

Scenariusz
Łukasz „Deckard” Lenard
deckardless@gmail.com



W końcu wszyscy jesteśmy ludźmi...

(Scenariusz adaptowany dla potrzeb systemu Cyberpunk 2020)

Na początku XXI wieku Korporacja Tyrella wprowadziła rozwój robotyki do fazy Nexus, tworząc istoty niemal identyczne z ludzkimi, zwane Replikantami.

Replikanci byli używani w pozaziemskich koloniach jako tania siła robocza w czasie ryzykownych wypraw i kolonizacji innych światów. W ramach Programu Kolonizacyjnego każdy mieszkaniec Ziemi, który przeszedł odpowiednie testy, otrzymywał przydział do jednego z nowych osiedli oraz własnego Replikanta.

Każdego tygodnia setki szczęśliwców opuszczało zniszczoną wojną Ziemię, zaczynając nowy etap życia wśród gwiazd, podczas gdy pozostali czekali, aż wyboru dokonają władze, lub wypaczające ludzkie ciało promieniowanie.

Tych, którzy nie zdołali ochronić się przed nim, nazywano Specjalami – czyli istotami klasyfikowanymi niżej w drabinie społecznej. Ich lokalizacją i określaniem stopnia upośledzenia zajmowały się władze, organizując tysiące kontroli i olbrzymich łapanek we wszystkich miastach ocalałego świata. Pierwszy wynik negatywny w toku takiej kontroli oznaczał przekreślenie szans na opuszczenie Ziemi i praktycznie skazanie takiej osoby na dalszą degenerację.

Po krwawym buncie oddziału androidów Nexus w jednej z pozaziemskich kolonii Replikantom zakazano pobytu na Ziemi pod groźbą kary śmierci.

Specjalne jednostki policji, Łowcy Androidów, otrzymały rozkaz zabicia każdego Replikanta, który naruszał ten zakaz. W wykonywaniu tego zadania pomagały im te same instytucje, które dokonywały segregacji ludzkiej społeczności.

Ironią losu stał się fakt, iż w wypadku niektórych badań stwierdzono takie same objawy u Replikantów jak i u Specjali. Oczywiście informacja ta była ściśle tajna.

Oczywiście pomyłki nie miały miejsca...

PROLOG

Witaj Mistrzu Gry w koszmarze świata wyjętego wprost z kart opowiadania Philipa K. Dicka „Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?” oraz kadrów filmowej adaptacji „Łowca Androidów” Ridleya Scotta. Tak, w rzeczy samej czeka zarówno Ciebie jak i Graczy wizyta w miejscu, które tak wyraziście przemawiało do wyobraźni w obydwu tych, nie bójmy się użyć tego stwierdzenia, dziełach – w zdehumanizowanej metropolii, która jest jednym z wielu pomników będącej już przeszłością Ostatniej Wojny Światowej oraz szaleństwa postępu.

Ramy tego świata wypełnia przedziwna kompozycja ogromnych, zrujnowanych budynków i zalanych deszczem ulic, stylowych lokali i tanich barów ulicznych, drogocennych prawdziwych zwierząt i bazarowych handlarzy sztucznymi imitacjami, a wreszcie ludzi i Replikantów – istot będących ukoronowaniem nauki a zarazem skazanych na los straszniejszy, niż pisany im był w czasie tworzenia.

Scenariusz ten jest nietypowy i z pewnością może stanowić spory problem dla niedoświadczonych drużyn – pisałem go jednak z pełną świadomością tego faktu.

Przede wszystkim wyraźnie opisano w nim początek przygody, który stanowi wstęp do opowieści o losach głównych bohaterów, czyli postaci graczy. Głównym jego założeniem jest skoncentrowanie przygody na wspomnieniach a raczej doświadczeniach postaci graczy z ostatnich godzin, dni a być może nawet lat poprzedzających wstęp. Znamy jeden z ostatnich etapów, lecz wszystko wcześniej pozostaje w rękach graczy, którzy są związani jedynie trzema rzeczami – **Postaciami, Punktem Wyjścia i Celem scenariusza** – o tych elementach przeczytasz za moment.

Czy powiedziałem, iż znany jest „jeden z ostatnich etapów” przygody? Tak, musisz wiedzieć, że wydarzenia jakie zostaną dopowiedziane w toku sesji w ramach wspomnień postaci będą miały wyraźny wpływ na Finał przygody. Finta w fincie, jak napisano niegdyś na kartach pewnej powieści.

Drugim niezwykłym elementem jest charakter tej części scenariusza, który mówi o wspomnieniach postaci a zatem o głównej części sesji. Tutaj bowiem następuje zachwianie zwyczaju, który wyraźnie rozdzielał obowiązki Mistrza Gry i Graczy, kładąc na barkach pierwszego znacznie więcej zadań.

W tym scenariuszu założenie jest inne – również Gracze współtworzą sceny z udziałem swoich postaci, MG natomiast pomaga w tym zadaniu i zapobiega rozpadowi struktury sesji. To opowieść, gdzie rola graczy nie kończy się na odgrywaniu, zaś rola postaci na biernym oczekiwaniu. To także miejsce, gdzie MG nie sprawuje pełnej kontroli nad przebiegiem sesji ani rozwojem wydarzeń.

Trzeci element to mechanika związana ze scenariuszem. Ma ona dwa poziomy.

Pierwszy to zwykle zasady rządzące takimi fragmentami sesji jak np. testy – tutaj wykorzystałem prostą i znaną mechanikę Interlok, zastosowaną w wydanej u nas systemie **Cyberpunk 2020**. Do rozegrania scenariusza będziesz potrzebował mechaniki z podręcznika podstawowego opisującej zasady przeprowadzania testów, walki, dla zachowania kolorytu być może także konieczne okaże się zapoznanie z rozdziałem poświęconym wyposażeniu i broni. Ponieważ scenariusz oferuje gotowe już do gry postaci, nie musisz zatem dysponować zasadami ich tworzenia. Na wszelki wypadek zerknij jednak do części Modyfikacje Mechaniki, gdyż na potrzeby tego scenariusza dokonałem paru zmian.

Novum natomiast są zasady **Człowieczeństwa**, których nie należy mylić z tymi z Cyberpunka. Wyjaśnienie znajdziesz w dalszej partii tekstu natomiast na wstępie wystarczy wspomnieć, iż w czasie rozgrywki poczynania i decyzje każdej z postaci (a więc i gracza) będą oceniane przez pozostałych uczestników zabawy, aby na końcu przygody zaowocować w postaci dramatycznego Finału. Niewątpliwie jest to dodatkowa komplikacja, lecz (jak sam się przekonasz) powoduje to, iż każda z ponownie rozgrywanych sesji może stać się unikatowa.

Scenariusz ten nie odpowiada też w pełni znaczeniu tego określenia. Brak tu ciągłej liniowości, która została zastąpiona proponowanymi kilkunastoma scenami i wątkami związanymi z każdą z postaci. Jedne z nich umożliwiają stworzenie bardziej istotnych fragmentów sesji niż inne, lecz wszystkie mają to samo założenie – popchnąć graczy ku aktywnej grze, dotrzeć do granic bądź przecierać nowe szlaki dla ich postaci i zaprocentować w ostatniej części przygody. Scenariusz zakłada także wykorzystanie przygotowanych dla niego postaci z całym ich bogactwem. Postaci to nie tylko Cechy i Umiejętności, czy Punkty Ran – to także **Przekonania**, które odpowiednio wykorzystywane przez graczy nadadzą sesji tempa, których zaś znaczenie poznasz już wkrótce.

ESENCJA

Punkt wyjścia:

Początek scenariusza to zbiór kilku scen, w toku których postaci graczy trafiają do jednego z wielu Punktów Kontroli, rozrzuconych po całym mieście Los Angeles. To właśnie w takich miejscach jak to dokonuje się specjalnych testów psycho-fizycznych, aby wyselekcjonować spośród puli zdrowych ludzi tą gorszą, zdegenerowaną zarówno na ciele jak i umyśle część – Specjali. Punkty Kontroli to coś, z czym każdy mieszkaniec tego świata musi żyć – ostrze wiszące gdzieś nad głową i czekające na ten moment, w którym przyjdzie zadać cios. Chybiony, bądź śmiertelny. Dzisiaj w jego lśniącej powierzchni odbijają się twarze postaci graczy.

Punkty mają także jeszcze jeden ukryty cel. Służą one bowiem do kontroli populacji w poszukiwaniu przestępców, osób nie tolerowanych przez władze, oraz zbiegłych z kolonii Replikantów. Wywierają nieustanną presję na te jednostki, zmuszając je do ujawnienia swojej obecności i dokonania dramatycznych i zazwyczaj błędnych decyzji.

Tym razem ostrze zawisło bardzo blisko bohaterów tej opowieści – zainteresował się nimi pewien nieprzyjemny w obyciu człowiek, który przybył specjalnie na spotkanie z nimi. U jego boku znajdują się tajemnicza walizeczka i kabura z ogromnym pistoletem.

Chyba wszyscy w pokoju przesłuchań jak i przy stole gry będą wiedzieli, że mają do czynienia z Łowcą.

Zanim jednak padną pierwsze pytania, pewien wypadek zakłóci spokój Punktu Kontroli. Postaci graczy zostaną odcięte w pokoju przesłuchań ze świadomością kilku faktów. Po pierwsze – coś kazało skoncentrować uwagę władz właśnie na nich. Po drugie – wypadek nakaze im sądzić, iż podejrzania władz są trafne. Po trzecie i najważniejsze – mają zaledwie kilka godzin, aby odpowiedzieć na pytanie, kto spośród nich jest winny i spróbować uratować swoje życie, gdy drzwi ponownie staną otworem.

Cel scenariusza:

Pozornie wydaje się, że zamknięcie postaci graczy w jednym pomieszczeniu to absolutna klęska dla biegu sesji. Spróbuję Ci jednak pokazać, iż niekoniecznie. Tutaj ważny jest nie początek, lecz główna część, czyli wspomnienia postaci oraz jak były i są one oceniane przez bohaterów opowieści.

