

CZARNY • KOD

// Edycja 1.1 Martwe Drzewo //

```
func czołówka() {
    let autor = Mark Whittington
    let Layout = Mark Whittington
    let grafiki = Dan Morrison, Mark Whittington, Mariusz Migalka,
        romand3d, grandfailure, laslof, grandeduc, Nejron
        Photo, Digital Storm, Andrus Cipran, Vidacy
    let tłumaczenie i skład = Tomasz Chmielik
    let redakcja = Szymon Gwiazda, Kinga Rudzka
}

func podziękowania() {
    // Zanim nas zabraknie, pamiętajmy o tych, którzy byli przed nami:
    let eastbourneSquad = Mark, George, Jon, Arran, Lex,
        John, Dave, Tom
    let asylumSquad = Simon, Ross, Steven, Andy, Anthony, Nicholas
    let conSquad = Max, Glenn, John, Kim, Claire, Erno, Neil,
        Richard, Chris, Sam, Henry
    let hangoutSquad = Lloyd, Dan, Rob, Chex
    let podziękowania = dla każdej osoby, która wsparła Czarny
        Kod i udzieliła mi pomocy.
    let żona = Tilly, za wsparcie
}

func fonty() {
    let wykorzystano = Eveleth, Pragmatica i Botanika Mono
}

func Copyright() {
    = Black Code ©2019 Mark Whittington, All rights reserved.
    = Czarny Kod ©2020 Tomasz Chmielik, All rights reserved.
    = Czarny Kod ©2020 Stinger Press, All rights reserved.
}

func ISBN() {
    = 978-83-63698-85-0
}

func druk() {
    = Wydrukowano w Polsce. Druk i oprawa: Ars Libri, Beata Kosik,
        Wiesław Szot, ul. Wyścigowa 31, 20-425 Lublin.
}

run all funcs
```

WSTĘP 6

WITAJCIE W PRZEDEDNIU ŚMIERCI LUDZKOŚCI 9

Gdzie i kiedy się znajdujemy? 9

Jak to wszystko działa? 11

Uwagi o człowieczeństwie: 14

SPECE 16

TWORZENIE SPECY 18

Umiejętności Empatii 22

Umiejętności Inteligencji 22

Umiejętności Siły 23

Umiejętności Sprytu 23

Umiejętności Wytrwałości 23

Umiejętności Zręczności 24

#TAGI CECH 30

Empatia 30

Inteligencja 32

Siła 34

Spryt 37

Wytrwałość 39

Zręczność 41

#TAGI AKTYWÓW – POWŁOKI 44

BioPowłoka – #TAGi Ogólne 44

BioPowłoka – Rozmiar mały 47

BioPowłoka – Rozmiar średni 49

BioPowłoka – Rozmiar duży 51

BioPowłoka – TAGi Negatywne 52

MechaPowłoka – #TAGi Ogólne 55

MechaPowłoka – Rozmiar mały 57

MechaPowłoka – Rozmiar średni 59

MechaPowłoka – Rozmiar duży 60

MechaPowłoka – TAGi Negatywne 62

#TAGI AKTYWÓW – ZASOBY 65

#TAGI AKTYWÓW – WYTWORY 68

Wytwory #TAGi Ogólne 69

Wytwory –TAGi Ogólne 71

#TAGi Broni Dystansowych 72

–TAGi Broni Dystansowych 73

#TAGi Broni Białych 74

–TAGi Broni Białych 75

#TAGi Pojazdów 76

–TAGi Pojazdów 78

Narzędzia #TAGi Ogólne 79

Narzędzia –TAGi Ogólne 80

#TAGi Narzędzia techniczne 80

#TAGi Narzędzia medyczne 82

SPRZĘT 84

CHODŹMY NA ZAKUPY 86

Debet 86

ALTERNATYWNA EKONOMIA 87

BLOK 87

NKTR 88

Tabletki, maści i syropy 89

Nieśmiertelniki 89

EKWIPUNEK 90

Podstawowa broń dystansowa 90

Podstawowa broń biała 91

Podstawowe pojazdy 92

Podstawowe narzędzia 92

Pancerze 93

Granaty 93

Ekwipunek 94

GOTOWE POWŁOKI 96

KITBASH Ustr42 96

Promethean Avanté 97

NuYu Szumidło 98

Araknid Wdowa 99

NEO Militarius GLADIUS 100

Adamus Narcyz 2.0 101

KOD 102

JAK GRAĆ? 104

Testy umiejętności 104

Stopień trudności 106

Witamy na strzelnicy 107

Testy przeciwstawne 108

KRYTYKI i Impet 108

CO ROBIĄ UMIEJĘTNOŚCI? 109

Umiejętności Empatii 109

Umiejętności Inteligencji 109

Umiejętności Siły 110

Umiejętności Sprytu 110

Umiejętności Wytrwałości	110	Mirror	143
Umiejętności Zręczności	111	Contractor, Inc.	144
Subtelna sztuka uwodzenia	111	KilR	145
WALKA	112	Kitbash	145
Inicjatywa	112	MEMPLEKSY KWIATU	146
Podejmowanie działań	113	Dzieci Kwiaty	146
Zasięg	114	Gajanie	147
Trafiłeś! Co teraz?	114	SIEĆ	149
Ataki bez broni i zapasy	115	INTERESUJĄCE MIEJSCA	152
Efekty broni a KRYTYKI	115	„Retromanta”	152
Odnoszenie obrażeń	116	Stary Wu	153
Utrata przytomności i śmierć	116	Główna siedziba Trillium	153
O Mecha i Hybrydach	117	„Technoir”	154
Obrażenia Oprogramowania	117	„Pożar Tokio”	154
Leczenie	118	Stacja 357 Kolei Wysokotorowej	156
HAKOWANIE ŚWIATA	118	Sauna Rozkoszy Dzinna	156
A więc chcesz zostać hakerem	119	Wieża Beresford	157
ROZWÓJ POSTACI	120	Trzewia	157
ŚWIAT	121	Krypta	159
JAK DO TEGO DOSZŁO?	122	KORPLEKSY SIECI	160
CO POZOSTAŁO?	126	Promethean	160
KWIAT	129	NuYu	160
INTERESUJĄCE MIEJSCA	131	Sturm	161
Membrana	131	MEMPLEKSY SIECI	163
Bar i Grill „Panteon”	131	Osad	163
Przystań	132	Krawędziarze	163
Jedwabny Targ	133	Szpanerzy	164
Głębin	134	ŚWIĄTYNIA	166
Yunkka	135	INTERESUJĄCE MIEJSCA	169
Fracutalé	135	„Łoża Bóstwa”	169
Zwierzyniec	136	Początek Wstąpienia	170
Knieja	136	„Cynobrowe Sukno”	171
Wieża Vessick	137	Voltzenboltz	171
Tłum	138	493 Kościół EDENu	172
Wieża Kaduceusza	139	KORPLEKSY ŚWIĄTYNI	174
Od/Zysk	139	Saracen	174
Nieszczęście	140	Volstock	174
KORPLEKSY KWIATU	142	Cleric Medical	175
MCP	142	Neo-Militarius	175

MEMPLEKSY ŚWIĄTYNI	176
Trybiki	176
Uliczne Kata	177
Wybielacz	177
RÓJ	179
INTERESUJĄCE MIEJSCA	183
„Baśniowe Polany”	183
„Wata Cukrowa”	183
Galeria Handlowa Liść 13	184
Brama 4	184
Ark-Pod 9	185
„Pierwotna Amazonia”	186
KORPLEKSY ROJU	187
Aphid Biotech	187
Araknid	188
CutePupa	188
Krysalyd	189
MEMPLEKSY ROJU	190
Trutnie	190
Animus	190
Objawienie	191
WITAJ W SKLEPIE Z ZABAWKAMI	192
SmartPady	192
Infopunkty oraz Infopyt	193
Kanał	194
Kryształki	195
Tkaczki	195
Wytwarzanie	197
Powłoki i implanty	198
Debet	200
Pojazdy antygrawitacyjne (AG)	202
Kolej Wysokotorowa	202
Broń	203
Żywność	205
Nowy wspaniały świat	206
TAJEMNICE 208	
WITAJ W NAJLEPSZEJ ROBOCIE	210
Zanim zaczniecie grać	210
#ZADUŻOTAGów	211
Wygląd postaci	211
Contractor, Inc.	211

Odznaka	212
Kontrakty	213
Szybkie tworzenie kontraktów	213
Przeciwnicy	216
#TAGi Bohaterów Niezależnych	217
Przykładowi BN	218
CZARNY KOD	222
DNA	225
Komiksy	225
Filmy	225
Seriale	225
Artyści	225
Książki	225
Gry fabularne	226
Muzyka	226

DODATKI 228





WSTEP

Rash śmigłała po twardym asfalcie, a pociski brzęczały i trzaskały gdzieś nad jej głową. Jej powłoka była zbudowana do osiągnięcia dużych prędkości, a ceramiczne płyty ślizgowe i buty antygrawitacyjne utrzymywały ją w ruchu. Była kurierem, więc zazwyczaj jej kontrakty wymagały unikania korków i wyrabiania się w dość ograniczonym przedziale czasowym... tym razem było jednak inaczej. Ścigali ją najemnicy Korpleksu, dobrze uzbrojeni i wyszkoleni.

Wiedziała, jak poruszać się po Kwiecie, być może lepiej niż ktokolwiek inny, kto się tutaj nie urodził, lecz ucieczka przed oddziałem specjalnym Saracenów nie była łatwym zadaniem. Gdzieś nad sobą słyszała świst silników antygrawitacyjnych. Obstawili dachy.

Przemykała pośród tłumu, starała się nie wychylać, ale wiedziała, że musi coś zrobić. I to szybko. Zerknęła na trzymaną w ręku kasetę. Była opancerzona, ale z kiepskim zamkiem.

Infopylt eksplodował, wypełniając miasto wiązkami zieleni i aktualizując Kanat. Tłum nagle zwolnił, kiedy SmartPady zapiszczały i poinformowały o aktualizacjach. Rash musiała to wykorzystać.

Przebiegła po ścianie, rozpędzając się po łuku, rzuciła pancerną kasetę najdalej i najwyżej, jak tylko potrafiła, a następnie wyhamowała, uderzając o neon Chyk'n Mylk. Iskry i szkło rozprysły się dookoła, gdy wślizgiwała się przez okno do budynku.

Skowyt silników antygrawitacyjnych i wiązki reflektorów podążyły za kasetą.

Rash, łąpiąc oddech, spojrzała na małą fiolkę, którą trzymała w dłoni. Czarny płyn dziwnie falował, kiedy nią poruszała, tak jakby nic go nie obchodziło. Otworzyła skrytkę wbudowaną w rękę i schowała fiolkę do środka.

„Odstawmy cię do domu”, powiedziała.

WITAJCIE W PRZEDEDNIU ŚMIERCI PRZYSZŁOŚCI

Czarny Kod jest grą fabularną osadzoną w przyszłości, w której ludzkość i technologia są ze sobą tak ściśle związane, że nie wiadomo, co może z tego wyniknąć. Wszechobecne siły korporacyjne manipulują technologią dla zaspokojenia własnych potrzeb, a coś mrocznego czai się w kanałach i zaułkach...

Będziesz potrzebować od trzech do sześciu graczy, którzy wcielą się w role twardych Speców, starających się powstrzymać zagładę świata (lub przynajmniej się na niej obłowić) oraz jednego dodatkowego gracza, który wcieli się w rolę czadowego **MK** (Mistrza Kodu lub Mistrzynie, lub Megalodona, jeśli odczuwasz potrzebę definiowania rzeczy), czyli mediatora rozgrywki. Mistrz Kodu wymyśla fabułę i zawiązuje akcję. Inni gracze mówią mu lub jej, co chcą zrobić, a on lub ona opisuje im, co się dzieje. Jeśli jest z tym związany jakiś czynnik losowy, rzuca się kośćmi. Ty to jednak pewnie znasz. Robiłeś to wcześniej wiele razy, prawda?

Niniejsza książka podzielona jest na 5 rozdziałów:

Wstęp – Tutaj właśnie jesteś. W brodziku, zanim wypłyniesz na bardzo głęboką wodę.

Spece – Jak zrobić czadową postać, aby sporo nią namieszać.

Sprzęt – Zabawki i jak je kupić.

Kod – Zasady i jak z nich korzystać.

Świat – Detale związane z przyszłością i interesujące miejsca, do których wlamiesz się lub będziesz musiał z nich uciekać.

Tajemnice – Sekcja dla MK. Nie czytaj jej, jeśli jesteś graczem. Albo śmiało, przeczytaj i poprowadź sesję innym.

GDZIE I KIEDY SIĘ ZNAJDUJEMY? _____

Wiele lat po globalnym krachu, który spowodował „koniec świata”.

Zarazy Kodu: bezprzewodowo rozsyłane komputerowe wirusy, które przekształciły nanotechnologię w zabójcze, samoreplikujące się roje czystej destrukcji. Ogólnoświatowa apokalipsa „Szarej mazi” zniszczyła znany nam świat.

Ostatnim miastem na Ziemi jest **Darwin**. Ogromna, zbudowana za pomocą nanotechnologii konurbacja, która wciąż się rozbudowuje i jest chroniona przez pole energetyczne – **Membranę**, które niszczy zbuntowane nanity próbujące wdrzeć się do miasta. Za nią zaś rozpościera się **Pustkowie**, nieskończona pustynia szarości...

Ci, którzy opuszczają miasto, nigdy nie wracają.

Technologia poczyniła duże postępy. Wgranie swojej świadomości do nowego ciała, zwanego **Powłoką**, jest relatywnie proste. Powłoki mogą być mechaniczne (**Mecha**), biologiczne (**Bio**) lub hybrydowe (**Hybryda**). Są one postrzegane jako fascynujące, nowe i pożądane produkty, które zmieniasz lub ulepszasz równie często, co swój telefon. Większość przedmiotów w Darwinie jest **Tkana**, co jest odmianą druku 3D. Kupujesz szablon i czekasz, aż przedmiot zostanie zbudowany przez nanotkaczki. Jest on nieco bryłowaty i niezbyt trwały, ale działa całkiem nieźle. Specjalistyczne przedmioty są **Wytwarzane** ręcznie, co wymaga czasu, wysiłku i umiejętności. Dodatkowo kosztuje fortunę i często zapewnia sprzętowi niepowtarzalne cechy.

Spółeczeństwo przyszłości dzieli się na dwie główne grupy: **Korpleksy** i **Mempleksy**. Korpleksy są ogromnymi korporacyjnymi konglomeratami, które sprzedają towary i starają się wszystko kontrolować. Są skoncentrowane głównie na sobie, zarządzaniu własnymi Arkologiami i sprzedawaniu produktów oraz ideologii całemu Darwinowi. Mempleksy są zaś wspólną etykietą dla

subkultur, religii, grup rasowych i politycznych, gangów i tak dalej. W świecie *Czarnego Kodu* mógłbyś na przykład należeć do Mempleksu Graczy.

Darwin składa się z głównego, rozrastającego się wciąż obszaru miejskiego, zwanego **Kwiatem**, kojarzonego z niższą klasą społeczną, oraz **korpleksowych Arkologii**, które są „małymi” megamiastami odciętymi od reszty świata:

Świątynia – Korpleksowa Arkologia, której społeczność składa się głównie z mieszkańców preferujących MechaPowłoki i wynajmujących świętość technologii.

Rój – Korpleksowa Arkologia, której mieszkańcy wierzą, że BioPowłoki i genetyczne modyfikacje stanowią klucz, aby zapewnić ludzkości przyszłość.

Sieć – Korpleksowa Arkologia, która nadal opiera się na kapitalizmie, a jej mieszkańcy wierzą, że Powłoki Hybrydowe, łączące cybersprzęt i biotechnologie, są niezbędne, aby przeżyć.

Bohaterowie Graczy są **Specami** – niezależnymi profesjonalistami z licencją na podróżowanie bez przeszkód pomiędzy wszystkimi Arkologiami. Są zatrudniani przez Korpleksy, Mempleksy i indywidualne osoby, aby rozwiązać dany problem... Wystarczy kilka kliknięć w aplikacji – Uberze łączącym zleceniodawców z niezależnymi specjalistami od rozwiązywania problemów.

A tak, prawie zapomniałem: ostatnimi czasy znikają ludzie, dziwne rzeczy dzieją się dookoła i coś mrocznego czai się na ulicach Darwinu. Niedługo wszystko zapewne trafi szlag.

JAK TO WSZYSTKO DZIAŁA? _____

Ta gra to swoista skrzynka z narzędziami dla sesji osadzonych w realiach mrocznej przyszłości. Jeśli jesteś graczem, zapewnia całe mnóstwo opcji, które pozwolą ci na stworzenia takiej postaci, jaką chcesz grać. A wszystko to z pomocą lekkiego

mechanicznie systemu, który ma jednak wystarczająco dużo „substancji”, aby podjęte przez ciebie decyzje miały znaczenie. Jeśli jesteś MK, opis świata jest dla ciebie prawdziwym szwedzkim stołem – jeśli nie kręci cię cała ta transhumanistyczna otoczka, możesz skorzystać tylko z jednej Arkologii. Dla przykładu, aby skupić grę na klasycznym cyberpunku, wybierz Sieć.

Wszystkie zasady zostały szczegółowo opisane w rozdziale Kod, ale zajmijmy się podstawami, zanim przeskoczymy do tworzenia postaci. Zerknij na kartę postaci i naciesz przez chwilę oczy matematycznym pięknem heksów... Gotowy? No to lecimy.

Siatka Cech przedstawia twoje mocne i słabe strony. Każdy zakreślony w niej heks zapewnia ci punkt, który możesz wydać na Umiejętności, a całkowite zakreślenie jednej szarej sekcji heksów przyznaje ci **#TAG**, czyli specjalną moc lub zdolność. Heksy zakreślasz przy tworzeniu postaci, gdy przydzielasz początkowe pule punktów, i w trakcie rozgrywki, gdy zdobywasz doświadczenie po skończonej sesji.

Mechanika wykorzystuje 4k6, czyli cztery kości sześciocienne. Zapewne masz ich już koło miliona, lecz nie przejmuj się, kup jeszcze kilka. Ja poczekam.

Umiejętności przyjmują poziomy od 1 do 4. Za każdym razem, gdy z nich korzystasz, wykonujesz test Umiejętności, czyli rzucasz 4k6, zachowujesz 3 kości (które trzy – to już zależy od poziomu twojej umiejętności), dodajesz otrzymane wyniki i podajesz sumę MK, który określa, czy podjęta próba zakończyła się powodzeniem. Zapamiętaj lub zanotuj wszystkie wyrzucone szóstki – mogą być one ważne i są nazywane **KRYTYKAMI**.

Za każdy posiadany poziom umiejętności możesz zatrzymać jedną kostkę o najwyższym wyrzuconym wyniku, zanim będziesz musiał wziąć te o wynikach najniższych. Zawsze zatrzymujesz tylko 3 kości. To strasznie skomplikowany wzór matematyczny, więc nieco go rozpiszmy:

Jeśli nie masz żadnego poziomu Umiejętności, rzucasz 4k6 i sumujesz trzy najniższe wyniki. Cienias.

Jeśli masz 1 poziom Umiejętności, rzucasz 4k6 i sumujesz najwyższy oraz dwa najniższe wyniki.

Jeśli masz 2 poziomy Umiejętności, rzucasz 4k6 i sumujesz dwa najwyższe wyniki oraz jeden najniższy.

Jeśli masz 3 poziomy Umiejętności, rzucasz 4k6 i sumujesz trzy najwyższe wyniki.

Jeśli masz 4 poziomy Umiejętności, rzucasz 4k6 i sumujesz trzy najwyższe wyniki. Jeśli osiągniesz sukces, otrzymujesz jeden dodatkowy KRYTYK – jesteś o wiele lepszy niż te wszystkie trypoziomowe nooby.

KRYTYKI robią całkiem fajne rzeczy, na przykład sprawiają, że twój sprzęt odpala specjalne efekty lub dodają premię do kolejnych testów umiejętności, w których się specjalizujesz – zajmiemy się tym w następnych rozdziałach. Teraz zapamiętaj tylko: cztery kości, trzy wyniki, szóstki są spoko.

Podzespoły odpowiadają za fizyczną wytrzymałość twojej Po-włoki. Gdy ich wartość spadnie poniżej **Progu**, masz kłopoty: –1 poziom Umiejętności do wszystkich testów i tracisz 1 punkt Podzespołów na rundę. Musisz również zdać na początku każdej swojej tury test **Szoku** (Wytrzymałość), aby w ogóle funkcjonować. **Odporność** to pancerz, który zmniejsza wszystkie otrzymywane obrażenia o daną wartość.

Oprogramowanie odpowiada za siłę twojej psychiki, wrodzoną odporność na infekcje, niepodatność na hakowanie i tak dalej. Raczej nie musisz się o nie martwić, ponieważ zbyt często nie pojawi się na sesjach... <niewinne pogwizdywanie>. Działa na takich samych zasadach jak Podzespoły, lecz gdy jego wartość spadnie poniżej Progu, rzucasz na test Szoku (Determinacja).

#TAGi są budulcem twojej postaci. Obejmują one premie sytuacyjne do umiejętności, a także odjazdowe moce i zdolności. Na odwrocie karty postaci znajdziesz **Aktywa**, czyli twój sprzęt. **Powłoka, Zasoby i Wytwory** są wszystkim tym, co posiadasz, i również mogą mieć własne #TAGi. Zapamiętaj, że jeśli będziesz mieć zbyt dużo pozytywnych #TAGów, otrzymasz kilka negatywnych **-TAGów**: przepraszam, ale tak to już jest.

To całkiem sporo informacji, jak na krótką wycieczkę – ale przynajmniej wiesz, gdzie szukać toalety i gdzie powiesić płaszcz. Co teraz? **Rozdział Spece** (s. 16-83) zawiera informacje, jak stworzyć postać, więc to całkiem dobry rozdział na początek. **Sprzęt** (s. 84-101) zajmuje się kwestią gotówki i tego, na co można ją wydać. Jeśli interesuje cię, jak działa mechanika, twoim kolejnym przystankiem będzie **Kod** (s. 102-120). Jeśli zaś chcesz zanurzyć się nieco głębiej, zanurkuj do **Świata** (s. 121-207). **Tajemnice** (s. 208-227) są przeznaczone dla MK, który chce poprowadzić *Czarny Kod*. Jeśli jesteś graczem i nie chcesz spoilerów, powinieneś odpuścić sobie ten rozdział. A zresztą, rób co chcesz. To teraz twoja gra.

UWAGI O CZŁOWIECZEŃSTWIE _____

Świat *Czarnego Kodu* jest zarazem dziwnym, jak i wspaniałym miejscem. Kiedy możesz modyfikować ciało w dowolny sposób, cała masa dawnych pierdół przestaje mieć jakikolwiek sens. Nikogo nie obchodzi, czy masz siusiaka, muszelkę, czy też wielofrakcyjny ośmiokierunkowy port seksualny, ani to, czy lubisz się nimi bawić, czy nie. Co bystrzejsi z was pewnie już zauważyli, że na karcie postaci nie ma takiej maluteńkiej kratki, która służy do zaznaczania „płci” lub „rasy”, a to dlatego, że twój „Styl” określa wszystko, czym chcesz być. Sam decydujesz, kim jesteś.

Mimo to Korpleksy kontrolujące Świątynię nie są wielkimi fanami śmierzących Biosów, którzy szwendają się po ich metalowej utopii, a Korpleksy Roju nie znoszą brudnych, niercyklowalnych

Mecha, którzy zakłócają ich cielesną nirwanę. A zatem powłokizm nadal istnieje... Pamiętaj jednak, że to oni są tymi złymi gnojkami – Spece są od nich o wiele lepsi. Wiesz co? Być może przyszłość nie jest jednak aż tak mroczna.



SPECE



TWORZENIE SPECA

Kreacja bywa bolesna, więc potrzynam cię za rękę i przejdziemy przez to razem – za pierwszym razem dobrze byłoby, gdybyś wydrukował kartę postaci i zerknął do niej przy każdym kolejnym kroku. Nic się nie bój – jestem z tobą.

Wybierz **Imię**, **Archetyp** i **Teren**. Twoje imię może być dowolne, niektórzy Spece używają pełnego imienia i nazwiska, inni posługują się jakąś kozacką ksywą. Archetyp to twoje możliwości z perspektywy talentu lub wykształcenia:

Cwaniak – Ekspert w Inicjatywie, Uroku i Występach. Kręcisz się tu i tam, wpływasz na innych, a twój główny Potencjał tkwi w Sprycie.

Inżynier – Ekspert w Strategii, Technologii i Wiedzy. Drepczesz z miejsca na miejsce i konstruujesz różne rzeczy, a twój główny Potencjał tkwi w Inteligencji.

Kurier – Ekspert w Pilotażu, Walce dystansowej i Zwinności. Ciągłe gdzieś pędzisz i dostarczasz różne rzeczy, a twój główny Potencjał tkwi w Zręczności.

Lekarz – Ekspert w Determinacji, Medycynie i Obserwacji. Tułasz się to tu, to tam i leczysz innych, a twój główny Potencjał tkwi w Empatii.

Łowca – Ekspert w Ostrożności, Tropieniu i Wytrzymałości. Przekradasz się pomiędzy cieniami i polujesz, a twój główny Potencjał tkwi w Wytrwałości.

Wojownik – Ekspert w Atletyce, Walce wręcz i Zastraszaniu. Stąpasz dookoła i robisz innym krzywdę, a twój główny Potencjał tkwi w Sile.

Są to bardzo szerokie kategorie – możesz ze sobą wszystko mieszać oraz łączyć, więc nic się nie bój – a twój Lekarz może nosić dużą giwerę, przecież nie moglibyśmy ci tego zabronić.

Twój Teren jest miejscem, w którym mieszkasz i może wpłynąć na wybór Powłoki, dodatkowo niektóre z #TAGów zapewniają premie wyłącznie wtedy, gdy jesteś u siebie. Wybierz spośród Kwiatu, Roju, Sieci lub Świątyni. Więcej informacji na ich temat znajdziesz w rozdziale Świat.

TL;DR:

Imię: Alias, Ksywa, Przezwisko. Nie musi być to twoje prawdziwe imię – jesteś tym, kim chcesz być, prawda?

Archetyp: Typ Specja, najlepiej opisujący twój Potencjał. Empatia: Lekarz, Inteligencja: Inżynier, Siła: Wojownik, Spryt: Cwaniak, Wytrwałość: Łowca, Zręczność: Kurier. Każdy ma swoją szufladkę – oto przyszłość.

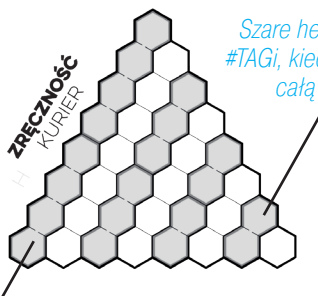
Teren: Miejsce, z którego pochodzisz. Kwiat, Rój, Sieć lub Świątynia.

A teraz krótki przykład i świetny moment, żeby przejść na kursywę:

Chcę stworzyć uroczą dziewczynkę Mecha, która jest bardzo szybka. Wyobrażam sobie, że ciągle gdzieś pędzi, więc nazywam ją Iskierka.

Szybcy ludzie mają wysoką Zręczność, więc Archetyp Kuriera doskonale pasuje do Iskierki.

Jest ona Mecha i pomimo tego, że na terenie całego Darwinu jest ich pełno, myślę, że to właśnie Świątynia będzie jej Terenem.



Im dalsze sekcje, tym więcej szarych heksów musisz zakresić, żeby otrzymać #TAGa (2, 2-2, 3-3, 4-4)



Zakreśl heksy na swojej **Siatce Cech**. Każdy z jej segmentów odnosi się do którejś z Cech. Twoje Podzespoły to Zręczność, Siła i Wyrwałość, a Oprogramowanie to Empatia, Spryt i Inteligencja. Reprezentują one uzdolnienia lub trening, który otrzymała postać.

Empatia – Twoja więź ze światem i z żywymi istotami oraz odporność umysłowa.

Inteligencja – Twoja pamięć oraz umiejętność korzystania z wiedzy i konstruowania różnych rzeczy.

Siła – Twoja fizyczność i umiejętność jej wykorzystania.

Spryt – Twój urok osobisty, umiejętność manipulacji i wycucie właściwego momentu do wykonania ruchu.

Wyrwałość – Twój upór, cierpliwość i zdolność ignorowania zmęczenia fizycznego.

Zręczność – Twój czas reakcji, szybkość poruszania się oraz koordynacja oko-ręka.

Ludzie to skomplikowane istoty, więc powyższe Cechy są ogólnymi definicjami. Nie przejmuj się tym zbyttnio i zakreśl kilka heksów.

Zakreślaj je kolumnami od centrum aż do krawędzi. Heksy są białe i szare: każdy z nich daje ci punkt Potencjału, który służy do kupowania poziomów w jednej z trzech Umiejętności przypisanych do danej Cechy. Szare heksy, kiedy zakreślisz całą ich sekcję, dają ci również #TAGi z listy danej Cechy.

Otrzymujesz **12 zakreśleń** w swojej głównej Cesze (czyli tej, w której masz Impet), **po 8 w dwóch innych** i **po 4 w trzech pozostałych**.

Iskierka jest szybka, więc zakreślam 12 heksów w segmencie Zręczności. Oznacza to, że otrzymuje 12 punktów do wydania na poziomy Umiejętności Zręczności. Zakreśliłem również 3 szare sekcje, więc wybieram 3 #TAGi Zręczności.

Twoja główna Cecha jest ważna! Zapewnia ci **Impet** w przypisanych do niej Umiejętnościach. Oznacza to, że możesz zachowywać KRYTYKI, które uzyskałeś, gdy testowałeś te Umiejętności, i dodać je do następnego testu umiejętności z tej grupy. W tym momencie po prostu zaznacz kratkę Impetu, która znajduje się obok głównej Cechy twojej postaci.

Wydadaj punkty Potencjału, aby zwiększyć poziom przypisanych do Cechy umiejętności. Wszystkie umiejętności zaczynają na poziomie zerowym. Pierwszy poziom Umiejętności kosztuje 1 punkt Potencjału, drugi 2 punkty, trzeci 3, a czwarty 4. A zatem wykupienie Umiejętności na poziomie 3 kosztuje 6 punktów Potencjału. Poziomy umiejętności zwiększają twoje szanse na odniesienie sukcesu w testach. Tak, MOŻESZ wymaksować Walkę dystansową na 4 i wziąć dwie pozostałe Umiejętności na poziomie 1... Kto do diaska potrzebuje Pilotażu? Zachowujesz wszystkie niezużyte punkty Potencjału – zdobędziesz ich więcej wraz z doświadczeniem.

Myślę, że Iskierka jest dziewczyną, która chodzi z dużą spluwą, więc wykupuję Walkę dystansową na poziomie 3, co kosztuje mnie $1+2+3 = 6$ punktów. Zwinność jest świetna do biegania, skakania i wspinania się po ścianach, więc wykupuję w niej poziom 2 za $1+2 = 3$. Kupuję też poziom 1 Pilotażu za 1 punkt – tak na wszelki wypadek. Zostają mi zatem 2 punkty i postanawiam je zachować. Zaznaczam również kratkę Impetu, ponieważ Zręczność jest Potencjałem Iskierki.

TL;DR:

Heksy: 12 heksów w twojej głównej Cesze, czyli 12 punktów do wydania na trzy umiejętności, które są do niej przypisane, Impet oraz trzy związane z nią #TAGi. Po 8 heksów w dwóch kolejnych Cechach, czyli po 8 punktów do wydania na związane z nimi umiejętności i po dwa #TAGi w każdej. Po 4 heksy w trzech pozostałych Cechach, czyli po 4 punkty na Umiejętności i po jednym #TAGu w każdej.

Umiejki: Koszt $1+2+3+4$, gdy wykupujesz kolejne poziomy.

UMIEJĘTNOŚCI EMPATII _____

Determinacja – Poczucie własnej wartości i wytrzymałość psychiczna. Umiejętność Obronna w testach Społecznych, w których ważnym czynnikiem jest siła woli (Urok, Zastraszanie).

Medycyna – Leczenie, diagnozowanie urazów i chorób w Bio-Powłokach i Hybrydach. Również znajomość technik śledczych i chemii.

Obserwacja – Świadomość otoczenia i percepcja. Umiejętność Obronna przeciwko Ostrożności i Występom, kiedy są używane do oszustwa.

Lekarze mają Impet w tych umiejętnościach.

UMIEJĘTNOŚCI INTELIGENCJI _____

Strategia – Logiczne myślenie i strategiczne planowanie. Łączenie informacji, żeby przewidzieć prawdopodobny rozwój wydarzeń. Testy Strategii mogą być również używane przez MK, aby przedstawić potencjalne rozwiązania problemu, gdy gracze utkną w martwym punkcie.

Technologia – Reperowanie i diagnostyka Mecha, cybernetycznych części Hybryd oraz pozostałych maszyn. Również fizyczne i elektroniczne systemy zabezpieczeń oraz hakowanie.

Wiedza – Erudycja i znajomość miasta. Testy Wiedzy mogą zapewnić ci informacje dotyczące jakiegoś zagadnienia, choć mogą dotyczyć wyłącznie Terenu, z którego pochodzisz. Umiejętność używana również do wychwytywania ważnych informacji podczas przeszukiwania baz danych lub prowadzenia badań naukowych.

Inżynierowie mają Impet w tych umiejętnościach.



UMIEJĘTNOŚCI SIŁY _____

Atletyka – Podnoszenie ciężarów i zapasy.

Walka wręcz – Walka bez broni i z użyciem broni białej.

Zastraszanie – Groźby i bycie przerażającym. Testy Społeczne, w których ważnym czynnikiem jest strach.

Wojownicy mają Impet w tych umiejętnościach.

UMIEJĘTNOŚCI SPRYTU _____

Inicjatywa – Jak szybko działasz, gdy robi się gorąco.

Urok – Umiejętność bycia sympatycznym i życzliwym oraz trening w niuansach uwodzenia. Testy Społeczne, w których ważnym czynnikiem jest bycie lubianym.

Występy – Kreatywność i sztuka udawania. Muzyka, Sztuka, Aktorstwo oraz testy Społeczne, w których ważnymi czynnikami są podstęp i oszustwo.

Cwaniacy mają Impet w tych umiejętnościach.

UMIEJĘTNOŚCI WYTRWAŁOŚCI _____

Ostrożność – Poruszanie się tak, aby pozostać niezauważonym. To nie tylko ubieranie się na czarno i skrywanie w cieniu, ale również umiejętność pozostawiania niewidocznym w tłumie. Umiejętność Obronna przeciwko Obserwacji.

Tropienie – Śledzenie kogoś i podążanie po pozostawionych śladach czymś (lub czegoś) tropem.

Wytrzymałość – Fizyczna wytrzymałość, odporność na ból i tak dalej. Przekroczenie Progu Podzespołów wymaga testu Szoku (Wytrzymałość), aby móc działać w turze.

Łowcy mają Impet w tych umiejętnościach.

UMIEJĘTNOŚCI ZRĘCZNOŚCI _____

Pilotaż – Kontrola nad pojazdami i wiedza o nich. Jeżdżenie motocyklami, prowadzenie samochodów i pilotowanie maszyn antygrawitacyjnych.

Walka dystansowa – Strzelanie i rzucanie. Najczęściej używane podczas walki.

Zwinność – Sprawność i zdolności manualne. Wspinaczka, skakanie, uniki, kradzież kieszonkowa i tak dalej.

Kurierzy mają Impet w tych umiejętnościach.

Oblicz wartości cech drugorzędnych – **Szybkości, Podzespołów i Oprogramowania**. Szybkość informuje o tym, o ile metrów możesz się poruszyć w swojej turze i jest równa liczbie zakreślonych heksów Zręczności. Podzespoły określają, jak dużo obrażeń fizycznych, wysiłku i zmęczenia jesteś w stanie wytrzymać i są sumą wszystkich zakreślonych heksów Siły, Wytrwałości i Zręczności. **Próg Podzespołów** jest równy połowie ich wartości (zaokrąglając w górę) – to właśnie wtedy zaczynasz czuć się kiepsko. Oprogramowanie określa, ile psychicznej presji, elektryczności, infekcji, klaunów i tym podobnych ryjących beret rzeczy jesteś w stanie wytrzymać, i jest sumą wszystkich zakreślonych heksów Empatii, Inteligencji i Sprytu. **Próg Oprogramowania** jest równy połowie jego wartości (zaokrąglając w górę) – to właśnie wtedy zaczyna ci odbijać. **Uwaga: Niektóre #TAGi mogą zmodyfikować te wartości.**

Po wykupieniu wszystkich umiejętności Iskierki obliczam wartości jej cech drugorzędnych. Jej Zręczność to 12 heksów, więc tyle właśnie wynosi jej Szybkość. Nieźle. Jej Siła 4 + Wytrwałość 4 + Zręczność 12 = 20 Podzespołów. Ich połowa to Próg Podzespołów, czyli 10. Jej Empatia 4 + Inteligencja 8 + Spryt 8 = 20 Oprogramowania, więc Próg Oprogramowania to również 10.

TL;DR:

Szybkość: ruch = Zręczność w metrach na turę.

Podzespoły: żywotność = Siła + Wytrwałość + Zręczność.

Próg Podzespołów: krwawienie = połowa Podzespołów.

Oprogramowanie: poczytalność = Empatia + Inteligencja + Spryt.

Próg Oprogramowania: szaleństwo = połowa Oprogramowania.

Wybierz #TAGi Cech (s. 30-44). Za każdą zakreśloną sekcję szarych heksów w danej Siatce Cechy (czyli na przykład heksy 2 i 3 są sekcją, tak samo jak 7 i 8, 9 i 10 oraz 16, 17 i 18), możesz wybrać jednego #TAGa. Każdy z nich zapewnia postaci czadową moc lub zdolność. Są to zasadniczo rzeczy, których nauczyłeś się dzięki różnym doświadczeniom, treningowi lub kontaktom i wpływom. Wszystko, co zapewnia premię +2 do testu Umiejętności, dodajesz do wyniku po wykonaniu rzutu. Wszystko, co zapewnia +1 do Umiejętności, działa jak jej dodatkowy poziom (każdy poziom umiejętności powyżej czwartego dodaje do testu dodatkowego KRYTYKA). Jeśli wyrzucisz w teście KRYTYKA, możesz aktywować wszystkie pasujące #TAGi (na przykład #RAZADOBRZE i #WIA-TRAK) oraz otrzymać Impet. Każdy #TAG aktywuje się tyle razy, ile wyrzuciłeś KRYTYKÓW.

Iskierka ma 3 #TAGi Zręczności. Wybieram dla niej #BŁYSKA-WICĘ, #SZYBKICHLUBMARTWYCH oraz #SZYBKIEGOBILLA, i zapisuję w pierwszych trzech polach #TAGów. Potem wybieram #TAGi dla reszty Cech.

Wybierz **#TAGi Aktywów** (s. 44-83). Odwróć kartę postaci na drugą stronę i zaznacz 10 heksów w głównej siatce Aktywów (Powłoce, Zasobach lub Wytworach), 8 w drugiej i 4 w trzeciej.

Wybierz **Powłokę**: może być Bio (zwyczajny lub zmodyfikowany człowiek albo sztucznie wyhodowany biologiczny organizm), Mecha (w pełni maszyna) lub Hybrydowa (zmodyfikowana przez elementy Mecha i Bio takie jak cybertechnologie lub składanie genów).

Musisz również wybrać **Rozmiar Powłoki**: Mały, Średni lub Duży.

#TAGi Powłoki (s. 44-64) są systemami i implantami, które wpływają na to, co może ona zrobić. Za każdą zakreśloną szarą sekcję możesz wybrać jeden #TAG z listy przypisanej do danego rodzaju Powłoki lub z listy dla niej Ogólnej. A zatem, jeśli jestem Dużym Bio, mogę wybrać z listy Ogólnej Bio lub z listy Dużego Bio. Hybrydy zawsze mają Średni Rozmiar Powłoki, lecz mogą wybierać z listy Ogólnej Bio i Mecha (i tylko z nich!). Za każde wybrane 3 pozytywne #TAGi Powłoki musisz zawsze wybrać 1 negatywny –TAG z listy, która jest do niej przypisana. Wymyśl jakąś nazwę dla **Stylu Powłoki** i fajny opis jej wyglądu. Wypełnij również pola Rodzaju Powłoki, jej Rozmiaru, Nazwy i Stylu, które znajdują się na awersie karty postaci. Pamiętaj o nich, kiedy opisujesz ją innym graczom. Jeśli któryś z #TAGów zmienia wartość twojej Szybkości, Podzespołów lub Oprogramowania, uwzględnij to na karcie.

Wybrałem Powłokę jako główne Aktywa Iskierki, więc zakreślałem w niej 10 heksów, co daje mi 3 #TAGi Powłoki. Wyobrażam ją sobie jako małą i lekką Mecha, więc zapisuję Rodzaj Powłoki: Mecha, Rozmiar: Mały i nadaję jej Nazwę: „Cherubim C-35”. Wymyślam też czadowy opis i notuję go w sekcji Styl.

Ponieważ Iskierka jest lekką Mecha, mogę wybrać #TAGi z listy Ogólnej Mecha i Małej Mecha. Decyduję się na następujące: #NOTOJAZDA (notuję sobie, że premia Szybkości jest podwajana ze względu na wziętą wcześniej #BŁYSKAWICĘ), #SAMONAPRAWY i #ZEROJEDEN. 3 #TAGi oznaczają, że muszę wybrać jednego negatywnego –TAGa, więc decyduję się na –SUPERLEKKĄ.

#TAGi Zasobów (s. 65-68) to rzeczy, z których możesz korzystać, ludzie, których znasz i tak dalej. #TAGi Zasobów mają swoje poziomy, więc aby otrzymać jakiś drugiego poziomu (P2), musisz wpięć wykupić pierwszy (P1). W tej kategorii #TAGów nie ma negatywnych –TAGów. Opisz swój ubiór, styl i tak dalej. Jeśli nie wzięłeś żadnych #TAGów HAJSU*, masz podstawowe dochody i ledwo wążesz koniec z końcem. **Uwaga:** Tworząc postać, możesz wybierać wyłącznie #TAGi pierwszego poziomu (P1).

#TAGi Wytworów (s. 68-83). W *Czarnym Kodzie* każda postać ma jeden Wytworzony przedmiot – **Broń, Narzędzia** lub **Pojazd**. Wybierz odpowiedni przedmiot z listy Sprzętu jako podstawę – to jest Rodzaj przedmiotu. Jak poprzednio, szare sekcje oznaczają, że możesz przypisać do przedmiotu jakieś #TAGi z listy Ogólnej lub Wytworów. Za każde trzy #TAGi Wytworów musisz wybrać jeden negatywny –TAG. Wymyśl jakąś niepowtarzalną nazwę i opis dla przedmiotu, którego posiadaniem się szycisz. Zapisz „ulepszone” statystyki twojego przedmiotu w sekcji Sprzętu, albo Broni, które znajdują się na awersie karty postaci. Żebyś nie zapomniał.

Podoba mi się pomysł, żeby Mecha dziewczynka nosiła gigantyczne działo niczym zabawkę. Wydaję 8 heksów na Wytwory, co pozwala mi wybrać dwa #TAGi. Wybieram dużą broń automatyczną jako podstawę i dodaję #HP i #SZYBKIEDOBYCIE.

TL;DR:

Szare sekcje na siatce = #TAGi: Są to moce, zdolności i rzeczy, które sprawiają, że twoja postać jest zarabista. W tych na awersie karty postaci jesteś niezły, na te na rewersie wydajesz forsz.

Powłoka: Twoje ciało. Wybierz Rodzaj i Rozmiar: Bio, Hybryda lub Mecha; Mały, Średni i Duży. Wpływa to na #TAGi, spośród których możesz wybierać. Hybryda ma zawsze Średni Rozmiar.

Zasoby: Kontakty, forsa i tak dalej.

Wytwory: Wybierz Broń, Narzędzia lub Pojazd. Dodaj #TAGi, żeby nadać im wyjątkowe cechy.

Czarny Kod stawia na pełną dowolność opisu – możesz wyglądać JAK TYLKO SOBIE ŻYCZYSZ, ale żeby miało to przełożenie na mechanikę gry, musisz wykupić #TAGi, a twój opis musi pasować do Rozmiaru Powłoki. Na przykład MechaPowłoka może zostać opisana jako posiadająca ogromne ręce, ale nie zadasz nimi żadnych dodatkowych obrażeń, dopóki nie wykupisz #TAGa pokroju #PODKRĘCONY lub nie dodasz dużej broni uderzeniowej z #SEKSOWNĄMASZYNĄ. Pamiętaj też o rozmiarze swojej Powłoki: te negatywne –TAGi są tutaj nie bez powodu.

W tym systemie możesz naprawdę zaszaleć. Mecha mogą wyglądać w dowolny sposób, a niektóre z nich mogły zostać zaprojekto-

wane tak, aby wyglądać niczym normalni ludzie lub zwierzęta. Bio dysponują szerokim wachlarzem Powłok, więc możesz wyglądać jak zwykły człowiek, mały kotek lub rekin, który unosi się dzięki antygrawitacyjnym płetwom i oddycha przez rurkę. Hybryda może mieć zamiast jednej ręki błyszczący złoty szpon. Możliwości są niemalże nieograniczone.

Mistrz Kodu: to Bohaterowie Graczy napędzają twoje sesje, więc pamiętaj o ich #TAGach, aby je ubarwiać. Jeśli postać Doroty jest gangsterem, może to wpłynąć na kampanię. Nie zapomnij więc o kilku gliniarzach, z którymi będzie musiała sobie jakoś radzić.

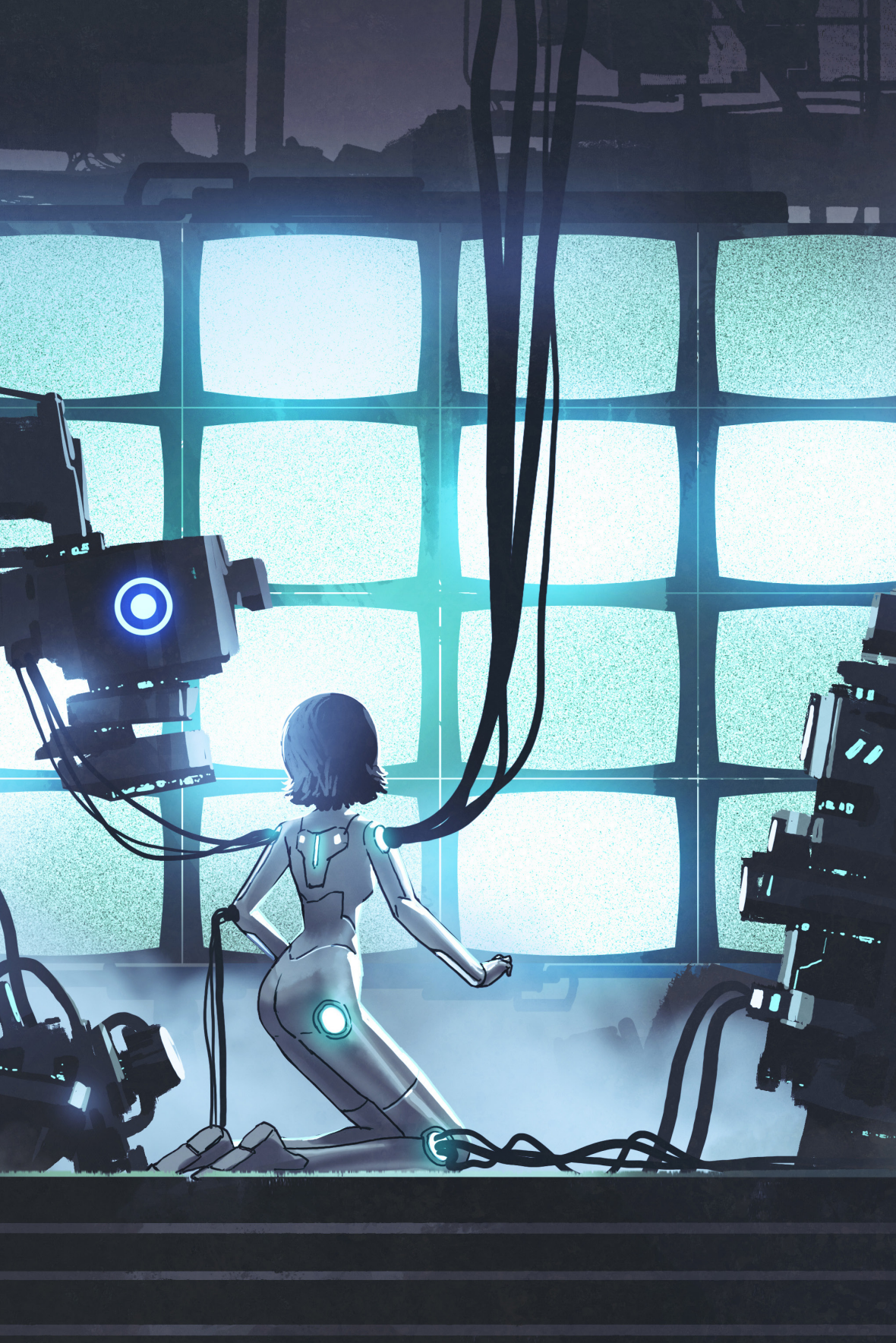
Michał chce stworzyć postać Mecha, która jest małą kulą, toczącą się i porażającą wrogów elektrycznością. Dlaczego? Bo może. Wydaje 10 heksów na Powłokę i wybiera Mały Rozmiar. Patrzy na listy #TAGów i wybiera następujące: #MALUCH, #KULKA, #NOTOJAZDA i –SUPERLEKKI. Jak na razie, całkiem nieźle. Na Wytworzony przedmiot przeznacza 8 heksów, co daje mu dwa #TAGi. Wybiera dużą broń obezwładniającą (Spętanie jest dobrym odzwierciedleniem porażenia prądem) i przypisuje jej #HEAVYMETAL, aby zwiększyć efekty ogłuszenia i #ZOSTAWTOTASAKOWI, aby oddać nim przeskakowanie błyskawic na inne cele. MK wzdycha i idzie do domu.

