

СИВІЯРПІК

GRA FABULARNA

Dystopijna przyszłość
w słowiańskim klimacie autorstwa
Michała Gołkowskiego

NOUG-TEK







01

WPROWA DZENIE

- 01.00 *INTRO*
- 01.01 *JAK UŻYWAĆ TEGO PODRĘCZNIKA*
- 01.02 *CZYM JEST RPG*
- 01.03 *KIM GRAMY*
- 01.04 *CZEGO POTRZEBUJESZ DO GRY*
- 01.05 *PRZYKŁADOWA GRA*
- 01.06 *CO DALEJ?*
- 01.07 *TERMINY WYSTĘPUJĄCE W GRZE*

NEOSIBIRSK – MIEJSCE, Z KTÓREGO LUDZI JUŻ NIE MA DOKĄD ZSYŁAĆ.

Zbyt mało wszystkiego: przestrzeni życiowej, powietrza, jakościowej żywności, miejsc parkingowych, czasu na dojazdy. W końcu też pieniędzy, za które można kupić spokój ducha.

Siedem milionów ludzi upchanych na niespełna tysiącu kilometrów kwadratowych.

Domy o ilości kondygnacji liczonej w dziesiątkach stłoczone tak bardzo, że nierzadko skaczący z dachu samobójca spada na balkon bloku naprzeciwko.

Zakłady przemysłowe otaczające miasto pierścieniem tak szczelnym, że ich dymy zasnuwają niebo niezależnie od tego, z której strony wieje wiatr.

Miasto od przeszło stu lat było centrum naukowym – matematyka, inżynieria, informatyka... Trzydzieści dwa uniwersytety, niezliczona ilość wydziałów, rozległe Miasteczko Akademickie i kilka specjalnych stref ekonomicznych dla powstających każdego dnia start-upów. Ogromna liczba wyspecjalizowanych fabryk, produkujących najwyższej próby maszyny, mające wyręczyć ludzi w ich codziennym trudzie.

Natomiast każdy robot, każdy android zastępujący człowieka to, no cóż – jeden niepotrzebny człowiek. Ludzie muszą szukać pracy gdzie indziej, a jeśli nie znajdą – kombinować jak tylko mogą.

Coraz mocniej, coraz dobitniej czuć różnicę pomiędzy lśniącościami szkłem i stałą wysokościowymi apartamentami śródmieścia oraz niezmierzonymi labiryntami ciemnych, żyjących własnym życiem blokowisk.

Coroczne orędzie Prezydenta z tymi samymi frazesami i sloganami nie wystarczy już, żeby zagłuszyć ssanie głodu w żołądku.

Patriotyzmem nie zatkaś dziur w oknach. Służba Ojczyźnie niech będzie sobie obowiązkiem, ale – do kurwy nędzy! – chyba nie nagrodą.

A przecież pieniądze leżą w zasadzie na ulicy, wystarczy się po nie tylko schylić.

Każdej nocy przez miasto przewalają się niesamowite tabuny pociągów z towarami, tędy biegną ropociągi i rury przesyłowe. To właśnie w Neosibirsku handlują węglem i uzyskiwanym z niego gazem, które płyną szerokim strumieniem z nie tak znów odległego K-Merowa.

Tak, wszystko jest proste. A to, że czasami za jeden i ten sam banknot ciągną dwie albo i trzy osoby? No cóż. Po to nam bozia dała dwie ręczki, a nauka dodatki do nich, żeby takie sprawy wyjaśniać.

Słońce zachodzi, słysząc dalekie wycie milicyjnych syren.

Ładuj broń i puść strzałkę do swoich.

Ulica wzywa.

Dzień dobry, przybyszu – witaj w Neosibirsku. Nazywam się Chudy i będę Twoim przewodnikiem.



Равен
Зара

JAK UŻYWAĆ TEGO PODRĘCZNIKA

Podręcznik został podzielony na rozdziały, w których opisano poszczególne aspekty dotyczące samej gry, świata przedstawionego i rządzących nim praw oraz mechanik. Dlatego też zaznaczamy, że nie jest niezbędne, aby każdy czytał podręcznik od deski do deski (o ile takie określenie ma jeszcze rację bytu w XXI wieku) – niech każdy wybierze z niego tyle, ile uzna dla siebie za stosowne.

Mistrzowie Gry jako ci, którzy pragną zagłębić się w świat SibirPunka najprawdopodobniej będą chcieli zapoznać się z całością – ich rolą powinno być jak najdokładniejsze odwzorowanie Neosibirska we wszystkich jego subtelnościach. Tutaj nie ma się co rozwodzić: dla MG ten podręcznik będzie nieodłącznym towarzyszem wielu długich wieczorów.

Gracze z kolei mogą – ale bynajmniej nie muszą – ograniczyć się do rozdziałów takich jak Świat gry w pigułce, Bohater, którym grasz oraz Tworzenie bohatera, ponieważ te będą dla nich najbardziej przydatne. Na pewno nie zaszkodzi im zaznajomienie się z rozdziałami o zasadach i mechanice gry. Ponadto mogą sięgnąć do tych fragmentów, które pomogą im odpowiednio wczuć się w bohatera i dobrze wyobrazić sobie jego otoczenie.

Wreszcie miłośnicy samego świata SibirPunka i/lub czytelnicy serii książkowej na pewno znajdą masę ciekawych, przydatnych i nowych informacji, zwłaszcza w rozdziale Kompendium świata, będącym bodajże najdokładniejszym, wręcz drobiazgowym opisem Federacji, Neosibirska i jego poszczególnych rejonów – aż do zwykłego mieszkania w bloku i towarów dostępnych w lokalnym spożywczaku.

Słowem, niech każdy korzysta z podręcznika zgodnie ze swoim wyczuciem i sumieniem – pamiętając, że w końcu osądzi nas historia.

CZYM JEST RPG

RPG, *Role-Playing Game*, czyli gra fabularna. Albo raczej „gra wyobraźni”. Otóż wyobraź sobie, że...

... Udało się? No brawo, właśnie o to mi chodziło! RPG jest właśnie taką grą, w której wszystko sobie wyobrażasz. Kostki się przydają, owszem, i one powinny być pod ręką, ale niewiele poza tym. Masz też do dyspozycji podręcznik i kartę postaci, które dadzą Ci jakieś pojęcie





o tym, kim w ogóle jesteś, co umiesz, a czego się lepiej nie dotykać.

Co dalej? Dalej to, co już powiedzieliśmy: wyobraź sobie, że jesteś tą właśnie postacią. Zastanów się, co takiego nadaje człowiekowi jako indywidualnej osobie wyjątkowość. Każdy coś takiego ma, więc ma to też Twoja postać.

Teraz otwórz oczy. Nie, nie TY – Twój BOHATER. Popatrz na swoje ręce, sprawdź, co masz na sobie. Ubranie nie musi, chociaż może mieć znaczenie podczas gry takiej jak nasza, bo inaczej patrzy się na kogoś w dresach i cyberbamboszach niż na wymuskanego elegancika w garniturku z tęczowłókna i pantoflach z ostrym, zadartym noskiem. No właśnie, dokładnie tak wyglądasz... Super, co nie?

To teraz rozejrzyj się wokół i popatrz na świat. Prześliznij się wzrokiem po szarych megalitach bloków, zatrzymaj na chwilę na holoboardzie z orędziem Prezydenta. Zobacz, jak natrętnie miga neon nad lokalnym sklepikiem, zauważ stojące przy nim ciemne, zgarbione postaci szemranych pośredników do spraw różnych. Przesuń ostrość dalej, ku wieżowcom Centralnego rejonu i skrzącej się miriadą światła iglicy SybirTower.

Widzisz to wszystko? Super. To teraz po prostu słuchaj swojego Mistrza Gry tak samo, jak mnie przed chwilą. **MG** opowie Ci wszystko: przedstawi, co się dzieje, wytłumaczy, co widzi, czuje i co dokładnie odbiera pięcioma zmysłami Twój bohater. Twoją rolą jest między innymi opowiadanie o tym, co i jak robi Twoja postać, ale także wpływanie na narrację i wspólne tworzenie historii.

Chcesz coś powiedzieć? **POWIEDZ TO**. Nie jesteś brykiem z lektury ani streszczeniem poprzedniego odcinka serialu. Ta opowieść dzieje się tu i teraz, jesteś aktorem na scenie własnej wyobraźni.

Zrób tak, żeby było warto poświęcić na to godzinę, pięć, osiem. Pół dnia, całą noc. Tydzień, rok. Całe życie, od tej chwili dzielące się na „przed” i „po”, jeśli to Twój pierwszy raz. Idź na całości, pokazuj emocje. Śmieję się, płacz i bój razem ze swoją postacią.

Witaj po drugiej stronie lustra, za zasłoną oddzielającą całe zaplecze od sceny teatru wyobraźni. I pamiętaj, zawsze graj tak, jak lubisz!

Witaj w Neosibirsku.



KIM GRAMY

SibirPunk RPG pozwala Ci wcielić się w postać jednego z milionów mieszkańców Neosibirska. Pozornie nieważnego, nieistotnego, mało zauważalnego w tłumie – jednak wyjątkowego z jednego prostego powodu. Ta osoba jest tobą, a Ty jesteś tą osobą.

Nikt nie byłby zainteresowany prowadzeniem życia alternatywnego względem swojego, „domyślnego”, fabrycznie nam przypisanego, gdyby miało być nudne, nijakie i przewidywalne – SibirPunk RPG nie jest zatem symulatorem życia szarego człowieka.

Interesują nas Obywatele Federacji, którzy pewnego dnia mówią: „dość!”, i zaczynają iść przez życie własną drogą. Wykrawają w nim własną niszę, kawałek po kawałku budują lepsze jutro dla samych siebie i być może kogoś jeszcze. Siłą rzeczy i na skutek zaistniałych okoliczności stają w opozycji do oficjalnych struktur prawa i porządku, których przedstawiciele usiłują wtłoczyć ich w narzucone z góry ramy.

Oczywiście, można by było powiedzieć: gramy bandytami, przestępcami, członkami gangów... Ale nie jest to opowieść o złoczyńcach, w każdym razie nie występują oni na pierwszym planie. Prawdziwymi złoczyńcami będą ci, z którymi przyjdzie się Wam mierzyć; Wy jesteście tymi, którzy jako pierwsi mają odwagę podnieść głowę i spojrzeć im w twarz.

Chuligani z ciemnych podwórek; ponurzy ekswojskowi; rozczarowani życiem stróże prawa; zmęczeni rutyną wyrobnicy z fabryk; ptaki niebieskie, żyjące na obrzeżach społeczeństwa; w końcu prawdziwi awanturnicy, niepewni, gdzie się obudzili i gdzie zasną wieczorem.

To właśnie oni mają stanowić istotę Waszej opowieści o Neosibirsku. To w ich role wcielisz się Ty, Twój znajomi i przyjaciele, z którymi usiądziesz razem do swojej pierwszej rozgrywki. O tym powinien pamiętać Mistrz Gry, który Was w tę podróż zabierze.

A to, że prędzej czy później ktoś z Was potrząśnie głową, podrapie się i bąknie niepewnie: „Ale to nie my jesteśmy tymi złymi, c’nie?...” – no cóż, to już naturalna kolej rzeczy.

CZEGO POTRZEBUJESZ DO GRY

Ty serio myślisz, że to jest gra? Naprawdę, bez ironii? Hmph, no dobra, niech będzie: to jest gra. Ale nie, nie zgodzę się na mówienie, że to TYLKO gra. To jest AŻ gra, rozumiesz? Największa gra, którą jest moje i Twoje życie.

Aż się prosi powiedzieć: niczego! W końcu SibirPunk RPG to – jako się rzekło – gra wyobraźni. Wystarczą zatem otwarty umysł, sporo luzu w kościach i dystans zarówno do siebie, jak i otaczającej nas rzeczywistości. Będą jednak rzeczy, przedmioty i pomoce, które mocno się nam w tej grze przydadzą, jeśli mamy się trzymać tego, co opisuje ten podręcznik. Albo wręcz niezbędne, jeśli już mamy powiedzieć prawdę. No co? Człowiek do mówienia prawdy musi dojrzeć.

Do takich „niezbędnych atrybutów” na pewno należeć będą kości – zwykłe, pocziwe kostki sześciościennie do gry, potocznie nazywane tutaj k6. Im więcej ich znajdziesz, tym wygodniej wszystkim będzie, a jak uda Ci się ogarnąć jakieś szczególne, wyjątkowe, zaprojektowane specjalnie do systemu, to w ogóle będzie klanczyk. Jednak w zupełności wystarczą te zwyczajne. Przydadzą się ołówek i gumka żeby wypełnić kartę postaci i zapisywać (najczęściej na jej odwrocie) najważniejsze rzeczy z gry: imiona, nazwiska, lokacje, nazwy korporacji, punkty do przemyślenia albo tropy w śledztwach.

A dalej – dalej nie ma już granicy tego, co można wykorzystać i czego użyć. Znajdź jakąś klimatyczną muzykę: soczyste ruskie rapsy albo lekko łzawy, sentymentalny szanson z gatunku tych, co lecą w taksówkach i kabinach ciężarówek. Ogarnij trochę słonecznika do łuskania, tylko nie przesadzajcie z realizmem – plucie łupinami na podłogę nie jest mile widziane! Jeśli znasz miejsce, w którym można dostać ohydny, cuchnący suszoną rybę, to koniecznie zawiń ją w przedwczorajszą gazetę. Możesz nawet założyć dresy-szelesty z czterema żółtymi paskami i kaszkiet... Wszystko, cokolwiek pomoże wam wczuć się w klimat.

Jednak najważniejszą, nieodzowną i kluczową rzeczą pozostaje to, o czym wspomnieliśmy na początku: Twoja oraz Twojej Brygady i Waszego Mistrza Gry wyobraźnia. To ona zabierze was w inny świat, pozwoli poczuć, powąchać, dotknąć i posmakować ulic Neosibirska... Jakkolwiek źle to mogło zabrzmieć. Nie bójcie się jej używać, nie ograniczajcie i nie pętajcie sztucznie, gdy zacznie wierzeć. Niech Wasza przygoda będzie naprawdę, konkretnie epicka – nawet jeśli w skali mikro. Bo właśnie takie jest przeważnie prawdziwe życie.

PRZYKŁADOWA GRA

MG

Zgodnie z informacjami które dostaliście od pośrednika, czekacie w hali Dworca Centralnego na wasz kontakt i zarazem klienta. Jest zima, więc wszyscy pasażerowie tłoczą się właśnie tutaj: jesteście tylko grupką w przelewającym się tłumie. Dziesiątki par butów stukają i młaskają o podłogę, pokrytą naniesionym z dworu błotem pośniegowym. Dosłownie na waszych oczach jakiś dziadek kuśtykający po schodach na słabej jakości protezie nogi traci przyczepność i prawie przewraca się...

WITIA

Ej, to ja, ten...

SASZA

Słuchajcie, fajnie być razem. Dawno tak nie łążyliśmy po mieście.

SZARA

Cicho tam! Ja do tego dziadka ruszam od razu. Kurczę, trzeba pomóc człowiekowi przecież! Sama mam dwie protezy, wiem, jak to jest! Zdążyć? Na co rzucić?

MG

... Ale nim zdążycie się ruszyć, ktoś idący obok podaje mu usłużnie rękę, pomaga wejść na górę. Zresztą w taką pogodę jak dziś cybernetyka potrafi świrować, baterie padają na mrozie. Ponad głowami ludzi nieustannie nadają trzy śnieżące holoprojektory, odtwarzające po raz nie wiadomo który ostatnie orędzie Prezydenta na Pierwszym Kanale. Nikt nawet na to nie patrzy, nikt nie zwraca uwagi – bo po co czas na propagandę marnować? W przerwie lecą reklamy środków na potencję, rekrutacji do specnazu na Kaukazie...

NIKOLKA

A to śnieżenie to takie mocniejsze, jakby coś się zepsuło? Czy standardowe przy tej pogodzie? Bo może potrzebują kogoś od naprawy?

MG

Zupełnie standardowe, to przecież stary sprzęt jest. W ramach renowacji parę lat temu tylko odmalowali wszystko i dali nową fasadę, środek niezmienny od pierwszej wojny krymskiej. Co do napraw, to chyba nie jesteście tu po to, żeby szukać drugiego etatu, co? Kolejnej roboty od ósmej do osiemnastej?

NIKOLKA

Nie no, tak tylko pytałam, z ciekawości zawodowej.

MG

To dobrze, bo już widzicie, że przez tłum przeciska się wasz kontakt. Poznacie człowieka ze zdjęcia, poza tym twój komunika tor [spogląda na Szarą] wibruje,

wyświetla kod parowania, który tamten pokazuje wam na swoim urządzeniu. To mężczyzna w średnim wieku, ubrany w miarę porządnie, ale widać, że ciuchy najlepsze czasy mają już za sobą. Musiał właśnie wejść z dworu, bo na kurtce wciąż dostrzec można topniejący śnieg. [Nikolka: rzut na spostrzegawczość] Lewą rękę ma cybernetyczną, widać, że jest na tyle nowa, że jeszcze się farba nie starła; porządna rzecz. Przedstawia się jako Aliosza, mówi: „No cześć, to pewnie wy, tak?”.

SZARA

No a jak nie, jak tak! Ja Szara jestem, to ze mną pisałeś. Podaję mu rękę pierwsza, niech se nie myśli. Ten wielki tutaj, to Witia jest...

WITIA

[tubalnym głosem]
No dzień dobry, elo.

SZARA

... A to małe obok mnie to Nikolka.

NIKOLKA

[z uśmiechem]
Dzień dobry, panie Aliosza. Ładny ten wszczep ręki pan ma.

