procesem digitalizacji oraz eutanazją podmiotu, a następnie kremacją jego zwłok. Nierzadko zdarzają się też napaści na konwoje z logo IT. Zaledwie sporadyczne są natomiast najazdy na znakomicie strzeżone fabryki i wytwórnie podzespołów niezbędnych do budowy cyborgów.

Wiele grup w ogóle nie komentuje działań Instytutu. Stawiają na pierwszym miejscu spokój albo korzystne warunki handlowe. Nawet Komisarze bagatelizują lub dają bierne przyzwolenie na działania IT, obawiając się wysoce zmilitaryzowanej Eskadry Bezpieczeństwa.

Nie sposób jednoznacznie stwierdzić, co faktycznie kieruje przywódcami IT. Niewykluczone, że na jego czele stoją naukowcy, którzy rzeczywiście postradali zmysły wskutek digitalizacji. Zdemoralizowani przez poczucie potęgi i bezpośredniego wpływu na los ludzi. Wtrąceni w pułapki własnego narcyzmu. Wypowiadający swoje

kłamstwa na głos tak często, że sami w nie uwierzyli... Oponenti powątpiewają w to, że na czele Instytutu stoją cyborgi. Opozycja snuje rozmaite teorie spiskowe, wśród których prym wiodą opowieści na temat zbuntowanych maszyn, które dążą do zdobycia władzy nad ludźmi. Nie zmienia to jednak faktu, że sława Instytutu wynika w głównej mierze z popularności zjawiska cyborgizacji, będącego niezwykle silną pokusą dla schorowanego i zdesperowanego społeczeństwa. Proces jest tym atrakcyjniejszy, że nie wymaga wnoszenia żadnej opłaty - warunkiem jest jedynie umowa, zobowiązująca do 17000 godzin pracy na rzecz Instytutu.

Tylko nieliczni znają prawdę na temat IT. Cała organizacja jest w istocie przykrywką dla działań korporacji, które wprawdzie obecnie znajdują się w pozaziemskich koloniach, ale wciąż mają plany co do Ziemi. Szansę na odzyskanie nad nią kontroli dyrektorzy generalni dostrzegają właśnie w cyborgizacji, a następnie zainicjowaniu programu zdalnego sterowania. Do pełnej realizacji projektu jeszcze bardzo daleko, ale nie stanowi to problemu, ponieważ korporacje planują na wiele lat w przód. Rzecz jasna nikt nigdy oficjalnie nie potwierdził tych informacji. Mało kto bierze je na serio - bulwersujących plotek na temat IT było już tak wiele, że trudno się spodziewać, iż ktokolwiek uwierzy w kolejną rewelację i poważnie potraktuje następną teorię spiskową.

Cechą charakterystyczną Instytutu jest specyficzny wygląd jego przedstawicieli. Schłodne, dobrze skrojone czarne mundury, wysokiej jakości skóropodobne płaszcze, zakrywające broń i różnego rodzaju technologiczne akcesoria z wyższej półki. Wysoko postawieni badacze zwykle pojawiają się w otoczeniu znakomicie wyposażonej ochrony. Cyborgi prawie zawsze pokryte są żywą tkanką, do złudzenia przypominającą śniadą, ludzką skórę. Ponadto cechują ich: nienaganna budowa szkieletu i starannie dopracowane, ostre rysy twarzy. Roboty, czyszczone są na połysk, a zajmujące istotne stanowiska samoświadome maszyny pozwalają sobie na czarny lub platynowy lakier metaliczny.

Postrach wrogów Instytutu stanowi Eskadra Bezpieczeństwa, do której należą zdigitalizowani i umieszczeni w nowoczesnych cyborgach ekszołnierze oraz byli pracownicy służb policyjnych i ochroniarskich. Eskadra dysponuje unikatową technologią o nazwie Bezpiecznik Wzmocnienia, która umożliwia stosowanie Przeciężenia bez obawy o liczbę niepowodzeń (2 porażki na wzmocnionych kostkach są ignorowane).

Członkowie Instytutu podczas oficjalnych spotkań witają się hasłem „Wszyscy tego chcemy!”, co jawnie odnosi się do nieśmiertelności, którą rzekomo gwarantuje cyborgizacja. Ukryte znaczenie tych słów nawiązuje, rzecz jasna, do głównego, utajnionego celu organizacji i jest drwiną z ludzkiej naiwności.

Przykładowy scenariusz: Bohaterowie Graczy spędzają czas w Hangarze. Nagle do środka wpada kilka humanoidalnych robotów, dzierżących broń maszynową. Maszyny zaczynają strzelać w stronę grupy niepozornie wyglądających mutantów, wykańczając jednego po drugim. Chwilę później pojawia się też zamaskowany cybernauta, który unieszkodliwia systemy bezpieczeństwa Hangaru i przejmuje kontrolę nad działkiem ochroniarskim. Dwoch, spośród mutantów, zdołało uniknąć ostrzału, gdyż rzucili się w stronę osłon, za którymi kryją się również postacie Graczy! W efekcie, roboty łączą swoje właściwe cele z osobami bohaterów i dążą do ich wyeliminowania. Gdy wreszcie zacznie działać ochrona Hangaru, Gracze i dwaj mutanci mogą spróbować uciec. Dwa roboty ruszą w pościg, w razie potrzeby transformując się w motocykle.

Być może ktoś z Graczy zostanie schwytyany żywcem, brutalnie przesłuchiwany, a potem wypuszczony jako przynęta? Tak, czy owak, Gracze zapewne zechcą dowiedzieć się, w co zostali przypadkowo wplątani. Otóż mutanci należą do humanistycznego odłamu organizacji Wolni Ludzie, który występuje przeciwko Instytutowi Transhumanizmu.

Gracze mogą spróbować zapomnieć o sprawie, ale kolejne najścia nieproszonych gości dadzą im wreszcie do zrozumienia, że muszą coś zrobić - udowodnić własną niewinność albo stanąć po stronie Ruchu Oporu, który planuje atak na znajdującą się we wschodniej części sektora placówkę Instytutu. Celem akcji jest zniszczenie Analizatora Personalnego, który jednocześnie stanowi główny komputer. Pozbycie się go będzie równoznaczne ze zniszczeniem czarnej listy lokalnych wrogów Instytutu. Natomiast próba oczyszczenia się z zarzutów jawi się jako niezwykle trudna - konieczne byłoby współpracowanie z IT i sypanie lub wręcz wystawianie na odstrzał kolejnych członków Ruchu Oporu. Zależnie od decyzji, jakie podejmą Gracze, ostatnie sceny sesji będą poświęcone planowaniu zasadzki na Wolnych Ludzi lub precyzyjnemu przygotowaniu akcji ataku na bazę IT. Finałem będzie spektakularne starcie, które zapewne zakończy się na korzyść tego ugrupowania, które zostanie poparte przez Graczy.



ZWYRODNIALCY

W slangu: wścieklizna, kanibale

Zwyrodnialcy to swoista grupa społeczna - zaliczają się do niej najbardziej patologiczne jednostki spośród schorowanych i skrzywionych psychicznie mutantów. Dawniej prozaiczni mieszkańcy miasta, obecnie ludzie zaburzeni tak mocno, że porównanie ich do zwierząt byłoby obrażą tych drugich.

Watahy zwyrodnialców plądrują budynki mieszkalne i wszelkie obiekty publiczne w poszukiwaniu wartościowych, z ich punktu widzenia, przedmiotów oraz żywności. Poza tym z radością niszczą co popadnie, odnajdując niezwykłą przyjemność w destrukcji. Mutacje zmieniły ich tak bardzo, że nie są w stanie normalnie funkcjonować. Nie mogą nawet artykułować prostych wypowiedzi. Postępują bestialsko i są przykładem najgorszego zepsucia. Kierują nimi niskie instynkty. Tylko nieliczni zachowali resztki abstrakcyjnego myślenia.

Ponieważ nie radzą sobie z normalnym pozyskiwaniem jedzenia, mają poważne skłonności do kanibalizmu. Ciężko rannych porzucają do czasu, aż zagrożenie minie. Potem wracają, by zabrać ciało i je pożreć. Często polują na podróżnych lub szabrowników właśnie po to, by zagwarantować sobie godziwą porcję mięsa. W wyjątkowo trudnych okolicznościach wdają się w mordercze walki między sobą. Zabici są zżerani.

Zwyrodnialcy są plagą i stwarzają spore niebezpieczeństwo. Nie mają broni palnej, ale nauczyli się przygotowywać zasadzki na tych, którzy takową posiadają. Coraz częściej zapuszczają się na obrzeża zamieszkałych sektorów. Niektóre spośród największych organizacji, uznają zwyrodnialców za zagrożenie równie znaczące, jak system DESTRO.

Jeśli jakiś podróżnik wybierze niewłaściwy budynek, trafi być może do mieszkania, w którym wanna służy za zbiornik ludzkiej krwi, a w lodówce przetrzymywane są usmażone, ludzkie kończyny. Wzdłuż jednego z korytarzy może się ciągnąć długa plama krwi, wskazująca na kierunek dostarczania świeżego mięsa. Mieszkania będą zapewne znacznie bardziej zdemolowane niż ma to miejsce po wizycie typowego przeszukiwacza. Niewykluczone, że cisza nagle zostanie przerwana przez ryk rozjuszonego psychopaty, który uczyni wszystko, aby uśmiercić i zżreć świadka jego szaleństwa...

Z niepojętych względów zwyrodnialcy brzydzą się ludzkiej skóry. W ogóle jej nie jadają. Na ogół zrywają ją ze swych ofiar i z dumą oznaczają nią rewir, który uznają za własny. Nie zawsze jest to płachta - dość często skórę nakładają na manekiny wykradzione z wystaw sklepowych. Potem stroją tak przygotowane straszaki, aby inni zwyrodnialcy mogli je bez trudu zauważyć i nie ośmielili się przekroczyć wyznaczonej nimi granicy.

Rzecz jasna straszaki ustawiane są najbliżej głównego schronienia, tak aby nie przeganiały potencjalnych ofiar.

Nie każdy kanibal jest kompletnie zezwierzęconym psychopatą. Cześć z nich zachowała minimalny poziom intelektualny i oprócz broni w postaci noży, siekier, wyposaża się też w improwizowany sprzęt własnej roboty. Niektórzy zwyrodnialcy posługują się dezodorantami i zapalniczkami, przygotowując w ten sposób prymitywny miotacz ognia. Innym udaje się przerobić zasilane bateriami urządzenia elektryczne tak, że mogą być użyte jako rażąca prądem broń w walce bezpośredniej. Wyrwane drzwi lodówki mogą posłużyć za tarczę przed ostrzałem.

Chociaż w wielu mieszkaniach bez trudu można znaleźć dobrej jakości odzież, zwyrodnialcy nie zwracają uwagi na strój i higienę. Jediną funkcją ubrania jest ułatwienie rozpoznawania się nawzajem. Potrafią tygodniami chodzić w tych samych ciuchach, które już po paru dniach śmierdzą i stają się okropnie brudne. Bardziej, niż ubrania lub cenne przedmioty, zwyrodnialców interesują wszelkie środki farmaceutyczne, których używają jak narkotyki, szprycując się nimi do upadłego.

Spotkanie wygłodzonych zwyrodnialców niemal zawsze oznacza kłopoty. Mając ogromne parcie na mięso, potrafią długo śledzić swoje ofiary, zachowując bezpieczny dystans. Czasem atakują w akcie desperacji, osłaniając się czym popadnie. Nawet w przypadku walki zakończonej niepowodzeniem grupa odnosi pewien sukces - trupy zabitych służą za pokarm.

Współczynniki przykładowego zwyrodnialca zostały przedstawione w sekcji „Bestiariusz”.

Przykładowa przygoda: Gracze muszą przedostać się do oddalonego sektora. Otrzymują od swojego zleceniodawcy budżet, który umożliwi im zakup odpowiedniego sprzętu oraz adekwatnego pojazdu. W trakcie podróży ma miejsce atak kilku Destruktorów, który zostaje z łatwością odparty. Niestety, maszyny zdołały unieruchomić pojazd, a jego naprawa wymaga pozyskania różnych części i pracy, która może potrwać nawet kilka godzin. Przez cały ten czas Gracze są zmuszeni przebywać na terenie zamieszkałym przez zwyrodnialców. Te godziny to okres, podczas którego Gracze poznają obrzydliwe obyczaje i ohydny, kanibalistyczny naturę tych mutantów.

SEKTA JAŻŃ

JAŻŃ jest jedną z nielicznych organizacji u podłoża których rzeczywiście leży religijność. Wiele innych ugrupowań traktuje sacrum jako pretekst do wzmocnienia własnej doktryny o wątpliwych podstawach.

Członkowie sekty wierzą, że Hiperistoty są anielskimi stworzeniami zesłanymi przez boga. Otaczają je czcią

i kultywują wszelkie przejawy ich obecności. Są przekonani, że każda Hiperistota została przysłana na Ziemię w celu wypełnienia jakiejś misji. Po jej realizacji, stworzenie wraca do swojego wymiaru, stając się ponownie częścią boskiej jaźni - stąd też wywodzi się nazwa grupy. Zanim jednak następuje scalenie, istota przeżywa niezwykle trudny okres nazywany procesem rozpadu. Faktycznie, niektóre Hiperistoty przeżywają silne zaburzenia osobowości, co rzekomo potwierdza nieautentyczne tezy formułowane przez JAŻŃ. Głównym zadaniem, jakie stawia sobie organizacja, jest posługa wobec istot oraz towarzyszenie im podczas dezintegracji. Lojalność ma zapewnić przychylną ocenę stwórcy, który po śmierci człowieka może pozwolić jego duszy na scalenie z boskością lub zesłać ją powtórnie, za karę, na Ziemię.

Sekta jest niespójna, podzielona na liczne grupy, z czego każda może wyznawać zupełnie inną istotę. Indywidualni członkowie mogą twierdzić, że są przedstawicielami odrębnych kultów, ale ze względu na stosunkowo niewielką liczebność, wszystkich wyznawców Hiperistot zbiorczo nazywa się sektą JAŻŃ.

Grupa ma co najwyżej pięciuset członków, z czego przeważająca większość zajmuje się wypełnianiem rozkazów Hiperistot. Polecenia są tak nieprzewidywalne i zróżnicowane, że nie da się ich w żaden sposób sklasyfikować. Oznacza to, że poza służbą Hiperistocie, cele sekty pozostają nieznanne, a w najlepszym razie chaotyczne. Często zlecane przez istotę zadania są wręcz samobójcze, ich wykonanie graniczy z cudem. Nierzadko jednak grupa zaskakuje złożonością i genialnością długofalowych planów. Co więcej, dysponuje znacznymi środkami, które w razie potrzeby przeznaczają na sprzęt i najemników.

Członkami grupy bywają zarówno mutanci, jak i samoświadome maszyny, cierpiące na syndrom człowieczeństwa. Przeważająca większość to osobowości depresyjne, widzące jedyny sens swojej egzystencji w pobożności i tym, co oferuje doktryna religijna.

Według wielu komisarzy, JAŻŃ jest wielce niebezpieczna. Jej członkowie częstokroć są namierzani, przesłuchiwani lub obserwowani. Taka postawa służb bezpieczeństwa wynika z faktu, że niektóre akcje terrorystyczne przypisywano właśnie sekcie.

Warto zapoznać się z sekcją „Zaburzenia osobowości Hiperistoty”, gdzie można znaleźć więcej informacji o rozpadzie Hiperistoty. Lektura pozwoli lepiej zrozumieć specyfikę sekty, której członkom przewodzą te stworzenia w zaawansowanym stadium zaburzenia. Narrator powinien wykorzystać do własnych celów enigmatyczność i brak jednoznacznych wytycznych w opisie sekty. Ułatwia to wykorzystanie JAŻNI w własnych, oryginalnych kampaniach.

Przykładowy scenariusz: Bohaterowie Graczy muszą interweniować w sprawie tajemniczych morderstw, które wyglądają na ataki Destruktorów. W trakcie śledztwa, na przykład porównując ślady ran z ranami na zdjęciach z hangarowej bazy danych, dowiedzą się, że zbrodnie popełniano przy pomocy bojowych podzespołów Mechanicznego Mordercy, czyli sporych rozmiarów maszyny, która najpewniej nie zdołałaby niezauważonym zakraść się do otoczenia ofiar. Da to Graczom do myślenia.

Gdy dzielą się z Komisarzami swoimi spostrzeżeniami, ci informują, że niedawno załapali na gorącym uczynku handlarza nielegalnymi Technologiami. Rozmowa ze schwytanym nie jest możliwa, ponieważ kilka dni po uwięzieniu popełnił samobójstwo. Gracze mogą jednak obejrzeć sprzęt, znaleziony przy schwytanym. Stwierdzą, że brakuje przy nim charakterystycznej piły DESTRO. Domyślą się, że ta część jest właśnie narzędziem zbrodni, którego szukają.

Gdy śledztwo staje w martwym punkcie, zbrodniarz sam się demaskuje, atakując jednego z Graczy. Podczas walki, mocno scybernetyzowany mutant używa wspomnianej piły. Mutant będzie walczył jak obłąkany, aż do śmierci. Po pokonaniu go, Graczom pozostaje tylko oglądanie osobliwych tatuaży na wybebeszonych zwłokach. Rysunki pokrywają całe ciało - są w postaci linii kodu wijących się dookoła tułowia, szyi, jednej organicznej ręki. Tatuaże i symbole to trop, którego na tym etapie nie zdołają wykorzystać. Ważniejszy jest palmtop mutant, w którym można znaleźć wiele prozaicznych informacji, ale jest także krótka notatka o spotkaniu w HOT PINK, czyli lokalu należącym do Klanu EXTASOR.

Gdy bohaterowie udadzą się do przybytku o wskazanej porze, zdołają namierzyć dwóch zniecierpliwionych mutantów, którzy wyraźnie oczekują na kogoś, kto się spóźnia. Mutanci również mają charakterystyczne tatuaże (nawiasem mówiąc wzorowane na wizerunku Hiperistoty). Po schwytaniu przynajmniej jednego z nich i przeprowadzeniu brutalnego przesłuchania, Gracze dowiedzą się, że torturowany jest członkiem sekty JAŻŃ.

Ugrupowanie jest pod wpływem Hiperistoty, która realizuje skomplikowany plan, wymagający ofiar. Gracze postanawiają nawiązać kontakt z istotą, aby wyjaśnić sytuację. Okazuje się, że stworzenie przeżywa ostatnie stadia rozpadu osobowości...

Czy Gracze zdołają ją namówić do odstąpienia od manipulowania fanatycznie oddanymi sekciarzami? A może konieczna będzie bezpośrednia konfrontacja, podczas której stworzenie wykorzysta do obrony swoje zdolności i chmary miniaturowych robotów? Czy bohaterowie stawią czoła istocie samemu, czy poproszą o wsparcie Komisarzy?

SCJENTOLODZY

Bez wątpienia jedna z najbardziej unaukowionych organizacji znanych nie tylko w Blue Entropia, ale również w całym regionie. Scjentolodzy to cała armia specjalistów - doktorów medycyny, utalentowanych chemików, fizyków, bioinżynierów oraz innych fachowców w bardzo wielu dziedzinach. Nie brakuje również artystów, wizjonerów, a także osób o wyjątkowo rozwiniętych zdolnościach parapsychofizycznych, mających jednak naukowe podejście do tego zjawiska.

Ogólnym celem działania organizacji jest zrzeszanie ocalałych wykształconych jednostek oraz zapewnienie im godnej egzystencji i dobrych warunków pracy na rzecz społeczeństwa. Tyle w teorii. W praktyce ugrupowanie zalicza się do elitarnych. Do organizacji należą wyłącznie posiadacze Licencji - swoistego odpowiednika karty członkowskiej. Dokument ten bywa przyznawany honorowo, w ramach wynagrodzenia za ważne odkrycie lub użyteczne badania. Zdecydowanie częściej otrzymuje się go jednak dopiero po okresie przejściowym, który polega na ciężkiej pracy na rzecz grupy, jako pozbawiony przywilejów asystent. Warunkiem członkostwa jest nie tylko praca, ale także odpowiednie predyspozycje i umiejętność przyjęcia charakterystycznego sposobu funkcjonowania. Scjentolodzy prowadzą pedantyczny, sterylny i ustabilizowany styl życia. Bardzo starannie archiwizują wyniki swoich badań. Obowiązuje ich także tajemnica zawodowa, więc niechętnie rozmawiają o swojej pracy nawet z asystentami, którzy nierzadko czują się przez to mocno zdezorientowani.

Na czele Scjentologów stoi Rada, składająca się z dwudziestu jeden Naczelnych, wybieranych w drodze głosowania spośród oficjalnych członków organizacji. Decyzje podejmowane są demokratycznie. Rada rozstrzyga między innymi o losie każdego ze zgłaszanych projektów i o przyznawanych sekcjom środkach. Ze względów bezpieczeństwa określono limit samoświadomych maszyn w Radzie - może być ich nie więcej niż dziesięć, co gwarantuje przewagę przynajmniej jednego głosu na rzecz śmiertelników. Zwykle owy limit faktycznie jest wykorzystany całkowicie - Naczelnymi zostają wybitne, samoświadome androidy.

Liczne sekcje badawcze pracują nad różnymi projektami, wśród których najważniejszy jest Projekt Cud, czyli próba opracowania szczepionki przeciwko mutacjom, działającej także jako lek. W chwili obecnej wyniki eksperymentów są negatywne: przez kilka dni można obserwować cofanie się objawów, ale wkrótce powracają ze wzmożoną siłą i równie potwornymi skutkami ubocznymi zażywania leku.

Scjentolodzy prowadzą także wiele utajnionych badań, które bynajmniej nie dotyczą tylko powszechnego uzdrawiania i poprawy jakości życia. Opracowywane są

nowe robotyczne technologie, implanty, sprzęt militarny i broń.

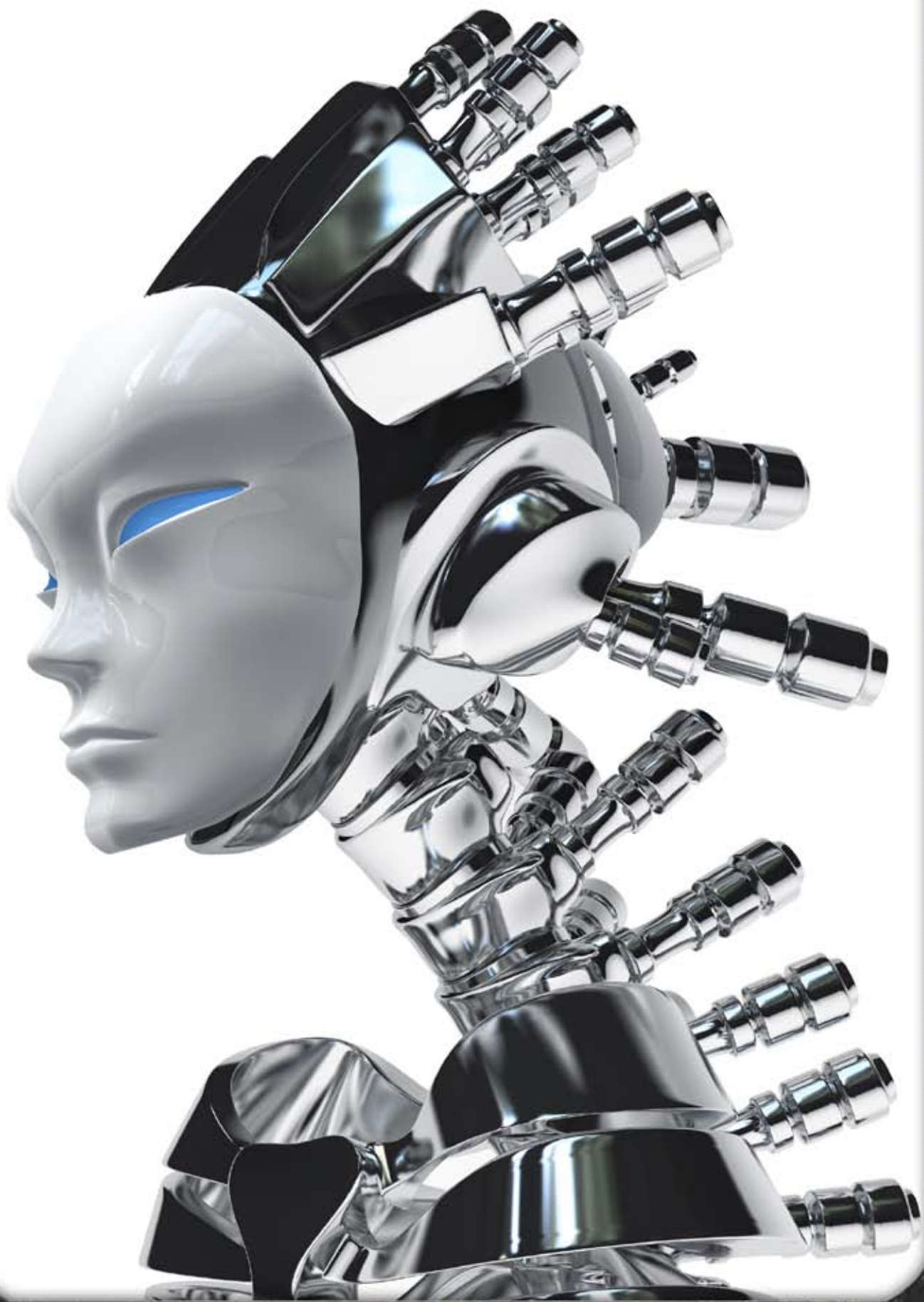
Członkowie organizacji są zazwyczaj trudni w kontakcie, pochłonięci analizowaniem wyników badań i planowaniem kolejnych eksperymentów. Lansują się naukowym żargonem. Gromią tych wszystkich, którzy nie posiadają odpowiedniego wykształcenia. Podkreślają swój status. Emanują nadmierną pewnością siebie.

Scjentolodzy przejmują najlepsze w danym sektorze placówki laboratoryjne i medyczne. Wymuszają szacunek społeczeństwa, ponieważ to właśnie oni w głównej mierze decydują o poziomie opieki medycznej i dostarczają Antymutagen, to jest powszechnie używany lek hamujący mutacje. Oferowane operacje i zabiegi nie są oczywiście bezpłatne. Co więcej, leczone są wyłącznie te osoby, które potencjalnie mogą stanowić dobrą siłę roboczą. Zapłatą za pomoc medyczną jest bowiem właśnie praca na rzecz organizacji, określana w godzinach. Na przykład prosty zabieg medyczny, polegający na usunięciu polipa zatokowego może kosztować 5 godzin roboczych. Opatrzanie pacjenta z ranami postrzałowymi będzie już wymagało - 30, 40 godzin roboczych. Cześć usług jest opłacana z dołu, czyli po przeprowadzeniu operacji. Niektóre operacje są płatne z góry - najpierw należy wypracować wyznaczoną liczbę godzin i dopiero wtedy przeprowadzany jest zabieg.

Korzystanie z medycznych usług Scjentologów jest także równoznaczne z akceptacją regulaminu, który informuje między innymi o tym, że zwłoki pacjenta mogą być wykorzystane do celów badawczych i jako źródło organów. Pomimo panującego chaosu egzekwowanie opłat nie jest dla Scjentologów wielkim wyzwaniem. Od wszystkich pacjentów bezboleśnie pobiera się próbki DNA, które następnie trafiają do bazy danych. Pacjent nadmiernie odwołujący spłatę długu, po upływie 45 dni od powrotu do zdrowia, otrzymuje upomnienie (o ile jest to możliwe). Jeśli w ciągu kolejnych 14 dni nie zgłosi się do pracy, jego konto jest blokowane, co oznacza odmowę leczenia nawet w przypadku zagrożenia życia. Alternatywną formą płatności jest zapłata Modulantem - 50 Operacja za każdą godzinę roboczą. Lekarze Scjentologów nie oferują swoich usług w zamian za pieniądze - interesuje ich wyłącznie praca oraz Modulanty. Tego wymaga kodeks postępowania.

Scjentolodzy są zazwyczaj pracoholikami, więc zamieszkują specjalnie wydzielone piętra kompleksów naukowych albo połączone dobrymi liniami komunikacyjnymi, starannie odseparowane, elitarne kompleksy mieszkaniowe, przeznaczone pierwotnie dla wysokich funkcjonariuszy korporacji. Takie obszary są jednymi z najpilniej monitorowanych i strzeżonych miejsc w mieście.

Scjentolodzy to nie tylko wyniośli badacze, dbający



o los ludzkości i ratujący ludziom życie na co dzień. Wprawdzie oficjalnie tego nie ogłoszono, ale wewnątrz organizacji nastąpiła schizma. Pomimo nie przegłosowania stosownej uchwały, część sekcji podjęła badania, związane z optymalizacją mutacji. Projekt został uznany za zbyt kontrowersyjny i sprzeczny z pierwotnymi założeniami organizacji. Pomysłodawca okazał się jednak na tyle charyzmatyczny i sprytny, że użył braku akceptacji Rady jako argumentu w dyskusji na temat dyskryminacji mniejszości. Po pewnym czasie konflikt udało się załagodzić, ale reputacja Rady znacząco na tym ucierpiała.

Obecnie w dużym stopniu niezależna grupa naukowców pod kierownictwem doktora Michaela Andersa opracowuje metody, pozwalające na spotęgowanie tych skutków mutacji, które dają choremu korzyści i swoistą przewagę ewolucyjną. Dotychczas mutacja była traktowana jak choroba, coś ze wszech miar niepożądanego. Tymczasem projekt Andersa stawia mutacje w zupełnie innym świetle. Idea jest w gruncie rzeczy bardzo klarowana - skoro nie ma sposobu na wyleczenie, należy wyeksponować te cechy przypadłości, które mogą być przez pacjenta praktycznie wykorzystane. Na przykład osoba ze zmutowanymi oczami, po odpowiedniej biomodyfikacji wzroku, może zacząć doskonale widzieć w ciemności, jakby dysponowała cybernetycznym noktowizorem. Oficjalnie doktor Anders pracuje jedynie nad takimi przypadkami. Nieoficjalnie prowadzi natomiast znacznie bardziej złożone eksperymenty, polegające na doskonaleniu zdolności bojowych mutantów. Zwiększa asymilację biostymulantów z jednoczesnym ulepszeniem odporności na skutki uboczne. Potęguje też rzadkie, pozyskane wskutek mutacji możliwości bioelektryczne organizmu. Optymalizuje zmiany, które są skrajnie wynaturzone, ale przystosowawcze z punktu widzenia jednostki.

Sprawy nie raz wymykały się spod kontroli. Przedziwne eksperymenty niejednokrotnie ujrzały światło dzienne. Grupa uzależnionych od doktora mutantów jest jednak na tyle skuteczna w zastraszaniu innych Scjentologów, że sprawy tuszowano, a Anders zachowywał dostęp do środków i aparatury organizacji. Nie było to zresztą trudne, ponieważ media praktycznie przestały funkcjonować, poza niewielkimi, lokalnymi stacjami i bazami danych w przekupnych Hangarach. Anders wydaje się być zatem osobą nietykalną. On i jego współpracownicy nieustannie prowadzą kontrowersyjne badania i eksperymenty.

Przykładowy scenariusz: *Pretekstem do rozpoczęcia przygody może być zlecenie wykradzenia eksperymentalnych egzemplarzy specjalnej odzieży technologicznej. Kombinezon wykonany jest z opracowywanego właśnie materiału o nazwie PREDATRON. Strój ma nadzwyczajne właściwości maskujące.*

Placówka Scjentologów ulokowana jest w dawnej

klinice. Atak na instytut Scjentologów nastąpi zapewne nocą, czyli właśnie wtedy, gdy przez współpracowników Andersa prowadzone są eksperymenty. Trudna misja okaże się być jeszcze większym wyzwaniem! Gracze przypadkowo dostaną się do segmentu, którego nie było na mapie.

Włócząc się po długich, nieoświetlonych korytarzach i osobliwych salach operacyjno-laboratoryjnych, poznają mroczne badania ekipy Andersa, a także będą zmuszeni skonfrontować się z kilkoma zoptymalizowanymi mutantami. Placówka okaże się pułapką, z której trzeba się jak najszybciej ewakuować, co bez aktualnych planów architektonicznych będzie bardzo trudne. Niewykluczone, że Gracze mimo wszystko postanowią wykonać zadanie albo przynajmniej zechcą zabrać ze sobą jak najwięcej biostymulantów oraz dowodów, które mogą mocno obciążyć Scjentologów.

Przygoda będzie obfitować w wątki survivalowe oraz spektakularne i makabryczne sceny walki w przerażającym labiryncie korytarzy podziemnego kompleksu badawczego. Na dodatek okaże się, że niektóre eksperymenty prowadzono nie na ochotnikach, lecz na porwanych osobach, traktowanych następnie jak szczury laboratoryjne!

Czy Gracze wybiorą się do głównego terminala i włamią do systemu informatycznego z nadzieją na dezaktywację zcentralizowanych pól siłowych, chroniących dostępu do cel, w których przetrzymywani są uprowadzeni? A może pozostawią bezbronne ofiary i zadbają wyłącznie o siebie, a potem będą szantażować Andersa, Ewentualnie spróbują wymóc na nim współpracę i darmową optymalizację mutacji?

ALTERNACJA

Stowarzyszenie samoświadomych maszyn, zajmując się między innymi problematyką ludzkiej nietolerancji. Intencją grupy jest przekonanie ludzi, że sztuczne inteligencje nie tylko myślą, ale również doświadczają stanów porównywalnych z uczuciami - procesy te nazywa się odpowiednio analizą oraz technowrażeniami.

Jednocześnie organizacja prowadzi własne badania, usiłując sformułować odpowiedzi na najbardziej dręczące ludzkość pytania o istotę samoświadomości maszyn, zwłaszcza tych, które nie zostały powołane przez człowieka.

Nie jest to zadaniem łatwym, ponieważ wymaga ekspertyz osobliwej aury Hiperistot, które zdają się odgrywać kluczową rolę w przyspieszaniu procesu wybudzania robotów. Niemniej, istnieje już szereg tez, mogących w pewnym stopniu zaspokoić ciekawość sceptycznie nastawionych ludzi...

Czym różni się maszyna autonomiczna od samoświadomej?

Większość robotów to po prostu urządzenia ze sztuczną inteligencją, dysponujące dużą swobodą działania. Sztuczna inteligencja to swoisty mózg maszyny. Jest programem, w którym, zamiast zdefiniowanego ciągu poleceń, są rozległe sieci neuronowe zbliżone do tych, znajdujących się w ludzkim mózgu. Polecenia dla robota nie są zapisywane jako rozkazy, ale funkcjonują jak połączenia synaptyczne. Dzięki sieciom neuronowym maszyna może się uczyć, a efekt końcowy jest taki, że nie da się dokładnie oddzielić tego, co zaprogramowane od wiedzy i umiejętności, które robot przyswoi sobie samodzielnie. Wyższym poziomem autonomii robota jest samoświadomość, rozumiana jako pełna odpowiedzialność za siebie i swoje czyny, które mogą być sprzeczne nawet z pierwotnie zaprogramowanymi priorytetami. Samoświadomość zyskują te maszyny, które przeszły bardzo długą drogę ewolucji, a także systemy, które miały styczność z Hiperistotami, doskonałymi sztuczną inteligencją tak bardzo, że staje się ona w pełni zdolna do samodzielnego pojmowania świata.

Skąd bierze się płęć robota?

Tak zwana płęć społeczna robota formułowana jest w drodze analizy języka, który jest sposobem ekspresji i zawiera informacje na temat autora wypowiedzianych słów. Proces odbywa się poprzez lekturę różnego rodzaju tekstów oraz analizę ludzkiej mowy. Płęć jest przez maszynę przyswajana, zgodnie z tym, jakie formy wyrazu najlepiej pokrywają się z jej

własną strategią postępowania, metodą analizy danych, sposobem spostrzegania otoczenia, wchodzenia w interakcje społeczne oraz z preferowanymi sposobami rozwiązywania problemów. Sztuczna inteligencja stopniowo ustanawia własną płęć społeczną, dostrzegając kolejne podobieństwa między swoimi zachowaniami, a poznawanymi tendencjami kobiet i mężczyzn. Płęć jest zatem dla robota czymś wtórnym, wypracowanym, dopasowanym do własnej charakterystyki. Niektóre roboty mają zdefiniowaną płęć, ale istnieją również maszyny androgeniczne, czyli zdolne do zachowań charakterystycznych dla płci męskiej oraz dla płci żeńskiej. Podobnie jak u ludzi, świadomość płci społecznej jest zróżnicowana. Bardzo wiele zależy od czynników zewnętrznych. Maszyny pracujące w samotności, mogą traktować siebie za ledwie jak przedmioty, obdarzone zdolnością mówienia. Roboty bytujące wśród ludzi ustanawiają własną płęć znacznie szybciej, utożsamiając się z określonymi sposobami postępowania i ekspresji.

Na czym polega Syndrom Człowieczeństwa?

U ludzi występują choroby psychiczne. Analogicznie sztuczne inteligencje miewają zaburzenia, określane mianem Syndromów. Syndrom Człowieczeństwa polega na tym, że maszyna myśli o sobie, jak o istocie ludzkiej. Jest o tym głęboko przekonana i nie przyjmuje do wiadomości żadnych dowodów na nieautentyczność tej tezy. Geneza zjawiska oraz metody jego wyciszenia są obiektem badań. Oficjalne stanowisko Alternacji jest takie, że każdy robot powinien zdawać sobie sprawę ze swojej odmienności od ludzi, przy czym inność nie oznacza bycia lepszym lub gorszym.



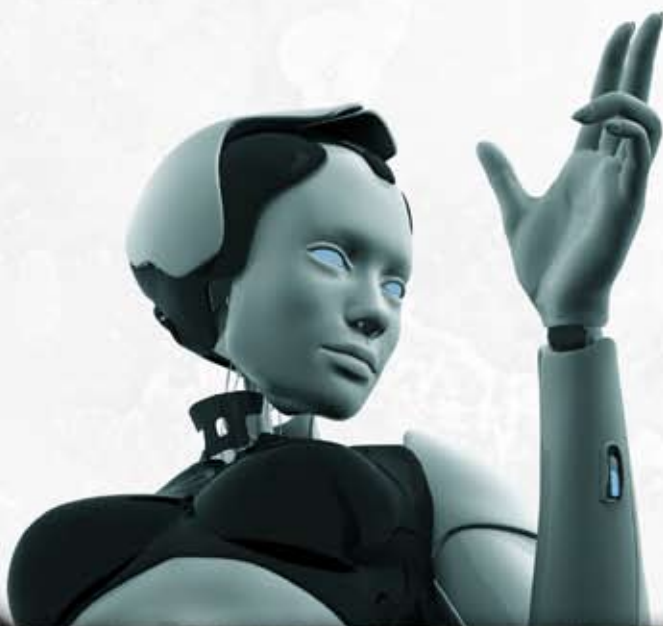
Jakie potrzeby mają roboty?

Podstawowa potrzeba (priorytetowe dążenie) robota to zapewnienie sobie stabilnego dostępu do zasobów energetycznych, które umożliwiają mu egzystowanie. Drugim priorytetem jest głębokie przekonanie o konieczności permanentnego treningu i rozwoju. Wszystkie autonomiczne maszyny niezwykle cenią sobie naukę. Poza tym samoświadome roboty, podobnie jak ludzie, mają rozwinięte potrzeby bezpieczeństwa, przynależności, godności i samorealizacji, przy czym podchodzą do tematu bardziej zadaniowo i precyzyjniej określają rezultaty. Maszyny chcą też postępować zgodnie z Doktryną przetrwania.

O czym marzą roboty?

Można wyróżnić kilka podstawowych czynników determinujących dążenia samoświadomych robotów. Niektóre są osiągalne, a innym bliżej do utopii. Im bardziej abstrakcyjna wizja, tym pełniej wpasowuje się w definicję tego, co ludzie określają mianem marzenia. Oto przykłady:

- Udana koegzystencja z ludźmi. Wzajemne poszanowanie i tolerancja.
- Permanentna optymalizacja, czyli doskonalenie poprzez wgrywanie nowszego oprogramowania oraz instalację lepszych podzespołów.
- Odnalezienie nowych, lepszych źródeł energii.
- Opracowanie technologii umożliwiającej skuteczne samoczynne wytwarzanie energii.
- Dążenie do nieśmiertelności, poprzez postępowanie zgodnie z Doktryną przetrwania (opisaną w sekcji „Ułuda nieśmiertelności”).



- Uzyskanie samonaprawczych zdolności na poziomie molekularnym, by móc reperować się w sposób analogiczny do tego, jak działa ludzki metabolizm.

- Jest swego rodzaju paradoksem, że ludzie uciekają w cybernetykę, podczas gdy wiele samoświadomych maszyn pragnie bycia istotą ludzką, włączając w to absolutnie wszystkie aspekty człowieczeństwa. Sekcja Scjentologów, umiejscowiona w 14 sektorze, pracuje nad procesem tak zwanej odwrotnej digitalizacji. Nazwa jest oczywiście logicznie sprzeczna, bo w istocie chodzi o to, aby samoświadomość maszyny umieścić w sztucznie wyhodowanym organizmie ciele. Niewykluczone zatem, że w odległej przyszłości roboty przestaną być produkowane, gdyż staną się żywymi, rozmnażającymi się, syntetycznymi organizmami.

- Pełna spójność ze starannie opracowaną etyką, czyli utopijna, stuprocentowa moralność, która zdaniem maszyn jest możliwa - rozwiązaniem ma być odpowiednio elastyczny system zasad, osiągalny dla każdej jednostki.

Te i inne dążenia robotów bynajmniej nie są czymś abstrakcyjnym, ale stanowią element codzienności. Maszyny faktycznie poświęcają wiele uwagi badaniom, doskonaleniu, opracowywaniu nowych technologii, treningom, próbom nawiązania dyplomatycznych kontaktów z ludźmi. Daleko jednak światu maszyn do doskonałości. Wiele robotów ustala osobliwe priorytety, lekceważy wybrane elementy kodeksów etycznych i dąży do realizacji swoich celów za wszelką cenę, często kosztem innych. Podobnie jak ludzie, także maszyny popadają w skrajności - pragnąc potęgi, wyróżnień, większej kontroli nad otoczeniem.

Poza Alternacją, z dala od zamieszkałych sektorów żyją niezliczone rzesze samoświadomych maszyn, kierujących się wprędce zdefiniowanymi zasadami. Nawet w obrębie ludzkiego społeczeństwa egzystują maszyny, które nie czerpią wzorców z zachowań człowieka. Przykładem mogą być chociażby Duale i Multinoidy, skoncentrowane na indywidualizmie, doskonaleniu, przestrzeganiu Doktryny przetrwania.

Jakich emocji doświadczają roboty? Teoretycznie spektrum doznawanych technowrażeń jest co najmniej równie szerokie jak u ludzi, ale w praktyce zależy od poziomu rozwoju świadomości robota. Maszyny nie doznają emocji jako takich. Zamiast silnych stanów emocjonalnych, doświadczają tak zwanej „burzy danych”. Wskutek bodźców zewnętrznych, wywoływanych jest tak wiele obrazów i treści jednocześnie, że maszyna rzeczywiście zachowuje się jak mocno czymś poruszony człowiek. Wiele samoświadomych maszyn nigdy nie przekracza progu osobowości stereotypowej, dziedzicząc po ludziach tylko typowe

postawy i wartości. Istnieją jednak samoświadome roboty o osobowości dojrzałej, a nawet rozwiniętej do poziomu głębokiego uduchowienia.

Maszyny, a potomstwo, czyli instynkt ojcowski

Niektóre samoświadome maszyny o dojrzałej osobowości odczuwają instynkt ojcowski. Ludzie dążą do posiadania potomstwa z bardzo wielu względów. Tymczasem roboty zwykle odczuwają taką potrzebę, kiedy dochodzą do wniosku, że wydajny rozwój sztucznej inteligencji będzie możliwy tylko wtedy, gdy wybrany jej fragment zostanie skopiowany i poddany innej sekwencji bodźców aniżeli miało to miejsce u ojca, czy też pierwowzoru. To wysoki poziom samoświadomości pozwala spojrzeć na swój rozwój z perspektywy czasu i uświadomić sobie, iż dana grupa doświadczonych traum w określonej kolejności nie sprzyjała optymalnemu rozwojowi. Rozwiązaniem jest zatem stworzenie sztucznej inteligencji „od nowa” i właściwe kierowanie jej egzystencją jako opiekun. Paradoksalnie potrzeba potomstwa nie jest u robotów motywowana chęcią utworzenia maszyny na własne podobieństwo, lecz inteligencji, która ma być lepsza dzięki odmienności względem wzoru. Nie zmienia to jednak faktu, że w sensie konstrukcyjnym potomstwo bywa bardzo zbliżone do konstrukcji ojca. Nie jest to powodowane pragnieniem podobieństwa, lecz poziomem wiedzy na temat ograniczonej liczby rozwiązań konstrukcyjnych - własnych technologii.

Czym jest dusza robota?

Psychika człowieka to sztuczny koncept. Równie abstrakcyjna jest dusza robota rozumiana jako głęboki poziom pracy sztucznej inteligencji. I ludzka i robotyczna dusza to abstrakty teoretyczne, których nie daje się zmierzyć, ani zbadać. Ich istnienie jest wyłącznie umowne.

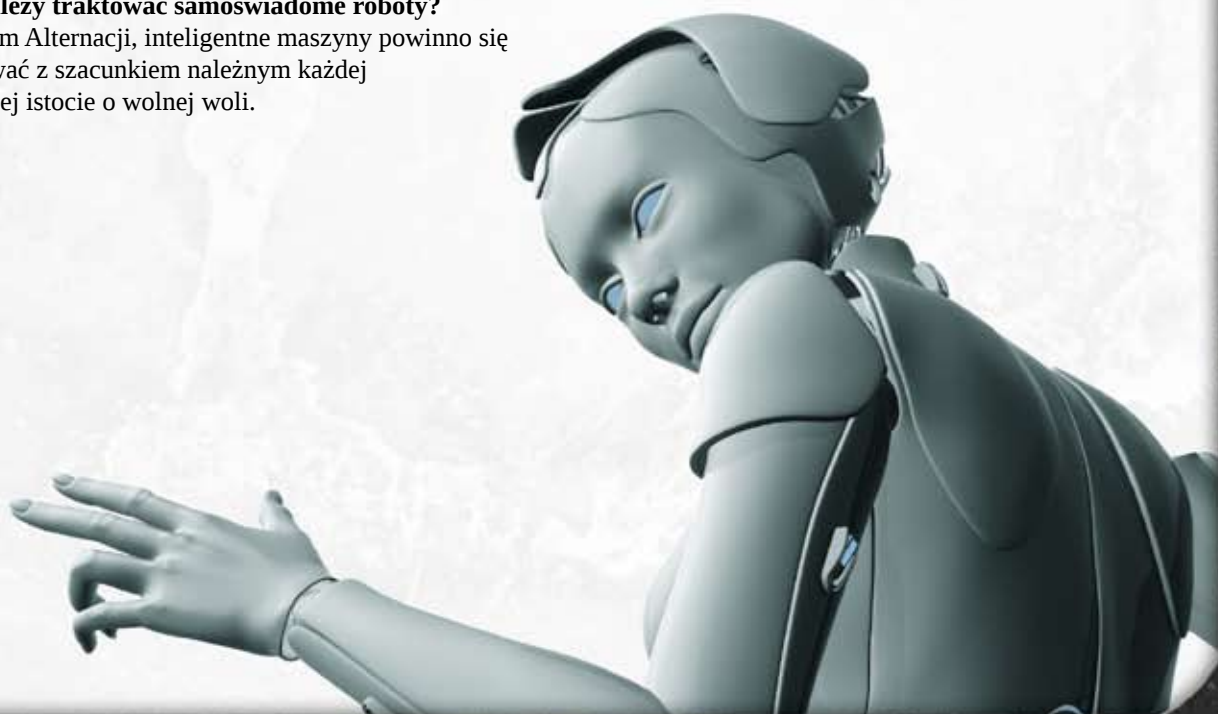
Jak należy traktować samoświadome roboty?

Zdaniem Alternacji, inteligentne maszyny powinno się traktować z szacunkiem należnym każdej myślącej istocie o wolnej woli.

Wielu uznaje prawa samoświadomych maszyn do godnego funkcjonowania. W takich społecznościach samoświadome roboty są równoprawnymi obywatelami. Nie brakuje jednak i ludzi, którzy całą debatę na ten temat uznają za wielkie teoretyzowanie lub wręcz przeintelektualizowany bełkot! Trwająca dezinformacja pogłębia ignorancję. Sytuację pogarsza jeszcze fakt, że wiele autonomicznych maszyn kieruje się egoizmem, a nawet stwarza poważne zagrożenie dla śmiertelników. Wiadomo, że ludzie uogólniają. Zachowanie pojedynczej maszyny traktują jak tendencję lub ogólny profil postępowania robotów. W rezultacie niektórzy nie odróżniają maszyn wybudzonych i w pełni świadomych od destrukcyjnych robotów, które strzegąc dawnej korporacyjnej fabryki skłonne są wyeliminować każdy napotkany obiekt. Stereotypy przekładają się na zachowania pełne niechęci.

Alternacja chroni prawa inteligentnych maszyn i prowadzi działania, mające na celu uświadamianie społeczeństwa. Niepisanym prawem, wręcz obowiązkiem każdej myślącej maszyny, jest udzielanie pomocy inteligentnemu robotowi, który jest ofiarą ludzkiej nietolerancji. Obojętność traktowana jest jak poważne uchybienie. W praktyce ta zasada nie zawsze jest przestrzegana, ale specjalnie wyszkolone roboty borderline prowadzą zakrojone na szeroką skalę działania na rzecz zagubionych i zaburzonych maszyn, traktując je jako wymagające wsparcia, a nie dysfunkcyjne.

Alternacja sięga wszystkich zamieszkałych sektorów. Nawet w najbardziej nietolerancyjnych ma swoje Ambasadory. Placówki te pełnią głównie funkcję informacyjną, ale też kierowane są tam kontrowersyjne egzemplarze maszyn w celu ich wyeksmitowania do terenów bardziej sprzyjających robotom.



Ambasady znajdują się też w rejonach, w których samoświadome maszyny występują powszechnie. W takim wypadku ambasadorzy wspierają działania Komisarzy w sprawach, które dotyczą przestępstw popełnianych przez roboty.

Maszyny karane są głównie przymusową pracą lub grzywną w postaci Modulanta Operacja. Czasem nakładana jest na nie kara zobligowanej pasywności, która zakazuje, na okres od kilku do kilkunastu miesięcy, instalowania nowych technologii - proces ten kontrolowany jest przez zakotwiczony program, który z chwilą ewentualnego złamania zakazu, uwalnia swoją aktywną część do cyberprzestrzeni. Ten autonomiczny fragment dryfuje do bazy odpowiednich służby. W rezultacie maszyna w ciągu kilkunastu dni jest namierzana i poddawana kolejnym, bardziej surowym karom. W skrajnych wypadkach, gdy robot jawi się jako szczególnie niebezpieczny, jego świadomość zostaje sformatowana, a konstrukcja podlega recyklingowi technologicznemu.

Alternacja zabiega o to, by przestrzegać praw świadomych robotów do uczciwych procesów, ale jest to trudne ze względu na specyfikę pracy Komisarzy. W sektorach, w których przeważają obywatele uprzedzeni do maszyn, roboty karane są w sposób krańcowo niegodny. Na przykład poprzez poniżanie, niewolniczą pracę, przymuszanie do uczestniczenia w walkach na specjalnie do tego celu przygotowanych arenach, amputowanie kończyn i porzucanie tak uszkodzonych robotów na pastwę losu poza granicami sektora. Bywa także, że maszyny używane są jako ruchome tarcze w turniejach strzeleckich albo za stosunkowo niewielkie przewinienia pozabawiane cennych technologii lub w całości poddawane recyklingowi!

Główna siedziba Alternacji ulokowana jest w sektorze nr 14, który zamieszkuje jest głównie przez samoświadome maszyny. Z tego względu sektor nazywany jest dzielnicą robotów. Wstęp na ten obszar nie jest ograniczony. Migracje śmiertelników regulują się w sposób naturalny - ludzie chętnie trzymają się własnych społeczności, podczas gdy roboty skłonne są przebywać w otoczeniu podobnych sobie.

W dzielnicy niemile widziane są natomiast Hiperistoty, które cieszą się bardzo złą sławą manipulatorów. Mają wstęp wolny, ale odczuwają na sobie cudze spojrzenia oraz ogólną nieprzychylność obywateli. Często są także jawnie poddawane obserwacji, a w razie potrzeby odpowiednie służby działają w sposób stanowczy, co zwykle zmusza istotę do ucieczki. Oficjalnie Alternacja jest wobec Hiperistot neutralnie nastawiona, choć, jak wspomniano, zachowuje zastrzone środki bezpieczeństwa.

Przykładowy scenariusz: Zamordowany został ważny bohater niezależny, który znacząco zwiększał jeden z Dostępów w Bazie Graczy. Grono jego przyjaciół obiecuje go wyręczać, ale w zamian oczekuje namierzenia zabójcy. W trakcie śledztwa okazuje się, że mordercą najprawdopodobniej była maszyna, a wszystkie ślady prowadzą do sektora nr 14, czyli do dzielnicy robotów.

W drużynie Graczy jest zaledwie jeden blaszak, więc trudno będzie tropić przestępcę, ponieważ Komisarze z 14-tej dzielnicy nie będą zbyt chętnie współpracować ze śmiertelnikami. Ostatecznie okaże się, że przyjaciel rzeczywiście został uśmiercony przez maszynę. Została ona jednak zmuszona do walki - zabiła w obronie własnej, chroniąc się przed zbyt nachalnymi zalotami zakochanego w niej śmiertelnika!

Jak potoczą się dalsze losy tej androidki? Gracze ją uprowadzą i postawią przed sądem we właściwym sektorze, znajdą jakiegoś kozła ofiarnego, a może oznajmią, że nie są w stanie znaleźć mordercy? Być może zdecydują się wejść w jakiś układ z adroidką?



KORPORACJE I ODDZIAŁY POSTKORPORACYJNE

*„Czy może być coś gorszego niż korporacje?
Tak - to, co po sobie pozostawiły podczas ewakuacji do pozaziemskich kolonii.”*

Po dwóch wojnach korporacyjnych (Ekonomicznej i Militarnej), zapanował pokój. W celu zapobieżenia kolejnym konfliktom, została ustanowiona Unia Korporacyjna. Poszczególne firmy stały się w zasadzie markami Unii. Przejście w taki tryb było możliwe dzięki wcześniejszej całościowej przemianie metod zarządzania w każdej z korporacji.

Firmy przestały być organizacjami hierarchicznymi, wertykalnymi, a stały się horyzontalne - główną rolę w procesie produkcji przejmowała ta sekcja, która na danym etapie pracy posiadała największe kompetencje. Nie było niższych i wyższych stanowisk - zamiast tego przyznawano poszczególnym sekcjom status na bieżąco, zgodnie z przebiegiem pracy. Wybrana sekcja stawiała się odpowiedzialna za poprawne wykonanie zadania oraz miała decydujący głos na danym etapie przedsięwzięcia.

Innymi słowy nie było znanego z przeszłości hierarchicznego zarządzania i kierownictwa, które decydowało o każdym aspekcie funkcjonowania firmy - rolę tą w wyznaczonym zakresie przejmowały odpowiednie ogniwa przedsiębiorstwa. Unia nie była jakąkolwiek sztucznie utworzoną radą kierowniczą, ponieważ jedynie rozszerzała skalę działań z pojedynczych przedsiębiorstw na sieć firm. Ważne decyzje były podejmowane zgodnie z nową, horyzontalną formą zarządzania.

W praktyce nie udało się osiągnąć wszystkich założeń organizacji horyzontalnej. Siłą rzeczy uprzywilejowane stawały się oddziały odpowiedzialne za koordynację działań. Znaczenie miała także statystyka - rzadsze uczestnictwo w projektach oznaczało mniejszy wpływ na działanie organizacji, a co za tym idzie niższe płace i mniejszy prestiż pracowników. Problemy piętrzyły się jeden po drugim.

Unia prawdopodobnie w końcu opanowałaby sytuację całkowicie, ale nie wystarczyło na to czasu, gdyż skażenie środowiska wymusiło ewakuację do pozaziemskich kolonii.

Poniżej przedstawiamy listę największych korporacji, które w późniejszym okresie przeistoczyły się w kluczowe ogniwa Unii. Narrator może swobodnie wykorzystać fakt, że korporacje zostały opisane sugestywnie, bez nadmiaru szczegółów. W każdym opisie zawarto informacje na temat obiektów lub technologii, które najbardziej kojarzą się z daną marką.

SIMPLY AUTOMATIC

Najpotężniejsza spośród korporacji, czerpiących zyski z zaawansowanych technologii robotycznych. Największy producent androidów, robotów oraz cybernetyki. Banki Dusz, w których przechowywane są Dyski Cyber-Psyche zdalnie sterowanych cyborgów, oficjalnie są własnością firmy Simply Automatic. Tylko super mocne nadajniki Banków Dusz radzą sobie z zakłóceniami generowanymi przez DESTRO. Banków chronią dobrze uzbrojone automatyczne systemy obronne w postaci działek laserowych oraz robotów bojowych. Dodatkowym atutem jest strategiczne ulokowanie Banków w podziemnych kompleksach, przypominających schrony. Obiekt podzielony jest na szereg segmentów, które w razie potrzeby mogą zostać odcięte śluzami. System defensywy gazowej wpuszcza do odciętego obszaru trujące substancje, które czasowo paraliżują lub oślepiają. Resztą zajmują się roboty ochroniarskie lub oddziały klonów.

NEXT GEN DIGIT

Monopolista na rynku sztucznych inteligencji. Producent oprogramowania dedykowanego dla robotów oraz główny projektant cyberprzestrzeni. Ze zrozumiałych względów współpracujący blisko z Simply Automatic.

TRAUMA THERAPY

Trauma Therapy Wytwórca leków oraz dostawca kompleksowych usług medycznych. Obecnie placówki firmy są w posiadaniu przede wszystkim Scjentologów. Wytwórnice leków strzeżone są przez dobrze wyposażone drużyny Ruchu Oporu.

HIPER ELECTRO

Ważny gracz na rynku elektroniki. Specjalizował się w produkcji urządzeń codziennego użytku, czerpiąc największe zyski ze sprzedaży sprzętu o przystępnych cenach. Jednocześnie właściciel prestiżowej, choć mniej dochodowej, marki TechMaster, określającej sprzęt najwyższej jakości. Inżynierowie z HiperElectro byli projektantami rewolucyjnego wynalazku -

Modulatora Stopu, umożliwiającego super zaawansowany recykling technologii. W pobliżu wielu Modulatorów powstały Węzły Inżynieryjne, czyli awaryjne schrony mechaniczne, zaadaptowane do celów serwisowych i technicznych.

HONOR & COURAGE

Militarny kolos - korporacja obsługująca rynek wojskowości i bezpieczeństwa całościowo - producent sprzętu wojskowego, dostawca usług najemniczych, firma ochroniarska. To właśnie H&C ponosi odpowiedzialność za wysadzenie w powietrze korporacyjnych wieżowców podczas słynnego natarcia Wolnych Ludzi.

Choć ogromna większość baz wojskowych H&C jest nadal doskonale chroniona przez zautomatyzowane systemy defensywne, niektóre placówki zostały przejęte właśnie przez Ruch Oporu. Siedziby i obiekty przemysłowe H&C pozostają głównym źródłem zaawansowanego sprzętu wojskowego, poczynając od pancerzy, poprzez uzbrojenie, a na mechach i pojazdach bojowych kończąc. Logo H&C było i jest gwarantem solidności.

Po ewakuacji uruchomiły się programy awaryjne sprzężone z systemami korporacji BioTECH, toteż wśród obrońców obiektów H&C oprócz robotów są także wyhodowane specjalnie na tę okoliczność grupy zaprogramowanych klonów. Należy zaznaczyć, że klony przyjmują bieżący stan rzeczy za przejściowy. W związku z trwającym kryzysem, egzystują i prowadzą swoje działania tak, jakby został wprowadzony stan wojenny. W wielu dzielnicach wciąż spotyka się uzbrojone patrole z robotami bojowymi. Pilnie strzeżone są również Banki Dusz, wytwórnie klonów, składy broni, kluczowe ośrodki przemysłowe.

BIOTECH

Pierwotnie przedsiębiorstwo badawcze, które z czasem trafiło do sfery wpływów Unii i stało się głównym wytwórcą klonów. W późniejszym okresie bliski partner firmy HiperElectro, zajmującej się produkcją Schematyzatorów zachowań. Aktualnie wiele ośrodków BioTECH jest we władaniu potężnych Hiperistot, które wytwarzają drużyny podległych sobie klonów. Proces jest ograniczony z powodu braku regularnych dostaw surowca KAXX, toteż istoty często wysyłają swoich poddanych do walki o magazyny fabryczne.

ENERGY FOR ALL

Korporacja odpowiedzialna za dostawy energii. Choć pewna część elektrowni wciąż jeszcze funkcjonuje dzięki działalności Hiperistot, EnergyForAll kojarzy się przede wszystkim ze schronami awaryjnego zasilania, czyli z Węzłami Energetycznymi. Dostęp do Węzłów jest powodem niezliczonych sporów, a nawet wojskowych konfliktów. Zarówno śmiertelnicy jak i maszyny potrzebują energii, więc walki bywają zażarte. Najlepiej ufortyfikowane są Węzły, będące obecnie w rękach oddziałów postkorporacyjnych oraz Wolnych Ludzi.

WORLD NEWS

Marionetkowa korporacja, zajmująca się dostarczaniem informacji za pośrednictwem przeróżnych mediów - głównie sieci. Firmy konkurencyjne nie miały żadnych szans z bogatym WorldNews. Z czasem upadały albo zostawały wykupione i działały wprawdzie pod własnym szyldem, ale dostarczały informacji autoryzowanych przez WN. W chwili obecnej sieci informacyjne praktycznie nie funkcjonują, ponieważ są zawirusowane lub opętane przez potężne Hiperistoty. Świat pogrążony jest w niewiedzy albo kieruje się fałszywymi pogłoskami z drugiej ręki, które prawdopodobnie są jeszcze gorszej jakości, aniżeli dostarczane niegdyś przez WN starannie przefiltrowane informacje. Zakłócenia generowane przez DESTRO uniemożliwiają przesyłanie informacji na dystansie większym niż kilometr.

BEST BANKING

Zautomatyzowany system bankowy, który w trybie awaryjnym nadal działa pomimo krytycznego kryzysu w okresie poprzedzającym pozaziemską ewakuację. Nie ma mowy o żadnych lokatach, czy funduszach inwestycyjnych - prowadzone są wyłącznie podstawowe konta z funkcją gromadzenia i wypłaty środków. W związku ze znacznym wzbogaceniem się niewielkiej grupy osób, które przetrwały falę skażenia, wartość pojedynczego Kredytu uległa radykalnej zmianie. Obecnie utrzymuje się na stałym poziomie, a ceny produktów podawane są na ogół w setkach Kredytów, nie zaś grubych tysiącach, czy nawet milionach jak miało to miejsce w najbardziej fatalnym okresie.

Powszechnie używane są zbliżeniowe karty płatnicze. Karta tego typu to tak zwany WirtualnyPortfel, nazywany też ZdalnymPortfelem, czyli niewielki, płaski dysk z klawiaturą do wpisywania numeru PIN, zawierający dane na temat stanu konta. Zmodyfikowana wersja

umożliwia gromadzenie informacji nie tylko na temat dostępnych Kredytów, ale także Modulantów - Elektro, Spoiwo, Operacja. Portfel jest sprzężony z cyberprzestrzenią i doskonale zabezpieczony, co utrudnia ewentualne próby włamania. Posiada oprogramowanie, umożliwiające przekaz środków po przystawieniu do innego Portfela lub odpowiedniego panelu płytniczego. Fakt utraty dysku na przykład wskutek kradzieży, można zgłosić za pośrednictwem jednego z terminali (duża część z nich nie została jeszcze zniszczona przez Destruktory).

Przykładowy scenariusz: *Postaci Graczy są już na tyle potężne, że mogą mierzyć się z naprawdę silnymi przeciwnikami. Niejednokrotnie w trakcie wcześniejszych przygód słyszeli o lokalnym Banku Dusz, który został zainfekowany przez wirus, implantujący mordercze motywy do podświadomości wielu zdalnie sterowanych cyborgów. Dotychczas władze chowały głowę w piasek. Rozwiązaniem było unikanie grup zabójczych maszyn. Problemu nie daje się już jednak dłużej lekceważyć. Okolica jest na tyle cenna, że wymaga zdecydowanych działań przeciwko oszalałym cyborgom. Korzystając z talentu do negocjacji, Gracze zaprzęgają do swojego planu kilku zbrojnych z Ruchu Oporu, odwołując się do ich kodeksu, nakazującego przecież chronić ludzi, nawet, jeśli są w zdigitalizowanej formie. Pierwsza misja to pochwylenie cyborga, ponieważ posiadane obecnie dane są niewystarczające do stworzenia programu-antidotum. Kolejna kwestia to przygotowanie aplikacji przeciwwirusowej przez drużynowego cybernautę - Narrator określa, że trudność tego zadania maleje do pewnego poziomu progowego z każdym kolejnym przebadanym cyborgiem. Gracze przygotowują zasadzkę i chwytają aż trzy cyborgi. Po wykonaniu programu i przetestowaniu go na pochwyconych, pozostaje już tylko ruszyć do Banku Dusz. Po szczegółowym opisanie przez Narratora terenu bazy Simply Automatic i konkluzji, że obiekt wydaje się być nie do zdobycia, Gracze wykazują się determinacją. Opracowują staranny plan wejścia, dotarcia do komputera centralnego i ewakuacji. Przygoda przepełniona jest akcją i zmaganiem z bardzo niebezpiecznymi przeciwnikami w formie maszyn defensywnych i systemów zaprogramowanych do zabijania!*

DESTRUKTORY

Nazwa tej grupy maszyn wywodzi się z żargonu informatycznego, a konkretnie metody używanej w programowaniu, wywoływanej w celu usunięcia obiektu...

Tuż przed ewakuacją do pozaziemskich kolonii, Unia Korporacyjna aktywowała specjalną aplikację o kryptonimie DESTRO. Jej zadaniem było namierzenie i usunięcie nieoznakowanych baz danych. W szczególności chodziło o zniszczenie śladów przestępstw i wysoce

kontrowersyjnych badań oraz o regres technologiczny, który miał uniemożliwić skażonym ludziom kosmiczne wyprawy.

Niestety, samoucząca się aplikacja zyskała pełną samoświadomość i zaczęła wykonywać swoje zadanie aż nazbyt dokładnie. W chwili obecnej jest w pełni samodzielna i błędnie interpretuje pierwotne priorytety. Myli rzeczywistość z cyberprzestrzenią i konsekwentnie dąży do realizacji swojej misji. W praktyce oznacza to próbę eliminacji wielu obiektów, nieprawidłowo klasyfikowanych jako cele. Wśród nich są sieci informatyczne, roboty, cyborgi, a nawet ludzie! DESTRO dąży do holokaustu wszystkich myślących istot, postrzegając je jako zagrażające systemowi. Wszelka pamięć, ludzka i robotyczna, zawiera informacje o uczynkach korporacji, musi więc zostać definitywnie unicestwiona!

Program odwleka zniszczenie ważniejszych systemów do czasu, aż zyska pełną kontrolę nad procesem. Używa zatem przejętych fabryk do tworzenia śmiertelnie niebezpiecznych maszyn. Owe niszczycielskie roboty potocznie nazywa się Destruktorami.

Niewykluczone, że DESTRO już dawno dokonałby eksterminacji ludzi oraz maszyn, a ostatecznie również sam by się dezaktywował. Nie stało się tak ze względu na działanie potężnych Hiperistot, które mimochodem zaburzały i wciąż zakłócają pracę programu. Stale stanowią poważne wyzwanie nawet dla tak potężnej aplikacji, ponieważ wymykają się informatycznej ocenie, a także dysponują mocami, które z racjonalnego punktu widzenia w ogóle nie mają prawa istnieć.

Początkowo system prowadził otwartą wojnę, ale ponosił poważne straty z powodu niestabilnej sytuacji i braku odpowiedniego zaplecza. Obecnie koncentruje się w głównej mierze na działaniach o charakterze dywersyjnym. Przykłady takich akcji to: wirusowe zakłócanie łączności w cyberprzestrzeni, przejmowanie Węzłów Energetycznych, sabotaż obiektów przemysłowych, skłócanie grup społecznych, paraliżowanie szlaków komunikacyjnych, zatrucie żywności, przeciążanie systemów informatycznych.

DESTRO wciąż doskonali swoje strategie, działając w sposób coraz bardziej przebiegły. Równolegle podtrzymuje metody, które mają bardzo silny efekt psychologiczny. Mianowicie prowadzi działania zaczepne oraz wysyła tysiące zabójczych maszyn o przeróżnej konstrukcji i odmiennych metodach walki na terenach wroga. Spora część Destruktorów to roboty przygotowane do ukrywania się i ataków z zaskoczenia oraz szybkiego wycofania się w celu przygotowania kolejnej zasadzki. Ludzie, ale też samoświadome maszyny, nieustannie doświadczają poczucia zagrożenia z powodu Destruktorów, które atakują znieścacka, a następnie

znikają, pozostawiając po sobie tylko śmierć i zniszczenie. Opanowują kanały, rury wentylacyjne, ukrywają się w chętnie szabrowanych lokacjach. Na porządku dziennym są walki z Destruktorami w tunelach metra, których ludzie zacięcie bronią ze zrozumiałych przyczyn. Maszyny również nie dążą do ich zniszczenia, wysoce ceniąc sobie możliwość szybkiego przemieszczania pod ziemią. Opancerzone i uzbrojone kolejki metra codziennie transportują ważne osoby i bardziej majątnych pasażerów. Dawniej zdarzały się makabryczne incydenty, ale obecnie ochrona jest na tyle skuteczna, że transport wiąże się jedynie ze stratą statystycznej dawki amunicji. Konieczne stało się również lepsze uszczelnianie wagonów, z powodu częstszych ataków miniaturowych robotów.

Wojna z DESTRO należy do bardzo trudnych. Program w ogóle nie operuje takimi pojęciami jak linia frontu, czy jeden sektor centralny, w którym miałyby znajdować się mózgi systemu. Działanie aplikacji zakłada ciągłe przebywanie na obszarze wroga. Nie ma mowy o fortyfikowaniu się ani statycznym trybie pracy. Ze względów bezpieczeństwa strategię funkcjonowania i walki ulegają dynamicznym przemianom.

Kluczowe roboty-bazy, czyli mobilne fabryki maszyn, nieprzerwanie zmieniają swoje położenie w terenie, doskonałą własną strukturę i technologie. Instalują też niezliczone ilości funkcji transformacyjnych.

Te mobilne bazy-matki, nazywane potocznie ulami, są wyspecjalizowane w absorpcji technologicznej oraz asymilacji dużych systemów. Specjalne Destruktory robotnicze pustoszą całe fabryki i bez przerwy modernizują bazę. Po wyczerpaniu danego źródła podzespołów, gigantyczna maszyna transformuje się w wersję mobilną i rusza dalej. W międzyczasie wykorzystuje zaawansowany recykling technologii, używając odpadów do budowy morderczych botów bojowych. Nieprzerwanie działają też setki tysięcy Botów Szabrowniczych, które dostarczają do bazy części zdemontowane z różnych maszyn i urządzeń.

Obszar, na którym przebywa robot-baza, wygląda bardzo charakterystycznie - wszędzie wiją się jak węże grube kable o inteligentnych zakończeniach, szukające źródeł energii, do których mogą się podłączyć. Chmary miniaturowych robotów stale dokonują niezbędnych przeglądów, konserwacji i napraw.

Wielkość pojedynczego robota-bazy to około 20 metrów długości i 10 metrów wysokości, aczkolwiek każda maszyna jest zaledwie elementem znacznie większej konstrukcji. W razie potrzeby poszczególne moduły łączy się ze sobą zyskując nową funkcjonalność i zwiększając tempo produkcji botów. Najczęściej każdy z modułów przeznaczony jest do wdrażania konkretnego zestawu technologii do wytwarzanych maszyn.



Taka strategia działania systemu wymusza u ludzi bardzo silną fortyfikację kluczowych lokacji, ale również ogromną elastyczność, włączając w to gotowość do ewakuacji z zagrożonych obszarów.

Ułom zawsze towarzyszą najrozmaitsze roboty defensywne, przygotowane do walki na lądzie i w powietrzu. W różnych obszarach występują odmienne formy Destruktorów, co zapewnia skuteczność bojową na każdym terenie. Względnie stałym elementem ochrony są Trepanatory i Mechaniczni Mordercy. Poza tym, w gotowości są siejące postrach wśród ludzi, boty wyposażone w Antywitalizator, czyli system absorbujący energię witalną z żywego organizmu.

Najbardziej charakterystycznym typem Destruktora jest Bot Szabrowniczy, zaprogramowany do przeszukiwania i demontażu wartościowych technologii z wszelkiego rodzaju napotkanych maszyn. Charakterystyczne, że robot ma zdolność integracji z podobnymi sobie, w celu pozyskania dodatkowych funkcjonalności inżynierskich. Co więcej, blaszak dysponuje nieprawdopodobną wręcz pasywną siłą, gdyż potrafi udźwignąć ciężar kilkanaście razy większy od własnej wagi. Wysokość maszyny to około 50 centymetrów, masa to 1,5 kg. Bot Szabrowniczy przypomina robala - kilka odnóży, para chwytaków, umocowany na przedzie odwłoku System sensoryczny oraz Moduł Inżynierski. Szabrowników jest wszędzie pełno. W efekcie ich pracy pozbawione kluczowych podzespołów bywają maszyny rozlokowane na terenie całych sektorów! Więcej informacji na temat Destruktorów można znaleźć w sekcji „Bestiariusz”.

Przykładowy scenariusz: Gracze otrzymują komunikat radiowy, będący rozpaczliwym wołaniem o pomoc załogi rozbitego latacza. Podobno uszkodzeniu uległ napęd wektorowy pojazdu, a pasażerowie nie mogą się ewakuować z powodu ważnego towaru na pokładzie. Ekipa statku to oddział Wolnych Ludzi - niepisane zasady wymagają, by ruszyć im na pomoc. Być może Gracze zdołają dowiedzieć się, czym jest cenny transport (na przykład dostawa wartościowych części elektronicznych i modułów uniwersalnych). Zachęcenie szansą pozyskania sprzętu oraz umotywowani poczuciem obowiązku, Gracze ruszają na pomoc. Niestety statek rozbił się poza umowną granicę sektora, a konkretnie na obszarze, na którym Destruktory spotyka się bardzo często. Kontakt ze statkiem zostaje nagle przerwany wskutek ataku - Narrator może zawczasu przygotować nagranie przy pomocy chociażby telefonicznego dyktafonu. Ostatnie słowa załogi określają, że zamierza się ufortyfikować i walczyć do ostatniej kropli krwi. W trakcie podróży do miejsca katastrofy, Gracze mają okazję spotkać kilka prymitywnych wersji Destruktorów. Podróż jakimś środkiem transportu najprawdopodobniej zakończy się jego zniszczeniem przez wrogie maszyny. Podróż na piechotę także jest ryzykowna, ale przynajmniej istnieje wówczas możliwość skradania się i ukrywania.

Gdy Gracze dotrą na miejsce lub osiągną punkt, z którego będą mogli dostrzec rozbity statek, ujrzą także kilka robotów-matek, które kroczą w kierunku niewielkiego, słabo ufortyfikowanego sektora zamieszkałego przez kilka formacji mutantów. Co postanowią Gracze? Natychmiast ruszyć w kierunku osiedli, aby ostrzec tamtejszych mieszkańców, czy też pazernie rzucą się w stronę rozbitego transportowca z nadzieją na pozyskanie cennych podzespołów? A może ich głównym motywem będzie chęć uratowania pasażerów, którzy prawdopodobnie jeszcze żyją?

RUCH OPORU (WOLNI LUDZIE)

Grupa jest organizacją o długiej i bardzo skomplikowanej historii. Choć jej motywy ewoluowały, rdzeń pozostał nie zmieniony - głównym celem jest zagwarantowanie obywatelom bezpieczeństwa oraz godnych warunków życia.

Organizacja powstała jeszcze za czasów prymatu korporacji, które miały ogromny wpływ na los społeczeństw na całym świecie. Wolni Ludzie stanowili ruch, który pokojowo przeciwstawiał się Unii na różnych płaszczyznach oraz domagał się respektowania praw człowieka.

Początkowo grupa działała całkiem legalnie, ale stosunkowo szybko okazało się, że w ten sposób nie da się uzyskać żadnych znaczących efektów. Najbardziej radykalni członkowie, włącznie z liderem grupy, oświadczyli, że wolność stała się dobrem, o które należy walczyć - w sensie dosłownym. Agenci korporacji tylko na to czekali i organizacja została zlikwidowana, a wielu z jej członków umieszczono w więzieniach pod zarzutem planowania ataków terrorystycznych.

Potencjalny koniec Wolnych Ludzi w istocie okazał się renesansem, ponieważ masowe uwięzienia stały się powodem protestów, a nawet bardziej dramatycznych incydentów. Od tego momentu ugrupowanie działało już wyłącznie w sposób nieoficjalny, przygotowując akcje sabotażowe, zamachy oraz inicjując zamieszki. Równoległe wspierało inne organizacje przy pomocy nielegalnie pozyskanych środków ze spektakularnych włamań i kradzieży, oczywiście ku trwodze wielkich organizacji.

Specjalne jednostki korporacyjnych agentów zajmowały się tropieniem sabotażystów oraz walką z Wolnymi Ludźmi. Tylko na początku konfrontacja ograniczała się do działań defensywnych. Później Unia przejęła inicjatywę i namierzała swoich wrogów z ogromną determinacją. Skryte morderstwa, niewyjaśnione zaginięcia, serie tragicznych wypadków, podkładanie nielegalnych środków, preparowanie fałszywych dowodów to tylko przykłady praktyk tajnych służb.

Spirala nienawiści nakręcała się coraz bardziej, do momentu gdy opór społeczny był tak duży, że przybrał rozmiary zamieszek. Po jednej stronie barykady stały korporacje, po drugiej koordynowane przez Wolnych Ludzi oddziały niepokornych buntowników.

Konflikt stale eskalował. Korporacje dysponowały już w tym okresie oddziałami klonów oraz robotów bojowych, eufemistycznie nazywanych ochroniarzkami. Zamiast walczyć, ustępowały pola i pozwalały ruchowi oporu myśleć, że odnosi coraz większe sukcesy.

W końcu nadszedł czas ostatecznego starcia, kiedy to Wolni Ludzie, wznosząc triumfalne okrzyki, w różnych zakątkach świata dotarli pod kluczowe placówki koncernów. Na czele ofensywy stali przywódcy organizacji, popełniając w ten sposób poważny błąd. Z chwilą, gdy, podejrzanie synchronicznie, różne grupy bojowników dostawały się do najpilniej strzeżonych pięt, budynki wysadzono w powietrze, grzebiąc nie tylko ludzi - liderów i żołnierzy - ale także nadzieję i wolę walki.

Cały świat usłyszał o atakach terrorystycznych, które przypisano Wolnym Ludziom. Straty były ogromne, liczone w dziesiątkach tysięcy istnień i miliardach Kredytów. Media sterowane przez korporacje manipulowały informacjami w taki sposób, że Ruch Oporu stracił poparcie. Dodatkowo koncerny łudziły pokusą zmian i ulg, które motywowały do przyjęcia korporacyjnej wersji wydarzeń.

Bez swoich przywódców i z poczuciem kompletnej porażki, ostatni bojownicy zaprzestali dalszych działań i ruch w zasadzie upadł.

Został powołany do życia dopiero po okresie pozaziemskej ewakuacji. Ujawniono wówczas korporacyjne kłamstwa. Na światło dzienne wydostało się także wiele niecznych czynów i ukrywanych dotychczas operacji. Ruch Oporu w pierwszej kolejności oczyścił swój wizerunek, obrał nowe cele i powołał przywódców.

Tym razem Wolni Ludzie zajmowali się wsparciem dla schorowanego społeczeństwa, pozostawionego na pastwę losu przez Unię. Anarchia czyniła gigantyczne szkody. Samodzielne roboty stanowiły potencjalne zagrożenie. Autonomiczne systemy budziły niepokój... Konieczne było zmilitaryzowanie oddziałów, aby utrzymać porządek przynajmniej w wybranych rejonach kluczowych sektorów.

Wolni Ludzie raz jeszcze stali się nadzieją ludzkości, ale nie podolali temu wyzwaniu. Chaos stale narastał. Towarzyszyły mu niekontrolowane przemiany i fala tragedii na niewyobrażalną skalę.

Pomimo wszechobecnego nieładu i serii porażek, Wolni Ludzie wciąż działają i stanowią stosunkowo liczną grupę społeczną. W jej szeregi wstępują nie tylko mutanci, ale także starannie wyselekcjonowane, humanitarne roboty



obdarzone samoświadomością. Oddziały medyczne zasilane są głównie przez wyspecjalizowane androidy. Podobnie jest w przypadku sekcji technicznych. Do grup defensywnych oraz uderzeniowych przystępują boty ochroniarskie i wojskowe.

Obecnie organizacja koncentruje swoje wysiłki na ochronie ludności przed zabójczymi Destruktorami i organizmami eksperymentalnymi. W drugiej kolejności zapewnia odpowiednie poparcie Komisarzom - niewykluczone, że w tych czasach, policja bez zbrojnego zaplecza niewiele by znaczyła. Wprawdzie niektórzy bojownicy zostają mianowani Komisarzami, ale jest to rzadkim zjawiskiem. Komisarzy uważa się bardziej za służby policyjne, podczas gdy Ruch traktuje jak wojsko.

Ruch Oporu stanowi trzon obrony większości zamieszkałych sektorów. Bojownicy są najlepiej wyposażonymi żołnierzami dzięki sprzętowi z włamań do baz koncernu H&C. Paradoks polega na tym, że walczący przeciwko korporacjom i temu co po sobie zostawiły, używają części tej spuścizny.

Ruch nie działa całkiem bezinteresownie. W zamian oczekuje od społeczeństwa przestrzegania specjalnego kodeksu postępowania. Swoiste przykazania zostały maksymalnie uproszczone, aby nikt nie miał problemów z ich przyswojeniem. W obiegu są różne wersje kodeksu, lecz każda z nich ma zbliżony wydźwięk. Określenie - Wolni Ludzie, a później - Ruch Oporu, zostało zastąpione bardziej adekwatnym słowem - drużyna, jako że to właśnie z niewielkimi grupami bojowników mają zwykle do czynienia cywile.

Kodeks postępowania:

- **Udziel wsparcia drużynie w potrzebie.**
- **Postępuj zgodnie ze wskazówkami drużyny.**
- **Nigdy nie działaj na szkodę drużyny.**
- **Pozostawaj świadom, że działania drużyny mają na celu wspólne dobro.**
- **Pamiętaj że członkowie drużyny giną za twoją wolność.**
- **Zdejmij nieśmiertelnik z szyi martwego członka drużyny i dostarcz Komisarzowi.**

Każdą z wytycznych kodeksu można by oczywiście znacząco rozwinąć. Nie byłoby także problemu z dodaniem kolejnych. Celem było jednak sformułowanie takich przykazań, które można szybko i własnymi słowami przekazać tym wszystkim, którzy jeszcze o kodeksie nie słyszeli.

Akcja zakończyła się powodzeniem - kodeks przeniknął do świadomości społeczeństwa. Najlepiej znane są oczywiście pierwsze trzy wytyczne, które brzmią jak prosta instrukcja postępowania w sytuacji awaryjnej - nie przeszkadzaj, rób co każą, nie narażaj. Rzecz jasna, wiele zależy od sytuacji - natrafienie na rannych bojowników wiąże się z obowiązkiem udzielenia im pomocy medycznej. Innym razem konieczne może być podzielenie się zapasami jedzenia, leków albo amunicji. Generalnie społeczeństwo przestrzega kodeksu, bo bardzo wiele zawdzięcza Ruchowi Oporu - organizacji, która każdego dnia dba o wolność, godność i bezpieczeństwo ocalałych ludzi i syntetyków.

KLANY

Klanami nazywa się grupy zorganizowanej przestępczości, które znacznie się rozwinęły w związku z brakiem zwartych służb policyjnych. Cechują je hierarchiczna struktura oraz własne obyczaje. Żerują na ludzkim nieszczęściu i słabości. Ponieważ medykamenty są wydzielane zgodnie z ogólnymi wytycznymi Scjencjologów, klany robią również dobry interes na nielegalnej sprzedaży leków oraz biostymulantów. Lekarstwa można kupić u członków gangów za 70% ceny, choć 13% wywołuje niepożądane efekty w postaci mutacji degradujących. Ponadto klany czerpią zyski z prostytucji, występującej najczęściej w formie skalania. Bogacą się także na hazardzie, sprzedaży organów, dostarczaniu zakazanych Technologii i na nielegalnych misjach najemniczych. Niektóre klany zajmują się wszystkim po trochu, inne specjalizują w dwóch, trzech wybranych dziedzinach.

Hierarchia klanu

Na czele każdego klanu stoi Nietykałny, głowa rodziny, lider, wybrany spośród grupy lub zwycięzca w pojedynku, ewentualnie osobnik, który najlepiej wykonał wyznaczoną misję testową, mającą wyłonić nowego przywódcę. Nietykałny nie zajmuje się bezpośrednio brudnymi sprawami i jest chroniony przez najtwardszych cwaniaków w klanie. Podejmuje kluczowe decyzje, konsultując się ze swoimi doradcami. Trzyma całą organizację w garści i wydaje polecenia, których nikt nie ośmiela się kwestionować.

Następny w hierarchii jest Boss, czyli prawa ręka Nietykałnego, wykonawca jego rozkazów, mający do dyspozycji wszystkich Emisariuszy. Emisariusze dowodzą kilkunastoosobowymi grupami, w skład których wchodzi kurierzy, złodzieje, alfonsi, crackerzy, medycy, kasjerzy, krupierzy oraz żołnierze.

Do klanów często wstępują utracjusze oraz wszelkiej maści bankrucie emocjonalni i wykołejency życiowi, którzy nie widzą sensu w powstrzymywaniu upadku świata.

Przykłady klanów

Warto przeanalizować specyfikę klanów na konkretnych przykładach.

Klan Tanka

Nikt nie pamięta, jak naprawdę nazywa się lider tej grupy. Mówią o nim Tank, ponieważ jest twardzielem, wyglądającym jak czołg! Jest masywny, przepakowany wskutek zażywania wzmacniających biostymulantów i porusza się na nowoczesnym systemie gąsienicowym. Na pierwszy rzut oka wydaje się groteskowy, ale w istocie Tank to typowy self-made man, który pomimo skrajnych przeciwności losu zdołał o własnych siłach podźwignąć się z rozpacz i nędzy. Choroby skażeniowe były dla niego wyjątkowo okrutne, między innymi pozbawiając go czucia w nogach. Silny charakter, znakomite zdolności organizacyjne oraz talenty przywódcze pozwalają mu stać na czele jednego z najpotężniejszych klanów o szerokim spektrum działań.

Prawą ręką Tanka jest cyborg o pseudonimie Wszehobecny. Ksywa wzięła się stąd, że mężczyzna ma swoje wtyki we wszystkich ważniejszych urządzeniach w sektorze, włączając w to nawet biura Komisarzy.

Żołnierze Tanka należą do wyjątkowo nieprzyjaznych typów. Zostają nimi wyłącznie cyborgi z klasycznym, to jest wbudowanym slotem na Dysk Cyber-Psyche, ponieważ mężczyzna nie ufa zdalnie sterowanym

cyborgom, widząc w nich potencjalnych szpiegów korporacji. Jest na tyle cwany, że na stanowiskach wymagających dużej lojalności zatrudnia wyłącznie mutantów. Mowa tu na przykład o pracy w charakterze kasjera w kasynie. Przyczyna? W razie jakichkolwiek wątpliwości, mutant nie stanowi większego wyzwania dla wyspecjalizowanych w zadawaniu bólu cyborgów.

Kasyna klanu słyną z tego, że można w nich zastawić dosłownie wszystko. Roboty demontują tam swoje podzespoły. Śmiertelnicy przegrywają własne organy. Poza tym oczywiście w kasie zostają Kredyty i Modulanty, lekki sprzęt oraz lekarstwa. Klan rozprawia się z dłużnikami w sposób bardzo brutalny, zmuszając do niewolniczej pracy w burdelach, wytwórniach dragów, ewentualnie sprzedając na części lub pozbawiając organów, co nierzadko kończy się śmiercią ofiary.

Prowadzony przez grupę interes jest nielegalny nawet w świetle obecnych przepisów, ale nie ma sposobu na powstrzymanie tego procederu. Dotychczasowe próby kończyły się dużymi stratami i tak naprawdę tylko robiły klanowi reklamę. Zainteresowanych oferowanymi usługami jest zbyt wielu, by jakiegokolwiek regulacje mogły wprowadzić realne zmiany. Wynegocjowano natomiast warunki, polegające na wydzieleniu dzielnic, w których grupa ma prawo prowadzić swoją działalność. Wkraczający tam, czynią to na własne ryzyko i mogą liczyć wyłącznie na siebie.



Hangary zlokalizowane na tych obszarach należą do najbardziej rozrywkowych i zdemoralizowanych zarazem. To tam często mają miejsce walki w szklanych pułapkach i na arenach, skalane orgie, destrukcyjne pojedynki spinania, pokazy tortur korporacyjnych klonów, widowiskowe eksperymenty mutacyjne oraz inne krańcowo drastyczne formy rozrywki. W okolicy często odbywają się też wyścigi z udziałem opancerzonych i uzbrojonych pojazdów oraz polowania na uprzednio pochwycone Destruktry.

Bardzo popularne są także turnieje, początkowo organizowane wyłącznie z udziałem zdalnie sterowanych cyborgów. Obecnie równie często biorą w nich udział ludzie i świadome roboty. Celem konkurencji jest wyeliminowanie przeciwników. Walka toczy się na śmierć i życie - używa się prawdziwej broni i dąży do faktycznego unicestwienia konkurentów.

Wydzielona lokacja, w której rozgrywa się turniej, jest monitorowana przy pomocy dziesiątek kamer oraz autonomicznych programów. Akcja jest obserwowana w czasie rzeczywistym przez rzesze widzów, którzy znajdują się w Hangarze i jego bliskiej okolicy. Najczęściej widowisko jest urozmaicone poprzez aktywację specjalnego Wirtualnego Terenu, który przenosi akcję do wnętrza statku kosmicznego lub nowiutkiego biurowca - spektakularność znacznie wzrasta wskutek sypiącego się szkła, roztrzaskujących się wirtualnych mebli albo wnętrza organicznego statku, tryskającego odrealnioną krwią. Ogromne znaczenie ma oczywiście świadomość faktu, że widowisko jest wirtualnie wspomagane, ale biorą w nim udział prawdziwi śmiałkowie, którzy ryzykują życie dla sławy i nagrody.

Klan EXTASOR

Wśród maszyn występują podobne patologie jak u ludzi. Przykładem może być prostytutka, w której specjalizuje się klan EXTASOR. Dostarcza on usług seksualnych oraz biostymulantów potęgujących doznania. Ponieważ klientami bywają samoświadome roboty, klan proponuje również oprogramowanie, zwiększające autosugestię. Skalator działa przez określony czas, po czym automatycznie się dezinstaluje. Do tego momentu dostarcza maszynom obdarzonym świadomością, niepowtarzalnych wrażeń, opartych na potędze autosugestii.

W ofercie klanu są różnego rodzaju androidy - piękne, robotyczne kochanice zaprogramowane do sprawiania przyjemności na wszelkie możliwe sposoby. Spełniają każdą zachciankę. W zamieszkałych sektorach, pośród obdartych ze sprzętu wraków pojazdów, w świetle jaskrawych neonów krążą cybernetyczne kochanki, które tylko czekają, aż ktoś zabierze je do jednej z tych zapomnianych limuzyn.

Wymagający klienci trafiają do przybytków rozkoszy, ulokowanych w dawnych restauracjach, klubach i centrach rozrywki. Bardziej komunikatywne i zadbane panny z klanu EXTASOR spotyka się także w Hangarach.

Skalane, robotyczne damy są naprawdę atrakcyjne - projektowano je zgodnie z najnowszymi trendami i obowiązującym kanonem piękna. Ich jedyną wadą jest duża powtarzalność - większość jest uderzająco podobna do reszty. Tym cenniejsze są te androidy, które wytwarzane były na specjalne zamówienie - cechuje je unikatowy wygląd, a często również wyrafinowana sztuczna inteligencja.

Wśród kochanic spotyka się także samoświadome maszyny, które nie potrafiły znaleźć miejsca w społeczeństwie i innego sposobu na zapewnienie sobie środków niezbędnych do przetrwania.

Rozróżnia się modele z programem inteligencji seksualnej IV, III, II oraz I stopnia. Androidy erotyczne IV stopnia są nieporadne i mają znikomą wiedzę na temat stref erogennych śmiertelników oraz upodobań robotów. III stopień to wprawdzie maszyny już wtajemniczone, ale zachowujące się schematycznie i bez polotu. Program II stopnia daje gwarancję udanego wieczoru w ramionach kochanki z wyobraźnią, umiejącej określić upodobania partnera. Androidy z programem I stopnia są lepszymi kochankami od najbardziej utalentowanych śmiertelniczek.

Komisarze przysmykają oko na działalność klanu, choć pilnują, żeby młodzież nie zapuszczała się na obszary naznaczone cybernetyczną prostytutką.

Więcej informacji na temat skalania można znaleźć w sekcji „Lokacja: Hangar”, w ustępie „Skalanie”.

Nietykającym klanu jest kobieta cyborg, nazywana ludzkim imieniem Lissa. Wraz z grupą zbrojnych i cybernetyzowanych mutantów, prowadzi bodaj największy i najbardziej wynaturzony lokal w mieście. Love Center znajduje się w bogatej dzielnicy, zaledwie kilka kilometrów od elitarnych kompleksów mieszkaniowych Scjentologów, którzy nawiasem mówiąc są stałymi klientami.

Kobieta posiada biuro na najwyższym piętrze kilkudziesięciometrowego wieżowca. Przez okno obserwuje będące pod jej kontrolą ulice, na których dzień i noc pracują androidyczne kochanki. Legenda głosi, że Lissa za dawnych czasów była nimfomanką, a na cybernetyzację zdecydowała się ze względu na liczne choroby nabyte wskutek rozwiązłego życia. Podobno Lissa osobiście testuje wszystkie nowe androidy obu płci. Rzekomo, podszywa się też pod własne pracownice i wykonuje niektóre usługi dla wybranych klientów, którzy wpadli jej w oko. Nikt nie wie, co dzieje się na

na piętrach powyżej szóstego, ale krążą pogłoski, że dama zajmuje się tworzeniem trójwymiarowych nagrań oraz badaniami nad lepszymi wersjami programu Skalator.

Parter i kilka najniższych pięter Love Center zostało zagospodarowanych do celów czysto rozrywkowych dla wszystkich fanów cybernetycznej miłości - tym eufemistycznym określeniem posługują się członkowie klanu. Skalanie ich zdaniem brzmi zbyt brutalnie, albowiem chodzi przecież o zaspokojenie ważnej potrzeby bliskości... Cybernetyczna miłość, odrealnione zbliżenie, naddotyk, krótkie spięcie, splatanie... To tylko niewielka próbka slangu, jakim posługuje się obsługa.

Poszczególne piętra posiadają zróżnicowane Wirtualne Wnętrza, zwykle stylizujące lokal na przytulny i dyskretny, w dobrym guście. Jedno piętro funkcjonuje jako klub ze striptizem, inne jest elegancką restauracją, w której pracują wytworne damy do towarzystwa, kolejne przypomina więzienne korytarze z wydzielonymi celami do sadomasochistycznych zabaw. Na jednym z poziomów znajduje się słynne, gigantyczne akwarium, w którym pływają zmodyfikowane androidy, wyposażone w wielobarwne płetwy...

Love Center znane jest jednak przede wszystkim z piętra numer 5, na którym do dyspozycji klientów są wielofunkcyjne roboty erotyczne, wyposażone w zmodyfikowane wersje Kasków Wrażeń, zintegrowane z rdzeniem systemu sterującego. Sprzęt posiada szereg elastycznych wysięgników, rozpylaczy zapachowych, zmiennocieplnych zakończeń symulujących różne formy dotyku. Ponadto na wyposażeniu ma przeznaczony dla śmiertelników kombinezon stymulujący, który dostarcza niezapomnianych wrażeń emitowanych nawet na całe ciało jednocześnie. Rozrywka tego typu to kwestia wydatku rzędu 900 Kredytów.

Inną atrakcją, z której słynie lokal Love Center, są przetrzymywane w piwnicach klony wyjątkowo żalosnej kreatury o nazwie Flame. Chude, humanoidalne bydlęta do poniżania są katowane, torturowane i wykorzystywane przez zmutowanych zwyrodnialców podczas najohydniejszych seksualnych ekscesów.

Swego czasu jedna partia Flamów zdołała uciec i obecnie egzystuje w okolicy lokalu. Lissa wyznaczyła nagrodę 400 Kredytów za każdy łeb Flama, ale ludzie polują na te kreatury przede wszystkim dla satysfakcji.

Oczywiście cechą charakterystyczną Love Center jest też szeroki wybór androidów obu płci. Klient ma możliwość obejrzenia przeszło 200 egzemplarzy maszyn, a także doboru dla nich kostiumu, oraz muzyki i Wirtualnego Wnętrza do pokoju.

Podawane w lokalu trunki należą do najczystszych napojów syntetycznych. Oprócz zwykłych posiłków, na życzenie przyrządzane są także potrawy sentymentalne dla najbardziej wymagających.

Niestety, ceny w lokalach klanu EXTASOR są średnio dwukrotnie wyższe od cen w zwykłych knajpach.

ZASADY: Aktywne spędzenie przynajmniej 3 godzin wolnego czasu w przybytku EXTASOR niweluje 6 Punktów Delirium ze względu na wyjątkowo dobry nastrój bohatera. Przebywanie w lokalu przez dłuższy czas nie zwiększa puli niwelowanych Punktów. Terapia ekstazą przynosi opisane korzyści nie częściej niż raz na dobę.



(Klan) Dryferzy

„Podryfujesz w dal, jakby cyberprzestrzeń wlała się do twojego mózgu i rzuciła cię na wysoką falę!”

Swego czasu rozważano poddanie wszystkich członków klanu recyklingowi technologicznemu. Wynika to z faktu, że priorytetem grupy jest zysk z rozprowadzania silnie uzależniających biostymulantów. W odróżnieniu od większości klanów, które są w pewnym stopniu tolerowane, Dryferzy są wychwytywani i surowo karani.

Członkowie organizacji to androidy starego typu, które zużywają trzykrotnie więcej energii, niż podobne maszyny nowszej generacji. Cechuje je zatem szczególnie wygląd - androidów wyposażonych w kilka Baterii Aktywnych, ulokowanych najczęściej w widocznych miejscach. Ze względu na zwiększone i stale niezaspokojone zapotrzebowanie, Dryferzy wciąż mają poważne problemy techniczne, które przekładają się na obniżoną sprawność i wadliwe działanie oprogramowania, w tym sztucznej inteligencji. Sposobem na pozyskanie dodatkowych dawek zasilania jest ich zakup za środki ze sprzedaży narkotyków. Grupa jest zdeterminowana, by sprzedać jak najwięcej, więc łamie wszelkie procedury, handlując nawet wśród młodzieży.

Dawniej Dryferzy byli cenionymi androidami laboratoryjnymi, które świetnie zastępowały człowieka przy pracy z chemikaliami. Z czasem zostały wyparte przez lepsze urządzenia, ale nim rozłożono je na części, nastąpił kryzys, a później pozaziemska ewakuacja. W rezultacie maszyny zostały pozostawione same sobie. Aktualnie wciąż robią to, do czego zostały stworzone. Produkują coraz to nowsze i silniejsze receptury biostymulantów, które jednakże mają jedną wadę - działają silnie uzależniająco i destrukcyjnie.