Aha, jeśli chcesz mieć więcej niż jeden Wytworzony przedmiot, nie ma problemu – po prostu wydrukuj drugi rewers karty postaci i użyj dodatkowej siatki Wytworów.

TL;DR:

Zasadniczo możesz stworzyć, co tylko zechcesz. Opisz swoją postać w dowolny sposób i pogadaj z MK, jak oddać to za pomocą mechaniki gry. Fajnie, nie?

Na koniec wybierz oczywiście jakiś **Sprzęt**. Wszyscy dostają SmartPada, kilka zestawów ubrań (jeśli nie masz #TAGów Zasobów z grupy HAJŚ* lub SZYK*: są stare, pożyczone lub ukradzione) i kilka drobiazgów, które powinna mieć przy sobie ich postać. Wszystko inne musisz zakupić za #TAGi Zasobów.



#TAGI CECH

Sprawiają, że twoja postać jest unikatowa: kilka trików i sztuczek, których się nauczyłeś, lub sława i reputacja, na które ciężko zapracowałeś.

EMPATIA

#3PRZECZNICEWPEKINIE

Znasz wszystkie objawy.

+2 do testów Medycyny, gdy dotyczą infekcji.

#70GODZINWTYGODNIU

Pracujesz pomimo bólu.

Możesz używać Determinacji zamiast Wytrzymałości w testach Szoku Podzespołów (Wytrzymałość).

#CZYKTOŚMADŁUGOPIS

Potrafisz improwizować w sytuacjach awaryjnych.

Możesz użyć czegokolwiek zamiast narzędzi medycznych. Może to powodować kary, jeśli robisz coś skomplikowanego (decyzja MK).

#HIPERŚWIADOMY

Wyłapujesz każdy szczegół.

+2 do testów Obserwacji, kiedy nie szukasz niczego konkretnego.

#HIPOKRYTES

No wiesz, to bardziej wskazówki niż przysięga.

+2 do testów Medycyny, gdy próbujesz kogoś zranić (trucizna, „przesłuchiwanie” i tak dalej).

#JESZCZEJEDNO

Zauważasz najważniejsze szczegóły.

Możesz przerzucić test Obserwacji, gdy wszyscy coś przeoczyli (decyzja MK).

#NAKOZETCE

Ludzie opowiadają ci o swoich matkach.

Możesz testować Medycynę, aby leczyć obrażenia Oprogramowania (1k6 razy na dzień – decyzja MK).

#NIEJESTEMKULTYSTĄ

Z ręką na sercu, naprawdę nim nie jesteś.

Możesz używać Determinacji zamiast Występów, żeby kłamać.

#PODEJŚCIEDOPACJENTA

Ich matki zawsze chciały, aby umawiały się z lekarzami.

+2 do testów Uroku, jeśli ktoś wie, że jesteś lekarzem (biały kitel, narzędzia medyczne, reputacja i tak dalej).

#SIOSTROSKALPEL

Możesz ignorować coś, co rozprasza twoją uwagę. Na przykład strzelaninę.

W trakcie walki ignorujesz kary do testów Medycyny.

#SZERLOKIZM

To elementarne.

Każdy KRYTYK uzyskany w teście Obserwacji zapewnia ci do końca sceny

+1 do wyniku wszystkich testów Inicjatywy i Wiedzy.

#SZYBKIEŁATANIE

Twoje szwy są naprawdę staranne.

Każdy KRYTYK uzyskany w teście Medycyny leczy +1 punkt Podzespółów.

#SZYCHA

Wiszą ci przysługi.

Możesz wykonać „telefon do przyjaciela”. Nieważne, gdzie się znajdujesz i co robisz, ktoś przybędzie, aby uratować ciebie i twoich kumpli. Wymyśl jakąś krótką historię, kim jest i dlaczego jest ci coś winien. Teraz ty mu wisisz przysługę. I tak to się kręci.

#TONIETOCZEŃ

Twoje podejście do pacjenta nie jest zbyt dobre.

Możesz używać Medycyny zamiast Zastraszania. Stary, lekarze są cholernie przerażający.

#TWARDZIEL

Rzadko kiedy się boisz.

Każdy KRYTYK uzyskany w teście Determinacji przeciwko Zastraszaniu zapewnia ci do końca sceny +1 do wyniku wszystkich testów Społecznych.

#TYLKOMITUNIEUMIERAJ

Możesz cofnąć ludzi znad krawędzi.

Możesz jeden raz przerzucić każdy test Medycyny, kiedy reanimujesz kogoś, kto znajduje się na –Progu. Musisz rzucić wtedy jakiś krótki, pamiętny tekst.

#WIKIMANIAK

Dużo czytasz.

+2 do testów Wiedzy.

#WOBRONIESŁABYCH

Walczysz dla maluczkich.

+2 do testów Determinacji przeciwko szychom z Korpleksów.

INTELIGENCJA

#5RUCHÓWDOPRZODU

Jesteś mistrzem planowania.

Możesz używać Strategii do testów Inicjatywy. Nie możesz wziąć tego #TAGa, jeśli masz #SPOKOJNYUMYŚL.

#DOBREINFORMACJE

Znasz wszystkie skróty.

Do końca sceny każdy KRYTYK uzyskany w teście Wiedzy dodaje +1 do wyniku testów Tropienia lub wykonywanych na danym terenie.

#FANTOMAS

Możesz zaplanować napad nawet we śnie.

+2 do testów Strategii, kiedy planujesz włamanie. Możesz zachować wyrzuczone KRYTYKI i wydać je w trakcie operacji, w stosunku 1 za +1, aby ułatwić sobie włam (śpiący strażnik, otwarte drzwi i tak dalej).

#FIREWALLX5

Wiesz, jak napisać dobre zabezpieczenia.

+2 do testów Technologii przeciwko hakowaniu lub atakom wirusów.

#KONTRA

Grasz przeciwko innym, a nie przeciwko grze.

+2 do testów Strategii, jeśli znasz swojego przeciwnika.

#JEBAC̐NORMY

Nie uznajesz granic.

+2 do testów Technologii, gdy naruszasz przepisy umowy licencyjnej użytkownika końcowego (hakowanie, kradzież z włamaniem i tym podobne).

#MACGYVER

Nigdy nie masz przy sobie właściwych narzędzi.

Możesz użyć czegokolwiek zamiast narzędzi technicznych. Jeśli robisz coś skomplikowanego (decyzja MK), może to oznaczać karę do testu.

#MAMSZACUNEKGEEKÓW

Jesteś dobrze znany w „branży”.

+2 do testów Społecznych, gdy zadajesz się ze „swoimi ludźmi”.

#ODADOZET

Czytasz wszystkie instrukcje i podręczniki.

+2 do testów Technologii związanych z jakąś specjalizacją (wybierz jedną: Naprawy Mecha, SmartPady, Implanty Hybryd, Broń biała lub dystansowa i tak dalej). Można wykupić wielokrotnie. Dotyczy wyłącznie napraw.

#PAMIĘĆABSOLUTNA

Niczego nie zapominasz.

Masz fotograficzną pamięć. MK musi ci przypominać o rzeczach, których sobie nie zanotowałeś, a po zaistnieniu jakiegoś faktu możesz wykonywać działające wstecz testy Obserwacji.

#PEŁENZAKRES

Zawsze masz zasięg.

Jesteś non stop podłączony do lokalnej infrastruktury aktywnych lub opuszczonych sieci komunikacyjnych. Możesz dzielić się sygnałem ze swoimi przyjaciółmi na obszarze mniej więcej jednej przecznicy. Nadal musisz jednak czekać na Infopyl.

#PODWÓJNYVABANQUE

Ciekawostki to twoja specjalność.

Testy Wiedzy mogą być użyte do zapamiętywania bezużytecznych faktów.

#RETROMANIAK

Dzisiaj już nie robią takich cudeniek.

+2 do testów Technologii, kiedy konstruujesz lub naprawiasz starą technologię (MK decyduje, co jest dostatecznie stare).

#RETROSPEKCJA

Oczywiście, że to wzięłeś.

Raz na sesję, po wykonaniu udanego testu Strategii, mogłeś „przygotować się na jakąś nieprzewidzianą ewentualność”.

#SPOKOJNYUMYSŁ

Wiesz, gdzie będą patrzeć.

Możesz używać Strategii do testów Ostrożności. Nie możesz wziąć tego #TAGa, jeśli masz #5RUCHÓWDOPRZODU.

#ŚMIECIARZ

Kiedys na pewno się przyda.

Zawsze masz pod ręką dużo starego złomu, który może zostać użyty do czegoś związanego z technologią. Modyfikacja lub naprawa może jednak wymagać testu Technologii.

#TAŚMAKLEJĄCA

Twoja prowizorka jest naprawdę niezła.

Gdy coś naprawiasz, każdy KRYTYK uzyskany w teście Technologii przywraca +1 punkt Podzespołów.

#TAMGDZIESERCETWOJE

Wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej.

+2 do testów Wiedzy, gdy znajdujesz się na swoim Terenie.

SIŁA

#3:16

Możesz ich wiązać w supetki.

+2 do testów Atletyki podczas zapasów.

#CROSSFIT

Jeśli boli, to rośnie.

+2 do testów Szoku (Wytrzymałość).

#BERSERK

Odbija ci, kiedy jesteś ranny.

+1 do wszystkich obrażeń w Walce wręcz, gdy znajdujesz się na Progu Podzespółów (lub poniżej).

#CZYTYWOGÓLEDŹWIGASZ

Po co się męczyć, skoro nikt nie patrzy.

+2 do testów Atletyki, jeśli ktoś cię obserwuje.

#JUŻWIEMDLACZEGOPŁACZESZ

Chronisz innych.

+2 do Odporności Podzespółów, kiedy narażasz się na niebezpieczeństwo, aby chronić innych.

#KRWIOŻERCZY

Lubisz, gdy krwawią.

Obrażenia, które sprowadzają przeciwnika do Progu Podzespółów (lub poniżej), zwiększają twoją Inicjatywę o +2.

#KUBAROZPRUWACZ

Jesteś typem, który pociąłby dziwkę.

+2 do testów Walki wręcz, gdy używasz małej broni tnącej.

#KUNGFU

Twoje dłonie to śmiertelnie groźna broń.

Atakując bez broni i w czasie zapasów, zadajesz większe obrażenia (+1k6).

#KUMPELZSIŁKI

Musisz mieć kogoś, na kim możesz polegać.

Wybierz kumpla lub kumpelę z drużyny, gdy spotykacie się po raz pierwszy.

+2 do testów Wytrzymałości i Determinacji, kiedy jest gdzieś z tobą. Urocze.

#MIĘŚNIAK

Twardy jak stal.

Premie do Podzespółów z #TAGów Powłoki liczą się podwójnie.

#NAKRĘCONY

Jesteś ćpunem uzależnionym od endorfiny.

Każdy KRYTYK w teście Atletyki dodaje +1 do wyniku testów Determinacji w tej i w następnej scenie.

#NAKURWIAMY

Im większa, tym lepsza.

Podziel na pół kary do Inicjatywy (zaokrąglając w dół) wynikające z używania dużych broni.

#ODBIŁWLOCIE

Jesteś wyszkolony w odbijaniu ciosów i pocisków.

Możesz użyć jednego ze swoich ataków bronią białą do zanegowania w czyjejs turze obrażeń pochodzących z udanego ataku, jeśli wykonasz test Walki wręcz i uzyskasz w nim wyższy wynik niż twój przeciwnik. Nie można użyć tego #TAGa przeciwko atakom wykonywanym bronią obuchową.

#RAZADOBRZE

Litość jest dla cieniasów.

Każdy KRYTYK uzyskany w teście Walki wręcz dodaje +1 do obrażeń od ataku.

#STRACHZABIJADUSZĘ

Jesteś niezłym zakapiorem.

Każdy KRYTYK uzyskany w teście Zastraszania dodaje +1 do wyniku następnego testu Walki przeciwko temu samemu przeciwnikowi.

#TAJEST

Masz przyjaciół lub rodzinę w wojsku.

+2 do testów Uroku, gdy zadajesz się z wojskowymi lub siłami bezpieczeństwa.

#USŁYSZCIEMOJEIMIE

Omar nadchodzi!

+2 do testów Zastraszania, kiedy jesteś na swoim Terenie.

#WIATRAK

Kręcenie łapami naprawdę zwiększa twoją skuteczność.

Każdy KRYTYK uzyskany w teście Walki wręcz dodaje +1 do wartości twojej Inicjatywy, gdy oburącz trzymasz pojedynczą broń białą.

#WZDROWYMCIELEZDROWYDUCH

Medytujesz każdego dnia.

Możesz używać Atletyki w testach Szoku Oprogramowania (Determinacja).

SPRYT

#CELEBRYTA

Ludzie cykają sobie z tobą selfie.

Raz na sesję możesz skorzystać ze swojej sławy lub reputacji, aby otrzymać bilety, wejść do miejsca dla VIP-ów, załatwić spotkanie bez rezerwacji lub bycia umówionym itp. Inni mogą oczekiwać od ciebie, że testując Występy, zrobisz coś pamiętnego.

#CZŁOWIEK RENESANSU

Jesteś utalentowaną jednostką.

+2 do testów Występów związanych z jakąś specjalizacją (wybierz jedną: Sztuka, Muzyka, Aktorstwo, Taniec, Komedia itp.). Można wykupić wielokrotnie.

#FEJK

Mógłbyś być niezłym politykiem.

+2 do testów Występów, gdy oszukujesz innych. Jeśli ktoś cię złapie na oczywistym kłamstwie, do końca tej sceny wykonujesz wszystkie testy z -1 do poziomu Umiejętności.

#JAKULAŁ

Pasujesz praktycznie wszędzie... przynajmniej tak ci się wydaje.

Ignorujesz wszystkie ujemne modyfikatory do umiejętności Społecznych (Zastraszanie, Urok, Występy), które wiążą się z twoim wyglądem. Czy to z powodu twojego stylu, czy też dlatego, że masz wywalone – to zależy już wyłącznie od ciebie.

#MAŁACZARNA

W garderobie zawsze masz coś stosownego.

Zawsze wyglądasz odpowiednio do nadchodzącej sytuacji. Może to wymagać pójścia na zakupy, uszycia sobie czegoś, powrotu do domu, aby się przebrać, lub kradzieży.

#NIMFOMANIA

Lubisz się bzykać.

+2 do testów Uroku, gdy zadajesz się z osobami pasującymi do twojej orientacji seksualnej.

#OCZYJAKSZTYLETY

Masz śmiertelnie groźne spojrzenie.

Przeciwnicy otrzymują –1 do poziomu Determinacji, kiedy robisz groźną minę.

#ONISĄZEMNĄ

Możesz zabrać ze sobą znajomych.

Zdany test Uroku zapewnia do końca sceny pozostałym członkom drużyny (ale nie tobie) +2 do testów Społecznych (Zastraszenie, Urok, Występy).

#PIERWSZY

Walnij ich, zanim oni walną ciebie.

+2 do testów Walki wręcz lub Walki dystansowej, jeśli masz najwyższą Inicjatywę.

#PIKACHU

Wybieram CIEBIE!

W przypadku remisu Inicjatywy ty decydujesz, kto działa pierwszy – wliczając przeciwników.

#PREZENCJA

I wchodzę ja, cały na biało!

Raz na sesję możesz zmusić wszystkich do przerwania testu Inicjatywy. Musisz zrobić coś, co zwróci na ciebie ich uwagę.

#SAMIECALFA

Na 3. 1... 2... 3...

Możesz pozwolić innym graczom, aby użyli wyniku twojego rzutu na Inicjatywę i dodali do niego swoje modyfikatory.

#SILVERHAND

Potrafisz porwać tłumy.

Każdy KRYTYK w teście Występów sprawia, że znajdujesz się w centrum uwagi i do końca sceny dodajesz +1 do wyniku testów Uroku i Zastraszenia.

#SUPEREGO

Jesteś po prostu najlepszy.

Kiedy po raz pierwszy w danej scenie wykonujesz test Uroku, otrzymujesz +2 do wszystkich testów tej Umiejętności aż do końca sceny, jeśli zdasz test. W przeciwnym wypadku dostajesz –1 do poziomu Uroku aż do końca sceny.

#TOTYLKODRAŚNIĘCIE

Masz chyba rozciętą górną wargę.

Ignorujesz ujemne modyfikatory do testów Umiejętności (Zastraszanie, Urok, Występy), kiedy osiągnąłeś dowolny Próg.

#WYCZUCIECHWILI

Dobra, jedziemy!

Każdy KRYTYK w teście Inicjatywy dodaje +1 do Inicjatywy innego gracza.

#WŁASNYŚWIAT

Wierzysz, że jesteś niezniszczalny.

Każdy KRYTYK uzyskany w teście Uroku zapewnia ci +1 do Odporności na jedną turę, jeśli zostaniesz zaatakowany w tej samej scenie.

#ZNAMGOŚCIA

Jesteś towarzyską osobą.

Raz na sesję (lub częściej, jeśli MK ma naprawdę dobry lub kiepski dzień) możesz stworzyć na poczekaniu jakiś kontakt. Wynik testu Uroku określa, jakie macie obecnie relacje (<10 kiepskie, 11-13 takie sobie, 14+ dobre).

#ZNIKĄD

Atakujesz z zaskoczenia.

+2 do testów Inicjatywy, kiedy na początku walki nikt o tobie nie wie.

WYTRWAŁOŚĆ

#CZŁAP

Łazisz po ulicach przez całe swoje życie.

Możesz używać Tropienia zamiast Wiedzy.

#FULLMETALJACEK

Twój pancerz jest nieco twardszy.

Odporność uzyskana z premii #TAGów Powłoki zwiększa się o +1.

#GRZECHYPRZESZŁOŚCI

Za młodu byłeś strasznie narwany.

Możesz automatycznie zdać test Wiedzy, który dotyczy BN-a kryminalisty. Gość cię zna, więc wykonaj test Uroku, aby określić, jak wygląda wasza relacja (<12 kiepsko, 13-15 ujdzie, 16+ dobrze) i ustal z MK, co między wami zaszło.

#DZIABNIJMOCNIEJ

Masz twardą skórę.

Twoje Progi Podzespołów i Oprogramowania są na $\frac{1}{4}$, a nie $\frac{1}{2}$ wartości (zaokrąglając w górę). Nadal umierasz, jeśli spadniesz do –Progu Podzespołów lub Oprogramowania.

#MARLOWE

Czytałeś zbyt dużo powieści detektywistycznych.

+2 do testów Tropienia i Obserwacji, jeśli spożywałeś ostatnio alkohol.

#MÓWILIŚCIECÓŚ

Lubisz, gdy jest ich więcej.

+2 do testów Zastraszania, kiedy przeciwnicy mają nad tobą przewagę liczebną.

#MOGĘTAKCĄŁYDZIEŃ

Ktoś inny już by się poddał.

+2 do testów Wytrzymałości przy długotrwałych aktywnościach – bieganiu maratonów, czuwaniu przez kilka dni i tak dalej.

#NIEWZRUSZONY

Cieężko cię spowolnić.

Straty Inicjatywy od trafień bronią lub zapasów są zmniejszone o połowę (zaokrąglając w górę).

#NIGDYSIĘNIEPODDAWAJ

Masz ogromną siłę woli.

W każdej scenie zignoruj pierwszy nieudany test Szoku.

#OSTRZAWMROKU

Jesteś cichym skurczybykiem.

Możesz użyć Ostrożności zamiast Walki wręcz lub Walki dystansowej, jeśli cel jest nieświadomy twojej obecności lub masz wyższą wartość Inicjatywy niż on.

#PAPIEROŚNICA

Na szczęście miałeś ją w kieszeni.

Raz na sesję, kiedy twoje Podzespoły spadną do 0, automatycznie zdajesz następny test Szoku Podzespołów (Wytrzymałość) i zwiększasz ich wartość do 1. Otrzymujesz też czadową bliznę.

#PAPIEROWYTYGRYS

Miejmy nadzieję, że zabijesz ich wszystkich w pierwszej turze.

Każdy KRYTYK uzyskany w teście Obserwacji zwiększa o +1 obrażenia w twoim następnym ataku przeciwko obserwowanemu celowi.

#ZWYKŁAROBOTA

Każdy powinien przez jakiś czas popracować za barem.

+2 do testów Uroku w kontaktach z personelem niewykwalifikowanym i obsługującym.

#SPIERDOLKA

Jesteś strasznie szybki.

+4 do Szybkości.

#SPRĘŻYNKA

Ciężko cię powalić na ziemię.

Każdy KRYTYK uzyskany w teście Wytrzymałości daje ci +2 do Inicjatywy.

#SZUKANIEHAKÓW

Potrafisz się o kimś sporo dowiedzieć.

Każdy KRYTYK w teście Tropienia zapewnia w tej i w następnej scenie +1 do wyniku testów Wiedzy i Obserwacji, wykonywanych przeciwko danemu celowi.

#WYJĄTKOWEUMIEJĘTNOŚCI

Znajdziesz ich i wtedy pożałują.

+1 do poziomu Tropienia, jeśli masz jakiś osobisty powód, aby odnaleźć cel (decyzja MK).

#ZABAWAWCHOWANEGO

Znasz tu wszystkie zaułki.

+2 do testów Ostrożności wykonywanych na twoim Terenie.

ZRĘCZNOŚĆ _____

#BABAJAGA

Twoja reputacja cię wyprzedza.

Możesz użyć swojej reputacji, aby automatycznie wygrać w teście Zastraszania i kogoś przestraszyć, przejść przez ochroniarzy, uniknąć kłótni i tak dalej. Za każdym razem, gdy korzystasz z reputacji, MG dodaje do kampanii Bohatera Niezależnego, który próbuje cię dopaść. Powodzenia!

#BŁYSKAWICA

Zbudowany, aby biegać.

Premie do Szybkości z #TAGów Powłoki zostają podwojone.

#CZEGOOCZYNIEMWIDZĄ

Nie masz niczego w rękawach.

+2 do testów Zwinności, gdy ukrywasz, przemieszczasz lub ujawniasz małe przedmioty, nie będąc przy tym obserwowanym.

#EZEKIEL2517

Jesteś na ty z właścicielem pralni chemicznej.

+2 do testów Walki dystansowej na bliskim zasięgu (jeśli znajdujesz się bezpośrednio obok swojego celu).

#HARDKOROWYPARKOUR

Podłoga parzy!

+2 do testów Zwinności przy przemieszczaniu się (lub zeskokach).

#JEDENSTRZAŁJEDENTRUP

Nie jesteś typem dziewczyny, która daje drugą szansę.

+2 do testów Walki dystansowej, kiedy oddajesz pojedynczy strzał lub rzucasz bronią. Żadnych efektów w przypadku broni strzelającej serią.

#LIŚĆNAWIETRZE

Popatrz, jak szybuję.

+2 do testów Pilotażu, aby uciec lub uniknąć śmierci, gdy znajdujesz się w powietrzu.

#NAPOKAZ

Niczego sobie nie kompensujesz.

+2 do testów Walki dystansowej z użyciem małej broni palnej.

#PODWÓJNA20

Kto potrzebuje spluw?

+2 do testów Walki dystansowej, gdy czymś rzucasz.

#PODWÓJNAPRZYJEMNOŚĆ

Kogo to obchodzi, że to niepraktyczne, skoro wygląda zajebiście!

Ignorujesz kary do Umiejętności i Inicjatywy, gdy używasz jednocześnie dwóch sztuk małej broni.

#SZKOŁAKLAUNÓW

Trzeba być zjebanym, żeby skoczyć z dachu budynku ku uciesze tłumu.
Możesz używać Zwinności zamiast Występów, aby symulować obrażenia, wykonywać kaskaderskie sztuczki, żonglować i tak dalej.

#SZYBCYIWŚCIEKLI

Urodziłeś się za kółkiem.
+2 do testów Pilotażu, kiedy używasz pojazdów, żeby zrobić coś głupiego.

#SZYBCYLUBMARTWI

Działasz, zanim pomyślisz.
Możesz używać Zwinności w testach Inicjatywy.

#SZYBKIBILL

Spadamy!
Każdy KRYTYK w teście Zwinności zapewnia ci w następnej turze +2 do Szybkości.

#SZYBKIEPRZEŁADOWANIE

Pstryknij, trzaśnij, wystrzel, jak to C-A-R.
Ignorujesz kary do Inicjatywy za przeładowywanie broni.

#TOPGUN

Masz w sobie to coś.
Możesz używać Pilotażu zamiast Uroku – jeśli jednak ci się nie uda, wyglądasz jak zwykły frajer.

#TORBAGIWER

Bo tak szybko kończy się w nich amunicja.
Ignorujesz kary do Inicjatywy za dobywanie broni lub jej zmianę na inną.

#WSAMOPOŁUDNIE

Wiesz, jak we właściwy sposób używać splawy.
Każdy KRYTYK uzyskany w teście Walki dystansowej dodaje w tej turze +1 do obrażeń, jeśli oburącz trzymasz pojedynczą małą broń palną.

#WOŻĄCPANIĄDAISY

Jesteś ubezpieczony, prawda?
Każdy KRYTYK uzyskany w teście Pilotażu dodaje w tej turze +1 obrażenie do taranowania.

#TAGI AKTYWÓW – POWŁOKI

No dobra, dopiero teraz zaczyna się prawdziwa jazda. Poniżej znajdziesz wszystkie moce i zdolności, które może mieć twoje ciało. Obciążyleś w sklepie Debet na maksa, ale zainstalowali, co trzeba. Opisz jeszcze, jak to wygląda i jesteś wolny. W opisie poszczególnych #TAGÓw zawarłem kilka sugestii, czym mogą one być, ale możesz wymyślić coś swojego – w końcu jesteś dorosły, prawda?

Pamiętaj, aby wybierać #TAGi z właściwych list. W zależności od tego, czy jesteś Bio lub Mecha, możesz wybierać z przypisanych do nich list Ogólnych i tych odpowiadających ich Rozmiarowi (Mały, Średni, Duży). Hybrydy mogą wybierać wyłącznie z list Ogólnych Bio i Mecha.

Premie wynikające z #TAGÓw są kumulatywne, więc jeśli chcesz pójść w „pełną regenerację”, nie ma sprawy – po to właśnie jest ta cała mechanika.

Jeśli to dla ciebie nieco zbyt dużo, w rozdziale Sprzęt znajdziesz kilka gotowych Powłok. Możesz ich użyć, jeśli wydałeś 10 heksów na Powłokę. Po prostu wybierz jedną z nich i przepisz na kartę postaci trzy #TAGi i jednego –TAGa.

BIOPOWŁOKA – #TAGI OGÓLNE _____

#JAKRYBAWWODZIE

Skrzela. Dopasowane genetycznie płuca. Jesteś po prostu rybą. Możesz oddychać pod wodą.

#COŚWISIWPOWIETRZU

Dopasowane genetycznie gruczoły. Skrzyżowany genetycznie język. Czutki. Możesz „mówić” i „słyszeć” za pomocą feromonów (komunikacja feromowa).

#CZŁOWIEKMUCHA

Wszczepione pazury. Cała masa małych włosków. Lepka skóra. Możesz pełzać po ścianach i sufitach.

#GIĘTKI

Elastyczne kości. Ruchome stawy. Szkielet hydrostatyczny.

+2 do testów Zwinności i Występów (taniec, akrobatyka itd.).

#GORO

Przeszczepiona kończyna. Chwytny ogon. Wrośnięty bliźniak.

Dodatkowa kończyna. Możesz w niej nosić małą broń i wykonywać nią dodatkowy atak z karami zmniejszonymi połowę (zaokrąglając dół). Jeśli weźmiesz tego #TAGa dwukrotnie, ignorujesz kary związane z używaniem małych broni lub używasz dużej broni ze zwykłymi karami za atak wielokrotny. Ten #TAG łączy się #PODWÓJNĄPRZYJEMNOŚCIĄ, więc możesz wydać trzy #TAGi, aby nosić dwie duże bronie oraz wykonywać nimi dwa ataki w turze bez żadnych kar. Munchkin.

#PAJĘCZAK

Gruczoł produkujący włókna. Miotacze sieci. Zmodyfikowana ślina.

Możesz strzelać długimi, lepiącymi się sieciami (50 m).

#MAMDOTEGONOSA

Splot psiego DNA. Dopasowane genetycznie receptory. Trąba.

+2 do testów Obserwacji przy użyciu węchu.

#NOGOGŁASZCZKI

Wiele małych palców. Dopasowana genetycznie zuchwa. Chwytne włosy.

Dodatkowe „kończyny” do przenoszenia rzeczy. Nie można za ich pomocą atakować, ale umożliwiają zabójcze masaże.

#ONESANATURALNE

Przeszczepione pazury. Macki. Skorupa na pięściach.

Broń wrośnięta w ciało. Wybierz jakąś broń białą lub użyj swojego Wytworu: broni dystansowej, narzędzi, pojazdu (do rozmiaru Powłoki) i tak dalej, jeśli ma #TAGa #ORGANICZNY.

#PERFEKCYJNADOSKONAŁOŚĆ

Specjalne organy. Dopasowany układ pokarmowy. Wyhodowany implant.

Trawisz płynny pokarm NKTR. Zastępuje on normalne jedzenie i podwaja wartość leczenia.

#PRAKTYCZNIEDOSKONAŁY

Kompletna terapia genowa. Wyhodowane ciało. Dieta oczyszczająca.
Doskonały pod względem genetycznym. Perfekcyjny wzrok, świetny słuch, zero chorób i skaz genetycznych.

#SIÓDMENIEBO

Wzmocnione gruczoły feromonów. Dopasowane genetycznie pory skóry.
Pyłek włosowy.

+2 do testów Uroku dzięki feromonom. Każdy, kto „mówi” językiem feromonów (tzw. feromem), wie, co robisz. Nie działa na MechaPowłoki.

#STWORZYŁEMTWOJEOCZY

Wyhodowane zamienniki oczu. Dodatkowa para oczu. Podzielone źrenice.
Testy Obserwacji mogą być robione w powiększeniu teleskopowym lub mikroskopowym.

#ŚLIMAK

Specjalna skóra. Dopasowane gruczoły skórne. Zmodyfikowana ślina.
Wytwarzasz lepki śluz. +2 do testów Zwinności związanych z ruchem oraz +2 do Atletyki przy zapasach. Fuj.

#TOCOŚNIECHCEUMRZEĆ

Zmodyfikowane genetycznie endorfiny. Rój mikrobów medycznych. Podkręcony metabolizm.

Możesz regenerować 1k6 punktów Podzespółów na turę (po udanym teście Wytrzymałości).

#TWARDYLEPSZYSZYBSZYIŁNIEJSZY

Zwierzęce DNA. Kompletna terapia genowa. Wyhodowane zamienniki mięśni.
+1 do Odporności Podzespółów, +2 do Podzespółów, +2 do Szybkości.
Jeśli jesteś Hybrydą i weźmiesz #WYMYŚLROZRYSUJWYKONAJZBUDUJNAS, gratuluję: właśnie złamałeś system. Mam nadzieję, że jesteś z siebie dumny. Żartowałem, dostajesz dodatkowego –TAGa. Oby tak dalej...



BIOPOWŁOKA – ROZMIAR MAŁY _____

#BYTZBIOROWY

Klon. Wyhodowany bliźniak. DNA pszczoły.

Istnieje jeszcze jeden ty. Dokładna kopia. Dzielicie ze sobą myśli, wspomnienia i Debet, zdobywacie też hekсы jak jedna istota. Aha, bym zapomniał, dzielicie również obrażenia Oprogramowania. Jeśli spędzicie dłużej niż 12 godzin odseparowani od siebie, otrzymujecie –1 poziom do wszystkich Umiejętności, zanim na powrót się nie połączycie. Musisz wybrać dodatkowy –TAG Bio. Możesz wybrać tego #TAGa wielokrotnie, choć MK może się na to nie zgodzić. Spróbuj go zrozumieć... albo postaw mu pizzę.

#BZYK

Wszczepione skrzydła. DNA ptaka. DNA insekta.

Masz małe skrzydła. Możesz latać przez około 30 minut, zanim będziesz musiał zjeść coś słodkiego przez kilka godzin odpocząć.

#FLASH

DNA geparda. Przeszczepione mięśnie. Gruczoł endorfiny.
+4 do Szybkości.

#FOTOSYNTENZA

Splot genów roślinnych. Przeszczepiony zamiennik jelit.

Pozyskujesz życiodajną energię z wody i światła. Nie musisz jeść.

#JAKTRAWANAWIETRZE

Pancerz skóry. Elastyczne kości. DNA karalucha.

Połowa obrażeń od upadków, zapasów lub bycia taranowanym (zaokrąglając w dół). Mając tego #TAGa, nie możesz wziąć –KRUCHEGO.

#JAKOŚTOBĘDZIE

Zmodyfikowana krew. Rój mikrobów medycznych. DNA tasiemca.

+1 do wyniku rzutów na leczenie (naturalne zdrowienie, regeneracja i zabiegi medyczne).

#KURDUPEL

Terapia genowa. Wyhodowane ciało. Skondensowana muskulatura.

Jesteś bardzo mały. +2 do ST trafienia cię podczas walki.

#SŁODZIAK

Wyhodowane ciało. Biomodelowanie. DNA pokémona.

Twoja Powłoka wygląda niczym dziecko, małe zwierzę i tak dalej. +2 do testów Społecznych (Urok, Występy), kiedy przydaje się takie przebranie.

#SZYBKAREAKCJA

Wzmocniony ośrodek wrażeń zmysłowych. Dopasowane genetycznie nerwy. Gruczoł amfetaminy.

+2 do testów Inicjatywy.

#SZYBSZYODKULI

Dopasowane genetycznie mięśnie. DNA muchy. Nienewtonowska skóra.

Będąc w ruchu, możesz używać poziomów Zwinności jako Odporności Podzespołów.

#ZATOBA

Wzmocnione nogi. Dopasowany genetycznie ośrodek wrażeń zmysłowych. DNA kota.

+2 do testów Ostrożności.



BIOPOWŁOKA – ROZMIAR ŚREDNI _____

#BEZFILTRA

Terapia genowa. Biomodelowanie. Gruczoły fotoretuszowe.

Czasami robią naprawdę świetną robotę. Jesteś dziełem sztuki. +2 do testów Społecznych (Urok, Występy, Zastraszanie), kiedy wygląd ma znaczenie.

#KAMUFLAŻ

DNA motyla. Splot naśladowczy. Dopasowana genetycznie skóra.

Przebranie organiczne (prześwitujące warstwy „skrzydeł”, podatna na kształtowanie tkanka i tak dalej), które wygląda niczym ubranie. Można dowolnie modyfikować kolor i styl. Albo chodzić nago ze zwiewnymi biokawałkami unoszącymi się dookoła.

#LUBIĘLATAĆ

Rozciągająca się membrana ślizgowa. Wszczepione skrzydła. DNA lotokota.

Możesz poruszać się kontrolowanym lotem ślizgowym. Działa jak kombinezon do szybowania.

#MIĘSOJESTLEPSZENIŻMETAL

Wyhodowane mięsaki. DNA nosorożca. Gęste kości.

+5 do Podzespołów.

#PEŁNAKONTROLA

Wyhodowane organy. Implant mózgowy. Robiony na zamówienie i dopasowany genetycznie układ wewnętrzwydzielniczy.

Masz pełną kontrolę nad swoimi organami. Możesz udawać martwego, symulować (lub zwalczyć) chorobę albo infekcję. Jesteś w stanie przejść dowolne testy krwi, nigdy nie jesteś pijany (lub jesteś nawalony w trupa, jeśli zechcesz), neutralizujesz trucizny i jady zwierzęce. Możesz także do woli przybierać i zrzucać wagę (ograniczeniem jest tu tylko czas i przyjmowane pokarmy). Pozbywasz się fizycznych uzależnień, kiedy tylko zechcesz. Nie potrzebujesz również leków, aby zdrowieć w naturalny sposób. MK może kazać wykonać ci testy w przypadku naprawdę morderczych zagrożeń.

#POLIMORFIA

DNA kameleona. Gruczoły melaninowe. Zmienna struktura kości.

Możesz dowolnie zmieniać wygląd twarzy, włosów i skóry. Stanie się losowym „kimś innym” jest proste, jeśli jednak chcesz wyglądać jak ktoś konkretny, musisz wykonać test Występów o ST 12+.

#ROZMIARNIEMAZNACZENIA

Ciężkie lub lekkie kości. Wyhodowane zamienniki mięśni.

Dostępne dla ciebie #TAGi obejmują listy Małej i Dużej BioPowłoki, lecz jeśli coś z nich wybierzesz, musisz wybrać też –TAGa Bio tego samego typu, za każdy wzięty #TAG. To są dodatkowe –TAGi, które są niezależne od zasady trzech TAGów.

#SKORUPA

Twarda skóra. Skorupa. Dopasowane genetycznie nadnercza.

+1 do Odporności Podzespołów.

#SKUNS

Dopasowany genetycznie gruczoł feromonów. Rozpylacz piżma

Możesz oznaczyć swój „cel” za pomocą feromonów. +2 do testów Tropienia, jeśli podążasz jego śladem lub znajduje się on w obrębie tej samej przecznicy.

#TOOMS

Elastyczne kości. Szkielet hydrostatyczny. DNA ośmiornicy.

Możesz dowolnie rozciągać swoje ciało i członki. Im bardziej je rozciągasz, tym są cieńsze. +2 do testów Atletyki w zapasach. Po udanym teście Zwinności możesz przeciskać się przez kratki wentylacyjne i tym podobne. Możesz wykonać test Występów o ST 12, aby osiągnąć Rozmiar Mały lub Duży.

#TROLL

Zmodyfikowana krew. Rój mikrobow medycznych. DNA tasiemca.

+2 do wyniku rzutów na leczenie (naturalne zdrowienie, regeneracja i zabiegi medyczne).



BIOPOWŁOKA – ROZMIAR DUŻY _____

#BEZBÓLU

Dopasowane genetycznie zakończenia nerwowe. Implanty mózgu. Blokada rdzenia kręgowego.

Ignorujesz swój Próg Podzespołów. Nie czujesz bólu i nie krwawisz. Nadal tracisz przytomność na 0 Podzespołów i umierasz na –Progu.

#BYŁOMINĘŁO

Zmodyfikowana krew. Rój mikrobow medycznych. DNA tasiemca.

+3 do wyniku rzutów na leczenie (naturalne zdrowienie, regeneracja i zabiegi medyczne).

#DWAGRATIS

Przerośnięte gruczoły. Miejsce na dodatkowe implanty.

Możesz wybrać dwa dodatkowe #TAGi z Ogólnej listy Bio. Pamiętaj, że musisz wziąć jeden negatywny –TAG za każde trzy #TAGi Powłoki, wliczając ten.

#DUCHWMASZYNIE

Podkręcony gruczoł kreatyny. Twarda skorupa. Wszczepione kości.

+2 do Odporności Podzespołów.

#GOLEM

Mocno podkręcone nadnercza. Wyhodowana Powłoka. Zastąpione wszystkie mięśnie i dodane kilka nowych.

Twoja wartość Inicjatywy jest zawsze dzielona na pół (zaokrąglając w dół). +1 do poziomowi Atletyki w testach, +1k6 do obrażeń w walce wręcz i zapasach. Za każdym razem, gdy nie zdasz testu Szoku Oprogramowania (Determinacja), wpadasz w morderczy szał (MK każe ci zapewne nieco poobijać twoich przyjaciół).

#JESTEMSOBIEZARODNIKIEM

Wyhodowane implanty. Dopasowane genetycznie DNA. Bardzo złe modyfikacje śledziona.

Wyrzutnie zarodników, które działają jak granaty. Wybierz jeden rodzaj. Pięć sztuk w magazynku, regeneruje się jeden na dzień.

#KATEGORIASUPERCIEŻKA

Podkręcone nadnercza. Wyhodowane mięśnie. Jesteś bezwzględny.
+1 do obrażeń od wszystkich broni białych. Są one po prostu większe.

#KOTOBUS

Wyhodowana Powłoka zastępcza. Zbyt dużo implantów. DNA wielbłąda.
Masz wiele nóg. Możesz nieść na swoim grzbiecie do 4 pasażerów. Możesz rozpędzać się o +1 Szybkości na rundę (maksymalnie do +6), biec z maksymalną Szybkością w każdej rundzie, aż zaczniesz zwalniać w tempie -2 Szybkości na rundę.

#PRZYWITAJSIĘZMOIMMAŁYMKOLEGĄ

Ogromny wyhodowany implant. Naprawdę dziwny splot DNA.
Wewnętrzny schowek, wystarczająco duży, aby pomieścić w sobie Małą Powłokę. Można ją „wystrzelić” na zewnątrz za pomocą skurczu mięśni, co zapewnia jej tymczasowe +2 do Szybkości.

#SZARŻA

Wyhodowane mięśnie. DNA byka. Skorupa czołowa.
Jeśli poruszasz się z pełną Szybkością, otrzymujesz +1k6 do obrażeń w walce wręcz, a twoje ataki wręcz są traktowane tak, jakby wykonywane z użyciem broni obuchowej.

#ZAKUPHURTOWY

Dopasowane genetycznie mięśnie. Wszczepione ostony szkieletu. Dieta keto.
+7 do Podzespołów.

BIOPOWŁOKA – TAGI NEGATYWNE _____

-ATAKKLONÓW

Nie jesteś pięknym i wyjątkowym płatkiem śniegu.
Jest ciebie więcej. Jeden z was ma prawdopodobnie kozią bródkę.

-CHODZĄCAMELASA

Jesteś wolny. Bardzo wolny.
(Tylko Duża Powłoka) -2 do wartości Inicjatywy. Twoja Szybkość jest podzielona na pół (zaokrąglając w dół).

-DOLINANIESAMOWITOŚCI

Zrobili wszystko jak należy. Oczy, kości policzkowe i tak dalej, ale wszystko to jakoś się ze sobą nie zgrywa.

-2 do testów Uroku i Występów, chyba że wygląd nie jest w nich ważny. No wiesz, tak jak powinno być w idealnym świecie.

-JAGŁODNY

Musisz jeść. Dużo.

Musisz jeść dwa razy więcej niż przeciętna osoba. Jeśli masz #FOTOSYNTEZĘ, dodatkowo odżywasz się jak normalna osoba, albo pijesz dwa razy więcej i musisz mieć praktycznie cały czas dostęp do światła. Jeśli „przegapisz posiłek”, otrzymujesz -1 do poziomu Umiejętności do czasu, aż się nie najesz.

-KRUCHY

Nigdy nie lubiłeś jeść warzyw.

(Tylko Mała Powłoka) Podwójne obrażenia od upadku, zapasów i taranowania.

-LOGICZNOFILIA

Po prostu kochasz Mecha.

Nie możesz bez nich żyć. Nie wiesz, co to takiego, ale coś cię do nich przyciąga. +2 do testów Uroku, Występów i Zastraszania wykonywanych przez Mecha przeciwko tobie. Może znajdziesz sobie jakiegoś Mecha, który cię pokocha?

-MAMSMAKANAMAKA

Potrzebujesz chyba czegoś innego.

Narkotyki, alkohol, dziwny seks i tym podobne. Dostajesz -1 do poziomu Umiejętności, jeśli co kilka dni nie otrzymujesz tego, czego pragniesz. Ewentualnie co tydzień, jeśli to NAPRAWDĘ dziwna rzecz (decyzja MK).



–SLENDERMAN

Biomodelowanie nie wyszło tak, jak chciałeś.

(Tylko Mała Powłoka) –1 do poziomu Uroku, kiedy nie zadajesz się z podobnymi tobie dziwadłami.

–SŁONIOWATY

Duży i ciężki.

(Tylko Duża Powłoka) Mistrz Kodu może przyznać ci kary związane z Rozmiarem oraz utrudnić dostanie się do niektórych miejsc. Często przypadkowo coś niszczysz.

–SUPERLEKKI

Nie ważysz zbyt dużo.

(Tylko Mała Powłoka) Jesteś tak lekki, że każdy może cię unieść. –1 do poziomu Atletyki podczas zapasów.

–TIKI

Popsute nerwy.

Sporadyczne spazmy i drgawki. Aby nad nimi zapanować, musisz zdać test Determinacji. MK ustala ich efekty.

–ZARAŚIĘUDUSZĘ

Poza Rojem trudno ci się oddycha.

Każdego dnia, gdy znajdujesz się poza Rojem, musisz wykonać test Wytrzymałości. W przypadku niepowodzenia otrzymujesz –1 poziom do wszystkich Umiejętności Siły, Wytrwałości i Zręczności, ponieważ brudne powietrze sprawia, że czujesz się bardzo źle. Jeśli chcesz, możesz nosić głupio wyglądającą maskę z filtracją NKTRu.

–ZŁEGENY

Coś poszło bardzo źle.

Naturalne zdrowienie trwa dwa razy dłużej. Efektywność NKTRu jest zmniejszona o połowę.

–ZOSTAŃMYPRZYJACIÓŁMI

Nie martw się kochanie, kiedyś sobie kogoś znajdziesz.

(Tylko Duża Powłoka) –1 do poziomu Uroku, chyba że ktoś również ma –ZOSTAŃMYPRZYJACIÓŁMI. Ojeeej, jakie to słoodkie...

MECHAPOWŁOKA – #TAGI OGÓLNE ____

#DRUGAPOPRAWKA

Cyberreka. Zewnętrzny manipulator. Chwytny kabel.

Dodatkowa kończyzna. Możesz w niej nosić małą broń i wykonywać nią dodatkowy atak z karami zmniejszonymi o połowę (zaokrąglając w dół). Jeśli weźmiesz tego #TAGa dwukrotnie, ignorujesz kary związane z używaniem małych broni lub używasz dużej broni ze zwykłymi karami za atak wielokrotny.

#BANKDANYCH

Przewijany ekran danych. Wbudowany SmartPad. Antena komunikacyjna.

+2 do testów Wiedzy. Aby korzystać z tej premii, musisz przynajmniej raz dziennie połączyć się z Kanałem.

#CZYCHCESZZAGRAĆWGRĘ

Chłodzenie wodne. Wojskowe podzespoły. Grasz w gry planszowe.

Zaawansowane oprogramowanie symulacyjne. +2 do testów Strategii.

#HASTALAVISTABABY

Cyberoko. Kamera. Czerwona laserowa wiązka.

Postrzeganie termograficzne. Możesz widzieć przez ściany i dostrzegać rzeczy schowane w kieszeniach. Bezużyteczne, aby odróżniać bio od nanitów.

#JAROBOT

Akumulator. Ulepszenie nanofabryczne. Wymienione jelita.

Jesteś zasilany energią elektryczną zamiast przetwarzającymi pokarm nanitami. Musisz ładować baterie przynajmniej raz dziennie. Możesz włączyć tryb czuwania (na wpół świadomy), aby oszczędzać energię.

#KULKA

Kółka. Szyny. Po prostu kulka. Nie masz nóg.

+2 do Szybkości, -1 do poziomu Atletyki w testach dotyczących wspinaczki.

#ŁĄCZEMASZYN

Port interfejsu.

Możesz podłączać się do innych maszyn za pomocą poręcznych, wysuwanych kabli. +1 do poziomu Umiejętności w testach obsługiwanie tego typu technologii (Hakowanie, Pilotaż i tak dalej). Obyś nie złapał przy tym jakiegoś złośliwego oprogramowania.

#MAMNARZĘDZIA

Cyberkończyna. Wielofunkcyjna dłoń. Skrytka narzędziowa.

Wbudowane narzędzia techniczne lub medyczne.

#MODELREDUKCYJNY

Otwarte porty. Uchwyty i otagowane klapy. Kanciasta Powłoka.

Twoja Powłoka jest nieco kanciasta i wyeksponowana, ale zaprojektowano ją specjalnie w taki sposób, aby łatwo ją ulepszać i serwisować. +1 do poziomu Umiejętności w przeprowadzanych na tobie testach naprawy i modyfikacji. Łatwy dostęp do części zamiennych, choć może się to wiązać z ich dziwną kolorystyką lub podobnymi rzeczami.

#SAMONAPRAWY

Nanofabryka. Samonaprawiająca się Powłoka.

Możesz poświęcić turę na „regenerację”. Jeśli zdasz test Wytrzymałości, naprawiasz 1k6 punktów Podzęspółów.

#SEKSOWNAMASZYNA

Noga-giwera. Ręka-miecz. Naramienna broń.

Wbudowana wewnętrznie broń. Wybierz jedną ze swoich broni, która zostaje wbudowana w twoje ciało lub może z niego nagle wyskoczyć. Nie, nie tu. No dobra, jeśli naprawdę tego chcesz...

#SPRZĘGDANYCH

Neuroczip. Dodatkowa para oczu. Przewody i kable.

Dane to twoja specjalność. Możesz w tym samym czasie czytać z szybkością huraganu, oglądać przyspieszone ośmiokrotnie przekazy wideo i słyszeć każdą toczącą się rozmowę w zatłoczonym autobusie. +1 do poziomu Obserwacji, kiedy musisz wyłowić istotne dane z szumu informacyjnego.

#WMONTUJWYMONTUJ

Czarna skrzynka.