[Sasza tylko kiwa głową i nie odzywa się, zajęty sprawdzaniem czegoś w Strumieniu.]

WITIA

[wzdycha z rozmarzeniem, gapiąc się na rękę tamtego]

ALIOSZA

Hm? A, że ręką. Dziękuję, to tak... No, trzeba było, powiedzmy. To co, przejdziemy się kawałek? Byliście tutaj w ogóle kiedyś, na rejonie?

SZARA

No, na Dworcu Centralnym to tak...

MG

Aliosza pokazuje ręką, żebyście szli za nim. Wychodzicie bocznym wyjściem, w kierunku rampy terminalu towarowego.

SASZA

O rany, znów na dwór... No dobra, to ja chowam MEX-a pod kurtkę, żeby mi nie zamókł.

MG

No, w sumie to słusznie, albo żeby ci go ktoś nie ukradł. Chociaż jak coś, to kupisz nowego, stać cię. Na dworze robi się już przedwieczorna szarówka, prószy śnieg; w upiornym świetle lamp sodowych wygląda to tak, jakby świat był skryty za pomarańczową mgłą.

ALIOSZA

Hehe, w końcu miejscowi, nie? O co ja się pytam... Ale ja o rejon pytam, nie o dworzec. To ciekawe miejsce w ogóle jest. Niby graniczy z Centralnym przez miedzę, więc

ręką sięgnąć do wieżowców, o! [pokazuje palcem], ale jak pomyśleć, to tu nic ciekawego nie ma.

MG

Idziecie za Alioszą coraz dalej od dworca, wchodzicie pomiędzy krzyżujące się nitki torów pospinych zaśnierzonymi zwrotnicami. Śnieg skrzypi pod nogami, gdzieś dalej huczy przetaczany pociąg towarowy. Lśnią okna magazynów i warsztatów, słysząc wżg szlifierek i obrabiarek. Aliosza jako pierwszy nurkuje w dziurę w betonowej płycie, ogląda się na was: „No, chodźcie!”.

MG [do Witii]

Zauważasz na murze charakterystyczne graffiti.

WITIA

Eee, ten, no... Bo my na Kolejowy rejon wchodzimy, nie? To tak jakby, no... Terytorium ludzi z Kolejowego chyba. Giena Paluch, te rzeczy?

MG

Aliosza spogląda na ciebie z pewnym niechętnym uznaniem. Wzrusza ramionami.

ALIOSZA

No, to Kolejowy rejon, tak. Ale my nic złego nie robimy przecież.

SZARA

Powoli, zaraz. Jeśli mamy iść za tobą, to powiedz najpierw, co mamy zrobić dokładnie, bo na razie nic nie wiemy.

SASZA

A gdzie my w ogóle jesteśmy? Bo wiecie, ja sobie tutaj na goglach oglądałem tę transmisję na żywo i tak się zagapiłem.

WITIA

Kolejowy rejon.

SASZA

Ojej...

SZARA

Panowie, proszę was, cicho tam. Aliosza, powiesz nam, o co chodzi?

MG

Aliosza wzdycha ciężko, kiwa głową.

ALIOSZA

No niech będzie, ale czego tu się bać przecież? Mam spotkanie z przewoźnikiem na bocznicy, odbieram od niego... E... No, przesyłkę odbieram. Nic dużego, normalna paczka. Odebrać, potem odwieźć do nas, na Oktiabrski rejon i tyle. No chodźcie.

NIKOLKA

To po co my ci jesteśmy potrzebni w takim razie?

MG [do Nikolki]

No, masz szczęście, że był ten tekst o protezie na początku, bo tak to by się w tej chwili obraził. Teraz widać tylko, że się zachnął.

ALIOSZA

Wiesz co? W sumie to może i masz rację. Jak macie robić problemy, to ja sobie sam poradzę. Jak niepotrzebne wam moje ruble, to spoko.

WITIA [zaniepokojony]

Ej, nie no, spoko... Przecież tak tylko zapytałem, nie?

SZARA

Nie, nie, w porządku. [patrzy na Nikolkę karcąco] Idziemy, no już.

MG

Przechodźcie przez dziurę w płocie i ruszacie dalej, idziecie pomiędzy starymi magazynami i składnicami towaru. Widać, że tutaj pociągi nie jeżdżą aż tak często, to wyraźnie rodzaj bocznicy, gdzie składy oczekują na przeładunek i postanie dalej. Aliosza trochę kluczy, ze dwa razy się cofa. [rzut na Czuja] Wydaje się wam, że może jest nieco zestrachany? Tak tyci-tyci.

WITIA [do MG]

Czego mógłby się tutaj bać?

MG [do Witii]

Słuchaj, trudno powiedzieć. Niby to legalnie działające miejsce, nie robicie nic złego. Może ma jakąś kosę z ekipą z Kolejowego? Tamci podobno mściwi są. Albo on ma zwyczajnie pietra, w końcu miejsce nie należy do najprzyjemniejszych. Śnieg pada coraz mocniej, wieżowce Centralnego rejonu są teraz tylko lśniącymi poświatą kształtami na tle czarnego nieba; wy idźcie tu sami...

ALIOSZA

O, to tutaj! [pokazuje na oznaczenie toru] Więc to będzie... tamten skład!

MG

Przechodźcie kawałek dalej, ku stojącemu na bocznicy pociągowi. Pojedyncza latarnia oświetla tylko skrawek śniegu, na którym rysują się krzywymi liniami ślady ludzi: nowsze, starsze, częściowo już przysypane. Aliosza podchodzi tam, podciąga rękaw kurtki i patrzy na komunikator, sprawdzając godzinę.

ALIOSZA

No, zaraz powinien tu być. Miejcie oczy dookoła głowy, co? Tak na wszelki wypadek.

SZARA

Ale to coś ma się dziać w końcu? Bo jeśli tak, to nie było o tym mowy w ogłoszeniu.

ALIOSZA [lekko nerwowo]

*Nie no, nic nie *ma* się dziać, okej? Ja tak tylko, na wszelki wy...*

MĘŻCZYZNA

Aliosza, hej!

MG

Odwracacie się na głos. Spomiędzy wagonów wychodzi człowiek w klasycznej kufajce...

SASZA [do MG]

Czym?

MG

Oj, no w takim waciaku, jak robole noszą. Kaszkiet z klapkami na uszy, solidne buty śniegowce i spodnie robocze. Klasyczny czarny wąs, twarz poorana zmarszczkami. Nawet nie ma rękawic na spracowanych rękach, wypisz wymaluj kolejarz.

ALIOSZA [z ulgą]

Dmitrij, no cześć! Czekam tu i czekam już!

MG

Dmitrij podchodzi bliżej, wita się z Alioszą. Wyciąga z wyswiechtanej, pobrudzonej torby naramiennej niewielkie pudełko z zatrzaskami elektronicznymi, uśmiecha się. Widzicie dwa złote zęby po lewej stronie na górze.

DMITRIJ

Co ja będę się wysuwał? Miałeś sam być, a tu widzę, nie tak sam... Co to za zbiorowisko, co? Dziewczyny do tańca nam przyprowadziłeś?

SZARA

Zważaj se, typie...

DMITRIJ

Uuu, jakie bojowe toto. He, he.

ALIOSZA

No wiesz, Dmitrij, ostrożności nigdy dość, bo...

MG [do graczy]

Okej, no to niech mi każdy rzuci teraz kostką... Okej, super, teraz zerknijcie na Karty Postaci i dodajcie wynik do aktualnej Psyche.

SZARA [do MG]

Czekaj, czekaj, czy my właśnie rzucamy na Inicjatywę?

MG [z nieszczerym uśmiechem]

... No w zasadzie to nie do końca, ale być może. Czy ktoś z was ma wynik wyższy niż 10?

GRACZE

Oho, zaczyna się...

[Witia zgodnie z przewidywaniami kręci głową: to nie dla niego. Szara zdruzgotana: jej nadwątlona Psyche nie odbudowała się po nocnej zmianie w pracy! Sasza w ogóle nie jest typem od takich akcji, więc też na nic nie liczył. Za to wyspana i ućpana syntadrenaliną Nikolka radośnie macha ręką.]

NIKOLKA

Ja, ja, ja! Ja! Mnie wybierz, mnie! Jaaa!

MG

No więc ty [pokazuje na Nikolkę] widzisz ich, zanim się pojawiają...

NIKOLKA

Kogo? Jak? Skąd?!

MG

Spokojnie, nic się nie dzieje. Jeszcze nie w każdym razie. Zauważasz ruch pod prześwitem wagonu, po drugiej stronie: trzy pary nóg. Zaraz wyjdą na was zza pociągu. Co robisz?

NIKOLKA

To ja... To ja wsuwam się pomiędzy wagony tak, żeby mnie nie widzieli, jak wyjdą! Nie to, że skaczę, ale tak... [pokazuje skryty ruch] o tak.

MG

Okej. Zatem Nikolka robi krok w bok i wsuwa się między wagony, a ułamek sekundy później zza rogu pociągu wychodzi wprost na was trzech karków. Puchowe kurtki, zakazane mordy, wytatuowane łapska...

WITIA [do MG]

Coś z ich wyglądu mogę wywnioskować?

MG [do Witii]

No, ty widzisz po tatuażach tyle, że z więzieniem się znają, to na pewno. Jeden ma na kciuku charakterystyczną czerwoną dziarę: rozpoznajesz symbol ekipy niejakiego Tarana, siedzącej na bazarze na Sadowskiej. Kawał drogi od swojego terytorium są chłopcy.

WITIA [do MG]

Mhmm. Już czuję że będzie wesoło.

SASZA

Chowam MEX-a jeszcze głębiej pod kurtkę...

MG

Czekaj, bo na razie to ty ich nawet nie zauważyłeś. Na razie to Aliosza urywa w pół słowa, patrzy na tamtych, wyraźnie zaskoczony; Dmitrij robi krok w tył, rozgląda się na boki.

DMITRIJ [syczy]
Aliosza, suka! Sprzedałeś nas.

ALIOSZA
Nie, nie! To nie tak, bo ja...

KARK 1
Ręce do góry!

MG
Widzicie, jak idący z przodu kark podnosi i celuje w was z pistoletu maszynowego. Drugi ma w ręku nóż, trzeci elektroparalizator. Cały czas idą w waszym kierunku, zmniejszając dystans.

WITIA [obraża się powoli]
O, ktoś jeszcze...

SZARA [do MG]
O kurwa mać. Słabo. My nie mamy broni, co nie?

MG [uśmiecha się kwaśno]
No, nie bardzo. Witia ma swój kij hokejowy, z którym łązi wszędzie. Saszka to bardziej się o MEX-a obawia niż o własne zdrowie. Ty masz, o ile pamiętam, pałkę teleskopową przy pasku, ale teraz po nią nie sięgniesz, nie?

SZARA [do MG]
A zdążę?

MG [do Szarej]
Sięgnąć po pałkę zanim cię zastrzelą? Pewnie. Chcesz spróbować?

SZARA [do MG]
Ha ha, bardzo śmieszne.

MG
No nie, właśnie nie. No i jeszcze Nikolka ma...

NIKOLKA [piszczy]
Ja mam mój multitool z wysięgnikiem teleskopowym! Rozkładałam go po cichu, żeby tamci nie usłyszeli... Bo mnie nie widać, co nie?

MG [do Nikolki]
Nie, nie powini cię widzieć, bo jesteś schowana pomiędzy wagonami.

SZARA [do MG]
Okej, to my... ja... Przesuwam się tak, żeby przepchnąć Witę bliżej burty wagonu. I jak dam radę, to tamtych też.

MG
... Po co?

SZARA
Żeby i oni musieli do nas przejść bliżej burty wagonu. [patrzy porozumiewawczo na Nikolkę] Żeby weszli w jej zasięg.

MG
Aliosza podnosi ręce nad głowę, patrzy bezradnie na Dmitrija. Ten kładzie paczkę na ziemi, w śnieg, potem też się podnosi. Warczy półgłosem: „Zabiję cię, Aliosza. A jak nie ja, to moi ziomkowie”. Karki są coraz bliżej...

KARK 2
Cicho tam! Co to za gadki... Na ziemię wszyscy, mordą w śnieg!

SASZA
Unoszę ręce i mówię: „Panowie, panowie, tylko spokojnie”.

SZARA
Ja powoli, bardzo powoli przyklękam na kolano... I zaczynam jęczeć: „Nie zabijajcie nas, proszę! Nie zabijajcie, ja mam żonę i małe dzieci!”...

WITIA [parska śmiechem]
Jaką żonę...?

KARK 3
Co za śmieszki, patrz ich, Dimka! Zaraz się im...

MG [do Nikolki]
Nikolka, ten z pistoletem maszynowym właśnie pojawia się w twoim polu widzenia! Jest dokładnie przed tobą, nie widzi cię jeszcze! Co robisz?!

NIKOLKA [do MG]
Walę go moim multitoolem na wysięgniku! W łeb albo... Albo lepiej, w broń od góry! Tak, żeby wypuścić!

WITIA [do MG]
Jak tylko ona trafi, zrywam się, biorę zamach i walę pierwszego z brzegu przez łeb kijem do hokeja!

SZARA [do MG]
Ja... O kurde, nie wiem, on we mnie celuje, nie? To ja od razu skaczę w bok jakoś i staram się patrzeć, czy ten z paczką, ten Dmitrij cały, nie będzie chciał dać dyla.

SASZA [do MG]
Ja to się kulę na ziemi, żeby im nie przeszkadzać... A jak się da, to któregoś za nogę złapię!

MG
No dobra, kochani moi, bierzcie karty postaci, kostki i ołówki w dłoń. Są parę kroków od was, broń w ręku tego karka może wystrzelić. Wszędzie metalu pełno, rykoszety będą latać... Ale wierzę w was, moja Brygado!

CO DALEJ?

SibirPunk RPG przygotowany jest tak, aby prowadzić swego czytelnika od ogółu do szczegółu.

Zaczęliśmy zatem od WPROWADZENIA w klimat świata, wytłumaczenia Ci (mamy nadzieję, że zrozumiałe-go), czym w ogóle są gry RPG i jak się w nie gra oraz co jest – lub raczej: co nie jest – do takiej gry potrzebne. Przed chwilą zaprezentowaliśmy też zapis przykładowej rozgrywki z podziałem na role Mistrza Gry oraz trojga graczy. Owszem, urwaliśmy go w mocno ciekawym momencie, kiedy powinno się jęknąć z zawodu: „Ej, chcę jeszcze!”... Ale właśnie o to chodzi. To „jeszcze” jest tym, co leży już po Twojej stronie.

Teraz czeka Cię wycieczka objazdowa, w trakcie której zobaczysz ŚWIAT GRY. Pokażemy Ci go, poczynając od historii Federacji, przez objaśnienie specyfiki mechanizmów jej istnienia, aż do poziomu życia – czy też raczej: bytowania – jej Obywateli, spośród których rekrutować będą się bohaterowie Twoich przyszłych gier w uniwersum SibirPunk.

Za chwilę Twoim oczom ukaże się BOHATER, KTÓRYM GRASZ, a więc opis tego, jak w ogóle rodzi się pomysł na Postać, w jaki sposób zostaje ona zapisana na specjalnie do tego przygotowanej Karcie Postaci, co można zrobić, aby z tych cyferek i literek wyłonił się żywy, myślicy i czujący człowiek oraz jak z szarego, zwykłego Obywatela zrobić – no cóż, bohatera właśnie. Poruszymy też wagę Brygady, bez której każdy w Neosibirsku jest samotny jak przysłowiowy... no cóż, powiedzmy, że jak palec, okej? W końcu to dzieło literackie wydane drukiem, nie wypada pisać dosadniej.

I tutaj mamy dwie wiadomości: złą i dobrą.

Zła jest taka, że jeśli zamierzasz w SibirPunk RPG tylko grać jako jeden z bohaterów, to z rozdziału Bohater, którym grasz dowiesz się wszystkiego, co wiedzieć musisz; resztę możesz zostawić już swojemu Mistrzowi Gry. Zatem na tym Twoja wycieczka po Neosibirsku może się w zasadzie zakończyć.

No... a dobra? Dobra wiadomość jest taka, że wcale nie musi się zakończyć! Jeśli masz ochotę, czytaj dalej, droga wolna! W odpowiednim rozdziale sprawdź, co takiego ma robić MISTRZ GRY, wybierz się na kurs wirtualnych przewodników po Neosibirsku, poznaj tajniki oraz oczywistniki prowadzenia przygody i całej kampanii.

Następnie zobacz, jak przebiega TWORZENIE BOHATERA. Dowiedz się, co definiuje i ogranicza ludzi z poszczególnych warstw społecznych oraz rejonów Neosibirska, co stanowi o ich silnych i słabych stronach, jak układają się ich życiowe priorytety... Pamiętaj: to właśnie bohater będzie stanowić bijące (w przenośni i dosłownie bijące) serce każdej opowieści!

No i w końcu dojdź do tego, co jest tak zwanym mięsem każdego systemu RPG, a co opisaliśmy krótko, zwięźle i jasno jak krowie na rowie w moze maluskim, na pewno skromniuskim, ale cholernie ważnym rozdziale pod tytułem Zasady gry. kolej rzeczy.

TERMINY WYSTĘPUJĄCE W GRZE

MG, MISTRZ GRY

Osoba przedstawiająca fabułę i prowadząca Bohaterów Niezależnych.

GRACZ

Osoba podejmująca się odegrania roli i odpowiadająca za działania jednej z postaci.

BG, BOHATER GRACZA

Postać należąca do jednego z Graczy, uczestnicząca w grze jako członek Brygady; BG są opisani na Karcie Bohatera w postaci odpowiednich Atrybutów.

GRACZ

Postać prowadzona przez Mistrza Gry.