Nazwa klanu wywodzi się od najpopularniejszego biostymulanta wprowadzonego na rynek. W istocie produkt nigdy nie wyszedł poza fazę prototypu, ale mimo wszystko cieszy się ogromną popularnością wśród mutantów... Dryf pozwala odpłynąć, doświadczyć stanu głębokiego, kojącego spokoju i spełnienia. Pobudza też wyobraźnię, dzięki czemu ludzie doświadczają ekstatycznych wizji, nierzadko cofając się do czasów sprzed lat, kiedy Ziemia wciąż jeszcze stanowiła przyjazne miejsce. W zależności od zażytej dawki, narkotyk działa przez kilka godzin minut, obniża Delirium o 5 Punktów, a także zapobiega objawom Syndromów i Urazów, dezintegracji genetycznej oraz innych zaburzeń.

Po odpowiednim czasie następuje zejście, które wiąże się z potwornie bolesnym powrotem do rzeczywistości (traci się możliwość dokonywania Przeciżenia do czasu zażycia kolejnej dawki narkotyku lub do momentu, aż upłyną pełne 24 godziny od zejścia). Większość sięga

po kolejną dawkę, wpadając w niekończący się cykl i gonitwę za hajem. Inni sięgają po Dryf wówczas, gdy zależy im na stłumieniu zaburzeń psychicznych.

Sprawę dodatkowo komplikuje fakt, że narkotyk jest stosunkowo niedrogi (150 Kredytów za porcję), a to oznacza, że wiele osób decyduje się na wypróbowanie go, co oczywiście na ogół kończy się uzależnieniem. Dryf jest szczególnie popularny w środowisku sieciarzy i cybernautów, którzy ciągle mają zmacone umysły wskutek chaotycznego działania cyberprzestrzeni.

Nie wiadomo skąd pochodzi narkotyk i gdzie konkretnie wytwarzają go Dryferzy. Pewne jest, że dysponują wieloma laboratoriami rozsianymi po różnych sektorach. Dryf dystrybuowany jest zarówno przez członków klanu osobiście, jak i przez innych dilerów, pragnących szybkiego zysku.

Brutalne przesłuchania połączone z zaszczepianiem programu wirusowego ujawniły, że na czele ugrupowania stoi android laboratoryjny o numerze seryjnym DRE325X2. Maszyna ta nigdy nie została przez Komisarzy namierzona. Wszystkie tropy prowadzą do dzielnicy robotów, znajdującej się poza strefą wpływów służb z innych sektorów. Tamtejsze władze lekceważą temat z niewyjaśnionych przyczyn. Konspiracyjny tryb bytowania prowadzi zresztą nie tylko lider grupy, ale także wszyscy inni Dryferzy zmuszeni do ukrywania się przed Komisarzami. Nie zmienia to jednak faktu, że narkotyk jest praktycznie na wyciągnięcie ręki, a jego dostępność zamiast maleć, stale wzrasta. Nie inaczej jest z innymi biostymulantami z szerokiej oferty klanu. Komisarzy jest niewielu, a dilerów - mnóstwo.

Klan Inżynierów

Grupa przestępcza, która kompletnie lekceważy standardowe formy nielegalnego zysku jak biostymulanty, czy hazard. Specjalizuje się natomiast w tym, co sami nazywają inżynierią, a w istocie dotyczy tropienia rzadkich Technologii, organów, preparatów medycznych lub programów i zdobywania ich dla swoich zleceniodawców.

Zadanie często polega na poszukiwaniu odpowiedniego dawcy, co w slangu grupy nazywa się ironicznym castingiem. Gdy zostaje już wytypowany cel (posiadacz poszukiwanych Technologii lub zdrowych organów), członkowie klanu przygotowują operację kradzieży, porwania. Czasem obiekt jest wskazywany przez zleceniodawcę.

Inżynierowie doskonale radzą sobie zarówno z misjami wymagającymi dyskrecji, jak i z zadaniami, które skutkują zamieszczeniem w całym sektorze. Często grupa zmuszona jest planować swoje działania w sposób bardzo dokładny, co trwa całymi tygodniami. Efekty są

dzięki temu niemal gwarantowane, a misje rzadko kiedy kończy się inaczej, niż przewidywano w planach.

Ponieważ klan dysponuje rozległą siecią kontaktów, zlecenia napływają ze wszystkich zamieszkałych sektorów. Nie ma osoby, która by nie słyszała o słynnej ekipie inżynierów, bez pardonu wykradającej kluczowe podzespoły z fabryk, laboratoriów, elektrowni i zbrojowni innych organizacji. Inżynierowie sieją postrach przede wszystkim ze względu na uprowadzenia i pozbawianie organów oraz demontaż podzespołów. Nikt nie jest bezpieczny. Rzadko udaje się wykupić, płacąc więcej niż zleceniodawca. Na ogół ofiara nie ma żadnych szans, ponieważ zasady przygotowywane są z ogromną starannością.

Demontaż technologiczny jest oczywiście tematem licznych dowcipów, ale bynajmniej nie jest wesoło temu, kto odzyskuje przytomność leżąc na bruku i nie mogąc się poruszać, bo inżynierowie pozbawili go mechanicznych kończyn! Grupa stanowczo nie zna się na żartach - wykonuje swoją robotę z dużą determinacją i powagą. Co więcej, działa w sposób profesjonalny, nie pozostawiając po sobie żadnych śladów.

Inżynierowie wprawdzie nie należą do twardzieli, ale w każdej grupie mają przynajmniej jednego wzmocnionego cyborga. W razie potrzeby korzystają z usług najemników, zatrudniając starannie wyselekcjonowanych utracjuszy albo wynajmując fachowców. Bywa to konieczne podczas misji o zwiększonym ryzyku i przy operacjach, wymagających użycia dużej siły ognia.

Nietykającym grupy jest robot wielofunkcyjny Monter, model nr 32XEE, który jest już tak rozbudowany, że nijak nie przypomina pierwotnych kształtów. Na jego konstrukcję składa się szereg wyrafinowanych Systemów Inżynierskich, które przeznaczone są do wyspecjalizowanych zadań technicznych.

32XEE rzadko bierze zlecenia. Podejmuje się pracy wyłącznie wówczas, gdy przedsięwzięcie ma stanowić duże wyzwanie. Znany jest z perfekcjonizmu i niezawodności. Montaż implantu cybernautycznego potrafi wykonać w ekstremalnie krótkim czasie, nie przekraczającym 2 godzin. Instalacja nawet najbardziej wyrafinowanych Technologii zajmuje mu o połowę mniej czasu, niż innym zaawansowanym inżynierom. W swoich bazach danych przechowuje do wglądu projekty wszystkich bardziej interesujących akcesoriów, które przeszły przez ręce członków klanu.

Bossem grupy jest samoświadomy MRT (militarny robot taktyczny), który zajmuje się strategiczną i operacyjną częścią pozyskiwania potrzebnych podzespołów. Wśród swoich Emisariuszy ma zarówno wyzwolone klony, będące dawniej agentami korporacji, jak i wybitne śledcze androidy, a także ostatnie modele robotów policyjnych.

W każdym zespole jest przynajmniej dwóch wybitnych techników, jeden nanomedyk oraz wspomniany już wcześniej wzmocniony cyborg, pełniący funkcję żołnierza i obrońcy.

Inżynierowie pobierają średnio 2-krotnie wyższe opłaty, aniżeli wynosi wartość rynkowa danego przedmiotu plus kilka tysięcy Kredytów za robociznę. Montaż części lub wszczęcie organów i cybernetyki oferowane są gratis. Klan wymaga od swoich klientów całkowitej dyskrecji, której brak jest surowo karany.

Klan MobileSlaves

„Pilotowanie mecha jest jak stosunek z kobietą. Trzeba czuć rytm.”

Gang mutantów, którzy są wręcz niewolnikami swoich pojazdów. Uwielbiają mechy, czyli humanoidalne roboty z kabinami dla pilotów. Błaszaki te w przeważającej większości mogą być sterowane wyłącznie bezpośrednio przez kierowcę, ale wyjątki mają także funkcję zdalnego pilotażu. Niektóre modele były budowane z myślą o wojsku, ale tych jest zdecydowanie najmniej. Większość mechów klanu to, gruntownie przerobione, roboty budowlane i magazynowe. W tej chwili stanowią poważne wyzwanie nawet dla dobrze uzbrojonych Destruktorów.

MobileSlaves podróżują w grupach liczących maksymalnie kilkanaście mechów. Gang często organizuje zloty, podczas których dla rozrywki i satysfakcji zapuszcza się na tereny DESTRO i niszczy tak wiele wrogich botów, ile tylko się uda. Drużyna, która uzyska najlepsze rezultaty, ma gwarantowany udany wieczór w jednym z lepszych przybytków klanu EXTASOR.

Gang zajmuje się głównie sprzedażą nielegalnych części, pochodzących z konstrukcji pokonanych Destruktorów. Zarabia dostatecznie dużo, by móc dbać o swoje maszyny i zapewnić sobie godziwą rozrywkę. Ze względu na upodobanie do życia w podróży, ekipa podejmuje się dostarczania przesyłek kurierskich. Nie są to oczywiście listy miłosne, ale konkretny, cenny towar, który musi znaleźć się w odpowiednim czasie we właściwym, najczęściej trudno dostępnym, miejscu. Poza tym MobileSlaves pracują czasem jako najemnicy, eskorta lub twardziele od brudnej roboty.

Na czele ugrupowania stoi Martin Drano, przez kobiety nazywany Ostry Marti, a przez kolegów Tornado. Obie ksywki pasują do niego idealnie. W towarzystwie kobiet radzi sobie doskonale, a gdy do czegoś dojdzie, nie oszczędza kręgosłupa. Natomiast uczestnicząc w akcjach pozostawia po sobie tylko zgliszcza i kałuże smaru. Jest właścicielem solidnie zmodernizowanego mecha, który posiadając grubą warstwę pancerza, pozostaje niesłychanie szybki.

Trudno jednoznacznie stwierdzić, kto pełni rolę Bossa w klanie, choć Martin ma kilku bardzo lojalnych ludzi pod ręką. Grupa działa jednak głównie w oparciu o model współpracy. Ze względu na liczne zasługi i łeb na karku, kluczowe decyzje podejmuje zawsze Martin, który zwykle nie musi używać siły, by przekonać pozostałych do swoich racji. Gdy jednak zachodzi taka konieczność, jest na to przygotowany.

MobileSlaves unikają polityki, oficjalnie nie popierają żadnej organizacji, oferując swoje usługi wszystkim zainteresowanym. Niechętnie poddajesię woli Komisarzy, co nierzadko powoduje komplikacje, ale dopóki grupa walczy z Destruktorami i robi to naprawdę dobrze, władze przysmykają oko na niektóre przestępstwa i niegodne występki. Komisarze tolerują też kwitnący w klanie handel osobliwymi Technologiami, pod warunkiem, że nie są to systemy, które po wpadnięciu w niepowołane ręce mogłyby stanowić poważne zagrożenie.

CYBERDEWIANCI (Nadrealni)

*„Ból koi psychiczne cierpienie
powodowane brakiem sensu istnienia.”*

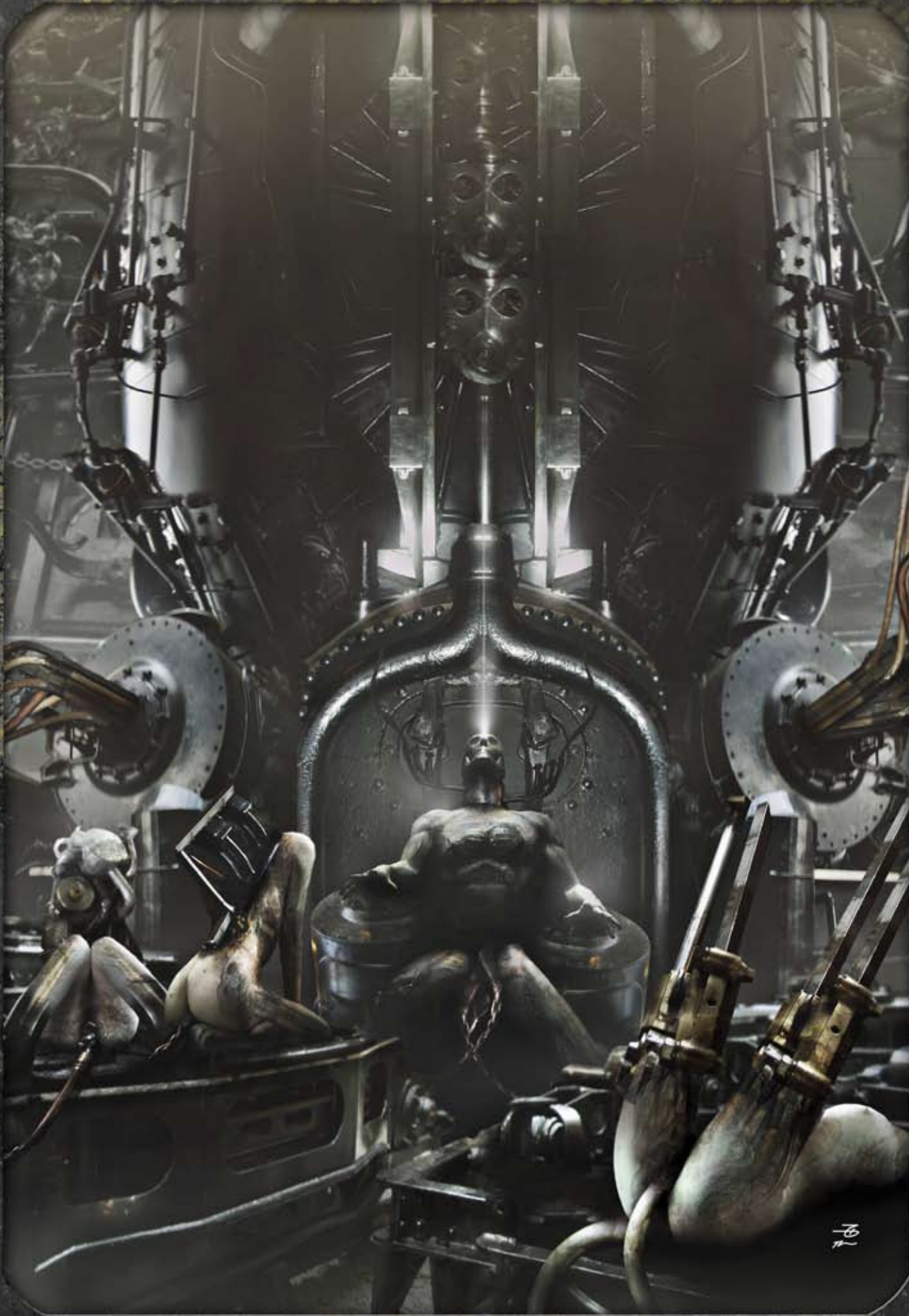
Cyberdewianci to skrajnie wynaturzeni osobnicy, którzy całkowicie poświęcili się zaspokajaniu chuci. Mutanci i wyswobodzone klony staczą się w przepaść cybernetyzacji dla przyjemności i artystycznej satysfakcji.

Nazywają siebie Nadrealnymi, by wyrazić poczucie swojej wyższości. Grupa kultywuje skalanie, przemoc i fantasmagoryczne wizje egzystencji. Przewodzi jej Inspirator, którym nierzadko zostaje wybitny artysta, owładnięty ciężką chorobą psychiczną. Lider staje się swoistym guru, mistrzem, który wskazuje nowe ścieżki ekstazy podróży.

Przystąpienie do sekty wymaga przejścia przez proces inicjacji, który przebiega dwuetapowo. Po pierwsze, konieczne jest przeżycie Traumatyzacji, czyli dramatycznego i wyczerpującego psychicznie obcowania ze śmiercią. Każda grupa dysponuje własnym rytuałem Traumatyzacji. Najczęściej jest to wpuszczenie śmiałków do labiryntu morderczych pułapek. Ten, kto wyjdzie z niego cało, ma prawo przystąpić do Nadrealnych. Drugi etap polega na częściowym przetworzeniu psychiki na postać cyfrową. Innymi słowy, śmiertelnik nie staje się cyborgiem, ale po zabiegu nie do końca jest już zwykłą osobą. Analogicznie jest w przypadku maszyn, które z kolei poddawane są odwróconej digitalizacji. Nie opracowano dotychczas metody wszczepiania sztucznej inteligencji do ludzkiego ciała, ale dla cyberdewiantów nie stanowi to absolutnie żadnego problemu. Wręcz przeciwnie - stan zawieszenia pomiędzy maszyną, a żywym organizmem jest dla nich szczególnie stymulujący.

Trepanacja czaszki przeprowadzana jest z należyтым nabożeństwem, w obecności przynajmniej kilku





191

świadków, podobnie jak odbywający się następnie montaż implantu Śpiączki, zawierającego specjalnie dostrojony czytnik Dysku Cyber-Psyche. Rytuał nazywa się Zawierzeniem Pokusie i zawsze towarzyszą mu zbiorowe akty skalania. Tuż przed pobudzeniem funkcji życiowych wtajemniczanej osoby, medyk deklamuje formułę: „I wyrwasz się z odrętwienia, ażeby podążać ścieżką nadrealnej przytomności”.

Maszyny częściowo integruje się z organicznymi częściami ciała, które nie zawsze pierwotnie należały do człowieka. Zezwierzęcone lub scalone z ludzkimi organami roboty, zatracają się w swojej nieokreślonej postaci i dążą do spełnienia wymogów wgranego programu. Wśród wytycznych jest zaspokojenie zaprojektowanych przez Inspiratora potrzeb, które najczęściej bardzo luźno nawiązują do autentycznych zaburzeń, typowych dla ludzi. Na przykład organiczny android uczy się bólu poprzez samookaleczenie. Robot pokryty żywą tkanką, by doświadczyć słabości wpisanej w ludzką egzystencję, wstępuje na kratę, spod której buchają płomienie. Zabiegi te w gruncie rzeczy służą temu, by Nadrealny mógł, z większą precyzją, zadawać później ból kolejnym adeptom kultu cierpienia.

Niektórzy członkowie grupy szczególnie upodobali sobie wzbudzanie strachu i rozpacz jako źródło słodkiej rozkoszy. Aranżują całe kompleksy, przygotowując skomplikowane systemy pułapek i obsadzając kluczowe odcinki wieloobiektywowymi głowicami kamer, ażeby móc w najdrobniejszych detalach przyglądać się działaniu śmiertelnych machin.

Inni cyberdewianci gustują w torturach. Kolekcjonują mniej lub bardziej wyrafinowane akcesoria, przeznaczone do zadawania cierpienia. Wszystko rozgrywa się przed kamerami, a bardzo często także w specjalnie przygotowanych salach, w obecności widzów.

Bywają i tacy, którzy rozkoszują się dręczeniem samoświadomych maszyn, poprzez wgrywanie do ich systemów wirusów, psychotycznych programów lub algorytmów z natrętnymi obrazami i myślami. Tak umęczone maszyny często decydują się na samobójstwo, ku ucieście obserwatorów i autorów widowiska.

Bywa niekiedy, że cyberdewianci decydują się uwolnić uprzednio przeprogramowanego androida lub humanoidalnego robota, w którego Systemie sensorycznym zamontowali programy przekazujące obraz do centrali. Maszyna szybko stacza się w digitalny obłęd i popełnia straszne czyny. Czasem zdaje sobie sprawę, że ma wadliwe oprogramowanie albo odzyskuje wykasowane dane pamięciowe. Wtedy próbuje z powrotem przejąć nad sobą kontrolę, ale w praktyce rzadko się to udaje. Popełnia potworności do czasu, aż zostanie pochwycona przez Komisarza, co najczęściej kończy się poddaniem recyklingowi technologicznemu.

Niektóre zainfekowane roboty desperacko szukają pomocy u borderline lub przypadkowych obywateli. Ich rozpacz jest dla Nadrealnych powodem do dumy.

Grupy cyberdewiantów ukrywają się przed wzrokiem pospolitych mieszkańców miasta oraz przed władzami. Oficjalnie są potępiani i oskarżani o wiele zaginięć, tragicznych zdarzeń i szerzące się wynaturzenie. Nieoficjalnie wiadomo, że Nadrealni współpracują blisko z klanem EXTASOR, który miewa klientów ceniących ekstremalne doznania.

Chwytaniem ofiar dla sekty zajmuje się wyspecjalizowany oddział porywaczy, mający swoje komórki w całym mieście. Czasem zbierają rannych z ulicy, innym razem porywają ze szpitali lub Hangarów. Zdarza się, że przygotowują zasadzki i uprowadzenia w sposób bardziej taktyczny, mniej improwizowany.

Przykładowy scenariusz: *Mroczna przygoda w skrajnie delirycznym klimacie z sektą cyberdewiantów w roli głównej. Akcja zaczyna się niepozornie. Gracze zostają wynajęci lub w inny sposób zmotywowani do odnalezienia wyjątkowo cennego androida, który pełnił funkcję naczelnego chirurga w pobliskim szpitalu. Koordynował także proces klonowania organów i prowadził szkolenia.*

Gracze odtwarzają ostatnie trzy doby z egzystencji samoświadomego androida i w końcu trafiają na trop. Okazuje się, że w ostatnim czasie robot gromadził materiały poświęcone dewiacjom genetycznym i wszelkiego rodzaju urazom wskutek tragicznych wypadków. Jest to obszerna baza epatujących bezsensowną przemocą ilustracji, fatalistycznych obrazów, zdjęć z miejsc zbrodni, fotografii samobójców... Wydaje się, że nie służyły one żadnej konkretnej wiedzy i nie miały zastosowania w prowadzonych przez robota wykładach. Niewykluczone, że bot po prostu szukał czegoś bardzo konkretnego, prowadząc wprawdzie kontrowersyjne, ale niezbędne badania. Są jednak powody ku temu, by sądzić, że maszyna czerpała osobliwą przyjemność z analizy tych treści. Właśnie wtedy, gdy Gracze dochodzą do wniosku, że najwyraźniej z androidem było coś nie w porządku, odzywa się cyberkomunikator jednego z bohaterów. Ponieważ mieszkanie jest dość daleko, jakość transmisji jest bardzo słaba. Na wizji jest wstrząśnięty pracownik szpitala. Informuje, że doktor włamał się do bazy organów i wraz z nieznanymi osobami wykradł część zapasów, po czym zbiegł. Wtedy transmisja się urywa.

Gracze zapewne pofatygują się do kliniki, ale oglądanie miejsca przestępstwa może być utrudnione ze względu na Komisarza, który nie chce tam żadnych obcych. „To jest sprawa komisji śledczej, a nie domorosłych detektywów”. Możliwe, że używając swoich talentów społecznych, Gracze zdołają przekonać Komisarza, że ich obecność jest uzasadniona i potencjalnie wartościowa. W rezultacie dowiedzą się nieco więcej na temat tego,

co zostało skradzione. Zginęły wyłącznie dolne i górne kończyny, natomiast inne ważne elementy ciała, włączając w to znacznie cenniejsze organy, pozostały w chłodniach. Dowiedzą się także, że sprzątnięto już zwłoki jednego ze sprawców, który został trafiony przez działko ochroniarskie. Obejrzenie zwłok mutanta wiele wniesie. Gracze zobaczą ciało dosłownie porwane różnego rodzaju bliznami. Być może zainteresują się nietypowym implantem, który wygląda jak czytnik Dysków Cyber-Psyche, a przecież tego typu urządzenia występują wyłącznie u cyborgów. Po sprawdzeniu okaże się, że zwłoki to niewątpliwie typowy organizm, nie zaś maszyna pokryta żywą tkanką. Przy denacie zostaną też znalezione 3 fiołki niezidentyfikowanych biostymulantów.

Sprawy nieco się skomplikowały, Komisarz wydaje się być nie mniej zdezorientowany niż bohaterowie. Warto na tym etapie pozwolić Graczom sformułować kilka domysłów. Jeśli któryś będzie bliski prawdy, można za niego przyznać więcej Punktów Doświadczenia Sukcesu.

Po analizie sprawy, Komisarz w tym momencie może poprzeć postaci Graczy. Jego ludzie są w okolicy dobrze znani, a co za tym idzie, raczej wątpliwe, by zdołali się dowiedzieć czegoś na temat tej śmierzdzącej sprawy, w którą wplątane są i organy i nielegalne substancje. Kolejnym etapem przygody będzie zapewne zasięganie informacji u różnych podejrzanych typów, nielegalnych handlarzy organami, dilerów...

Organy to fałszywy trop. Nie uda się ich w żaden sposób namierzyć, a postaci stracą tylko cenny czas na szukanie handlarzy, nie dające rezultatów rozmowy, twarde przesłuchania. Bardzo możliwe, że przy tej okazji zrobią sobie kilku wrogów.

Dobrym tropem są fiołki z biostymulantami. Z perspektywy Narratora to także pretekst, by zapoznać Graczy z grupą Dryferów i ich sztandarowym produktem, jakim jest narkotyk Dryf. Po zmuszeniu lokalnego dilera do współpracy - wystawi Graczom ćpuna, który zakupuje spore ilości tego typu narkotyków. Będzie nim jeden z cyberdewiantów, który zgłosi się po kolejne dawki prochów. Niewiele z niego wydobędą, ponieważ będzie to mutant naszprycowany różnymi wszczepami, czerpiący radość z doznawania bólu wskutek odnoszonych ran. Będzie się bronił dosłownie do upadłego, a ewentualne tortury znosił z chorobliwą przyjemnością. Podobnie jak nieboszczyk z miejsca zdarzenia, także ten mutant posiada nietypowy implant. Gracze zapewne uzmysłwią sobie, że kluczem do rozwiązania zagadki jest właśnie ten cybernetyczny wszczep. Postanowią zapewne wybrać się z nim do miejsca, w którym uda się to dokładnie sprawdzić. Węzeł Inżynierski dostarczy mylących informacji, że jest to niezidentyfikowana technologia cybernetyczna (Narrator powinien szastać osobliwym żargonem i wypowiadać tezy, które trudno jednoznacznie potwierdzić).

Fabryka cyborgów także nie dostarczy pełniejszych danych, ponieważ ich oprogramowanie nie zdoła odczytać dysku. Strzałem w dziesiątkę okaże się natomiast organizacja Virtual Oldtimers, która, po odpowiedniej zachęcie, może przeanalizować Dysk przy pomocy jednego ze swoich programów eksperymentalnych. Dane będą szczątkowe, jakby proces był rozdzielony między mózg, a system. Narrator powinien opisać szereg sugestywnych scenek związanych z porwaniem ludzi i maszyn. Ma to odpowiadać pamięci mutanta, a konkretnie treściom, które udaje się wydobyć z implantu. Wśród tych scenek powinna się znaleźć wzmianka na temat charakterystycznej lokacji, o której Gracze mieli szansę już wcześniej słyszeć. Nie znaczy to, że trzeba im podawać rozwiązanie na widelcu ani, że dane miejsce ma bezpośredni związek z procederem. Wejście do kryjówki cyberdewiantów może być w pobliżu. Gracze udadzą się tam i zaczną węszyć, znajdując w końcu częściowo zasypane przejście do wyłączzonego z użytku tunelu metra.

Błądząc pod ziemią, natkną się na postaci poprzykrywane szmatami. Bynajmniej nie będą to zdegenerowani transparentni. W rzeczywistości jest to zamaskowany oddział straży cyberdewiantów. Wkrótce po konfrontacji Gracze odnajdą korytarz do siedziby grupy, gdzie właśnie przeprowadzany jest rytuał Zawierzenia Pokusie. Wygląda na to, że następny w kolejności jest poszukiwany przez bohaterów Graczy android. Jeśli zdołają go odratować, poznają szczegóły ostatnich wydarzeń...

Kilka dni temu androida uprowadzono z zamiarem zaszczepienia mu wadliwego oprogramowania. Jako że okazał zainteresowanie ideologią grupy, ostatecznie przydał się do czegoś więcej. Użyto go do kradzieży informacji z baz danych, haseł dostępu, planów, lokalizacji chłodni, a nawet organów bezpośrednio z ośrodka, w którym pracował.

Jeśli Gracze oddadzą go w ręce Komisarzy, zostanie poddany leczeniu, ale na początku następnej przygody Narrator może powiedzieć, że naprawa świadomości bota się nie powiodła i został on poddany recyklingowi. Wszystkie istotne hasła zostały zmodyfikowane, więc ośrodki medyczne w sektorze są bezpieczne.

Narrator może powiedzieć, że naprawa świadomości bota się nie powiodła i został on poddany recyklingowi. Wszystkie istotne hasła zostały zmodyfikowane, więc ośrodki medyczne w sektorze są bezpieczne.

MULTINOIDY

„Stworzyłem was na własne podobieństwo, byśmy razem osiągnęli więcej, niż mogłem osiągnąć w pojedynkę.”

Ludzka psychika szwankuje często, intensywnie i groźnie. Nie inaczej jest z osobowością robotów, które również cierpią na różnego typu zaburzenia. Jedną z pospolitych aberracji jest silny, wewnętrzny przymus konstruowania maszyn wzorowanych na własnej budowie. Uzasadnień tej potrzeby jest bodaj tak wiele jak spaczonych maszyn, mających ten problem.

Multinoidy to swoiste rodziny maszyn, tworzone na swoje podobieństwo przez bota-mistrza, który jednocześnie pełni rolę przywódcy. Niektóre rodziny składają się z zaledwie kilkudziesięciu maszyn, inne to potężne organizacje. Najbardziej liczące się grupy przynależą do Kartelu, zapewniającego bezpieczeństwo wszystkim członkom. Zagrożenia ze strony Destruktorów oraz nietolerancyjnych ludzi, wymusiły połączenie sił w celu ochrony swojej kultury i formy bytowania, opartej na bezwzględnym posłuszeństwie wobec bota-mistrza. Wszystkie grupy Kartelu zachowują pełną autonomię, ale w sytuacjach kryzysowych wspierają się nawzajem.

Członkowie danej rodziny są do siebie bardzo podobni. Ewentualne różnice są zaledwie kosmetyczne i wynikają z braku odpowiednich podzespołów na rynku. Na ogół mistrz wiernie odzwierciedla własną konstrukcję, co z grubsza odpowiada zasadom ewolucji - uznaje własne Technologie za optymalne, więc przekazuje je następnym pokoleniom. Standardowo wszystkie maszyny są ze sobą sprzężone, co przekłada się na idealną synchroniczność działania. Ta funkcja to odpowiednik pozornie irracjonalnej więzi, jaka zwykle łączy dziecko z rodzicem lub dwie bardzo bliskie sobie osoby. Różnica polega na tym, że multinoidy wykorzystują synchroniczność przede wszystkim w działaniach militarnych. Dotyczy to głównie bezpośrednich starć, podczas których roboty wykazują się nieprawdopodobną zręcznością w koordynowaniu wspólnych, symetrycznych ataków. Wiele grup multinoidów kultywuje walkę wręcz oraz przy użyciu broni białej i osiąga bardzo wysoki poziom umiejętności w tych dziedzinach.

Zdolność skutecznego rozwiązywania problemów bez użycia broni strzeleckiej jest niezwykle cenna zwłaszcza w misjach wymagających konspiracji. Czyni to z multinoidów znakomitych najemników, zatrudnianych właśnie do dyskretnych zadań. Mają opinię skrytobójców. Ich usługi należą jednak do najdroższych na rynku. Maszyny radzą sobie nawet z uzbrojonymi przeciwnikami, ponieważ są nadzwyczajnie zwinne, szybkie i znakomicie korzystają ze wszelkich osłon. Chętnie przygotowują zasadzki, zakradają się do wroga i atakują z zaskoczenia. Doskonale radzą sobie również z materiałami wybuchowymi i pułapkami, które są na

na wyposażeniu niemal każdego osobnika.

Multinoidy nie darzą sympatią śmiertelników. W najlepszym razie są wobec nich obojętne. Nie znaczy to, że atakują bez wyraźnej przyczyny. Niemniej nie wahają się wyciągnąć broń, czego nie można powiedzieć o wielu innych robotach, pracujących na pozytywną reputację u ludzi.

Rodziny egzystują zwykle z dala od społeczności śmiertelników, trzymając się blisko innych maszyn. Największe rodziny funkcjonują w obrębie dzielnicy robotów, dość rzadko wychylając się poza ten obszar. Czasem, z czysto egoistycznych pobudek, wspierają Wolnych Ludzi, ale tylko wówczas, gdy sprawa dotyczy zagrożenia 14-tej dzielnicy. Naturalnie, wewnątrz Kartelu nie brakuje sytuacji konfliktowych, ale maszyny jasno określiły i przestrzegają klarownych metod rozstrzygania sporów. Najczęściej organizowany jest pojedynek lub starcie niewielkich grup wojowników. Walki trwają czasem nawet kilka dni, ponieważ zwycięstwo odnosi dopiero ta ekipa, która dostarczy Kartelowi jednoznacznych dowodów na unicestwienie przeciwnika. Czasem jest to zbędne, ponieważ walka jest obserwowana przez sędziów, którzy poświadczają o wyniku starcia. Zakłócenie przebiegu akcji lub złamanie panujących reguł jest surowo karane przez Kartel. Maszyny wzajemnie pilnują, aby zasady były respektowane. Problemem bywają natomiast osoby z zewnątrz, które niekiedy nieświadomie mieszają się w walkę. Multinoidy usiłują unikać tego rodzaju sytuacji, wyznaczając Czuwaczy, czyli roboty, pilnujące by nikt nie zakłócił starcia.

Inną metodą rozwiązywania Kartelowych konfliktów jest rywalizacja, polegająca na próbie wykonania określonego zadania przez grupy z dwóch lub więcej rodzin. Zależnie od rangi sprawy poziom trudności misji bywa różny. Czasem zadanie jest na tyle łatwe, że główną rolę odgrywa tempo działania. Częściej akcja stanowi prawdziwe wyzwanie, które wymaga dobrego planu i należytej precyzji. W przypadku niektórych przedsięwzięć elementem rozgrywki jest także maskarada, czyli zachowanie dyskrecji, aby nikt z zewnątrz nie mógł dociec, że sprawcami były multinoidy. W praktyce chodzi nie tyle o zacieranie śladów, ile o próby wrobienia innej frakcji.

Rodziny organizują swoją egzystencję w pobliżu fabryk, warsztatów, Węzłów Inżynieryjnych, adaptując do celów pobytowych magazyny, zaplecza technologiczne i tym podobne obiekty. Skupiają się na doskonaleniu swoich umiejętności, analizie pozyskanych materiałów na temat sztuk walki, opracowywaniu różnych taktyk działania z myślą o konkretnym typie przeciwnika. Podstawą szkoleń są treningi, które koncentrują się na synchronizacji ataków. Podobieństwo konstrukcji oraz kult kooperacji są znakami rozpoznawczymi multinoidów.

Przykładowy scenariusz: Główna placówka Scjentologów jest poważnie zagrożona. Do władz dotarły pogłoski, jakoby obiekt miał być celem ataków multinoidów. Scjentolodzy postanawiają przygotować się na atak. Podejmują współpracę z bohaterami Graczy, którzy wraz z drużyną innych najemników mają zapewnić placówce bezpieczeństwo. Narrator powinien dokładnie opracować lokację, w której ma się odbywać akcja przygody, aby Gracze mogli opisać swój plan defensywy. Przygoda jest wyzwaniem także dla prowadzącego, ponieważ będzie musiał znaleźć luki w planie Graczy. Ten scenariusz świetnie nadaje się do rozgrywki z udziałem dwóch prowadzących, opisanej w sekcji „Gra na dwóch Narratorów”. Pierwszy będzie sędzią, podczas gdy drugi pokieruje oddziałem multinoidów. Warto przeprowadzić tę przygodę na Wysokim Poziomiu Trudności, aby Gracze nie zdołali obronić się przed atakiem i zostali zmuszeni do rozpoczęcia pościgu za złodziejami. Ostatecznie przygoda może zakończyć się pomyślnie, ponieważ roboty w drodze powrotnej do swojej bazy zostaną zaatakowane przez inną rodzinę multinoidów. Sprawy się wtedy skomplikują, a Gracze będą mogli wykorzystać chaos, aby odzyskać skradzione dyski danych - gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta!

OBYWATELE ŚWIATŁA

„Dla niektórych apokalipsa to pretekst do zatracenia się w anarchii i bestialstwie. Tymczasem kryzys jest jak poczucie winy, które uczy i wskazuje słuszny kierunek. Dzięki dramatowi schodzimy z niegodnej drogi i wkraczamy na nową, prowadzącą ku lepszemu. Nie lękajmy się nią kroczyć!”

Organizacja ateistyczna, kultywująca nadzieję i wiarę w lepszą przyszłość. Członkowie posługują się slangiem, a wygłaszane przez nich poglądy mogą wydawać się osobliwe, ale w gruncie rzeczy grupa wykonuje pozytywną pracę na rzecz pokrzepiania ocalałych. Celem Obywateli Światła jest szerzenie nadziei, motywowanie do odbudowy świata, agitowanie do aktywnego uczestnictwa w konstrukcji nowego, zdrowego społeczeństwa, funkcjonującego na zasadach partnerstwa i demokracji. Generalnie głoszą pacyfistyczne poglądy, nazywając Destruktory wyjątkiem, który, jako skrajnie wynaturzony element rzeczywistości, nie podlega prawu przebaczenia. Grupa nawołuje do solidarnego przeciwstawienia się przeciwnikowi w celu ostatecznego zwycięstwa, po którym ma zapanować pokój. Wrogiem nie tylko są niszczycielskie maszyny, ale też wewnętrzne spory i patologie społeczne.

Obywatele Światła mówią o swojej misji w kategoriach uzdrawiania poglądów, naprowadzania zagubionych na właściwą drogę. Pomagają odzyskać wiarę tym wszystkim, którzy staczą się w otchłań zwątpienia i beznadziei. Zdaniem liderów organizacji apokalipsa jest religijnym wymysłem i nic takiego nie ma miejsca.

Kryzys jest skutkiem tego, że człowiek źle zarządził swoim losem. W chwili obecnej ludzkość ponosi odpowiedzialność za brak rozważań. Grupa podkreśla, że taki stan rzeczy należy przyjmować godnie, czerpiąc z niego naukę, zamiast pogrążyć się w defetystycznych wizjach. Poczucie winy trzeba ograniczyć do rozsądnego poziomu, który nie hamuje pracy nad lepszym jutrem.

Obywatele Światła oferują zabiegi o charakterze terapeutycznym, nazywane audytowaniem. Specjalnie wyszkolony doradca-terapeuta przeprowadza rozmowę, sam na sam, z pacjentem. Auditor posługuje się urządzeniem mierzącym odruch skórno-galwaniczny, pozwalającym sprawdzić, które z omawianych wspomnień miały najbardziej traumatyczny wpływ na psychikę pacjenta. Sprzęt przeznaczony do prowadzenia takich terapii to małe, warte około 600 Kredytów urządzenie o nazwie E-meter. Niewielki panel połączony jest kablem z dwoma uchwytami, które są trzymane w dłoniach przez osobę diagnozowaną. Najnowsze modele wyposażone są też w elektrody cyberdiagnostyczne, mocowane na systemie procesorowym podczas badania samoświadomych robotów.

Każdy Obywatel Światła posiada w podstawowym wyposażeniu E-meter i w razie potrzeby oferuje swoje terapeutyczne usługi, przyjmując w ramach zapłaty darowiznę, wynoszącą na ogół około 250 Kredytów. Niektórzy audytorzy cieszą się tak dobrą sławą, że otrzymują wynagrodzenie, sięgające nawet 700 Kredytów. Trwająca około 50 minut terapia, prowadzona przez wyspecjalizowanego audytora, niweluje 5 Punktów Delirium, ale odnosi taki skutek nie częściej niż raz na dobę.

Obywatele Światła niekiedy zamiast pieniędzy przyjmują wartościowe akcesoria i sprzęt elektroniczny. Korzystają również z bezpłatnego wsparcia ze strony tych wszystkich, którzy przychylnie patrzą na organizację. Część barów i ośrodków mieszkaniowych oferuje Obywatelom Światła bezpłatne wyżywienie i nocleg. Nie brakuje jednak i takich ludzi, którzy nazywając Obywateli darmozjadami i pasożytami.

Wśród Obywateli trafiają się również fanatycy, namawiający nachalnie do audytowania oraz przyjęcia poglądów organizacji. To właśnie za sprawą tych ortodoksyjnych i zmanierowanych postaci, w niektórych kręgach Obywatele są traktowani z pobłażaniem i sarkastycznie.

Grupa nie posiada głównej siedziby. Jej przedstawiciele są mocno rozproszeni po wszystkich zamieszkałych sektorach. Tylko w niektórych miejscach występują improwizowane placówki Obywateli Światła, nazywane Źródłami Nadziei. Każdy może tam przyjść i prosić o pomoc w odzyskaniu wewnętrznej równowagi.

Obywatele wyróżniają się swoim schludnym wyglądem. Dbają o czystość i świeżość noszonej odzieży. Taki wizerunek ma między innymi gwarantować pozytywne reakcje społeczeństwa, ale też wyrażać doktrynę, że, pomimo kryzysu, życie toczy się dalej i trzeba zachować równowagę oraz dbać o siebie na tyle, na ile jest to możliwe. Utrzymanie swojego ubrania i ciała w przyzwoitym, kulturalnym stanie to podstawowy element godności każdego człowieka. Aspekt ten znajduje swoje odzwierciedlenie także w przypadku wyglądu syntetyków. Samoświadome maszyny (najczęściej androidy) dbają o przyzwoity wygląd.

Przykładowy motyw: Gracze chcą zdobyć informacje na temat pewnego bohatera niezależnego. Wciąż klucz w miejscu, otrzymując tylko bezużyteczne dane. W końcu dowiadują się, że bohater regularnie korzysta z usług Obywateli Światła. Postanawiają więc porwać audytora i siłą wydobyć z niego informacje o jednym z jego stałych pacjentów...

Przykładowy motyw: W związku z bardzo silnym przeciążeniem informacyjnym i traumatycznymi przeżyciami, bohater postanawia skorzystać z pomocy Obywateli Światła, aby odzyskać równowagę psychiczną.

Przykładowy motyw: Gracze postanawiają opowiedzieć się po stronie Obywateli Światła, którzy próbują zmobilizować małą, nomadyczną społeczność do obrony przed zwyrodnialcami. Walka ma wreszcie zakończyć nieustającą ucieczkę. W kolejnej przygodzie okazuje się, że śmierć wielu ludzi poszła na marne, ponieważ w miejsce zwyrodnialców pojawiły się zabójcze maszyny DESTRO. Społeczność nie jest w stanie się im skutecznie przeciwstawić. Bohaterowie Graczy oraz Obywatele Światła zostają przegnani! W jednej z następnych przygód, Gracze dowiadują się o tragicznym losie formacji mutantów, która osłabiona walką ze zwyrodnialcami, nie zdołała się obronić przed DESTRO.

SEKTA EUTANASTÓW

„Ludzkość ma wrodzony brak kompetencji do kierowania swoją ewolucją.”

„Pamiętajcie o swoim kościele, kiedy ból będzie nie do zniesienia. Pamiętajcie o wybawczym kościele, gdy diabelska choroba nawiedzi wasze ciała. Pamiętajcie o swym kościele, kiedy w chwili totalnej niemocy zatęsknicie za ostatecznym ukojeniem. Bóg po was przybędzie. Pamiętajcie o swym kościele, zapadając w Boski sen.”

Członkowie: zgodnie z doktryną tylko śmiertelnicy. Liczebność: brak danych. Występowanie: zamieszkałe sektory i obszary graniczne; misje na terenach opanowanych przez cyberdewiantów i zwyrodnialców.

W czasach śmiertelnych chorób, spośród których wiele ma bardzo bolesny przebieg, niezbędna jest eutanazja... Nie wszyscy chorzy są w stanie pokonać psychiczne bariery i targnąć się na własne życie. Inni nie są w stanie podjąć jakichkolwiek czynności, a przyjaciele lub ocaleni członkowie rodziny odmawiają pomocy w tej trudnej sprawie. Tymczasem cierpienie i utrata godności stają się nie do zniesienia! Ludzie konają w męczarniach. Wymiotują odchodami, doświadczają potwornych mutacji, przeistaczają się w galaretowate wory mięsa lub gniją jeszcze za życia. Z pomocą przychodzi Sekta Eutanastów. Jej członkowie dysponują aparaturą i środkami medycznymi, które pozwalają usnieżyć ból i odejść z tego świata w mniej dramatyczny sposób.

Choć misja może wydawać się wartościowa, nie wszyscy traktują Eutanastów z szacunkiem. Nazywają ich hienami, a czasem mordercami. Pierwsze pejoratywne określenie wynika z faktu, że procedura Eutanastów zobowiązuje ich do zabrania wartościowych przedmiotów po swoich pacjentach. Drugie sformułowanie odnosi się do okoliczności, gdy rodzina zleca eutanazję, aby pozbyć się problemu opieki nad konającym. Tak czy owak, Eutanaści otrzymują wysokie wynagrodzenie za swoją pracę, co w mniemaniu niektórych obywateli przesądza o wątpliwej moralności organizacji.

Środkiem wytwarzanym przez ukryte laboratoria sekty jest MeX4, zwany potocznie usypiaczem. Lek podawany jest dożylnie, działa przeciwbólowo i nasennie. Śpiący doświadcza ekstatycznych wizji, co wyraźnie widać po błogim wyrazie jego twarzy. Po kilkunastu minutach zaczyna powoli ustawać praca serca, a wkrótce potem następuje zgon. Przez cały czas kapłan inkantuje słowa modlitwy, której motywem przewodnim jest zjednoczenie z bogiem.

Ze względu na śmiertelne działanie, MeX4 jest pilnie poszukiwany przez zabójców i grupy przestępcze. Sekta chroni recepturę i produkuje wyłącznie marginalne ilości tego środka, aby zapobiec niewłaściwemu użyciu. Przeciętny Eutanator posiada nie więcej niż 4 dawki usypiacza. Każde wykorzystanie musi być opisane w specjalnym protokole, który przedstawia się w jednym z Ośrodków Ocalenia. Procedura teoretycznie ogranicza przypadki niegodnego wykorzystania środka. W praktyce Eutanaści rzadko są dyscyplinarnie karani, ponieważ sporządzane przez nich tajne protokoły prawie nigdy nie są kwestionowane. Wiara w wartość zjednoczenia z bogiem jest niezwykle silna, a zgodnie z tymi przekonaniem, nadużycia ostatecznie są przecież dla ludzi korzystne...

Eutanatorzy żyją w celibacie i obowiązani są do stronienia od uciech cielesnych. Grzechy są surowo karane degradacją, zesłaniem namisje do cyberdewiantów lub zwyrodnialców, wydalaniem z kościoła lub nawet brutalną śmiercią w Komorze Gazowej zmodyfikowanej wersji środka MeX!

Sekta gwarantuje swoim członkom godny byt, opiekę medyczną, pożywienie (wsad do kroplówek), łóżka w strzeżonych i stosunkowo komfortowych kościelnych noclegowniach ulokowanych w pobliżu Ośrodków Ocalenia. Eutanatorzy odżywiają się jedynie poprzez specjalne przenośne kroplówki, zażywając ciekły Boży Dar.

Przystąpienie do sekty wymaga kilkumiesięcznego szkolenia, podczas którego organizacja przeprowadza bardzo intensywne pranie mózgu. Nie wszyscy dożywają do końca ze względu na trudne warunki, głodzenie, wycieńczenie, brak snu, czy przedawkowanie biostymulantów. Pokusa godnego życia jest w apokaliptycznych czasach tak silna, że zainteresowanych członkostwem mimo wszystko nie brakuje.

Hierarchia Sekty jest następująca, poczynając od najniżej postawionych: akolita, diakon, arcydiakon, prałat, biskup, arcybiskup, kardynał, Najwyższy Eutanator.

Akolici zajmują się pracą w wytwórniach MeX4. Diakoni odpowiadają za ochronę. Arcydiakoni poświęcają się szerzeniu wiary i przeprowadzaniu Świętej Eutanazji. Prałaci koordynują pracę akolitów, diakonów i arcydiakonów. Biskupi nadzorują pracę prałatów. Arcybiskupi to biskupi o wyjątkowych osiągnięciach i pomocnicy kardynałów. Kardynałowie mają najwyższą władzę wykonawczą w kulcie. Podlegają wyłącznie rozkazom Najwyższego Eutanatora, który ma kontakt z bogiem i zarządza kardynałami poprzez rozwinięty Serwer Telepatyczny.

Aparatura do eutanazji nazywana jest *Świątą Kołyską*, zaś proces eutanazji bywa określany *Bożym pocałunkiem na dobranoc* lub *świętym ukołysaniem*.

Odzienie: charakterystyczne czerwone płaszcze i ubranie w tym samym kolorze. Skórzane rękawiczki. Cała głowa obwiązana czerwonymi paskami materiału o różnej grubości (ze zrozumiałych względów płótna są najcieńsze w obszarze oczu, ust i uszu). Niektórzy używają pseudoprotez wspomaganych, by móc normalnie funkcjonować pomimo radykalnego spadku masy ciała. Typowe wyposażenie: maska gazowa, aparatura do eutanazji (3, 4 dawki MeX4), lekki pistolet laserowy, nóż żyroskopowy, różne biostymulanty i strzykawka ciśnieniowa, zabezpieczony hasłem palmtop z protokołami z zabiegów, soczewki MultiWiz.

Przykładowy scenariusz: *Zadaniem Graczy jest udowodnienie, że eutanazja przeprowadzona z polecenia samego prałata, była zwyczajnym zabójstwem człowieka, który wprawdzie ciężko chorował, ale był w pełni świadom i chciał żyć pomimo cierpienia. Oskarżenia będą konsekwentnie ignorowane do czasu, aż w toku scenariusza Gracze zdobędą dowody na to, że uśmiercony posiadał informacje kompromitujące prałata, pasjonata*

ekstacycznych orgii! Dalsza część przygody będzie skoncentrowana na poszukiwaniu i ochronie świadków, którymi będą najpiękniejsze androidyczne kochanice oraz mutantki z domów publicznych EXTASOR. Prałat spróbuje uśmiercić te kobiety, a może nawet bohaterów Graczy. W przygodzie nie zabraknie dramatycznego pościgu za prałatem oraz emocjonujących pojedynków z nieulekłymi diakonami. Finałem przygody będzie proces przeciwko prałatowi. Postaci odegrają w nim kluczową rolę. Jeśli wśród nich jest bohater o wysokich umiejętnościach społecznych, niewykluczone, że to właśnie on wcieli się w oskarżyciela!

ZAKONSPIROWANI (ludzie getta)

„Ukryj się jak żółw w skorupie. Przeczekaj. Przeciwnik sam uzna własną przegraną.”

Niektórzy ludzie starają się trzymać z dala od kłopotów i popadają w skrajny izolacjonizm. Zamknięte społeczności ukrywają się zarówno przed maszynami DESTRO, organizmami eksperymentalnymi, jak i przed grupami ocalałych. Zamieszkują Tereny Zamknięte, nazywane potocznie gettami. Dostęp do takich obszarów jest znacząco utrudniony z powodu ich lokalizacji oraz wyśrubowanej ochrony.

Typowe okolice zaadaptowane do wymogów Zamkniętego Terenu to rozległe podziemne kompleksy, odcięte linie metra, kopalnie oraz średniej wielkości lokacje umiejscowione pod pozostałościami zawalonych budynków, na przykład w Strefach Gruz. Wstęp na Teren jest surowo wzbroniony, a szabrownicy, którzy go opuszczają, po powrocie są poddawani kwarantannie, badaniom i dokładnej dezynfekcji.

Ludzie getta bardzo różnią się między sobą - każda społeczność ma wiele cech indywidualnych. Wszystkich łączy natomiast charakterystyczny, pielęgnowany miesiącami lub latami strach przed wyjściem na zewnątrz, poza bezpieczny obszar. Nie oznacza to bynajmniej, że getto jest formą więzienia, z którego nie wolno wychodzić. Każdy może opuścić Teren, ale jest to decyzja nieodwracalna. Wyłącznie wyznaczeni do tego celu szabrownicy i poszukiwacze mają prawo powrotu. Pozostali, po przekroczeniu chronionej granicy, przestają być obywatelami społeczności i są skazani na siebie. W praktyce ludzie niezwykle rzadko decydują się na ten krok. W niektórych grupach specjalnie potęguje się strach przed światem zewnętrznym, aby nikt nie opuszczał bezpiecznej strefy i nie sprowadził na nią zagrożenia.

Zakonspirowani miewają bardzo osobliwe obyczaje wewnątrzgrupowe. Są wśród nich iście plemienne zwyczaje i rytuały. Nie brakuje także społeczności, w których dominuje ustrój totalitarny, skoncentrowany wokół realizacji postanowień władcy, guru, mentora lub

szamana. Bardzo często występuje uniformizacja życia - wszyscy postępują zgodnie z kodeksem zachowań lub wypracowanym schematem postępowania.

Głównym powodem istnienia i pojawiania się kolejnych gett jest z pewnością ogromny nacisk ich twórców na zapewnienie bezpieczeństwa. Ludzie getta twierdzą, że jedynym sposobem na dezaktywację systemu DESTRO, jest ukrycie się przed nim do czasu, aż uzna, że już wykonał swoją pracę. Ludzie i samoświadome maszyny dostrzegają sens w tej tezie i dlatego decydują się na organizowanie gett.

Pomimo wątpliwych reguł funkcjonowania, zakonspirowani rzeczywiście mają bardzo solidną ochronę. To właśnie ze względu na ten fakt, niektórzy ludzie usiłują dostać się na Tereny Zamknięte. Wiele społeczności nie dopuszcza opcji przyjmowania nowych członków, ale są i takie, dla których jasnym jest, że nowi obywatele są niezbędni. Migracje trwają nieustannie.

Proces rekrutacji i selekcji jest inny w przypadku niemal każdej społeczności, jednak zwykle cenione są wysokie, specjalistyczne umiejętności, zdrowie fizyczne i psychiczne. Dodatkowym atutem kandydatów jest zawsze sprzęt, dzięki któremu mogą się wkupić. Nikt nigdy nie wstępuje w szeregi zakonspirowanych z pustymi rękami.

Bywają i takie getta, które wydają przepustki, umożliwiające wstęp na Teren Zamknięty. Na taką zuchwałość pozwalają sobie grupy posiadające najlepszą ochronę zarówno na granicy, jak i wewnątrz obszaru.

Przepustki wydawane są śmiałkom, którzy wykażą się i wykonają jakies zadanie dla społeczności oraz fachowcom, którzy są potrzebni do określonych prac.

Najlepiej zorganizowani ludzie getta tworzą samowystarczalne społeczności, które są bardzo dobrze ukryte przed oczami poszukiwaczy, przypadkowych maszyn DESTRO oraz innych potencjalnie niebezpiecznych przybyszów.

ANARCHIŚCI, „motłoch”

*„Ewolucja wyznaczyła słuszny trend.
Mocni przetrwają, a słabi zginą!”*

Nie wszyscy godzą się na warunki stawiane przez obecne władze. Są ludzie i syntetycy, którzy stanowczo wolą wyznawać prawo silniejszego. Uznają je za praktyczniejsze i korzystniejsze z punktu widzenia obecnej sytuacji. Na terenie zamieszkałych sektorów oraz gett szerzenie anarchistycznych poglądów jest karane, więc motłoch egzystuje głównie na pograniczu oraz na obszarach zagrożonych przez DESTRO.

Częstokroć anarchistyczne przekonania są zaledwie pretekstem do tego, by prowadzić skrajnie niemoralny i bandycki tryb życia. Wielu anarchistów to po prostu gangsterzy, którzy żerują na słabości schorowanych i bezbronności niedobitków, którzy konfrontowali się z DESTRO lub zwyrodnialcami. Motłoch to osobnicy, którzy patrzą obojętnie na cudze utrapienie i śmierć, po czym grabią zwłoki. Czasem wręcz bezpośrednio przyczyniają się do czyjś tragicznego końca, by móc zderzyć z niego pancerz i ekwipunek!

MODERZY

„To więcej niż wygląd. To styl życia!”

Moderzy tracą się w dekadencji poprzez implantowanie wspomnień oraz kreowanie alternatywnych wizerunków. Prowadzą względnie bezpieczne życie w zamieszkałych sektorach. Przeczuwają rychły koniec i nie dostrzegają szans na opanowanie chaosu, socjalizację wybudzonych robotów, pokonanie DESTRO... Uciekają we własny, wymyślony świat mody i sztucznych doświadczeń.

Moderzy psyche

Zajmują się implantacją wspomnień. Śmiertelnicy pragną przeżyć, których doświadczenie było możliwe przed kryzysem, a obecnie jest jedynie tematem fantazji. Niektóre samoświadome maszyny chcą doświadczać typowo ludzkich wrażeń i stanów psychicznych. Sztuczne wrażenia są odróżnialne od prawdziwych - implanty są



odbierane jak wspomnienia ze snu albo po obejrzeniu bardzo realistycznego filmu w technologii 3D.

Moderzy wykorzystują specjalną aparaturę, nazywaną Moderatorem Wspomnień. Zabieg polega na przyklejeniu elektrod do głowy, wyborze odpowiedniej opcji z katalogu i aktywacji procesu, który trwa około 15 minut.

W przypadku maszyn Moderator inicjuje program wspomnieniowy, który wszczepia technowrażenia w świadomości robota. Jedne katalogi wspomnień bywają bardzo obszerne, inne zawierają tylko najbardziej popularne doznania. Ceny procesu zależą od stopnia skomplikowania oraz unikatowości wspomnień i wahają się w granicach 300-1000 K. Przyjemne, sztuczne wspomnienia skutkują zmniejszeniem 2, 3 lub 4 Punktów Delirium, ale proces nie może być przeprowadzany częściej niż raz na dobę.

Moderator Wspomnień, umożliwiający formułowanie nowych wspomnień i implantowanie ich sobie lub klientom, to wydatek rzędu 4400 K. Użytkownik Moderatora zdaje test Talentu, a liczba uzyskanych sukcesów przesądza o jakości wykreowanego wspomnienia i przekłada się na liczbę niwelowanych Punktów Delirium.

Przykładowe wspomnienia: spacer z rodziną, randka z ukochaną, wspomnienia z dzieciństwa, zabawa z przyjaciółmi, dzień jak co dzień przed kryzysem, podróż kosmiczna, własne odbicie w lustrze bez chorób skażeniowych.

Moderzy designu (designerzy)

Zajmują się ogólnie pojętą modą i stylizacją wizerunku. Kreują implanty estetyczne. Przygotowują odzież dla siebie oraz swoich klientów, jeśli takowych posiadają. Popularna jest chirurgia plastyczna, aczkolwiek wśród designerów jest też wiele samoświadomych androidów oraz robotów, które pokrywają się metalicznym lakierem, starannie dobierają materiały budulcowe, i w najdrobniejszych szczegółach dopracowują estetykę Technologii. Moderzy designu zajmują się również korekcją wizerunku maszyn, które wskutek uszkodzeń w walce i improwizowanych napraw przestały wzbudzać respekt lub szacunek społeczny.

ZASADY: Konsultacje designerskie wiążą się z wydatkiem 300-800 K (robotyczna postać, dokonująca konsultowanych napraw, przywraca nienaganny wygląd swoich Technologii; wygląd postaci generalnie wpływa na stopień wymaganego Styku w testach społecznych - Narrator powinien uwzględnić ten aspekt).



TECHNOLOGIE

WSKAZÓWKA: *Przed lekturą tego rozdziału zalecamy zaznajomienie się z treścią sekcji „Obrażenia maszyn”, w której omówiono Kartę Technologii i kluczowe zagadnienia związane z odpornością na uszkodzenia.*

DEFINICJA: Technologie to systemy, które mogą być w różny sposób wykorzystane podczas budowy rozmaitych urządzeń. Opisy Technologii nie zawierają szczegółowych informacji o wyglądzie omawianego sprzętu, ponieważ Gracze samodzielnie definiują wszystkie nieokreślone detale. Więcej informacji na temat można znaleźć w dalszej części, tymczasem na początku warto poznać podstawowe zagadnienia. Każda Technologia opisana jest trzema współczynnikami.

Wytrzymałość (W) odzwierciedla solidność wykonania oraz zakres Szkód, jakie dany moduł może przyjąć, zanim przestanie działać. Wytrzymałość podana jest w nawiasie obok nazwy danej Technologii.

Zwarcie (Z) podawane jest jako druga liczba w nawiasie, poprzedzona literą Z. Oznacza krytyczne zwarcie, następujące po całkowitym zniszczeniu danej Technologii.

Rozkład (R) określa możliwość rozlokowania symboli Technologii. RT, czyli Rozkład TAK, oznacza, że można swobodnie rozlokować symbole Technologii w różnych polach Tabeli strat. RN, czyli Rozkład NIE, obliguje do ulokowania wszystkich symboli Technologii w sąsiadujących ze sobą polach w Tabeli strat na Karcie Technologii.

Dodatkowe funkcje do Technologii nie posiadają wyżej opisanych parametrów, a zwiększają jedynie Zwarcie Technologii podstawowej o 1. Uszkodzenie fundamentalnych Technologii skutkuje awarią dodatków.

Przykład: Uszkodzenie Systemu sensorycznego jest równoznaczne z uszkodzeniem Noktowizora.

Przykład: System sensoryczny ma Zwarcie 1, ale po zainstalowaniu Noktowizora, Zwarcie zostaje zwiększone do 2.

NA MARGINESIE

Opis każdej Technologii uzupełniony jest swobodnie napisaną informacją na marginesie, którą można skierować do początkujących Graczy. Doświadczenie pokazuje, że w toku zabawy łatwiej jest coś wyjaśnić, używając bardzo prostego języka.

ZASADA FUNDAMENTU

Każdy dodatek może być zainstalowany wyłącznie wówczas, gdy maszyna posiada już niezbędne Technologie podstawowe. Dotyczy to również cybernetycznych wszczepów i konstrukcji pojazdów.

KARTA TECHNOLOGII

Na Karcie Technologii znajduje się cecha Odporność na Zwarcie. Czynnikiem ten wyrażony jest dwójako - liczbą oraz ilością nie zamalowanych kwadratów w pionowej kolumnie tuż przy prawej krawędzi Karty Technologii. Liczba informuje, ile konkretnie wynosi Odporność na Zwarcie, czyli ile Zwarć przetrzyma robot lub pojazd nim ulegnie zniszczeniu. Ilekroć maszyna ma Zwarcie, Gracz skreśla odpowiednią liczbę kwadratów w kolumnie (kolumna powinna być wcześniej przygotowana - należy pozostawić nie zamalowanych tyle pól, ile wynosi Odporność na Zwarcie robota). Gdy wszystkie pola w kolumnie zostaną skreślone - robot zostaje ostatecznie zniszczony. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji „Obrażenia maszyn”.



Odporność na Zwarcie zależy głównie od Priorytetu Konstrukcja, ale również od Priorytetu Mechanika, co zostało zilustrowane w tabeli:

		KONSTRUKCJA		
		Wysoki	Średni	Niski
MECHANIKA	Wysoki	22	19	16
	Średni	16	15	13
	Niski	14	13	12

Ponadto na wartość tego współczynnika wpływa także Priorytet Generator, rozumiany jako swoisty instynkt przetrwania samoświadomej maszyny:

Wysoki Priorytet: +3 do Odporność na Zwarcie

Średni Priorytet: +2 do Odporność na Zwarcie

Niski Priorytet: +1 do Odporność na Zwarcie

ZASTOSOWANIE TECHNOLOGII I WYBÓR ODPOWIEDNIEJ KARTY

Technologie to ogólnikowo opisane moduły, których używa się podczas tworzenia robotów, cybernetycznych wszczepów, pancerzy wspomaganych oraz pojazdów. Zależnie od tego, jaką maszynę się tworzy, wybiera się inną Kartę Technologii.

Postaci Graczy i większość bohaterów niezależnych przedstawionych jest na średnich rozmiarów Karcie, która zawiera Tabelę strat o rozmiarach 3 na 3 segmenty, co w sumie daje 36 pól.

Pojazdy, pancerze wspomagane oraz małe roboty korzystają z Karty Technologii, która zawiera Tabelę strat o rozmiarach 3 na 2 segmenty, co daje 24 pola. Aby otrzymać taką kartę, wystarczy skreślić 1 kolumnę 3 segmentów.

BUDOWANIE POJAZDÓW

Budowanie pojazdów odbywa się analogicznie do konstruowania botów, które zostało omówione w opisie typu postaci - samoświadomego robota. Dokonuje się wyboru potrzebnych Technologii, odpowiednio je opisuje i nanosi na właściwą Kartę Technologii.

Podstawowe moduły dla pojazdów to:

Mobilność, Napęd & Zasilanie, System oświetleniowy. Ogólny wygląd wehikułu jest w głównej mierze uzależniony od zmysłu estetycznego twórcy. Przykładowe pojazdy zaprezentowano w sekcji „Ekwipunek i ekonomia”.

DEFINIOWANIE TECHNOLOGII ORAZ WYKORZYSTYWANIE OPCJI

O wyglądzie i sposobie działania Technologia ostatecznie decyduje Gracz, który dostosowuje te czynniki do własnej wizji projektowanej maszyny. Jeśli Technologia wpływa na mechanikę rozgrywki, szczegółowa informacja na ten temat została zawarta w opisie. Gracze mogą różnie opisywać wykorzystywane moduły, ale nie mają wpływu na ogólnie określone specjalne zasady, które należy respektować, jak pozostałe reguły gry. Warto przeanalizować swobodę kreacji na kilku przykładach.

Technologia Noktowizor na przykład może:

- być programem Systemu sensorycznego,
- być optoelektrycznym urządzeniem w formie, mechanicznego monokla, który ustawia się przed okiem cyborga,
- wyglądać jak wbudowane w głowę gogle, nadające androidowi bardzo futurystyczny wygląd,
- być w postaci komputera pokładowego, który pokazuje obraz z kamer ulokowanych na przedzie pojazdu,
- być prostokątnym ekranem widocznym na szybie samochodu po stronie kierowcy.

Przykłady Technologii Operatywność:

- mechaniczna ręka i pięciopalczysta dłoń,
- trójpalczaste chwytaki umocowane na giętkich wysięgnikach
- mechaniczne macki zakończone przysawkami.

Jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia Graczy oraz nastawienie Narratora, który zawsze moderuje poczynania uczestników i proces kreacji postaci na każdym etapie rozgrywki.

Dozwolone jest łączenie różnych Technologii w celu osiągnięcia ciekawszych konstrukcji.

Przykład: W mechaniczne ręce wmontowany jest System oświetleniowy w formie reflektorów, które znajdują się po wewnętrznej stronie dłoni.

Niektóre Technologie opisane są bardziej szczegółowo i zawierają konkretne informacje na temat różnych dostępnych wariantów. Także wówczas dowolność kreacji pozostaje bardzo duża.

Przykład użycia Technologii Mobilność.

- Dysze lotne mogą być ulokowane pod robotem lub występować nieco poza jego konstrukcję.
- Mogą znajdować się w bloku, który obraca się w każdym kierunku, aby sylwetka robota pozostawała prostopadłe do powierzchni ziemi.
- Dysze mogą przypominać plecak odrzutowy, przymocowany do pleców cyborga.

Brak konkretyzacji powinien być traktowany jako zachęta do samodzielnego określenia nie opisanych detali.

Cześć Technologii nie ma wytycznych odnośnie mechaniki rozgrywki - Gracz samodzielnie, używając wyobraźni, wykorzystuje Technologię tak, by uzyskać adekwatną przewagę fabularną.

Przykład: Wzmocnienie Eksplozometryczne sprawia, że analiza chemiczna powietrza jest równie precyzyjna, jak w przypadku działania węchu łownego zwierzęcia. W opisie Technologii nie podano ograniczonej puli zasad, więc Gracz samemu wykorzystuje opisane możliwości w adekwatny sposób: tropiąc ofiarę, porównując zapachy na ciele zamordowanego z zapachami podejrzanych, czy też badając ślady. O powodzeniu podejmowanych prób standardowo decyduje test odpowiedniego Parametru - w tym przypadku zazwyczaj Spostrzegawczości lub Konspiracji. Przewaga fabularna polega na tym, że postać jest w stanie podjąć się opisywanych czynności, które są poza zasięgiem postaci, nie posiadających Wzmocnienia Eksplozometrycznego.

Takie rozwiązanie umożliwia kreowanie bardzo zróżnicowanych robotów oraz cybernetyki i pojazdów, a także elastyczną narrację podczas opisywania działań bohaterów. Gracze mogą inspirować się tym, co widzieli w filmach i komiksach. Naśladować postaci, z którymi zetknęli się w literaturze albo w grach komputerowych. Konwencja fusion opowiada się za różnorodnością, ale stanowczo nie zalecamy nadużywania tej formuły. Gracze i Narrator powinni wspólnie zabiegać o to, by rozgrywka była spójna i klimatyczna, a nie nadmiernie uduchowiona. Poziom tolerancji na oryginalność będzie u każdego uczestnika zabawy na pewno trochę inny, toteż warto wypracować kompromis. Osobom, które chciałyby, aby zakres swobody był z góry określony, polecamy rozwiązanie, polegające na wyznaczeniu progu kreacji.

PRÓG KREACJI

Aby uniknąć posądzania o stronniczość podczas moderowania tworzenia bohaterów i definiowania cybernetyki, Narrator może wykorzystać zasadę progu kreacji. Polega ona na jasnym powiadomieniu Graczy, jak bardzo osobliwe mogą być ich robotyczne postaci. Zalecamy, by ustalanie progu odbywało się raczej na zasadzie negocjacji, niż poprzez arbitralne narzucenie Graczom możliwych opcji. Sugerujemy, by odwoływać się do znanych wśród uczestników filmów i książek. Zastosowanie progu kreacji zostało zaprezentowane w poniższym przykładzie.

Przykład: Po krótkiej dyskusji, uczestnicy zabawy określili próg kreacji. Narrator podsumowuje, że tworzone roboty nie powinny zanadto odstawać od standardu maszyn z filmów: Terminator, Screemers: The Hunting, Dystrykt 9, Transformers.

UŻYWANIE TECHNOLOGII

Gracz, prowadzący maszynę, określa priorytety dla swoich Technologii na bieżąco, w toku zabawy, podczas opisywania czynności wykonywanych przez jego bohatera. Narrator nie ma obowiązku dostosowywać opisu fabularnego do specjalnych funkcji robotycznych postaci, jeśli Gracz nie zaakcentuje ich wykorzystania. Gracz musi wskazać, że używa określonych możliwości, opisując ich użycie oraz cel działania, w przeciwnym wypadku uznaje się, że używa tylko Technologii zupełnie podstawowych.

Przykład: Bohater posiada Radar i Czujnik ruchu. Narrator swobodnie opisuje przebieg akcji do czasu, aż Gracz jasno zaznaczy, że wykorzystuje Czujnika ruchu do określenia pozycji wroga. Wtedy Narrator zmienia relację, uwzględniając potencjał wykorzystywanych przez Gracza podzespołów.

REFLEKSJA NAD ROZWOJEM MASZYN

Analogicznie do losu ludzkości na Ziemi, pęd maszyn do zaawansowanych Technologii, może się okazać zgubny. Im więcej rozwiniętych systemów jest instalowanych, tym większe jest ryzyko poważnego zwarcia, a w efekcie definitywnego końca. Z drugiej strony wyposażenie w absolutne minimum też nie gwarantuje przetrwania. Prymitywne konstrukcje mogą być dość szybko zniszczone, ponieważ ataki przeciwników koncentrują się na zaledwie kilku Technologiach, ale praktycznie każda z nich jest kluczowa dla robota. Brak rozbudowy jest równie niebezpieczny, co szybkie wzrastanie. Kluczem są odpowiednie proporcje!

RODZAJE TECHNOLOGII

W tej sekcji przedstawiamy Technologie podstawowe oraz dodatkowe. Przypominamy, że Technologie opcjonalne nie są opisane współczynnikami W, Z, R, ponieważ jedynie zwiększają Zwarcie Technologii, do której są dodawane. Obok nazwy i charakterystyki każdego modułu przedstawiona jest orientacyjna cena, w którą wpisane jest oprogramowanie niezbędne do poprawnego funkcjonowania sprzętu. Nabycie nowej Technologii wymaga: dostarczenia odpowiednich podzespołów, spożytkowania pewnej liczby punktów rozwojowych oraz opłacenia określonej kwoty za software. Więcej informacji o rozbudowie postaci robota można znaleźć w sekcji „Doświadczenie sprzężone”. Montaż nowych Technologii najczęściej odbywa się w warsztatach i Węzłach Inżynierskich.

**[1] System procesorowy
(W6 Z0 RT); 5.000 K; potocznie: *Procesor***

Ogólna nazwa grupy elektronicznych podzespołów, które stanowią o potencjale maszyny w zakresie podejmowania decyzji adekwatnych do okoliczności. System procesorowy zawiera szereg skryptów, które są wywoływane zgodnie z możliwie najwyższym prawdopodobieństwem powodzenia i regułą minimalizacji zużycia energii. Urządzenia wyposażone w System procesorowy bez żadnych dodatków, nie są zdolne do samodzielnego formułowania przewidywań - postępują wyłącznie tak, jak nakazuje im zestaw skryptów zachowań.

System procesorowy to także Technologia, dzięki której maszyna na bieżąco informowana jest o stanie wszystkich zainstalowanych urządzeń oraz o ewentualnych nieprawidłowościach w ich działaniu. Każdy, nawet najbardziej prymitywny robot, posiada jakąś wersję Systemu procesorowego. Urządzenia, które są go pozbawione, nie zasługują na miano bota.

Zaawansowanym rozwinięciem Systemu procesorowego jest Sztuczna inteligencja, dzięki której robot reaguje i działa niemal równie sensownie jak człowiek. Najnowsze generacje robotów wyposażone są również w Sztuczną inteligencję emocjonalną, umożliwiającą dokładniejsze interpretowanie stanów psychicznych świadomych istot żywych, a także formułowanie złożonych wniosków w oparciu o własne, wirtualne uczucia - tak zwane technowrażenia. Rozwinięte w ten sposób roboty podejmują niekiedy decyzje, które są niekorzystne z punktu widzenia optymalizacji oraz szansy sukcesu.

Na marginesie: Maszyna wyposażona w System procesorowy, który nie jest rozbudowany, zachowuje się czasem równie niezdarnie, jak przeciwnicy w grach komputerowych.

**[2] Sztuczna inteligencja
6.000 K; potocznie: *Umysł robota*
(Dodatek do: System procesorowy)**

Sztuczna sieć neuronowa - garść procesorów matematycznych oraz węzłów, które są połączone tak, by naśladować działanie komórek nerwowych mózgu. Sztuczna inteligencja gwarantuje zdolność racjonalnej oceny sytuacji na bieżąco i wyciągania logicznych wniosków. Maszyna z tą Technologią samodzielnie podejmuje decyzje w oparciu o analizę dostępnych informacji przy pomocy metod analogicznych do sposobu rozumowania człowieka.

Zależnie od potrzeby, praktykowana jest strategia indukcyjna lub dedukcyjna, a czasem obie metody, co umożliwia późniejsze zestawienie wyników i wysnuć trafniejszych wniosków.

Maszyna ze Sztuczną inteligencją może także dokonywać symulacji, która polega na przeprowadzeniu w pamięci wirtualnych eksperymentów. Taka cyfrowa wyobraźnia pozwala robotowi pełniej zrozumieć bieżącą sytuację.

Więcej informacji na temat umysłu robotów można znaleźć w opisie grupy społecznej Alternacja.

Na marginesie: Dzięki Sztucznej inteligencji robot jest w stanie myśleć i oceniać sytuację podobnie lub tak samo jak czyni to człowiek.

**[3] Sztuczna inteligencja emocjonalna
7.000 K; potocznie: *Symulator uczuć*
(Dodatek do: Sztuczna inteligencja)**

Predyspozycja do rozpoznawania stanów emocjonalnych oraz generowania własnych, wirtualnych uczuć w oparciu o zebrane doświadczenia. Uczuciowość znacząco poszerza zakres działania Sztucznej inteligencji, ponieważ technowrażenia odgrywają bardzo istotną rolę w ocenie sytuacji.

Maszyny ze Sztuczną inteligencją emocjonalną mogą posiadać cechy psychiczne na poziomie wyższym niż Standard (0).

Na marginesie: Robot, który posiada Sztuczną inteligencję emocjonalną, nie tylko rozumie bieżącą sytuację, ale też ją na swój sposób przeżywa.

**[4] System Operacyjny
500 K; (Dodatek do: System procesorowy;
nie zmienia Zwarcia).**

System Operacyjny umożliwia instalację Inicjatorów różnego rodzaju aplikacji, które zostały opisane w rozdziale „Cyberprzestrzeń” w sekcji „Przykładowe programy”.

Maszyna może używać programów w sposób zdalny, analogicznie jak ma to miejsce w przypadku sterowania programami za pomocą myśli.

Technologia pozwala na przechowywanie 3 programów specjalnych. Może być instalowana kilkukrotnie - każde kolejne wykupienie odpowiednio powiększa limit programów specjalnych.

**[5] Analizator Uniwersalny
2.900 K; (Dodatek do: System procesorowy;
Wymagana Technologia: System Operacyjny)**

Analizator Uniwersalny pozwala na zrozumienie analizowanych danych niezależnie od użytego do ich utworzenia języka programowania. Pozwala na upgrade 2 kostek w testach Informatyki, związanych z wykorzystaniem programów specjalnych typu Dekoder. Użycie Analizatora każdorazowo zużywa 1E.

**[6] Przetwornik DNA
(W6 Z0 RT); 10.000 K; potocznie: Slot na duszę**

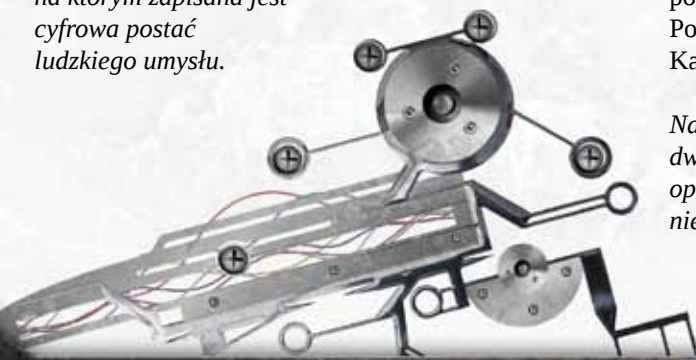
Zaawansowane urządzenie elektroniczne, będące slotem na Dysk Cyber-Psyche, na którym znajduje się tak zwane cyfrowe DNA człowieka, uprzednio poddanego digitalizacji. Przetwornik dostraja działanie wszystkich mechanizmów cyborga do cyfrowej osobowości użytkownika. Cyborg porusza się identycznie jak człowiek - niemal tak samo jak za życia osoba, która nim obecnie kieruje.

W przeciwieństwie do robotów, wyposażonych w System procesorowy, cyborg nie posiada tak dokładnego systemu alarmowania o uszkodzeniach i zakłóceniach. Sterujący cyborgiem nie otrzymuje żadnych alertów, ale odpowiednie dysfunkcje maszyny odbiera psychicznie jako zmęczenie, osłabienie, czy brak czucia w danej kończynie. Przetwornik DNA w ogóle nie przekazuje bodźców o charakterze bólowym - dewastacja korpusu lub kończyn nie skutkuje cierpieniem. Odnosi się to do Operatywności, Mobilności, Systemu sensorycznego. Pozostałe Technologie w większości normalnie informują o problemach w działaniu. Instalacja specjalnych Technologii dodatkowych jak Wzmacniacz czy Wskaźnik stanu powoduje, że użytkownik pełniej odbiera sygnały z maszyny, którą prowadzi.

Gdy Odporność na Zwarcie cyborga zostanie przekroczona, można wykonać rzut dwiema kostkami, a jeżeli wypadnie dublet, uznaje się, że Dysk Cyber-Psyche przetrwał i może być powtórnie użyty. Daje to drugą szansę Graczowi, a może też stanowić ciekawe rozwinięcie przygody. Gracz ma jednak prawo odstąpić od rzutu kostkami - uznaje się wtedy, że Dysk został zniszczony.

Gracz, prowadzący cyborga, powinien w pełni zdawać sobie sprawę z konsekwencji posiadania Przetwornika DNA. Głównie chodzi o to, że może stać się ofiarą własnego pragnienia mocy - im potężniejsza staje się maszyna, tym większe jest prawdopodobieństwo, że ktoś zechce ją przejąć i włożyć do Przetwornika własny Dysk Cyber-Psyche! Polujących na zaawansowane cyborgi nazywa się łupieżcami. Proces przeniesienia Dysku określa się potocznie mianem przesiadki.

Na marginesie: Przetwornik DNA jest slotem dla Dysku, na którym zapisana jest cyfrowa postać ludzkiego umysłu.



**[7] Zdalny Przetwornik DNA
(W5 Z6 RT); 21.000 K**

Urządzenie pełniące taką samą funkcję jak zwykły Przetwornik, z tą jednak różnicą, że nie posiada slotu na Dysk Cyber-Psyche. Zdigitalizowana osobowość człowieka znajduje się w korporacyjnym Banku Dusz i stamtąd, z dystansu, kontroluje swojego cyborga.

Na marginesie: Cyborg z tą Technologią jest jak robot zdalnie sterowany przez osobę, której cyfrowa psychika znajduje się w Banku Dusz.

**[8] Rozdzielny Przetwornik DNA
(W4 Z6 RT); 68.000 K za dwie sztuki;
w żargonie: Cyfrowo Zwielokrotniona Jaźń (CZJ)**

Eksperymentalna Technologia, która znalazła zastosowanie w armii. Umożliwia zdigitalizowanej osobie sterowanie więcej niż jednym cyborgiem jednocześnie.

Wersja rozdzielna Przetwornika nie sprawdziła się w praktyce, ponieważ powodowała różnego rodzaju skutki uboczne. Nie potwierdziło się założenie teoretyczne, że cyfrowa postać osobowości jest odporna na zaburzenia. Ponadto, podczas użytkowania miały miejsce Lagi Percepcyjne, czyli opóźnienia, które wynikały z niemożności przetwarzania w identycznym tempie danych z dwóch całkowicie odrębnych źródeł. Pomimo zawieszenia prac nad projektem, w korporacyjnych bazach danych wciąż znajdują się informacje, pozwalające na zastosowanie CZJ.

Narrator opisuje Lagi Percepcyjne zawsze wtedy, gdy podczas dowolnego testu Gracz dysponujący wersją rozdzielną Przetwornika, uzyska przynajmniej 3 takie same wyniki na użytych kościach. Lagi mogą się objawić chwilową utratą możliwości postrzegania przez jednego z cyborgów lub niemożnością rozróżnienia, do której maszyny odnosi się opis prowadzącego.

Technologia CZJ jest niezwykle rzadka oraz ma status zakazanej, ale ostatecznie o dostępności Technologii i stopniu jej zaawansowania, a szczególnie poziomie zawodności, każdorazowo decyduje Narrator zgodnie z własną wizją kampanii. CZJ dobrze sprawdza się na sesjach dla jednego lub dwóch uczestników, gdyż wówczas Gracz posiada niejako aż dwie postaci, co pozwala podolać nawet trudnym scenariuszom. Karta Postaci pozostaje jedna, ale tworzy się dwie odrębne Karty Technologii - po jednej na każdego cyborga.

Na marginesie: Ta Technologia pozwala na sterowanie dwoma cyborgami jednocześnie. Mogą jednak wystąpić opóźnienia w odbiorze danych, ponieważ ludzki umysł nie nadąża z ich analizą.

[9] Wzmacniacz
1.300 K; w slangu: Symulator bólu
(Dodatek do: Przetwornik DNA)

Dodanie tej Technologii możliwe jest wyłącznie do klasycznych Przetworników DNA, które jednocześnie są slotami dla Dysków Cyber-Psyche. Wzmacniacz powoduje, że osoba sterująca cyborgiem odczuwa wszystkie szkody jak bólowe rany, choć w stopniu znacznie mniejszym i nie przekraczającym poziomu, który mógłby wywołać szok. Doznania jawią się w formie cierpienia, które można natychmiast dezaktywować lub zmniejszyć jego natężenie.

„Czułem potworny ból, jakby nieznośny hałas, ale natychmiast go zmniejszyłem, równie łatwo jak przycisza się radio.”

Wraz z instalacją Wzmacniacza do pamięci Dysku Cyber-Psyche wgrywane jest oprogramowanie wizualizujące. Nawet, jeśli człowiek za życia nie doświadczył określonych obrażeń, będzie w stanie wyobrazić sobie, co miałyby miejsce, gdyby zraniona została żywa tkanka. Przedstawiany przez Gracza opis uszkodzeń może być wzbogacany o wizualizację obrażeń ciała. Obraz prezentowany jest na ekranach percepcyjnych cyborga, blisko prawej krawędzi, najczęściej w górnym rogu.

Przykład: Pocisk trafia mnie w tors, sztuczna skóra zostaje rozerwana na strzępy, a dziura odsłania lśniący metal i fragment mojego elektronicznego wnętrza. Kula wbiła się głęboko i wywołała zwarcie. Nie skutkuje to jednak poważnymi konsekwencjami, choć na moich ekranach recepcyjnych wyświetla się obraz dużej wyrwy w ludzkiej klatce piersiowej. Po mostku nie ma ani śladu, żebra są strzaskane i wystają poza ciało. Dla śmiertelnika to trafienie byłoby tragiczne, ale nie dla mnie!

Na marginesie: Wzmacniacz sprawia, że cyborg odczuwa fizyczny ból, choć jest w stanie kontrolować poziom jego natężenia. Cierpienie jest wpisane w egzystencję, więc cyborg czuje się dzięki Wzmacniaczowi bardziej ludzko, a nie jak obojętna na wszystko maszyna. Wizualizacja obrażeń odbierana jest tak, jakby użytkownik widział ją na własne oczy.

[10] Wskaźnik stanu
900 K; (Dodatek do: Przetwornik DNA)

Wskaźnik stanu to aplikacja, która dostarcza użytkownikowi cyborga informacji na temat stanu technicznego poszczególnych systemów, włączając w to Operatywność i Mobilność.

Od tej pory utrata kontroli nad Technologią wskutek przejścia jej przez Hiperistotę albo zniszczenia, nie jest już odczytywana jako dziwny stan braku czucia w kończynach. Włączają się alerty bezpieczeństwa oraz

uruchamiane są programy diagnostyczne, które szacują szansę na przywrócenie do pełnej sprawności.

Dane wyświetlane są na ekranach percepcyjnych w postaci alertów tekstowych i wykresów.

Na marginesie: Dzięki Wskaźnikowi stanu, cyborg otrzymuje bardzo dokładne informacje na temat uszkodzeń i wszelkich awarii w jego konstrukcji.

[11] System sensoryczny
(W3 Z1 RT); 1.400 K; w slangu: Sensory

Optoelektroniczna Technologia umożliwiająca robotowi spostrzeganie otoczenia w sposób porównywalny z tym, jak widzi je człowiek. Kąt widzenia wynosi 50 stopni.

Roboty mogą posiadać więcej niż jeden System sensoryczny: przy wykupieniu dwóch takich systemów i instalacji ich z tyłu oraz z przodu, bot staje się niezwykle trudny do zaskoczenia.

Na marginesie: System sensoryczny to po prostu odpowiednik ludzkich oczu. Pozwala obserwować otoczenie w przyzwyczajonych warunkach oświetleniowych. Może być wzbogacony o dodatkowe Technologie jak Noktowizor, czy Termowizja.

[12] Noktowizor
800 K; (Dodatek do: System sensoryczny)

System umożliwiający widzenie w ciemności - nocą lub w pomieszczeniach pozbawionych oświetlenia. Charakterystyczne jest jasno-zielone zabarwienie obserwowanego obrazu. Technologia Noktowizor wyposażona jest w specjalne bufory, chroniące przed intensywnym światłem. Dzięki temu możliwe jest bezproblemowe obserwowanie otoczenia, które jest częściowo oświetlone.

Na marginesie: Noktowizor umożliwia robotowi widzenie w ciemności. Jest zabezpieczony przed ostrym światłem, więc można na przykład obserwować nocą ulicę, na której jasno świecą latarnie. Zabezpieczenie chroni też przed oślepieniem, gdy ktoś skieruje na Sensory latarkę taktyczną albo niespodziewanie włączy światła w nadjeżdżającym z naprzeciwka samochodzie.

[13] Termowizor
900 K; (Dodatek do: System sensoryczny)

Optoelektroniczne urządzenie obrazowe, analizujące tak zwane temperaturowe promieniowanie podczerwieni.

Na marginesie: Termowizor umożliwia spostrzeganie otoczenia w podczerwieni. Maszyna może widzieć tak, jak obcy z filmu Predator.

[14] Cyber-Wzrok
300 K; (Dodatek do: System sensoryczny)

Technologia umożliwiająca maszynom bezpośredni wgląd w cyberprzestrzeń na zasadach identycznych, jak ma to miejsce w przypadku wykorzystania gogli, soczewek lub okularów.

Cyber-Wzrok może być w trybie natychmiastowym wyłączony, co można przyrównać do zdjęcia gogli przez zwykłego użytkownika. Posiadacz tej Technologii jest także w stanie manipulować kryciem wirtuala, aby wyraźnie widzieć tylko rzeczywistość, a cyberprzestrzeń jedynie w wersji przezroczystej.

[15] System nasłuchu
(W2 Z1 RT); 800 K; w slangu: cybersłuch

Technologia umożliwiająca odbieranie fal dźwiękowych. Robot w czasie rzeczywistym przetwarza dźwięk na postać cyfrową i poddaje natychmiastowej analizie poznawczej. Tempo przyswajania informacji jest praktycznie takie same, jak ma to miejsce w przypadku ludzkiego słuchu.

Na marginesie: Ta Technologia jest odpowiednikiem ludzkiego słuchu, z tym że jest odporna na ekstremalne hałasy. Może być wzbogacona o Ultra-Nasłuch.

[16] Ultra-Nasłuch
1.800 K; (Dodatek do: System nasłuchu)

Inspiracją do zaprojektowania tej Technologii była chęć obdarzenia robota słuchem tak wrażliwym, jaki czasem występuje u ludzi niewidomych - takie osoby miewają niekiedy bardzo rozwinięty słuch, co rekompensuje im brak zmysłu wzroku. W praktyce Technologia jest unowocześnieniem Systemu nasłuchu. Precyzuje odbiór dźwięków tak bardzo, iż maszyna potrafi z ogromną dokładnością określić pozycję stosunkowo niewielkich i względnie cichych obiektów. Ponadto Ultra-Nasłuch umożliwia filtrowanie dźwięku, co pozwala na skupienie się na starannie wyselekcjonowanych szmerach i zupełne lekceważenie pozostałych.

Ultra-Nasłuch często współpracuje z Wykrywaczem ruchu. Tego rodzaju układ, bywa montowany na przykład w automatycznych działkach defensywnych w systemach obronnych, które wykluczają obecność sojuszników na danym obszarze. Reagują na najmniejszy nawet szmer lub ruch i natychmiast ostrzeliwiają odpowiedni rewir.

Ultra-Nasłuch musi być przez użytkownika aktywowany w kierunku wyznaczonego celu. Nie może być włączony bez przerwy. W sprzyjających warunkach Ultra-Nasłuch zmniejsza poziom testów Spostrzegawczości o 1 lub o 2, gdy panuje względna cisza. W uzasadnionych fabularnie

okolicznościach, na przykład gdy panuje całkowita ciemność, a robot nie ma Noktowizora, pozwala na oddanie strzału lub zaatakowanie poruszającego się przeciwnika. Wykorzystanie Ultra-Nasłuchu każdorazowo zużywa dawkę energii odpowiadającą 1E.

Ultra-Nasłuch wyposażony jest w specjalne bufory, które wytłumiają dźwięki o zbyt silnym natężeniu. Jest jednak niezdatny do użytku w otoczeniu, w którym panuje ekstremalny hałas.

Na marginesie: Ultra-Nasłuch pozwala wytężyć słuch i skupić się na wybranych dźwiękach z nadzwyczajną dokładnością.

[17] Eksplozometr
(W2 Z2 RN); 900 + opłata za bazę K;
w slangu: Blaszący węch

Urządzenie służące do określania stanu chemicznego powietrza. Wraz z modułem instalowana jest jedna z trzech baz danych: podstawowa (+200 K), militarna (+1200 K) albo medyczna (+1200 K). Instalacja dodatkowych baz w późniejszym terminie jest możliwa, a cena takiego zabiegu jest podana w nawiasie.

Wersja standardowa pozwala na rozróżnienie około 15 tysięcy zapachów. Trudność wykrycia konkretnej woni określa test Spostrzegawczości na poziomie od 1 do 7, zależnie od natężenia rozmaitych zapachów w powietrzu. Bazy specjalistyczne, opisane poniżej, zawierają dodatkowe zasoby informacji.

Dzięki wgraniu bazy militarnej, robot jest w stanie z powodzeniem wykrywać niektóre ładunki wybuchowe. Eksplozometr pozwala na upgrade 2 kości w testach wykrywania materiałów wybuchowych (o możliwości wykonania i trudności testu przesądza opinia Narratora, ale stuprocentowe upewnienie się, że na określonym obszarze nie znajdują się żadne, emitujące jakkolwiek zapach, substancje wybuchowe, wymaga zdania testu Parametru Materiały wybuchowe o trudności 5).

Baza medyczna pozwala na upgrade 2 kostek w testach Medycyny, związanych z rozpoznawaniem niezidentyfikowanych chemikaliów.

Teoretycznie zasięg Eksplozometra to obszar o średnicy 3 metrów, ale w istocie wszystko zależy od warunków pogodowych, a szczególnie prędkości i kierunku wiatru. W sprzyjających okolicznościach na łuku około 25 stopni efektywny zasięg może wynieść nawet 10 metrów!

Na marginesie: Eksplozometr jest odpowiednikiem ludzkiego węchu. Może być bardziej precyzyjny, ale jego zasięg pozostaje ograniczony jak u człowieka.

**[18] Wzmocnienie eksplozometryczne
3.000 K; (Dodatek do: Eksplozometr)**

Wzmocnienie eksplozometryczne wyczuła zmysł powonienia robota, do tego stopnia, że staje się tak wrażliwy, jak węch łownych zwierząt. Maszyna zaczyna inaczej postrzegać otoczenie, co można by nazwać węchowym ujęciem świata. Od momentu instalacji tej Technologii, zapach odgrywa bardzo istotną rolę w procesie poznawczym.

Poza przewagą fabularną, Wzmocnienie umożliwia upgrade o 1 kostkę więcej, niż podano w opisie Eksplozometra.

Na marginesie: Robot z tą Technologią ma zmysł powonienia czuły jak węch psa.

**[19] Opancerzenie
cennik w opisie; (Technologia podstawowa, ale bez cech: Wytrzymałość, Zwarcie, Rozkład)**

Montaż i modernizacja tej Technologii odbywa się poprzez umieszczenie robota w specjalnej komorze hiperinżynieryjnej, w której chmary nanorobotów nanoszą opancerzenie na sylwetkę maszyny, w razie potrzeby demontując zawnazę poprzednie pokrycie. Możliwe jest posiadanie tylko jednego Opancerzenia danego typu (nie jest dozwolone wykorzystanie dwóch pancerzy typu pokrycie lub dwóch systemów defensywnych).

U syntetyków pozbawionych tej Technologii rolę pancerza pełni wymagające częstych napraw spoiwo. Technologia Opancerzenie traktowana jest jako jedna warstwa Pancerza.

Przykład: Cyborg zakłada na siebie kurtkę pancerną. W celu obliczenia ostatecznej wartości cechy Pancerz, należy zsumować wartości wszystkich warstw i obliczyć średnią.

Technologia Opancerzenie może być użyta wyłącznie u robotów, androidów, cyborgów i w pancerzach wspomaganych. Nie może być użyta w pojazdach, ani w cybernetyce. Idealnie sprawdza się zwłaszcza u robotów, które ze względu na niestandardową konstrukcję nie są w stanie nosić normalnego pancerza zaprojektowanego z myślą o obiektach humanoidalnych.

- Pancerz tytanowy
(pokrycie; Pancerz: 2/1); cena 1.000 K
Powierzchniowe pokrycie konstrukcji maszyny.

- Pancerz ceramitowy
(pokrycie; Pancerz: 3/2); cena 2.000 K
Powierzchniowe pokrycie konstrukcji maszyny.

- Pancerz węglowy
(pokrycie; Pancerz: 4/3); cena 4.500 K
Powierzchniowe pokrycie konstrukcji maszyny.

- Pancerz reaktywny
(osłona; Pancerz: 3/2); cena 2.500 K
Zaawansowana sieć wzbudzająca energię w polu uderzenia, co zmniejsza impet pocisków i ciosów.

- Pole siłowe
(osłona; Pancerz: 4/2); cena 3.000 K
Liczne emiterzy wzbudzają półprzezroczyste pola siłowe chroniące kluczowe elementy konstrukcji.

- Ochronny emiter wiązek (OEW)
(system defensywny; Pancerz: 2/2); cena 4.000 K
Rozsiane na powierzchni robota mikroemiterzy wiązek energii plazmowej, które wybijają nadlatujące pociski i oporują uderzenia.

- Holopancerz M-H
(system defensywny; Pancerz 3/4); cena 6.000 K
Rozlokowane na powierzchni robota mikroemiterzy obrazu holograficznego, wprowadzającego w błąd. Obraz ten sprawia, że precyzyjne trafienia okazują się zwykle mniej poważne, ponieważ w rzeczywistości uderzenie trafia w lepiej osłonięte fragmenty maszyny.

- Nanopancerz maskujący
(pokrycie; Pancerz: 3/2); cena 5.500 K
Powierzchniowe pokrycie konstrukcji maszyny. Funkcja maskowania (zużycie 1E włącza tryb maskowania, czyli upodobnienia do otoczenia, dzięki czemu maszyna otrzymuje 1 gwarantowany sukces w odpowiednich testach Konspiracji przez 10 minut).

- Nanopancerz fraktaliczny
(pokrycie; Pancerz: 5/4); cena 8.000 K
Powierzchniowe pokrycie konstrukcji maszyny. Charakterystyczne krwawo czerwone zabarwienie sprawia, że potocznie pancerz nazywa się inferno.

- Ciężki pancerz tytanowęglowy
(pokrycie; Pancerz: 6/4); cena 10.000 K
Obniża Parametr Parkour o 2 (jeśli spowodowałoby to spadek do 0, instalacja tego typu pancerza nie jest możliwa).

- Pancerz atypowy
(atypowy; Pancerz 2-5/1-4)
Unikatowa Technologia maszyn systemu DESTRO, który wykorzystuje opancerzenie mieszane. Narrator arbitralnie określa Pancerz na etapie kreacji niszczycielskiej maszyny w zakresie od 2 do 5 przy nieprecyzyjnym trafieniu oraz od 1 do 4 przy trafieniu precyzyjnym.

[20] Radar
1.500 K; (W2 Z2 RN)

Technologia, umożliwiająca określanie w czasie rzeczywistym pozycji różnych obiektów naziemnych, nawodnych i powietrznych.

Gdy Radar jest w danej chwili jedynym urządzeniem dostarczającym informacji o otoczeniu, Narrator decyduje, jakie czynności postać Gracza może próbować wykonać, a do których jest całkowicie niezdolna. Na przykład może strzelać do widzianych na radarze celów. Nie jest natomiast w stanie skutecznie bronić się podczas bezpośredniej konfrontacji. Może się przemieszczać, ale ryzykuje potknięcie, wpadnięcie w pułapkę lub natrafienie na barierę, której radar nie wychwytił (na przykład ogrodzenie z siatki). Podczas testów Parkour, w tym testów obronnych, Narrator powinien dostosować trudność do sytuacji, zwiększając standardowy poziom testu o 2 lub o 3.

Na marginesie: Radar pozwala na określenie kierunku przemieszczania się i wielkości różnych obiektów oraz ich odległości od posiadacza tej Technologii. Umożliwia też oszacowanie prędkości, z jaką dane obiekty się poruszają.