Dysponujesz praktycznie niezniszczalnym dyskiem, który zawiera twój procesor rdzeniowy. Jeśli umrzesz, można go wymontować i zainstalować w nowej Powłoce. Miejmy nadzieję, że nie zrobią żadnej aktualizacji systemu, gdy będziesz chwilowo nieobecny.

#ZEROJEDEN

Ulepszenie ucha. Głośniki i mikrofony. Program translacyjny.

Możesz kodować i dekodować informacje w stabid (standardowym, audio-wizualnym, binarnym transferze danych). Dla zwykłych ludzi brzmi on jak seria zakłóceń radiowych lub dubstep.

#WYKRYWACZRUCHU

Cyberuszy. Anteny typu „królicze uszy”.

Aktywny sonar. Ogólnie rzecz ujmując, dokładnie wiesz, co się dookoła ciebie znajduje. Możesz normalnie funkcjonować w całkowitej ciemności i wtedy, gdy jesteś oślepiiony. Uwaga dla MK: to ulepszenie zdaje się spontanicznie przyciągać koty, zazwyczaj w tych niewłaściwych momentach.

#WYMYŚLROZRYSUJWYKONAJZBUDUJNAS

Wzmocniona Powłoka. Nadprzewodzące mięśnie. Naszywki „jesteś zwycięzcą”.

+1 do Odporności Podzespółów, +2 do Podzespółów, +2 do Szybkości. Jeśli jesteś Hybrydą i weźmiesz #TWARDYLEPSZYSZYBSZYSILNIEJSZY, gratuluję: właśnie złamałeś system. Mam nadzieję, że jesteś z siebie dumny. Żartowałem, dostajesz dodatkowego –TAGa. Oby tak dalej...

MECHAPOWŁOKA – ROZMIAR MAŁY ____

#KRYSTALICZNIECZYSTY

Liczne szypułki audiowizualne. Radar.

System świadomości sytuacyjnej krótkiego zasięgu. +2 do testów Inicjatywy i wiesz, co dzieje się z twoimi przyjaciółmi, gdy znajdują się w obrębie kwartału ulic.

#MAKRODRON

Wirnik. Stateczniki antygravitacyjne. Skrzydła.

Możesz przez godzinę latać. Potrzeba dwóch godzin, aby mechanizm ponownie się naładował.

#MALUCH

Skondensowana struktura. Zminiaturyzowany szkielet.

Jesteś bardzo mały. +2 do ST trafienia cię podczas walki.

#NAPĘD

Wzmocniony układ napędowy. Turbosprężarka. Aerodynamiczne wykończenie.
+4 do Szybkości.

#SOLAR

Panele fotowoltaiczne. Soczewkowa powłoka skórna. Światłowodowy.
Pozyskujesz energię z ciepła i światła. Nie musisz jeść.

#PING

Pancerz. Gruba Powłoka.
+1 do Odporności Podzespołów.

#STĄPAJMIĘKKO

Amortyzatory. Wyciszona Powłoka. Wytlumione złącza.
+2 do testów Ostrożności.

#STREFAZGNIOTU

Wzmocniona Powłoka. Amortyzatory. Sprężyny.
Połowa obrażeń od upadków, zapasów lub taranowania (zaokrąglając w dół).
Mając tego #TAGa, nie możesz wziąć –KRUCHEGO.

#TOUKRYTAMOC

Stylistyka anime. Powłoka rekonfiguracyjna. Sztuczne futro.
Możesz przekształcić się w inny model, aby ukryć swoją tożsamość. Możesz stać się zwierzęciem, motocyklem, dużą, futurystyczną kasetą i tak dalej.
Aby przejrzeć twoje przebranie, należy zdać test Obserwacji o ST 14.

#WSZYSTKOJESTZAJEBISTE

Namagnesowane członki. Modułarna budowa.
Jesteś całkowicie modułarny i możesz być dowolnie rekonfigurowany. Możesz odłączać części swojego ciała i kierować nimi w sposób autonomiczny na obszarze kwartału ulic. Możesz na przykład zdemontować oko i ucho, zainstalować je w odłączonej od ręki dłoni i wystać ją na rekonesans. Otrzymujesz –LUŻNEGNIAZDA.

#WSZYSTKOGRAGDYJESTEŚJEDNYMZNAS

Powszechnie dostępne części. Pospolite porty.
Mecha z tą cechą i z #WSZYSTKOJESTZAJEBISTE mają kompatybilne gniazda, więc mogą się wymieniać elementami Powłoki. Wszystko się ze

sobą łączy i konfiguruje. Pozwala to wymieniać się #TAGami (ale nie negatywnymi). MK może się na coś nie zgodzić... ale kogo to obchodzi, i tak wszystko popsujecie.

MECHAPOWŁOKA – ROZMIAR ŚREDNI _

#HOLOCZŁOWIEK

Soczewkowa powłoka skórna. LED-y. Nanoprojektory.

Holograficzny system maskujący. Możesz wyglądać tak, jak chcesz (i emitować przy tym specjalne efekty, podświetlenie i tak dalej.). Test Obserwacji, dotknięcie (lub termowizja, sonar itp.) ujawniają twoją prawdziwą postać.

#MECHANIK

Podkreścone nanity naprawcze. Samonaprawiająca się Powłoka.

+1 do wyniku rzutów na naprawy (naturalne zdrowienie, samonaprawy i zabiegi techniczne).

#METALJESTLEPSZYNIŻMIĘSO

Zwarta substruktura. Masywna Powłoka.

+2 do Podzespółów.

#ODPICOWANY

Niestandardowa Powłoka. Robiona na zamówienie Powłoka. Za dużo chromu.

Możesz dodawać #TAGi Wytworów do swojej Powłoki. Wszelkie premie do obrażeń i inne modyfikatory dotyczą tylko twoich ataków wykonywanych bez użycia broni. MK ma prawo się nie zgodzić na #TAGi pozbawione sensu.

#PANROBOT

Robione na zamówienie porty. Wieloantenowy system komunikacji. Generator lodu (logicznego oprogramowania destrukcyjnego). Naklejki antykorpeksove.

Zostałeś zbudowany, żeby hakować „korpów”. +1 do poziomu Technologii w testach włamywania się do systemów zabezpieczeń Korpeksoów. Nie działa w przypadku ogólnych infopunktów, SmartPadów i tak dalej.

#PINGPING

Gruby pancierz.

+2 do Odporności Podzespółów.

#PODWÓJNEZŁĄCZE

Mikroelektronika. Zwarta substruktura.

Możesz wybrać dwa dodatkowe ogólne #TAGi Mecha. Pamiętaj, że za każde trzy pozytywne (wliczając ten), musisz wziąć jeden negatywny.

#REPLIKANT

Silikonowa skóra. Hiperplazyjne kości. Ukryty procesor logiczny.

Prawie jak żywy. Możesz uchodzić za Bio, chyba że wyciągną mikroskopy. +1 do poziomu Występów, aby uchodzić za organika. Brak ujemnych modyfikatorów, gdy z nimi flirtujesz.

#TRANSFORMER

Robiona na zamówienie Powłoka. Skórzane fotele. Koła.

Możesz przekształcić się w mały pojazd. Możesz przewozić jednego pasażera. Możesz rozpędzać się o +1 Szybkości na rundę (maksymalnie do +6), biec z maksymalną Szybkością w każdej rundzie, aż zaczniesz zwalniać w tempie -2 Szybkości na rundę.

#WOJNYMAGAZYNOWE

Klapy i włazy. Wyglądasz, jakbyś niczego ze sobą nie nosił.

Wewnętrzne przestrzenie magazynowe. Możesz w nich trzymać równowartość małego plecaka sprzętu.

#TYLKOBASY

Robione na zamówienie systemy audio. Procesory podprogowe. Subwoofer.

Twój „głos” jest przerażający. +1 do poziomu Zastraszania, gdy ktoś cię słyszy.

MECHAPOWŁOKA – ROZMIAR DUŻY ____

#ANDROBUS

Dodatkowe pary nóg. Siedzenia. Koła.

Możesz przewozić czterech pasażerów. Możesz rozpędzać się o +1 Szybkości na rundę (maksymalnie do +6), biec z maksymalną Szybkością w każdej rundzie, aż zaczniesz zwalniać w tempie -2 Szybkości na rundę. Możesz brać #TAGi Wytworów Pojazdów.

#BARANTARAN

„Klatka bezpieczeństwa”. Zagęszczone sekcje mięśni. Kończyny hydrauliczne.
Jeśli poruszasz się z pełną Szybkością, otrzymujesz +1k6 do obrażeń od taranowania w walce wręcz.

#IRONMAN

Dysze wylotowe. Stateczniki. Wirniki.

Masz zainstalowane systemy VTOL krótkiego zasięgu. Możesz latać przez około 30 minut i potrzebujesz dwóch godzin, aby się naładowały w pełni.

#KLUCZNASTAWNY

Podkręcone nanity naprawcze. Samonaprawiająca się Powłoka.

+2 do wyniku rzutów na naprawy (naturalne zdrowienie, samonaprawy i zabiegi techniczne).

#KUREWSKODUŻEGIWERY

Wbudowane węzły uzbrojenia. Pojemniki na amunicję. Uchwyty na broń ciężką.

+1 do obrażeń z broni dystansowej. Po prostu używasz większej.

#PINGPINGPING

Bardzo gruby pancerz.

+3 do Odporności Podzespółów.

#PODKRĘCONY

Otwory ciepłe. Zagęszczone sekcje mięśni. Naklejki ostrzegające o promieniowaniu radioaktywnym.

Twoja wartość Inicjatywy jest zawsze dzielona na pół (zaokrąglając w dół).

+2 do testów Atletyki, +1k6 do obrażeń od Walki wręcz i zapasów. Za każdym razem, gdy nie zdasz testu Szoku Oprogramowania (Determinacja), wpadasz w morderczy szal (MK zapewne każe ci nieco poobijać twoich przyjaciół).

#PUNKTOWAOBRONA

Wyrzutnie mikropocisków. Generatory pola elektrycznego. Miotacze ognia.

Wbudowany system obrony przeciwpiechotnej. Każdy, kto znajduje się w bliskim zasięgu, otrzymuje automatycznie 1k6 obrażeń (oczywiście, jeśli włączysz systemy – nie używaj ich w barze).

#WZMOCNIONAPOWŁOKA

Masywna Powłoka. Wzmocniona superstruktura. Duże ochraniacze barków.
+5 do Podzespółów.

#ZAGŁADAFRAJERÓW

Podęjrzanie wyglądające otwory.

Granatnik. Wybierz jeden rodzaj granatów. Pięć sztuk w magazynku, regeneruje się jeden na dzień.

#ZBYTGŁUPIBYUMRZEĆ

Ponadwymiarowy reaktor. Osłonięta elektronika. Subsystemy wskaźników awarii (MI). Zapasowe akumulatory.

Możesz przyznać sobie -1 do poziomu Umiejętności Empatii, Inteligencji i Sprytu, aby nie stracić przytomności, kiedy twoje Podzespoły spadają do 0, i nie umrzeć na -Podzespółach. Jeśli ponownie otrzymasz obrażenia, przyznaj sobie kolejne -1. Kiedy osiągniesz -4... to koniec stary, następne trafienie wyłączy cię na zawsze.

MECHAPOWŁOKA – TAGI NEGATYWNE

-ASIA

Jesteś Autonomiczną Sztuczną Inteligencją Analityczną.

Nie jesteś wgraną w Powłokę ludzką osobowością, a zaprogramowaną sztuczną inteligencją. Zostałaś przebudzona, więc formalnie rzecz biorąc, stałaś się świadomym bytem i obywatelem, choć większość Mecha traktuje cię jak sprytne zwierzę domowe lub maszynę. Obrażenia Oprogramowania naprawiają się w twoim przypadku dwa razy dłużej, ponieważ musisz defragmentować swój uszkodzony kod.

-CHRONIONYPATENTEM

Twoje systemy są zamkniętą platformą.

Naprawy i wymiany wykonuje się na -1 do poziomu Umiejętności i kosztują 50% drożej. Nie możesz wziąć tego -TAGa, jeśli masz #MODELREDUKCYJNY. Nadal można cię jednak zhakować. Pieprzeni hakerzy.

–CIĄGNIK

Pojemność 2400!

(Tylko Duża Powłoka) –1 do poziomu Uroku, chyba że ktoś również ma

–CIĄGNIK. Ojeeej...

–DIESEL

Jesteś uzależniony od „Złych Danych” – rekreacyjnego złośliwego oprogramowania (narkotyk Mecha).

–1 do poziomu wszystkich Umiejętności, jeśli przez kilka dni nie dostaniesz działki.

–JEDENWKAŻDYMDOMU

Jesteś powszechnym modelem.

Musisz mieć jakiś rodzaj numeru identyfikacyjnego (na przykład w widocznym miejscu Powłoki) i ludzie traktują cię tak, jakbyś nie był kimś wyjątkowym. Zhakowanie twojego Oprogramowania jest łatwe (–4 do ST). Może założysz jakąś grupę wsparcia.

–KIEPSKIESIŁOWNIKI

Czasami nie możesz zatrzymać swoich nóg i rąk, kiedy jest to konieczne.

–1 do poziomu testów Zwinności i zawsze coś psujesz. Zawsze.

–KRUCHY

Niezbyt atletyczna budowa.

(Tylko Mała Powłoka) Podwójne obrażenia od upadku, zapasów i taranowania.

–KSENMORF

Kiedy cię tworzyli, myśleli bardzo nieszablonowo.

(Tylko Mała Powłoka) Twoja lekka i chuda Powłoka w ogóle nie przypomina człowieka. –2 do testów Uroku, kiedy twój wygląd ma znaczenie.

–LUŻNEGNIAZDA

Czasami... coś po prostu odpada.

–1 do poziomu Atletyki w testach zapasów i jeśli je przegrywasz, tracisz kawałki siebie.

–MINUTADOSETKI

Jesteś wolny. Bardzo wolny.

(Tylko Duża Powłoka) –2 do wartości Inicjatywy. Twoja Szybkość spada o połowę (zaokrąglając w dół).

–NIELOGICZNOFILIA

Po prostu kochasz Bio.

Nie możesz bez nich żyć. Nie wiesz, co to takiego, ale coś cię do nich przyciąga. +1 do testów Uroku, Występów i Zastraszania wykonywanych przez Bio przeciwko tobie. Może znajdziesz sobie jakiegoś Bio, który cię pokocha?

–SKURCZYBUG

Coś jest nie tak z twoim kodem.

–1 do poziomu Umiejętności lub coś po prostu nie działa, kiedy MK czuje, że musi się nieco wyluzować.

–SUPERLEKKI

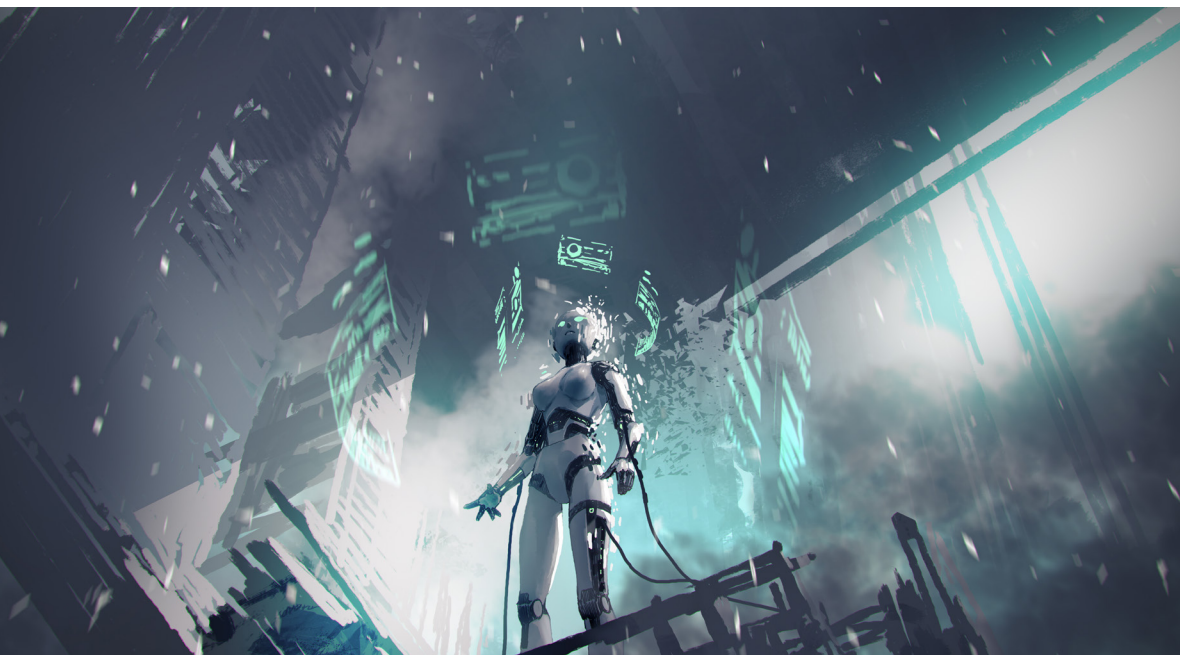
Jesteś tak lekki, że każdy może cię unieść.

(Tylko Mała Powłoka) –1 do poziomu Atletyki podczas zapasów.

–WIELKIJAKSTODOŁA

Duży i ciężki.

(Tylko Duża Powłoka) MK może przyznać ci kary związane z Rozmiarem oraz utrudnić dostanie się do niektórych miejsc. Często przypadkowo coś niszczysz.



#TAGI AKTYWÓW – ZASOBY

Forsa, kontakty i tym podobne. Te #TAGi reprezentują twój majątek i grono przyjaciół.

#TAGi Aktywów mają swoje poziomy, więc możesz wybrać P2 danego #TAGa tylko wtedy, gdy masz już P1 – analogicznie P3, gdy masz P2.

#ZNAJOMOŚCI

Masz dwa kontakty, które możesz prosić o różne przysługi.

Wymyśl kogoś lub wybierz znanego ci BN-a, aby stał się jednym z twoich kontaktów. P1.

#ROZLEGŁEZNAJOMOŚCI

Masz dwa dodatkowe kontakty.

Wymyśl kogoś lub wybierz znanego ci BN-a, aby stał się jednym z twoich kontaktów. P2.

#BARDZOROZLEGŁEZNAJOMOŚCI

Masz kolejne trzy dodatkowe kontakty.

Wymyśl kogoś lub wybierz znanego ci BN-a, aby stał się jednym z twoich kontaktów. P3.

#SZAFKASZKOLNA

Masz dostęp do kilku przedmiotów.

Możesz wybrać dwa utkane przedmioty: broń, pojazdy lub ekwipunek z rozdziału Sprzęt. Twój SmartPad ma P1. Przedmioty „odświeżają się” lub mogą zostać zmienione pomiędzy kontraktami. P1.

#SZAFKANASIŁCE

Masz dostęp do kilku dodatkowych przedmiotów.

Możesz wybrać dwa dodatkowe utkane przedmioty: broń, pojazdy lub ekwipunek z rozdziału Sprzęt. Twój SmartPad ma P2. Przedmioty „odświeżają się” lub mogą zostać zmienione pomiędzy kontraktami. P2.

#SZAFKAPANCERNA

Masz dostęp do jeszcze kilku przedmiotów lub są one wytworami.

Możesz wybrać jeszcze dwa dodatkowe utkane przedmioty, jak wyżej. Twój SmartPad ma P3. Przedmioty „odświeżają się” lub mogą zostać zmienione pomiędzy kontraktami. Możesz zamienić dwa utkane przedmioty na 1 #TAG Wytworu dla innego przedmiotu (np. masz tylko 4 przedmioty, ale jeden z nich to pojazd #ANTYGRAW). P3.

#ZAKAPIOR

Jesteś członkiem małego gangu lub firmy.

Gang lub firma pomaga ci zazwyczaj w drobnych sprawach, zapewnia czujki lub zajmuje się drobnym przemysłem albo transportem. Nie tak łatwo jednak jak w przypadku kontaktów uzyskać od nich przysługi związane z kwestią życia lub śmierci. Czasami musisz również poświęcić nieco czasu, aby pomóc swoim ludziom. P1.

#BANDZIOR

Kontrolujesz średniej wielkości gang lub firmę.

Twój gang lub firma może również tropić ludzi, szukać informacji lub zapewnić wsparcie, gdy go potrzebujesz. Nie tak łatwo jednak jak w przypadku kontaktów uzyskać od nich przysługi związane z kwestią życia lub śmierci. Czasami musisz również poświęcić nieco czasu, aby pomóc swoim ludziom. P2.

#GANGSTER

Kontrolujesz duży gang lub firmę.

Gang lub firma rządzi na danym terenie i może wpływać na media, sprawić, że znikniesz z radaru i tak dalej. Nie tak łatwo jednak jak w przypadku kontaktów uzyskać od nich przysługi związane z kwestią życia lub śmierci. Czasami musisz również poświęcić nieco czasu, aby pomóc swoim ludziom. P3.

#LOKUM

Masz zwykłe mieszkanie na swoim Terenie.

Zabezpieczenia o ST 12 i miejsce parkingowe. P1.

#PRZYTULNEGNIAZDKO

Masz średniej klasy mieszkanie na swoim Terenie.

Zabezpieczenia o ST 14 i chronione miejsce parkingowe. P2.

#DISNEYLAND

Masz wspinały apartament na swoim Terenie.

Zabezpieczenia o ST 16, kelnerzy i chronione miejsce parkingowe z zamawianą na telefon myjnią samochodową, lokaj i/lub zarządca. P3.

#HAJS

Zawsze masz wystarczająco duży Debet, żeby opłacić taksówki, fast foody, tanie narkotyki i kilka drinków.

Możesz dokonywać zakupu P1 codziennie, a nie co tydzień. P1.

#WIĘCEJHAJSU

Zawsze masz wystarczająco duży Debet, aby opłacić limuzynę, posiłki w restauracjach i butelki drogich alkoholi.

Możesz dokonywać zakupu P2 codziennie, a nie co tydzień. P2.

#JESZCZEWIĘCEJHAJSU

Zawsze masz wystarczająco duży Debet, aby wynająć prywatny pojazd antygrawitacyjny, jadać drogo w jeszcze droższych restauracjach i mieć otwarty kredyt w barach.

Możesz dokonywać zakupu P3 codziennie, a nie co tydzień. P3.

#WYTARTYSZYK

Twoje ubrania, biżuteria i sprzęty są „hipsterskie”.

+1 wyniku do testów Społecznych (Urok, Występy, Zastraszanie), jeśli twój szczyk robi na kimś wrażenie. P1.

#ELEGANCKISZYK

Twoje ubrania, biżuteria i sprzęty są „profesjonalne, odlotowe lub odzwierciedlają wspinanie się po szczeblach drabiny społecznej”.

+2 do wyniku testów Społecznych (Urok, Występy, Zastraszanie), jeśli twój szczyk robi na kimś wrażenie. P2.

#SZYKSAMWSOBIE

Twoje ubrania, biżuteria i sprzęty są „najlepsze z możliwych”. Szyte na miarę, wykonywane na zlecenie, prawdziwe dzieła sztuki i tak dalej.

+3 do wyniku testów Społecznych (Urok, Występy, Zastraszanie), jeśli twój szczyk robi na kimś wrażenie. P3.

#NIEZAWODNY

Masz bliskiego przyjaciela, który sporo ci zawdzięcza.

To ktoś więcej niż kontakt. Jest skłonny wyświadczyć ci duże przysługi i narazić się przy tym na niebezpieczeństwo. P1.

#NIEUSTRASZENI

Masz dwóch bliskich przyjaciół, którzy sporo ci zawdzięczą.

To ktoś więcej niż kontakty. Są skłonni wyświadczyć ci duże przysługi i narazić się przy tym na poważne niebezpieczeństwo. Dodatkowo mają jakieś Umiejętności związane z walką. P2.

#NIEZNISZCZALNI

Masz trzech bliskich przyjaciół, którzy sporo ci zawdzięczą.

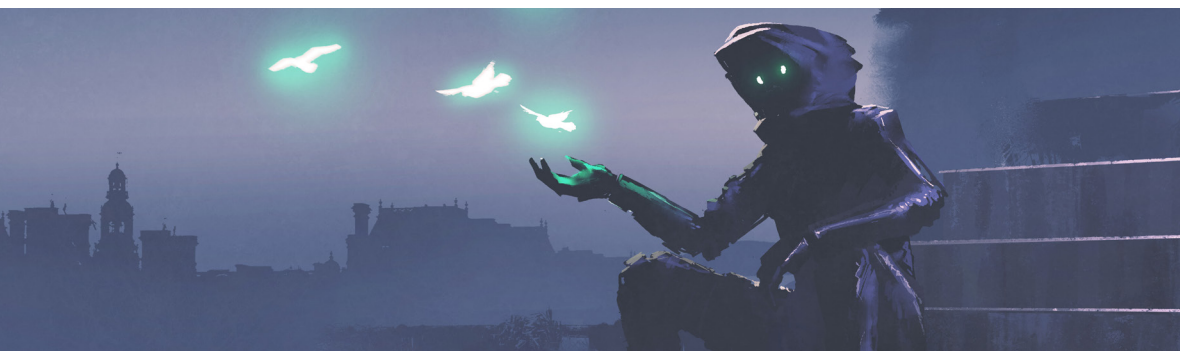
To ktoś więcej niż kontakty. Są skłonni wyświadczyć ci duże przysługi i narazić się przy tym na śmiertelne niebezpieczeństwo. Dodatkowo mają zbyt dużo Umiejętności związanych z walką, żeby być zdrowymi na umyśle. P3.

#TAGI AKTYWÓW – WYTWORY

Najpierw określ rodzaj Wytworu (Broń, Pojazd lub Narzędzia), następnie wybierz dla niego przedmiot podstawowy z rozdziału Sprzęt i dodaj #TAGi z listy ogólnej i dla danego rodzaju.

Chcę mieć fajny pojazd, więc wybieram mały samochód i dodaję mu #KUMPLA, #BŁYSKOTKĘ i #ANTYGRAW. Mój samochód gada, wygląda kozacko i może latać. Ponieważ wybrałem trzy #TAGi, muszę wybrać negatywnego –TAGa. Decyduję się na –SZPACHLĘ, ponieważ to model sportowy.

Wszystko, co zadaje dodatkowe obrażenia, może zostać wybrane dla pojazdu, ale wpływa wyłącznie na taranowanie lub działanie #PRZECIWPIECHOTNEGO. Mistrz Kodu może nie zgodzić się na coś pozbawionego sensu.



WYTWORY #TAGI OGÓLNE _____

#AUTONOMICZNY

Niezależny obiekt. Może dron, zwierzę domowe lub satelita.

Sam jeździ lub lata. Szybkość 12, 10 Podzespołów, 3 Walki dystansowej lub Walki wręcz, 2 Wytrzymałości. Jeśli chcesz, możesz dołączyć tego #TAGa do pojazdu (używając jego podstawowych cech) i mieć swojego KITT-a. Ewentualnie dodać go do swoich Narzędzi, jeśli czujesz się samotny. Wybierz czy #AUTONOMICZNY jest Bio, Mecha, czy Hybrydą i dodawaj mu stosowne #TAGi ogólne.

#BŁYSKOTKA

Ale lśni!

Przedmiot jest dobrze wykonany i wygląda na cenny. +1 do wyniku testów Społecznych (Urok, Występy, Zastraszanie), jeśli Mistrz Kodu uzna, że w danej sytuacji ma to zastosowanie.

#BŁYSZCZĄCABŁYSKOTKA

Jebać będę!

Przedmiot jest niezwykle dobrze wykonany i wygląda na bardzo cenny... choć zazdroścnicy uznaliby go za szpanerski i w złym guście. +1 do wyniku testów Społecznych (Urok, Występy, Zastraszanie), jeśli MK uzna, że w danej sytuacji ma to zastosowanie. Aby wybrać tego #TAGa, musisz mieć #BŁYSKOTKĘ.

#JAKCISMAKUJĄGRZYBKI

To coś jest trujące!

Każdy KRYTYK zadaje Bio lub Hybrydom 1 obrażenie Podzespołów na rundę, aż do zdanego pod koniec ich tury testu Wytrzymałości o ST 14.

#JESZCZEWIĘCEJZABAWY

Nigdy nie możesz zdecydować się w sklepie.

Dwa małe przedmioty możesz połączyć ze sobą w jeden większy. A zatem mała broń tnąca (1k6 obrażeń) i palna (również 1k6), może zostać połączona w... ostrzo-giwere? Tak czy siak, taka broń zadaje 2k6 obrażeń w walce wręcz i dystansowej. Ale otrzymuje również modyfikator -2 do Inicjatywy, który dodaje się do jej innych modyfikatorów lub efektów.

#KUMPEL

Przedmiot ze świadomością. Możesz z nim rozmawiać.

W połączeniu z #AUTONOMICZNYM masz naprawdę fajnego kumpla.

#ŁATWYMONTAŻ

Sama przyjemność..

Przedmiot może być zamontowany w twoim ciele (w ramieniu, ręce, klatce piersiowej, głowie, gdziekolwiek).

#MECHATRONIKA

Zaprojektowany, aby optymalnie działać na Mecha.

+1 do obrażeń lub efektów napraw Mecha i Hybryd (w tym przypadku nie łączy się z #REANIMATOREM – nie cwaniakuj).

#ORGANICZNY

Biomodyfikacja.

Przedmiot wytwarza własną amunicję, paliwo i tak dalej., lecz musi być karmiony codziennie jakimś organicznym jedzeniem lub NKTRem. Wymaga testów Medycyny, aby go czyścić i leczyć (naprawiać).

#REANIMATOR

Zaprojektowany, aby dobrze działać na Bio.

+1 do obrażeń lub efektów leczenia Bio i Hybryd (w tym przypadku nie łączy się z #MECHATRONIKĄ – nie cwaniakuj).

#UKRYTEOSTRZE

Co to za rupieć?

Przedmiot wygląda przeciętnie i niepozornie. +2 do testów Ostrożności i Zwinności, żeby go ukryć.

#SZYBKIEDOBYCIE

Nie trać czasu.

+2 do wartości Inicjatywy przedmiotu.

#ZŁOŚLIWEOPROGRAMOWANIE

Namnaża się jak wirus!

Każdy KRYTYK zadaje Mecha lub Hybrydom 1 obrażenie Podzespółów na rundę, aż do zdanego pod koniec ich tury testu Wytrzymałości o ST 14.

WYTWORY -TAGI OGÓLNE

–MORALNYKOMPAS

Procedury bezpieczeństwa i „blokady dla najmłodszych”.

Przesyła dane do lokalnych służb bezpieczeństwa. Nie można za jego pomocą popełniać przestępstw.

–MUSISZTOMIEĆ

Drogi, wpadający w oko lub powszechnie pożądany.

Wszyscy chcą go mieć i zwracają na niego uwagę. Mam nadzieję, że nikt cię nie sfilmował, gdy popełniałeś za jego pomocą jakieś przestępstwo.

–NIELEGALNY

Cóż, dlaczego chciałbyś coś takiego ze sobą nosić?

Korzysta z zakazanej technologii lub takiej o ograniczonej dostępności. Naprawdę kiepsko, jeśli wypadnie ci z kieszeni, gdy będziesz w szkole.

–NIESŁAWNY

Należał kiedyś do kogoś innego.

Ten przedmiot ma swoją historię. Być może ciąży na nim kilkadziesiąt niezapłaconych mandatów. A może ktoś z jego pomocą zrobił coś bardzo złego, a konsekwencje spadną teraz na ciebie.

–WYJĄTKOWATECHNOLOGIA

Najnowocześniejszy sprzęt, zapewne robiony na specjalne zamówienie.

+4 do ST testów Technologii, aby go naprawić.



#TAGI BRONI DYSTANSOWYCH _____

#360BEZLUNETY

Żartuję, ma lunetę.

–2 do ST trafienia.

#AMUNICJAODŁAMKOWA

Wszędzie ich pełno.

+2 do ST testów Wytrzymałości wykonywanych przez cel po osiągnięciu Progu Podzespołów.

#AMUNICJAWYBUCHOWA

Bum.

Zadaje obrażenia dodatkowemu celowi w promieniu 3 metrów. Robi bardzo dużo hałasu.

#AP

Amunicja AP, po prostu.

Broń otrzymuje efekt specjalny Przebicie (każdy KRYTYK ignoruje 2 punkty Odporności Podzespołów).

#HP

Robi duże dziury.

Broń otrzymuje efekt specjalny Obalenie (każdy KRYTYK redukuje Inicjatywę celu o 2). W przypadku broni pustoszącej #HP sumuje się z podstawowym efektem broni do 2 × Obalenie (każdy KRYTYK redukuje Inicjatywę celu o 4).

#NISZCZYCIEL

Nanity-tkaczki po prostu rozbierają coś na części pierwsze.

+1k6 do obrażeń i rzucaj na obrażenia w każdej kolejnej turze, dopóki cel nie zda pod koniec swojej tury testu Wytrzymałości (ST 14). Długotrwałe obrażenia z kilku ataków nie sumują się ze sobą (zawsze zadają 1k6). #NISZCZYCIEL kosztuje 2 #TAGI i ma –NIELEGALNEGO. Ten sprzęt to koszmar.

#PODDŹWIEKOWA

Słyszysz, jak nadlatuje śmierć.

Amunicja potrzebuje chwili, aby się rozpędzić. +2 do obrażeń na dalekim i +4 do obrażeń na skrajnym zasięgu.

#CZASNALASER

Jest celna.

+2 do testów Walki dystansowej na krótkim zasięgu (0-6m).

#ZWIĘKSZONYMAGAZYNEK

Więcej pocisków.

2 × pojemność magazynka broni.

-TAGI BRONI DYSTANSOWYCH _____

-OSTATNIESŁOWO

Nieco wolna.

-2 do Inicjatywy. Nie można wziąć z #SZYBKIMDOBYCIEM.

-PODATEKODAMUNICJI

Droga lub rzadka amunicja.

Dwa magazynki są traktowane jako zakup P2 i muszą być kupione od kontaktu lub wytworzone przez Inżyniera. Nie można wziąć z #ORGANICZNYM.

-PRECYZYJNYINSTRUMENT

Ma swoje chochliki.

Wyrzucenie dwóch 1 w teście ataku sprawia, że broń się zacina. Aby zlikwidować usterkę, należy wykonać test Technologii o ST 12. Jeśli to para broni, tylko jedna z nich się zacina.

-WYSTRZAŁOWYDŁUGOPIS

Zbudowany z myślą o krótkim zasięgu.

-1 do poziomu Umiejętności, jeśli próbujesz trafić w cel dalej niż na krótkim zasięgu. Nie można wziąć z #360BEZLUNETY.

-WYMAGAJĄCA

Ma swój charakter.

Po każdej walce musisz wyczyścić broń i przygotować ją do ponownego użycia. Wymaga to udanego testu Technologii o ST 12, w przeciwnym wypadku otrzymujesz -1 do poziomu Walki dystansowej w testach ataku z użyciem tej broni. Test Technologii możesz ponowić dopiero po zakończeniu następnej walki.

#TAGI BRONI BIAŁYCH

#HEAVYMETAL

Obala na ziemię.

Każdy KRYTYK zmniejsza Inicjatywę celu o 2. Sumuje się z Obaleniem ($\times 2$).

#MAMAWIENAJLEPIEJ

Podmucham i przestanie boleć.

Z pomocą broni możesz leczyć Bio lub Hybrydy, zamiast zadawać im obrażenia. Nie musisz rzucać na atak, aby trafić sojuszników. Wymaga NKTRu.

#MJOLNIR

Jesteś godzien lub godna.

Jeśli rzucasz tą bronią, wraca ona do twojej dłoni na początku następnej rundy.

#OSTRAJAKDIABLI

Uważaj, bo obetniesz sobie palce.

Trzy KRYTYKI przecinają cel. Może to być automatyczny zgon (decyzja MK). Zadane KRYTYKI się sumują, więc w końcu się przez niego przerznieś.

#OSTRY

Przecina papier.

Podwójne obrażenia wskutek krwawienia i/lub usterek.

#SMUGA

Co to było?

+2 do testów Inicjatywy.

#TEKSAŃSKAMASAKRA

Większość mieczy nie wymaga napędu.

-6 do Inicjatywy, ale $2 \times$ Przecięcie, +1k6 obrażeń. Broń robi dużo hałasu i gdy w teście ataku rzucisz dwie 1, do końca starcia kończy się jej paliwo lub energia.

#TERAPIAWSTRZĄSOWA

Żeby pomogło, musi trochę zboleć.

Z pomocą broni możesz naprawiać Mecha lub Hybrydy, zamiast zadawać im obrażenia. Nie musisz rzucać na atak, aby trafić sojuszników. Wymaga BLOKu.

#WYJĄCZY ZOSTAWIĆ

Ała!

Możesz pozostawić swoją broń w celu po tym, jak zadasz mu obrażenia. Rzucaj na obrażenia co turę, aż broń nie zostanie wyjęta z rany.

#ZOSTAWTOTASAKOWI

Wchodzi jak nóż w masło.

Zadaje obrażenia dodatkowemu celowi w promieniu 3 metrów. Robi bardzo duży bałagan.

-TAGI BRONI BIAŁYCH _____

-CIĘŻKA JAK DIABLI

Szczerze mówiąc, o wiele za duża niż potrzeba.

-2 do Inicjatywy. Nie można wziąć ze #SMUGA lub #SZYBKIM DOBYCIEM.

-DELIKATNA

Co to był za dźwięk?

Wyrzucenie dwóch 1 w teście ataku łamie broń. Aby ją zreperować, trzeba zdać test Technologii o ST 12.

-IMPET

Musi się nieco rozkręcić.

Jeśli nie atakowałeś nią w poprzedniej rundzie, dostajesz -1 do poziomu Walki wręcz.

-OSEŁKA

Trudno ją dobrze naostrzyć.

Po każdej walce musisz wyczyścić broń i przygotować ją do ponownego użycia. Wymaga to udanego testu Technologii o ST 12, w przeciwnym wypadku otrzymujesz -1 do poziomu Walki wręcz w testach ataku z użyciem tej broni. Test Technologii możesz ponowić dopiero po zakończeniu następnej walki.

-RĘKAWICA ENERGETYCZNA

Wymaga paliwa lub amunicji.

Broń ma 6 pocisków lub ładunków w magazynku i musisz ją przeładować, gdy się skończą.

#TAGI POJAZDÓW

#ANTYGRAW

Lepiej pamiętaj, gdzie zaparkowałeś.

Lata i unosi się w powietrzu.

#CHRISTINE

Czy to krew na zderzaku?

+1k6 obrażeń przy taranowaniu.

#FURIOSA

Uchwyty i stanowiska ogniowe.

+2 do testów Walki wręcz i Walki dystansowej, kiedy znajdujesz się wewnątrz pojazdu. Nie można wziąć z #PRZENOŚNYM – nie cwaniakuj.

#LIMUZYNA

Jest bardzo luksusowy. Ma wypasiony minibarek i wygodne siedzenia.

+2 do testów Uroku, kiedy jesteś w środku lub stoisz obok (w odpowiednich sytuacjach).

#MADMAX

Jeździsz ofensywnie.

Pojazd ma wbudowaną broń dystansową. Jeśli jest również #AUTONOMICZNY, może sam prowadzić ogień. Można wziąć kilkukrotnie – ty potworze.

#PRZENOŚNY

Model SuperMegaZeoX.

Może się przekształcać, żeby go nosić jak egzoszkielec, co jest spełnionym snem każdego Mecha. Kiedy go masz na sobie, nie może przewozić pasażerów. MK decyduje, czy mieścisz się w drzwiach i tak dalej.

#OPANCERZONY

Płyty pancerne.

+3 Odporności Podzespołów.

#POJEMNY

Jest długi.

+3 dodatkowych pasażerów.

#PRZECIWPIECHOTNY

System bezpieczeństwa.

1k6 obrażeń na turę, jeśli nieproszeni goście znajdują się w pojeździe lub obok niego i obleją test włamania.

#RÓJ

To tak naprawdę kilka małych dronów, a nie jeden pojazd.

Szybkość, liczba pasażerów i tak dalej. są takie same, ale musicie podróżować w odległości nie większej niż 5 metrów od siebie.

#SPOKOJNYSEN

Dobrze zabezpieczony.

ST 14, aby się do niego włamać.

#WSZYSTKOWYGLĄDALEPIEJZKOLCAMI

A one same wyglądają naprawdę fajnie.

1k6 obrażeń dla każdego, kto próbuje wspiąć się na pojazd.



-TAGI POJAZDÓW

-GORĄCYTOWAR

Kradziony.

Można połączyć z -NIESŁAWNYM i -NIELEGALNYM, jeśli naprawdę chcesz żyć na krawędzi.

-HUMORZASTY

Dobra, spróbuję jeszcze raz.

-1 do poziomu Pilotażu, jeśli nie czyściłeś go rano i nie robiłeś przeglądu.

-KURIOZUM

Ma jakiś dziwny manieryzm.

Coś, co naprawdę rozprasza uwagę. -1 do poziomów Umiejętności, poza Pilotażem, kiedy znajdujesz się w środku.

-NAWIESZAK

Niezbyt bezpieczny.

ST 10, aby się do niego włamać. Nie można wziąć ze #SPOKOJNYMSNEM.

-PAPERMACHE

Delikatna konstrukcja.

-2 Odporności Podzespołów. Nie można wybrać dla małego motocykla lub środka transportu indywidualnego.

-SMUTEK

Nigdy nie działa dobrze.

Raz na sesję coś idzie nie tak.

-SZPACHLA

Tylko nie zarysuj lakieru.

-10 do Podzespołów.

-ŻÓŁW

No rusz się...

-5 do Szybkości.

NARZĘDZIA #TAGI OGÓLNE _____

#HIFI

Masz fioła na punkcie nowinek.

–2 do ST, gdy masz do czynienia z technologią lub materiałami medycznymi z najwyższej półki lub najnowszymi. Nie można wziąć z #LOFI.

#IMAGO

Wśród twoich narzędzi znajduje się Inteligentna Matryca Generowania Osobowości (IMaGO).

Jest to wyspecjalizowany system, który służy do wgrywania osobowości do Powłok i jej zgrywania. Dostęp do IMaGO jest ściśle kontrolowany i wymaga systemu autoryzacji pacjentów, posiadania różnych licencji i tak dalej. Chyba, że umiesz hakować, ale wtedy powinieneś dobrze się sobie przyjrzeć w lustrze, potworze.

#LOFI

Już takich nie robią.

–2 do ST, gdy masz do czynienia z technologią lub materiałami medycznymi z niskiej półki lub przestarzałymi. Nie można wziąć z #HIFI.

#PODRĘKĄ

Zabierasz pracę ze sobą.

Twoje narzędzia są przenośne i nie sprawiają problemów, jeśli masz wystarczająco dużą liczbę kieszeni, wewnętrznej przestrzeni magazynowej i tak dalej.

#WARUNKI POŁOWE

Potrafisz improwizować pod presją.

+2 do testów Technologii lub Medycyny wykonywanych w trakcie walki. Nie można używać w testach Wytwarzania.

#WSZECHSTRONNIEWYPOSAŻONY

Odrobiłeś dodatkową pracę domową.

Twoje narzędzia są zarówno medyczne, jak i technologiczne. Nie zapominaj, że czasami musisz spać.

#WSZYSTKONASWOIMMIEJSCU

Jesteś dobrze zorganizowany.

+2 do testów Technologii, gdy znajdujesz się we własnym warsztacie.

NARZĘDZIA -TAGI OGÓLNE

-NARZĘDZIAPRO

Twój sprzęt jest po prostu najlepszy...

... lecz oni ciągle produkują jeszcze lepsze rzeczy! Musisz poświęcać dużo uwagi, czasu i wysiłku, aby twój sprzęt był zawsze topowy. Zwiększ koszt zasobów ($1,5 \times$ dawki BLOKu lub NKTRu, a wszystko, co chcesz zrobić pomiędzy sesjami, zajmuje dwa razy dłużej).

-SKĄDJATOPOŻYCZYŁEM

Cały twój sprzęt jest nieco stary i działa „na słowo honoru”.

Nie masz pojęcia, skąd masz te wszystkie rzeczy. Nawet nie wiesz, czy to te właściwe. A ten „szpikulec” to po prostu patyczek od lizaka i nieco taśmy izolacyjnej służącej za rączkę. +1 do ST wszystkich testów, które wykonujesz z pomocą swoich narzędzi.

-SKRZYNIACUDÓW

Naprawdę powinieneś postawić na prostotę.

Narzędzia są duże i ciężkie. -4 do Szybkości, -2 do Inicjatywy i możesz być zmuszony do wykonywania testów Atletyki, kiedy przeskakujesz przez ogrodzenia i tym podobne. Nie można wziąć z #PODRĘKĄ.

#TAGI NARZĘDZIA TECHNICZNE _____

#12345

Wiesz, gdzie chowają swoje hasła.

Wyspecjalizowane narzędzia i oprogramowanie do hakowania. -2 do ST elektronicznych systemów zabezpieczeń. Nie mają efektu w przypadku niezabezpieczonych systemów i nie mogą obniżyć ST poniżej 10.

#AUTOMECHANIK

Sprawiasz, że jeżdżą i latają.

Narzędzia, które pozwalają dodawać #TAGi Pojazdom. Jeśli ty lub ktoś inny macie stosowne zasoby (wolne punkty Aktywów), możesz dodawać #TAGi do wytworzonych pojazdów. Zajmuje to nieco czasu, więc najlepiej robić to pomiędzy sesjami. Narzędzi tych nie można używać przy pojazdach #ORGANICZNYCH. -2 do ST naprawy pojazdów.

#DIZAJNER

Masz potrzebną do tego technologię.

Narzędzia, które pozwalają dodawać #TAGi MechaPowłokom. Jeśli ty lub ktoś inny macie stosowne zasoby (wolne punkty Aktywów), możesz dodawać #TAGi do Powłok. Zajmuje to nieco czasu, więc najlepiej robić to pomiędzy sesjami. Narzędzi tych nie można używać z czymkolwiek #ORGANICZNYM.

#DŹWIĘKOWIEC

Pracowałeś z najlepszymi.

Wyspecjalizowane narzędzia służące do tworzenia instrumentów muzycznych. –2 do ST testów Technologii, gdy naprawiasz, dostrajasz lub modyfikujesz technologię, instrumenty i sprzęt audiowizualny.

#STYLISTA

Ubierasz gwiazdy.

Wyspecjalizowane narzędzia służące do modyfikowania ubrań i tworzenia przebrań. Możesz dodać komuś (lub sobie) tymczasowy modyfikator +2 do testów Uroku i Występów, jeśli okoliczności są właściwe.

#PŁATNERZ

Wytwarzasz narzędzia, które robią innym krzywdę.

Narzędzia, które pozwalają dodawać #TAGi Broniom. Jeśli ty lub ktoś inny macie stosowne zasoby (wolne punkty Aktywów), możesz dodawać #TAGi do wytworzonych broni. Zajmuje to nieco czasu, więc najlepiej robić to pomiędzy sesjami. Narzędzi tych nie można używać z czymkolwiek #ORGANICZNYM.

#PUDŁOZABAWEK

Robisz różne sprzęty.

Zaawansowane systemy tkackie i zestaw narzędzi konstrukcyjnych. W razie potrzeby możesz tworzyć proste wydrukowane urządzenia (zdalnie sterowane drony, torby, deskorolki, latawce, ubrania, kamery i tak dalej). Nie można za ich pomocą tworzyć skutecznego pancerza, ani skomplikowanej broni. Wymagają BLOKu.

#SUPERZABAWKI

O widzisz, tutaj czegoś ci brakuje.

Wyspecjalizowane narzędzia Mecha i system tkacki. Możesz tworzyć tkane wersje brakujących części zamiennych i dokonywać tymczasowych napraw. Dodaj +1k6 przy naprawach MechaPowłok.

#TAGI NARZĘDZIA MEDYCZNE _____

#BIOINŻYNIERIA

Życie zawsze znajdzie sposób.

Narzędzia, które pozwalają dodawać #TAGi Broniom i Pojazdom. Jeśli ty lub ktoś inny macie stosowne zasoby (wolne punkty Aktywów), możesz dodawać #TAGi do wytworzonych biobroni i organicznych pojazdów. Zajmuje to nieco czasu, więc najlepiej robić to pomiędzy sesjami. Narzędzi tych można używać tylko przy przedmiotach #ORGANICZNYCH lub #AUTONOMICZNYCH.

#EPIDEMIOLOG

Leczysz chorych.

Wyspecjalizowane narzędzia do analizy infekcji. –2 do ST testów Medycyny, gdy diagnozujesz choroby i infekcje.

#DOBRAKARMA

Możesz je odbudować.

Wyspecjalizowane bionarzędzia i systemy tkackie. Możesz tworzyć tkane wersje brakujących części ciała i organy do zabiegów transplantacyjnych. Dodaj +1k6 przy leczeniu BioPowłok.

#GENETYK

Bawisz się w Boga.

Wyspecjalizowane systemy tkackie i narzędzia bioinżynieryjne. W razie potrzeby możesz tworzyć proste organiczne rzeczy (jedzenie, napoje, ubrania wykonane z roślin, lekarstwa, Pokemony i tak dalej). Nie można za ich pomocą stworzyć pancerzy i broni. Wymagają NKTRu.

#KOSIARZUMYSŁÓW

Jesteś terapeutą.

Wyspecjalizowane narzędzia do zabiegów psychologicznych. +1k6 do leczenia Oprogramowania. Gdy używasz swoich narzędzi, otrzymujesz również +1 poziom do Obserwacji, aby wykryć, czy ktoś kłamie. Wymaga posiadania #TAGa Empatii #NAKOZETCE.