BRYGADA

Nieformalna grupa łącząca Bohaterów Graczy, działających we wspólnym interesie i w jednym celu.

ATRYBUTY

Wartości liczbowe przedstawiające poziomy poszczególnych Cech oraz Współczynników postaci, stanowiące podstawę dla Testów.

CECHA

Podstawowa charakterystyka danej Postaci (np. Dryg).

WSPÓŁCZYNNIK

Zmieniająca się wartość, pochodna danej Cechy.

UMIEJĘTNOŚĆ

„Otrząskanie” postaci w danej dziedzinie.

SZLIF

Specjalizacja w ramach danej Umiejętności.

RYSA

Jednostkowa i niepowtarzalna charakterystyka danej Postaci.

K6, KOSTKA SZEŚCIOŚCIENNA

Zwykła, klasyczna kość używana w grze do Testów.

PULĄ KOŚCI

Liczba kości k6 używana przez Postać do danego Testu.

TEST

Rzut Pulą kości dla określenia powodzenia danego działania, definiowany przez Poziom Trudności.

PT, POZIOM TRUDNOŚCI

Minimalna liczba sukcesów z rzutu kośćmi wymagana do zdania Testu. PT może być modyfikowany poprzez premiowanie go modyfikatorem ujemnym bądź obciążanie go modyfikatorem dodatnim.

SUKCES

Wyrzucona na kości liczba oczek równa bądź wyższa niż zadana wartość, określana przez poziom testowanej Umiejętności.

PRZERZUT KOŚCI

Możliwość wykonania powtórnego rzutu wskazaną kością lub wieloma kośćmi.

ZASADA „SZÓSTKI”

Każdorazowe wyrzucenie „szóstki” pozwala na dorzucenie jednej k6 do danego Testu.

RUNDA

Jednostka czasu składająca się z Działań poszczególnych uczestników Walki.





02

ŚWIAT GRY W PIGULCE

- 02.01 *FEDERACJA*
- 02.02 *KIJ I MARCHEWKA*
- 02.03 *WSZCZEPY*
- 02.04 *STRUMIEN*
- 02.05 *BLOKOWISKA*
- 02.06 *GANGI*
- 02.07 *BRYGADA*
- 02.08 *SYNTADRENALINA*

- I teraz ostatnie już pytanie finałowe dla pana Leonida.
Kategoria: geografia. Gdzie kończy się Federacja?
- Federacja się wcale nie kończy. Ona się dopiero zaczyna.
- Brawo, gratulacje!!!

[owacja publiczności]



FEDERACJA





„My, naród wieloetniczny” – takimi słowami zaczyna się preambuła do Konstytucji wartej w tej chwili w Federacji mniej niż deficytowy papier, na którym wydrukowano ustawę zasadniczą, używaną przez Prezydenta w charakterze papieru toaletowego.

Potężne państwo rozłożyło się na większej części kontynentu eurazjatyckiego, spinając swym terytorium ziemie od Bałtyku aż po Ocean Spokojny, od mroźnych pustkowi koła podbiegunowego aż do gorących plaż nad Morzem Czarnym. Przynajmniej nominalnie, jak wskazuje sama nazwa, jest tworem federacyjnym, zaś jego republiki składowe mają pewien zakres autonomii.

W praktyce? No cóż, zauważyliście słowa „nominalnie” oraz „pewien” w poprzednim zdaniu? A więc właśnie tak jest w praktyce.

Na samym czele Federacji stoi od lat, dziesięcioleci w zasadzie jeden i ten sam człowiek, nazywany po prostu Prezydentem. To właśnie nikt inny, jak On jest sworzniem trzymającym w całości tak bardzo różnorodny i niespójny twór; tylko Jego żelazna ręka pozwala ukrócić samowolę i zaspokoić wręcz nienasycony apetyt oligarchów i ministrów. Właśnie On gwarantuje niezależność i silną pozycję państwa na arenie międzynarodowej. Bez Niego wszystko rozpadłoby się na kawałki, a po Nim byłoby wyłącznie gorzej.

Federacja jest państwem oczywiście demokratycznym, natomiast jej model można określić jako (jak ujął to sam Prezydent) „demokrację nietypową”. Sprowadza się on do tego, że ludzie mają prawo do wyrażenia swej woli – tak, oczywiście – zaś państwo już zrobi tak, żeby było dobrze. Bo przecież nie liczą się suche normy prawa, a tylko to, żeby „było dobrze”. Prawda?

Tak przynajmniej powtarzają sobie ludzie karmieni od lat propagandową papką. Ci sami ludzie przy niedzielnym obiedzie raczą swoich bliskich mądrościami w stylu „łobuz kocha najbardziej”, „inni mają przecież gorzej”, „oj, już nie przesadzaj”, „jak masz depresję, to pobiegaj i wyjdź na spacer albo zrób sobie dziecko” czy w końcu „nie jestem ekspertem, tylko zadaję pytania”.

Prawda jest taka, że Federacja jest jak wielka, tłusta gąsienica... Co, nie wiesz, co to jest? Hm, hm. Otwórz sobie encyklopedię na Strumieniu i zobacz. Widzisz? Okej. No więc jak gąsienica: wielka jak cholera, a mózdzek ma mały. Ten mózdzek to Moscow City, położone absur-

dalnie daleko na zachód i niczym niepowiązane z resztą cielska. Cała reszta służy tylko temu, żeby ten mózdzek utrzymać przy życiu, a im dalej, tym mniej jedzenia, a więcej gówna.

Jedynym celem Federacji jest zapewnienie ciągłości własnego istnienia. Zdobycie odpowiedniej ilości zasobów dla wyposażenia wojska, znalezienie żywności dla ludzi, utrzymanie sieci dróg i kolei. Człowiek? Że co, proszę? Człowiek jest w tym organizmie ledwie pojedynczą komórką.

Kraj jest tak ogromny, że samo mówienie o nim jako o całości jest z założenia absurdem. Gdyby trzeba było go podzielić w jakikolwiek sensowny sposób, to linia przebiegałaby wedle granicy pomiędzy „miastem” a „prowincją”.

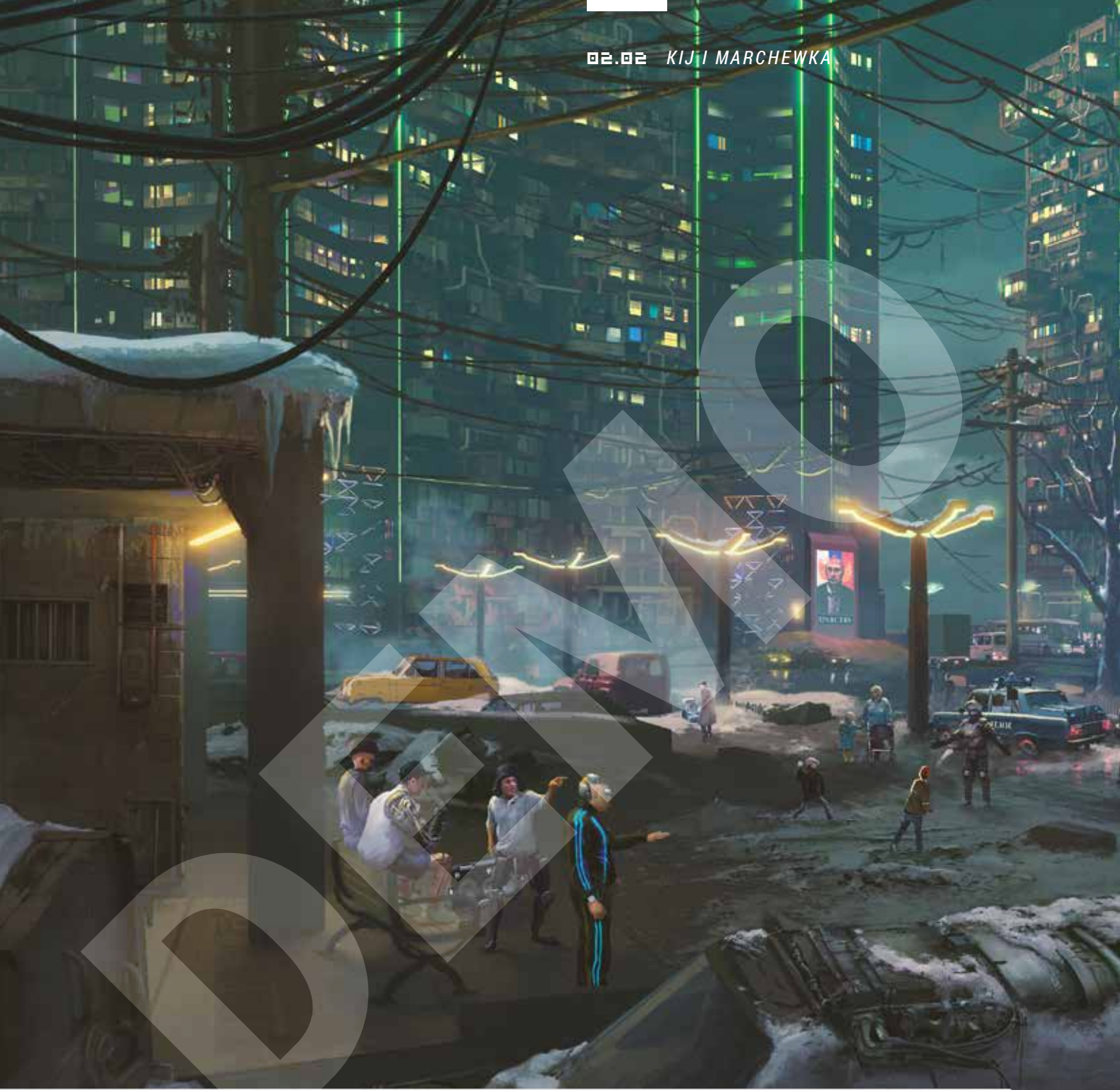
Na prowincji, a więc poza miastami, nie ma dosłownie nic. Tam bieda aż piszczy, ludzie kiszą się w trzypiętrowych blokach albo małych chatynkach, wegetując od pierwszego do pierwszego. Nikt nie chce tam mieszkać z własnej woli, każdy przy pierwszej okazji ucieka.

W pomniejszych ośrodkach miejskich jest lepiej, ale nadal nijako. Wyższe bloki, podstawowe udogodnienia, autobusy, czasem nawet metro. Jeśli mielibyśmy trzymać się metafory fizjologicznej, to prowincja jest tkanką łączną, zaś pomniejsze miasta i ośrodki można by porównać do węzłów chłonnych. Czy są ważne? No tak. Czy ktokolwiek chciałby być węzłem chłonnym? Raczej nie.

Natomiast jeśli mowa o MIASTACH, to w Federacji są trzy. Moscow City na niekwestionowanym miejscu pierwszym. Bez mała czterdziestomilionowy potwór, istne państwo w państwie, moloch trudny do objęcia wzrokiem i umysłem. To miasto jest zdecydowanie mózgiem całej operacji: zimnym, logicznym i bezlitosnym, myślącym wyłącznie o sobie.

Położony na dalekiej północy Sankt Petersburg to bez dwóch zdań serce: najważniejsze, życiodajne i bijące mocno, natomiast w pełni podporządkowane temu pierwszemu.

Zaś Neosibirsk – cóż, jemu przypadła w udziale zaszczytna rola układu trawiennego.



KIJ I MARCHEWKA

Neosibirsk to wielkie koryto z pieniędzmi, a my jesteśmy tylko drobnymi padlinożercami, którzy próbują uszczknąć coś z pańskiego stołu. Pamiętaj o tym, że nie my ten karmnik zbudowaliśmy, nie my go tu ustawiliśmy i nie my go napełniamy. Nie ma co się pchać zbyt mocno, bo Cię zauważą... A wtedy szybko staniesz się kolejną przekąską.

Prezydent Federacji – gubernator obwodu – komendant milicji na Twojej dzielnicy. Tak z grubsza prezentuje się piramida władzy feudalno-plemiennej w mieście... No co? Nie mów, że się dziwisz. Przecież to dokładnie tak działa!



Federacja jest systemem wczesnofeudalnym. Na samej górze jest Król, Car, Bóg i jedynowładca, Prezydent, dobry Ojczulek i wspaniałomyślny Naczelnik Państwa, który odpowiada za wszystko, co dobre.

Zaraz pod nim plasują się równie potężni, co skorumpowani i bogaci oligarchowie. To oni odpowiadają za wypaczenie, przeinaczanie i psucie światłych idei Prezydenta, na których dorabiają się swoich niewiarygodnych fortun. Co poniektórzy z nich czasami dają radę wkręcić się na oficjalne pozycje władzy w rządzie. Prezydent toleruje ich tylko dlatego, że ma z natury dobre serce... I

karze dymisją lub więzieniem tylko wtedy, gdy ostatecznie zawiodą jego zaufanie.

Poniżej oligarchów znajduje się aparat władzy lokalnej: naczelnicy wydziałów, miejscowi kacykowie, bonzowie urzędów i biur. To oni mają największy wpływ na życie zwykłych ludzi; w sumie nie są sami z siebie źli, przeważnie tylko głupi i nie mogą albo nie chcą nic na pewne rzeczy poradzić.

No a na samym dole są zwykli, szarzy Obywatele, na których barkach trzyma się cała ta konstrukcja.

To ta część feudalna. A gdzie plemienna? No cóż, plemienne jest nasze myślenie. Jesteśmy „my” i są „oni”. Nasze piętro, nasza klatka, nasz blok, nasze podwórko, nasza dzielnica... nasze miasto, nasza Federacja.

Poza granicami tego, co „nasze”, zaczyna się „ichnie”, gdzie rządzą źli, zachłanni, głupi i agresywni „oni”, „tamci” bądź też „inni”. Każda brygada, banda, gang i grupa przestępcza w mieście to na dobrą sprawę osobne plemię, mające swoje terytorium, zwyczaje, powitania, muzykę, ubiór, tradycje i nierzadko nawet język.

No co, co się krzywisz? Zabolało? No więc, jak to mawiał mój znajomy oligarcha: skoro boli, to znaczy, że prawda.

Miasto to ogromny aparat biurokracji ustawodawczej, sądownictwa usługodawczego i wszelkich niezbędnych im organów władzy usługowej i ochoczo wykonawczej. Na każdej większej ulicy stoją szkoły milicji, wyższe uczelnie Ministerstwa Spraw Wewnętrznych, wojskowe przedszkola i rządowe centra szkoleniowe. Cały rejon Centralny aż roi się od patroli, każdy słup na skrzyżowaniu jest obwieszony kamerami bezpieczeństwa.

Jeden fałszywy krok i dobrze zapowiadająca się nielegalna kariera zamienia się w zupełnie legalną, prawomocną, finansowaną przez Federację odsiadkę. Wystarczy, że zatrzyma Cię rutynowy patrol, każą otworzyć bagażnik, podnieść wyściółkę i witaj, smutku – pięć lat za nielegalne posiadanie. A jak jeszcze balistyka da radę przypiąć Cię do jakiejś sprawy sprzed lat... Kogo to obchodzi, że kupiłeś tego gnata miesiąc temu? Myślałeś, że broń na rynku wtórnym jest tańsza, bo każdy tak bardzo Cię lubi? To właśnie jest ta „zniżka za przebieg”, o której mówił ze złośliwym uśmiechem handlarz.

Milicja i wojsko muszą zawsze, o dowolnej porze dnia i nocy, być brane pod uwagę w każdym rachunku prawdopodobieństwa. Nawet jeśli siedzisz na swoim kwadracie, a drzwi są zamknięte na cztery spusty... No cóż, to tylko przeszkoda, a na pewno nie gwarancja Twojego bezpieczeństwa.

Pamiętaj, że Matuszka Federacja czuwa. Prezydent patrzy na Ciebie okiem kamerki Wielkiego Brata przy komunikatorze, śledzi każdy Twój ruch dzięki geolokatorowi zamontowanemu w czipie.

Tak, tak – przecież każdy ma czip, wszczepiony pomiędzy kości przedramienia przy nadgarstku. To dzięki niemu płacisz w sklepie, identyfikujesz się w urzędach, odpalasz motocykl i wchodzisz do metra. Dzięki temu małemu kawałkowi elektroniki nikt nie umknie czujnemu oku FSB, każdy jego krok będzie mógł zostać prześledzony i zarejestrowany, a każda transakcja bezgotówkowa wypłynie w postaci komunikatu na monitorze odpowiedniej służby.

Serio, planuj swoje ruchy dobrze, bo w tej rozgrywce nie ma powtórek.

WSZCZEPY

Mówiłem, powtarzałem – nie lubię. Wszczepów nie lubię, androidów nie lubię, sztucznej inteligencji nie lubię. No ale co zrobisz? Pełno tego w tych czasach przecież, nie uciekniesz.

Każdy Obywatel Federacji zostaje zaczipowany od razu po urodzeniu – niewielki implant z podstawowymi danymi jest chirurgicznie montowany w okolicy nadgarstka, czy to pomiędzy kośćmi przedramienia, czy już głębiej w dłoni. Następnie po uzyskaniu pełnoletniości przez nosiciela czip zostaje wymieniony na pełny moduł, pozwalający na dokonywanie transakcji bezgotówkowych oraz podejmowanie czynności cywilnoprawnych.

Tak, oznacza to, że nieletni mogą płacić wyłącznie gotówką otrzymywaną od rodziców. Znaczy to też, że nie można ich zdalnie namierzyć ani zidentyfikować zbliżeniowo, co w pełni tłumaczy zainteresowanie szajek przestępczych właśnie młodocianymi rekrutami... O tym opowiemy przy okazji.