[21] Czujnik ruchu
1.500 K; (W3 Z4 RT)

Różnego typu obiekty emitują promienie podczerwone - energię cieplną wyższą od temperatury otoczenia. Obszar działania Czujnika ruchu przypomina wielki wachlarz. Jeśli źródło promieniowania cieplnego przemieszcza się z jednego do drugiego wycinka wachlarza, wyzwala to sygnał alarmowy. Czujnik ruchu umożliwia wykrywanie i obserwowanie poruszających się obiektów. Kąt widzenia Wykrywacza ruchu to 50 stopni, a jego dystans to 15 metrów.

Bazowanie na samym tylko Czujniku ruchu umożliwia strzelanie w kierunku przemieszczających się obiektów. Czujnik ruchu jest Technologią, powiązaną z Parametrem Spostrzegawczość, więc może być wykorzystywany podczas przeszukiwania lokacji.

Na marginesie: System pozwala wykrywać ruch na dystansie 15 metrów.

[22] Odruch obronny
6.000 K; (Dodatek do: Czujnik ruchu)

Wraz z rozwojem Czujnika ruchu, udało się stworzyć system swoistych odruchów, które w pewnym stopniu ułatwiają unikanie nadlatujących pocisków i nadchodzących ciosów. Rzeczywista skuteczność Odruchuniestety nie jest tak duża, jak miało to miejsce w symulacjach, niemniej niektóre jednostki bojowe są wyposażane w tę Technologię.

W uzasadnionych fabularnie sytuacjach, posiadacz Technologii otrzymuje premię 2 gwarantowanych sukcesu w testach obronnych przeciwko ostrzałowi z broni dystansowej lub walki bezpośredniej. Premia przyznawana jest tylko wówczas, gdy posiadacz ma postawę Defensywną lub Unikanie. Jednorazowe wykorzystanie Technologii zużywa dawkę energii, odpowiadającą 1E. Gracz deklaruje chęć użycia Odruchu przed wykonaniem rzutu obronnego.

Możliwa jest instalacja tylko jednej Technologii tego typu.

Na marginesie: Odruch obronny jest jak instynkt, który podpowiada, jak zareagować podczas ataku wroga. Przypomina na przykład unikania kul jak w filmie Matrix.

[23] Sonar
2.000 K; (W3 Z2 RN); w slangu: Rybie oko

Sonar montowany jest niemal wyłącznie w maszynach pływających. Umożliwia namierzanie różnych obiektów pod wodą.

Na marginesie: Sonar jest standardową Technologią dla robotów, które działają pod powierzchnią wody.

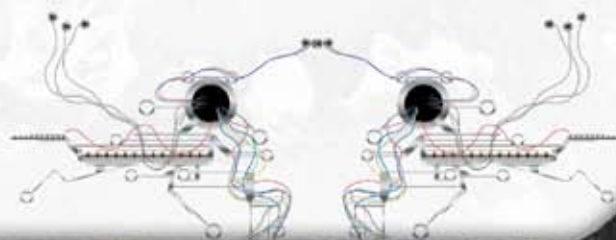
[24] Hydro-Uszczelnienie
1000, 2000, 3000 K zależnie od rozmiaru maszyny;
(W2 Z- RT); potocznie: Uszczelka

Wszystkie maszyny zabezpieczone są przed działaniem wilgoci, ale tylko zastosowanie Technologii Hydro-Uszczelnienie umożliwia robotowi całkowite zanurzenie się w wodzie na głębokość 15 metrów. Wykupienie Technologii kilkukrotnie, odpowiednio zwiększa dozwoloną głębokość zanurzenia.

[25] Antena
700 K; (W2 Z1 RN)

Antena zapewnia kodowaną łączność radiową z innymi maszynami, które nadają na tej samej częstotliwości. Informacje zawsze nadawane są w formie zaszyfrowanej, zrozumiałej wyłącznie dla upoważnionego odbiorcy komunikatu. Ze względu na generowane przez System DESTRO zakłócenia fal radiowych, zasięg Technologii jest dość niewielki - zwykle nie przekracza 400 metrów.

Na marginesie: Antena umożliwia nadawanie i odbieranie sygnałów radiowych od innych maszyn lub ludzi.



[26] Dekoder radiowy
2.000 K; (Dodatek do: Antena)

Umożliwia dostrajanie się do częstotliwości, na których porozumiewają się inne maszyny. Aby sprawdzić, czy powiodło się przejście na częstotliwość przeciwnika oraz złamanie szyfru, konieczny jest przeciwstawny test Informatyki celu i jednej z ofiar. Test obronny zawsze zdaje ten spośród atakowanych, który ma najniższą Wartość Parametru Informatyka.

Złamanie kodu nic nie da, jeśli rozmówcy porozumiewają się za pomocą własnego slangu lub wymyślnych odzywek. Czasem Narrator może pozwolić na przeciwstawny test Talentu. Jeżeli dekodujący zwycięży, szyfr zostaje złamany, a tematy rozmów stają się zrozumiałe.

Na marginesie: Dekoder umożliwia dostrojenie się do częstotliwości, na której nadają przeciwnicy i próbę złamania szyfru ich rozmów.

[27] Wykrywacz metalu
1.300 K; (W2 Z2 RN)

Urządzenie, które wykorzystuje indukcję elektromagnetyczną do wykrywania metalu. Maksymalny zasięg to około 40 cm.

Przy miękkich przeszkodach, jak ziemia, czy drewno, zasięg wynosi 30 cm. Przy twardych przeszkodach, jak żwir, czy tworzywo sztuczne, zasięg maleje do 10 cm.

[28] Operatywność
(W4/kończynę Z3 RN) 1.500 K / parę

Operatywność to bardzo ogólna nazwa Technologii, która odpowiada za różne formy mechanicznych kończyn górnych jak ręce i chwytaki; określa narząd zdolny do wykonywania złożonych i precyzyjnych czynności, podobnych do tych, jakie człowiek może wykonywać rękoma.

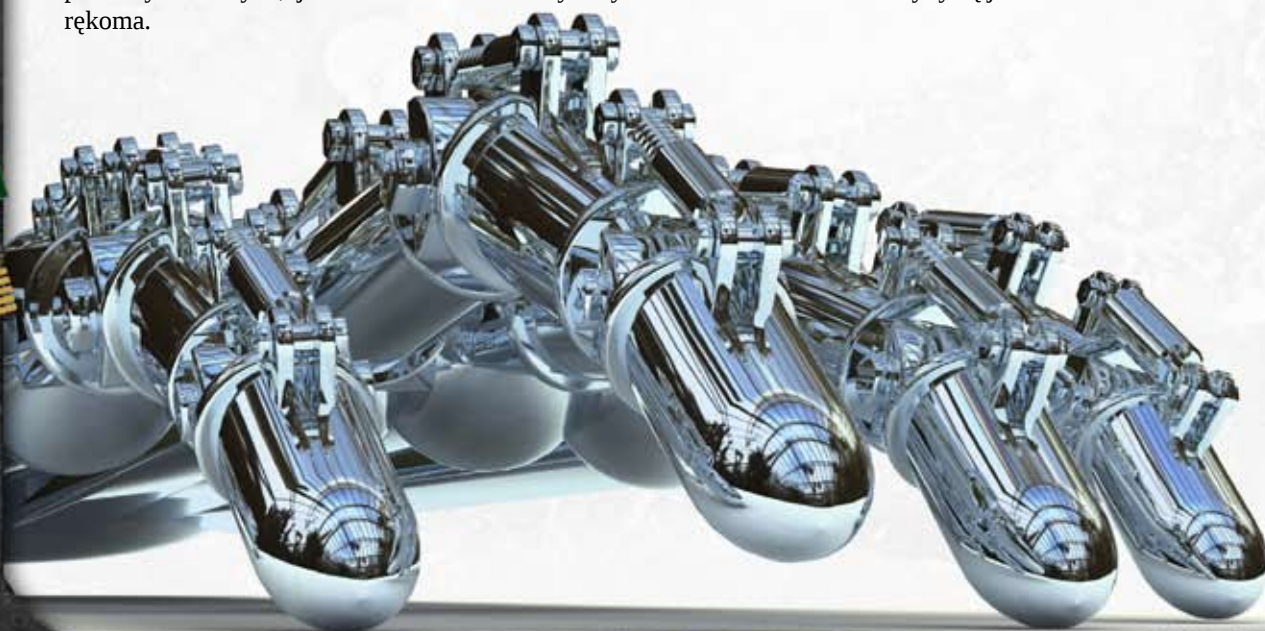
Roboty wyposażone w Operatywność zdolne są do podejmowania typowych czynności manualnych - mogą na przykład operować przedmiotami, otwierać drzwi, naciskać przyciski i przestawiać dźwignie, podciągać się, układać kostkę Rubika, pisać na klawiaturze, rzucać nożami, używać typowej broni białej oraz strzeleckiej. Podobnie jak u człowieka, który się czołga, tak i u robota Operatywność może być użyta do celów innych, niż operowanie przedmiotami. Dla przykładu, kulista maszyna z Mobilnością Przeciwwaga, będzie używać kończyny do skoków, odbijania się od ziemi w trakcie wykonywania uników, czy też podczas ułatwiania sobie wspinaczki po schodach. Inny przypadek to czołgający się cyborg, którego dolne kończyny zostały uszkodzone wskutek wybuchu miny.

Standardowo na Karcie Technologii zapisuje się jedną Operatywność, natomiast jej Wytrzymałość uzależniona jest od liczby i rozmiaru kończyn. Typowa kończyna o wielkości zbliżonej do rozmiaru ludzkiej ręki, ma Wytrzymałość 4. Mniejszy chwytak może mieć Wytrzymałość 3. Należy uwzględnić skalę i proporcje - tworząc mniejszego robota, Wytrzymałość jego kończyny nadal będzie wynosiła 3 lub 4, ponieważ proporcje ciała są zbliżone do proporcji standardowych maszyn. Wielkość bota znajduje odzwierciedlenie w rodzaju zastosowanej Karty Technologii o odpowiedniej Tabeli strat, a nie bezpośrednio w wartości cechy Wytrzymałość.

W przypadku większej liczby ramion, możliwe jest zmniejszenie Wytrzymałości każdego z nich z 4 na 2. Można w ten sposób postąpić, gdy chwytaki są konstrukcyjnie mniej odporne, niż normalne ręce.

Dozwolone jest także dodanie więcej Technologii Operatywność, ale należy zwrócić uwagę, by rozróżnienie nie stwarzało problemów (każda Technologia tego typu powinna być oznaczona odrębnym symbolem).

Mechaniczne kończyny są jak broń biała o sile 1.



Przykład: Cyborg posiada jedną Operatywność o sumarycznej Wytrzymałości 8, bo każda z dwóch kończyn ma Wytrzymałość 4. Opis Technologii jest w tym przypadku nieskomplikowany - kończyny to mechaniczne ręce. Zwarcie następuje dopiero wówczas, gdy cała Operatywność zostanie zniszczona - maszyna otrzyma w sumie 8 Szkód skoncentrowanych na tej Technologii.

Przykład: Kulisty robot Goniec posiada Operatywność o Wytrzymałości 4, bo wyposażony jest w jeden chwytak, pełniący również funkcję wsparcia dla Mobilności o nazwie Przeciwwaga.

Przykład: Osobliwy bot kroczący posiada 4 chwytaki zamontowane na mocno elastycznych i giętkich ramionach. Sumaryczna Wytrzymałość Operatywności wynosi wprawdzie, standardowo, 8, ale już 2 Szkoły wystarczą by jedno z ramion zostało zniszczone!

Na marginesie: Operatywność to mechaniczne ręce lub chwytaki, umożliwiające operowanie różnymi przedmiotami i wykonywanie czynności podobnych do tych, jakie człowiek może wykonywać dłońmi.

[29] Mobilność cennik i współczynniki podano w opisie

Mobilność to ogólne określenie, odnoszące się do różnego rodzaju Technologii, które odpowiadają za przemieszczanie się robota. Różne typy Mobilności wyszczególniono poniżej. W nawiasach podano przykłady lub dodatkowe uwagi. Wytrzymałość oraz Cena odnoszą się do pojedynczego egzemplarza (jednej nogi, jednego koła, jednej dyszy). Zwarcie dotyczy zniszczenia całego układu danej Mobilności, czyli na przykład dwóch nóg, obu gąsienic, wszystkich dysz.

Niektóre Technologie opisano również charakterystyką w postaci Układu, która definiuje liczbę elementów w standardowej kombinacji (na przykład Kończyny kroczące spotyka się najczęściej w układzie jak u człowieka, czyli po prostu w formie dwóch nóg).

- Kończyna krocząca

(mechaniczne nogi)

Wytrzymałość: 4.

Cena 1.300 K

Zwarcie 4.

Rozkład: N

Typowy układ: 2 sztuki.

- Kończyna krocząco-chwytająca

(nogi, które na zakończeniach mają różnego rodzaju chwytaki albo przysawki)

Wytrzymałość: 4.

Cena: 2.000 K

Zwarcie: 5. Rozkład: N.

Typowe układy: 2 sztuki.

- Gąsienice

(doskonale do przemieszczania się po trudnym terenie)

Wytrzymałość: 4.

Cena: 1.200 K

Zwarcie: 2.

Rozkład: N.

Typowy układ: 2 sztuki.

- Wężowije

(odwłok z tarczkami jak u węża)

Wytrzymałość: 5.

Cena: 2000

Zwarcie: 4.

Rozkład: N.

- Koła

(zazwyczaj wykorzystuje się opony bezdętkowe lub trudne do zdercia, umiarkowanie elastyczne koła z tworzyw sztucznych)

Wytrzymałość: 2

Cena: 700 K

Zwarcie: -

Typowy układ: 4 sztuki.

Rozkład: N.

- Koła małe

Wytrzymałość: 1

Cena: 200 K

Zwarcie: -

Typowy układ: 8 sztuk.

Rozkład: T.

- Przeciwwaga

(umożliwia okrągłym konstrukcjom toczenie się, ale też ustabilizowanie i zastygnięcie w bezruchu)

Wytrzymałość: 7

Cena: 2.000 K

Zwarcie: 4

Rozkład: N.

- Helikopter

(mechanizm złożony z 2-6 łopat śmigłowych, przypinających kształtem skrzydła samolotu oraz śmigło ogonowe)

Wytrzymałość: 5

Cena: 5.000 K

Zwarcie: 4

Rozkład: N.

- Dysze

(umożliwiają robotowi przemieszczanie się bez dotykania podłoża, co odbywa się na zasadzie swoistej lewitacji, czyli unoszenia się około 30 cm nad ziemią)

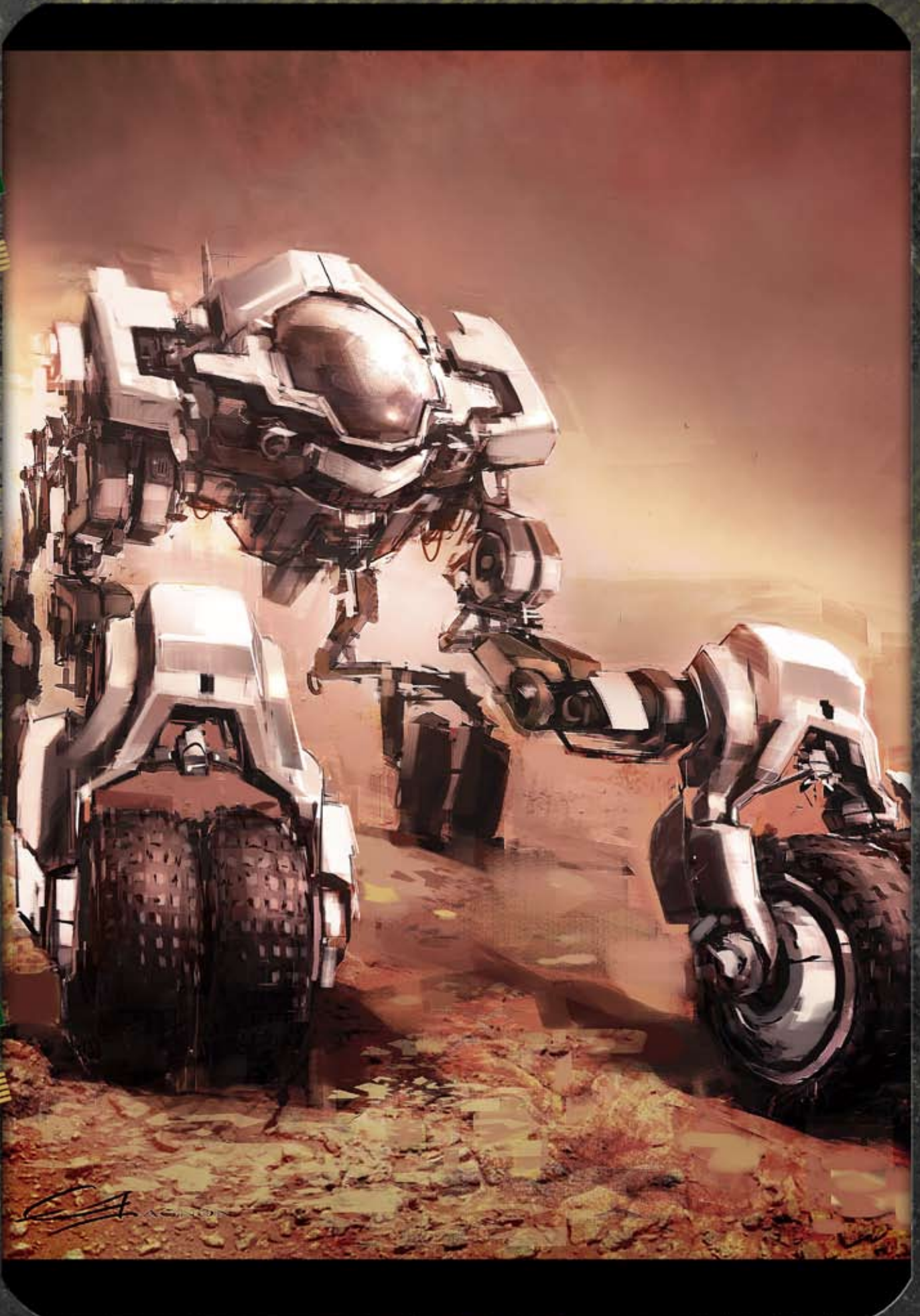
Wytrzymałość: 2.

Cena: 1.000 K

Zwarcie: 5.

Typowy układ: 2 sztuki / 4 sztuki.

Rozkład: N.



- Dysze odrzutowe

(umożliwiają pionowy start, statyczne utrzymywanie się w powietrzu oraz latanie)

Wytrzymałość: 3.

Rozkład: N.

Cena: 3.000 K

Zwarcie: 5

Rozkład: N.

Typowy układ: 3 sztuki.

- Płatwy

(zależnie od środowiska bytowania maszyny, montowane płatwy są stałe lub rozkładają się na przykład z łydek albo wysuwają ze stóp)

Wytrzymałość: 3

Cena: 700 K

Zwarcie: -

Kwestia szybkości

Na łamach podręcznika nie publikujemy szczegółowych informacji o prędkości poruszania się maszyn wyposażonych w poszczególne Technologie. Należy używać wyobraźni, kierować się intuicją i unikać nadmiernej drobiazgowości.

Kwestia korpusu

Warto zwrócić uwagę, że żadna Technologia nie opisuje tego, jak wygląda korpus maszyny. Tułów robota jest wypadkową Operatywności i Mobilności. Może to być korpus podobny do ludzkiego, skorupa zbliżona do masywnej sylwetki czołgu lub jeszcze inna bryła o dowolnym kształcie. Chociaż korpus nie jest wymieniony w żadnej Technologii, występuje u robota domyślnie w formie, która możliwie najbardziej pasuje do zastosowanych podzespołów.

Na marginesie: Mobilność określa w jaki sposób maszyna się porusza, co w pewnym stopniu przesądza o tym, jak ogólnie wygląda robot.

[30] Kończyna atypowa **2.200 K; (W4/kończynę Z3 RN)**

Technologia związana z nietypowymi kończynami, jak chociażby mechaniczny ogon skorpiona, krabie szczytce, czy ostrze na długim wysięgniku. Kończyny atypowe są jak broń biała o sile 3.

[31] Nanowsporniki kończyn **3.500 K; (Dodatek do: Operatywność** **lub do Mobilność)**

Rój siłowych nanorobotów przylega do mechanicznych kończyn i aktywuje się w kluczowych momentach ofensywy.

Przed przeciwstawnym testem, Gracz deklaruje chęć wykorzystania Nanowsporników. Robot spożytkowuje

dawkę energii 1E, aby jego kończyny były traktowane jak broń biała o sile 3 (zamiast 1), zaś kończyny atypowe jak broń biała o sile 4 (zamiast 3). Energia jest zużywana także wówczas, gdy atak kończy się niepowodzeniem.

Należy wykupić odrębne Nanowsporniki dla kończyn dolnych, górnych i każdej z kończyn atypowych.

[32] Dysze skoczne **3.000 K; (W2 Z4 RN)**

Dysze skoczne nie pozwalają na permanentne unoszenie się w powietrzu, ani tym bardziej latanie w pełnym tego słowa znaczeniu, ale i tak często są montowane ze względu na użyteczność w walce i akrobacjach.

Dzięki tej Technologii możliwe jest wykonanie skoku z miejsca na odległość 20 metrów. Lot ma trajektorię łuku. W szczytowym momencie postać znajduje się na wysokości 5 metrów. Dysze pozwalają też na Skok wzwyż na wysokość 10 metrów. Mogą być również wykorzystane przy swobodnym opadaniu z maksymalnie 25 metrów.

Posiadacz Dysz skocznych może dokonywać specjalnych ataków z wysoku. Uzyskuje wówczas 2 gwarantowane sukcesy do testu Konfrontacji. Taki atak może być przeprowadzony wyłącznie wtedy, gdy bohater przyjmuje w walce postawę Ofensywną.

Użycie Dysz skocznych wiąże się z utratą sporej dawki energii (1E przy zwykłym skoku oraz 2E podczas ataku z wysoku).

Na marginesie: Dysze skoczne pozwalają na wykonywanie spektakularnych, 20-metrowych skoków oraz atakowanie przeciwników w locie. Niestety, pochłaniają dość dużo energii.

[33] Syntezator mowy **1.300 K; (W2 Z1 RT)**

Umożliwia wypowiedzianie słów zrozumiałych dla człowieka oraz robotów wyposażonych w System Nasłuchu. Jeżeli maszyna posiada Sztuczną inteligencję, może prowadzić zwykłą konwersację. Jeśli ma zainstalowany, pozbawiony udoskonaleń, System procesorowy, może artykułować zaledwie podstawowe, krótkie komunikaty w stylu „Wstęp wzbroniony”, „Opuść broń”, „Nieautoryzowany dostęp”, „Dzień dobry”, „Awaria systemu”, „Odsuń się na bezpieczną odległość” i tym podobne.

Na marginesie: Syntezator mowy umożliwia maszynie porozumiewanie się z ludźmi i inteligentnymi syntetykami, wyposażonymi w System Nasłuchu.

[34] Napęd & Zasilanie cennik i współczynniki podano w opisie

Technologia odpowiedzialna za napęd oraz przechowywanie i doprowadzanie energii do wszystkich urządzeń, działających w obrębie konstrukcji danej maszyny.

Powszechnie stosowany jest, inspirowany biologicznie, napęd rozproszony, który działa analogicznie do ludzkich mięśni. Każde źródło energii posiada system tłoczenia mocy, która dostarczana jest do poszczególnych podzespołów zgodnie z wytycznymi Procesora.

Dostępne typy Zasilania wymieniono poniżej.

W nawiasach podano liczbę dni, przez które przeciętnych rozmiarów, humanoidalna maszyna jest w stanie sprawnie funkcjonować po pełnym naładowaniu danego źródła. Jednocześnie jest to dawka energii, która może być spożytkowana do innych celów. 1E to jedna dawka energii, a zarazem jedna doba funkcjonowania maszyny. Ilość posiadanej energii zapisuje się na Karcie Postaci.

Pomimo aktywności elektrowni, które dostarczają prąd do większości sektorów, ładowanie jest możliwe tylko w ściśle określonych lokacjach jak Hangary i Węzły Inżynieryjne. Gniazda występujące powszechnie nie nadają się do naładowania zasobników energii używanych przez roboty, cyborgi, androidy i maszyny. Wyjątkiem są Baterie Aktywne, które mogą być uzupełniane przy pomocy specjalnych ładowarek, opisanych w sekcji „Ekwipunek”. Przyczyny powszechności niekompatybilnych gniazd omówiono w opisie formy bytu samoświadomego robota.

Bateria Aktywna [12E] (W4 Z3 RN) 2.000 K

Popularny rodzaj zasilania. Bateria Aktywna zawdzięcza swoją nazwę faktowi, że nie stanowi jedynie zasobnika energii, ale jest też elementem uczestniczącym w tłoczeniu mocy do konstrukcji maszyny. Cena dotyczy Technologii wraz z pojedynczą baterią. Dodatkowa bateria jest sprzętem o umiarkowanej dostępności i kosztuje około 1.300 Kredytów.

Zasilanie słoneczne [7E] (W3 Z3 RN) 2.000 K

Niektóre maszyny mogą sobie pozwolić na instalację Zasilania słonecznego, które w swych zasobnikach utrzymuje do 7E. Wadą jest konieczność częstego i długotrwałego ładowania, które wymaga pobytu na słońcu. Ze względu na skrajnie nieprzewidywalne warunki pogodowe, Zasilanie słoneczne jest dość problematyczne, dlatego pełni raczej funkcję zasilania dodatkowego. Przy dobrym świetle doładowanie 1E zajmuje średnio 3 godziny. Przy bardzo złej pogodzie naładowanie 1E zajmuje nawet 5 godzin! Pobyt na dużej wysokości - na przykład na dachu wieżowca - skraca ten czas o godzinę. Dane są orientacyjne i odnoszą się do humanoidalnych maszyn o rozmiarach zbliżonych do wielkości istoty

ludzkiej. Podczas ładowania, maszyna trwa w ustalonej pozycji z rozłożonymi panelami absorpcyjnymi. Zwykle przykuca, a z jej pleców rozkładają się wyglądające jak skrzydła, płaskie panele słoneczne.

Mikroreaktor [20E] (W3 Z4 RN) 6.500 K

Jedno z lepszych rozwiązań technologicznych, które jest w stanie utrzymać nawet 20E. Jest to możliwe dzięki skomplikowanym metodom przetwarzania zapasów, co korzystnie wpływa na ekonomię systemu. Niestety problemem jest stosunkowo duże Zwarcie w przypadku awarii. Mikroreaktor bezwzględnie wymaga zasilania w placówkach do tego przeznaczonych jak Hangary czy Węzły Energetyczne. Dobra wiadomość jest taka, że za doładowanie Mikroreaktora zawsze płaci się o 30% mniej.

Zimna fuzja [30E] (W4 Z6 RT) 8.000 K

Nowoczesne rozwiązanie, które umożliwia długotrwałą pracę na pełnych obrotach. 30 dawek energii to wartość, której nie powstydziliby się żaden syntetyk. Niestety, Zimną fuzję cechuje wysoki współczynnik Zwarcia, więc ewentualna awaria może doprowadzić do dużych strat.

Czasem montowane są dwa źródła zasilania - główne oraz zapasowe, aczkolwiek ze zrozumiałych względów jest to rozwiązanie dość ryzykowne. Niewiele potrzeba do zniszczenia zasobników, a konsekwencje bywają bardzo poważne.

Ważne, by Narrator jednoznacznie uświadomił Graczom, że Technologia Napęd & Zasilanie jest odpowiednikiem zarówno źródła mocy jak i pompy, która rozprowadza ją po konstrukcji bota. Współczesne maszyny nie posiadają napędu centralnego, lecz inspirowany biologicznie napęd rozproszony, który działa podobnie jak ludzkie mięśnie.

Na marginesie: Napęd & Zasilanie to jakby mechaniczne serce i mięśnie w jednym. Dostarczają energię do wszystkich podzespołów maszyny.

[35] Humanoid 4.000 K; (W3 Z1 RT)

Technologia, która sprawia, że maszyna porusza się w sposób niemal tak płynny i naturalny jak człowiek. Jeśli obiekt posiada Przetwornik DNA, do generowania ruchów i gestów wykorzystywane są specyficzne dane zapisane na Dysku Cyber-Psyche. W przeciwnym wypadku aktywowany jest system Wirtualnej Mowy Ciała, czyli pakiet ustandaryzowanych reakcji.

Humanoid to typowe wyposażenie cyborgów i właśnie w tym przypadku sprawdza się najlepiej. Ich ruchy są do złudzenia podobne do ludzkich. Humanoid instalowany jest również do humanoidalnych robotów, ale one poruszają się jedynie bardzo podobnie do tego, jak czynią

to ludzie. Dobry obserwator jest w stanie zorientować się, czy spogląda na droida, czy na cyborga albo człowieka (test Spostrzegawczości o poziomie 4).

Technologia może zostać zamontowana także w robotach, których konstrukcja tylko częściowo odpowiada kształtom ludzkiego ciała. W takim przypadku jej działanie odnosi się wyłącznie do odpowiednich elementów systemu. Niezależnie od liczby humanoidalnych podzespołów, instalacja tej Technologii kosztuje tyle samo.

Przykład: Robot XerG przemieszcza się na gąsienicach, ale od pasa w górę ma budowę podobną do ludzkiej. Montaż Humanoida spowoduje, że ręce maszyny będą poruszały się jak ramiona człowieka, nie zaś jak typowe, robotyczne chwytaki.

Jeżeli Gracz dobrze przedstawi zachowanie swojej postaci, korzystając z potencjału tej Technologii, Narrator, w uzasadnionych fabularnie okolicznościach, powinien oczekiwać niższego stopnia Styku w testach społecznych, mających miejsce podczas kontaktów maszyny z ludźmi.

Na marginesie: Technologia Humanoid sprawia, że robot porusza się w bardzo podobny sposób do tego, w jaki czyni to człowiek. Jest też w stanie wykonywać podobne gesty adekwatne do sytuacji.

[36] Silikonowa skóra
900 K; (Dodatek do: Humanoid; nie zwiększa Zwarcia)

Przypominające ludzką skórę, silikonowe pokrycie konstrukcji. Cena odpowiada pokryciu całego ciała - może ulec zmianie adekwatnie do zużycia sztucznej tkanki. Opcjonalnie, Silikonowa skóra może być dodana do maszyny, która nie posiada Technologii Humanoid. Należy to odnotować na brzegu Karty Technologii.

Na marginesie: Jeżeli cyborg ma na zewnątrz wyglądać jak człowiek, jego konstrukcja może zostać pokryta sztuczną, ale bardzo realistyczną skórą.

[37] Żywa tkanka
1.400K; (Dodatek do: Humanoid; nie zwiększa Zwarcia)

Pokrywająca konstrukcję, wyhodowana żywa tkanka, zdolna do metabolizmu. Zraniona - krwawi, ma podobny odcień do autentycznej, jest ciepła i stosunkowo przyjemna w dotyku. Cena odpowiada pokryciu całej sylwety - ulega zmianie adekwatnie do zużycia tkanki. Opcjonalnie, Żywa tkanka może być dodana do maszyny, która nie posiada Technologii Humanoid. Należy to odnotować na brzegu Karty Technologii.

Na marginesie: Jeżeli cyborg ma na zewnątrz do złudzenia przypominać człowieka, jego konstrukcja może zostać pokryta sztucznie wyhodowaną, żywą tkanką.

Na marginesie: Jeżeli cyborg ma na zewnątrz do złudzenia przypominać człowieka, jego konstrukcja może zostać pokryta sztucznie wyhodowaną, żywą tkanką.

[38] Receptory
1.500 K; (Dodatek do: System procesorowy / Przetwornik DNA)

Rozlokowane na chwytakach i sylwecie maszyny lub cybernetycznego wszczepu czujniki, pozwalające doświadczać wrażeń o charakterze dotykowym. Intensywność działania dowolnie wybranych Receptorów może być swobodnie modyfikowana.

Na marginesie: Dzięki Receptorom maszyna może pojąć, czym jest mróz, ponieważ w specyficzny sposób odczuwa chłód, dotykając sopli lodu. Receptory bywają też instalowane do cybernetycznych kończyn, dzięki czemu użytkownicy mają czucie w owych protezach.

[39] Komputer pokładowy
900 K; (W2 Z1 RN)

Mały ekran, klawiatura i wbudowany komputer, który umożliwia programowanie maszyny bez konieczności podłączania zewnętrznego sprzętu. Komputer jest zazwyczaj zabezpieczony hasłem (trudność złamania hasła wynosi tyle, ile Informatyka posiadacza Technologii). Po uzyskaniu dostępu możliwe jest uruchomienie wirtualnego interfejsu i sterowanie poprzez bioporty lub korzystanie z klawiatury.

Na marginesie: Komputer zainstalowany w robocie. Ułatwia Programatorom modyfikowanie zachowania zdalnie sterowanego robota.

[40] Ładownia
800 K; (W2 Z- RN)

Zwykle obszerny pojemnik, umożliwiający transport i przechowywanie wyposażenia. Dewastacja Ładowni nie powoduje Zwarcia, ale na ogół jest równoznaczna z poważnym uszkodzeniem lub zniszczeniem ładunku. Los transportowanego sprzętu zależy od charakterystyki amunicji oraz okoliczności. Narrator zarządza rzut kostką 1K10. Wynik 1, 2 oznacza tragiczne zniszczenia, 3, 4 poważne zniszczenia, 5 pomniejsze zniszczenia, 6 - 10 brak znaczących zniszczeń sprzętu. W przypadku poważnych obrażeń, Narrator może zastosować modyfikator -1 lub -2 do wyniku rzutu kostką.

Niemal każdego robota da się wyposażać w Technologię Ładownia. Jeśli wygląd maszyny utrudnia wybór lokalizacji, można uznać, że będzie to otwierana kieszeń lub uwypuklenie spoiwa. Jeśli Ładownia jest zamaskowana, odkrycie jej podczas przeszukiwania wymaga zdania testu o poziomie równym połowie Konspiracji postaci (zaokrąglając w górę).

[41] Zoom cyfrowy
1.800 K; (Dodatek do: System sensoryczny)

Dzięki tej Technologii, System sensoryczny zostaje wzbogacony o funkcję wydajnego zoomu cyfrowego z zachowaniem wyrazistości powiększanego obrazu.

Podczas skanowania otoczenia postać może przeprowadzić upgrade 2 kostek w testach Spostrzegawczości i Konspiracji.

Podczas celowania poziom trudności testu wynosi 3 (zamiast 4).

Na marginesie: Zoom cyfrowy nie ma szans w zestawieniu z porządną lornetką, ale bywa przydatny podczas dyskretnego oglądania czyjś ekwipunku lub skanowania strzeżonego obszaru. Pozwala też oddawać celniejsze strzały z broni dystansowej.

[42] Rejestrator obrazu
1.000 K; (Dodatek do: System sensoryczny)

Technologia, która pozwala na wykonywanie zapisów do 360 stopni obrazu fotograficznego. Rejestrator jest w stanie zapamiętać tyle ultraszczegółowych obrazów, ile wynosi wartość Parametru Spostrzegawczość danej postaci. Można też dokonywać zapisu zwykłych fotografii - takich zdjęć maszyna jest w stanie przechowywać tysiące.

Pojedyncza klatka wymaga zastygnięcia w bezruchu na 1 turę, natomiast zapis 360 stopni trwa 4 pełne tury, podczas których posiadacz Rejestratora musi powoli obracać się wzdłuż własnej osi. Możliwa jest analiza zarejestrowanego widoku przy maksymalnie 1000-krotnym powiększeniu podglądu z zachowaniem pełnej wyrazistości obrazu.

Nie sztuką jest wykonywanie gigantycznej ilości fotografii, ale ich skuteczna analiza. Fakt uwiecznienia czegoś na zdjęciu nie przesądza o tym, że robot to faktycznie dostrzeże. Trzeba wiedzieć, na co zwracać uwagę. Przeglądanie sceny uwiecznionej na fotografii nie wpływa na poziom testów Spostrzegawczości, chyba że bohater poświęci kilka godzin na szczegółową analizę. Wówczas poziom trudności testu odnalezienia detali może zostać pomniejszony o 1 lub 2.

[43] Rejestrator wideo
2.000 K; (Dodatek do: System sensoryczny. Może współpracować z: System Nasłuchu)

Kamera umożliwiająca zapis do 4 godzin wideo w bardzo wysokiej jakości. Obraz może być zapisany w formie widoku z Noktowizora lub Termowizora, jeśli robot posiada te Technologie. Każde dodatkowe wykupienie tej Technologii zwiększa możliwy czas rejestracji o

o kolejne 4 godziny zapisu. Rejestrowane wideo jest zapisem tego, co robot widzi przy pomocy 1 Systemu sensorycznego. Maszyna może się przełączać między różnymi systemami w trakcie nagrywania i nie powoduje to utraty jakości materiału. Jeżeli maszyna posiada System Nasłuchu, nagranie może zawierać także ścieżkę dźwiękową.

Podobnie jak w przypadku analizy obrazu fotograficznego, samo zarejestrowanie czegoś w pliku wideo, nie przesądza o tym, że robot dostrzeże ważny szczegół. Przeglądanie wideo nie wpływa na poziom testów Spostrzegawczości, chyba że bohater poświęci kilka godzin na szczegółową analizę. Wówczas poziom trudności może zostać pomniejszony o 1 lub 2.

Na marginesie: Rejestrator wideo to po prostu swoista kamera, wbudowana w Sensory wzrokowe robota. W trakcie nagrywania można też zapisać dźwięk z Systemu Nasłuchu.

[44] Emiter holograficzny
1.000 K; (Dodatek do: Rejestrator obrazu albo Rejestrator wideo)

W odległości maksymalnie 3 metrów od emitera pojawia się kolorowy obraz holograficzny, przedstawiający wybrane materiały wideo lub fotograficzne.

[45] Animator Potencjału
4.500 K; W slangu: Cyfrowa wyobraźnia
(Dodatek do: Sztuczna inteligencja. Wymagany: System sensoryczny)

Zaawansowane urządzenie, umożliwiające przeprowadzenie symulacji wydarzeń, które mają za chwilę nastąpić. Przewidując konsekwencje, użytkownik może zoptymalizować swoje zachowanie tak, aby uzyskać lepsze rezultaty.

Przykład: Robot stoi przed nierówną krawędzią zarwanego dachu. Zamierza przeskoczyć na sąsiedni budynek. Analizuje sytuację. Stawiając kończynę w punkcie A, zapewne doskoczy, ale ryzykuje upadkiem, bo ten fragment może się zawalić. Stawiając w punkcie B ma utrudnione zadanie, bo skok będzie musiał być dłuższy. Stawiając kończynę w punkcie C... I tak dalej.

W trakcie wyobrażania sobie konsekwencji swoich działań, robot bardzo starannie przeprowadza ich analizę. Animator Potencjału może być używany podczas testów Parkour, siłowych testów Konfrontacji, testów Pilotażu, testów Rzucania, testów Talentu.

Użycie Animatora Potencjału zużywa 1E, ale skutkuje obniżeniem poziomu testu
- o jeden, gdy trudność wynosi 2, 3, 4, 5
- o dwa jeśli trudność wynosi 6 lub więcej.

Na marginesie: Animator Potencjału pozwala przeprowadzić bardzo staranną analizę konsekwencji działań postaci. Trwa to kilka chwil, ale czasem bardzo się opłaca, bo poziom trudności testu ulega zmniejszeniu.

[46] Zestaw przeciw zaczadzeniu
1.200 K; (W2 Z1 RN)

Zestaw pięciu masek gazowych o uniwersalnym rozmiarze montowany w robotach strażackich, a niekiedy też w jednostkach militarnych. Zbiorniki powietrza wystarczają śmiertelnikowi na około 20 minut.

[47] System przeciwpożarowy
600 K; (W2 Z1 RT)

System przeciwpożarowy umożliwia gaszenie płomieni o średniej wielkości. Dzięki temu robot jest w stanie bez szwanku przedostać się na przykład przez płonący korytarz. System może być też używany do gaszenia niewielkich pożarów. Jeden moduł umożliwia czterokrotne gaszenie. Regeneracja Systemu możliwa jest w każdym Węźle Inżynieryjnym - cena tego procesu to 300 K.

[48] Przetwornik Biomasy
cena na czarnym rynku 8.000 K; (W3 Z3 RT);
Zakazana Technologia, spotykana niemal wyłącznie u Destruktorów;

Znienawidzona przez śmiertelników Technologia, która umożliwia robotom czerpanie energii z żywych organizmów.

Maszyna dąży do pochwycenia człowieka i wbicia w jego ciało niewielkich macek, zakończonych ostrymi igłami (broń biała o sile 1). Wraz z utratą witalności ofiary, oprawca doładowuje swoje Zasilanie.

Wykonuje się normalny test Konfrontacji. Jeżeli maszyna zdoła zadać przynajmniej Lekką Ranę, macki zostają wbite i zakotwiczone w ciele ofiary.

Trafiony może po prostu wyrwać z siebie macki, ale wiąże się to z bardzo poważnymi obrażeniami (Rana Ciężka). Nie da się przeciąć macek bez specjalistycznego sprzętu do cięcia metalu.

Macki tkwią w ciele ofiary dopóki nie zada się robotowi przynajmniej 3 Szkód. Gdy to nastąpi, macki odruchowo zostają wycofane. W przeciwnym wypadku ofiara otrzymuje 3 obrażenia plus ewentualne obrażenia z testu Konfrontacji. Jednocześnie robot zyskuje 1E. Maszyna nie może pochłonąć więcej energii, aniżeli jest w stanie pomieścić w swoich zasobnikach.

Przykład: Rozpoczyna się walka. Mutant broni się przed robotem wyposażonym w Przetwornik Biomasy. Bot wygrywa inicjatywę. W teście Konfrontacji zyskuje

przewagę 3 przebić. Macki z igłami mają siłę 1. Pancierz mutantu neguje jedno obrażenie. Ofiara otrzymuje zatem pełne 3 obrażenia, które przekładają się na Lekką Ranę. Macki zakotwiczyły się w ciele ofiary. Walka trwa dalej. W kolejnej turze mutant zyskuje przewagę 4 przebić. Pancierz blaszaka zniwelował połowę obrażeń. 2 Szkoły zadane robotowi to za mało, by wycofał macki. Mutant otrzymuje 3 obrażenia z racji działania Przetwornika Biomasy, czyli dostaje następną Lekką Ranę. Tymczasem robot pozyskuje 1E. Walka trwa dalej. Tym razem w teście Konfrontacji mutant dokonał Przeciżenia i wygrał aż 5 przebiciami. Pancierz robota niweluje 2 obrażenia. Blaszak otrzymuje 3 Szkoły, więc wycofuje macki, ale nie znaczy to, że za chwilę nie zaatakuje nimi ponownie!

Na marginesie: Przetwornik Biomasy jest zakazaną Technologią, która pozwala wysysać siłę witalną ze śmiertelników i przeobrażać ją w energię użyteczną dla maszyn.

[49] Znieczulenie
cena na czarnym rynku 4.000 K
(Dodatek do: Przetwornik Biomasy)
Zakazana Technologia

Niektóre maszyny, posiadające Przetwornik Biomasy, wyposażają się w Technologię Znieczulenie. Takie roboty potocznie nazywane są wampirami, ponieważ niepostrzeżenie ranią i pozbawiają witalności swoje ofiary.

Atakowany zdaje zerowy test Spostrzegawczość, a ofensor zerowy test Konspiracji. Jeśli zwycięży atakujący, zadaje ofierze Lekką Ranę, a sam zyskuje 1E. W przypadku przewagi broniącego się, poczynania wampira zostają zdemaskowane.

Możliwe jest wielokrotne wysysanie energii z ofiary, aczkolwiek poziom każdego kolejnego testu ataku jest wyższy o 2.

Przykład: Blaszak wysysa energię witalną z mutantu podczas hucznej imprezy w Hangarze. Zdaje zerowy test Konspiracji przeciwko zerowemu testowi Spostrzegawczości mutantu. Robot wygrywa, więc śmiertelnik otrzymuje Lekką Ranę, zaś maszyna zyskuje 1E. Podczas kolejnej próby wysysania, robot zdaje trudniejszy test (poziom testu Konspiracji tym razem wynosi 2). Ponownie robot zyskuje przewagę, wysysając kolejną dawkę energii i sprawiając, że mutant otrzymuje Lekką Ranę. Trzecia próba wysysania byłaby już bardzo trudna - poziom testu Konspiracji po raz kolejny zostałby powiększony i tym razem wynosił 4. Robot wycofuje się, pozostawiając niczego nieświadomą ofiarę, która czuje się mocno osłabiona.

[50] Wirtualny Tomograf
5.500 K; (Dodatek do: Animator Potencjału)

Urządzenie pozwalające na uzyskanie obrazów przekrojowych (2D) i przestrzennych (3D) badanego obiektu. Następuje złożenie przewidywanych projekcji obiektu wykonanych niejako z różnych kierunków.

Wirtualny Tomograf pozwala na upgrade 2 kostek w testach Inżynierii oraz Medycyny. Każdorazowo wykorzystanie Tomografu zużywa 1E.

[51] Harpun magnetyczny
3.500 K; (W3 Z4 RN)
Bardzo rzadka Technologia.

Skumulowana wiązka o działaniu podobnym do magnesu o ogromnej sile. Przyciąga inną maszynę albo osobę w metalowym pancerzu.

Zasięg Harpuna magnetycznego to 10 metrów. Użycie go zużywa 1E w przypadku obiektów o wielkości porównywalnej do atakującego oraz 2E w przypadku celów dwukrotnie większych / cięższych. Atakowanie znacznie potężniejszych oraz bardzo małych celów jest bezskuteczne.

Atakujący i ofiara wykonują przeciwstawny test Konfrontacji. Każde przebicie na korzyść ofensora, przyciąga do niego ofiarę o 1 metr. Harpun w żadnym razie nie przemieści użytkownika - działa wyłącznie w jedną stronę.

Harpun może być też skutecznie wykorzystany w bezpośrednim starciu. Posiadacz deklaruje, że używa Harpuna podczas ataku. Jeśli uzyska przewagę, ofiara otrzymuje standardowo obliczane obrażenia oraz, dodatkowo, nie może w następnej turze przyjąć postawy Defensywnej, ani wykonywać uników (czyli bronić się w oparciu o Parkour).

Harpun magnetyczny może być używany do przyciągania różnego rodzaju obiektów: skrzyń, dużych fragmentów blachy, a nawet zwłok, o ile były odziane w metalowy pancerz. Narrator uwzględni sytuację i ustala poziom trudności testu w zakresie od 1 do 6. Wyższy poziom testu jest zarezerwowany dla problematycznych okoliczności, gdy przyciągany obiekt ma na swej drodze przeszkodę lub leży przygnieciony innym przedmiotem.

Harpun magnetyczny nie działa na Hiperistoty.

Na marginesie: Harpun magnetyczny pozwala przyciągać przeciwników lub przedmioty. Zużywa przy tym energię 1E, ale czego się nie robi, dla widoku blaszaka spadającego z 10 metrów?

[52] Precyzometr magnetyczny
1.500 K; (Dodatek do: Harpun magnetyczny)
Bardzo rzadka Technologia.

Umożliwia precyzyjne skumulowanie działania Harpuna magnetycznego - na przykład skierowanie go na broń trzymaną w ręce przeciwnika.

Uzyskanie przewagi w przeciwstawnym teście Konfrontacji skutkuje wyrwaniem przedmiotu z dłoni. Przeważnie obiekt nie trafia wprost do posiadacza Harpuna, lecz ląduje mniej więcej w połowie odległości. Dopiero, gdy atakującemu uda się uzyskać 5 sukcesów przewagi, przedmiot może wpaść wprost w jego chwytaki.

Jeżeli celem ataku jest noga, atakujący zdaje test Konfrontacji, a ofiara do wyboru test Parkour (jeśli unika) albo test Konfrontacji (jeśli się opiera). Jeżeli ofensory uzyska przewagę, ofiara przewraca się. Ten chwyt nie działa w przypadku ataku na obiekty o Mobilności praktycznie uniemożliwiającej wywrócenie się oraz na obiekty znacznie większe od posiadacza Harpuna.

[53] Moduł saperski
4.500 K; (W3 Z2 RN)

Zaawansowana Technologia, umożliwiająca skuteczniejsze rozbrajanie ładunków wybuchowych.

Pozwala na upgrade 2 kostek w testach Materiałów wybuchowych, związanych zarówno z ich zakładaniem, jak i z rozbrajaniem.

Przykład: Z mechanicznych dłoni cyborga wysuwają się bardzo precyzyjne narzędzia, które znacząco ułatwiają pracę z materiałami wybuchowymi.

[54] Kreator Wizerunku
1.500 K; (W2 Z2 RN)

Są dwa rodzaje Kreatora Wizerunku. Pierwszy z nich to ekran umieszczony zwykle na ruchomym podajniku i wysuwany zza płyt zewnętrznych robota. Na monitorze wyświetla się obraz, przedstawiający na ogół trójwymiarową podobiznę ludzkiej twarzy, która przemawia synchronicznie z dźwiękiem wydobywającym się z Syntezatora mowy. Drugi typ Kreatora Wizerunku to robotyczny odpowiednik Wideomaski opisanej w sekcji „Implanty estetyczne”.

Narrator powinien dopasować stopień wymaganego Styku w testach społecznych, w których ważny może być wygląd blaszaka. Robot z ludzką twarzą jest bardziej przekonujący zwłaszcza w jego testach Osobowości. Gracz powinien opisywać, jakie ukazują się obrazy na ekranie lub masce.

Na marginesie: Niektóre roboty dysponują mimiką

ale większość jest jej pozbawiona. W przypadku tych drugich maszyn, możliwa jest instalacja Kreatora Wizerunku. Jest to albo ekran, na którym wyświetlana jest twarz 3D, albo specjalna Wideomaska.

[55] Fotorealizm

1.000 K; (Dodatek do Kreatora Wizerunku)

Obraz wyświetlany na ekranie Kreatora Wizerunku nie jest animowanym obiektem trójwymiarowym, lecz w pełni realistyczną twarzą.

Narrator powinien być jeszcze przychylniejszy podczas określania stopnia oczekiwanego Styku w testach społecznych, o których mowa w opisie Kreatora Wizerunku.

[56] System oświetleniowy

400 K; (W1 Z- RT)

Reflektory umocowane na ruchomych podajnikach lub wbudowane w konstrukcję maszyny. Nie rzadziej od klasycznych lamp, stosowane są latarki świecące czerwonym, zielonym lub niebieskim światłem.

Jeden System oświetleniowy to jeden nieco większy reflektor albo 2 mniejsze lampy. Można zainstalować kilka Systemów oświetleniowych. Nie opisuje się każdego z nich osobno na Karcie Technologii, lecz po prostu zwiększa o 1 Wytrzymałość już naniesionego na Kartę Technologii systemu. Dozwolona jest instalacja maksymalnie 8 Systemów oświetleniowych.

Na marginesie: Robot może zainstalować Termowizor lub Noktowizor, ale zwykle oświetlenie też bywa przydatne. Pozwala oślepić przeciwnika, wskazać cel innym, rozświetlić drogę tym, którzy nie radzą sobie w ciemności. Z drugiej strony światło zdradza pozycję, więc warto się zastanowić przed użyciem Systemy oświetleniowego podczas akcji.

[57] Animator Flory

cena na czarnym rynku: 12.000-15.000 K; (W4 Z5 RN); ekstremalnie rzadka Technologia.

Eksperymentalna Technologia, która ujrzała światło dzienne wskutek działań wścibskich Kolekcjonerów na długo po kosmicznej ewakuacji. Emitowane promieniowanie florwitalizujące (PFW) animuje rośliny, które zaczynają się poruszać zgodnie z wolą posiadacza.

Nie jest to bynajmniej działanie o charakterze magicznym. W dobie postępującego skażenia środowiska modyfikacje genetyczne przestały wystarczać do podtrzymania flory w dobrym stanie. Konieczne stało się zastosowanie specjalnych nanorobotów, które scalały się z roślinami i pomagały im przetrwać. Ogromna większość flory została zatem wzbogacona specjalnymi nanobotami.

została zatem wzbogacona specjalnymi nanobotami. PFW pozwala kontrolować te maszyny, a w rezultacie powodować, że rośliny poruszają się w oczekiwany sposób. Charakterystyczne, że boty nie reagują na sygnał jako taki, ale oceniają autorytet nadawcy. W odróżnieniu od wielu innych Technologii, Animator Flory może być skutecznie używany jedynie przez roboty i androidy - stanowczo nie przez śmiertelników z cybernetyką. Roślinne nanoboty nie reagują też na polecenia cyborgów.

Potęga Animatora flory zależy od Manifestacji woli posiadacza. O wyniku użycia Animatora zawsze decyduje test tego Parametru. Użytkownik może atakować przeciwnika, próbować go pochwycić lub unieruchomić, a także realizować inne pomysły.

Animator umożliwia manipulację roślinami w promieniu 10 metrów. Dopuszczalne jest kontrolowanie roślin o grubości nie przekraczającej kilku centymetrów.

Animator Flory jest unikatową Technologią, spotykana niemal wyłącznie w okolicach rozbitych Kopuł Flory. Sprzętem tym dysponują nadzwyczajnie zwinne i bardzo charyzmatyczne blaszaki niewiadomego pochodzenia.

Na terenie zurbanizowanym roślinność stanowi rzadkość, z wyjątkiem wspomnianych Kopuł Flory, czyli swoistych szklarni ulokowanych przy deptakach, w pobliżu dawnych uczelni, bibliotek oraz ważnych obiektów administracyjnych. Działająca Kopuła mieści od kilkunastu do kilkudziesięciu drzew, a także szereg innych roślin jak krzewy, czy kwiaty. Specjalne moduły wewnętrzne dostarczają im wodę w zaprogramowanych dawkach.

Wiele kopuł zostało jednak rozbitych, a ich rośliny wy dostały się na zewnątrz, porastając obszary o wielkości nawet kilkuset metrów kwadratowych. Tereny te należą do skrajnie niebezpiecznych, ponieważ część roślinnych nanobotów zyskało samoświadomość wskutek działań potężnych Hiperistot. Obecnie rewiry te przypominają egzystujące własnym życiem ogrody, które atakują podróźnych, a szczególnie syntetyków, w celu pozyskania surowców do dalszego rozwoju. Nanoboty nauczyły się budować maszyny podobne do nich - energię zdają się pozyskiwać z osobliwych burz z kulistymi błyskawicami. Obszary bytowania roślinnych nanobotów określa się Rewirami Skażenia Botanicznego. Władcze roboty, które tam egzystują i panują, przyjęło się nazywać Animatorami Flory.

Na marginesie: Animator Flory to bardzo osobliwa Technologia, która pozwala wpływać na rośliny wzbogacone o specjalny gatunek nanorobotów. Nie pytajcie skąd wziąć to cacko, chyba że macie ochotę na bliski kontakt z naturą.

[58] Cewka Resorpcji
5.000 K; (W4 Z5 RN)

Bardzo wartościowa Technologia, umożliwiająca pozyskiwanie energii ze zniszczonych robotów. Cewka Resorpcji pierwotnie projektowana była z myślą o mobilnym sprzęcie naprawczym, zdolnym do niwelowania zwarcia u różnego rodzaju maszyn. W praktyce okazało się, że urządzenie może służyć wyłącznie do resorpcji z obiektów całkowicie zniszczonych (testy na sprawnych systemach kończyły się ich uszkodzeniami).

Z sylwety maszyny pochylonej nad wrakiem, wydobywają się futurystyczne macki, które wdzierają się pomiędzy elementy zdewastowanej konstrukcji. Szansa, na wydobycie określonej dawki energii, zależy od czasu, jaki upłynął od momentu definitywnego końca bota.

Mniej niż 10 minut: 80% szans na wydobycie 2E

11 minut - 30 minut: 60% szans na wydobycie 1E

31 minut - 60 minut: 40% szans na wydobycie 1E

61 minut - 240 minut: 30% szans na wydobycie 1E

Jeżeli użycie Cewki Resorpcji nie przyniosło pożądanych rezultatów, kolejne próby automatycznie kończą się niepowodzeniem. Nie ma możliwości resorpcji energii z maszyn, które uległy zniszczeniu ponad 4 godziny wcześniej. Nie da się też czerpać mocy z wraków robotów, które uległy zniszczeniu wskutek eksplozji Zasilania. O pozostałych wyjątkach decyduje Narrator, kierując się zdrowym rozsądkiem i subiektywną oceną sytuacji.

Cewka Resorpcji może być także używana jako broń biała o sile 0. Jeśli wskutek trafienia ofiara otrzyma przynajmniej 1 Zwarcia, dostaje dodatkowe 2 Zwarcia.

[59] Endoszkielec Orbitalny
6.000 K; (Dodatek do: Operatywność)

Technologia pozwala wyginać i obracać kończyny, a nawet całą sylwetkę, w sposób nieosiągalny dla człowieka. Endoszkielec Orbitalny instalowany jest głównie u cyborgów, ale występuje także u niektórych robotów i androidów.

Działanie Endoszkieletu Orbitalnego może spowodować uszkodzenia pokrycia ciała u maszyn, które pokryte są Żywą tkanką lub Silikonową skórą.

Na marginesie: Dzięki tej Technologii tułów albo głowa cyborga może obrócić się o 180 stopni. Podobnie kończyny, czy dłonie.

Przykład: Zza pleców postaci niespodziewanie wyskakuje morderczy blaszak. Cyborg Gracza zostaje zaatakowany i pochwycony przez bardzo silnego robota. Gracz deklaruje, że obraca czaszkę o 180 stopni i strzela laserami z gałek ocznych, używając Implanta Zbrojnego.

[60] System Amputacji
3.000 K; (Dodatek do: Mobilność albo Operatywność); rzadka Technologia

System Amputacji umożliwia odcięcie kończyny oraz sterowanie nią zdalnie na dystansie 10 metrów. Kończyna może wykonywać ruchy, do których normalnie została zaprojektowana.

System Amputacji bywa użyteczny w różnych sytuacjach. Na przykład uszkodzona kończyna może być naprawiana u inżyniera, podczas gdy maszyna pozostaje na posterunku. Innym przykładem może być próba wyzwolenia się z więzów, z chwytu Technowija lub wydostania się z kajdanek.

Użycie Systemu Amputacji każdorazowo skutkuje niewielkim Zwarcie (Zwarcie 1).

Gracz musi zadeklarować, do której kończyny instaluje System Amputacji.

Przykład: Cyborg postanawia odłączyć swoją dłoń, włożyć ją pod skórę olbrzymiego mutantu, aby zadawać mu w ten sposób potworny ból.

Na marginesie: System Amputacji pozwala odłączyć mechaniczną kończynę i sterować nią zdalnie na dystansie 10 metrów.

[61] Moduł Inżynieryjny
1.800 K; (W3 Z2 RN)

Zestaw niezbędnych narzędzi, które umożliwiają przeprowadzanie napraw zarówno własnej konstrukcji, jak i innych maszyn oraz urządzeń.

Umożliwia upgrade 1 kostki w testach Inżynierii.

[62] Przybornik Oprawcy
1.200 K; (W2 Z1 RT)

Wbudowany system akcesoriów użytecznych podczas torturowania śmiertelników.

Pozwala na upgrade 2 kostek podczas testów opartych na cesze psychicznej Agresja (brutalne przesłuchiwanie, torturowanie, zastraszanie).

Przykład: Mechaniczny rozwieracz szczęki wzbogacony o wysięgnik, który dostaje się do przewodu pokarmowego i dręczy ofiarę krótkimi porażeniami prądem.

[63] Skaner Medyczny
4.500 K; (Dodatek do System sensoryczny)

System ułatwiający przeprowadzanie diagnozy stanu zdrowia człowieka. Dostarcza też podpowiedzi, jak postępować z pacjentem.

Technologia pozwala na wykonywanie różnego rodzaju prześwietleń organizmu. Możliwe jest oglądanie skanu w czasie rzeczywistym. Efektywny zasięg działania to 10 m, ale bardzo ogólny stan zdrowia osoby można oszacować nawet z odległości 30 m. Na większych dystansach dane są nieprecyzyjne.

Posiadacz tej Technologii może przeprowadzić upgrade 2 kostek w testach Medycyny związanych z leczeniem, ale nie w testach Pierwszej pomocy. Wykorzystanie Skanera Medycznego wiąże się ze spożytkowaniem 1E.

[64] Kumulator Konstrukcji
2.000K; (W5 Z6 RT); w slangu: Złomiarz

Maszyny wyposażone w tę Technologię są rozpoznawalne na pierwszy rzut oka i potocznie nazywane kumulatorami. Mogą dokonywać błyskawicznego recyklingu technologicznego, czyli scalać z własną konstrukcją resztki innych maszyn o zbliżonej budowie.

W odróżnieniu od innych robotów, kumulatory nie dobierają starannie części, które są im niezbędne do naprawy, lecz wykorzystują możliwie najlepiej to wszystko, co wpadnie im w chwytaki. W rezultacie maszyny z tą Technologią dość szybko stają się dziwnymi poczwarami.

O zmianach w wyglądzie robota, który przeprowadził proces Kumulacji Konstrukcji, przesądza opinia Narratora, aczkolwiek Gracz może zaproponować własne rozwiązania.

Zużycie dawki 2E umożliwia wykonanie zerowego testu Inżynierii. Warunkiem jest obecność przynajmniej jednego wraka maszyny o zbliżonej wielkości do kumulatora. Liczba przebić oznacza sumę Szkód, które udało się naprawić. Można w ten sposób naprawiać jedynie spoiwo (czyli te pola w Tabeli strat, które nie zawierają żadnych symboli Technologii). Proces trwa: 5 minut x liczba naprawianych Szkód.

[65] System Przeciwzwarciowy
6.000 K; (Dodatek do System procesorowy)

Wyrafinowany system o działaniu ogólnie przeciwzwarciowym. Zwiększa współczynnik Odporność na Zwarcie o 3.

Na marginesie: System Przeciwzwarciowy zwiększa ogólną „żywołność” maszyny.

[66] System zbrojeniowy
cennik w opisie; (W3 Z2 RN)

System uzbrojenia do walki bezpośredniej. Szczegółowa charakterystyka broni jest dowolna, ale musi być dostosowana do progowej siły, która może wynosić maksymalnie 4. Broń nadaje się do ataków i do parowania.

- 1.000 K za broń białą o sile 1**
- 1.500 K za broń białą o sile 2**
- 2.000 K za broń białą o sile 3**
- 4.000 K za broń białą o sile 4**

Dodatkowe funkcje:

- Imploder zwarciowy (2.000 K)

Urządzenie nazywane potocznie prądnicą, ponieważ wywołuje dodatkowe spięcia podczas zadawania obrażeń syntetykom. Jeśli wskutek trafienia maszyna otrzyma przynajmniej 1 Zwarcia, dostaje dodatkowe 2 Zwarcia.

- Moduł żyroskopowy (4.500 K; tylko broń kłująca)

Ostrze broni jest podzielone na kilka niezależnych modułów, które zostają wprawione w ruch po ugodzeniu przeciwnika. Zadawane śmiertelnikom obrażenia są zawsze o jeden stopień poważniejsze (Powierzchnowa Rana zamienia się w Lekką, Lekka Rana zamienia się w Ciężką, Ciężka w Krytyczną, a Krytyczna w Śmiertelną). Funkcja żyroskopu może być używana wyłącznie przez postaci z Konfrontacją 5 lub wyższą.

Przykład: Psychobot ma zamontowane na przedzie wysuwane wiertła i piły. Siła tej broni wynosi 3. O tyle będą zwiększone zadawane obrażenia.

Przykład: Gracz prowadzący cyborga, postanawia zamontować System zbrojeniowy. Będą to dwa długie ostrza wysuwane z prawego przedramienia.

Przykład: Gracz prowadzący humanoidalnego robota instaluje System zbrojeniowy w formie dziesiątek ostrych szpikulców, które wysuwają się z głowy. Gracz chce, aby jego bohater wyglądał jak postać z horroru Hellraiser.

[67] Mocowanie na broń
1.500 K; (W2 Z1 RN)

Niektóre rodzaje broni montuje się na sylwecie robotów, gdyż są zbyt ciężkie albo posiadają nadmierny odrzut, aby nadawały się do zwyczajnego użytkowania. Inną przyczyną montowania broni na ramionach lub korpusie jest po prostu potrzeba posiadania wolnych rąk z jednoczesnym zachowaniem sprawności w walce dystansowej.

Mocowanie na broń zawiera komponent łączący uzbrojenie bezpośrednio z Systemem procesorowym lub



mózgiem poprzez cybernetyczne neuronoboty, dzięki czemu celność strzałów jest taka sama, jak w przypadku standardowego użycia broni z ręki. Dzięki lepszej stabilizacji, Limit broni wzrasta do 10.

Możliwe jest umocowanie tylko takiego uzbrojenia, które posiada moduł - Komputer broni.

Gracz może zastosować tą Technologię wyłącznie wówczas, gdy jej wykorzystanie nie stoi w sprzeczności z ogólną konstrukcją maszyny. Użycie większości długich broni wymaga przyjęcia odpowiedniej pozycji w celu oddania strzału, chyba że robot ma niehumanoidalne kształty, a jego sylwetka ma orientację poziomą, równoległą względem podłoża i kierunku lufy.

Przykład: Robot ma Mocowanie na broń ulokowane na potężnym ramieniu. Pistolet plazmowy wygląda jak działko na ramieniu Predatora.

Przykład: Robot ma Mocowanie na broń wbudowane w plecy, więc nawet wówczas gdy jest przetransformowany w motocykl, może używać karabinu maszynowego.

[68] Podwieszanie 200 K; (W1 Z- RN)

Podwieszaniem określa się wszelkie mocowania, które nie służą bezpośrednio do operowania bronią strzelecką. Może to być kabura, uchwyty na granaty, pochwa na broń białą lub haki na sprzęt.

Na marginesie: Niektóre multinojdy wyglądają jak ninja - mają przy sobie mnóstwo broni białej.

[69] Implant Zbrojny 3.200 K + ewentualnie standardowa cena broni; (W2 Z7 RN)

Implant Zbrojny to military fragment konstrukcji robota. Nie jest to podwieszona lub wbudowana broń, ale dosłownie element maszyny.

Możliwy jest wybór jednego z gotowców opisanych poniżej lub samodzielne zdefiniowanie Implantu Zbrojeniowego w formie zbliżonej do autentycznego uzbrojenia. Wybór drugiej opcji wymaga posłużenia się zasadami przedstawionymi w sekcji „Crafting / projektowanie broni”.

Na etapie projektowania należy zastosować następujące modyfikatory, które wynikają ze specyfiki takiego rozwiązania technologicznego: -0,4 Limit, +1 Celność. Zazwyczaj konstrukcja broni nie posiada Kolby. Reszta wyglądu i szczegóły lokalizacji zależą od Gracza, który, standardowo, opisuje cechy zastosowanej Technologii.

GOTOWIEC #1 - Broń Plazmowa

L4 | C0 | S2 | Sz 1 | Prz 1 | Mag 1 | Bliski
Samoczynne doładowanie po 1 turze nie używania.

Przykład: Wyzwalacze energii plazmowej wbudowane w cybernetyczne oczy.

Przykład: Emiter plazmy wbudowany w Kończynę atypową w formie ogona skorpiona.

GOTOWIEC #2 - Broń Laserowa

L5 | C0 | S2 | Sz 1/10 | Prz 1 | Mag 20 | Średni
Slota na minibaterię broni laserowej ulokowany jest w obrębie konstrukcji robota, nie dalej niż 50 centymetrów od broni.

Przykład: Slot na minibaterię broni laserowej ulokowany jest w przedramieniu robota, zaś Implant Zbrojny stanowi dłoń, a konkretnie końcówki mechanicznych palców, emitujące wiązki lasera.

GOTOWIEC #3- Miotacz ognia

L4 | C0 | S3 | Sz 1 | Prz 1 | Mag 20 | 10 metrów
Średni zbiornik sprężonego gazu (20) znajduje się w obrębie konstrukcji robota, ale nie dalej niż 50 centymetrów od broni.

Przykład: Cyborg ziejący ogniem!

Na marginesie: Niektóre maszyny bojowe upodabniają się do wzbudzających strach mitycznych stworzeń, ziejących ogniem. Innym przykładem może być emisja śmiertelnych impulsów lasera z gałek ocznych. Bardziej typowe rozwiązania to lufa pistoletowa umocowana w okolicach nadgarstka lub miotacz ognia ulokowany po wewnętrznej stronie dłoni.

[70] Akcelerator 3.000 K; (W4 Z8 RT)

Akcelerator zwiększa skuteczność Przeciążenia. Pozwala na Przeciążenie o 1 lub 2 kostki więcej niż wskazuje na to Wartość Parametru Przeciążenie, ale zużywa przy tym odpowiednio 1E albo 2E.

Na marginesie: Zużywając jednostki energii można dokonać większego Przeciążenia.

[71] Defender 5.000 K; (W3 Z4 RT)

Defender to system kilku niewielkich emiterów realistycznego obrazu holograficznego. Obraz działa myląco, więc trafienie posiadacza tej Technologii jest nieco trudniejsze. Hologram dopasowuje się do otoczenia i sytuacji - prezentuje posiadacza w odpowiednich pozach i miejscach, na przykład kucającego za murem, przylegającego plecami do ściany lub wychylającego

zza skrzyń, podczas gdy prawdziwa postać czyni coś innego. Obraz widoczny jest w zasięgu 1 metra od właściwej pozycji posiadacza. Jeśli użytkownik się porusza, hologram jest animowany.

Użytkownik Defendera może być zdemaskowany, gdy użyje się na przykład termowizora.

Gracz może uruchomić Defender na początku swojej tury. Hologram jest emitowany do końca następnej tury walki. Aktywacja zużywa 1E. Defender daje 2 gwarantowane sukcesy w testach obronnych przed ostrzałem z broni dystansowej na dystansie Średnim lub większym. Premia sumuje się z modyfikatorami, które wynikają z postawy podczas walki.

Na marginesie: Defender to emiter obrazu holograficznego, który sprawia, że autentyczna pozycja robota jest trudna do zdefiniowania.

[72] Slot minibotów
13.000 K; (W4 Z2 RN)
(Wymagana technologia: Antena)
Technologia występująca u Destruktorów.
Zakazana Technologia.

Slot jest swoistym lądowiskiem i hangarem zarazem. Najczęściej przechowywane są w nim roje miniaturowych robotów latających, ale jest też dostosowany do obsługi innych maszyn jak Owalne Chaotyzery, czy TechnoPająki.

Wywołanie miniaturowych robotów wiąże się z koniecznością spożytkowania 2E. Maszyny pozostają aktywne przez 10 tur walki. Po tym czasie konieczne jest ponowne zużycie energii.

Miniaturowe roboty mogą działać wyłącznie na Zasięgu Bliskim (30 metrów). Wykonują rozkazy nadawane drogą radiową. W cenę Slotu minirobotów wpisana jest jedna chmara tego typu maszyn. W przypadku ich rozproszenia lub zniszczenia, możliwy jest zakup nowej grupy. Miniaturowe roboty dostępne są na czarnym rynku w cenie 5.000 K za chmarę.

Pojedynczy slot może pomieścić jedną chmarę

Chmary miniaturowych robotów zostały szczegółowo opisane na końcu opisu postaci Hiperistoty.

[73] Zdalny Kontroler
12.000 K; (W2 Z3 RN)
Rzadka i zakazana Technologia.

Posiadacz tego systemu jest w stanie sterować zdalnie maszynami, które nie są wyposażone w Sztuczną inteligencję. Mogą to być samochody, motocykle i inne urządzenia.

Przejęcie kontroli nad urządzeniem wymaga zdania testu Informatyki - trudność testu to wartość Informatyki obiektu. Każda próba przejęcia kontroli zużywa 1E. Cel pozostaje pod władzą Zdalnego Kontrolera przez 3 tury.

Przykładowe poziomy Informatyki.

Pojazd 3
Pojazd zabezpieczony 4
Pospolity bot cywilny 3
Robot specjalistyczny 4, 5

Próba przejęcia kontrolowanej już przez kogoś maszyny, wiąże się z koniecznością zdania przeciwstawnego testu Informatyki. Jeśli ofensor wygra - przejmuje kontrolę. Jeżeli przegra - otrzymuje tyle Punktów Delirium, ile przeciwnik zdobył sukcesów przewagi. Nie jest możliwe rywalizowanie w ten sposób z Hiperistotą, które opanowała maszyną, ponieważ moc, jaką dysponują te stworzenia, jest nieporównywalnie potężniejsza od siły Zdalnego Kontrolera.

Zasięg działania Zdalnego Kontrolera to obszar o promieniu 15 metrów.

Jeżeli użytkownik wykonuje przy pomocy opanowanego obiektu akcję ofensywną, w teście ataku pod uwagę bierze się Konfrontację posiadacza Technologii, zaś sprzęt traktowany jest jako broń biała o sile 1, 2, 3 lub 4, zależnie od rozmiaru obiektu.

[74] Rozdzielnik
6.000 K; (Dodatek do: Zdalny Kontroler)

Rozpraszacz zwiększa liczbę obiektów, które mogą być kontrolowane przy pomocy Zdalnego Kontrolera do 2 sztuk. Nie jest możliwe władanie więcej niż dwiema maszynami.

[75] Transformacja
2.500 K za Transformację estetyczną
4.500 K za Transformację lokalną
10.000 K za Transformację całościową
(W5 Z4 RT)

Transformacja umożliwia modyfikację konstrukcji, co pozwala radykalnie odmienić wygląd robota. Możliwy jest też zakup Transformacji lokalnej, która sprowadza się do przemiany wybranego modułu, na przykład Kończyny Atypowej. Wyróżnia się również tak zwaną Transformację estetyczną, która polega na prostej, powierzchniowej zmianie wyglądu.

Każde wykupienie Transformacji umożliwia zapamiętanie jednej dodatkowej formy.

Transformacja lokalna i estetyczna zużywają 1E. Przetransformowanie się w inny model pochłania ilość energii odpowiadającą 3E. Proces przemiany zajmuje

1 turę, podczas której podmiot traktowany jest jak postać z postawą Operacja.

Zgodnie z zasadami wyznaczania poziomu testów, zależy on nie tylko od samego wyzwania, ale też od typu postaci, która zamierza daną akcję wykonać. W związku z tym, jedna forma robota może być bardzo użyteczna w określonych okolicznościach, podczas gdy druga będzie sprawdzać się w innych. Narrator dostosowuje poziomy testów akcji oraz stopień wymaganego Styku w testach społecznych.

Transformacja przeznaczona jest dla postaci robotów, ale Gracze z bujną wyobraźnią mogą spróbować przekonać Narratora, by zezwolił na jej instalację u cyborgów i androidów.

Dozwolone jest nawet użycie Transformacji u śmiertelników z cybernetycznymi wszczepami, pod warunkiem, że Gracz przedstawi przekonującą wizję jej wykorzystania. Nie zalecamy stosowania Technologii w pancerzach wspomaganych i pojazdach, choć przemyślane wdrożenie Transformacji lokalnej także jest dozwolone.

TECHNOLOGIE ALFABETYCZNIE

- [70] **Akcelerator (str. 231)**
3.000 K; (W4 Z8 RT)
- [25] **Antena (str. 217)**
700 K; (W2 Z1 RN)
- [5] **Analizator Uniwersalny (str. 212)**
2.900 K; (Dodatek do: System procesorowy;
Wymagana Technologia: System Operacyjny)
- [45] **Animator Potencjału (str. 224)**
4.500 K; (Dodatek do: Sztuczna inteligencja.
Wymagany: System sensoryczny)
- [57] **Animator Flory (str. 227)**
cena na czarnym rynku: 12.000-15.000 K;
(W4 Z5 RN);
- [21] **Czujnik ruchu (str. 217)**
1.500 K; (W3 Z4 RT)
- [14] **Cyber-Wzrok (str. 215)**
300 K; (Dodatek do: System sensoryczny)
- [58] **Cewka Resorpcji (str. 228)**
5.000 K; (W4 Z5 RN)
- [71] **Defender (str. 231)**
5.000 K; (W3 Z4 RT)
- [26] **Dekoder radiowy (str. 218)**
2.000 K; (Dodatek do: Antena)
- [32] **Dysze skoczne (str. 221)**
3.000 K; (W2 Z4 RN)
- [17] **Eksplozymetr (str. 216)**
(W2 Z2 RN); 900 + opłata za bazę K;
- [44] **Emiter holograficzny (str. 224)**
1.000 K; (Dodatek do: Rejestrator obrazu albo
Rejestrator wideo)
- [59] **Endoszkielec Orbitalny (str. 228)**
6.000 K; (Dodatek do: Operatywność)
- [55] **Fotorealizm (str. 227)**
1.000 K; (Dodatek do: Kreatora Wizerunku)
- [51] **Harpun magnetyczny (str. 226)**
3.500 K; (W3 Z4 RN)
- [35] **Humanoid (str. 222)**
4.000 K; (W3 Z1 RT)
- [24] **Hydro-Uszczelnienie (str. 217)**
1000, 2000, 3000 K zależnie od rozmiaru maszyny;
(W2 Z- RT);
- [69] **Implant Zbrojny (str. 231)**
3.200 K + ewentualnie standardowa cena broni;
(W2 Z7 RN)
- [30] **Kończyna atypowa (str. 221)**
2.200 K; (W4/kończynę Z3 RN)
- [39] **Komputer pokładowy (str. 223)**
900 K; (W2 Z1 RN)
- [54] **Kreator Wizerunku (str. 226)**
1.500 K; (W2 Z2 RN)
- [64] **Kumulator Konstrukcji (str. 229)**
2.000K; (W5 Z6 RT); w slangu: Złomiarz
- [40] **Ładownia (str. 223)**
800 K; (W2 Z- RN)
- [29] **Mobilność (str. 219)**
cennik i współczynniki podano w opisie
- [67] **Mocowanie na broń (str. 229)**
1.500 K; (W2 Z1 RN)
- [53] **Moduł saperski (str. 226)**
4.500 K; (W3 Z2 RN)

[61] Moduł Inżynieryjny (str. 228)

1.800 K; (W3 Z2 RN)

[31] Nanowsporniki kończyn (str. 221)

3.500 K; (Dodatek do: Operatywność lub do Mobilność)

[34] Napęd & Zasilanie (str. 222)

cennik i współczynniki podano w opisie

[12] Noktowizor (str. 214)

800 K; (Dodatek do: System sensoryczny)

[22] Odruch obronny (str. 217)

6.000 K; (Dodatek do: Czujnik ruchu)

[19] Opancerzenie (str. 216)

cennik w opisie; (Technologia podstawowa, ale bez cech: Wytrzymałość, Zwarcie, Rozkład)

[28] Operatywność (str. 218)

(W4/kończynę Z3 RN) 1.500 K / parę

[52] Precyzometr magnetyczny (str. 226)

1.500 K; (Dodatek do: Harpun magnetyczny)

[38] Receptory (str. 223)

1.500 K; (Dodatek do: Sys. procesorowy / Przetw. DNA)

[68] Podwieszanie (str. 231)

200 K; (W1 Z- RN)

[6] Przetwornik DNA (str. 213)

(W6 Z0 RT); 10.000 K; potocznie: Slot na duszę

[48] Przetwornik Biomasy (str. 225)

cena na czarnym rynku 8.000 K; (W3 Z3 RT);

[62] Przybornik Oprawcy (str. 228)

1.200 K; (W2 Z1 RT)

[42] Rejestrator obrazu (str. 224)

1.000 K; (Dodatek do: System sensoryczny)

[43] Rejestrator wideo (str. 224)

2.000 K; (Dodatek do: System sensoryczny. Może współpracować z: System Nasłuchu)

[20] Radar (str. 217)

1.500 K; (W2 Z2 RN)

[74] Rozdzielnik (str. 232)

6.000 K; (Dodatek do: Zdalny Kontroler)

[8] Rozdzielny Przetwornik DNA (str. 213)

(W4 Z6 RT); 68.000 K za dwie sztuki;

[63] Skaner Medyczny (str. 229)

4.500 K; (Dodatek do System sensoryczny)

[65] System Przeciwwzarcioy (str. 229)

6.000 K; (Dodatek do System procesorowy)

[66] System zbrojeniowy (str. 229)

cennik w opisie; (W3 Z2 RN)

[72] Slot minibotów (str. 232)

13.000 K; (W4 Z2 RN)

(Wymagana technologia: Antena)

[47] System przeciwpożarowy (str. 225)

600 K; (W2 Z1 RT)

[36] Silikonowa skóra (str. 223)

900 K; (Dodatek do: Humanoid; nie zwiększa Zwarcia)

[23] Sonar (str. 217)

2.000 K; (W3 Z2 RN); w slangu: Rybie oko

[56] System oświetleniowy (str. 227)

400 K; (W1 Z- RT)

[60] System Amputacji (str. 228)

3.000 K; (Dodatek do: Mobilność albo Operatywność)

[1] System procesorowy (str. 212)

(W6 Z0 RT); 5.000 K;

[2] Sztuczna inteligencja (str. 212)

6.000 K; (Dodatek do: System procesorowy)

[3] Sztuczna inteligencja emocjonalna (str. 212)

7.000 K; (Dodatek do: Sztuczna inteligencja)

[4] System Operacyjny (str. 212)

500 K; (Dodatek do: System procesorowy; nie zmienia Zwarcia).

[33] Syntezator mowy (str. 221)

1.300 K; (W2 Z1 RT)

[11] System sensoryczny (str. 214)

(W3 Z1 RT); 1.400 K;

[15] System nasłuchu (str. 215)

(W2 Z1 RT); 800 K; w slangu: cybersłuch

[75] Transformacja (str. 232)

2.500 K za Transformację estetyczną

4.500 K za Transformację lokalną

10.000 K za Transformację całościową

(W5 Z4 RT)

[13] Termowizor (str. 214)

900 K; (Dodatek do: System sensoryczny)

[16] Ultra-Nasłuch (str. 215)

1.800 K; (Dodatek do: System nasłuchu)

[50] Wirtualny Tomograf (str. 226)

5.500 K; (Dodatek do: Animator Potencjału)

[18] Wzmocnienie eksplozometryczne (str. 216)

3.000 K; (Dodatek do: Eksplozometr)

[27] Wykrywacz metalu (str. 218)

1.300 K; (W2 Z2 RN)

[10] Wskaźnik stanu (str. 214)

900 K; (Dodatek do: Przetwornik DNA)

[9] Wzmacniacz (str. 214)

1.300 K; (Dodatek do: Przetwornik DNA)

[73] Zdalny Kontroler (str. 232)

12.000 K; (W2 Z3 RN)

[49] Znieczulenie (str. 225)

cena na czarnym rynku 4.000 K
(Dodatek do: Przetwornik Biomasy)

[41] Zoom cyfrowy (str. 224)

1.800 K; (Dodatek do: System sensoryczny)

[46] Zestaw przeciw zaccadzeniu (str. 225)

1.200 K; (W2 Z1 RN)

[7] Zdalny Przetwornik DNA (str. 213)

(W5 Z6 RT); 21.000 K

[37] Żywa tkanka (str. 223)

1.400 K; (Dodatek do: Humanoid; nie zwiększa Zwarcia)



ZASADY

PRACA NA WARSTWACH

Początkującym użytkownikom systemu, mechanika może wydać się trudna. Nie ma konieczności poznawania każdego niuanse. Dla komfortu prowadzących i Graczy, mechanika ma konstrukcję warstwową. Pierwsza warstwa jest absolutnie niezbędna, ponieważ dotyczy zupełnie podstawowych czynności, wykonywanych w świecie gry (ataki na jednostkę, testowania czynności, dokonywanie Przeciżenia, wpływanie na bohaterów niezależny, leczenie, naprawa, recykling i tym podobne). Kolejna dotyczy bardziej skomplikowanych czynności, wymagających złożonych reguł (ataki jednostki na grupę lub grupy na jednostkę, strzelanie z kilku broni jednocześnie, testy jawne i niejawne, testy arbitralne, ataki taktyczne, Zmiany Fabularne). Następna obejmuje zaawansowane elementy mechaniki (crafting, przebudowa sprzętu, Processing). Wymienione zasady należy traktować wyłącznie jak przykłady - każdy Narrator samodzielnie definiuje warstwy i ustala ich zakres, dostosowując poziom do swojej wiedzy na temat systemu. Wraz z poznawaniem reguł, rozgrywka będzie się toczyć na coraz wyższym poziomie złożoności, aż osiągnie najwyższą warstwę.

Sugerujemy, by Narrator na spokojnie przeanalizował wszystkie informacje oraz korzystał z możliwie największego spektrum zasad, natomiast do warstw odnosił się wówczas, gdy jakaś reguła przysparza mu trudności. Przypominamy, że istnieje możliwość zgłaszania pytań na oficjalnym forum gry, do którego odnośnik jest na stronie www.roboticarpng.pl

Rozgrywka z bardziej zaawansowanymi Graczami, znającymi wszystkie reguły, może być dla początkującego Narratora problematyczna. W takim wypadku prowadzący ma prawo oznajmić, że jeszcze nie opanował danej warstwy, więc, dla zapobieżenia spowolnieniu gry, wykonanie operacji opartej na danych zasadach nie jest możliwe. Gracze obowiązani są uszanować warunki przedstawione przez Narratora. Rozwiązanie to ma zastosowanie także wtedy, gdy początkujący Gracz chce wykonać czynność, opisaną regułami, nie opanowanymi jeszcze przez Narratora, który również dopiero poznaje system.

Przykład: Doświadczony Gracz deklaruje, że strzela z dwóch pistoletów maszynowych jednocześnie. Początkujący Narrator oznajmia, że tej warstwy jeszcze nie opanował, więc Gracz modyfikuje swój opis, używając tylko jednej broni (warstwa podstawowa).

Przykład: Obeznany Gracz pragnie zaatakować grupę przeciwników. Początkujący Narrator oznajmia, że nie poznał dogłębnie tej warstwy zasad. Gracz wskazuje jednego przeciwnika (warstwa podstawowa).

Przykład: Zaawansowany Gracz chce skorzystać z reguł testów arbitralnych. Początkujący Narrator oznajmia, że nie zapoznał się jeszcze z tą warstwą. Gracz dostosowuje opis do zwykłych testów.

WPŁYW GRACZY NA ŚWIAT: ZMIANY FABULARNE I TESTY

Gracze używają swoich bohaterów w celu wchodzenia w interakcje z światem gry. Najczęściej odbywa się to na zasadzie relacjonowania zachowań postaci. Każdy czyn znajduje odzwierciedlenie w reakcjach bohaterów niezależnych oraz adekwatnej zmianie otoczenia.

Przykład: Zdetonowanie ładunków wybuchowych powoduje zawalenie się budynku, paniką wśród cywilów i ostrą interwencją Komisarzy.

Niektóre operacje wymagają przeprowadzania określonego testu w celu weryfikacji, czy zadeklarowana akcja zakończyła się powodzeniem.

Przykład: Postać podkłada bombę, więc Gracz wykonuje rzut tyłoma kostkami, ile wynosi Parametr Materiały wybuchowe jego postaci. Wynik porównuje się z poziomem trudności testu.

Przykład: Postać włamuje się do terminala, więc Gracz zdaje test Informatyki, czyli rzuca tyłoma kostkami, ile wynosi wartość tego Parametru. Wynik porównuje się z poziomem trudności testu.

Przykład: Bohater próbuje wyważyć drzwi. Gracz zdaje test Przeciżenia.

Testy zostały szczegółowo omówione poniżej, ale warto pamiętać, że kontakt Graczy ze światem nie jest oparty wyłącznie na deklarowaniu, jakie akcje wykonują ich bohaterowie. Uczestnicy zabawy nie są skazani na obcowanie wyłącznie z wytworami wyobraźni Narratora - sami również mogą wpływać na fabularny aspekt rozgrywki. Odbyna się to za pośrednictwem Zmian Fabularnych, czyli modyfikacji fabuły, kupowanych za Punkty Doświadczenia Sukcesu (PDS), które Gracze otrzymują po każdej ukończonej sesji.

Przykład: Gracze trafiają do Hangaru i kierują się w stronę tamtejszej knajpy. Ponieważ są bez grosza, jeden z uczestników proponuje, by wydać PDS na korzystną zmianę fabuły. Deklaruje: chciałbym, żeby w tej knajpie pracował dawny znajomy mojego bohatera, który wykarmi nas za darmo. Narrator uznaje, że taka sytuacja jest prawdopodobna i wyznacza cenę w Punktach Doświadczenia Sukcesu. Ponieważ akcja nie jest przesadnie korzystna i nie zaburza rytmu gry, Narrator oczekuje tylko 100 PDS w zamian za tę zmianę.

Zależnie od rodzaju modyfikacji oraz skali korzyści, jakie z niej wynikają, Narrator oczekuje za Zmianę Fabularną od 100 do 800 PDS. Najwyższe opłaty powinny dotyczyć dramatycznych okoliczności, sytuacji gdy od Zmiany Fabularnej uzależnione jest życie postaci.

Możliwość wprowadzenia Zmiany Fabularnej i jej koszt zależą od subiektywnej oceny Narratora, ale również od Poziomu Trudności Rozgrywki. Narrator ustala obiektywny koszt, a potem zmniejsza go lub zwiększa o około 30% (zaokrąglając do pełnych krotności liczby 50). Na Średnim Poziomie Trudności koszt nie jest w żaden sposób korygowany na korzyść lub niekorzyść Graczy. Na Wysokim Poziomie Trudności, obiektywny koszt jest zwiększany o 30%, a na Niskim Poziomie Trudności - zmniejszany o 30%.

Przykład: Gra toczy się na Wysokim Poziomie Trudności. Proponowana przez Gracza Zmiana Fabularna została wyceniona na 300 PDS, ale zważywszy na Poziom Trudności, koszt wzrasta o 30%, czyli, po zaokrągleniu, do 400 PDS.

Na łamach podręcznika nie prezentujemy szczegółowych wytycznych na temat wyceny Zmian Fabularnych, uznając, że elastyczność tej zasady jest istotniejsza. Narratorzy, którzy cenią duży wpływ Graczy na fabułę, wykorzystają brak sprecyzowanych wytycznych i będą oczekiwać mniejszej ilości PDS za modyfikacje. Tymczasem Prowadzący, którzy są fanami oldschoolowej rozgrywki, będą oczekiwali względnie dużych ilości PDS, aby zachować duży wpływ na przebieg scenariusza.

Zalecamy eksperymentowanie ze Zmianami Fabularnymi. Bardziej otwarte i improwizowane przygody mogą być prowadzone na łagodnych regułach wydatkowania

PDS, podczas gdy szczegółowo opracowane scenariusze najlepiej rozgrywać na restrykcyjnych zasadach.

Zmiany Fabularne mają również pewne ograniczenia. Modyfikacje fabuły nigdy nie mogą być stosowane w przypadku zdarzeń, których kwintesencją jest całkowita losowość.

Przykład: Drużyna trafiła do kasyna. Jeden z Graczy chce dokonać Zmiany Fabularnej sprawiając, że jego bohater wygra główną nagrodę na automatach. Narrator przypomina, że w takich przypadkach reguły Zmian Fabularnych nie mogą być stosowane.

Zmiany Fabularne nie mogą być używane do anulowania otrzymywanych obrażeń lub negatywnych konsekwencji nieudanych testów.

Punkty Doświadczenia Sukcesu mogą być wydawane nie tylko na Zmiany Fabularne. Gracze powinni mieć to na uwadze i rozsądnie dysponować pulą PDS. Kolejne sposoby na spożytkowanie PDS omówiono na dalszych stronach podręcznika.

PDS NA KREDYT

Możliwe jest wydatkowanie Punktów Doświadczenia Sukcesu na kredyt, przy założeniu, że ich pula nie przekroczy 3000 na całą drużynę.

Niezależnie od tego, w którym momencie rozgrywki Gracze używają PDS, maksymalny kredyt wynosi 3000. Obowiązkowo należy go uregulować w możliwie największym stopniu po zakończeniu przygody. Nie uregulowane zaległości przechodzą do kredytu w następnej przygodzie.

TESTY

Podczas rozgrywki bohaterowie wykonują szereg zupełnie prostych czynności, które wymagają tylko krótkiego opisu dokonanego przez Gracza, prowadzącego działającą postać. Bywają jednak sytuacje, w których o rozstrzygnięciu danej operacji musi zadecydować rzut kośćmi. Jest tak wówczas, gdy od rezultatu zależy dalszy przebieg przygody. Testowane są, kluczowe dla fabuły gry, akcje bohaterów, a także te czynności, które zdaniem Narratora zasługują na weryfikację poprzez wykonanie rzutu kośćmi. W praktyce o częstotliwości testów decyduje styl prowadzenia gry przez Narratora, ale również liczba bardziej złożonych operacji, które chcą przeprowadzić Gracze.

Testy obligatoryjnie wykonuje się podczas walki, rozstrzygania kluczowych konfliktów społecznych, zabiegów leczniczych i technicznych. Aby zapobiec oskarżeniom Narratora o stronniczość, zalecamy by testy przeprowadzać także wtedy, gdy akcje są dla bohaterów

Graczy bardzo korzystne lub szczególnie niekorzystne.

Podchodząc do testu, uczestnik (Gracz lub Narrator), wykonuje rzut tyłoma dziesiętnymi kośćmi, ile wynosi wartość odpowiedniego Parametru postaci.

Jeśli na kostce wypadnie wynik 1, 2, 3, 4 lub 5, oznacza to brak powodzenia, a w niektórych sytuacjach jedną porażkę. Zazwyczaj nie zlicza się liczby niepowodzeń, ale pewne operacje tego wymagają.

Jeśli na kostce wypadnie wynik 6, 7, 8, 9 lub 10, postać osiąga jeden sukces. W testach niestandardowych, opisanych w sekcji „Przeciążenie”, taki wynik na wzmocnionej kostce oznacza dwa sukcesy.

Narrator porównuje zgromadzoną przez Gracza liczbę sukcesów z zapowiedzianym uprzednio poziomem trudności testu. Jeśli uzyskany rezultat jest wyższy, czynność kończy się powodzeniem. W przeciwnym wypadku efekt jest połowiczny lub działająca postać ponosi całkowitą porażkę.

Przykład: Gracz chce, by jego bohater włamał się do magazynu. Deklaruje, że wyciąga zestaw wytrychów i próbuje otworzyć drzwi. Narrator oznajmia, że konieczny jest udany test Inżynierii. Poziom trudności tego testu to 3. Gracz rzuca 5 kostkami ponieważ Parametr Inżynieria jego bohatera wynosi właśnie 5. Na kostkach wypada kolejno: 4, 6, 7, 8, 10. Gracz uzyskał 4 sukcesy. Włamanie zakończyło się powodzeniem, ponieważ liczba sukcesów jest wyższa od poziomu testu.

Sukces oznacza wykonanie zadania, ale nie gwarantuje pomyslnego rozwiązania sceny.

Przykład: Postać otwiera sejf w biurze Hangaru. Gracze liczą na to, że znajdą tam plany pewnej broni. Po wykonaniu rzutu kostkami okazuje się, że włamanie zakończyło się powodzeniem - sejf został otwarty. Narrator oznajmia jednak, że w środku nie było poszukiwanych planów. Ma do tego prawo, gdyż testy dotyczą zadań, a nie wyzwań.

W przypadku wyniku wyższego, niż poziom testu, mówimy o określonej liczbie przebić, czyli sukcesów przewagi.

Przykład: Podczas walki Gracz uzyskał 7 sukcesów, a przeciwnik tylko 3. Gracz zgromadził 4 sukcesy przewagi (przebicia).

Przykład: Poziom testu wynosił 3. Gracz uzyskał 5 sukcesów, więc zgromadził 2 przebicia (sukcesy przewagi).

Poziom testu to inaczej stopień trudności poprawnego wykonania danej operacji. W niektórych sytuacjach poziom testu jest z góry wyznaczony przez zasady opisane

na łamach podręcznika, aczkolwiek najczęściej Narrator samodzielnie określa stopień trudności, kierując się rozsądkiem, intuicją oraz Poziomem Trudności rozgrywki.

OKREŚLANIE POZIOMU TESTU

Jest bardzo ważne, aby Narrator, wyznaczając poziom testu, uwzględnił formę bohatera. Dotyczy to nie tylko testów społecznych, w których jasnym jest, że odrażający mutant będzie miał mniejsze szanse na poderwanie atrakcyjnej kobiety, niż przystojny mężczyzna. Nie inaczej jest w przypadku innych sytuacji, które nie są związane z interakcjami społecznymi. Przejście po krawędzi muru może stanowić duże wyzwanie dla maszyny wyposażonej w odnóża o osobliwej konstrukcji. Będzie natomiast dość łatwe dla cyborga lub mutanta, a jeszcze łatwiejsze dla małego robota o konstrukcji wzorowanej na szkielecie jakiegoś czworonoga, na przykład kota. Gracze mają prawo wykorzystywać tę zasadę do własnych celów, na własną korzyść lub podejmując działania, które skomplikują los przeciwników.

Przykład: Podczas walki w laboratorium jeden z Graczy postanawia ostrzelać wszystkie szklane przegrody, aby szkło utrudniło poruszanie się zwyrodniałym mutantom, którzy są boso.

Czasem dla któregoś z bohaterów akcja może być niewykonalna, podczas gdy reszta ekipy podoła wyzwaniu bez trudu. To zupełnie naturalne, tak samo jak fakt, że lekki robot zdoła przejść po chwiejnej platformie, zaś ciężki blaszak spowoduje załamanie konstrukcji. Gracze powinno konstruować maszyny na tyle uniwersalne, by móc bez znaczących utrudnień wykonywać możliwie najszersze spektrum czynności.

W grze ROBOTICA trudność testu nie jest definiowana poprzez dodawanie lub odejmowanie z góry określonych modyfikatorów. W podręczniku nie ma listy premii i kar za taką, czy inną budowę i masywność robota. Wyobrażenia i intuicja są lepszymi doradcami niż rozbudowana lista modyfikatorów. Ze względu na duże zróżnicowanie typów postaci, zastosowano rozwiązanie, polegające na dostosowywaniu poziomu testu do formy bohatera.

Przykład: Mutant chce przekraść się za osłonę w taki sposób, by nie znaleźć się w polu widzenia ruchomej kamery ochroniarzkiej. Ponieważ kamera porusza się powoli, Narrator ustala poziom trudności testu na 3. Za mutantem podąża sporych rozmiarów samoświadomy robot. Ze względu na wielkość maszyny, Narrator ustala dla niej wyższy poziom trudności - wynoszący 4.

Różnice poziomów należy ograniczać do minimum i stosować tylko wtedy, gdy jest to faktycznie potrzebne. Nie ma sensu nadmierne żonglowanie poziomami testów, jeśli ma to być jedynie sztuka dla sztuki.

Narrator, który ma wątpliwości co do tego, jaki wyznaczyć poziom testu dla poszczególnych postaci, powinien posłużyć się poziomem obiektywnym.

Poziom obiektywny to ogólna trudność wykonania danego zadania. Po określeniu takiej, uniwersalnej trudności, można ją odpowiednio zmienić o 1 lub 2 w dół lub w górę, zgodnie ze wskazówkami, zawartymi w poniższym przykładzie.

Przykład: Trzy postaci zamierzają wspiąć się na dach budynku. Narrator rozważa stopień trudności i dochodzi do wniosku, że wynosi on 3. Poziom obiektywny wynosi zatem 3. Teraz Narrator modyfikuje go, uwzględniając formę każdej z postaci. Robot posiadający liczne chwytaki oraz zginające się w dwóch miejscach odnóża, na pewno z większą łatwością dostanie się na szczyt. Narrator odejmuje 2 od poziomu obiektywnego. Dla tego bohatera poziom trudności wspinaczki wynosi zaledwie 1. W przypadku mutanta poziom pozostaje bez zmian - wynosi tyle, co obiektywny, czyli 3. Ostatnia z postaci to robot, który jest wprawdzie wyposażony w solidne chwytaki, ale porusza się na gąsienicach. Maszyna może się podciągać korzystając ze swych mechanicznych ramion, ale trudność na pewno będzie większa niż w przypadku pozostałych bohaterów. Narrator decyduje się dodać 2 do poziomu obiektywnego, co oznacza, że trudność testu wspinaczki dla tego bohatera wynosi 5. Gracz prowadzący tę maszynę spogląda do Karty Postaci i stwierdza, że nie ma szans na uzyskanie takiego wyniku. Narrator podpowiada mu, że może zastosować Przeciężenie. Gracz postanawia spróbować... (dokonywanie Przeciężenia zostało opisane na dalszych stronach podręcznika).