Oczywiście charakter scenariusza zakłada jedno – gracze muszą być świadomi faktu, że ich postaci walczą o życie. Nie w jakimś boju ani na skalnym zboczu, lecz właśnie w tym niewielkim pomieszczeniu, gdzie nikt nie zamierza po prostu uznać się za Specjala, czy Replikanta. Sęk w tym, że jednak ktoś nim może być. Postaci graczy to zwykle żywe istoty, każda z nich ma, podobnie jak my, instynkt samozachowawczy. Gdyby chciały zginąć, wystarczyło zaatakować policjanta, albo rzucić się z tarasu wysokościowca. One chcą jednak ocalić skórę i zrobią wszystko, aby ocalić swoje życia – nawet, jeżeli będzie to oznaczało poświęcenie albo pogrążenie innych osób w pomieszczeniu przesłuchań. To ważna kwestia – gra ma sens jedynie wówczas, gdy gracze zgodzą się na taki układ.

O wiele ważniejsza sprawa dotyczy roli graczy wyznaczonej im przez scenariusz. Zauważ, że zamknięcie bohaterów w jednym pomieszczeniu nie niweczy sensu gry. Nie nakreślono bowiem niemal żadnych granic dla rozgrywania wspomnień postaci, które wszak mogą być

różnorodne. Nie ma limitu czasu, owe wspomniane „kilka godzin” to bardzo umowna sprawa – czy oglądając dwugodzinny film nie możemy stać się świadkami opowieści trwającej dni, tygodnie czy nawet lata? Czy sięgając po książkę w przeciągu kilku godzin nie posuniemy się nawet o dekady? Gracze otrzymują niebagatelną możliwość sięgnięcia do przeszłości tak niedawnej, jak godziny przed zatrzymaniem, jak i tak zamierzchłych, jak kilka lat. Poza konwencją świata i własnymi postaciami niemal nic ich nie ogranicza w wykorzystywaniu kilkunastu zaproponowanych wątków i miejsc, bądź w tworzeniu własnych.

Piszę „niemal” – gdyż jednak istnieją pewne **ramy**.

Wspomnienia nie mogą sięgać dawniej, niż cztery lata wstecz od chwili zatrzymania. Termin czteroletni jest związany z zabezpieczeniem wprowadzonym przez Korporację Tyrella do wszystkich modeli Replikantów klasy Nexus. Po jego upływie następuje zatrzymanie funkcji życiowych. Oczywiście mowa tutaj o wspomnieniach, w których aktywny udział biorą postaci graczy.

Żadna z postaci graczy nie może zginąć – nie to jest celem scenariusza. Śmierć bohaterów nie pomoże w stworzeniu tej opowieści ani też w zaistnieniu Finału. Co innego rany, choć w ramach wspomnień sięgających parę dni wstecz należy unikać ciężkich obrażeń, bądź angażowania się w sytuacje z góry skazujące postać na śmierć, czy kalectwo.

Wspomnienia:

Struktura sesji od chwili przejścia do etapu wspomnień znacząco odbiega od klasycznie ujętego modelu. Osią staje się tworzenie przez Graczy scen z wykorzystaniem zaproponowanych wątków i miejsc, oraz Przekonań ich postaci. Tak, główny ciężar opiera się właśnie na graczach – kolejno przejmują oni tradycyjną rolę Mistrza Gry, tworząc wspomnienia swoich postaci, zapraszając do udziału w scenach ich autorstwa postaci innych graczy, czy też wprowadzając Bohaterów Niezależnych ważnych w danym momencie. Mistrz Gry tymczasem sprawuje kontrolę nad mechaniką, sam również może wprowadzać nowe wydarzenia czy postaci BNów, nad którymi zresztą ma pewną władzę. W przypadku, gdy gra zaczyna tracić tempo, bądź gracz odpowiedzialny za stworzenie wspomnienia ma z tym problemy MG ma obowiązek wspomóc jego działania.

W żadnym jednak razie MG nie może dominować w czasie sesji. Scenariusz zakłada aktywny udział graczy w tworzeniu opowieści, nie tylko podporządkowywanie się słowom MG. **Jeżeli wprowadzone przez graczy sceny są w zupełności wystarczające dla zachowania tempa, MG powinien w ogóle powstrzymać się od dorzucania nowych elementów.**

Scena po scenie gracze i MG po kolei tworzą Wspomnienia – ciąg sytuacji, które wystawią postaci na próbę a zarazem będą napędzać przygodę. To ważna kwestia! Czy będzie to scena w sklepie ze sztucznymi zwierzętami, gdy postać będzie musiała odnieść się do naganności nieposiadania takiego a zatem narazi się na posądzenie o niezdolność do obdarzania uczuciami innych istot, czy też chwila, w której mężczyzna z bronią ściga młodą i bezbronną kobietę ulicami miasta aby ostatecznie zastrzelić ją w pasażu handlowym – takie właśnie sceny stawiają postaci graczy przed wyborami. Wyborami, których konsekwencją jest ocena zachowania przez innych i przez samego siebie – a zatem określenie, kto w pomieszczeniu będzie uznanym za istotę ludzką, kto za Specjale, a kogo czeka nieuchronna śmierć.

Zauważyłeś już pewnie implikację tego stanu rzeczy. Gracze będą starali się stworzyć takie sceny, aby postawić w trudnej sytuacji postaci innych graczy i zarazem potwierdzić swoją tożsamość zgodnie z Przekonaniami. Myślisz, że to nieuczciwe zagranie? Owszem – nikt przecież nie powiedział, iż Wspomnienia mają być piękne a postaci uczciwe wobec siebie. Pamiętasz, jak pisałem o instynkcie samozachowawczym postaci graczy? Nikt nie mówił, że Twoja postać ma sama skazać się na gorszy los. Wręcz przeciwnie – póki jest w stanie odwrócić od siebie uwagę, bądź sprostać wyzwaniom, nawet w nieuczciwy sposób, póty robi to, co dotyka każdego z nas przynajmniej kilkukrotnie w życiu.

Nie każemy nazywać tego chwalebny. Nazywamy to życiem...

Postaci graczy:

Postaci są żywymi istotami, nie tylko zbiorem współczynników. W ramach niniejszego scenariusza tym, co nadaje liczbom kształt oprócz graczy są Przekonania.

Przekonania – to zbiór postaw i zarazem swoisty kodeks moralny, przez pryzmat których postać ocenia wydarzenia wokół siebie oraz własne zachowanie. Wyznaczają one główne założenia działań postaci, są czymś na kształt znaków pokazujących, jakimi drogami postać podążała przez swoje życie aż do teraz. Z uwagi na swoją ogromną pojemność umożliwiają one realizację różnych rzeczy, nie zamykając graczy w tunelu wąskich możliwości. Gracze muszą być jednak świadomi ich istnienia, oraz faktu, że powinni je realizować, gdyż w bardzo silny sposób oddziałują one na grę (a zwłaszcza na jej Finał), poprzez mechanikę Człowieczeństwa (o której przeczytasz poniżej).

To jak działamy względem Przekonań naszej i innych postaci decyduje o postrzeganiu a więc ocenie, czy dana osoba zostanie uznana za Człowieka, Specjale, czy też Replikanta a co ważniejsze, czy sama odnajdzie prawdę o sobie.

Człowieczeństwo:

To kolejny nietypowy element w tym scenariuszu. Zazwyczaj przebieg wydarzeń w toku gry reguluje klasyczna mechanika danego systemu – tak jest i w tym wypadku. Jednakże, aby nadać Punktowi Wyjścia, Finałowi a przede wszystkim Wspomnieniom większe znaczenie, wprowadziłem dodatkową mechanikę, tytułowe Człowieczeństwo.

Mechanika człowieczeństwa określa, jak odbierane są decyzje i działania postaci graczy. Czy są one zrozumiałe, dające się wytłumaczyć, czy też wzbudzają zdziwienie osób postronnych, albo są wręcz szokujące i nieludzkie?

W toku każdej sceny działania postaci mogą i powinny być oceniane na kilka sposobów:

- Jak dane zachowanie lub scena jest odbierane przez pryzmat Przekonań innych postaci?
- Czy dane zachowanie jest zgodne z Przekonaniami danej postaci?

Pierwsze z tych zadań jest realizowane poprzez przyznanie przez graczy danemu zachowaniu odpowiedniej liczby punktów, wyrażającej nastawienie postaci gracza przyznającego do zachowania postaci gracza ocenianego, oczywiście z zachowaniem Przekonań.

Skala punktacji jest trójstopniowa:

C – wyraża słabą reakcję, nieznacznie większą, niż codzienne zachowania

B – reakcja wyraźnie zauważalna, prawdopodobnie zapamiętana na dłuższy okres czasu

A – wstrząs, wyraźnie odciskający swoje piętno w pamięci postaci

Przekonania są tym czynnikiem, który polaryzuje ocenę, gracze muszą więc zdawać sobie sprawę z ich istnienia. Przykładowo dla postaci o Przekonaniu „*Policja czuwa nad naszym bezpieczeństwem*” widok funkcjonariusza katującego sprzedawcę ulicznego jest wstrząsający (A). Tymczasem postać o przekonaniu „*Rozsądek i trzeźwa ocena sytuacji są najważniejsze*” widząca, jak lekarz przybyły na miejsce wypadku udziela pomocy tylko jednej osobie oceni to jako wybór mniejszego zła, wszak lekarz ratuje tą osobę, która ma jeszcze szansę (B albo C).

Należy pamiętać o jednym – nie można oceniać zachowania swojej postaci, lecz tylko postaci innych graczy, bądź całe sceny, w których biorą one udział.

Drugie zadanie natomiast pozostaje w rękach MG. Musi on znać Przekonania wszystkich postaci, aby w każdej scenie być gotowym do ich porównania z zaistniałą sytuacją i dokonania oceny. Również i tutaj skala oceny jest trójstopniowa:

C – słabe napięcie, spowodowane nagięciem własnych przekonań

B – zauważalne naruszenie własnego kodeksu i postawy

A – ustanowienie reguły będącej skrajnie sprzeczną z dotychczasową postawą

MG dokonuje oceny zachowania wszystkich postaci obecnych w danej scenie, wybierając dla każdej postaci tą najbardziej widoczną. Tak więc, jeżeli postać gracza o przekonaniach przeciętnej osoby wpierw włamie się do mieszkania, odpowiadając na wezwania pomocy (C), aby po obezwładnieniu napastnika zacząć szantażować ofiarę (A), pod uwagę będzie wzięta tylko ocena A.

Wszystkie powyższe noty odgrywają olbrzymie znaczenie w czasie Finału. MG zbiera wpierw oceny postaci od poszczególnych graczy, dokonuje porównania z poniższą Tabelą a następnie wręcza graczom podsumowanie na temat każdej z pozostałych postaci, które może przyjąć trzy postaci: Człowiek/Specjal/Replikant.