Do czipa zostaje też w pewnym momencie życia – raczej prędzej niż później – dodany sparowany z nim komunikator, pozwalający na łączenie się z zasobami oraz sieciami społecznościowymi Strumienia, pokrywającego większość cywilizowanych terytoriów Federacji.

Poza tym niemal każdy Obywatel Federacji wyposażony jest we wszczepione w przedramię – lub przedramiona – gniazda wlewów medycznych, stosowanych przy wszelakich zabiegach mniejszych i większych... Oraz do podawania substancji przeróżnych, czy to w warunkach klinicznych, czy w zakresie własnym.

Tyle w temacie zestawu obowiązkowego, pozwalającego człowiekowi funkcjonować w społeczeństwie. Co się natomiast tyczy całej reszty – no, to już dłuższa opowieść.

Odkąd protetyka i augmentacja się upowszechniły, traktuje się je radośnie jako złote panaceum na wszystko. Podobnie jest zresztą z remontami budynków: jak coś jest stare, brzydkie i się wali, to trzeba odmalować fasadę farbą olejną na grubo. I najlepiej dodać podświetlenie, o! Z tego samego powodu większość ulic nie jest sprzątana po zimie, mimo że piachu przy krawężnikach zalega grubo na dziesięć centymetrów... Ale same krawężniki są obowiązkowo malowane na białą

podczas przygotowań do Świąta Zwycięstwa dziewiątego maja.

Problem jest ten sam, co zawsze: pieniądze. Porządna, markowa proteza kosztuje wściekłe pieniądze... No a po co przepłacać, jak można zrobić taniej, a różnicy nie widać?

No nie widać, przynajmniej na początku.

Większość widzianych na ulicach wszczepów jest, oględnie rzecz ujmując, siermiężna. Systemy są projektowane nie z myślą o długości i niezawodności użytkowania, a prostocie naprawy; mało kto chce dopłacić do oryginału, preferując wątpliwego pochodzenia zamiennik; wreszcie dla większości kupujących liczy się wygląd, a nie jakość, co powoduje takie, a nie inne skrzywienie rynku po stronie podaży.

Jeśli danego Obywatela nie stać – a powiedzmy sobie szczerze, mało kogo stać – na korzystanie z protetyki komercyjnej, może zawsze zwrócić się do Federacyjnego Funduszu Zdrowia. Po sprawdzeniu zasadności złożonego wniosku podjęta zostanie decyzja o wyznaczeniu terminu operacji (raczej bardziej niż mniej odległego) – jakkolwiek może ją podjąć też doraźnie lekarz na izbie przyjęć, na przykład w stosunku do pacjentów z wypadków drogowych wymagających natychmiastowego zamontowania na przykład sztucznego serca bądź płuc czy innego życiowo ważnego organu. Oczywiście prowadzi to do szeregu wynaturzeń i nadużyć, gdyż ludzie celowo umawiają się na zaaranżowane wcześniej „wypadki”, aby ominąć kolejkę – oczywiście praktyki takie są nielegalne i ścigane z całą surowością przez organy prawa i porządku, których w Federacji nie brakuje.

Tak czy inaczej, założmy, że wniosek zostaje zatwierdzony. Następnie w ramach przeprowadzanej nieodpłatnie operacji pacjentowi zostaje najpierw odjęta naturalna, biologicznie właściwa (ale wciąż wadliwa i/lub niechciana) część ciała. Jeśli ta operacja przejdzie bez powikłań, to wyznaczony zostaje termin kolejnej, w trakcie której zamontowana zostanie również nieodpłatna, docelowa proteza cybernetyczna – jednak nie do końca mogąca się równać z tymi dostępnymi na wolnym rynku.

To, co wszczepiają człowiekowi po wypadku w ramach operacji „na fundusz”, nadaje się w najlepszym razie jako baza dla dalszych modyfikacji i udoskonaleń, żeby w ogóle można było mówić o jakimkolwiek poziomie. Tak, wyglądać może jako tako, ale jeśli całość robiona jest po kosztach, a gwarancja jest wyłącznie rozruchowa... No właśnie.

W teorii cała procedura (od zgłoszenia wniosku do wyjścia ze szpitala z nową kończyną) powinna zamknąć się w trzech-pięciu dniach. W praktyce należy mówić raczej

o tygodniach, albo miesiącach, jako że same terminy kolejek i dostępność refundowanej cybernetyki sprawiają, że system jest najłagodniej ujmując przeciążony.

Jeśli ktoś decyduje się na protetykę komercyjną, to tutaj opcje są o wiele szersze. Oczywiście aby dojść do momentu, w którym protezy nie będzie się dało odróżnić od prawdziwego ciała pod względem faktury, ciepłoty i czuciowości, trzeba by wydać fortunę... Dlatego większość zainteresowanych – czy to z wyboru, czy konieczności – idzie w kierunku zupełnie innej estetyki, mającej nie ukryć, a podkreślić mechaniczność danej części.

Stąd puszczane po wierzchu przewody, widoczne mechanizmy i celowo uwypuklone serwołuki stawów. Tak jak z samochodami – jaki sens ma tuningowanie bryki, jeśli nikt nie będzie tego widział?! Oczywiście są też ci, którym właśnie zależy na tym, aby nie rzucać się w oczy... Ale w obu przypadkach to zupełnie inna bajka.

Podsumowując: jeśli wiesz, jak wygląda kałasz, to takie same są nasze, rodzime, ojczyzniane protezy. Można je modyfikować, malować, dodawać okładziny, doczepiać do nich dodatki, cudować – a i tak będzie to nadal ten sam, stary, pocziwy sprzęt. Gnichts, nie łamichts! Ura!

Oczywiście tam, gdzie są pieniądze, pojawiają się też możliwości. Jeśli kogoś stać na sprowadzenie sobie wyższej jakości protezy z Moscow City, to istnieje duża szansa, że jego nowa ręka lub noga nie będzie różnić się gabarytami od naturalnej... A jeśli ma znajomości i jeszcze więcej pieniędzy, to może sięgnąć po produkty importowane – czy to z Dalekiego Wschodu, czy z jeszcze odleglejszego Zachodu.

Chińskie wszczepy, wykonywane w technologii kompozytu porcelanowego i spieków poliwęglanowych, są niepowtarzalnie piękne i wręcz ulotnie kruche, zaś ich użytkownik przypomina częściowo porcelanową, idealnie białą lalkę. W niektórych kręgach Neosibirska stało się to ostatnio modne, szczególnie że bratnia Chińska Republika Kapitalistyczna coraz mocniej przebija się do ogólnej świadomości i część polityków oraz biznesmenów chce w ten sposób otwarcie zamanifestować swoją sympatię, licząc na lepsze traktowanie podczas inwazji... to jest, ahem: intensyfikacji kontaktów biznesowych.

Z kolei USA i Unia Europejska idą bardzo mocno w kierunku odwzorowania naturalności, przez co ich pokryte od razu doskonałej jakości syntoskorą protezy kończyn są bardzo poszukiwane i wysoko cenione przez tych, którzy nie mają ochoty upodabniać się do zwykłych, szarych Obywateli Federacji, zdanych na łaskę i niełaskę protetyki refundowanej z Federacyjnego Funduszu Zdrowia.



STRUMIEŃ

No jest, jest ten Strumień. Latają sobie gdzieś te fale, masztów pełno przecież jest... Raka się od tego dostaje, mózg się w jajecznicę zamienia i podobno ten kod DNA się zmienia, osłabia jakoś. O, a tam widzisz, w tym oknie na siódmym piętrze? No jak to co, to pudełko takie! To przecież ktoś sobie swój nadajnik ustawił i się wpina na lewo, bez opłat. Nasz naród obrotny jest, mówię ci.

Jeśli w domu jest nie najlepiej, na ulicę też strach wyjść, a życie prywatnego przedsiębiorcy to koszmar – to jak żyć, panie Prezydencie?!

Odpowiedzią dla wielu – zarówno młodszych, jak i starszych – jest ucieczka w świat wirtualny.

Strumień był początkowo odpowiedzią na sankcje Zachodu, który w pewnym momencie konfliktu po drugiej wojnie krymskiej odciął Federację od dostępu do Internetu. Już wcześniej prowadzono symulacje w zakresie „desynchronizacji przestrzeni informacyjnej”, więc państwo było w dużej mierze przygotowane na ten krok i szybko wdrożyło plany awaryjne. Kluczowym określeniem jest tutaj „w dużej mierze” – czyli nie w pełni.

Strumień jest przynajmniej teoretycznie kontrolowany i nadzorowany przez organy Federacji, jako że jego fizyczna architektura stoi na rządowych serwerach w ośrodkach FSB. Do głównych stacji przekaźnikowych podciągnięte są może i przestarzałe, ale wciąż wystarczająco pojemne linie światłowodów; dalej sygnał jest nadawany bezprzewodowo...

... I tutaj zaczyna się cała zabawa. Bo jaki problem postawić własny serwer, podłączyć go do odpowiednio mocnej maszyny i poprzez zamontowany na balkonie nadajnik-odbiornik delikatnie, po cichutku, niezauważalnie wpiąć się w oficjalną sieć?

Operujący w głębokim, półoficjalnym Strumieniu hakerzy, spece od IT, informatycy i miłośnicy wirtualnej wolności od lat bawią się z mundurowymi w kotka i myszkę. Na terenie Neosibirska działają co najmniej cztery już zupełnie nielegalne serwerownie, wykorzystywane przez tych, którym nie uśmiecha się, kiedy Ojczyzna zagląda im ponad ramieniem w ekran.

Z poziomu szeregowego użytkownika Strumień wygląda jak typowa przeglądarka, zresztą jedyna, o jakiej wie dziewięćdziesiąt procent ludzi w Federacji: RuNet. Obok niej funkcjonuje kilka pomniejszych, takich jak Samisk, V.S.E. lub Ru69, natomiast mało kto rozumie ich dostępne funkcje czy potrafi w pełni wykorzystać dostępne opcje.

Strumień jest tak naprawdę doskonałym wentylem bezpieczeństwa. Ludzie wypowiadają się na forach, zrzeszają w grupy dyskusyjne, wrzucają na swoje profile w sieciach społecznościowych posty, memy i zdjęcia. Inni to komentują, wywiązują się kłótnie, zawiązują sojusze.

Prawda jest taka, że to wszystko stanowi część szerzej zakrojonego planu. Skoro ludzie mogą wyszumieć się w Strumieniu, to nie będą krzyczeć na ulicy. Wrzucenie obrazka jest dla człowieka protezą kontroli nad otaczającym go życiem.

Mało kto zresztą wykracza poza wyszukiwarkę. Profile na sieciach społecznościowych takich jak VK, YY czy NP (VKibere – W Cyberze, YaitY – Ja i Ty, NashPotok – Nasz Strumień) to szczyt zaangażowania większości użytkowników.

Rzeczy mają się zupełnie inaczej, jeśli wejdzie się w Strumień przy pomocy modułu wirtualnego – czy to zwykłych gogli i rękawic, czy coraz bardziej modnych wpięć neuralnych. Wtedy sieć zaczyna bardziej przypominać wielokondygnacyjny, rozbudowany w poziomie dom. Dom, sklep, bibliotekę, labirynt albo więzienie – to już zależy od użytkownika, jego sposobu poruszania się po Strumieniu i tego, czego szuka...

Część drzwi będzie otwartych, do innych potrzeba klucza lub wytrycha. W jednych pomieszczeniach zmieszczą się wszyscy, inne mają ograniczoną pojemność. Czasami ktoś złośliwy stanie w drzwiach, aby nie dało się przejść.

Jeśli odpowiednio dobrze poszukać, można znaleźć schody na zakurzone poddasze, gdzie leżą wszystkie nieużywane meble.

Spostrzegawczy potrafią zidentyfikować sterty materiałów budowlanych i nawet rozpoznać robotników, dostawiających nowe skrzydła budowli, przebijających nowe korytarze i zaślepiających stare przejścia.

Powiadają też, że gdzieś pod tym wszystkim jest też piwnica. Ciemna, ponura, rzekomo pusta i nikomu niepotrzebna... Ale też pełna dziwnych szmerów i kształtów przemykających się na krawędzi widzenia. Czy to właśnie z niej można przedostać się przez wąskie okienko na sąsiednią posesję, gdzie stoi zupełnie inny, nieznany, piękny budynek? Podobno. Ale jeśli ktoś już tam był, to raczej nie mówi o tym głośno.

BLOKOWISKA

Jak okiem sięgnąć, wszędzie tak samo to wygląda, widzisz? To znaczy są różnice, tylko trzeba się nauczyć je dostrzegać. Masz inne murale na ślepych ścianach bocznych, inne wstawki ozdobne przy pionach klatek schodowych, więc w zasadzie można się zorientować, czy to bloki z Lenińskiego, czy może z Oktiabrskiego rejonu. No ale tak, w sumie to zawsze będzie to samo: bloki.

Strumień, cybernetyczne kończyny, wielka polityka – wszystko to brzmi pięknie, błyska światłami neonów i mami człowieka chwytliwymi hasłami z systemów nagłośnienia. Jednak prędzej czy później każdy musi wrócić na własne śmieci. „Śmieci” są tutaj niepokojąco trafnym określeniem.

Cały Neosibirsk zabudowany jest ogromnymi skupiskami niemalże identycznych betonowych megalitów. Liczące sobie po dwadzieścia, trzydzieści, nierzadko czterdzieści kondygnacji bloki ciągną się nierównymi, szarymi rzędami pudełek, układają w przedziwne wzory i konstelacje, zasłaniają widnokrąg. Zamykają człowieka niczym w klatce.

Podobno gdzieś, kiedyś, w początkach budownictwa wielomieszkaniowego, były związane z tym jakieś pomysły, koncepcje, normy i w ogóle istniała jakaś logika. Na każde ileś tam mieszkańców miał przypadać sklep spożywczy, osiedla miały mieć swoje własne przedszkola, szkoły podstawowe i średnie. W zależności od zagęszczenia mieszkańców na kilometr kwadratowy budowano sale sportowe, domy kultury, supersamy, kina i co tam jeszcze.

No ale to, jako się rzekło, było. Teraz pozostały tylko chaos starych, nierzadko dwudziesto- czy trzydziestoletnich albo i jeszcze starszych wielopiętrowców, pomiędzy które wciskają się wszędzie, gdzie to tylko możliwe, nowsze budowle. Dzika patodeweloperka zabudowuje każdy fragment dostępnej przestrzeni, niczym pasyżnicze grzyby na trupie niegdyś wielkiego drzewa wyrastają dobudówki i przybudówki sklepów i sklepików, stawianych bez pozwolenia garaży, komórek i baraków.

Gdzieś w tym wszystkim gnieźdzą się ludzie. Stłoczeni na zdecydowanie zbyt małym metrażu, w mieszkaniach z prysznicem soniczno-pyłowym dla naprawdę ubogich, zaś racjonowaną wodą dla bogatszych. Zmuszeni do płacenia drakońskich stawek za ogrzewanie, dzięki któremu nie zamrzną podczas zimowych mrozów, oraz klimatyzację, aby nie ugotować się we własnym sosie latem. Patrzący na ponury, szary świat przez brudne, od lat niemyte szyby okien. Targający w jedną stronę butle z wodą pitną i siatki z zakupami z lokalnego sklepu,

w drugą noszący torby wypchane plastikowymi opakowaniami, które przesypują się w regularnie podpalanych przez chuliganów śmietnikach.

Ten świat nie zachęca człowieka do eksploracji, wychodzenia poza swoją strefę komfortu czy poznawania nowych miejsc. Już te znane, swojskie są wystarczająco paskudne, więc po co dołować się jeszcze bardziej? Bezpieczniej i spokojniej jest wegetować na swoich dwudziestu ośmiu metrach kwadratowych, brać prysznic ciśnieniowy i gapić się całymi wieczorami w holowizor.

Są jednak dwie rzeczy, które od czasu do czasu potrafią zmusić szarego, do czasu cichego i pokornego Obywatela do wystawienia głowy poza mury własnego blokowiska. Do wyrzucenia poza kraty więzienia, którym jest jego własne życie. Dwie rzeczy, odczucie i emocja: głód oraz gniew.

Głód czegoś więcej, chęć pocucia, że się w ogóle żyje. Wysysający z życia kolory głód emocji, których marnymi substytutami są zadowolenie z dobrze wykonywanej pracy na etacie i tani, jarmarczny hurrapatriotyzm. W końcu głód czysto fizyczny, gdy pewnego dnia następuje nieuniknione – kolejna pozornie niezauważalna podwyżka cen wody o siedem kopiejek na litrze sprawia, że domowy budżet zwyczajnie przestaje się domykać.

Gniew na niesprawiedliwy świat. Bezsilny gniew na to, że jest jak jest, że zawsze tak było, najwyraźniej zawsze będzie i nic na to nie można poradzić. Gorzki gniew, który narasta w piersi za każdym razem, kiedy mknący po prospekcie świeżo wypucowany grawilot ochlapie błotem pośniegowym człowieka przestępującego z nogi na nogę na przejściu dla pieszych.

Głód i gniew to zaiste przerażająca kombinacja.

GANGI

To takie brzydkie słowo, „gang”. Zachodnie zresztą, nie wypada tak u nas, w Neosibirsku mówić. Mów, jak chcesz: ekipa, brygada, banda, grupa... Oficjalne określenie to „zorganizowana grupa przestępcza”, czyli ZetGie-Pe, ale tak tylko milicja by to określiła. Ani one zorganizowane, ani przestępcze, he, he. Każdy po prostu robi swoje.

Federacja jest krajem kontrastów i licznych napięć społecznych, próbującym stać w rozkroku pomiędzy solidną, tradycyjną przeszłością a świetlaną, nowoczesną przyszłością. A jak ktoś za mocno się rozciągnie, to mu szwy na spodniach puszczają i pieniądze mogą zacząć się sypać... Zaś liczne gangi Neosibirska usług nie piłują na tych szwach nici, żeby ich właścicielowi nie było zbyt ciasno.