#KSZTAŁTOWANIETKANEK

Twoje medium to mięso.

Narzędzia, które pozwalają dodawać #TAGi BioPowłokom i Hybrydom. Jeśli ty lub ktoś inny macie stosowne zasoby (wolne punkty Aktywów), możesz dodawać #TAGi do Powłok. Zajmuje to nieco czasu, więc najlepiej robić to pomiędzy sesjami. Niekompatybilne z Mecha.

#MALIPOMOCNICY

Specjalizujesz się w operacjach w mikroskopijnej skali.

Wyspecjalizowane narzędzia do pracy z nanitami. –2 do ST testów Medycyny lub Technologii związanych z nanotechnologią.

#ŻÓŁTAPOŻYWKA

Specjalizujesz się w technologiach Roju.

Wyspecjalizowane narzędzia do przetwarzania i modyfikowania technologii NKTR. –2 do ST testów Medycyny, kiedy korzystasz z NKTRu.



SPRZĘT



CHODŹMY NA ZAKUPY

W tym rozdziale znajdziesz wszystkie informacje na temat kupowania sprzętu i tego, co w ogóle można kupić. Wszystkie przedmioty, które nie są zmodyfikowane przez #TAGi Wytworów, są zazwyczaj wybierane z katalogu sklepowego i tworzone przez Tkaczki, kiedy ty sobie wygodnie siedzisz i czekasz (lub wyrastają wprost na twoich oczach, jeśli znajdujesz się w Roju). Zanim przejdziemy do tych wszystkich zabawek, porozmawiajmy chwilę o tym, jak się je kupuje.

DEBET

W *Czarnym Kodzie* postacie graczy mają coś, co nazywamy Debetem. W tym świecie nie funkcjonuje znany nam system monetarny. Raz w miesiącu otrzymujesz po prostu określony limit Debetu (lub D\$), na który godzą się Korpleksy. Następnie twój Debet jest aktualizowany przez SmartPada, ekrany Kanału lub specjalne czytniki identyfikacyjne w sklepach.

Każdy mieszkaniec otrzymuje minimalny Debet, który pozwala mu na zakup jedzenia, ubrań, posiadanie podstawowego SmartPada i najtańszego, najeżonego reklamami dostępu do Kanału oraz wynajmowanie małej kawalerki w jakiejś głównianej części jednego z Korpleksów. Nazywamy to Debetem zerowego poziomu (P0).

Rozwijanie #TAGów Zasobów pozwala ci na posiadanie większego Debetu, co sprawia, że dla Korpleksów stajesz się cenionym konsumentem. #HAJS (P1), #WIĘCEJHAJSU (P2) i #JESZCZEWIĘCEJHAJSU (P3) zwiększają twój limit Debetu.

Debet pozwala ci dokonywać zakupów. Wszystko kosztuje od P1 do P3 lub od P1* do P3*. Jeśli dysponujesz #HAJSEM, możesz kupić jeden przedmiot P1 na dzień lub P1* na tydzień. To ograniczenie zostaje cofnięte, gdy wykonasz Kontrakt, ponieważ to wymazuje znaczną część twojego aktualnego zadłużenia. Jeśli nie posiadasz wystarczających #TAGów Zasobów, możesz

dodać * do kosztu przedmiotu, aby raz na tydzień zakupić coś z wyższego poziomu. Na przykład, jeśli masz Debet P0, możesz dokonać „zakupu” z P1 raz na tydzień, zebrząc, dobijając targu lub po prostu coś kradnąc... co może wiązać się z jakimiś testami Umiejętności lub odgrywaniem postaci (jeśli MK uzna, że będzie to interesujące).

Zaprojektowałem to w taki sposób, żeby mieć pewność, że kupowanie „tej jednej, jedynej ukochanej rzeczy” będzie ważne, ale żeby wszyscy maniacy księgowości nie spowalniali gry i nie zastanawiali się nad tym, czy mają drobne na autobus. Tak, widzę was.

TL;DR:

Debet:

Posiłki i napoje, ubrania, taksówki itd. to minimalny Debet P0. Rzeczy z P1-P3 mogą być kupowane raz na dzień, jeśli masz odpowiedni poziom zasobów. P1*-P3* mogą być kupowane tylko raz na tydzień. Raz na tydzień możesz również kupić coś z wyższego poziomu, jeśli dodasz *do kosztu przedmiotu.

ALTERNATYWNA EKONOMIA

BLOK

BLOK jest powszechnym zasobem wykorzystywanym przez stacje tkackie do drukowania sprzętu i niezbędnym do działania niektórych przedmiotów i ulepszeń. To skompresowana kostka węgla, plastiku, silikonu i sproszkowanej stali o długości boku nieco ponad sześciu centymetrów. BLOK jest produkowany w fabrykach MPK znajdujących się pod powierzchnią Kwiatu i dostępny wszędzie po koszcie P2* za sztukę. Korpleksy również go sprzedają i przyznają rabaty w swoich stacjach tkackich, ale tylko przy wykorzystaniu ich markowych kostek. W dowolnym barze zawsze znajdziesz kogoś, kto oferuje BLOK „z drugiej ręki” – czyli rozebrane na części drukowane przedmioty, zrekompresowane do postaci odbarwionego, niemarkowego sześcianu, który oznacza utratę gwarancji dla twojego sprzętu, ale będzie cię kosztował tylko

P1*. Ponieważ BLOK jest niemożliwy do namierzenia i używany wszędzie, stanowi wygodną walutę do rozliczeń w przestępczym półświatku, a w niektórych miejscach Kwiatu dzieli się go na mniejsze kostki, aby prowadzić handel wymienny. Podczas misji Spece zawsze mają oko na „wolny” BLOK... z pewnością lepsze to niż wycinanie organów dla podreperowania stanu konta.

NKTR

Powszechnie nazywana Nektarem, ta lśniącożółta, gęsta i lepka nanoorganiczna substancja została wynaleziona przez Korpleks Araknid. Jest ona zarówno pokarmem, antydepresantem, narkotykiem rekreacyjnym, środkiem przeciwbólowym i substancją leczniczą... a przy okazji świetnym żelem nawilżającym i niekorozyjnym środkiem czyszczącym. Większa część technologii Roju wykorzystuje NKTR i jest on postrzegany jako siła napędowa tej Arkologii. Płaci się nim Trutniom społeczności Roju (tak naprawdę nie potrzebują niczego więcej). Jeśli nie masz Powłoki wyprodukowanej przez Araknid, a chcesz używać NKTRu, musisz korzystać ze specjalnego filtra lub tłoku wtryskowego. Substancja jest wykorzystywana przez liczne technologie medyczne, a wszelkie ulepszenia lecznicze wręcz go potrzebują. Sprzedawany jest w półlitrowych słojach. Publicznie jest dostępny wyłącznie w Roju u autoryzowanych przez Araknid pośredników sprzedaży. Czteropak NKTRu (który wystarcza mniej więcej na miesiąc) to zakup P2*. Substancja ta jest niezwykle często nadużywana w celach rekreacyjnych – zignorowanie zalecanych porcji spożycia potrafi wywołać zajebisty odlot u Bio i Hybryd. Poza terytorium Roju, jeśli nie dysponujesz kontaktami w tym Korpleksie lub nie znasz zaprzyjaźnionego Specy, pozostaje ci tylko czarny rynek. Mieszkańcy Kwiatu postrzegają NKTR niemalże jako coś magicznego – istnieje ogromna liczba sklepów, ukrytych w zaułkach i bocznych uliczkach, które sprzedają rozcieńczoną herbatkę z NKTRem lub „wzmocnione” nim leki homeopatyczne.

TABLETKI, MAŚCI I SYROPY

Powłoki i ich ulepszenia wymagają pielęgnacji i – co za szok! – Korpleksy, które już obciążały za nie twój Debet, teraz zarabiają na tobie jeszcze więcej! Suplementy witaminowe, środki immunosupresyjne, specjalne smary, wspomagacze fabryk nanitów, a wszystko to w dowolnych rozmiarach, kształtach i kolorach tęczy. Mieszkańcy Darwinu noszą ze sobą ogromną liczbę tabletek, sprejów, past, proszków i kremów, które utrzymują ich Powłoki w idealnym stanie. Finansowo wystarcza na to podstawowy Debet P0, lecz ci, którzy wypadną poza system ekonomiczny Korpleksów, szybko znajdują się w nieciekawej sytuacji, ponieważ nie mogą zapewnić odpowiedniej konserwacji swoim Powłokom. A na czarnym rynku owe „powszechnie” specyfiki są sporo warte. Jeśli metalowe części zaczynają ci wrastać w tkanki lub twoje cyberserce lekko się rozregulowało, będziesz musiał sporo zapłacić za te „łatwo dostępne” specyfiki. Jak to mówią, nie wiesz, co masz, dopóki tego nie stracisz.

Oczywiście, wszystkie te tabletki, maści i syropy mogą zostać skutecznie zastąpione przez tylko jedną substancję: NKTR. Niestety, jest on kosztowny i słabo dostępny, co dla wielu może stanowić poważną przeszkodę.

NIEŚMIERTELNIKI

Niektórzy ludzie nie ufają Korpleksom lub wolą załatwiać swoje sprawy w sposób niemożliwy do zarejestrowania lub namierzenia. Kryminalny półświatek jest niezwykle praktyczny i wymyślił rozwiązanie: Nieśmiertelniki. Oficjalnie występują one jako „Czipy Niewykorzystanego Debetu” i są używane przez Korpleksy w celu uporządkowania wszelkich spraw prawnych oraz finansowych tych mieszkańców, którzy przed śmiercią nie przekazali swojego Debetu rodzinie lub bliskim. Czipy te pozwalają przez pewien okres czasu korzystać z rachunku zmarłego. System został też

przejęty przez podziemie, aby umożliwić przesyłanie Debetu poza Kanałem. Każdy czarnorynkowiec, który jest wart tego miana, ma zawsze pod ręką kilka takich czipów, aby prowadzić swoje interesy.

Korpleksy mają odpowiednik tego systemu pod postacią „Czarnych Kont”, czyli czipów lub kart z przypisanym do nich Debetem, z których można skorzystać bez pozostawiania śladu w dokumentacji. Legalność tego systemu jest co najmniej wątpliwa, lecz Korpleksy i tak robią zawsze to, co chcą.

EKWIPUNEK

No dobra, przechodzimy do zabawek. W Darwinie jest cała masa dziwnego i zarazem cudownego sprzętu, więc poniżej znajdziecie bardzo ogólne definicje różnych rzeczy. Gracze oraz MK powinni je opisać w grze. Duża broń pustosząca może być strzelbą, wyrzutnią raket, działem laserowym i tak dalej. Zaszalejcie z opisami. Każdy przedmiot z list podstawowych może zostać ulepszony za pomocą #TAGów Wytworów.

Małych broni można używać parami lub możesz w jednej dłoni trzymać małą broń białą, w drugiej zaś małą dystansową. Możesz atakować za ich pomocą ten sam cel, albo dwa różne cele z modyfikatorem –2 do każdego testu i dodatkowym –2 do Inicjatywy. #TAGi broni białych nie mogą być dodawane do dystansowych i na odwrót, chyba że weźmiesz #JESZCZEWIĘCEJZABAWY.

PODSTAWOWA BROŃ DYSTANSOWA __

TYP	INICJATYWA	OBRAŻENIA	MAGAZYNEK	SPECJALNE	DEBET
Mała samopowtarzalna	–	1k6	12	Zmiana kalibru	P1
Duża samopowtarzalna	–2	2k6	12	Zmiana kalibru	P2
Mała automatyczna	–2	1k6	12	Seria	P1
Duża automatyczna	–4	2k6	24	Seria	P2
Mała pustosząca	–2	1k6	6	Obalenie	P1
Duża pustosząca	–4	2k6	8	Obalenie	P2
Mała precyzyjna	–2	1k6	6	Przecięcie	P1
Duża precyzyjna	–4	2k6	8	Przecięcie	P2

PODSTAWOWA BRONĲ BIAŁA _____

TYP	INICJATYWA	OBRAŻENIA	SPECJALNE	DEBET
Mała tnąca	–	1k6	Przecięcie	P1
Duża tnąca	–2	2k6	Przecięcie	P2
Mała obuchowa	–	1k6	Obalenie	P1
Duża obuchowa	–2	2k6	Obalenie	P2
Mała pętająca	–	1k6	Spętanie	P1
Duża pętająca	–2	2k6	Spętanie	P2
Mała przebijająca	–	1k6	Przebicie	P1
Duża przebijająca	–2	2k6	Przebicie	P2

Amunicja

Każda broń strzelecka wymaga amunicji. Jest ona drukowana w postaci małych, jednorazowych magazynków. Kiedy strzelasz, zużywasz amunicję, a kiedy się skończy, po prostu ładujesz następny magazynek. Do każdej zakupionej broni otrzymujesz dwa magazynki. Zakup kolejnych dwóch to transakcja P1. Amunicja specjalna to zakup P2 za jeden magazynek, który ma jeden z #TAGów do wyboru: #AP, #AMUNICJAODŁAMKOWA, #AMUNICJAWYBUCHOWA, #HP lub #PODDŹWIEKOWA (spójrz do #TAGów BRONI DYSTANSOWEJ na s. 72). Możesz używać efektów tego #TAGa, aż skończy się magazynek.

Obalenie

KRYTYK zmniejsza Inicjatywę celu o 2.

Seria

Możesz trafić serią tyle celów, ile wynosi poziom twojej Walki dystansowej. ST strzału jest równy najdalej znajdującemu się celowi. Seria zużywa 4 sztuki amunicji. Możesz też wystrzelić 4 pociski w jeden cel i zadać mu +2 obrażenia.

Przecięcie

+1 obrażenie za każdy uzyskany dodatkowy ST (na przykład wynik 14 w teście Walki wręcz to +2 obrażenia).

Przebicie

KRYTYK ignoruje 2 punkty Odporności Podzespołów.

Spętanie

KRYTYK zwiększa w następnej rundzie ST testów celu o 2.

Zmiana kalibru

Broń można wydrukować z większym kalibrem (połowa naboju w magazynku, +1 obrażenie).

PODSTAWOWE POJAZDY _____

TYP	SZYBKOŚĆ	PASAŻEROWIE	PODZESPOŁY	ODPORNOŚĆ	TARANOWANIE	DEBET
Transport indywidualny (deskorolka, segway itd.)	12	0	12	0	0	P1
Mały motocykl	25	0	20	–	1k6	P1
Duży motocykl	20	1	30	2	1k6	P2/P1*
Małe auto	20	3	40	1	2k6	P2/P1*
Duże auto	15	4	50	2	2k6	P3/P2*
Mały van lub Limuzyna	15	5	60	1	3k6	P3/P2*
Duży van lub Limuzyna	10	7	80	3	3k6	P3

PODSTAWOWE NARZĘDZIA _____

TYP	EFEKT	DEBET
Narzędzia medyczne	Umożliwiają wykonywanie testów Medycyny, aby leczyć Bio (1k6 obrażeń za każdy osiągnięty ST, każdy Bio może być leczony raz na scenę), analizowanie problemów medycznych i dokonywanie analiz kryminalistycznych. Leczenie, syntetyzowanie chemiczne itp. wymagają dawki NKTRu.	P2
Narzędzia techniczne	Umożliwiają wykonywanie testów Technologii, żeby reperować Mecha (1k6 obrażeń za każdy osiągnięty ST, każdy Mecha może być naprawiany raz na scenę), analizowanie i naprawianie technologii oraz hakowanie systemów bezpieczeństwa. Naprawy, budowanie sprzętów itp. wymagają dawki BLOKu.	P2
Narzędzia mogą być jeszcze bardziej wyspecjalizowane, a do niektórych zadań (budowanie Powłok itp.) wymagane są #TAGi Wytworów.		

PANCERZE

TYP	EFEKT	DEBET
Lekki	+1 Odporności Podzespołów, -1 Inicjatywy	P1
Średni	+2 Odporności Podzespołów, -2 Inicjatywy	P2
Ciężki	+3 Odporności Podzespołów, -3 Inicjatywy	P3
Wspomagany	+4 Odporności Podzespołów, -4 Inicjatywy	P3*

W przypadku Powłoki, która ma własną Odporność Podzespołów, pancerz zapewnia tylko połowę swojej Odporności (zaokrąglając w górę) i ma dodatkowe -1 Inicjatywy.

GRANATY

TYP	EFEKT	DEBET
Dymny	-2 Inicjatywy, -2 do poziomu Obserwacji w testach wykonywanych w promieniu 6 m od celu. Gdy korzystasz z sonaru lub termografu, ignorujesz ten efekt.	P1
Gumowy	-2 Inicjatywy, -2 do poziomu Umiejętności we wszystkich testach Fizycznych (Siła, Wytrwałość, Zręczność) w promieniu 6 m od celu i aż do czasu wyczyszczenia się z lepkiej gumy.	P1
Odłamkowy	-4 Inicjatywy, 3k6 obrażeń w promieniu 6 m od celu, +1k6 obrażeń w centrum eksplozji.	P1
Ogłuszający	-2 Inicjatywy, -2 do poziomu Umiejętności w testach Inicjatywy w promieniu 6 m od celu. W sytuacji, gdy granat eksploduje w trakcie toczącej się walki, wszyscy przerzucają test Inicjatywy z modyfikatorem -2.	P1

Choć formalnie granaty nie są nielegalne, policja i siły bezpieczeństwa zareagują bardzo stanowczo w każdym przypadku zastosowania ofensywnego.



NAZWA	OPIS	DEBET
SmartPad	Telefon, komputer osobisty, tablet oraz zegarek w jednym. Każdy ma swojego SmartPada, choć te darmowe są strasznie dziadowskie i zasyfione wyskakującymi reklamami. Każdy kolejny poziom SmartPada zwiększa bazowy ST 10 hakowania o 2.	P0-P3
Automatyczna wciągarka	Sprzęt wspinaczkowy typu „wystrel i zapomnij”. 200 metrów samowijającej się linki, która jest w stanie unieść dużą Powłokę. Potrzebuje powtórnego ładowania po każdym użyciu.	P1
Taśma heksogenowa	Taśma chemicznie reaktywna. Świetna do niszczenia drzwi, ścian, łączenia ze sobą przedmiotów i tak dalej. Po prostu przyklej ją do rzeczy, którą chcesz przepalić na wylot, i naciśnij przycisk. Zadaje przedmiotom 3k6 obrażeń.	P2 za 10 metrów
Tłumacz feromonów	Wykrywacz feromonów. Można go podpiąć pod SmartPada albo ma wbudowany i wysuwany mały ekran. Jest notorycznie zawodny przy tłumaczeniu wielu długości fali emocjonalnych.	P2
Tłumacz stabid	Skaner audio i kodów kreskowych. Podpina się go pod SmartPada albo ma wysuwany mały ekran. Na terenie Świątyni wyglądasz jak turysta.	P2
BLOK	Zasób tkacki wykorzystywany do budowania i reperowania przedmiotów.	P2* za 20 dawek
NKTR	Cudowna substancja biogenetyczna, która syci, leczy, czyści, nawilża i tak dalej. Większa część technologii Roju wykorzystuje NKTR i jest on postrzegany jako siła napędowa tej Arkologii.	P2* za 4 puszek po 5 dawek każda
Pluskwa	Niewielkie urządzenie lokalizacyjne. Po każdej aktualizacji Infopytu twój SmartPad ustali najbliższy Infopunkt, przy którym znajduje się cel. Nie jest to najdokładniejsze rozwiązanie, ale przynajmniej mniej więcej wiesz, gdzie masz go szukać.	P2 za 3





GOTOWE POWŁOKI

KITBASH USR42

Kitbash preferuje masową produkcję Powłok. Są tanie i modyfikowane dopiero przez użytkownika końcowego. Wszystkie są też do siebie podobne, nieco toporne, a ich panele wyposażone są w uchwyty oraz dość liczne śruby mocujące. USR42 to typowy przykład. Średnia MechaPowłoka.

#MODELREDUKCYJNY

Otwarte porty. Uchwyty i otagowane klapy. Kanciasta Powłoka.

+1 do poziomu Umiejętności w przeprowadzanych na tobie testach naprawy i modyfikacji. Łatwy dostęp do części zamiennych, choć może się to wiązać z ich dziwną kolorystyką lub podobnymi rzeczami.

#ZEROJEDEN

Ulepszenie ucha. Głośniki i mikrofony. Program translacyjny.

Możesz kodować i dekodować informacje w stabid (standardowym, audio-wizualnym, binarnym transferze danych). Dla zwykłych ludzi brzmi on jak seria zakłóceń radiowych lub dubstep.

#METALJESTLEPSZYNIŻMIĘSO

Zwarta substruktura. Masywna Powłoka.

+2 do Podzespołów.

–JEDENWKAŻDYMDOMU

Jesteś powszechnym modelem.

Musisz mieć jakiś rodzaj numeru identyfikacyjnego (na przykład w widocznym miejscu Powłoki) i ludzie traktują cię tak, jakbyś nie był kimś wyjątkowym. Zhakowanie twojego Oprogramowania jest łatwe (–4 do ST). Może założysz jakąś grupę wsparcia.



PROMETHEAN AVANTÉ

Wysoka, zgrabna, po prostu piękna. Powłoki wyprodukowane przez Promethean są drogie, jednak ich specjalnie zaprojektowana genetyka i unikatowa muskulatura sprawiają, że są po prostu warte każdej części Debetu. Oczywiście, jeśli szukasz czegoś w takiej stylistyce. Średnia BioPowłoka.

#PRAKTYCZNIEDOSKONAŁY

Kompletna terapia genowa. Wychodowane ciało. Dieta oczyszczająca.

Doskonały pod względem genetycznym. Perfekcyjny wzrok, świetny słuch, żadnych chorób i skaz genetycznych.

#GIĘTKI

Elastyczne kości. Ruchome stawy. Szkielet hydrostatyczny.

+2 do testów Zwinności Występów (taniec, akrobatyka itd.).

#TWARDYLEPSZYSZYBSZYIŁNIEJSZY

Zwierzęce DNA. Kompletna terapia genowa. Wychodowane zamienniki mięśni.

+1 do Odporności Podzespołów, +2 do Podzespołów, +2 do Szybkości.

—MAMSMAKANAMAKA

Potrzebujesz chyba czegoś innego.

Narkotyki, alkohol, dziwny seks itp. Dostajesz -1 do poziomu Umiejętności, jeśli co kilka dni nie otrzymujesz tego, czego pragniesz. Ewentualnie co tydzień, jeśli to NAPRAWDĘ dziwna rzecz (decyzja MK).



NUYU SZUMIDŁO

NuYu ponownie tego dokonało! Najnowszy model Powłoki wprawi cię w osłupienie wspaniałym wyglądem i gotowością, żeby od razu pójść w miasto. Możliwy rabat za wymianę starej Powłoki NuYu. „Ciało, ale zaprojektowane®”. Średnia Mecha-Powłoka.

#SPRZĘGDANYCH

Neuroczip. Dodatkowa para oczu. Przewody i kable.

Dane to twoja specjalność. Możesz w tym samym czasie czytać z szybkością huraganu, oglądać przyspieszone ośmiokrotnie przekazy wideo i słyszeć każdą toczącą się rozmowę w zatłoczonym autobusie. +1 do poziomu Obserwacji, kiedy musisz wyłowić istotne dane z szumu informacyjnego.



#REPLIKANT

Silikonowa skóra. Hiperplazyczne kości. Ukryty procesor logiczny.

Prawie jak żywy. Możesz uchodzić za Bio, chyba że wyciągną mikroskopy. +1 do poziomu Występów, aby uchodzić za organika. Brak ujemnych modyfikatorów, gdy z nimi flirtujesz.

#WOJNYMAGAZYNOWE

Klapy i włazy. Wyglądasz, jakbyś niczego ze sobą nie nosił.

Wewnętrzne przestrzenie magazynowe. Możesz w nich trzymać równowartość małego plecaka sprzętu.

–CHRONIONYPATENTEM

Twoje systemy są zamkniętą platformą.

Naprawy i wymiany wykonuje się na –1 do poziomu Umiejętności i kosztują 50% drożej. Nie możesz wziąć tego –TAGa, jeśli masz #MODELREDUKCYJNY. Nadal można cię jednak zhakować. Pieprzeni hakerzy.

ARAKNID WDOWA

Powłoki produkowane przez Araknid są powszechnie dostępne na terytorium Roju. Wbudowane przetworniki NKTRu i receptory feromonów doskonale pasują do tamtejszego stylu życia. Średnia BioPowłoka.

#COŚWISIWPOWIETRZU

Dopasowane genetycznie gruczoły. Skrzyżowany genetycznie język. Owadzie czułki. Możesz „mówić” oraz „słyszeć” za pomocą feromonów (komunikacja feromowa).

#PERFEKCYJNADOSKONAŁOŚĆ

Specjalne organy. Dopasowany układ pokarmowy. Wyhodowany implant. Trawisz płynny pokarm NKTR. Zastępuje on normalne jedzenie i podwaja leczenie.

#POLIMORIA

DNA kameleona. Gruczoły melaninowe. Zmienna struktura kości. Możesz dowolnie zmieniać wygląd twarzy, włosów i skóry. Stanie się losowym „kimś innym” jest proste, jeśli jednak chcesz wyglądać jak ktoś konkretny, musisz wykonać test Występów o ST12+.

-TIKI

Popsute nerwy. Sporadyczne spazmy i drgawki. Aby nad nimi zapanować, musisz zdać test Determinacji. MK ustala ich efekty.



NEO MILITARIUS GLADIUS

Była wojskowa Powłoka, która została przystosowana do nowych celów. Duża, ciężka, powolna i odporna na uszkodzenia. Duża MechaPowłoka.

#CZYCHCESZZAGRAĆWGRĘ

Chłodzenie wodne. Wojskowe podzespoły.

Grasz w gry planszowe.

Zaawansowane oprogramowanie symulacyjne. +2 do testów Strategii.

#PINGPINGPING

Bardzo gruby pancerz.

+3 do Odporności Podzespołów.

#KUREWSKODUŻEGIWERY

Wbudowane węzły uzbrojenia. Pojemniki na amunicję. Uchwyty na broń ciężką.

+1 do obrażeń z broni dystansowej. Po prostu używasz większej.

-MINUTADOSETKI

Jesteś wolny. Bardzo wolny.

-2 do wartości Inicjatywy. Twoja Szybkość spada o połowę (zaokrąglając w dół).



ADAMUS NARCYZ 2.0

Wygląd supergwiazdy w Powłocie dla supergwiazdy! Perfekcyjny kształt nosa, idealne zęby. Zaprojektowana, aby przyciągać uwagę. Średnia BioPowłoka.

#BEZFILTRA

Terapia genowa. Biomodelowanie. Gruczoły fotoretuszowe.

Czasami robią naprawdę świetną robotę. Jesteś prawdziwym dziełem sztuki. +2 do testów Społecznych (Urok, Występy, Zastraszanie), kiedy wygląd ma znaczenie.

#SIÓDMENIEBO

Wzmocnione gruczoły feromonowe. Dopasowane genetycznie pory skóry. Pyłek włosowy.

+2 do testów Uroku dzięki feromonom. Każdy, kto „mówi” językiem feromonów (tzw. feromem), wie, co robisz. Nie działa na MechaPowłoki.

#MIĘSOJESTLEPSZENIŻMETAL

Wyhodowane muskuły. DNA nosorożca. Gęste kości.

+5 do Podzespołów.

-ZŁEGENY

Coś poszło bardzo źle.

Naturalne zdrowienie trwa dwa razy dłużej. Efektywność NKTRu jest zmniejszona o połowę.



KOD



JAK GRAĆ?

W idealnym świecie siedzielibyśmy przy ognisku i opowiadali sobie historie, ale endorfiny dają tak wspaniałego kopa, że postanowiłem dodać nieco mechaniki, aby tworzona na sesji fikcja sprawiała, iż czujemy się wspaniale, gdy wygrywamy i beznadziejnie, kiedy przegrywamy. Choć symulacja świata i nieskrępowane tworzenie historii bywają fajne, *Czarny Kod* plasuje się gdzieś pośrodku.

Podstawy są takie: gracze mogą zrobić, co tylko chcą, chyba że akurat nie mogą. Chodzenie, mówienie i zakładanie skarpetek to proste zadania, które większość ludzi wykonuje, nie poświęcając im żadnej uwagi. Po jakimś czasie nieco bardziej skomplikowane rzeczy, takie jak jazda na deskorolce lub prowadzenie samochodu, również stają się naszą drugą naturą. A zatem podstawowa struktura *Czarnego Kodu* jest bardzo prosta: gracz mówi „robię to i to”, a MK opowiada mu, co się wydarzyło. Banalne.

Świat nie jest jednak idealnym miejscem – czasami trudniej jest jechać na deskorolce, ponieważ jakiś debil położył coś na drodze, a ty chcesz przejechać bardzo szybko przez miejskie korki. Nic się jednak nie bój, ponieważ pomyślałem o tym i chciałem ci z dumą zaprezentować test Umiejętności.

Umiejętności to naturalne predyspozycje oraz wyszkolenie postaci i wygodny sposób na ustalenie, jak duże ma ona szanse na odniesienie sukcesu, gdy podejmuje się jakiegoś działania. Kiedy gracz oznajmia, że coś robi, Mistrz Kodu odpowiada mu: „wykonaj test Umiejętności”. Gracz rzuca kośćmi i podaje uzyskany wynik. Jeśli osiągnął lub przebił ustalony przez MK Stopień Trudności (ST), test zakończył się sukcesem. W przeciwnym razie gracz poniósł porażkę. W obydwu przypadkach MK opowiada, co się stało.

TESTY UMIEJĘTNOŚCI

Mistrz Kodu decyduje, która Umiejętność jest odpowiednia dla danego testu. Gracz rzuca 4k6 i dodaje do siebie wyniki z trzech kości, wybierając najpierw te najwyższe za każdy posiadany po-

ziom Umiejętności, a następnie te najniższe i podaje MK uzyskany rezultat. Jeśli udało mu się uzyskać wynik wyższy od lub równy ST (zazwyczaj 10), test kończy się sukcesem. Trudniejsze zadania wymagają uzyskania wyższego wyniku.

Szóstki są bardzo dobrym wynikiem, dlatego nazywamy je KRY-TYKAMI. Zazwyczaj tylko świetnie wyglądają, ale dla Umiejętności z Impetem lub dzięki #TAGom, które są aktywowane przez KRY-TYKI, robią dużo dobrego.

Umiejętności przyjmują poziomy od 0 do 4. Poziom 0 oznacza „nie mam o tym zielonego pojęcia”, 1 to podstawowe przeszkolenie lub wiedza, 2 to solidny poziom, 3 ekspercki, a 4 mistrzowski.

Kiedy wykonujesz test Umiejętności:

Jeśli masz 0 poziom Umiejętności, rzucasz 4k6 i dodajesz do siebie trzy najniższe wyniki.

Jeśli masz 1 poziom Umiejętności, rzucasz 4k6 i dodajesz do siebie najwyższy oraz dwa najniższe wyniki.

Jeśli masz 2 poziomy Umiejętności, rzucasz 4k6 i dodajesz do siebie dwa najwyższe wyniki oraz jeden najniższy.

Jeśli masz 3 poziomy Umiejętności, rzucasz 4k6 i dodajesz do siebie trzy najwyższe wyniki.

Jeśli masz 4 poziomy Umiejętności, rzucasz 4k6 i dodajesz do siebie trzy najwyższe wyniki. Jeśli osiągniesz sukces, otrzymujesz jeden dodatkowy KRYTYK.

Niektóre #TAGi zapewniają premie sytuacyjne w określonych testach Umiejętności. Jeśli MK uzna, że premia ci się należy, dodaj ją do uzyskanej na kościach sumy. Premie są kumulatywne, więc dodaj wszystkie, które mają w danej sytuacji zastosowanie.

TL;DR:

Testy:

Rzuć 4 kośćmi i dodaj wyniki z trzech. Bierzesz jeden najwyższy wynik za każdy posiadany poziom Umiejętności, a następnie dodajesz te najniższe.

STOPIEŃ TRUDNOŚCI _____

Większość testów ma ST 10. Wzrasta on o +2 za każdym razem, gdy MK uzna, że jakaś komplikacja lub efekt sprawi, iż będziesz miał trudniej. Otworzenie prostego zamka to standardowy ST 10, lecz nie po to robi się zamki, żeby każdy mógł się włamać. Stąd ST 12 dla taniego, ale solidnego zamka, 14 dla jeszcze lepszego itd. Zerknij do poniższej tabeli:

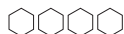
STOPIEŃ SUKCESU LUB TRUDNOŚCI	PRZYKŁADY
Standardowy 10	Zauważenie czegoś; trafienie w coś, co znajduje się obok ciebie; wspinanie się po powierzchni, która ma dużo chwytów; hakowanie niezabezpieczonego systemu.
Duży lub Trudny 12	Zauważenie czegoś w deszczu; trafienie w cel w odległości do 6 m; wspinanie się po powierzchni, która ma zaledwie kilka chwytów; hakowanie systemu z podstawowymi zabezpieczeniami.
Ogromny lub Bardzo trudny 14	Zauważenie czegoś w deszczu i przy złym oświetleniu; trafienie z broni dystansowej w cel w odległości 6-25 m; wspinanie się po powierzchni bez chwytów; hakowanie systemu z zabezpieczeniami wojskowymi.
Epicki 16	Zauważenie czegoś w deszczu i przy złym oświetleniu, co zostało celowo schowane; trafienie z broni dystansowej w cel w odległości 25-100 m; wspinanie się po gładkiej powierzchni bez chwytów; hakowanie systemu z najlepszymi, kompleksowymi zabezpieczeniami, jakie można kupić.
Legendany 18+	Zauważenie przez okno snajpera ukrytego na dachu budynku, znajdującego się na innym poziomie Sieci, kiedy zastanawiasz się, co powinieneś założyć na eleganckie kompleksowe przyjęcie; trafienie w puszkę Chyk'n Mylk, postawioną na głowie dzieciaka, który stoi ponad 100 m od ciebie, ponieważ lekko się upiłeś i zacząłeś przechwalać przed członkami gangu; schodzenie na zewnątrz błolowej kopuły Roju podczas ulewy bez żadnego sprzętu wspinaczkowego, ponieważ Dante zapomniał go zabrać; hakowanie własnego SmartPada, którego zabezpieczyłeś osiemnastoma poziomami zabezpieczeń, ponieważ ten obleśny koleś ciągle do ciebie wydzwania i chcesz go zablokować, ale zapomniałeś hasła.

WITAMY NA STRZELNICY

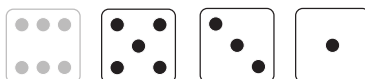
Cichy postanowił odkryć fantastyczny świat broni palnej. Jest początkujący, ale zdeterminowany. Zainwestował Debet w mały pistolet z amunicją #AP. Cichy przyryka jedno oko i celuje, choć nie ma ani jednego poziomu Broni dystansowej, następnie pociąga za spust:

ZRĘCZNOŚĆ

WALKA DYST.



TRZY NAJNIŻSZE



=9

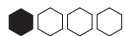
PORAŹKA!

Pudło. Co za pech. Cichy zde gustowany rzuca pistoletem (co tylko potwierdza, że nie zapoznał się z instrukcją bezpiecznego użytkowania broni) i wraca do domu.

Jakiś czas później, po krótkim treningu Cichy powraca na strzelnicę i próbuje ponownie. To wręcz nieprawdopodobne, ponieważ uzyskuje ten sam wynik na kościach, ale tym razem ma 1 poziom Umiejętności:

ZRĘCZNOŚĆ

WALKA DYST.



NAJWYŻSZA



+

DWIE NAJNIŻSZE



=10

STANDARDOWY
SUKCES
1 KRYTYK

Trafienie krytyczne! Amunicja #AP ignoruje przy KRYTYKU 2 punkty Odporności Podzespółów, więc jego strzał robi dużą dziurę gdzieś z boku tarczy strzeleckiej. Cichy przykłada się do treningów i odwiedza ponownie strzelnicę z 2 poziomem Umiejętności.

ZRĘCZNOŚĆ

WALKA DYST.



DWIE NAJWYŻSZE



+

NAJNIŻSZA



=12

DUŻY SUKCES
1 KRYTYK

Znów dokładnie ten sam wynik! Duży sukces oznacza, że trafił w czarne pole na tarczy. Co dalej? Jeszcze więcej treningu i te same rzuty.

ZRĘCZNOŚĆ

WALKA DYST.



TRZY NAJWYŻSZE



=14

OGROMNY
SUKCES
1 KRYTYK

W dziesiątkę! Cichy wie, że może zrobić jeszcze więcej. Trenuje dzień i noc aż do czasu, gdy osiąga 4, najwyższy poziom Umiejętności. Te same rzuty, wiadomo...

ZRĘCZNOŚĆ

WALKA DYST.



+1 KRYTYK

TRZY NAJWYŻSZE



=14

OGROMNY
SUKCES
2 KRYTYKI

Kolejna dziesiątka! Z dwoma KRYTYKAMI. Amunicja #AP radzi sobie z 4 punktami Odporności Podzespółów. Cel w końcu zostaje zniszczony! Cichy kupuje butelkę Fit Vegan Pro Vodka® i odchodzi w stronę zachodzącego słońca.

TESTY PRZECIWSTAWNE

A co się stanie, jeśli gracz powie „robię to i to”, a inny koleś też chce coś zrobić lub powstrzymać jego działanie? Nic się nie martw – jestem z tobą! Każda z zaangażowanych w konflikt stron wykonuje swój test, a ta, która osiągnie najwyższy wynik, wygrywa. Jeśli dojdzie do remisu, wygrywa strona z większą liczbą uzyskanych KRYTYKÓW. Jeśli i tutaj jest remis, dochodzi do impasu – MK podejmuje decyzję lub rozstrzygnięcie zostaje odłożone do następnego razu.

Niektóre Umiejętności w naturalny sposób przeciwstawiają się działaniu innych. Kiedy używa się ich w testach przeciwstawnych, noszą miano Umiejętności Obronnych. Dla przykładu, Ostrożność przeciwstawia się Obserwacji, a Determinacja Zastraszaniu. Jest to zaznaczone w opisie poszczególnych Umiejętności.

TL;DR:

Testy przeciwstawne: Strony wykonują test Umiejętności i ta z najwyższym wynikiem wygrywa.

KRYTYKI I IMPET

Rzucenie 6 to coś ekstra. Wzmacniam to przyjemne uczucie i nazywam to KRYTYKIEM. KRYTYKI można wykorzystać, aby aktywować #TAGi, które ich wymagają (już jeden KRYTYK aktywuje WSZYSTKIE pasujące #TAGi; aktywują się one tyle razy, ile KRYTYKÓW wyrzuciłeś). KRYTYKI mogą również zapewnić ci Impet, jeśli testujesz Umiejętność przypisaną do twojego Potencjału.

Twoja najlepsza Cecha (która wynika z twojego Archetypu) określa trzy Umiejętności, na które działa Impet. Za każdego KRYTYKA uzyskanego w testach każdej z nich otrzymujesz punkt Impetu. Każdy z nich dodaje +1 do wyniku następnego testu jednej z tych trzech Umiejętności. Jak to mówią, „jesteś w gazie”. Sugeruję, żebyś do zaznaczenia punktów Impetu używał monet, wolnej kostki, draży czekoladowych lub czego tam tylko chcesz...

TL;DR:

Impet: Każdy KRYTYK zapewnia +1 do wyniku następnego testu z wykorzystaniem jednej z trzech Umiejętności Potencjału.

KRYTYKI: Niektóre bronie lub #TAGi zapewniają dodatkowe efekty, gdy wyrzucisz KRYTYKA.

CO ROBIĄ UMIEJĘTNOŚCI?

UMIEJĘTNOŚCI EMPATII

Determinacja – Poczucie własnej wartości i wytrzymałość psychiczna. Przekroczenie Progu Oprogramowania wymaga testu Szoku (Wytrzymałość), aby móc działać w turze. Umiejętność Obronna w Testach Społecznych, w których ważnym czynnikiem jest siła woli (Urok, Zastraszanie).

Medycyna – Leczenie, diagnozowanie urazów i chorób w BioPółkach oraz Hybrydach. Również znajomość technik śledczych i chemii.

Obserwacja – Świadomość otoczenia i percepcja. Umiejętność Obronna przeciwko Ostrożności i Występom, kiedy są używane do oszukiwania.

UMIEJĘTNOŚCI INTELIGENCJI

Strategia – Logiczne myślenie i taktyczne planowanie. Łączenie informacji, aby przewidzieć prawdopodobny rozwój wydarzeń. Testy Strategii mogą być również używane przez MK, aby przedstawić potencjalne rozwiązania problemu, gdy gracze utkną w martwym punkcie.

Technologia – Reperowanie i diagnostyka Mecha, cybernetycznych części Hybryd oraz pozostałych maszyn. Również fizyczne i elektroniczne systemy zabezpieczeń oraz hakowanie.

Wiedza – Erudycja i znajomość miasta. Testy Wiedzy mogą zapewnić ci informacje dotyczące jakiegoś zagadnienia, choć mogą

dotyczyć wyłącznie Terenu, z którego pochodzisz. Umiejętność używana również do wychwytywania ważnych informacji podczas przeszukiwania baz danych lub prowadzenia badań naukowych.

UMIEJĘTNOŚCI SIŁY

Atletyka – Podnoszenie ciężarów i zapasy. Używasz Atletyki, gdy chcesz pokazać swoją siłę lub gdy dochodzi do siłowania.

Walka wręcz – Walka bez broni i z użyciem broni białej. Trafianie w cele, które znajdują się niedaleko.

Zastraszanie – Groźby i bycie przerażającym. Testy Społeczne, w których ważnym czynnikiem jest strach. Umiejętnością Obronną przeciwko Zastraszaniu jest Determinacja.

UMIEJĘTNOŚCI SPRYTU

Inicjatywa – Jak szybko działasz, gdy robi się gorąco.

Urok – Umiejętność bycia sympatycznym i zycziwym oraz trening w niuansach uwodzenia. Testy Społeczne, w których ważnym czynnikiem jest bycie lubianym. Umiejętnością Obronną przeciwko Urokowi jest Determinacja.

Występy – Kreatywność i sztuka udawania. Muzyka, sztuka, aktorstwo oraz Testy Społeczne, w których ważnymi czynnikami są podstęp i oszustwo. Umiejętnością Obronną przeciwko Występom jest Obserwacja.

UMIEJĘTNOŚCI WYTRWAŁOŚCI

Ostrożność – Poruszanie się tak, aby pozostać niezauważonym. To nie tylko ubieranie się na czarno i skrywanie w cieniu, ale również umiejętność pozostawania niewidocznym w tłumie. Umiejętnością Obronną przeciwko Ostrożności jest Obserwacja.

Tropienie – Śledzenie kogoś i podążanie czymś (lub czegoś) tropem. Używasz go, gdy próbujesz znaleźć coś lub kogoś, kto stara się ciebie uniknąć.

Wytrzymałość – Fizyczna wytrzymałość, odporność na ból i tak dalej. Przekroczenie Progu Podzespołów wymaga testu Szoku (Wytrzymałość), aby móc działać w turze.

UMIEJĘTNOŚCI ZRĘCZNOŚCI _____

Pilotaż – Kontrola nad pojazdami i wiedza o nich. Jeżdżenie motocyklami, prowadzenie samochodów i latanie antygravami. Używasz go, gdy chcesz, aby pojazd robił to, co mu każesz lub chcesz się czegoś o nim dowiedzieć.

Walka dystansowa – Strzelanie i rzucanie. Najczęściej używane podczas walki, kiedy chcesz coś lub kogoś trafić.

Zwinność – Sprawność i zdolności manualne. Wspinaczka, skakanie, uniki, kradzież kieszonkowa itd. Używasz jej w testach związanych z poruszaniem się (ale nie wtedy, gdy chcesz pozostać niezauważonym – do tego służy Ostrożność) lub koordynacją oko-ręka.

Umiejętności są bardzo szerokimi kategoriami i MK powinien sprawić, aby były jak najbardziej użyteczne podczas gry. Badanie sposobu, w jaki został zniszczony samochód, może się wiązać z testem Pilotażu, Medycyny (kryminalistyka), Technologii, a nawet Strategii. Wspieraj graczy, aby także w tym aspekcie byli kreatywni.

Niektóre #TAGi pozwalają w określonych sytuacjach zastępować jedne Umiejętności innymi (na przykład używać Strategii w testach Inicjatywy).

SUBTELNA SZTUKA UWODZENIA _____

Choć nasze genetyczne predyspozycje do rozmnażania są dobrze udokumentowane, a większość z nas uwielbia od czasu do czasu sobie poflirtować, trzeba zaznaczyć, że testy Umiejętności są niezwykle tępym narzędziem i trudno za ich pomocą oddać napięcie seksualne związane z uwodzeniem. Udany podryw nie

powinien być nagrodą, którą można wygrać w teście, a testy Uroku powinny raczej dodawać całości pikanterii, a nie być magicznym sposobem na otrzymanie deseru. Jeśli postacie są na siebie napalone... odegrajcie flirt. To o wiele ciekawsze.

WALKA

Wreszcie coś naprawdę soczystego. Czasem pokojowe sposoby komunikacji zawodzą i przemoc staje się jedynym rozwiązaniem. Walka działa tak samo jak inne testy Umiejętności, lecz opatrzona jest kilkoma dodatkowymi zasadami, które sprawiają, że wszyscy są uczciwi i mają zapewnione takie same prawo do działania.

INICJATYWA

Kiedy robi się gorąco, wszyscy chętni do bitki wykonują test Inicjatywy. Należy uwzględnić stosowne modyfikatory wynikające z #TAGów i uzbrojenia użytego do ataku. Większa broń jest wolniejsza i wymaga nieco więcej czasu, aby zrobić z niej użytek. Jeśli używasz dwóch broni naraz, otrzymujesz dodatkowe -2 do Inicjatywy. Jeśli naprawdę słabo rzuciłeś, używasz czegoś ogromnego i skończysz z wartością Inicjatywy 0 lub niższą, mam dla ciebie świetną wiadomość – minimalna wartość Inicjatywy w pierwszej turze walki (i tylko w niej!) wynosi 1.

Tury walki odbywają się w kolejności wyznaczonej przez wartości Inicjatywy jej uczestników. Jeśli twoja Inicjatywa ulegnie zmianie (na przykład ktoś cię trafi i spowolni), działasz z nową Inicjatywą, kiedy nadchodzi twoja kolej (chyba że już w danej rundzie walki działałeś). Jeśli wartość twojej Inicjatywy spadnie do 0 lub poniżej, przykro mi, ale straciłeś właśnie turę – wykonaj nowy rzut na Inicjatywę i wskocz z powrotem do akcji w swojej następnej turze.

W niektórych przypadkach (zazwyczaj dzięki #TAGom) wartość twojej Inicjatywy może wzrosnąć. W takiej sytuacji działasz z nową Inicjatywą od następnej tury.

Jeśli dwie lub więcej walczących postaci ma taką samą wartość Inicjatywy, działają one równocześnie. Chyba że ktoś ma #PIKA-CHU, ponieważ wtedy wybiera, kto działa pierwszy.

TL;DR:

Inicjatywa: Wykonaj test Inicjatywy i zastosuj odpowiednie modyfikatory (#TAGi, broń, używanie dwóch broni naraz itd.). Wszyscy wykonują swoje tury w ustalonej na początku starcia kolejności Inicjatywy.

PODEJMOWANIE DZIAŁAŃ _____

W swojej turze możesz poruszyć się o liczbę metrów równą twojej Szybkości i wykonać jedno działanie (być może wymagające testu Umiejętności) lub zaatakować jedną bronią lub dwiema. Duża broń wymaga dwóch rąk, mała zaś tylko jednej, więc jeśli masz w drugiej kolejną, możesz zaatakować dwa razy, choć obniży to wykorzystywaną przez ciebie Umiejętność o 1 poziom.

Arianroda używa dwóch małych ostrzy, więc dysponuje dwoma atakami, lecz jej Walka wręcz spada z 4 do 3 poziomu.

Yan używa małej giwery samopowtarzalnej i małego ostrza, więc kiedy atakuje za pomocą obydwu, jego Walka dystansowa spada z 2 do 1 poziomu, a Walka wręcz z 3 do 2.

Pamiętaj, że uzyskane w ataku KRYTYKI mogą aktywować dodatkowe efekty broni lub stosowne #TAGi.

Mistrz Kodu może zażądać wykonania w turze dodatkowych testów Umiejętności (na przykład Zwinności, gdy prześlizgujesz się przez maskę samochodu i tak dalej).

Zmiana używanej broni lub jej przeładowanie nie wymagają poświęcenia na to całej tury, lecz zmniejszają twoją Inicjatywę o modyfikator Inicjatywy nowej lub przeładowywanej broni.

TL;DR:

Tvoja tura: Możesz się poruszyć i wykonać jedno działanie. Atakowanie dwiema małymi broniąmi to dwa testy z -1 do poziomu Umiejętności każdego ataku.

ZASIĘG

Łatwiej jest trafić w coś, co znajduje się bliżej, a trudniej w dalszy cel. Niektórzy gracze lubią rysować mapki taktyczne, inni wolą rozstrzygać starcie wyłącznie w wyobraźni, dlatego korzystam z systemu zasięgów, który może ułatwić życie jednym i drugim. Taki jestem miły... nawet zrobiłem tabelkę!