Ocena przez Gracza:

Przewaga (lub tylko) A	Replikant
Przewaga B przy jednoczesnym braku C (lub równowaga B i A)	Replikant
Przewaga B przy jednoczesnej przewadze A nad C (lub równowadze)	Specjal
Przewaga B przy jednoczesnej przewadze C nad A	Specjal
Tylko B	Człowiek
Przewaga B przy jednoczesnym braku A (lub równowaga B i C)	Człowiek
Przewaga C przy jednoczesnym braku B (lub równowaga C i A)	Replikant
Przewaga C przy jednoczesnej przewadze A nad B	Specjal
Przewaga C przy jednoczesnej przewadze B nad A (lub równowadze)	Człowiek
Przewaga C przy jednoczesnym braku A (lub równowaga C i B)	Człowiek
Tylko C	Człowiek

Sam natomiast sumuje oceny dotyczące wszystkich postaci dokonane przez siebie i porównuje z własnymi ustaleniami (patrz tabela poniżej).

Ocena przez Mistrza Gry:

Tylko A	Replikant
Przewaga A przy jednoczesnym braku C (lub równowaga A i B)	Replikant
Przewaga A przy jednoczesnej przewadze B nad C (lub równowadze)	Specjal
Przewaga A przy jednoczesnej przewadze C nad B	Specjal
Przewaga A przy jednoczesnym braku B (lub równowaga A i C)	Człowiek
Przewaga B przy jednoczesnym braku C (lub równowaga B i A)	Replikant
Przewaga B przy jednoczesnej przewadze A nad C	Specjal
Przewaga B przy jednoczesnej przewadze C nad A (lub równowadze)	Człowiek
Tylko B	Człowiek
Przewaga B przy jednoczesnym braku A (lub równowaga B i C)	Człowiek
Przewaga C przy jednoczesnym braku B (lub równowaga C i A)	Specjal
Przewaga C przy jednoczesnej przewadze A nad B	Człowiek
Przewaga C przy jednoczesnej przewadze B nad A (lub równowadze)	Człowiek
Przewaga C przy jednoczesnym braku A (lub równowaga C i B)	Człowiek
Tylko C	Człowiek

Jeżeli w ramach obecności wszystkich 3 ocen dwa rodzaje spośród nich otrzymają równą i zarazem największą liczbę wskazań, zaś trzecia jest mniejsza, traktuj to jak Przewagę oceny surowszej i przejdź do ustalenia przewagi pozostałych dwóch. Np. w ramach 10 ocen dokonanych przez MG wskazano 4A, 4B i 2C. Odczytuj to jako *Przewaga A przy jednoczesnej przewadze B nad C*.

Jeżeli żadna z ocen nie uzyskała przewagi (wskazano taką samą ilość ocen A,B,C), traktuj to jako *Przewagę B przy jednoczesnej równowadze A i C* (w przypadku Oceny Gracza) oraz *Przewagę A przy jednoczesnej równowadze B i C* (w przypadku oceny MG).

Przykład oceny przez Gracza: Z 20 ocen, jakie moja postać wystawiła działaniom postaci innego gracza 10 to Wyraźne reakcje (B), 7 to Słabe reakcje (C), zaś tylko 3 to Szok (A). Właściwa będzie zatem kolumna czwarta: *Przewaga B przy jednoczesnej przewadze C nad A*. Postać gracza jest w moich oczach Specjalem.

Przykład oceny przez MG: Postać ocenianego gracza dokonała w ramach tych 20 decyzji aż 8 ustanowień nowych reguł (A), 8 słabo oddziałujących decyzji (C) i 4 zauważalnych (B). Właściwą kolumną będzie wówczas kolumna *Przewaga A przy jednoczesnej przewadze C nad B*. Po zakończeniu gry MG poinformuje, że postać była Specjalem.

Final:

Przedziwna dyskusja dobiega końca, coraz wyraźniej słychać odgłosy przebijających się policjantów. Odgłos wiertarek, palników a przede wszystkim okrzyki szykującej się do wejścia ekipy szturmowej.

W tym momencie wręcz Mistrz Gry każdemu z graczy ocenę innych postaci. Niech wymiany spojrzeń graczy i działania postaci zrobią resztę! Podejrzliwość, strach a może nienawiść bądź lęk o własne życie? Jeden lub dwie postaci zostaną zepchnięte do narożnika, wszak nikt nie będzie zwlekał z decyzją, skoro pozostali dokonali takiej samej oceny. A na zewnątrz czekają policjanci chcący pomścić własnego kolegę i Łowcy oczekujący na nagrodę.

Gdy wkroczą oni do środka, to w rękach graczy znajduje się pióro spisujące ostatni rozdział tej historii. Kto pozostanie Człowiekiem, kto zepchnięty do roli Specjala a kto zdymisjonowany – to zależy od podsumowania ocen postaci graczy.

Podlicz opinie, uznając za wiążącą opcję przeważającą. W przypadku braku przewagi Replikanta i Specjala uznaj, że choć jedna ocena jako Człowiek klasyfikuje tę postać jako Specjala. W przypadku braku tej opcji – postać zostaje uznana za Replikanta i stracona. W przypadku braku przewagi Specjala i Człowieka potraktuj jako element zaostrzający choć jedną ocenę jako Replikanta, zaś w razie jej braku zostaje uznana za Specjala. W przypadku braku przewagi Człowieka i Replikanta elementem łagodzącym jest choć jedna ocena jako Specjal. W razie jego braku – postać zostaje uznana jako Człowiek.

Jeżeli żadna z ocen nie uzyskała przewagi (np. trzech graczy wskazało na Replikanta, Specjala, Człowieka), traktuj jako główną parę oceny surowsze (a więc w tym wypadku Replikanta i Specjala), zaś Człowieka potraktuj jako czynnik łagodzący.

Przykład: Jeżeli troje graczy dokonało następujących ocen postaci czwartego gracza: Replikant, Specjal, Człowiek, to mamy do czynienia z równowagą między Replikantem a Specjalem (surowsze oceny). Końcową ocenę przesądza Człowiek. Postać zostaje wzięta przez policjantów za Specjala.

Przyszedł czas na epilog – dokonaj oceny Człowieczeństwa postaci jako MG i wręcz wyniki graczom. To jest ten moment, gdy prawda uderzy w nich z całą mocą. Nie, nie ta o zawodności czy niezawodności systemu, bądź problemie z człowieczeństwem w tym świecie. Sęk w tym, że wszyscy jesteśmy tak samo śmiertelni, zaś walka o życie tylko przybliży kres. Wszystkie te chwile, gdy walczyliśmy i gdy kres nadchodzi to tylko łzy... Łzy w deszczu...

Słów kilka o modyfikacji zasad:

W rzeczy samej, pewne rzeczy uległy zmianie względem „Cyberpunka 2020”. Po pierwsze, cecha Szczęście nabrała większego znaczenia. Od tej chwili przyjmuje się, iż pula punktów wyrażona przez nią ulega odnowieniu na początku każdej nowej sceny z udziałem danej postaci.

W scenariuszu nie ma cybernetyki – koniec zatem z cyberkończynami, emiterami fal i cyberpsychozą.

W przypadku odmiennych preferencji graczy odnośnie postaci dopuszczalna jest trzykrotna zamiana poszczególnych Cech, aż będą one najbliższe ideału gracza. Można także wylosować Cechy na nowo – nieprzypadkowo każda z postaci jest stworzona w oparciu o pulę 65 punktów Cech. Nie zalecam natomiast drastycznych zmian w Umiejętnościach.

W przypadku Przekonań dopuszczalne jest zastosowanie nowych, jednak pod pewnymi warunkami. Przede wszystkim należy pamiętać, aby były one konfliktowe wobec Przekonań pozostałych postaci. Co więcej, powinny być związane z rolą konkretnej postaci – trudno uznać przekonanie „*Liczą się tylko Ci, którzy się mnie nie lękają*” za dobry wybór dla postaci lekarza. I na koniec – Przekonania powinny dotyczyć tego świata i otoczenia tej postaci. Idealistyczne hasła, jak „Wolność dla wszystkich” nie sprawdzą się zupełnie – są zbyt ogólnikowe, co więcej nijak nie mają się do samej przygody.

BOHATEROWIE

Max Halloway – lat: 38 – zawód: prywatny detektyw

Życie bywa parszywe, zazwyczaj wbijając Ci nóż w plecy wtedy, gdy akurat raz odwróciłeś wzrok. Wykształcenie w zasięgu ręki, tak mawiali – niestety, gdy zmarł ojciec wyślizgnęło się wraz z zajęтым przez bank mieszkaniem. Służba wojskowa zapewni Ci start w życie – trwała zaledwie półtora roku, gdy spadły pierwsze głowice obwieszczając światu wybuch Ostatniej Wojny Światowej. Wojna skończyła się szybko, podobnie jak czasy olbrzymich armii – ONZ zredukował wojska i tylko Ci na wysokich stołkach utrzymali się w szeregu. Sierżant z 16 miesiącami służby jakoś się nie załapał. „Nowe życie w nowych koloniach” – każdego dnia ryczy z nieba spot reklamowy. Nikt jakoś nie mówi, że trzeba mieć majątek, który opłaci bilet i utrzymanie – a skąd go wziąć z taką przeszłością?

Prywatny łaps to dobra fucha. Nie taka klawa jak gliniarzy pomykających w swoich spinnerach nad głowami i nie taka forsiasta, jak zlecenia na andki dla Łowców. Ale jakoś da się żyć, z pewnością lepiej, niż tabuny bezdomnych i biedoty z ulic. Świat okazał się jednak łaskawy dla takich jak ja. Sąsiad tropi rogacza we własnym łóżku, Policja zgubiła informatora albo dyrektor małej firmy od imitacji ubzdurał sobie, że jego zastępca jest Replikantem. Dolary spływają, rachunki opłacone i żaden szczył z klubu nie będzie Ci pluł w twarz swoimi „znajomościami”. Miło. Gdyby jeszcze ciągle nie lał ten przekłety deszcz...