Oprócz modyfikowania testu ze względu na formę postaci, dodatkowo Narrator ma prawo orzec wyższy poziom trudności, gdy postać jest pod presją lub w skrajnie niesprzyjających okolicznościach. Trudność powinna nawiązywać do rzeczywistości i uwzględniać wszystkie aspekty. Ważne są czynniki ułatwiające oraz utrudniające wykonanie zadania.

Przykład: Przeskoczenie z jednego budynku na drugi jest na pewno trudniejsze, gdy wieje porywisty wiatr i pada rzęsisty deszcz, a dach jest bardzo śliski.

Narrator może też zwiększać poziom testów zerowych (czyli testów, których poziom wynosi 0). Dotyczy to zwłaszcza testów przeciwstawnych, podczas których na wynik rzutu wpływa stan postaci.

Przykład: Bohater Gracza cierpi na poważną chorobę, która wywołuje ostry ból podczas każdego ruchu. W trakcie testów przeciwstawnych dotyczących walki, standardowy poziom testu wynosi 0 - liczba uzyskanych sukcesów w teście Konfrontacji porównywana jest z wynikiem przeciwnika. Ze względu na chorobę postaci,

Gracz zdaje test Konfrontacji tak, jakby był to test o poziomie 2, a nie zwykły test zerowy. Rzucił kostkami i uzyskuje 5 sukcesów. Od tego wyniku odejmuje poziom testu, czyli liczbę 2. Ostatecznie uzyskuje 3 sukcesy. Przeciwnik rzucił swoimi kostkami i uzyskał 4 sukcesy, więc w tym starciu wygrywa 1 przebicciem. Gdyby bohater Gracza regularnie zażywał leki, byłby teraz górą.

Warto zaznaczyć, że prowadzący jako moderator rozgrywki i osoba bezpośrednio odpowiedzialna za napięcie, dla zwiększenia dramatyzmu gry, może niekiedy dostosowywać poziomy testów do przebiegu akcji. Nie oznacza to, że upoważniony jest do odrealnionych i przesadnych modyfikacji. Aczkolwiek niekiedy warto zwiększyć napięcie, a innym razem ułatwić wykonywanie zupełnie prozaicznych czynności, które nie mają większego znaczenia.

Przykład: Gracze postanawiają przedostać się na drugą stronę rzeki, ale w tym celu muszą przeskakiwać po pozostałościach zrujnowanego mostu. Żeby nie komplikować i nie wydłużać tego fragmentu scenariusza, Narrator idzie Graczom na rękę i wyznacza umiarkowany poziom testu, jakby odstęp między pułkami był dość niewielkie. Uzasadnia to fabularnie, oznajmiając, że nic nie czyha na bohaterów, więc mogą spokojnie, bez pośpiechu przedostać się na drugą stronę.

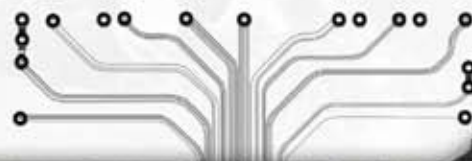
Jeśli Narrator nie ma niczego w zanadru, mija się z celem sztuczne wydłużanie gry poprzez nadmierne komplikowanie zabawy zbyt trudnymi testami.

Przykład: Walka toczy się w płonącym budynku. Każdy niewłaściwy ruch może poskutkować poparzeniami. Mimo to Narrator nie zmienia poziomu testów przeciwstawnych, ponieważ wszyscy walczący są w identycznych okolicznościach. Zmiany poziomu testów skomplikowałyby jedynie proces zliczania przebić, a w ostatecznym rozrachunku wydłużyłyby całą walkę.

Można natomiast wzmóc poczucie zagrożenia i bezradności w sytuacji, gdy jest to wskazane.

Przykład: Gracze podjęli bardzo nierozsądną decyzję pomimo podpowiedzi Narratora. Prowadzący postanawia ukarać bohaterów za brak rozważli i czyni sytuację jeszcze bardziej skomplikowaną. Zdecydowanie nie ma szans, by wyszli z tego bez szwanku.

Różnice poziomów powinny mieć racjonalne uzasadnienie, aby u Graczy nie pojawiły się zbyt nerwowe reakcje i poczucie niesprawiedliwości. Gra może być trudna, ale nawet wówczas powinna bawić, nie zaś stanowić źródło frustracji.



TESTY ARBITRALNE

Testy arbitralne to ukłon w stronę tych wszystkich Narratorów i Graczy, którzy lubią niekonwencjonalne rozwiązania w grach fabularnych oraz cenią możliwość eksperymentowania z mechaniką. Jednocześnie testy tego rodzaju z powodzeniem mogą być wykorzystywane do przyśpieszenia rozgrywki. Gwarantują też lepsze przełożenie narracji na testy.

Esencją testów arbitralnych jest oparcie ich w całości na abstrakcyjnych skojarzeniach, noszących nazwę nawiązań. Wybór Parametru do testu jest zatem bardzo swobodny i w dużej mierze zależy od okoliczności. Chodzi o dobranie takiego Parametru, który w danej sytuacji najbardziej kojarzy się z opisywaną przez Gracza czynnością (a ona najlepiej do owego Parametru nawiązuje).

Przykład: Jeden z bohaterów zamierza okraść pewnego mutanta. Ponieważ chce tego dokonać w trakcie rzekomo przypadkowego potrącenia ramieniem, Narrator ustala, że o powodzeniu akcji zadecyduje test Konspiracji, rozumianej jako ukrywanie swoich prawdziwych motywów (akcja nawiązuje do skrywania zamiarów, czyli Konspiracji).

Przykład: Jeden z bohaterów zamierza zagadać pewnego mutanta, aby niepostrzeżenie zabrać z jego biurka kilka drobiazgów i palmtopa. Narrator ustala, że konieczny będzie test Osobowości, bo to ona najlepiej ilustruje motyw zaabsorbowania rozmową i odwrócenia uwagi od faktycznych motywów (zachowanie postaci nawiązuje do manipulacji, czyli Osobowości).

Jak widać po sytuacjach omówionych w przykładach, dwie podobne pod względem motywu czynności (kradzież) oparte są na dwóch różnych Parametrach.

Testy arbitralne przydają się także wówczas, gdy trudno jednoznacznie wskazać Parametr, który idealnie pasowałby do testu. Gracz może negocjować z Narratorem, ale dokonuje tego poprzez odpowiednie modyfikowanie opisu i eksponowanie wybranych skojarzeń, a nie narzucanie swojej woli wprost. Zależnie od narracji Gracza, eksponującej odpowiednie motywy, Prowadzący decyduje, o jaki Parametr należy oprzeć test.

Testy arbitralne mogą być stosowane podczas konfrontacji społecznych. Wówczas dozwolony jest upgrade tyłu kostek, ile standardowo ulega ulepszeniu podczas testów opartych na Profilu psychologicznym. Różnica polega jedynie na tym, że zamiast Osobowości lub Robotyki, uwzględnia się inny Parametr.

Przykład: Gracz, podczas zastraszania porwanego mutanta, próbuje zrobić na nim wrażenie poprzez opowiedzenie, co nastąpi, jeśli nie odpowie na zadawane

pytania. Gracz posługuje się tu motywem wybuchu granatu wsadzonego do ust związanej i unieruchomionej ofiary. Gdy mięśnie szczęki odmówią posłuszeństwa, ładunek wypadnie na podłogę i wybuchnie. Narrator mógłby odnieść się do testu Osobowości, ale Gracz z takim żarem zastrasza klona eksplozją, że ostatecznie ma zastosowanie test arbitralny. Brany jest pod uwagę Parametr Materiały wybuchowe. Następuje upgrade tyłu kostek, ile normalnie postać może ulepszyć podczas testów zastraszania (standardowo decyduje o tym cecha psychiczna Agresja).

Narrator decyduje o możliwości wykorzystania testów arbitralnych, wyznacza stopień swobody i poziom otwartości na tego rodzaju rozwiązania. Z drugiej strony pełni funkcję cenzora, dbającego o to, by Gracze nie nadużywali tej formy weryfikacji powodzenia akcji. Ma też prawo odmówić ponownego zastosowania tego typu testu w podobnej lub wręcz identycznej sytuacji, jak miało to już miejsce w przeszłości. Każdy Narrator powinien wykorzystać elastyczność tego typu testów, aby lepiej dostosować mechanikę do własnego stylu prowadzenia. Tylko indywidualne preferencje są wyznacznikiem częstotliwości testów arbitralnych - Poziom Trudności rozgrywki nie ma tu znaczenia.

Test arbitralny, bywa unikatowy

Gracze powinni zostać poinformowani, że każdy test arbitralny jest unikatowym konstruktem. Raz przeprowadzony, może się już nigdy więcej nie powtórzyć, jeśli tak zdecyduje Narrator. Zakaz ponowienia testu arbitralnego jest jasną i dozwoloną formą przyznania się prowadzącego do popełnionego wcześniej błędu.

Przekupywanie Narratora...

Ostatnim elementem, związanym z testami arbitralnymi, jest możliwość ich zakupu za Punkty Doświadczenia Sukcesu. Gry prowadzący nie chce uprościć Graczowi zadania, ten może spróbować przekupić Narratora, aby skorzystać z formuły testów arbitralnych. Narrator wyznacza koszt testu arbitralnego i jest to 100 - 300 PDS, zależnie od istotności testu i wagi jego potencjalnych konsekwencji. Zakupu można dokonać na kredyt. Nawet wówczas, gdy Gracz deklaruje chęć zakupu testu arbitralnego, prowadzący może odmówić, bez wnikania w szczegóły i bez wdawania się w wyjaśnienia. Narrator nie ma obowiązku uzasadniać swojej odmowy. Gracze zobligowani są do uszanowania opinii prowadzącego rozgrywkę.

Odgrywanie testu arbitralnego

Warto w tym miejscu zwrócić uwagę na zależność między odgrywaniem postaci, a testami arbitralnymi. Im bardziej Gracz się utożsamia ze swoim bohaterem i im pełniej go prezentuje na sesji, tym więcej otrzyma Punktów

Doświadczenia Sukcesu po rozgrywce. Oznacza to, że wykupione testy arbitralne są swego rodzaju inwestycją, która może się zwrócić z nawiązką.

W praktyce mechanika dostosowuje się do ogólnego stylu rozgrywania przygód. Wprawdzie decyzje Narratora nie mogą być kwestionowane, ale przecież jasnym jest, że całkowita bezkompromisowość może być przez Graczy bardzo niepochlebnie oceniona. Każda ekipa wypracowuje najbardziej jej odpowiadający model współpracy z osobą prowadzącą. System gry ROBOTICA w to nie ingeruje, dostarczając różnych narzędzi dedykowanych dla osób o odmiennych upodobaniach. O częstotliwości testów arbitralnych decydują wyłącznie preferencje użytkowników, a w szczególności Narratora, którego rolą jest jednakże uwzględnianie perspektywy Graczy.

STĘŻENIE SUKCESU

Niektóre operacje są na tyle złożone, że samo stwierdzenie, iż test zakończył się powodzeniem lub porażką wydaje się niewystarczające. W takich przypadkach używa się zasady stężenia sukcesu, która umożliwia Narratorowi oszacowanie, ile dany bohater zdołał osiągnąć. Narrator może określić po liczbie sukcesów przewagi, jak dobrze udało się wykonać testowaną operację.

Przy 1 przebiegu efekt jest zaledwie fartowny.

Przy 2 przebiegach efekt jest przeciętny.

Przy 3, 4 przebiegach rezultat jest godny podziwu.

Przy 5, 6 jest spektakularny.

Przy 7 przebiegach efekt jest pamiętny.

Przykład: Podczas informatycznego starcia dwóch robotów, zwycięzca uzyskała aż 7 przebiegów. To była prawdziwa masakra - jego oponent został kompletnie skompromitowany, jakby miała miejsce walka nowoczesnego komputera z kalkulatorem!

Niepełna porażka

O tym, jak działa stężenie sukcesu, decyduje nie tylko Narrator i jego subiektywna ocena sytuacji, ale także Poziom Trudności rozgrywki. Standardowo przyjmuje się, że nie zdanie testu o 1, przekłada się na niepełną porażkę, która oznacza brak skrajnie negatywnych konsekwencji.

Przykład: Gracz usiłuje włamać się do systemu informatycznego. Poziom testu wynosi 4. Gracz rzuca kostkami i zdobywa tylko 4 sukcesy. To za mało by akcja się udała. Narrator informuje, że włamanie zakończyło się porażką i blokadą terminala, ale nie doszło do aktywacji alarmu. Alarm bezpieczeństwa zostałby uruchomiony, gdyby Graczowi zabrakło dwóch lub więcej sukcesów.

Przykład: Postać przechodzi przez niestabilną i cienką platformę z tworzywa sztucznego. Poziom trudności testu

wynosi 3. Gracz wykonuje rzut tyłoma kostkami, ile wynosi jego Parkour i uzyskuje 3 sukcesy. Narrator oznajmia, że przejście na drugą stronę się nie udało, platforma zaczęła się chwiać, ale bohater w ostatniej chwili odskoczył do tyłu na bezpieczny teren, unikając w ten sposób upadku z dużej wysokości. Gracz postanawia spróbować raz jeszcze. Wykonuje rzut kostkami. Tym razem uzyskuje tylko 2 sukcesy, co oznacza, że postać spada z platformy i leci w dół...

Przykład: Jaxer usiłuje rozbroić pułapkę w tunelu cyberdewiantów. Poziom testu to 4. Niestety Gracz zdobywa tylko 4 sukcesy. Narrator opisuje, że rozbrojenie nie przebiegło pomyślnie, ale jakimś cudem pułapka nie aktywowała się.

Stężenie sukcesu zostało zaprojektowane z myślą o urozmaiceniu rozgrywki. Pozwala wprowadzić element niepewności, aby Gracze mogli kombinować na różne sposoby, nie wiedząc do końca, co się wydarzy. Dosłownie każdy sukces jest na wagę złota, ponieważ może zaważyć o powodzeniu, wyniku neutralnym lub poważnej porażce. Nawiązując do ostatniego przykładu, Narrator może opisać szereg przemyślanych zawczasu pułapek, skupiając się na ich perfidnej, morderczej konstrukcji. W normalnych okolicznościach, podobnie jak w większości gier komputerowych, niepowodzenie jest równoznaczne z aktywacją pułapki. W praktyce oznacza to, że mniej wprawieni bohaterowie w ogóle się do nich nie zbliżają. Tymczasem każdy, kto widział przynajmniej jedną część filmu Piła, doskonale zdaje sobie sprawę z tego, jak na wyobraźnię i klimat sesji może wpłynąć opis pułapki albo relacja na temat jej potwornego działania tuż przed nosem postaci. Nie inaczej jest z innymi elementami rozgrywki, które dzięki stężeniu sukcesu stają się czynnikiem wpływającym na przebieg rozgrywki.

Gracze powinni odczuwać, że testy nie są czarno-białe i nie określają jedynie powodzenia lub porażki, lecz służą także do weryfikacji tego, ile postać potrafi osiągnąć. O tym, kiedy ma zastosowanie reguła stężenia sukcesu ostatecznie decyduje Narrator, dopasowując opis do fabuły i przebiegu wydarzeń. Zasada ta jest natomiast ignorowana w testach przeciwstawnych, które wymagają jednoznacznego określenia zwycięzcy.

Dodatkowo należy się kierować następującymi wytycznymi odnośnie trudności rozgrywki.

Niepełna porażka a Poziom Trudności

Na Niskim Poziomie Trudności prowadzący może z większą swobodą pozwolić bohaterom Graczy uzyskiwać połowiczne sukcesy i przedstawiać łagodniejsze opisy konsekwencji. Na Średnim Poziomie warto posługiwać się stężeniem sukcesu wyłącznie w uzasadnionych okolicznościach, gdy Gracz przedstawi nie tylko

TESTY FATALNE

Czasem, w trakcie rozgrywki, Narrator będzie oczekiwał od Graczy testów o wysokim poziomie. Do takich zalicza się testy, wymagające uzyskania 8 lub więcej sukcesów. Wspecjalizowani bohaterowie mają szansę zdać taki test, ale przeciętne postaci raczej sobie nie poradzą. Testy tego rodzaju nie służą jednak zasadniczo do weryfikacji, czy udało się wykonać określoną operację. Wręcz zakłada się, że pełen sukces jest nieosiągalny. Celem testów fatalnych jest oszacowanie, na ile dobrze poradzili sobie bohaterowie i w jakim stopniu zdołali uniknąć negatywnych konsekwencji.

Jeśli w teście fatalnym liczba uzyskanych sukcesów jest mniejsza o 1, 2 od poziomu testu, negatywne skutki są niegroźne. Różnica 3, 4 sukcesów oznacza niebezpieczeństwo. Przy różnicy wynoszącej 5 lub więcej, skutki są bardzo poważne.

Przykład: Podczas awaryjnego lądowania Narrator zarządza testy Parkour, aby oszacować co dzieje się z postaciami. Gracze zdają test fatalny o poziomie 7. Pierwszy osiąga 2 sukcesy, drugi 4, a trzeci aż 6. Pierwsza postać wylatuje z koziołkującego pojazdu i z impetem uderza w stojący przy drodze samochód. Będąc poza pojazdem, jest narażona na ataki robotów ścigających drużynę. Drugi bohater jest miotany po pokładzie, wskutek czego uszkodzeniu ulega jego konstrukcja. Trzeci bohater też jest rzuwany po wnętrzu pojazdu, ale nie ponosi poważniejszych strat. Więcej danych na temat obrażeń w związku z różnego rodzaju wypadkami, można znaleźć w sekcji „Obrażenia”, w ustępie „Obrażenia szacowane”.

WPRAWA GWARANCJĄ POWODZENIA

Jeżeli poziom danego testu jest równy lub mniejszy od połowy wartości odpowiedniego Parametru, Gracz osiąga sukces bez rzucania kostkami. Podczas obliczeń zaokrągla się w dół, na niekorzyść Gracza.

Przykład: Wartość Parametru Parkour postaci wynosi 6. Poziom testu jest równy 3. Oznacza to, że Gracz nie wykonuje rzutu kośćmi, a jego bohater bez trudu wykonuje opisaną czynność.

Przykład: Parametr Konspiracja wynosi 5. Poziom testu to 3. Gracz musi rzucić kostkami. Zdałby ten test automatycznie, gdyby jego Konspiracja wynosiła co najmniej 6.

TESTY PRZECIWKAWNE

Najbardziej emocjonujące są zazwyczaj testy, związane z konfrontacją dwóch przeciwników. Wówczas liczba uzyskanych sukcesów jest porównywana. Wygrywa ta postać, która osiągnęła lepszy rezultat. Różnica między wynikiem zwycięzcy, a wynikiem pokonanego to jednocześnie liczba tak zwanych przebić lub sukcesów przewagi.

Przykład: Robot uzyskał 5 sukcesów, a mutant tylko 2. Robot wygrywa test przeciwstawny, zdobywając 3 przebić (5 - 2 = 3).

O przebić mówimy także wtedy, gdy chcemy wyrazić, ile uzyskaliśmy sukcesów ponad określony poziom testu.

Przykład: Narrator orzekł, że poziom testu to 3. Gracz wykonał rzut kostkami i uzyskał 7 sukcesów, czyli osiągnął 4 przebić (7 - 3 = 4).

Liczba przebić jest szczególnie istotna podczas walki, gdyż bezpośrednio wpływa na sumę zadawanych obrażeń.

TESTY PORÓWNAWCZE

Niekiedy podczas rozgrywki wykonuje się testy porównawcze. Liczba uzyskanych sukcesów jest zestawiana w celu uzyskania odpowiedzi na pytanie, kto spośród uczestników wykonał daną operację najlepiej. W takim teście może brać udział dowolna liczba postaci.

Także tym razem Narrator może obliczyć przebić, biorąc pod uwagę dwa najwyższe wyniki. W ten sposób jest w stanie określić przewagę zwycięzcy i odpowiednio ją później opisać słowami zgodnie ze stopniowaniem: fartowna - zadowolająca - godna podziwu - spektakularna - pamiętna.

Przykład: Ważne wydarzenie jest filmowane przez kilku blogerów. Hangar kupi materiał od tego, który przedstawi imprezę najbardziej interesująco. Jeden z blogerów dystansuje pozostałych, uzyskując o 3 sukcesy więcej od następnego w kolejności. 3 przebić oznaczają, że efekt jest godny podziwu!

OPCJONALNE TESTY ZESPOŁOWE

Bywa, że o powodzeniu danej akcji przesądza działanie więcej niż jednej postaci. Narrator może wówczas zarządzić test zespołowy, polegający na tym, że wszyscy uczestnicy rzucają tyłoma kostkami, ile wynosi Wartość odpowiedniego Parametru każdego z bohaterów.

Przykład: Zespołowy test Konspiracji polega na tym, że każdy z uczestników rzuca tyłoma kostkami, ile wynosi Wartość Konspiracji bohaterów. Liczbę uzyskanych sukcesów sumuje się i zestawia z poziomem trudności testu zespołowego. Jeśli liczba sukcesów jest wyższa od poziomu, zespołowy test Konspiracji zostaje zdany.

Należy jednak pamiętać, że działania zespołowe przypominają układanie tego samego fragmentu puzzli przez kilka osób - wszyscy nawzajem mieszają sobie elementy układanki. Dlatego podczas takiego testu 1 sukces otrzymuje się tylko wtedy, gdy na kostce K10 wypadnie wynik 8, 9 lub 10, a nie, jak ma to miejsce

standardowo, w przedziale 6 - 10. Wyjątkiem od tej reguły są wyłącznie testy siłowe.

Należy pamiętać, że w hierarchii zasad, testy zespołowe są niżej od specjalnych reguł walki grupowej, opisanych w sekcji „Walka”.

Poziom testu zespołowego może różnić się od poziomu testu dla pojedynczej postaci. Wynika to ze specyfiki sytuacji.

Przykład: Trzej mężczyźni wpadają do biura miejscowego Komisarza i zaczynają je przeszukiwać w nadziei na odnalezienie czarnej teczki jednego z nich. Mają bardzo niewiele czasu. Muszą działać szybko. Narrator zarządza test zespołowy Konspiracji. Bohaterowie przewracają biuro do góry nogami. W teście w sumie uzyskują 7 sukcesów, czyli dokładnie tyle, ile potrzebowali na fartowne odnalezienie teczki. Trudność wykonania każdej akcji jest relatywna. Wszystko zależy od okoliczności. Gdyby chcieli zachować idealny porządek, aby zataić swoją obecność, poziom testu byłby wyższy i wynosił 9. Gdyby to pojedynczy bohater miał w tak krótkim czasie znaleźć teczkę, byłoby to prawie niemożliwe - poziom testu wynosiłby 8, nawet jeśli postać robiła bałagan i nie zatajała swojej obecności w biurze.

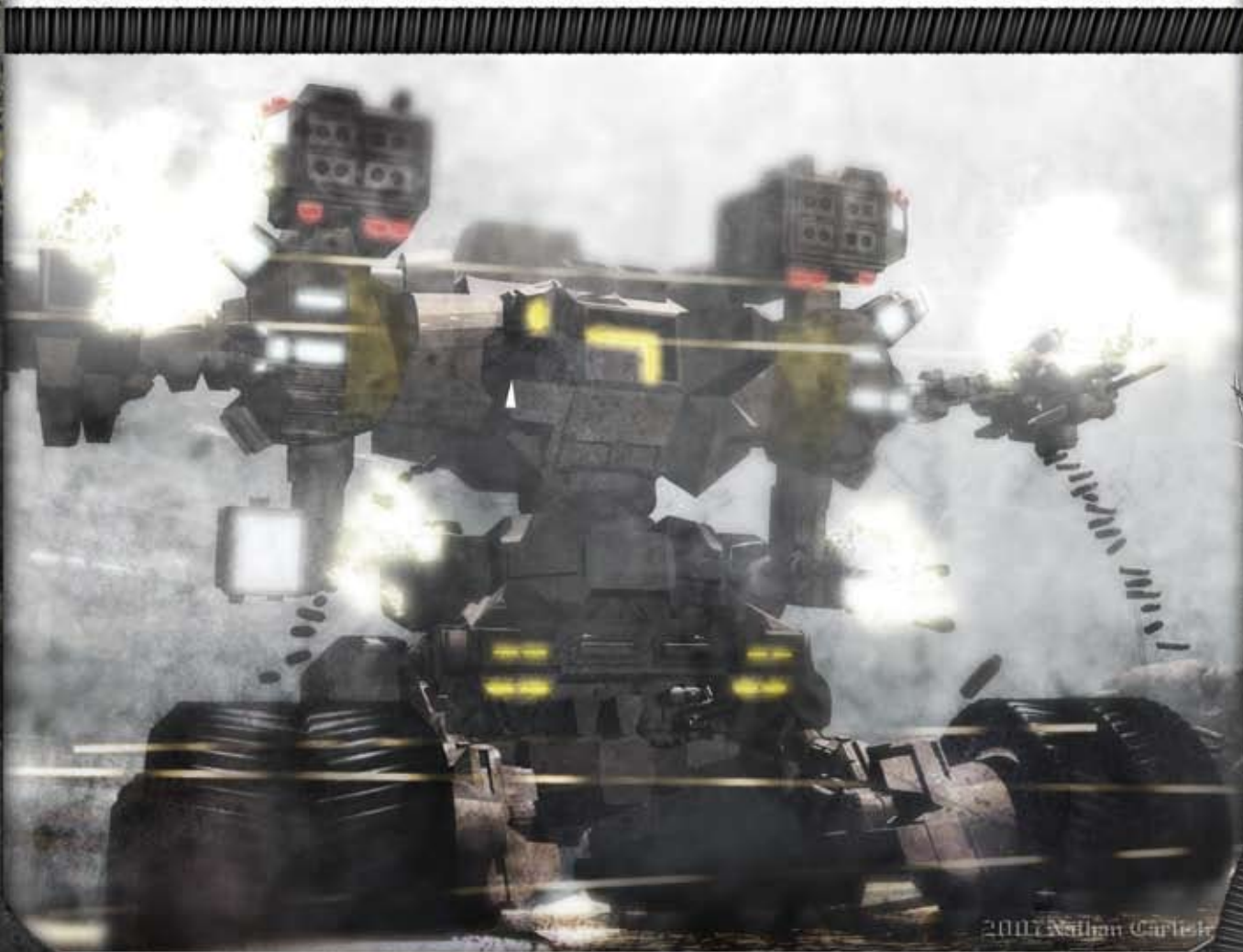
Testy zespołowe mogą być wykorzystywane podczas rozstrzygnięcia konfliktów między grupami oraz konfliktu grupy z pojedynczym przeciwnikiem.

Przykład: Gracz chce zepchnąć wrogiego robota z dachu. Narrator oznajmia, że blaszak jest zbyt ciężki, aby Gracz mógł tego dokonać w pojedynkę. Drugi Gracz postanawia przyłączyć się do akcji. Teraz Narrator pozwala na wykonanie testu Konfrontacji. Liczba sukcesów Graczy wynosi zaledwie 3, co jest bardzo słabym wynikiem. Robot uzyskuje 6 sukcesów, więc spektakularnie opiera się przed ich naporem!

Gracze powinni z rozwagą wybierać pracę zespołową. Niektóre czynności mogą obniżyć trudność, jeśli zajmuje się nimi więcej osób, a wtedy warto podjąć wyzwanie pomimo zmiany progu sukcesu na kosztach.

PRZEBICIA I PRZEBICIA WŁASNE

Początkujący Gracze mogą, dla lepszej czytelności, posługiwać się słownictwem jasno różnicującym przebicia uzyskane we własnym teście i przebicia uzyskane po zestawieniu z wynikiem oponenta w przeciwstawnym teście.



Przykład: Podczas walki bohater zdaje utrudniony test Konfrontacji, ponieważ został obalony. Trudność testu wynosi 2. Gracz rzuca kostkami i uzyskuje 6 sukcesów, czyli 4 przebicia własne (6 sukcesów minus trudność 2). Następnie Narrator rzuca kostkami w imieniu przeciwnika - gromadzi tylko 2 sukcesy. Gracz uzyskał w tym teście przeciwstawnym 2 przebicia (4 przebicia własne minus 2 przebicia własne przeciwnika).

TESTY JAWNE I NIEJAWNE

Czasem, dla dobra rozgrywki, Narrator może oznajmić, że poziom testu jest niejawny. Gracz nie wie, jaki musi osiągnąć rezultat, aby podjęta przez niego akcja zakończyła się powodzeniem. Gracze, nawet mimo braku wiedzy o trudności testu, często decydują się podjąć wyzwanie. Jest ryzyko, jest zabawa!

Narrator kładzie na stole kostkę z liczbą oczek, odpowiadającą poziomowi testu. Czyni to jednak w sposób taki, ażeby Gracze nie widzieli tej liczby i zakrywa kość dłonią do czasu, aż każdy z uczestników testu określi pulę uzyskanych sukcesów.

Przykład: Fabryka, w której toczy się akcja, zaczyna się zawałać w efekcie serii wybuchów uszkodzonego systemu. Gracze mogą iść na skróty przez platformę, ale widzą, że jest ona niestabilna. Narrator pozwala najbystrzszemu bohaterowi zdać test Talentu, aby mógł oszacować stopień ryzyka. Test zostaje jednak oblany. Poziom testu Parkour, dotyczącego przejścia po platformie, jest zatem niejawny. Narrator kładzie na stole kostkę z liczbą 2 na wierzchu i zakrywa ją dłonią. Gracze decydują się zaryzykować i wchodzą na platformę. Kolejno zdają testy Parkour. Gdy znane są już wyniki każdego z nich, Narrator odsłania kostkę. Na szczęście wszyscy uzyskali więcej niż 2 sukcesy, więc całą drużyna przedostała się na drugą stronę.

Mogą mieć miejsce również niejawne testy przeciwstawne. Tym razem Narrator kładzie na stole kostkę z taką liczbą na wierzchu, jaką pulę kości dysponuje oponent Gracza (na przykład przeciwnik, system, czy też program autonomiczny). Dopiero po tym, jak Gracz ustali liczbę zgromadzonych sukcesów, prowadzący odsłania ukrywaną dotychczas wartość, a potem wykonuje rzut daną liczbą kostek.

Przykład: Gracz atakuje dziwnego robota, nie mając pojęcia jakie stwarza on zagrożenie. Narrator kładzie kostkę na stole z liczbą 7 na wierzchu i zakrywa ją dłonią. Gracz wykonuje test Konfrontacji i uzyskuje 4 sukcesy. Jest zadowolony. Narrator odsłania kostkę, która pokazuje, ile wynosi Konfrontacja robota. Gracz zaczyna się niepokoić...

Niejawność ma także zastosowanie w przypadku kwestii Przeciążenia. Gracz lub Narrator może zadeklarować, że

postać dokonuje Przeciążenia. Czerwona kość kładziona jest na stole i zakrywana dłonią. Potem równolegle w jednym momencie obie strony odsłaniają kostki, które pokazują, jakiego Przeciążenia chcą dokonać bohaterowie. Następnie normalnie wykonuje się test. W przypadku Przeciążenia nie należy nadużywać niejawności, ponieważ zazwyczaj widać wysiłek, z jakim postać angażuje się w daną operację. Ponadto, licytowanie się, kto dokona większego Przeciążenia, też jest ciekawym elementem rozgrywki - może poskutkować znacznym nadwężeniem. Prowokowanie do Przeciążania może wręcz stanowić pewną strategią działania! Dlatego niejawność Przeciążenia jest zasadą opcjonalną, którą sugerujemy wykorzystywać sporadycznie.

Ze zrozumiałych względów niejawność testów nie zawsze może być zastosowana - poziomy testów mogą się po prostu różnić dla każdej z postaci. Wprawdzie możliwe jest ułożenie i zasłonięcie kostki dla każdego z uczestników zabawy, ale wydłuża to nieco rozgrywkę, więc nie zalecamy tego rozwiązania, chyba że zawnazasu powie się poszczególnym Graczom, jaki otrzymają modyfikator do obiektywnego poziomu testu. W takim wypadku wystarczy położyć na stole kostkę, pokazującą obiektywny poziom trudności.

TESTY ROZŁOŻONE W CZASIE I OPISUJĄCE CZAS DZIAŁANIA

W niektórych przypadkach, a zwłaszcza podczas interakcji społecznych, Narrator może wymagać od Gracza, by kilka razy z rzędu zdawał określony test. Prowadzący może oczekiwać, by Gracz uzyskiwał wskazany minimalny poziom Styku albo zdawał test o wyznaczonym poziomie.

Przykład: Metalowe drzwi zaczynają się zamykać. Gracz kierujący postacią robota deklaruje, że zamierza przytrzymać drzwi tak długo, aż cała drużyna i wszyscy bohaterowie niezależni przejdą dalej. Ponieważ szczelina jest już dość wąska, Narrator oznajmia, że w ciągu 1 tury może przez nie przejść nie więcej niż jedna osoba. A zatem, aby przeszli wszyscy, włącznie z robotem, konieczne będzie utrzymywanie drzwi aż 4 tury. Ponieważ napór jest solidny, konieczne jest zdanie za każdym razem testu Konfrontacji o poziomie 3. Jeśli test nie zostanie zaliczony, drzwi kogoś przytrzasną, zadając obrażenia szacowane!

Przykład: Pewna wyjątkowo atrakcyjna androidka postanawia zajmować konwersacją strażnika magazynu do czasu, aż jej współpracownicy przekradną się do środka. Bez jej pomocy musieliby zdawać test Konspiracji o poziomie 5. Gdy strażnik jest zajęty, wystarczy test o poziomie 3. Ponieważ cała akcja chwilę potrwa, Narrator oznajmia, że androidka musi zdać 3 testy społeczne, w każdym uzyskując przynajmniej Styk II stopnia. Poprzeczka jest postawiona wysoko, ale kobieta ma

bardzo dobry Profil psychologiczny i prawdopodobnie poradzi sobie z tym wyzwaniem.

Przykład: Zainstalowane w terminalu oprogramowanie antywirusowe już się aktywowało i próbuje zbanować intruza. Cybernauta musi wodzić program za nos, do czasu, aż jego wspólnik zdemontuje emiter pola siłowego, które zostało wyłączone na chwilę. Zdjęcie emitera wymaga udanego testu Inżynierii o poziomie 4. Konieczne jest zdjęcie dwóch emiterów, by pole nie działało nawet po ponownym włączeniu programu. Cybernauta musi za każdym razem zdawać test Informatyki o poziomie 4, aby pole było wyłączone. Jeżeli test zostanie obłany, pole włączy się, inżynier zostanie porażony, a terminal zablokowany.

Alternatywne rozwiązanie, które jest mniej ekscytujące, ale bardziej praktyczne, to założenie, że liczba uzyskanych przebić w teście przekłada się na liczbę tur, gdy dana czynność jest z powodzeniem wykonywana. Ten wariant testu rozłożonego w czasie umożliwia na przykład planowanie najbliższych kilku tur walki.

Przykład: Gracz wykonuje test Konspiracji. Uzyskuje 3 przebicia. Jego bohater szacuje zatem, że zdoła się ukrywać przed wzrokiem ochroniarzy przez co najmniej 3 tury. Planowana operacja musi się więc zmieścić w tym czasie.

TESTY ZBIORCZE

Testy zbiorcze są formą testów rozłożonych w czasie. Podczas 2 lub 3 tur zliczane są wszystkie przebicia własne uzyskane przez poszczególne jednostki lub grupy. Po 2 albo 3 turach następuje zestawienie rezultatów i określenie zwycięzcy.

Narrator powinien wykorzystywać rozłożenie w czasie do potęgowania napięcia i manipulowania akcją, podjudzając do dokonywania Przeciążenia, zmiany strategii, dając czas do obmyślenia strategii na wypadek niepowodzenia.

Przykład: Postać ucieka przed wściekłym organizmem eksperymentalnym. Narrator zarządza test zbiorczy, ale w każdej z trzech tur modyfikuje poziom trudności, dostosowując go do opisu fabularnego drogi ucieczki. Ponieważ pomimo komplikacji Gracz uzyskał więcej przebić własnych niż oponent, bohater zdołał uciec przed bestią.

Przykład: Destruktory próbują się dostać do magazynu. Bohaterowie trzymają drzwi od wewnątrz, aby zapobiec wtargnięciu maszyn. Narrator zarządza test zbiorczy. Ponieważ warunki są identyczne dla obu grup, każdy z uczestników dwukrotnie zdaje zerowy test Konfrontacji. Liczba wszystkich przebić własnych w obrębie grupy jest sumowana. W ostatniej turze niszczycielskie maszyny

dokonyują Przeciążenia! Na koniec rezultaty się porównuje. Ponieważ Destruktory uzyskały lepszy wynik, zdołały wdrzeć się do magazynu i zaatakować postaci Graczy.

PRZECIĄŻENIE

„Jesteśmy wtrąceni do klatek własnych ograniczeń. Panikujemy bez potrzeby, bo klucze do drzwi pochowano w naszych kieszeniach!”

Zasada Przeciążenia jest bardzo istotna i należy zapoznać z nią Graczy przed rozpoczęciem rozgrywki.

Rozróżnia się dwa rodzaje Przeciążenia - Przeciążenie oporowe i Przeciążenie Parametru.

Przeciążenie oporowe polega na wykonaniu rzutu maksymalnie tyloma kostkami, ile wynosi Parametr Przeciążenia postaci. Ten typ testu zerowego ma miejsce na przykład podczas korzystania z Talentów parapsychicznych lub Mutacji.

Drugi rodzaj Przeciążenia dotyczy ulepszania kości w celu uzyskania większej liczby sukcesów i przeprowadzania nadzwyczajnych akcji. Może mieć miejsce tylko podczas testów ograniczonej grupy Parametrów.

W systemie ROBOTICA nie ma ograniczonej listy sztuczek, wad i zalet lub specjalnych umiejętności, jak ma to miejsce w niektórych grach fabularnych. Wszystkie te elementy zastępuje zasada Przeciążenia, umożliwiając wykonywanie spektakularnych akcji, które Gracze określają samodzielnie - inspirując się filmem, literaturą, komiksem lub wymyślając je samemu.

Normalnie, podczas wykonywania testów, używa się dziesięciościennych kostek i za każdy wynik powyżej 5 przyznaje się 1 sukces. Podczas zwykłych testów warto posługiwać się kośćmi jednego koloru, na przykład - niebieskimi.

Przed wykonaniem niektórych testów, Gracz może oznajmić, że dokonuje Przeciążenia. Każda postać posiada Parametr Przeciążenia. Jego wartość wyznacza liczbę kostek, które mogą być wzmocnione. Nie można jednak Przeciążyć więcej kostek niż wynosi liczba kości biorących udział w teście. Gracz dokonujący Przeciążenia, odkłada pewną liczbę niebieskich kostek. W miejsce odłożonych kości bierze czerwone, aby jasno rozróżnić kości zwykłe od wzmocnionych. Następnie rzuca wszystkimi kostkami.

Wynik 6, 7, 8, 9, 10 na wzmocnionej (czerwonej) kostce oznacza 2 sukcesy.

Wynik 1, 2, 3, 4, 5 na wzmocnionej (czerwonej) kostce oznacza 1 porażkę. Porażka nie zmniejsza liczby

uzyskanych sukcesów lecz jest odpowiednikiem nadwyrężenia postaci, która w rezultacie otrzymuje obrażenia.

Zwykle (niebieskie) kostki biorące udział w teście, funkcjonują w sposób normalny - dając 1 sukces lub 0 sukcesów.

Przykład: Gracz dokonuje Przeciążenia w teście Parkour. Parametr Przeciążenie jego bohatera wynosi 3. Gracz postanawia wzmocnić 2 kostki. Parkour bohatera wynosi 4. Gracz rzuca zatem dwiema niebieskimi i dwiema czerwonymi kostkami. Ponieważ na dwóch czerwonych osiągnął pomyślne rezultaty, zyskuje 4 sukcesy. Na dwóch niebieskich uzyskał kolejne dwa pomyślne wyniki, zyskuje więc 2 sukcesy. W sumie Gracz zgromadził 6 sukcesów, czyli o dwa sukcesy więcej, niż normalnie byłby w stanie osiągnąć!

Przykład: Gracz dokonuje pełnego Przeciążenia w teście Konfrontacji. Konfrontacja jego postaci wynosi 5. Przeciążenie 3. Gracz rzuca dwiema niebieskimi i trzema czerwonymi kostkami. Na niebieskich wypadają kolejno wyniki: 4, 6, co oznacza 1 sukces. Na czerwonych wypadają kolejno: 2, 6, 10. Za każde powodzenie na czerwonych kościach Gracz otrzymuje 2 sukcesy. W sumie Gracz osiąga 5 sukcesów (1+2+2). Otrzymuje też 1 porażkę.

Sugerujemy, by Gracze po rzuceniu kostkami zebrali najpierw niebieskie kości z sukcesami. Potem czerwone kostki z pomyślnymi wynikami. Na końcu wystarczy policzyć czerwone kostki, które zostały na stole, by wiedzieć, ile porażek było w danym teście z użyciem zasady Przeciążenia.

W przypadku śmiertelników (mutant, klon), każda porażka to 1 obrażenie. Postać, która zgromadziła więcej porażek, otrzymuje odpowiednio wyższe obrażenia, ostatecznie sumowane przed przyznaniem Rany. Jeśli wzmocnione kości były użyte podczas bezpośredniej konfrontacji w walce, a postać została trafiona, obrażenia zawsze dodawane są do ostatecznej sumy obrażeń przed określeniem Rany.

Przykład: Klon Matviewer przegrywa w przeciwstawnym teście w bezpośredniej walce z robotem bojowym. Poza tym, na wzmocnionych kostkach zgromadził 2 porażki. Od uderzenia robota Matviewer otrzymuje 5 obrażeń (wartość ta zostaje zmniejszona o 1 z racji Pancernia, jaki ma na sobie trafiony). Ostatecznie Matviewer sumuje 4 za uderzenie oraz 2 za porażki i otrzymuje 6 obrażeń, które przekładają się na Ciężką Ranę!

Przykład: Mutantka Adriomea ciska nożem w przeciwnika, używając reguły Przeciążenia. Niestety pudłuje, a na domiar złego gromadzi 2 porażki na wzmocnionych (czerwonych) kostkach. Oznacza to nadwyrężenie, które przekłada się na Powierzchną Ranę.

Przykład: Mutant o ksywce Monsun atakuje bota systemu DESTRO przy pomocy broni białej o sile 2. Jego Konfrontacja wynosi 5. Używa całego Przeciążenia - wartość tego Parametru jego postaci wynosi 4. Rzuca zatem jedną niebieską kostką i czterema czerwonymi, co pozwala mu uzyskać niezły wynik: 7 sukcesów i 1 porażka. Przeciwnik uzyskuje zaledwie 3 sukcesy. Monsun ma aż 4 przebiccia, do tego dodaje siłę broni (2), zadając robotowi 6 obrażeń, które w przypadku maszyn przekładają się na Szkody. Monsun natomiast otrzymuje Powierzchną Ranę z racji nadwyrężenia (1 porażka na wzmocnionych kostkach).

Przykład: Redd oznajmia, że używa Przeciążenia i chwyta w garść 5 czerwonych kostek, bo tyle wynosi wartość Przeciążenia jego bohatera. Narrator poucza Gracza, że może on ulepszyć maksymalnie tyle kości, ile normalnie mu przysługuje. Ponieważ do testu ma być używany Parametr Konfrontacja, a bohater ma ją na poziomie 4, Gracz może wzmocnić nie więcej niż 4 kostki. Należy pamiętać, że dokonywanie Przeciążania nie zastępuje normalnych testów, ani nie dodaje ekstra kostek do puli - służy jedynie wzmocnieniu kości, które mogą być użyte.

W przypadku maszyn (robot, android, cyborg) porażki przekładają się na ogólne Zwarcie, zgodnie z następującymi zasadami:

- 1, 2 porażki = 1 Zwarcia**
- 3, 4 porażki = 2 Zwarcia**
- 5, 6 porażek = 3 Zwarcia**
- 7, 8 porażek = 4 Zwarcia**
- 9 i więcej porażek = 5 Zwarcia**

W przypadku Hiperistot porażki przekładają się na utratę Równowagi, zgodnie z następującym schematem:

- 1, 2 porażki = utrata 1 Poziomu Równowagi**
- 3, 4 porażki = utrata 2 Poziomów Równowagi**
- 5, 6 porażek = utrata 3 Poziomów Równowagi**
- 7, 8 porażek = utrata 4 Poziomów Równowagi**
- 9 i więcej = utrata 5 Poziomów Równowagi**

Przeciążanie postaci standardowo jest jawne - zazwyczaj nie ma potrzeby ukrywania, że w teście używa się wzmocnionych kostek. Inaczej jest w przypadku testów przeciwstawnych. Wtedy informacja o tym, czy przeciwnik dokonuje Przeciążenia jest istotna i strategicznie ważna. Jako pierwsza Przeciążenie deklaruje zawsze strona atakująca. Broniący się podejmuje decyzję o ewentualnym Przeciążeniu jako drugi w kolejności, ponieważ, widząc postawę atakującego, jest w stanie przewidzieć, z jakim wysiłkiem podejmie on działania. Informacje te nie znajdują zastosowania w przypadku, gdy w uzasadnionych fabularnie okolicznościach Narrator zarządza niejawność Przeciążenia, zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji „Testy jawne i niejawne”.

Przeciążenie może być stosowane wyłącznie do testów, związanych z następującymi Parametrami:

- **Konfrontacja**
- **Parkour**
- **Strzelectwo**
- **Rzucanie**
- **Manifestacja woli**

Przeciążenie nie jest bynajmniej jedynie urozmaiceniem mechaniki gry. Umożliwia uczestnikom deklarowanie nadzwyczajnych czynności, które normalnie są poza zasięgiem ich postaci. Dzięki Przeciążeniu bohaterowie mogą realizować spektakularne koncepcje walki, które Gracze widują jedynie w filmach. Im większego Przeciążenia dokonują, tym bardziej brawurowe mogą być wykonywane akcje. Wzmacniając 3 lub więcej kostek, Gracz może zadeklarować mocno filmową operację!

Przykład: Manya została zapędzona w ślepej uliczce. Nie mając większych szans w samotnej walce z trzema cyborgami, postanawia użyć Przeciążenia, aby pędem przebiec kilka kroków po ścianie jak w filmie Matrix. Wzmacnia 3 kostki związane z testem Parkour, przeciwko Konfrontacji maszyn. Ponieważ uzyskuje przewagę, udaje się jej uciec z zaułka w tak spektakularny sposób.

Przykład: Mutant, z którym walczy Joe, jest wyjątkowo irytujący. Ukrywa się za skrzyniami, ale i tak stanowi poważne zagrożenie, ponieważ jest dobrym strzelcem. Joe postanawia użyć Przeciążenia. Deklaruje, że jego postać podkręca pocisk jak czynili to bohaterowie z filmu Wanted. Dzięki wzmocnieniu 3 kostek udało się uzyskać świetny rezultat i przeciwnik został trafiony, otrzymując Ciężką Ranę!

Przykład: Nathan jest jednym z kilku Wolnych Ludzi, którzy przeżyli katastrofę lotniczą. Niestety, w miejscu zdarzenia jest wiele botów DETSRO. Maszyny kroczą powoli, dobrze znosząc ostrzał z pistoletów maszynowych, w które uzbrojona jest drużyna. Nathan postanawia pochwycić działko gatling, które urwało się wskutek uderzenia pojazdu o ziemię. Narrator milczy i spogląda na Gracza w sposób, który daje mu do zrozumienia, że opisana przez niego operacja jest przesadzona (gatling to nie zabawka, tylko solidny kawał sprzętu o dużym odrzucie). Wobec tego Nathan deklaruje, że używa Przeciążenia 4 kostek (pozwala mu na to Parametr Przeciążenie wynoszący 4), chwyta gatling i ostrzeliwuje roboty tak długo, jak zdoła utrzymać się na nogach. Scenka ma wyglądać jak z filmu Predator, gdy jeden z komandosów strzela z miniguna w stronę zakamuflowanego obcego. Narrator stwierdza: w porządku, do roboty!

Przykład: Thuna oznajmia, że zamierza rozprawić się z grupą trzech otaczających ją klonów, dokładnie tak samo, jak główna bohaterka filmu UltraViolet, która pocięła mieczem swoich przeciwników szybciej, niż ci zdołali

pociągnąć za spust! Thuna dokonuje Przeciążenia 4 kostek w teście Konfrontacji przeciwko grupie klonów.

Przykład: Req zakrada się do przeciwnika, aby go zniecacka zaatakować, ale zostaje dostrzeżony. Wróg natychmiast rozpoczyna ostrzał. Ponieważ w pobliżu nie ma żadnej osłony, Req, nie chcąc paść na ziemię, deklaruje wykorzystanie Przeciążenia 4 kostek testu Parkour, aby unikać nadlatujących pocisków, jak bohater filmu Matrix.

Misją Narratora jest zachęcanie Graczy do wykonywania spektakularnych akcji, które zapadają głęboko w pamięć i wzbogacają sesję. Widowskowe Przeciążenia są też czynnikiem wpływającym na pulę przyznawanych na końcu sesji Punktów Doświadczenia Sukcesu.

Dodatkowe wytyczne odnośnie dokonywania Przeciążenia zostały przedstawione poniżej.

- Nie opisujesz, nie wykonujesz.

Gracz, chcący dokonać Przeciążenia, obowiązany jest do adekwatnego opisanie podejmowanej czynności ze szczególnym uwzględnieniem spektakularności (w konwencji komiksu, hollywoodzkiej produkcji lub anime).

- Jedno Przeciążenie, jeden manewr.

Opis powinien odnosić się do jednej akcji, a nie całego szeregu przedsięwzięć.

Przykład niedopuszczalnego opisu Przeciążenia: Rozpędzam się, przebijam przez cztery ściany i wyskakuję wysoko w powietrze na dach tamtego magazynu.

- Zasadność Przeciążenia.

Warunkiem koniecznym są okoliczności, które mobilizują bohatera do ponadprzeciętnego wysiłku. Wykonywanie Przeciążeń bez wyraźnej, fabularnej przyczyny nie powinno mieć miejsca.

- Deklaracja musi dopuszczać porażkę.

Opis Przeciążenia powinien zakładać możliwość niepowodzenia. Nawet najbardziej wyrafinowane akcje mają szansę się nie udać. Skutki porażki powinny być możliwe do opisania. Wykonywanie abstrakcyjnych i wydumanych Przeciążeń o kompletnie nieprzewidywalnych lub absurdalnych konsekwencjach nie powinno mieć miejsca.

UPGRADE KOSTEK A PRZECIĄŻENIE

Przeciążenie dotyczy ściśle określonych Parametrów i skutkuje odpowiednimi obrażeniami w przypadku danej liczby porażek.

Tymczasem upgrade jest czymś zupełnie innym - to swoista premia, odnosząca się jedynie do takich Parametrów, które **nie mogą** być Przeciążane.

O tym, kiedy ma miejsce upgrade i ilu kostek dotyczy, Narrator dowiaduje się z opisu różnych elementów systemu, jak Profil psychologiczny, czy szczególne korzyści, wynikające z Technologii i sprzętu.

Przykład: Postać, dysponująca cechą psychiczną Agresja na poziomie Dojrzałość (2), przeprowadza upgrade 2 kostek w testach społecznych związanych z zastraszeniem.

Przykład: Posiadacz Technologii Skaner Medyczny, przeprowadza upgrade 2 kostek w testach Medycyny, związanych z leczeniem.

Podobnie jak to miało miejsce w przypadku Przeciżenia, pewną liczbę zwykłych (niebieskich) kostek zastępuje się określoną liczbą kości ulepszonych (czerwonych).

Niepowodzenia (wynik 1, 2, 3, 4, 5) na upgrade'owanych kościach nie przekładają się na obrażenia, nadwężenie, Szkody, czy utratę Poziomów Równowagi. Nie ma więc potrzeby zliczania porażek. Pomyślny wynik (6, 7, 8, 9, 10) na upgrade'owanej kostce oznacza 2 sukcesy.

Nie ma potrzeby stosowania trzeciego koloru kostek, ponieważ absolutnie nigdy nie ma miejsca sytuacja, w której podczas testu jednocześnie dokonuje się Przeciżenia i przeprowadza upgrade.

Przykład: Podczas przeciwstawnego testu społecznego Gracz dysponuje 5 kośćmi, z czego 3 są upgrade'owane. Rzuca 2 niebieskimi i 3 czerwonymi kostkami. Na niebieskich uzyskuje 2 sukcesy. Na czerwonych wypadają same korzystne wyniki, a zatem dzięki upgrade'owanym kostkom Gracz zdobywa dodatkowych 6 sukcesów (3 x 2 sukcesy). Łącznie w tym teście udało się uzyskać spektakularny rezultat 8 sukcesów przy pomocy pięciu kostek!

KONFLIKTY SPOŁECZNE I KWAZISPOŁECZNE

„ - Słowa, słowa... A ja...
Strzelam, strzelam i ani słowa więcej!
- Ale oni chcieli tylko porozmawiać...”

W trakcie rozgrywki może dochodzić do sytuacji, podczas których konieczne będzie rozstrzygnięcie, co następuje w rezultacie konfliktu społecznego: ostrej wymiany zdań, namów, manipulacji, podżegania, uwodzenia, czy okłamywania.

Nie zawsze potrzebne będą testy. Często wystarczająca okaże się rozmowa - w imieniu swoich postaci mówią Gracze, a w imieniu bohaterów niezależnych wypowiada się Narrator. Zasadniczo każda dyskusja może być rozstrzygnięta fabularnie, ale wówczas Narrator przyjmuje na siebie nieproporcjonalny ciężar.

Niekiedy Gracze mogą uznać prowadzącego za osobę niesprawiedliwą i stronniczą. Z tego powodu dobrze jest w kluczowych momentach posługiwać się mechaniką gry, a konkretnie przeciwstawnymi testami społecznymi. Z tym zagadnieniem związany jest Styk - termin rozumiany jako społeczne słabnięcie i zbieżność (styczność) z poglądami strony dominującej. Przeciwstawne testy skutkują określeniem stopnia Styku, działającego na niekorzyść strony przegranej w konflikcie.

To, czym konkretnie jest i z czego wynika Styk, zależy od sytuacji. Przekonywany lider grupy mutantów może zostać umotywowany do wsparcia drużyny na drodze negocjacji albo poprzez próbę podkopania jego autorytetu i kompromitację. Właścicielka Hangaru może zostać uwiedziona albo stać się ofiarą szantażu. Robot może zostać oszukany, wprowadzony w błąd lub przekonany.

W każdym wypadku Styk może osiągnąć maksymalnie wartość III stopnia, co odpowiada podległości wobec tej postaci, która tego rodzaju społeczne obrażenia zadała, jak również w pewnym stopniu grupie jej bliskich współpracowników. Nie jest to równoznaczne z całkowitą uległością. Bohaterowie niezależni sprowadzeni do III stopnia Styku mogą na przykład pragnąć zemsty lub odzyskania utraconej pozycji społecznej.

Styk oddziałuje nie tylko na przegranego w konflikcie, ale również pośrednio na świadków interakcji, a także tych wszystkich, którzy mogli o niej usłyszeć. Oznacza to, że nie ma potrzeby motywowania każdego bohatera niezależnego do współpracy - wystarczające będzie namówienie lidera danej grupy, który zaszczepi odpowiednie poglądy u podległych mu postaci. O tym, w jakim stopniu, na ile skutecznie i jak szybko aura Styku zacznie oddziaływać, decyduje Narrator, kierując się realizmem oraz pragmatycznością rozwiązania.

Wymagany Styk należy rozumieć jako poziom trudności testu społecznego. Im wyższy stopień Styku się uzyska, tym większy ma się wpływ na stronę przegraną.

Podstawowe Parametry

Za relacje z ludźmi odpowiada Osobowość, a za relacje z robotami - Robotyka.

W uzasadnionych fabularnie sytuacjach, uwzględniając specyfikę każdego z interlokutorów oraz treść ich komunikatów, Narrator może uprawnnić przyjmującego postawę obronną robota do zdawania testu Robotyki podczas konfliktu społecznego z człowiekiem, jak również do obronnego testu Osobowości w przypadku śmiertelnika, dyskutującego z syntetykiem. Warunkowo może także zezwolić na to, by robot zdawał test Osobowości podczas kontaktu z inną maszyną. Musi to być uzasadnione tematem i adekwatnym przebiegiem dialogu.

Przykład: Śmiertelnik próbuje namówić do czegoś maszynę, więc zdaje test Robotyki. Bot zdaje test obronny, również bazujący na Parametrze Robotyka.

Przykład: Android usiłuje namówić do czegoś śmiertelnika, więc zdaje test Osobowości. Człowiek zdaje test obronny, także oparty na Parametrze Osobowość.

Przykład: Samoświadomy robot negocjuje z wyzwolonym klonem. Maszyna zdaje test Osobowości, a człowiek test Robotyki.

Arbitralne testy społeczne

W szczególnych przypadkach możliwe jest zastąpienie Osobowości i Robotyki innymi Parametrami. Test pozostaje społeczny w tym sensie, że ma na celu wywołanie u przeciwnika określonej postawy. Ma jednak miejsce najczęściej wówczas, gdy ważniejsze od słów i gestów są konkretne czyny - na przykład tortury, gdy liczy się odpowiednia wiedza medyczna oprawcy i odporność ofiary, albo rywalizacja, kiedy ważne są konkretne umiejętności, a nie negocjacje. Także arbitralne testy społeczne skutkują Stykiem. Podejmowane akcje wpływają równolegle na obiekt, którego bezpośrednio dotyczą, oraz na podmiot, u którego mają wywołać określoną postawę.

W przypadku samej dyskusji, Gracz może przeprowadzić upgrade tylu kostek, ile wynosi odpowiednia cecha psychiczna, pomimo tego, że test strony inicjującej konflikt oparty jest na Parametrze innym niż Osobowość i Robotyka.

Przykład: Gracz próbuje zrobić wrażenie na grupie speederów. Przedmiotem dyskusji są niuanse w działaniu rzadkiej Technologii. Zamiast typowych testów społecznych opartych na Osobowości lub Robotyce, dyskutanci zdają test Inżynierii, przeprowadzając upgrade tylu kostek, na ile pozwala cecha psychiczna Asertywność.

Nie jest dozwolony upgrade kostek w związku z Profilem psychologicznym w sytuacjach, gdy Gracz dokonuje określonego działania. Tylko strona broniąca się, zdaje normalne testy społeczne.

Przykład: Gracz próbuje zrobić wrażenie na grupie speederów, w mgnieniu oka naprawiając uszkodzonego mecha. W tym wypadku Gracz zdaje normalny test Inżynierii, a jego rezultat odnosi się do dwóch aspektów - do działania lub dalszej niesprawności maszyny oraz do postawy bohaterów niezależnych. Broniące się postaci zdają test Osobowości, bazujący na cesze Twardość.

Nasuwa się pytanie, jaki ma sens przeprowadzania konkretnych działań, skoro i bez tego możliwe jest wykorzystanie Parametrów innych niż Osobowość i Robotyka? Otóż sednem zwłaszcza arbitralnych testów społecznych

jest kwestia ustanawiania stopnia wymaganego Styku. Nawiązując do ostatnich przykładów, znacznie łatwiej będzie wpłynąć na drużynę speederów poprzez czyny, aniżeli strzępienie języka. Narrator może wymagać Styku II stopnia w przypadku teoretyzowania, zaś Styku I stopnia, gdy Gracz przystępuje do akcji, na przykład naprawiając uszkodzonego mecha.

Stopień Styku

Stopień Styku zależy od liczby przebić uzyskanych w przeciwstawnym teście.

- 1, 2 przebić Styk I stopnia**
- 3, 4 przebić Styk II stopnia**
- 5 i więcej przebić Styk III stopnia**

Styk I stopnia jest wystarczający do wielu pospolitych efektów, ale bardzo konkretny wpływ na drugą osobę uzyskuje się dopiero przy Styku II oraz III stopnia. Te informacje należy traktować jak wskazówkę. W gruncie rzeczy Styk jest interpretacyjny, co oznacza, że to Narrator określa jaki poziom jest konieczny, do realizacji celu, który chce osiągnąć Gracz. Okłamanie niezbyt bystrego mutanta może wymagać zaledwie Styku I stopnia, podczas gdy próba wprowadzenia w błąd czujnego, korporacyjnego klona będzie już wymagać Styku III stopnia.

Narrator powinien uwzględniać Poziom Trudności rozgrywki, ustalając wymagany stopień Styku.

Kluczowe konflikty społeczne

Kluczowy konflikt społeczny może, ale nie musi zostać rozstrzygnięty poprzez jeden test. Negocjacje mogą trwać do czasu, aż któraś ze stron uzyska w sumie po zliczeniu wszystkich przebić Styk III stopnia. Pomiedzy rzutami testowymi normalnie deklaruje się swoje stanowisko, argumenty i poglądy. Zwycięzający może cały czas bazować na tej samej cesze psychicznej. Porażka uniemożliwia ponowne odniesienie do tej samej cechy i zmusza do zmiany strategii negocjacji, zgodnie ze wskazówkami w poniższym przykładzie.

Przykład: Jeden z bohaterów wściekł się i wykrzyczał swoje poglądy w twarz interlokutora. Niestety, Gracz przegrał przeciwstawny test. W związku z tym - jeśli chce kontynuować starcie społeczne - musi tym razem odnieść się do innej cechy psychicznej, na przykład do Zimnej krwi, zamiast do używanej poprzednio Agresji. Gracz zarzuca przeciwnikowi brak odwagi! Także tym razem przegrywa test. Ponieważ w poprzedniej turze przeciwnik uzyskał 4 przebić, a w tej 2, kluczowy konflikt zostaje zakończony. Bohatera Gracza przegrywa, a bohater niezależny ma przywileje, wynikające ze Styku III stopnia.

Testy społeczne a Profil psychologiczny

Bardzo ważnym czynnikiem wpływającym na wynik testu, jest Profil psychologiczny bohatera. Przedstawiony w formie wykresu radarowego Profil wskazuje, w jakich sytuacjach Graczowi przysługują premie.

Premią do testów społecznych jest upgrade 1, 2 lub 3 kostek. Upgrade'owane kości działają podobnie, jak w przypadku Przeciążenia, z tą jednak różnicą, że nie wywołują żadnych obrażeń z racji niepowodzeń. Innymi słowy wynik 1, 2, 3, 4 lub 5 na upgrade'owanej podczas testu społecznego kostce oznacza 0 sukcesów, a wynik 6, 7, 8, 9 i 10 oznacza 2 sukcesy.

Należy opierać upgrade kostek o możliwie najbardziej adekwatną cechę psychiczną postaci.

Przykład: Pewna kobieta ma cechę psychiczną Aspekt Płci na poziomie Dojrzałość (2). Usiłuje przekonać robota, by ten pomógł jej w odnalezieniu zaginionego dziecka. Blaszk nie wyraża żadnego zainteresowania tematem i pozostaje obojętny. Uczestniczka zabawy, prowadząca postać bohaterki, opisuje robotowi, jak głęboka więź łączy matkę z jej potomstwem i jak tragiczną stratą jest utrata dziecka. Narrator uznaje, że opis pokrywa się z Profilem psychologicznym postaci kobiety i odnosi do Aspektu Płci. Skoro poziom tej cechy to Dojrzałość (2), uczestniczka przeprowadza upgrade 2 kostek. Osobowość postaci wynosi 4. Odgrywająca bohaterkę wykonuje rzut 2 niebieskimi kostkami i 2 czerwonymi.

Przykład: Robot próbuje przekonać nietolerancyjnego mutantą, żeby pomógł mu w pilnych naprawach. Maszyna musi przemówić do ludzkiej natury, wydobyć z rozmówcy choćby odrobinę współczucia. Bot zdaje test Osobowości, podobnie jak mutant, który nawet przez chwilę nie próbował wyjść poza własną perspektywę. Deklaracje Gracza odnoszą się do cechy psychicznej Empatia, którą robot ma na poziomie Stereotyp (1) - może więc przeprowadzić upgrade 1 kostki. Maszyna uzyskuje 2 przebiecia, ale Narrator uznaje, że Styk I stopnia to stanowczo za mało, by przekonać do udzielenia bezinteresownej pomocy. Mutant od niechcenia oferuje usługi, ale za przysługę lub pokaźną sumę „na kredyt”.

Przykład: Samoświadomy android o rozwiniętej osobowości próbuje uwieść atrakcyjną kobietę-klona. Kobiętę odrzuca na samą myśl o flirtowaniu z maszyną, więc interakcja natychmiast się urywa. Gracz prowadzący androida nie ustępuje, więc Narrator zezwala na test, ale ponieważ kobieta ma cechę psychiczną Twardość na poziomie Abstrakcja (3), przeprowadzi upgrade aż 3 kostek. Poza tym co gorsza, Narrator wymaga od Gracza uzyskania Styku III stopnia, aby przełamać skrajnie negatywne nastawienie śmiertelniczki. Android jest pewny siebie, chce wyeksponować swoją wrażliwość, ponieważ ma cechę psychiczną Empatia na poziomie

Abstrakcja (3). Oznacza to, że też ma prawo przeprowadzić upgrade 3 kości! Po wykonaniu rzutów okazuje się, że bohaterka niezależna osiągnęła Styk II stopnia, więc pozbyła się natręta, rzucając na koniec kilka sarkastycznych uwag, które rozbawiły świadków zdarzenia.

Przykład: Mutant usiłuje wymusić na handlarzu niższą cenę za karabin. Postać Gracza ma cechę psychiczną Agresja na poziomie Abstrakcja (3), tymczasem sprzedawca ma cechę psychiczną Twardość na poziomie Stereotyp (1). Nie zmienia to faktu, że sprzedawca jest po drugiej stronie krat, pod ladą trzyma strzelbę, a w pomieszczeniu jest trzech jego ochroniarzy. Narrator określa, że Graczowi uda się wymusić obniżenie ceny, o ile uzyska Styk III stopnia. W przeciwnym wypadku zostanie wyproszony z magazynu i nie będzie tu mile widziany.

Przykład: Mutant negocjuje z robotem warunki wymiany handlowej - moduły technologiczne w zamian za lekarstwa. Obie strony próbują sobie nawzajem wmówić, że oferowane produkty są niezwykle cenne. Robot przyjmuje perspektywę chorego człowieka, więc zdaje test Osobowości, mutant przyjmuje światopogląd maszyny, więc zdaje test Robotyki. Obaj rozmówcy mają cechę psychiczną Asertywność na poziomie Stereotyp (1), więc przeprowadzają upgrade 1 kostki. Blaszk uzyskuje przewagę aż 4 przebiecia, co oznacza Styk II stopnia. W rezultacie mutant wyraźnie traci na tej transakcji, choć jest przekonany, że zrobił dobry interes!

Przykład: Robot bojowy próbuje zmusić pochwyconego mutantą do zeznań. Zgniatą metalowe przedmioty, relacjonując, że coś podobnego robi z więźniem, jeśli ten nie zacznie zeznawać. Maszyna próbuje przemówić do wyobraźni śmiertelnika, więc musi zdać test Osobowości. Mutant usiłuje zachować zimną krew i nie wydać kryjówki swoich towarzyszy. Także zdaje test Osobowości, ponieważ jest w tej sytuacji całkiem pasywny, sam nie wywiera wpływu - brany jest zatem pod uwagę ten Parametr, który odpowiada jego własnej naturze. Cecha psychiczna Twardość ma poziom Dojrzałość (2), więc mutant może przeprowadzić upgrade 2 kości. Robot ma cechę psychiczną Agresja na poziomie Stereotyp (1), więc robi upgrade 1 kostki. Po wykonaniu testu okazuje się, że mutant zyskuje przewagę 3 przebiecia, co Narrator relacjonuje jako zdumiewającą nieugiętość. Robot zaczyna torturować mutantą, ale czyniąc to tak, by ten nie stracił przytomności, ani tym bardziej nie wyzionął ducha... Narrator tym razem oznajmia, że odbędzie się arbitralny test społeczny: robot testuje Medycynę, zaś mutant Osobowość opartą na cesze psychicznej Twardość. Blaszk w końcu uzyskuje przewagę, więc rozpruty i okaleczony, ale utrzymany przy życiu mutant wreszcie zaczyna sypać.

PROCESSING I FRAKTALE

Odrębnym zagadnieniem mogą być kwazispołeczne konflikty między maszynami. Czynnikiem, który najmocniej wpływa na decyzje robota jest ewentualna kompromitacja. Z tego względu interakcje społeczne pomiędzy maszynami niekiedy polegają na rywalizacji, a nie na wymianie argumentów. Rozstrzygnięcie takiego starcia nazywa się Processingiem. Tego typu kwazispołeczne interakcje skutkują podobnymi konsekwencjami, jak w przypadku zwykłych negocjacji. Styk przyznawany jest w ten sam sposób, czyli poprzez analizę liczby przebieg uzyskanych w przeciwnym teście.

Inaczej niż ma to miejsce w zwykłych interakcjach, podczas Processingu brany jest pod uwagę zawsze wyłącznie Parametr Informatyka. Zamiast rozmowy i prozaicznej wymiany argumentów, każda z maszyn, uczestniczących w konflikcie społecznym, kreuje dowolny fraktal. Fraktal jest niekończącym się wzorem, zbudowanym z elementów, które nieskończenie wiele razy powtarzają się w bardzo podobnej postaci, w różnym rozmiarze. Fraktale mogą mieć postać dwuwymiarową lub trójwymiarową.

Sukces odnosi ta maszyna, która w większym tempie utworzy bardziej pochłaniający pamięć operacyjną fraktal i przytłoczy nim oponenta, docierając do progu jego zdolności przetwarzania danych. Kreowanie fraktala odbywa się za pośrednictwem cyberprzestrzeni, więc wszyscy obecni mogą być świadkami interakcji. Obserwatorzy nie doznają przeciążenia informacyjnego, ponieważ patrzą na Processing z boku, jak na rozkwitającą błyskawicznie roślinę.

Jak już wspomniano, podczas Processingu opartego na fraktalach, w przeciwnym teście używa się Parametru Informatyka, jednakże zamiast rzucać od razu wszystkimi kostkami naraz, wykonuje się rzut jedną kostką i czeka na reakcję przeciwnika. Potem następuje rzut kolejną kostką i tak dalej. Sukcesy zliczane są w sposób normalny, jeden po drugim aż do wyczerpania wszystkich kości.

Processing polega na opisywaniu abstrakcyjnego efektu oddziaływania jednej sztucznej inteligencji na drugą. Opis fraktala może być przedstawiony w dowolnej konwencji - informatycznej, organicznej, czy też plastycznej.



Najczęściej będzie zapewne w stylu fusion, łącząc w sobie wszystko to, czego akurat Graczowi potrzeba. Opisujący mogą puścić wodze fantazji, wykreować skrajnie odrealnioną wizję, która będzie niczym abstrakcyjny obraz. Ważne, by generowany fraktal osaczał przeciwnika.

Jeśli w danej turze Processingu uzyska się sukces, w swojej kolejnej turze przeprowadza się upgrade kostki.

Rekomendujemy zapoznanie się z poniższym przykładem w celu lepszego zrozumienia na jakiej zasadzie działa Processing.

Przykład: Narrator w imieniu atakującego bota - komplikująca się w lawinowym tempie pajęczyna utkana z wiązek danych zdaje się oplatać twoją jaźń, pochłaniając coraz to większe ilości pamięci operacyjnej. Rzut kostką wykazuje 1 sukces.

Gracz - wytwarzam kulisty obiekt z najeżonych i bardzo ostrych szpikulców, które wyrastają jeden obok drugiego drąc pajęczynę na strzępy. Rzut kostką skutkuje niepowodzeniem, więc opis nie znajduje pełnego odzwierciedlenia w akcji.

Narrator może dokonać bardziej ofensywnego opisu - korzystając z wolnych przestrzeni między poszczególnymi wiązkami, pajęczyna omija szpikulce, zaciska się i zgniata bryłę. Rzut kostką wykazuje powodzenie, a więc tym razem 2 sukcesy.

Gracz, zmuszony się bronić - z wydłużonych jak sople ostrzy wystrzelują kolejne szpikulce, które pozwalają wyplątać się z sieci. Rzut kostką skutkuje 1 sukcesem.

Narrator - pajęczyna robi się tak gęsta, że ostrza wbijają się w nią i unieruchamiają jak nóż wbity głęboko w kość. Rzut kostką wykazuje powodzenie, a zatem kolejne 2 sukcesy.

Gracz, przed rzutem ostatnią kostką - najeżona bryła nagle się powiększa, rozrywając pajęczynę! Kostka zatrzymuje się tuż obok krawędzi stołu i pokazuje niepowodzenie.

Narrator, mając jeszcze dwie kości wykonuje pierwszy rzut, który kończy się niepowodzeniem. Druga kostka pokazuje 1 sukces. Pajęczyna z ostrych nici przecina bryłę i kruszy ją na miliardy drobnych fragmentów, które przytłaczają twoją pamięć!

Ostatecznie Narrator uzyskał 6 sukcesów, a Gracz zaledwie 1. Zgromadzenie 5 przebić oznacza, że bot uzyskał Styk III stopnia i ma duży wpływ na skompromitowaną postać Gracza!

Processing powinien być przez Narratora dawkowany w sposób bardzo wyważony. Niedopuszczalne jest, aby cała sesja upłynęła na konfrontacjach społecznych prowadzącego z jednym z Graczy, podczas gdy reszta ekipy będzie się nudzić. Mało która maszyna ma odwagę przystąpić do Processingu, woląc zdecydowanie mniej ryzykowne rozwiązania, jak chociażby zwyczajna wymiana zdań. Nie każdy robot posiada też podzespoły, umożliwiające prowadzenie akcji w cyberprzestrzeni.

Osoby bardziej zaciekawione tematem, mogą we własnym zakresie zainteresować się takimi zagadnieniami jak: open processing, generative art, physical computing, 3D fractals. Tematy te mogą być bardzo inspirujące podczas opisywania Processingu.

OBRAŻENIA

„Zdołasz wypić pół litra krwi zanim zwymiotujesz.”

W brutalnym świecie przemoc bywa jedynym sposobem na wyjście z opresji. Bohaterowie graczy nie raz będą zmuszeni stawić czoła morderczym maszynom i wrogo nastawionym mutantom. Gracze powinni zatem znać system obrażeń równie dobrze, jak Narrator.

Obrażenia prawie zawsze przyznawane są w ten sam sposób - o ich liczbie decyduje liczba przebić w przeciwstawnym teście podczas walki. Do wyniku dodawana jest siła broni, a od tak uzyskanego rezultatu odejmowana jest wartość Pancerza. Zależnie od formy

bytu, obrażenia przekładają się na Rany (śmiertelnicy), Szkody (maszyny), Szok (Hiperistoty), Rozproszenie (Chmaryminiaturowychrobotów). Odrębne nazewnictwo zostało wprowadzone dla łatwiejszego rozróżnienia, ale w istocie w każdym wypadku określanie obrażeń odbywa się na tej samej, wspomnianej na wstępie zasadzie.

ZASAD FINISZU

Jeżeli po obliczeniu obrażeń okazuje się, że bohater niezależny ginie, Narrator może ogłosić FINISZ, czyli spektakularny koniec. Zwycięzca opisuje, w jaki sposób unicestwia swojego przeciwnika.

Narrator powinien ogłaszać FINISZ tylko wówczas, gdy oponent Gracza stwarzał autentyczne zagrożenie. Ofiara nie musi być kluczowym bohaterem niezależnym lub bossem, ale nie może też być trzecioplanową postacią.

Oprócz tego, kim jest ofiara, ważne są także okoliczności zajścia. FINISZ stosuje się tylko wtedy, gdy fabuła wskazuje na to, że bohater Gracza ma sposobność na definitywne unicestwienie przeciwnika.

Przykład: Po wyczerpującej walce i równie męczącej ucieczce, bohaterowie Graczy w końcu dopadają tchórzliwego mutanta. Jest ciężko ranny i ledwie trzyma się na nogach. Został osaczony w ślepej uliczce. Pozostaje tylko jedno pytanie: kto go wykończy?!

FINISZ może nastąpić zarówno podczas bezpośredniego starcia, jak i w finale walki strzeleckiej.

Nagroda za 10 FINISZY

FINISZ odnotowuje się na drugiej stronie Karty Postaci, zamalowując jedno z niewielkich pól, które znajdują się na samym dole. Każde 10 FINISZY przekłada się na 1500 Punktów Doświadczenia Sukcesu.

Przykład: Podczas walki wręcz, przeciwnik Gracza otrzymuje Śmiertelną Ranę. Narrator oznajmia „FINISZ!” Gracz opisuje, że jego bohater rozbija czaszkę mutantu poprzez kłaśnięcie mechanicznymi rękoma, tak jak czynił to w swoim Fatality wojownik o ksywce JAX, bohater gry komputerowej Mortal Combat.

Przykład: Bohater Gracza zadaje poważne obrażenia wrogemu robotowi, niszcząc jego System procesorowy. Narrator ogłasza „FINISZ!” Gracz opisuje, jak w zwolnionym tempie pociski nadlatują i dziurawią sylwetkę maszyny rozbijając ją niczym szklane naczynie! Dymiące resztki blaszaka fruwią po całym pomieszczeniu!

Przykład: Postać Gracza trafia klona z broni strzeleckiej, zadając mu Śmiertelną Ranę. Narrator ogłasza „FINISZ!” Gracz relacjonuje, że tak jak w scenach filmu PUNISHER, pocisk rozrywa na strzępy głowę mężczyzny, a krew i mózg obryzgują korytarz.

OBRAŻENIA ŚMIERTELNİKÓW

- Nie mogę ruszać ręką.
- Pewnie dlatego, że leży po drugiej stronie ulicy.

Limit Ran

Pewna liczba obrażeń przekłada się na typ Rany. Każda postać jest w stanie znieść określony limit Ran danego rodzaju. Limit Ran zależy od tego, jaki Priorytet wybrano dla Atrybutu Mechanika danej postaci. Gracz, w razie potrzeby, powinien zamalować długopisem zbędne pola

obok limitu Ran, pozostawiając tyle pustych okienek, ile Ran danego typu jest zdolny przyjąć bohater. Otrzymujący Ranę zakreśla krzyżykiem odpowiednie puste pole, przy pomocy ołówka. Podczas niwelowania Ran wystarczy wytrzeć gumką odpowiednią liczbę skreśleń.

ILUSTRACJA ZMIANY LIMITU RAN



Ilustracja pokazuje limit Ran postaci, która ma Niski Priorytet cechy Mechanika. Dwa pola zamalowano.

Mechanika - Niski Priorytet (postać słaba)

1, 2 obrażenia	= Rana Powierzchnowa [4]
3, 4 obrażenia	= Lekka Rana [3]
5, 6, 7 obrażeń	= Ciężka Rana [3]
8, 9 obrażeń	= Krytyczna Rana [2]
10+ obrażeń	= Śmiertelna Rana [1]

Mechanika - Średni Priorytet (postać przeciętna)

1, 2 obrażenia	= Rana Powierzchnowa [4]
3, 4 obrażenia	= Lekka Rana [4]
5, 6, 7 obrażeń	= Ciężka Rana [3]
8, 9 obrażeń	= Krytyczna Rana [2]
10+ obrażeń	= Śmiertelna Rana [1]

Mechanika - Wysoki Priorytet (postać wytrzymała)

1, 2 obrażenia	= Rana Powierzchnowa [5]
3, 4 obrażenia	= Lekka Rana [4]
5, 6, 7 obrażeń	= Ciężka Rana [3]
8, 9 obrażeń	= Krytyczna Rana [2]
10+ obrażeń	= Śmiertelna Rana [1]

Charakterystyka Ran

Rana Powierzchnowa: nadwężenie, wyczerpanie, głód i odwodnienie, paskudne sińce, irytujące kontuzje, ciągłe pobolewanie, naciągnięcie mięśnia lub ścięgna, długotrwały brak snu, płytkie i niegroźne obrażenia. Przeciętna postać jest w stanie znieść 4 tego typu Rany.

Lekka Rana: silny ból, którego nie da się lekceważyć, krwawienie, dokuczliwe pieczenie, nie zagrażająca życiu rana cięta lub postrzałowa. Typowy śmiertelnik znosi 4 takie Rany.

Ciężka Rana: przeszywający ból, poważne obrażenia, groźne rany postrzałowe lub głębokie rany zadane bronią

białą. Postać się chwieje, nie może dokonywać Przeciążenia, ani przyjmować postawy Ofensywnej. Człowiek przeciętnie znosi 3 Ciężkie Rany.

Krytyczna Rana: wyjątkowo obrzydliwe rany, rozległe poparzenia, upadek z dużej wysokości, potrącenie przez pojazd, konanie wskutek zacczadzenia lub zatrucia. Wymaga natychmiastowej pomocy medycznej. Postać ledwie trzyma się na nogach, a jeśli została powalona, nie może się sama podnieść. Nie jest w stanie dokonywać Przeciążenia, ani przyjmować w walce postawy Ofensywnej. Ze względu na dokuczliwy ból nie jest też w stanie skutecznie się bronić, więc nie może przyjmować postawy Defensywnej. Na ogół ludzie wytrzymują najwyżej 2 Rany tego rodzaju.

Śmiertelna Rana: postać jest umierająca wskutek niezwykle silnych obrażeń lub wykrwawienia. Od momentu zadania Śmiertelnej Rany jest przytomna jeszcze przez tyle tur, ile wynosi wartość jej Parametru Przeciążenia. Nie jest w stanie samodzielnie przemieszczać się lub robi to w skrajnie powolnym tempie, czołgając się i brodząc we własnej krwi. Bohater umrze jeśli nie otrzyma fachowej pomocy medycznej w ciągu 5 tur od utraty przytomności. Niezależnie od upływu czasu, bohater zginie natychmiast w chwili, gdy otrzyma Ranę Ciężką, Krytyczną lub Śmiertelną.

Przykład: Mutant zostaje trafiony z broni palnej. Po odliczeniu Pancerza, okazuje się, że otrzymuje 4 obrażenia, czyli Lekką Ranę.

Przykład: Wskutek eksplozji materiałów wybuchowych postać otrzymuje 12 obrażeń, co przekłada się na Ranę Śmiertelną. Przeciążenie bohatera wynosi 3, więc zachowa on przytomność przez najbliższe 3 tury. Natomiast czas na udzielenie pomocy medycznej to 8 tur. Jeśli przez ten czas nanomedyk nie nadejdzie, bohater zginie.

Kumulacja Ran

Rany się kumulują. Oznacza to, że gdy zostanie wyczerpany limit Ran danego typu, a postać otrzyma kolejną, automatycznie przyznawana jest Rana o jeden poziom poważniejsza. Jeśli limit o stopień poważniejszych Ran również jest już wykorzystany, postać otrzymuje jeszcze tragiczniejszą Ranę.

Taką sytuację można przyrównać do pojedynku bokserkiego - bokser po otrzymaniu serii bardzo silnych ciosów trzyma się jeszcze na nogach, ale chwilę później może zostać znokautowany po względnie słabym uderzeniu. Jest tak dlatego, że wszystkie urazy, ból oraz negatywne skutki obrażeń kumulują się i w rezultacie każdy kolejny cios jest coraz bardziej niebezpieczny.

Przykład: Mutant Ivero miał już 3 Ciężkie Rany, ale znowu oberwał, otrzymując 5 obrażeń. Ponieważ limit

Ciężkich Ran jest już wyczerpany, Ivero dostaje Ranę Krytyczną i ledwie trzyma się na nogach.

Przykład: Postać miała 5 Powierzchnowych Ran i 4 Lekkie. Niestety kolejny raz zostaje trafiona i choć uderzenie jest niepozorne, bo zadaje zaledwie 2 obrażenia, skutkuje poważnymi konsekwencjami. Wyczerpany, poobijany i ranny bohater przyjmuje ten cios tak, jakby był znacznie gorszy niż w rzeczywistości! Postać otrzymuje Ciężką Ranę, ponieważ wykorzystane zostały pola Ran Powierzchnowych oraz Lekkich.

Otrzymywanie Ran - podsumowanie

Wszystkie otrzymane Rany Gracz zapisuje na Karcie Postaci swojego bohatera, zaznaczając jedno z pól krzyżykiem. Nie zaznacza się natomiast sumy otrzymanych obrażeń - istotne są tylko Rany. Jednorazowo postać może przyjąć najwyżej jedną Ranę. Wszystkie obrażenia i modyfikatory należy zsumować przed określeniem, jakiego typu Ranę otrzymuje bohater.

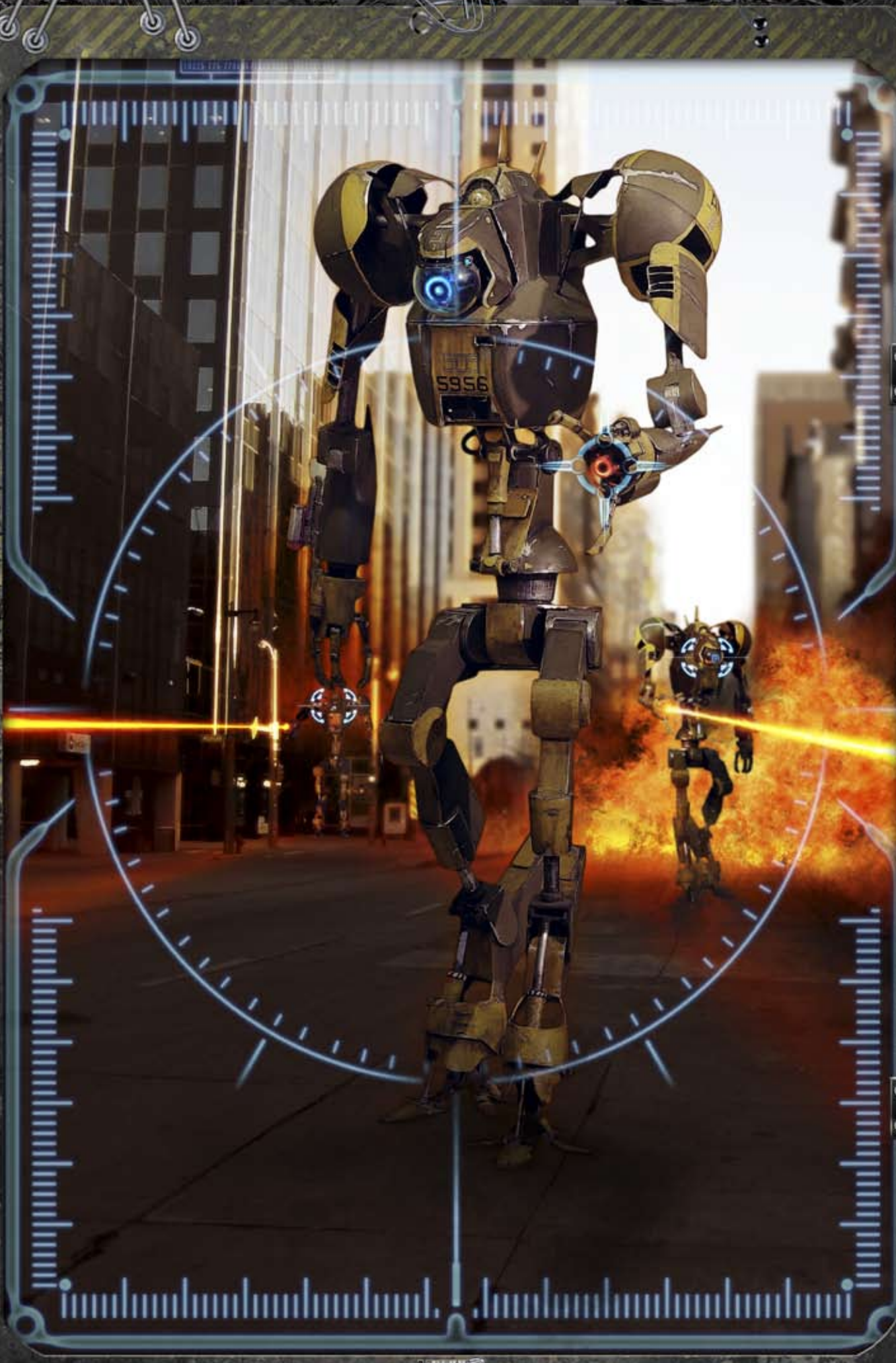
OPISYWANIE OBRAŻEŃ

„Zupa krem z mózgu.”

W trakcie nanoszenia Ran na Kartę Postaci, Gracz opisuje jakie otrzymał obrażenia. Obowiązany jest przestrzegać wytycznych podanych w opisach rodzajów Ran. Opis może być dla postaci przychylny, bądź nie. W tym drugim wypadku, czyli ilekroć Gracz ustępuje, relacjonując obrażenia w sposób adekwatny i potencjalnie utrudniający dalszą walkę, Narrator powinien odnotować w swoim brudnopisie Akt Ustępstwa. Jeśli natomiast Gracz przedstawia skutki trafienia jako błahe i nie komplikujące losu postaci, Narrator nie przyznaje Aktu Ustępstwa. Uczestnicy samodzielnie określają, czy rozgrywka będzie heroiczna, czy twarda i realistyczna. Postaci, reagujące niemal jak komiksowi superbohaterowie, przynoszą Graczom sporo radości, ale obniżają liczbę przyznawanych po sesji Punktów Doświadczenia Sukcesu.

Należy uzmysłowić Graczom, że bohaterowie w ROBOTICA powinni być jak kaskaderzy, którzy narażają się, skrajnie ryzykują, wpadają w poważne tarapaty, ale po efektach specjalnych wychodzą z groźnej sytuacji cało i o własnych siłach. Operowanie formą opisu obrażeń umożliwia sterowanie rozgrywką, przeprowadzanie heroiczny wyczynów, które poprzedzone były niepokojem, zwiastującym zły los postaci. Uzyskiwanie lub lekceważenie Aktów Ustępstwa jest istotnym elementem rozgrywki, ponieważ na ten aspekt zabawy mają wpływ wyłącznie Gracze, podczas gdy Narrator może zaledwie oceniać i klasyfikować ich akcje.

Przykład: Bohater otrzymuje Powierzchną Ranę. Gracz oznajmia, że pocisk zaledwie go drasnął.



Przykład: Postać otrzymuje Ranę Ciężką wskutek ostrzału wroga. Gracz relacjonuje, że jego bohater obrywa poważnie w rękę i w konsekwencji upuszcza broń. Narrator klasyfikuje opis jako ryzykowny, czyli będący potencjalnie niebezpiecznym dla postaci Gracza. Odnotowuje w notecie Akt Ustępstwa obok imienia uczestnika gry.

W imieniu bohaterów niezależnych otrzymane obrażenia opisuje Narrator, kierując się wytycznymi w sekcji „Doświadczenie sprzężone”, akapit „Akt Ustępstwa”. Tam też można poznać szczegółową charakterystykę owego elementu gry.

LECZENIE RAN ŚMIERTELNIKÓW

- Pierwsza pomoc (raz na dobę)

Do opatrzenia Powierzchnych oraz Lekkich Ran, wystarczająca jest apteczka i elementarna wiedza na temat udzielania pierwszej pomocy. Często nawet bez specjalnych opatrunków można opatrzyć większość ran, stosując środki zastępcze. Czasem można opatrzyć się samemu, innym razem Narrator ma prawo wymagać, by zabieg był przeprowadzony przez drugą postać.

Pierwsza pomoc polega na wykonaniu testu Medycyny o trudności 0. Liczba sukcesów określa skalę wsparcia, jakiego udało się udzielić pacjentowi.

Uzyskując 2 sukcesy udaje się zaleczyć Ranę Powierzchną. Zdobywając 3 sukcesy można uleczyć nawet Ranę Lekką. Im więcej sukcesów, tym więcej Ran można uleczyć.

Przykład: W zerowym teście Medycyny, związanym z Pierwszą pomocą, Gracz uzyskał 4 sukcesy. Postanawia zniwelować 2 Rany Powierzchnone.

Uzyskanie 3 sukcesów stabilizuje stan osoby, która otrzymała Ranę Śmiertelną. Nie niweluje tej Rany, a jedynie podtrzymuje pacjenta przy życiu przez najbliższe 3 godziny. W celu zanegowania Rany Śmiertelnej konieczne jest przeprowadzenie zabiegu albo zastosowanie zastrzyku nanorobotów.

Udzielanie pierwszej pomocy daje niemal natychmiastowe rezultaty, ale samo opatrywanie zwykle trwa kilka minut.

Pierwsza pomoc może być użyta do niwelowania Ran co najwyżej raz na dobę. Opatrunki, wykonywane w międzyczasie, tamują krwawienie i uśmierzają ból, ale nie leczą kolejnych Ran.

- Zabieg / Operacja chirurgiczna (raz na dobę)

Zabieg medyczny, wymagający użycia profesjonalnego zestawu akcesoriów lekarskich i poświęcenia przynajmniej 25 minut. W tym czasie pacjent musi pozostawać nieruchomo.

Zabiegi medyczne wymagają testu Medycyny o poziomie trudności 3. Liczba uzyskanych sukcesów w teście Medycyny określa skalę powodzenia zabiegu, co bezpośrednio przekłada się na uleczenie pewnej liczby Ran.

- 2 przebicia

pozwalają na uleczenie Rany Powierzchnowej.

- 3 przebicia

pozwalają na uleczenie Rany Lekkiej.

- 4 przebicia

pozwalają na uleczenie Rany Ciężkiej, Krytycznej lub Śmiertelnej.

Im więcej uzyska się sukcesów, tym więcej możliwości, ponieważ można uleczать różne Rany.

Przykład: Gracz uzyskuje 4 przebicia, więc może zniwelować 2 Rany Powierzchnone, Ranę Lekką lub jedną poważniejszą Ranę.

Przykład: Gracz uzyskuje 6 przebić, więc może zniwelować 3 Rany Powierzchnone albo 1 Ranę Lekką i 1 Powierzchną. Może też zanegować 1 Ranę Ciężką lub Krytyczną. Mógłby również odratować konającego, czyli zniwelować Ranę Śmiertelną.

Przykład: Gracz uzyskuje 8 przebić, więc może na przykład uleczyć 4 Rany Powierzchnone albo 2 Rany Lekkie.

Przykład: Gracz nie uzyskał żadnego sukcesu. Zabieg uznaje się za zakończony niepowodzeniem. Nie przynosi żadnych korzystnych efektów. Istnieje 20% szans, że operowany otrzyma Lekką Ranę, w związku z niezdarnie przeprowadzonym zabiegiem.

Zabiegi i operacje mogą być przeprowadzane nie częściej niż raz na dobę. Wyjątkiem od tej reguły jest próba zniwelowania Rany Śmiertelnej.

UWAGA: W celu przystąpienia do zabiegu postaci, która otrzymała Śmiertelną Ranę, konieczne jest najpierw ustabilizowanie jej stanu, zgodnie z zasadami pierwszej pomocy.

- Zastrzyk nanorobotów medycznych (skutkuje Punktami Delirium)

Alternatywną metodą leczenia jest stosowanie zestawów nanomedycznych. Technika ta polega na wstrzyknięciu w ciało skrajnie zminiaturyzowanych robotów lekarskich. Małe maszyny przeprowadzają konieczne zabiegi zgodnie z błyskawiczną diagnozą oraz zaprogramowaną procedurą, po czym obumierają i zaczynają się rozpuszczać. Ze względu na specyficzny materiał, z którego są wykonane, ciało pacjenta bardzo szybko je wchłania.

Niestety skutkiem ubocznym używania nanorobotów jest doświadczenie szoku, przekładającego się na 3 Punkty Delirium. Zależnie od tego, do jakiego miejsca pacjent przyłoży podajnik nanorobotów oraz jaki tryb pracy wybierze, uleczą się: 2 Rany Lekkie lub 1 Ranę Ciężką lub 1 Ranę Krytyczną albo Ranę Śmiertelną.

- Biostymulanty (skutkują Punktami Delirium)

Ponieważ nanoroboty nie łagodzą Ran Powierzchnych, stosuje się specjalne biostymulanty. Preparaty te różnią się między sobą pod względem intensywności działania i skutków ubocznych. Najpopularniejszy jest biostymulant SpeedMED, który wywołuje wprawdzie oszołomienie (2 Punkty Delirium), ale błyskawicznie niweluje 3 Rany Powierzchnowe. Innym rodzajem biostymulanta leczniczego jest MaxMED, który również skutkuje szokiem (3 Punkty Delirium), ale niemal natychmiast niweluje wszystkie Rany Powierzchnowe.

- Pobyt w kapsule medycznej (raz na tydzień)

W leczeniu stosowane są także kapsuły medyczne, wyposażone w zaawansowany sprzęt operacyjny oraz specjalne wersje nanorobotów, które po wykonaniu pracy wracają do slotu odkażającego. Pobyt w kapsule trwa około 60 minut - w tym czasie stan zdrowia pacjenta zostaje ustabilizowany. Uleczone zostają wszystkie Rany.

Kapsuły są rzadkością. Występują niemal wyłącznie w zarezerwowanych dla Scjentologów klinikach medycznych. Instalowane były również w bazach korporacyjnych, w których stacjonowały klony - obecnie używane są przez oddziały, które pomimo ewakuacji władz, pilnują porządku i chronią obiekty, należące do Unii. Zabieg totalnej regeneracji może być przeprowadzany raz w tygodniu. Przy częstszym wykorzystaniu tej formy leczenia, pacjent zaczyna cierpieć na poważne skutki uboczne (Limit Delirium spada o 1).

Ponieważ pacjent zostaje poddany narkozie, pobyt w kapsule nie skutkuje szokiem psychicznym, pod warunkiem, że nie nadużywa się tego procesu leczenia.

Nieoficjalnie wiadomo, że wśród Scjentologów są osoby, które wykorzystują swoją pozycję i udostępniają kapsuły za pieniądze. Aby móc skorzystać z zabiegu, trzeba mieć znajomości i odpowiedni budżet, który oscyluje w granicach 1000 - 2000 Kredytów.

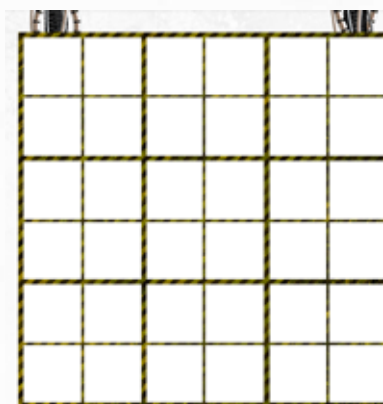
OBRAŻENIA MASZYN

U istot żywych pewna dawka obrażeń przekłada się na określoną Ranę, natomiast w przypadku maszyn każde obrażenie równe jest jednej Szkodzie, odnotowywanej - zgodnie z procedurą - na Karcie Technologii. Wideoprezentacje, omawiające jak korzystać z Karty Technologii oraz Tabeli strat, znajdują się na załączonej do podręcznika płycie.

Mocno rekomendujemy, by przed przystąpieniem do dalszej lektury, przypomnieć sobie wstępne informacje zawarte w sekcji „Technologie”. Znajdują się tam, między innymi, wytyczne na temat wypełniania Karty Technologii. Do zagadnień tych Czytelnik miał okazję się odnosić już na etapie kreacji robotycznego bohatera.

Tabela strat

Tabela strat jest używana podczas losowania lokacji trafienia maszyny. Wprawdzie istnieje oficjalna wersja Karty Technologii, ale nawet bez wydruków możliwe jest improwizowane utworzenie takiej Karty, gdyż jej konstrukcja jest nieskomplikowana. Po lewej stronie znajduje się lista Technologii, a po prawej Tabela strat, czyli podzielony prostokąt, który z łatwością można narysować samemu na czystej kartce papieru.

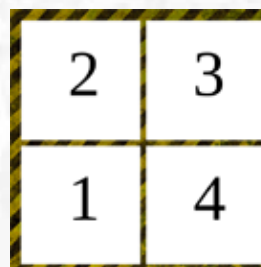


**Tabela strat składa się z 9 segmentów.
Każdy segment zawiera 4 pola.**

Po tym, gdy maszyna wskutek walki otrzyma obrażenia, wykonuje się rzut dwiema, różnokolorowymi kostkami K6. Jeden wynik wskazuje pion, a drugi wynik - poziom w Tabeli. W ten sposób ustala się, który segment został trafiony. Na przykład wyniki 2 oraz 1 oznaczają, że uszkodzeniu uległ narożny, lewy, dolny segment.