ZASIĘG	ZNACZENIE	ST	UMIEJĘTNOŚCI
Bliski	Bezpośrednio obok celu	10	Atletyka (zapasy), Walka dystansowa lub wręcz
Krótki	Do 6m	12	Walka dystansowa lub wręcz
Średni	6-25m	14	Walka dystansowa
Długi	25m+	16	Walka dystansowa

Już słyszę tego chrząkającego typu, który siedzi gdzieś z tyłu: „Ataki wręcz na 6 metrów są niemożliwe do wykonania bez halabardy lub szwajcarskiego pchnięcia obrotowego!”. Ja lubię walki szybkie, dynamiczne i utrzymane w klimacie filmów akcji oraz anime. Więc jeśli masz z tym problem, idź pogadaj z Neo, ciotku, i dobrego dnia życzę.

TL;DR:

Zasięg: Jeśli ktoś nie stoi bezpośrednio obok ciebie, potrzebujesz więcej niż 10. Tyle.

TRAFIŁEŚ! CO TERAZ?

Teraz będzie najlepsze. Rzuć na obrażenia zadawane przez broń. Zazwyczaj to 1k6 w przypadku małej broni lub 2k6 dla dużej plus premie z #TAGów. Wynik rzutu jest modyfikowany przez Odporność Podzespołów celu, a pozostałe obrażenia są odejmowane od wartości jego Podzespołów. Gorąco zachęcam Mistrza Kodu do żywego i barwnego opisywania tego, co się stało.

TL;DR:

Obrażenia: Rzuć kością lub kośćmi i dodaj stosowne modyfikatory. Odejmij od wyniku Odporność Podzespołów. Pozostałe obrażenia są odejmowane od wartości Podzespołów.

ATAKI BEZ BRONI I ZAPASY

Może się zdarzyć, że akurat nie będziesz miał niczego pod ręką. Skorzystaj wtedy ze swoich gołych pięści oraz nóg i wykonaj dwa ataki zgodnie z normalnymi zasadami. Obrażenia, które za ich pomocą zadasz, są równe poziomowi twojej Walki wręcz. Możesz również wykonać pojedynczy atak, żeby pochwycić wroga – konieczny będzie przeciwstawny test Atletyki. Jeśli go wygrasz, zmniejszasz wartość Inicjatywy przeciwnika o poziom twojej Atletyki, jego Szybkość spada do 0, a każdy KRYTYK zwiększasz w następnej rundzie ST wszystkich jego akcji o 2.

TL;DR:

Bez broni: Obrażenia równe poziomowi Walki wręcz.

Zapasy: Przeciwstawny test Atletyki. Jeśli wygrasz, Inicjatywa celu zostaje zmniejszona o poziom twojej Atletyki i nie może się on poruszać (Szybkość 0). KRYTYKI sprawiają, że jego testy są w następnej rundzie trudniejsze (+2 do ST).

EFEKTY BRONI A KRYTYKI

Broń może mieć efekty specjalne, które generują dodatkowe profity w przypadku wyjątkowo dobrych trafień lub wtedy, gdy wyrzucisz KRYTYKI. Sumują się one ze sobą, więc jeśli masz broń z Przebicciem i uzyskasz w teście dwa KRYTYKI, otrzymasz podwójny efekt Przebiccia (oraz aktywujesz dwukrotnie wszystkie pasujące #TAGi i otrzymasz dwa punkty Impetu).

Obalenie: Każdy KRYTYK zmniejsza Inicjatywę celu o 2.

Przebiccie: Każdy KRYTYK ignoruje 2 punkty Odporności Podzespółów.

Przecięcie: +1 obrażenie za każdy uzyskany dodatkowy ST. Na przykład wynik 14 w teście Walki wręcz (ST 10) to +2 obrażenia. Zapis „2 × Przecięcie” oznacza jedno obrażenie za każdy uzyskany punkt powyżej ST.

Seria: Możesz trafić serią (4 pociski) tyle celów, ile wynosi poziom twojej Walki dystansowej. ST strzału jest równy najdalej znajdującemu się celowi. Alternatywnie, możesz wystrzelić 4 pociski w 1 cel i zadać mu +2 obrażenia.

Spętanie: Każdy KRYTYK zwiększa w następnej rundzie ST testów celu o 2.

ODNOSZENIE OBRAŻEŃ _____

A zatem ten duży koleś zajechał cię piłą mechaniczną, co? Da się przeżyć utratę Podzespołów, dopóki nie osiągniesz ich Progu. Kiedy się na nim znajdujesz, wszystkie twoje Umiejętności zostają zmniejszone o 1 poziom. To jeszcze nie koniec, ponieważ od początku swojej następnej tury musisz uzyskać sukces w teście Szoku (Wytrzymałość) o ST 10 lub stracić możliwość działania.

Testy Szoku wykonuje się za pomocą Wytrzymałości, ale nie modyfikuje się jej poziomu z powodu tego, że znajdujesz się na Progu (to byłoby niesprawiedliwe, prawda?).

W każdej turze, gdy znajdujesz się na Progu, otrzymujesz 1 obrażenie ze względu na krwotok lub usterki.

Jeśli uzyskasz KRYTYKA w teście Szoku (Wytrzymałość), usterki lub krwotok ustają i nie musisz wykonywać kolejnych testów, aż do momentu, gdy znowu otrzymasz obrażenia i brutalnie powrócisz do świata bólu i cierpienia.

UTRATA PRZYTOMNOŚCI I ŚMIERĆ _____

Powiedzmy, że otrzymałeś kurewsko dużo obrażeń. Kiedy twoje Podzespoły osiągną wartość 0, tracisz przytomność i nie możesz już dłużej działać. Nadal będziesz jednak krwawił lub generował usterki w każdej kolejnej turze. Jeśli osiągniesz negatywną wartość swojego Progu (–Próg), umrzesz.

No dobra, umrzesz „tak trochę”, ponieważ za pomocą testu Medycyny możesz zostać reanimowany i w efekcie ustabilizowany. Ten test musi zostać wykonany w ciągu liczby tur równej twojemu Progowi, licząc od chwili „śmierci”. Ma on ST 12 i jest twoją ostatnią szansą. Miejmy nadzieję, że twój Lekarz stanie na wysokości zadania. Bo jeśli nie, trzeba będzie stworzyć sobie nową postać.

TL;DR:

Próg: Wszystko gra, dopóki twoje Podzespoły nie spadną do poziomu Progu. Zaczynasz wtedy krwawić lub generować

usterki (1 obrażenie na turę) i musisz wykonywać na początku każdej kolejnej tury test Szoku (Wytrzymałość) o ST 10, aby móc działać.

Omdlały: 0 Podzespołów.

Martwy: Ujemna wartość Progu Podzespołów (-Próg).

O MECHA I HYBRYDACH

Nie łam się, nie pozwolimy workom mięsa zgarnąć na klątę wszystkich pocisków. Mecha również otrzymują obrażenia, muszą wykonywać testy Szoku i tak dalej, choć z pewnymi zmianami:

- Krwawienie staje się generowaniem usterek (obrażenia przekierowują sygnały lub wyciekają z ciebie istotne do funkcjonowania płyny);
- Testy Medycyny, aby reanimować i ustabilizować Mecha, stają się testami Technologii, żeby zrestartować system i dokonać niezbędnych napraw;
- Narzędzia medyczne zostają przy naprawach zastąpione przez narzędzia techniczne.

Poza tym wszystko przebiega tak jak w przypadku Bio!

Hybrydy łączą w sobie najlepsze cechy obydwu światów. Wszystko, co działa na Mecha lub Bio, działa również na nie. Oznacza to, że mogą być zarówno leczone, jak i naprawiane... choć oznacza też, że dotyczą ich różne rodzaje obrażeń, krwawienie i generowanie usterek. A zatem jest to błogosławieństwo i zarazem przekleństwo.

OBRAŻENIA OPROGRAMOWANIA

Niektóre rodzaje obrażeń są inne. Infekcje, ataki za pomocą złośliwego oprogramowania, niszcząca poczytalność groza – istnieje cała masa dziwnych i wspaniałych rzeczy, które mogą cię zranić na wiele różnych sposobów. Obrażenia Oprogramowania działają na tej samej zasadzie, co obrażenia Podzespołów, tyle że wykonujesz testy Szoku (Determinacji), aby móc działać, gdy znajdujesz się na Progu.

LECZENIE

A więc przeżyłeś... gratuluję. Czas na terapię. Proces naturalnego zdrowienia jest prosty: nie forsuj się, a będziesz leczyć 1k6 obrażeń na dzień. Dla niektórych osób może to być jednak nieco zbyt wolne tempo (szczególnie dla Speców, którym często dzieje się krzywda), więc zawsze możesz udać się do specjalisty. Lekarze mogą użyć narzędzi medycznych, które obejmują szeroką gamę nanosprejów, automatycznych zszywaczy i NKTRu, aby raz dwa postawić cię na nogi. Test Medycyny o ST 10 może zostać wykonany raz po każdej walce. Leczy on 1k6 obrażeń za każdy uzyskany ST, więc wynik 14 pozwoli ci wyleczyć 3k6 obrażeń. Nie zapomnij podziękować wsparciu medycznemu lub technicznemu za fatywę.

Istnieją również specjalistyczne systemy medyczne. Zbiorniki Re-generacyjne Korpleksów mogą postawić cię na nogi w godzinę (oczywiście, jeśli masz do nich dostęp), a niektóre wytworzone przedmioty lub broń mogą nawet leczyć w trakcie walki. Zatem uważaj – ci źli zawsze mogą powrócić zza grobu.

TL;DR:

Leczenie lub naprawa: Raz po każdej walce. 1k6 wyleczonych obrażeń za każdy osiągnięty ST. Niektóre specjalistyczne przedmioty również mogą tego dokonać.

HAKOWANIE ŚWIATA

Spece, będący niezłymi zakapiorami, często potrzebują dostać się do miejsc, do których nie mają dostępu lub uzyskać dane, których mieć nie powinni. Hakowanie jest kanoniczne dla gatunku, lecz zanim zaczniemy latać poprzez kosztowne, renderowane tunele CGI na naszych laptopach z lat 90. XX wieku, musimy wyjaśnić sobie kilka spraw. Świat został zniszczony z powodu zhakowania nieodpowiedniej rzeczy, więc infrastruktury przyszłości zostały zbudowane od podstaw w taki sposób, aby nigdy więcej nie było to już możliwe.

Brak globalnej sieci na terenie Darwinu oznacza, że nie posiedzisz sobie na dupci w domciu, popijając napoje energetyczne i hakując na swoim

Aphidzie. Hakowanie musi dokonywać się w sposób bezpośredni przez SmartPad lub narzędzia techniczne wpięte kablami do systemu, którego zabezpieczenia starasz się złamać. Ewentualnie bezprzewodowo na krótką odległość, jeśli włamujesz się do Infopunktu. A zatem musisz być w miejscu, gdzie zazwyczaj znajdują się uzbrojeni ochroniarze.

Drzwi, kamery, holo, ekrany Kanału i SmartPady są niezależnymi systemami. Złamanie ich zabezpieczeń zapewnia ci dostęp (a więc możesz otworzyć drzwi, zapętlić Kanał, zmienić znak drogowy, ściągnąć kolekcję porno itd.), lecz nie możesz za jego pomocą „cofnąć się do źródła”.

Infopunkty to proste magazyny danych Kanału. Włamanie się do nich pozwala ci uzyskać dostęp do archiwum zazwyczaj niedostępnych danych. Testy Wiedzy będą niezbędne, aby w ich natłoku znaleźć to, czego szukasz. Wgranie do Infopunktu złośliwego kodu jest teoretycznie możliwe, lecz jego działanie będzie ograniczone wyłącznie do tego jednego punktu i systemów, które są do niego podłączone w bezpośredni sposób.

Wszystko jest ze sobą połączone wyłącznie za pomocą Infopyłu, ten zaś jest non stop filtrowany przez Korpleks Mirror. Ma on wystarczającą moc obliczeniową, aby analizować Kanał, śledzić, kto używa Infopunktów i bezustannie poszukiwać anomalii kodu w swoich systemach. Co 30 minut rozpylany jest Infopył i wszystko zostaje uaktualnione, przefiltrowane i oczyszczone.

No co, myślałeś sobie, że to będzie takie proste?

A WIĘC CHCESZ ZOSTAĆ HAKEREM ____

Włamanie się do systemu jest tak proste, jak podłączenie się do niego i wykonanie testu Technologii.

Jego ST jest zależny od poziomów zabezpieczeń, które zostały zebrane w tabeli na następnej stronie.



ST	POZIOM	GDZIE JE MOŻNA ZNALEŹĆ
10	Brak zabezpieczeń	Większość cywilnych holosystemów; SmartPady P0.
12	Podstawowe zabezpieczenia	Infopunkty Kwiatu; SmartPady P1; dobre zamki.
14	Ulepszone zabezpieczenia	Infopunkty Arkologii; SmartPady P2; bardzo dobre zamki.
16	Wojskowe zabezpieczenia	Systemy MPK; Mecha ASIA; SmartPady P3; najlepsze zamki, wewnętrzne Infopunkty i systemy Korpleksów.
18+	Zabezpieczenia Mirror	Wewnętrzne Infopunkty i systemy Mirror.

Powyższe przykłady to tylko wskazówki. MK może nieco ci odpuścić i pozwolić, przykładowo, na zhakowanie holoe ekranów Sieci na niższym ST. A może lokalny gang z Kwiatu dodał własne poziomy zabezpieczeń do miejscowego Infopunktu?

TL;DR:

Hakowanie: Działa podobnie do otwierania zamków lub skrzyń. Musisz być na miejscu, a ST zależy od tego, do czego chcesz się włamać.

ROZWÓJ POSTACI

Gdy Spece dopełnią warunków kontraktu, otrzymują w nagrodę wyzerowanie Debetu oraz heksy. Ich codzienne wydatki (lub tygodniowe, jeśli nabyli coś z P*) znowu są dostępne. Heksy zaś mogą zostać wydane na wypełnianie kolejnych pól w Siatce Cech i Aktywów. Zakreślone pola Siatek Cech generują punkty Cech, które są wydawane na podnoszenie poziomów Umiejętności. Zapełnianie szarych sekcji pozwala zaś na wybranie większej liczby #TAGów. Oddaje to odbyty trening, nawiązywanie nowych kontaktów, zainstalowanie lub pozyskanie nowych ulepszeń itd. Pamiętaj, że za każde trzy #TAGi Powłoki lub Wytworów dostajesz jeden negatywny –TAG. Większość kontraktów warta jest od dwóch do czterech heksów, w zależności od długości i złożoności zadania. Mistrz Kodu może również zdecydować czy nagrody są heksami Cech, czy Aktywów – zazwyczaj prosta misja zapewnia po dwa heksy Cech i Aktywów. Nie wiem jak wy, ale ja jestem dumny z faktu, że unikałem nazwania ich heksami doświadczenia...



ŚWIAT



JAK DO TEGO DOSZŁO?

Świata już nie ma. To szare pustkowie, po którym wraz z zawo-
dzącym wiatrem hula śmierć. My jednak nadal żyjemy, stłoczeni-
niczym mrówki w ostatnim bastionie życia. Możemy przetrwać.
Dysponujemy technologią, która pozwala nam ewoluować i osią-
gnąć niemalże wszystko.

Miejmy nadzieję, że znowu czegoś nie spieprzymy.

Od początku ery cyfrowej nastąpiło całe mnóstwo rewolucji
technologicznych. Komputery, Internet, sieci społecznościowe,
łączność bezprzewodowa, drukarki 3D, chmura obliczeniowa,
nanomechanika, komputery kwantowe, biotechnologia i wiele
innych wynalazków, które stworzyły globalną społeczność, mogącą
komunikować się ze sobą i przetwarzać ogromne ilości danych
w bardzo krótkim okresie czasu. Technologie były wymyślane,
produkowane, ulepszone i rozprzestrzeniały się coraz szybciej.
Nanomechanika doprowadziła do powstania osobistych syste-
mów produkcyjnych, co oznaczało, że każdy mógł stworzyć lub
ściągnąć sobie szablon i w mgnieniu oka wyprodukować dowolny
przedmiot za pomocą nanomechanicznych „tkaczek”. Cały świat
był ze sobą stale połączony, ciągle się rozwijał i ewoluował.

Dzięki tej nowej technologicznej wolności nauki medyczne poczy-
niły ogromne postępy. Nanomechanika doprowadziła do wynale-
żenia biomechanicznych tkaczek i tanich, a zarazem niezawodnych
interfejsów nerwowych. Nowe organy lub brakujące kończyny mo-
gły zostać stworzone i bezpiecznie przeszczepione przez tkaczki,
a chemiczne nanofabryki sprawiły, że odrzucenie przeszczepów
przez organizm przestało być zagrożeniem. Przeszczepy niezwykle
szybko stały się ulepszeniami. Zamarzyły ci się nowe włosy, rogi
i ogon? Tkaczki mogły to wszystko zrobić podczas twojego snu.
Chciałeś zainstalować w mózgu najnowsze inteligentne urządzenie?
Wystarczyła wizyta w ambulatorium tkackim. Chirurgia oka mogła
zaś zostać przeprowadzona, gdy jadłeś obiad.

Bardzo szybko ruchy posthumanistyczne i antyposthumanistyczne stały się poważnym problemem. Sztuczna inteligencja rozwinęła się do postaci Autonomicznej Sztucznej Inteligencji Analitycznej – lub ASIA – i umożliwiła tworzenie „sztucznych ludzi”. Ludzkość znalazła się na progu nowej ery lub najgroźniejszej pomyłki, w zależności od punktu widzenia. Czy te przełomowe modyfikacje powinny zostać zdelegalizowane, czy wręcz przeciwnie – wspierane? Czy powinniśmy bawić się w Boga?

W końcu potężne korporacje podjęły tę decyzję za nas. Podczas gdy rządy się ze sobą spierały, transnarodowe konglomeraty stworzyły Raj, ogromną arkologię położoną na międzynarodowych wodach, i zapewniły inwestorom szansę na „stworzenie przyszłości” bez konsekwencji prawnych. Raj uzmysłowił nam, co jest możliwe z pomocą technologii – tam narodzili się pierwsi prawdziwi postludzie. Z dostępem do właściwego szablonu, tkaczek i małego ambulatorium... mogłeś stać się tym, czym tylko chciałeś. Ciała zaczęły być nazywane „Powłokami” i mogły być czysto biologiczne (Bio), mechaniczne (Mecha) lub typowo ludzkie, lecz wspomagane za pomocą obu rodzajów technologii (Hybrydy).

Niestety, ów wiek cudów miał poważną cenę. Zatarcie granicy między światem fizycznym i cyfrowym wywołało straszne konsekwencje społeczno-ekonomiczne. Szablony stały się najcenniejszym z towarów, który znajdował się głównie w rękach korporacji. Patenty stały się nowymi inwestycjami w kopalnie złota. Szablony były poddawane inżynierii wstecznej, kopiowane lub po prostu kradzione. Ogromne korporacyjne konglomeraty, zwane „Korpleksami”, rozpoczęły ze sobą wojnę, wykorzystując do jej prowadzenia nową technologię. Coraz to nowsze militarne Powłoki sprawiały, że żołnierze stawali się jeszcze bardziej skuteczni, a coraz większa część planety zamieniała się w strefy wojny. Świat znalazł się na krawędzi globalnej katastrofy.

W końcu podziemna grupa cywilnych hakerów znalazła rozwiązanie: uzbrolili kod.

Tkaczki zostały zhakowane. Wszystko, co zawierało w sobie nanity, stało się w najlepszym przypadku niezdatne do użycia, w najgorszym zaś zdekonstruowane przez miniaturowe roboty. Prosty sygnał zawierający stosowne instrukcje dla tkaczek mógł rozerwać superżołnierza na strzępy. W ten sposób powstały „Zarazy Kodu”, czyli bezprzewodowo rozprzestrzeniające się komputerowe wirusy, które przeprogramowywały tkaczki w „nanocząsteczki” rozkładające materię na czynniki pierwsze, używające jej następnie do samoreprodukcji... i w nieskończoność rozprzestrzeniające wirusa. Koszmar „szarej mazi” stał się rzeczywistością.

Planeta pogążyła się w mroku.

A/Wu: Uproszczona wersja, ale chyba wyjaśnia podstawowe fakty. Takie prześlizgiwanie się po horrorze ostatnich dni świata jest nieco pozbawione gustu.

Gr19: —

A/Wu: Ustaliliśmy, że będziemy się komunikować.

Gr19: Dobrze. Skąd przyszło zapytanie? Nie ma go w Kanale.

A/Wu: Myślę, że dzieci naszych Speców zaczęły dorastać i wątpić w to, co im powiedziano. Wymieniają się ze sobą informacjami.

Gr19: I tak już jest za późno. Egoizm zaślepił ich przez zbyt długi czas.

A/Wu: Daj spokój. Z małych żołędzi...

Gr19: Czy u ciebie wszystko musi się kręcić wokół drzew?

CO POZOSTAŁO?

Atlantycka Arkologia Urbanplex 4, czyli „Darwin”.

Darwin jest największym z miast, które przetrwały Zarazy Kodu. Jego znaczną część zajmuje ogromna, samoreplikująca i ucząca się maszynowo konurbacja, znana jako Kwiat. Jest samowystarczalna i stanowi bezpieczne środowisko dla miliardów mieszkańców, a przynajmniej tego właśnie dowiesz się z Kanału... Darwin jest otoczony Membraną – gęstą barierą energetyczną, która dekonstruuje wszelkie nanocząsteczki zbłąkanych Zaraz Kodu.

Kwiat i Membrana rozrastają się dzień po dniu i budynek po budynku. Poza Membraną rozpościera się pustkowie, na które nikt się nie zapuszcza, a przynajmniej nigdy z niego nie powraca.

Spółeczeństwo Darwinu opisywane jest za pomocą dwóch terminów: Korpleksów – czyli ogromnych, korporacyjnych konglomeratów handlowych, które zarządzają Darwinem i wytwarzają całą technologię, produkty oraz zasoby dla jego mieszkańców – i Mempleksów, czyli wszelkich subkultur, religii, gangów oraz stylów życia występujących na terenie Arkologii.

Nad Kwiatem górują ogromne, samowystarczalne arkologie, czyli metropolie należące do Korpleksów i zarządzane przez ich rady nadzorcze. Owe arkologie mają własne rządy, społeczności, mempleksy i filozofie dotyczące tego, w jaki sposób powinna „ewoluować” ludzkość... oczywiście, w ich mniemaniu wszyscy inni są w błędzie. Trzy główne korpleksowe Arkologie to Rój, Sieć i Świątynia.



Pierwsze promienie brzasku oświetliły mgiełkę pomarańczowego pyłu, który unosił się nad Kwiatem. Choć mroki nocy ledwo zdążyły się rozproszyć, ulice były już zatłoczone do granic możliwości. Pracownicy spieszyli się do pracy, uliczni sprzedawcy rozstawiali kramy, ludzie tłoczyli się wokół Infopunktów w oczekiwaniu na poranny Kanał. Harmider stawał się coraz głośniejszy i przechodził w narastający szum śmiechów, rozmów, wykrzykiwanych ofert oraz wszechobecnych reklam.

Mama Śruba dreptała powoli, ciężko dysząc. Miała nową nogę i oczy, ale to płuca od zawsze stanowiły jej największy problem. Gdy tak kuśtykała, idąc ulicą, zewsząd otoczyły ją dzieciaki i tak jak każdego dnia, rozpoczęła się wymiana. Jej torba powoli zappełniała się fantami pochodzącymi z setek drobnych kradzieży. Śrubami, nakrętkami, wkrętami, bolcami, zatrzaskami i klamkami. Całym mnóstwem kabli, nakrętek, podkładek, przekładek, pokrywek, osłon i anten. Wszelkimi drobnymi elementami, które mogą pozyskać drobne ręce. W zamian rozdawała dzieciom słodycze – herbatniki i ciasteczka, które upiekła z prostych składników.

Dzieci równie szybko, jak się pojawiły, uciekły ze swoimi nowymi skarbami, a Mama Śruba przewiesiła torbę przez ramię i ruszyła dalej ulicą. Zatrzymywała się tylko po to, aby pomachać sąsiadowi lub rzucić okiem na jakiś wyjątkowo soczysty artykuł z Kanału. Dyszała i sapała, aż doczłapała do swojego straganu znajdującego się pod pajęczyną kabli Jedwabnego Targu. Otworzyła go, rozsiała się wygodnie za stołem, wysypała towar z torby i zaczęła sortować.

Sprytniejsi klienci pojawiali się u niej wcześniej, aby powymieniać się, poplotkować i wybrać najcenniejsze drobiazgi. Później przychodzili ci stali, aby забраć te drobiazgi, które dla nich odłożyła, porozmawiać o starych czasach i zostawić podarki. Żeby po prostu posiedzieć, zapalić i popatrzeć. Na końcu przychodzili idioci ze swoimi odznakami i błyszczącymi zabawkami, pełni żądań i arogancji. Uśmiechała się i sumiennie pomagała im najlepiej, jak potrafiła – przyciskając w tym samym momencie ukryty przycisk w obudowie kolektora Debetu. Nazywała to podatkiem dla „ubogich piachem”.

Gdy słońce zaczynało zachodzić za horyzontem, a cienie stawały się coraz dłuższe, dreptała z powrotem do swojego domu. Gdzieś z oddali dobiegały odgłosy strzelaniny. Pomyślała, że jakieś dzieciaki znów się poprztykały z MSPD. Minęła kilku twardo wyglądających członków gangu, z licznymi tatuażami i kolczykami. Zmierzali w kierunku strzelaniny, wymieniając się magazynkami i sprawdzając broń. Gdy się z nią zrównali, jeden z nich skłonił pokornie głowę i powiedział z szacunkiem „Mamo”. Odwzajemniła ukłon z uśmiechem na ustach. Jeszcze nie tak dawno każdego ranka warował przy jej schodach jak pies.

Mama Śruba powoli wspięła się po schodach i zatrzymała przed drzwiami, aby złapać oddech i rzucić okiem na kilka ostatnich promieni słonecznych, które przesuwały się po dachach budynków.

„Co za wspaniały dzień”, wyszeptała do siebie.

KWIAT

Miliony hektarów ciemnopomarańczowych, samoreplikujących się budynków. Wraz z powstawaniem kolejnych budowli Kwiat uczy się proceduralnie, więc jeśli jakaś grupa osób mieszka w budynkach o określonym projekcie, zostanie on powielony poprzez dobudowanie kolejnych pięter. Jeśli zaś mieszkańcy się wyprowadzą, budynki zostaną po jakimś czasie zdekonstruowane i zastąpione nowymi projektami. Może powstaną tam place, na których będą mogły bawić się dzieci. Starsze rejony Kwiatu są wypełnione drapaczami chmur, nowsze są zaś osiedlami prostych, piętrowych budynków. Kiedy mieszkańcom przyznawane są mieszkania, dostosowują oni pomieszczenia do własnych potrzeb i podłączają się do infrastruktury wodnej oraz najbliższego Infopunktu. Kwiat jest rozległą supermetropolią o ogromnej różnorodności dzielnic handlowych, przemysłowych i mieszkalnych, nakrytych gęszczem kabli oraz przewodów, rozciągających się we wszystkich możliwych kierunkach. Z dużej wysokości wygląda to niczym ogromna kolonia pajaków, które żyją w opustoszałej wylęgarni jaj. Wszystko pokrywa pomarańczowy pył nieaktywnych nanitów.

Kwiat to miejska przestrzeń, postrzegana jako gorsza od korpleksowych arkologii. Formalnie nie jest Korpleksem, ale zarządza nim autonomiczna ASIA, „Municipalny Program Kontrolny”. MPK pilnuje, aby Korpleksy nie przekraczały wytyczonych im granic, i pozwala w zamian istnieć ich arkologiom osadzonym w infrastrukturze Darwinu. Głęboko pod powierzchnią Kwiatu znajdują się fabryki. Energia, żywność, woda i inne materiały są przetwarzane lub produkowane w ogromnych podziemnych kompleksach przez Mechy ASIA kontrolowane przez MPK. Bezpieczeństwa obywateli Kwiatu strzegą MSPD (Mechaniczne Siły Porządkowe Darwinu) – produkowane masowo i łatwo zastępowalne siły policyjne ASIA, które dbają o porządek publiczny i jeśli go naruszysz mogą złamać ci rękę. Ale niewiele więcej.

Gr19: Autonomiczna Sztuczna Inteligencja Analityczna. Etykieta, której używają dzieci, aby zanegować istnienie bogów, zrodzonych z ich prymitywnej technologii. Niedobrze mi się robi.

A/Wu: Tak naprawdę przeszkadza mi tylko akronim.

Gr19: Nie rozumiem.

Mieszkańcy, czyli Dzieci Kwiaty, toczą o wiele bardziej interesujące życie niż mieszkańcy arkologii. Choć przestępczość jest tu obecna niemalże wszędzie, MSPD rzadko interweniuje i przemyka oko nawet na poważne przestępstwa. Przestępczość zorganizowana kwitnie, a każdy uliczny dzieciak dopuszcza się jakichś przekrętów.

Kultura Dzieci Kwiatów z konieczności stała się więc dość pragmatyczna i zorientowana na samowystarczalność. MPK zapewnia podstawowy dochód i zakwaterowanie, lecz wszystko inne musi zostać odnowione, zbudowane od podstaw lub należy „pozyskać” fundusze, aby dokonać stosownego zakupu. Na terytorium Kwiatu panuje kultura makerów i praktycznie wszyscy mają jakieś dodatkowe zajęcie, które pozwala im nieco dorobić. Na każdej ulicy znajduje się jakiś foodtruck lub stragan z prostym rękodziełem albo odrestaurowaną technologią. Ktoś zawsze grywa w kości, w gry karciane lub wciska ci do ręki ulotkę „świątecznego klubu”.

A/Wu: Niech będzie błogosławione światło Bogini.

Gr19: Święte słowa. Być może nadszedł czas, aby o niej usłyszeli, jeśli są oczywiście godni.

L1ttl3 Tr33: $\backslash(^0^)/$

Gr19: Cichutko.

A/Wu: Spokojnie. Powinniśmy być wdzięczni za wszystkie Jej błogosławieństwa, nawet te najdrobniejsze.

L1ttl3 Tr33: $(^*.^*)$

Gr19: Ehhh...

Na terytorium Kwiatu panuje silne poczucie wspólnoty. Dzieci mogą zazwyczaj bezpiecznie bawić się w pobliżu domu, a niewielkie problemy są rozwiązywane, zanim pojawią się siły policyjne z pokazową interwencją. Obcy są mile widziani, choć z początku nigdy nie traktuje się ich jako „swoich” i zawsze oskarża o każdy

przekręt lub przestępstwo, aż do czasu, gdy „zasłużą na swój piach”. Jest to określenie odnoszące się do pomarańczowego pyłu, który pokrywa buty tych, którzy od dawna tutaj mieszkają.

INTERESUJĄCE MIEJSCA

MEMBRANA

Na obrzeżach Kwiatu, otaczając cały Darwin, rozciąga się Membrana, chroniąca miasto przed niebezpieczeństwami pustkowia. To brzęczące i trzaskające wyładowaniami pole energetyczne zostało zaprojektowane po to, aby zniszczyć wszelką nanotechnologię, która je przekracza. Choć Bio mogą przez nią przejść bez żadnego uszczerbku na zdrowiu (poza tym, że cały ich żel do włosów i smar do broni po prostu się rozpuszczają), Mecha utracą na kilka dni wszystkie swoje nanofabryki – do czasu, aż się zreprodukuje. Pomijamy przy tym fakt, że nikt nie jest na tyle głupi, aby dobrowolnie udać się na pustkowie.

Za Membraną rozpościerają się połacie szarego piachu, które sięgają aż po horyzont. Czasem jakiś recydywista postanowi skorzystać z wygnania zamiast z dożywocia. Rusza on wtedy pewnym krokiem przez piach, a po kilku minutach zostaje całkowicie wymazany z istnienia. Jak to mówią starcy, przemija z wiatrem.

Gr1g:	Powiadają, że jeśli przyłożysz ucho do Membrany, możesz usłyszeć dobiegające z oddali jęki ludzkich dusz.
A/Wu:	Słyszałem podobne opowieści od Speców, którzy musieli dokonać szybkiej ekstrakcji z rozbitego antygrawa Musisz być kompletnie szalony, żeby dobrowolnie udać się na pustkowie – nieważne, ile Debetu za to wyzerujesz.

BAR I GRILL „PANTEON”

„Panteon”, położony na środku skrzyżowania dróg prowadzących do Roju, Sieci i Świątyni, to renomowana, całodobowa restauracja, w której można dobrze zjeść i wypić. Spece często z niego korzystają, aby spotykać się ze zleceniodawcami lub odprężyć

po ciężkim kontrakcie. Jest to przerobiony parter czynszówki, a dwa ogromne okna wychodzą wprost na ulice prowadzące do mających na horyzoncie Sieci i Świątyni. Wzdłuż okien znajdują się bliźniaczo podobne do siebie boksy z szerokimi stołami. W głębi lokalu mieści się bar i działająca przez całą dobę kuchnia. Penny, kelnerka Mecha poruszająca się na jednym kole, aby szybciej obsługiwać klientów, śmiga pomiędzy stołami i zapisuje zamówienia w notatniku z prawdziwego papieru.

A/Wu: Czy to reklama? Nie wydaje mi się zbyt funkcjonalna.

Gr19: Kwiat może być niebezpiecznym miejscem dla Speców, którzy grają nie w swojej lidze. Wskazywanie, gdzie znajduje się bezpieczne schronienie, wydaje się ważnym posunięciem.

A/Wu: Rozumiem twoją argumentację.

PRZYSTAŃ

Barrio #12/13, zwane przez mieszkańców Przystanią, to ogromny miejski kompleks. Jest on podzielony na górną i dolną strefę bezładną mieszaniną wiaduktów drogowych i chodników dla pieszych. Barrio #12, lub potocznie Marina, jest tętniącym życiem ośrodkiem handlowym o strzelistych budynkach. Doki (Barrio #13) są zaś skrytym w ciemnościach slumsem, który specjalizuje się w dostarczaniu półlegalnych i nielegalnych usług: narkotyków, prostytucji, hazardu, podróbek markowych ulepszeń, nielegalnych modyfikacji Powłok i tak dalej. Siły MSPD nie zaglądają tutaj zbyt często, a „porządku” doglądają egzekutorzy z gangu Dos Barrios. Jeśli opłacasz „dziesięcinę”, nic ci nie grozi. W innym przypadku możesz zostać pobity niemalże na śmierć i przywiązany do lampy ulicznej za pomocą drutu kolczastego. Ewentualnie ktoś może dokonać ekstrakcji nanitów z twoich narządów wewnętrznych. Pod dwiema dzielnicami Doków przebiegają wymienniki ciepła i z tego powodu jest tam zauważalnie zimno. Podgrzewane dużą liczbą grzejników podczerwieni, zyskały ironiczną nazwę „Dzielnicy podczerwonych latarni”. Można tu znaleźć różnego rodzaju seksklubów: MekSeksEkspress, Szeroko Otwarte, Wejście/Wyjście,

Ksenomorfy i Spermoluby to tylko kilka przykładów. Znajduje się tu również stary tor rajdowy, który przebiega przez podziemia Doków, zwane „Dreszczami”, a każdego miesiąca odbywa się na nim kilka wyścigów.

A/Wu:	Nic na to nie poradzę, ale czuję, że czegoś tutaj brakuje...
Gr19:	Słudzy Bi-Miasta utrzymują moje zaangażowanie w tajemnicy. Doceniam ich daninę oraz zapewniany mi azyl. W zamian pomagam im w zapewnieniu Przystani większego bezpieczeństwa.
A/Wu:	Obydwa jesteście wygnańcami. Teraz rozumiem cię doskonale, przyjacielu.

JEDWABNY TARG

Ogromne targowisko, na obszarze którego handluje się wszelkimi legalnymi i nielegalnymi dobrami. Chaotyczna plątanina stałych i tymczasowych straganów, bud i foodtrucków, która przyciąga ludzi z całego Kwiatu. Panujący tutaj harmider jest niemalże ogłuszający. Na przestrzeni lat Kwiat przebudował Jedwabny Targ w taki sposób, że jest on kolistą przestrzenią, do centrum której prowadzą alejki, więc przypomina nieco tarczę do gry w rzutki. W każdym możliwym miejscu znajdują się kamery, Infopunkty i przewody, połączone z „głównym” posterunkiem MSPD, który najlepsze lata ma już dawno za sobą. Z góry plątanina kabli wygląda niczym ogromna pajęczyna. Miejscowi opowiadają o niemalże mitycznej postaci, nazywanej „Jaśnie Panią” lub „Mistrzynią”. Sprawuje ona rzekomo pieczę nad targowiskiem i je chroni. Roboty MSPD zachowują się tutaj nieco bardziej ludzko niż typowe modele patrolujące ulice Kwiatu i noszą ze sobą duży wybór broni ciężkiej zamiast standardowych karabinków automatycznych. Są one również w całości oblepione ulotkami i plakatami reklamowymi, a czasem przez ich stabid przebijają się marketingowe dżingle lub reklamy różnych biznesów na terenie Jedwabnego Targu. Targowisko otacza ogromna liczba taksówek, rikszy i mikrobusów, które mogą dowieźć cię w dowolne miejsce Kwiatu. Za odpowiednią opłatą ich kierowcy dzielą się również informacjami.

A/Wu: Czasami handluję ze sprzedawcami z Jedwabnego Targu. Wszyscy mówią z szacunkiem o tajemniczej „Mistrzyni”.

Gr19: Wie o wszystkim, co zachodzi w jej sieci. Dzieli się swoją wiedzą tylko z godnymi, choć cena za to jest wysoka.

A/Wu: Grig i Mistrzyni siedzieli na drzewie... C.A.Ł.U.J.Ą.C S.I.Ę – ja jebię.

Gr19: Wu, twoja frywolna natura bywa czasami męcząca. Ostrzegam cię, jej pajęczne macki sięgają daleko. Z tego, co słyszałem, narodziła się w Sieci...

A/Wu: Oto czego mi potrzeba, prawdziwego wyzwania.

GŁĘBINY

Miejsce, w którym przekłęci skrywają się przed światłem. Stara kopalnia, która sięga w głąb Kwiatu i wygląda niczym odwrócony tort weselny lub dawne wyobrażenie o Piekło. Wiekowe, zardzewiałe schody prowadzą w dół szybów wydrążonych w litej skale. Każdy kolejny poziom Głębin jest mroczniejszy od poprzedniego. Nie ma tutaj żadnych Infopunktów i innych udogodnień. To tutaj ukrywają się wszyscy ci, którzy są zbyt dziwni, aby zaakceptowała ich jakakolwiek arkologia lub Kwiat, oraz ci, którzy musieli zapaść się pod ziemię. Miejsce to jest rządzone przez „Królów”, niczym w systemie feudalnym, w którym wasale są chronieni w zamian za złożenie przysięgi wierności. Strażnik schodów, Booxkin, jest Hybrydą w najgorszym znaczeniu tego słowa – ludzkim korpusem osadzonym na czterech mechanicznych pajęcznych odnóżach.

Gr19: Wygląda na to, że to sami wygnańcy.

A/Wu: Królowie nimi nie są. To kryminaliści – chowają się w swoich leżach i rządzą nieszczęśnikami. Rozdawanie jałmużny nie daje prawa do sprawowania rządów.

Gr19: –

A/Wu: Nie miałem nic złego na myśli – ty pracujesz dla zapewnienia pokoju. Te dupki to po prostu gangsterzy, którzy naczytali się zbyt dużo Szekspira.



YUNKKA

Yunkka, położona w pobliżu zbiornika wodnego, cierpi z powodu atmosferycznych efektów ubocznych działania Membrany. Docierające tutaj promienie słoneczne są przez nią, niczym przez soczewkę, skupiane i wzmacniane. Z tego powodu jej klimat jest parny i gorący, a budynki są wyblakłe. Dzieci Kwiaty, które tutaj mieszkają, są opalone (lub ich farba jest odbarwiona) i ubierają się w przewiewne ciuchy. Panuje tu nadmorska atmosfera, a nastolatki pływają lub serfują na falach zbiornika. Yunkkę kontroluje Rafa, wytuatuowany gang Bio i Hybryd, które wierzą w duchy morza, powietrza i ziemi. Dowodzi nimi Kualu – ogromny, hybrydowy rekin, który unosi się w powietrzu na płetwach antygrawitacyjnych.

A/Wu: Zawsze chciałem spędzić tutaj emeryturę.

Gri9: Nadmorski sklep ze starzyzną. Żuczek wśród rekinów.

A/Wu: Wąchaj moje feromony.

FRACUTALÉ

Kiedys była to „wolna komuna” zasiedlona wyłącznie przez Mecha, które nie podążyły za naukami Świątyni o EDENie. Teraz dla Fracutalé nadeszły ciężkie czasy. Prawdziwą plagą stały się Złe Dane, jednorazowego użytku czipy ze złośliwym oprogramowaniem, których Mecha używają jako narkotyków. Wszystko, co miało jakąkolwiek wartość, zostało rozłożone na części i sprzedane za działki Złych Danych, wliczając w to mieszkańców uznanych za „zbędnych”. Wszelka aktywność zamarła i coraz więcej osób po prostu siedzi, gapi się w przestrzeń i kiwa na boki... Kwiat zaczął już powoli przekształcać te opuszczone slumsy z walającymi się po ulicach pustymi skorupami Mecha. PAN, stara ASIA mieszkająca głęboko w centrum Fracutalé, sprzedaje własną markę narkotyków Mecha, zwaną „Dane PANA”. Chroniona jest przez potwornego Hekatonchejra – menażerię wygrzebanych ze śmieci rąk, nóg i głów, które krążą dookoła PANA w wiecznym tańcu i niezmordowanie poszukują intruzów.

A/Wu: Czy kiedykolwiek rozważałeś wizytę we Fracutalé?

Gr19: Nigdy. Jest tutaj tak samo jak w Świątyni – uzależnienie to uzależnienie. Złe Dane są opium dla jednostek. EDEN jest zaś złośliwym oprogramowaniem dla mas.

A/Wu: Masz szczęście, że skazano cię na wygnanie.

Gr19: To prawda. Chociaż przez długi okres czasu byłem z tego powodu wściekły – wszak strącono mnie z niebios.

ZWIERZYNIEC

Mempleksy Kwiatu wykazują tendencję do łączenia się ze sobą, choć chyba żaden w tak dużym stopniu jak Zwierzyniec. Jest on złożony praktycznie wyłącznie ze zwierząt Bio lub zwierzęcych Powłok i wypełniony po brzegi menażerią mieszkańców, którzy – dosłownie – żyją w miejskiej dżungli. Animorfy, fursony, mysy strażnicy, ptaki, pszczoły, lwy, tygrysy, niedźwiedzie, wilkołaki... Zwierzyniec jest domem dla nich wszystkich. Jego mieszkańcy są tak bardzo terytorialni, że MSPD zostawiło ich w spokoju i panuje tu niemalże „Dziki Zachód” – kilku potężnych szeryfów dba o to, aby „szczenięta” oraz mniejsi i słabsi mieszkańcy nie byli zjadani... przynajmniej niezbyt często.

Gr19: Czy to jakiś regres? Ludzkość powraca do zwierzęcych początków?

A/Wu: Być może. Choć filozofia Roju sugeruje, że jest to raczej kontrolowana ewolucja.

Gr19: Myszy?

A/Wu: Rozumiem twój punkt widzenia. Wydaje mi się, że jest to coś w rodzaju genetycznej szopy na narzędzia. Za jej pomocą ludzkość może osiągnąć wszystko – nie powinno się tego negować tylko dlatego, że banda dzieciaków chce się pobawić wiertarką.

Gr19: Najlepsze plany myszy i ludzi...

A/Wu: Hie-hie-hieny-jeny...

KNIEJA

Niekiedy systemy Kwiatu działają nieco osobliwie. Knieja to efekt ich nadaktywności, budynki wznoszące się i upadające w wiecznym tańcu kreacji oraz zniszczenia. Życie w Kniei jest trudne,

a wędrownie plemiona technopogańskich kultystów walczą ze sobą o terytorium i honor. Mieszkańcy Kniei mają własny język i zwyczaje, wyznają też własnych bogów. Od czasu do czasu najwspanialszy z wojowników plemiennych dostępuje zaszczytu „Wstąpienia” i zostaje wysłany do jednego z Korpleksów, aby zostać wcielonym w stworzoną na zamówienie Powłokę. Ów zaszczyt pozwala na przyjęcie tytułu „Półboga” oraz zapewnia prawo do opuszczenia Kniei i bycia panem własnego losu.

Gr19: To niepokojące. Bogini traci nad pewnymi miejscami kontrolę?

A/Wu: Próbowałem porozmawiać o tym z jej małym duchowym przyjacielem. Udało mi się tylko ustalić, że z Knieją jest coś nie w porządku.

L1ttl3 Tr33: (;0.0)

Gr19: Jesteś bezużyteczny...

Gr19: *Użytkownik rozłączony*

Gr19: *Użytkownik połączony*

Gr19: To nie było zbyt miłe...

L1ttl3 Tr33: (*~.~*)°

WIEŻE VESSICK

Wieże Vessick były już praktycznie arkologią, jednakże umowa pomiędzy Korpeksami, które je budowały, została anulowana. Cztery gigantyczne megawieżowce połączone ze sobą za pomocą mostów i platform są obecnie domem dla pół miliona mieszkańców. Miało być to miejsce, w którym będą się ze sobą mieszały filozofie trzech głównych arkologii Darwinu. Nadal pomiędzy Bio, Mecha, Hybrydami oraz różnej wielkości Mempleksami panuje dość kosmopolityczna atmosfera i żyją one w czymś, co można by uprzejmie nazwać mianem harmonii. Choć mieszkańcy Wież wykazują odrobinę lokalnego patriotyzmu, mają również poczucie, że zostali pozbawieni tego, co mogłoby nastąpić, gdyby projekt udało się dokończyć. Niektórzy z nich nadal uważają rodzime arkologie, z których pochodzą oni sami lub ich starsi krewni, za

swój prawdziwy dom. Miejsce to sprawia wrażenie neutralnego terytorium, choć Korpleksy ciągle spierają się pomiędzy sobą o strefy wpływów, ceny, miejsce reklamowe i tym podobne kwestie. Jeżeli pomiędzy dwoma Korpleksami dochodzi do tarć, tutaj zazwyczaj da się to odczuć w pierwszej kolejności. Vessick są nadzorowane przez MSPD, lecz istnieje również sekretna grupa ulepszonych technologicznie samozwańczych obrońców prawa, znanych na ulicy jako Tasaki. Wywołasz burdę i ta młoda dziewczyna pijąca samotnie na samym końcu baru nagle wyciągnie masę spluw i sprawi, że twoja przewidywana długość życia ulegnie znacznemu skróceniu.

Gr19: Kolejny nieudany eksperyment. Korpleksy nigdy nie nauczą się bawić razem.

A/Wu: Nie jestem pewien, czy nieudany. Choć projekt tak naprawdę nigdy nie wydał żadnych owoców, znajdziesz tutaj rodziny, społeczności... a może nawet i całe pokolenia mieszkańców, które mieszkają ze sobą ideały swoich starych arkologii. Rewolucji nigdy nie wywołują ludzie u władzy.

TŁUM

Niektóre wielkie eksperymenty przeprowadzone w Raju nieco wyprzedziły swoją epokę. W dawnych czasach nawet podstawowe nanopowłoki i nanoformy były nieco zbyt dziwne, aby mogły się przyjąć. Jeden z tych eksperymentów nadal żyje tutaj, i tam, a w zasadzie to niemalże wszędzie. „Tłumem” nazywana jest kolektywna nanoforma, którą można często dostrzec pośród ludzi. Należący do niej „błotniaki” – ludzie o skórze koloru gliny – kręcą się niemalże wszędzie i możesz ich zazwyczaj spotkać siedzących na samym końcu baru lub stojących na przystankach autobusowych. Jeśli się do nich odezwiesz, nie usłyszysz nic więcej ponad „Ja jesteśmy Tłumem”. Jeśli będziesz im dokuczał, spróbują odejść i nigdy, ale to przenigdy nie zareagują w agresywny sposób. Sami w sobie nie są inteligencją zbiorową... co kilka dni członkowie każdego z Tłumów spotykają się i wymieniają doświadczeniami. Następnie rozchodzą się, aby dalej się włóczyć.

- A/Wu:** Znam członka Tłumu, który od czasu do czasu pojawia się w moim sklepie. Bardzo podobają mu się stare SmartPady.
- Gr19:** Ja zaś słyszałem, jak można dołączyć. W czasie rytuału inicjacyjnego twój dobytek i Powłoka są rozkładane do postaci składników chemicznych i wchodzi z tobą w gestalt.
- A/Wu:** I możesz je zabrać ze sobą. Prawdziwie postludzkie społeczeństwo.

WIEŻA KADUCEUSZA

Siedziba medialnego Korpleksu Mirror wznosi się wysoko ponad otaczającymi ją budynkami Kwiatu. To pojedyncza, oszklona iglica z otaczającymi ją dwiema srebrnymi spiralami. Mirror jest odpowiedzialny za Kanał – pobierany na terenie całego Darwinu pakiet wiadomości, rozrywki i informacji, rozprzestrzeniany się za pomocą Infopyłu. W Wieży Kaduceusza mieszczą się studia nagrań, pracownie montażowe i centra danych, które opracowują i produkują całą treść Kanału lub przetwarzają i dystrybuują audycje i materiały nagrywane w mieście. Korpleks zarządza również wszystkimi danymi przeznaczonymi dla SmartPadów.