Cechy: INT 7, REF 8 (Obecny 6), OP 8, TECH 6, SZ 7, ATR 6, SZYB 8 (Bieg 24/Skok 6), EMP 7, BC 8 (MBC -3), Reputacja 5

Umiejętności: Węszenie (zdolność specjalna oparta na INT. Łączy w sobie wszelkie talenty detektywa do pozyskiwania informacji i zbierania ich w jedną w miarę logiczną całość) 7, Perswazja 4, Postrzeganie emocji 5, Gry hazardowe 3, Języki (Angielski 7, Chiński 2, Uliczny 9), Spostrzegawczość 6, Śledzenie 7, Ukrywanie i wymykanie się 5, Wykształcenie 2, Odporność na tortury i narkotyki 4, Zastraszanie 4, Znajomość półświatka 6, Karabin 4, Pilotaż (pojazdy wektorowe) 3, Pistolet 7, Prowadzenie samochodu 5, Skradanie się 4, Sztuki walki: Boks 6 (Cios +3, Blok +3, Unik +1, premia do Obrażeń +6), Wysportowanie 4, Otwieranie zamków 6, Pierwsza pomoc 2, Zabezpieczenia elektroniczne 2, Znajomość broni 3

Wyposażenie osobiste: Płaszcz pancerny (WB 20 Tułów, Ręce, Nogi, Kara do Refleksu i Inicjatywy -2), licencja detektywistyczna, pistolet Sternmeyer 35 (Celność 0, Ukrycie Płaszcz, Obrażenia 3k6, Pojemność 8, Szybkostrzelność 2, Niezawodny, Zasięg 50m) i 100 naboji zwykłych, pistolet Dai Lung Cybermag 15 (Celność -1, Ukrycie Kieszeń, Obrażenia 1k6+1, Pojemność 10, Szybkostrzelność 2, Zawodny, Zasięg 50m) i 20 naboji, samochód, cyfrowy aparat, zestaw wytrychów, kajdanki, mieszkanie w Śródmieściu.

Przekonania: Nie wszyscy klienci chcą znać całą prawdę dla swojego dobra; Korporacje i Policja nie działają przypadkowo, co więcej obie kłamią z równą zajadłością; Nigdy nie zastanawiaj się, po której stronie lufy chcesz stać, możesz nie mieć więcej czasu; Nie możesz stracić tego, co już masz.

Lynn Takanawa – lat: 32 – zawód: asystentka koordynatora współpracy z miastem Los Angeles w Korporacji Tyrella

Każdy dzień wypełniają setki nowych możliwości. Począwszy od tak nieistotnych, jak wybór potraw na śniadanie czy podkład muzyczny pod ćwiczenia na bieżni, przechodząc do takich, jak wybór odpowiedniego miejsca na konferencję, czy wybranie danej oferty przetargowej. Gdybym miała opisać z jakich decyzji składa się mój dzień, odpowiednim słowem byłoby „rozsądnych”. Gdyby jednak ktoś miał ochotę podsumować moje życie, skończyłby na „ufnych”. W tym wieku osoby pochodzących z dobrze sytuowanych rodzin zaczynają właśnie decydować się nad wykupieniem całego segmentu mieszkaniowego kolonii, bądź otworzeniem nowej serii produkcyjnej Replikantów – oczywiście wszystko na monitorze komputera w fotelu we własnej kwaterze. Matężństwo oczywiście pozostawiłabym na inne lata, gdy omijanie nakazów ONZ o konieczności założenia rodziny byłoby już zbyt uciążliwe.

Poza rodziną dokonałam innych wyborów. Owszem, praca dla Korporacji, lecz na Ziemi i w tak hańbiący błękitną krew sposób, jak współpraca z miastem. Nowe osiedla, place zabaw czy programy pomocy. Każdy dzień to decyzje mogące uratować kilkanaście rodzin, albo chociaż jedną osobę, nieważne, czy chodzi o powstrzymanie wyburzeń, czy obronę wrobionej przez system sieroty przed Sądem Miejskim. Władze potrafią posunąć się za daleko, lecz gdy pokaże im się, że na wspólnej grze wygrywamy wszyscy, uświadamiamy sobie, że Ziemia może być lepszym miejscem. Z nami...

Cechy: INT 9, REF 6 (Obecny 3), OP 6, TECH 3, SZ 8, ATR 8, SZYB 8 (Bieg 24, Skok 6), EMP 10, BC 6 (MBC -2), Reputacja 8

Umiejętności: Zasoby 6, Image 4, Moda i styl 6, Pływanie 4, Etykieta 6, Perswazja 6, Postrzeganie emocji 4, Uwodzenie 6, Ekspert: Prawo 8, Historia 6, Języki (Angielski 8, Japoński 8, inny europejski 8), Komponowanie 5, Przeszukiwanie baz danych 5, Spostrzegawczość 4, Wykształcenie 6, Przemawianie 9, Pilotaż (pojazdy wektorowe) 5, Sztuka walki: Judo (Unik +1, Rzut +3, Trzymanie +2, Uwolnienie +2, Podcięcie +2, Chwyty +2, premia do Obrażeń +5) 5, Wysportowanie 4, Gra na instrumencie (skrzypce) 7

Wyposażenie osobiste: Szykowne stroje (w tym płaszcz z samoregulacją temperatury, WB 10 Tułów, Ręce, Nogi, Kara do Refleksu i Inicjatywy -3), przenośny komputer osobisty, Hologenerator, Alarm osobisty, apartament w Sektorze Korporacyjnym, nowoczesny spinner (pojazd o napędzie wektorowym, testy Kontroli nad pojazdem +2, nadajnik, pancerz WB 30, WS 80), karty płatnicze.

Przekonania: Każdy zabrany z Ulicy może być przydatny dla innych; System to ludzie, bez kontroli zawsze popełniają błędy; Przemoc nie jest rozwiązaniem, lecz tylko komplikuje sprawy; Korporacje pomagają ludziom, świat bez nich byłby o wiele gorszy.

Desmond Baker – lat: 28 – zawód: lekarz na oddziale urazowym Szpitala Miejskiego imienia świętej Katarzyny

Miasto nigdy nie zasypia. Światła tłą się w budynkach, powietrze wypełnia jazgot reklam, ulicą podążają zaś tłumy ludzi. W ciągu dnia niemal nie widać Słońca, nocą gwiazd, czy po prostu nieba. Ludzie zresztą nie dbają o to, podobnie jak o własne zdrowie czy przyszłość tego świata. Każdego dnia i każdej nocy sale szpitala wypełniają słowa wypowiedane w kilkunastu językach i setkach dialektów. Niczym przyptyw wypełniają korytarze, po czym cofają się w ciągu dnia, aby znów uderzyć wieczorem. Bezdomni, samotne matki, sieroty, starcy, czasem przestępcy, albo wariaci. Kolejne numery kart, formularze ubezpieczeniowe, raporty policyjne, diagnozy i zabiegi. Większość lekarzy już dawno straciło młodzieńczy zapał – nie ma rozmów z pacjentem, tylko bezduszne wykonywanie obowiązków. Skalpel, zacisk, ssanie, szyjemy, następny stół... Dyżury trwają po 12 godzin, wezwania przychodzą o najdziwniejszych porach, rodziny się rozpadają, lekarze zaczynają brać prochy, czasem odchodzą. Aby zachować normalność warto zatrzymać się i posłuchać, co ludzie mają do powiedzenia. W tym zwariowanym świecie doszło do tego, że z braku własnego życia lekarz żyje życiem innych. Tu opowieść o dorastaniu dziecka, tam listy od syna z Kolonii – telenowela na żywo. Czasem jednak da się wyłowić głębsze historie – takie, na których ktoś powiesił tabliczkę „Nie wchodzi”. Znikające wyniki badań, zdenerwowani ludzie korporacji przetrząsający kostnice, czy otoczony kordonem Policji mężczyzna z przestreloną klatką piersiową i jego zimni, bezuczuciowi koledzy w długich płaszczach i ze śmiercią w oczach. Miasto żyje, w jego wnętrzu słychać szepc. Jeżeli dotrzymasz mu kroku, poznasz historie, jakich nikt nie ma odwagi opowiedzieć. Kiedyś poznają i Twoją...

Cechy: INT 8, REF 6 (Obecny 5), OP 9, TECH 9, SZ 7, ATR 6, SZYB 5 (Bieg 15, Skok 3), EMP 8, BC 7 (MBC -2), Reputacja 3

Umiejętności: Technika medyczna 7, Postrzeganie emocji 3, Przeprowadzanie wywiadów 6, Zdolności przywódcze 4, Biologia 3, Chemia 5, Diagnoza 7, Języki (Angielski 8, Łacina 6, Uliczny 6), Przeszukiwanie baz danych 5, Spostrzegawczość 4, Wykształcenie 4, Broń ręczna 2, Prowadzenie samochodu 2, Wysportowanie 2, Farmaceutyka 7, Obsługa komór kriogenicznych 7, Pierwsza pomoc 9

Wyposażenie osobiste: Kurtka kevlarowa (WB 14 Tułów, Ręce, kara do Refleksu i Inicjatywy -1), Przybornik chirurgiczny, Przybornik medyczny, 2 Pakiety pierwszej pomocy, Medskaner, Analizator narkotyków, Pistolet igłowy (Celność +1, Ukrywanie Kieszeń, ładowany farmaceutykami, pojemność 12 dawek, Szybkostrzelność 1, Standardowy, Zasięg Dotyk), Aerostrykawki i pozostałe medykamenty, niewielkie dawki rozmaitych substancji i narkotyków, City Car, niewielkie mieszkanie w Śródmieściu

Przekonania: Nawet w beznadziejnej sytuacji można jeszcze wiele zrobić; Każdy ma jakąś tajemnicę, często warto podążyć za słowami innych; Życie jest zawsze na pierwszym miejscu; Żywe maszyny i imitacje to zaprzeczanie prawom natury.