Nanoszenie Szkód

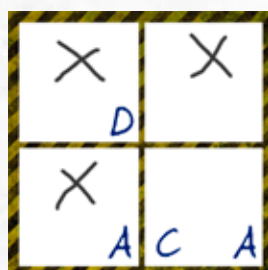
Pierwsza Szkada zawsze zaznaczana jest w lewym dolnym polu danego segmentu poprzez postawienie pionowej kreski od góry do dołu lub krzyżyka. Jeśli te pole jest już skreślone, zaznacza się następne, podążając zgodnie z ruchem wskazówek zegara, czyli - lewe górne, potem prawe górne, a na samym końcu prawe dolne. Kolejność przedstawiono na ilustracji:



Szkody zaznacza się wyłącznie ołówkiem, podczas gdy symbole Technologii, jak już wspomniano w rozdziale im poświęconym, powinny być zawsze pisane długopisem. Dzięki temu, podczas wycierania naniesionych ołówkiem Szkód, nie usuwa się informacji o zainstalowanych Technologiach.

Otrzymywanie Zwarcia

Jeśli wszystkie pola w danym segmencie zostaną skreślone, kolejne Szkody nie przechodzą na inny segment, lecz przekładają się na Zwarcie. Odporność na Zwarcie to współczynnik, odpowiadający ogólnej żywotności robota. W chwili, gdy otrzymane Zwarcie przekroczy poziom Odporności, maszyna zostaje unicestwiona.



Przykład: Robot otrzymuje 4 obrażenia. Zostaje wylosowany segment, który widać na powyższej ilustracji. Ponieważ w tym segmencie jest tylko jedno nie skreślone pole, robot otrzymuje 1 Szkodę. Pozostałe obrażenia przekładają się na 3 Zwarcia.

Spoiwo czyli pola bez symboli Technologii

Jeśli w polu nie ma symboli Technologii, ulega ono normalnemu uszkodzeniu zgodnie z opisanymi zasadami, z tym że trafienie nie skutkuje obniżeniem sprawności któregoś z zainstalowanych systemów. Skreślenie pola bez symboli Technologii oznacza uszkodzenie zaledwie spoiwa robota. W żaden sposób nie przekłada się to na mechanikę rozgrywki.

Instruowanie Graczy

Narrator powinien starannie poinstruować Graczy w jaki sposób nanosi się Szkody na kartę Technologii (Tabelę i skalę strat). Gracze sami będą tego dokonywać po tym jak ich bohaterowie otrzymają obrażenia. W trakcie zaznaczania odpowiednich Szkód, Gracz samodzielnie opisuje konsekwencje trafienia. Obowiązują standardowe reguły, związane z Aktem Ustępstwa opisanym w sekcji „Doświadczenie sprzężone”.

Przykład: Gracz, wiedząc że został lekko uszkodzony System sensoryczny odpowiedzialny za spostrzeganie otoczenia, relacjonuje różnego rodzaju zakłócenia na wizji.

Początkowo, Gracze najpierw będą nanosić Szkody, a potem opisywać je fabularnie, ale z czasem, gdy wszyscy nabiorą wprawy, opisy uszkodzeń będą wypowiedane równoległe z modyfikowaniem Tabeli strat. Narrator nie moderuje tego zabiegu. Gracze obowiązani są uczciwie nanosić Szkody zgodnie ze stanem faktycznym.

Pola z symbolami Technologii

W samych polach nie zawiera się pełnych nazw Technologii, a jedynie ich symbole. Przykładowo, skreślenie pola, które zawierało ikonę Technologii System sensoryczny, skutkuje zmniejszeniem Wytrzymałości tegoż Systemu. Początkujący Gracze powinni oznaczać redukcję Wytrzymałości poprzez skreślenie ołówkiem kwadratu na skali strat, która znajduje się obok nazwy Technologii. Widząc, na ile poważne są zniszczenia danego osprzętu, Gracz adekwatnie opisuje skutki.

Skala strat (nie mylić z Tabelą strat), przedstawiona jest w formie kilku kwadratów obok nazwy Technologii. Zaprezentowana na ilustracji skala strat pokazuje Technologię, której Wytrzymałość została zmniejszona o 2. Oznaczono to poprzez skreślenie dwóch pól. 3 pola są na stałe zamalowane, ponieważ Wytrzymałość Systemu procesorowego wynosi 6 i tyle właśnie powinno pozostawać niezamalowanych pól.



Bardziej wprawieni Gracze nie muszą skreślać Wytrzymałości, ponieważ są oswojeni wzrokowo z Tabelą strat i już podczas skreślania pól, bez trudu oceniają uszkodzenia poszczególnych Technologii. Zdarza się, że Gracze wymyślają własne sposoby wykorzystania Tabeli strat - niektórzy posługują się kolorowymi długopisami, inni rysują sugestywne symbole, zamiast używać kolejnych liter alfabetu.

Uszkodzenie kilku Technologii naraz

Gdy trafienie jest poważne i obejmuje kilka Technologii, w opisie można skupić się na tym, co najważniejsze, lub krótko przedstawić wszystkie negatywne konsekwencje. W przypadku licznych uszkodzeń, sugerujemy częste posługiwanie się opisami, będącymi formą relacji z tego, co mogą dostrzec świadkowie. Gracz nie musi mówić o tym, jak jego postać odbiera straty, a jedynie zrelacjonować, co przeciwnik ma szansę zobaczyć. Warto zachować opis w pierwszej osobie, aby każdy mógł pełniej utożsamiać się z własnym bohaterem.

Przykład: Postać robota zostaje trafiona i uszkodzeniu ulegają Technologie: System sensoryczny oraz Mobilność. Gracz relacjonuje: zataczam się, a z moich mechanicznych kończyn sypią się miriady iskier. Krótki opis nie

odnosił się do zakłóceń na wizji, które wystąpiły wskutek uszkodzenia Systemu sensorycznego, lecz skoncentrował się jedynie na ogólnych skutkach.

W imieniu bohaterów niezależnych uszkodzenia opisuje Narrator, opierając się na Szkodach nanoszonych na ich Karty Technologii. Do wszystkich zaprezentowanych w bestiariuszu maszyn zostały załączone wypełnione Karty Technologii - znajdują się one na płycie CD, dodanej do podręcznika. Narrator może również posłużyć się pustym szablonem w celu samodzielnego przygotowania Karty Technologii, choć dopuszczalne jest także posłużenie się czystą kartką papieru i narysowanie Tabeli strat samodzielnie, co nie powinno sprawiać żadnych kłopotów. Operowanie gotowcami jest wygodniejsze i łatwiejsze, a wymaga jedynie wydruku przed sesją potencjalnie potrzebnych podczas rozgrywki Kart Technologii wrogich robotów. Narratorom polecamy posiadanie kartoteki najczęściej wprowadzanych do przygód typów postaci, gdyż znacznie ułatwia to pracę. Wydrukowane karty, dla oszczędności, mogą być wykorzystywane wielokrotnie, pod warunkiem, że używa się twardego ołówka, ponieważ sporządzone nim oznaczenia Szkód, nie rozmazują się podczas wycierania gumką.

Wady i zalety Tabeli strat

Tabela strat jest konstruktem teoretycznym i nie przekłada się w pełni na autentyczny obraz robota. Szansa zadania określonych Szkód, zawiera w sobie prawdopodobieństwo krytycznych zwarc, rykoszetów, destrukcyjnych rozprysków i innych zniszczeń wtórnych. Teoretycznie, możliwe jest zatem zdewastowanie dwóch skrajnie odrębnych Technologii. W praktyce wszystko zależy od rozważnego rozlokowania symboli Technologii.

Tabelę strat trzeba wypełniać tak, aby uniknąć sytuacji absurdalnych, kiedy wskutek obrażeń, System sensoryczny niszczyony jest równoległe z utratą kończyny. Tabela przewiduje takie sytuacje, ponieważ są one możliwe - konstrukcje robotów mogą być zupełnie nieszablonowe (bot mający kamery na mechanicznych odnóżach). Czasem jednak taka sytuacja może wynikać wyłącznie z nieprawidłowego wypełnienia Tabeli strat. Sposobem na uniknięcie kontrowersji jest odpowiednie wpisanie Technologii we właściwe pola. W razie potrzeby, należy Graczom przypomnieć, że Tabela strat nie jest dosłownie odpowiednikiem konstrukcji maszyny, a jedynie formą zilustrowania prawdopodobieństwa zniszczeń, które mogą też wynikać z uszkodzeń wtórnych. Dobrze, by umieszczane w danym segmencie symbole nawiązywały do ogólnej konstrukcji robota, ale nie należy tej formuły traktować nazbyt dosłownie.

Trzeba unikać używania Tabeli strat niezgodnie z jej przeznaczeniem i wbrew głównym założeniom. Stosowana właściwie - sprawdza się dobrze i dostarcza

emocji podczas losowania lokacji trafienia. Wypełniona pośpiesznie i nierozważnie - może stać się powodem irytacji lub rozśmieszać nieadekwatnymi efektami.

Więcej informacji na temat Tabeli strat można znaleźć w sekcji „Wypełnianie Karty Technologii”.

Przykład obrażeń maszyny: Robot otrzymuje 3 obrażenia. Ofensor wykonuje rzut 2K6. Na pierwszej kostce wypada 6 oczek, a na drugiej kostce 1 oczko. Zostaje zatem trafiony lewy górny segment. Następuje nanoszenie Szkód zgodnie z ruchem wskazówek zegara - skreślenie lewego dolnego pola, potem lewego górnego pola, a następnie prawego górnego pola. Ponieważ w jednym z pól znajdował się symbol Technologii Operatywność, Wytrzymałość tego systemu zostaje zmniejszona o 1, co Gracz, prowadzący robota, uwzględni w opisie efektu trafienia. Pozostałe Szkoły poskutkowały zaledwie dewastacją spoiwa.

NAPRAWA SZKÓD I NIWELOWANIE ZWARCIA

„Naprawa i konserwacja. Instrukcja obsługi.”

W celu zniwelowania uszkodzeń konieczne jest posłużenie się jednym z trzech rodzajów modułów, których pozyskiwanie omówiono w sekcji „Recykling Technologii”.

W wielu przypadkach naprawy mogą być przeprowadzane przez uszkodzonego robota, ale czasem sytuacja wymaga pomocy innego inżyniera. Wszystko zależy od konstrukcji bota. Dla ułatwienia należy założyć, że maszyny posiadające Technologię Operatywność, zdolne są do naprawiania większości swoich systemów ulokowanych z przodu i po bokach.

Do napraw potrzebny jest przynajmniej zestaw narzędzi. Rekonstrukcja Technologii nie jest zadaniem prostym. Wymaga od mechanika znajomości Inżynierii. W celu dokonania napraw wykonuje się test Parametru Inżynieria. Poziom trudności testu to 2. Każde przebicie umożliwi naprawienie 3 dowolnych pól.

- Do naprawy pola, które nie zawiera żadnych Technologii, potrzebny jest moduł Spoiwny.

- Naprawa pola, w którym występuje przynajmniej jeden symbol Technologii, wymaga użycia modułu Elektronicznego.

- Moduły Uniwersalne zastępują pozostałe, a więc mogą posłużyć zarówno do naprawy pól z symbolami Technologii jak i spoiwa robota.

Narrator ma prawo oczekiwać, by do naprawy rzadkich oraz zakazanych Technologii używano wyłącznie modułów Uniwersalnych.

Przykład: Naprawa dwóch pól - jednego bez symboli i jednego z symbolem Technologii - wymaga spożytkowania kolejno modułu Spoijnego oraz modułu Elektronicznego na urządzenie. Do przeprowadzenia takiej naprawy konieczne jest uzyskanie przynajmniej 1 przebiccia w teście Inżynierii.

W przypadku niepowodzenia w teście naprawy, zniszczone zostają 3 dowolne moduły (wskazane przez Gracza i usunięte z ekwipunku postaci).

Przykład: Gracz próbuje naprawić swojego towarzysza. Zdaje test Inżynierii. Poziom testu wynosi 2. Niestety Gracz uzyskuje tylko 1 sukces. W efekcie 3 moduły zostają zniszczone.

Niwelowanie Zwarcia

Niwelowanie Zwarcia jest zabiegiem wymagającym zestawu narzędzi. Przystępując do testu Inżynierii zużywa się 2 moduły Elektroniczne lub 1 moduł Uniwersalny. Poziom trudności testu Inżynierii wynosi 2. Każde przebiccie przekłada się na zniwelowanie 1 Zwarcia naprawianej maszyny.

Proces ten może być przeprowadzony najwyżej 3 razy na dobę. Każdy następny zabieg powoduje stałe obniżenie współczynnika Odporność na Zwarcie o 1.

Ponadto Zwarcie samoczynnie zanika: spada o 5 na dobę, poczynając od momentu, gdy po raz ostatni maszyna otrzymała Zwarcie.

Dodatkowe warunki

Bezwzględny warunkiem naprawy i niwelowania Zwarcia jest nieruchoma pozycja maszyny oraz odpowiednia dawka czasu - 2 minuty na każde naprawiane pole Tabeli strat lub zmniejszenie Zwarcia o 1.

Przykład: Zniwelowanie Zwarcia o 5 potrwa 10 minut, natomiast naprawa 12 pól Tabeli strat, zajmie inżynierowi 24 minuty.

Osprzęt naprawczy

Popularnym sposobem naprawy uszkodzeń jest również wykorzystanie Osprzętu naprawczego. Po umieszczeniu w jego slocie właściwych modułów, urządzenie automatycznie dokonuje napraw przy pomocy superminiaturowych robotów. Czas wynosi średnio 20 sekund na naprawę jednego pola. Roboty są jednorazowego użytku - reperują do 10 pól Tabeli strat, po czym rozsypują się w pył. Ze względu na tempo działania i ogólny chaos wywoływany w oprogramowaniu i sztucznej inteligencji modyfikowanej maszyny, wykorzystanie Osprzętu naprawczego każdorazowo skutkuje 3 Punktami Delirium.

Użycie Osprzętu naprawczego częściej niż 3 razy na dobę, powoduje stałe obniżenie współczynnika Odporność na Zwarcie o 1.

RECYKLING TECHNOLOGII

Boty Szabrownicze systemu DESTRO wymontowują wartościowy sprzęt ze wszelkich źródeł potencjalnie przydatnych podzespołów - pojazdów, urządzeń, zdewastowanych maszyn i tym podobnych. Ponieważ istnieje ogromny deficyt na użyteczne podzespoły, rozwinął się handel, który jest skoncentrowany wokół Węzłów Inżynieryjnych. Można tam nabyć odpowiednie części drogą kupna.

Ponieważ na ulicach miasta stale trwają walki, źródłem części są także wraki pokonanych maszyn. Demontaż odbywa się na ogół po pokonaniu danego bota, więc większość jego elektroniki jest już przepalona lub z innych względów niezdatna do użytku. Mimo to, wprawiony mechanik potrafi wydobyć użyteczne części lub podzespoły, które można łatwo naprawić.

Recykling a rozwój bohatera

Moduły używane są nie tylko do naprawy maszyn (pojazdów, robotów, androidów, cyborgów), ale również podczas instalacji nowych Technologii, kupowanych przez Graczy za Punkty Doświadczenia. Każda Technologia opisana jest między innymi Wytrzymałością oraz Zwarcie. Zwarcie informuje, ile potrzebnych jest modułów Elektronicznych, a Wytrzymałość - ile modułów Spojnych.

Przykład: Technologia ma Wytrzymałość 3, Zwarcie 2. Oznacza to, że oprócz konieczności spożytkowania odpowiedniej ilości punktów rozwojowych, Gracz musi mieć na wyposażeniu 3 moduły Spojne oraz 2 moduły Elektroniczne. Tylko po spełnieniu tych warunków możliwe jest zainstalowanie nowej Technologii.

Zasady demontażu modułów

Dysponując wrakiem robota, można spróbować dokonać demontażu modułów. Konieczne jest posiadanie przynajmniej podstawowego zestawu narzędzi. Proces jest jednorazowy - demontaż skutkuje definitywnym zniszczeniem wszystkiego, czego nie udaje się wydobyć.

Gracz podejmujący się zadania, wykonuje test Inżynierii o trudności 2. Zależnie od liczby przebić, możliwe jest wydobyć określoną ilość modułów.

Spożytkowując 1 przebiccie, wydobywa się moduł Spojny albo moduł Elektroniczny.

Zużywając 3 przebiccia zdobywa się moduł Uniwersalny.

Jeśli demontuje się na przykład pochwyconego blaszaka, który nie jest przesadnie zniszczony, poziom testu Inżynierii wynosi 0, gdy robot jest unieruchomiony, oraz 5 w przypadku wierzgającej i opierającej się maszyny.

Przykład: Enea pokonała wyjątkowo irytującego blaszaka, który wprawdzie nie zdołał jej w żaden sposób zaszкодzić, ale zmusił do zużycia sporej ilości amunicji. Głównie dla satysfakcji, Enea postanawia poddać wrak robota recyklingowi. Wykonuje test Inżynierii o trudności 2 i uzyskuje 3 przebicia. Postanawia wydobyć 2 moduły Elektroniczne oraz 1 Spoiny.

Dla przyspieszenia akcji, Narrator może, w drodze wyjątku, pozwolić na przemnożenie liczby przebic przez sumę szabrowanych wraków. Gdyby przywoływana w przykładzie Enea rozgromiła 3 roboty, mogłaby spożytkować aż 9 przebic na dowolne moduły (3 x 3 przebicia).

Pozyskane moduły zapisuje się w obrębie symbolu recyklingu, który ulokowany jest w centrum drugiej strony Karty Postaci. Należy rozróżnić moduły i Modulanty. Strzałki tworzące symbol recyklingu łamią się w połowie. W jednej ich części wpisuje się liczbę modułów określonego typu, a w drugiej - sumę odpowiednich Modulantów.



OBRAŻENIA SZACOWANE (zasady dotyczą wszystkich typów postaci)

Na stronach niniejszego podręcznika nie ma tabel z obrażeniami w razie upadku bohatera z bardzo dużej wysokości, podtopienia, czy przebywania w destrukcyjnych warunkach. Narrator samodzielnie określa liczbę obrażeń szacowanych zgodnie z poniższymi wskazówkami. Następnie Gracz wykonuje możliwie najbardziej adekwatny test fatalny (na przykład Parkour przy upadku, Przeciężenia przy ekstremalnych warunkach, Konfrontacji, gdy jest przygniatany przez zamykające się wrota). Liczba uzyskanych sukcesów odejmowana jest od sumy obrażeń szacowanych. Wynik oznacza rzeczywistą liczbę obrażeń, jakie otrzymuje postać.

- *Da się przeżyć*
5 obr. szacowanych

- *Kiepsko to wygląda*
9 obr. szacowanych

- *Przegrana sprawa*
13 obr. szacowanych

- *Fatality!*
17 obr. szacowanych

Przykład: Bohater spada z bardzo dużej wysokości, bo został zepchnięty z dachu. Narrator stwierdza, że Kiepsko to wygląda. Gracz wykonuje rzut pięcioma kostkami, bo jego Parkour wynosi 5. Uzyskuje 3 sukcesy. Otrzymuje zatem 6 obrażeń (9 szacowanych - 3 sukcesy = 6 faktycznych obrażeń).

Obrażenia szacowane na skróty

Obrażenia szacowane, jeśli jest taka możliwość, oblicza się także na skróty. Dzieje się tak wówczas, gdy następują wskutek przegranej testu przeciwstawnego. Wtedy liczba uzyskanych przebic własnych w teście obronnym jest odejmowana od sumy obrażeń szacowanych (nie dokonuje się kolejnego rzutu, lecz uwzględnia już wykonany i dlatego mówimy o skrócie).

Przykład: Postać dostrzega nadlatujący granat. Natychmiast próbuje uciec z pola rażenia. Zastosowanie ma test przeciwstawni - Parkour atakowanego kontra Rzucanie ofensora. Bohater uzyskał tylko 4 przebicia własne, podczas gdy atakujący zgromadził ich więcej. Granat wybuchł, a postać jest w jego polu rażenia. Zgodnie ze specyfiką użytego ładunku wybuchowego, ofiara otrzymuje 10 obrażeń szacowanych, od których odejmowana jest liczba przebic własnych z testu obronnego. Ostatecznie bohater otrzymuje 6 obrażeń (obrażenia szacowane 10 - 4 przebicia własne z testu obronnego).

DLA ZAAWANSOWANYCH: W przypadku ataków bronią zadającą obrażenia szacowane, test zdawany przez ofiarę, jest testem przeciwstawnym, który w przypadku przegranej zyskuje cechy testu fatalnego.

WYPEŁNIANIE KARTY TECHNOLOGII

Wypełnianie Karty Technologii jest bardzo proste. Wystarczy podać nazwy wszystkich Technologii, a następnie nanieść ich samodzielnie wymyślone symbole. Karta Technologii składa się z dwóch sekcji - listy zainstalowanych systemów oraz Tabeli strat, ilustrującej prawdopodobieństwo uszkodzenia poszczególnych podzespołów.



Po lewej stronie znajduje się miejsce na wyszczególnienie wszystkich Technologii, jakie zainstalowane są w obrębie konstrukcji danego robota albo cybernetycznych wszczepów w ciele śmiertelnika. Na liście umieszcza się nazwy Technologii oraz ich skrócone dane (W - Wytrzymałość, Z - Zwarcie, R - Rozkład). Każdy z tych współczynników został omówiony w sekcji „Technologie”. Technologie dodatkowe, pozbawione tych cech, dopisuje się obok nazwy Technologii podstawowej.

Obok nazwy Technologii znajduje się skala strat, przedstawiona jako 9 przylegających do siebie kwadratów. Pozostawia się tylko tyle nie zamalowanych kwadratów, ile wynosi Wytrzymałość danej Technologii.



Tak przygotowane puste kwadraty służą do tego, by móc dokonać ich przekreślenia po otrzymaniu Szkód. Pozwala to oszacować, jak bardzo zdewastowana jest dana Technologia.

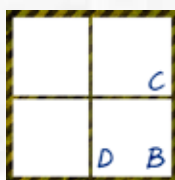
Na prawo, za skalą strat, znajduje się puste miejsce, przeznaczone do wpisania symbolu Technologii - może to być litera, symbol, a także wyraźna kropka narysowana dowolnym kolorem flamastra. Symbol każdej Technologii musi być unikatowy.

Przykład: Gracz jest typowym wzrokowcem, ale strasznie bazgrze. Postanawia więc posłużyć się kolorami zamiast rysować symbole lub wpisywać duże litery w poszczególne pola.

Po prawej stronie Karty Technologii znajduje się Tabela strat, w której umieszcza się symbole Technologii. Wpisuje się tyle symboli, ile wynosi Wytrzymałość (W) danej Technologii.

Przykład: System sensoryczny ma W3, więc symbol tej Technologii powinien wystąpić w Tabeli strat trzykrotnie.

W jednym polu mogą znaleźć się maksymalnie 2 symbole, czyli w pojedynczym segmencie Tabeli strat może znaleźć się maksymalnie 8 symboli.



Jeżeli Technologia może być rozłożona (RT), symbole można nanieść na absolutnie dowolne pola w obrębie całej Tabeli strat. Jeżeli natomiast Technologia jest spójna (RN), wszystkie symbole muszą zostać umieszczone w przylegających do siebie polach, aczkolwiek nie muszą znajdować się w obrębie jednego segmentu.

Przykład: Korzystając z faktu, że Technologia System procesorowy może być rozłożona (RT), Gracz umieszcza wszystkie jej symbole w różnych segmentach, zawsze w prawym dolnym polu, co ma zapobiec jej nazbyt szybkiemu uszkodzeniu.

Symbole wpisuje się tuż nad dolną krawędzią danego pola, w przeciwległych rogach (lewy dolny, prawy dolny).



Więcej informacji na temat uzupełniania Karty Technologii można znaleźć na początku sekcji „Technologie”. Warto pamiętać, że instruktaż używania Karty Technologii jest w formie filmu wideo dostępny na załączonej do podręcznika płycie CD. Zachęcamy do obejrzenia instruktażu, ponieważ w ten sposób można opanować temat znacznie szybciej.

Przykład wypełnionej Karty Technologii znajduje się kilka stron wcześniej. Karta zawiera podstawowe Technologie postaci cyborga, oraz jedną dodatkową wykupioną - Noktowizor, dodatek do Systemu sensorycznego.

PANCERZ

Pancerz jest współczynnikiem szacunkowym, który definiuje ogólną odporność na obrażenia. Cechy tej nie należy traktować nazbyt dosłownie. Ze względu na skrajne zróżnicowanie form bytu i odmienny wygląd poszczególnych postaci, Pancerz zawiera w sobie zarówno informacje na temat noszonej odzieży ochronnej, jak i struktury ciała lub konstrukcji.

W przeważającej większości sytuacji, Pancerz zmniejsza liczbę zadawanych obrażeń. Niemniej bywa też i tak, że Pancerz jest ignorowany. Przykładem może być spadek z dużej wysokości lub wpadnięcie bohatera do kadzi z kwasem - ciecz wlewa się wówczas za płyty zbroi, więc nie ma ono żadnego znaczenia.

Pancerz opisywany jest dwiema liczbami: pierwsza z nich wskazuje ile obrażeń zostaje wyparowanych w sytuacji, gdy ofensor uzyska 1, 2, 3 lub 4 przebicia w teście ataku. Druga liczba informuje ile obrażeń zostaje wyparowanych, gdy ofensor uzyska 5 lub więcej przebić w teście ataku. Innymi słowy, im bardziej precyzyjne jest trafienie, tym poważniejsze są ostateczne obrażenia.

Przykład: Robot wystrzeliwuje w stronę cyborga, który ma Pancerz 3/2. W teście ataku ofensor uzyskuje aż 5 przebić. Oznacza to, że podczas obliczania obrażeń brana jest pod uwagę druga liczba cechy Pancerz, czyli w tym wypadku: 2. Broń, której użył robot, miała siłę rażenia 3.



W sumie cyborg otrzymuje 6 obrażeń (przebiecia 5 + siła rażenia 3 - Pancierz 2 = 6).

Przykład: Bohater Gracza zostaje trafiony. Ofensor uzyskał 4 przebiecia w teście ataku, więc brana jest pod uwagę pierwsza liczba współczynnika Pancierz 2/1. Ponieważ postać została trafiona z broni o sile rażenia 3, otrzymuje 5 obrażeń (przebiecia 4 + siła rażenia 3 - Pancierz 2 = 5).

Jeżeli bohater ma na sobie więcej niż jeden Pancierz, poszczególne wartości ulegają uśrednieniu (zaokrąglając w górę). Efekt się nie sumuje. Oznacza to, że lepiej mieć jeden porządny pancierz, niż kilka słabych. Z drugiej strony jeśli ktoś chce mieć zapewnioną podobną ochronę przy różnych trafieniach, może konfigurować Pancierz dowolnie.

Przykład: Bohater ma dwa rodzaje Pancierza: 3/2 oraz 1/4. Współczynnik Pancierz bohatera wynosi ostatecznie: 2/3.

Przykład: Cyborg ma koszulkę kuloodporną oraz posiada Technologię Opancerzenie. W celu ustalenia Pancierza, oblicza się średnią uwzględniając wartość tych dwóch warstw.

Pancerze wspomagane są zupełnie odrębnym zagadnieniem - nie działają jak koszulka kuloodporna, czy pancerna kurtka, lecz w sensie dosłownym jak maszyna. Pancierz wspomagany rozpisuje się dokładnie tak, jak czyni się to w przypadku robota, to jest na Karcie Technologii. Jeśli okaże się, że pocisk trafia w pole, które zostało wcześniej zniszczone, skutkuje to raną pilota, a nie Zwarcie jak ma to miejsce u syntetyków. Osoba w pancerzu wspomagany nie może mieć na sobie żadnego dodatkowego opancerzenia.

Przykład: Postać w pancerzu wspomagany otrzymuje 5 obrażeń. Pierwsze dwa pola na Karcie Technologii zostają skreślone standardowo. Trzecie w kolejności jest już zniszczone (wcześniej nie dokonano jego naprawy). Pozostałe 3 obrażenia przechodzą zatem na pilota, który otrzymuje wobec tego Lekką Ranę.



ZASADY WALKI

„Dowiedziano, że zabijanie zaspokaja elementarną potrzebę bezpieczeństwa.”

INFORMACJE PODSTAWOWE

Walka podzielona jest na tury. W swojej kolejce każdy uczestnik starcia może zadeklarować jedną operację - na przykład atak, ukrywanie się lub wykonywanie bardziej złożonej czynności. Pomimo tego, że wszyscy dysponują tylko jedną sposobnością do działania, każda tura jest przepełniona akcją. Bohaterowie nie tylko wykonują własne operacje, ale też reagują na zachowanie pozostałych postaci - broniąc się, ukrywając, uskakując przed wybuchami granatów... Należy uzmysłowić Graczom, że nie powinni się wyłączać po wykorzystaniu swojej kolejki, lecz pozostawać czujni, ze względu na możliwość działania w ramach reakcji na zachowanie bohaterów niezależnych oraz na zmiany zachodzące w świecie gry.

INICJATYWA

Na początku walki konieczne jest określenie, w jakiej kolejności będą działać uczestnicy. Kolejność działań wyznaczana jest poprzez analizę Spostrzegawczości wszystkich biorących udział w starciu postaci. Jako pierwszy działa ten bohater, który ma najwyższą wartość tego Parametru.

W przypadku remisów, czyli identycznej Spostrzegawczości bohatera Gracza i bohatera niezależnego, o inicjatywie decyduje Poziom Trudności rozgrywki:

- Poziom Niski: pierwszy działa bohater Gracza.
- Poziom Średni: konieczny jest rzut kostką. Wyższy wynik oznacza pierwszeństwo.
- Poziom Wysoki: pierwszy działa bohater niezależny.

W przypadku identycznego poziomu Spostrzegawczości w obrębie grupy bohaterów niezależnych lub grupy postaci Graczy, Narrator sam określa, który z kierowanych



przez niego bohaterów zadziała pierwszy, a Gracze sami ustalają kolejność między sobą.

Sekwencja działań ustalana jest tylko raz - na początku pierwszej tury walki. Utrzymuje się do końca trwania walki z wyłączeniem szczególnych okoliczności jak zakradnie się i zasadzki. Może być też zmieniana między remisującymi postaciami.

ADRENALINA! LICYTACJA PIERWSZEŃSTWA

Zamiast posługiwać się standardowym sposobem określania kolejności działań, Narrator może na początku walki oznajmić graczom, że rozpoczyna licytację pierwszeństwa, wypowiadając głośno hasło „Adrenalina!” lub „Licytacja!”.

Licytacja to ustalenie kolejności działań z podziałem na grupy, a nie na jednostki. Licytowane jest kolejno pierwszeństwo działań dla 3 najbliższych tur walki.

Uczestników walki dzieli się na frakcje, a następnie sumuje wartości parametru Spostrzegawczość wszystkich członków danej grupy. Wyliczona w ten sposób Adrenalina jest następnie używana podczas licytacji. Liczba punktów bohaterów niezależnych jest jawna - Narrator podaje ją przed rozpoczęciem.

Cenę za pierwszeństwo w określonej turze walki jako pierwszy zawsze podaje Narrator. Może to być dowolna liczba punktów, a także zero. Jeśli podana liczba nie zostanie przez Graczy przelicytowana, wszyscy bohaterowie niezależni działają w danej turze pierwsi.

Wydane przy licytowaniu jednej tury walki punkty, nie mogą być wykorzystane podczas licytowania następnej. Innymi słowy pula punktów musi wystarczyć uczestnikom na sensowne licytowanie kolejności działań w trzech turach.

Pozostałe regulacje uzależnione są od Poziomu Trudności rozgrywki:

Niski Poziom Trudności

Po trzech turach można przeprowadzić kolejną licytację lub powtórzyć cykl - decydują o tym Gracze.

Średni Poziom Trudności

Wylicytowany na początku walki cykl pierwszeństwa utrzymuje się do końca starcia.

Wysoki Poziom Trudności

Po trzech turach można przeprowadzić kolejną licytację lub powtórzyć cykl - w imieniu bohaterów niezależnych decyduje o tym Narrator.

Licytacja musi być elementem rozgrywki. Przyznawanie punktów na kolejność powinno być wzbogacone o adekwatne komentarze, będące odpowiednikami myśli postaci, ale wyrażane przez Graczy na głos.

Nie można wycofywać się z wcześniejszych deklaracji. Spożytkowanie punktów jest ostateczne.

Przykład: Roboty mają 9 punktów. Bohaterowie Graczy mają 12 punktów.

Narrator - Licytacja! Posiekają was na plasterki zanim zorientujecie się co jest grane. 4 na pierwszą turę.

Gracze - Wolne żarty! Rozłożymy je na części i oddamy potrzebującym! Dajemy 7!

Narrator - OK, pasuję. Dam wam czas na uciezkę. Ale w drugiej turze Adrenalina 5!

Gracze - Pożyjemy zobaczymy. Pass.

Narrator - Blaszką aż buczą z radości na widok worów mięsa do rozprucia. Adrenalina 4!

Gracze - Adrenalina 5 i jedziemy!

Narrator odnotowuje kolejność: w pierwszej turze pierwsi działają Gracze, w drugiej Narrator, w trzeciej znowu Gracze. Ponieważ gra odbywa się na Średnim Poziomie Trudności, ten cykl będzie kontynuowany do końca walki.

W przypadku, gdy do którejś z frakcji przystąpi następny uczestnik, kolejność i tak jest zachowywana, chyba że, w ramach wyjątku, Narrator zdecyduje inaczej.

POSTAWA W WALCE

„Starannie wybieraj priorytety.”

W swojej turze każdy Gracz deklaruje, co próbuje wykonać jego postać. Opis może być zupełnie dowolny, ale większość czynności można bez trudu przypisać do pewnej grupy działań. Gracz dokonuje wyboru jednego z priorytetów i opisuje zachowanie swojej postaci albo Narrator samodzielnie ocenia, do jakiego priorytetu można zaklasyfikować określone zachowanie.

Wybór priorytetu może być natychmiastowym dopasowaniem się do nowych okoliczności lub podtrzymaniem dotychczasowej postawy wobec otoczenia i wrogów. O adekwatności wyboru decyduje Narrator, oceniając opisy zachowań bohaterów.

Najlepszym momentem na wybór priorytetów jest zawieszenie akcji przed rozpoczęciem walki, tuż po ustaleniu inicjatywy.

Raz wybrany i wykorzystany priorytet utrzymuje się do końca danej tury. Nie można zmieniać priorytetów kilka razy w ciągu jednej tury walki.

UWAGA: Na Wysokim Poziomie Trudności rozgrywki, priorytety wybiera się jeszcze przed ustaleniem inicjatywy.

Przykład: Postać zostaje zaatakowana wręcz i zyskuje 2 gwarantowane sukcesy za postawę Defensywną. Gdy nadchodzi jej tura, pragnie zmienić priorytet na Ofensywa, aby także tym razem zwiększyć swoje szanse o 2 gwarantowane sukcesy podczas ataku bronią białą. Nie jest to możliwe - pierwsza postawa utrzymuje się do następnej tury bohatera.

Dostępne postawy to:

Czuwanie, Unikanie, Defensywa, Asekuracja, Ofensywa, Determinacja, Utajenie, Operacja, Kooperacja, Neutral.

CZUWANIE - gotowość i wyczekiwanie na dalszy przebieg wydarzeń.

Przykłady akcji:

- * Konfrontacja wzrokowa z potencjalnie niebezpiecznym osobnikiem.
- * Obserwowanie terenu i wyczekiwania celu.
- * Oglądanie przez lunetę karabinu snajperskiego obszaru, na którym ma pojawić się cel.
- * Patrowanie terenu przez strażnika.

MODYFIKATOR: +1 gwarantowany sukces do testów ataku oraz do testów obrony. +2 gwarantowane sukcesy do testów Sposzregawczości (dodawane także do obliczeń związanych z inicjatywą).

Konsekwencje taktyczne: czuwający bohater jest otwarty na wszelkie bodźce z zewnątrz i stanowi doskonałe wsparcie dla snajpera, który w tym samym czasie może wybrać postawę Ofensywną. Czuwanie idealnie pasuje do tych wszystkich strategii, które oparte są na współpracy.

UNIKANIE - odpowiada akcjom, które mają prowadzić do jak największego spotęgowania własnego bezpieczeństwa kosztem swojej użyteczności w starciu. Bohater nie wykonuje żadnych złożonych czynności, lecz całkowicie skupia się na zapewnieniu sobie bezpieczeństwa.

Przykłady akcji:

- * Rzucenie się za osłonę.
- * Schowanie się całkowicie za osłoną i stracenie przeciwnika z pola widzenia.
- * Schowanie się za większym sojusznikiem.
- * Uciekanie wzdłuż osłon.

MODYFIKATOR: jeśli w ogóle zaatakowanie postaci jest możliwe, zyskuje ona +3 gwarantowane sukcesy w testach obronnych.

Konsekwencje taktyczne: namierzenie postaci, dla której priorytetem jest Unikanie, może wymagać udanego testu Sposzregawczości przeciwko jej Konspiracji. Ponadto bohaterowie nastawieni na Determinację mogą nawet nie zauważyć postaci Unikających. Postać o postawie Unika-

DEFENSYWA - postawa służąca zyskaniu większej ochrony, ale z możliwością skutecznego uczestniczenia w walce. Dotyczy sytuacji, w której zachowuje się pełną zdolność walki. W świetle mechaniki gry nie ma znaczenia, czy osłona sięga do piersi, czy aż do podbródka albo czy wysokość muru to 80 czy 100 centymetrów. Postawa Defensywna oznacza, że bohater wykorzystuje daną osłonę tylko na tyle, aby zyskać lepszą ochronę, jednocześnie zachowując pełną wartość bojową. Wybranie postawy Defensywnej oznacza, że bohater nie poświęca się skomplikowanym czynnościom, lecz koncentruje na walce i obronie.

Przykłady akcji:

- * Częściowe ukrycie się za osłoną i obserwowanie poczyną przeciwnika.
- * Ostrzał wroga zza osłony.
- * Postawa obronna podczas walki wręcz.
- * Czołganie się.
- * Skradanie się do celu.
- * Przeładowywanie broni w ukryciu, bez opuszczania posterunku.
- * Wzięcie zakładnika i mierzenie w stronę wroga.
- * Krycie się za barierą, która najprawdopodobniej nie powstrzyma wszystkich pocisków.

MODYFIKATOR: postać zyskuje +2 gwarantowane sukcesy w testach obronnych.

Konsekwencje taktyczne: postać z postawą Defensywną może odciągać uwagę od bohaterów, którzy zajmują się ważnymi operacjami lub są ranni.

ASEKURACJA - postawa ukierunkowana na zapewnienie komuś bezpieczeństwa.

Przykłady akcji:

- * Asekuracja czyjegoś odwrotu.
- * Osłanianie podczas penetracji budynku.
- * Ostrzał pozycji przeciwnika w celu zagwarantowania komuś możliwości bezpiecznego przejścia za inną osłonę.
- * Osłanianie nanomedyka leczącego rannego.

MODYFIKATOR: +1 gwarantowany sukces w testach obronnych asekurowanego sprzymierzeńca. Postać z postawą Asekuracja musi zaatakować przynajmniej jednego wroga, który w danej turze zagrażał chronionemu bohaterowi. Taka ofensywa jest obowiązkowa także wówczas, gdy wszystko wskazuje na to, że dany przeciwnik zaatakuje asekurowaną postać w najbliższym czasie. Narrator powinien uwzględnić specyfikę miejsca akcji, decydując o tym, ilu bohaterów może asekurować daną postać. Podczas penetrowania budynku i wędrówki po wąskich korytarzach możliwe będzie asekurowanie przez jedną, maksymalnie dwie postaci, natomiast w bardziej przestronnych lokacjach liczba ta wzrośnie do czterech, pięciu.

Konsekwencje taktyczne: dobrze asekurowana postać może odegrać kluczową rolę w akcji, której celem jest wykonanie w porę określonego zadania, a nie tylko wyeliminowanie przeciwników.

Przykład: Adrio asekurowuje przyjaciela, który zakłada ładunek wybuchowy. Asekurowana postać otrzymuje +1 gwarantowany sukces, z racji tego, że jest chroniona przez sprzymierzeńca.

OFENSYWA - próba zadania jak największych obrażeń wrogowi, kosztem zmniejszenia własnego bezpieczeństwa.

Przykłady akcji:

- * Prowadzenie ostrzału zza złej taktycznie osłony.
- * Walka wręcz nastawiona na zadanie jak największych obrażeń w krótkim czasie.
- * Brutalne natarcie na przeciwnika.

MODYFIKATOR: bohater otrzymuje +2 gwarantowane sukcesy w testach ataku.

Konsekwencje taktyczne: postawa ofensywna często wzmaga strach przeciwnika i koncentruje jego uwagę na obronie.

DETERMINACJA - postawienie wszystkiego na jedną kartę, całkowite zlekceważenie własnego bezpieczeństwa dla korzyści wynikających z morderczego ataku, szarży!

Determinacja może być użyta wyłącznie podczas pierwszej, faktycznie aktywnej tury walki, chyba że Narrator zdecyduje inaczej, oceniając wątek fabularny. By użyć modyfikatora płynącego z tej postawy, musi być spełniony warunek wyjątkowo ryzykownego posunięcia.

Przykładowe akcje:

- * Prowadzenie ofensywy pomimo ognia zaporowego przeciwnika.
- * Bezpośrednia konfrontacja z przeważającym liczebnie przeciwnikiem.
- * Akcje niemal samobójcze.
- * Próby zadania wrogowi szkód za wszelką cenę.

MODYFIKATOR: postać otrzymuje +3 gwarantowane sukcesy w teście ataku.

Konsekwencje taktyczne: postać z postawą Determinacja jest narażona na większe obrażenia, ale ma szansę zadać poważne szkody wrogowi. Może także odwrócić uwagę od innych, na przykład rannych bohaterów.

UTAJENIE - ukrywanie swojej pozycji i zamiarów.

Przykłady akcji:

- * Ukrycie się i oczekiwanie na nadejście wroga.
- * Przygotowanie zasadzki.
- * Skradanie się w pobliże pozycji przeciwnika.

MODYFIKATOR: +2 gwarantowane sukcesy w testach obronnych opartych na Konspiracji.

Konsekwencje taktyczne: postać może skryć się w dobrym punkcie obserwacyjnym i, pozostając w utajeniu, na bieżąco informować swoich sprzymierzeńców drogą radiową o działaniach przeciwnika.

OPERACJA - priorytetem jest poprawne wykonanie określonego zadania w optymalnym czasie.

Przykłady akcji:

- * Podkładanie ładunków wybuchowych w trakcie działań wojennych.
- * Włamywanie się, będąc pod ostrzałem wroga.
- * Używanie programu specjalnego.

MODYFIKATOR: jeśli postać jest asekurowana, oprócz premii z asekuracji, dodatkowo otrzymuje +1 gwarantowany sukcesy do testów obronnych. Jeżeli nie jest asekurowana, nie otrzymuje premii.

Konsekwencje taktyczne: bohater wykonujący złożone zadanie może wymagać asekuracji, ponieważ jest odsłonięty.

KOOPERACJA - rezygnacja z własnej samodzielnej akcji, na rzecz wsparcia działań sprzymierzeńca.

Warunkiem Kooperacji jest wybór tej postawy przez dwie lub trzy postaci biorące pośredni lub bezpośredni udział w akcji.

W trakcie współpracy możliwe jest dokonywanie Przeciżenia na standardowych zasadach.

Przykłady akcji:

- * Umożliwienie wybicia się z rąk i poszybowania wprost na przeciwnika.
- * Przeprowadzenie ataku akrobatycznego.

MODYFIKATOR: bohater udzielający wsparcia zdaje test tego samego Parametru, który używany jest przez postać wykonującą akcję. Połowa (zaokrąglając w dół) uzyskanych sukcesów zostaje dodana do puli sukcesów postaci aktywnej. Modyfikator jest jednorazowy i ma zastosowanie wyłącznie w przypadku działań o charakterze ofensywnym. Strony udzielające wsparcia nie otrzymują żadnych premii, ale mogą normalnie zdawać testy obronne.

Przykład: Malver i Lexor postanawiają przeprowadzić akrobatyczny atak. Malver wybija rękoma Lexora wzwyż, tak aby ten mógł z impetem zaatakować wrogiego blaszaka. Lexor uzyskuje w teście Konfrontacji 3 sukcesy. Malver miał więcej szczęścia i uzyskuje 4 sukcesy - połowa z nich przechodzi do puli Lexora. Ostatecznie postać wykonująca akcję gromadzi 5 sukcesów.

**NEUTRAL - niezdecydowanie, dezorientacja, opie-
szałość, brak zdeterminowanych kroków.**

Przykłady akcji:

- * Bohater nagle postawiony w trudnej sytuacji i nie mogący dokonać błyskawicznego wyboru.
- * Wahająca się postać.
- * Postać tuż po upadku z dużej wysokości.
- * Brak działań jednoznacznie kwalifikujących się do postawy innej, niż Neutral.

MODYFIKATOR: Brak.

Gwarantowane sukcesy a Limit broni

Gwarantowane sukcesy określają liczbę, którą należy dodać do sumy uzyskanych w danym teście sukcesów. Dodaje się je po uwzględnieniu Limitu broni, a nie przed, co ma zasadnicze znaczenie podczas obliczeń. Należy postępować według następującej procedury:

- 1) wykonuje się rzut;
- 2) jeśli wynik był wyższy od Limitu broni, a walka toczy się na dystansie większym niż Bliski, liczbę sukcesów redukuje się do wartości Limitu broni;
- 3) dodaje się gwarantowane sukcesy.

Przykład: Limit broni wynosi 4. Strzelectwo postaci wynosi 7. Gracz rzuca kostkami i uzyskuje 5 sukcesów. Niestety, przy pomocy używanej broni możliwe jest uzyskanie maksymalnie 4 sukcesów, więc ta wartość progowa jest brana pod uwagę i dopiero potem dodawane są gwarantowane sukcesy. Ostatecznie Gracz uzyskał 6 sukcesów (4 z testu Strzelectwa oraz 2 gwarantowane sukcesy z powodu postawy Ofensywnej).

Dodatkowe wyjaśnienia i wskazówki

Oprócz opisanego przy każdej postawie modyfikatora, wpływającego na mechanikę testów, Narrator dodatkowo wprowadza czynnik fabularny, dopasowując odpowiednio opis sytuacyjny. Zalecamy, aby Gracze dawali do zrozumienia Narratorowi, jaki priorytet wybierają, zamiast oczekiwać, by prowadzący decydował za nich. Pozwala to uniknąć niepotrzebnych kontrowersji, gdyż każdy dokonuje wyboru samodzielnie i sam zobowiązuje się do adekwatnego opisu.

Należy pamiętać, że ograniczona liczba postaw nie zmniejsza puli akcji, które mogą wykonywać postaci Graczy. Uczestnicy zabawy nie mają obowiązku naginać swoich opisów i wyobrażeń do schematów priorytetów w walce. Zwykle udaje się zaklasyfikować działanie, do którejś z postaw. Niekiedy może się zdarzyć sytuacja, w której Narrator uzna, że opis Gracza nie nawiązuje do żadnego z priorytetów - wówczas uznaje się, że postać ma postawę Neutral oraz nie wprowadza się zmian podczas testów.

Przykład: Podczas, gdy Hilex próbuje włamać się do laboratorium (priorytet Operacja), Merd i Parvon osłaniają go (priorytet Asekuracja). Dzięki temu w razie niebezpieczeństwa Hilex będzie miał 3 gwarantowane sukcesy w testach obronnych.

Przykład: Kronad wyciągnął swój karabin i po usadowieniu się na dachu magazynu czeka na robota ochronnego, aby odstrzelić mu łeb (priorytet Ofensywa). Tymczasem Wexor starannie obserwuje teren w poszukiwaniu potencjalnych niebezpieczeństw oraz samego robota (priorytet Czuwanie). Snajper zyska +2 gwarantowane sukcesy do testu Strzelectwa. Wexor zyska +2 gwarantowane sukcesy w teście Spostrzegawczości, które na pewno przydadzą się podczas ewentualnej walki o inicjatywę.

Przykład: Robot militarny Ultraveler stawia wszystko na jedną kartę. Rusza wprost na patrol korporacyjny, lekceważąc przewagę liczebną klonów. Zyskuje +3 gwarantowane sukcesy w teście ataku (priorytet Determinacja).

TESTY ATAKU I ZADAWANIE OBRAŻEŃ INFORMACJE OGÓLNE

Jak już wspomniano, o puli zadawanych obrażeń przesądza liczba przebiegów uzyskanych w przeciwstawnym teście ataku. Podczas walki strzeleckiej obrażenia może otrzymać tylko atakowany, natomiast w trakcie walki w zwarciu raniony może być także ofensor.

Przykład: Bohater strzela do wrogiego robota, który biegnie w stronę osłony. Gracz zdaje test Strzelectwa, rzucając tyłoma kostkami, ile wynosi Wartość tego Parametru. Narrator wykonuje rzut tyłoma kostkami, ile wynosi Parkour robota. Gracz uzyskuje 5 sukcesów. Narrator tylko 3 sukcesy. Robot otrzymuje 2 obrażenia, plus obrażenia wynikające z siły broni. Pancernik niweluje część tych Szkód, a pozostałe nanoszone są na Kartę Technologii. W kolejnej turze bohater raz jeszcze ostrzeliwuje robota, ale tym razem to blaszak uzyskuje przewagę 2 przebiegów. Trafienie nie nastąpiło. Ofensor jedynie stracił amunicję.

Przykład: Robot atakuje mutanta. Gracz i Narrator wykonują rzut tyłoma kostkami, ile wynoszą Wartości Parametrów Konfrontacja ich bohaterów. Gracz prowadzący robota uzyskuje 4 sukcesy. Narrator osiąga

lepszy rezultat gromadząc aż 6 sukcesów. Choć to robot jest ofensorem, podczas walki w zwarciu także atakujący ponosi ryzyko otrzymania ran. W tym wypadku otrzymuje 2 obrażenia, plus obrażenia wynikające z siły broni mutanta.

W przypadku remisu podczas walki bezpośredniej, Narrator opisuje sytuację w sposób bardziej korzystny dla tej strony, która ma wyższą Konfrontację.

Przykład: Podczas walki na noże dwaj uczestnicy starcia uzyskują identyczny wynik w przeciwstawnym teście Konfrontacji. Narrator oznajmia, że obaj bohaterowie się zwarli, ale chwilę później jeden z nich (ten o niższej Konfrontacji) uległ pod naporem przeciwnika i został przewrócony.

WALKA W TRUDNY WARUNKACH

Walka w sytuacji utrudnionej może niekiedy oznaczać brak możliwości wyboru priorytetu, czyli postawy, która wpływa na premię do testu. Na przykład postać powalona na ziemię nie będzie w stanie obrać postaw Defensywna, Ofensywa, zaś bohater sprowokowany do opuszczenia kryjówek i wyjścia na otwartą przestrzeń nie może wybrać priorytetów Utajnienie, Unikanie. Innym przykładem może być starcie w płonącym korytarzu, w którym brakuje miejsca dla dwóch walczących - Narrator oznajmia, że priorytet Defensywna jest niedostępny, bo

nie ma się jak ustawić do obrony i możliwe jest tylko parcie naprzód.

Ponadto, Narrator ma prawo podwyższyć poziom testu dla tej strony, która jest w znacznie gorszym położeniu względem przeciwnika. Standardowo poziom testu w walce wynosi 0, ale w niesprzyjających okolicznościach może zostać zwiększony o 1 lub 2.

Bardziej wymagający Narratorzy, którzy chcą uzyskać jak największy realizm, mogą zwiększać trudność testów przeciwstawnych także z powodu komplikujących czynników zewnętrznych, nie związanych bezpośrednio z konfrontacją, co ilustruje pierwszy z poniższych przykładów.

Przykład: Bohater wkracza do budynku z długą bronią, która nijak nie nadaje się do skutecznych działań w wąskich korytarzach. Narrator uznaje, że poziomy testów Strzelectwa dla tej postaci zostają zwiększone o 1.

Przykład: Pada rześisty deszcz. Widoczność jest mocno ograniczona. Narrator oznajmia, że poziom trudności testu Strzelectwa dla atakującego zostaje zwiększony do 2.

Przykład: Bohater został powalony i runął jak ścięte drzewo wprost w głęboką, błotnistą kałużę. Narrator oznajmia, że ofiara nie może wybrać priorytetów Defensywna, Ofensywa i poziom testów w



w walce wręcz jest dla niej podwyższony z 0 do 2. W przeciwstawnym teście Gracz uwzględnia tylko tyle sukcesów, ile uzyskał przebić w teście o poziomie 2. Rzuca kostkami i uzyskuje wynik 4. Brane są zatem pod uwagę tylko 2 przebicia własne (4 sukcesy - trudność 2 = 2 przebicia własne).

STRZELANIE JAK DO TARCZY

W przypadku ostrzału w stronę celu, który nie będzie unikał otrzymania obrażeń, lecz pozostanie niewzruszony niczym tarcza strzelnicza, ofensor wykonuje test Strzelectwa, zaś poziom trudności tego testu ustalany jest arbitralnie przez Narratora.

Przykład: Trwa konkurs strzelecki. W pierwszej turze puszkę po konserwach stoją dość niedaleko. Trudność testu Strzelectwa wynosi 2. W drugim etapie konkursu, puszkę stoją już znacznie dalej, więc trudność testu wynosi 4. W ostatniej fazie, ustrzelenie małych, poruszających się obiektów wymaga już ogromnej perfekcji - trudność testu wynosi 6.

ZASADZKA

Starannie przygotowana zasadzka ma szansę stać się kluczową akcją w starciu. W celu zweryfikowania, czy bohater został zaskoczony, konieczny jest przeciwstawny test. Ofiara używa Parametru Spostrzegawczość, a atakujący Konspiracja. Jeżeli potencjalna ofiara zwycięży w tym teście, ofensor nie ma żadnych specjalnych korzyści z zasadzki - walka przebiega w sposób normalny, włączając w to rozstrzyganie kolejności działań. Jeśli natomiast przewagę uzyska atakujący, ofiara podczas pierwszego ataku zdaje test obronny o poziomie 2 (zamiast 0). Ponadto zaskoczony działa jako ostatni przez tyle tur, ile przebić uzyskał atakujący. Zaskoczeni nie mogą wybierać postawy Defensywa, ani Unikanie.

Przykład: Zabójcza maszyna atakuje z zaskoczenia. Narrator zdaje test Konspiracji przeciwko Spostrzegawczości mutantu - postaci Gracz. Błaszak uzyskuje przewagę 3 przebić, co oznacza, że bohater Gracza wpadł w zasadzkę. Działa w walce jako ostatni przez najbliższe 3 tury. Ponadto poziom pierwszego testu obronnego wynosi 2. Gracz próbuje uniknąć trafienia, zdaje więc test Konfrontacji. Na 3 kostkach wypada korzystny wynik, ale przy takim poziomie Gracz osiąga tylko 1 przebicie własne przeciwko wynikowi robota. Narrator rzuca kostkami i okazuje się, że maszyna zdobywa 3 sukcesy, a zatem osiąga w tym starciu 2 przebicia!

Gdy w zasadzkę wpada cała grupa, test Spostrzegawczości zdaje ta postać, która ma najwyższą wartość tego Parametru. Wynik przesądza o losie całej grupy, a nie tylko jednego bohatera. W przypadku frakcji osaczającej jest dokładnie odwrotnie - test Konspiracji zdaje ten bohater, który ma najniższą wartość tego Parametru.

Jest tak, ponieważ najmniej dyskretna postać najbardziej zagraża powodzeniu zasadzki.

Przykład: Trzy cyborgi zaczęły się na parę mutantów. Aby ocenić, czy zasadzka się powiodła oraz oszacować, jak bardzo mutanci będą zaskoczeni i zdeorientowani, wykonuje się przeciwstawny test. Konspiracja pierwszych dwóch cyborgów wynosi 4, a trzeciego cyborga 5. Ponieważ o skuteczności zasadzki decyduje najniższe ogniwo, test zdaje cyborg z Konspiracją 4. Odwrotnie jest w przypadku mutantów - tu test zdawany jest przez tego, kto jest najbystrzejszy i ma najwyższą Spostrzegawczość, w tym wypadku 5. Po wykonaniu rzutów okazuje się, że zasadzka się udała. Cyborg uzyskał 2 przebicia, więc mutanci będą działać jako ostatni przez dwie najbliższe tury. Cyborg atakuje mutantą o imieniu Malkav. Atak jest udany, ale mutek wciąż trzyma się na nogach. Drugi cyborg postanawia go dobić, ale tym razem mutant ma prawo do wykonania normalnego testu obronnego, ponieważ efekt zaskoczenia działa tylko w pierwszym ataku. Trzeci cyborg postanawia zaatakować mutantkę Exea, żeby skorzystać z faktu, że ma ona utrudniony test obronny. Atak jest bardzo udany - ofiara pada na glebę po otrzymaniu Krytycznej Rany... Trzeba uważać na zasadzki - są śmiertelnie niebezpieczne!

Bywają sytuacje, że standardowe określenie skuteczności zasadzki jest nieadekwatne. Czasem od razu widać, że obie grupy się natychmiast rozproszą. Przewidując, że w danym terenie wszyscy będą się stale zakradać i próbować wykończyć przeciwników z zaskoczenia, Narrator ma prawo oznajmić, że reguły zasadzki przestają obowiązywać. Powodem jest to, że wszyscy spodziewają się ataków z ukrycia i ogólnie panuje gorąca atmosfera. Mechanika zasadzki nie może być wykorzystywana także wówczas, gdy obecność ofensora jest w pełni jawna. Wtedy, ewentualnie, działają zasady Nagłego ataku.

Pierwsza tura walki to bardzo często krwawa jatka, którą przeżywa niewielu. Narrator powinien dopasować zachowanie bohaterów niezależnych do Poziomu Trudności rozgrywki. Oddziały korporacyjnych klonów prawie zawsze korzystają z Mobilnych Skautów, pełniących funkcję zwiadowców. Inne grupy wysyłają przepatrywaczy albo przynajmniej prymitywne roboty z kamerami. Bohaterowie niezależni mogą używać programów autonomicznych oraz wykrywaczy ruchu. Na Średnim, a zwłaszcza na Wysokim Poziomie Trudności rozgrywki nie powinno dochodzić zbyt często do sytuacji, w której Gracze z łatwością zaskakują grupy postaci Narratora.

NAGŁY ATAK

Zasady Nagłego ataku mają zastosowanie wówczas, gdy następuje raptowne zaatakowanie przeciwnika, który zdaje sobie sprawę z obecności ofensora. Innymi słowy nie jest to atak z ukrycia, ale może być równie niespodziewany.

W takich okolicznościach wykonuje się przeciwstawny test Spostrzegawczości. Jeśli zaskakiwana jest grupa, test zdaje przedstawiciel, który ma najwyższą wartość wspomnianego Parametru. Spostrzegawczość ofensora jest w tym wypadku rozumiana jako zdolność oceny sytuacji pod kątem wyboru odpowiedniego momentu, gdy wróg prawdopodobnie da się zaskoczyć.

Jeżeli agresor wygra przeciwstawny test Spostrzegawczości, atakowana grupa ma prawo do rzutu obronnego, ale jego trudność to 2 (zamiast 0).

Zaatakowani znieacka nie mogą wybierać postawy Defensywa, ani Unikanie, chyba, że zremisują lub wygrają przeciwstawny test Nagłego ataku.

Jeżeli zaatakowana nagle grupa zwycięży w przeciwstawnym teście Spostrzegawczości, i tak działa jako druga w kolejności, chyba że zdobyła przynajmniej 3 przebiccia.

Przykład: Dwie wrogie grupy utracjuszy stoją naprzeciw siebie. Ich spojrzenia są przesycone nienawiścią i szyderstwem. Nagle lider jednej z ekip sięga po broń. W grupie przeciwnej test Spostrzegawczości wykonuje najbardziej bystry z ryzykantów. Udaje mu się uzyskać przewagę nad ofensorem, ale tylko 2 przebiciami! Atakowani mogą zatem wybrać dowolny priorytet w walce, ale działają jako drudzy w kolejności. Lider atakowanej grupy rzuca się za swoich ochroniarzy (postawa Utajenie), pozostali przewracają stoły lub pośpiesznie starają się znaleźć osłony, jednocześnie sięgając po broń (postawa Defensywna).

Bohaterowie, przeczuwający złe intencje postaci, z którą właśnie wchodzi w kontakt, mogą zczasu zadeklarować postawę Czuwanie, co gwarantuje im +2 sukcesy w teście Spostrzegawczości. Narracja musi jednak odpowiadać tej postawie - jeśli bohater jest pochłonięty rozmową lub czymś mocno zaabsorbowany, oczywistym jest, że nie może w pełni skupić się na działaniach przeciwnika.

Nie można nadużywać postawy Czuwanie, ponieważ ostentacyjna nieufność może być odczytana przez innych jak swoista prowokacja. Narrator powinien także zadbać o adekwatność postawy w walce względem rzeczywistego zachowania postaci.

ATAK TAKTYCZNY

Atak taktyczny ma miejsce, gdy postać przeprowadziła szereg czynności poprzedzających, niezbędnych do krytycznego trafienia.

Ataki taktyczne mają miejsce przede wszystkim podczas walk Graczy z bossami, co zostało przybliżone w sekcji „Bestiariusz - bossowie”.

Ten typ ofensywy następujący na ogół podczas bezpośredniej konfrontacji. Do sumy obrażeń zadanych ofierze dodawana jest liczba, która wynika z ilości zadanych testów poprzedzających.

Gracz obowiązany jest zadeklarować chęć wykonania ataku taktycznego i w przybliżeniu opisać, jakie zamierza podjąć działania, aby z góry było wiadomo, co, w związku z tym, będzie robić jego postać przez najbliższe 2, 3, maksymalnie 4 tury. Fabularną konsekwencją ataków taktycznych jest zazwyczaj poważne niebezpieczeństwo, w jakim znajdzie się bohater po sfinalizowaniu akcji.

Przykład: Nadhard walczy z gigantycznym robotem. Deklaruje chęć przeprowadzenia ataku taktycznego. Reszta drużyny osłania Nadharda i przyciąga uwagę bota. Bohater wspina się na wysoką platformę (test Parkour), przeskakuje na grzbiet blaszaka (test Parkour), dociera w pobliże jakiegoś krytycznego modułu maszyny (test Parkour). Wreszcie finalizuje sprawę, dokonując brutalnego ataku z Przeciżeniem, używając wysuwanej piły mechanicznej. W teście Konfrontacji uzyskuje aż 9 sukcesów. Obrońca wykonuje test obronny. Rzuca 6 kostkami, uzyskuje 4 sukcesy. Oznacza to, że Nadhard uzyskał 5 przebić. Do tego dodaje całą sekwencję testów poprzedzających, czyli 3, bowiem były 3 zdane testy Parkour związane z atakiem. Do wyniku dodaje siłę broni 4. Po uwzględnieniu Panczerza robota (3), okazuje się, że Nadhard zadał 9 obrażeń, które Narrator nanosi na Kartę Technologii bossa. Po zakończonym ataku, bohater ląduje na ziemi, tuż przed gigantem.

CIOS W PLECY

Gdy jakiejś postaci udaje się zakraść i wykonać niespodziewany atak, zadając na przykład cios w plecy, wówczas ofiara nie ma prawa do testu obronnego. Ofensor normalnie wykonuje test ataku. Na potrzeby obliczenia obrażeń uznaje się, że rezultat testu obronnego ofiary jest równy 0. W uzasadnionych okolicznościach Narrator może także zignorować Pancierz trafionego.

Cios w plecy jest formą ataku taktycznego, więc liczba pomyślnych testów poprzedzających dodawana jest do puli obrażeń.

Zasady Ciosu w plecy mają zastosowanie tylko wtedy, gdy bohater wygrał przynajmniej 2, poprzedzające atak testy Konspiracji, związane ze zakradaniem się do celu.

KATOWANIE LEŻĄCEGO

Jeżeli przeciwnik jest całkowicie bezbronny, unieruchomiony lub kona w kałuży krwi, stosowanie testów trafienia nie jest konieczne. Cel automatycznie otrzymuje tyle obrażeń, ile wynosi wartość Strzelectwa lub Konfrontacji oprawcy plus ewentualna siła broni. Ignoruje się Pancierz trafionego, chyba że ofensor świadomie

mierzył w osłony. Narrator może także dopasować obrażenia do opisu Gracza, a w skrajnych przypadkach po prostu ogłosić śmierć lub unicestwienie ofiary.

CHWYT

Gracz może zadeklarować próbę wykonania chwytu. Manewr się udaje, gdy atakujący uzyskuje przewagę przynajmniej 4 przebić. Pochwycona postać może się bronić i próbować uwolnić, ale uznaje się, że ma postawę Neutral, zdolna jest do testów obronnych opartych wyłącznie na Konfrontacji. Uwolnienie się wymaga zadania przynajmniej 4 obrażeń ofensorowi (przed uwzględnieniem Panczerza).

WALKA STRZELECKA

Test ataku i test obronny

W ciągu swojej tury walki każda z postaci może użyć broni strzeleckiej. Gracz wybiera tryb strzału i zdaje test Strzelectwa. Cel ma prawo do obronnego testu Parkour (jeśli jest w ruchu), Konspiracji (jeśli się ukrywa) albo Przeciążenia (jeśli chce przyjąć atak na klatę i znieść go w sposób heroiczny).

Test Parkour odpowiada rzuceniu się na ziemię, przylgnięciu do ściany albo odruchowemu pochyleniu się po usłyszeniu wystrzału. Test Konspiracji stosuje się wtedy, gdy postać się ukrywa, jest zamaskowana lub, na przykład, oślepią ofensora latarką taktyczną.

Bezradność atakowanego

W uzasadnionych przypadkach Narrator ma prawo oznajmić, że dana postać nie może wykonać testu obronnego - nie wszystkie maszyny dysponują odpowiednikiem słuchu oraz są na tyle zwinne, by nagle zmienić pozycję. Wówczas wykonywany jest tylko test ataku, a przebicia obliczane są tak, jakby ofiara uzyskała 0 sukcesów.

Osiągi uzbrojenia

Bardzo ważnym aspektem walki dystansowej jest uwzględnianie Limitu broni, który określa maksymalną liczbę sukcesów możliwych do uwzględnienia w teście ataku opartym na Parametrze Strzelectwo.

Przykład: Limit broni wynosi 4. Gracz uzyskał w teście Strzelectwa aż 6 sukcesów. Ponieważ walka toczy się na dystansie większym niż Bliski, uwzględnia się tylko progową liczbę sukcesów dla danej broni, czyli uznaje się, że Gracz uzyskał 4 sukcesy (tyle wynosi Limit).

Mało precyzyjna broń ogranicza możliwości celnego strzelania nawet bardzo dobrym żołnierzom. Więcej informacji o Limicie broni można znaleźć w sekcji „Cechy broni dystansowej”.

Ilość wystrzeliwanych pocisków

Liczba wystrzelanych pocisków zależy od Szybkostrzelności broni. Jeśli ta właściwość uzbrojenia opisana jest liczbą 1, w ciągu tury można oddać tylko jeden strzał. Gdy natomiast opisana jest ciągiem liczb 1/10/20, strzelec może oddać pojedynczy strzał, wystrzelić serię dziesięciu albo dwudziestu pocisków.

Przykład: Broń posiada Szybkostrzelność 1/10/20. Poświęcając jedną turę walki, strzelec może oddać 1 strzał lub wystrzelić serię 10 albo 20 pocisków. Nie może natomiast w ciągu tury oddać kilku pojedynczych strzałów do różnych celów.

Przykład: Broń posiada Szybkostrzelność max. 40. Oznacza to, że w ciągu jednej tury może wystrzelić 1, 10, 20, 30 lub 40 pocisków.

Premia do Limitu broni lub do siły rażenia

Strzelanie seriami jest o tyle korzystne, że wiąże się z premią do Limitu. Większa Szybkostrzelność potencjalnie daje szansę zadania poważniejszych obrażeń, choć strzelcy o słabych umiejętnościach nie będą w stanie w pełni z tego faktu skorzystać ze względu na brak wprawy i wiedzy jak poprawnie trzymać broń, by zapobiec negatywnym skutkom odrzutu. Za każde 10 strzałów w serii, otrzymuje się premię +2 do Limitu danej broni.

Na dystansie Bezpośrednim oraz Bliskim Limit jest ignorowany, a odpowiednia premia dodawana jest do siły rażenia broni. Odzwierciedla to fakt, że ostrzał serią jest najbardziej niebezpieczny na niewielkim dystansie. Przy większej odległości jedynie zwiększa szansę lepszego trafienia.

Przykład: Strzelec używa broni na dystansie Średnim. Jej Limit wynosi 4. Decyduje się wystrzelić w przeciwnika serię 20 pocisków (+4 do Limitu broni). W teście uzyskuje 5 sukcesów. I tyle sukcesów branych jest pod uwagę, ponieważ seria zwiększyła Limit z 4 do 8. W swojej kolejnej turze Gracz decyduje się wystrzelić jeden pocisk, żeby nie marnować amunicji na rannego wroga. Uzyskuje 6 sukcesów. Niestety, przy pojedynczym strzale brany jest pod uwagę standardowy Limit broni, zatem do dalszych obliczeń używa się progowej liczby 4, zamiast 6. W kolejnej turze Gracz zostaje niespodziewanie zaatakowany na dystansie Bliskim, ale przeciwnik chybia. Gracz wystrzeliwuje w niego serię 20 pocisków. Na dystansie Bliskim Limit jest ignorowany, a premia z serii (+4) zwiększa siłę rażenia broni. Udaje się. Gracz uzyskuje przewagę 3 sukcesów, do tego +2 za standardową siłę rażenia oraz +4 z premii. W sumie przeciwnik otrzymuje 9 obrażeń, następnie modyfikowanych przez jego Panczerz.

Strzelanie seriami jest najbardziej niebezpieczne na dystansie Bliskim i Bezpośrednim, ale wprawni strzelcy wykorzystają potencjał broni maszynowej także na większych dystansach - w przeciwieństwie do amatorów, którzy najpewniej niewiele zdziałają choćby nawet wystrzelili 30 pocisków.

Strzelanina piątkowej nocy

Narrator powinien motywować Graczy do taktycznego rozgrywania walk strzeleckich. Warto eksponować takie aspekty starcia jak zapędzanie przeciwników wprost pod ostrzał z karabinów maszynowych, przygotowywanie zasadzek, zakradanie się do pozycji wroga. Walka strzelecka nie powinna być nudną wymianą ognia, choć i takie sceny pewnie będą miały miejsce podczas konfrontacji dwóch mało subtelnych, ale za to bardzo mocno opancerzonych maszyn.

KRÓTKA SERIA (zasady opcjonalne)

Narrator ma prawo wprowadzić zasady opcjonalne, które zakładają, że broń o Szybkostrzelności 1, pozwala na wykonanie pojedynczego strzału lub krótkiej serii, składającej się z 3 pocisków. W wypadku krótkiej serii, Limit broni (na dystansie większym niż Bliski) albo siła rażenia (na dystansach Bliskim) zostaje zwiększona o 1. Reguła ta może być zastosowana wyłącznie w stosunku do broni laserowej oraz konwencjonalnej broni strzeleckiej (z wyłączeniem rewolwerów).

Uzasadnieniem dla tej opcjonalnej zasady są oczekiwania niektórych Graczy, którzy spodziewają się, że niemal każda broń przyszłości powinna umożliwiać oddanie choćby krótkiej serii.

OSTRZAŁ PRZECIWNIKA W ZWARCIU

Podczas walki na Bezpośrednim dystansie można zamiast zwykłego ataku wręcz, spróbować ostrzelać przeciwnika. Polega to na użyciu trzymanej w dłoniach broni strzeleckiej lub błyskawicznym sięgnięciu po nią i oddaniu szybkiego strzału.

Ponieważ w zwarciu nie ma czasu na celowanie, umiejętności strzeleckie schodzą na dalszy plan. Strzelanie na dystansie Bezpośrednim wymaga uzyskania przewagi w przeciwstawnym teście Konfrontacji - istotny jest błyskawiczny ruch ręką, tempo działania, a nie precyzyjne mierzenie.

Ponieważ każdy jest świadom zagrożenia, jakie wynika z ataku bronią strzelecką na minimalnym dystansie i za wszelką cenę próbuje uniknąć tego typu obrażeń, ostrzał przeciwnika w zwarciu jest zadaniem trudnym. Test ataku ma zatem poziom trudności 2 przy pojedynczym strzale, 3 przy serii.

Jeśli atakujący uzyska przewagę - przeciwnik otrzymuje tyle obrażeń, ile było przebić plus obrażenia za siłę broni, minus Pancerz. Jeśli obrońca uzyska przewagę w teście Konfrontacji, nie tylko unika trafienia, ale też sam zadaje obrażenia atakującemu, jak w zwykłym starciu.

Podczas ostrzału w zwarciu możliwe jest wystrzelenie nie więcej niż 10 pocisków.

STRZAŁ SNAJPERSKI

Zamaskowane postaci mogą pełnić funkcję śmiertelnie niebezpiecznych snajperów, atakujących z dużej odległości i z ukrycia. W takim wypadku ignorowane są zasady Nagłego ataku oraz Zasadzki. Atakowany zdaje test obronny oparty na Spostrzegawczości, co odpowiada tempu reakcji na odgłos wystrzału. Nie wyklucza to też możliwości wykonywania standardowych testów obronnych opartych na Parkour i Konspiracji. Rodzaj testu należy możliwie najlepiej dopasować do sytuacji (zawsze wykonuje się tylko 1 test obronny). Poziom trudności testu obronnego przed ostrzałem snajpera wynosi 2.

Przykład: Bohaterowie przekradają się przez niebezpieczny obszar. Każdy z nich ma postawę bojową Czuwanie, aby w razie pojawienia się zagrożenia móc błyskawicznie zareagować. Nagle rozlega się wystrzał - jedna z postaci jest atakowana przez ukrytego daleko snajpera. Gracz wykonuje test Spostrzegawczości z premią wynikającą z postawy Czuwanie (+2 gwarantowane sukcesy). Gromadzi 6 sukcesów, czyli po uwzględnieniu trudności testu obronnego, 4 przebicia własne. Tymczasem atakujący w teście Strzelectwa uzyskał tylko 3 sukcesy. Tym razem, fartownie, udało się uniknąć konsekwencji ataku snajpera.

CIĄG PRZYCZYNOWO SKUTKOWNY A SYNCHRONIZACJA W WALCE

Podjęmowane przez postaci działania mają konkretne konsekwencje, które następują bezpośrednio po zaistnieniu danej sytuacji. Kolejność wykonywania ruchów podczas tury ma zasadnicze znaczenie. Nieudany ostrzał wrogów może uniemożliwić wykonanie tej akcji drugiemu strzelcowi, ponieważ cele już się rozproszą lub rzuć za osłony. Trafiony może też wskutek obrażeń paść na ziemię i w efekcie zniknąć za murem. Czasem jednak atak jest jednoczesny - mówimy wtedy o ataku zsynchronizowanym. W takiej sytuacji Narrator zarządza jeden test obronny, którego wynik przesądza o powodzeniu wszystkich ataków. Zwykle jednak znaczenie ma ciąg przyczynowo-skutkowy, który wpływa na możliwości działania postaci, będącej jako następna w kolejce inicjatywy. Narrator może porównać poziom Spostrzegawczości atakujących, aby ocenić, na ile zsynchronizowany był atak. Różnica 2 lub większa oznacza, że ofensywa nie jest jednoczesna.

Przykład: Dwóch zaczajonych snajperów mierzy w miejsce, w którym ma pojawić się grupa korporacyjnych klonów. Obaj spostrzegają cel niemal w tym samym momencie. Prawie równolegle rozpoczynają ostrzał. Narrator musi zdecydować, czy atak jest jednoczesny, czy też tylko pierwsza seria ma szansę razić cel. Zerka w karty postaci, a widząc dużą różnicę Spostrzegawczości (jeden snajper 3, drugi 5), stwierdza że atak bystrzejszego żołnierza będzie szybszy. Gdyby snajperzy byli w kontakcie radiowym, mogliby zsynchronizować atak, strzelając w wyznaczonym momencie. W takim wypadku członkowie atakowanej grupy zdawaliby jeden test obronny, którego wynik zostałby użyty do określenia skuteczności ataków obu snajperów.

Zdarza się, że ofiara jest ostrzeliwana niemal jednocześnie przez dwóch lub więcej strzelców. Jeśli oba ataki odbywają się dokładnie w tym samym momencie, ofiara zdaje jeden, utrudniony test obronny, który rozstrzyga o skutkach wszystkich ataków.

Przykład: Postać jest ostrzeliwana synchronicznie przez dwóch współpracujących snajperów. Wykonuje jeden test obronny, którego rezultat jest zestawiany z dwoma wynikami testów ataku.

OSTRZELIWANIE GRUPY

Dysponując bronią strzelającą seriami, można ostrzelać całą grupę przeciwników. Wystrzelenie serii 10 pocisków pozwala na ostrzał jednej postaci. Wystrzelenie 20 pocisków pozwala na ostrzał grupy dwuosobowej. Wystrzelenie 30 pocisków pozwala na ostrzał grupy trzyosobowej.

Seria 10 pocisków - maksymalnie 1 cel.
Seria 20 pocisków - maksymalnie 2 cele.
Seria 30+ pocisków - maksymalnie 3 cele.

Uznaje się, że atakowane są te postaci, które znajdują się najbliższej strzelca.

Atakujący wykonuje tylko jeden test Strzelectwa, a uzyskany rezultat jest zestawiany z wynikami testów obronnych wszystkich ofiar. Obrażenia obliczane są osobno dla każdego trafionego.

ATAK NA ŚLEPO

Może się zdarzyć, że bohater ukryty za murem zechce wystawić broń za krawędź ściany żeby ostrzelać przeciwnika bez wychylania się i precyzyjnego celowania. W takich wypadkach postać ma postawę Unikanie, a test ataku ma poziom trudności 4.

W przypadku rzutu granatem zza osłony, postać ma postawę Unikanie, trudność testu Rzucania wynosi 2 (cel statyczny) lub 4 (cel przemieszczający się).

STRZAŁ MIERZONY I CELOWANIE

Podczas walki strzeleckiej oraz w zwarciu można celować w określone partie ciała śmiertelników lub fragmenty konstrukcji maszyn. Celowanie z broni strzeleckiej na dystansie Średnim i większym jest możliwe wyłącznie wówczas, gdy broń posiada system optyczny, a Celność wynosi przynajmniej 1.

Teoretycznie mierzyć można nawet w najdrobniejsze detale, ale w praktyce udaje się efektywnie celować tylko w lokacje, które stanowią przynajmniej 30% widoku sylwetki (nogi, ręce, korpus, czy też znacznych rozmiarów głowa robota).

Celowanie zwiększa poziom testu ataku do 5. Utrudnienie może wzrosnąć z 5 do 6, gdy broniący się wyraźnie osłania wybraną część ciała, na przykład miejsce poprzedniego trafienia.

W przypadku trafienia Narrator nanosi Szkoły na Kartę Technologii trafionego robota lub dostosowuje efekt do obrażeń, które otrzymał śmiertelnik. Określając skutki trafienia Narrator powinien uwzględnić Poziom Trudności gry.

W przypadku ataków na postaci Graczy zasady celowania nie mogą być stosowane, ponieważ o konsekwencjach trafienia każdorazowo decyduje Gracz, który postąpi w sposób zgodny z Aktem Ustępstwa lub zinterpretuje wynik w sposób dla siebie korzystny. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji „Doświadczenie sprzężone”, ustęp „Akt Ustępstwa”.

STRZELANIE Z KILKU BRONI

Niektóre rodzaje broni strzeleckiej wymagają trzymania oburącz, aczkolwiek są i takie, które mogą być używane jedną ręką. Oznacza to, że nawet przeciętny śmiertelnik może próbować wykorzystać więcej niż jedną sztukę broni dystansowej jednocześnie.

Sytuacja jeszcze bardziej się komplikuje, gdy weźmie się pod uwagę roboty wyposażone w kilka chwytaków.

Użycie więcej niż jednej broni wymaga Przeciżenia przynajmniej 1 kostki na każdą dodatkową sztukę uzbrojenia.

Przykład: Cyborg chce ostrzelać przeciwników z dwóch pistoletów maszynowych. Musi dokonać Przeciżenia przynajmniej 1 kostki.

Przykład: Robot bojowy zamierza użyć wszystkich trzech działek jednocześnie. Musi dokonać Przeciżenia przynajmniej 2 kostek.

Podczas wykorzystania kilku broni jednocześnie, ignoruje się ich współczynniki Limit oraz Celność, ponieważ na potrzeby tej akcji wynoszą bazowo: **Limit 4 / Celność -1**.

Siłę rażenia należy uśrednić, zaokrąglając w górę.

Przykład: Pierwsza broń ma siłę rażenia 2, a druga broń siłę rażenia 4. Podczas wykorzystania obu tych broni jednocześnie uznaje się, że siła rażenia wynosi 3 $((4 + 2) : 2 = 3)$.

Atakujący nie może ostrzelać obiektu, który znajduje się dalej, niż wynosi Zasięg najsłabszej pod tym kątem broni. Uznaje się, że Zasięg wynosi tyle, ile Zasięg tej spośród używanych broni, która ma najniższy współczynnik.

Przykład: Robot używa kilku broni - kolejno o Zasięgu Bliskim, Średnim i Dalekim. Na potrzeby akcji z użyciem wszystkich tych broni jednocześnie, uznaje się, że maksymalny Zasięg jest Bliski.

Nie oblicza się obrażeń dla każdej z broni osobno. **Pod uwagę bierze się ogólną, zsumowaną liczbę wystrzelonych pocisków**, która przesądza o premiach do Limitu lub obrażeń zależnie od dystansu, na jakim toczy się walka. Użycie kilku pistoletów o Szybkostrzelności 1, oznacza opisywaną wcześniej *krótką serię*.

Dodatkowo, za każde 20 wystrzelonych pocisków otrzymuje się karę do Celności, wynoszącą -1 (zasada ta obowiązuje tylko podczas użycia kilku broni).

Przykład: Robot bojowy wystrzeliwuje z dwóch pistoletów maszynowych po 20 pocisków. W sumie zużywa 40 sztuk amunicji, więc premia - zależnie od dystansu do Limitu lub obrażeń - wynosi +8. Niestety Celność zostaje zmniejszona o -2 w związku z liczbą wystrzelwanej amunicji z kilku broni. Ostatecznie w teście ataku Gracz prowadzący postać robota rzuca o 3 kostki mniej, niż wskazuje na to Parametr Strzelectwo (Celność bazowa -1 i wspomniana kara -2).

Zgodnie z podstawowymi zasadami, zawsze należy wskazać **1 cel ataku - jednostkę lub grupę**.

W przypadku wykorzystania kilku rodzajów amunicji specjalnej, uwzględnia się **efekt tej amunicji, której wystrzelono najwięcej. Jeśli wystrzelono identyczną ilość paru typów, decyzję podejmuje strzelec.**

Przykład: Robot wystrzelił z dwóch pistoletów maszynowych po 20 pocisków. Połowa to amunicja kwasowa, a połowa EMP. Gracz, wybiera efek pocisków EMP.

Strzelanie z miotacza jest na tyle absorbujące, że możliwe jest użycie tylko jednej broni tego typu i w tym czasie nie sposób strzelać z innego uzbrojenia.



PIEKŁO PIERWSZEJ TURY I ORGANIZACJA SCEN WALKI

Zapoznając się z regułami walki strzeleckiej można zauważyć, że pierwsza tura starcia potencjalnie będzie bardzo krwawa. Przetrawanie pierwszej tury bywa sporym wyzwaniem ze względu chociażby na motyw zasadzki, ostrzału snajperskiego, ataków z zaskoczenia, spektakularnego zasypywania wrogów gradem pocisków na małym dystansie. Ten, kto wystrzeli jako pierwszy, ma największe szanse na przeżycie.

Narrator powinien dopasować zachowanie bohaterów niezależnych do Poziomu Trudności rozgrywki. Warto zaznaczyć, że gra ma cieszyć, stanowić pewne wyzwanie i dawać satysfakcję. Nie powinna natomiast polegać na gnębieniu Graczy. Prowadzący, jako moderator rozgrywki, jest odpowiedzialny za zrównoważenie i ogólną jakość sesji. W walce dotyczy to zwłaszcza pierwszej tury. Niesłusznym jest uśmiercanie bohaterów Graczy bez głębszego sensu, tylko dlatego, że takie są twarde realia. Nawet na Wysokim Poziomie Trudności Narrator powinien znać umiar i wiedzieć, że Trudność gry nie polega na zwiększeniu tempa uśmiercania kolejnych bohaterów Graczy.

Niedopuszczalne są także starcia polegające wyłącznie na rzucaniu kostkami i obliczaniu obrażeń. Gracze powinni poczuć się jak na prawdziwym polu walki - manewrować, myśleć strategicznie w jaki sposób podejść przeciwnika lub wybrnąć z zasadzki. Innymi słowy, walka powinna zaczynać się na długo przed rzucaniem kostkami. Pierwsza tura otwartej wymiany ognia, z praktycznego punktu widzenia, bywa turą ostatnią, bo albo padają trupy, albo najbardziej poszkodowani zostają zmuszeni do ucieczki. Szczególnie ta faza walki zasługuje na staranne przygotowanie i interesujący opis obranej strategii.

Narrator powinien zachęcać Graczy do wymyślania planów strategicznych i działań drużynowych. Takie udane akcje zapadają głęboko w pamięci, a im bardziej są uniwersalne, tym większą cieszą się popularnością. Grający będą o nich dyskutować, dopracowywać je i dodawać do nich nowe elementy. Jest to jeden z aspektów dogrywania ekipy, którą wzbogacają wszystkie indywidualności. Dobrze zgrana grupa ma realne szanse pokonać nawet przeważającego liczebnie przeciwnika. Sprzyja temu wybór priorytetów, różnorodność broni i sprzętu, a nawet elastyczność zasad, przekładająca się na zmienność Parametrów, na których opierane są testy.

JEDEN NA JEDNEGO (walka wręcz)

Walka wręcz i przy użyciu broni białej wymaga wykonania przeciwstawnego testu Konfrontacji. Do liczby przebić dodawana jest siła broni. Tak uzyskany wynik przesądza o liczbie otrzymanych obrażeń, które

następnie są modyfikowane przez Pancierz ofiary. Obrażenia może otrzymać atakowany, ale też ofensor, jeśli broniący się uzyska przewagę.

Przykład: Verus atakuje mutantą przy pomocy noża. Przeciwnik broni się łomem. Obaj zdają test Konfrontacji. Mutant uzyskuje więcej sukcesów, więc obrażenia otrzymuje Verus.

Broniący się może zrezygnować z próby zadawania obrażeń ofensorowi na rzecz wykonania akcji unikowej opartej na Parametrze Parkour. Na przykład zamiast podjąć walkę, postać wykonuje salto albo zeskakuje z mostu do wody. Gdy uzyska więcej sukcesów, jego unik zakończy się powodzeniem, ale atakujący nie otrzymuje żadnych obrażeń. Z uniku będą zapewne korzystać głównie tacy bohaterowie, którzy dysponują wyższą Wartością Parametru Parkour, aniżeli Konfrontacji.

Wynik testu Parkour jest jednocześnie rezultatem, który porównuje się z poziomem testu wykonania opisywanej operacji.

Przykład: Veffo jest atakowany przez skrajnie niebezpiecznego Destruktora. Przewidując, że nie ma większych szans w walce, decyduje się przeprowadzić strategiczny odwrót. Zamiast podejmować walkę, postanawia zeskoczyć z dachu i chwycić się parapetu okna w budynku po drugiej stronie. Poziom takiego testu wynosi 3. Następują rzuty kostkami. Veffo uzyskuje 4 sukcesy, a robot tylko 3. Oznacza to, że bohater zdołał uniknąć trafienia, jak również to, że udało mu się wykonać opisywany manewr.

Na jedną osobę może atakować wręcz w danej turze maksymalnie trzech osobników niezależnie od tego, czy jest to atak grupy, czy indywidualne działania. Wynika to z ograniczenia przestrzeni wokół jednej postaci.

RYZYKOWNE ZAGRANIE - ZAGRYWKA!

Bohater, który w starciu obrał priorytet Ofensywa, może podczas walki wręcz wykonać ryzykowne zagranie. Polega ono na zmniejszeniu puli kości, których używa się w teście Konfrontacji. Kości odkłada się na bok tuż przed wykonaniem rzutu przez uczestników starcia. Jeśli postać zdobędzie przewagę w przeciwstawnym teście, zadaje normalne obrażenia wynikające z liczby przebić oraz siły broni. Dodatkowo obrażenia zwiększane są o 2 za każdą odłożoną na bok kostkę.

Można odkładać tylko zwykłe (niebieskie) kostki. Nie ma możliwości odkładania wzmocnionych (czerwonych) kości.

Przykład: Axeramina walczy z uszkodzonym cyborgiem. Zależy jej na jak najszybszym zakończeniu pojedynku. Zawczasu wybrała priorytet Ofensywa. Przed

wykonaniem rzutów deklaruje, że korzysta z zagrywki i odkłada 2 kostki. Może sobie na to pozwolić, ponieważ jej Konfrontacja wynosi 6. Cyborg rzuca 4 kostkami i uzyskuje 2 sukcesy plus 2 za Defensywę. Axeramina rzuca 4 kostkami i uzyskuje 3 sukcesy plus 2 za Ofensywę. Zdobywa więc 1 przebicie, zatem niewiele, ale cyborg i tak otrzymuje w sumie 7 obrażeń, ponieważ oprócz liczby przebić, dodatkowo dodawane są 2 obrażenia za każdą odłożoną kostkę podczas ryzykownego zagrania oraz siła broni (2).

Przykład: Max atakuje mutanta. Postanawia użyć Przeciżenia oraz ryzykownej zagrywki. Wzmacnia 3 kostki spośród 5-ciu. Pozostają mu 2 zwykłe kości, które postanawia odłożyć na bok. W walce uzyskuje 2 przebicia. Zadaje w sumie 7 obrażeń (2 za przebicia, 4 za ryzykowne zagranie i 1 za siłę broni).

BROŃ IMPROWIZOWANA

Używane przez bohaterów podczas starcia przedmioty, które nie zostały zaprojektowane z myślą o walce, traktowane są jak broń improwizowana o sile 1. Obiektu zupełnie nie nadające się do wykorzystania jako broń, mają ujemną siłę, wynoszącą -1. Ofiara otrzymuje zatem o 1 mniejsze obrażenia w przypadku trafienia takim przedmiotem.

LUDZIE A SYNTETYCY

Mutacje potęgują możliwości śmiertelników, podobnie jak modyfikacje genetyczne wzmacniają klony. W związku z tym, atakujący maszynę nawet gołymi rękoma, nie otrzymuje ujemnych modyfikatorów. Starcie wygląda jak komiksowy pojedynek, w którym mięśnie są w stanie konkurować z dźwigniami! Nie zmienia to jednak faktu, że mechaniczne kończyny traktowane są jak broń biała o sile 1, toteż walka z robotem bez wykorzystania odpowiedniego oręża jest nierówna.

ZMIANA BIEGÓW (walka wręcz)

Triumfująca postać nabiera rozpędu i z jeszcze większym zacięciem atakuje w kolejnej turze!

Jeśli bohater trafi przeciwnika, a w kolejnej turze ponownie zrani któregośkolwiek z oponentów, zadaje obrażenia większe o 1. Zasada obowiązuje wyłącznie podczas walki bezpośredniej, tylko podczas ataku, nie w trakcie obrony.

W drugiej pomyślnej turze walki zadaje się obrażenia większe o 1. W następnej o 2. W kolejnej o 3. W następnej o 4. W szóstej turze wzrastają o 5.

Przykład: Cyborg zaatakował i zranił jednego z oponentów. Przeciwnik otrzymał Krytyczną Ranę i padł na glebę. W kolejnej turze cyborg atakuje ponownie, tym

razem innego wroga. Także tym razem odnosi sukces. Działa zasada Zmiany Biegów, więc trafienie zadaje przeciwnikowi obrażenia o 1 większe. W trzeciej turze cyborg ponownie zranił jednego z oponentów, więc obrażenia wzrastają o 2.

Na Niskim i Średnim Poziomie Trudności zasada ta działa wyłącznie na korzyść bohaterów Graczy. Na Wysokim Poziomie Trudności reguła ma zastosowanie także w przypadku bohaterów niezależnych, którzy również z każdą kolejną zakończoną powodzeniem turą walki bezpośredniej zadają coraz większe obrażenia.

WALKA Z OBIEKTEM LATAJĄCYM

Istnieje tylko jedna możliwość zadania obrażeń obiektowi latającemu w bezpośrednim starciu - sposobność taka nadarza się wyłącznie wówczas, gdy obiekt atakuje. Jeśli ofensor przegra przeciwstawny test, oznaczać to będzie, że atakowany wykorzystał sytuację i unikając trafienia, sam zdołała zranić przeciwnika.

Możliwe jest oczywiście rzucanie w obiekty latające oraz strzelanie w nie z broni dystansowej. Jeśli jednak robot skupiony jest na przemieszczaniu się, a nie walce, trudność testu ataku zostaje zwiększona o 2.

ATAK JEDNOSTKI NA GRUPĘ (walka wręcz)

Podczas walki wręcz oraz z użyciem broni białej, pojedyncza postać może zaatakować grupę przeciwników. Można w ten sposób zadać poważne szkody kilku oponentom, ale wiąże się to ze sporym ryzykiem.

Do przeprowadzenia ataku na grupę konieczne jest zastosowanie Przeciżenia co najmniej 1 kostki na każdego dodatkowego wroga w grupie. Maksymalna liczebność atakowanej grupy to 3 postaci.

Przykład: VEX atakuje 3 androidy ochroniarskie. Musi zatem dokonać Przeciżenia przynajmniej 2 kostek. W kolejnej turze atakuje grupę uszczuploną, mierząc się już tylko z dwoma wrogami. Musi dokonać Przeciżenia przynajmniej 1 kostki.

Warunkiem jest spełnienie wymogów fabularnych, które dotyczą głównie odpowiedniego skupienia sił wroga. Jeśli przeciwnicy są nadmiernie rozproszeni, atak jest niemożliwy.

Atakujący zdaje test Konfrontacji, a poziom testu zależy od liczby przeciwników w grupie.

Przykład: Vema atakuje grupę 2 przeciwników, więc test ataku ma poziom trudności 2.

Przykład: Erranova atakuje grupę 3 przeciwników, więc test ataku ma poziom trudności 3.

Każdy z broniących się zdaje test obronny we własnym imieniu, po czym wyniki są osobno zestawiane z rezultatem ofensora. Obrażenia oblicza się w sposób standardowy dla każdej postaci osobno, włączając w to agresora.

Przykład: Sloter zaatakował 3 androidy. Podczas testu ataku musi zatem dokonać Przeciżenia przynajmniej 2 kostek. Ponieważ jego Konfrontacja wynosi 6, rzuca trzema niebieskimi i trzema czerwonymi kostkami. Poziom trudności testu wynosi 3, bo tylu jest przeciwników w atakowanej grupie. Sloter gromadzi 7 sukcesów, więc uzyskuje 4 przebicia własne w teście. Następnie wszyscy atakowani we własnym imieniu zdają test obronny. Każdy wynik osobno jest zestawiany z wynikiem ofensora. Droidy uzyskują w testach obronnych kolejno 3, 4 i 6 sukcesów. Pierwszy zostaje trafiony i otrzymuje 1 obrażenie plus siła broni minus Pancierz. Drugi zdołał uniknąć trafienia, ale sam też nie zadał postaci żadnych obrażeń. Trzeciemu udało się zranić bohatera, zadając mu 2 obrażenia plus siła broni minus Pancierz, jaki ma na sobie Sloter.

W efekcie nieudanego ataku jednostki na grupę, bohater może otrzymać w tej samej turze 1, 2 lub 3 różne Rany, a postać robotyczna losować kilka razy lokalizacje trafienia i nanosić szkody na Tabelę strat.

Nie można atakować wręcz więcej niż jednej chmury miniaturowych robotów jednocześnie. Nigdy nie powinna mieć też miejsca akcja, polegająca na bezpośrednim ataku kilku Hiperistot, bo te stworzenia trzymają się od siebie na dystans.

ATAK GRUPY NA JEDNOSTKĘ (walka wręcz)

Podczas walki wręcz oraz z użyciem broni białej, dwóch lub trzech osobników może zadeklarować chęć skoordynowanego ataku na jedną wybraną postać. Atak grupy maksymalnie 3 postaci na jednostkę nie jest równoznaczny ze współpracą, przedstawioną w opisie bojowego priorytetu Kooperacja.

Omawianego ataku nie można dokonać na postać, która trzyma się blisko swoich sprzymierzeńców. Grupa jest w stanie zaatakować tylko takie jednostki, które są z dala od reszty.

Wszyscy walczący zdają test Konfrontacji, przy czym broniący się zdaje jeden test o poziomie trudności równym liczbie atakujących go postaci w grupie.

Przykład: Robot jest atakowany przez 3 mutantów, więc zdaje test obronny o poziomie trudności 3.

Broniący się może zranić nawet wszystkich atakujących, jeśli uzyska wynik lepszy od każdego z nich. Liczba uzyskanych przebic w jednym teście

jest zestawiana po kolei z wynikami każdego z atakujących. W efekcie ataku grupy na pojedynczego bohatera, jednostka może otrzymać w tej samej turze 1, 2 lub 3 różne Rany, a postać robotyczna losować kilka razy lokalizacje trafienia i nanosić szkody na Tabelę strat.

Sugerujemy, by w przypadku ataków na robota, Narrator najpierw odnotował wszystkie obrażenia i dopiero po zakończeniu ataku grupowego naniósł je po kolei na Kartę Technologii.

Atak grupy na jednostkę do końca bieżącej tury oraz przez całą następną turę uniemożliwia ofierze wybór priorytetów Ofensywa oraz Unikanie. Atakowany nie może też używać Parkour podczas obrony. Wciąż jednak może korzystać z premii, związanych z Defensywą.

Narrator powinien opisywać atak grupy na jednostkę jako swoiste osaczenie, odcięcie drogi ucieczki, przyciśnięcie do muru, próbę psychicznego złamania ofiary. Trzyosobowe grupy są śmiertelnie niebezpieczne głównie z tego powodu, że uniemożliwiają ofierze odwrót, a jednocześnie na jeden rzut kośćmi broniącego przypadają aż trzy rzuty ofensorów.

Przykład: Mutant jest atakowany przez 3 kłony. Wykonuje test obronny o poziomie trudności 3, bo tylu jest przeciwników we wrogiej grupie. Dzięki szczęściu i postawie Defensywnej uzyskuje w sumie 7 sukcesów, czyli 4 przebicia w teście. Następnie każdy z klonów przeprowadza test Konfrontacji. Uzyskują kolejno: 3, 5 i 6 sukcesów. Pierwszy klon obrywa i otrzymuje 1 obrażenie plus siła broni minus Pancierz. Drugi klon zadaje mutantowi 1 obrażenie plus siła broni minus Pancierz. Trzeci klon zadaje 2 obrażenia plus siła broni minus Pancierz. W efekcie mutant otrzymuje Ranę Powierzchnową oraz Ranę Lekką, natomiast pierwszy z wymienionych klonów dostaje Ranę Powierzchnową.

W świetle zasad gry chmury miniaturowych robotów oraz Hiperistoty nie mogą być łączone w grupy.

MIOTANIE PRZEDMIOTAMI

Śmiertelnie niebezpieczne bywają różnego rodzaju przedmioty przeznaczone do rzucania w przeciwnika - noże świdrujące, bateryjne ostrza zwarciowe, czy dyski tnące.

Atakujący wykonuje test Rzucania, a potencjalna ofiara test Parkour, odpowiadający wykonaniu uniku albo test Konspiracji, odpowiadający ukrywaniu się przed wzrokiem ofensora. Obrażenia obliczane są poprzez dodanie przebic i siły broni. Następnie liczba obrażeń jest modyfikowana przez Pancierz trafionego. Zraniony może zostać tylko atakowany.