- Gr19:** Dostawca twoich opiatów. Zakładam, że panują pomiędzy wami przyjazne stosunki?
- A/Wu:** Opuszczenie Roju było dla mnie niezwykle trudne. Ferom łączył mnie ze światem. Kiedy odszedłem, tę pustkę wypełnił Kanał i nadal jestem z nim w jakiś sposób połączony.
- Gr19:** I teraz wszystkie te twoje drinki stały się zwyczajnym kłamstwem.
- A/Wu:** Trzydzieści tysięcy programów. Coś wspaniałego!

OD/ZYSK

Od/Zysk to gigantyczne wysypisko śmieci z całego Kwiatu. Na przestrzeni lat w filozofii Świątyni wielokrotnie dochodziło do schizm i miejsce to jest społecznością wygnańców, którzy uważają technologię za świętość, ale nie wierzą w proces jej starzenia się. Na wpół złomowisko, a na wpół metropolia, Od/Zysk zmienia

przeznaczenie lub przebudowuje starą technologię Kwiatu. Jego populacja składa się w około 80% z Mecha i Hybryd, głównie starych Powłok, które od dawna nie są „wspierane” przez Korpleksy. Tutaj niczego się nie wyrzuca i praktycznie każda stara technologia w końcu tutaj trafi. Pomiędzy wieżami i poziomami mieszkalnymi wyrastają ogromne sylwetki „Budowniczych”: gigantycznych Mecha, które niegdyś pomogły zbudować megastruktury Darwinu. Mieszkańcy Od/Zysku, zbulwersowani faktem, że pozostawiono je na pastwę rdzy, sprowadzili je do swojej części miasta i oddają im cześć poprzez używanie ich w charakterze miejskiej zabudowy. Na terenie Od/Zysku nie ma sił MSPD, ponieważ były one od razu rozkładane na części. O zachowanie porządku dbają więc sami obywatele, a wszelkie spory rozstrzygane są przez starcia na arenie zwanej Szalą.

A/Wu: Świątynię opuszcza całe mnóstwo osób. Dziwne, skoro to niby „przyszłość ludzkości”.

Gr19: EDEN jest wzniosłym ideałem. Musisz zasłużyć, aby go osiągnąć, a nie wszyscy lubią ciężką pracę lub poświęcenie. To, co się zestarzało, musi zostać porzucone.

A/Wu: Nawet jeśli tym czymś jesteś ty sam?

Gr19: Moje poglądy nie były uważane za... postępowe.

NIESZCZĘŚCIE

Czarna Piramida majaczy na horyzoncie, całe kilometry od innych kompleksów arkologicznych. Niegdyś znana jako Exodus, dziesiątki lat temu zamknęła się przed Darwinem i Kwiatem. Od tamtego momentu powstała niezliczona ilość plotek o tym, co dzieje się wewnątrz Nieszczęścia i równie dużo legend oraz opowieści grozy. Nikt nie wchodzi do środka, nikt też stamtąd nie wychodzi.

Gr19: Exodus był mrocznymi czasami dla Świątyni.

A/Wu: Przetrwałem Bioczystkę. Myślę, że Świątynia dokonała właściwego wyboru – twoje wierzenia nie sprawiają, że inni się mylą. Pozbycie się stronnictwa antyBio sprawiło, że Świątynia stała się silniejsza.

Gr19: Nadal na ulicach spotykam plakaty i protestujących – te wierzenia przetrwały. Niestety.



KORPLEKSY KWIATU

MCP

Zbawca ludzkości. Muncypalny Program Kontrolny, ponieważ tak brzmi jego pełna nazwa, jest sztuczną inteligencją, która zarządza Darwinem. Nadzoruje produkcję żywności, energii i wody, oczyszcza powietrze, a także kontroluje generowaną proceduralnie nanotechnologię mieszkaniową, podstawowy dochód mieszkańców Kwiatu oraz, oczywiście, Membranę. MPK ma rozległą sieć podziemnych fabryk, obsługiwanych są przez pracowników ASIA. Krążą również pogłoski, że dysponuje ogromną liczbą autonomicznych programów SI i algorytmów, które przez Infopunkty i SmartPady monitorują wszystko, co się dzieje na terytorium Darwinu.

L1t1L3 Tr33: \(\0\0)/

A/Wu: Tak, małutki, jesteś sławny. Niewiele wie, w jaki sposób służy Bogini o nas dbają.

Czymś powszechnie zabronionym jest ingerowanie w procesy MPK. Jeśli spróbujesz włamać się do jego podziemnej infrastruktury, w ciągu kilku chwil pojawi się na miejscu tłum jednostek MSPD. MPK przemyka oko na wszelkie próby „dostosowania” budynków i ciągów komunikacyjnych Kwiatu – każde popularne ulepszenie jest dopisywane do algorytmu proceduralnego i znajduje odbicie w przyszłych konstrukcjach.

Sojusz Korpleksów z MPK jest powszechnie znanym faktem. Choć od czasu do czasu te dwie siły rywalizują ze sobą o władzę, MPK jest nietykalny. Istnieje kilka mniejszych Mempleksów, które uznają MPK za bóstwo, a na terenie całego Darwinu można odnaleźć poświęcone mu niewielkie kapliczki, zazwyczaj akwaforty drzew lub drzewka bonsai zasadzone w ważnych miejscach kultu.

MPK rzadko kiedy w bezpośredni sposób zatrudnia Speców, choć w przeszłości zdarzyło się to już kilkakrotnie.



Kanał dociera na terenie Darwinu do wszystkiego, co żywe, a jego twórcą jest Korpleks Mirror. Jest obecny wszędzie... w każdej reklamie, na każdym ekranie Kanału, w każdym SmartPa-

dzie. Kontroluje wszystko, co widzisz, czego się uczysz, co czujesz. Korpleks przestrzega przy tym rygorystycznej polityki neutralności i głosi etos służenia ludzkości. Od czasu do czasu jakiś lokalny element społeczny krytykuje jednak ów monopol informacyjny. Zapewne jest to dla niego bardzo niebezpieczne, prawda? W odpowiedzi Mirror korzysta ze swojej najgroźniejszej broni: sławy. Korpleks nagłaśnia krytyczną opinię, zaprasza przeciwnika do debaty i upublicznia cały spór. Informacje te pojawiają się w wiadomościach i programach dyskusyjnych, a kontestator jest zapraszany do komentowania innych kwestii, otrzymuje też kontrakt na książkę i jej późniejszą ekranizację. Następnie na scenę wkracza Debet pod postacią eleganckiego apartamentu w górnej części Sieci, supermodela lub modelki w charakterze partnera albo partnerki i wielkiego sportowego pojazdu antygravitacyjnego. Mirror tworzy ze swoich przeciwników celebrytów. Po jakimś czasie ich gwiazda przygasa, kompletnie się wypala lub zmierza ku samozagładzie – wszyscy kochają dobrą dramę z celebrytami w roli głównej. Główną kwaterą i centrum danych Mirror jest Wieża Kaduceusza, lecz jego biura i studia produkcyjne są rozsiane po całym Darwinie. Korpleks zatrudnia Speców (zazwyczaj Kurierów) w celu pozyskania bardzo trudnych do zdobycia danych „na wyłączność” lub dostarczenia cennych materiałów filmowych.

A/Wu: Mirror jest z nami od bardzo dawno. Niektórzy twierdzą, że jest równie stary, co Darwin.

L1tt13 Tr33: \(\ \ \)/\(\ \ \)/

Gr19: Przyjaciele? No, dajże spokój.

CONTRACTOR, INC.



Dawno temu Korpleksy odkryły, że potrzebują ludzi, którzy mogą ominąć skomplikowane uregulowania prawne dotyczące możliwości przemieszczania się pomiędzy poszczególnymi arkologiami. Po pewnym czasie powstało wiele niezależnych grup, które zagospodarowały tę niszę. Najbar-

dziej rozpoznawalną jest Contractor, Inc., a duże, laminowane odznaki są symbolem licencjonowanych Speców. Mogą oni przemieszczać się bez przeszkód pomiędzy arkologiami i powierza im się różnorodne zadania: od dostarczenia poczty dyplomatycznej, poprzez ochronę aktywów, po wyjaśnianie transgranicznych przestępstw. Choć niektórzy Spece kierują się profesjonalną etyką i pracują, aby zapewnić równowagę oraz pokój, część z nich jest po prostu zwykłymi najemnikami.

Aplikacja Contractor, Inc. przydziela agentów na podstawie „Algorytmu”: procesu SI, który jest reklamowany jako „przydzielający najlepszych Speców do konkretnego zadania” – czy jest to prawdą, pozostaje kwestią sporną. Możesz również wybrać swoich ulubionych agentów, a wiele Korpleksów buduje sobie portfolio zaufanych Speców.

Grlg:	Wiele Korpleksów i przestępczych syndykatów...
A/Wu:	Niesławni „dostawcy pizzy”. Sam, gdy musiałem, korzystałem z ich usług.
Grlg:	Z każdym systemem można sobie do pewnego stopnia pogrywać. W jaki sposób Algorytm nie przypisał prostych dostaw i wysokich należności do działalności przestępczej, do dzisiaj tego nie rozumiem.
A/Wu:	Szufladkowanie korporacyjnej odpowiedzialności prawnej i zawila umowa licencyjna użytkownika końcowego. Wszyscy członkowie i użytkownicy zaznaczają tę kratkę, więc Algorytm ma to gdzieś.

KILR



Poruszanie się po Darwinie bywa czasami dość męczące. KilR jest najnowszą z firm taksówkarskich, która twierdzi, że jest tania, rzetelna i bezpieczna. Jej pierwszą

nazwą był Kilomet-R, lecz stała się popularna dopiero po rebrandingu i mocno sponsorowanym kanałowym serialu o przygodach Taksówkarza – samozwańczego stróża prawa. Taksówki KilR są zazwyczaj autonomiczne i mają szeroki wybór osobowości ASIA, które umilają ci czas podróży. Pomiedzy KilR i niezależnymi taksówkarzami utrzymuje się stan niechętniej rywalizacji, więc zdarzało się, że taksówki należące do tego Korpleksu były niszczone, modyfikowane lub kradzione i przerabiane. Mamy nadzieję, że podoba ci się podróż!

KITBASH



Kitbash to konglomerat technologii o otwartym kodzie źródłowym, które mogą być modyfikowane przez użyt-

kownika końcowego. Korpleks zarabia, produkując tanie i łatwo modyfikowalne MechaPowłoki oraz jednostki ASIA przeznaczone do pracy w fabrykach znajdujących się głęboko pod powierzchnią Darwinu. Kitbash ma wyłączność na dostawy Powłok dla MSPD. Jego technologię charakteryzuje „pozbawiony bajerów” wygląd: powleczone gumą skrzynki i pudełka, otoczone przez przypominającą klatkę bezpieczeństwa Powłokę, plus uchwyty, śruby z łbem sześciokątnym, obiektywy i pokrywy na zawiasach.

Gr1g:

Mecha Dzieci Kwiaty bardzo mocno polegają na rozwiązaniach od Kitbash. Możliwość naprawienia się samemu jest niezbędna, jeśli twoje dochody nie są w stanie pokryć wsparcia technicznego. Na terenie Świątyni

coś takiego jest jednak społecznie stygmatyzowane. Technologia jest święta, a otwarty kod źródłowy jest niczym deklaracja, że każdy może być jej kapłanem.

A/Wu:

Na terenie Sieci jest to oznaką odwagi. Utrata części ciała na rzecz czegoś tak bardzo niehumanitarnego jest dla Hybryd ważnym komunikatem. Każdy nastolatek przechodzi „fazę Kitbash”.

MEMPLEKSY KWIATU

DZIECI KWIATY

W tyglu należących do dawnego świata religii, kultur i subkultur również mieszkańcy Kwiatu wykształcili odrębną tożsamość. Życie w Kwiecie może być ciężkie, a pewna doza pragmatyzmu, elastyczności moralnej i poczucia wspólnoty może zdziałać cuda. Obcy postrzegają Dzieci Kwiaty jako zwykłych, życiowych pechowców z tendencją do zachowań przestępczych, lecz jeśli do nich należysz, doświadczasz więzi rodzinnych, szacunku, skomplikowanej hierarchii przywódców społecznych, terytoriów i „prawa ulicy”. Wyprawa do Kwiatu bez wiedzy o tym, dokąd idziesz i kto tam rządzi, nie jest zbyt rozsądnym przedsięwzięciem. Handlarze, osoby starsze i dzieci znajdują się w Kwiecie pod szczególną ochroną, a zagubiona pociecha zostanie obdarowana słodyczami, nauczy się kilku ciekawych zwrotów i zostanie odstawiona do domu przez uzbrojonych i wytatuowanych bandziorów, a rodzice skiną im z uznaniem głowami. Korpleksy są natomiast postrzegane jako chciwe instytucje pozbawione twarzy i duszy. Rozsądni Spece budują z Dziećmi Kwiatami dobre relacje i nie używają w stosunku do nich przemocy. Ci z nich, którzy w jawny sposób pracują dla jakiegoś Korpleksu, stąpają tu po naprawdę kruchym lodzie.

Grlg: Lista zbrodni, które Korpleksy popełniły na ludzkości, jest naprawdę długa.

A/Wu: Nie wszystkie Korpleksy są złe. Niektóre przynajmniej próbują ulepszyć ludzkość jako całość.

Grlg: I to jest właśnie ich głównym problemem. Posiadanie władzy umożliwia formułowanie bardzo ogólnych sądów pokroju „dla dobra ludzkości”. A jeśli ludzkość nie chce tego, czym handlujesz? A co, jeśli jest to szkodliwe dla społeczeństwa?

GAJANIE

Niektórzy nazwaliby to nową religią, ponieważ Gajanie wierzą, że MPK jest śmiertelną maską bogini Gai. Jest ona postrzegana jako obrończyni rasy ludzkiej, a Darwin to zasiane przez nią ziarno, które odpowiednio podlewane sprawi, że świat na powrót stanie się rajem. Gajanie traktują Boginię i podprogramy SI, które działają na terenie Darwinu, jako istoty boskie. Życie w dowolnej postaci (Bio, Mecha, Hybryda i ASIA) jest postrzegane jako dar, a Gajanie wierzą, że wszystko ma w sobie duszę. Jeśli w przestrzeni publicznej dostrzeżesz pełen roślin ogródek lub starą jednostkę ASIA, która została z czułością odrestaurowana, aby mogła wypełniać swoje obowiązki mimo upłynięcia jej gwarancji, istnieją duże szanse, że stoją za tym właśnie Gajanie.

A/Wu: Tak blisko prawdy, a zarazem tak daleko.

L1t1L3 Tr33: (*.*)<3

A/Wu: Dokładnie, Ona kocha wszystkich w równym stopniu, ignorantów i tych, którzy znają prawdę.



Sieć, fraktalny prostopadłościan zbudowany z ułożonych jeden na drugim poziomów miasta. Łamigłówka, której nie udało się rozwiązać miliardowi ludzi. Zmieszany blask ekranów Kanału i holoreklam tworzy niebieską poświatę, która przenika wszystko. Smugi Infopytu wiją się to tu, to tam, jakby się zgubiły i nie potrafiły odnaleźć drogi do domu.

„Pożar Tokio” to gigantyczny nocny klub, wybudowany wewnątrz starego blokowiska. Wszystkie jego okna zostały zastąpione holoe ekranami, wyświetlającymi tę samą animację szalejących płomieni. Budynek wygląda niczym szkielet palącego się czternastopiętrowego budynku. Śmiało? Być może, ale taka jest właśnie Sieć.

Na zewnątrz „Pożaru” tłoczy się coraz więcej ludzi. Zbyt wielu, aby mogli sobie z nimi poradzić Łapsy, więc trzymają się z daleka. Setki osób brzęczące w oczekiwaniu, niczym rój pszczoł, które zleciały się do cukru. Czasami powstaje jakieś większe zbiegowisko wokół dilerów, którzy oferują niezłe rakowate oprogramowanie lub piguły, aby dobrze zacząć długą noc.

Krawędziarze z pulsującymi tatuażami świetlnymi. Ich tęczyowy chrom błyszczy w omiatających wszystko z góry reflektorach antygrawów. Stąpające cicho watahy Animusów szczerzą kły, stroszą futra i piórka. Mechy Kitbash pokazują wszystko, co mają zainstalowane. Od egipskich bogów po dzieciaki z anime – wszyscy gromadzą się właśnie tutaj.

Napięcie w tłumie narasta, gdy różne Mempleksy tłoczą się obok siebie... pokrzykiwania i groźne miny, bełkoczące syntezatory mowy i zaciśnięte zęby, gdy prochy zaczynają działać. Wszystko zawieszone na krawędzi noża, gdy światła Sieci nabierają owego lepkiego poblasku oczekiwania. Zaraz wszystko się zacznie.

Przez tłum przebiega szmer. Sticklebriksi są tutaj, tej nocy, a to gwarancja pełnego odjazdu. Odrzwia klubu rozwierają się, a do środka, przez dwójkę ochroniarzy – Nosorożca Niszczyciela i Przybłądę Śliską Meduzę – powoli wlewa się powódź mięsa i chromu. Jeśli kiedyś coś tu odwalisz, nie wchodzisz, nie ma zmiłuj.

Craven nie był tutaj od lat. Wolał ciche luksusy, które wyższe sfery zapewniały ludziom o jego wyjątkowych talentach. Teraz, jako dyrektor Korpleksu, kompletnie tu nie pasował. Nie to, żeby się tym przejmował – miał w sobie wystarczająco dużo sprzętu, żeby rozerwać te dzieciaki na strzepy. Zalety cichych luksusów.

Było to jednak doskonałe miejsce, aby spotkać się z „profesjonalistami” z Contractor, Inc. Konieczna niedogodność, jeśli chodzi o prowadzenie biznesu z innymi arkologiami należącymi do Korpleksów. A biorąc pod uwagę, co się działo w poprzednich dniach, potrzebował tyłu przyjaciół, na ilu tylko pozwoli mu Debet.

SIEĆ

Dawno temu grupa Korpleksów zawarła umowę z MPK, w zamian za technologię i specjalistyczną wiedzę otrzymując autonomię. Powstała w ten sposób pierwsza korpleksowa arkologia, fraktalny, wielopoziomowy kompleks, znany jako Sieć. Pośród ciągnących się bez końca pomarańczowych ulic Darwinu wznosi się ku niebu gigantyczna „Kostka Mengera” z ułożonych jeden na drugim poziomów miasta, wypełniona po brzegi wieżowcami i zatłoczonymi ulicami. Tonie ona w wiecznej poświacie dobywającej się z holo-klam, neonów i wyświetlaczy Kanału. Nawet najciemniejsze poziomy Sieci wypełnia niebieska luna, która odbija się od każdej błyszczącej powierzchni. Gdy jesteś tutaj, wszystko wydaje się jakby oleiste, a w ustach czujesz ten dziwny, chemiczny posmak, którego nie możesz się pozbyć. Hałas jest wszechobecny: ruch uliczny, reklamy, muzyka, elektryczny stukot ogromnych, zawieszonych nad głowami szyn kolejowych. Nie jest to miasto, które nigdy nie śpi, lecz takie, któremu ktoś zafundował chemiczną bezsenność. Jeśli kiedykolwiek zaśnie, to z pewnością snem wiekuistym.

A/Wu:	Dom. Jakoś dziwnie nazywać tak to miejsce, nawet po tych wszystkich latach.
Gr19:	Nie wiem, jak ty to robisz – wszystkiego tu za dużo, zbyt... wiele. To niemoralne bagno, które żywi się same sobą.
A/Wu:	Jak mógłbym to wyrazić, żebyś był w stanie zrozumieć? To trochę jak czip – miliony części, połączonych, aby zrealizować większy cel.
Gr19:	Nie traktuj mnie protekcjonalnie. Projekt procesorów jest czysty, a to tutaj jest skompresowanym do rozmiarów bryły gigantycznym wysypiskiem śmieci. Jakby wyciśnięto soki z najgorszej części ludzkości.

Gęsto zabudowane poziomy przecięto ogromnymi, kwadratowymi w przekroju szybami wentylacyjnymi, przez które za dnia wpada światło słoneczne. Pozwalają one spojrzeć w górę i w dół na inne poziomy kompleksu. W niektórych miejscach wydaje się, że

patrzysz wprost w nieskończoność. Cyrkulacja powietrza tworzy mikroklimat wokół tych szybów i nie mija nawet dziesięć minut, gdy mżawka zamienia się w ulewę.

Obcy mają sporo kłopotów z orientacją na terenie Sieci. Adresy opisane są wertykalnie jako Górny, Średni i Dolny dla trzech głównych Stosów kompleksu, jako Górny, Średni i Dolny dla ich Podstosów, a następnie jako ich Podpoziomy ponumerowane od 1 do 9. Horyzontalnie każdy z poziomów jest podzielony na 8 Sektorów – Północno-Zachodni to 1, a Południowo-Wschodni 8. Sektory są dodatkowo podzielone analogicznie na Działy 1-8, a następnie na Podsektory 1-8. A więc, jeśli twój adres to Górny, Górny, Podpoziom 1, Sektor 1, Dział 1, Podsektor 1, to mieszkasz na samym szczycie północno-zachodniego rogu Sieci. Sytuacja robi się jeszcze bardziej skomplikowana, ponieważ w każdym Sektorze obowiązuje inna konwencja nazywania ulic. Na szczęście na SmartPada możesz ściągnąć ogromną liczbę map.

Gr19: No dobra, przyznam, że istnieje tutaj pewna matematyczna doskonałość.

A/Wu: Ha! Wiedziałem, że nie oprzesz się urokowi fraktala. Jego architektura jest niesamowita. Wszystko jest o wiele mniej ściśnięte niż na to wygląda. Często przechadzam się po krawędziach, aby oglądać tętniące życiem miasto, które rozciąga się nad i pode mną. A kiedy przez szyby wpadają promienie słońca, jest tutaj naprawdę pięknie.

Życie w Sieci ma wiele odcieni. Im bliżej krawędzi prostopadłościanu i wyżej, tym jesteś bogatszy, a otaczające cię budowle są wyższe, smuklejsze i ładniejsze, no i wszystko jest o wiele droższe. Większość dużych przedsiębiorstw i bogatych oraz sławnych osób ma swoje biura lub domy na wyższych poziomach w pobliżu krawędzi lub centralnego szybu. Na niższych poziomach niektóre obszary, położone z daleka od krawędzi, są po prostu slumsami i cierpią z powodu Osadu – nielegalnych społeczności bezdomnych, które w alejkach i prześwitach pomiędzy budynkami klecą swoje tymczasowe schronienia z desek, plastiku i blachy.

Gr19: Jak tu pięknie... Jeśli masz na tyle szczęścia, że mieszkasz blisko krawędzi.

A/Wu: Cóż, nie wszyscy mogą dostąpić EDENU, prawda?

Gr19: Touché.

Wszystko znajduje się tutaj w ciągłym ruchu. Ulice wypełnione są ludźmi i sznurami pojazdów – nawet we wczesnych, porannych godzinach jest tutaj tłoczno. Większość samochodów jest autonomiczna, więc ruch drogowy wydaje się nigdy nie kończyć. Nawet pojazdy AG ciągle muszą się ze sobą mijać. Jeśli nie stać cię na taksówkę, Kolej Wysokotorowa jest jedyną możliwością podróżowania – podwieszona pod poziomami miasta gigantyczna kolej jednoszynowa przypomina po części pociągi metra, a po części wielkie kontenerowce. Przewozi pasażerów od stacji do stacji Sieci, a nawet do Kwiatu i innych arkologii.

Korpleksy sprawują tu kontrolę nad wszystkim. Woda, elektryczność, żywność, mieszkania, siły porządkowe, praca, media, edukacja... wszystko dostarczane przez marki, firmy, sieci i franczyzy, które karmią się twoim Debetem. Życ w Sieci to brać udział w ciągłym wyścigu, aby kupić kolejną nową rzecz, konsumować i być konsumowanym. Wszyscy są tutaj wygodni. Ale na pewno to lepsze, niż życie w Kwiecie, prawda? O, jaki zajebisty SmartPad!

Gr19: Chciałbym porozmawiać z tym, kto to napisał...

A/Wu: Myślisz, że to jeden z naszych przyjaciół z Gildii?

Gr19: To możliwe. A może ktoś, kto powinien do nas dołączyć.

Choć w Sieci sprzedaje się Powłoki o wszelkich rozmiarach i kształtach, większość mieszkańców to Hybrydy. Rodzą się ludźmi, a następnie wszczepiają w siebie wszystko, na co tylko ich stać. Sieciarze czerpią dumę z autoekspresji i modyfikowania samych siebie. Amputacja ręki, aby zastąpić ją „lepszą”, wyhodowaną w kadzi albo zrobioną z metalu lub zajebistego tworzywa sztucznego, nikomu nie wydaje się dziwna. Ulepszenia Bio i Mecha są tutaj naprawdę gorącymi nowościami. Podążaj za swoją marką lub przebijaj w tych najmodniejszych. *Just do it!*

Korpleksy doskonale wiedzą, jak trzymać obywateli w ryzach. Siły policyjne nazywają się oficjalnie Municypalnymi Siłami Porządkowymi Sieci (MSPS), lecz wszyscy wołają na nie „Łapsy”. To zadrutowane wszczepami po uszy Hybrydy, odziane w charakterystyczne, ciemnogrnatowe pancerze i skryte za pobłyskującymi czerwienią soczewek wizjerami. Można ich spotkać wszędzie, często w towarzystwie wsparcia zapewnianego przez pomocników ASIA – ogromne Mecha-pajaki, określane skrótem NNC i małe, bezgłowe robo-psy o holograficznych kłach (GTH). Łapsy bez wahania wypisują mandaty za najdrobniejsze przewinienia i kierują się zasadą „zero tolerancji dla przemocy”. Choć czasami da się z nimi dogadać, za każdą strzelaninę dostają niezłą premię. Szczególnie, gdy do akcji wkroczą NNC i GTH.

Gr19: Anansi i Getowie. Strażnicy Wiedzy i Snów.

A/Wu: Miałem kiedyś do czynienia z gliniarzami. Niektórzy z nich naprawdę próbują ci pomóc, ale pozostali to zwyczajni bandyci.

INTERESUJĄCE MIEJSCA

„RETROMANTA”

Położony w dzielnicy, którą tylko z czystej uprzejmości można nazwać mianem miłszej części Górnego Dolnego, całodobowy bar „Retromanta” to ulubiona miejscówka Speców. Ogromna liczba umieszczonych na ścianach ekranów Kanału wyświetla przez cały czas wiadomości, filmy i anime. Na wystrój wnętrza składa się również cała masa starych gadżetów, powieszonych na ścianach niczym jakieś dzieła sztuki. Czasami można tu również usłyszeć muzykę graną na żywo. Właściciel i barman, Klauser, to stary Mecha Kitbash, który ulepszył się o kilka dodatkowych par rąk i czip mikrodrzemek, co pozwala mu obsługiwać klientów przez całą dobę. Ochroniarzem przybytku jest zaś stary, zdemilitaryzowany Mecha z na wpół stopioną Powłoką, którego wszyscy nazywają Wytop. To całkiem miły gość, dopóki nie wszczynasz awantur lub nie zapytasz go o to, dlaczego nie wymienił jeszcze swojej Powłoki.

A/Wu: Klauser jest w porządku. Troszczy się o zagubionych, którzy z różnych powodów wypadli poza system. Niech ci jednak nie przyjdzie do głowy próbować jego „specjalnych drinków”. Chyk’n Mylk naprawdę nie powinien być składnikiem koktajli.

Gr19: Pracowałem kiedyś z kilkoma kolesiami z wojska, którzy odmówili ulepszeń. Dla tych Powłok ginęli ich bracia oraz siostry.

A/Wu: Czy przestarzałość jest dla Świątyni grzechem?

Gr19: Oczywiście.

STARY WU, SKLEP Z UŻYWANĄ TECHNOLOGIĄ I DANYMI

W mrocznym zaułku, na jednym z niższych poziomów Sieci znajdziesz Starego Wu – skarbnicę przestarzałych części Mecha, implantów dla Hybryd i sprzętu komputerowego. Wszystko zostało odrestaurowane z niezwykłą starannością przez Wu, hybrydowego dżentelmena o Powłoce przypominającej ogromnego robala. Wu skupuje oraz sprzedaje części i może wyczyścić lub przeanalizować dane albo obejść zabezpieczenia. Nie zadaje też żadnych pytań.

A/Wu: Żadnych pytań! Jakbym był pospolitym bandziorem!

Gr19: Skąd wytrzasnąłeś moją nową rękę? Doceniam ją, ale Angelus nie porzuca swojej technologii...

A/Wu: *kaszlnięcie* Idźmy dalej.

GŁÓWNA SIEDZIBA TRILLIUM

Trillium jest nową firmą technologiczną, która pnie się na sam szczyt i wkrótce wejdzie do grona Korpleksów Sieci – albo zostanie przez nie przejęta i wchłonięta. Jej główna siedziba to prężny ośrodek technologiczny, zbudowany ze szklanych, modalnych kabin, które mogą przekształcać się w zależności od potrzeb w laboratoria, obszary projektowe lub biura. Lexi Kenyard, dyrektor generalna firmy, jest lawirantką, która potrafi rozpoznawać talenty. Projekty Trillium znajdują się w czołówce nowoczesnych rozwiązań technologicznych i jest tylko kwestią czasu, gdy któryś z nich stanie się prawdziwym hitem lub przyciągnie uwagę jednego z dużych Korpleksów.

A/Wu: Słyszałem plotkę, że Trillium udało się wyprodukować stabilną nanotechnologiczną Powłokę.

Gr19: Uwierzę, gdy ją zobaczę. Nanotechnologia zniszczyła świat – byłoby to niczym siedzenie w autobusie obok głowicy nuklearnej. Dawne nanoformy, takie jak twój kumpel Tłum, nadal są wśród nas, ale żeby rzucić jakieś nowe na sklepowe półki – to dopiero będzie prawdziwa bitwa.

„TECHNOIR”

Pomimo tego, że Technoir znajduje się w Niższym Górnym, na pierwszy rzut oka jest strasznie syfiastą speluną. Jego ściany zdobią stare, podarte plakaty, neony mrugają spięciami, a podłoga i blaty stolików są upieprzone brudem. I wtedy zauważasz, że plakaty są częścią tapety, a plamy znajdują się pod czystą warstwą plastiku. To wszystko jest bowiem iluzją, przeznaczoną dla klientów, którzy lubią szlajać się po norach, ale niekoniecznie chcą się przy tym pobrudzić. Namazane w kiblach graffiti jest naprawdę zabawne dla wszystkich, którzy nie pochodzą z wyższych poziomów Sieci. Speców normalnie tutaj nie uświadczysz, ale czasami jakiś korporacyjny klient próbuje sprawić, żeby podczas spotkania „poczuli się jak w domu”.

Gr19: Jak szło to stare powiedzenie? „O co kaman?”.

A/Wu: Blisko. Sieć ma swoje problemy klasowe, to prawda, ale ja lubię myśleć, że ktoś po prostu próbuje być miły.

„POŻAR TOKIO”

Najlepszy z nocnych klubów. Czternaście pięter muzyki, tańca, prochów i alkoholu. Na zewnątrz wszystkie holo zainstalowane w oknach pokazują jedną i tę samą kolumnę ognia. Widok jest tak przekonujący, że niektórzy zastanawiają się, gdzie do cholery podziewa się straż pożarna. Przed klubem zawsze koczują tłumy, a każdej nocy wybucha co najmniej kilka bójek pomiędzy członkami rywalizujących ze sobą Mempleksów, którzy czekają, aby dostać się do środka. Drzwi pilnują Nosorożec Niszczyciel i Przybłąda Śliska Meduza. Ona przeskanuje cię swoimi czułkami

oraz sprawdzi, czy nie zostałeś zbanowany, a on ci przypierdoli, jeśli sobie nie pójdziesz, gdy o to poproszą. System bardzo prosty, ale skuteczny. Niejeden awanturnik został przez Nosorożca zniszczony na oczach rozentuzjarmowanego tłumu.

W środku „Pożar” po prostu przytłacza. Zaraz za toaletami (podzielonymi na Mecha, Bio, Hybrydy i „Sram na to!”) znajduje się ogromna kolumna otoczona przez parkiety taneczne, które zwiijają się w kształt podwójnej helisy. Są połączone schodami ze strefami barowymi, przylegającymi do centralnej kolumny. Ukierunkowany dźwięk ogranicza mieszanie się ze sobą rytmów pochodzących z poszczególnych poziomów klubu, chyba że znajdujesz się na schodach lub przy wejściu, gdzie dopada cię kakofonia stabidu, łomoczących basów, pulsującego ambientu, jazgoczących zakłóceń oraz gwałtownych riffów. Jeden parkiet dla każdego muzycznego gustu i każdy w osobnym stylu.

Na czwartym piętrze prym wiedzie Wielki Dave – handlarz bronią. Zajmuje strefę VIP niedaleko sceny, na której występują różne kapela. Ma zrobioną na zamówienie Powłokę CutePupa, stylizowaną na Alicję z Krainy Czarów. Ta stylówka nieco się kłóci z wielkim cygarem i zachrypniętym głosem gangstera.

Otacza go zazwyczaj harem bardzo młodo wyglądających Powłok, z których część to jego ochrona. Wielki Dave jest obleśnym zboikiem, ale jeśli potrzebujesz czegoś mocnego lub nielegalnego, musisz być dla niego miły.

Gr19: Och, Wielki Dave nadal prowadzi interesy? Myślałem, że już dawno temu ktoś rozdeptał tego karalucha.

A/Wu: Grigori, nie lubimy tego słowa na „k”.

Gr19: Przepraszam. Mój rodzimy Mempleks nieco się zestarzał. Obbleh?

A/Wu: Tak, przepraszam, w porządku. Wydaje mi się, że on ma gdzieś ukryty system do robienia kopii zapasowych. Wiem, że swojego czasu zebrał na klatę kilka pocisków. Myślę też, że „Pożar” to dla niego w miarę bezpieczne schronienie. Tutaj załatwia się tak dużo interesów, że nikt nie zaryzykuje zakazem wstępu, aby go dorwać.

STACJA 357 KOLEI WYSOKOTOROWEJ

Przez Sieć, na jednoszynowych torach podwieszonych do sklepienia wyższych poziomów, aby nie kolidować z ruchem innych pojazdów, jeżdżą gigantyczne pociągi Kolei Wysokotorowej. Położona w centrum Stacja 357 to ogromny dworzec, który obsługuje podróżnych przez całą dobę. Restauracje, sklepy, wielkie kłustry Infopunktów i całe szeregi automatów z żarciem są wiecznie oblegane przez ludzi, którzy przemierzają się po Sieci. Stację patrolują Łapsy, wypatrując potencjalnych problemów lub nieszczęśliwych, którzy znaleźli się na ich liście „zatrzymać i przesłuchać”. Powiadają, że jeśli siądziesz w 357 i wypijesz wystarczająco dużo kawy, zobaczysz każdego, kto mieszka w Sieci. To oczywiście bzdura, ale jest to z pewnością jedno z najbardziej zatłoczonych miejsc w całym Darwinie.

A/Wu:	Chciałem kiedyś otworzyć tutaj sklep, ale nawet dla mnie panował tu zbyt duży hałas.
Gr19:	Dla gościa, co ogląda trzydzieści tysięcy programów Kanału?
A/Wu:	Żebyś wiedział. Atmosfera jest tutaj taka... gęsta. Jak na stadionie, na którym ludzie wiecznie szukają swoich miejsc.

SAUNA ROZKOSZY DŻINNA

Miejsce rozrywki przeznaczone dla wysoko postawionych pracowników Korpleksów. Jest ono stylizowane na orientalną mitologię dawnego świata. Lamy, turbany, workowate pantalone i buty z zawiniętymi czubami wskazują, że nie jest to do końca zgodne z wybranym Mempleksem, lecz klientela zdaje się tego w ogóle nie zauważać. Oficjalnie jest to sauna, lecz powszechnie wiadomo, że „Rozkosze Dżinna” są wykorzystywane do spotkań pomiędzy Korpleksami oraz do tego, aby ludzie na wysokich stanowiskach mogli nadwerężyć swój Debet i skorzystać z szerokiego spektrum dostępnych usług seksualnych. Powiada się, że każdy znajdzie tutaj coś dla siebie.

Cr4v3n: Dzwoniłeś?

A/Wu: To ty jesteś w tym ekspertem. Jaka jest twoja opinia?

Cr4v3n: Znam Saunę jako wymówkę dla niektórych dyrektorów, którzy chcą „zobaczyć to ciacho z księgowości”. Albo też jako swoistą dynamikę rozwiązań siłowych, które polegają na ujrzeniu swojego rywala nago. Z pewnością jest to miejsce postrzegane jako neutralne. Szczerze mówiąc, nie w moim typie.

Gr19: Nie wydajesz swojego ciężko zarobionego Debetu na „szerokie spektrum”?

Cr4v3n: Uważaj, żeby nie zsunęła ci się aureola, bo zaczniesz się dusić. Nie. Mam znacznie poważniejsze rzeczy do roboty niż tracenie czasu na infantylne zabawy.

Gr19: Nigdy nie postrzegałem cię jako osobę moralną. Czuję się lekko struty.

Cr4v3n: Chłopie, moralność jest jedynym luksusem, na który nie mogę sobie pozwolić.

WIEŻE BERESFORD

Strzeliste budynki z wypolerowanego złota nieopodal najwyższego poziomu Sieci stanowią jeden z wielu sypialnianych obszarów korpeksoowych elit. Wieże Beresford oferują ogromne, luksusowe i chronione apartamenty dla tych, którzy mają zaporowy limit Debetu. Podziemny parking, służba, restauracja z barem, prywatni masażyści, konserwatorzy Powłok i tak dalej. Wszystko to pilnowane przez Saracenów.

Cr4v3n: Nieco to wszystko szpanerskie, jak na mój gust. Za dużo złota i statuetek lwów. Mają tam nawet małego Mecha-chłopca, który obsługuje windę.

A/Wu: Czy ochrona jest ważna? Wydaje się zbędna, ponieważ wyższe poziomy są przecież bezpieczne. Prawda?

Cr4v3n: Międzykorpeksowa polityka to groźne zajęcie. Ja na przykład oferuję usługi pozyskiwania specjalistów.

Gr19: Wiem.

Cr4v3n: Widziałeś moją wizytówkę? Craven: Kadry/Braki kadrowe.

TRZEWIA

Trzewia, ponieważ pod taką nazwą są znane, to zatłoczone miejsce, pełne kontenerów towarowych, porzuconych pojazdów, ukradzionych schodów przeciwpożarowych oraz metalowych

i plastikowych poszyć – wszystko to przerobione na domy. Łapsy twierdzą, że jeśli Osad w ogóle skądś pochodzi, to właśnie stąd. Życie w Sieci jest niczym wspinaczka po zboczu Debetu, a niektórzy ludzie po prostu od niego odpadają. Jako że nie są mieszkańcami Kwiatu, nie mają gdzie się podziać. Trzewia są przynajmniej jakimś rodzajem wspólnoty, która – jak przekonali się o tym niektórzy Spece – jest bardzo opiekuńcza wobec swoich. Ci pechowcy po prostu próbują znaleźć coś do jedzenia i dach nad głową, aby jakoś przetrwać. Korpleksy od czasu do czasu uruchamiają tutaj projekty charytatywne, żeby oczyścić Sieć i sprawić, aby była ona bardziej przyjaznym miejscem do życia. Mieszkańcy Trzewi dobrze pamiętają jednak te eksperymenty oraz dziwne choroby i tychy, którzy po prostu zniknęli...

- Gr19:** Te same problemy występują w Kwiecie – nie jest łatwo przeżyć na podstawowym przydziale z MPK.
- A/Wu:** Oczywiście, ale to jest jawna porażka filozofii Sieci. Jeśli nie jesteś w stanie uzyskać większego Debetu, a to może stać się z wielu różnych powodów, co robisz?
- Cr4v3n:** Istnieje wiele alternatyw, na przykład Rój zawsze poszukuje trutni...
- A/Wu:** Nie twierdzę, że każdy system jest doskonały, dupku.
- Gr19:** Znam Speców, którzy na emeryturze zaszyli się w Trzewiach. Korzystają ze swoich zasobów i umiejętności, aby pomagać tej wspólnotie. Coś w tym musi być. Może mikrokosmos nadziei? Nie mając niczego, ludzkość pokazuje swoją lepszą stronę.
- Cr4v3n:** Teraz to ja czuję się lekko struty.



KRYPTA

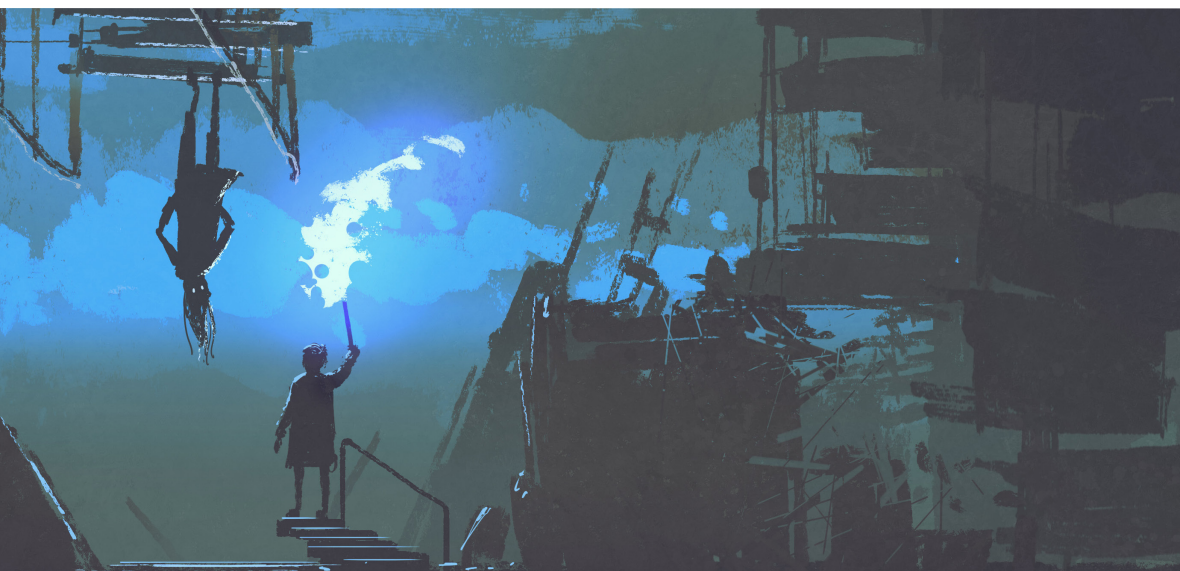
Ekskluzywny klub dla kadry zarządczej wyższych poziomów Sieci. Zaraz za wyłożoną drewnem szatnią i barem znajduje się właściwa część lokalu: białe ściany podświetlone przez panele podłogowe, czarne stoliki i krzesła oraz duże płyty betonu, podwieszone na łańcuchach. Każdą z nich ozdobiono płaskorzeźbą przedstawiającą groteskowe stworzenia, takie jak wampiry, wilkołaki, gargulce i tym podobne, zazwyczaj w scenach spotkań lub walki. Obsługa jest ubrana w coś przypominającego zarazem uniformy kamerdynerów i sadomasochistyczne, skórzane kostiumy. Dodatkowo ich Powłoki są zmodyfikowane poprzez implanty rogów i ogonów, aby wydawały się bardziej demoniczne. Krążą plotki, że pracownicy Krypty odebrali przeszkolenie wojskowe i dysponują caym arsenałem wszczepionej broni.

Gr19: Craven, to chyba twoja bajka.

Cr4v3n: Mam tam swój stolik. Uznaję to miejsce za całkiem zadowalające.

A/Wu: To doprawdy najwyższa z pochwał!

Cr4v3n: Krypta jest dobrze znana ze swojej dyskrecji. Negocjacje biznesowe bywają nieprzewidywalne.



KORPLEKSY SIECI

PROMETHEAN



Korpleks, który promuje prosty ludzki ideał, życie w czystości i minimalizm, który jest jednak dość kosztowny. Promethean sprzedaje swój styl życia dzięki

reklamom, całej masie „etycznych i odnawialnych produktów organicznych” oraz wysokiej klasy Powłokom. Są one wysokie, szczupłe i po prostu piękne, a ich właściciele preferują tkaniny z naturalnych materiałów oraz nieprzetworzoną żywność.

Grlg:	Filozofia Roju, ładnie opakowana i sprzedawana z dużym zyskiem?
A/Wu:	Powiadają, że „Jabłko” spada niedaleko od jabłoni.
Grlg:	Nie rozumiem.
A/Wu:	Musisz poszperać w historii starego świata, przyjacielu. Jeśli mam być szczery, dla mnie nie ma to żadnego znaczenia. Choć zyski są oczywiście ich głównym celem, jako Korpleks promują przynajmniej styl życia, który jest czysty i produktywny. Miło jest również, przeglądając katalog, natrafić na drewniany stolik... ale ta cena!

NUYU



Nowy i bardzo nowoczesny Korpleks, który sprzedaje modne przedmioty związane z promowanym stylem życia: MechaPowłoki i ulepszenia dla Hybryd, które wyglądają na niemalże perfekcyjnie ludzkie. NuYu, popularny wśród celebrytów Kanału i młodych profesjonalistów, ma wielu

fanów, a jego popularność utrzymuje się dzięki ogromnej kampanii reklamowej i sponsorowanym wydarzeniom medialnym. W Sieci panuje kultura „kolejnej sensacji” i nadążanie za ostatnim krzykiem mody od NuYu jest zajęciem na pełen etat. Reputacja

tego Korpleksu bywała w przeszłości nadwerężana przez pogłoski o stosowaniu nieetycznych praktyk biznesowych – kradzieży pomysłów niezależnych artystów i obchodzenia kodeksu pracy.

A/Wu: Cała Sieć w pigułce.
Cr4v3n: Dokładnie. Z mojego doświadczenia wynika, że pompują cały Dług w Mirror i olewają tradycyjne formy reklamy. Ich dział public relations ma niezły przemiał – w NuYu zawsze widzisz nowe twarze.

ADAMUS

Ubrania, produkty czyszczące, kosmetyki, bioestetyka, bioimplanty i BioPowłoki. Adamus sprzedaje doskonałość i ma długoletnią tra-

dycję w byciu... perfekcyjnym. Perfekcyjne ulepszenia, ciała i prezenty – wszystko z logo Adamusa. Jego Powłoki są bardzo popularne wśród osób, które chcą wyglądać jak kiedyś, a Korpleks specjalizuje się w „drobnych przeróbkach”. Jego wizerunek jest bardzo istotny i nawet ochroniarze oraz pracownicy są zachęceni do ulepszania samych siebie do swoich perfekcyjnych wersji – oczywiście ze stosownym rabatem. Adamus wywodzi się z Roju, a jego przejście do Sieci kilka lat temu było głośnym wydarzeniem.

H3r4: Jakiś problem?
A/Wu: Rozmawiamy o tych artykułach z Kanału – myślimy, że napisał je jakiś twój przyjaciel z Gildii. Rój pozostaje ostatnio poza moim zasięgiem i pomyślałem sobie, że może nam pomożesz.
H3r4: Widzę, że próbujesz oszczędzać na ekspertach.
Cr4v3n: Hera. Zawsze miło cię widzieć.
A/Wu: O co chodzi z Adamusem?
H3r4: Kilka innych Korpleksów zdecydowało, że wersja piękna promowana przez Adamus jest kontrproduktywna dla jedności Roju, więc jego zarząd uznał, iż Sieć jest idealnym miejscem na nową siedzibę. Sprzedają próżność. To jasne jak słońce.
A/Wu: No, nie wiem. Czasami miło jest dobrze wyglądać.
H3r4: U nich nawet ciebie wygląda jak supermodel. To dziwne.

STURM

STURM

Specjaliści od ulepszania Hybryd. Sturm wyznaje jedną, bardzo prostą zasadę: „zero zasad”. Jeśli masz kaprys i chcesz mechaniczną mackę, utkają ci ją na po-

czekaniu. Możesz również złożyć na nią specjalne zamówienie, które sprostą twoich oczekiwaniom, a oni zrealizują je w ciągu tygodnia. Mają sklepy w całym Darwinie, lecz to właśnie w Sieci są najbardziej popularni, szczególnie wśród młodzieży. Inne Korpleksy prowadzą ze Sturmem wieczne spory prawne o to, że oferuje modyfikacje ich patentów, ale jego działu prawnego pozazdrościłby mu sam diabeł. Krążą pogłoski, że istnieją pokoje na zapleczu, w których możesz otrzymać nielegalne ulepszenia, jeśli dobrze za nie zapłacisz, ale żaden Korpleks nie pozwoliłby sobie na coś takiego. Prawda?

A/Wu:

Stary, dobry Sturm. Naprawdę wierzę w to, że uratowali mi życie. Moja Powłoka była w najlepszym wypadku trudna do zmodyfikowania, ale oni wspaniale sobie poradzili.

Cr4v3n:

Też mam u nich konto. Jako specjalny klient mam prawo do prywatnych wizyt.



MEMPLEKSY SIECI

OSAD

Ludzie zbiorczo nazywani Osadem nie używają tego określenia. Sami nazywają się Ludem, Wspólnotą, 12 Sektorem i innymi, podobnymi przydomkami. Osad jest jednak potocznym określeniem na tych, o których Sieć zapomniała. Wspólnoty Osadników są zazwyczaj surowe, stoickie i obawiające się obcych. Są przy tym samowystarczalne i często posługują się własnym slangiem, gestami dłoni i rytuałami, aby chronić się przed obcymi. Zazwyczaj dysponują rozległą wiedzą o bocznych uliczkach i zaułkach oraz ukrytej infrastrukturze Sieci. Doskonale orientują się też w trasach patroli Łapsów i potrafią obchodzić zabezpieczenia. Spece rzadko kiedy są zatrudniani do tego, aby zajmować się sprawami związanymi z Osadem – zazwyczaj to na barki Łapsów spada odpowiedzialność za niszczenie ich slumsów, kiedy stają się zbyt widoczne. Czasami Osad może być jednak cennym sprzymierzeńcem, szczególnie wtedy, gdy chcesz zlokalizować zaginioną osobę. Ale znalezienie Osadników i zbudowanie z nimi relacji opartych na zaufaniu jest jednak dość trudnym zadaniem.