Lou-Anne Martigan – Lat: 27 – Zawód: Młodszy inżynier genotechnologii w Korporacji Tyrella

Przeszłość dogoni każdą osobę, nieważne jak głęboko się ona ukryje. Można zaprzeczać opowieściom, wyrzucać stare zdjęcia albo palić książki i filmy. Wszystko to jest bez znaczenia, gdyż i tak ktoś kiedyś przypomni o niej. Specjalnie, lub przez przypadek. Mówią, że po O.W.Ś. świat się zmienił – chyba nie w Los Angeles. Czarni wśród potomków imigrantów z XX wieku w dzielnicy, gdzie dorastałam byli istnym szokiem nawet po trzydziestu latach od lądowania na Księżycu. Nawet tak niewiele znacząca praca, jak prowadzenie sklepu ze zwierzętami, wykraczało poza najlepsze prognozy sąsiadów. Gdy promieniowanie zaczęło zmieniać i zabijać zwierzęta, wytykano nas palcem jeszcze bardziej. Gdy jednak umierać zaczęli ludzie a posiadanie prawdziwego zwierzęcego towarzysza stało się przejawem statusu i zdolności do bycia Normalem, wiele się zmieniło. Córka faceta od zwierzyńca nagle znalazła się na lepszej pozycji, niż prognozowani przyszli prawnicy, lekarze, czy handlowcy. Wieloletnie doświadczenia praktycznie z miejsca zapewniło miejsce na stażu w klinice weterynaryjnej, lecz to nadal było mało. Wychowanie w tradycji i spadek po rodzicach zakazywał zajmowania się imitacjami – były nieludzkie, nie mające nic wspólnego z żadnym z bogów, stanowiły wielkie oszustwo, podobnie jak cały ten cyrk z opieką nad nimi.

Pewnego dnia coś się zmieniło – czy był to zawał serca ojca, czy może oferta lepszego życia złożona przez ludzi Tyrella, w całą sprawę mógł być wmieszany i On. Ojciec wyraził zgodę na studia inżynieryjne i tak po kilku latach zostałam inżynierem zajmującym się imitacjami. Większe pieniądze, w miarę postępu i upodabniania się imitacji do żywych oryginałów niezbędna okazała się także wcześniej nabyta wiedza, każdego dnia zajmowałam miejsce należne niegdyś szarlatanom i kapłanom. Wskrzeszanie martwych istot, sztuczne życie, czasem nawet bardziej szokujące tajemnice stawały się codziennością. Oczywiście nigdy nie stanę się kimś pokroju Mercera – nie będzie ożywiania prawdziwych zwierząt, nie dokona się zmartwychwstanie, nie będzie kroku poza biednych Replikantów. Chyba...

Cechy: INT 9, REF 8 (Obecny 6), OP 5, TECH 10, SZ 8, ATR 7, SZYB 8 (bieg 24, Skok 6), EMP 5, BC 5 (MBC -2), Reputacja 6

Umiejętności: Bioinżynieria 8, Image 2, Etykieta 2, Uwodzenie 3, Biologia 7, Chemia 6, Ekspert: Imitacje 7, Języki (Angielski 8, Japoński 6, Hiszpański 8, Uliczny 7), Matematyka 6, Programowanie 5, Przeszukiwanie baz danych 8, Spostrzegawczość 5, Wykształcenie 6, Zoologia 8, Znajomość półświatka 2, Broń ręczna 4, Pistolet 3, Prowadzenie motocykla 4, Wysportowanie 2, Pierwsza pomoc 3, Podstawowe naprawy 8

Wyposażenie osobiste: Kurtka i spodnie pancerne (WB 16, Tułów, Ręce, Nogi, kara do Refleksu i Inicjatywy -2), gogle noktowizyjne, Techskaner, Przyborniki techniczny i elektroniczny, latarka, komputer przenośny, Nadajnik elektromagnetyczny (do usypiania imitacji), Klatki, Pistolet Federated Arms Mark 9 (Celność 0, Ukrywanie Płaszcz, Obrażenia 2k6+1, Pojemność 12, szybkostrzelność 2, Standardowy, Zasięg 50m) oraz 50 naboji zwykłych i 20 rozrywających (WB Pancerza x2, Obrażenia x1,5), Taser (Celność -1, Ukrycie Kieszeń, Oglusza, pojemność 10, Szybkostrzelność 1, Standardowy, Zasięg Dotyk), Motocykl, mieszkanie w Śródmieściu.

Przekonania: Każdy ma prawo cieszyć się z życia, nawet sztucznego; Ludzie zawsze pozostaną sobą, omylnymi, chaotycznymi i zawistnymi istotami; Ulica jest tym, czym się wydaje – brudnym i złym miejscem; Życie to ciągły wyścig, ktoś przegrywa a ktoś wygrywa – morał: podnoś stawkę.

PRZYGODA

Początek:

Los Angeles, listopad, rok 2019

Olbrzymie wieżowce otaczają wszystko niczym świetliste dłonie Stwórcy. Miasto, nawet poruszone z posad wydarzeniami wielkiej wojny, pożarło wszystko dookoła. Ulice nie widują promieni słonecznych, rośliny nie istnieją, zostały tylko zimne i rozpadające się z upływem czasu mury. W czeluści tego mrowiska znajduje się monolityczny budynek władz miejskich, znany także jako Stacja Kontroli Zasobów Ludzkich – przysadzista konstrukcja o brudnych murach i architekturze rodem sprzed ponad półwiecza. Ogromny parking u jej podstawy jest zaskakująco pusty, zimny i cichy. Czasem pojawi się autobus przywozący osoby wyznaczone do kontroli, albo spinner, który obłokiem pary i gazów wylotowych obwieszcza światu przybycie urzędnika, lekarza albo człowieka korporacji. Stojąc na nim można poczuć się małym, nieważnym i bezsilnym. Ci w oknach powyżej właśnie tego chcą.

Wnętrze jest utrzymane w ascetycznym, nie skrywającym bagażu lat stylu – odchodzące tapety w ponurej kolorystyce, stara wykładzina wypalona tysiącami niedopałków i zniszczona nieustannymi wędrówkami. Mijani ludzie w większości wyglądają, jak gdyby żyli w otępieniu – martwe spojrzenia, wymięte koszule, rozpadające się teczki. W powietrzu unosi się atmosfera niemal szpitalna – gdzieś popiskują maszyny kontrolne, warczą faksy, w pomieszczeniach przesłuchań śmierdzi środkami dezynfekcyjnymi.

W całym tym bałaganie wyróżniają się właśnie one – prostokątne, niezbyt duże, zawsze bez okien. Z sufitu bije blask świetlówek, gdzieś szumi stara wentylacja. Skromne meblowanie – duży stół o przezroczystym blacie i krzesła. Żadnego telefonu, gniazdek, monitorów, ani kamer. Wszystko przywiercone do podłogi. Jak gdyby tego było mało, są jeszcze drzwi, a raczej Drzwi – solidne, grube o wzmocnionych zawiasach i zamkach.

W takim oto pomieszczeniu zostają umieszczeni bohaterowie. Drzwi zostają zablokowane, lecz tylko na moment. Wkrótce po osadzeniu pojawia się niewysoki facet w nieokreślonym wieku o zimnych, szarych oczach i z zapalką w ustach. Wygląda na Latynosa, lecz uwaga skupi się zapewne na czymś innym. Mężczyzna ten kładzie na stole podłużną walizkę, przy jego boku zaś widać kaburę.

Tutaj Mistrzu Gry musisz coś wyjaśnić graczom. Ich postaci już przechodziły testy klasyfikacji, nigdy jednak w takiej formie. Podkreśl obecność walizki i broni. Podkreśl bezosobowe podejście gościa. Tak, mężczyzna ten jest Łowcą.

Teraz nadeszła chwila, aby przypomnieć graczom założenie scenariusza. Łowca z pewnością przybył nie bez przyczyny, mimo że jego wypowiedzi będą brzmiały dość formalnie. Test który zamierza przeprowadzić na postaciach graczy jest oczywiście rutynowy. Jego celem (a także) jest sprawdzenie reakcji empatycznych. Przy dobrej woli i chęci współpracy w ciągu paru godzin wszyscy udadzą się do swoich domów. Nawet starał się nie recytować.

Gdy rozmowa nabierze już rumieńców (zaś ewentualne reakcje uczestników zaczną być cokolwiek niejednoznaczne), z korytarza dobiegnie odgłos pukania, po czym jeden z urzędników wywoła Łowcę słowami „*Jest pan chyba tam potrzebny*”. Mężczyzna wyjdzie, z korytarza dobiegną zaś kolejne odgłosy – ktoś wykrzykuje jakiś pozbawione sensu słowa,

słysząc też odgłosy szamotaniny. Ciekawość zapewne weźmie górę i gracze zadeklarują obejrzenie tej sceny. Tutaj wkraczasz Ty, drogi MG.

Oczom postaci ukazują się kilka sylwetek trzymających wierzgającego mężczyznę i paru gapiów – nikt jeszcze nie zalepił wariatowi ust, więc nadal słysząc bełkot. Łowca zbagatelizuje sprawę i obróci się plecami ku pomieszczeniu przesłuchań, gdy jedna z postaci przyglądających się szamotaninie błyskawicznie wyciągnie broń, strzeli wprost w jego plecy, podejdzie ku drzwiom i zakrzyknie „*Mówiliśmy, że nie opuszczamy potrzebujących!*”. Huknie kolejny strzał i walizeczka zamieni się w drzazgi. Śmiertelnie ranny Łowca zdoła jeszcze uruchomić blokadę drzwi, odcinając bohaterów w pomieszczeniu. Zanim jednak drzwi zamkną się z trzaskiem, echem odbiją się ostatnie słowa zamachowcy. „*Teraz wykorzystaj szansę! Jesteśmy sprytni, potrafimy myśleć, czujemy lęk. Wykorzystaj tę szansę! W końcu wszyscy jesteśmy ludźmi...*”.

Tak oto postaci graczy znalazły się w Punkcie Wyjścia. Ktoś w tym pomieszczeniu był adresatem tych słów, ktoś ma szansę ocalić życie. W połączeniu z obecnością Łowcy na przesłuchaniu prawda wydaje się niesamowita – wśród obecnych ktoś nie jest Człowiekiem.

Wprowadzenie to jest tak naprawdę czysto kolorystycznym zagranem, zwłaszcza dla graczy szczególnie ceniących odgrywanie postaci. Zgodnie z założeniami scenariusza gracze jeszcze przed sesją poznają Punkt Wyjścia i Cel scenariusza, oraz formę prowadzenia gry w ramach Wspomnień. Gracze siadając do stołu już znają założenia. Mistrz Gry nie musi więc dokonywać cudów, aby nadać sesji odpowiedni kierunek.

Lokacje i Wątki:

Zerkając do tej części z pewnością szeroko otworzyłeś oczy – gdzie tutaj jest scenariusz? Pisząc go założyłem, że gracze będą tworzyli kolejne sceny Wspomnień z całkowitą dowolnością, oczywiście nie odbiegając od konwencji powieści lub filmu, co więcej starając się uczynić z każdej sceny wyzwanie dla postaci. Tak jak w innych przypadkach przebieg wypadków jest zasadniczo znany a tym elementem nosowości są postaci i decyzje graczy w obrębie zaproponowanych możliwości, tak tutaj zastosowałem odmienne rozwiązanie. Postaci są wyraźnie zarysowane, lecz przebieg wydarzeń i możliwe do zaistnienia wybory pozostają całkowicie w rękach grających (w tym i MG).