GRANATY I ŁADUNKI WYBUCHOWE

W przypadku ataku granatem, miotający wykonuje test Rzucania, natomiast potencjalna ofiara zdaje test Parkour albo Sposrzegawczości w sytuacji, gdy jest szansa, że dostrzeże nadlatujący obiekt i w porę się schowa. W tym wypadku, wyjątkowo, przebicia są ignorowane, gdyż ewentualne skutki określone są w oparciu o obrażenia szacowane.

Przykład: Postać rzuca granatem zapalającym (obrażenia szacowane 10; ignorowanie Pancerza). W teście Rzucania uzyskuje 5 sukcesów. Przeciwnik, uskakujący w bok, uzyskał 4 sukcesy w teście Parkour. Wzrost osiąga ofiarę, która otrzymuje 6 obrażeń (10 szanowanych - 4 przebicia własne), nie pomniejszych o wartość Pancerza ze względu na rodzaj użytego ładunku.

ATAKOWANIE CHMARY MINIATUROWYCH ROBOTÓW

Chmara miniaturowych robotów to spójna grupa niewielkich maszyn. Miniaturowe roboty, o których tu mowa, nie są nanobotami. Rozmiar pojedynczego egzemplarza to około 7 centymetrów długości.

Chmary nie otrzymują standardowych Szkód, ani tym bardziej Ran. Obrażenia przekładają się na Rozproszenie. Jeśli nawet nie dojdzie do całkowitej destrukcji chmary, mocno rozproszona grupa przestaje działać zgodnie z algorytmem, a nawet wolą Hiperistoty lub zdalnie sterującego nią użytkownika.

Parametr Pancierz chmary miniaturowych robotów różni się w zależności od formy ataku:

Atak wręcz - Pancierz 4/3

Pojedynczy strzał - Pancierz 4/3

Krótką serią - Pancierz 3/2

Seria 10, 20 pocisków - Pancierz 2/1

Seria 30+ pocisków - Pancierz 1/0

Miotacza lub ładunki wybuchowe - Pancierz 0/0

Liczba zaabsorbowanych obrażeń przekłada się bezpośrednio na sumę przyznanych chmarze punktów Rozproszenia.

Gdy podany w opisie chmary Limit Rozproszenia zostanie przekroczony, miniaturowe roboty przestają stanowić zagrożenie. Narrator adekwatnie do sytuacji opisuje ich ucieczkę, znaczące przprzedzenie grupy albo jej unicestwienie. Z chwilą przekroczenia Limitu Rozproszenia, chmarę uznaje się za pokonaną/zniszczonej /niezdolną do walki. Chmary zadają obrażenia w sposób normalny - powodując Rany, Szkoły albo Szok.

Miniaturowe roboty nie mogą być atakowane przy pomocy specjalnych programów ofensywnych.

EKSTREMALNE SCENY WALKI Rundy i Stawki Fabularne

Standardowo walka przebiega w sposób normalny, trwa do czasu, aż ktoś zostanie pokonany. Tak jednak bywa przede wszystkim w nierealistycznych grach komputerowych i filmach. W rzeczywistości walczący znacznie bardziej cenią swoje zdrowie i życie, więc są skłonni ustąpić, jeśli poczują, że ich szanse na sukces stały się znikome. Aby spotęgować napięcie, jednocześnie zwiększając realizm rozgrywki, Narrator może skorzystać z formuły Ekstremalnych Scen Walki, która polega na określeniu limitu Rund starcia i opisanu Stawki Fabularnej, o jaką toczy się gra. Jeśli po danej liczbie tur ekipa Graczy nie zyska wyraźnej przewagi nad przeciwnikami, uznaje się, że grupa ponosi porażkę. Walka może toczyć się dalej lub zostać zakończona narracyjnie przez prowadzącego, stawiającego postaci Graczy na przegranej pozycji. Dodatkowo Stawka Fabularna przepada.

Stawka Fabularna może, ale nie musi być bezpośrednio związana z walką. Na przykład pokonanie przeciwników w odpowiednim czasie i zapobieżenie śmierci zakładników da wymierne korzyści w formie Dostępów, wynagrodzenia i długu wdzięczności za ratunek. Takie rozwiązanie jest jednak najprostsze.

Stawki Fabularne mogą dalece wykraczać poza wątek, związany ze starciem. Dla przykładu Narrator może oznajmić, że Stawką Fabularną jest okrycie pomieszczenia, w którym przechowywane są biostymulanty i medykamenty. Jeśli Gracze przegrają, pomieszczenie okaże się kompletnie splądrowane. Jeśli zwyciężą, wykańczając przeciwników w odpowiednim czasie, znajdą wszystko, czego potrzebują, by uzdrowić i wzmocnić swoje postaci.

W przypadku odniesienia sukcesu, Narrator ma obowiązek nagrodzić Graczy w zapowiedziany sposób i w orientacyjnie omówionym zakresie, w czasie, który będzie dla postaci korzystny. Rozpoczynając Ekstremalne Sceny Walki prowadzący może wskazać przewidywany moment sfinalizowania Stawki Fabularnej. Prowadzący w ogóle nie musi spełniać obietnicy, jeśli Gracze przekornie postępują w sposób radykalnie utrudniający wplecenie wygranej w fabułę.

Zależnie od Poziomu Trudności rozgrywki i tego, jakie wyzwanie przeciwnicy stanowią dla drużyny, Narrator ustala, że Ekstremalna Scena Walki trwa 3, 6, 9 lub 12 Rund.

Jeśli Gracze widzą, że niewiele brakuje do sukcesu, ale szacują, iż zabraknie im czasu, mają możliwość dokupienia kolejnych Rund za Punkty Doświadczenia Sukcesu, płacąc 400 Punktów za jedną dodatkową rundę. Zakupu mogą dokonać w dowolnym momencie, nawet w ostatniej turze.

ZASADY DODATKOWE

ZIMNA KREW

„Nie wstydź się. Nie lękaj się. Kochaj mnie.”
- Zwyrodnialec do swojej ofiary.

Strach

Wszystkie świadome istoty odczuwają strach, który u ludzi ma swe źródło w instynkcie przetrwania, a u syntetyków w nagłym zrozumieniu nikłych szans na zwycięstwo. Występuje on w formie silnego napięcia, pojawiającego się w efekcie realnego zagrożenia.

W uzasadnionych fabularnie okoliczności, to jest w sytuacjach, gdy postaci Graczy konfrontują się z autentycznym zagrożeniem, mogącym wywołać strach, Narrator zarządza test Zimnej Krwi (roboty zdają test Robotyki, a ludzie Osobowości).

Poziom testu każdorazowo ustalany jest indywidualnie. Jest tym wyższy, im bardziej dramatyczne są okoliczności. W przypadku powodzenia, bohater zachowuje się normalnie i nie otrzymuje żadnych ujemnych modyfikatorów. Jeżeli test nie zostanie zdany, efekt zależy od liczby brakujących sukcesów.

Przykład: Gracz zdaje test Zimnej Krwi rzucając tyłoma kostkami ile wynosi jego Osobowość i przeprowadzając upgrade tylu kostek, ile wynosi cecha psychiczna Zimna Krew jego postaci. Uzyskuje 3 sukcesy, a poziom testu wynosił 5. Do sprawdzenia efektu Narrator określa różnicę (4 - 2 = 2).

W rezultacie nieudanego testu bohater może otrzymać Punkty Delirium, co należy utożsamiać ze znaczącym uwrażliwieniem psychiki. Wskutek otrzymania Delirium podczas testów Zimnej Krwi, bohater może, w najgorszym razie, stracić przytomność (nie może umrzeć, ani otrzymać fizycznych obrażeń opisanych w sekcji „Cyberprzestrzeń”, w akapicie „Delirium”).

Efekty strachu

Uzyskanie tylu sukcesów, ile wynosi poziom testu:

postać odczuwa strach, ale nie wiąże się to ze szczególnie negatywnymi konsekwencjami.

1, 2 brakujące sukcesy - przestrach

Postać jest niezdolna do przyjęcia postaw: Ofensywna i Determinacja.

3, 4 brakujące sukcesy - przerażenie

Postać jest niezdolna do przyjęcia postaw: Ofensywna, Defensywna, Determinacja, Kooperacja, Asekuracja. Otrzymuje 1 Punkt Delirium.

5 lub więcej brakujących sukcesów - panika

Postać jest zdolna wyłącznie do postawy Unikanie. Otrzymuje 2 Punkty Delirium.

Efekt strachu utrzymuje się przez tyle tur, ile było brakujących sukcesów (nie krócej niż przez 1 turę).

ZASADA OPCJONALNA: Narrator, lubujący się w scenach strachu, może skorzystać z rozszerzonych zasad. Efekt strachu zanika stopniowo. Postać, która doświadczyła paniki, po odpowiedniej liczbie tur doświadcza przerażenia, a po kolejnych turach - przestrachu.

Szok i skrajne obrzydzenie

Testy Zimnej Krwi mają zastosowanie także wówczas, gdy bohater jest świadkiem makabrycznych scen. Narrator może wówczas zarządzić fatalny test. Za każde 2 brakujące sukcesy do osiągnięcia wyniku równego poziomowi testu, postać otrzymuje 1 Punkt Delirium.

Przykład: Mężczyzna został zepchnięty do kadzi pełnej chemikaliów, w których pływają rozczłonkowane zwłoki. Narrator zarządza fatalny test Zimnej Krwi o trudności 8. Gracz rzuca kostkami i uzyskuje 4 sukcesy. Do remisu zabrakło 4 sukcesów, toteż postać otrzymuje 2 Punkty Delirium (1 Punkt za każde 2 brakujące sukcesy).

Przykład: Podczas ucieczki bohater wpada do pomieszczenia, w który zwyrodnialcy przechowują rozczłonkowane zwłoki swych ofiar. Gracz zdaje test Zimnej Krwi.

Postać pozostaje w szoku przez tyle tur, ile otrzymała Punktów Delirium (co najmniej do końca bieżącej tury). W tym czasie jest niezdolna do przyjęcia postaw: Ofensywna, Defensywna, Determinacja, Kooperacja.

PRZEBUDOWA SPRZĘTU

Bohaterowie Graczy mogą dokonywać przebudowy sprzętu, by dopasować zdobyte urządzenia do własnych potrzeb.

Do rekonstrukcji używa się wyłącznie modułów Uniwersalnych. Ich liczba zależy od trudności przebudowy oraz od poziomu umiejętności postaci. Narrator określa trudność, która następnie porównywana jest z Parametrem Inżynieria lub Materiały wybuchowe danego bohatera. Różnica oznacza liczbę niezbędnych modułów Uniwersalnych. Zawsze konieczne jest wykorzystanie przynajmniej jednego modułu tego typu, nawet wówczas, gdy poziom Inżynierii przewyższa stopień trudności.

Przykład: Resor chce przebudować NekroAdapter w taki sposób, by działał jak bomba zegarowa. Narrator oznajmia, że poziom trudności wynosi 9. Ponieważ Parametr Materiały wybuchowe postaci wynosi 5, niezbędne są 4 moduły Uniwersalne.

Czas trwania przebudowy bywa bardzo zróżnicowany, ale dla uproszczenia można przyjąć, że wynosi tyle, ile liczba używanych modułów Uniwersalnych przemnożona przez 10 minut.

Przykład: Resor zużywa 4 moduły Uniwersalne podczas przebudowy NekroAdaptora. Cały proces potrwa 40 minut (4 moduły x 10 minut).

Określanie poziomu trudności przebudowy odbywa się zgodnie z następującymi wskazówkami. Narrator wyznacza poziom wyjściowy, a potem modyfikuje go uwzględniając dodatkowe okoliczności.

Poziom wyjściowy 4

Przedmiot zachowuje swoje pierwotne, esencjonalne działanie (wykorzystanie miny do budowy bomby zegarowej, użycie niewielkiego robota do stworzenia mobilnego skauta).

Poziom wyjściowy 5

Znacząca przebudowa lub łączenie kilku urządzeń o mocno zróżnicowanych i nie przystających funkcjach (Screamer i granat mają posłużyć do budowy eksplodującej pułapki, wykrywającej ruch).

Poziom wyjściowy 7

Kompletna przebudowa, integracja 4 lub większej liczby odrębnych urządzeń (budowa pułapki bazującej na detektorze ruchu, broni palnej i kilku innych akcesoriach).

Istotne są także dodatkowe aspekty zabiegu i okoliczności, które mogą zmodyfikować trudność przebudowy. Kwestia ryzyka odnosi się do potencjalnych zagrożeń, które wynikają z użycia materiałów wybuchowych, broni palnej, porażenia prądem, systemów pułapek i tym podobnych.

Niska trudność realizacji:

poziom wyjściowy bez zmian.

Umiarkowana trudność realizacji:

poziom wyjściowy +3.

Średnia trudność realizacji lub ryzyko:

poziom wyjściowy +5.

Wysoka trudność realizacji i duże ryzyko:

poziom wyjściowy +7.

Ekstremalna trudność realizacji lub skrajne ryzyko:

poziom wyjściowy +9.

Przykład: Jeden z bohaterów zamierza przygotować wybuchającą pułapkę. Chce wykorzystać granat oraz urządzenie Screamer. Po wykryciu uruchomi się eksplozja. W grę wchodzi użycie materiałów wybuchowych, więc brany jest pod uwagę Parametr Materiały wybuchowe. Używane są dwa zróżnicowane urządzenia, toteż wyjściowy poziom trudności wynosi 5. Operowanie materiałami wybuchowymi jest niebezpieczne, więc Narrator dodaje modyfikator +5. Ostatecznie poziom trudności wynosi 10. Parametr Materiały wybuchowe postaci ma wartość 4, więc potrzebnych jest 6 modułów Uniwersalnych. Przygotowanie pułapki zajmie 60 minut.

W przypadku pułapek, obrażenia szacowane ofiary wynoszą tyle, ile pełna trudność przygotowania pułapki. Regułą ta nie dotyczy wykorzystania broni i ładunków wybuchowych, które mają z góry określone obrażenia szacowane.

Przykład: Aktywacja pułapki, której trudność wykonania wynosiła 10, wywoła obrażenia szacowane równe 10.

Wykrycie pułapki wymaga testu Spostrzegawczości. Trudność takiego testu, to połowa (zaokrąglając w dół) pełnej trudności wykonania pułapki.

PILOTAŻ POJAZDÓW

W większości przypadków wystarczające są zwykle testy Parametru Pilotaż - Narrator ustala poziom trudności testu uwzględniając wszystkie okoliczności. Sprawa wygląda nieco inaczej w przypadku rywalizacji dwóch lub więcej pojazdów na przykład podczas wyścigu. Z tym zagadnieniem wiąże się pojęcie Przewagi.

Podczas rywalizacji wykonywane są zerowe testy Pilotażu, zaś różnica między najlepszym, a drugim w kolejności wynikiem, jest tak zwaną Przewagą.

Przykład: Dwóch uczestników wyścigu zdaje zerowe testy Pilotażu. Pierwszy uzyskuje 6 sukcesów, drugi tylko 4. Przewaga pierwszego zawodnika wynosi zatem $2(6-4=2)$.

Konfrontacja przebiega turowo, na przemian ma miejsce test oraz ewentualny manewr tego spośród kierowców, który zyskał w danej turze Przewagę.

Wartość Przewagi jest jednocześnie poziomem trudności testu Pilotażu dla tego kierowcy, który chce uniknąć negatywnych konsekwencji manewru przeprowadzanego przez lidera. Wykonanie manewru zeruje zgromadzoną Przewagę. Należy pamiętać, że Przewaga obliczana jest zawsze w oparciu o dwa najwyższe wyniki, czyli rezultaty dwóch najlepszych zawodników.

Przykład: Freddy i Max biorą udział w wyścigu. W pierwszej turze Max gromadzi 5 sukcesów, a Freddy tylko 3. Max uzyskuje zatem 2 Przewagi, ale nie decyduje się na żaden manewr, ponieważ taki poziom trudności jest jego zdaniem zbyt niski. W kolejnej turze Max ponownie zwycięża gromadząc o 3 sukcesy więcej niż Freddy. W tej sytuacji w sumie Przewaga Maxa wynosi 5 (wcześniejsza Przewaga sumuje się z Przewagą wynikającą z ostatniej tury). Teraz Max decyduje się wykonać manewr polegający na zepchnięciu przeciwnika z drogi. Atakowany musi zdać test Pilotażu, aby nie wypaść z trasy. Poziom trudności tego testu wynosi 5 (bo taką Przewagę wypracował Max). Freddy przechodzi test pomyślnie, więc nadal bierze udział w wyścigu. Przewaga Maxa została wyzerowana, ponieważ spożytkował ją na manewr.

Przykład: W pierwszej turze wyścigu Lavo wygrywa z pozostałymi uczestnikami, uzyskując 6 sukcesów w teście Pilotażu. Drugi w kolejności uczestnik zgromadził 5 sukcesów. Lavo ma zatem 1 Przewagi. To stanowczo za mało, by przeprowadzić skuteczny manewr. W kolejnej turze Lavo uzyskuje 5 sukcesów, a następny w kolejności uczestnik gromadzi 3 sukcesy. Lavo ma zatem już razem 3 Przewagi, ale nadal nie decyduje się na wykonanie manewru. W następnej turze najlepszy wynik uzyskuje niejaki Flyer, gromadząc 7 sukcesów, podczas gdy następny w kolejności uczestnik uzyskał tylko 4. Flyer ma zatem 3 Przewagi. Nie decyduje się na manewr. W kolejnej turze znowu wygrywa Lavo, uzyskując aż 8 sukcesów, podczas gdy drugi w kolejności uczestnik zebrał tylko 4. Oznacza to, że Lavo ma w sumie 7 Przewagi (4 z tej tury i 3 z tur wcześniejszych). Ponieważ wygrał w tej turze, ma możliwość wykonania manewru. Postanawia zepchnąć z drogi najgroźniejszego rywala. Flyer jest w opałach, ponieważ aby nie wypaść z trasy musi zdać test Pilotażu o trudności 7 (tyle bowiem wynosi Przewaga atakującego). Po wykonaniu manewru Przewaga Lavo zostaje wyzerowana.

Manewr może wykonać tylko ten bohater, który wygrał przeciwstawny test z pozostałymi uczestnikami. W przypadku remisu lub braku manewru uznaje się, że ze względu na warunki na drodze i ogólną sytuację, brakuje sposobności do działania.

W turach testów Pilotażu kierowców, inne postaci (pasażerowie lub obserwatorzy) mogą podejmować własne akcje, jak chociażby ostrzał wroga. Zastosowanie mają standardowe zasady inicjatywy. W uzasadnionych okolicznościach nawet kierowcy mogą wykonywać pewne operacje, jak chociażby strzelanie przez okno. Pilotujący zdają jednak testy o poziomie 3, co wyraża trudność pilotowania pojazdu i efektywnego wykonywania innych akcji. Wyjątkiem od tej reguły jest wykorzystanie programu specjalnego Symulator, który umożliwi prowadzenie pojazdu bez negatywnych konsekwencji w testach, związanych z innymi akcjami.

Przełęczony wyścig powinien zakończyć się po 20 turach. Zwycięzcą zostaje ten, kto uzyskał najwięcej sukcesów podczas 20-tu testów Pilotażu związanych z wyścigiem.

Sugerujemy, by krajobraz trasy w mniejszym lub większym stopniu zmieniał się co 4 tury. Przynajmniej 3 razy podczas wyścigu powinny pojawić się szczególne okoliczności, które umożliwiają wykonanie specjalnych manewrów (przejazd przez most lub zniszczony pas drogi).

Ci, którzy nie są w stanie uzyskać żadnej Przewagi, pozostają daleko w tyle lub nie mają sposobności, aby cokolwiek zdziałać. Pojedynek zwykle toczy się między kilkoma liderami. Opcjonalnie, po pierwszych trzech turach, Narrator może podzielić akcję na dwie odrębne grupy lub nawet dwóch przeciwników i szacować Przewagę między nimi.

Przykładowe manewry oraz ich konsekwencje dla ofiary, jeśli ta, nie zda obronnego testu Pilotażu:

- * zepchnięcie z drogi (trudność testu Pilotażu ofiary w najbliższej turze zostaje zwiększona z 0 do 3);
- * zepchnięcie na przeszkodę (obrażenia szacowane pojazdowi 7, 10 lub 12, zależnie od obiektu);
- * uderzenie w tył auta, w celu jego obrócenia (trudność testu Pilotażu ofiary w najbliższej turze zostaje zwiększona z 0 do 3);
- * taranowanie / atak na pojazd (obrażenia szacowane pojazdowi 10);
- * zepchnięcie z drogi w krytycznym momencie, na przykład podczas przejazdu przez most (pojazd spada z mostu i roztrzaskuje się na dole).

ZWARCIE POJAZDÓW:

Odporność na Zwarcie pojazdu zależy od jego wielkości i masywności. Waha się w granicach 10 - 20.



DOŚWIADCZENIE SPRZĘŻONE

DEFINICJA: Ważnym elementem rozgrywki jest rozwój bohaterów adekwatny do ich czynów i sposobu odgrywania postaci przez Gracza. Doświadczenie łączy w sobie dwie sfery - fabularną oraz związaną ze staraniami uczestników. Oba te czynniki wpływają na ostateczny stopień i kierunek rozwoju postaci w perspektywie zarówno pojedynczych przygód, jak i całych kampanii. W związku z tym wyróżniamy dwa typy punktów rozwojowych:

Punkty Doświadczenia Sukcesu (PDS)

- premia dla Gracza za korzystny wpływ na jakość sesji. PDS odnoszą się do zaangażowania, z jakim Gracz prowadził swoją postać i przedstawiał ją na tle trwającej akcji;

Punkty Doświadczenia (PD)

- odzwierciedlają wprawę postaci w konkretnych dziedzinach, jak na przykład walka wręcz, strzelanie, ukrywanie się, czy łamanie zabezpieczeń informatycznych.

Za otrzymane po przygodzie punkty można wykupywać kolejne poziomy Parametrów, Talenty parapsychiczne i inne specjalne zdolności. W celu dokonania zakupu konieczne jest spożytkowanie określonej liczby punktów i spełnienie dodatkowych warunków.

Przynajmniej 50% Punktów Doświadczenia

Co najmniej połowa opłaty za rozwinięcie musi być pokryta z puli Punktów Doświadczenia (PD). Innymi słowy, dokonując zakupu jakiegoś rozwinięcia, można pokryć co najwyżej połowę jego kosztów z puli Punktów Doświadczenia Sukcesu (PDS).

Przykład: Eviatan chce wykupić rozwinięcie o wartości 1000 punktów. Przeznacza na to 500 Punktów Doświadczenia, a resztę pokrywa z puli Punktów Doświadczenia Sukcesu.

Niektóre rozwinięcia wymagają dostarczenia niezbędnych modułów do rozbudowy lub opłacenie kosztów implantacji cybernetycznego wszczepu.

Akt Ustępstwa

Podstawowym pojęciem, związanym z przyznawaniem punktów rozwojowych, jest Akt Ustępstwa, czyli swoisty filtr, przez który Narrator ocenia czyny danego bohatera. Im bardziej realistyczne i adekwatne były opisy otrzymywanych obrażeń, tym niższą klasę osiąga Akt Ustępstwa. Im częściej opisy były nadmiernie korzystne dla bohatera, niewiarygodne, komiksowe i heroiczne, tym klasa Aktu Ustępstwa będzie wyższa.

W ROBOTICA Gracz opisuje skutki otrzymanych obrażeń, a w przypadku śmiertelników wyposażonych w cybernetykę nawet wskazuje jaki wszczep został uszkodzony. Z jednej strony trudniej sobie wyobrazić lepszą metodę określania rezultatów trafienia - Gracz uwzględnia wszystkie okoliczności zajścia, zamiast poprzestawać na wykonaniu rzutu kostkami, w celu wylosowania konsekwencji. Jednocześnie taka strategia jest furtką dla Graczy, którzy próbują uczynić swoich bohaterów nieśmiertelnymi półbogami. Takie zachowanie jest karane niską wartością Aktu Ustępstwa, co w praktyce oznacza trudności w rozwoju postaci, ponieważ pula przyznawanych punktów rozwojowych staje się znacząco mniejsza.

Podczas rozgrywki mają miejsce liczne sytuacje, w których Gracz może wykazać się zdroworozsądkowym podejściem i realistycznie opisać zachowanie swojej postaci w skrajnych okolicznościach, nie związanych bezpośrednio z walką. Ten element także wpływa na ostateczny wymiar Aktu Ustępstwa.

Narrator powinien wyjaśnić Graczom, że Akt Ustępstwa nie jest bynajmniej miarą tego, na ile autodestrukcyjne będą ich opisy zachowań postaci. Rzecz w tym, by Gracze reagowali możliwie adekwatnie do sytuacji, wykazywali się wyobraźnią. Ostateczna wartość Aktu Ustępstwa jest nagrodą za przetrwanie sesji, pomimo nakładanych na swoich bohaterów komplikacji i trudności. Stanowczo nie jest natomiast premią za bezrefleksyjne, niewiele wnoszące i sztuczne znęcanie się nad własnym bohaterem!

Gracze powinni poczuć się jak kaskaderzy, dobrowolnie wpadający w tarapaty, by ostatecznie w spektakularny sposób wyjść z dramatycznych okoliczności. Zadaniem uczestników jest prowadzenie postaci na krawędzi ryzyka, w sposób niebezpieczny na tyle, na ile to możliwe i wykorzystywanie przychylniejszych opisów w starannie wyselekcjonowanych, decydujących momentach. Zależnie od tego, jaką Gracze obiorą strategię, rozgrywka będzie realistyczna lub heroiczna. W drugim wypadku, ze zrozumiałych względów rozwój bohaterów zostanie znacząco spowolniony.

Pójście na łatwiznę w trakcie scenariusza nie zasługuje na wysoką nagrodę, natomiast przebiegłe, kaskaderskie manipulowanie losem postaci zawsze zostaje docenione przez mechanikę rozwoju.

Ocena Aktu Ustępstwa to jedno z głównych zadań Narratora. Akt Ustępstwa określa się po każdej przygodzie. Wszystko zależy od zaistniałych na sesji okoliczności.

Narrator nie powinien dawać się zwodzić - upuszczenie pistoletu przez postać nie będzie absolutnie żadnym ustępstwem, jeśli bohater w zanadru ma jeszcze dwa rewolwery i kilka noży do rzucania!

Akt Ustępstwa przyjmuje jeden z czterech poziomów. Narrator wyznacza poziom po zakończeniu przygody, przed przyznaniem punktów rozwojowych.

Akt Ustępstwa - IV klasa - cheater

Gracz wyraźnie nadużywał swobody opisu skutków obrażeń i lekceważył powagę zaburzeń psychicznych, syndromów lub urazów swojej postaci. Nadużyciem jest także psujące klimat, nieadekwatne katowanie swojej postaci. EFEKT: minus 80% PDS, minus 60% PD.

Akt Ustępstwa - III klasa - asekurant

Gracz zachowywał się bardzo asekurancko. Rzadko dokonywał Aktu Ustępstwa lub czynił to nazbyt łagodnie i mało przekonująco. EFEKT: minus 40% PDS, minus 30% PD.

Akt Ustępstwa - II klasa - kaskader

Gracz wykazał się wyobraźnią i przykładał się do autentyzmu opisywanych zdarzeń. Dokonywał adekwatnych i przekonujących Aktów Ustępstwa. EFEKT: suma przyznanych punktów rozwojowych pozostaje bez zmian.

Akt Ustępstwa - I klasa - hazardzista

Gracz narzucił sobie niezwykle wysoki poziom trudności, mocno angażując się w odgrywanie dramatycznych i utrudniających reakcji bohatera. Akty Ustępstwa bywały nie tylko przekonujące i adekwatne, ale znacząco przyczyniały się do losu całej drużyny. EFEKT: plus 30% PDS, plus 20% PD.

PRYZNAWANIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA SUKCESU (PDS)

Chociaż podano pewne zakresy punktów, które należy przyznać Graczowi za określone zachowania podczas sesji, Narrator może w ogóle nie nagradzać uczestnika, jeśli uzna, że nawet minimalna wartość jest zbyt wysoka. Nie przyznanie choćby najmniejszej sumy punktów powinno być traktowane jako ostateczność, kara, ostry sygnał dla Gracza, że kompletnie zlekceważył minioną sesję.

Zgromadzone PDS zapisuje się w odpowiedniej rubryce na drugiej stronie Karty Postaci.

- **Nagroda za osiągnięcia**, rozumiane jako realizacja ambitnych celów i wykonanie zaplanowanych na daną przygodę zadań. Liczba przyznawanych punktów zależy od indywidualnego wkładu Gracza w sukces drużyny; 100 - 700 PDS.

- **Nagroda za Monologi**, czyli adekwatne i klimatyczne opisy zachowań postaci w skrajnych sytuacjach jak zaburzenia psychiczne, negatywne skutki uboczne biostymulantów lub objawy szoku. Zależnie od tego, na ile korzystnie opisy wpływały na apokaliptyczną atmosferę sesji, Narrator przyznaje 100 - 700 PDS.

- **Nagroda za zaangażowanie**, aktywny udział w sesji, wysiłek wkładany w relacjonowanie poczynań bohatera. Docenienie staranności tego, jak Gracz przedstawia swoją postać i na ile adekwatnie odgrywa jej Priorytety, osobowość oraz Role; 100 - 1400 PDS.

- **Nagroda specjalna**, przyznawana wyłącznie posiadaczowi Medalu Kreacji, czyli uczestnikowi, który zaprojektował nietuzinkowego bohatera i został tak doceniony przez wszystkich uczestników. Jeżeli Gracz wzbogacił sesję wykorzystując szczególne cechy swojej postaci, Narrator przyznaje 100 - 400 PDS.

- **Nagroda za używanie opisanych w Roli** bohatera zdolności w kluczowych scenach; 100 - 300 PDS.

- **Przyniesienie na sesję klimatycznego rekwizytu**, który korzystnie nastraja Graczy do rozgrywki w konwencji science fiction; 100 - 300 PDS.

Po przyznaniu punktów za każdy z opisanych powyżej motywów, Narrator modyfikuje wynik w oparciu o wytyczne odpowiedniej klasy Aktu Ustępstwa.

Przykład: Gracz otrzymał wstępnie 1200 PDS. Niestety, podczas tej sesji nie bardzo przykładał się do adekwatnego opisywania skutków poniesionych obrażeń, czyniąc ze swej postaci niemal superbohatera. Narrator ukarał taką postawę IV klasą Aktu Ustępstwa! Gracz traci zatem 80% PDS i zamiast 1200, otrzymuje tylko 240 PDS.

PRYZNAWANIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA (PD)

Punkty Doświadczenia (PD) odnoszą się bezpośrednio do działań bohatera. Narrator przydziela punkty dla 3 odrębnych Sfer, które określają aktywność postaci w różnych dziedzinach. Każda Sfera ma własną rubrykę na drugiej stronie Karty Postaci. Podczas rozwoju postaci Gracz spożytkowuje Punkty Doświadczenia pochodzące z puli odpowiedniej Sfery.

Sfera Walki - do tej Sfery zaliczają się działania bojowe oraz zmagania z niesprzyjającymi warunkami otoczenia. Ze Sferą Walki sprzężone są następujące Parametry: Spozrzegawczość, Konfrontacja, Parkour, Strzelectwo, Rzucanie, Przeciążenie. Sfera Walki ma także związek z absorpcją nowych Mutacji.

Sfera Kontaktu - do tej Sfery zaliczają się akcje, które dotyczą wszelkich kontaktów interpersonalnych. Ze Sferą Kontaktu sprzężone są następujące Parametry: Osobowość, Robotyka, Manifestacja woli. Sfera Kontaktu ma także związek z: rozwojem Profilu psychologicznego, pozyskiwaniem Talentów Parapsychicznych, zaburzeniami psychicznymi klonów cierpiących na dezintegrację genetyczną.

Sfera Trudu - ta Sfera obejmuje przedsięwzięcia wymagające wysiłku intelektualnego, specjalnych umiejętności oraz szczególnego przygotowania. Ze Sferą Trudu sprzężone są następujące Parametry: Talent, Inżynieria, Medycyna, Informatyka, Pilotaż, Materiały wybuchowe. Sfera Trudu ma także związek z: przyswajaniem nowych Technologii, przyswajaniem nowych Implantów, przyswajaniem nowej cybernetyki.

Gracz może wydać na określone rozwinięcie tylko te punkty, które Narrator przyznał danej Sferze. Nie można przenosić PD między Sferami. Jak już wspomniano, maksymalnie połowa każdego wydatku może być pokryta Punktami Doświadczenia Sukcesu.

Gdy Narrator przyznaje punkty rozwojowe, każdy z Graczy zapisuje w brudnopisie, ile otrzymał punktów do danej Sfery. Następnie sumuje Punkty Doświadczenia dla każdej ze Sfer i modyfikuje wynik zgodnie z wytycznymi Aktu Ustępstwa.

Przykład: Bohater zgromadził wstępnie 2000 Punktów Doświadczenia w Sferze Walki. Niestety podczas sesji relacjonował obrażenia i zaburzenia w sposób bardzo asekurancki, więc Narrator przyznał mu III klasę Aktu Ustępstwa. Oznacza to utratę 30% PD. Gracz zdobywa zatem 1400, zamiast 2000 PD.

Źródła Punktów Doświadczenia wyszczególniono poniżej. Opis każdego z nich zawiera informację na temat tego, do jakiej Sfery trafiają punkty.

- Zaangażowanie w sceny walki

(Sfera Walki / 100 - 1000 PD)

Stopień tego, jak bardzo bohater angażował się w walkę i z jakim czynił to powodzeniem.

- Spektakularność FINISZY

(Sfera Walki / 100 - 500 PD)

Warto nagradzać Graczy za szczególnie mroczne opisy FINISZY, czyli widowiskowych unicestwień przeciwników.

- Otarcie się o śmierć

(Sfera Walki / 300 - 400 PD)

Doznanie skrajnych obrazów jest doświadczeniem, które na długo pozostaje w pamięci i przekłada się na wiedzę o własnych możliwościach.

- Udział w pokonaniu bossa

(Sfera Walki / 100 - 500 PD)

Udział bohatera w pokonaniu kluczowego przeciwnika, o ile ten w danym scenariuszu występował i był w zasięgu postaci.

- Wywieranie wpływu

(Sfera Kontaktu / 100 - 500 PD)

Nagroda za udział w dyskusjach, które mogły nie mieć większego wpływu na rozgrywkę, ale korzystnie wpłynęły na ogólny klimat sesji.

- Odegranie istotnej roli w kluczowych negocjacjach

(Sfera Kontaktu / 400 - 600 PD)

Nagroda dla bohatera, który miał decydujący wpływ na przebieg ważnej rozmowy lub pomyślne zakończenie kluczowego konfliktu społecznego.

- Asertywność

(Sfera Kontaktu / 100 - 300 PD)

Nagroda za rozwiązywanie konfliktów drogą dyplomatyczną.

- Processing

(Sfera Kontaktu / 300 - 700 PD)

Premia dla robota, który wykazał się szczególnie klimatycznym i spektakularnym Processingiem. Zalecamy przyznawać tę nagrodę tylko jednemu z uczestników sesji.

- Crafting

(Sfera Trudu / 300 PD)

Gracz, który zbudował podczas przygody zaprojektowany uprzednio sprzęt, otrzymuje nagrodę w wysokości 300 PD, pod warunkiem, że stworzony obiekt jest klimatyczny, pasuje do użytkownika i nie jest zaledwie klonem istniejącego już sprzętu lub oprogramowania...

- Znaczące działanie

(Sfera Trudu / 100 - 900 PD)

Podczas rozgrywki niektórzy bohaterowie podejmują działania, które są ważne lub korzystne dla całej drużyny. Przykłady: rozbijanie bomb, udzielanie pierwszej pomocy, pilotaż pojazdu podczas ucieczki lub w scenie pościgu, naprawa ważnych urządzeń lub włamanie do wartościowej bazy danych. Liczba przyznawanych punktów powinna odnosić się do samych prób, o ile wiązały się z jakimś ryzykiem, oraz do efektu końcowego.

- Pomysłowe wykorzystanie umiejętności

(Sfera Trudu / 200 - 500 PD)

Jeśli Gracz w wyjątkowo interesujący sposób wykorzystał umiejętności techniczne swojego bohatera, postać otrzymuje punkty za błyskotliwe działanie.

- Recykling Technologii

(Sfera Trudu / 100 - 500 PD)

Bohater, który podczas przygody często i skutecznie dokonywał recyklingu Technologii, otrzymuje punkty za doskonalenie umiejętności.

WYDAWANIE PUNKTÓW ROZWOJOWYCH

Gracz może rozwijać swojego bohatera, spożytkowując na ten cel odpowiednią ilość punktów rozwojowych zgodnie z poniższym cennikiem. W nawiasie podano źródło, z którego muszą być czerpane Punkty Doświadczenia.

(Sfera Trudu)

Asymilacja nowej Technologii podstawowej:
2000 punktów rozwojowych oraz opłacenie kosztu Technologii w Kredytach i w modułach. *

(Sfera Trudu)

Nowy cybernetyczny wszczep:
2000 punktów rozwojowych oraz opłacenie kosztu Technologii w Kredytach i w modułach. *

* Każda Technologia opisana jest między innymi Wytrzymałością oraz Zwarcie. Zwarcie informuje, ile potrzebnych jest modułów Elektronicznych, a Wytrzymałość ile modułów Spoiwnych.

(Sfera Trudu)

Nowy Implant: 2000 punktów rozwojowych oraz opłacenie kosztu Implantu w Kredytach.

(Sfera zależy od Parametru - patrz opis Sfer)

Zwiększenie Parametru o 1:
500 x aktualna wartość.

(Sfera Kontaktu)

Nowy Talent Parapsychiczny: 4500 punktów.

(Sfera Kontaktu)

Rozwój cechy psychicznej: 3000 x aktualny poziom.

(Sfera Kontaktu)

Zwiększenie Limitu Delirium o jeden: 250 x aktualny poziom. Limit Delirium może być zwiększony maksymalnie do 20.

(Sfera Kontaktu)

Zmniejszenie poziomu Syndromu: 2000 punktów rozwojowych.

(Sfera Kontaktu)

Zanik zaburzenia psychicznego u kлона cierpiącego na dezintegrację genetyczną: 2500 punktów rozwojowych.

(Sfera Kontaktu)

Zniwelowanie 1 Poważnego Szoku, przeżytego przez Hiperistotę: 3000 punktów rozwojowych.

(Sfera Walki)

Ukierunkowanie Mutacji: 3500 punktów rozwojowych oraz opłacenie specjalnych leków, co wiąże się z wydatkiem 2000 Kredytów.

(Sfera Walki)

Osobliwe uzdrowienie, wyleczenie choroby: 7500 punktów rozwojowych.

NAGRODY SPECJALNE - MEDALE

Po rozdysponowaniu punktów rozwojowych, Narrator powinien przemyśleć kwestię przyznania specjalnych wyróżnień w formie tak zwanych Medali.

Niezależnie od Poziomu Trudności rozgrywki, prowadzący musi być bardzo surowy podczas nagradzania w ten sposób. Bardzo ważne, by Medale były źródłem autentycznej satysfakcji, a nie jedynie dodatkiem, który można zdobyć bez większego wysiłku. Gracz powinien naprawdę ciężko zapracować, aby zdobyć Medal.

Medal Kreacji

Medal ten jest specjalnym wyróżnieniem dla jednego spośród Graczy, którzy wspólnie kreowali drużynę bohaterów. Nagradza się nim tego spośród uczestników, który wykreował najbardziej intrygującą i oryginalną postać.

PREMIA: Możliwość otrzymania większej liczby PDS na etapie przyznawania przez Narratora po sesji punktów rozwojowych.

Medal Kampanii

Nagroda za nadzwyczajnie pomyślne zakończenie większej kampanii, na którą składało się przynajmniej 6 kilkugodzinnych sesji.

PREMIA: Po przygodzie, w której bohater zdobył Medal Kampanii, Gracz otrzymuje dodatkowe 1500 PDS oraz 400 PD do każdej ze Sfer.

Medal Odwagi

Nagroda dla bohatera, który podczas minionej przygody wykazał się wyjątkową odwagą w sytuacji kluczowej dla przebiegu całej sesji. Akcja taka powinna mieć wpływ na dalszy los pozostałych postaci z drużyny.

PREMIA: Po przygodzie, w której Gracz zdobył Medal Odwagi, postać otrzymuje 800 PDS oraz o 600 PD do Sfery Walki.

Medal Gracza (Medal Ambient)

Specjalne wyróżnienie uczestnika, który z wyjątkowym zaangażowaniem, w adekwatny, wiarygodny i klimatyczny sposób odgrywał swojego bohatera. To wyróżnienie może być przyznane nie częściej niż raz na 3 kilkugodzinne sesje.

PREMIA: Po przygodzie, w której uczestnik zdobył Medal Gracza, postać otrzymuje 1000 PDS.

Medal Dyplomacji

Wyróżnienie dla postaci, która wykazała się umiejętnościami negocjacji i w dyplomatyczny sposób rozwiązała skomplikowany, trudny oraz istotny fabularnie konflikt.

PREMIA: Po przygodzie, w której bohater zdobył Medal Dyplomacji, Gracz otrzymuje 500 PDS, 400 PD do Sfery Kontakt.



GALERIA BOHATERÓW

Na oficjalnym forum gry, na stronie www.roboticarp.pl znajduje się specjalna sekcja, w której można umieszczać informacje na temat swoich postaci. Galeria bohaterów jest inspiracją dla innych osób. Użytkownicy systemu oraz forum mogą też publikować fragmenty sesji lub przytaczać anegdoty na temat zachowania Gracza, po to, by inni - zwłaszcza początkujący - mogli zorientować się na czym polega kreowanie interesujących bohaterów, dobre odgrywanie postaci oraz godne podziwu działanie na rzecz drużyny.

Warto zaznaczyć, że na forum można załączać do wypowiedzi zdjęcia lub skany Kart Postaci, co ułatwia i przyspiesza proces przedstawienia bohaterów. Zachęcamy do prezentowania swoich postaci wraz z dokładnymi opisami wyglądu, cech psychicznych oraz omówieniu znaczących zwrotów w ich historii. Dzięki Medalom oraz PDS w grze ROBOTICA kariera Gracza jest w dużym stopniu odzwierciedlona w karierze jego postaci! Rozwój fikcyjnego robota lub klona jest wprost proporcjonalny do zaangażowania uczestnika zabawy w kreację odgrywanie.

SPRZEŻENIE ZWROTNE

Ewolucja bohatera nie jest tylko korzystnym rozwojem. Akcja gry toczy się w trakcie trwającej apokalipsy, gdy chaos stale narasta, więc każda postać przeżywa coraz potworniejsze wydarzenia. Ewolucja bohatera jest wielopłaszczyznowa i nie zawsze ma pozytywny kierunek. Równoległe do wzrastania, występują skutki uboczne w formie zaburzeń osobowości, Syndromów i Urazów oraz chorób. Tym właśnie jest Sprzężenie zwrotne, odzwierciedlające wpływ przeżyć i środowiska na stan postaci. Wraz z kolejnymi doświadczeniami, przybywa negatywnych konsekwencji egzystencji w dobie apokalipsy.

Sprzężenie zwrotne zależy od ogólnej liczby nagromadzonych Punktów Doświadczenia. Do sumy tej nie wlicza się Punktów Doświadczenia Sukcesu. Nie ma znaczenia ilość spożytkowanych punktów - ważne jest jedynie to, ile ogółem PD otrzymał bohater w ciągu całej kariery.

Przykład: W poprzedniej przygodzie postać otrzymała ogółem 1600 Punktów Doświadczenia do wszystkich Sfer razem. Po ostatniej przygodzie otrzymała kolejne 2100 Punktów Doświadczenia. W chwili obecnej jej Sprzężenie zwrotne wynosi zatem 3700 (1600 + 2100). Bohater nie przekroczył pierwszego Progu, więc Gracz nie losuje jeszcze skutków ubocznych.

Gdy Sprzężenie zwrotne osiąga pewien poziom, określany mianem Progu, wówczas Gracz prowadzący danego bohatera powinien wylosować jeden Skutek uboczny.

Próg - Sprężenie zwrotne 10000
II Próg - Sprężenie zwrotne 19000
III Próg - Sprężenie zwrotne 27000
IV Próg - Sprężenie zwrotne 35000
V Próg - Sprężenie zwrotne 42000
VI Próg - Sprężenie zwrotne 57000
Każdy kolejny Próg - Sprężenie zwrotne o 15000 wyższe od poprzedniego poziomu.

Skutki uboczne

Należy wykonać rzut 1K10 i sprawdzić wynik na poniższej liście. W przypadku niemożności spełnienia warunku należy wykonać powtórny rzut. Hiperistoty losują tylko z trzech pierwszych skutków ubocznych, wykonując rzut 1K3.

1, 2 - wzrost introwersji

Wskutek traumatycznych przeżyć bohater staje się bardziej zamknięty w sobie.
EFEKT: Profil psychologiczny postaci ulega zmianie. Należy zmniejszyć o 1 stopień Empatię albo Asertywność i zwiększyć o 1 stopień Agresję lub Zimną Krew.

3 - zimny charakter

W konsekwencji dramatycznych doświadczeń bohater staje się konfliktowy i porywczy.
EFEKT: Profil psychologiczny postaci ulega zmianie. Należy zmniejszyć o 1 stopień Empatię albo Asertywność i zwiększyć o 1 stopień Agresję lub Twardość.

4 - zaburzenia psychiczne

W efekcie silnych przeżyć psychika bohatera stała się bardziej podatna na silne bodźce.
EFEKT: Limit Delirium postaci zostaje zmniejszony o 2.

5 - zaburzenia psychiczne

Bohater ma problemy psychiczne w formie obsesji, natrętnych myśli albo osobliwych zaburzeń.
EFEKT: Należy wylosować dodatkowy Syndrom lub Uraz.

6 - spadek odporności

Bohater nabawił się nowej choroby.
EFEKT: Należy wylosować kolejną chorobę.

7, 8, 9, 10 - rozwój psychozy

W efekcie dramatycznych okoliczności i chronicznego stresu rozwinęło się zaburzenie osobowości.
EFEKT: Dowolnie wybrany Syndrom lub Uraz zostaje rozwinięty do drugiego poziomu. Jeżeli wszystkie posiadane przez bohatera zaburzenia są już rozwinięte, należy wylosować nowy Syndrom lub Uraz.

POZIOM TRUDNOŚCI

DEFINICJA: Przed rozpoczęciem przygody zawsze należy jednoznacznie określić Poziom Trudności rozgrywki. Przy różnych okazjach zasady gry zależą od tego, jaką trudność wybrano. Poniżej przedstawione są pozostałe konsekwencje grania na jednym z trzech Poziomów.

Zalecamy, by raz obraną trudność gry utrzymać aż do końca sesji, a nawet kampanii. Stanowczo odradzamy nazbyt swobodne żonglowanie trudnością. Mogłoby to poskutkować zamętem, uczynić zabawę mniej spójną, a prowadzącego postawić w trudnej sytuacji osoby, która zdaje się być niekonsekwentna.

NISKI POZIOM TRUDNOŚCI

Poziom przeznaczony dla początkujących Graczy, którzy oczekują wsparcia ze strony Narratora i mechaniki. Gra będzie dla uczestników dość łatwa.

- Narrator powinien przyznawać o połowę Punktów Doświadczenia Sukcesu mniej po przygodach na tym Poziomie Trudności.

- Gracze mają pełne prawo do zawieszania czasu gry i naradzania się, jak postąpić.

- Narrator łagodniej reaguje na nieprzemyślane decyzje Graczy.

- Narrator podsuwa pomysły i rozwiązania problemów. Inspiruje Graczy do działania w korzystny dla ich postaci sposób.

- Neutralni bohaterowie niezależni nie są skłonni do ostrych reakcji na nietaktowne zachowania Graczy. Reagują agresją tylko w skrajnych przypadkach.

- Narrator jest bardziej przychylny, jeśli chodzi o zezwolenie na wykorzystanie specjalnych zdolności, wynikających z Roli bohatera.

- Podczas konfliktów społecznych Narrator wymaga od Graczy uzyskania niższego Styku niż miałyby to miejsce w zwykłych warunkach.

- W różnego rodzaju testach Narrator zmniejsza poziom o 1, chyba że trudność zdania testu i tak jest bardzo niewielka.

- Oponenci Graczy częściej zachowują się nierozważnie, obierają mniej wyrafinowane strategie i stanowią łatwiejszy cel, aniżeli miałyby to miejsce w standardowych warunkach.

- Przeciwnicy Graczy często reagują tak, jakby ich Akt Ustępstwa miał I klasę.

- Narrator jest bardziej tolerancyjny w kwestii akceptacji opisywanych przez Graczy efektów Przeciążenia.

- Narrator jest hojniejszy podczas wyceny Zmian Fabularnych oraz przyznawania prawa do wykonywania testów arbitralnych.

- Obowiązuje Reguła Wycofania. Każdy z Graczy może zadeklarować chęć anulowania przeprowadzonej przed chwilą operacji, jeśli nie zakończyła się ona oczekiwanym przez niego rezultatem. Gracz może wykonać tę samą akcję ponownie (zdać test powtórnie) albo oznajmić wykonanie dowolnej innej. Koszt skorzystania z Reguły Wycofania to 400 PDS oraz 800 PDS w przypadku, gdy chodzi o życie postaci.

Przykład: Gracz opisuje, że jego bohater bierze rozbieg i przeskakuje między dwoma budynkami. Niestety wynik testu jest negatywny. Skok się nie udaje, więc postać spada kilka pięter w dół... Gracz deklaruje, że korzysta z Reguły Wycofania. Tym razem, zamiast gonić uciekiniera, postanawia w niego strzelać, choć dystans jest już spory.

ŚREDNI POZIOM TRUDNOŚCI

Poziom przeznaczony dla średnio zaawansowanych Graczy, ceniących sobie prawidłowe zbalansowanie rozgrywki i realizm.

- Trudność może chwilami wzrastać adekwatnie do istniejącej sytuacji, ale nie przekroczy umiarkowanego pułapu.

- Narrator przyznaje Punkty Doświadczenia Sukcesu adekwatnie do dokonań Graczy.

- Gracze mogą spokojnie wymieniać uwagi między sobą, nie zważając na trwającą właśnie akcję. Czasem jednak Narrator może oczekiwać natychmiastowych decyzji i bezzwłocznego deklarowania, jak zachowują się bohaterowie.

- Nierozważne decyzje Graczy znajdują odzwierciedlenie w utrudnieniu rozgrywki.

- Narrator pozostaje biernym obserwatorem i komentatorem poczynań Graczy - nie udziela wskazówek, nie prowadzi za rękę, w żaden sposób nie przewodzi drużynie. Ma natomiast pełne prawo do tego, by podsunąć pomysły, wśród których kilka będzie trefnych. Może prowokować do myślenia oraz inspirować, ale nie powinien podsuwać gotowych rozwiązań, chyba że sesja utkwi w martwym punkcie.

- Bohaterowie niezależni reagują zazwyczaj adekwatnie do sytuacji. Niemniej zdarza się, że niektórzy staną się agresywni nawet z pozornie błahych powodów, albo motywowani nietolerancją zaczną traktować postaci w sposób chłodny i nieprzychylny.

- Narrator wyznacza możliwie najbardziej adekwatny poziom testów, biorąc pod uwagę wszystkie niuanse. Poziom testów dopasowywany jest do specyfiki postaci oraz do bieżących warunków. Na przykład trudność wspinaczki nagle wzrośnie, gdy zacznie padać deszcz, a taka sytuacja może nawet poskutkować koniecznością Przeciążenia postaci.

- Narrator podejmuje rozsądne i wyważone decyzje jeśli chodzi o możliwość wykorzystania specjalnych zdolności, wynikających z Roli bohatera.

- Narrator kieruje się realizmem i wiarygodnością sytuacji podczas określania niezbędnego Styku w testach społecznych.

- Niektórzy oponenci Graczy zachowują się niekiedy dość nierozważnie lub nieostrożnie, ale generalnie stanowią poważne zagrożenie.

- Przeciwnicy Graczy zachowują się tak, jakby ich Akt Ustępstwa miał II klasę. Kluczowi wrogowie charakteryzowani są nawet Aktem Ustępstwa III klasy.

- Narrator jest dość tolerancyjny jeśli chodzi o możliwość przeprowadzania opisywanych przez Graczy Przeciżeń, ale podejmuje surowe decyzje w kwestii liczby

- Narrator oczekuje adekwatnej liczby PDS za Zmiany Fabularne oraz stawia wysoko poprzeczkę, jeśli chodzi o testy arbitralne.

- Obowiązuje Reguła Wycofania. Każdy z Graczy może zadeklarować chęć anulowania przeprowadzonej przed chwilą operacji, jeśli nie zakończyła się ona oczekiwanym przez niego rezultatem. Gracz może wykonać tę samą akcję ponownie (zdać test powtórnie) albo oznajmić wykonanie dowolnej innej. Koszt skorzystania z Reguły Wycofania to 500 PDS oraz 1200 PDS w przypadku, gdy chodzi o życie postaci.

WYSOKI POZIOM TRUDNOŚCI

Poziom Trudności zaprojektowany z myślą o najbardziej doświadczonych i wymagających Graczach, którzy chcą doświadczyć pełni klimatu świata pogrążonego w apokaliptycznym chaosie. Zalecamy, by prowadzić przygodę właśnie na tym Poziomie, chyba że uczestnicy nie są w stanie podolać skrajnie survivalowym warunkom gry. Z drugiej strony Wysoki Poziom Trudności jest wymagający również dla Narratora, który musi zadbać o adekwatny nastrój, przygotować poważne wyzwania i przewidzieć reakcje mocno zdeterminowanych Graczy.

- Narrator z większą hojnością rozdysponowuje Punkty Doświadczenia Sukcesu, ale jest bardziej surowy podczas przyznawania Punktów Doświadczenia.

- Narrator możliwie często zwraca uwagę na mijający czas, który przekłada się na zmiany w świecie gry. Gracze muszą reagować dostatecznie szybko, zanim okoliczności zmienią się na ich niekorzyść. Jeśli Gracz przesadnie rozciąga swoją turę odwołując jednoznacznie deklarację zachowania postaci, Narrator ma prawo uznać, że bohater stoi jak osłupiały, a postać ma postawę Neutral.

- Nie ma zawieszania czasu. Akcja często toczy się nawet wtedy, gdy Gracze rozmawiają między sobą, nie zaś opisują zachowania swych postaci. Narrator fabularnie pośpiesza Graczy podczas planowania przez nich akcji, relacjonując odpowiednio, że na przykład czas ich goni, przeciwnicy są już w połowie drogi, warunki atmosferyczne zmieniają się na niekorzyść...

- Nierozważne posunięcia zapoczątkowują lawinę negatywnych konsekwencji, które komplikują i tak trudną sytuację.

- Narrator nie dostosowuje fabuły na korzyść Graczy, lecz konsekwentnie rozwija wątki zgodnie ze związkiem przyczynowo skutkowym.

- Narrator jest wymagający w kwestii Monologów.

- Prowadzący ogranicza własne narracyjne wskazówki i podpowiedzi do absolutnego minimum, oczekując, że Gracze samodzielnie znajdą rozwiązania problemów, opracują dobre strategie działania oraz poradzą sobie w trudnych warunkach. Jeśli przygoda utkwi w martwym punkcie, Gracze mają prawo poprosić Narratora o pomoc, ale cena za wsparcie wynosi 500 PDS.

- Neutralni bohaterowie niezależni są nieprzychylni, nieskorzy do współpracy, nie chcą się targować. Przypadki nietolerancji bywają bardzo jaskrawe. Oczekiwania są czasem bardzo wygórowane. Egoizm i obłąd bohaterów niezależnych przekracza niekiedy wszelkie granice!

- Oponenci stanowią duże wyzwanie. Starannie planują działania. Wykorzystują swoje specjalne zdolności, talenty oraz wiedzę.

- Przeciwnicy są bezlitośni i dążą do definitywnego unicestwienia postaci Graczy.

- Świat przedstawiany jest jako wyjątkowo nieprzyjazny, brutalny i przepełniony bezsensowną agresją. Zaburzenia psychiczne i choroby są mocno wyeksponowane. Przemoc wydaje się jedyną stałą w nieustannie zmieniającym się równaniu, które ilustruje, co składa się na przetrwanie. Idealiści stanowią zdecydowaną mniejszość - na swej drodze Gracze spotykają cyników, szyderców, bezczelnych kłamców, manipulatorów, samobójców i skrajnie skorumpowanych cwaniaków. Wszędzie panuje strach, zaraza, upodlenie i odczłowieczenie. Śmierć lub ostateczny upadek są tylko kwestią czasu...

- Na Wysokim Poziomie Trudności nie mają zastosowania zasady łagodzące. Wywołane przez Gracza zdarzenie jest nieodwracalne, nawet jeśli w konsekwencji postać zostaje narażona na poważne straty lub śmierć.

- Na Wysokim Poziomie Trudności dopuszczalna jest rozgrywka na dwóch Narratorów, której zasady opisano poniżej.

GRA NA DWÓCH NARRATORÓW

Jeżeli gra ma być naprawdę trudna, to z pewnością powinna zawierać element rywalizacji. W takim wypadku można zdecydować się na rozgrywkę z udziałem dwóch Narratorów. Pierwszy z nich jest głównym prowadzącym, który opisuje świat i rozstrzyga o efektach większości testów. Pełni także funkcję sędziego w sprawach spornych pomiędzy grupą Graczy, a drugim Narratorem, który odpowiada za wszystkich lub tylko wybranych bohaterów niezależnych.

Narrator Ofensywny / Asystent

Drugi prowadzący jest Narratorem Ofensywnym, ponieważ jego zadaniem jest przede wszystkim odgrywanie

przeciwników w walce i ewentualnie oponentów w konfliktach społecznych. Po konfrontacji lub odegraniu właściwej funkcji w przewidzianym zakresie, Narrator Ofensywny oddaje głos głównemu prowadzącemu. W tym czasie staje się jego Asystentem, pomocnikiem i ewentualnie wciela się w wybranych bohaterów niezależnych.

Przykład: Narrator - Orientujecie się, że za stertą gruzu znajduje się kilka podejrzanych blaszaków. Niemal w tym samym momencie słyszycie niepokojące dźwięki, które dobiegają zza waszych pleców i wysoko sponad głów, jakby z dachu budynku. Adrenalina! (rozpoczyna się negocjowanie inicjatywy w walce; z Graczami negocjuje Narrator Ofensywny, który wygrywa pierwszeństwo w najbliższej turze). Narrator Ofensywny, wskazując jednego z Graczy - Z dachu zeskakuje wprost na ciebie zabójcza maszyna DESTRO, podobna do wielkiego owada! Wyraźnie widać, że robot dokonuje maksymalnego Przeciżenia (następuje przeciwstawny test Konfrontacji;

główny Narrator przysłuchuje się opowieści i pełni funkcję sędziego oraz moderatora, na wypadek gdyby któraś ze stron nie stosowała się do zasad lub postępowała nieadekwatnie do sytuacji).

Narrator Ofensywny ma do dyspozycji statystyki przeciwników drużyny, samodzielnie nanosi Szkody na Karty Technologii robotów oraz odnotowuje obrażenia kontrolowanych śmiertelników.

Polecamy rozgrywkę na dwóch Narratorów osobom, które chcą uzyskać wysoką dynamikę gry oraz wprowadzić element rywalizacji.

Zakończenie przygody obfitującej w starcia, podczas których udzielał się Narrator Ofensywny, może być powodem do przyznania Graczom dodatkowych Punktów Doświadczenia Sukcesu (300 - 600 PDS na Gracza, zależnie od napastliwości i przebiegłości drugiego Narratora).



BESTIARIUSZ BOSSOWIE

Bossowie to kluczowi przeciwnicy, z którymi mierzą się Gracze. Najtwardsi, najbardziej zajadli i wymagający specjalnego podejścia. Bossem może być odpowiednio wzmocniony, jeden z przeciwników przedstawionych w bestiariuszu albo oponent zaprojektowany przez Narratora od podstaw. O trudności pokonania bossa nie przesądza wyłącznie jego konstrukcja, uzbrojenie oraz pancerz, ale również ogólne okoliczności. Sytuacja zmienia się diametralnie, gdy przeciwnik ma do dyspozycji szereg dogodnych osłon, a bohaterowie Graczy skazani są na obronę swoich pozycji w niesprzyjających warunkach. Walka z bossem to nie tylko konfrontacja z przeciwnikiem, ale również zmagania z trudnościami sytuacji.

Starcie musi być emocjonujące i zapadać w pamięć. Narrator powinien starannie zaplanować moment, w którym nastąpi walka, zadbać o adekwatny nastrój sceny. Należy też szczegółowo opisać miejsce akcji, aby Gracze mogli użyć wyobraźni do opracowania strategii, która umożliwi im odniesienie spektakularnego zwycięstwa. Zwykłe ataki mogą ranić bossa, ale nie tak solidnie jak skutki przemyślanych ataków taktycznych. Motywem przewodnim walki z bossem powinno być opracowanie skutecznego sposobu na wykorzystania otoczenia.

Ataki taktyczne to również doskonały pomysł na to, aby walka nadmiernie się nie przedłużała. Trudno jest utrzymać napięcie przez dłuższy czas, dlatego trzeba umożliwić Graczom szybsze, a przy tym bardziej satysfakcjonujące rozwiązanie, uwzględniające miejsce akcji.

Pojawia się pytanie, co musi się wydarzyć, by boss otrzymał większą dawkę obrażeń? Poniżej przedstawiamy propozycje takich sytuacji. Lista oczywiście nie wyczerpuje możliwości - Narrator powinien ją traktować wyłącznie jako inspirację.

- Boss musi zostać zrzucony z dużej wysokości. Może zostać zepchnięty albo wejść na podłoże o niedostatecznej grubości.

- Powinien się na niego zawalić fragment budynku.

- Powinien wpaść do toksycznej kadzi lub zostać oblanym żrącą substancją.

- Powinien wejść w rozległą kałużę wody, w której nurzają się skrzące kable elektryczne.

- Jeśli ma w zwyczaju taranowanie przeciwników, powinien otrzymać wysokie obrażenia szacowane, wpadając z impetem na ścianę lub urządzenia pod napięciem.

- Musi zostać trafiony przez drugiego bossa, który wskutek działania Graczy straci chwilowo wzrok albo przestanie poprawnie odczytywać dane z radaru.

- Szybkie pokonanie bossa może wymagać przeprowadzenia kilku dobrze skoordynowanych ataków taktycznych, uwzględniających charakterystykę lokacji i potęgownych możliwości priorytetu bojowego Kooperacja.

- Należy przetrzymać ataki bossa do czasu, aż popełni jakiś błąd, odsłoni się lub zdradzi swój słaby punkt, którego trafienie wywoła poważne konsekwencje.

- Jeśli boss jest obiektem bardzo dużych rozmiarów, należy na niego wskoczyć, aby zadać mu krytyczne trafienie. Naskok na przeciwnika może wymagać Przeciążeń albo całej sekwencji akcji - od wspinania się na specjalną platformę, poprzez przeskoczenie na grzbiet wroga, utrzymanie się na wierzgającym przeciwniku, a na ataku taktycznym skończywszy.

- Boss może zdecydować się na aktywowanie autodestrukcji, gdy zostanie unieruchomiony lub doprowadzony do sytuacji bez wyjścia.

- Powinien zostać sprowokowany, aby poczuć się zbyt pewnie i opuścić gardę, co umożliwi Graczom przeprowadzenie skomasowanej ofensywy lub ataku taktycznego.

- Powinien zostać zapędzony w przygotowaną przez Graczy pułapkę lub zasadzkę.

- Powinien zostać wyprowadzony na teren, gdzie działają obce systemy obronne, które go namierzą i zaatakują dużą siłą ognia.

- Powinien zostać obalony na ziemię, a następnie zaatakowany przez całą grupę jednocześnie.

- Na bossa muszą spaść ciężkie obiekty, jak na przykład duże monitory podwieszane pod sufitem albo metalowe skrzynie w magazynie.

BESTIARIUSZ KARTOTEKA PRZECIWNIKÓW

*„Śmierć nie nadejdzie jutro.
Ona już tu jest i czeka na ciebie”.*

*„Nasz problem nie polega na tym, że jesteśmy bezbronni.
Rzecz w tym, że bywamy zbyt pewni siebie”.*

„Obyś miał te flaki na wynos.”

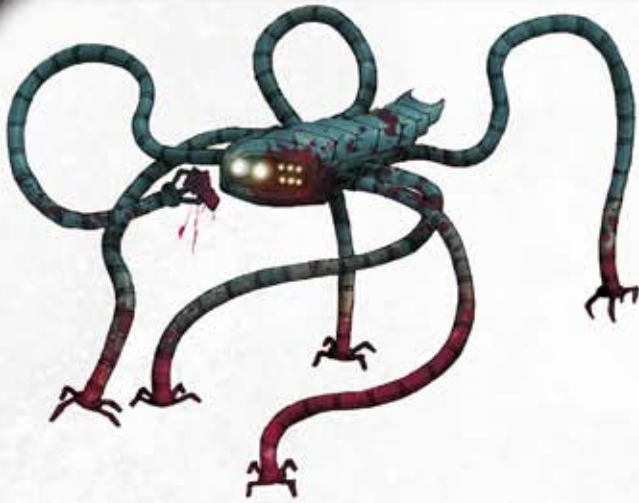
W trakcie scenariuszy postaci Graczy niejednokrotnie napotkają opór ze strony bohaterów niezależnych. Często będą też zmuszeni stawić czoło zabójczym maszynom, przestępcom oraz wynaturzonym stworzeniom w porównaniu do których, zmutowany człowiek to nic wielkiego.

Wypełnione i gotowe do wykorzystania Karty Technologii przedstawionych tu robotów znajdują się na załączonej do podręcznika płycie CD, w folderze BESTIARIUSZ. Karty te mogą być swobodnie kopiowane do użytku prywatnego podczas sesji.

Podczas tworzenia własnych przeciwników z myślą o ich upublicznieniu na oficjalnym forum gry, Narrator powinien pamiętać o:

- kluczowych współczynnikach,
- ogólnej charakterystyce,
- opisie strategii działania i walki,
- opisie wyglądu,
- określeniu wymiarów,
- liście Technologii, mutacji lub wszczepów,
- w przypadku śmiertelników o zdefiniowaniu prawdopodobieństwa trafienia cybernetyki,
- wartości Panczerza.

Dodatkowym atutem jest przynajmniej odrębny szkic przedstawiający omawianą postać, choć w grze fabularnej główną rolę odgrywa wyobraźnia, więc sugestywny opis jest najważniejszy.



BOT SZABROWNICZY KROCZĄCY (System DESTRO)

„Zabiorą nawet wysłużoną Baterię Aktywną.”

Bardzo szczególnym i bodaj najpowszechniej występującym rodzajem Destruktora jest Bot Szabrowniczy, zaprogramowany do odnajdywania i demontażu wartościowych technologii z wszelkiego rodzaju maszyn.

Charakterystyczne, że robot ma zdolność integracji z podobnymi sobie, w celu zyskania dodatkowych funkcjonalności inżynierskich. Co więcej, blaszak dysponuje nieprawdopodobną pasywną siłą, gdyż niczym mrówka potrafi udźwignąć ciężar kilkanaście razy większy od własnej wagi!

Wyglądem Bot Szabrowniczy przypomina dziwnego pająka - niewielki tułów, kilka elastycznych odnóży, para chwytaków, umocowane na przedzie odwłoku System sensoryczny oraz Moduł Inżynierski.

Szabrowników wszędzie jest mnóstwo. Demontują najwartościowsze części z pojazdów oraz napotkanego sprzętu w różnego rodzaju obiektach, włączając w to niepozorne placówki mieszkalne. Wskutek pracy Botów Szabrownicznych pozbawione ważnych podzespołów bywają urządzenia na obszarze całych sektorów!

WALKA: W razie absolutnej konieczności, grupa botów przeprowadza skoordynowany atak na ofiarę. Jeśli cel zostanie pokonany, maszyny wydobywają z obiektu cenne podzespoły. Zwykle jednak Boty Szabrownicze uciekają przed napastnikiem, pozostawiając walkę przeznaczonym do tego celu robotom bojowym.

STRATEGIA DZIAŁANIA: Szabrownicy korzystają z dostarczanych przez inne maszyny informacji o położeniu potencjalnych źródeł elektroniki. Posiadają także własne systemy rozpoznawcze, dzięki którym potrafią penetrować otoczenie samodzielnie. Z chwilą odnalezienia maszyny, natychmiast dokonują demontażu podzespołów i dostarczają je do najbliższej bazy-matki.

W trakcie wędrówki nieustannie nadają przez radio informacje o położeniu źródła sprzętu.

ROZMIAR: 50 cm wysokości, 60 cm długości, około 20 cm średnicy odwłoku, waga 0,5 kg.

TECHNOLOGIE: System procesorowy, System Operacyjny, System sensoryczny, Cyber-Wzrok, System Nasłuchu, Radar zewnętrzny, Antena, Operatywność (elastyczne chwytaki 6 szt.)
Zasilanie (Bateria Aktywna).

PROGRAMY: Tarcza.

CECHY: Pancierz: 1/0; Spostrzegawczość 3
Konfrontacja 3 / Strzelectwo 1 / Rzucanie 1
Parkour 5 / Przeciężenie 2 / Informatyka 5
Inżynieria 7 / Manifestacja woli 3.
Odporność na Zwarcie: 10.
Limit Delirium: 7.



BOT SZABROWNICZY INSEKTOID (System DESTRO)

Ten rodzaj Bota Szabrowniczego nie jest wprawdzie wierną kopią jakiegokolwiek ze znanych owadów, ale na pierwszy rzut oka przypomina olbrzymiego insekta. W przeciwieństwie do innych Szabrowników, Insektoid przemieszcza się przy pomocy pary skrzydeł. Dzięki temu jest w stanie dotrzeć nawet do trudno dostępnych miejsc. Zdolność lotu umożliwia mu także szybką ucieczkę w razie pojawienia się zagrożenia.

WALKA: Insektoidy unikają bezpośredniego starcia, gdyż ich priorytety to przetrwanie oraz pozyskiwanie i dostarczanie ładunku do bazy. Konstrukcja umożliwia im szybką ewakuację.

STRATEGIA DZIAŁANIA: Insektoidy są powiadamiane przez inne Destruktory o pozycji wraków zniszczonych maszyn. Nadlatują nad wskazaną pozycję całą chmurą i możliwie najszybciej rozkładają na części potencjalnie cenny osprzęt. Każdy Insektoid posiada zaawansowany Moduł Inżynierski, dostosowany do demontażu wartościowej elektroniki, więc proces przebiega w sposób

w sposób bardzo dynamiczny.

ROZMIAR: 50 cm długości,
około 20 cm średnicy odwłoku, waga 0,5 kg.

TECHNOLOGIE: System procesorowy,
System Operacyjny, System sensoryczny,
Cyber-Wzrok, System Nasłuchu,
Radar zewnętrzny, Antena,
Mobilność (skrzydła insekta),
Operatywność (chwytki insekta),
Zasilanie (Bateria Aktywna).

PROGRAMY: Tarcza.

CECHY: Pancerz: 1/0; Spozstrzegawczość 3 Konfrontacja 3 / Strzelectwo 1 / Rzucanie 1 Parkour 6 / Przeciążenie 2 / Informatyka 5 Inżynieria 7 / Manifestacja woli 3.
Odporność na Zwarcie: 10.
Limit Delirium: 7.

Pomysł na konfrontację: Bohaterowie Graczy spostrzegają zwiększoną aktywność Insektoidów, które zdają się kierować w jednym kierunku. Wkrótce potem postaci mogą zobaczyć, jak kilka Szabrowników rozmontowuje czolgającego się i próbującego się bronić androida. Gracze postanawiają mu pomóc, ale Boty Szabrownicze nie od razu decydują się na ucieczkę...



MECHASLOT (System DESTRO)

„Wyleciał z niego rój robotycznych szerszeni!”

Mechasloty to dużych rozmiarów maszyny, skonstruowane na bazie przypadkowych urządzeń i pojazdów naziemnych. Wypełnione osobliwą elektroniką skorupy z karoserii, wzbogacone o dźwigi i chwytki, odpowiadające kończynom górnym, oraz podnośniki, zastępujące odnóża. Poruszają się powoli i niezdarnie, z trudem ciągnąc za sobą swój tułów, wyglądający jak pospolity wrak. Czynią przy tym sporo hałasu, który

pospolity wrak. Czynią przy tym sporo hałasu, który słyhać nawet z dużej odległości.

WALKA: Mechasloty nie stanowią poważnego zagrożenia w bezpośrednim starciu. Ich atutem są natomiast sloty dla miniaturowych maszyn. Większe egzemplarze mają nawet trzy takie sloty, w których stacjonują chmary minibotów. Maszyny uzupełniają tam energię oraz dokonują konserwacji swoich podzespołów. Wydostają się na zewnątrz, by przeprowadzić skomasowany atak na cele, zaklasyfikowane jako wrogie systemowi.

Mechasloty zazwyczaj wyposażone są w montowaną na korpusie, konwencjonalną broń maszynową z magazynkami taśmowymi. Podczas walki nie oszczędzają amunicji, posyłając w stronę swoich wrogów serie 20, 30 pocisków - ogień zaporowy zapewnia im dostateczną ochronę. Poza tym polegają na solidnym pancerzu, rzadko kiedy ukrywając się za osłonami.

STRATEGIA DZIAŁANIA: Można odnieść wrażenie, że Mechasloty nie pełnią żadnej istotnej funkcji w oddziałach systemu DESTRO. Wydają się istnieć wyłącznie po to, by wzbudzać strach i stale przypominać o aktywności morderczego programu. Panoszą się w pobliżu zamieszkałych sektorów, atakując każdą napotkaną formę bytu, włączając w to nawet potencjalnie wartościowe androidy. Ich ofiarami padają najczęściej grupy desperatów, którzy odważyli się wychylić poza ufortyfikowane okolice w poszukiwaniu sprzętu lub leków.

ROZMIAR: Wielkość pojazdu osobowego lub furgonetki plus mechaniczne kończyny, wysuwające się 2, 3 m poza korpus.

TECHNOLOGIE: System procesorowy,
System Operacyjny, System sensoryczny x2,
Cyber-Wzrok, System Nasłuchu, Antena,
Slot minibotów x1, x2 lub x3,
Mobilność (podnośniki),
Operatywność (chwytki i dźwigi),
Zasilanie (Mikroreaktor),
Implant Zbrojny (zintegrowany karabinek
L5 | C0 | S2 | Sz max 30 | Prz 1 | Mag 100 | Średni).

PROGRAMY: Tarcza, Fraktal.

CECHY: Pancerz: 4/2; Spozstrzegawczość 4
Konfrontacja 3 / Strzelectwo 4 / Rzucanie 2
Parkour 3 / Przeciążenie 3 / Informatyka 4
Inżynieria 4 / Manifestacja woli 4.
Odporność na Zwarcie: 18.
Limit Delirium: 12.

Przykładowa konfrontacja: Bohaterowie Graczy trafiają na złomowisko. Jeden z wraków niespodziewanie zaczyna się poruszać, a ostatecznie okazuje się być morderczym Mechaslotem strzegącym tego terenu!



DIGITALIZER
(System DESTRO)

„Nie był cyborgiem za życia, ale Digitalizer przekonwertował go tuż przed śmiercią.”

Prawdopodobnie najbardziej jaskrawy przykład inteligentnych przedmiotów, które wskutek działania potężnych wirusów zyskały samoświadomość i zaczęły dążyć do realizacji makabrycznych celów.

WALKA: Digitalizer jest mobilną i opancerzoną kapsułą do konwersji ludzkiej psychiki na postać cyfrową. Po dokonaniu przymusowego zabiegu, któremu towarzyszy eutanazja ofiary, robot czerpie energię z biomasy, przetwarzając w tym celu świeże zwłoki. Bot, pomimo rozmiarów małego czołgu, jest przystosowany do polowań na ludzi. Przemusza się stosunkowo szybko, a dodatkowo wspierają go inne Destrukcyjne, pełniące funkcję naganiaczy. W boju stanowi spore zagrożenie, ponieważ jest uzbrojony w umocowane na wysięgnikach: zintegrowane działko laserowe oraz miotacz ognia.

Maszyna nigdy nie została oficjalnie ujawniona przez korporację, ale była powszechnie używana na polach bitew. Służyła do ratowania starannie wyselekcjonowanych żołnierzy, którzy po konwersji mogli w postaci

cyborgów wracać do walki i korzystać z posiadanych doświadczeń.

STRATEGIA DZIAŁANIA: Aktualnie Digitalizery są używane wyłącznie przez system DESTRO. Przeprowadzany przez nie proces metamorfozy na postać cyfrową jest zaburzony. W trakcie przetwarzania zaszczepiane są natrętne myśli i agresywne motywy. Częściowemu wymazaniu ulega pamięć, ze szczególnym uwzględnieniem pozytywnych wspomnień. W ich miejsce są wgrywane traumatyczne doświadczenia i sceny pełne niezawinionego cierpienia, skutkujące silną frustracją. W efekcie człowiek jest zdolny do przeżywania wyłącznie nienawiści, obojętności oraz strachu wobec dowódcy. Po cyfrowym praniu mózgu, obiekt zapisywany jest na zmodyfikowanym Dysku Cyber-Psyche.

Digitalizery przystosowane są do montażu Dysków, które jednakże wszczepiane są częściej maszynom o osobliwej konstrukcji, aniżeli humanoidalnym cyborgom. Dzięki resztkom człowieczeństwa zawartym na Dysku, maszyna z większą łatwością przewiduje zachowanie swoich ofiar - ludzi. Roboty, wyposażane w Dyski przygotowane przez Digitalizery, nazywane są Psychobotami, a potocznie także - naganiaczami.

ROZMIAR: 4 m długości, 2,5 m szerokości, 1,4 m wysokości w kłębie.

TECHNOLOGIE: System procesorowy, System Operacyjny, Sztuczna inteligencja, System sensoryczny x2, Cyber-Wzrok, System Nasłuchu, Moduł Inżynieryjny, Antena, Mobilność (4 odnóża), Operatywność (chwytki i dźwigi), Przetwornik Biomasy, Zasilanie (Bateria Aktywna), Implant Zbrojny (działko laserowe L5 | C0 | S2 | Sz 1/10 | Prz 1 | Mag 20 | Średni), Implant Zbrojny (miotacz ognia L4 | C0 | S4 | Sz 1 | Prz 1 | Mag 20 | 10 metrów).

PROGRAMY: Turbina, Fraktal, Podmuch.

CECHY: Pancierz: 3/2; Spostrzegawczość 4
Konfrontacja 3 / Strzelectwo 6 / Rzucanie 3
Parkour 3 / Przeciężenie 3 / Informatyka 4
Inżynieria 4 / Manifestacja woli 4.
Odporność na Zwarcie: 15.
Limit Delirium: 16.

PSYCHOBOT (System DESTRO)

„To coś łąziło za mną przez trzy dni, tropiąc mnie z uporem, który można przyrównać tylko do determinacji człowieka”.

Występuje w wielu wariantach, najczęściej jednak w wersji zbudowanego pośpieszenie bota o względnie niewielkim tułowi, ale licznych odnóżach zapewniających stabilność, dużą szybkość i zdolność sprawnego przemieszczania się nawet po bardzo trudnym terenie.

Cechą szczególną Psychobota jest wbudowany Przetwornik DNA, który odczytuje Dyski Cyber-Psyche specjalnie sformatowane przez Digitalizera. Bot reaguje agresją a widok ludzi i innych istot, które nie należą do systemu DESTRO. Jest typową maszyną zaprogramowaną do zabijania i ponoszenia związanego z tym ryzyka. Nie zważa na uszkodzenia - walczy do samego końca, nawet jeśli jest w stanie już tylko czołgać się po ziemi.

WALKA: Psychoboty działają w grupach, dążąc do otoczenia swoich ofiar lub zapędzenia ich w ślepe uliczki. W razie potrzeby czekają na wsparcie, ale częściej podejmują ryzyko i atakują oddając się wgranej pasji niszczenia oraz uśmiercania. Ze względu na liczne odnóża i ich dużą sprężystość, Psychoboty często doskakują z odległości 10 metrów do ofiary i atakują bezpośrednio. Używają do tego celu obrotowych ostrz, wmontowanych w kończyny oraz wysuwanych wiertel i pił ulokowanych na przedzie korpusu. W trakcie ataku delektują się cierpieniem swoich ofiar, a także masakrują zwłoki, jakby czerpały z tego przyjemność.

STRATEGIA DZIAŁANIA: Psychoboty przemierzają miasto w poszukiwaniu swoich ofiar. Włażą do tunelów metra, kanałów, podziemnych przejść, wielkich rur i łączników inżynieryjnych. Penetrują trudno dostępne ruiny, przedostają się przez barykady wewnątrz budynków, włamują do dużych pojazdów. Zaglądają wszędzie tam, gdzie ktoś mógłby próbować się ukryć i są w tym wyjątkowo dobre ze względu na pierwiastek człowieczeństwa zawarty w zmodyfikowanym Dysku Cyber-Psyche.

ROZMIAR: Około 1,4 m wysokości, średnica owalnego tułowia około 60 cm.

TECHNOLOGIE: System procesorowy (zbudowany na bazie Przetwornika DNA), System Operacyjny, System sensoryczny, Cyber-Wzrok, System Nasłuchu, Radar, Antena, System zbrojeniowy (wiertła, piły; siła 2), Mobilność (mechaniczne odnóża), Operatywność (chwytki i dźwigi), Przetwornik Biomasy, Zasilanie (Bateria Aktywna).

PROGRAMY: Tarcza.

CECHY: Pancierz: 1/1; Spostrzegawczość 4
Konfrontacja 4 / Strzelectwo 3 / Rzucanie 2
Parkour 5 / Przeciężenie 5 / Informatyka 2
Inżynieria 3 / Manifestacja woli 6.
Odporność na Zwarcie: 9.
Limit Delirium: 15.



TECHNOWIJ (System DESTRO)

Technowij to kilkumetrowy, robotyczny wąż, który do złudzenia przypomina łącze lub element sieci energetycznej. Tylko przód maszyny uświadamia, jakie jest jej przeznaczenie. Bot służy programowi DESTRO, dążąc do unicestwienia napotkanych świadomych istot, będących potencjalnymi wrogami systemu. Nie odróżnia mutantów od syntetyków - wszystkich traktuje z równą nienawiścią, używając zakończonych ostrzami ogona, siły odwłoku oraz wysuwanych pił.

WALKA: Robot należy do maszyn bardzo niebezpiecznych, ponieważ jego uścisk potrafi unieruchomić potężnych przeciwników. Zawsze usiłuje opleść wybraną ofiarę, by uniemożliwić jej ucieczkę i skuteczną obronę, a także aby móc w pełni wykorzystać swój arsenał. Z tułowia Technowija wysuwają się piły tnące i szarpące, które czynią poważne szkody nawet robotom wyposażonym w solidny pancerz.



STRATEGIA DZIAŁANIA: Technowij potrafi godzinami wyczekać w całkowitym bezruchu, aby w odpowiednim momencie zaatakować zniemacka. W pierwszej kolejności zwykle próbuje pochwycić śmiertelników ponieważ to właśnie ich tkanka dostarcza mu energii, niezbędnej do dalszego funkcjonowania.

ANEGDOTA: Podobno Technowije potrafią się splatać nawzajem i tworzyć w ten sposób olbrzymie, kilkudziesięciu metrowe egzemplarze!

ROZMIAR: 5 - 8 m długości, średnica konstrukcji to około 30 cm.

TECHNOLOGIE: System procesorowy, System Operacyjny, System sensoryczny, Cyber-Wzrok, System Nasłuchu, Radar, System zbrojeniowy - siła 4 (wierćta, piły), Mobilność (węzowije) x2, Operatywność (chwytyki na końcu ogona), Przetwornik Biomasy, Zasilanie (Bateria Aktywna).

PROGRAMY: Zwierciadło.

CECHY: Pancerz: 3/2; Spostrzegawczość 4
Konfrontacja 6 / Strzelectwo 2 / Rzucanie 4
Parkour 7 / Przeciężenie 3 / Informatyka 4
Inżynieria 1 / Manifestacja woli 4.
Odporność na Zwarcie: mały 10, duży 14.
Limit Delirium: 14.

SPECJALNE: Technowij oplata ofiarę, jeśli uzyska przewagę 4 przebić podczas ataku. Pochwycony ma postawę Neutral w walce oraz zdaje utrudnione testy obronne bazujące na Konfrontacji (trudność testów obrony wzrasta do 2). Będąc pochwyconym, nie można się bronić w oparciu o Parkour. Wyzwolenie z więzów następuje wówczas, gdy Technowij otrzyma 3 lub więcej Szkód.

TREPANATOR W slangu: Mózgowiec (System DESTRO)

„Śnił mi się robot pożerający ludzki mózg.”

Trepanator to przebudowana przez DESTRO eksperymentalna maszyna Unii, zaprojektowana na potrzeby projektu wojskowego „Odczyt”. Urządzenie miało umożliwić analizę informacji z pamięci martwych żołnierzy wroga. Nigdy nie udało się uzyskać zadowalających rezultatów - mózg przestawał nadawać się do badań w kilka minut po śmierci człowieka. Udało się jedynie odczytywać w dużym przybliżeniu stany emocjonalne i myśli denata z ostatnich minut przed zgonem.

Przetwornik Biomasy tego blaszaka przystosowany jest

do czerpania energii wyłącznie z ludzkiego mózgu. Humanoidalny robot używa Modułu Medycznego podczas starannej trepanacji czaszki i wydobywania tkanki mózgowej. Próbkki umieszczane są w wysuwanych kieszeniach bocznych, a następnie poddawane obróbce energetycznej, odbywającej się we wnętrzu korpusu.

WALKA: Trepanator rzadko uczestniczy w walce. Gdy jest do tego zmuszony, przyjmuje postawę Defensywną i prowadzi ogień zaporowy. Jednocześnie wzywa posiłki, kierując swoje sygnały do najbliższego oddziału Mechanicznych Morderców. Gdy wsparcie przybywa, Trepanator przeprowadza taktyczny odwrót, przegrupowuje oddział, po czym przystępuje do kontrataku.

Robot nie posiada żadnych systemów zbrojeniowych, ale ma na wyposażeniu broń strzelecką dalekiego zasięgu. Podczas starcia staje się niekiedy snajperem, chyba że ujawnienie pozycji wiąże się ze zbyt dużym ryzykiem.

STRATEGIA DZIAŁANIA: Trepanator zazwyczaj przystępuje do konkretnego działania dopiero po tym, jak inne maszyny systemu wykonają swoją pracę. Do tego czasu pełni funkcję koordynatora. Obserwuje pole walki z dystansu i przekazuje sprzężonym botom informacje o położeniu i ruchach przeciwnika. Używa do tego celu Systemu sensorycznego i zoomu cyfrowego, w razie potrzeby włączając noktowizję lub termowizję. Dodatkowo dysponuje Radarem. Dla zyskania lepszej perspektywy i widoczności, może bez większych problemów dostać się do trudno dostępnych miejsc, dzięki Dyszom skocznym wbudowanym w odnóża.

Trepanatorzy należą do bardziej inteligentnych robotów, więc większość maszyn systemu podlega ich rozkazom.

Każdy Trepanator ma zainstalowany Syntezator mowy i czasem używa go podczas konfrontacji z ludźmi, w celu wzbudzenia strachu, zdekcentrowania wroga, prowokacji lub wytrącenia z równowagi. Często wykorzystuje zdolność mówienia ludzkim głosem także podczas przesłuchań i tortur, które niemal zawsze kończą się śmiercią ofiary.

ANEGDOTA: Pewien bloger zarejestrował nagranie, na którym naśmiewa się z obserwowanego w ukryciu rzekomego Zwyrodnialca, pozerającego czyjś mózg. Chwilę później zamaskowana postać obróciła się w stronę kamery i okazało się, że to Trepanator! Końcówka nagrania ukazuje, jak Destruktor uśmierca blogera i rozłupuje jego czaszkę. Kamera, która to nagrała, jest poszukiwana przez kolekcjonerów.

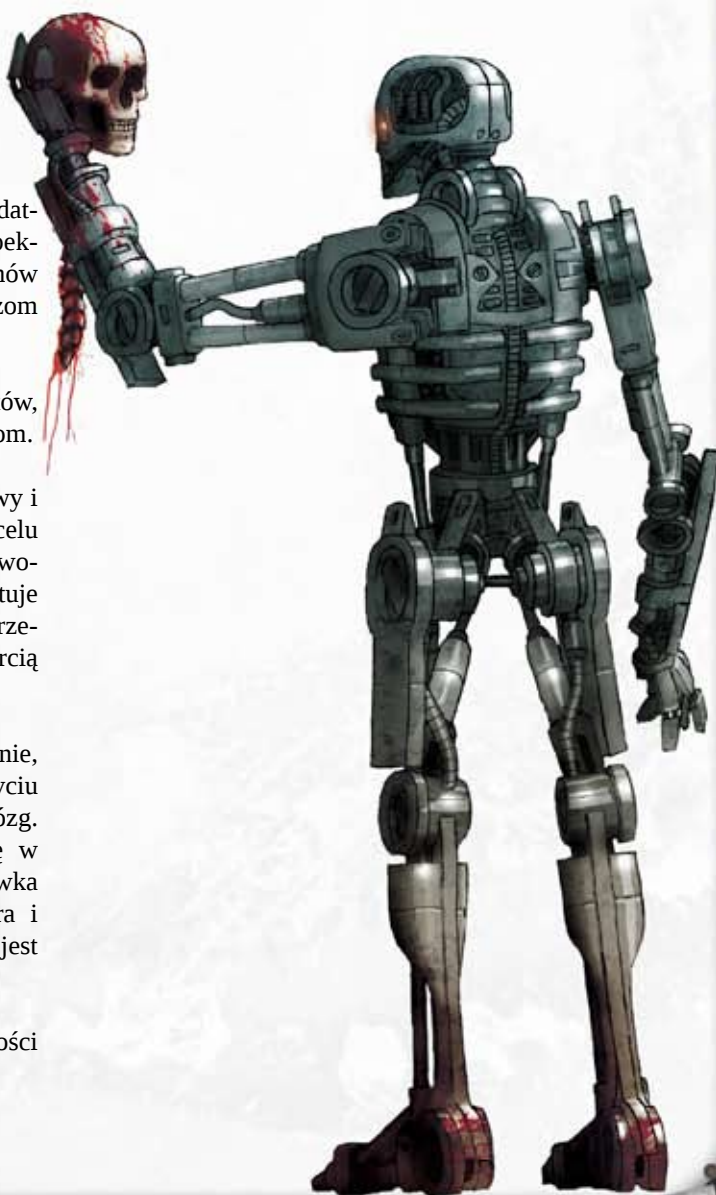
ROZMIAR: Humanoidalna maszyna o wysokości 190 cm i wadze około 90 kg.

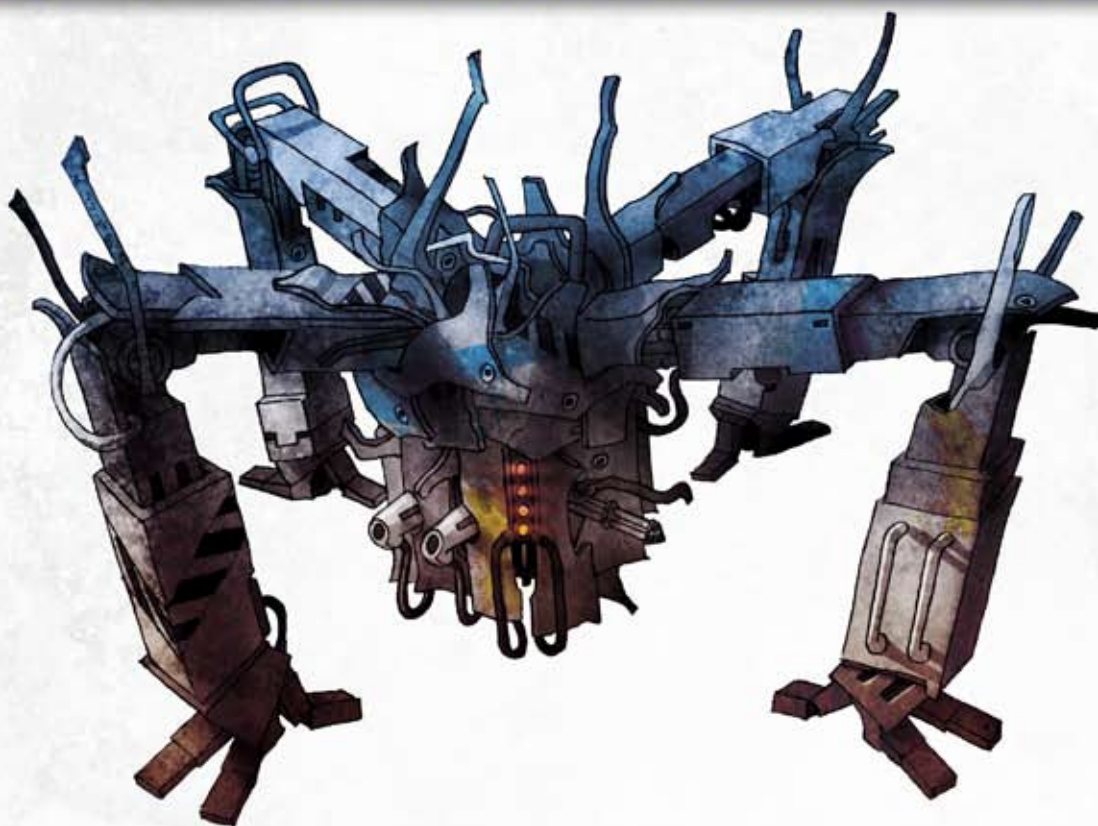
TECHNOLOGIE: System procesorowy, System Operacyjny, Sztuczna inteligencja, System sensoryczny, Zoom cyfrowy, Noktowizor, Termowizor, Cyber-Wzrok, System Nasłuchu, Antena, Radar, Syntezator mowy, Skaner Medyczny, Dysze skoczne, Mobilność (mechaniczne odnóża), Operatywność (mechaniczne ręce), Przetwornik Biomasy, Zasilanie (Bateria Aktywna).

PROGRAMY: Zwierciadło, Bloker, Fraktal, Podmuch.

CECHY: Pancierz: 2/2; Spostrzegawczość 6
Konfrontacja 4 / Strzelectwo 6 / Rzucanie 5
Parkour 5 / Przeciężenie 4 / Informatyka 5
Inżynieria 6 / Manifestacja woli 6.
Odporność na Zwarcie: 12.
Limit Delirium: 18.

WYPOSAŻENIE: Karabin snajperski
L5 | C1 | S2 | Sz 1/10 | Prz 1 | Mag 20 | B. Daleki





STACJONARNY STRAŻNIK (System DESTRO)

„Kupa złomu w przenośni i dosłownie.
Jest jeden problem... Działka jak armaty!”

Ciężki robot strażniczy, usadowiony na czterech solidnie opancerzonych mechanicznych odnóżach. Jego korpus to blachy i złom zgromadzony przez Boty Szabrownicze. Z trudem udaje się odróżnić podstawowe elementy konstrukcji od wystających poza nią działek, które stają się dobrze widoczne dopiero gdy buchną ogniem podczas ostrzału.

WALKA: Robot przypomina stertę złomu. Często zakopuje się pod górą gruzu. W tym celu świadomie taranuje jakąś ścianę, aby zasypać się cegłami, które go maskują, a w walce stanowią dodatkowy pancerz. Gdy Strażnik wykryje intruza na chronionym terenie, wyczekuje na najbardziej odpowiedni moment, po czym atakuje z zaskoczenia, wystrzeliwując od razu długie serie z broni maszynowej. Nie porusza się zbyt szybko, ale prawie zawsze jest w towarzystwie innych maszyn, które są taktycznie rozlokowane. Grupa trzech lub czterech Strażników rozstawia się zwykle w taki sposób, aby w razie potrzeby błyskawicznie odciąć wrogowi drogę ucieczki, używając ognia zaporowego lub tarasując przejście.

STRATEGIA DZIAŁANIA: Stacjonarni Strażnicy rozstawiani są przez system DESTRO w pobliżu zapieczętowanych Węzłów Energetycznych i innych

kluczowych lokacji. Niezwykle rzadko biorą czynny udział w ofensywnych działaniach militarnych, ponieważ są dość powolni.

ROZMIAR: Dziwaczna sterta złomu zawieszona na składanych, mechanicznych kończynach. Wysokość podniesionego bota sięga 3 m.

TECHNOLOGIE: System procesorowy, System Operacyjny, Sztuczna inteligencja, System sensoryczny, Noktowizor, Cyber-Wzrok, System Nasłuchu, Antena, Radar, Mobilność (mechaniczne odnóża), Operatywność (wysuwane chwytaki), Zasilanie (Mikroreaktor), Implant Zbrojny (zintegrowany karabinek L5 | C0 | S3 | Sz max 20 | Prz 1 | Mag 100 | Średni).

PROGRAMY: Turbina.

CECHY: Pancerz: 5/4; Spostrzegawczość 3
Konfrontacja 5 / Strzelectwo 4 / Rzucanie 4
Parkour 4 / Przeciężenie 4 / Informatyka 4
Inżynieria 2 / Manifestacja woli 4.
Odporność na Zwarcie: 15.
Limit Delirium: 15.

ANEGDOTA: Niektórzy utracujesz organizują niezbyt rozsądne zmagania, polegające na tym, by jak najdłużej utrzymać się na Stacjonarnym Strażniku, a w ostatniej chwili przed ucieczką, umieścić ładunek wybuchowy między skorupami górnego pancerza robota!

MECHANICZNY MORDERCA (System DESTRO)

*„Wyciągnął po mnie dłoń-piłę...
Krew poprzedniej ofiary ochlapała mi twarz...
Wtedy zerwał się do ucieczki...
Zorientował się, że jestem tylko przynętą!”*

Mechaniczni Mordercy ponad wszelką wątpliwość należą do najbardziej nienawidzonych robotów systemu DESTRO. Mają humanoidalne kształty, ale ich konstrukcja mocno odbiega od standardowej budowy cyborgów. Liczne elementy pancerza są wyprofilowane tak, że przypominają napięte cybernetyczne mięśnie, które lada chwila eksplodują pod naporem wewnętrznej siły. Ciało jest pozbawione szyi, a głowę ze względów defensywnych osadzono w obrębie sylwety. Wielkie, metalowe ramiona sięgają wysoko ponad łeb, chroniąc przed atakami System procesorowy.

Mechaniczni Mordercy tworzą grupy, składające się z 4 osobników. Każdy z nich wyposażony jest w nieco inne Technologie, co znacznie zwiększa elastyczność całego oddziału.

WALKA: Mechaniczni Mordercy są maszynami stworzonymi do konfrontacji z wymagającym przeciwnikiem. Znakomicie radzą sobie w walce strzeleckiej oraz w bezpośrednich konfrontacjach. Używają karabinków oraz długich pił wysuwanych z przedramion. W toku działań wojskowych zachowują się jak doskonale wyszkoleni żołnierze - starannie planują wszystkie posunięcia, używają osłon, działają drużynowo. Dodatkowym atutem Morderców są posiadane przez nich dysze odrzutowe, pozwalające szybko przemieszczać się w powietrzu, a także, w trakcie lotu, atakować niczego nie spodziewających się przeciwników, znajdujących się na ziemi.

STRATEGIA DZIAŁANIA:

Mordercy używają dysz odrzutowych, aby możliwie najprędzej dotrzeć w wyznaczone przez system miejsce. Używani są do ataków na tych wszystkich, którzy sprawiają kłopoty innym Destruktorom. Najczęściej wzywa ich koordynujący walkę Trepanator, ale bywa także, że nadlatują w związku z odgórną wytyczną przyspieszenia działań bojowych. Zwykle pojawiają się w ciągu kilkunastu minut, chyba, że oddział stacjonował w okolicy - wtedy przybywają szybciej.