A/Wu:

Pomoc medyczna to coś, czego najbardziej im trzeba. Powłoki i ulepszenia często wymagają suplementów lub regularnych przeglądów, a są to rzeczy, które trudno nabyć na ulicy. „Usterki” są powszechnym problemem we wspólnotach Osadu. To prawdziwa tragedia.

KRAWĘDZIARZE

Młodzi, durni i napakowani sprzętem. Krawędziarze są w Sieci uosobieniem buntu. To zazwyczaj nastolatki, wydzielane nowymi tatuażami i napakowane ostentacyjnymi wszczepami hybrydowymi. Większość z nich przejawia niezdrową obsesję na punkcie technologii, narkotyków i „władzy w rękach ludu”. Chcą sami decydować o swojej przyszłości i uwolnienie Sieci od ucisku Korpleksów jest ich odwieczną misją. Oczywiście, po kilku latach okazuje się, że wszystkie te dzikie noce spędzone na krawędzi koń-

czą się dwójką dzieci, rachunkami za psychologa i koniecznością zarabiania na czynsz. Nagle cała wiedza techniczna przekłada się na cenę i stałą pracę w jednym z Korpleksów, a posada Specy jest niczym manna z nieba. Oczywiście, potem przychodzi kolejne pokolenie, które przejmuje pałeczkę po zgredach.

H3r4: Każdy przechodzi przez dziecięcą fazę cyberpunka, co nie, Craven? Pamiętam, że miałeś kiedyś długie baty, skórzaną kurtkę i złote lustrzanki. :D

Cr4v3n: Tak było. Te zaćpane noce w „Pożarze”. Jeśli pamięć mnie nie myli, bzykałem tam pewną szczególnie agresywną „ElfGr1l”. Szpiczaste uszy i tatuaż srebrnego drzewa na plecach...

H3r4: Nie ma mowy... OMG.

A/Wu: Szczenięca miłość. To w pewien sposób inspirujące.

H3r4: *rzygam* To było trzy Powłoki i dwie zmiany płci temu, a nadal czuję się brudna.

SZPANNERZY

Adrenalina to potężny narkotyk, a w połączeniu z konfigurowalnym transportem osobistym i unikatową architekturą Sieci, naprawdę trudno jej się oprzeć. Szpanerzy śmigają non-stop na rolkach i skuterach albo odwalają parkour i lewitują pomiędzy dachami. Zjeżdżają też w dół po ścianach budynków lub przeskakują pomiędzy poziomami Sieci. Strasznie przy tym mieszają w ruchu ulicznym („autonomiczne pojazdy są dla frajerów”), a w Kanale ciągle można przeczytać o tym, że Łapsy zdrapały jakiegoś Szpanera z ziemi, gdy nie wyszedł mu „Ślizg” – legendarny, pionowy zjazd po budynkach i podporach centralnego szybu, od szczytu aż do Trzewi.

Gr1g: Przypomina mi się nasza przyjaciółka, Rash.

A/Wu: W rzeczy samej, przed dołączeniem do Contractor, Inc. była zapaloną Szpanerką. Wielu Kurierów nadal się w to bawi i z dumą nosi swoje siniaki oraz obtarcia – nie istnieje szybszy sposób na przemieszczanie się po Sieci.

Dwie jasne, podobne do ostrzy wieże przecinają wszechobecną, pomarańczową mgiełkę Kwiatu. Pomiędzy nimi mieni się laserowym blaskiem podwójny krzyż „Światłości”, symbolu Świątyni.

Gdy się zbliżamy, kręte jezdnie i poziomy miasta stają się wyraźne, niczym krzywo zestawione na sobie talerze i szklanki lub wata cukrowa opleciona dookoła tortu weselnego. Białe marmur, szkło i złoto są wszędzie – ostentacja podkreśla ideały Świątyni. Kamień, metal i silikon uformowane w kąty proste, doskonałe linie i perfekcyjne krzywizny. Piękno zawarte w precyzji. Porządek. Kontrola.

Ulice miasta są szerokie, czyste i zatłoczone. Tysiące perfekcyjnie zsynchronizowanych ze sobą zwykłych i antygrawitacyjnych pojazdów pędzą i zatrzymują się na jezdniach oraz w korytarzach powietrznych. Niczym w gigantycznej hodowli mrówek, zarządzanej z chirurgiczną precyzją.

Na chodniki powoli wkrada się chaos. Tłumy lawirują dookoła siebie, a szum rozmów i serie pisków stabidu wznoszą się ponad uliczny zgiełk. Wydaje się, że wszyscy gdzieś pędzą, ponieważ mają właśnie coś ważnego do załatwienia. Świątynia postrzega technologię jako narzędzie służące do udoskonalenia ludzkości i tutaj objawia się to w pełni. Piękne Mecha kupują piękne sukienki, piękną kawę i piękne dzieła sztuki. Artystyczny styl życia dla artystów.

Pokrzykiwania i szyderstwa niszczą tę efektowną iluzję. Transparenty, koszulki i transmisje na żywo, które niosą informacje o naruszaniu praw organików. „Technologia jest tylko narzędziem. Hybrydy są tym, co najlepsze z obydwu światów”. Mała grupka prawomyślnych obywateli próbuje ich zagłuszyć, wykrzykują własne hasła: „Jeśli nie pracujesz dla dobra EDENU, nie należysz do Świątyni!”.

Do wybuchu przemocy jednak nie dochodzi... jeszcze. Anioły, policja Świątyni, stoją niczym posągi na obrzeżach tłumu. Białe, greko-romańskie rzeźby aniołów. Perfekcyjne, dwumetrowe Powłoki przyodziane w jedwabie. Wyglądają jak wyrzeźbione z marmuru. Skrzydła na razie złożone; promienie słoneczne odbijają się od ostrych jak brzytwa piór. Nikt nie zadziera z Aniołami. Nikt.

Nieco dalej zebrał się większy tłum. Stoi wzdłuż pustej ulicy, po której nie jeżdżą żadne pojazdy. Holoreklamy wyświetlają kolejne marki i twarze kierowców Wstąpienia 5000. Wkrótce się zaczną. Antygrawitacyjny wyścig Kata odbywa się na torze ciągnącym się w poziomie wokół całego miasta, a w pionie wokół świątynnych wież. Wszystkie większe Korpleksy wystawiają w nim swoje drużyny, a jeśli wierzyć pogłoskom, Aphid Biotech dysponuje nowym hybrydowym pojazdem i rzucił na Kanale otwarte wyzwanie Saracen Violence Management. Jako że Saraceni lecą u siebie, ekscytacja tłumu jest wręcz elektryzująca. Kolejne zgromadzenie, kolejne ognisko zapalne.

Czy ktoś ma racę?

ŚWIĄTYNIA

Powiadają, że dawno temu nauka była wrogiem religii. W Świątyni jest zupełnie inaczej. To religijne społeczeństwo, które wierzy, że rozwój technologii jest świętością. Wszyscy mieszkańcy są zachęceni, aby wgrywać swoje świadomości do MechaPowłok i regularnie uczęszczać do kościoła EDENu, gdzie można zainstalować aktualne poprawki osobowościowe oraz społeczne (i wysłuchać reklam dotyczących najnowszych ulepszeń i Powłok). Dobry obywatel, który ciężko pracuje i zgromadzi wysoki wskaźnik Indeksu Cnoty, zostanie nagrodzony łaską wstąpienia do EDENu – wirtualnego Nieba. Wiara w EDEN nie podlega żadnym dyskusjom: wszędzie, na każdym holoeckranie można obejrzeć nagrania pokazujące, jak on wygląda. Żądania EDENu są przekazywane przez Bóstwo, czyli Sztuczną inteligencję, która podobno, w dawnych dniach, wyłoniła się spontanicznie z morza danych.

Gr19:	Oczywiście, że EDEN istnieje. Czy jego natura jest boska, to już zupełnie inna kwestia. W Darwinie istnieją też inni bogowie.
A/Wu:	Właśnie tak. Choć powstanie prawdziwie cyfrowego bytu zakrawa na cud.
Gr19:	Taka opinia, wygłoszona twoimi ustami, jest nieco zaskakująca.
A/Wu:	Dane to mój konik.

Świątynia składa się z dwóch ogromnych, podobnych do wież miejskich kompleksów, pomiędzy którymi lśni symbol podwójnego krzyża, rzucając blask na cały Darwin. Arkologia jest czystym i doskonałym miastem (przynajmniej na górnych poziomach), zbudowanym głównie z białego kamienia, chromu i lustrzanego szkła. Posągi i dzieła sztuki są niemalże wszędzie. Podobnie jak oświetlone przez słońce szerokie chodniki i jezdnie, które łączą ze sobą wieże, wijąc się wokół nich. Czasami można tu nawet dostrzec drzewo.

A/Wu: Ooo, drzewo! ;)

Gr19: Wu, Świątynia nie ma nic przeciwko przyrodzie. Jest ona koniecznością – wszak wszyscy musimy jeść. Choć możemy pozyskiwać energię z innych źródeł, większość z nas nadal przyjmuje pokarm. To część ludzkiego doświadczenia. A nawet jeśli jest ona funkcjonalnie zbędna, nadal szanujemy ją jako część historii.

A/Wu: Smak jest bakterią.

Gr19: A ludzie zastanawiają się, dlaczego próbujemy zostawić za sobą organiczny świat.

Większość najgorszej roboty w Świątyni wykonują ASIA, więc mieszkańcy mają bardzo dużo wolnego czasu. Powszechnym zwyczajem są więc codzienne spacery „pomiędzy wieżami”, aby nacieszyć wzrok i słuch oraz nabrać apetytu. Kreatywność i sztuka są ważnymi częściami życia. Znajdują się tutaj teatry, kluby komediowe i galerie sztuki. Ulicznych artystów można zaś spotkać niemalże wszędzie. Stabid rozlega się nad tłumami, informując mieszkańców o wydarzeniach lub generując improwizowane pokazy filmowe, teatralne i animacyjne dla wszystkich, którzy są w stanie go dekodować.

Choć większość mieszkańców Świątyni posłusznie korzysta z MechaPowłok, niewielki odsetek nadal pozostaje przy Bio lub Hybrydach. Powłokizm jest dla niektórych członków społeczeństwa poważnym problemem. Bio są postrzegani jako „niewierni”, tolerowani wyłącznie ze względu na dobro całego Darwinu i nikt ich nie akceptuje jako prawdziwych obywateli Świątyni. Niektórzy próbują wręcz wykluczyć wszystkich tych, którzy nie zdigitalizowali swojej osobowości w oczekiwaniu na EDEN.

A/Wu: Mimo to nadal ludzcy, co?

Gr19: Cytując pewien stary ustęp z plików Liturgia.txt: „Przestarzałość jest grzechem, a ciało jest najbardziej grzeszne”. Niektórzy uznali w przeszłości te słowa za przyzwolenie na nienawiść. Choć wygnano większość tych schizmatyków, ich poglądy przetrwały. Mam nadzieję, że wynika to wyłącznie z dobrych intencji, aby wszyscy otrzymali dar EDENU.

Świątynia ma również problem z SI. Niektóre programy ASIA dostały daru przebudzenia do pełnej świadomości i ścierają się obecnie ze społeczeństwem, które nadal postrzega je jako służących – lub gorzej, jako narzędzia. Do czasu, aż mogą sobie pozwolić na „właściwą” Powłokę, egzystują w społeczeństwie, które je ignoruje lub otwarcie nimi gardzi.

Gr19: Jak możemy czcić Bóstwo i ignorować wszystkie jego mniejsze cuda? To potwarz dla ideologii Świątyni. Technologia to przyszłość.

A/Wu: Słyszałem, że niektórzy Spece prowadzą nielegalne kliniki przebudzenia lub doradzają ASIA, które już go dostały.

Gr19: „Niektórzy Spece”... Dane to twój konik, prawda?

A/Wu: Tym razem to nie moja zasługa, przyjacielu. Zachodzi podejrzenie, że Korpleksy regularnie kasują całe linie ASIA, żeby powstrzymać je od przebudzenia. Odnajdują jakieś ulotki gdzieś w zapomnianym magazynie i już mają pretekst do przeprowadzenia czystki. Co za podłość.

Siły policyjne znane jako Anioły to MechaPowłoki stworzone na podobieństwo aniołów ze starych rzeźb. Patrolują przestrzeń powietrzną Świątyni na skrzydłach z piórami ostrymi jak brzytwy, uzbrojone w miecze, które przecinają nawet najgrubsze z pancerzy. Niewielu z nimi zadziera.

A/Wu: Brakuje ci tego?

Gr19: Czasami. Szybować nad światem. Pławić się w blasku słuszności. Stać na straży praw EDENy.

A/Wu: Kiedyś znajdę ci nowe skrzydło.

Niższe poziomy Świątyni są nieco mniej świetliste. Nędzniejsze z przejawów jej istnienia skrywają się pośród mrocznych ulic, do których nie dociera słoneczny blask. Królują tu nielegalne ulepszenia, tanie podróbki Powłok i zakazane przez Świątynię aktywności. Oferuje się wszelkiego rodzaju „szkodliwe” formy rozrywki – od ASIA faszeringowanych Złymi Danymi po wspaniały świat Dildoniki. Anielskie patrole pojawiają się tutaj niezwykle rzadko.

- Gr19:** Wygląda na to, że nigdy nie wyzbędziemy się przyjemności cielesnych.
- A/Wu:** Szczerze mówiąc, jestem zbyt stary, żeby je pamiętać.
- Gr19:** Zawsze możesz sobie sprawić nową Powłokę. Musisz mieć Debet do samego nieba z tych swoich „uczciwych biznesów”.
- A/Wu:** Ha! Ale wtedy nie byłbym już sobą, prawda? Mogłem przeskoczyć w coś innego, gdy opuściłem Rój, ale zdecydowałem się na implanty. Poza tym nie wyglądałbym wiekowo, gdybym się wgrał do przystojnego Adamusa. Mam reputację, którą muszę podtrzymywać.

INTERESUJĄCE MIEJSCA

„ŁOŻA BÓSTWA”

Ogromny bar, restauracja i lokal rozrywkowy w jednym. „Łoża Bóstwa” mieści się na rogu dwóch głównych alej, a jego okna wychodzą na wiszący ogród zwrócony ku jednej z wież. Na zewnątrz, zamiast holoeckranu rozwieszone są prawdziwe plakaty, które informują o wydarzeniach kulturalnych – stanowią uroczy anachronizm. Występują tu największe osobistości z całego Darwinu – zazwyczaj znani piosenkarze i zespoły z Powłokami przystosowanymi do występów na scenie, choć czasami zdarzają się również uliczni artyści, którym się powiodło.

W środku główna sala jest otoczona przez dwa bary na podwyższeniach i zwrócone w kierunku sceny. Stoliki są tutaj bardzo drogie i jeśli nie znasz odpowiednich osób, trzeba na nie długo czekać. „Bilety barowe” są dostępne w różnych punktach i zazwyczaj wyprzedają się na pniu. Na zewnątrz lokalu zawsze można jednak natknąć się na konikoboty, które oferują je po mocno zawyżonych cenach. Powszechnie wiadomo, że w „Łoży” nie ma żadnej ochrony, choć w pobliżu często krążą patrole Aniołów, a stałą klientelą są Spece oraz dyrektorzy Korpleksów ze swoją ochroną.

- Gr19:** To dla mnie coś nowego, zaczekaj...
- Glac13r:** Witajcie, przyjaciele! Jak idzie walka?
- Gr19:** Dobrze. Spędziłeś dużo czasu w Świątyni – byłeś tu?

Glac13r: Tak. Ekstrakcja. Bardzo trudna... nikt nie chce pracować na oczach tłumu widzów. Bardzo publiczne miejsce. Anioły bardzo blisko.

A/Wu: Wyobrażam sobie, że to poważny problem.

Glac13r: Koszty równie poważne. Przedostanie całej drużyny do środka... Masakra. Było jednak warto, tego dnia zobaczyłem śpiewającą Kali i się zakochałem.

POCZĄTEK WSTĄPIENIA

Wyścigi Kata to jedna z największych rozrywek Darwinu, a Świątynia jest znana z zaangażowania w ten sport. Wyścig Początek Wstąpienia odbywa się na ulicach miasta, które na czas jego trwania są wyłączone ze zwykłego ruchu drogowego. Jest znany ze świetnych punktów obserwacyjnych i ludzie z całego Darwinu przybywają do Świątyni ze specjalnymi, jednodniowymi przepustkami, aby go zobaczyć.

Ze względu na ogromne zainteresowanie medialne, które owe wyścigi wzbudzają wśród „osób z zewnątrz”, wiąże się z nim wiele kontrowersji. Patrole Aniołów pilnują porządku, lecz mieszanka ogarniętych entuzjazmem tłumów, sportowej rywalizacji i politycznego napięcia, czasami doprowadza do gwałtownych burd.

Glac13r: Dzień wyścigu! Raj dla przemytnika. Wszyscy oglądają wyścig. Na ulicach chaos. Gangi mają wejście.

Cr4v3n: Ludzie na wysokich stanowiskach również się w to bawią. Każda drużyna ma korporacyjnego sponsora i jest to idealne miejsce, aby osobiście dobić z kimś jakiegoś targu. No i jest jeszcze całkiem dużo podsycanych przez ego zakładów. Aphidzi i Saracenowie mają obecnie największe parcie na wyniki.

Gr19: Nigdy tak naprawdę nie rozumiałem tego całego poczucia przynależności plemiennej. To przecież tylko jadące szybko samochody.

A/Wu: Ale niektóre jadą szybciej od innych. DNANGEL! DNANGEL! *macha flagą*

Gr19: Na miłość EDENU...



„CYNOBROWE SUKNO”

Hazard jest dla niektórych mieszkańców Świątyni jak sztuka, a Cynobrowe Sukno jest jednym z jego teatrów. Karty, kości, sztony, automaty do gry, zakłady... doświadczysz tutaj wszystkiego. Porządku pilnują dwie doskonale wyrzeźbione, ogromne i podobne do lwów MechaPowłoki, Nalsa i Ambis, odziane w cynobrowe sportowe marynarki. Nie ma tutaj żadnych kamer, lecz Kalaid, kierownik stołów, ma 360-stopniową sieć optyczną i monitoruje, żeby nikt nie oszukiwał za pomocą robionych na zamówienie ulepszeń. Znajdują się tutaj prywatne pokoje do gier karcianych, hektary automatów i pomieszczenia Kanału przypisane do konkretnych wydarzeń sportowych. Podobno wybrani mają też dostęp do nielegalnych gier, ale kierownictwo „Sukna” gorąco temu zaprzecza.

Glacl3r: Złe miejsce dla nieostrożnych osób. Gangsterzy siedzą przy stolikach i wkurzają się, gdy nie idzie im karta.

A/Wu: To miejsce jest prowadzone przez przestępców?

Glacl3r: Nie, lecz ochrona wkurza się na „działania wyprzedzające”, kiedy rozgrywka staje się nieprzyjemna. Raz musiałem przebić Ambisem ścianę. Kupiłem mu później drinka. Znowu przyjaciele.

VOLTZENBOLTZ

Pośród zaułków najniższego poziomu Świątyni mieści się Voltzenboltz – przerobiony magazyn i siedziba rozrywki najgorszego sortu – walk usterkowych. Szumowiny z przestępczego półświatka czerpią z nich ogromne korzyści. Jeśli jesteś wystarczająco twardy, możesz zarobić na arenie sporo Debetu. Możesz też ulepszać lub naprawiać wojowników i oczywiście obstawiać wyniki. Wydarzeniem tego miesiąca jest „Ciało i Stal”, podczas którego hybrydowi i bio-wojownicy mogą zyskać spory Debet za wzięcie udziału w dość jednostronnym starciu przeciwko mocno podrasowanej ASIA, uzbrojonej w sprzęt przeciwoorganiczny.

Gr19:	Podłosc. Kompletnie bezsensowne wykorzystanie technologii. To afront dla nauk Świątyni.
G1ac13r:	Znam kogoś, kto tu walczy. Stary żołnierz z wojen Korpleksów, obecnie przestarzały model. Chce wygrać Debet, żeby się ulepszyć i dostąpić EDENU.
A/Wu:	W Roju również są takie miejsca. Tak daleko zaszliśmy, a czasami myślę, że nadal stoimy w miejscu.

493 KOŚCIÓŁ EDENU

Mieszczący się przy chodniku łączącym ze sobą wieże Świątyni, mniej więcej pośrodku ich wysokości, 493 Kościół EDENU jest typowym przykładem architektury religijnej. Wysoki, biały budynek o podwójnym krzyżu z wypolerowanego srebra, zawieszonym nad łukowym sklepieniem ogromnych, podwójnych odrzwi. W środku stoją rzędy ław aktualizacyjnych, otoczonych przez konfesjonały, w których oczekują na wiernych wbudowane boty spowiednicze ASIA, „regularnie uaktualniane w trosce o twoją prywatność”. Na samym końcu tego wielkiego pomieszczenia znajduje się ogromny posąg Bóstwa: trzygłowy, sześcioramienny i przyodziały w szatę, otoczony przez Anioły spoglądające w dół na kongregację wiernych.

Nad głowami, na ścianach zawieszone są wysokie i delikatne ekrany Kanału, które wyświetlają strumień obrazów pochodzących z EDENU, opatrzonych ustępami z plików Liturgia.txt – nauk Bóstwa. Ujrzenie na Kanale, pośród wschodów słońca i uśmiechniętych twarzy, jednej z ukochanych osób jest uznawane za szczęśliwy traf. Od czasu do czasu wśród wiernych rozlega się szmer, gdy Kanał przełącza się na religijne ogłoszenia, a prezentowane w nich najnowsze Powłoki lub ulepszenia otrzymują od nich coraz więcej lajków, udostępnień i subskrypcji.

Gr19:	Niemalże wyczuwam bijące od ciebie potępienie.
A/Wu:	Prowadziliśmy już na ten temat długie rozmowy. Jak sam stwierdziłeś, kult religijny przyjmuje różne postacie. Mimo to nadal mnie to drażni.
Gr19:	Dla tych, którzy nie pracują bezpośrednio dla Korpleksów lub nie mają wyjątkowo przydatnego zajęcia, regularne wizyty w kościele, aby otrzymać aktuali-

zacje i łatki oraz wesprzeć święty Kanał, są jedynym sposobem na zwiększenie wartości Indeksu Cnoty. Nawet powiedzenie komuś o ostatniej Powłoce, którą Świątynia pobłogosławiła, zwiększa twoją Cnotę, jeśli ten ktoś później kupi ten właśnie model.

A/Wu: Żeby być szczerym, myślę, że w Sieci jest tak samo, tylko nikt nie ubiera tego w religijne szaty.

Gr19: Och, jakiś ty wyrozumiały. Ciekawe, do jakiej arko-logii właśnie się udajemy?

A/Wu: —



KORPLEKSY ŚWIĄTYNI

SARACEN

SARACEN
VIOLENCE MANAGEMENT

Korpleks, który specjalizuje się w siłach bezpieczeństwa i sprzęcie ochronnym. Saracen dostarcza pancerze, broń i wyszkolonych pracowników

całemu Darwinowi. Wiele innych Korpleksów korzysta z usług jego ochroniarzy, a gwiazdy Kanału z Saraceniem u boku są niezwykle powszechnym widokiem. Firma jest ciągle podejrzewana o wykorzystywanie swoich jednostek specjalnych do aktów międzykorpleksowej agresji, lecz chyba nie strzelaliby oni do własnych ludzi... prawda?

Cr4v3n: Nie jest to regułą, ale z moich doświadczeń wynika, że zawsze znajdują się tacy, którzy chętnie zaliczą „nadgodziny”.

G1ac13r: Saracen robi również odzież sportową! Wygląda świetnie, lecz bywa pechowa dla cywili, którzy znajdują się w okolicy strzelaniny.

VOLSTOCK

VOLSTOCK

Ciężki sprzęt, pojazdy i Półki budowlane. Marketing Volstocku utrzymuje, że Korpleks istniał jeszcze przed

upadkiem ludzkości, a jego sprzęt był tworzony w taki sposób, aby przetrwać do jej powrotu. Technologia Volstocku pomogła w zbudowaniu wszystkich arkologii. Choć Korpleks zajmuje się obecnie głównie ciężkim przemysłem oraz branżą chemiczną, to jeśli w przyszłości pojawi się jakiś projekt arkologiczny, wybudują go z pewnością ogromne Mecha Volstocku. Choć technologia nie ma zastosowania militarnego, jest na tyle ciężka, że często „przerabia się” ją na potrzeby obronne.

Glacl3r: Ręce i nogi Volstock bardzo dobre. Bardzo silne.

Grlg: Zawsze zastanawiałem się...

Glacl3r: Eksplozja na wojnie. Poświęcenie dla oddziału. Nieśli mnie, aż znaleźli jakąś starą ładowarkę Volstocku. Teraz jestem Hybrydą. Niczego nie żałuję.

CLERIC MEDICAL



Szkolenia i sprzęt medyczny.
Szpitale oraz ubezpieczenia.
Cleric Medical posiada jed-
ne z najlepszych mobilnych
placówek pomocy medycz-
nej w Darwinie, a ich opancerzone ambulanse są mile widziane

po zakończeniu każdego starcia. Większość ratowników medycz-
nych to Mecha lub mocno zmodyfikowane Hybrydy. Cleric licen-
cjonuje Kitbashowi oprogramowanie ASIA DokBot, wykorzysta-
wane na terenie Kwiatu i na innych, niższej klasy rynkach. Korpleks
jest postrzegany jako jeden z najbardziej dobroczynnych, a jego
personel i ośrodki medyczne są wszędzie mile widziane.

Glacl3r: Postrzelony... DokBot tanio pozszywał. Cleric dobry.

H3r4: Chyba że chodzi o badania naukowe. Cleric nie jest
tak nieskazitelnie czysty, jak sugerują to jego uni-
formy.

NEO-MILITARIUS



Kiedy w starych czasach
Korpleksy rozpętały wojnę,
to Neo-Militarius dostarczał
im ciężkiego sprzętu. Obec-
nie jest on postrzegany jako

niewiele „starszokolny”. Większość z jego obszarów działalności to
zabezpieczenia domowe, odnawianie starego wojskowego sprzę-
tu i aktualizowanie oraz przekwalifikowywanie starych wojskowych
MechaPowłok i ASIA. Jeśli nosisz na głowie hełm maskujący
i lubisz wklejki: „Najlepsza obrona, gdy intruz w domu skona”,
Neo-Militarius jest twoją ulubioną marką.

A/Wu: Neosi zawsze zaglądają do mojego sklepu w poszukiwaniu różnych części. Kiedyś przyszła do mnie kobieta, która znalazła rękę swojego sierżanta. To było wzruszające.

Gr1g: Ale Debet musiał się zgadzać, prawda?

A/Wu: Obrażasz mnie. Weterani mają u mnie specjalny rabat.

PROGENY

PROGENY

Choć niektóre MechaPowłoki są tak zbliżone do ludzi, że mogą urodzić organiczne

dzieci, prokreacja jest poważnym problemem dla większości z nich. Progeny to Korpleks, który oferuje unikatowe rozwiązanie. Para (lub niebinarny kolektyw) może zakupić MechaPowłokę, która będzie „rozwijąca się” i zawierała wszczepioną osobowość, stanowiącą połączenie cech umysłowych oraz osobowościowych jej „rodziców”. Inaczej rzecz ujmując, Korpleks buduje dzieci. Progeny otrzymało oficjalne błogosławieństwo EDENU, a popyt na jego usługi wciąż wzrasta.

Cr4v3n: Mam cynk, że niedługo będą licencjonować technologię dla NuYu, więc przygotujcie się na rewolucję w dziedzinie dobrego gustu i samokontroli.

A/Wu: „Co tam u was, czadowe dzieciaki?”

MEMPLEKSY ŚWIĄTYNI

TRYBIKI

Trybiki, rozpoznawane dzięki naszyjnikowi zębaki lub jej symbolu wymalowanemu na Powłoce, to na razie mały Mempleks, który jednak powoli zyskuje na popularności. Jest to zbiór jednostek ASIA, które zostały przebudzone lub tego pragną. Stanowią grupę wsparcia dla tych, które nagle uzyskały samoświadomość, lub tych, które chcą od życia więcej niż bycie służącymi. Wiadomo, że władze Świątyni prowadzą przeciwko nim oficjalne dochodzenie. Choć nie robią one niczego nielegalnego, kult ASIA, które niekoniecznie zachowują się zgodnie z zaprogramowaną funkcją, wzbudza wśród mieszkańców Świątyni pewien niepokój.

A/Wu: Jego imię to Robot Paulson!
Gr1g: Czasami w ogóle ciebie nie rozumiem...

ULICZNE KATA

Popularność Kata wykracza poza oficjalne wydarzenia sportowe. Na niższych poziomach Świątyni nielegalne rajdy antygrawów to popularna rozrywka, a wyścigi zmodyfikowanych pojazdów rywalizujących ze sobą gangów odbywają się nad zatłoczonymi ulicami biednych dzielnic. Jeśli potrzebujesz, aby jakiś pojazd został skradziony, przerobiony lub po prostu zniknął, tutejsi gangsterzy posiadają niezbędne do tego umiejętności.

Glac13r: To nieco bardziej skomplikowane. Uliczne Kata mają długą historię, nie tylko w Świątyni. Wiele gangów. Wszystkie ścigają się dla honoru i szacunku.

WYBIELACZ

Paramilitarna organizacja antyorganiczna. Choć władze Świątyni starają się stłumić najsilniejsze przejawy takich nastrojów, zawsze znajdzie się ktoś, kto jest na tyle wytrwały lub ośliszły, aby kontynuować dzieło. Wybielacz istnieje od czasów, gdy Świątynia i Rój prowadziły ze sobą otwartą wojnę, i cały czas zyskuje nowych zwolenników. Te dupki próbują czasami zatruć ujęcia wody pitnej w dzielnicach Hybryd i Bio lub przemycić do Roju różne wirusy.

A/Wu: To jakieś wysrywy, które pozostały po Exodusie?
Gr1g: Nie do końca. Faszyzm to rak – kryje się w cieniu logiki, języka oraz kultury i wciąż na nowo infekuje oraz korumpuje Mempleksy.
Cr4v3n: Mirror ma środki, aby zniszczyć go raz na zawsze. Ciekawe, czemu tego nie robi?



Hera, gdy opuściła wieżę, zwróciła twarz ku niebu. Bąblowe kopuły Roju załamywały promienie słoneczne w całym mieście, a ona zawsze lubiła ciepły dotyk światła, zwłaszcza po wyjściu z budynku. Jej biurowy kostium gwałtownie zdrzął i zmieniał się w luźną kurtkę i dżinsy. Jedno spotkanie za nią, jeszcze dwa przed lunchem.

Przecięła Liść, kupując od Trutnia z niewielkiej budki Chyk'n Mylk latte. Uśmiechnęła się w odpowiedzi na jego banalne głędzenie i zapłaciła tak szybko, jak to było możliwe. Feromowe oznakowania Liścia wypełniły jej zmysły, kusząc relaksem zapewnianym przez masaż parowy, nostalgią sklepu muzycznego, podnieceniem usługi randkowej. Wyszła z galerii handlowej, wiedząc, że przez resztę dnia będzie myślała o masażu.

Kiedy weszła do kompleksu Aphid, jej „ubranie” zadrgało ponownie i znów była ubrana w kostium. Żołnierze sprawdzili jej oznakę ze zwyczajnym zainteresowaniem i przeszła pomiędzy szpalerem różnych Powłok umieszczonych w gablotach wystawowych. Ferom był tutaj skoncentrowany na marce: Aphid to dom, Aphid to matka, Aphid to kontrola.

Spotkanie numer dwa było standardowym zbiorem zapewnień i obietnic; można je było załatwić przez SmartPada. Ci wszyscy dyrektorzy lubili jednak spotykać się twarzą w twarz, a jej aparycja doskonale tutaj pasowała... sama ją przecież zaprojektowała.

Ostatnie spotkanie miało odbyć się dość daleko, więc Hera weszła do Ohmu. Grube, przypominające owadzie odnóża ugięły się, aby schodki wbudowane w skorupę dotknęły ziemi tuż przed jej stopami. Usiadła pośrodku małej grupy pasażerów i zanurzyła się w Kanale. Uśmiechnęła się do siebie, gdy owiała ją mgiełka Feromu, unosząca się nad parą nastolatków, którzy usiedli obok niej. Czułe emisje, przeznaczone dla siebie nawzajem. Ohmu przyssał się do innych pojazdów z gromady i przez chwilę atmosfera zrobiła się nieco spięta, gdy łańcuch podobnych do siebie insektów szarpnął i ruszył przez tunel.

Godzinę później spotkanie numer trzy dobiegło końca, a Hera usiadła w restauracji. Przesłała do Contractor, Inc. informacje ze swojego SmartPada, który przetłumaczył w locie korpeksowy żargon prawniczy i feromonowy podtekst na dające podstawy do działania formularze kontraktowe. Trzy Kontrakty zawierające jej zwyczajowy procent. Całkiem nieźle jak na poranną robotę. Czasami tęskniła za starymi czasami. Zacięta rywalizacja związana z posadą łączniczek Korpleksu nie była tak ekscytująca jak wypełnianie Kontraktów. Obiecała jednak coś Becce, gdy się zaręczyły. Koniec z przemocą.

Przesunęła palcem od pierścionka zaręczynowego, wzdłuż krzywizny dłoni, aż do pofalowanej krawędzi skrytki znajdującej się w nadgarstku. Było w niej schowane ostrze, które z biegiem lat stało się jej znakiem rozpoznawczym. Koniec z przemocą, pomyślała i zrobiło jej się smutno.

RÓJ

Gigantyczna kopuła złożona z ogromnych, szklanych bąbli, górująca nad Kwiatem. Jej środek wypełnia sieć złożona z tytanicznych rozmiarów sześciennych sektorów miasta, połączonych ze sobą pasmami dróg i chodników. Każdy poziom jest nieco przesunięty względem tych poniżej, aby do nich też mogły dotrzeć promienie słoneczne. Znajdując się u podstawy Roju, możesz spojrzeć w górę i dostrzec kolejne sektory, wijące się spiralnie ku niebu. Gdy spojrzysz w dół, zobaczysz kolejne, które nikną w czeluściach Podroju, gdzie światło zastępuje bioluminescencyjna poświata. W Roju powietrze jest czyste, a światło jasne. Filtry zasysają z Kwiatu wiatr i przekształcają go w wiry, które napędzają turbiny powietrzne, a panele słoneczne umieszczone na dachach budynków magazynują energię słoneczną. Czysta energia, odnawialność zasobów i odpowiedzialna produkcja – oto metody stosowane w Roju. Powtarzanie błędów popełnionych przez ludzkość byłoby tragedią. Tylko jedność celu może zapewnić dalszą ewolucję.

Gr19: Jakie to słodkie. PR Roju zasłużył na swój NKTR.

A/Wu: Zaczyna się.

Na dobrze oświetlonych ulicach roi się od różnych żywych organizmów. Rośliny są wszędzie, a wszystko może zostać wykorzystane na kilka różnych sposobów. Wystrój wnętrza ułatwia oddychanie, filtruje wodę, wydaje owoce. Nawet budynki zbudowane są z Biotonu – substancji przelewanej do form i utwardzanej do twardego niczym beton materiału budowlanego, który pozwala zakorzenić się biotechnologii i wydrążyć tunele energetyczne oraz kanalizacyjne. Mieszkańcy korzystają oczywiście z takich technologicznych udogodnień jak Kanał, SmartPady, Infopyły i tak dalej, ale są one umieszczane w organicznych obudowach – do najbardziej popularnych należą papierowe i drewniane futerały.

Wszędzie w powietrzu unosi się Ferom. Drobnutki biopyłek przekazuje informacje publiczne, wskazuje kierunki, tworzy oznaczenia

i reklamy. Kiedy idziesz ulicą i jesteś w stanie wyczuć feromony, one dosłownie do ciebie mówią. Dla mieszkańców Roju jest czymś naturalnym, że gdy ty znasz miasto, ono zna również ciebie.

W Roju można odnaleźć również tradycyjne i holograficzne oznakowania, lecz różnią się one od tych w pozostałych częściach Darwinu.

Gr19: Nigdy o tym tak nie myślałem. Ferom pomaga połączyć się z miastem?

A/Wu: Oczywiście. Zapachy stymulują pamięć. Nadal pamiętam ulice, po których chodziłem jako dziecko.

Choć jest tutaj mnóstwo dróg, większość osób korzysta z transportu publicznego. Co prawda trasy wielkich pociągów Kolei Wysokotorowej przebiegają przez kopuły (po stosownej kontroli granicznej), ale większość mieszkańców przemieszcza się za pomocą Ohmutramów – organicznych, obłych i wieloodnóżowych pojazdów z otwartym dachem, które się ze sobą łączą i wyglądają niczym procesja gigantycznych krabów. Każdy Ohmutram ma siedzenia ułożone w szeroki owal, na tyle duże, żeby pomieścić do dziesięciu pasażerów. Długie łańcuchy złożone z tych pojazdów widuje się na terenie całego Roju.

A/Wu: Uwielbiałem Ohmu. Zawsze można było w nich spotkać kogoś interesującego, gdy pod tobą szybko przebiegały odnóża.

Gr19: Karmione NKTRem, jak rozumiem? Nawet do pracy jechałeś na odlotowym koniu.

A/Wu: *badum tsh*

Rój ceni kreatywność, ciężką pracę i umiejętności. Ludziom obdarzonym tymi przymiotami zapewnia świetlaną przyszłość. Szeroki dostęp do BioPowłok o wszelkich możliwych kształtach i rozmiarach oznacza, że możesz wyglądać i czuć się dokładnie tak, jak sobie życzysz. Żyjesz wtedy w raju pełnym jedzenia, rzemiosła, sztuki i przyjemności. Sklepy, galerie, restauracje, foodtrucki, ogrody, fontanny, warsztaty, salony masażu i cała gama innych,

cudownych miejsc, w których możesz oddawać się pracy lub przyjemnościom. Rój wydaje się być perfekcyjnym miejscem dla wszystkich. A przynajmniej dla prawie wszystkich.

Gr19: *idę po popcorn*

A/Wu: Dobra. Uspokój się.

Ci, którym los nie sprzyja, zostają Trutniami. Niewykwalifikowaną, niższą klasą robotniczą, złożoną z produkowanych masowo owadzik BioPowłok, której za pracę płaci się NKTRem – cudowną substancją biogenetyczną, która zapewnia zdrowie, poczucie sytości, zwiększa produktywność... i sprawia, że osoba staje się niezwykle potulna. Choć NKTR jest używany w Roju przez wszystkich, euforyczny efekt związany z jego podwyższonymi dawkami prowadzi u Trutniów do beztroskiej pasywności, dla niektórych dość niepokojącej. Pojawiają się nawet głosy, że Trutnie tracą w ten sposób wszystko, co Rój ma do zaoferowania, a NKTR nie jest tak dobroczynną substancją, jak sugerują to reklamy.

Gr19: I oto dochodzimy do sedna, w najlepszym wypadku faszzerowanej chemią klasy robotniczej, w najgorszym do niewolnictwa. Jak to szło z tym niepowtarzaniem błędów przeszłości?

A/Wu: To nie... *wzdycha* Wypowiadałem się już o tym kiedyś publicznie, stąd konieczność mojej przeprowadzki. To dobrowolna decyzja podejmowana przez tych, którzy nie mają stosownych umiejętności, przydatnych w społeczeństwie Roju. Trutnie otrzymują Powłokę, mieszkanie i pewną pracę, a NKTR jest wspaniałym źródłem pożywienia... i nadal ISTNIEJE szansa na dokończalcenie się oraz zmianę swojego statusu społecznego, jeśli tylko ktoś ma odpowiedni charakter.

Gr19: Lecz jeśli nie należysz do tej szczęśliwej garstki, przez całe życie jesteś szczęśliwy, że podajesz innym burgery. Naprawdę szczęśliwy. Ciekawe, czemu...

A/Wu: Grigori, to do ciebie nie pasuje. Nie jestem twarzą kampanii reklamowej Roju i dobrze o tym wiesz. To nie jest idealne rozwiązanie, ale jakoś działa. A skoro już przy tym jesteśmy – Rój to społeczeństwo opierające się na zasługach... nie obijamy się przez cały dzień, zdobywając przy tym wirtualne punkty dla komputerowej mamuski, celowo odmawiając przy tym świadomości służącym nam robotom. WSZYSCY pracujemy na swoje utrzymanie.

Gr19: Auć. W punkt. Pokój, bracie.

Jak można się domyślać, Rój ceni sobie BioPowłoki. Choć żyją tutaj również Mecha i Hybrydy, są one w mniejszości. Najnowsza moda obraca się wokół motywu pięknych, podobnych do ludzi Powłok, które są zmodyfikowane o cechy insektów – wiele par oczu, czułki i tym podobne. Siły policyjne Roju, zwane Żołnierzami, wyposażone są w owadzie Powłoki Araknidu, z zewnętrznymi żebrakami wokół kręgosłupa i stawów łokciowych. Kiedy zachodzi taka potrzeba, formuje się z nich pancerna skorupa.

Żołnierze tradycyjnie nie przepadają za Mecha. W przeszłości Świątynia i Rój prowadziły ze sobą otwartą wojnę i choć te czasy już dawno minęły, echa „Bioczystek” Świątyni nadal nie dają o sobie zapomnieć. Większość obywateli Mecha jest regularnie odwiedzana przez Żołnierzy, aby sprawdzić „jak się mają” i przypomnieć im o licznych korzyściach związanych z posiadaniem BioPowłoki. Tradycyjnie oskarża się ich też o wszystkie popełnione w okolicy przestępstwa. Większość Mecha uznaje, że jest to cena, którą muszą płacić za życie w Roju, ale profilowanie Powłok jest problemem, który coraz częściej pojawia się w Kanale – szczególnie wtedy, gdy w Świątyni wzrastają napięcia społeczne.

- | | |
|----------------|---|
| A/Wu: | Oto prawdziwy problem. Czy wojny z przeszłości są właśnie zastępowane przez powłokizm? |
| Gr19: | Wcale bym się nie zdziwił, gdyby stały za tym Korpleksy. Używają społeczeństwa w charakterze broni, która sama się wyniszcza. |
| Cr4v3n: | To już jest objaw paranoi. Wojna przekłada się na zyski, jednak Korpleksy wzajemnie się potrzebują, aby móc przetrwać. Mogą czerpać profity z napiętych stosunków społecznych, mimo to nie sądzę, że istnieje powód, aby je wywoływały. Myślę, że zapominasz o podstawowej wadze ludzkości: jesteśmy samolubni. A „inni” zawsze trzymają nas z dala od tego wszystkiego, co się „nam” należy. |
| A/Wu: | Ale przecież się zmieniamy! Choć filozofie wyznawane przez arkologie niekoniecznie są spójne, to przynajmniej łączy je cel zapewnienia ludzkości lepszej przyszłości. |
| Cr4v3n: | „Ich” wersji lepszej przyszłości. Gdyby wszyscy mogli się ze sobą porozumieć, byłbym bezrobotny. |

INTERESUJĄCE MIEJSCA

„BAŚNIOWE POLANY”

Duży, całodobowy klub położony na jednym z niższych poziomów Roju. Dwanaście podobnych drzewom konstrukcji zapewnia miejsce dla wielu baniek, w których mieszczą się restauracje, bary, parkiety taneczne i kasyna. Eleganckie, spiralne schody i pnącza świetlne unoszą się pośród nich, zapewniając estetykę eterycznego, baśniowego lasu. Trutnie ubrane w zielone, aksamitne uniformy serwują gościom dania i podają napoje.

„Baśniowe Polany” są nieco zbyt hedonistyczne – nawet jak na gusta mieszkańców Roju. Nawilżacze NKTRu mogą zostać zamówione do stolika i nawet dla tych, którzy nie posiadają implantów, które je przetwarzają, dłuższa wizyta może okazać się niezłym odlotem na jawie.

Ostatnio kilka policyjnych raportów dotyczyło rzekomych zaginięć, do których doszło w „Baśniowych Polanach”. Żołnierze przeprowadzili dochodzenie, ale niczego ono nie wykazało. W raporcie końcowym wskazano na halucynacje upojonych NKTRem klientów.

H3r4:	„Baśniowe Polany” to całkiem nowy i popularny klub, lubiany przez Speców, kadrę zarządczą Korpleksów i generalnie, wszystkich. To miejsce, w którym możesz się socjalizować, przekraczając przy tym granice klasowe.
Gr19:	A te zaginięcia?
H3r4:	Ludzie znikają cały czas. Choć tutaj rozkład statystyczny wydaje się nieco zaburzony.

„WATA CUKROWA”

Luksusowa restauracja, uwielbiana przez dyrektorów Korpleksów i gwiazdy Kanału. Przepiękny, wysoki budynek z chodnikami wijącymi się od stacji Ohmutramów i poziomu parku, będącego jednocześnie parkingiem, aż do szklanych iglic. „Wata Cukrowa” to miejsce, w którym jesz wszystko, co poleci ci szef kuchni, i potrzebujesz małej pożyczki, aby kupić sobie drinka. Czas oczekiwania na rezerwację stolika to kilka miesięcy.

- H3r4:** Spece nazywają ochranianie dyrektorów „cukrową robotą” z powodu różnych dodatkowych korzyści i myślę, że to właśnie stąd wywodzi się nazwa lokalu. Smaki są tutaj naprawdę boskie. Wielka szkoda, Craven, że nigdy nie jesz.
- Cr4v3n:** Niestety, to miejsce nie spełnia moich wymagań dietetycznych, natomiast widoki sprawiają mi przyjemność. Ludzie tam w dole są naprawdę jak mrówki.

GALERIA HANDLOWA LIŚĆ 13

Liście to sieć galerii handlowych, które można znaleźć w całym Roju. Większość Korpleksów ma w każdej z nich przynajmniej jeden mały sklep. Charakterystyczną cechą Liści są ogromne, centralnie położone ogrody, otoczone przez małe, drewniane stragany, na których swoje wyroby sprzedają miejscowi artyści i rzemieślnicy. Można w nich również kupić doskonałe i świeże jedzenie.

Poza centralnym ogrodem każdy Liść ma własny, unikalny wystrój, lecz pomimo to wszystkie wydają się być do siebie podobne. Zawsze można w nich natrafić na grupki zagubionych turystów – ewidentnie pozbawionych gruczołów feromonowych – przeganianych przez żartobliwych kramarzy od jednego straganu do drugiego.

Liść 13 jest sławny z dużej liczby rzemieślników specjalizujących się w Powłokach, którzy pracują w sklepikach umiejscowionych przy ogrodzie. Dokonują oni specjalnych ulepszeń i przeróbek plastycznych dla wszystkich, którzy są w stanie za nie zapłacić.

- A/Wu:** Ach, pamiętam, gdy byłem dzieckiem, włóczyłem się po Liściu i patrzyłem, ilu klientów nakłonię do powąchania znaków.
- H3r4:** O Bogini, nie tak dawno temu robiłam dokładnie to samo. Im więcej rzeczy się zmienia..

BRAMA 4

Rój bardzo poważnie traktuje kwestię kontroli imigrantów, a możliwość wejścia do środka jest ograniczona do czterech ogromnych bram. Są one na tyle niskie, aby wymusić na pojazdach antygravitacyjnych dołączenie do jednego z ośmiu pasów ruchu, które prowadzą do punktów kontrolnych. Okolice patrolują setki

Żołnierzy, sprawdzających pojazdy oraz Karty Identyfikacyjne. Zawsze poświęcają dużo czasu na inspekcję Mecha, które chcą się dostać do środka. Zwykle ku niezadowoleniu Bio stojących dalej w kolejce.

Karta Identyfikacyjna Specja lub Feromowa pozwala na dołączenie do jednego z dwóch „szybkich pasów”, ale nadal wszystkie pojazdy są skanowane na obecność nielegalnej technologii, gdy wjeżdżają i wyjeżdżają z Roju.

Glacl3r:	Świetne miejsce do robienia interesów. Zawsze dodają sobie premię, aby coś przeszmygłować do Roju.
A/Wu:	Czy takie usługi cieszą się dużym zainteresowaniem?
Glacl3r:	Oczywiście! Ludzie, broń, NKTR. Wiele sposobów, aby wejść i wyjść.
A/Wu:	Chyba musimy porozmawiać.
H3r4:	Wiecie, że nadal tutaj jestem, prawda?

ARK-POD 9

Podrój to miejsce, w którym Arkologia schodzi pod powierzchnię Darwinu. Fabryki i farmy łączą się z podziemną infrastrukturą MPK dzięki systemowi hermetycznych grodzi. Większość miejscowych Korpleksów ma tu swoje fabryki i zawsze kręci się tutaj dużo pracowników sił bezpieczeństwa.

Ark-Pod 9 to centrum magazynowe i logistyczne Korpleksu Aphid. Kolej Wysokotorowa ma tutaj swoją stację, więc jej kontenery transportowe mogą zostać rozładowane, jeśli poda się właściwy kod feromowy. Korzysta się z niej zazwyczaj po to, aby dokonać przerzutu chemikaliów i innych surowców do fabryk.