Po co więc ten dział? Lokacje i wątki to pomocniczy element scenariusza. Znajdziesz tu kilka miejsc i kilkanaście zahaczek, które po pierwsze mogą posłużyć jako punkty startowe sesji, zaś przede wszystkim pełnią rolę pomocniczą. Dzięki nim podtrzymywana jest konwencja znana głównie z filmu, lecz także w każdej chwili, gdy sesja znajdzie się w impasie, czekają one na natychmiastowe wykorzystanie.

Każda z lokacji to zbiór elementów, które można stosować tak jako jedną całość (wprowadzając jednocześnie zaproponowanych BNów, czy wątki), jak i wycinek, w obrębie którego gracz tworzący scenę wrzuci tylko jeden, bądź dwa elementy, aby zostawić dużo miejsca na poczynania i relacje postaci graczy zaproszonych do udziału w scenie.

Nikt oczywiście nie broni wprowadzania nowych, niezawartych w danej lokacji elementów. Nieprzewidywalność to podstawa. **Oczywiście oznacza to, że Lokacje powinny być w każdej chwili do udostępnienia graczowi, który właśnie tworzy scenę.**

Pamiętaj! Głównym reżyserem sceny jest Gracz aktualnie ją tworzący. To on fabularnie doprowadza swoją postać do danego miejsca, decyduje o pojawieniu się BNów, konkretnych części sceny, czy wprowadzeniu zahaczek. W sytuacji, gdy Gracz prosi o pomoc, bądź wygląda na to, że scena jest zbyt „pusta”, MG powinien wprowadzić dodatkowe elementy.

Hotel „Yukon” – 1187 Hunterwasser

Niewielki, paskudny i zapyziały hotelik, wciśnięty między rozpadające się kamienice, gdzieś w gorszej części miasta. Kilkanaście pokoi do wynajęcia, niski czynsz, niewytakający wszędzie swojego nosa właściciel – czy potrzeba czegoś jeszcze, aby to miejsce spodobało się szumowinom i tym, którzy nie chcą zwracać na siebie uwagi? Dodatkową zaletą jest zła sława całej dzielnicy. Póty naprawdę nie wydarzy się coś poważnego, tak gliniarze i łapsy raczej tu nie zaglądną. Złota próżno tu szukać.

Pokoje są ciasne, kiepsko umeblowane (zazwyczaj odzysk powojenny) i fatalnie oświetlone. Mimo wszystko chętnych do wynajmu nie brak.

Nie znalazłeś nikogo? Czas jechać do Yukonu. – W rzeczy samej. Miejsce to najłatwiej wprowadzić właśnie jako potencjalną kryjówkę poszukiwanej osoby. Jest również wystarczająco podejrzane, aby adrenalina podskoczyła o kilka kresków w żyłach postaci i samych graczy.

Nazywał się Kowalski. Nie wiem, skąd przyjechał – To zdecydowanie wyższa półka. Hotel może bowiem służyć jako wyśmienity „postój” dla zbiegłego z kolonii Replikanta. Nie od dziś wiadomo, że zbiedzy korzystają z jakiejś formy pomocy udzielanej już tutaj, na Ziemi. Wrzucenie tego wątku na ruszt może nadać grze solidnego kopniaka. Dobrze przymierz...

Komenda Główna Policji miasta Los Angeles

Budynek niegdyś wysoki, obecnie zaledwie zaznaczający się wśród ogromnych wieżowców korporacji. Tutaj trafiają sprawy i przestępcy najróżniejszego kalibru, począwszy od morderców, przechodząc do wyłapywanych przez siły korporacyjne nędzarzy, kończąc na ściśle tajnych aktach Zbiegów, zwanych potocznie „Skórzanymi” bądź „Sztynnymi”. Dodajmy do tego korowód prawników, przedstawicieli urzędu miasta, ofiary i świadków, pomieszczenia przesłuchań, cele, laboratorium kryminalistyczne i ładowiska spinnerów. Cyrk z anteną radaru zbliżeniowego na dachu.

Wymuszone zeznania? Łapanki? Nieuzasadniona przemoc? Chcesz trafić do aresztu za obrażanie funkcjonariusza? – Komenda to codzienne brudy świata sprzątanego przez policjantów. Znasz tę opowieść o omlecie i rozbijanych jajkach? Gdy czyścisz, możesz się ubrudzić. Przekupstwo, znikające akta a czasem ludzie, przemoc, kozły ofiarne. Jeżeli chcesz wprowadzić grę na głębokie wody, ten wątek jest idealny. Umożliwia Ci tak stworzenie sceny z niewinnie oskarżonym biedakiem, jak i skomplikowanej historii rodem z „Serpico”.

Nie wygłupiaj się, po ulicach krąży kilku „sztynnych” – solidne podkręcenie potencjometru, tak można określić ten wątek w skrócie. Ludzie żyją w nieustannym lęku przed uciekającymi androidami, komenda chyba najlepiej zdaje sobie z tego faktu sprawę. Gdy tylko wieści o

zbiegach trafią tutaj, machina rusza. Do gry wchodzi Łowcy, bezwzględni osobnicy motywowani w najgorszy możliwy sposób – pieniędzmi. Pojawiają się testy Voigta-Kampffa, przeszukania, stres i obojętność innych. Nikt nie chce mieć nic wspólnego z androidem, ale kto tak naprawdę potrafi zgadnąć, kto nim jest? A jeżeli mu pomogliśmy? A jeżeli wiemy, że oskarżenie jest nieprawdziwe?

Harry Bryant – szef sekcji Łowców

Bryant to typowy przypadek policjanta z krwi i kości. Nadwaga, rumiana twarz i oddech śmierdzący szkocką, wymięte ubranie i spalone mosty prowadzące do przeszłości. Ten gość zjadł zęby na swojej pracy – potrafi być bezwzględny, często posługuje się innymi jak narzędziami, ale też lubi, gdy wszystko jest na wierzchu. Nieważne, czy broń, czy urazy z dawnych lat.

INT 7, REF 7 (Obecny 5), TECH 3, OP 6, SZ 6, ATR 4, SZYB 3 (Bieg 9, Skok 2), EMP 5, BC 8 (MBC -3), Reputacja 7

Autorytet 8, Perswazja 7, Zdolności przywódcze 6, Ekspert: Replikanci 7, Przeszukiwanie baz danych 3, Spostrzegawczość 7, Wykształcenie 2, Przesłuchiwanie 8, Zastraszanie 6, Znajomość półświatka 8, Broń ręczna 4, Pilotaż (Pojazdy wektorowe) 4, Pistolet 7, Otwieranie zamków 5

Płaszcz pancerny (WB 20 Tułów, Ramiona, Nogi, kara do Refleksu i Inicjatywy -2), Pistolet Colt AMT Model 2000 (Celność 0, Ukrycie Płaszcz, Obrażenia 4k6+1, Pojemność 8, Szybkostrzelność 1, Niezawodny, Zasięg 50m) + naboje penetrujące (WB/2, Obrażenia x2), spinner

Korporacja Tyrella

Mieszkańcy LA codziennie są świadkami jednego wydarzenia – historia zatoczyła koło. Niedługo bogami władającymi poddanyymi byli faraonowie i królowie, dla których wzniesiono ogromne piramidy na całym świecie. Dziś dwie najmłodsze i najnowocześniejsze a zarazem największe oznajmiają wszystkim, że oto nowi władcy mają swoją siedzibę i czuwają nad miastem. A nowym bogiem jest Eldon Tyrell – twórca Replikantów.

Siedziba ma wywrzeć odpowiednie wrażenie nieważne, kim jesteś i skąd pochodzisz. Ogrom konstrukcji przytłacza, gdy zbliżasz się w spinnerze, bądź wagonie kolejki. Dziesiątki tysięcy pracowników przemieszcza się korytarzami budowli, mając wrażenie, że w każdej chwili zostaną zmiażdżeni przez stalowe ściany i wsporniki. Ważne osobistości trafiają zaś wprost do jednego z salonów, umieszczonych gdzieś wysoko na jednej ze ścian konstrukcji. Tutaj wrażenie robią ogromne stylizowane kolumny i ogrom przestrzeni między nimi, drogocenne posągi przedstawiające drapieżne ptaki, popiersia i unikalne eksponaty, warte z pewnością znacznie więcej, niż majątek dowolnej osoby tutaj zaproszonej. Oraz najcenniejsza broń przeciwko intruzom – prawdziwe, żywe zwierzęta.

Chcę to zobaczyć w działaniu. Proszę zrobić mi tą przyjemność. – Niemal wszyscy jesteśmy nauczani posłuchu wobec słów rodziców. Czasami słuchamy nauczycieli i przyjaciół. W wojsku niewykonanie rozkazu jest surowo karane. Jak zatem zachowasz się, gdy zainteresuje się Tobą lub Twoimi działaniami ktoś taki, jak szef najpotężniejszej korporacji na świecie? Czy on tylko chce się bawić kosztem małych, czy też naprawdę coś go intryguje? I co oznacza sprzeciw wobec jego słów? Ten wątek jest idealny, jeżeli chcesz odpowiedzieć na te i im podobne pytania.

Bardziej ludzcy, niż ludzie – to nasze motto. – Nie zapominajmy, że Korporacja Tyrella to największy producent Replikantów, zarazem jest najmniej zainteresowany w negatywnej kampanii reklamowej. Tym razem następuje odwrócenie ról. Ile korporacja jest w stanie uczynić, aby ochronić samą siebie? Jak dalece się posunięto w czasie kolejnych badań? Ile warta jest władza nad światem? To brudny, wyrachowany temat, zarazem umożliwiający wyciągnięcie na wierzch najlepszych cech charakteru postaci. Jeżeli szukasz konfliktów moralnych, etyki i próby uczynienia czegoś dobrego w tym świecie – dobrze wybrałaś.