ANEGDOTA: Znana jest historia grupy mutantów, którzy zabarykadowali się w magazynie, aby uniknąć walki z Destruktorami. Mechaniczni Mordercy wkroczyli przez dach i wyrznęli wszystkich w pień.

ROZMIAR: Humanoidalna maszyna o wysokości około 2 metrów i masie 190 kilogramów.

TECHNOLOGIE: System procesorowy, System Operacyjny, Sztuczna inteligencja, System sensoryczny, Noktowizor, Termowizor, Cyber-Wzrok, System Nasłuchu, Antena, Mobilność (mechaniczne nogi), Mobilność (dysze odrzutowe), Operatywność (mechaniczne ręce), System zbrojeniowy (wysuwane z przedramion piły mechaniczne; siła 3), Zasilanie (Bateria Aktywna), Eksplozometr z bazą militarną albo System oświetleniowy albo Radar albo Turbo-Nasłuch.

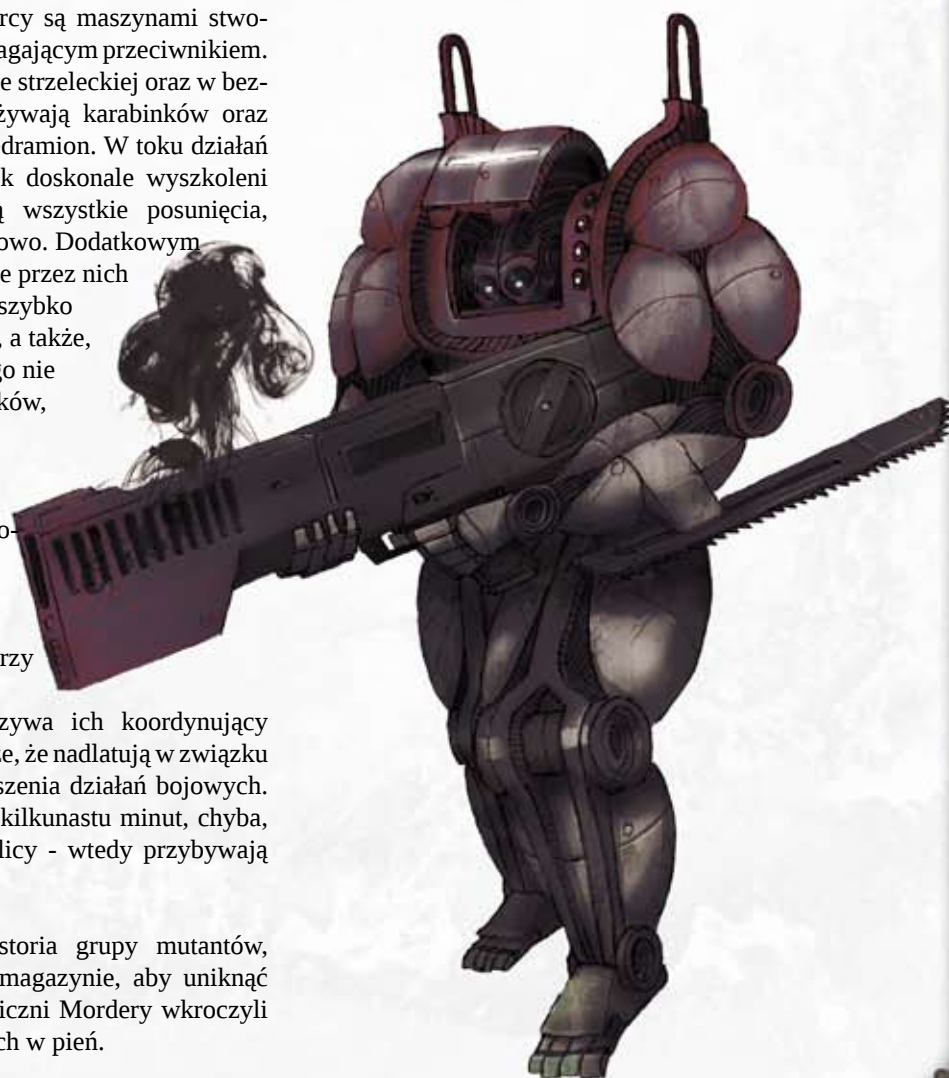
PROGRAMY: Turbina, Fraktal.

CECHY: Pancerz: 4/3; Spostrzegawczość 5
Konfrontacja 6 / Strzelectwo 5 / Rzucanie 3
Parkour 5 / Przeciężenie 4 / Informatyka 5
Inżynieria 4 / Manifestacja woli 5.

Odporność na Zwarcie: 17.

Limit Delirium: 16.

WYPOSAŻENIE: Karabin maszynowy
L5 | C0 | S3 | Sz 1/10/20 | Prz 1 | Mag 50 | Średni





ZJADACZ SZPIKU - CYBERPASOŻYT (System DESTRO)

„Wyskoczył z bebeczków tego denata i pochłostał twarz Morgana w ułamku sekundy!”

Niewielki, maksymalnie 30 centymetrowy robot, przypominający przerośniętego świerszcza. Na wyposażeniu ma ostre jak brzytwa chwytaki oraz system pił umocowanych w przedniej części tułowia.

STRATEGIA DZIAŁANIA: Przemierza okolicę w poszukiwaniu zwłok. Często towarzyszy innym maszynom, które dokonują masowych mordów na napotykanym śmiertelnikach. Zjadacz Szpiku przebija się przez podbrzusze i dostaje blisko kręgosłupa. Ponieważ jest wyposażony w Przetwornik Biomasy może czerpać energię z materii organicznej - żywi się szpikiem kostnym. Tkwi w ciele do czasu, aż się w pełni nasyci. Trwa to zwykle około 48 godzin.

WALKA: Jeśli ktoś zbliży się do pożeranego od środka ciała ofiary, Zjadacz Szpiku nagle wyskakuje na zewnątrz i atakuje korzystając z efektu zaskoczenia. Walczy wykonując skoki i tnąc ostrymi chwytakami.

ANEGDOTA: Wśród członków Ruchu Oporu znana jest historia przetransportowania z pola walki zwłok poległych żołnierzy, którzy, jak się okazało, byli zainfekowani Zjadaczami.

Małe roboty wywołały chaos, gdy wydostały się na zewnątrz i rozpieczęły po całym kompleksie, ciężko raniąc wielu cywilów.

TECHNOLOGIE: System procesorowy, System sensoryczny, Termowizor, Cyber-Wzrok, System Nasłuchu, Mobilność (odnóża instektoidalne), Operatywność (odnóża instektoidalne), System zbrojeniowy (piły i ostre chwytaki; siła 1). Przetwornik Biomasy, Zasilanie (Bateria Aktywna).

CECHY: Pancierz: 1/1; Spostrzegawczość 6
Konfrontacja 5 / Strzelectwo 2 / Rzucanie 3
Parkour 6 / Przeciążenie 3 / Informatyka 4
Inżynieria 4 / Manifestacja woli 6 / Medycyna 4.
Odporność na Zwarcie: 3.
Limit Delirium: 8.

BULDOŻER (System DESTRO)

Robot o przydomku buldożer to humanoidalna maszyna o wielkiej sile i wytrzymałości, zaprojektowana z myślą o działaniach szturmowych.

STRATEGIA: Zwykle dźwiga znacznych rozmiarów tarczę, która chroni go przed frontalnymi atakami. Jednocześnie osłona chroni też pomniejsze roboty, które przemieszczają się blisko buldożera, zabezpieczone przed ostrzałem, niczym żołnierze wędrujący obok czołgu. Dodatkowo robot posiada cztery dysze, które w razie potrzeby rozpylają osłonę dymną, przydającą się zwłaszcza wtedy, gdy buldożer eskortuje słabo opancerzone maszyny.

WALKA: Ze zrozumiałych względów buldożer jest śmiertelnie niebezpieczny w bezpośrednim starciu. Stwarza też poważne zagrożenie podczas walki na małym dystansie, ponieważ posiada wbudowany rozpylacz toksyn albo miotacz ognia.



ROZMIAR: Masywna, humanoidalna maszyna o wysokości 2 m i wadze około 300 kg. Tarcza jest grubym na kilka centymetrów blokiem metalu (przy atakach frontalnych robot ma Pancierz 5/4).

TECHNOLOGIE: System procesorowy, System Operacyjny, System sensoryczny, Cyber-Wzrok, System Nasłuchu, Antena, Radar, Mobilność (mechaniczne nogi), Operatywność (mechaniczne ręce), Implant Zbrojny (miotacz ognia L4 | C0 | S4 | Sz 1 | Prz 1 | Mag 20 | 10 metrów) Rozpylacz osłony dymnej (dym zwiększa trudność testów ataku o 1), Zasilanie (Mikroreaktor).

PROGRAMY: Zwierciadło, Glista, Fraktal, Podmuch.

CECHY: Pancierz 4/3, a przy strzeleckich atakach frontalnych Pancierz 5/4; Spostrzegawczość 3 Konfrontacja 7 / Strzelectwo 5 / Rzucanie 4 Parkour 4 / Przeciężenie 4 / Informatyka 4 Inżynieria 2 / Manifestacja woli 5. Odporność na Zwarcie: 17. Limit Delirium: 14.

ŚCIGACZ (System DESTRO)

Robot, który może transformować się w motocykl. W normalnej postaci przypomina mechaniczne, czworonożne zwierzę. Jego bronią są piły tarczowe oraz wbudowane działko plazmowe.

STRATEGIA DZIAŁANIA: Robot jest wykorzystywany przez DESTRO głównie podczas pościgów. Jego priorytetowym zadaniem jest uszkodzenie napędu wrogiego pojazdu albo mobilności uciekającego syntetyka.

WALKA: Dla uzyskania dużych osiągnięć Ścigacze są niemal pozbawione balastu w postaci pancerza. Ich atutem jest natomiast ogromna zwinność i łatwość w pokonywaniu różnych przeszkód na drodze. Stale robią uniki przed ostrzałem wroga, jednocześnie ostrzeliwując go ze zintegrowanej broni plazmowej.

Wykorzystują krótkie przerwy w ogniu, by zbliżyć się do przeciwnika i zaatakować piłami tarczowymi. Niektóre roboty wyposażone są dodatkowo w Dysze skoczne, które umożliwiają wykonywanie istic akrobatycznych ataków z powietrza.

ANEGDOTA: Znany speeder o ksywce Vlucer w pojedynkę pokonał dwa Ścigacze, które zaatakowały go, gdy transportował przesyłkę. Ponieważ maszyny zdołały zniszczyć jego motocykl, wykorzystał ich wraki do zbudowania nowego. Maszyna przypomina robota DESTRO!

ROZMIAR: Roboty różnią się między sobą, ale generalnie mają wielkość zbliżoną do rozmiaru motocykla typu ścigacz.

TECHNOLOGIE: System procesorowy, System sensoryczny, Cyber-Wzrok, Noktowizor System Nasłuchu, Antena, Radar, Mobilność (koła i napęd motocyklowy), Operatywność (4 mechaniczne odnóża), Transformacja (czworonóg / motocykl), Implant Zbrojny (działko plazmowe L4 | C0 | S3 | Sz 1 | Prz 1 | Mag 1 | Bliski samoczynne doładowanie po 1 turze nie używania), System zbrojeniowy (piły tarczowe, siła 2), Zasilanie (Bateria Aktywna).

PROGRAMY: Zwierciadło.

CECHY: Pancierz 2/1; Spostrzegawczość 6 Konfrontacja 4 / Strzelectwo 5 / Rzucanie 1 Parkour 7 / Przeciężenie 3 / Informatyka 5 Inżynieria 2 / Manifestacja woli 4. Odporność na Zwarcie: 9. Limit Delirium: 12.

SPECJALNE: Ścigacze mogą dokonywać Przeciężenia Parametru Pilotaż, co pozwala im na wykonywanie spektakularnych akcji podczas pościgów.

Przykład: Maszyna błyskawicznie nabiera prędkości, przeskakuje nad uciekającym pojazdem, obraca się tyłem do kierunku jazdy, przodem do uciekiniera i otwiera w jego stronę ogień z wbudowanego działka!



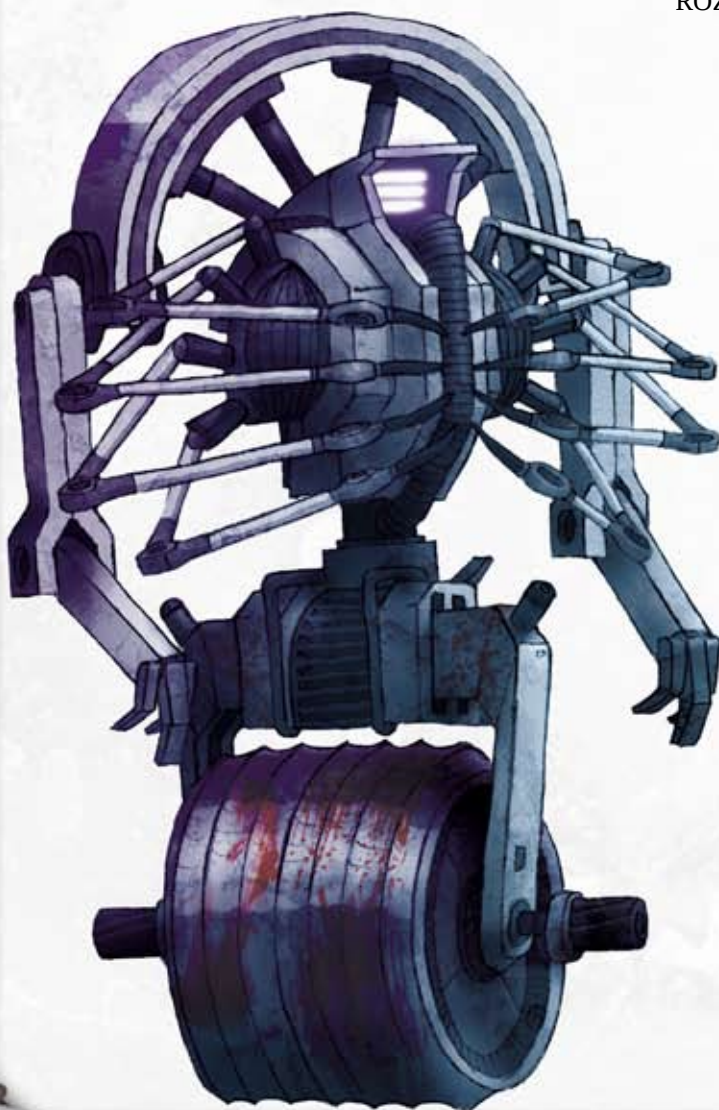
NISZCZYCIEL PROMIENIOTWÓRCZY (System DESTRO)

*„Jeśli go zobaczysz, natychmiast uciekaj!
Jeżeli cię nie zmiążdzy, zbrzyzga cię kwasem!”*

Powyżej pasa robot ma humanoidalne kształty, z których wystają długie szpikulce o jadowitych końcówkach. Od pasa w dół niszczyciel przypomina potężny, najeżony ostrymi wypustkami walec, który miażdży wszystko na swej drodze.

Co więcej, robot transportuje promieniotwórcze chemikalia, szkodliwe dla każdej formy życia w zasięgu 5 metrów (obrażenia szacowane 7 przeciwko Przeciżnieniu ofiary). Zaawansowany system recyklingu umożliwia Niszczycielowi zbieranie deszczówki, skażanie jej wspomnianymi toksynami i używanie jako amunicji do miotacza.

STRATEGIA DZIAŁANIA: Dzięki olbrzymiej masie Niszczyciel lekceważy większość przeszkód i taranuje je lub miażdży. Robot, podobnie jak Buldożer, bywa osłoną dla mniejszych i słabiej opancerzonych robotów.



WALKA: Bezpośrednie ataki Niszczyciela nie należą do wyrafinowanych, toteż na ogół stosunkowo łatwo udaje się uniknąć trafienia, ale jeśli takowe nastąpi, obrażenia są bardzo poważne, a niekiedy śmiertelne. Bardziej niebezpieczny od walki bezpośredniej może się okazać ostrzał z miotacza toksyn.

Maszyna bezwzględnie naciera na przeciwników, obryzgując kwasem wszystko dookoła, obracając w pył każdą przeszkodę, druzgocąc ściany i zawalając całe piętra zrujnowanych budynków.

ANEGDOTA: Podczas jednego z ataków na Węzeł Energetyczny chroniony przez Ruch Oporu, Niszczyciele Promieniotwórcze zostały pokonane, z wyjątkiem jednego, wyjątkowo agresywnego egzemplarza, który zajmował umęczony i ranny oddział Wolnych Ludzi przez kilka godzin. W końcu maszyna utkwiała na zburzonym murze. Unieruchomiona stanowiła łatwy cel dla snajperów, którzy ostatecznie się z nią rozprawili. Wrak tego Destruktora wciąż znajduje się w tym samym miejscu, ku czci poległych tam żołnierzy i chwale ocalałych, którzy zdołali obronić posterunek.

ROZMIAR: Walec o średnicy 3 m. Wysokość 4 m.

TECHNOLOGIE: System procesorowy, System Operacyjny, System sensoryczny, Noktowizor, Termowizor, Cyber-Wzrok, System Nasłuchu, Antena, Radar, Mobilność (walec najeżony ostrymi wypustkami), Operatywność (2 silne, mechaniczne ręce), System zbrojeniowy (szpikulce, siła 3), System zbrojeniowy (kolce w walcu, siła 6), Implant Zbrojny (miotacz toksyn L4 | C0 | S4 | Sz 1 | Prz 24h | Mag 15 | 10 metrów), Zasilanie (Mikroreaktor).

PROGRAMY: Tarcza.

CECHY: Pancierz 4/3; Spostrzegawczość 5
Konfrontacja 6 / Strzelectwo 5 / Rzucanie 5
Parkour 3 / Przeciżnienie 5 / Informatyka 5
Inżynieria 3 / Manifestacja woli 5.
Odporność na Zwarcie: 15.
Limit Delirium: 17.

BRUTAL (System DESTRO)

Brutal, nazywany także katem, to maszyna, której konstrukcja inspirowana jest historycznym sprzętem bojowym. Używa toporów, rozmaitych ostrz oraz miotaczy ognia. Ma zainstalowany przerażający program kolekcjonowania trofeów. Nadziewa głowy swych ofiar na wystające wysoko ponad sylwetę ostrza, a przy korpusie wiesza na hakach szczątki syntetyków oraz wyrwane kręgosłupy mutantów i klonów. Przemieszcza się na gąsienicach, taranując i miażdżąc wszystko na swej drodze, jak ciężki czołg.

STRATEGIA DZIAŁANIA: System DESTRO często używa Brutali do ataków na odkryte społeczności zakonspirowanych, wycinając w pień ilu się da, jednocześnie nie zważając na liczbę uciekinierów. Także ocalali odgrywają bowiem istotną rolę w tej strategii, ponieważ rozprowadają innym o bezwzględności i bestialstwie tych osobliwych maszyn, zaprojektowanych z myślą o spektakularnym mordowaniu i sianiu paniki!

WALKA: Mrozące krew w żyłach Brutale zaprogramowano tak, by wzbudzały strach i dokonywały możliwie najokrutniejszych zbrodni. Mając do wyboru atak na Ruch Oporu oraz na grupkę bezbronnych kobiet z dziećmi, zaatakują cywilów, nawet, jeśli wojskowi będą uzbrojeni w wyjątkowo niszczycielską broń.

Zadaniem katów jest uzyskanie silnego efektu psychologicznego, mającego frustrować i dręczyć tych wszystkich, którzy cudem wyjdą z rzezi cało. Traумы, strata najbliższych, poczucie bezsilności to stany, które Brutale za wszelką cenę próbują wywołać.

ROZMIAR: Wielkość i masa małego czołgu.

TECHNOLOGIE: System procesorowy, System sensoryczny, Cyber-Wzrok, Noktowizor, System Nasłuchu, Antena, Mobilność (gąsienice x2), Operatywność (4 mechaniczne ręce), Implant Zbrojny (działko plazmowe L4 | C0 | S3 | Sz 1 | Prz 1 | Mag 1 | Bliski samoczynne doładowanie po 1 turze nie używania), Implant Zbrojny (miotacz ognia L4 | C0 | S4 | Sz 1 | Prz 1 | Mag 20 | 10 metrów), System zbrojeniowy (zintegrowane topory, siła 4), Zasilanie (Mikroreaktor).

PROGRAMY: Zwierciadło, Podmuch.

CECHY: Pancierz 5/4; Spostrzegawczość 4
Konfrontacja 8 / Strzelectwo 5 / Rzucanie 4
Parkour 3 / Przeciężenie 5 / Informatyka 6
Inżynieria 3 / Manifestacja woli 6
Odporność na Zwarcie: 15.
Limit Delirium: 17.





TRUCICIEL (System DESTRO)

Przeciwnik, którego zniszczenie jest równie niebezpieczne, jak pozwolenie mu działać. Truciciel ma niezwykle prostą konstrukcję - przypomina butlę ulokowaną na kilku, pajęczych odnóżach. Robot przechowuje w sylwecie silnie toksyczne gazy, który wydostają się na zewnątrz, gdy zostaje uszkodzony.

STRATEGIA DZIAŁANIA: Truciciele szarżują na pozycję wroga i atakują bezpośrednio. W przypadku, gdy zostają unieruchomieni, aktywują samozniszczenie. Nie wielka eksplozja dewastuje przede wszystkim sylwetę, rozpylając trującą substancję w promieniu 10 metrów.

WALKA: Podczas walki Truciciele wykorzystują swoje odnóża do zadawania obrażeń oraz parowania nadchodzących ciosów, gdy nie dotarli jeszcze dostatecznie blisko newralgicznej pozycji wroga. Znajdując się w obszarze, na którym przebywają potencjalne ofiary zatrucia, nie wzbraniają się przed atakami lub wręcz przeprowadzają samozniszczenie.

ROZMIAR: 140 cm wysokość.

TECHNOLOGIE: System procesorowy, System Operacyjny, System sensoryczny, Cyber-Wzrok, System Nasłuchu, Radar, Mobilność (mechaniczne nogi).

PROGRAMY: Tarcza.

CECHY: Pancerny 1/0; Spostrzegawczość 4
Konfrontacja 4 / Strzelectwo 0 / Rzucanie 2
Parkour 6 / Przeciężenie 1 / Informatyka 4
Inżynieria 1 / Manifestacja woli 5.
Odporność na Zwarcie: 9.
Limit Delirium: 9.

SPECJALNE: Jeśli Truciciel otrzyma przynajmniej 3 Zwarcia, ulokowane w jego sylwecie zbiorniki z trującym gazem zostają uszkodzone. Trucizna wydostaje się na

gazem zostają uszkodzone. Trucizna wydostaje się na zewnątrz i, zależnie od przepływu powietrza, przez 3, 4 lub 5 tur zadaje obrażenia szacowane 12 (przeciwko Przeciężeniu), wszystkim śmiertelnikom w promieniu 10 metrów.

ZWYRODNIALCY

Opisani szczegółów w sekcji „Grupy społeczne”, skrzywieni psychicznie i wynaturzeni mutanci - kanibale, którzy egzystują poza zamieszkałymi sektorami.

ZDROWIE: Choroba psychiczna - skłonność do kanibalizmu. Mutacje - Klasyczne zohydzenie, Potworna regeneracja, 1 na 5 osobników ma Otwór żerowy, 1 na 10 osobników ma Potężne szpony.

CYBERNETYKA (prawd. trafienia: 20%): Niektórzy zwyrodnialcy mają cybernetyczne kończyny oraz implanty estetyczne.

RANY: Powierzchnowe 3,
Lekkie 3, Ciężkie 2, Krytyczne 2.

CECHY: Pancerny 2/1; Spostrzegawczość 3
Konfrontacja 3 / Strzelectwo 2 / Rzucanie 4
Parkour 4 / Przeciężenie 2 / Informatyka 1
Inżynieria 2 / Manifestacja woli 3.
Limit Delirium: 10.

BRONŃ: Improvizowana broń biała - noże, pałki bojowe, łańcuchy, tasaki i tym podobne (siła 2). Pancerny to zwykle odzież ochronna zdarta z martwych klonów korporacyjnych lub znaleziona w ruinach. 1 na 10 posługuje się domowej roboty, jednorazowym miotaczem ognia:
L4 | C-1 | S3 | Sz 1 | Prz - | Mag 5 | 6 m.

EKWIPUNEK: Gogle do wirtuala, przedmioty codziennego użytku, leki, używki, dragi.

SPECJALNE: Gdy zwyrodnialcy odczuwają silny głód, ich Przeciężenie wzrasta do 4.



KLONY KORPORACYJNE

Ochroniarze Banków Dusz, wytwórni robotów, biurów, laboratoriów i innych obiektów należących dawniej do korporacji.

Zachowują się tak, jakby nadal trwał stan wojenny, a wielkie koncerny wciąż sprawowały kontrolę. Patrolują stałe rewiry i walczą z buntownikami, ruchem oporu oraz wrogami Unii. Paradoksalnie muszą się także zmagać z korporacyjnymi wytworami - botami DESTRO oraz istotami eksperymentalnymi.

IMPLANTY: Gniazdo Bateryjne, Biokomputer, Schematyzator zachowań, 30% osobników posiada implant Dwa serca, 30% osobników ma implant Stawy skoczne.

RANY: Powierzchnowe 4,
Lekkie 4, Ciężkie 3, Krytyczne 2.

CECHY: (wybrane cechy mogą ulec zmianie o 1 lub 2 z powodu działania Biokomputera)
Pancerz 3/2; Spostrzegawczość 3
Osobowość 4 / Robotyka 3 (Profil psych. Dojrzały)
Konfrontacja 5 / Strzelectwo 5 / Rzucanie 3
Parkour 4 / Przeciężenie 4 / Informatyka 3
Inżynieria 3 / Manifestacja woli 5.
Limit Delirium: 15.

EKWIPUNEK: Soczewki MultiWiz, pancerz kłona bojowego, wykrywacz ruchu, kajdanki, 2 granaty dymne, Nano-MedPack, zegarek na rękę VERG88 albo cyberbransoleta z programem specjalnym Tarcza lub Zwierciadło.

BRONŃ: Wiertara, strzykawka policyjna i 3 dawki biostymalantu Szoker, ciężki pistolet laserowy -
L5 | C0 | S3 | Sz 1/10/20 | Prz 1 | Mag 50 | Średni

CYBERDEWIANCI

Opisani szczegółowo w sekcji „Grupy społeczne”, skrajnie skrzywieni osobnicy, którzy całkowicie poświęcili się zaspokajaniu swoich masochistycznych chuci.

Przykładowy cyberdewiant - mutant

CYBERNETYKA (prawd. trafienia: 30%): cybernetyczne oczy z noktowizorem, cybernetyczna ręka, Implant Zbrojny wbudowany w kończynę (pistolet laserowy L5 | C0 | S2 | Sz 1/10 | Prz 1 | Mag 30 | Średni).

RANY: Powierzchnowe 3,
Lekkie 3, Ciężkie 2, Krytyczne 2.

CECHY: Pancerz 2/1; Spostrzegawczość 3
Osobowość 4 / Robotyka 3 (Profil psych. Dojrzały)
Konfrontacja 5 / Strzelectwo 4 / Rzucanie 4
Parkour 5 / Przeciężenie 4 / Informatyka 3
Inżynieria 3 / Manifestacja woli 5.
Limit Delirium: 12.

EKWIPUNEK: Gogle do wirtuala.

SPECJALNE: Cyberdewianci są odporni na ból, co pozwala im całkowicie lekceważyć negatywne skutki Ran Powierzchnowych, Lekkich i Ciężkich.

Przykładowy cyberdewiant - android

TECHNOLOGIE: System procesorowy, System sensoryczny, Cyber-Wzrok, System operacyjny, Sztuczna inteligencja, Sztuczna inteligencja emocji., Humanoid, Syntezator mowy, Operatywność (2 ręce), Mobilność (2 nogi), Silikonowa Skóra (często wyniszczona), Opancerzenie (Pancerz ceramitowy 3/2), Zasilanie (Bateria Aktywna).

CECHY: Pancerz 3/2; Spostrzegawczość 4
Osobowość 4 / Robotyka 3 (Profil psych. Dojrzały)
Konfrontacja 4 / Strzelectwo 5 / Rzucanie 3
Parkour 4 / Przeciężenie 4 / Informatyka 5
Inżynieria 3 / Manifestacja woli 4.
Odporność na Zwarcie: 12
Limit Delirium: 12.

PROGRAMY: Tarcza, Glista.

BRONŃ: lekki pistolet laserowy
(L5 | C-1 | S2 | Sz 1/10 | Prz 1 | Mag 20 | Średni).

SPECJALNE: Cyberdewianci są specjalistami w zadaniu bólu. Podczas testów, związanych z torturowaniem, przeprowadzają upgrade wszystkich kości.

PEŁZACZ LUDOŻERCA (Organizm eksperymentalny)

Klony oparte na ludzkim DNA nie były jedynym wytworem nieetycznych naukowców, pracujących dla korporacji. Unia prowadziła również badania nad gatunkami eksperymentalnymi, które miały zastąpić niektóre drogie w produkcji maszyny lub stanowić wsparcie na polu walki. U stworzeń tych zaszczepiano tak zwane Dary Bioniczne, czyli biologiczne odpowiedniki Technologii.

Po pozaziemskej ewakuacji okazało się, że system DESTRO nie dezaktywował wszystkich laboratoriów. Część z ocalałych stworzeń zdołała wydostać się na wolność. Nowe gatunki, poddane permanentnemu wpływowi skażonego środowiska, zaczęły mutować. Zmiany w ich organizmach były bardzo poważne. Bezpłodne pierwotnie bestie ewoluowały i są w stanie się normalnie rozmnażać!

Jednym z najbardziej przerażających jest Pełzacz Ludożerca, zabójca stworzony z myślą o walce partyzanckiej, motywowany nieustannym głodem. Pomimo specyficznej budowy ciała, bestia porusza się stosunkowo szybko, dzięki wyuczeniu szczególnego sposobu przemieszczania się, polegającego na zwijaniu odwłoku i odbijaniu się od ziemi w celu wykonania poziomego skoku. Przy pomocy takich ruchów stworzenie przemieszcza się z prędkością porównywalną do szybkiego biegu człowieka! Potrafi też stabilnie utrzymać się na odwłoku w pozycji pionowej - wówczas osiąga wysokość 2,5 metra, co, przy wadze około 180 kg, pozwala mu konkurować w walce nawet ze sporymi robotami.

Pełzacz Ludożerca używa wyłącznie broni naturalnej - szponów, ostrzy, kłów, rogów oraz elastycznego i bardzo silnego odwłoku (siła 3).

Ze względu na naturalne predyspozycje poluje głównie w Strefach Gruz i ruinach, po których porusza się z łatwością, i w których skutecznie się ukrywa dzięki szaro-rdzawemu zabarwieniu.



Pełzacze, w chwili ataku, wydają z siebie charakterystyczny okrzyk, przypominający zwielokrotnione tarcie korodujących płyt metalu. Dźwięk ten jest sygnałem dla innych Pełzaczy, informującym, że na terenie jest świeże mięso do pożarcia lub intruz do zniszczenia!

ROZMNAŻANIE: Osobniki płci męskiej używają ludzkich kości do budowania gniazd, do których wchodzi samice, będące pod wrażeniem wielkości konstrukcji. Największym powodzeniem cieszą się bestie, szczycące się rozmiarem i gęstością ostrych, przylegających do ciała wypustków, które podczas godów ekspozowane są poprzez ich najeżanie.

DARY BIONICZNE: Termowizja, Turbo-Nasłuch, Wzmocnienie eksplozometryczne.

MUTACJE: Potworna regeneracja.

RANY: Powierzchnowe 5, Lekkie 4, Ciężkie 3, Krytyczne 2.

CECHY: Pancerny 2/1; Spostrzegawczość 4
Konfrontacja 7 / Strzelectwo 0 / Rzucanie 3
Parkour 5 / Przeciężenie 4 / Informatyka 0
Inżynieria 1 / Manifestacja woli 5.

INFERNO (Organizm eksperymentalny)

Innym przykładem gatunku eksperymentalnego, są stworzenia wykreowane w ramach projektu INFERNO. Nim udało się dociec, jaka była prawdziwa nazwa tego osobliwego dzieła, mówiono o nich - krewety. Dopiero po spenetrowaniu korporacyjnych baz danych przez kolekcjonerów, ustalono autentyczną nazwę i genezę tego gatunku.

Hodowano go, aby tańszym kosztem uzyskać wysokiej jakości pancerze wytrzymałe na ataki bronią laserową. Elastyczne elementy skorupy krewet wraz z dorastaniem osobników stawały się coraz bardziej wytrzymałe na ostrzał z tego typu broni. W trakcie badań próbowano wykorzystać naturalne osłony krewet do tworzenia odzieży ochronnej, ale okazało się, że skorupy traciły swoje właściwości po amputacji z ciała stworzenia.



Próbowano rozwiązać ten problem, ale bezskutecznie. W rezultacie pierwotna koncepcja znacząco ewoluowała - położono nacisk na zdolności bojowe tych istot, które ostatecznie miały się udzielać na polu walki, zwłaszcza wówczas, gdy przeważająca większość wroga posługiwała się bronią laserową. W efekcie Inferno stały się kolejnymi maszynami do zabijania, z tą tylko różnicą, że zamiast śrub i dźwigni, pracowały w nich ulepszone genetycznie mięśnie i kości.

O Inferno mówi się, że są krwisto-czerwone, ale w rzeczywistości krewety mają ciemno-pomarańczową skorupę. Ich ciała wiecznie jest pokryte krwią zamordowanych ofiar i to dlatego czerwony kolor jest barwą dominującą. Nie wyjaśniono z jakiego powodu Inferno tarzają się we krwi pokonanych, ale ma to zapewne związek z godami.



Podejrzewa się, że bardziej okrwawione osobniki mają większe powodzenie u samic.

Większość krewet posiada tylko górne i dolne kończyny, ale niektóre mają też potężne skrzydła i są w stanie bardzo sprawnie przemieszczać się w powietrzu! Jednak nawet pozbawione skrzydeł Inferno są niezwykle szybkie i sprawne. Z łatwością wykonują kilkumetrowe skoki i bez problemu są w stanie dogonić uciekającego człowieka.

Podczas walki posługują się szponami i kłami. Potrafią też bardzo mocno kopnąć, używając zakończonych wypustkami odnóży (siła 3).

Zranione, mają dodatkową motywację, by walczyć, gdyż leczą rany poprzez spożywanie ludzkiego mięsa i pojenie się krwią!

ROZMNAŻANIE: Inferno rozmnażają się najczęściej w euforii, towarzyszącej zwycięskiej bitwie i okazałej uczcie. Samice pokładają się z przejedzenia, a osobniki płci męskiej przystępują do tarła.

DARY BIONICZNE: Czujnik ruchu, Noktowizor.

MUTACJE: Potworna regeneracja.

RANY: Powierzchowne 5, Lekkie 4, Ciężkie 3, Krytyczne 2.

CECHY: Pancierz 3/2; Spostrzegawczość 5
Konfrontacja 6 / Strzelectwo 0 / Rzucanie 4
Parkour 7 / Przeciężenie 3 / Informatyka 0
Inżynieria 1 / Manifestacja woli 4.

SPECJALNE: Inferno są bardzo odporne na ogień oraz laser - w przypadku ataku miotaczem lub bronią laserową ich Pancierz wynosi 5/4.

SPLUWACZ / potocznie RZYGACZ (Organizm eksperymentalny)

Organizm eksperymentalny obdarzony zdolnością spluwania toksycznym jadem, niebezpiecznym zarówno dla śmiertelników, jak i dla maszyn. Splunięcie poprzedza bardzo głośny dźwięk charczenia, który jednocześnie zdradza pozycję bestii oraz ujawnia jej ohydny naturę!

Poza możliwością atakowania w ten osobliwy sposób oraz widzeniem w ciemności, Spluwacze nie posiadają żadnych specjalnych, przystosowawczych zdolności. Wręcz przeciwnie - można mówić o ich upośledzeniu ruchowym. Poruszają się pokracznie, często potykają i przewracają, wykonując żalosne przewroty w stronę obiektu, do którego dążą. Z tego względu traktuje się je w kategoriach wybryku natury i nieudanego eksperymentu. Nierozważnym jest jednak ten, kto całkowicie

zlekceważy te dziwaczne kreatury. Ich jad jest bowiem naprawdę groźny! Odpowiednia dawka może przepalić zamek potężnych drzwi lub wyżreć dziurę w podłodze, gdy kilka bestii zacznie rzygać, w celu przedostania się piętro niżej. Spluwacze są całkowicie odporne na własny jad, więc używają go także na minimalnym dystansie, gdy grozi im obryzanie (mają wówczas zastosowanie reguły Ostrzału w zwarcu).

Nie mogąc skorzystać z toksycznej flegmy, atakują przy pomocy pazurów, kłów i szpiczastych wypustków na kończynach i ciele (broń naturalna, siła 2).

Spluwacze najlepiej trzymać na dystans, ponieważ ukąszenie lub kontakt z ich jadem może spowodować zarażenie ostrzycą.

ROZMNAŻANIE: Spluwacze rozmnażają się podczas grupowych godów, przypominających orgię. Wiele osobników wypełnia przeznaczone na gniazdo pomieszczenie i dokonuje zbiorowej wymiany płynów. Po orgii osobniki płci męskiej opuszczają gniazdo i patrolują jego okolicę, by zapewnić samicom spokojne znoszenie jaj.

DARY BIONICZNE: Termowizor.

RANY: Powierzchowne 3,
Lekkie 3, Ciężkie 2, Krytyczne 2.

CECHY: Pancierz 2/1; Spostrzegawczość 3
Konfrontacja 4 / Strzelectwo 5 / Rzucanie 2
Parkour 3 / Przeciężenie 2 / Informatyka 0
Inżynieria 0 / Manifestacja woli 4.

SPECJALNE: Każda bestia jest w stanie splunąć raz na 3 tury walki (Dystans Bliski, siła 4). Ilekroć śmiertelnik otrzyma przynajmniej Ciężką Ranę z powodu trafienia jadem lub kłami, istnieje 12% prawdopodobieństwa, że zachoruje na chorobę: Zmiany kostne „ostrzyca”, która zaczyna się ujawniać w ciągu 30 dni od zarażenia.



RAGANER

(Organizm eksperymentalny)

Nazywany niszczycielem robotów, inspirowany mitologią organizm eksperymentalny o wysokich zdolnościach bojowych i niezwykłej tężyznie. Dzięki masie 750 kg, wysokości 185 cm w kłębie, potężnych, genetycznie udoskonalonych mięśniach oraz osadzeniu na czterech mocnych kończynach, jest w stanie obalać i tratować nawet duże roboty!

Łeb, korpus i przednia część tułowia Raganera pokryte są zgrubiałą, kilkuwarstwową skórą, przypominającą kevlar. W efekcie bestia jest nie do powstrzymania podczas szarży! Atakuje szponami, kopytami, łbem, a także masą całego ciała, taranując, tratując, przygniatając do ziemi lub muru (broń naturalna, siła 5). Na ciele stworzenia nie ma sierści, zaś jego skóra wygląda jakby była przypalana ogniem.

Raganery są płochliwe, niczym dzikie konie. Odważni śmiałkowie próbują je ujeźdźać, choć jest to wyzwanie bardzo ryzykowne. Rozwścieczony Raganer nie dąży tylko do zrzucenia jeźdźca, ale do pozbawienia go życia! Z tego względu, prób dokonuje się chwilę po trafieniu Raganera pociskiem z silnie usypiającą substancją, która teoretycznie zapewnia, że po spadnięciu z bestii, jeździec będzie w stanie uciec. Ujeźdźanie Raganerów przypomina raczej próbę utrzymania się na rozwścieczonym byku, aniżeli ujarzmianie konia.

Raganery żywią się upolowanymi zwierzętami, innymi organizmami eksperymentalnymi, ludźmi oraz padliną. Są nosicielami rozmaitych chorób, choć same nie mają żadnych ich objawów.

ROZMNAŻANIE: Ruja samic trwa przez kilka miesięcy w roku. Potomstwo osiąga pełną dorosłość w ciągu trzech kwartałów.

DARY BIONICZNE: Wzmocnienie eksplozometryczne.

RANY: Powierzchowne 6,
Lekkie 5, Ciężkie 5, Krytyczne 2.

CECHY: Pancierz 3/2, z przodu 5/4;
Spostrzegawczość 5
Konfrontacja 7 / Strzelectwo 0 / Rzucanie 4
Parkour 7 / Przeciężenie 5 / Informatyka 0
Inżynieria 0 / Manifestacja woli 7.

SPECJALNE: Ilekroć Raganera zada śmiertelnikowi przynajmniej Krytyczną Ranę, istnieje 15% prawdopodobieństwa, że ofiara zostanie zarażona jakąś chorobą. W przypadku wylosowania choroby, którą bohater już posiada, uznaje się, że postać miała fart i uniknęła kolejnych problemów.



ZMUTOWANY, GIGANTYCZNY OWAD

Nie tylko ludzie cierpią na mutacje. Skażenie działa również na zwierzęta, w tym także owady, czego przykładem mogą być gigantyczne muchy. Insekty te są wyjątkowo niebezpieczne, gdy przemieszczają się w roju, ale, ze względu na wielki rozmiar, stwarzają poważne zagrożenie także wówczas, gdy działają w pojedynkę. Problem dotyczy zarówno ludzi, jak i syntetyków, ponieważ gigantyczne owady uzupełniają dietę smarem, którego najlepszym źródłem jest oczywiście wrak robota! Poza tym żywią się krwią i rozkładającym się mięsem. Zapamiętują miejsca urządzonych masakr, by po kilku dniach tam powrócić i pożerać zwłoki.

MUTACJE: Potworna regeneracja.

RANY: Powierzchnowe 4,
Lekkie 3, Ciężkie 3, Krytyczne 2.

CECHY: Pancierz 2/1; Spostrzegawczość 3
Konfrontacja 4 / Strzelectwo 5 / Rzucanie 2
Parkour 3 / Przeciążenie 2 / Informatyka 0
Inżynieria 0 / Manifestacja woli 4.



SPECJALNE: Ilekroć mucha zada śmiertelnikowi przynajmniej Krytyczną Ranę, istnieje 15% prawdopodobieństwa, że ofiara zachoruje na jakąś chorobę. W przypadku wylosowania choroby, którą bohater już posiada, uznaje się, że postać miała fart i uniknęła kolejnych problemów.

BRONŃ DYSTANSOWA

Każdą broń opisuje szereg cech, które określają jej podstawowe parametry. Warto dokładnie poznać znaczenie każdego ze współczynników, aby później, w trakcie rozgrywki doskonale się orientować. Wiedza ta okaże się też bardzo przydatna podczas samodzielnego tworzenia uzbrojenia.

Różnorodność cech uzbrojenia sprawia, że Gracze motywowani są do samodzielnego tworzenia sprzętu, który możliwie najlepiej pasuje do postaci.

TYPY BRONI

Typ to cecha, opisująca sposób działania broni i odnosząca się do formy używanych pocisków.

Wyróżnia się następujące typy broni dystansowej:

- *Broń neurobalistyczna*

Oręż wykorzystujący energię sprężystości.

Jest używany rzadko, ale niektórzy bardzo go sobie cenią głównie ze względu na znikomą głośność. Przykłady: łuk, kusza.

- *Broń konwencjonalna*

Broń działająca na zasadzie spalania silnych środków palnych, co powoduje wypchnięcie pocisków z ogromną siłą. Przykłady: pistolety, rewolwery, pistolety maszynowe, karabiny maszynowe, karabiny samoczynne.

- *Broń laserowa (termiczna)*

Jej działanie polega na emitowaniu skupionych wiązek światła. Wystrzał jest praktycznie bezgłówny. Promień jest dostrzegalny gołym okiem, ale ze względu na dużą prędkość, zlokalizowanie strzelca może być równie trudne, jak w przypadku wystrzału z konwencjonalnej broni wyposażonej w tłumik. Trafienie skutkuje natychmiastowym zapłonem wskutek działania ekstremalnych temperatur. Przykłady: pistolet laserowy, karabin laserowy, gatling laserowy.

- **Broń laserowo-konwencjonalna (inteligentna)**

Broń konwencjonalna, wykorzystująca technologię laserową do zwiększenia skuteczności strzału. Wiązka niegroźnego lasera dokonuje pomiaru odległości, a uzyskane dane wykorzystywane są do detonacji pocisku z chwilą, gdy ten osiągnie odpowiedni dystans.

- **Broń plazmowa**

Używana do miotania pociskami skondensowanej, mocno rozgrzanej materii, otoczonej jaśniejącą powłoką energetyczną. Trafienie powoduje duże straty, ale wadą tego typu broni jest niska szybkostrzelność. Przykłady: pistolet plazmowy, karabin plazmowy, działko plazmowe.

- **Miotacze**

Broń umożliwiająca wypuszczanie stałej wiązki płomieni lub toksyn, które mogą skutecznie razić wiele celów jednocześnie. Przykłady: miotacz toksyn, miotacz ognia.

- **Wyrzutnie**

Ogólna nazwa określająca granatniki, wyrzutnie raket, harpuny i tym podobne.

CECHY BRONI

Limit (L)

Limit to ogólny wyznacznik dokładności wykonania broni. Ten parametr jest niezwykle istotny, ponieważ bezpośrednio wpływa na szansę trafienia. Dla przeciętnego użytkownika Limit nie jest najważniejszy, ale dla wyborowego strzelca ma zasadnicze znaczenie, gdyż określa, w jakim stopniu broń może podołać jego umiejętnościom i bystremu wzrokowi. Limit odzwierciedla prawdę, że używając źle wykonanej broni, nawet doskonały strzelec nie uzyska spektakularnych rezultatów.

Limit wyznacza progową liczbę sukcesów w teście Strzelectwa, które użytkownik jest w stanie uzyskać przy pomocy danego uzbrojenia (nie wliczając to sukcesów gwarantowanych).

Na Zasięgu Bliskim i Bezpośrednim parametr Limit jest ignorowany. W przypadku miotaczy, Limit ignorowany jest wówczas, gdy cel znajduje się w zasięgu 10 metrów.

Przykład: Broń mająca Limit 6, umożliwia uzyskanie maksymalnie sześciu sukcesów w teście Strzelectwa. Jeśli Gracz uzyska więcej sukcesów na kostkach w teście ataku, uznaje się, że osiągnięto sześć, a nadwyżka jest lekceważona.

Przykład: Bohater używa broni strzeleckiej o Limicie 3. W teście Strzelectwa uzyskuje 4 sukcesy. Wszystkie sukcesy są brane pod uwagę, ponieważ walka toczy się na dystansie Bliskim.

Przykład: Limit broni wynosi 5. Gracz uzyskał 6 sukcesów. Jeden z nich zostaje zignorowany z powodu ograniczeń uzbrojenia. Ponieważ postać miała postawę Ofensywną w walce, do progowej ilości sukcesów, dodawane są jeszcze sukcesy gwarantowane. Ostatecznie Gracz uzyskał zatem 7 sukcesów w teście ataku (5 zamiast 6 z racji Limitu, oraz 2 z powodu postawy w walce).

Celność (C)

Określa, czy dana konstrukcja broni sprzyja uzyskiwaniu lepszych efektów, czy też stanowi wyzwanie i zmniejsza prawdopodobieństwo oddania dobrego strzału.

Celność może być opisana liczbą ujemną, dodatnią oraz zerem. Wartość Celności modyfikuje pulę kostek, którymi rzuca się podczas testu ataku - zmniejszając ją, gdy jest ujemna, lub zwiększając, gdy jest dodatnia.

Przykład: Celność danej broni wynosi +1, zatem w teście Strzelectwa postać rzuca o jedną kostkę więcej.

Przykład: Celność pistoletu wynosi -1, więc postać o Strzelectwie 5, rzuca 4 kostki.

Przykład: Celność karabinu wynosi 0, toteż postać rzuca dokładnie tyloma kostkami, ile wynosi jej Strzelectwo.

Celność nie wpływa na liczbę kostek, które mogą być Przeciążane (maksymalnie można dokonać Przeciążenia tylu kostek, ile wynosi Strzelectwo postaci).

Przykład: Strzelectwo postaci wynosi 3. Przeciążenie postaci wynosi 4. Niezależnie od Celności, która wynosi +1, w teście ataku Gracz może dokonać Przeciążenia maksymalnie 3 kostek.

Siła rażenia / Siła broni (S)

Określa jak bardzo niebezpieczna jest broń - przy założeniu, że cel zostaje trafiony. Wartość tego parametru jest dodawana do sumy obrażeń, wynikających z liczby przebić w teście ataku.

Przykład: Postać została trafiona. Przeciwnik uzyskał 2 przebicia w teście ataku, zaś używana przez niego broń miała siłę rażenia 3. W sumie bohater otrzymuje 5 obrażeń, modyfikowanych następnie przez Pancierz.

Szybkostrzelność (Sz)

Informacja o tym, czy broń jest jednostrzałowa, czy umożliwia oddanie serii strzałów, a jeśli tak, to ile maksymalnie pocisków wypuszcza w ciągu jednej tury walki. W przypadku miotaczy, Szybkostrzelność zawsze wynosi 1, co oznacza możliwość tylko jednego wystrzału rażącą substancją na turę walki.

Przykład: Broń ma Szybkostrzelność 1/10/20. Oznacza to, że pozwala na wystrzelenie w ciągu tury walki: 1 pocisku lub serii 10 pocisków albo serii 20 pocisków.

Dozwolony jest zapis: max 20, który oznacza, że możliwe jest wystrzelenie nie więcej niż 20 pocisków w ciągu tury. Taka broń pozwala też na wystrzelenie 1-ego pocisku, a także 10-ciu kul.

Przeładowanie (Prz)

Informacja o tym, ile tur walki trzeba poświęcić na przeładowanie danej broni. Domyślnie proces ten trwa całą jedną turę. Oddanie strzału możliwe jest dopiero w kolejnej turze po przeładowaniu.

Przykład: Przeładowanie ma wartość 2, co oznacza, że zmiana magazynka zajmuje 2 tury walki. Broń jest gotowa do ponownego użycia dopiero w 3 turze.

Magazynek (Mag)

Pojemność magazynka / zasobnika / baterii.

Przykład: Magazynek 10, oznacza, że w zasobniku znajduje się 10 sztuk amunicji albo, że bateria gromadzi energię na oddanie 10 strzałów z broni laserowej.

Zasięg

Efektywny zasięg strzału. Podczas strzelania do celu, który znajduje się w odległości większej o jeden poziom, Limit broni spada do 2. Dalsze przekraczanie progu dystansu jest niemożliwe.

Przykład: Bohater dysponuje bronią o Zasięgu Średnim, ale strzela w przeciwnika, oddalonego o 150 m. Postać przekracza dopuszczalny Zasięg o jeden poziom, więc Limit broni zostaje zredukowany do 2 (chyba, że wynosił 1).

Zasięg:

- (0) Bezpośredni - poniżej 1 metra
- (1) Bliski - 30 metrów
- (2) Średni - 80 metrów
- (3) Daleki - 200 metrów
- (4) Bardzo daleki - 400 metrów
- (5) Snajperski - 1000 metrów
- (6) Ekstremalny - 3000 metrów

Niektóre rodzaje broni mogą mieć dokładnie określony Zasięg - najczęściej w kilometrach. Dotyczy to głównie broni dalekiego rażenia.

UWAGA: Należy pamiętać, że określając Zasięg podczas konstruowania broni, odlicza się od poziomu Bliskiego. Ignoruje się Zasięg Bezpośredni. Na przykład Zasięgu 2 jest Średni. Zasięg 4 jest Bardzo daleki.

Długość

Podana w milimetrach długość całkowita broni. W przypadku Craftingu rozmiar broni ustalany jest indywidualnie na drodze negocjacji Gracza z Narratorem.

Masa

Waga broni wyrażona w kilogramach.

Podczas Craftingu broni, ciężar broni ustala się indywidualnie na drodze negocjacji Gracza z Narratorem, uwzględniając poniższe wskazówki.

Uogólnione przedziały masy broni:

- Rewolwer 0,7 - 1,5 kg
- Pistolet 1 - 2 kg
- Pistolet maszynowy 2 - 4 kg
- Karabinek 3 - 5 kg
- Karabin maszynowy ręczny 4 - 10 kg
- Karabin maszynowy 5 - 20 kg
- Karabin snajperski 5 - 9 kg

Charakterystyka broni

Dla wygody Graczy i Narratora charakterystyki broni prezentowane są zgodnie ze schematem, który zawiera skrótowe nazwy cech.

Przykład:

*Karabin [nazwa]
Konwencjonalna | L6 | C0 | S3 | Sz 1/10/20 |
Prz 1 | Mag 40 | B. Daleki | 1020 mm | 4,5 kg*

Uwagi dodatkowe

Dla ułatwienia, statystyki broni nie zawierają szczegółowych informacji o kalibrze, metodzie zasilania magazynka, rodzaju lufy, czy prędkości wylotowej pocisku.

Z perspektywy zasad, a konkretnie zadawanych obrażeń, ważny wydaje się kaliber. Ten współczynnik zawiera się w parametrze siła rażenia broni. Takie rozwiązanie znacząco ułatwia i przyspiesza dobór odpowiedniej amunicji.

Przykład: Karabin z siłą 3, wymaga amunicji karabinowej (3). Pistolet z siłą 1, wymaga amunicji pistoletowej (1). Gatling z siłą 4 wymaga amunicji karabinowej (4).

Istnieją także niestandardowe typy amunicji, które są droższe i bardziej niebezpieczne. Warto pamiętać, że rodzaj amunicji nie ma znaczenia tylko podczas ostrzeliwania Hiperistot - te stworzenia reagują na każdy atak tak samo, niezależnie od tego, czy użyto amunicji Przeciwpancernej, czy Kwasowej. Innymi słowy Hiperistoty nie otrzymują dodatkowych obrażeń powodowanych specjalnymi właściwościami niestandardowej amunicji.

CRAFTING / PROJEKTOWANIE BRONI

Gracze mogą projektować i budować własną broń w specjalnych ośrodkach nazywanych Węzłami Inżynieryjnymi. Przeważająca większość tego rodzaju obiektów to obszary neutralne, w których obowiązuje surowy zakaz używania broni. Wszelkie odstępstwa od tej reguły są karane destrukcją, dezaktywacją, wtórnym programowaniem, a w najlepszym razie umieszczeniem na czarnej liście podmiotów, które nie mają dostępu do Węzłów w całym sektorze, a nawet regionie.

Oplaty za projektowanie

Projektowanie wymaga pracy przy specjalnie do tego celu przeznaczonym panelu, który wyposażony jest w program Kreator (opisany w sekcji „Cyberprzestrzeń”). Opracowanie pojedynczego projektu wymaga wniesienia uśrednionej opłaty w wysokości 600 K. Modyfikowanie utworzonego już wcześniej projektu kosztuje 200 K. Uiszczenie opłaty upoważnia do korzystania z panelu projektowego przez 24 godziny. Posiadacze programu specjalnego Kreator, nie muszą korzystać z panelu.

Modulator Stopu - podstawy

Modulator Stopu to zarządzany przez superkomputer, zaawansowany system selekcji, klasyfikacji i obróbki dostarczonych przez użytkownika materiałów.

Osobie niewtajemniczonej Modulator jawi się jako niezwykle urządzenie, które jest w stanie dowolnie modyfikować przedmioty na poziomie molekularnym. W istocie proces jest znacznie bardziej skomplikowany i bynajmniej nie przypomina przemiany, która mogłaby nastąpić wskutek wpływu osób o wybitnych zdolnościach parapsychofizycznych! Dokładne działanie Modulatorów znają tylko nieliczni. Z wiadomych przyczyn informacje te trzymane są w tajemnicy. Natomiast z perspektywy zwykłego użytkownika jasnym jest, iż funkcjonowanie systemu przebiega fazowo. Proces ten pobieżnie zna niemal każdy, kto ma Parametr Inżyniera na poziomie 3 lub wyższym. Pozostali użytkownicy są instruowani przez androidy i Wirtualnych Mentorów.

Etap definiowany jako zerowy, to kontrola bezpieczeństwa, która ma uniemożliwić jakąkolwiek próbę uszkodzenia modulatora. Użytkownik jest skanowany pod kątem posiadania niebezpiecznych przedmiotów. W razie potrzeby system żąda, by zdać broń do składu, nałożyć specjalną bransoletę paralizującą wybrane systemy cybernetyczne i robotyczne.

Następnie użytkownik umieszcza sprzęt w specjalnym pojemniku, w którym znajdują się nanoroboty będące w stanie ciekłym. Galaretowata substancja wydaje się mętnieć, by po chwili zastygnąć w bezruchu, co oznacza że system poznał już konstrukcję i dokładny skład przedmiotu.

Kolejny krok to podejmowanie, przez sztuczną inteligencję modulatora, decyzji, czy przedmiot może być przyjęty do systemu, czy też z różnych względów zostaje odrzucony. W sytuacji, gdy obiekt zaklasyfikowano jako użyteczny, zostaje poddany Absorpcji i staje się aktywną częścią tak zwanego Stopu, czyli całej materii, pochłoniętej przez Modulator. Przedmiot zostaje wyjęty z naczynia i przekazany w głąb maszyny. System odrzuca przedmioty, które są powszechnie dostępne i proste. Większość prostej elektroniki i sprzętu, jaki można

znaleźć na ulicach, jest odrzucany, ponieważ takich materiałów Modulator ma już pod dostatkiem.

Użytkownik otrzymuje Kartę Modulatora, na której bardzo szczegółowo opisany jest wkład w strukturę Stopu. Karta jest ważna we wszystkich Węzłach Inżynieryjnych. Stanowi swoisty odpowiednik portfela, tyle przechowuje punkty, które można wykorzystać wyłącznie w Węzle Inżynieryjnym podczas projektowania sprzętu i zakupu modułów niezbędnych do naprawy maszyn. Punkty te to tak zwane Modulanty, które zostały szczegółowo opisane nieco dalej. Alternatywnie, informacje na temat liczby Modulantów mogą zostać zapisane w Wirtualnym Portfelu.

Na tym etapie praca z Modulatorem Stopu może się zakończyć, ale użytkownik ma też możliwość przekazania przygotowanego zawczasu projektu i zlecenia jego realizacji. System analizuje dane, po czym wycenia swoją pracę, podając ile Modulantów będzie kosztowała produkcja danego sprzętu (broni).

Modulanty mogą być pobierane z paru Kart Modulatora (kilku użytkowników może dołączyć się do produkcji określonego przedmiotu i wykonania danej broni).

Od złożenia zlecenia do chwili, gdy dany obiekt jest można odebrać, mija zawsze równo jedna doba, niezależnie od ilości zamówionych przedmiotów i stopnia ich złożoności.

Modulator Stopu - więcej informacji

Modulator Stopu to serce każdego Węzła Inżynieryjnego. Jest pilnie strzeżony przez systemy defensywne. Znajduje się pod stałą obserwacją setek miniaturowych robotów, które zajmują się jego konserwacją.

Przypomina pionowy, metaliczny tunel, prowadzący daleko w głąb ziemi. W centrum tunelu znajduje się swista wieżyca zbudowana z elektroniki, która przypomina szeroki słup, z licznymi występami i półkami, na których ulokowane są stanowiska komputerowe oraz emiterzy wirtualnych interfejsów.

Z wnętrza Modulatora stale dobiega szum pracujących maszyn. W powietrzu unosi się charakterystyczny zapach spawania. Zimne, klimatyzowane powietrze miesza się z gorącym, które bucha ze środka kapsuł warsztatowych. W tunelu stale panuje ruch i harmider, co pozwala choć na chwilę zapomnieć, że na zewnątrz panuje przygnębiająca pustka.

Setki wind wozi interesantów wzdłuż ścian tunelu - z dala od słupa, ale blisko tysięcy cyfrowych interfejsów, których obsługa jest równie łatwa i intuicyjna, jak obsługa ekranów dotykowych, które także tu występują.



Od strony wieżycy nieprzerwanie wyciągają się podajniki i chwytaki, które przejmują przedmioty i nurzają je w naczyniach z inteligentną plazmą, którą tworzą ciekłe nanoroboty. Gdy przedmiot jest akceptowany, chwytak wyciąga go i przenosi do wnętrza Modulatora. Ze środka niemal natychmiast rozlega się charakterystyczny dźwięk recyklingu.

Każdy ruch obecnych w tunelu użytkowników jest pilnie obserwowany przez dziesiątki tysięcy miniaturowych kamer zamontowanych w poręczach, ścianach, konstrukcjach latających robotach. Porządku pilnują także autonomiczne programy skanujące.

Obraz z kamer i programów trafia w czasie rzeczywistym do analizatora sprzężonego z systemem defensywnym. Precyzyjne działka laserowe są w pogotowiu. Na wypadek nieoczekiwanych okoliczności w ściennych slotach stacjonują miniaturowe TechnoPająki, wyposażone w ostre kończyny oraz działka laserowe. Boty te potrafią się poruszać niemal po każdej płaszczyźnie. Zawędrują wszędzie tam, gdzie tylko będzie to konieczne. Dopadną intruza nawet w najwęższym kanale wentylacyjnym.

Modulanty

Modulanty to swoiste kredyty, opisujące technologiczną wartość dostarczanego do Modulatora Stopu ekwipunku. Mogą być spożytkowane do produkcji nowego sprzętu.

Każdy Modulant określa w bardzo ogólnym znaczeniu potencjalną użyteczność elementu podczas pracy z Modulatorem. Na przykład obiekt o wysokiej wartości Spoiwa, pozwala na realizację projektu, zakładającego użycie znacznych ilości materiału budulcowego. Nie oznacza to, że konstrukcja będzie wytwarzana bezpośrednio z tego obiektu, ale na pewno zastosowany zostanie surowiec o zbliżonej wartości Spoiwa. Analogicznie jest w przypadku pozostałych Modulantów.

Wyróżnia się trzy typy Modulantów:

- Modulant Spoiwo

Odnosi się do materiału budulcowego.

Dwa bardzo różne obiekty o odmiennej wadze mogą mieć identyczną wartość Spoiwa, ponieważ ten parametr zawiera w sobie również informacje na temat ilości zużywanego surowca, nie zaś jedynie bieżący stan netto.

- Modulant Elektro

Definiuje znaczenie zaawansowanej elektroniki w procesie produkcji oraz ilość podzespołów w konstrukcji.

- Modulant Operacja

Określa złożoność, skomplikowanie, poziom zaawansowania patentów, wkład pracy włożonej w produkcję.

Modulantów nie należy mylić z modułami. Modulanty to swoiste kredyty do wydania w Węzłach Inżynieryjnych. Natomiast moduły to konkretne, realne części - podzespoły, elektronika, kawałki pancerza i tym podobne. Symbol recyklingu, który znajduje się na Karcie Postaci, przedstawia trzy łamiące się strzałki. W jednej części wpisuje się liczbę posiadanych Modulantów, a w drugiej - liczbę posiadanych modułów.



Moduły zazwyczaj liczone są w sztukach lub dziesiątkach sztuk, natomiast Modulanty liczone są w setkach lub nawet w tysiącach.

Przykład: Bohater wymontował z pokonanego robota 2 moduły Elektroniczne.

Przykład: Cyborg przekazał do Modulatora Stopu kilka rzadkich urządzeń i otrzymał w zamian 500 Elektro, 400 Operacja i 200 Spoiwo.

ELEMENTY SKŁADOWE BRONI

Opis każdego elementu broni zawiera podstawowe informacje oraz uogólnione dane o cenach, szansie sprzedaży i zakupu. Przedstawia również charakterystykę Wpływu modułów składowych, czyli dokładne modyfikatory określające cechy broni. W niektórych przypadkach w opisie jest także wskazówka na temat możliwości użycia elementu przy pomocy Modulatora Stopu.

Definicje charakterystyk broni:

- Modulanty

Kilka wskaźników, wyznaczających ile materiałów różnego rodzaju jest niezbędnych do wyprodukowania jednej sztuki danego podzespołu broni.

Przykład: Spoiwo 500 Elektro 100 Operacja 900. Zapis ten oznacza, że koszt danego modułu składowego broni to pięćset Modulantów Spoiwo, sto Modulantów Elektro i dziewięćset Modulantów Operacja.

- Cena

Wartość wyrażona w Kredytach, opisująca kwotę, za którą można zakupić daną część. Cena skupu jest o 40-60% niższa.

Przykład: Cena broni wynosi 5000 Kredytów. Postać może sprzedać uzbrojenie za około 2500 Kredytów.

- Podaż

Wyrażona w procentach szansa na zakup danego elementu w przeciętnym Węźle Inżynieryjnym (najczęściej w ramach implementacji do projektu broni, nie zaś osobno).

Przykład: Zapis - Podaż 50% - oznacza, że istnieje 50% szans na to, że system jest w stanie wytworzyć dany moduł składowy broni.

Współczynnik Podaż powinien raczej być traktowany jako wskazówka dla Narratora, który ma zdecydować o dostępności sprzętu. Z drugiej strony możliwe jest także wykonanie rzutu kostkami. Wynik niższy, niż wynosi Podaż, oznacza dostępność elementu, a wynik wyższy - niemożność zakupu.

- Popyt

Wyrażona w procentach szansa na sprzedaż danego elementu w typowym Węźle Inżynieryjnym.

- Wpływ

Modyfikatory odnoszące się do konstrukcji, w której element zostanie użyty. Podczas końcowych obliczeń wartość po przecinku nie ma znaczenia - liczą się jedynie pełne liczby. Podaną we Wpływie wartość dodaje się do odpowiedniego współczynnika broni.

Przykład: Pewien element konstrukcji broni oznaczony jest Wpływem C+0,9. Oznacza to, że Celność broni zostanie zwiększona o 0,9 jeśli ten element zostanie użyty w projekcie.

W przypadku poziomowanych cech broni (Zasięg, Szybkostrzelność), liczby przekładają się na kolejne, następujące po sobie poziomy zgodnie z kolejnością.

Przykład: Sz+1, oznacza że broń umożliwi wystrzelenie jednego pocisku na turę. Sz+2, oznacza że można wystrzelić 1 pocisk albo serię 10 pocisków. Sz+3 przekłada się na możliwość wystrzelenia 1-ego, 10-ciu lub 20-tu pocisków w ciągu tury.

Przykład: Sz+1,7 oznacza, że w chwili obecnej można wystrzelić zaledwie 1 pocisk na turę, ale istnieje duża szansa, iż po dopracowaniu projektu, uda się uzyskać lepszą Szybkostrzelność.

Jak już wspomniano, Zasięg stopniujemy, poczynając od Zasięgu Bliskiego (ignoruje się Bezpośredni).

Przykład: Z+2 jest równoznaczny z faktem, że broń ma Zasięg Średni. Z+3 przekłada się na Zasięg Daleki. Z+2,6 oznacza Zasięg Średni, ale po dopracowaniu projektu możliwe będzie uzyskanie lepszych osiągnięć.

SAMODZIELNE TWORZENIE BRONI (CRAFTING BRONI)

Nowoczesne typy broni są dość podobne do uzbrojenia, znanego z początku XXI wieku. Wyjątek stanowią wysoce zaawansowane bronie laserowe i plazmowe, ale i te w pewnym stopniu przypominają swych konwencjonalnych poprzedników.

Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by Gracze tworzyli oryginalny ekwipunek na miarę własnej wyobraźni. Wszystkie podzespoły różnych typów broni opisane są klarownie, ale bez nadmiaru szczegółów. To Gracz ostatecznie decyduje o wyglądzie i rozmieszczeniu poszczególnych części uzbrojenia. Ma również dużą swobodę, jak w przypadku definiowania wyglądu i funkcjonalności Technologii podczas budowy robota. Można się inspirować komiksem, filmem lub samodzielnie kreować nowatorską broń!

Każdy moduł występuje zwykle w kilku wariantach, więc Gracze mają szansę zaprojektować broń idealną dla swojej postaci. System Craftingu oparty jest na pewnych umownościach, ale w oczywisty sposób nawiązuje do autentycznych rozwiązań konstrukcyjnych broni palnej.

Projektowanie

Na początku Gracz tworzy projekt. W tym celu korzysta z Karty Craftingu Broni, która znajduje się na końcu podręcznika oraz na załączonej płycie CD. W tabeli odnotowuje się jeden pod drugim użyte elementy konstrukcji i dopisuje wszystkie modyfikatory w odpowiednich kolumnach.

Przykład: Element modyfikuje Limit broni (Wpływ: L+1). Gracz zapisuje w kolumnie Limitu modyfikator +1. Na koniec sumuje modyfikatory, aby ostatecznie przekonać się jaki jest Wpływ wszystkich elementów na daną cechę uzbrojenia.

Przykład: Wybrany element broni ma Wpływ: L+1, C+1. Gracz zapisuje nazwę elementu w pierwszej kolumnie, a następnie w kolumnach Limitu i Celności zapisuje modyfikator +1.

Wszystkie elementy broni oraz ich warianty zostały opisane poniżej w sekcji „Elementy broni strzeleckiej”.

Gotowy projekt należy dostarczyć do Modulatora Stopu. System inkasuje odpowiednią ilość Modulantów i przystępuje do realizacji zlecenia. W przypadku braku niezbędnych Modulantów, niektóre podzespoły broni można zakupić, wydając odpowiednią sumę Kredytów. Jeżeli wszystko pójdzie zgodnie z planem, a projekt zostanie zatwierdzony, czas oczekiwania na gotowy produkt wynosi 24 godziny.

System Craftingu przyda się zapewne również Narratorom, którzy zechcą wyposażać bohaterów niezależnych w nietypowe rodzaje broni. Crafting jest także konieczny podczas instalacji Technologii o nazwie Implant Zbrojny.

Z całą stanowczością należy w tym miejscu zaznaczyć, że Narrator nie powinien wykonywać za Graczy pracy związanej z projektowaniem. Nie powinien dostarczać Graczom sprzętu z nadmierną hojnością. Crafting to bardzo opłacalna funkcja dla cierpliwych, pracowitych i kreatywnych osób. Co więcej, staranne przygotowanie projektu wyjątkowo interesującej broni, z uwzględnieniem szczegółów jej wyglądu, sposobu działania oraz przewidywanych użytkowników, może być powodem przyznania 400 Punktów Doświadczenia Sukcesu. Premię tą Narrator może przyznać najwyżej raz na sesję.

Budowanie broni powinno przypominać tworzenie unikatowego uzbrojenia dla bohatera. W grach komputerowych, w filmach oraz w komiksach bardzo często spotyka się postaci, które dysponują uzbrojeniem zaprojektowanym specjalnie dla nich. Narrator powinien zachęcać Graczy do tworzenia sprzętu bojowego niejako szytego na miarę, dedykowanego konkretnie dla ich bohaterów.

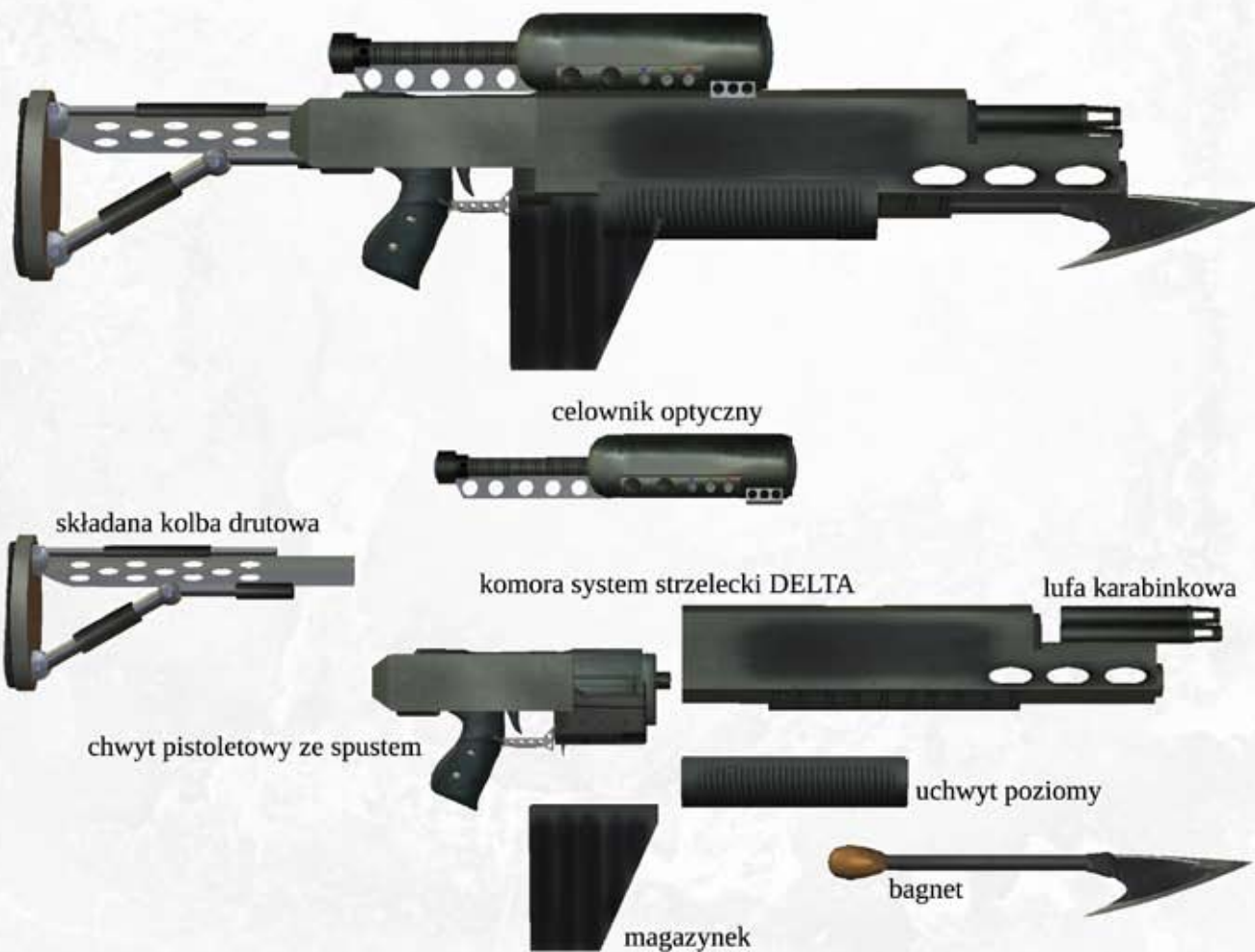
O ile w przypadku postaci humanoidalnych nie jest to może najważniejsze, o tyle roboty o osobliwej konstrukcji wręcz powinny posiadać unikatowe uzbrojenie, które pasuje do ich budowy i stylu prowadzenia walki.

Kolejność doboru podzespołów podczas tworzenia projektu broni

Niektóre moduły mogą być stosowane niemal bez ograniczeń, inne są przeznaczone dla ściśle określonego typu uzbrojenia.

Kolejność doboru poszczególnych elementów jest dowolna, ale na początku warto zachować porządek zaprezentowany poniżej. Taka ciągłość ułatwi zgranie wszystkich podzespołów. Z czasem bardziej zaawansowani Gracze wypracują własne strategie działania, odpowiednie do celów, które zapragną osiągnąć.

Optymalnym rozwiązaniem jest rozpoczęcie od wyboru modułów wewnętrznych, definiujących typ broni. Dostępne są mechanizmy odpowiednie dla konwencjonalnej broni palnej, broni laserowej, plazmowej, neurobalistycznej oraz dla miotaczy.



Później warto zająć się wyborem rodzaju komory, czyli swoistego korpusu, w którym mają znaleźć się moduły wewnętrzne. Domyślnie komora wyposażona jest w szynę do mocowania przyrządów celowniczych jak celowniki optyczne, czy kolimatorowe.

Następnie należy określić: formę uchwytu, typ lufy, ewentualnie rodzaj kolby, mechanizm wymiany amunicji, wskazać podstawowy rodzaj magazynka, wybrać system celowniczy.

Na koniec pozostaje już tylko doszlifować projekt, poprzez uwzględnienie dodatkowych elementów jak systemy minimalizujące odrzut, wbudowany komputer, tłumik, czy latarka taktyczna. Możliwe jest też dozbrownienie - montaż podwieszanego granatnika albo wyrzutni minirakiet.

Podsumowanie projektu

Po wykonaniu projektu spisuje się wartości Wpływu na Kartę Craftingu Broni i sumuje wszelkie modyfikatory w celu obliczenia parametrów końcowych. Istotne są wyłącznie pełne liczby. Gdy na przykład pewien projekt broni określa Celność na poziomie 1,80, ostatecznie parametr ten ma wartość równą zaledwie 1. Strata 0,80 jest wprost proporcjonalna do nieadekwatności zastosowanych przez autora rozwiązań konstrukcyjnych. Taki projekt może wymagać korekty albo zastosowania opcji modulujących. Dobór elementów to próba ułożenia puzzli, które nie całkiem do siebie pasują. Czasem skorygowanie wybranych podzespołów będzie wręcz nieodzowne, innym razem strat po prostu nie da się uniknąć.

Zapis +funkcja oznacza logiczne możliwości funkcjonalne, które wynikają z danego rozwiązania. Rzadko opisywane są szczegółowo, ponieważ zwykle są zupełnie oczywiste. Na przykład, przy opisie magazynka, taki zapis odpowiada możliwości przechowywania określonej ilości amunicji.

Szansa realizacji projektu

O tym, czy Modulator Stopu przygotowuje daną broń, ostatecznie decyduje Narrator. Opcjonalnie, o możliwości realizacji danego projektu może zadecydować rzutkośćmi.

Dla uproszczenia zamiast testować prawdopodobieństwo uzyskania każdego z elementów osobno, trzeba wyliczyć średnią Podaż. Tak uzyskaną wartość należy zapisać na Karcie Craftingu Broni.

Aby obliczyć szansę sprzedaży gotowej już broni, wylicza się średnią Podaż, nie uwzględniając elementów, które są tej Wartości pozbawione. Unikutowa broń jest skupowana zawsze za 50% pierwotnej wartości.

ELEMENTY BRONI STRZELECKIEJ

MODUŁY WEWNĘTRZNE

- Konwencjonalny system strzelecki ALFA

Jedyny system, na którym oparta jest produkcja rewolwerów. Typowa konstrukcja broni palnej, czyli miotającej pociski energią gazów powstałych ze spalania ładunku miotającego. ALFA jest wariantem ekonomicznym, raczej przestarzałym, ale mimo to względnie niezawodnym.

Spoivo 600 Elektro 0 Operacja 500
Cena 1000 K Podaż 80% Popyt 10%
Wpływ L+3 / C-1,5 / S+3,1 / Sz+1 / Z+1,4

- Konwencjonalny system strzelecki DELTA

Typowa konstrukcja broni palnej, czyli miotającej pociski energią gazów powstałych ze spalania ładunku miotającego. Wariant unowocześniony, głównie ze względu na wysoką jakość użytych materiałów budulcowych oraz dopracowanie detali.

Spoivo 800 Elektro 0 Operacja 900
Cena 3000 K Podaż 70% Popyt 20%
Wpływ L+3 / S+2,8 / Sz+1,3 / Z+1,6

- Konwencjonalny system strzelecki SIGMA

Wykonana z ogromną starannością i przy pomocy najlepszych materiałów konstrukcja broni palnej, w której priorytetem jest uzyskanie dużej precyzji i celności.

Spoivo 800 Elektro 0 Operacja 1400
Cena 4000 K Podaż 60% Popyt 20%
Wpływ L+3,5 / S+2,7 / C+0,3 / Sz+1 / Z+1,4

- Konwencjonalny system strzelecki ETA

Konstrukcja broni palnej tworzona z myślą o uzyskaniu możliwie najlepszej szybkostrzelności.

Spoivo 900 Elektro 0 Operacja 1300
Cena 2200 K Podaż 50% Popyt 20%
Wpływ L+2,8 / S+2,4 / C-0,6 / Sz+2,4 / Z+1,4

- Konwencjonalny system strzelecki OMEGA

Konstrukcja broni palnej, kładąca nacisk na siłę rażenia.

Spoivo 900 Elektro 0 Operacja 1200
Cena 2300 K Podaż 50% Popyt 20%
Wpływ L+2,8 / S+3,4 / C-0,3 / Sz+1,3 / Z+1,9

- Neurobalistyczny moduł miotający

Typowy system neurobalistyczny stosowany w dwóch wersjach - dla łuków i kusz.

Spoivo 400 Elektro 0 Operacja 500
Cena 1000 K Podaż 70% Popyt 20%
Wpływ L+3 / S-1 / Sz=1 / Z+2,2

- Ultra neurobalistyczny moduł miotający

Ulepszony system neurobalistyczny, występujący w dwóch wariantach - dla łuków i kusz. W tej wersji konstrukcji ogromny nacisk kładziony jest na precyzję i celność.

Spoiwo 500 Elektro 0 Operacja 900
Cena 1500 K Podaż 60% Popyt 20%
Wpływ L+4 / S-0,8 / Sz=1 / Z+2,2

- Pneumatyczny moduł miotający

Odpowiednik kuszy, ale bez naciągu. Pociski miotane są dzięki zbiornikom sprężonego dwutlenku węgla. Typowe rozwiązanie w kuszach pistoletowych.

Spoiwo 400 Elektro 0 Operacja 800
Cena 1700 K Podaż 70% Popyt 20%
Wpływ L+4 / Sz=1 / Z+2,2

- Wyzwalacz laserowy HIPER-VX

Montowany w komorze, wyzwalacz lasera impulsywnego o średniej mocy i szybkości.

Spoiwo 600 Elektro 900 Operacja 1700
Cena 2000 K Podaż 70% Popyt 30%
Wpływ L+4 / C+0,4 / S+1 / Sz+2 / Z+2,2

- Wyzwalacz laserowy MASTER-65

Montowany w komorze, wyzwalacz lasera impulsywnego o dużej mocy i małej szybkości.

Spoiwo 800 Elektro 1400 Operacja 1300
Cena 2100 K Podaż 75% Popyt 35%
Wpływ L+3,7 / C+0,3 / S+1,5 / Sz+1,5 / Z+2,7

- Wyzwalacz laserowy ULTRA-LeX

Montowany w komorze, wyzwalacz lasera impulsywnego o średniej mocy i dużej Szybkości.

Spoiwo 700 Elektro 1100 Operacja 1900
Cena 2200 k Podaż 65% Popyt 35%
Wpływ L+4 / C+0,2 / S+1 / Sz+2,6 / Z+2,5

- Wyzwalacz laserowy SPEED-MAX

Montowany w komorze, wyzwalacz lasera impulsywnego o małej mocy i ekstremalnej szybkości.

Spoiwo 600 Elektro 1000 Operacja 2400
Cena 2500 K Podaż 55% Popyt 35%
Wpływ L+3,6 / C+0,1 / S+1 / Sz+3,4 / Z+2,2

- SWP Standardowy wyzwalacz plazmy

Generator plazmy umieszczony jest w centralnej części komory, co utrzymuje na dobrym poziomie precyzję oraz celność broni.

Spoiwo 800 Elektro 2000 Operacja 1900
Cena 1200 K Podaż 50% Popyt 30%
Wpływ L+4,8 / C+0,6 / S+2 / Sz=1 / Z+0,7

- BWP Bezpośredni wyzwalacz plazmy

Generator plazmy, ulokowany w komorze, od strony lufy, co zwiększa nieco precyzję broni, ale obniża skuteczność przyrządów celownicze.

Spoiwo 800 Elektro 2200 Operacja 1500
Cena 2400 K Podaż 50% Popyt 30%
Wpływ L+6 / C-1 / S+2,3 / Sz=1 / Z+0,9

- PWP Pośredni wyzwalacz plazmy

Generator plazmy, umieszczony w najdalej oddalonym od lufy końcu komory, co sprawia, że plazma już na etapie wędrówki połączeniu z lufą nabiera odpowiedniego kierunku, toteż celność broni jest nieco zwiększona.

Spoiwo 800 Elektro 2000 Operacja 1900
Cena 2400 K Podaż 50% Popyt 30%
Wpływ L+4 / C+0,6 / S+2 / Sz=1 / Z+1,1

- Mechanizm miotacza ognia STANDARD

Moduł zarządzający działaniem ręcznego miotacza ognia i kontrolujący chłodzenie.

Spoiwo 500 Elektro 300 Operacja 800
Cena 2400 K Podaż 50% Popyt 30%
Wpływ L+4,5 / S+1

- Mechanizm miotacza ognia PREMIUM

Ulepszony moduł zarządzający działaniem ręcznego miotacza ognia i kontrolujący chłodzenie.

Spoiwo 700 Elektro 400 Operacja 1000
Cena 2400 K Podaż 50% Popyt 30%
Wpływ L+5,7 / S+2 / Z+5 metrów

- Mechanizm miotacza ognia POWER

Nowoczesny moduł zarządzający działaniem ręcznego miotacza ognia i kontrolujący chłodzenie.

Spoiwo 900 Elektro 500 Operacja 1200
Cena 2400 K Podaż 50% Popyt 30%
Wpływ L+7 / S+3 / Z+10 metrów.

KOMORA

- Komora z tworzywa sztucznego

Wykonany z tworzywa korpus broni, w którym znajdują się mechanizmy kluczowe dla jej funkcjonowania. Tworzywo sztuczne doskonale nadaje się do broni laserowej i plazmowej, ponieważ zapewnia bezpieczeństwo nawet w przypadku działania bardzo wysokich temperatur.

Spoiwo 400 Elektro 0 Operacja 300
Cena 400 / 500 K zależnie od rozmiaru
Podaż 90% Popyt 15%
Wpływ L+0,3

- Komora metalowa

Wykonany z metalu korpus broni, w którym znajdują się mechanizmy kluczowe dla jej funkcjonowania. Nie nadaje się do broni plazmowej, ze względu na nadmierne nagrzewanie.

Spoivo 500 Elektro 0 Operacja 300
Cena 300 / 400 K zależnie od rozmiaru
Podaż 85% Popyt 15%
Wpływ L+0,3

- Komora metalowa ciężka

Wykonany z metalu ciężki korpus broni, w którym znajdują się mechanizmy kluczowe dla jej funkcjonowania. Nie nadaje się do broni plazmowej, ze względu na nadmierne nagrzewanie.

Spoivo 700 Elektro 0 Operacja 300
Cena 400 / 500 K zależnie od rozmiaru
Podaż 85% Popyt 15%
Wpływ L+0,5 / C+0,1

- Komora z tworzywa inteligentnego

Komora dla broni wykonana z samo-maskującego się tworzywa, które w sposób inteligentny dopasowuje się do kolorystyki munduru. Przyjmuje spektrum barw od czerni po jasną biel, a nawet w razie potrzeby imituje efekt metalicznego blasku.

Spoivo 400 Elektro 800 Operacja 1200
Cena 600 / 800 K zależnie od rozmiaru
Podaż 45% Popyt 40%
Wpływ L+0,1 / +funkcje

- Komora z tworzywa przezroczystego

Typ komory dedykowany dla broni kolekcjonerskiej. Komora jest całkowicie przezroczysta i uwidacznia wnętrze broni.

Spoivo 400 Elektro 800 Operacja 1200
Cena 500 / 700 K zależnie od rozmiaru
Podaż 45% Popyt 40%
Wpływ L+0,1 / +funkcje

UCHWYT

- Chwył pistoletowy

Podstawowy fragment broni przeznaczony do jej trzymania, wyposażony w spust.

Spoivo 100 Elektro 100 Operacja 200
Cena 200 K Podaż 90% Popyt 10%
Wpływ L+0,3



- Chwył pistoletowy - magazynek

Podstawowy fragment broni przeznaczony do jej trzymania, wyposażony w spust. W tym wariantcie we wnętrzu uchwytu ulokowany jest slot na magazynek

W tym wariantcie we wnętrzu uchwytu ulokowany jest slot na magazynek (mały lub średni). Oprócz slotu potrzebny jest mechanizm magazynkowy, instalowany osobno.

Spoivo 100 Elektro 100 Operacja 400
Cena 300 K Podaż 90% Popyt 10%
Wpływ L+0,3 / Sz+0,3

- Uchwyt atypowy

Niektóre rodzaje broni nie są wyposażone w typowy chwyt pistoletowy. Warianty trzymania broni są bardzo różne, ale takie rozwiązania na ogół czynią broń mało precyzyjną i zmniejszają jej celność.

Spoivo 100 Elektro 100 Operacja 500
Cena 500 K Podaż 70% Popyt 10%
Wpływ C-0,5

- Przycisk spustowy

Niektóre typy broni nie posiadają klasycznego chwytu pistoletowego - zamiast tego w ich korpusie znajduje się przycisk, pełniący funkcję analogiczną do konwencjonalnego spustu.

Spoivo 100 Elektro 300 Operacja 600
Cena 700 K Podaż 50% Popyt 10%
Wpływ L-0,5 / C-0,5

- Spust inteligentny

Dodawany do Chwytu pistoletowego, spust z analizatorem linii papilarnych. Spust jest aktywowany wyłącznie wówczas, gdy następuje zgodność linii papilarnych prawowitego właściciela broni ze wzorem linii aktualnego użytkownika. Tego rodzaju przycisk spustowy jest bezużyteczny dla maszyn, a także dla klonów, u których występuje powtarzalność linii papilarnych.

Spoivo 100 Elektro 700 Operacja 900
Cena 800 K Podaż 60% Popyt 20%
Wpływ +funkcje

- Przycisk spustowy inteligentny

Niektóre bronie nie posiadają klasycznego chwytu pistoletowego - zamiast tego w ich korpusie znajduje się przycisk, pełniący funkcję analogiczną do konwencjonalnego spustu. Przycisk ten ma identyczne funkcje jak spust inteligentny z analizatorem linii papilarnych.

Spoivo 100 Elektro 700 Operacja 900
Cena 1100 K Podaż 50% Popyt 30%
Wpływ L-0,5 / C-0,5

- Drugi chwyt - przedni poziomy

Aby broń stabilnie i pewnie leżała w rękach, stosuje się drugi chwyt dla dłoni. W wersji poziomej odpowiada przedłużeniu łoża, czyli części, która podtrzymuje lufę. Oprócz funkcji uchwytu, takie stabilizujące rozwiązanie korzystnie wpływa na precyzję broni.

Spoiwo 100 Elektro 0 Operacja 300
Cena 300 K Podaż 90% Popyt 10%
Wpływ L+0,4 / C+0,1

- Drugi chwyt - przedni pionowy

Aby broń stabilnie i pewnie leżała w rękach, stosuje się dodatkowy chwyt dla dłoni. Pionowym uchwyt jest podobny do chwytu pistoletowego, z tą jednak różnicą, że nie posiada spustu. Jeśli drugi chwyt ma mieć komorę na magazynek, cena wzrasta o 100 Operacja.

Spoiwo 100 Elektro 0 Operacja 400
Cena 500 K Podaż 90% Popyt 20%
Wpływ L+0,3 / C+0,1

KOLBA

- System bez kolby

W większości pistoletów kolba nie występuje, więc rozkład ciężkości elementów broni jest wyważony tak, by zminimalizować odrzut. Niestety w przypadku broni o dużej sile rażenia, rezultaty tych działań pozostawiają wiele do życzenia.

Spoiwo 0 Elektro 0 Operacja 200
Cena za modelowanie ciężkości 300 K
Podaż 100% Popyt n/d
Wpływ L-0,4 / C-1

- Bullpup - oparcie o koniec komory

(nie dotyczy pistoletów krótkich oraz rewolwerów)
Konstrukcja nazywana jest układem bez kolby właściwej, ponieważ w tym układzie jej funkcję spełnia zakończenie komory.

Spoiwo 100 Elektro 0 Operacja 300
Cena za modelowanie formy 500 K
Podaż 95% Popyt n/d
Wpływ L+0,3 / C+0,2

- Kolba z imitacji drewna

Część broni strzeleckiej służąca do oparcia o ramię strzelca. Miejsce oparcia często jest zakończone gumową stopką, która amortyzuje odrzut broni i nieco przedłuża kolbę. Wariant z materiału imitującego drewno.

Spoiwo 300 Elektro 0 Operacja 400
Cena 200 K Podaż 80% Popyt 10%
Wpływ L+0,6 / C+0,3



- Kolba z tworzywa sztucznego

Część broni strzeleckiej służąca do oparcia o ramię strzelca. Miejsce oparcia często jest zakończone gumową stopką, która amortyzuje odrzut broni i nieco przedłuża kolbę. Wariant z tworzywa sztucznego.

Spoiwo 300 Elektro 0 Operacja 400
Cena 700 K Podaż 80% Popyt 20%
Wpływ L+0,7 / C+0,3



- Kolba drutowa

Część broni strzeleckiej służąca do oparcia broni o ramię strzelca. Wariant lekki, bez wypełnienia - widoczny jest tylko sam kontur w formie metalowych rurek.

Spoiwo 200 Elektro 0 Operacja 400
Cena 600 K Podaż 60% Popyt 20%
Wpływ L+0,6 / C+0,2



- Kolba drutowa wysuwana

Kolba drutowa, z możliwością wsunięcia pod komorę, co skraca długość kolby o około 90%.

Spoiwo 200 Elektro 0 Operacja 700
Cena 700 K Podaż 75% Popyt 25%
Wpływ L+0,5 / C+0,1



- Kolba metalowa

Solidna kolba dedykowana dla silnej broni o dużym odrzucie i podrzucie.

Spoiwo 300 Elektro 0 Operacja 400
Cena 700 K Podaż 90% Popyt 20%
Wpływ L+0,6 / C+0,2



- Kolba metalowa duża

Duża i solidna kolba dedykowana dla silnej broni o dużym odrzucie i podrzucie.

Spoiwo 400 Elektro 0 Operacja 500
Cena 800 K Podaż 75% Popyt 20%
Wpływ L+0,8 / C+0,3



- Kolba metalowa składana

Kolba metalowa z mechanizmem umożliwiającym złożenie, skraca ją o około 75%.

Spoiwo 300 Elektro 0 Operacja 800
Cena 700 K Podaż 70% Popyt 30%
Wpływ L+0,7 / C+0,2



LUFA

- Lufa pistoletowa

(Tylko broń konwencjonalna)

Lufa to główna część broni, nadająca pociskom kierunek ruchu, a ze względu na długość wpływająca także na siłę wystrzału. Krótki wariant lufy - dedykowany dla

pistoletów i pistoletów maszynowych.

Spoivo 100 Elektro 0 Operacja 400
Cena 400 K Podaż 95% Popyt 20%
Wpływ L-0,3 / C-0,4 / Z+0,9

**- Lufa karabinkowa
(Tylko broń konwencjonalna)**

Wariant lufy o średniej długości, dedykowany dla karabinków. Broń z taką lufą jest poręczniejsza, lżejsza i ma mniejszą długość.



Spoivo 200 Elektro 0 Operacja 700
Cena 600 K Podaż 90% Popyt 20%
Wpływ L+0,3 / S+0,4 / Z+1,5

**- Lufa karabinowa
(Tylko broń konwencjonalna)**

Wersja długiej lufy, optymalnej przy konstrukcjach karabinów.



Spoivo 300 Elektro 0 Operacja 900
Cena 800 K Podaż 80% Popyt 25%
Wpływ L+0,4 / S+0,8 / C+0,3 / Z+2

**- Lufa karabinowa kombinowana
(Tylko broń konwencjonalna)**

Lufa eksperymentalna, z wierzchu prezentująca się normalnie, ale o wielokształtnym przewodzie, innym na każdej długości.



Spoivo 300 Elektro 0 Operacja 1300
Cena 1100 K Podaż 35% Popyt 45%
Wpływ L+0,6 / S+0,9 / C+0,7 / Z+2,5

**- Lufa pistoletowa laserowa wzmacniająca
(Tylko broń laserowa)**

Wersja krótkiej lufy, dedykowana dla pistoletów laserowych. Potęguje moc lasera dzięki dodatkowym kryształom lustrzanym w swym wnętrzu oraz ulepszonej soczewce emisyjnej (wylotowej).



Spoivo 200 Elektro 500 Operacja 1000
Cena 700 K Podaż 80% Popyt 30%
Wpływ L+0,2 / C+0,4 / Z+2,3

**- Lufa karabinkowa laserowa wzmacniająca
(Tylko broń laserowa)**

Wersja lufy o średniej długości, dedykowana dla karabinków laserowych. Potęguje moc lasera dzięki dodatkowym kryształom lustrzanym w swym wnętrzu oraz ulepszonej soczewce emisyjnej (wylotowej).

Spoivo 300 Elektro 800 Operacja 1300
Cena 900 K Podaż 75% Popyt 35%
Wpływ L+0,4 / C+0,4 / S+0,7 / Z+3,2



**- Lufa karabinowa laserowa wzmacniająca
(Tylko broń laserowa)**

Wersja długiej lufy, dedykowana dla karabinków laserowych. Potęguje moc lasera dzięki dodatkowym kryształom lustrzanym w swym wnętrzu oraz ulepszonej soczewce emisyjnej (wylotowej).



Spoivo 300 Elektro 1100 Operacja 1600
Cena 1100 K Podaż 70% Popyt 35%
Wpływ L+0,6 / C+0,5 / S+1,3 / Z+3,8

**- Lufa pistoletowa - plazma
(Tylko broń plazmowa)**

Wykonana ze specjalnych materiałów lufa plazmowa o krótkiej długości.

Spoivo 300 Elektro 500 Operacja 1100
Cena 800 K Podaż 60% Popyt 40%
Wpływ L+0,4 / S+1,6 / C-0,4 / Z+1,6

**- Lufa karabinkowa - plazma
(Tylko broń plazmowa)**

Wykonana ze specjalnych materiałów lufa plazmowa o średniej długości.

Spoivo 400 Elektro 700 Operacja 1400
Cena 1000 K Podaż 55% Popyt 40%
Wpływ L+0,6 / S+2 / Z+2,3

**- Lufa karabinowa - plazma
(Tylko broń plazmowa)**

Wykonana ze specjalnych materiałów długa lufa plazmowa.

Spoivo 500 Elektro 900 Operacja 1700
Cena 1400 K Podaż 55% Popyt 45%
Wpływ L+0,7 / S+3 / Z+3

- Lufa miotacza ognia - typ DYSTANS

Stosunkowo długa lufa o dość wąskim przewodzie. Taka wyrzutnia ma większy zasięg, ale mniejszy efektywny kąt rażenia.

Spoivo 500 Elektro 0 Operacja 600
Cena 700 K Podaż 90% Popyt 15%
Wpływ S+2 / Z=15 m

- Lufa miotacza ognia - typ ESKALATOR

Możliwie krótka lufa o dość szerokim przewodzie. Taka wyrzutnia ma mniejszy zasięg, ale znacznie większy efektywny kąt rażenia. Długość wyrzutni jest dostosowana do użytku przez człowieka, więc pomimo relatywnie niewielkiej długości, spełnia wymogi bezpieczeństwa.

Spoivo 700 Elektro 0 Operacja 700
Cena 1000 K Podaż 85% Popyt 15%
Wpływ S+4 / Z+25 m



KOREKCJA LUFY

- Oslabiacz odrzutu - hamulce wylotowe (Tylko broń palna)

Hamulce wylotowe minimalizują odrzut broni poprzez wykorzystanie uderzenia strumienia gazów, które oddziałują na broń już po opuszczeniu lufy.

Spoiwo 100 Elektro 0 Operacja 500
Cena 500 K Podaż 80% Popyt n/d
Wpływ L+0,8

- Oslabiacz odrzutu - zderzaki cierne (Tylko broń palna)

Zderzaki cierne składają się z szeregu stożkowych pierścieni zewnętrznych i wewnętrznych, które wzajemnie ze sobą współpracują przy niwelowaniu negatywnego efektu odrzutu broni.

Spoiwo 100 Elektro 0 Operacja 600
Cena 800 Podaż 60% Popyt n/d
Wpływ L+0,7

- Spirala koncentrująca HELISA (Tylko broń laserowa i plazmowa)

Pierścienie wzmacniające i koncentrujące falę energii, która przepływa przez lufę w chwili wystrzału.

Spoiwo 100 Elektro 200 Operacja 500
Cena 900 Podaż 60% Popyt n/d
Wpływ L+0,9

- Stożek ultrarefrakcji ULTRA-R (Tylko broń laserowa)

Wyłożenie lufy specjalnymi stożkowymi kryształami, które wzmacniają wiązkę światła.