Nie ma chyba dzielnicy, podwórka czy klatki, w której nie mieszkałby ktoś zajmujący się czymś po godzinach. Naprawiasz sąsiadom holoprojektory za pieniądze? Dzień dobry, jesteś przestępcą skarbowym. Prowadzisz w piwnicy warsztat z drobnym sprzętem? Dobry wieczór, przestępczość gospodarcza się kłania. Kupiłeś po okazyjnej cenie działkę syntadrenaliny spoza oficjalnego obiegu? No właśnie, dobranoc.

Jeśli w myśl obowiązującego prawa większość ludzi tamie w takim czy innym zakresie takie czy inne prawo, to w sumie – po co się tym przejmować? Dokładnie z takiego założenia wychodzą ludzie próbujący poprawić swoje codzienne bytowanie. Mało kto, jeśli w ogóle ktośkolwiek z nich, uważa się za „przestępcę”; to tak zwana „szara strefa”.

Federacja jest naprawdę ogromnym krajem. Światło (przynajmniej nominalnej) praworządności padające z wież Kremla ma mocno ograniczony zasięg, zaś spowite mrokiem cele zakładów karnych zdają się każdemu bardzo, bardzo odległe.

Prawdziwą sztuką jest znalezienie sobie miejsca pomiędzy jednym a drugim ekstremum.

BRYGADA

O co w tym wszystkim chodzi, pytasz? Jak by ci to wyjaśnić, hm... O to, co zwykle, czyli o kasę chodzi. Jest, rozumiesz, sporo tematów do ogarnięcia w naszym mieście i jak komuś zostało w głowie jeszcze trochę szarych komórek, to prędzej czy później się za to weźmie. Syntadrenalina, jasne, to poważna rzecz, ale mało komu udaje się na niej łapę położyć. Jest sporo towarów, które spływają z całej prowincji, niemało lokalnej produkcji, handlu, punktów usługowych. Zaczyna się od dołu, po cichu, a potem się rozkręcasz... Albo zwijasz, zależy, jak pójdzie.

Brygada – to określenie powinno zapaść Ci w pamięć na najbliższy czas. Wbij je sobie do głowy, wytatuuj na czole, wydrap nożem na blacie stołu, nieważne. Brygada będzie tym, co utrzymuje Cię przy życiu, co zajmuje Twoje myśli, kiedy leżysz nocą z otwartymi oczami i gapisz się w sufit. Brygada jest w tej chwili Twoją rodziną, Twoim światem i jedynym Twoim zajęciem.

Twoim zadaniem jest zebrać z ulic, knajp, warsztatów i blokowisk Neosibirska swoją wierną drużynę, wraz z którą ruszysz na podbój – no cóż, na podbój ulic, knajp, warsztatów i blokowisk właśnie. Tylko nie swoich, a tych sąsiednich, rzecz jasna. Póki co bezpańskich.

„Bezpańskość” jest pojęciem w Neosibirsku względnym. Jeśli coś leży na ulicy, to jest niczyje, prawda? Więc jeśli ktoś nagle upadnie na chodnik, to w zasadzie też jest niczyj. Czyli można mu zabrać portfel, komunikator i torbę. A to, że ludzie nie upadają sami z siebie? No cóż, podobno szczęściu trzeba pomagać.

Zbierasz swoich ziomków – mniej i bardziej doświadczonych albo zupełnie świeżych. Tych trzeźwo myślących i tamtych z mózgiem już dawno przepalonym przez używki i dopalacze. Każdy przychodzi, z czym tylko może, bierze taką broń, na jaką go stać albo jaką ma w zasięgu.

Umawiacie się z tamtymi na konkretny dzień i konkretne miejsce, żeby raz na zawsze wyjaśnić wątpliwości.

Twoim zadaniem jest poprowadzić Twoją Brygadę w lepszą, spokojniejszą i na pewno dostatniejszą przyszłość. Jak to zrobić? Oczywiście eliminując wszystkich, którzy staną Wam na drodze. A to, że część z nich może stać bokiem albo plecami – to już naturalna kolej rzeczy.

Jest wiele rzeczy, o które można by w Neosibirsku walczyć i na których da się zarobić. Ale Ciebie interesuje jedna, bardzo konkretna. Ta, o której wiedzą i mówią wszyscy; mało kto ma do niej dostęp, większość tylko za nią płaci. Głód i gniew to zaiste przerażająca kombinacja.

SYNTADRENALINA

Bezbarwne, lekko gęste i lepkie, cudowne, przezroczyste złoto Neosibirska. Podstawowy płyn dla właściwego zamontowania każdego implantu, pozwalający organizmowi człowieka zgrać się z wszczepem podczas augmentacji. Niesamowity narkotyk, wkręcający mózg na zupełnie inne obroty.

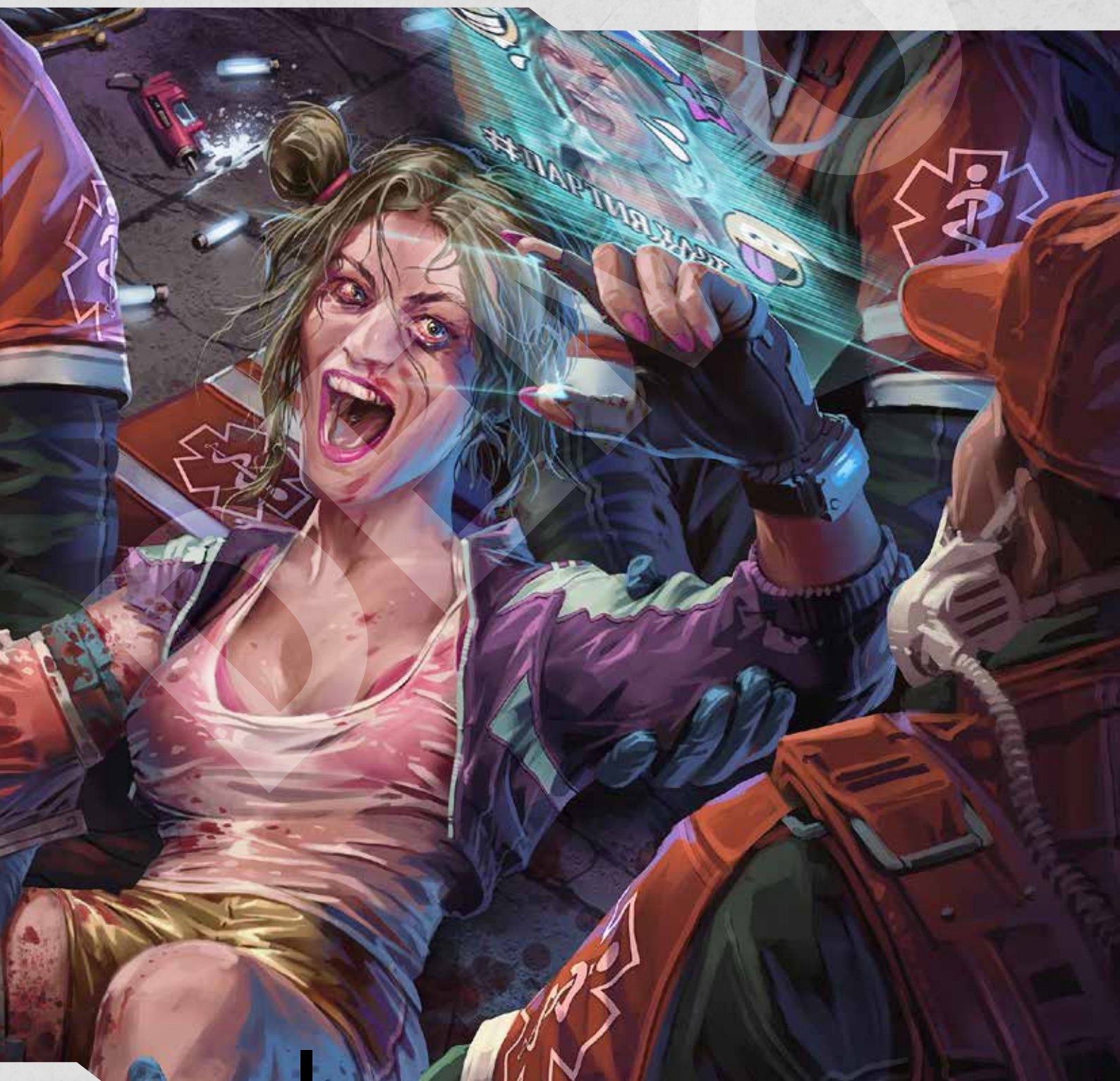
Na terenie miasta są dwa, dosłownie dwa zakłady produkujące syntę. Jeden większy, który jest totalnie poza zasięgiem, i drugi, nieco mniejszy, z którego czasami da się coś uszczknąć: a to pojemnik zniknie z produkcji, a to uda się utoczyć co nieco przy zalewaniu cysterny... tak czy inaczej, są pewne dojścia, są możliwości.

Pewnie, można też syntę pędzić samemu, ale to proces mocno niebezpieczny i nieprzewidywalny. Siedemdziesiąt siedem, osiemdziesiąt pięć procent czystości – większość kucharzy wyżej tych wartości nie podskoczy. Ludzie i tak kupią, więc po co się zarzynać?

Jest masa innych używek i sztucznych hormonów – hipermedron, neokodeina, pseudokortyzon, dwumetyl, somatotropa, pentakoka... Ale to są brudne, prymitywne zabawy.

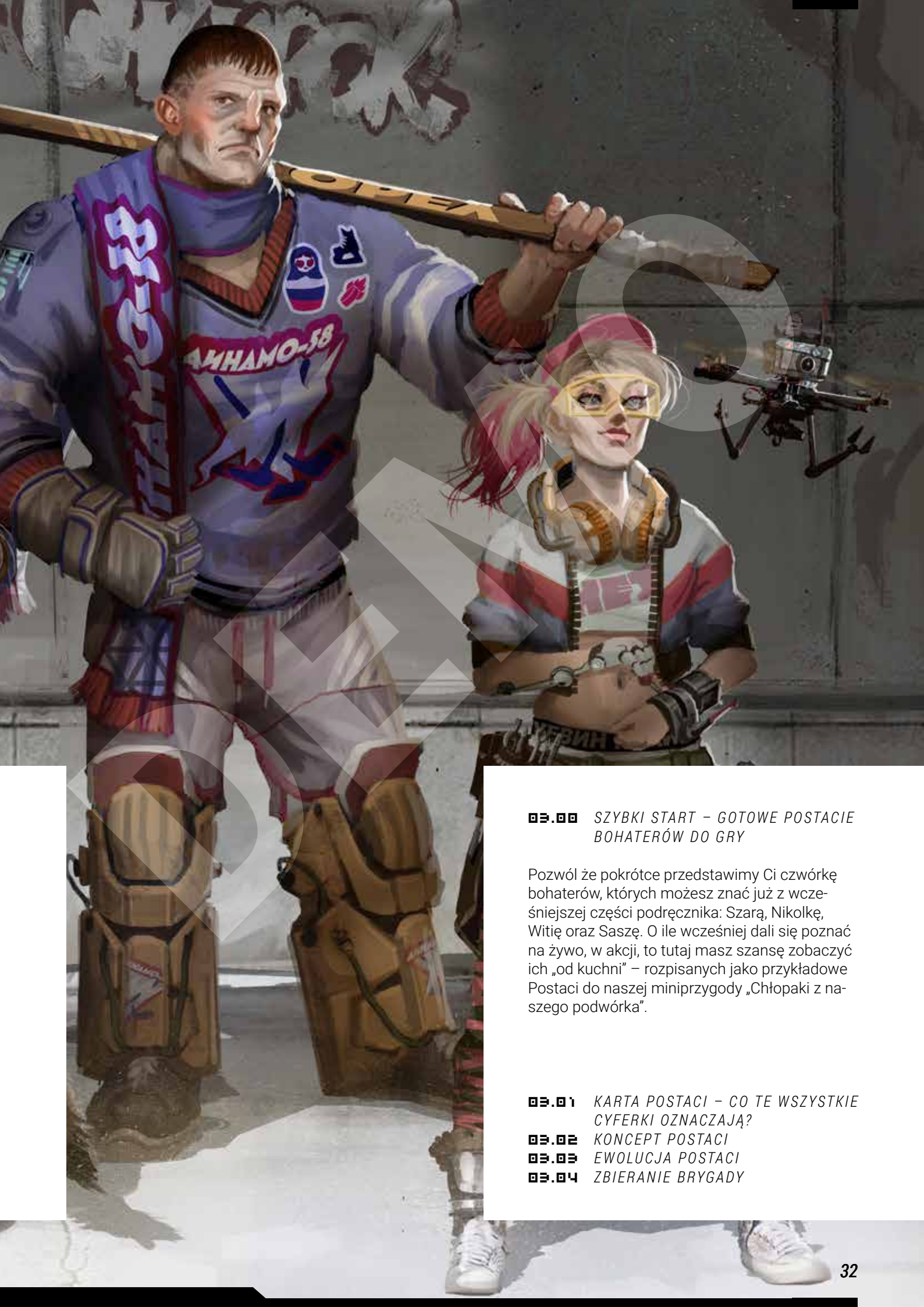
A Ty idziesz po najwyższą stawkę.







BOHATER, KTÓRYM GRASZ



03.00 SZYBKI START – GOTOWE POSTACIE BOHATERÓW DO GRY

Pozwól że pokrótce przedstawimy Ci czwórkę bohaterów, których możesz znać już z wcześniejszej części podręcznika: Szarą, Nikolkę, Witię oraz Saszę. O ile wcześniej dali się poznać na żywo, w akcji, to tutaj masz szansę zobaczyć ich „od kuchni” – rozpisanych jako przykładowe Postaci do naszej miniprzygody „Chłopaki z naszego podwórka”.

03.01 KARTA POSTACI – CO TE WSZYSTKIE CYFERKI OZNACZAJĄ?

03.02 KONCEPT POSTACI

03.03 EWOLUCJA POSTACI

03.04 ZBIERANIE BRYGADY

SASZA

Spokojny i sumienny, pozornie lekko flegmatyczny. To klasyczny, wręcz archetypowy przykład geeka, nerda, gamera i początkującego Lalkarza, dla którego Strumień jest co najmniej tak ważny, jak świat fizyczny. Sasza wychował się wśród blokowisk, dorastał na podwórku ale potem jego życie zmieniło się, gdy prowadzona przez rodziców firma zaczęła najpierw przynosić zyski, a potem rozkręciła się i stała istną żyłą złota. Dziś rezyduje wraz ze swoimi staruszkami w dwóch połączonych mieszkaniach, mają dwie łazienki i nielimitowaną wodę – autentyczny luksus! Saszy szczególnie zależy na tych zewnętrznych przejawach dobrobytu, dla niego ważniejszy jest nowy model MEX-a z goglami i rękawicami do śmigania po Strumieniu, chociaż zdecydowanie lubi wygodę i leżenie w gorącej kąpieli. Poza tym drugi rok studiowania na niemalże elitarnym Wydziale Cyberbezpieczeństwa i Programowania Kreatywnego to też nie w kij dmuchał – cała rodzina jest z Saszy dumna, rodzice chwalą się nim na każdym kroku.

Wszystko to jednak ma swoje wady: otóż Sasza czuje się ostatnio przez swój status materialny oderwany od kolegów i koleżanek z podwórka, z którymi razem bawili się w piaskownicy. No co tu dużo mówić, patrzą na niego niechętnie, podśmiewają się z „dzianego banana”, naciągają na kupienie a to piwka, a to czegoś mocniejszego... Saszy z jednej strony imponuje, że może popisać się przed znajomymi, ale z drugiej zaczyna odczuwać rozwijający się kompleks wyższości i odsunięcia od grupy. Właśnie dlatego wieczorami lubi czasami wręcz za wszelką cenę – pokazać, że nadal jest częścią tej samej ekipy i że jego serce nadal bije tym samym rytmem blokowiska z wielkiej płyty.

O robocie, na którą wybiera się Szara, dowiedział się od samej zainteresowanej, kiedy po raz kolejny proponował koleżance, że on jej te pięćset rubli to z przyjemnością pożyczyci albo jeszcze chętniej zwyczajnie da, byle ona nie musiała się martwić... Szara urządziła mu straszną awanturę, rozplakała się w końcu i wreszcie powiedziała, że ona sobie sama da radę i uczciwie zarobi, a jałmużny nie przyjmie, choćby miała w trakcie zdechnąć. Po takim czymś Sasza nie odpuścił i suszył jej głowę tak długo, aż ta wysypała się ze wszystkiego... Na co on stwierdził, że idzie z nią i koniec.





SZARA

Pracuje na co dzień jako kurier, tzw. świerszczyk na jednokółku, dla jednej z chińskich firm obsługujących rynek paczek i przesyłek, jednak ma coraz bardziej dość katorżniczej roboty. Niegdyś brała udział w wyścigach motocyklowych enduro po opuszczonych fabrykach wokół Neosibirska, ale jej rozwijającej się karierze kres położył paskudny wypadek półtora roku temu, w którym straciła obydwie stopy, zmiażdżone przez jej własną maszynę. Mając do wyboru albo wszczępy z funduszu zdrowia, albo porządne protezy z wolnego rynku, zdecydowała się impulsywnie na tę drugą opcję... I zrobiła najgłupszą rzecz, jaką mogła, czyli zaciągnęła na nie spory kredyt, na którego spłatę teraz brakuje jej pieniędzy. Po niespełna roku pracy na jednokółku Szara jest pewna: to był koszmarny błąd. Zatrudniająca ją korporacja celuje w osoby po wypadkach, pozbawione nóg, zmuszając je na czas dziesięciogodzinnych zmian do demontowania własnych protez i spinania się z firmowymi pojazdami, co jest zwyczajnie upokarzające; poza tym jednokółko to tylko żalosna namiastka motocykla. Wszystko miało być nie tak! Niedawno jednak Szara dowiedziała się od kolegi z pracy, że ich firma robi też pewne zlecenia „poza grafikami” i właśnie realizuje swoje pierwsze; to właśnie ona przekonała Nikolkę i Witę, żeby poszli z nią na robotę, więc to ona też zbierze laury za sukces – albo baty za porażkę.