W zależności od okresu, w którym toczy się gra, na czele korporacji stoją różne osoby. Jeżeli wybraliście okres przed wydarzeniami pokazanymi w filmie, bądź przed tragicznym finałem, w którym jeden z Replikantów uśmierca twórcę – wprowadź Eldona Tyrella. Jeżeli zaś przygoda toczy się później, korporacją przewodzi jego siostrzenica, Sarah Tyrell (tak, ta sama, która była wzorcem dla Replikantki Rachel). **Nie przejmuj się wyposażeniem osobistym i możliwościami – jako szefowie korporacji mogą mieć wszystko i wszędzie, zawsze gdy tego chcą. Jak widzisz, nie ma tu także wielu, wydawałoby się potrzebnych, umiejętności. Co z Transakcjami giełdowymi, Przeszukiwaniem baz danych i innymi? Pamiętaj, to szefowie. Tysiące pracowników wykonuje za nich te zadania. Przyjmij, że wartość wszelkich potrzebnych współczynników wynosi 18.** Pozostaje wyznaczyć Stopień Trudności i rzucić kością.

Eldon Tyrell – niewielki, tajemniczy człowieczek, który każdego dnia podejmuje decyzje o skali globalnej. Zza pobrużdżonej twarzy i chłodnego badawczego spojrzenia wyziera nieprzeciętna osobowość. Eldon jest oszczędny w słowach, nieustannie coś analizuje, z racji swojej pozycji nie trzusi się nawet w ubieranie myśli w piękne słowa – ta bezpośredniość onieśmiela jeszcze bardziej, niż fakt, że to on stworzył najdoskonalszy model Replikanta – Nexus 6.

INT 10, REF 4, TECH 8, OP 9, SZ 7, ATR 5, SZYB 5 (Bieg 15, Skok 3), EMP 7, BC 6 (MBC -2), Reputacja 10

Zasoby 10, Moda i styl 7, Aktorstwo 7, Etykieta 8, Perswazja 7, Zdolności przywódcze 7, Ekspert: Korporacja Tyrella 9, Spostrzegawczość 7, Wykształcenie 8, Przemawianie 8, Biogenetyka 10

Sarah Tyrell – siostrzenica i zarazem spadkobierczyni największej fortuny i korporacji na świecie. Jest jeszcze chłodniejsza, niż jej wuj; to prawdziwy okrucieństwo lodu. Jako dziecko brała udział w pierwszym pozasystemowym locie kolonizacyjnym na Alfę Centauri. Lot „Salandera 3” skończył się jednak tragicznie – Sarah straciła rodziców i po powrocie na Ziemię na dłuższy czas została odsunięta od spraw rodzinnej firmy. Po śmierci Eldona wykazała się ogromną determinacją, aby powrócić na scenę i odebrać swoją należność. Sarah jest gotowa poświęcić naprawdę wiele, aby utrzymać władzę.

INT 8, REF 6, TECH 4, OP 8, SZ 8, ATR 8, SZYB 6 (Bieg 18, Skok 4), EMP 5, BC 6 (MBC -2), Reputacja 8

Zasoby 9, Moda i styl 7, Aktorstwo 7, Etykieta 8, Postrzeganie emocji 6, Perswazja 6, Uwodzenie 7, Ekspert: Korporacja Tyrella 8, Spostrzegawczość 6, Wykształcenie 6, Pistolet 3, Charakteryzacja 5, Gra na instrumencie: Fortepian 6

Apartament 9732 – mieszkanie Ricka Deckarda

Jeden z wielu lokali w ogromnej kamienicy gdzieś w Śródmieściu. Mieszkanie nie jest zbyt przestronne, to raczej labirynt niewielkich pomieszczeń i korytarzy, wypełniony porzuconymi meblami, garderobą i wyposażeniem właściciela. Ściany pokryte quasi-aztecką mozaiką przesiąkły dymem papierosowym, zapachem tanich alkoholi i adrenaliną. Z jednej strony stoi fortepian i liczne zdjęcia rodzinne, z drugiej porzucony czytnik zdjęć i puste szklanki. Mimo wszystko mieszkanie tutaj ma swoje uroki – brama otwierana tylko dla mieszkańców oraz głosowo aktywowana winda zapewniają bezpieczeństwo i prywatność.

Sushi – tak nazywała go jego była żona. Zimna i martwa, niczym śnięta ryba. - Ten wątek może być sporą niespodzianką dla graczy. Mimo, że Rick żył w separacji, jego żona nieustannie dawała znać o sobie. Iran lubiła kontrolować sytuację, gdy więc Deckard zniknął z jej życia, pojawiała się czasem, aby omówić różne sprawy – kwestię opieki nad sztuczną owcą, alimenty, bądź aby sprawdzić, czy nie przegapiła renty pośmiertnej, gdyby któryś Replikant jednak był szybszy. Co uczynią postaci graczy, gdy ich drogi skrzyżują się z Iran?

Potrzebuję takiego spryciarza jak Ty. Potrzebuję Twojej starej magii. – Każdego z Łowców dręczy jedno pytanie – czy na pewno jestem człowiekiem? Wieloletnia styczność z testami właściwie uniemożliwia przebadanie któregoś z nich. System jednak musi działać, dlatego też każdy z Łowców co pewien czas jest poddawany nadzorowi. Sprawdza się raporty, mieszkania, wizyty u lekarzy i inne szczegóły. Oczywiście w największej tajemnicy. Co się jednak stanie, gdy postaci graczy zostaną wplątani w ten proceder, bądź co gorsza dowiedzą się o rzeczach, o których nie powinni?

Iran – „(...) Jego żona leżąc w swoim łóżku otworzyła szare niewesołe oczy.(...) Nie dotykaj mojego programatora. – Jej głos był nieprzyjemnie ostry.(...) Jeżeli nastawisz na większą agresję – oznajmiła, patrząc nań uważnie – nastawię to samo. Nastawię na maksimum i będziesz miał taką drakę, przy której zbledną wszystkie nasze dotychczasowe sprzeczki. No spróbuj. – Wstała gwałtownie, podskoczyła do swego programatora nastroju i stanęła, wpatrując się w Rocka z wściekłością.(...)W moim planie na dziś mam sześć godzin depresji połączonej z samooskarżeniem(...)Sądzę, że to sensowny okres, by odczuć beznadziejność wszystkiego, beznadziejność pozostawiania tu, na Ziemi, podczas gdy wszyscy rozgarnięci ludzie wyemigrowali(....)”

INT 7, REF 6 (Obecny 5), TECH 3, OP 5, SZ 6, ATR 7, SZYB 5 (Bieg 15, Skok 3), EMP 5, BC 5 (MBC -2), Reputacja 3

Wiarygodność 5, Image 2, Moda i styl 3, Perswazja 5, Postrzeganie emocji 6, Przeprowadzanie wywiadów 6, Uwodzenie 4, Spostrzegawczość 6, Śledzenie 4, Wykształcenie 3, Przemawianie 5, Pistolet 3, Pilotaż (Pojazdy wektorowe) 3, Sztuki walki: Aikido (Blok +4, Unik +3, Rzut +3, Trzymanie +3, Uwolnienie +3, Duszenie +1, Podcięcie +3, Chwyt +2, Bonus do Obrażeń +5) 5, Wyportowanie 2, Charakteryzacja 4, Fotografia i film 7

Aparat fotograficzny, Kurtka ze wzmocnionej skóry (WB 14, Tułów, Ręce, kara do refleksu i Inicjatywy -1), Cyfrowy notatnik, Pistolet Federated Arms X-9 (Celność 0, Ukrycie Kurtka, Obrażenia 2k6+1, Pojemność 10, szybkostrzelność 2, Standardowy, Zasięg 50m) + naboje, Spinner, Mieszkanie w Śródmieściu

Klinika zwierząt Van Nessa

Po Ostatniej Wojnie Światowej ofiary liczy się w miliardach. Oczywiście astronomiczna większość to gatunki zwierząt, które ogromnemu promieniowaniu i zniszczeniu środowiska powiedziały stanowcze „NIE” i umarły. W ciągu kilkunastu lat posiadanie zwierzęcia stało się wyznacznikiem wyższego statusu w społeczeństwie. Koniec z przemocą wobec zwierząt, handlem na ubój i porzucaniem pociech – chyba, że pragniemy zostać uznani za Specjale i spaść na samo dno drabiny społecznej.

Oczywiście prawdziwe zwierzęta stały się równie rzadkie, jak wygrane na loterii. Nie chodzi tu o myszy, szczury czy nawet koty, ale takie okazy, jak konie i ptaki. Dziś mężczyzna w kwiecie wieku nie myśli o pięknym wozie, domu i żonie wychowującej radosne dzieciaki, ale o tym, czy w tym miesiącu wreszcie będzie mógł zerknąć do Katalogu Zwierząt Sidneya i powiedzieć: „stać mnie”.

Życie bywa niestety bezwzględne. Brak funduszy wcale nie zwalnia ze społecznego obowiązku posiadania pupila. Dlatego też pojawiła się odpowiedź – imitacje. Kilkunastu wytwórców w całym kraju rozpoczęło produkcję sztucznych zwierząt, będących mniej lub bardziej wiernymi kopiami oryginału. Setki klinik biotechnologicznych zajęły się zaś serwisem. Jedną z nich jest Klinika Van Nessa.

Znajduje się ona w niewielkiej alejce gdzieś w Śródmieściu, oczywiście dyskretnie oznaczona reklamami na sąsiednich budynkach. Wnętrze budynku kryje kilka „sypialni”, „sale operacyjne”, gabinety „weterynarzy” i biura. Wszystko to oczywiście sprytna przykrywka dla wytwórcy imitacji, jakim klinika niewątpliwie jest. Weterynarze to w rzeczywistości specjaliści od biotechniki i elektroniki, sale operacyjne to pomieszczenia konstrukcyjne, zaś sypialnie to magazyny dla oczekujących na naprawę pociech.

Marzył o tym, by mieć konia albo, na dobrą sprawę, jakiegokolwiek zwierzę. Czuł, że posiadanie i oporządzanie imitacji w jakiś sposób stopniowo go demoralizowało. – Zwierzęta niegdyś były tak powszechne, że kompletnie się nimi nie przejmowaliśmy. Dziś jest inaczej – przykuwają naszą uwagę na długie chwile. Są dziwne, tajemnicze, obce – zupełnie jakby pochodziły z baśni, albo mitów. Przerazają. Ale jeszcze bardziej szokujące są imitacje. Są wśród nas, oszukują nasze zmysły, gdy zaś dowiadujemy się prawdy o nich, świat już nie jest taki sam. Jak zachowują się postaci w obliczu tych twórców? Czy imitacja ma prawo do istnienia, jak zwierzę, które udaje, czy też to tylko rzecz, z którą właściciel może zrobić wszystko? Jak zachowa się otoczenie, gdy ten będący oczkiem w głowie właściciela i znany na salonach futrzak okaże się być sztucznym?