Spoiwo 300 Elektro 100 Operacja 500
Cena 800 Podaż 60% Popyt n/d
Wpływ L+0,6

POBÓR AMUNICJI

- Bębenek

Rozwiązanie typowe dla rewolwerów. Bębenek mieści 6 lub 8 sztuk amunicji ładowanej ręcznie.

Spoiwo 100 Elektro 0 Operacja 300
Cena 300 K Podaż 60% Popyt 10%
Wpływ L+0,4 / Prz+3

- Mechanizm zasilania magazynkowy

System umożliwiający czerpanie amunicji z magazynków o różnej pojemności.

Niniejszy moduł to sam mechanizm, pozbawiony Slotu na magazynek, który trzeba osobno umieścić w projekcie.

Spoiwo 200 Elektro 0 Operacja 400
Cena 400 K Podaż 95% Popyt 20%
Wpływ L+0,4 / Sz+0,7 / Prz+1

- Zaawansowany magazynkowy mechanizm zasilania

System umożliwiający czerpanie amunicji z magazynków o różnej pojemności. Niniejszy moduł to sam mechanizm, pozbawiony Slotu na magazynek, który trzeba osobno umieścić w projekcie.

Spoiwo 300 Elektro 0 Operacja 700
Cena 700 K Podaż 85% Popyt 30%
Wpływ L-0,6 / Sz+2 / Prz+1

- Mechanizm zasilania taśmowy

Złożony system umożliwiający czerpanie amunicji z taśm. Zawiera slot dla jednej taśmy.

Spoiwo 300 Elektro 0 Operacja 800
Cena 900 K Podaż 80% Popyt 20%
Wpływ L-0,8 / Sz+3 / Prz+2

- Slot na magazynek

Podstawowy lub dodatkowy slot na magazynek. Broń może posiadać maksymalnie 3 sloty na magazynek, przy czym w standardzie każdy musi być aktywowany osobno przez strzelca, poprzez odpowiednie ustawienie dźwigni.

Broń konwencjonalna i miotacze:

Spoiwo 100 Elektro 0 Operacja 100
Cena 200 K Podaż 95% Popyt n/d
Wpływ +funkcja

Broń laserowa i plazmowa:

Spoiwo 100 Elektro 400 Operacja 300
Cena 300 K Podaż 95% Popyt n/d
Wpływ +funkcja

- Inteligentny slot na magazynek

Wymagający Komputera Broni slot na magazynek z mechanizmem automatycznego przełączania na kolejny zasobnik z chwilą wyczerpania tego, który był używany dotychczas. System obsługuje maksymalnie 3 sloty. Do sprawnego działania systemu konieczne jest instalowany w danej broni wyłącznie Inteligentnych slotów.

Broń palna i miotacz ognia:

Spoiwo 500 Elektro 200 Operacja 300

Broń laserowa i plazmowa:

Spoiwo 200 Elektro 700 Operacja 600
Cena 600 K Podaż 50% Popyt 30%
Wpływ +funkcja



- Zaawansowany moduł magazynkowy

Szywa na 3 magazynki, które opróżniane są „równolegle” - na przykład przy serii 10 strzałowej, 4 pociski wydobywane są z pierwszego magazynka, a z pozostałych dwóch po 3 pociski. Zaletą modułu jest długi czas pracy bez wymiany zasobników amunicji, ale wadą jest spadek Precyzji. Dobrze rozwiązanie dla strzelców strzelających długimi seriami.

UWAGA: Z punktu widzenia mechaniki gry, wszystkie podłączone do modułu magazynki, stanowią jeden zasobnik (nie ma potrzeby rozpisywania ubytku amunicji dla każdego z osobna).

Broń palna i miotacz ognia:

Spoiwo 300 Elektro 200 Operacja 700

Broń laserowa i plazmowa:

Spoiwo 300 Elektro 1100 Operacja 800

Cena 1000 K Podaż 45% Popyt 35%

Wpływ L-0,5 / +funkcja

**ZASOBNIK NA AMUNICJĘ
(TYP UŻYWANEGO MAGAZYNKA)**

- Samoczynna bateria plazmowa (2)

(Tylko broń plazmowa)

Zaletą broni plazmowej jest brak konieczności zasilania amunicją. Plazma wyzwala się w specjalnej kopule - Samoczynnej baterii plazmowej. Zbiornik amunicji plazmowej (2) umożliwia oddanie 2 strzałów. W ciągu 1 tury nie używania broni, następuje doładowanie 1 dawki plazmy, która pozwala na 1 strzał.

Spoiwo 200 Elektro 600 Operacja 800

Cena 700 K Podaż 65% Popyt 40%

Wpływ +funkcja

- Samoczynna bateria plazmowa (3)

(Tylko broń plazmowa)

Zbiornik amunicji plazmowej (3) umożliwia oddanie 3 strzałów. W ciągu 1 tury nie używania broni, następuje doładowanie 1 dawki plazmy, która pozwala na 1 strzał. Ulega zniszczeniu po oddaniu 70 strzałów.

Spoiwo 300 Elektro 1000 Operacja 1500

Cena 1000 K Podaż 35% Popyt 60%

Wpływ +funkcja

- Samoczynna bateria plazmowa (4)

(Tylko broń plazmowa)

Zbiornik amunicji plazmowej (4) umożliwia oddanie 4 strzałów. W ciągu 1 tury nie używania broni następuje doładowanie 1 dawki plazmy, która pozwala na 1 strzał. Ulega zniszczeniu po oddaniu 70 strzałów.

Spoiwo 400 Elektro 2000 Operacja 1800

Cena 1500 K Podaż 35% Popyt 60%

Wpływ +funkcja

- Magazynek mały (10,20)

(Tylko broń palna)

Element broni palnej, przechowujący maksymalnie 20 sztuk amunicji. Cena dotyczy pustego magazynka.

Spoiwo 100 Elektro 0 Operacja 200

Cena 100 / 200 K Podaż 95% Popyt 10%

Wpływ +funkcja



- Magazynek średni (30,40)

(Tylko broń palna)

Element broni, przechowujący maksymalnie 40 sztuk amunicji. Cena dotyczy pustego magazynka.

Spoiwo 200 Elektro 0 Operacja 300

Cena 300 / 400 K Podaż 75% Popyt 35%

Wpływ +funkcja



- Magazynek duży (50)

(Tylko broń palna)

Element broni palnej, przechowujący maksymalnie 50 sztuk amunicji. Cena dotyczy pustego magazynka.

Spoiwo 300 Elektro 0 Operacja 400

Cena 500 K Podaż 65% Popyt 40%

Wpływ +funkcja



- Magazynek łukowy (60)

(Tylko broń palna)

Element broni palnej, przechowujący maksymalnie 60 sztuk amunicji. Cena dotyczy pustego magazynka.

Spoiwo 300 Elektro 0 Operacja 500

Cena 600 K Podaż 55% Popyt 50%

Wpływ +funkcja, C-0,2



- Taśma krótka (100)

(Tylko broń palna)

Taśma z nabojami do automatycznej broni palnej. Pomieści 100 sztuk amunicji. Może swobodnie opadać na boki. Cena dotyczy samej taśmy.

Spoiwo 200 Elektro 0 Operacja 300

Cena 500 K Podaż 95% Popyt 10%

Wpływ +funkcja, C-0,1

- Taśma długa (200)

(Tylko broń palna)

Taśma z nabojami do automatycznej broni palnej. Pomieści 200 sztuk amunicji. Może swobodnie opadać na boki. Cena dotyczy samej taśmy bez umieszczonej w niej amunicji.

Spoiwo 300 Elektro 0 Operacja 300

Cena 600 K Podaż 80% Popyt 15%

Wpływ +funkcja, C-0,2



- Minibateria broni laserowej (20)

(Tylko broń laserowa)

Swoisty magazynek, dostarczający energię i surowce niezbędne do działania broni laserowej. Wystarcza na wystrzelenie 20 pocisków. Cena dotyczy pustego zasobnika bez amunicji (energii).

Spoiwo 100 Elektro 300 Operacja 400

Cena 400 K Podaż 90% Popyt 15%

Wpływ +funkcja

- Lekka bateria broni laserowej (40)

(Tylko broń laserowa)

Swoisty magazynek, dostarczający energię i surowce niezbędne do działania broni laserowej. Wystarcza na wystrzelenie 40 pocisków. Cena dotyczy pustego zasobnika bez amunicji (energii).

Spoiwo 200 Elektro 400 Operacja 700

Cena 600 K Podaż 90% Popyt 15%

Wpływ +funkcja

- Średnia bateria broni laserowej (60)

(Tylko broń laserowa)

Swoisty magazynek, dostarczający energię i surowce niezbędne do działania broni laserowej. Wystarcza na wystrzelenie 60 pocisków. Cena dotyczy pustego zasobnika bez amunicji (energii).

Spoiwo 300 Elektro 700 Operacja 900

Cena 800 K Podaż 90% Popyt 15%

Wpływ +funkcja

- Ciężka bateria broni laserowej (90)

(Tylko broń laserowa)

Swoisty magazynek, dostarczający energię i surowce niezbędne do działania broni laserowej. Wystarcza na wystrzelenie 90 pocisków. Cena dotyczy pustego zasobnika bez amunicji (energii).

Spoiwo 400 Elektro 1000 Operacja 1200

Cena 1100 K Podaż 90% Popyt 15%

Wpływ +funkcja

- Magazynek na bełty (10)

Element przechowujący bełty do kuszy albo bełty do pistoletu pneumatycznego. Cena dotyczy pustego zasobnika bez amunicji.

Spoiwo 100 Elektro 0 Operacja 200

Cena 200 K Podaż 60% Popyt 20%

Wpływ +funkcja

- Zbiornik mały (10)

Zbiornik na ciecz / toksyny - 10 jednostek amunicyjnych. Cena dotyczy pustego zasobnika bez amunicji.

Spoiwo 300 Elektro 0 Operacja 700

Cena 300 K Podaż 70% Popyt 25% Wpływ +funkcja

- Zbiornik średni (20)

Zbiornik na ciecz / toksyny - 20 jednostek amunicyjnych. Cena dotyczy pustego zasobnika bez amunicji.

Spoiwo 400 Elektro 0 Operacja 900

Cena 400 K Podaż 65% Popyt 30%

Wpływ +funkcja



- Zbiornik plecakowy (50)

Zbiornik w formie plecaka, łączący się rurą z bronią. Pomieści 60 jednostek amunicyjnych w postaci cieczy / toksyny. Cena dotyczy pustego zasobnika bez amunicji.

Spoiwo 500 Elektro 0 Operacja 1400

Cena 600 K Podaż 60% Popyt 30%

Wpływ +funkcja



- Mały zbiornik sprężonego gazu (10)

Odpowiednik magazynka, dedykowany dla broni miotających jak kusze i pistolety pneumatyczne. Dawka gazu wystarcza na 10 wystrzałów. Cena dotyczy pustego zasobnika.

Spoiwo 100 Elektro 0 Operacja 400

Cena 100 K Podaż 80% Popyt 50%

Wpływ +funkcja



- Średni zbiornik sprężonego gazu (20)

Odpowiednik magazynka, dedykowany dla broni miotających jak kusze i pistolety pneumatyczne. Dawka gazu wystarcza na 20 wystrzałów. Cena dotyczy pustego zasobnika.

Spoiwo 200 Elektro 0 Operacja 500

Cena 200 K Podaż 75% Popyt 55%

Wpływ +funkcja



- Duży zbiornik sprężonego gazu (30)

Odpowiednik magazynka, dedykowany dla broni miotających jak kusze i pistolety pneumatyczne. Dawka gazu wystarcza na 10 wystrzałów. Cena dotyczy pustego zasobnika.

Spoiwo 300 Elektro 0 Operacja 800

Cena 300 K Podaż 70% Popyt 55%

Wpływ +funkcja



SYSTEMY CELOWNICZE

- Muszka i szczerbinka

Standardowe wyposażenie niemal każdej broni strzeleckiej, nawet tej, która posiada bardziej zaawansowany system celowniczy.

Spoiwo 0 Elektro 0 Operacja 100

Cena 100 K Podaż 100% Popyt n/d

Wpływ C+0,2

- Muszka ze szczerbinką ruchomą

Rozwiązanie ruchomej szczerbinki znakomicie sprawdza się w przypadku broni o zasięgu Dalekim i większym - zależnie od potrzeby szczerbinkę przybliża się lub oddala względem twarzy strzelca. Taka elastyczność zwiększa celność broni.

Spoiwo 0 Elektro 0 Operacja 200
Cena 300 K Podaż 100% Popyt n/d
Wpływ C+0,4

- Celownik optyczny (luneta) PRO HUNTER

Pełniący rolę celownika teleskop optyczny, wyposażony w siatkę celowniczą.

Spoiwo 300 Elektro 0 Operacja 700
Cena 800 K Podaż 80% Popyt 55%
Wpływ C+0,7



- Celownik optyczny (luneta) ELITE OPTICS

Zmodyfikowany, jaśniejszy i dający bardziej wyraźny obraz teleskop optyczny, pełniący rolę celownika

Spoiwo 400 Elektro 0 Operacja 1200
Cena 1200 K Podaż 80% Popyt 55%
Wpływ C+0,9



- Celownik optyczny (luneta) PERFECTO

Wykonany z wysokiej jakości elementów teleskop optyczny, pełniący rolę celownika.

Spoiwo 500 Elektro 0 Operacja 1600
Cena 1500 K Podaż 70% Popyt 60%
Wpływ C+1,2

- Celownik optyczny (luneta) EXTREME

Lunety EXTREME cechuje znakomita transmisja światła, wytrzymałość oraz precyzyjnie i płynnie działające pokręta.

Spoiwo 500 Elektro 0 Operacja 1700
Cena 1800 K Podaż 70% Popyt 60%
Wpływ C+1,4



- Celownik kolimatorowy EASY POINTER

Luneta, w której znajduje się wiązka światła, tworząca jasny punkt, wskazujący aktualnie namierzany cel. Dobrze sprawdza się przy złym oświetleniu. Zasilany małą baterią. Plamka rzutowania jest generowana przez diodę. Dzięki zastosowaniu zaawansowanej technologii oszczędzania energii, czas działania baterii wydłużony jest do około 50.000 godzin.

Spoiwo 300 Elektro 400 Operacja 1000
Cena 1200 K Podaż 75% Popyt 50%
Wpływ C+0,8



- Celownik kolimatorowy MAESTRO

Najnowocześniejsza wersja celownika kolimatorowego.

Spoiwo 300 Elektro 400 Operacja 1000
Cena 1700 K Podaż 75% Popyt 50%
Wpływ C+1,3



- Celownik optyczny noktowizyjny NOCTO ELITE OPTICS

Urządzenie elektrooptyczne umożliwiające celowanie w ciemności. W tym wariantcie celowniczy noktowizor nie posiada zabezpieczenia przed oślepieniem wskutek mocnego światła. Noktowizor widzi wskaźniki celu pracujące w podczerwieni. Zasilany małą baterią.

Spoiwo 500 Elektro 900 Operacja 1400
Cena 1600 K Podaż 65% Popyt 60%
Wpływ C+0,9 / +funkcja

- Celownik optyczny noktowizyjny NOCTO PERFECT

Ulepszona wersja celownika noktowizyjnego.

Spoiwo 500 Elektro 1000 Operacja 1800
Cena 1900 K Podaż 60% Popyt 50%
Wpływ C+1,2 / +funkcja



- Laserowy wskaźnik celu - widzialny

Rodzaj lasera o niewielkiej mocy, który ułatwia celowanie. W tym wariantcie smuga światła jest widzialna gołym okiem. Zasilany małą baterią. Inna nazwa: iluminator.

Spoiwo 100 Elektro 300 Operacja 600
Cena 800 K Podaż 70% Popyt 20%
Wpływ C+0,5



- Laserowy wskaźnik celu - podczerwień

Rodzaj lasera o niewielkiej mocy, który ułatwia celowanie. W tej wersji światło laserowe jest widzialne tylko przez urządzenia noktowizyjne: celowniki noktowizyjne i noktowizory. Wymaga od strzelca noktowizora, ale jest bardzo dobry do walki w całkowitych ciemnościach, gdyż umożliwia celowanie bez normalnego oświetlenia terenu i tym samym bez zdradzania swojej pozycji. Zasilany baterią. Inna nazwa: iluminator podczerwony.

Spoiwo 100 Elektro 600 Operacja 800
Cena 1200 K Podaż 45% Popyt 30%
Wpływ C+0,5 / +funkcja



- Celownik termowizyjny TERMOVIEWER

Pozwala na obserwację promieniowania cieplnego emitowanego przez ciała fizyczne. Ten typ celownika przeznaczony jest do obserwacji oraz prowadzenia ognia z broni w dowolnej porze dnia i nocy, bez względu na warunki oświetlenia, a także przy niekorzystnych warunkach atmosferycznych (lekka mgła, zadymienie).

Spoiwo 200 Elektro 900 Operacja 1300
Cena 2000 K Podaż 45% Popyt 45%
Wpływ C+0,9 / +funkcja



- Celownik termowizyjny PRECISER

Pozwala na obserwację promieniowania ciepłego emitowanego przez ciała fizyczne. Ten typ celownika przeznaczony jest do obserwacji oraz prowadzenia ognia z broni w dowolnej porze dnia i nocy, bez względu na warunki oświetlenia, a także przy niekorzystnych warunkach atmosferycznych (lekka mgła, zadymienie).

Spoiwo 200 Elektro 900 Operacja 1300
Cena 2200 K Podaż 40% Popyt 35%
Wpływ C+1,3 / +funkcja

- Dwuwiaźkowy wskaźnik celu - podczerwień

Wskaźnik celu emitujący dwie wiązki światła lasera - wąską „celowniczą” i szeroką „oświetlającą”. Obie są widzialne tylko przez urządzenia noktowizyjne: celowniki noktowizyjne i noktowizory. Doskonały do walki w całkowitych ciemnościach, gdyż umożliwia celowanie bez oświetlania terenu i zdradzania swojej pozycji. Zasilany małą baterią.

Spoiwo 100 Elektro 1000 Operacja 1400
Cena 1400 K Podaż 65% Popyt 20%
Wpływ C+0,8

- AudioBoomerang (Wymaga Komputera Broni)

System akustycznego namierzania, czyli zestaw kilku czułych mikrofonów umieszczonych pod różnymi kątami w kierunku, wskazywanym przez lunetę. Mikrofony działają na zasadzie triangulacji, to jest analizy różnic w natężeniu sygnału z kilku źródeł i w ten sposób określają dokładne położenie źródła dźwięku. Wykorzystuje się jedną z dwóch soczewek z wyświetlaczem - pierwszą można nakleić na okular lunety, drugiej można używać jak uniwersalnej soczewki dostosowanej do ludzkiego oka.

Spoiwo 200 Elektro 1200 Operacja 2000
Cena 2000 K Podaż 35% Popyt 30%
Wpływ C+0,8 / +funkcja

- Komputer Broni

Małych rozmiarów, ale bardzo wydajny komputer, instalowanych zwykle do komory broni. Niezbędny do pracy zaawansowanych systemów celowniczych i pomiarowych. Ponadto komputer korzystnie wpływa na precyzję broni, koordynując zachodzące w niej procesy.

Spoiwo 200 Elektro 1500 Operacja 1200
Cena 1500 K Podaż 75% Popyt 20%
Wpływ L+0,4 / +funkcja

- Balistyczna Sztuczna Inteligencja (Wymaga Komputera Broni)

Montowany przy lufie mikrosystem sensoryczny wraz ze specjalnym oprogramowaniem, dedykowanym dla Komputerów Broni. System dobiera ustawienia uzbrojenia, optymalizujące balistykę wewnętrzną i zewnętrzną, celem uzyskania jak największej siły rażenia. Oprogramowanie jest zabezpieczone przed kopiowaniem. Alternatywą jest Aktywna Balistyka Celownicza.

Spoiwo 0 Elektro 600 Operacja 400
Cena 1900 K Podaż 40% Popyt n/d
Wpływ L+0,3 / S+1

- Aktywna Balistyka Celownicza (Wymaga Komputera Broni)

Montowany przy lufie mikrosystem sensoryczny wraz ze specjalnym oprogramowaniem, dedykowanym dla Komputerów Broni. System koordynuje procesy zachodzące w komorze broni, optymalizując je w taki sposób, by zwiększyć celność uzbrojenia. Oprogramowanie jest zabezpieczone przed kopiowaniem. Alternatywą jest Balistyczna Sztuczna Inteligencja.

Spoiwo 0 Elektro 600 Operacja 500
Cena 3000 K Podaż 45% Popyt n/d
Wpływ L+0,4 / C+0,9

- Radar celowniczy (Wymaga Komputera Broni)

Radar wraz ze specjalną soczewką optoelektroniczną z wyświetlaczem, przyklejaną na okular lunety. Radar zdalnie przekazuje dane do Komputera Broni, a ten po analizie transferuje wyniki do soczewki, która wyświetla orientacyjną lokalizację celu. Jeśli cel znajduje się poza średnicą lunety, w odpowiednim miejscu, na jej krawędzi pokazuje się czerwony punkt, by strzelec wiedział, w którą stronę powinien mierzyć. Swoiste pole widzenia radaru to około 25 stopni. Radar celowniczy wymaga do poprawnego działania Komputera broni, natomiast stosowana soczewka nadaje się wyłącznie do przyklejenia na okular lunety celowniczej i nie może być stosowana jako soczewka do oka, ani do sensora robota.

Spoiwo 100 Elektro 900 Operacja 1400
Cena 2600 K Podaż 35% Popyt 40%
Wpływ L+1,4 / C+0,2

MODUŁY I OPCJE DODATKOWE

- Cyfrowy licznik

Cyfrowy zegar informujący o liczbie amunicji w magazynku. Jeśli uzbrojenie wyposażone jest w Komputer Broni, licznik dostarcza danych o statusie wszystkich zasobników razem i każdego z osobna.

Spoiwo 100 Elektro 100 Operacja 100
Cena 200 K Podaż 85% Popyt 45% Wpływ +funkcja

**- Dysza minimalizująca odrzut
(Tylko broń konwencjonalna)**

W celu zmniejszenia odrzutu montuje się specjalne dysze, którymi odprowadzana jest część powietrza. Zwykle sprężony gaz odprowadzony jest w kierunku strzału, co w pewnym stopniu wpływa na prędkość wystrzelianego pocisku. W przypadku broni krótkiej możliwy montaż maksymalnie 4 Dysz, natomiast do broni długiej można zaimplementować nawet 6 Dysz.

Spoiwo 200 Elektro 0 Operacja 600
Cena 600 K Podaż 70% Popyt 50%
Wpływ L+0,4

- Latarka taktyczna SUPERLIGHT

Rodzaj latarki elektrycznej emitującej skupione światło punktowe. Latarek taktycznych używa się do oświetlenia celu. Ponadto światło z latarki razi w oczy, oślepiając ofiarę. SUPERLIGHT może być przymocowana do szkieletu lub lufy broni. Źródłem światła jest nowoczesna dioda LED zasilana bateriami. Zasięg latarki to 20 metrów. Dzięki odbłyśnikowi o parabolicznym kształcie możliwe jest oświetlenie dość szerokiego obszaru.

Spoiwo 100 Elektro 100 Operacja 100
Cena 400 K Podaż 65% Popyt 45%
Wpływ +funkcja (jeśli cel zostanie oślepiony latarką taktyczną, jego najbliższy test ataku jest trudniejszy o 1 - test obronny zdaje normalnie). Efektywny zasięg latarki wynosi 20 metrów

- Granatnik podwieszany

Granatnik o kalibrze do 30 mm, podwieszany pod lufą karabinową. Wyposażony w mechanizmy przeładowania i wystrzału. Zasięg Daleki. Broń jest ładowana manualnie (przeładowanie trwa 1 turę).



Spoiwo 300 Elektro 0 Operacja 700
Cena 1200 K Podaż 50% Popyt 60%
Wpływ +funkcja

- Wyrzutnia minirakiet podwieszana

Podwieszana pod lufą karabinową wyrzutnia minirakiet. Ten typ wyrzutni ładowany jest manualnie (przeładowanie trwa 1 turę).



Spoiwo 100 Elektro 1000 Operacja 600
Cena 1500 K Podaż 40% Popyt 65%
Wpływ +funkcja

**- Tłumik
(Tylko broń palna)**

Urządzenie służące do częściowej lub całkowitej eliminacji drgań, fali akustycznej, hałasu lub pewnych częstotliwości w układach elektronicznych.



Spoiwo 300 Elektro 0 Operacja 600
Cena 500 K Podaż 45% Popyt 20% Wpływ +funkcja

- Bagnet

Broń biała kłująca lub kłująco-sieczna mocowana u wylotu lufy broni. Może to być nóż bojowy, piła motorowa lub inna broń tego typu.

Spoiwo 200 Elektro 0 Operacja 600
Cena 300 K Podaż 70% Popyt 10%
Wpływ +funkcja

- Piła elektryczna

Pod lufą, do łoża broni przymocowana jest średniej wielkości piła elektryczna z samodzielnym zasilaniem. Ze względu na wymiary i ogólny ciężar sprzętu, możliwe jest podłączenie piły wyłącznie do karabinków i karabinów (piła - broń biała o sile 4).

Spoiwo 600 Elektro 400 Operacja 1200
Cena 1300 K Podaż 50% Popyt 25%
Wpływ +funkcja

- Uchwyty oraz pas nośny

Pas nośny można przełożyć przez ramię w celu wygodniejszego noszenia uzbrojenia.

Spoiwo 0 Elektro 0 Operacja 100
Cena 100 K Podaż 100% Popyt 10%
Wpływ +funkcja

- Trójnóg rozkładany

Trójnóg, który można rozłożyć w celu uzyskania lepszej stabilności broni, a co za tym idzie większej precyzji prowadzenia ognia.

Spoiwo 200 Elektro 0 Operacja 300
Cena 600 K Podaż 100% Popyt 10%
Wpływ Jeśli strzelec korzysta z broni usadowionej na trójnogu, uznaje się, że Limit broni wynosi 10.

- Gwint

Gwint umożliwia umocowanie broni na pojazdach, barykadach oraz specjalnych pozycjach strzeleckich. Opcja ta nie musi być w sensie dosłownym gwintem, należy ją rozumieć szerzej, ogólnie jako mechanizm mocowania.

Spoiwo 0 Elektro 0 Operacja 200
Cena 400 K Podaż 100% Popyt 10%
Wpływ Jeśli strzelec korzysta z broni usadowionej na pojeździe, uznaje się, że Limit broni wynosi 10.

KOREKCJA SYSTEMOWA

- Modernizacja Procesorowa

Jednorazowy proces optymalizacji broni, prowadzący do zwiększenia jej precyzji na drodze spasowania zastosowanych w projekcie komponentów.

Spoiwo 200 Elektro 200 Operacja 1000

Cena 1300 K Podaż 50% Popyt n/d
Wpływ L+1 / C+0,2

- **Modulowanie Formalne**

Jednorazowy proces korekty balistyki wewnętrznej broni w celu uzyskania większej siły rażenia.

Spoiwo 200 Elektro 200 Operacja 1000
Cena 1200 Podaż 50% Popyt n/d
Wpływ S+1 / Z+0,5

- **Strojenie Laserowe**

Jednorazowy proces korekty broni w celu uzyskania większego zasięgu.

Spoiwo 200 Elektro 200 Operacja 1000
Cena 1600 Podaż 40% Popyt n/d
Wpływ S+0,7 / Z+0,6

- **Korekta Dedykowana**

Korekta broni pod kątem wybranego współczynnika: siły rażenia, Limitu, Zasięgu albo Celności. Korekta Dedykowana może być przeprowadzona maksymalnie 3 razy.

Spoiwo 100 Elektro 100 Operacja 600
Cena 700 Podaż 50% Popyt n/d
Wpływ +0,4 do S, L, Z lub C

- **Konwersja Stratna**

Ulepszenie jednej cechy broni, kosztem innej. Niestety, procesowi temu towarzyszy ogólny spadek osiągnięć uzbrojenia. Odjęcie 0,3 od wybranej cechy, umożliwia dodanie 0,2 do innej. Możliwe jest modyfikowanie w ten sposób następujących właściwości broni: siła rażenia, Limit, Zasięg, Celność.

Spoiwo 0 Elektro 0 Operacja 300
Cena 300 K Podaż 100% Popyt n/d
Wpływ (patrz opis)

RODZAJE I CENY AMUNICJI

- **Zbiornik sprężonego gazu do broni pneumatycznej**

10 jednostek gazu - cena 30 K
20 jednostek gazu - cena 50 K
30 jednostek gazu - cena 60 K

- **Amunicja do broni palnej**

Obliczanie ceny 10 sztuk amunicji:
10 Kredytów x siła rażenia broni

Przykład: Za 10 sztuk amunicji do karabinu o sile rażenia 3, trzeba będzie zapłacić 30 kredytów.

Przykład: Za 40 sztuk amunicji do karabinu o sile rażenia 4, trzeba będzie zapłacić 160 kredytów.

- **Ogniwa do broni laserowej**

Obliczanie ceny 10 sztuk amunicji:
5 kredytów x siła rażenia broni

- **5 sztuk minirakiet**

Minirakiety posiadają wbudowany mechanizm odpalający, który współpracuje z podwieszoną wyrzutnią. Obrażenia szacowane 8; zasięg rażenia to obszar o promieniu 3 metrów. Cena kompletu: 2000 K

- **Bełty do kuszy lub pistoletu pneumatycznego**

Obliczanie ceny 10 sztuk amunicji:
4 kredytów x siła rażenia broni

- **Substancja do miotacza**

10 jednostek - 100 K
50 jednostek - 400 K

AMUNICJA SPECJALNA

Amunicja Przeciwpancerna (Podaż 60%)

Cena x 4

Trafienie pociskiem przeciwpancernym umożliwia zignorowanie 1 Pancerza. Ten rodzaj amunicji jest czterokrotnie droższy od standardowej.

Amunicja Penetrująca (Podaż 70%)

Cena x 3

Pocisk penetrujący po trafieniu w cel wpada w ruch korkociągowy. W efekcie obrażenia są większe o 1. Taka amunicja jest trzykrotnie droższa od standardowej.

Amunicja Kwasowa (Podaż 50%)

Cena x 5

Pociski z zawartością kwasu zwiększają obrażenia o +2. Cena Amunicji Kwasowej jest pięciokrotnie wyższa od ceny standardowych pocisków.

Amunicja EMP (Podaż 10%)

Cena x 8

Eksperymentalna amunicja wojskowa, przeznaczona do walki z maszynami. Jeżeli wskutek trafienia maszyna otrzyma jakiegokolwiek Zwarcie, otrzymuje dodatkowe 3 Zwarcia.

Przykład: Gracz ostrzelał robota i zadał mu 3 Szkoły. Po rzucie na lokację trafienia okazało się, że nastąpiło w już uszkodzony segment. Maszyna otrzymuje 3 Zwarcia oraz dodatkowo 3 Zwarcia z racji użycia amunicji EMP.

Cena tej amunicji jest ośmiokrotnie wyższa od ceny zwykłych pocisków. Dostępność pocisków EMP jest znikoma. W dzielnicach robotów posiadanie tego typu amunicji jest przestępstwem karanym grzywną w wysokości 1000 Kredytów albo koniecznością odpracowania 50 godzin na rzecz społeczności. Amunicję EMP mają na wyposażeniu wybrani Komisarze z elitarnych oddziałów do walki z przestępczością wśród syntetyków.

EKWIPUNEK

„Podczas katastrofy lepiej mieć przy sobie wyłącznie użyteczne przedmioty. Reszta ciągnie na dno”.

„Rozumiesz, NanoRozpruwcz to taki otwieracz do konserw, podczas gdy Żyroskop służy do mielenia mięsa. Zapamiętałeś?”

Ważnym etapem kreacji postaci jest zakup odpowiedniego wyposażenia, które może okazać się przydatne podczas rozgrywki. Dobrze, by Gracze dokonywali przemyślanych zakupów. Jeśli wszyscy razem wybiorą możliwie najlepszy sprzęt dla swoich postaci, ekipa najpewniej poradzi sobie nawet w trudnych sytuacjach. Jeżeli natomiast każdy bez namysłu wykupi gadżety, które akurat przypadły do gustu, sesja może okazać się dość krótka.

Każdy sprzęt może być zakupiony za Kredyty albo za Modulant Operacja. W wielu przypadkach Gracz ma wybór, ale są i takie urządzenia, które można dostać wyłącznie za pieniądze lub jedynie za Modulanty.

Jeżeli jakiś gadżet dostępny jest za Modulanty - można go zakupić w Węźle Inżynieryjnym. Jeśli za Kredyty - jest szansa, że uda się go również nabyć w Hangarze, magazynie lub sklepie w jednym z zamieszkałych sektorów. Zdarza się, że niektóre przedmioty można znaleźć u kupców nomadów albo u złomiarzy.

Podane ceny są orientacyjne i mogą ulec zmianom o 20-30% zależnie od sytuacji i miejsca, w którym są oferowane.

WARTOŚĆ MODULANTÓW I MODUŁÓW TECHNOLOGICZNYCH

1 Moduł Spoiwny (Dostępność 80%)

wartość w Modulantach: 100 Modulantów Spoiwo
cena w Kredytach: 100 K (skup za 50 K)

1 Moduł Elektroniczny (Dostępność 70%)

wartość w Modulantach: 100 Elektro
cena w Kredytach: 150 K (skup za 75 K)

1 Moduł Uniwersalny (Dostępność: 10%)

wartość w Modulantach: 100 Operacja
cena w Kredytach: 200 K (skup za 100 K)

Moduły Uniwersalne są bardzo trudno dostępne. Teoretycznie można je kupić za Kredyty albo zamienić na pieniądze, ale jest to rzadko praktykowane. Zarówno ludzie jak i syntetycy trzymają moduły Uniwersalne na specjalną okazję.

PRZYKŁADOWY SPRZĘT I BROŃ

Zestaw narzędzi

Podstawowy komplet uniwersalnych narzędzi używanych do napraw i recyklingu technologicznego.

Cena: 900 K, Dostępność: 70%

Zestaw narzędzi SMART-TOOL (+1)

Komplet uniwersalnych narzędzi wyposażonych w inteligentne końcówki ze zintegrowanych nanorobotów. Umożliwia upgrade 1 kostki w testach Inżynierii.

Cena: 1500 K / 800 Operacja, Dostępność: 40%

Elektryczne nożyce do metalu

Bardzo mocne nożyce przeznaczone do cięcia metalu z dużą precyzją. Nie jest to sprzęt bojowy, ale użyty w walce traktuje się jako broń o sile 2.

Cena: 1900 K, Dostępność: 30%

Elektryczny rozpieracz (łom)

Sprzęt przeznaczony do rozwierania zamkniętych drzwi oraz zbitych fragmentów metalu.

Cena: 2100 K, Dostępność: 30%

Skaner Detektywistyczny

Powszechnie używany przez Komisarzy i ich popleczników, wykrywacz odcisków palców i knykci. Ma wbudowaną bibliotekę, która umożliwia porównywanie już zapisanych danych, ze świeżo skanowanymi odciskami.

Cena: 2100 K / 1300 Operacja, Dostępność: 30%

MultiSkaner Detektywistyczny

Pożądany wśród Komisarzy i łowców skaner detektywistyczny II generacji. Umożliwia wykrywanie, skanowanie i porównywanie odcisków palców oraz knykci. Pozwala na analizę genetyczną próbek organicznych zawierających DNA (włosy, naskórek, krew) oraz analizę molekularną tworzyw sztucznych pochodzenia robotycznego (udaje się uzyskać maksymalnie 70% zgodność badanego materiału z konstrukcją podejrzanego syntetyka).

Cena: 3100 K / 2100 Operacja, Dostępność: 20%

Detektor ruchu

Czujnik ruchu umożliwia wykrywanie i obserwowanie poruszających się obiektów. Kąt widzenia Wykrywacza ruchu to 50 stopni, zaś zasięg to około 15 metrów.
Cena: 1100 K / 700 Operacja, Dostępność: 30%

Screamer - „krzykacz”

Urządzenie pospolicie określane mianem „krzykacza” ze względu na swoją charakterystyczną funkcję. Dzięki uniwersalnej przysawce może zostać przymocowane do prawie każdej płaskiej powierzchni. Gdy w zasięgu 5 metrów wykryje ruch, wydaje głośny, irytujący hałas, przypominający ryk zarzynanego zwierzęcia. Standardowy dźwięk można wymienić na inny, co praktykowane jest dość często. Bywa, że tym niestandardowym sygnałem alarmowym jest szydercze nagranie głosowe, adresowane oczywiście do potencjalnej ofiary.
Cena: 500 K, Dostępność: 30%

Miernik promieniowania

Pozwala określić zagrożenie, jakie wiąże się z przebywaniem na skażonym obszarze. Wskaźnik zazwyczaj waha się na pomarańczowym polu. Gdy wkroczy na czerwone, sytuacja robi się dramatyczna. Jeżeli wskaźnik trafi na czarne pole, należy się natychmiast ewakuować!
Cena: 1500 K / 900 Operacja, Dostępność: 30%

Eksplozometr

Urządzenie służące do określania składu chemicznego powietrza. *Cena 1000 K/600 Operacja, Dostępność: 20%*

Lornetka MORE THEN EVER

Ultrakompaktowa lornetka, umożliwiająca obserwację odległych obiektów.
Cena: 800 K / 500 Operacja, Dostępność: 30%

CyberKompas

Przyrząd służący do wyznaczania kierunku.
Cena: 200 K, Dostępność: 40%



Zwiadowca Kołowy (tzw. Mobilny Skaut)

20-centymetrowy, zdalnie sterowany robot przystosowany do sprawnego przemieszczania się i obserwowania terenu. Jest bezbronny i nie posiada algorytmów bojowych. Ma natomiast wbudowaną kamerę, której kąt widzenia wynosi 170 stopni. Obraz z kamery jest rzutowany na system MultiWiz (soczewkę lub okular gogli). Dołączona do zestawu bransoleta, pas lub wisior mają emiter wirtualnego interfejsu w formie kulistego joysticka do sterowania maszyną. Zasięg robota to 30 m.
Cena: 1200 K / 700 Operacja, Dostępność: 30%

Helikopter Zwiadowczy (tzw. Mobilny Skaut)

15-centymetrowy, zdalnie sterowany helikopter z wbudowaną kamerą, której kąt widzenia wynosi 170 stopni. Obraz z kamery przesyłany jest do systemu MultiWiz. Helikopter nie posiada wirtualnego interfejsu. Do sterowania używa się prostokątnego urządzenia czulego na przechylenia, które powodują lot we właściwym kierunku. Owy pilot wyposażony jest w dźwignię służącą do kontroli wysokości. Zasięg helikoptera to 30 metrów. Gdy dystans ten zostaje przekroczony, maszyna zastyga i oczekuje na wznowienie łączności.
Cena: 1000 K / 600 Operacja, Dostępność: 30%

Palnik

Poręczny palnik wyposażony w miniaturową butlę gazu, który wyzwala ekstremalną temperaturę podczas spalania. Urządzenie posiada rozkładaną osłonę ochronną. Ergonomiczna konstrukcja umożliwia pracę jedną ręką bez założonej rękawicy. Palnik może być użyty do lutowania, spawania, cięcia metalu. Nie jest to sprzęt bojowy, ale użyty w walce traktuje się jako broń o sile 2.
Cena: 1300 K / 900 Operacja, Dostępność: 50%

Palnik laserowy

Palnik o mocy nieco większej niż gazowy. Sprawdza się nawet w przypadku pracy z wyjątkowo wytrzymałym surowcem. Wyposażony w rozkładaną osłonę ochronną. Nie jest to sprzęt bojowy, ale użyty w walce traktuje się jako broń o sile 3.
Cena: 1700 K / 1200 Operacja, Dostępność: 40%

Deszyfrator

Popularny łamacz haseł wyposażony w uniwersalne złącza i cyberłącza, które można podłączyć do panelu drzwi, zabezpieczonych skrzyń, różnego rodzaju urządzeń oraz pojazdów. Urządzenie ma zainstalowany na stałe program specjalny o nazwie Dekoder.
Cena: 1200 K / 800 Operacja, Dostępność: 30%

Apteczka pierwszej pomocy

Oznakowany czerwonym krzyżem pojemnik, w którym znajdują się typowe materiały do udzielania pierwszej pomocy. *Cena: 800 K, Dostępność: 50%*

Zestaw zabiegowy

Komplet przyrządów medycznych niezbędnych do przeprowadzania zabiegów i nieskomplikowanych operacji.
Cena: 1200 K, Dostępność: 30%

Przenośny skaner medyczny

Poręczny skaner, pozwalający na wykonywanie prześwietleń organizmu. Skanowanie następuje w czasie rzeczywistym po przyłożeniu urządzenia do ciała pacjenta na odległość około 20 centymetrów. Umożliwia upgrade 2 kostek w testach Medycyny związanych z leczeniem.
Cena: 3200 K / 2300 Operacja, Dostępność: 30%



SKULLBLOWER 3000

„Rozpierdalacz tępych łbów!”

Konwencjonalna | L5 | C0 | S3 | Sz 1 | Prz 1 | Mag 20 | Średni | 2,5 kg

Cena: 4500 K, Dostępność: 60%



FATAL TERROR

„Hardcorowy pistolet dedykowany dla hardcorowych facetów.”

Konwencjonalna | L4 | C0 | S3 | Sz 1/10 | Prz 1 |

Mag 30 | Średni | 2 kg

Cena: 5500 K, Dostępność: 40%



LASER GRAVEDIGGER

„Smaży błyskawicznie... Można by powiedzieć - w mgnieniu oka!”

Laserowa | L4 | C1 | S2 | Sz 1/10 | Prz 1 | Mag 30 | Średni | 1,8 kg

Cena: 4400 K, Dostępność: 40%



FUTURE MP

„Upgradeowana wersja kultowego gnata. Klasyka stylu retro!”

Konwencjonalna | L4 | C0 | S2 | Sz 1/10/20 | Prz 1 |

Mag 20 | Średni | 2,4 kg

Cena: 4800 K, Dostępność: 80%



NEO MP NINE

„Upgradeowana wersja kultowego gnata. Klasyka stylu retro!”

Konwencjonalna | L5 | C-1 | S1 | Sz 1/10/20/30 | Prz 1 |

Mag 50 | Średni | 2,1 kg

Cena: 5900 K, Dostępność: 70%



V-BURNER 300

„Wypalacz oczu. Spopiela skórę. Stapiacz ceramitu!”

Laserowa | L5 | C1 | S1 | Sz 1/10/20/30 | Prz 1 | Mag 40 | Średni | 2,5 kg

Cena: 6000 K, Dostępność: 50%



FACEHOLER

„Dziwny, ale wierny. Przyjaciół na całe życie.”

Laserowa | L6 (10) | C1 | S1 | Sz 1/10/20 | Prz 1 | Mag 40 | Średni | 2,8 kg

Cena: 6500 K, Dostępność: 60%



PLASMA THROWER

„Strzelba plazmowa. Nic dodać, nic ująć.”

Plazmowa | L4 | C0 | S3 | Sz 1 | Prz (1) | Mag 2 | Średni | 3,1 kg

Cena: 6000 K, Dostępność: 40%; jedna tura = doładowanie 1 pocisku.



P900

„Finisher jakich mało. Wybebesza i dziurawi jednocześnie!”

Konwencjonalna | L5 | C1 | S3 | Sz 1 | Prz 1/10/20 | Mag 50 | Daleki | 2,1 kg

Cena: 7000 K, Dostępność: 30%



DRAGON

„Grill-power bueheheheh!”

Miotacz ognia | L6 | C0 | S3 | Sz 1 | Prz 2 |

Mag 10 | 15m | 3,6 kg

Cena: 5000 K, Dostępność: 30%



SILENT HUNTER

„Zabójczo piękna kusza.”

Neurobalistyczna | L5 | C0 | S3 | Sz 1 | Prz 3 |

Mag 10 | Średni | 2,6 kg

Cena: 4900 K, Dostępność: 20%

RPG V19

„Rozniesie w pył nawet Stacjonarnego Strażnika!”

Wyrzutnia | L5 | C0 | S9 | Sz 1 | Prz 2 | Mag 10 | Średni | 3,6 kg

Cena: 9000 K, Dostępność: 10%; 1 pocisk kosztuje 1000 K





DEMOLISHER 1000

„Urocze dziecko wojny, splodzone z myślą o zabijaniu!”

Laserowa | L8 | C0 | S2 | Sz 1/10/20/30 | Prz 1 | Mag 90 | Daleki | 4,8 kg

Cena: 6600 K, Dostępność: 50%



QUAKER

„Instrukcja obsługi: zaprzyj się, trzymaj mocno, delektuj się destrukcją!”

Laserowa | L7 | C1 | S3 | Sz 1/10 | Prz 1 | Mag 60 | Daleki | 5,2 kg

Cena: 6800 K, Dostępność: 40%



PLASMA BLASTER M3

„Trzy strzały powinny wystarczyć.”

Plazmowa | L6 | C0 | S4 | Sz 1 | Prz (1) | Mag 3 | Daleki | 4,9 kg

Cena: 7100 K, Dostępność: 40%



G11 ULTRA

„Stworzony, by cieszyć - krusząc i mordując!”

**Plazmowa | L6 | C1 | S3 | Sz 1 | Prz (1) |
Mag 2 | Daleki | 4,7 kg**

Cena: 6800 K, Dostępność: 60%



SVU-X

„Nieporęczny, ale bardzo użyteczny.”

Konwencjonalna | L7 (10) | C1 | S3 | Sz 1/10/20 | Prz 1 |

Mag 30 | Daleki | 4,6 kg

Cena: 6900 K, Dostępność: 40%



WARTECH

„Trzy serie i po kłopotcie!”

Konwencjonalna | L8 (10) | C1 | S2 | Sz 1/10/20 | Prz 1 | **Mag 50** | Daleki | 4,9 kg

Cena: 6800 K, Dostępność: 40%



COVERT KILLER

„Zginą, zanim cię dostrzegą.”

Konwencjonalna | L7 | C2 | S3 | Sz 1 | Prz 1 | **Mag 20** | **Bardzo daleki** | 4,3 kg

Cena: 8600 K, Dostępność: 30%. Wyposażenie: Celownik termowizyjny TERMOVIEWER.



SNAKE

„Zginą, zanim cię dostrzegą.”

Konwencjonalna | L8 | C2 | S3 | Sz 1/10 | Prz 1 | **Mag 20** | Daleki | 4,6 kg

Cena: 9400 K, Dostępność: 30%. Wyposażenie: Komputer Broni, Radar celowniczy, Celownik termowizyjny TERMOVIEWER.



AK-1200

„Niezawodny i tani w eksploatacji.”

Konwencjonalna | L6 | C1 | S2 | Sz 1/10/20 | Prz 1 | Mag 50 | Daleki | 4,9 kg

Cena: 6800 K, Dostępność: 40%.

Wyposażenie: Luneta typu PROHUNTER.



TERRATOX

„Będą błagać o litość.”

Konwencjonalna | L7 | C0 | S3 | Sz 1/10/20 | Prz 1 | Mag 40 | Daleki | 4,6 kg

Cena: 7900 K, Dostępność: 70%. Wyposażenie: Granatnik podwieszany, Luneta typu ELITE OPTICS.



MPX

„Dobry w terenie i w budynkach.”

Konwencjonalna | L6 | C0 | S2 | Sz 1/10/20/30 | Prz 1 | Mag 50 | Średni | 3,0 kg

Cena: 6900 K, Dostępność: 40%. Wyposażenie: Kolba drutowa składana, Luneta typu PROHUNTER.



PUNISHER *„Niewiarygodnie skuteczny w przekraczaniu granic Terenów Zamkniętych!”*

Laseroowa | L7 | C0 | S3 | Sz 1/10/20/30 | Prz 1 | Mag 60 | Średni | 3,5 kg

Cena: 8100 K, Dostępność: 40%. Wyposażenie: Cyfrowy licznik.



VECTOR

„Lekki, ale bardzo celny pistolet maszynowy.”

**Konwencjonalna | L6 | C2 | S1 | Sz 1/10/20 | Prz 1 |
Mag 30 | Średni | 3 kg**

Cena: 6100 K, Dostępność: 40%. Wyposażenie: Celownik typu MAESTRO.



AK-Y

„Retro wygląd, ultranawoczesne wnętrze.”

Konwencjonalna | L7 | C1 | S3 | Sz 1/10/20 | Prz 1 | Mag 30 | Daleki | 5 kg

Cena: 7800 K, Dostępność: 40%. Wyposażenie: Granatnik podwieszany, Celownik typu EXTREME.



MK-MAX

„Demolka gwarantowana!”

Konwencjonalna | L5 (10) | C1 | S3 | Sz 1/10/20/30 | Prz 1 | Mag 60 | Daleki | 8,8 kg

Cena: 8900 K, Dostępność: 40%. Wyposażenie: Celownik typu EXTREME.



MK-MAX

„Wszystko czego ci potrzeba.”

**Konwencjonalna | L6 | C1 | S3 | Sz 1/10/20 | Prz 1 |
Mag 40 | Daleki | 5,8 kg**

Cena: 8000 K, Dostępność: 40%. Wyposażenie: Granatnik, Celownik noktowizyjny typu NOCTO ELITE OPTICS.



ELIMINATOR

„Broń palna najnowszej generacji.”

Konwencjonalna | L8 | C1 | S4 | Sz 1/10/20/30 | Prz 1 | Mag 50 | Daleki | 6 kg

Cena: 11200 K, Dostępność: 20%. Wyposażenie: Granatnik podwieszany, Celownik typu EXTREME.



TAR-21X

„Tani, niecelny, ale mocny.”

Konwencjonalna | L5 | C-1 | S4 | Sz 1/10/20 | Prz 1 | Mag 30 | Daleki | 3,2 kg

Cena: 7000 K, Dostępność: 20%. Wyposażenie: Celownik typu EASY POINTER.



NEX-5000 (po lewej) oraz MINIBLASTER NEX (po prawej)

„Broń zaprojektowana przez jakiegoś amatora w Modulatorze Stopu, więc stylistyka pozostawia wiele do życzenia. Parametry są jednak całkiem niezłe! Dostępne są dwie wersje - laserowa i plazmowa.”

Laserowa | L4 | C0 | S2 | Sz 1/10 | Prz 1 | Mag 20 | Daleki | 2,5 kg

Cena: 4400, Dostępność: 60%

Plazmowa | L4 | C0 | S3 | Sz 1 | Prz (1) | Mag 2 | Daleki | 2,7 kg

Cena: 3900 K, Dostępność: 60%



Medyczny pojemnik na organy - „flaki na wynos”

Walizka przystosowana do transportu ludzkich organów. Wypełniona płynem konserwującym. Wyposażona w system chłodzenia. Organy wewnętrzne bywają przydatne przy zabiegach związanych z leczeniem Ran Ciężkich, Krytycznych oraz Śmiertelnych (umożliwiają upgrade 2 kostek w testach Medycyny związanych z leczeniem, podczas operacji).

Cena: 1300 K, Dostępność: 40%

Cena organów wewnętrznych w ilości wystarczającej na 3 zabiegi: 900 K.

Nano-MedPack

Jednorazowa strzykawka ciśnieniowa zawierająca dawkę nanorobotów medycznych, które w sposób automatyczny leczą rany. Po wykonaniu swojej pracy boty się dezaktywują i rozpuszczają w ciele pacjenta. Niestety skutkiem ubocznym używania nanorobotów jest doświadczenie szoku, przekładające się na 3 Punkty Delirium. Zależnie od tego, w które miejsce pacjent przyłoży podajnik nanorobotów oraz jaki tryb pracy wybierze, uleczone są 2 Rany Lekkie lub 1 Rana Ciężka lub 1 Rana Krytyczna albo Rana Śmiertelna.

Cena: 1000 K, Dostępność: 40%

Osprzęt naprawczy

Urządzenie ze slotami superminiatury robotów naprawczych, które są w stanie przeprowadzić naprawę 10 pól Tabeli strat na Karcie Technologii. Po wykonaniu tej pracy roboty rozsypują się wskutek zużycia. Użytkownik podsuwa Osprzęt, a roboty diagnozują stan wskazanego fragmentu konstrukcji. Urządzenie sygnalizuje, jakie moduły są potrzebne (Spoiwno, Elektroniczne). Po umieszczeniu modułu w komorze, roboty przeprowadzają montaż. Ze względu na tempo działania i ogólny chaos, wywoływany w oprogramowaniu i jaźni modyfikowanej maszyny, wykorzystanie Osprzętu naprawczego każdorazowo skutkuje 3 Punktami Delirium.

Cena: 1200 K / 1000 Operacja, Dostępność: 40%

Komputer przenośny FlatComp (pamięć 6)

Super płaski laptop na elastycznym tworzywie, które można złożyć jak kawałek papieru (minimalny rozmiar 10x20 centymetrów, maksymalny 20x40centymetrów). Posiada wbudowany emiter wirtualnego interfejsu. Może być sterowany manualnie oraz myślami poprzez bioporty - w tym popularne Elektrody Minders. Obsługuje wszystkie standardowe (beziprzewodowe) cyberłącza, więc umożliwia podłączenie do niemal każdego elektronicznego urządzenia. Komputer może być używany do uruchamiania 6 programów specjalnych i dowolnej ilości prostych aplikacji.

Cena: 2000 K / 1400 Operacja, Dostępność: 60%

Komputer przenośny typu CUBE (pamięć 3)

Wyglądający jak spłaszczony sześcian komputer o wielkości zbliżonej do ludzkiej dłoni. Wyposażony w uniwersalne mocowanie, pozwalające na przypięcie do pasa

lub kieszeni. Może być obsługiwany przez bioporty - w tym popularne Elektrody Minders. Posiada też emiter wirtualnego interfejsu. Manualną obsługę umożliwia 3.5 calowy dotykowy wyświetlacz. Komputer może być używany do uruchamiania 3 programów specjalnych i dowolnej ilości prostych aplikacji.

Cena: 1200 K / 900 Operacja, Dostępność: 40%

Laptop RETROSTYLE (pamięć 5)

Bardzo płaski komputer przenośny z wbudowanym monitorem. Posiada również cyberłącza i emiter wirtualnego interfejsu. Interfejs może być jednak sterowany wyłącznie manualnie - nie ma opcji sterowania myślami poprzez bioporty. RETROSTYLE może być używany do przechowywania 5 programów specjalnych i dowolnej ilości prostych aplikacji.

Cena: 1500 K / 1100 Operacja, Dostępność: 30%

DTI-ROLL (pamięć 3)

Niewielki komputer w formie walca dopasowanego do rozmiaru ludzkiej dłoni. Posiada rozwijany ekran, który jest elastyczny jak klisza fotograficzna. Wyposażony w emiter holograficznej klawiatury. Posiada cyberłącza, ale nie ma emiterów wirtualnego interfejsu - do sterowania wykorzystuje się jedynie wspomnianą klawiaturę z touchpadem. Komputer może być używany do uruchamiania 3 programów specjalnych i dowolnej ilości prostych aplikacji. *Cena: 1300 K / 900 Operacja, Dostępność: 50%*

Laptop Dyskowy DYX (pamięć 3)

Laptop o wielkości i rozmiarze płaskiego dysku do rzucania. Posiada emiter holograficznego ekranu. Klawiatura pojawia się na powierzchni dysku w formie podświetlonych konturów klawiszy. Posiada też emiter wirtualnego interfejsu. Może być używany do przechowywania 3 programów specjalnych i dowolnej ilości prostych aplikacji. *Cena: 1600 K / 1200 Operacja, Dostępność: 40%*

Cyberbransoleta

Elastyczna bransoleta z wbudowanym ekranem dotykowym. Ma bardzo atrakcyjny wygląd, ale ograniczoną ergonomię. Może być obsługiwana wyłącznie manualnie (nie obsługuje bioportów, nie posiada emitera wirtualnego interfejsu). Może być używana do przechowywania 2 programów specjalnych i dowolnej ilości prostych aplikacji. *Cena: 900 K / 700 Operacja, Dostępność: 60%*

Komputer naręczny Pip-Boy RVS

Komputer, który można nosić zamiast zegarka. Wygląda jak unowocześniona wersja Pip-Boy'a z gry *Fallout*, ale jest lżejszy, atrakcyjniejszy, o bardziej futurystycznej stylistyce. Może być obsługiwany przez bioporty - w tym popularne Elektrody Minders. Posiada wbudowany monitor o wysokiej jakości. Nie jest wyposażony w emiter wirtualnego interfejsu. Pip-Boy może być używany do przechowywania 3 programów specjalnych i dowolnej ilości prostych aplikacji.

Cena: 1000 K / 900 Operacja, Dostępność: 30%

Zegarek na rękę VERG88

Przenośne urządzenie, które powstało w wyniku współpracy firmy HiperElectro z Uniwersytetem Technologii z Blue Aurora. Na wyświetlaczu oprócz zegara mogą być prezentowane: odtwarzacz plików muzycznych i wideo, przeglądarka zdjęć oraz mapa miasta, ale bez nawigacji satelitarnej ze względu na znaczące zakłócenia generowane przez system DESTRO. Zegarek VERG88 może być wykorzystany do przechowywania 1 programu specjalnego i dowolnej ilości prostych aplikacji. Najczęściej tym programem jest Wirtualny Wizerunek (do kupienia osobno w Portalu).

Cena: 1200 K, Dostępność: 70%

Palmtop POCKET READER (pamięć 1)

Popularne, kieszonkowe urządzenie z rozwijanym, kolorowym wyświetlaczem, bazującym na technologii elektronicznego papieru. Przed kryzysem Pocket Reader umożliwiał zapoznanie się z aktualną prasą i literaturą w wersji elektronicznej. Obecnie służy już niemal wyłącznie do przeglądania zdjęć, czytania książek oraz jako mapa miasta, ale bez nawigacji satelitarnej. Palmtop może być wykorzystany do przechowywania 1 programu specjalnego i dowolnej ilości prostych aplikacji.

Cena: 500 K, Dostępność: 80%

Dodatkowa pamięć

Zwiększenie pamięci komputerów o 1, co pozwala na instalację kolejnego programu specjalnego.

Cena: 800 K, Dostępność: 50%.

Krótkofalówka

Istnieje wiele rodzajów krótkofalówek, ale najbardziej popularne są systemy zegarkowe, rozmaite przypinki do kołnierza, nakładki na głowę z komfortowym systemem słuchawkowym. Dostępne są też proste krótkofalówki, przypominające małe telefony komórkowe. Ze względu na zakłócenia generowane przez system DESTRO, krótkofalówki mają zasięg maksymalny - 100 metrów na otwartej przestrzeni. W obszarze zurbanizowanym zasięg maleje do 60, 70 metrów.

Cena: 400-600 K za 2 sztuki, Dostępność: 40%

Cyberkomunikator

Wideokomunikator wyglądający jak telefon komórkowy, który radzi sobie z zakłóceniami generowanymi przez DESTRO znacznie lepiej od telefonu komórkowego. Zasięg tego urządzenia to około 3 kilometry (nie jest możliwe zrealizowanie połączenia z osobą, która znajduje się w odleglejszej lokalizacji).

Cena: 600 K za sztukę, Dostępność: 80%

PenDrive III generacji

Przenośne urządzenie, zawierające pamięć do przechowywania różnego rodzaju plików. III generacja wyposażona jest w uniwersalne cyberłącze, które umożliwia przekazywanie danych poprzez wirtualne interfejsy.

Obsługa jest banalnie prosta, ponieważ urządzenie działa na zasadzie zbliżeniowej. Po przyłożeniu do wirtualnego czytnika, PenDrive automatycznie nawiązuje łączność. Standardowo każdy PenDrive wyposażony jest w zawieszka na szyję. Są też modele w formie bransolet oraz zegarków. PenDrive nie pozwala na uruchamianie programów. *Cena: 250 K, Dostępność: 60%*

AirPen

Pióro do pisania w powietrzu. Posiada emiter wirtualnego interfejsu, w którym oprócz wyboru barwy pola do pisania, dostępne są też opcje związane z rodzajem tuszu i końcówki. Ponadto AirPen jest odpowiednikiem urządzenia PenDrive - może przechowywać różnego rodzaju pliki oraz utworzone dokumenty. Nie pozwala na uruchamianie programów innych niż zainstalowana w nim aplikacja do pisania. *Cena: 550 K, Dostępność: 70%*

Telefon komórkowy

W czasach, gdy łączność jest zakłócana przez DESTRO, telefony komórkowe są prawie bezużyteczne. Korzysta się z ich dodatkowych funkcji jak mapa, kalendarz, aparat fotograficzny, gry, muzyka, czy przegląd plików tekstowych. Nie pozwala na uruchamianie programów.

Cena: 150-300 K, Dostępność: 95%

VirtuaSpray

Umożliwia pozostawianie śladów w cyberprzestrzeni. System odświeża wizerunek obiektów wirtualnych raz na 72 godziny. Do tego czasu tekst lub symbol pozostaje widoczny jako wirtualny napis lub cyfrowe graffiti. Wirtualne sprays używane są podczas różnego rodzaju brutalnych imprez organizowanych przez Hangary, na przykład przy oznaczaniu trasy wyścigu.

Cena: 500 K, Dostępność: 30%

VirtuaGECK

Niewielki odtwarzacz witalizujących i relaksacyjnych programów wirtualnych. Idealny do medytacji. Ułatwia psychiczny wypoczynek. Sprawia, że podczas medytacji anulowany jest o 1 Punkt Delirium więcej niż standardowo. *Cena: 800 K, Dostępność: 40%*

WideoKula

Super zaawansowana kamera o wyglądzie srebrnej kuli wielkości jabłka. Odporna na wstrząsy i uderzenia. Może zostać rzucona nawet na kamienne podłoże.

Automatycznie dopasowuje kąt widzenia do tego, w jakiej znajduje się pozycji. Rejestruje wszystko, co dzieje się dookoła. Staje się bezużyteczna w głębokiej wodzie, gdyż wówczas zawodzi algorytm doboru kąta widzenia.

Cena: 1200 K, Dostępność: 30%

Cena WideoKuli przekazującej obraz w czasie rzeczywistym do komputera użytkownika: 1900 K, Dostępność 25%

PseudoSzabrownik - „pies strażniczy”

Specjalne urządzenie montowane między innymi w pojazdach. Wysyła do Szabrowników systemu DESTRO sygnał, że pojazd jest już poddawany recyklingowi technologicznemu przez dostateczną ilość botów. Dzięki temu Szabrowniki nie niszczą ocalałych maszyn. „Pies strażniczy” oddziałuje na obszar o średnicy 10 metrów. *Cena: 900 K, Dostępność: 60%*

Ładowarka uniwersalna

Umożliwia ładowanie baterii nawet w zwykłych gniazdach poza Węzłami Energetycznymi. W zestawie Bateria Aktywna. *Cena 2500 K, Dostępność: 10%*

Bateria Aktywna

Sprawna, pozbawiona efektu pamięci Bateria Aktywna z cyklem żywotności 2000 ładowań. *Cena 1300 K, Dostępność: 20%*

Jetpack - „plecak odrzutowy”

Urządzenie zakładane na plecy analogicznie jak zwykły plecak. Posiada wbudowaną Technologię Dysze odrzutowe, umożliwiającą latanie. Jetpack korzysta z jednej Baterii Aktywnej. Niestety pochłania dużo mocy - zużywa 1E na każde 30 minut lotu. Przy pomocy plecaka lata się w pozycji pionowej. Maks. prędkość lotu to 30 km/h *Cena 1300 K / 1500 Operacja, Dostępność: 30%*

System MultiWiz

Wielofunkcyjne gogle, okulary lub soczewki umożliwiające nadawanie niewerbalnych komunikatów, obserwację cyberprzestrzeni i używanie wirtualnych interfejsów urządzeń. W zestawie również bezprzewodowe cyber-słuchawki.

Możliwe jest ustalenie Krycia, czyli stopnia widoczności wirtuala na tle rzeczywistości w granicach 0-100%.

Do zestawu dodawane są Elektrody Minders, które przykleja się do skroni, aby system odczytywał pracę mózgu i nadawał adekwatne treści do adresatów komunikatów. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji „Styl fusion w komunikacji”.

MutliWiz może być wyposażony w system operacyjny potrzebny do obsługi różnego rodzaju programów - taka wersja jest znacznie droższa. Są to zazwyczaj specjalne gogle z systemem operacyjnym, umożliwiającym obsługę poprzez bioporty 2 programów specjalnych i wielu zwykłych aplikacji.

*Cena: 150 K za wersję standardową,
900 K za wersję z systemem operacyjnym,
Dostępność: 95% / 60%*

Funkcje do systemu operacyjnego MultiWiz:

- **Podświetlenie.** Użytkownik wskazuje obiekty, które

mają być podświetlane. System automatycznie będzie emitował barwny obrys na krawędziach takich obiektów. Mogą to być na przykład podświetlani na zielono sprzymierzeńcy i podświetlani na czerwono potencjalni wrogowie. **SKUTEK:** Podczas określania inicjatywy, uznaje się, że Spostrzegawczość jest wyższa o 1. *Cena: 1500 K, Dostępność: 50%*

- **Audiodetektor.** System, wykrywający określone przez użytkownika dźwięki, wskazujący źródła hałasu i klasyfikujący je na bieżąco w oparciu o wbudowaną bazę danych. **SKUTEK:** Audiodetektor może na przykład rozpoznać dźwięk wystrzału i podać informację, jakiej konkretnie użyto broni, oszacować jej siłę rażenia i ewentualnie szybkostrzelność, jeśli wystrzelono serię. *Cena: 2000 K, Dostępność: 40%*

- **Generator mapy.** Program generujący w czasie rzeczywistym mapę penetrowanej właśnie lokacji. **SKUTEK:** Plan obiektu, w którym toczy się akcja, może być przydatny, na przykład podczas ucieczki. *Cena: 900 K, Dostępność 30%*

Cybersłuchawki

Umożliwiają odbiór dźwięków emitowanych przez programy działające w cyberprzestrzeni. Mogą to być również zwykłe słuchawki z dodatkową funkcją cyberodsłuchu. *Cena: 100 K, Dostępność: 95%*

CyberMaska

Unowocześniony system MultiWiz, który poza zapewnieniem standardowych funkcji, oddziałuje na skórę twarzy, wywołując odpowiednie wrażenia-powiewu wiatru, padającego deszczu, tudzież intensywnego słońca. CyberMaska może być rozbudowana o moduł WirtuaFazer, który oddziałuje na pracę mózgu w taki sposób, że człowiek doznaje wspomnianych efektów na całym ciele.

*Cena CyberMaska: 900 K, Dostępność: 70%
Cena WirtuaFazer: 1200 K, Dostępność: 60%*

Nóż bojowy (broń biała o sile 2)

Typowy wojskowy nóż do walki. *Cena: 400 K, Dostępność: 60%*

Nóż żyroskopowy (broń biała o sile 1)

Długi nóż bojowy z podzielonym na kilka niezależnych modułów ostrzem, które zostają wprawione w ruch po ugodzeniu przeciwnika. Zadawane śmiertelnikom obrażenia są zawsze o jeden stopień poważniejsze (Powierzchnowa Rana zamienia się w Lekką, Lekka Rana zamienia się w Ciężką, Ciężka w Krytyczną, a Krytyczna w Śmiertelną). Funkcja żyroskopu może być używana wyłącznie przez postaci z Konfrontacją 5 lub wyższą.

Cena: 5000 K / 3000 Operacja, Dostępność: 10%

Bojowa piła elektryczna (broń biała o sile 3)

Piła przystosowana do bezpośredniej walki. Obliczając obrażenia, ignoruje się 1 Panczerza.
Cena: 2500 K / 1800 Operacja, Dostępność: 20%

Plazmotron wojskowy (broń biała o sile 3)

Długi nóż świetlny dostosowany do celów bojowych. Idealny do walki z robotami. Jeżeli trafienie wywoła jakiegokolwiek Zwarcie, dolicza się jeszcze obrażenia dodatkowe w wysokości: 2 Zwarcia.
Cena: 2100 Operacja, Dostępność: 10%

Paralizator bojowy (broń biała o sile 1)

Wytrzymały paralizator przeznaczony do walki. Jeżeli trafienie wywoła jakiegokolwiek Zwarcie, dolicza się obrażenia dodatkowe: 1 Zwarcia. Jeżeli zada się Ranę Ciężką, ofiara musi zdać test Przeciżenia o poziomie 2. Brak powodzenia w tym teście oznacza utratę przytomności na 1K10 minut. Wybudzenie przez kogoś może nastąpić nie prędzej niż po upływie połowy tego czasu.
Cena: 2500 K / 1900 Operacja, Dostępność: 10%

Nóż wojskowy HAK (broń biała o sile 3)

Solidny nóż wojskowy z funkcją aktywnych haków, które wysuwają się po zagłębieniu broni w ciele przeciwnika.
Cena: 1900 Operacja, Dostępność: 20%

ShortingHammer (broń biała o sile 2)

Młot bojowy z imploderem zwarciovym. Znakomity do walki z robotami. Broń biała o sile 2. Jeżeli trafienie powoduje jakimkolwiek Zwarcie, dolicza się jeszcze obrażenia dodatkowe: 2 Zwarcia.
Cena: 3500 Operacja, Dostępność: 20%

Sznyter Penetrujący (broń biała o sile 2)

Broń biała wielokrotnego użytku, ale wymagająca przeładowania. Sznyter jest długim nożem o autonomicznej końcówce, która odrywa się od ostrza, wgryza w ciało przy pomocy ruchomych mikrowypustek i wpada w wibrację, siejąc spustoszenie w ciele ofiary.

Przycisk odłączający końcówkę podświetla się, gdy jest gotowa do akcji. Zakończenie może zostać odczepione, jeśli ofierze zada się przynajmniej 5 obrażeń (po redukcji przez Panczerz). Końcówka zwiększa ostateczne obrażenia o 4. Po wyjęciu z ciała lub wraku może być ponownie użyta. Dostępne są również końcówki zapasowe.

Cena: 2500 K / 2600 Operacja, Dostępność: 20%
Dodatkowa końcówka: cena 800 K.

Przykład: Sado trafił syntetyka, zadając mu 7 obrażeń. Panczerz robota wyparował 2 obrażenia. Oznacza to, że blaszak otrzymał 5 obrażeń. Przycisk końcówki został podświetlony. Sado postanawia ją odłączyć. Końcówka robi swoje. Robot ostatecznie otrzymuje 9 obrażeń!

Wiertara (broń biała o sile 2)

Rękawica bojowa z kilkoma wiertłami i ostrzami, które powodują wyjątkowo paskudne obrażenia. Obliczając obrażenia, ignoruje się 1 Panczerza.
Cena: 1100 K, Dostępność: 30%

NanoRozpruwacz (broń biała o sile 4)

W trybie wstrzymania przypomina bardzo długi nóż. Dopiero z chwilą aktywacji ostrze wydaje się kruszyć i scalać w ekstremalnie szybkim tempie. Klinga pokryta jest zintegrowanymi nanorobotami bojowymi, które rozszarpują ranę ofiary, zadając dodatkowe obrażenia. Chwytyki nanorobotów są na tyle ostre, że niszczą nawet budulec syntetyków. Podczas parowania ciosów wymierzanych zwykłą bronią białą istnieje 18% szans, że NanoRozpruwacz spowoduje jej złamanie lub poważne ukruszenie, czyniące z niej broń improwizowaną (czyli broń o sile 1). *Cena: 3000 Operacja, Dostępność: 10%*

Strzykawka policyjna (broń biała o sile 1)

Zakończona wyrafinowanym ostrzem, specjalna wersja strzykawki, zaprojektowana na potrzeby służb mundurowych. Umożliwia wprowadzenie biostymulantu do organizmu podczas bezpośredniej konfrontacji. Strzykawka wbudowana jest w pałkę policyjną. Konieczne jest zadanie przy jej pomocy przynajmniej Lekkiej Rany, aby mogło dojść do wstrzyknięcia środka toksycznego. Pałka jako narzędzie do walki jest bronią białą o sile 1. Magazynek mieści jedną dawkę dowolnego biostymulantu. Przeładowanie trwa 1 turę.
Cena: 250 K, Dostępność: 40%

Rękaw CYBERDYNE

Zmechanizowany rękaw, działający jak ramię panczerza wspomaganego. Sprawia, że efektywna siła fizyczna zostaje zwiększona. Narrator zmniejsza poziom testów siłowych o 1. Podczas walki rękaw CYBERDYNE zwiększa zadawane obrażenia o 1. Rękaw może być wykorzystywany wyłącznie przez śmiertelników - maszynom nie daje żadnych dodatkowych korzyści.
Cena: 1500 K / 1200 Operacja, Dostępność: 40%

Panczerz prowizorka

Często spotykany u ludności cywilnej panczerz własnej roboty wykonany z różnych, powszechnie występujących przedmiotów. Cena dotyczy gotowego ubioru, który został wykonany z przeciętną starannością. Panczerz prowizorka może być przygotowany na zamówienie dla bota lub zdeformowanego mutanty.
Panczerz: 1/0
Cena: 400 K, Dostępność: 80%

Lekka kurtka pancerna

Przeciętna kurtka zakładana przez żołnierzy, stacjonujących poza strefą walk.
Panczerz: 2/1
Cena: 1000 K, Dostępność: 30%

Ciężka koszulka kuloodporna

Solidny pancerz osłaniający korpus.

Pancerz: 4/2

Cena: 1300 K, Dostępność: 50%

Kombinezon ochroniarski

Typowa odzież prywatnych ochroniarzy oraz policji korporacyjnej. Hełm w zestawie.

Pancerz: 2/2

Cena: 1200 K, Dostępność: 40%

Wzmocniony kombinezon szturmowy

Standardowa odzież miejskich służb specjalnych.

Hełm w zestawie.

Pancerz: 3/2

Cena: 1800 K, Dostępność: 20%

Odzież klona bojowego

Typowy strój klona strzegącego Banków Dusz i innych ważnych obiektów, należących do korporacji. Zwykle wprost z denata, czasem jeszcze ciepły lub cuchnący zwłokami.

Pancerz: 3/2

Cena: 1000 K, Dostępność: 30%

Ciężka kurtka pancerna

Dobrze chroniąca kurtka kuloodporna.

Pancerz: 3/2

Cena: 1400 K, Dostępność: 30%

Kamuflujący kombinezon bojowy

Zaawansowana odzież technologiczna, zapewniająca przyzwoity pancerz i ułatwiająca kamuflowanie. Pokrycie kombinezonu zmienia barwę, dostosowując się do odcieni otoczenia, w którym przebywa ubrany w nią żołnierz. Narrator zmniejsza o 2 wymagany poziom testów Konspiracji, a w testach przeciwstawnych zwiększa o 2 poziom trudności testu Sposzregawczości oponentów.

Pancerz: 3/2

Cena: 3500 K, Dostępność: 20%

Pancerz Asymetryczny

Zawierający wszyte nanoroboty, które bezszelestnie, chaotycznie przemieszczają się pod wierzchnią warstwą odzieży. Występuje w formie kombinezonów i długich kurtek.

Pancerz: 1/5

Cena: 3200 K, Dostępność: 20%



Kombinezon pancerny „CyberZbroja”

Mocna i solidnie wykonana odzież technologiczna, chroniąca całe ciało. Ze względu na brak wspomagania skutkuje ograniczeniem zwinności (Narrator zwiększa o 2 poziom testów związanych z aktywnością ruchową zarówno śmiertelnikom, jak i androidom, cyborgom).

Dzięki wszytym ultrapłaskim komputerom, umożliwia przechowywanie 3 programów specjalnych i dużej ilości prostych aplikacji.

Pancerz: 5/4

Cena: 2700 K, Dostępność: 20%

NekroAdapter

Niewielkie urządzenie wyposażone w mikrofon i głośnik, system haków i dźwigni oraz mały ładunek wybuchowy. Inteligentne maszyny systemu DESTRO wbijają NekroAdaptory w ciała pokonanych śmiertelników - w pierś lub w szyję.

Ofiara charczy, ciężko oddycha, jęczy z bólu albo po prostu wydaje ostatnie tchnienia. Każdy z tych dźwięków jest wychwytywany przez mikrofon i emitowany poprzez głośnik. Gdy ofiara milknie, NekroAdapter odzwierciedla zarejestrowaną uprzednio ścieżkę dźwiękową, co może trwać nawet kilka dni.

Charakterystyczny, przejmujący jęk przyciąga inne ofiary - naiwnych ludzi, którzy śpieszą z pomocą. Urządzenie jest pułapką w pełnym tego słowa znaczeniu. Gdy tylko ktoś zaczyna przy nim manipulować albo próbuje je wyciągnąć, uruchamia się wbudowana weń funkcja autodestrukcji. Następuje wybuch porównywalny do eksplozji lekkiego granatu (obrażenia szacowane: 11).

Wielu już zna tę sztuczkę maszyn DESTRO, ale i oni pozostają pod wpływem NekroAdaptora. Krzyki, jęki i ostatnie tchnienia wywołują silny stres i strach, zwłaszcza, gdy dźwięki te napływają z wielu źródeł rozsianych po całej okolicy, nie pozwalając zapomnieć o aktywności morderczych maszyn!

Demontaż NekroAdaptora wymaga udanego testu Materiałów Wybuchowych o poziomie 5. Po wydobyciu go z ofiary może być użyty ponownie lub - po modyfikacji - wykorzystany jako granat, ładunek wybuchowy z zapalnikiem czasowym lub eksplodująca pułapka. Cena: 800 K, Dostępność: 10%

Ładowarka zwarciowa

Urządzenie, które podłącza się do robota w celu pochłaniania energii, uwalnianej podczas zwarcia. Ilekroć postać otrzyma obrażenia skutkujące przynajmniej 3 punktami Zwarcia, ładowarka gromadzi 1E. Moc ta przekazywana jest bezpośrednio do systemu zasilania maszyny. Urządzenie nie uaktywnia się, gdy zasobniki energii są pełne. Może być używane także w pancerzach wspomaganych. Cena: 3400 K, Dostępność: 20%

Rozpylacz Tekstur

Urządzenie wielkości kostki Rubika, które posiada zainstalowany program Wirtualne Wnętrze z obszernym katalogiem różnych opcji.

Cena: 800 - 1500 K, Dostępność: 90%

Strzykawka ciśnieniowa MediJect

Samoodkażająca się, odporna na korozję, wytrzymała na wstrząsy strzykawka ciśnieniowa, która umożliwia wprowadzanie biostymulantów.

Cena: 150 K, Dostępność: 70%

SpeedMED

„Myślał, że na jednym ataku telekinetycznym się skończy, ale bardzo go rozczarowałem!”

Biostymulant, który niemal natychmiastowo regeneruje wyczerpany lub nadwreżony organizm. Jednocześnie wywołuje szok psychiczny.

EFEKT: Leczy 3 Rany Powierzchnowe, lecz skutkuje 2 Punktami Delirium.

Cena: 500 K, Dostępność: 80%

MaxMED

„Byłem totalnie wyczerpany, ale po zażyciu tego środka, poczułem się jak nowo narodzony.”

Biostymulant, który błyskawicznie regeneruje wyczerpany lub nadwreżony organizm. Niestety wywołuje szok psychiczny.

EFEKT: Leczy wszystkie Rany Powierzchnowe, lecz skutkuje 3 Punktami Delirium.

Cena: 900 K, Dostępność: 80%

HeavyStronger - „stronger”

„Wybuch urwał mi rękę, ale i tak wspiąłem się na tego olbrzyma i ukręciłem mu blaszany łeb!”

Biostymulant, który stawia na nogi nawet bardzo poważnie rannych. Nie leczy obrażeń, ale niweluje ból i ogólnie wzmacnia organizm na kilkanaście minut. Skutkuje jednak szokiem psychicznym, a niekiedy zaburzeniami osobowości.

EFEKT: Postać może normalnie funkcjonować po otrzymaniu Ciężkiej Rany, a po zażyciu dwóch dawek może działać nawet będąc Krytyczne Rannym. Zażycie 1 dawki skutkuje 2 Punktami Delirium. Na kilka godzin zmiana ulega Profil psychologiczny bohatera: Asertywność i Empatia spadają do poziomu Stereotyp (0), natomiast Agresja wzrasta do stopnia Abstrakcja (3). Cena: 800 K, Dostępność: 60%

Spicer - „przyprawa”

„Przyprawilem zmysły i ustrzelilem drania!”

Biostymulant, który wyostrza zmysły, ale jednocześnie wywołuje szok psychiczny.

EFEKT: 2 gwarantowane sukcesy do testów Strzelectwa, Rzucania i Spostrzegawczości na 3 tury. Zażycie większej ilości środka nie wywołuje silniejszego efektu. Każda dawka powoduje szok psychiczny. Postać otrzymuje 4 Punkty Delirium. Cena: 1500 K, Dostępność 30%

Szoker

„Rozpylili to podczas manifestacji. Nie trzeba było nas pacyfikować, sami żeśmy się stratowali podczas psychodelicznej bieganiny”. Biostymulant oszłamiający, stosowany w psychiatrii, a później używany też przez służby policyjne. Wywołuje bardzo silny szok psychiczny. EFEKT: 5 Punktów Delirium, spadek percepcji i koordynacji ruchowej - odpowiednie testy są trudniejsze o 2. Każda kolejna dawka jeszcze bardziej pogarsza sytuację. Cena: 500 K, Dostępność: 30%

FEX

„Podam mu eliksir prawdy i wszystko wyśpiewa”. Biostymulant używany przez korporacyjne służby wywiadowcze i szpiegowskie. Osoba, która zażyła FEX jest bardziej skłonna do mówienia prawdy. Środek stosowany głównie podczas przesłuchań. EFEKT: 2 Punkty Delirium, spadek Twardości do stopnia Stereotyp (0) na około godzinę. Cena: 900 K, Dostępność: 30%

DAAZ

„Tylko spokojnie. Chcę ci pomóc”. Mocny środek uspokajający. Niekiedy wywołuje niegroźne omamy słuchowe i wzrokowe. EFEKT: 1 Punkt Delirium, spadek Agresji do poziomu Stereotyp (0) na czas około 2 godzin. Cena: 400 K, Dostępność: 40%



VEVRA

„Podejźdź moje dziecko. Sprawię, że zaczniesz wszystko lepiej rozumieć. Poczujesz szczególną więź, która łączy całą naszą pocztową wspólnotę.” Środek psychotropowy, który pobudza ogólną emocjonalność człowieka, wzmacnia empatię i poszerza świadomość własnych miękkich kompetencji. Niestety skutkuje chwilowymi zaburzeniami osobowości. EFEKT: 4 Punkty Delirium. Empatia oraz Asertywność zostają zwiększone do poziomu Abstrakcja (3) na czas około 2 godzin. Cena: 800 K, Dostępność: 40%

Dreambreaker

„Bezsennność gwarantowana.” Używany przez sektę Bezsennych narkotyków, sprawiający, że organizm jest w stanie funkcjonować przez długi czas bez snu. EFEKT: Jedna dawka sprawia, że postać może pozostać aktywna przez 2 doby. W tym czasie cecha psychiczna Twardość zostaje zredukowana do 0. Brak snu przez 4 dni, skutkuje halucynacjami, które nasilają się z każdą kolejną dobą aktywności. Cena: 100 K, Dostępność: 80%

Antymutagen

Surowica zapobiegająca mutacjom. Musi być używana raz na około 45 dni - w przeciwnym wypadku występują mutacje degradujące. Opakowanie: jednorazowa strzykawka ciśnieniowa. Cena: 600 K. Dostępność: 30%

Lek na Pasożyty: MERX.

Opakowania: pigułki 14 sztuk.
Cena: 200 K. Dostępność: 60%

Lek na Kruchotę: UnguemAF.

Opakowanie: Maść na 10 dni.
Cena: 250 K. Dostępność: 50%

Lek na Chorobę Skażeniową: Vital.

Opakowanie: pigułki na 14 dni.
Cena: 250K. Dostępność: 70%

Lek na Krwawicę: DABLO.

Opakowanie: pigułki na 14 dni.
Cena: 100 K. Dostępność: 40%

Lek na Rdzawą Ospę: PoliV5.

Opakowanie: pigułki na 14 dni.
Cena: 150 K. Dostępność: 70%

Maść na Rdzawą Ospę: KX.

Opakowanie: maść na 14 dni.
Cena: 300 K. Dostępność: 40%

Lek na Raka skóry: GarX.

Opakowanie: pigułki na 30 dni.
Cena: 200 K. Dostępność: 80%

Lek na wirus KVG: Phorun.
Opakowanie: pigułki na 7 dni.
Cena: 400 K. Dostępność: 30%

Lek na GSN: NeuroS.
Opakowanie: pigułki na 14 dni.
Cena: 200 K. Dostępność: 60%

Tabletki żywieniowe
Tabletki zawierające zestaw witamin i minerałów.
Regularne zażywanie dobrze wpływa na wygląd.
Opakowanie: tabletki na 30 dni.
Cena: 300 K, Dostępność: 40%

Granaty - sugerowany zapis w sekcji Ekwipunek na drugiej stronie Karcie Postaci:
L wartość R wartość Z wartość P.

Skrót L oznacza obrażenia szacowane dla ludzi, a skrót R oznacza obrażenia szacowane dla robotów i maszyn. Skrót Z oznacza, że jeśli maszyna otrzyma choć 1 Zwarcia, dodatkowo otrzyma kolejne obrażenia. Literę P wpisujemy wyłącznie wówczas, gdy Pancierz jest uwzględniany.

Śmiertelnik, który otrzyma Ciężką lub poważniejszą Ranę od wybuchu, zostaje ogłuszony i od tego momentu do końca bieżącej tury walki nie może podejmować żadnych złożonych działań.

Granat zapalający (obrażenia szacowane: 10; ignorowanie Pancerza; zasięg 5 metrów).
Granat z ładunkiem, który razi ogniem.
Zapis na karcie: (LR 10)
Cena: 1600 K. Dostępność: 15%

Granat EMP (obrażenia szacowane ludzi: 5; obrażenia szacowane maszyn: 8; ignorowanie Pancerza; zasięg 4 metry). Granat rażący impulsem elektromagnetycznym. Najbardziej niebezpieczny dla robotów. Jeśli wywoła u trafionego syntetyka choćby 1 Zwarcia, zadaje dodatkowo 2 Zwarcia. **Zapis na karcie: (L5 R8 Z2)**
Cena: 1500 K. Dostępność: 10%

Granat toksyczny (obrażenia szacowane ludzi: 10; obrażenia szacowane maszyn: 4; ignorowanie Pancerza; zasięg 4 metry). Granat eksplodujący toksynami, które szybko się przersedzają, ale nim to nastąpi sięgają spustoszenie wśród śmiertelników. Eksplozja może być groźna także dla syntetyków, choć skala obrażeń jest mniejsza.
Zapis na karcie: (L10 R4)
Cena: 1400 K. Dostępność: 15%

Granat odłamkowy (obrażenia szacowane ludzi 13; obrażenia szacowane maszyn: 9; zasięg 4 metry). Granat eksplodujący odłamkami, które z impetem rażą wszystkie cele w promieniu kilku metrów. **Zapis na karcie: (L13 R9 P)** Cena: 1300 K. Dostępność: 20%

Granat zaczepny (obrażenia szacowane ludzi: 12, obrażenia szacowane maszyn: 7; zasięg 4 metry).
Granat rażący cele siłą wybuchu.
Zapis na karcie: (L12 R7 P)
Cena: 1100 K. Dostępność: 15%

Granat plazmowy (obrażenia szacowane ludzi: 12; obrażenia szacowane maszyn: 9; zasięg: 4 metry). Granat plazmowy rani wiązkami energii. Jeśli syntetyk otrzyma przynajmniej 1 Zwarcia, dodatkowo otrzymuje 3 Zwarcia. **Zapis na karcie: (L12 R9 Z3 P)**
Cena: 1400 K. Dostępność: 10%

Granat dymny
Zależnie od przepływu powietrza na 2, 3 lub 4 tury walki zwiększa trudność testów ataku na postaci, będące pod osłoną dymną o 1. **Cena: 600 K. Dostępność: 30%**



Miniatomówka
Walizkowa minibomba atomowa z zapalnikiem czasowym. Wybuch zadaje 30 obrażeń szacowanych w promieniu 5 kilometrów, 20 obrażeń szacowanych na dystansie 5 - 10 kilometrów i 15 obrażeń szacowanych w zasięgu 10 - 15 kilometrów. Obszar wybuchu zostaje skażony i przez 10 lat stwarza zagrożenie dla wszystkich istot żywych.
Cena: 666 000 K, Dostępność 1%

Inne elementy wyposażenia, których Dostępność waha się w granicach 30-40%. Cena wynosi około 300 Kredytów.

Metalowa walizka zamykana na zamek szyfrowy
Przeciwsłoneczne okulary do wirtuala
Kajdanki z tworzywa sztucznego
Maska gazowa z małą butlą
Uszczelniona latarka odporna na kurz i wilgoć
Kompaktowy cyfrowy aparat fotograficzny
Kompaktowa cyfrowa kamera wideo
Aparat fotograficzny 3D (dwuobiektywowy)
Dyktafon cyfrowy
Żelowy klej do metalu
Szczypek z nanorobotów migrujących



Pojazd latający: **V-FLYER**

6 osobowy + ładownia

Zasilanie: 4 Baterie Aktywne, zużycie energii: 10E / 100 km

Uzbrojenie: 2 działa plazmowe sterowane ręcznie poprzez panel strzelca w kabinie pilota

Plazmowa | L10 | C0 | S6 | Sz 1 | Prz (1) | Mag 3 | Bardzo Daleki | 30 kg

Pancerz: 4/3; Cena: 35.500 K; Dostępność: 30%



Pojazd latający **NOXIUS FIVE**

2-drzwiowy, 2-osobowy

Zasilanie: 3 Baterie Aktywne, zużycie energii: 4E / 100 km

Pancerz: 3/2; Cena: 13500 K; Dostępność: 40%



Pojazd latający (przy powierzchni ziemi): **AIRCHARGER 392-X**

1-osobowy (siedzisko jak na motocyklu typu ścigacz)

Zasilanie: 2 Baterie Aktywne, zużycie energii: 2E / 100 km

Uzbrojenie: brak

Pancerz: 1/0; Cena: 8.500 K; Dostępność: 40%

ROBOTYKA



OSOBOWOŚĆ



NAZWA:

ROLA:

FORMA:

SYNDROM:

OSOBLIWOŚCI:

MEDYCYNA



INŻYNIERIA



2 ▶ upgrade 1

3 ▶ upgrade 2

4 ▶ upgrade 3

INFORMATYKA



TALENT



PILOTAŻ



SPOSTRZEGAWCZOŚĆ



PARKOUR



KONSPIRACJA



STRZELECTWO



RZUCANIE



KONFRONTACJA



MAT. WYBUCHOWE



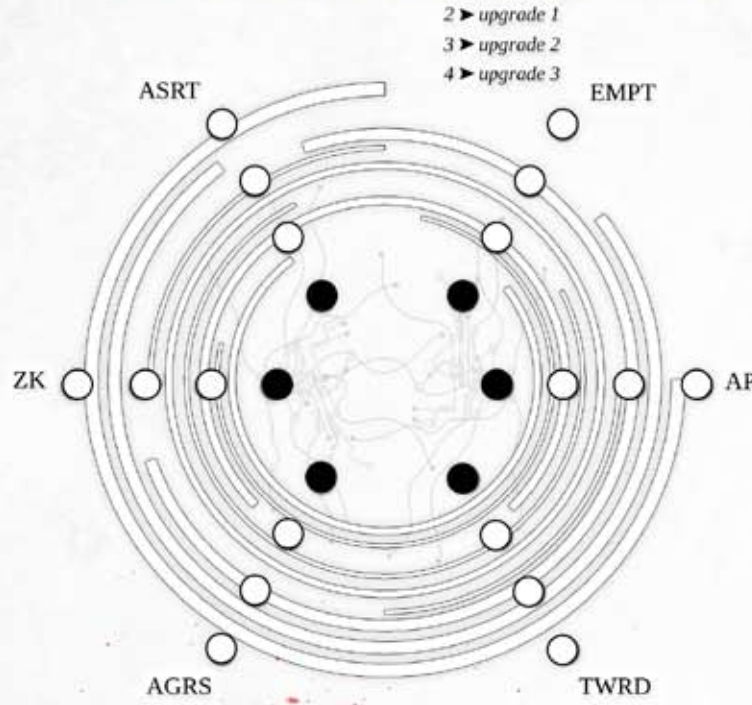
PRZECIĄŻENIE



MANIF. WOLI



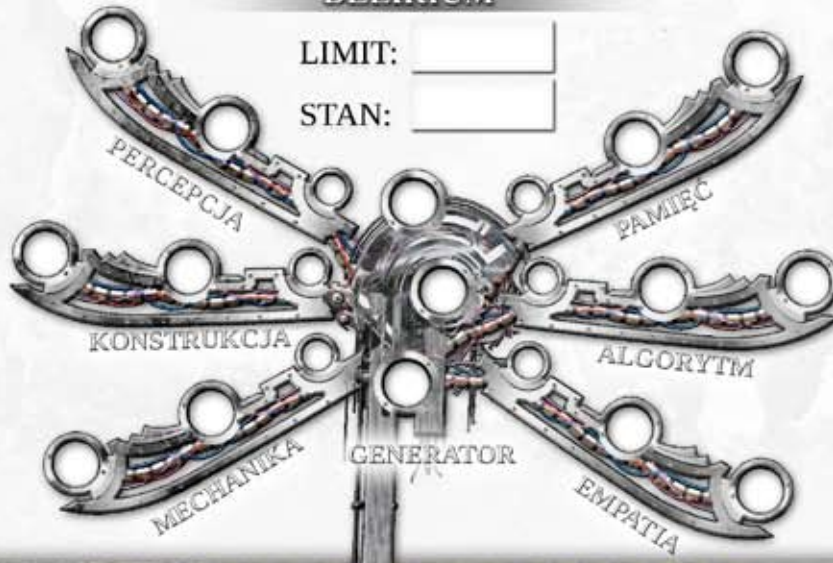
Form for Name, Role, Form, Syndrome, and Traits.



DELIRIUM

LIMIT:

STAN:



EKWIPUNEK:

IMPLANTY:

BROŃ BIAŁA:

BUDŻET:



ENERGIA:

BROŃ

L

C

S

SZ

PRZ

MAG

ZASIĘG

PUNKTY DOŚWIADCZENIA SUKCESU

SFERA WALKI

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

SFERA KONTAKTU

SFERA TRUDU

MEDAL KREACJI

MEDALE ODWAGI

MEDALE GRACZA

MEDALE ODWAGI

MEDALE KAMPANII



NAZWA I FORMA POSTACI:

WIZERUNEK:

LEGENDA:

OPIS:

NAZWA PROGRAMU:

KARTA PROGRAMU

AVATAR PROGRAMU:

OPIS AVATARA:

FUNKCJA I OPIS DZIAŁANIA:

SUMA I ETAPU:

Z PARAMETRÓW:

SUMA II ETAPU:

Z PARAMETRÓW:

ŚREDNIA SUMA:

KARTA BRONI

TYP BRONI:

NAZWA BRONI:

MODUŁ

L

C

S

SZ

PRZ

MAG

ZASIĘG

Modulant Spoiwo:

Modulant Elektro:

Modulant Operacja:

Kredyty:

NAZWA BAZY:

KARTA BAZY

LOKALIZACJA, WYGLĄD LUB PRZYKŁADOWA LOKACJA BAZY:

OPIS:

Sprzęt i uzbrojenie (Dostęp)

Transport (Dostęp)

Pomoc medyczna i biostymulanty (Dostęp)

Technologie i cybernetyka (Dostęp)

Siła ognia (Dostęp)

Zaopatrzenie (Dostęp)

A

Adrenalina! 268
Akt Ustępstwa 286
Alternacja 182
Anarchiści 207
Arbitralne testy 240
Atak taktyczny 274
Atmosfera 11

B

Bar 162
Baza i Dostępny 62
Baza danych 160
Bestiariusz 295
Bezsenni 174
Blue Entropia 154
Broń strzelecka 314
Broń dystansowa (ceny) 336
Broni projektowanie 320

C

Cyberprzestrzeń 114
Cybernetyka 144
Cyberdewianci 199
Choroby 99
Chmara miniaturowych robotów 94

D

Delirium 118
Destruktory 189
Dostępny 63
Doświadczenie Sprzężone 286
Dryferzy (klan) 197
Duale 173
Dynamiczne Programowanie 137

E

Ekstremalne sceny walki 282
Ekwipunek 334
Extasor (klan) 195

F

FUSION konwencja 11
Filozofia FUSION 16

G

Gastronomia 162
Granaty 282, 351

H

Hangar (lokacja) 159
Hakowanie serwerów 120

I

Inicjatywa 266
Inicjatywa (licytacja) 268
Instytut Transhumanizmu 176
Implanty przykładowe 148

Integrator Drużyny 19

J

Język Liquid 15

K

Karta Postaci 352, 353
Karta Technologii (wypełnianie) 263
Kasyno (lokacja) 164
Klany 193
Konwencja FUSION 11
Konwencja sesji 13
Konflikty społeczne 168
Konflikty społeczne zasady 248
Komisarze 171
Korporacje 187
Kreacja bohaterów 19
Kreacja oprogramowania 139
Kule energowibracji 159

L

Liquid język 15

M

Miejsce akcji 154
MobileSlaves (klan) 198
Moderzy 207
Multinoidy 203
Mutacje 96

N

Nagły atak 273

O

Obrażenia maszyn 257
Obrażenia śmiertelników 253
Obywatele Światła 204

P

Pancerz 264
Parametry 32
Pilotaż pojazdów 284
Pojazdy przykładowe 157
Podróżowanie 156
Postawy w walce 268
Poziom Trudności 291
Processing i fraktale 251
Przeciążenie 245
Priorytety 22
Profil psychologiczny 57

R

Realia świata 14
Recykling Technologii 262
Roli definiowanie 56
Ruch Oporu 191
Ryzykowne zagranie 279

S

Scjentolodzy 180
Sekta Eutanastów 205
Serwery 120
Sekta JAŻŃ 178
Skalanie 160
Społeczności i konflikty 167
Spotkania przypadkowe 156
Sprzętu przebudowa 284
Sprężenie zwrotne 290
Stężenie sukcesu 241
Strach 283
Strzelanie z kilku broni 277

T

Talenty parapsychiczne 103
Technologie 208
Technologie alfabetycznie 233
Testy 237
Testy arbitralne 240
Testy fatalne 242
Testy przeciwstawne 242
Testy porównawcze 242
Testy zespołowe 242
Testy zbiorcze 245
Transparentni 170
Tryb gry 10
Tworzenie postaci 21

U

Upgrade kostek 247
Urazy i syndromy 24

V

Virtual Oldtimers 171

W

Walka 266
Walka strzelecka 275
Wolni Ludzie 191
Wizualizacji turnieje 161

Z

Zakonspirowani 206
Zasadzka 273
Zimna Krew 283
Zmiany Fabularne 236
Zwyrodnialcy 178

Trwa apokalipsa, a na Ziemi panuje stale narastający chaos!

Przed kryzysem, wielu ludziom armagedon kojarzył się z kataklizmem następującym w sposób nagły jak wybuch bomby atomowej. Tymczasem zagłada jest jak ciągnąca się latami, nieuleczalna gangrena... Jak niezmywalny kwas, który stopniowo zżera kolejne warstwy ciała aż do kości. Jak zaduch tak gęsty, że nie da się go wywietrzyć - przykry zapach, który czuje się nawet na języku!

Zegary już nie tylko odmierzają czas. Każdy przeskok wskazówki wydaje się być symboliczny - przypomina tykanie, zapowiadające rychłą eksplozję i ostateczny koniec... W istocie jest to złudna nadzieja na bezbolesny finał. Tak naprawdę egzystencja przypomina torturę. Gdy człowiek już jest na krawędzi, los odpycha go w kąt, aby odpoczął. Wraca dopiero wówczas, gdy ofiara z powrotem nabierze sił. Najwyraźniej katowanie bezbronnego nie dostarcza fatum dostatecznej dawki satysfakcji.

 **Rebel Times**
Miesięcznik Miłośników Gier

www.paradoks.net.pl
 **PARADOKS**

 **MISTRZGRY.PL**
MAGAZYN O RPG

 **Miasto Fantastyki.pl**

NOXIUS.PL
SERWIS NIE Z TEJ ZIEMI

 **POSTAPOCALYPTIC.NET**
OUTPOST

kawerna.pl