Szara to klasyczny, błyskawicznie (choć nie zawsze poprawnie) myślący mózg i kombinator, poza tym dzięki znienawidzonej pracy doskonale zna rozkład ulic miasta na powierzchni. Nie lubi zamkniętych przestrzeni i podziemi, stara się unikać transportu zbiorowego, a już szczególną niechęcią pała do metra. Zawsze pierwsza do gadania i działania.





WITIA

Zwalisty, masywny i powolny w życiu Witia zamienia się w istny huragan energii, gdy tylko zacznie się akcja. Dla tego człowieka pasją, miłością i całym życiem jest jedna rzecz: hokej. A w zasadzie to raczej HOKEJ. Całe mieszkanie Witii to jedna wielka izba pamięci jego ukochanego, najlepszego, legendarnego neosibirskiego klubu hokejowego Dynamo-58. Na ścianach wiszą za-bytkowe, drukowane jeszcze na papierze plakaty i oprawione w ramki zdjęcia, półki zastawione są wydrukowanymi w 3D kopiami pucharów i nagród, pośród których na zaszczytnym miejscu stoi perła kolekcji, od której wszystko się zaczęło: Puchar Federacji z '22 roku, kiedy to dziadek Witii był bramkarzem w tej właśnie drużynie.

Marzeniem Witii jest w tej chwili pójście o krok dalej: teraz gra już w składzie juniorów Dynamo-58, ale on widzi przyszłość dla siebie pośród lśniących wieżowców Moscow City, w zyskującej coraz większą popularność Lidze Hokeja Wyczynowego, gdzie grają już zawodnicy augmentowani.

Witia z zaskakującą konsekwencją prze do tego pozornie nieosiągalnego celu, od lat ciutając każdy grosz, aby w końcu móc pozwolić sobie na zamontowanie mechanicznie wspomaganych ramion. Pieniądże zdobywa głównie na nielegalnych zakładach bukmacherskich i czasami lekko ustawianych przez samego siebie meczach, nie pozwalając sobie jednak na jakąkolwiek rozrzutność przy ich wydawaniu. Wygląda przez to, ubiera się i żywi jak lump, ale ma odłożone w skarpecie już dobrych kilka tysięcy rubli. Jego mieszkanie nabrało pewnego rudymmentarnego porządku, odkąd pewnego dnia ze zdziwieniem skonstatował, że w pokoju gościnnym zagnieździła się Nikolka – dziewczyna, która już wcześniej czasami nocowała u niego kątem, teraz zaś wprowadziła się na całego. Witii nie przeszkadza to w najmniejszym stopniu, tym bardziej że docenia jej umiejętności techniczne – ostatnio naprawiła mu zepsuty od pół roku holowizor, dzięki czemu Witia może znów oglądać powtórkę swojego ulubionego meczu sprzed dwunastu lat w pełnym trójwymiarze.

Jest małomówny i na pierwszy rzut oka raczej powolny w myśleniu, ale jego wiedza może okazać się nieoceniona na ulicach miasta – o ile ktoś zdoła ją z niego wyciągnąć wyciągnąć... Kiedy Szara zapytała go zupełnie niezobowiązująco, czy pomoże jej z czymś, Witia od razu się zgodził, nawet nie pytając. Jest w niej beznadziejnie, romantycznie, po cichu zakochany, odkąd poszła z nim na łyżwy, a on pomyślał sobie, że na swoich wszczepach i z ogólną kondycją fizyczną byłaby doskonałą zawodniczką w hokeja wyczynowego. No cóż, miłość nie wybiera.



NIKOLKA

Mechanik, elektronik, obsługant, naprawiacz i „złota rączka” w sieci ulicznych bud z szaormą. Dużo gada, wszystkich zna i w ogóle jest lubiana – to znaczy o ile nie zrazi kogoś do siebie od razu w pierwszym zdaniu, bo czasami potrafi chlapnąć coś bez zastanowienia, a potem żałować. Nikolka od zawsze powtarza, że jeśli będzie miała kiedyś wyjść za mąż – albo ożenić się, bez różnicy, jak się sama śmieje – to obiekt swojej miłości będzie musiała najpierw sama sobie skonstruować.

Jej ambicją było od zawsze dostanie się na Wydział Mechatroniczny Politechniki Neosibirskiej, gdzie wykładał lata temu jej stryj, który zaraził ją fascynacją i zamiłowaniem do robotyki, sztucznej inteligencji i perspektyw budowy nowego, lepszego świata. Jednak okazało się, że ambicje, matematyczny umysł i dużo zapału to czasami za mało: będąca już wcześniej laureatką dwóch olimpiad, prowadząca mocno imprezowy tryb życia i pewna swego sukcesu Nikolka odbiła się od progu wejścia na uniwersytet. Do dziś śni jej się lista przyjętych, gdzie jej nazwisko było pierwsze pod czerwoną kreską...

Po tym Nikolka wyprowadziła się od rodziców, znalazła pracę i na tę chwilę utrzymuje się sama, mieszając kątem u Witii, z którym łączy ją idealna, platoniczna przyjaźń i doskonała symbioza kohabitacyjna. Jednak długie godziny pracy, wysokie i niespełnione wymagania wobec siebie, ogólny stres i zadaniowy charakter pracy wepchnęły Nikolkę w lekki cug syntadrenalinowy, zaś teraz spirala powoli zaczyna zakręcać w dół...

Tak, tak – Nikolka ma problem, z którego powagi sama nie zdaje sobie jeszcze sprawy. Jednak na zewnątrz nic nie widać – może poza tym, że Nikolka to klasyczny, klasyczny portret lekko nadpobudliwej entuzjastki, zawsze gotowej do komentowania otaczającej rzeczywistości. Na robotę poszła z dwóch powodów: dla Witii, który ją o to poprosił, oraz z czystej ciekawości.

KARTA POSTACI



ID



IMIE 01 KSYWA

MELDUNEK 02 ПЛЕĆ WIEK

POCHODZENIE 03 АЛОКАЦЈА 4А 05

SZLIF Z POCHODZENIA 04

RYSA 06

PRZEWAGI RYSY

UŁOMNOŚCI RYSY

JĘZYKI OBCE 07

POZIOM STARTOWY ZDROWIA 02

MASA + DRYG + 5

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
RULETKA			CIEŻKIE OBR. +2 PT			LEKKIE OBR. +1 PT			ZDROWY									

STANY

OSŁABIENIE 08	UZALEŻNIENIE 10
CHOROBA 09	NAPROM. ZATRUCIE 11

POZIOM STARTOWY

EGO + 5

PSYCHE	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
ZŁAMANIE PSYCHICZNE K6 12															

POZIOM STARTOWY

EGO + 2

ISKRA	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
13															



DRYG

UMIEJĘTNOŚĆ	5+	4+	3+	SZLIF
KITRANIE	5+	4+	3+	
MYK	5+	4+	3+	
STRZELANIE	5+	4+	3+	
SZABER	5+	4+	3+	
SZOFER	5+	4+	3+	



EGO

BAJERA	5+	4+	3+
FASON	5+	4+	3+
PYSKÓWKA	5+	4+	3+



ŁEB

CZUJ	5+	4+	3+
ROZKMINA	5+	4+	3+
KUJON	5+	4+	3+
DOKTÓR	5+	4+	3+
INŻYNIER	5+	4+	3+
KODER	5+	4+	3+
OPERATOR	5+	4+	3+



MASA

BITKA	5+	4+	3+
KARDIO	5+	4+	3+
ODPORNOŚĆ	5+	4+	3+



SIŁA

MASA SIŁA
1-2 1
3-4 2
5 3
6 4

PUNKTY FACHU

WOLNE PUNKTY

АТЯУВУТ

ОБРОНА



PANCERZ

DRYG OBRONA
1-3 1
4-5 2
6 3

GRATY



BRONŃ 15

NAZWA	OBR	NZW	MAG	ZAS	AMMO	WŁAŚCIWOŚCI	

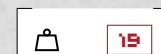
PANCERZ 16

NAZWA	POZ	WŁAŚCIWOŚCI	

POZ poziom
OBR obrażenia
NZW niezawodność
NZ niezawodna
ST standardowa
ZW zawodowa
MAG poj. magazynka
ZAS zasięg
BP bezpośredni
BL bliski
SR średni
DAL daleki
EXT ekstremalny
AMMO amunicja

WYPOSAŻENIE 17

NAZWA	POZ	WŁAŚCIWOŚCI	



OBCIĄŻENIE



UDŹWIG
MASA + 5



PORTFEL

CYBER



18

NAZWA	POZ	U	WŁAŚCIWOŚCI

OTOCZENIE



RELACJE 20

BLISCY

BRYGADA



KARTA POSTACI

01 IMIĘ, KSYWA

to, co Postać ma wgrane na czip osobisty i jak ją wołają na ulicach

02 MELDUNEK

faktyczny bądź tylko deklaracyjny adres Postaci

03 POCHODZENIE

określa, z którego rejonu Neosibirska (bądź skąd spoza miasta) pochodzi Postać

04 SZLIFY

nabyte z racji pochodzenia oraz doświadczenia życiowego szczególne zdolności Postaci

05 4A

Armia-Akademia-Angaż-Anarchia, czyli system alokacji Obywateli do funkcji społecznych

06 RYSA

charakterystyczna skaza wyróżniająca Postać spośród innych

07 JĘZYKI OBCE

znane przez Postać języki poza rosyjskim

08 OSŁABIENIE

stan tymczasowo zmniejszonej zdolności Postaci do działania

09 CHOROBA

wszelkie dolegliwości natury bakteryjno-wirusowej

10 NAPROMIENIOWANIE/ZATRUCIE

wynik otrzymania nadmiernej dawki czynnika szkodliwego

11 UZALEŻNIENIE

nabyta psychofizyczna zależność od określonej substancji

12 AKTUALNE PSYCHE

bieżąca odporność psychiczna, gotowość do działania i sprawność umysłu

13 AKTUALNA ISKRA

spójność neuropsychologiczna Postaci

14 POZIOM PANCERZA

poziom sprzętu ochronnego noszonego przez Postać

15 BROŃ

posiadane przez Postać uzbrojenie [nazwa, typ, zużycie amunicji, obrażenia, magazynek, niezawodność, zasięg, właściwość, waga]

16 PANCERZ

posiadany przez Postać sprzęt ochronny [nazwa, poziom pancerza, właściwości, waga]

17 WYPOSAŻENIE

wszystko inne, co Postać nosi przy sobie lub ma pod ręką [nazwa, poziom, właściwości, waga]

18 CYBER

posiadane przez Postać wszczepy, augmentacje i sztuczne udoskonalenia z określonym poziomem, właściwościami cybernetyki, poziomem utraty Iskry

19 OBCIĄŻENIE

waga posiadanego przez Postać wyposażenia, ubrań i sprzętu

20 ZNAJOMOŚCI

osoby, organizacje i grupy, z którymi Postać utrzymuje relacje

CECHY

01 DRYG

Pokazuje koordynację ręka-oko, określa, jak dobrze Postać strzela, kontroluje swoje ciało i na ile zna własne możliwości fizyczne. W Neosibirsku na ludzi z wysokim Drygiem mówi się „zwinny jak puma, giętki jak guma”.

02 EGO

Odzwierciedla spójność charakteru, odporność psychiczną i siłę przebicia. Osoby z dużym Ego są pewne siebie, znają swoją wartość, mają silny charakter i wyrazistą osobowość.

03 ŁEB

Miara tego, jak szybko (niekoniecznie zawsze poprawnie) ktoś myśli i podejmuje decyzje. Określa spostrzegawczość i spryt, definiuje, czy ktoś jest cwaniurą, a jeśli tak, to jakim. Łebski gość to typ mądrali albo bystrzachy.

04 MASA

Jest miarą tego, jak silna jest postać, ile wytrzyma obrażeń, jak znosi ból i trudy życia. Ktoś wielki i szeroki jak szafa ma dużo mięśni, sadełka i kochanego ciała, czyli właśnie dużo Masy.

WSPÓŁCZYNNIKI

01 SIŁA

para w łapach, czyli to, co zwiększa uszkodzenia w zwarciu. Dodajesz ją do podstawowych obrażeń broni ręcznych (np. rurki, pałki, kastetu, bejsbola). Na wysokość Siły wpływają Masa, ulepszenia i niektóre Szlify.

02 ZDROWIE

określa, ile razy możesz oberwać, zanim upadniesz i nie wstaniesz. Na maksymalną wartość Zdrowia poza Masą wpływają augmentacje oraz niektóre Szlify. Mają na nią wpływ też trucizny, toksyny, napromieniowanie, uzależnienie czy choroby.

03 PSYCHE

morale, hart ducha i odporność psychiczna postaci. Na zwiększenie maksymalnej wartości Psyche wpływają jedynie niektóre Szlify.

04 ISKRA

odpowiada stabilności zarówno umysłowej, jak i emocjonalnej. Określa również, ile cybernetyki może w siebie wpakować Postać, zanim zacznie odczuwać skutki uboczne.

05 OBRONA

określa, jak trudno Cię trafić. Wpływa na Poziom Trudności dla atakujących Cię przeciwników. Na wysokość Obrony wpływają Dryg, ulepszenia i niektóre Szlify.

06 UDŹWIG

oznacza, jak duże obciążenie potrafisz unieść. Każdy sprzęt ma określoną wagę, również wyrażoną punktową; przekroczenie tej wartości skutkuje dla Postaci utrudnieniem, które rośnie wraz z każdym punktem przekraczającym Udźwig. Poza Masą na Udźwig mają też wpływ Cybernetyka i niektóre Szlify.

UMIEJĘTNOŚCI

KITRANIE – kiedy się skradasz i nie chcesz, aby sły-
żały Cię czające się w zaułku bandziory, gdy ukrywasz
się przed kimś w tłumie, starasz się schować nóż w rę-
kawie albo gnata w koszu na śmieci podczas rewizji.

MYK – widzisz zbliżający się cios – robisz myk w bok;
chcesz coś przeskoczyć – robisz myk w górę; wspinasz
się – mykasz po ścianie. Ta umiejętność obejmuje za-
równo unikanie, jak i akrobację, wspinaczkę oraz rzuca-
nie czymkolwiek.

STRZELANIE – określa, jak dobrze korzystasz z każ-
dej broni palnej lub broni miotającej pociski (procy, tu-
ków, pocisków rakietowych, haubic i czołgów).

SZABER – korzystasz z tej Umiejętności, jeśli chcesz
kogoś okraść, włamać się do czyjegoś kwadratu lub gdy
starasz się otworzyć wytrychem zamek mechaniczny.

SZOFER – umiejętność poruszania się wszystkim, co
jeździ, nieważne, czy ma ster, kierownicę czy wolant.
Dobry szofer jest na miarę skrzynki syntadrenaliny, kie-
dy trzeba się wykazać refleksem na ulicy lub kiedy liczą
się milisekundy reakcji przy poślizgu.

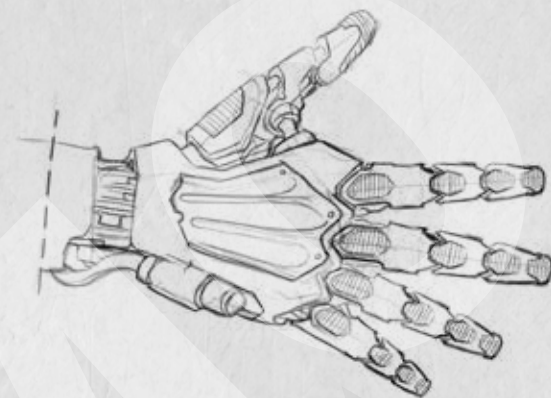
BAJERA – albo to coś w sobie masz, albo nie. To mię-
kie podejście do spraw społecznych, przydatne, gdy ble-
fujesz, uwodzisz, starasz się kogoś wkręcić lub oszukać.

FASON – wytrzymałość psychiki; określa, jak dobrze
znosisz stres, kiedy chcesz wbiec do płonącego bu-
dynku, by kogoś uratować, wybiec z ukrycia pod ostrzał
broni maszynowej albo po oblaniu się płonąca benzyną
skoczyć z dachu bloku w zaspę śniegu.

PYSKÓWKA – umiejętność wjechania komuś na psy-
chikę. Stosowana, gdy otwarcie kogoś zastraszasz, tar-
gujesz się lub negocjujesz warunki umowy.

CZUJ – chcesz przetrwać, nie pozwolić się zasko-
czyć? To czuwaj! Czuj to instynktowna percepcja, bacz-
ność w terenie, spostrzegawczość, zwracanie uwagi
na szczegóły i to, co ktoś inny może chcieć przed nami
ukryć. Przydaje się także jeśli musisz znaleźć wodę czy
żarcie w dzikim terenie (choćby na wysypisku śmieci). Czuj pokazuje, jak szybko (choć niekoniecznie po-
prawnie) myślisz.