Imitacje czy Replikanci, wszyscy są tacy sami. Mają być tacy jak my, nawet lepsi – doskonalsi. Skoro człowiek stworzył ich, powinien być również odpowiedzialny. – Pomimo faktu, że Replikanci są znacznie bardziej złożonymi organizmami, niż sztuczne zwierzęta, można wskazać na pewne podobieństwo. Niektórzy specjaliści zauważyli, że część ze zdymisjonowanych androidów pozostawała w ukryciu przez zaskakująco długi okres czasu bez odnotowania wizyt w szpitalach, czy czarnorynkowych klinikach. Co więcej, wiele z częściowo uszkodzonych egzemplarzy było znajdowanych w stanie lepszym od wyjściowego. Wprowadzając ten wątek stawiasz postaci wobec takiej właśnie sytuacji. Nieważne, czy jest to tylko podejrzenie, czy wyraźny dowód – ktoś z kliniki Van Nessa świadczy pomoc nie tylko czworonogom.

Ulice Los Angeles

Bycie na samym dnie metropolii to codzienność dla setek tysięcy jej mieszkańców. Niemal cały czas w kanionach pomiędzy budynkami płyną rzeki rozmaitych pojazdów i wielobarwny tłum ludzi. Uszy rani nieustanny jazgot klaksonów, podniesione głosy przechodniów mówiących wieloma językami, ryk reklam i telebimów oraz monotony głos automatycznych znaków drogowych. Oczy atakują setki neonów, lamp, reflektorów i wszędobylski smog. Wysoko ponad głowami dziesiątki pomostów również wypełnione są tłumem a jeszcze wyżej ponad nimi przemykają pojazdy ruchu powietrznego. Z nieba zaś na to wszystko opada niewidoczny pył radioaktywny, zmywany do rynsztoków padającym deszczem.

Ten sektor jest zamknięty dla ruchu naziemnego, co tu robisz? – W tym tętniącym życiem molochu czasami wybija czyjaś godzina. Wypadek drogowy, porachunki gangów, samotna kobieta rozpaczliwie umykająca przed mężczyzną z pistoletem – to wszystko widoczne znaki tego, że właśnie dzieje się coś dramatycznego. Czy postaci w obawie przed zwróceniem uwagi przejdą obok jak bezosobowy tłum, czy jednak jako nielicznie będą starały się coś zrobić? Wybierz ten wątek, potem niech wyboru dokonają inni.

W gruncie rzeczy bardzo rzadko opuszczam ten budynek. Ryzyko jest ogromne ze względu na blokady drogowe urządzone przez was i przez policjantów, policjantów na te wszystkie lotne punkty kontrolne, które mają wyłapać niezarejestrowanych specjali. – Niewątpliwie bardzo ryzykowny wątek, którego wprowadzenie może nadać zabójczego tempa rozgrywce. Każdego dnia władze kontynuują działania rejestracji i kontroli obywateli. Serce potrafi mocniej zabić każdemu a nogi odmówić posłuszeństwa, gdy z powietrza niczym ważki zaczynają opadać spinnery policyjne, zaś ulicami nadciągają autobusy i ciężarówki po złapanych. Jedni uciekają w popłochu, inni bezwolnie poddają się poleceniom, ktoś ma zbyt wiele do stracenia i wyciągnie broń. Wciągnij w to postaci graczy, zobacz jak zareagują. Ale pamiętaj, nie szafuj śmiercią, lecz człowieczeństwem.

Lokal Taffey Lewisa

Wytwórny, choć lekko kiczowaty klub znany z ekstrawaganckich występów i znanych osobistości, niecodziennie widywanych na tak niskich poziomach miasta. Przekrój przez wszystkie kreacje i sposoby zarabiania pieniędzy, od pracowników korporacji po przestępców. Wyśmienicie zaopatrzony bar zaspokoi gardło i wątrobę każdego klienta, stylowe stoliki (oczywiście z rezerwacją na wiele dni naprzód!) umożliwiają zaś podziwianie aktualnego performance. Na scenie repertuar nadzwyczaj bogaty – od kabaretów po czołówkę wokalistów klubowych, na deser piękne panie i panowie wraz z ich nieposkromionymi zwierzętami. Chcesz się liczyć, musisz tu być. Chcesz tu być, musisz zarabiać.

Louie, nalej panu drinka. Jest przepracowany. – Taffey nigdy nie krył się z obecnością podejrzanych osób w swoim lokalu, wszak to tylko podnosi renomę. Oczywiście goście nigdy nie kryli się z załatwianiem wszelakich interesów przy pięknie oświetlonych stolikach. Groźby, negocjacje, targi – w dłoniach szklanki z drinkami, przed oczyma wyśmienite potrawy. Żadnych spluw z tyłu kibla, ani podpalania baru. Tylko słowa o mocy pocisku. Chcesz sprawdzić, jak wyglądają pokątne rozmowy z przekupnymi gliniarzami? Czy może wkraść się w łaski Korporacji? Tylko tutaj masz na to okazję, ale pamiętaj! To zawodnicy wysokiego szczebla, rekiny połykające łaski dynamitu i przegryzające kablem wysokiego

napięcia na śniadanie w tym oceanie, niektórzy z nich potrafią nawet rozdzielić jego wody i przejść suchą stopą na drugi brzeg. Bądź ostrożny.

A teraz przed państwem panna Salome wraz z wężem. Zobaczcie jak niegdyś gad skusił człowieka. – To właściwie kilka osobnych wątków w jednym. Jak zareagują przypadkowe osoby na fakt, że w występach biorą udział imitacje? A jeżeli pojawi się ktoś z prawdziwym zwierzęciem, czy nie zostanie to odebrane jako nieludzkie zachowanie? Skąd Taffey bierze na to pieniądze? I jakie są kulisy zatrudnienia jako jednej z tancerek Replikantki? Czy był to przypadek, czy jednak ktoś za tym stoi? Jak zachowa się ktoś, kto spotkał w lokalu swojego żonatego znajomego zabawiającego się z dziewczynami z kabaretu? Dużo możliwości stoi przed graczem, który wybierze niniejszy wątek.

Taffey – pyzaty i krnąbrny właściciel lokalu. Niemal zawsze wstawiony, roztacza aurę braku powagi dla kogokolwiek a już zwłaszcza glin. Mimo tych pozorów jest bystrym, inteligentnym i sprytnym facetem, który utrzymuje jeden z najbardziej topowych i dochodowych lokali w Los Angeles, jeżeli nie na całym zniszczonym Zachodnim Wybrzeżu. Wie, kiedy należy być cicho, ile i komu powiedzieć, aby uspokoić nerwy, oraz jak odpalać działki obu stronom i utrzymywać spokój wokół klubu i swojej osoby. Nie należy jednak lekceważyć jego talentów – Taffey był niegdyś dość dobrym bokserem, czasami daje również poznać się z łagodniejszej strony, gdy zasiada do klubowego fortepianu.

To właściciel lokalu i ważna szychy w mieście. Jego Powiązania traktuj jak klucz do wprowadzenia potrzebnych akurat osób i wyposażenia. Wybierz rzecz/osoby, ustal Poziom trudności i rzucaj.

INT 7, REF 5, TECH 6, OP 8, SZ 10, ATR 5, SZYB 5 (Bieg 15, Skok 3), EMP 8, BC 7 (MBC -2), Reputacja 7

Powiązania 7, Moda i styl 4, Etykieta 4, Perswazja 6, Postrzeganie emocji 6, Ekspert: Prowadzenie lokalu 6, Gry hazardowe 5, Księgowość 5, Spostrzegawczość 4, Ukrywanie i wymykanie się 7, Wykształcenie 2, Przemawianie 4, Zastraszanie 7, Znajomość półświatka 9, Broń ręczna 6, Pistolet 5, Sztuki walki: Boks (Cios +3, Blok +3, Unik +1, bonus do Obrażeń +5) 5, Fałszerstwo 6, Gra na instrumencie: Fortepian 5

Kamizelka kuloodporna ukryta pod ubraniem (WB 14, Tułów), Stylowe ciuchy, Biżuteria, piersiówka z Whisky, Pistolet Sternmeyer 35 (Celność 0, Ukrycie Płaszcz, Obrażenia 3k6, Pojemność 8, Szybkostrzelność 2, Niezawodny, Zasięg 50m) i naboje, Kastet (Obrażenia k6/2 + 2)

W chwili, gdy uznacie, że najwyższy czas na zakończenie gry, poproś graczy o moment przerwy a następnie dokonaj ocen, o których mowa w sekcjach **Człowieczeństwo** i **Finał** na stronach 6 i 7. Pamiętaj, finał ma zrobić na nich wrażenie, zaś prawdę o rzeczywistej tożsamości postaci ujawnij na samym końcu, już po rozegraniu sceny finałowej.

EPILOG

I to już koniec niniejszej pracy. Jeżeli czujesz się na siłach albo wręcz rozrywa Cię chęć poprowadzenia lub wcielenia się w jedną z postaci, bardzo mnie to cieszy. Przed grą polecam przeczytanie a przynajmniej zapoznanie się zarówno z opowiadaniem Philipa K. Dicka „*Czy androidy marzą o elektrycznych owcach?*”, a także obejrzenie filmowej adaptacji, czyli „*Łowcy Androidów*” w reżyserii Ridleya Scotta. Dla najbardziej oddanych temu światu pozostają jeszcze dwie powieści autorstwa K.W. Jetera będące kontynuacją filmu, oraz gra komputerowa wydana przez Westwood w 1997 roku.

W czasie sesji pomocne może okazać się tło dźwiękowe. Na pierwszym planie oczywiście znajduje się ścieżka dźwiękowa do „*Łowcy Androidów*”, zarówno w wydaniu zwykłym, jak i poszerzonym (polecam zwłaszcza edycję Off-World Music), autorstwa Vangelisa. Jeżeli pragniesz wiernie odtworzyć klimat filmu, rozejrzyj się za bluesem i jazzem, muzyka z lat trzydziestych i późniejszych naprawdę robi wrażenie. Oczywiście nic nie przeszkadza w grze bez jej udziału.