ROZKMINA – miara tego, na ile dobrze łączysz fakty,
analizujesz dostępne dane i potrafisz wyciągnąć z nich
interesujące Cię wnioski. Odzwierciedla to, jak orien-
tujesz się w mechanizmach otaczającej Cię cywilizacji,
czy potrafisz znaleźć adres potrzebnej osoby i wiesz, jak
najszybciej dojechać w dany punkt miasta. Rozkmina
wyraża to, na ile poprawne (niekoniecznie błyskawicz-
ne) są Twoje procesy wnioskowania.



KUJON – zasób wiedzy akademickiej, faktów nauko-
wych, ciekawostek o świecie, erudycji i wykształcenia
zdobytego oraz nabytego podczas formalnej edukacji,
jak również w wyniku szeroko rozumianej ciekawości
poznawczej w obliczu cudów tego świata. Reprezentu-
je poziom odczytania i przynajmniej teoretycznej kultury
osobistej, nie przekładając się jednak w żaden sposób
na umiejętność praktycznego zastosowania żadnego
z powyższych.

BITKA – walka wręcz lub przy użyciu broni białej. Okre-
śla, na ile skutecznie Twoje ciosy dają popalić przeciwnikom.

KARDIO – stosowana przy ucieczce, pogoni, podno-
szeniu ciężarów, pływaniu. Odpowiada za wszelkie dzia-
łania siłowo-wytrzymałościowe.

ODPORNOSĆ – wrodzona i wypracowana odporność
na choroby, toksyny, trucizny, narkotyki i zmęczenie.



Poniższe cztery Umiejętności są wysoko specjalistyczne, wymagają nauki, przeszkolenia i fachowej wiedzy; w ramach ostrzeżenia zostały one dodatkowo oznaczone na karcie Postaci. Można używać ich na poziomie niższym niż Wyszkolona, ale wiąże się to ze znacznym ryzykiem spektakularnej porażki.

DOKTÓR – wiesz, jak dobrze nakleić plasterkę, zdezynfekować ranę, założyć fachowy opatrunek i udzielić pierwszej – oraz ostatniej – pomocy. Znasz się na anatomii, nie boisz się widoku krwi i grzebieś we flakach na całego, bez zahamowań. Potrafisz zrobić operację i zdarza się nawet, że ktoś ją przeżyje. Umiesz poskładać kogoś do kupy, mimo że wcześniej wyglądał jak tatar syntosojowy. Oprócz pomagania ciężko rannym, potrafisz też zaimplantować cybernetykę lub zrobić przeszczep... oczywiście tylko z gwarancją rozruchową.

INŻYNIER – umiejętność konstruowania, modyfikowania i naprawiania wszelkiej technologii (mechaniki, cybernetyki, elektroniki, broni i pancerzy). Zawiera w sobie też znajomość chemii i farmacji, które umożliwiają tworzenie zarówno lekarstw, jak i wesołych proszków, magicznych plasterków i kolorowych pigułek – do wyboru, do koloru. Dasz radę wyprodukować syntę i zrobić bombkę.

KODER – musisz mieć tę umiejętność, kiedy przegryzasz się przez zabezpieczenia baz danych lub systemów. Przydaje się, kiedy chcesz zmienić informacje w Strumieniu, zmodyfikować działanie jakiegoś programu czy wreszcie jakiś na(d)pisać.

OPERATOR – umiejętność ważna dla każdego dżygita, pilota i operatora sprzętu ciężkiego. Obejmuje wszystko, czego potrzebujesz do operowania dronami, sterowania maszynami i specjalistycznym sprzętem wojskowym – dużym bądź miniaturowym. Nawet kiedy strzelasz za pośrednictwem broni zamontowanej w dronie lub innej maszynie, korzystasz właśnie z tej Umiejętności.

KONCEPT POSTACI

Patrzysz zapewne na karty Postaci opisanych na początku tego rozdziału i na tę jedną, zupełnie pustą. Patrzysz i tak sobie myślisz: Aha, mądrale, łatwo wam mówić. Weź, człowieku, stwórz taką Postać z niczego.

No właśnie: łatwo. Stworzenie bohatera – nie tylko zestawu statystyk, numerków i danych na karcie, a żywej postaci! – nie jest tak naprawdę niczym trudnym.

Przede wszystkim zastanów się: kim jest dana osoba? Myśl teraz właśnie w ten sposób. Nie o postaci w grze, nie o bohaterze opowieści, a o osobie. Kimś żywym, z własną historią, ambicjami i dążeniami oraz słabościami.

Najprościej jest wyjść od czegoś, co da się ująć w kilku słowach, co będzie na tyle chwytliwe, że reszta przyjdzie sama. Zobacz: „wkurzona życiem kurierka”, „niespełniona studentka politechniki”, „hokeista-marzyciel” i „wannabe swojak haker”. Bęc, i z kilku słów wyłania się nam nie tylko zarys tego, CZYM, ale przede wszystkim KIM jest dana Postać oraz JAK ona jest... To znaczy o ile można być „jakoś”, ale chyba rozumiesz zamysł.

Zastanów się nad tym, gdzie i w jakich warunkach mieszka Twoja Postać. Jeśli masz akurat na to dobrą fazę, wymyśl jej i wpisz adres zameldowania – to od razu pozwoli zakotwiczyć ją w danej rzeczywistości, wyobrazić sobie na konkretnym podwórku.

Potem pozwól Postaci wyjść na dwór i spotkać kogoś. Sąsiadkę, kuzyna, znajomą. Kogoś z Brygady. Co ją może łączyć z tymi ludźmi? Jak z nimi rozmawia? Czy ma jakąś manierę wystawiania się, charakterystyczny gest? Powiedzonko albo wadę wymowy?

Dodaj do tego parę słów o historii. Dlaczego ta osoba jest tym, kim jest? Co doprowadziło ją do tego punktu w życiu? Czy znalazła się tam z własnej woli, dzięki uporowi i wytrwałości? A może raczej przez nieszczęśliwy zbieg okoliczności? Albo wręcz w wyniku własnej nieostrożności? Głupoty? Brawury? Ufności? Poczucia honoru? Nieszczęśliwej albo właśnie szczęśliwej miłości? To wszystko pozwoli Ci powiązać teraźniejszość z przeszłością, a pociągnięta przez te dwa punkty linia sama poprowadzi...

... w przyszłość Twojego bohatera. Czy ta osoba chce zachować status quo, czy może wołałaby coś zmienić?

Co może w tym kierunku zrobić, a co musi? Czy wytrzyma w ten sam sposób kolejny rok, miesiąc, tydzień albo dzień? Ba! Czy wytrzyma tak do wieczora? I w końcu: do czego docelowo dąży? Jaki jest jej ostateczny cel, ambicja w życiu?

To nie znaczy, że nie możesz grać postacią, która wszystkiego tego powyżej nie będzie miała. Możesz, oczywiście – to Twój suwerenny wybór. Nie każdy musi być trójwymiarowym, wieloaspektowym konstruktem psychologicznym. Czasami możesz mieć ochotę zagrać czymś dwuwymiarowym, właśnie papierowym wręcz.

Natomiast zastanów się, czy będzie warto. Jeśli tak – idź w to głową naprzód i baw się dobrze, krzyżyk na drogę i zapasowy magazynek w kieszeń! Ale jeśli nie, no cóż... Może warto przeczytać ten rozdział jeszcze raz albo dwa. Albo i dziesięć – a może wcale.

Tak czy inaczej, pamiętaj: to Twój bohater. To Ty tworzysz tę postać, nikt inny. Pomóc Ci w tym może każdy, ale nikt Cię nie wyręczy. Zrób to zatem tak, żeby było warto.

EWOLUCJA POSTACI

Skoro już masz za sobą wszystkie powyższe pytania i dylematy, to rozważ jeszcze jedną rzecz: nikt nie pozostaje niezmienny przez całe życie. Ludzie poznają innych. Słyszą rzeczy, które wcześniej z takich czy innych powodów do nich nie trafiły. Doświadczają i odczuwają sytuacje z innego punktu widzenia.

Ludzie się zmieniają i nie wolno o tym zapominać.

Tak samo może i powinien zmieniać się Twój bohater podczas gry. Oczywiście, można założyć, że ktoś ma na tyle ustalone zasady, na tyle ugruntowane i scementowane przekonania, na tyle sztywną strukturę charakteru, że się nie zmieni, bo nie – ale, do diaska! Mieliśmy grać żywymi ludźmi, pamiętasz? Ludźmi, a nie garażami na betonowej podmurówce.

Zmiana nie powinna być diametralna, o ile nie wydarzy się coś, co mogłoby ją uzasadnić. W większości przypadków będzie to ewolucja Postaci, a nie rewolucja w jej życiu. Witia nie zainteresuje się nagle, dajmy na to,

medytacją – o ile nie przekona go do tego Szara, która mogła poznać ją jako jedną z technik radzenia sobie ze stresem pourazowym podczas rehabilitacji po wypadku. Szara nie porzuci z dnia na dzień swojej miłości do jednośladow – jeżeli nie znajdzie czegoś bardziej od niej dynamicznego i szalonego, na przykład latania wertyplanem (a i wtedy pewnie będzie na lotnisko dojeżdżać śmigaczem), zaś Witia będzie wyciszać się przed meczem tylko po to, żeby rzucić się na drużynę przeciwników ze zdwojonymi siłami.

Pozwól swojemu bohaterowi płynąć wraz z nurtem przygody. Niech reakcje postaci będą spontaniczne, niewymuszone. To, że o czymś nie pomyślisz na początku, wcale nie oznacza, że tego tam nie ma.

Bo jest. Twoja Postać żyje, a Ty nie tyle kontrolujesz ją, ile opowiadasz. Ona mówi przez Ciebie, działa przez Ciebie – i czasami jej reakcje nawet dla Ciebie będą zaskakujące. Nie bój się tych momentów. Ciesz się nimi, doceniaj. Zapamiętuj. Przewidywalne są tylko maszyny i kamienie; ludzie żywi robią rzeczy zaskakujące.

I właśnie te prawdziwe, zaskakujące, idące z serca rzeczy widać w małych szczegółach. Na przykład wtedy, gdy niosący na ramieniu swój kij hokejowy, zwalisty, wyglądający raczej jak maszyna do ubijania ziemi Witia zatrzyma się, żeby pomóc staruszce przejść przez jezdnię. Kiedy zawsze wyszczekana, mająca na wszystko ciętą ripostę, cyniczna Szara otworzy usta i po prostu je zamknie, nie wiedząc, co powiedzieć. W końcu kiedy podejmująca ostatnią, desperacką próbę naprawienia samochodu Nikołka wyciągnie kolejną ampułkę syntety, popatrzy na nią – po czym pizgnie daleko w śnieg i zabierze się do roboty, walcząc nie tylko z bezduszną maszyną, ale i własną słabością.

Zaś autentycznym zaskoczeniem będzie ten moment, kiedy Twoja Postać zrobi coś tak pozornie głupiego, nie logicznego – i uda jej się. I wtedy spojrzycie na kości, zamrugacie ze zdziwieniem. Popatrzycie po sobie, a ktoś wzruszy ramionami i skwituje: ot, życie.

I właśnie to jest Twoim, to jest Waszym celem: sprawienie, żeby gra Waszymi bohaterami była równie piękna, nieprzewidywalna, irytująca, smutna, radosna i pełna emocji, co życie.

ZBIERANIE BRYGADY

Cieężko i smutno jest iść przez życie samemu. Nie chcemy, żeby nasi gracze musieli się smucić i niepotrzebnie trudzić, dlatego też będą przemierzać ulice Neosibirska właśnie jako Brygada – stworzona z konieczności, zażyłości i bliskości zamieszkania (lub zbieżności interesów) grupa.

Stworzenie Brygady jako takiej nie jest trudne. Owszem, można zacząć klasycznie: „No to siedzicie w knajpie, barman jest gruby w poplamionym fartuchu i mówi”. Można, tylko że nic nie gwarantuje nam, że ktoś zaraz nie wstanie i nie pójdzie do domu, a inni nie poprztykają się i nie pobiją, zanim MG w ogóle zdąży zacząć mówić, o co ma chodzić w jego wspaniałej, zaplanowanej z artystycznym pietyzmem przygodzie.

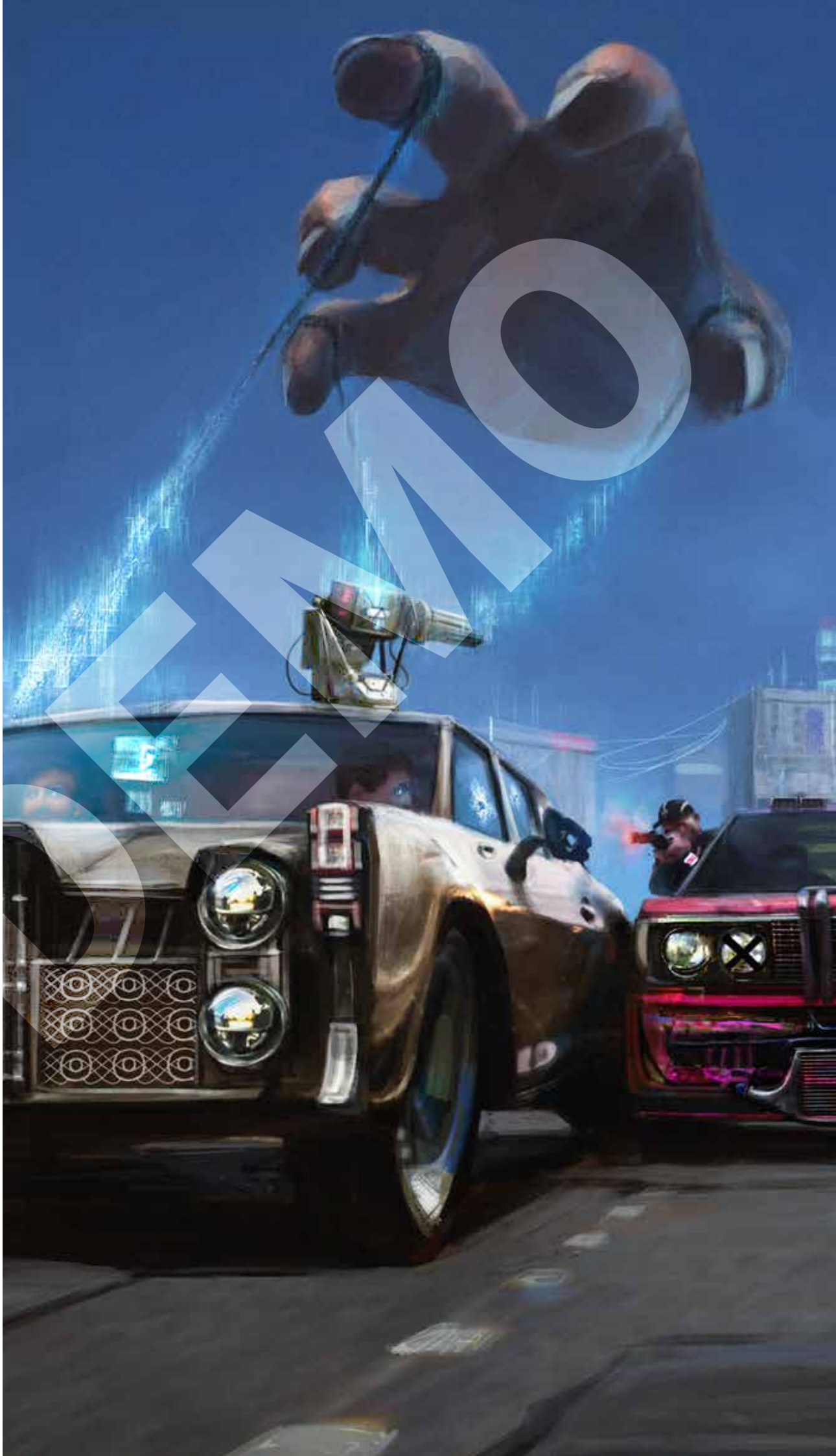
Dlatego pamiętaj: Brygada to nie tylko luźna zbieranina przypadkowych ludzi, którzy robią razem jedną fuchę, a potem rozbiegają się na cztery wiatry. Brygada to nie drużyna fantasy, w której musicie koniecznie mieć paladyna, maga, barbarzyńcę, złodzieja, łuczniczkę i kapłana, żeby poradzić sobie z każdym zagrożeniem. Brygada to nie gang idący ślepo głową naprzód po trupach dla własnej korzyści i gotów w każdej chwili sprzedać każdego z rzekomych towarzyszy broni za miskę soczewicy.

Brygada to przede wszystkim ludzie, którym możesz ufać. To wręcz ludzie, którym musisz ufać, bo inaczej przepadniecie wszyscy z kretelem. To ludzie, których znasz – albo od lat, bo chodziliście razem do szkoły, bawiliście się na podwórku, widywaliście na tych samych imprezach okolicznościowych... Albo od niedawna, ale połączyło Was coś, czego nie da się wyrazić, zmierzyć ani przeliczyć na pieniądze.

Niech posłuży Ci za motto cytat z absolutnie ikonicznego filmu o znamennym tytule *Brygada*, cudownym, rosyjskojęzycznym filmie Aleksieja Sidorowa z 2002 roku:

Przysięgam, że nigdy nikogo z was nie zostawię w biedzie. Przysięgam na wszystko, co mi jeszcze pozostało. Przysięgam, że nigdy nie będę żałować tego, co wam poprzysiągłem i nigdy nie cofnę tych słów... Przysięgam.

Właśnie tym jest i właśnie tym powinna być prawdziwa Brygada.



04

MISTRZ GRY

- 04.01 *ROLA MISTRZA GRY*
- 04.02 *KONSTRUOWANIE PRZYGODY*
- 04.03 *TWORZENIE BRYGADY*



ROLA MISTRZA GRY

Najprościej i najkrócej mówiąc: Mistrz Gry jest podczas gry wszystkim tym, czym nie są bohaterowie jego Graczy.

Jeśli bohaterowie idą właśnie po ulicy, to zadaniem Mistrza Gry jest opisać im tę scenę. I zrobić to tak, żeby niemalże czuli chłodny powiew wiatru na twarzach, słyszeli, jak ciamka pod nogami śniegowa breja, i widzieli, jak natrętne holoreklamy wyskakują z miniprojektorów przy witrynach sklepów.

Kiedy wejdą w końcu przez drzwi właściwego lokalu, to ambitny Mistrz Gry zadba, by nie przegapili zmiany scenarii: poczuł ciepłe powietrze pachnące przypaloną syntosoją, usłyszeli muzykę sączącą się z odbiornika. By nie uszły ich uwadze woń rozgrzanego plastiku i szum drukarek wielkoformatowych z zaplecza.

I gdy właściciel przybytku wyłoni się ze swej kanciapy, to właśnie Mistrz Gry może – wcale nie musi! – odchrząknąć i przemówić jego głosem oraz słowami.

Mistrz Gry jest oczami i uszami swoich graczy, ich jedynym łącznikiem ze światem gry jako takim – jakże ciekawa i wszechstronna rola! Odpowiada też wraz ze swoją Brygadą za zbudowanie właściwego klimatu i nastroju każdej poszczegółnej sceny oraz za dobór właściwych słów, które odpowiednio wprowadzą i ukierunkują Graczy chcących zagłębić się w świat przedstawiony.

Natomiast przede wszystkim powinien chcieć być przewodnikiem. Nie nudnym, mamroczącym bardziej do siebie samego wyrobnikiem, prowadzącym umiarkowanie zainteresowaną wycieczkę od zakurzonej gabloty do gabloty, klepiącym wyuczone na pamięć formułki. Mistrz Gry to ktoś, kto przede wszystkim sam lubi to, co robi, i stara się przekazać swoim Graczom własną fascynację światem, który wspólnie tworzą.

No właśnie: wspólnie. Mistrz Gry, owszem, jest źródłem i nadajnikiem tego, co dociera do bohaterów – ale ta informacja wsadowa ma trafiać do głów i umysłów Graczy, a stamtąd przetworzona wracać do Mistrza Gry w postaci ich reakcji, emocji, zachowań i wszystkiego tego, co sprawia, że możesz pomyśleć sobie: „O kurczę, patrzę na nich i widzę, że im się podoba”.

Bycie Mistrzem Gry to wytworzenie najprawdziwszego sprzężenia zwrotnego z Graczami. Zadanie ambitne, zajmujące – nie to, że ma ZNAĆ świat, o którym opowiada, ale wręcz BYĆ tym światem!

Wraz z nabywaniem doświadczenia i upływem czasu zarówno Mistrz Gry, jak i prowadzona Brygada stworzą swój, unikatowy styl porozumiewania się i zanurzania w świecie przedstawionym. Niech dla każdego będzie on jego własnym – nie narzuconym, ale wypracowanym.

Jednak miej pewność: jest to tego warte, a satysfakcja z dobrze poprowadzonej gry nie da się porównać z niczym innym.

KONSTRUOWANIE PRZYGODY

No właśnie – w jaki sposób zbudować własną przygodę? Jak sprawić, żeby z ciągu luźno – jeśli w ogóle – powiązanych ze sobą scen stworzyć jedną, spójną całość? Co sprawi, że zapisane na papierze wydarzenia zaczną żyć?

Spoiłem każdej przygodzie będą Twoi Gracze i prowadzeni przez nich bohaterowie. To oni wypełnią swoją grą wolne miejsce pomiędzy spisany – albo tylko z grubszą przemyślanymi – scenami. Czasami nie będą się w nich mieścić, zdarzyć się może, że pójdą boczną dróżką, zamiast odwiedzić dopieszczoną przez Ciebie główną aleję fabuły. Pozwól im na to. Daj szansę poczuć, że to oni kontrolują to, co robią ich Postaci, że nie wszystko jest oskryptowane.

Jednak aby to się wydarzyło, potrzebne będzie minimum Twojego zaangażowania. Świat musi żyć, a gracze czuć, że ich Postaci są jednymi z wielu tak samo prawdziwych. Niech spotykani przez nich Bohaterowie Niezależni będą autentyczni, niech ich słowa brzmią wiarygodnie. Jeśli Ty uwierzysz w to, co mówisz, to uwierz w to też inni.

Podchodząc do projektowania przygody, zastanów się przede wszystkim: o czym ma ona traktować? I teraz uważaj: jeśli potrzebujesz na opisanie jej więcej niż jednego oddechu, to znaczy, że wizja nie jest dość jasna. Bądź w stanie opisać jej temat i nastrój przewodni jednym, prostym zdaniem.

W tym ujęciu „Chłopaki z naszego podwórka” to krótka historia o tym, jak trójka młodych gniewnych trafia pomiędzy tryby machinerii kryminalno-milicyjnej Neosibir-

ska w przededniu wkroczenia na arenę dużego, niebezpiecznego gracza korporacyjnego.

Widzisz, jakie to proste? Zaczynij od ogólnego konceptu: „złamany glina szuka odkupienia przez rozwiązanie ostatniej sprawy w karierze”; „młode wilki próbują wyrwać dla siebie kawałek terytorium”; „zmuszeni do niełatwego sojuszu niegdysiejsi wrogowie jednoczą się przeciwko wspólnemu zagrożeniu”; albo wręcz „niepokorny listonosz rusza na pomoc skrzywdzonej staruszce” – serio, mamy taki pomysł!

Teraz uważaj: kiedy masz już esencję przygody w tym jednym zdaniu, to pokaż się o nieco dokładniejszy plan wydarzeń. Jeśli okaże się, że wychodzisz z poziomu zdania, ale zaraz potrzebujesz akapitu albo i całej strony – tym lepiej! Zastanów się, co mogą zrobić Gracze, jak będą myśleć i co może przyjść im do głowy. Zapisz najważniejsze potencjalne i pewne punkty zwrotne, aby upewnić się, że nic nie ucieknie Ci w trakcie. Wynotuj adresy, imiona, nazwiska i nazwy ulic. Dzięki temu przygoda od razu nabierze szczegółów i wyrazistości, a Ty uzyskasz masę dodatkowych punktów zaczepienia.

Dobrym pomysłem jest to, aby mieć przed oczami dwa najważniejsze punkty: pierwszą i ostatnią scenę, jaką chcesz pokazać swoim Graczom. Kiedy znajdziesz punkt wejścia i punkt wyjścia, to większa część roboty już z głowy! Teraz należy tylko sprawić, żeby droga pomiędzy nimi była jak najciekawsza, plastyczna i pozbawiona dłużyzn.

Możesz też zacząć od kluczowego wydarzenia pośrodku gry, a wokół niego nadbudować całą resztę. Wtedy na pewno nie umknie Ci to, co chcesz pokazać Brygadzie.

Albo też spróbuj zapleść fabułę wokół jednej postaci i pójść w tzw. sandbox – dając graczom pełną swobodę tego, co chcą robić.

Przede wszystkim – nie przesadzaj. „Mniej” bardzo często paradoksalnie znaczy „więcej”, więc lepiej jest stworzyć napisaną z mniejszym rozmachem, ale porządnie przygotowaną przygodę o tym, jak grupa lokalnych aktywistów pomaga bronić przed zabetonowaniem ostatniego skrawka zieleni na osiedlu, niż porywać się na epicką, gigantyczną, ośmioaktową kampanię z demonicznym antagonistą na poziomie Administracji Prezydenta, która rozlezie się w szwach po trzech sesjach.

Pamiętaj, aby dać Graczom szansę pokazać, co potrafią ich Postaci. Zagrzebany po uszy w Strumieniu haker nie będzie nadmiernie zadowolony z przygody koncentrującej się na bieganiu po uschniętym lesie i uciekaniu przed

bandytami – o ile nie chcesz właśnie pokazać mu, że życie to nie tylko świat wirtualny. Z kolei nakokszowany eks-bokser nie musi być zachwycony, próbując rozwiązać skomplikowaną zagadkę kryminalną – to jest jeśli nie sparujesz go w tym celu z mocno łebską, ale zupełnie niebojową postacią domorosłego detektywa.

No i tu docieramy do kolejnego istotnego punktu: ekipy, którą będą tworzyć Postaci Graczy.

TWORZENIE BRYGADY

Jako się już rzekło, bohaterowie ulic Neosibirska nie są raczej samotnymi wilkami, preferującymi bytowanie i polowanie w skutecznie działającej sforcie – Brygadzie.

Jednak co zrobić, żeby nasze drapieżniki nie rzuciły się sobie do gardeł?

Brygada musi być różnorodna, ale zarazem spójna. Wchodzący w jej skład bohaterowie mogą być różni jak ogień i woda, lecz trzymać ich razem powinny więzi, emocje i zależności silniejsze niż naprężenia, które będą wywierać na nich świat. Nie wystarczy pogrozić im palcem i powiedzieć: „lubicie się i ufacie sobie”.

Nie jest konieczną, obowiązkową rolą Mistrza Gry wytłumaczenie im, skąd się znają, co ich połączyło i jakie mają wspólne przeżycia. Wypracujcie to wspólnie. Przekonajcie. Ustalcie. Ich sympatia – albo antypatia – powinna być raczej implikowana niż narzucona; o wiele lepiej, aby to sami Gracze doszli do takich wniosków, niż żeby mieli je wepchnięte do gardła... A więzi trzymające Brygadę w całości są doskonałym pomysłem na przygodę rozpoczynającą całą kampanię!

No a jeśli okaże się, że bohaterowie Graczy nie dogadają się, pokłócą, strzelą focha i pójdą każde w swoją stronę?

Uch, jakby to ująć... Życie to nie bajka i czasami zdarza się też tak. Jeśli dajemy Graczom prawo do popełniania błędów, to musimy być w tym konsekwentni do samego końca.



Tworzenie Bohatera

05.00 PROCES TWORZENIA KROK PO KROKU

05.01 KROK 1: CECHY

05.02 KROK 2: WSPÓŁCZYNNIKI

05.03 KROK 3: POCHODZENIE

05.04 KROK 4: SYSTEM 4A

05.05 KROK 5: UMIEJĘTNOŚCI

05.06 KROK 6: RYSA

05.07 KROK 7: RELACJE

05.08 KROK 8: ŻYCIE WYRZUTKA

05.09 KROK 9: ZAKUPY



W tym rozdziale przedstawiono proces tworzenia bohatera gry, który będzie od razu gotowy, aby wyruszyć na ulice Neosibirska na poszukiwanie przygód mniejszych i większych – od wyboru pochodzenia z jednego z rejonów miasta, aż do wyposażenia Postaci w niezbędny jej w przygodach sprzęt.

PROCES TWORZENIA KROK PO KROKU



01

CECHY

Wydaj dodatkowe punkty na rozwinięcie Cech Postaci.



02

WSPÓŁCZYNNIKI

Wylicz Współczynniki wynikające z już posiadanych Cech.



06

RYSA

W tym kroku wybierz jedną z dostępnych Rys, czyli swoistą łatkę, jaka przyłgnęła do Twojej Postaci. Rysa określi jej Przewagę i Ułomność.



07

RELACJE

Wymyśl i zdefiniuj Relacje swojej Postaci zarówno z osobami bliskimi (rodziną, krewnymi), jak i z otoczeniem, w jakim się ona obraca. Warto stworzyć je we współpracy z innymi Graczami i MG.



03

POCHODZENIE

Wybierz rejon Neosibirska, z którego pochodzi Twoja Postać – określi on jej Cechy startowe oraz da dostęp do wyboru Szlifu.



04

SYSTEM 4A

Wybierz jedną z czterech dostępnych opcji systemu alokacji Obywateli 4A. To podniesie dodatkową Umiejętność Postaci na poziom Wyszkolony oraz wskaże jej wypracowane przez lata znajomości.



05

UMIEJĘTNOŚCI

Wybierz dodatkowe Umiejętności dla swojej Postaci.



06

ŻYCIE WYRZUTKA

Zastanów się, dlaczego Twoja Postać nie pasuje do społeczeństwa Federacji i systemu państwa, kiedy zaczęła stawać się wyrzutkiem i co na to wpłynęło.



07

ZAKUPY

Przyszła czas na zakup dodatkowego wyposażenia i zapisanie go w Karcie Postaci.



10

SZNYT

Imię, nazwisko i adres Postaci oraz garść przydatnych informacji z jej najbliższego otoczenia.

Poniższy proces tworzenia Postaci kładzie szczególny nacisk na dwa rodzaje atrybutów Postaci: jej bazowe Cechy oraz posiadane Umiejętności.

CECHA

definiuje pewien ogólny potencjał Postaci; w mechanice gry określa pulę kości używanych przy wykonywaniu Testu.

UMIEJĘTNOŚĆ

oznacza wyspecjalizowane wykorzystanie nabytych przez Postać nawyków oraz wiedzy; określa zakres sukcesu na kościach użytych w Teście.

A zatem: Cecha to liczba kości, zaś Umiejętność wyznacza to, jak łatwo uzyskać na nich sukces.

Umiejętność **NIEWYSZKOLONA** posiada zakres sukcesu na każdej kości 5+ (wyniki 5 i 6)



Umiejętność **WYSZKOLONA** posiada zakres sukcesu na każdej kości 4+ (wyniki 4, 5 i 6).



Umiejętność **FACHOWA** posiada zakres sukcesu na każdej kości 3+ (wyniki 3, 4, 5 i 6).



KROK 1: CECHY

Startowa wartość każdej Cechy tworzonej Postaci wynosi 1. W tym kroku masz do rozdysponowania sześć punktów, które możesz rozdzielić pomiędzy wszystkie Cechy, dodając je do wartości startowej – jednak pamiętaj o tym, żeby żadna Cecha podczas tworzenia nie była większa niż 4.

Jeśli Cecha **ŁEB** stworzonej przez Ciebie Postaci wynosi teraz 4, wybierz jedną z poniższych opcji jako bonus:

- Dodaj jeden dodatkowy język obcy. Najbardziej popularne to: mandaryński, turecki, kazachski, francuski i język wrogów – angielski.
- Jedną dowolną Umiejętność zmień na poziom Wykszolony 4+.



KROK 2: WSPÓŁCZYNNIKI

Ustalone Cechy dla Postaci staną się podstawą dla wyliczenia jej poszczególnych Współczynników.

SIŁA

Siła zależy od Cechy Masa. Porównaj wysokość Cechy Masa z poniższą tabelą. Wskaże Ci ona wysokość Współczynnika Siła Postaci.

 MASA	1-2	3-4	5	6
 SIŁA	1	2	3	4

UDŹWIG

Udźwig Postaci wynosi: Cecha **MASA** + 5

	+5
---	----

OBRONA

Obrona zależy od Cechy Dryg. Porównaj wysokość Cechy Dryg z poniższą tabelą. Wskaże Ci ona wysokość Współczynnika Obrona Postaci.

 DRYG	1-3	4-5	6
 OBRONA	1	2	3

ZDROWIE

Zdrowie Postaci wynosi:
Cecha **MASA** + Cecha **DRYG** + 5

		+5
---	--	----

PSYCHE

Psyche Postaci wynosi: wartość Cechy **EGO** + 5

	+5
---	----

ISKRA

Początkowa Iskra Postaci wynosi: wartość Cechy **EGO** + 2

	+2
---	----

Zdrowie, Psyche oraz Iskra nie są wartościami stałymi i w trakcie sesji gry mogą ulegać dynamicznym zmianom. Na etapie tworzenia Postaci określana jest tylko ich wyjściowa wartość.



KROK 3: POCHODZENIE

Wybierz rejon Neosibirska, z którego pochodzi Twoja Postać – to wskaże przypięty do danego rejonu stereotyp, przez którego pryzmat Postać będzie postrzegana przez wszystkich innych w mieście.

Następnie wybierz jeden ze Szlifów przypisanych do danego rejonu. Zanotuj te informacje na Karcie Postaci.

Dokładne opisy poszczególnych rejonów Neosibirska znajdziesz w rozdziale *Kompendium świata*.

01 LENIŃSKI REJON

02 PIERWOMAJSKI REJON

03 CENTRALNY REJON

04 OKTIABRSKI REJON

05 KIROWSKI REJON

06 ZAJELCOWSKI REJON

07 KALINIŃSKI REJON

08 NOWODZIERŻYŃSKI REJON

09 SOWIECKI REJON

10 KOLEJOWY REJON

11 PRZEDMIEŚCIA

stereotyp mundurowi

stereotyp sportowcy

stereotyp dorobkiewiczze

stereotyp przyjezdni

stereotyp mechanicy

stereotyp inżynierowie

stereotyp przedsiębiorcy

stereotyp chemicy

stereotyp akademicy i bogacze

stereotyp proletariat

stereotyp wieś i wiara

01 LENIŃSKI REJON

TREP

- Przerzut do dwóch kości dla każdego Testu Umiejętności Bajera i Pyskówka względem struktur mundurowych.
- Postać ma dostęp do mniej wartościowych i istotnych dowodów rzeczowych pochodzących ze spraw prowadzonych przez milicję. Dodaj Postaci jedną znajomość na poziomie Relacji w Ogień związaną z Milicją.

TWARDORĘKI

- Przerzut do dwóch kości każdego testu Umiejętności Bitka względem służb mundurowych.
- Umiejętność Bitka na poziomie Wyszkolona (4+).

RUSZNIKARZ

- Przerzut do dwóch kości każdego testu Umiejętności Inżynier w trakcie naprawy, modernizacji lub doposażenia broni palnych.
- Postać ma dostęp do mniej wartościowego wyposażenia wojskowego. Dodaj Postaci jedną znajomość związaną z Armią na poziomie Relacji Przyjaznej.