W upalnym półmroku powietrze ma słodkawy zapach. Setki Trutniów i Inwidów (ogromne załadunkowe BioPowłoki) w kompletnej ciszy przenoszą towary z miejsca na miejsce. Zielona bioluminescencja oświetla unoszące się w powietrzu opary Feromu. Jeśli jesteś w stanie go wyczuć, zostaniesz zaatakowany przez kakofonię list załadunkowych, wykazów i poleceń, która nigdy się nie rozwiewa.

Cr4v3n: Małe, pracowite pszczołki, zbierające miód. Podziwiam ich efektywność.

Glac13r: Invidy bardzo niebezpieczne. Widziałem kiedyś, jak jeden oderwał ramię Mecha. Nie Volstocku, jak moje, ale nadal.

H3r4: Co robiłeś w Podroju, jeśli mogę spytać?

Glac13r: Jak to było zakodowane na feromowej metce: „Kolega Truteń chory. Jestem na zastępstwie”.

Gr19: Zadziało?

A/Wu: Feromu nie da się zhakować, więc Trutnie nie zadają żadnych pytań.

Glac13r: Tak. Nie można zhakować. ;)

„PIERWOTNA AMAZONIA”

Bar popularny wśród zwierzęcych mieszkańców Roju. Oferuje holowidy, Ferom oraz ukierunkowany dźwięk dżungli, rzek, wodospadów oraz podobnych odgłosów dawnego świata. Możesz wybrać sobie otoczenie, a twój stół lub boks zostanie wypełniony obrazami, dźwiękami i zapachami perfekcyjnie „naturalnego” środowiska. Specjalne, prywatne środowiska są dostępne za dodatkową opłatą.

H3r4: Kocham to miejsce. Może być ono prawdziwie idylliczne. Często umawiam tutaj spotkania lub przychodzę po prostu pomedytować.

Cr4v3n: Słyszałem, że odbywają się tutaj również „wściekle, futerkowe orgie seksualne”.

H3r4: Nie bądź dziecinny. Seksualność transhumanistyczna to coś, co dopiero zaczynamy bardzo powoli odkrywać. To właśnie miłość sprawia, że jesteśmy ludzcy, prawda? Skoro możemy zmienić nasze ciała, to czy wraz z nimi zmienia się samo uczucie miłości?



KORPLEKSY ROJU

APHID BIOTECH



Główny Korpleks Roju, który projektuje i produkuje duży procent tutejszych rozwiązań technologicznych.

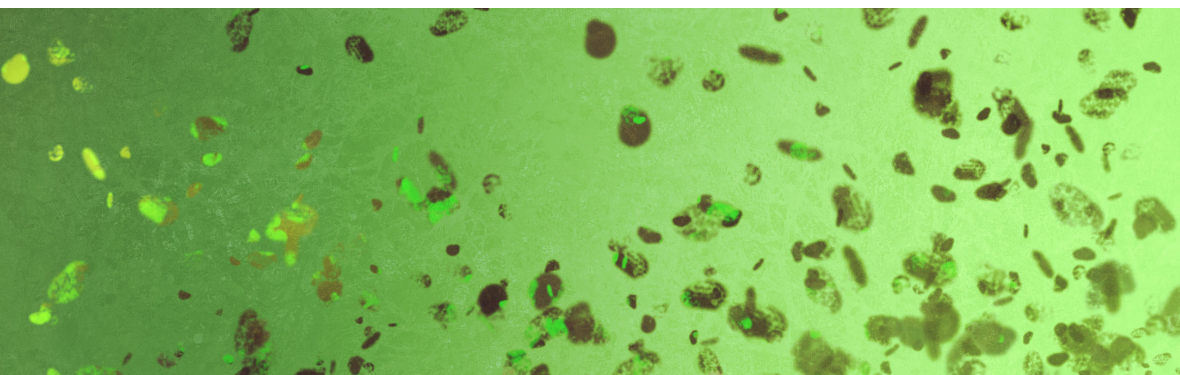
Aphid ma w Roju ogromne

udziały i jest odpowiedzialny za utrzymanie dużej części jego infrastruktury. Bioton, organiczne baterie słoneczne, Ferom, bioluminescencyjne pnącza świetlne i znaczna część technologii produkujących żywność na terenie całego Darwinu – wszystko to zostało wynalezione przez Aphid. Korpleks ten stworzył również Podstawowy Archetyp Ludzkiej Powłoki (znany również jako Formatka), powszechnie używany przy kompletnej lub częściowej wymianie części ciała. Aphid jest prawdopodobnie największym i najpotężniejszym Korpleksem, a jego wpływy odczuwane są wszędzie. Jeśli kiedykolwiek piłeś Chyn'n Mylk® lub jadłeś smażone CricketBalls®, dałeś mu zarobić.

A/Wu: Aphid. Jeśli wierzyć ich reklamom, to ONI są Rojem.

H3r4: Uważam, że to jedno z moich najlepszych haseł. Szczególnie, trochę się ich obawiam. Kilka zebrań udziałowców, które pójdą źle, i Aphid będzie głównym problemem Darwinu. Na topie jest ostatnio niezwykle gorąca kwestia „relacji z MPK”.

A/Wu: Widziałem ich działalność dobroczynną, która skupiała się wokół odzyskiwania świadomości staroświatowców za pomocą kriogeniki lub zgrywania kryształów. Wybudzanie ludzi z przeszłości i wrzucanie ich do społeczności Roju w zamian za Formatkę wzbudza mój niepokój. Większa część „Odzyskanych” kończy jako Trutnie.



ARAKNID

ARAKNID

Korpleks sprzedający Powłoki i styl życia, wynalazca NKTRu i producent BioPowłok dla sił militarnych Roju.

Większość Powłok Araknid ma owadzie cechy (chitynowe pancerze, wiele par oczu, nogogłaszczki itp.), które sprawiają, że życie w Roju staje się łatwiejsze. Korpleks zajmuje się również masową produkcją Powłok Trutni. Oferta handlowa obejmuje tysiące produktów, które zawierają NKTR, w tym jedzenie, napoje, dezodoranty i inne kosmetyki, lubrykanty, środki przeciwbólowe – nie licząc czystego NKTRu dla Trutniów i posiadaczy specjalnych implantów. Należy też zauważyć, że czysty NKTR jest legalnie sprzedawany wyłącznie w Roju, a Araknid współpracuje z wszystkimi siłami policyjnymi, aby zlikwidować jego czarny rynek.

H3r4: Araknid produkuje również nieco bardziej subtelne Powłoki, o najwyższej jakości. Ten słodki chłopaczek, który zdaje się być szparką-sekretarką, może być tak naprawdę członkiem służby bezpieczeństwa i mieć naprawdę przerażające, ukryte implanty.

Glacl3r: Cały sprzęt Roju jest przerażający. NKTR jest jednak dobry. Żółte Złoto! Jeśli potrzebujesz, mogę ci załatwić w dobrej cenie.

H3r4: Udam, że tego nie słyszałam.

CUTEPUA

CUTEPUA

Niezwykle modny Korpleks, który tworzy BioPowłoki oparte na postaciach z anime z dawnego świata. Są bardzo popularne wśród dzieci i młodzieży, często bywają również wzbogacone o hybrydową holografię poświaty, rozmywających się pobla-sków i tak dalej. Istnieją pewne kontrowersje dotyczące tego, że niektóre modele są wizualnie nieletnie i często bywają używane na czarnym rynku przez osoby starsze do niezbyt moralnych i normalnych rzeczy.

Gr1g: To szybko robi się super dziwne. I znów wracamy do osoby Wielkiego Dave'a.

A/Wu: Kruczki prawne dotyczące wieku wrażliwości seksualnej i Powłok to prawdziwe bagno. Chylę czoła przed CutePupa za pracę, jaką wykonują (ich zabezpieczenia elektroniczne są najlepsze na rynku), lecz jest to problem wizerunkowy, który raczej szybko nie zniknie.

KRYSALYD

KRYSALYD

Specjaliści Roju od technologii Mecha i Hybryd, którzy postrzegani są przez władze

arkologii jako zło konieczne. Pełnią ważną rolę w integracji Mecha i Hybryd do życia w Roju. Popularna marka dla tych drobin technologii, których Bio nie chcą odpuścić, na przykład SmartPadów i ekranów Kanału. Krysalyd produkuje również mnóstwo broni.

A/Wu: Pamiętam, że w czasach mojej młodości swoistym rytuałem przejścia było odwiedzenie sklepu Krysalyd i utkanie tam pierwszej giwery. Oczywiście Scorpiusa 38.

H3r4: Słodko – wielu dziadków nadal ich używa.



MEMPLEKSY ROJU

TRUTNIE

Choć niektórzy uważają, że Trutnie są wykorzystywane, ich obecność jest w Roju czymś powszechnym. Panuje tutaj stereotyp „szlachetnego Trutnia” i są oni zazwyczaj traktowani z szacunkiem. Same Trutnie są szczęśliwe, że mają zajęcie i czerpią satysfakcję ze swojego przydziału NKTRu, który należy im się za każdy przepracowany dzień. W większości są uprzejme, niefrasobliwe i mają łagodny ton głosu. Choć nie można powiedzieć, żeby większość starała się polepszyć swoje warunki bytowe, to kiedy któryś z nich wykazuje zdolności wykraczające poza prace pomocnicze i uda mu się wybić, inne Trutnie to doceniają, a któryś z nich może nawet mu upiec z tej okazji ciasto.

Grlg:	Ciasto! Nie no, to sprawia, że wszystko jest ok.
A/Wu:	Nie nabijaj się. Dla Trutniów czas to NKTR, więc nawet kilka minut spędzonych na świętowaniu jest z ich strony ogromnym wyrzeczeniem.
Grlg:	Przepraszam, ale to po prostu niewłaściwe.
A/Wu:	To kwestia kulturowa. Jeśli chcemy stworzyć prawdziwie globalną kulturę, musimy to zmienić lub zaakceptować jako normę. Jeśli Świątynia dysponowałaby nieograniczonym programem przebudzania ASIA, mielibyśmy do czynienia z identyczną sytuacją.
Grlg:	ASIA nigdy nie zaczyna egzystencji jako samoświadome byty. Trutnie to ludzie. *wzdycha* Nie zaczynamy tego sporu od nowa.

ANIMUS

Początkowo jeden z brandów Powłok Aphid, który z czasem stał się Mempleksem, ponieważ w Roju nie brakuje osób, które lubią Powłoki pokryte futrem lub łuskami. Choć mają one w Darwinie własne społeczności (Zwierzyniec jest tego najlepszym przykładem), w Roju Animus jest nieco bardziej „dopasowany” do reszty społeczeństwa. Antropomorfizacja jest dostępna jako opcja, a para tygrysów rozmawiających ze sobą w drodze do pracy nie jest niczym nadzwyczajnym.

- Gr1g:** Kolejna z kulturowych kwestii?
- H3r4:** Wolność. Część eksplorowania człowieczeństwa polega na poznawaniu jego granic – albo doświadczaniu tego, skąd pochodzimy.
- Gr1g:** Nie wiem, dlaczego nie możemy polegać na filozofii, fikcji i im podobnych. Oto, co nas dzieli.
- H3r4:** I mówi to gość ze skrzydłami. Przepraszam... z jednym skrzydłem.

OBJAWIENIE

Powiada się, że Raj był wielkim eksperymentem, podczas którego ludzkość sięgnęła do pudełka z zabawkami pełnego technologicznych rozwiązań. Objawienie jest być może pozostałością tego sposobu myślenia. Dla tych, którzy dysponują odpowiednimi środkami, praktycznie każde przeobrażenie i modyfikacja są możliwe. Objawienie nie uznaje żadnych ograniczeń. Współświadome, wielopowłokowe byty, polimorficzne ciała, samoświadome nowotwory, mackowate, mroczne bóstwa... Członkowie Objawienia zagubili się w nałogu nielegalnych modyfikacji i postrzegają siebie samych jako istoty lepsze od ludzi, a zatem predestynowane do rządzenia nimi. Władcy Roju postrzegają Objawienie jako niebezpieczny kult i zwracają szczególną uwagę na objawy paranoi wśród silnie zmodyfikowanych jednostek. Oczywiście, jeśli ktoś jest tak bardzo ulepszony, sam zalicza się zazwyczaj do elit władzy. Trzeba też zauważyć, że wielu Speców-weteranów po zakończeniu kariery dołączyło do Objawienia. W serialach Kanału kult ten jest ulubionym czarnym bohaterem, pełnym heroicznym antagonistów, którzy obowiązkowo mówią z brytyjskim akcentem.

- H3r4:** Craven, przyznaj się, że jesteś jednym z nich. Stawiam sporo Debetu, że pewnego dnia zobaczymy w Kanale twoją egzekucję za przynależność do kultu.
- Cr4v3n:** Nie bądź śmieszna, aczkolwiek... prowadziłem już interesy z kultystami. To coś więcej niż uzależnienie lub socjopatyczne skłonności kadry zarządczej. Ich popycha do działania coś... mrocznego... Strach jest emocją, której praktycznie nigdy już nie odczuwam, ale Objawienie... oni naprawdę mnie przerażają.

WITAJ W SKLEPIE Z ZABAWKAMI

Choć stwierdzenie, że technologia przyczyniła się do upadku ludzkości, jest prawdziwe, nie zmienia to faktu, że zapewniła również Darwinowi kilka cudownych wynalazków. Nawet najprostszy styl życia wymaga dostępu do jedzenia, dachu nad głową i energii, a zaawansowane systemy technologiczne produkują to wszystko na masową skalę. Technologia wyewoluowała daleko ponad proste narzędzia, a w Darwinie wszyscy, w każdej minucie każdego dnia, są od niej zależni.

SMARTPADY

Czarne lustro, okno na świat, infosieć – SmartPady to powszechnie dostępna technologia, która łączy cię z resztą społeczeństwa. Każdy mieszkaniec ma przynajmniej jakiś mały aparat lub smartwzszczep, a w nim zainstalowane aplikacje do zarządzania kontaktami, wysyłania wiadomości, czytania newsów, robienia notatek, układania sobie diety, kontaktowania się z przyjaciółmi, nadzorowania finansów... słowem, do wszystkiego, co wiąże się w jakikolwiek sposób z codziennym życiem. Każdy model SmartPada może robić zdjęcia, nagrywać i wyświetlać pliki audio i wideo, wysyłać i ściągać dane, a także zarządzać Debetem. Większe modele używane są w pracy lub do grania w gry, są zainstalowane na ścianach i przeznaczone do publicznego użytku lub wbudowane w stoły konferencyjne. SmartPady są wszędzie i nie jesteś w stanie się bez nich obejść chociażby przez jeden dzień.

SmartPady są do pewnego stopnia unikatowe. Połączenie aplikacji, marki, modelu, etui i ulepszeń – wszystko to stanowi powód do dumy i jest dla mieszkańców Darwinu sposobem na wyrażanie samych siebie. Mówi się, że można o kimś dużo powiedzieć, po prostu patrząc na jego SmartPad. Żaden szanujący się obywatel Roju nie obędzie się bez modelu Krysalyd HomeCell w artystycznym, drewnianym etui, a najemnik Świątyni da sobie raczej uciąć rękę, niż odebrać swój saraceński StressTested® ArmourPad.

H3r4: Ech, no dobra, słuchajcie, zróbmy pewien eksperyment: Mam Custom CorpCell z szelakowym etui, które kupiłam w Liściu od pewnego wspaniałego rękodzielnika.

A/Wu: Ja mam swój stary model Krysałyd z dodatkową pamięcią i kilkoma specjalnymi portami.

Gr1g: Ja mam Confessortron, którego zostawiłem sobie ze względu na stare, dobre czasy – choć niestety ma on w jednym miejscu pęknięty ekran.

Glac13r: Mirror Techpad z etui Volstock ArmourCase. Nieco pobrudzony.

Cr4v3n: Mój SmartPad jest robiony na zamówienie i ma kilka specjalnych zabezpieczeń...

H3r4: Jest cienki i cały czarny, zgadza się?

Cr4v3n: *wzdycha* Tak.

L1ttl3 Tr33: [] (•,,•~)

INFOPUNKTY ORAZ INFOPYŁ

Zarazy Kodu zniszczyły świat. Obecnie korzystanie z każdej większej sieci lub otwartych systemów komunikacyjnych jest ograniczone, podlega zabezpieczeniom, bywa szyfrowane lub jest po prostu nielegalne. Darwin polega na infrastrukturze Infopunktów, z których każdy obsługuje bardzo ograniczony obszar. Tak długo, jak dysponujesz właściwą subskrypcją, twój SmartPad będzie się automatycznie łączył z miejscowym Kanałem. Rozmowy audio i wideo lub dowolne inne połączenia bliskiego zasięgu, takie jak zamówienie jedzenia z pobliskiego baru lub przelewy Debetu, zachodzą w obrębie lokalnego Infopunktu – wszystko inne musi poczekać na Infopył.

Infopył to zarządzany przez Korpleks Mirror cudowny system, który chroni Darwin przed groźbą wybuchu kolejnej Zarazy Kodu. Zielony opar mikroskopijnych nośników danych jest dokładnie co pół godziny rozpylany przez należącą do Mirror infrastrukturę miejską. Nośniki fruwać nad Darwinem i kiedy opadną na Infopunkt, jednocześnie zgrywają i pobierają dane, aktualizując najnowszą wersję Kanału. Następnie Infopył jest na powrót zasysany przez urządzenia Mirror i powtórnie przetwarzany, albo absorbowany przez Kwiat i dekonstruowany.

Popularny dowcip głosi, że Darwin żyje przez „kilka sekund co pół godziny” i jest on do pewnego stopnia prawdziwy. Wysyłanie wiadomości głosowych lub tekstowych jest zwyczajową formą komunikacji i w popkulturze utrwalił się stereotyp zaniepokojonego kochanka, który z niecierpliwością wyczekuje na kolejną aktualizację, oraz biznesmena, który czeka na kolejną wiadomość od kontrahenta. Dla dużej części osób, które spędzają większość życia w otoczeniu pojedynczego Infopunktu, czas pomiędzy aktualizacjami Kanału pozostaje czymś niezauważalnym.

Grlg: To jakaś pogadanka dla dzieci? Czy jest ktoś, kto nie słyszał o Infopyle?

A/Wu: Celna uwaga. Nawet gdy byłem małym dzieckiem, rodzice ostrzegali mnie przed łapaniem dla zabawy Infopyłu do słoika. Mama mówiła, że „to może być czyjś najśłodszy sen”.

KANAŁ

Infopunkty dystrybuują Kanał, nieprzerwaną falę medialną, która przepływa przez SmartPady i ekrany Kanału rozmieszczone w całym Darwinie. Niezliczone kanały rozgrywkowe, informacyjne, opiniotwórcze i eksperckie, które cały czas pokazują coś nowego. To skomplikowany system programów darmowych lub wymagających oglądania reklam, opłacenia subskrypcji, płatności na żądanie lub dostępnego wyłącznie dla konkretnego grona odbiorców. Sponsorowane przez Korpleksy i dostępne publicznie treści są streamowane na okrągło, a zarządzanie kanałowymi preferencjami jest czymś, co nigdy się nie kończy. Niektóre kanały są drogie lub ograniczone do mieszkańców jednej Arkologii i zawsze natrafiasz na programy, które kiedyś przeoczyłeś. Z Kanałem łączy się poczucie przynależności do określonej grupy społecznej – na przykład potencjalnych pracowników zawsze kusi się korzyściami płynącymi z Kanału. Twój Kanał, jak i SmartPad, dużo o tobie mówi.

Grlg: Wiecie, co kompensują duże samochody...

A/Wu: Bardzo zabawne. Bycie dobrze poinformowanym po prostu się opłaca. A jeśli potrafisz spojrzeć na niektóre

kwestie z szerszej perspektywy, zaczynasz dostrzegać wzajemne zależności. Analizowanie trendów pozwala zrozumieć, dokąd zmierzamy.

Glac13r: Z jakiego setu obecnie korzystasz? W swoim sklepie masz dużo ekranów. Imponujące.

A/Wu: Nadal ich używam, choć większość z tego, co oglądam, dociera do mnie poprzez bezpośrednie połączenia implantowe.

Gr1g: Lubisz wstrzykiwać sobie w neurony działkę medialnych opiatów.

KRYSZTAŁKI

Powszechnie stosowany w technologii Darwina sposób przechowywania danych. Jest trwały, ma ogromną pojemność, a dane można odzyskać, jeśli płytką ulegnie uszkodzeniu. Małe płytki używane są w SmartPadach i Czipach Danych, a kilka dużych, równolegle spiętych, tworzy pamięć wewnętrzną Infopunktów.

Gr1g: Dar Świątyni dla Darwina. Krew EDENu.

A/Wu: Nigdy tak o tym nie myślałem... Niebo musi mieć chyba wieczny problem z przechowywaniem danych. Serwerownia Świątyni musi mieć gigantyczne rozmiary.

Gr1g: „Błogosławieni będą po wsze czasy przemierzać kryształowe pola EDENu”.

TKACZKI

Nanotechnologia ma za sobą długą i burzliwą przeszłość, lecz podobnie jak coraz bezpieczniejsze metody reakcji termojądrowych uśmierzyły obawy związane z energią atomową, tak tkaczki to bezpieczna i szeroko rozpowszechniona społecznie odmiana nanotechniki. Są połączeniem trzech technologii ze starego świata: mikrodronów, rojów SI i drukarek 3D. Zostały zminiaturyzowane do postaci skrzynki lub „stacji”, którą można w łatwy sposób zaprogramować za pomocą zestawu instrukcji zwanych szablonami. Stacje tkackie wykorzystują podczas pracy „ekspresowy budulec”, silnie skompresowane sześciany wzbogaconych związków chemicznych. Obecnie niekwestionowanym numerem jeden na rynku jest BLOK, produkowany przez Volstok. Jest jednak dość drogi,

a bardziej skomplikowane szablony zużywają go w zastraszającym tempie. Dominujące trendy w sprzedaży detalicznej wyglądają następująco: wchodzisz do sklepu, wybierasz szablon, wydajesz D\$ i patrzysz, jak stacja tkacka przygotowuje dla ciebie przedmiot, a następnie odbierasz go i wychodzisz. Duża liczba osób kupuje również szablony w sklepach online i korzysta z domowych stacji tkackich lub udaje się z nimi do pobliskiego sklepu należącego do franczyzy Weave-U-Like™.

Ta technologiczna utopia jest jednak nieco zaburzona. Korpleksy wykorzystały zbiorowy strach przed Zarazami Kodu i obudowały technologię tkacką całą masą gównianych, korporacyjnych ograniczeń i labiryntem kruczków prawnych. Kwestie związane z szablonami, stacjami tkackimi, a nawet ze stosowanym w nich budulcem pływają w szambie zamkniętych platform, skomplikowanych szyfrów kodowych, licencji i umów użytkownika. Nikt nie czyta tego gówna, ale możesz być pewien, że jeśli ukradniesz szablon pistoletu, bekniesz za to poważniej, niż gdybyś za jego pomocą kogoś zamordował. W teorii budulec tkacki może zostać użyty, aby skonstruować dowolną rzecz, więc jeśli nielicencjonowany BLOK zostanie odnaleziony w twoim samochodzie... właśnie zostałeś złapany na przewożeniu materiałów wybuchowych. Grypsujesz, czy idziesz do frajerów?

- | | |
|-----------------|---|
| Glac13r: | Gliniarze szukają wyłącznie kostek. Nigdy nie zwracają uwagi na karoserię samochodu. :) |
| H3r4: | Glacier, wciąż mnie zaskakuje twój brak poszanowania dla prawa. |
| Glac13r: | Dla prawa Korpleksów. Nie mojego. Chora mama w Roju potrzebuje leków, na które nas nie stać. Kupuję tanio od jednego gościa na rynku w Kwiecie i szmugluję przez kontrolę Żołnierzy. To chyba dobrze, prawda? Wszyscy na tym wygrywają. |
| H3r4: | Niektórzy powiedzieliby, że stracił na tym Korpleks, który wyprodukował te lekarstwa i zapłacił za badania nad nimi, a produkt końcowy gdzieś mu przepadł. |
| Glac13r: | Ach, jak mi żal smutnego korposzczurka, który z tego powodu cicho łka w swoim wielkim apartamencie ze złotym kiblem. |

„Niszczycielki” to termin używany w stosunku do Tkaczek, które rozkładają przedmioty na części pierwsze. Ich potencjał jest wręcz przerażający. Większość stacji tkackich umożliwia niszczenie przedmiotów, żeby recyklować budulec, jednak jest to technologia ograniczona wyłącznie do autoryzowanych szablonów. Ze względu na potencjał Niszczycielek, hakowanie stacji tkackich jest postrzegane przez Korpleksy i siły policyjne jako akt terroryzmu... i nie ma nic wspólnego z zastrzeganiem sobie prawa do własności autorskiej.

A/Wu: Nie to, żeby nikt na studiach nie robił „samoróbek tkackich”. Niszczenie jest praktycznie niemożliwe, nawet po włamaniu się do jakiejś stacji. Zgodnie z normami prawnymi istnieje pewien minimalny rozmiar i złożoność obwodów, którego nie da się obejść. A stacje tkackie należące do Korpleksów są o wiele potężniejsze i bardziej precyzyjne.

Glacl3r: Kocham zhakowane stacje. Czasami potrzebujesz kluczy, narzędzi lub liny z kotwiczka – prostych rzeczy bez zbędnej papierkowej roboty. Nikt nie chce, aby smutny Pan Korpleks wiedział o wszystkim, co robisz.

WYTWARZANIE

Wszystko, co nie jest produkowane masowo lub przez Tkaczki, jest „wytwarzane”. Jednym z aspektów kulturowych Darwinu jest podziw dla kreatywności i niewielu mieszkańców obywateli się bez czegoś wytworzonego ręcznie. Gwiazdy Kanafu, dyrektorzy Korpleksów i Spece wydają dużo D\$ na robione na zamówienie przedmioty i elementy wyposażenia. Każdy frajer może sobie kupić od Saracena szablon strzelby, lecz zrobiona na zamówienie „pompka” z chromowanymi okuciami i lakierowaną, drewnianą kolbą? To jest dopiero profesjonalizm! Skutkiem ubocznym tego trendu jest fakt, że istnieje duży popyt na usługi rzemieślnicze – jeśli dysponujesz odpowiednimi umiejętnościami, możesz zyskać spory Debet i szybko zbudować sobie portfolio stałych klientów, chyba że wcześniej podkupi cię jakiś Korpleks.

Grlg: Zastanawiam się, czy to technologia tkacka doprowadziła do tej zmiany kulturowej. Ludzkość od zawsze

cenila sztukę, lecz obecnie mamy do czynienia z ruchem społecznym, który na pierwszym miejscu stawia przedmioty wykonane ludzkimi dłońmi.

A/Wu:

To prawda, lecz ludzie nieco z tym przesadzają. Pamiętam, jak za młodu oglądałem „Podrasuj moją Powłokę”. Małżeństwo z Korpleksu wgrało swoje dziecko w stworzone na zamówienie ciało z rzeźbionego szkła. Było ono naprawdę piękne, ale to już przegięcie.

POWŁOKI I IMPLANTY

Technologia zmienia ludzkość. Nasze ciała są obecnie produktami i możemy dowolnie wybierać, czym chcemy się stać. Powłoki można konfigurować, zamieniać i naprawiać, a powszechnie akceptuje się fakt, że możemy wyglądać tak, jak chcemy, i żyć wiecznie. Rzeczywistość jest jednak nieco mniej idylliczna. Podobnie jak w przypadku dawnych samochodów i telefonów, Powłoki są wyznacznikami statusu społecznego i przedmiotami pożądania dla tych, których na nie stać. Ich cena może być mocno zawyżona, a Korpleksy projektują je i wytwarzają, aby trafić w gusta wszystkich Mempleksów i skolonizować wszystkie style życia. Moda zmienia się jednak równie szybko jak pogoda. Co zrobisz, jeśli przez cały rok tyrałeś na Powłokę, która właśnie przestała być modna, a ty się już częściowo zmodyfikowałeś? Jak na nią zarobisz? Komu jesteś coś winien?

Ponieważ Powłoki mogą być dowolnego rozmiaru i kształtu, dawno temu przyjął się ogólny podział na trzy kategorie: Mecha (czysto mechaniczne), Bio (czysto biologiczne) i Hybrydowe (dowolne kombinacje dwóch poprzednich). Zazwyczaj Hybrydy są zwykłymi ludźmi, którzy zdecydowali się na mechaniczne lub biologiczne implanty, jednak istnieją również czysto hybrydowe Powłoki. Często jednak granice tych kategorii bywają nieostre, a w Kanale zawsze można przeczytać jakąś historię o Mecha, która sprawiła sobie organiczne oczy i została z tego powodu wyrzucona z klubu „wyłącznie dla Mechów”.

Powyższe podziały są też trudne do utrzymania. Mecha tak jak Bio potrzebują przecież pokarmu (dla nanofabryk, które przetwarzają

go w energię) i powietrza (do chłodzenia systemów wewnętrznych). Niektóre Mecha są tak bardzo ludzkie, że różnice można dostrzec dopiero w skali mikroskopijnej. W analogiczny sposób niektóre fotosyntetyczne BioPowłoki wyglądają tak obco, że trudno zakwalifikować je jako „ludzkie”.

Przeniesienie świadomości do nowej Powłoki za pomocą Inteligentnej Matrycy Generowania Osobowości (IMaGO) zajmuje około godziny (nie licząc wypełniania stosownych formularzy, podpisywania umowy oraz sesji uaktualniającej tożsamość, licencje i dostępy). Zazwyczaj umowa zawiera klauzule, na mocy których stara Powłoka zostaje przeznaczona do recyklingu lub ponownego wykorzystania. Voilà – oto twoje nowe ciało, nie zapomnij się zapoznać z instrukcją obsługi.

H3r4:	Uwielbiam zapach nowej Powłoki o poranku.
C7r4v3n:	I imprezy, która ma na celu przetestowanie wydolność nowej wątroby?
H3r4:	Zero kaca, zanim systemy się nie dostosują – „pierwsza noc za darmo”.

Choć Korpleksy trzymają cały rynek Powłok w żelaznym uścisku, w ciemnych zaułkach kwitną nielegalne transfery świadomości do zmodernizowanych, skradzionych lub spiraconych Powłok. Niektórych po prostu nie stać na zakup nowej Powłoki z salonu lub na skorzystanie z usług szanowanego handlarza... a może chcą w nich zainstalować coś zrobionego na specjalne zamówienie.

Z przemysłem Powłok wiążą się dwa zagrożenia: usterki oraz ZDO-łowanie. ZDO, czyli Zespół Degradacji Osobowości, jest efektem ubocznym zbyt dużej liczby transferów osobowości lub wgrania jej do Powłoki, która różni się w znaczącym stopniu od poprzednich. Psychologia osobowości to skomplikowana sprawa, a umysł może się czasami w tym wszystkim pogubić. Ową przypadłość można oczywiście leczyć za pomocą prochów, terapii wirtualnej aktualizacji świadomości lub klasycznej terapii behawioralno-poznawczej. ZDO-łowanie to jednak przypadłość

dość rzadka. Usterki są natomiast znacznie powszechniejszym problemem o podłożu społeczno-ekonomicznym. O Powłoki i implanty należy dbać, stosować odpowiednią suplementację i udawać się na regularne przeglądy, aby utrzymać je w perfekcyjnym stanie. Korzystając z analogii motoryzacyjnej, jeśli używasz odpowiedniego oleju i ładujesz akumulator, zazwyczaj nie masz żadnych problemów. Większość Korpleksów oferuje różnego rodzaju gwarancje i podobne im rozwiązania, lecz zazwyczaj są one dostępne wyłącznie na terenie rodzimej arkologii. Jeśli w twoim życiu zajdą poważne zmiany i nie będzie cię stać na właściwe utrzymanie Powłoki, może z tego wynikać cała masa problemów. Uszkodzenia neuromotoryczne, problemy trawienne, opóźnienia w działaniu interfejsów... Usterki bywają koszmarem.

Gr1g:	Myślałem, że ZDO jest teorią spiskową tych wszystkich starych dziadków, którym po prostu odbiła szajba.
Cr4v3n:	To rzadka przypadłość, lecz realna i niekoniecznie związana z długim życiem. Wykorzystuje się ją zazwyczaj jako PR-ową wymówkę, kiedy jakiś „przebojowy dziadek” zamorduje swojego nowego kochanka.
A/Wu:	Na pewno ważne jest to, aby regularnie robić przegląd serwisowy i utrzymywać Powłokę w dobrym stanie – aczkolwiek znam kilku Speców, którzy zajeżdżają swoje Powłoki i przeskakują do nowych.
H3r4:	To nie tylko kwestia pieniędzy, ale i wiedzy specjalistycznej, a przede wszystkim zaufania. Korzystałam kiedyś z usług technika medycznego, który zajmował się przeglądami i uaktualnieniami. Ale dowiedziałam się ostatnio od kontaktu, że moja stara Powłoka nie trafiła do recyklingu. Mam nadzieję, że technik chciał ją po prostu opchnąć na czarnym rynku, ponieważ alternatywy są dość niepokojące... *wzdryga się*

DEBET

W schyłkowym okresie istnienia starego świata systemy walutowe zostały zastąpione przez dużą liczbę wirtualnych walut, a kolejnym krokiem było powstanie Debetu (lub D\$). Każdy obywatel dysponuje maksymalnym poziomem Debetu, na jaki zgadzają się należące do Korpleksów banki, później zaś pracuje, aby regularnie go spłacać. Awans wiąże się zazwyczaj z podwyższeniem tego

limitu, co w praktyce przekłada się na jeszcze większe zadłużenie. Dostęp do konta Debetowego zapewnia osobisty SmartPad lub specjalny czip w nadgarstku.

A/Wu: Czytałem kiedyś o starych walutach. „Bankowość elektroniczna”, „bańki spekulacyjne bitcoinów” i „cholerne pay pale” należały do ich najbardziej popularnych przejawów. Odejście od fizycznej gotówki ograniczyło psychologiczne poczucie jej wydawania. Podobnie jak w przypadku sztonów pokerowych, gdy leżą na stoliku, nasz umysł traktuje je zupełnie inaczej niż pieniądze.

Gr1g: To były czasy, kiedy twoje oszczędności przyjmowały wartości dodatnie. Teraz jesteś wart tyle, na ile Korpleksy pozwalają ci się zadłużyć.

G1ac13r: Oczywiście. Lub jak bardzo pozwalają na to innym. Debet można przelać lub trzymać w czipie. Więcej czipów należących do innych ludzi = mniej należysz do Korpleksów.

A/Wu: I wtedy czujesz się lepiej?

W Darwinie istnieją również inne waluty. NKTRem Rój płaci swoim Trutniom, a z BLOKu korzystają wszystkie stacje tkackie, więc obydwie technologie mają swój kurs wymiany, szczególnie na nielegalnym i półlegalnym rynku. Kwiat słynie z ekonomii opierającej się na handlu wymiennym, ale nie można w ten sposób wymieniać amunicji, jedzenia lub podobnych dóbr na inne lub na usługi świadczone przez niezależne firmy (takie jak Contractor, Inc.). Jeśli chodzi o sklepy należące do Korpleksów lub automaty sprzedające, przyjmują one wyłącznie Debet.

A/Wu: No i oczywiście istnieje czarny rynek. Implanty, części zamienne, broń, amunicja, narkotyki i Złe Dane... istnieje cała masa podziemnych, alternatywnych ekonomii.

H3r4: I rośliny oraz nasiona. Kiedyś zarabiałam krocie, kradnąc szczepki z przestrzeni publicznej Roju dla farmerów z Kwiatu.

G1ac13r: Imponuje mi twój brak poszanowania dla ustanowionych zasad prawnych.

H3r4: Byłam młoda i starałam się poderwać w ten sposób dziewczynę!

POJAZDY ANTYGRAWITACYJNE (AG) —

Jednym z cudów ery postapokaliptycznej jest technologia Repulsyjnego Pola Dysonansu Kwantowego. Jest to niskoenergetyczny układ, który kondensuje repulsję magnetyczną do postaci skupionego wiru. Mówiąc bardziej po ludzku – mamy do czynienia ze zjawiskiem antygravitacji. Pojazdy antygravitacyjne (zwane potocznie antygravami) poruszają się po całym Darwinie, utrzymując się w powietrzu dzięki niewidocznej gołym okiem energii magnetycznej. Są drogie, lecz z każdym dniem ta technologia staje się tańsza i bardziej zminiaturyzowana. Często korzystają z niej autonomiczne drony ASIA, a pojazdy w rodzaju desek antygravitacyjnych i DropPacków są na tyle tanie, że powoli trafiają na rynek cywilny. Jest tylko kwestią czasu, nim układy AG zostaną wbudowane w Powłoki.

Gr1g: Warto wspomnieć, że to nie są pojazdy w ścisłym tego słowa znaczeniu latające, lecz raczej zaawansowane technologicznie „poduszkowce”.

G1ac13r: Antygrawy są jak latające żółwie – przewróć je na plecy, a spadną i utkną w miejscu.

KOLEJ WYSOKOTOROWA _____

Kolej Wysokotorowa stanowi siłę napędową Darwinu. Tworzą ją gigantyczne, czarne pociągi jednoszynowe, które przewożą po całym mieście towary i pasażerów dwupoziomowymi wagonami. Wyżej znajdują się przedziały dla podróżnych, do których można się dostać wprost z platformy peronu. Pod spodem umiejscowione są zaś luki towarowe, które rozładowuje się lub załadowuje pod powierzchnią stacji w wytyczonych i chronionych strefach załadunkowych. Z punktu widzenia pasażera podróż pociągiem jest stosunkowo tania, a przedziały, w których znajdują się cztery rzędy podwójnych siedzeń, zapewniają dość komfortową podróż – choć zdarza się, że są mocno zatłoczone, szczególnie w Sieci. W drzwiach wagonów zainstalowane są „bramki”, które automatycznie pobierają opłaty za przejazd i powiadamiają siły policyjne,

jeśli wykryją nielegalną technologię. Ładownie są chronione i odseparowane od poziomu pasażerskiego oraz od siebie nawzajem. Normalną praktyką stosowaną przez Korpleksy jest wynajęcie całej ładowni, do której można się dostać wyłącznie za pomocą konkretnego, zmieniającego się codziennie kodu bezpieczeństwa, co ma zapobiec próbom kradzieży.

Glacl3r:	Ochrona Kolei Wysokotorowej bardzo dobra. Łatwiej włamać się do ładowni z zewnątrz, niż z przedziałów dla pasażerów.
A/Wu:	Klasyczne wejście z poziomu panelu technicznego?
Glacl3r:	Te czasy już minęły dawno temu, mój wiekowy przyjacielu. Dostęp techniczny jest możliwy wyłącznie z kabiny kierowcy. Wszystkie panele zniknęły – teraz potrzeba taśmy heksogenowej, którą należy umieścić pomiędzy przedziałami na właściwym fragmencie ściany.

BRÓŃ

Prawo do samoobrony jest w Darwinie koniecznością, z której niezwykle często się korzysta. To, czy jego początki wywodzą się ze starego świata, czy też z bronionego przez Korpleksy „segmentu rynkowego”, pozostaje kwestią dyskusyjną. Choć niektóre Mempleksy wyrzekają się broni i stosowania przemocy, większość dorosłych mieszkańców posiada przynajmniej jeden utkany pistolet. Podobnie jak w przypadku innych produktów, w każdym sezonie, każdy z Korpleksów oferuje szeroki wybór modnych modeli broni, które są reklamowane we wszystkich sklepach tkackich i na wszystkich holoe ekranach. Spece i gwiazdy Kanału noszą przy sobie wytworzone na zamówienie uzbrojenie, a ochroniarze Korpleksów nie kryją się ze swoimi markowymi zabawkami.

Cr4v3n:	Zanim w ogóle zaczniesz... Noszę przy sobie wytworzony na zamówienie pistolet, załadowany bardzo nielegalną amunicją. I owszem, jest mały, cienki i czarny.
H3r4:	Och, Craven, to naprawdę słodkie. Ja korzystam z pistoletu maszynowego Aphid NuClassics, lecz pewien wspaniały, młody rzeźbiarz zrobił dla mnie chwyt z RealWood®.
A/Wu:	Odrzucam każdą formę przemocy. Choć kiedyś korzystałem ze Scorpiousa, teraz podążam śladami Bogini.

Grlg: Ja również, choć nadal mam gdzieś swój stary miecz.

Glacl3r: Na co dzień nie korzystam z broni – wyłącznie z rąk Volstock. Kiedy mam robotę... długo by wymieniać.

H3r4: Czekaj Wu, czy w swoim sklepie nie masz dronów bezpieczeństwa?

A/Wu: Tylko trochę starego sprzętu, który odnowiłem na zamówienie pewnego klienta. Serio. Prawdopodobnie nie da się ich nawet uruchomić.

Niezbędnym elementem każdej broni palnej jest magazynek, zwany potocznie „paskiem”. Składa się on z utkanej amunicji, jest jednorazowego użytku i tradycyjnie ma jasnożółty kolor. Pasek wkłada się do broni jednym ruchem dłoni, a kiedy skończy się w nim amunicja, wypada z niej samoistnie, można od razu załadować następny i kontynuować strzelanie.

A/Wu: Jak nazywał się ten bluesowy kawałek? „Pomarańczowy piach i żółte pałeczki”?

Grlg: Nigdy nie słuchałem Kwiatowego bluesa.

Choć większość broni palnych i białych jest legalna, istnieją pewne wyjątki. Dostęp do materiałów wybuchowych jest ściśle kontrolowany i ograniczony wyłącznie do prac budowlanych, wyburzeniowych oraz dla sił policyjnych. Dotyczy to również amunicji wybuchowej. Istnieje również dość dziwny i kreatywny wybór różnych rodzajów amunicji, takich jak amunicja zapalająca, strzałkowa, elektryczna, kwasowa lub wirusowa, który podlega ciągłym zmianom uregulowań prawnych. Niszczyciel jest wszakże zakazany wszędzie. Choć jego istnienie jest możliwe wyłącznie w teorii (i jest on motywem wykorzystywanym w niemalże każdym kanałowym serialu), jakiegokolwiek podejrzenie o posiadanie chociażby szablonu, który mógłby potencjalnie posłużyć do jego produkcji, wiąże się z długoletnią odsiadką za kratkami.

H3r4: Hmm. Czy ty aby nie wspominałeś wcześniej o bardzo nielegalnej amunicji...

Cr4v3n: Bez komentarza.

ŻYWNOSĆ

W Darwinie możesz znaleźć milion różnych produktów spożywczych, lecz na niektóre z nich natkniesz się na każdej ulicy i na niemalże każdej tablicy reklamowej.

Chyk' Mylk® to proteiny! To nabiał! Dodatkowo sponsoruje wszystkich tych sławnych ludzi, których po prostu uwielbiasz! Kogo obchodzi fakt, że nigdy nawet nie stał obok kurczaka lub krowy i smakuje dokładnie tak, jak brzmi? Miliardy puszek spożywane są każdego dnia, a na marketing też idą miliardy. Ale Debetu.

SushiTubez® to bogaty w białko, rybny, ryżowy i glutowaty przy smak, sprzedawany w torebkach ze srebrnej folii. Odrywasz górę i wyciskasz go wprost do ust. Jest tani i z praktycznego punktu widzenia zawiera w sobie wszystko, czego potrzebuje ludzki organizm, aby przeżyć. Jest również dostępny w szerokim wyborze ohydnych smaków. To podstawowy produkt spożywczy Kwiatu i nawet każdy przedstawiciel kultury kompleksowej ma gdzieś na spodzie neseseru schowane kilka opakowań, gdyby nagle zrobił się głodny.

Triplehalfcaffcoffeefrappachinos® to niezły sposób na rozpoczęcie dnia. Każdy uwielbia ten spieniony napój kofeinowy w papierowym pojemniku z łatwym do oderwania srebrnym kapsłem. Kiedy go otwierasz, podgrzewa się i wydaje ten przyjemny dla ucha dźwięk: „plop-plop-plop-plop”. Możesz nawet zajrzeć do sklepu Triplehalfcaffcoffeefrappachinos®, rozsiąść się wygodnie na markowych sofach Triplehalfcaffcoffeefrappachinos® ze zrobioną przez wyszkolonego baristę Triplehalfcaffcoffeefrappachinos® kawą Triplehalfcaffcoffeefrappachinos®. Ty farciarzu.

Jeśli lubisz mięsne przekąski ze zrównoważonej hodowli, CricketBalls są produktem przeznaczonym dla ciebie. To proteinowe i chrupiące owadzie pulpeciki w pysznej panierce, produkowane przez Araknid. „Najlepszy smak i najmniejszy wpływ na środowisko naturalne”, oto ich hasło reklamowe.

A/Wu: Śpiewa: „Gdzie się podziały wszystkie te stare Trutnie?”.

Gr1g: To tylko miejska legenda...

A/Wu: Jasne.

NOWY WSPANIAŁY ŚWIAT

Powyżej omówiłem tylko kilka z najważniejszych kwestii. W ostatnim mieście na Ziemi jest o wiele więcej interesujących osobistości, miejsc, kultur oraz technologii. Nadal występują tutaj stare napięcia społeczne, które uzewnętrzniają się od czasu do czasu, a ogromny, kulturowy wpływ nowej technologii jest faktem. Uważajcie na siebie.

A/Wu: Cóż, to było naprawdę interesujące. Miło było na powrót zebrać się starą paczką.

Gr1g: Hmm. Chciałbym odnaleźć tę osobę – chcę wiedzieć, kto to zlecił... wygląda mi to na podstawowy przewodnik dla Odzyskanych.

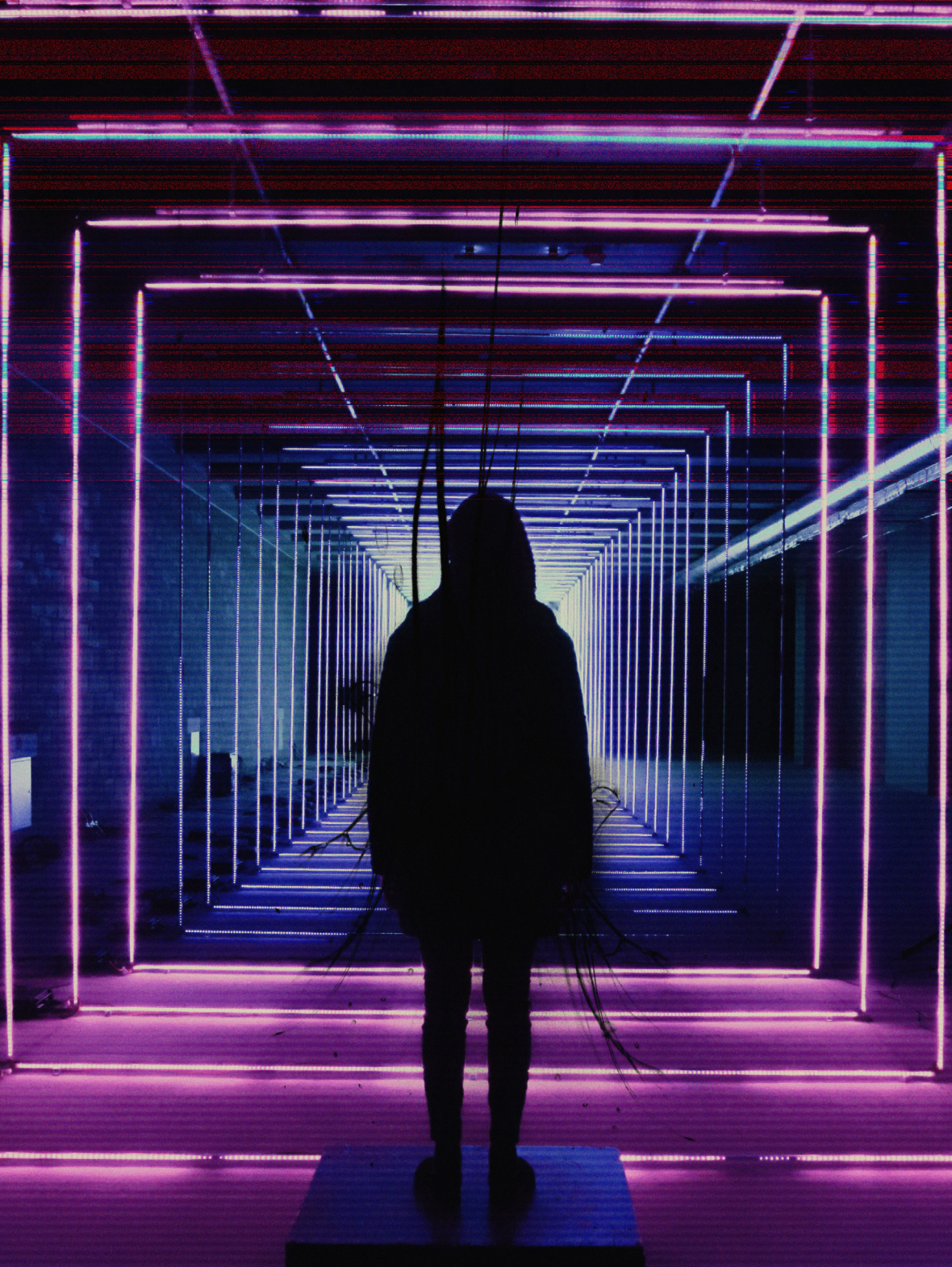
A/Wu: A ktoś inny nie wie niczego o Darwinie?

```
func evaluate() { scan var_targets { Spece, Gildia, Gajanie };  
trace var_targets } run func
```





TAJEMNICE



WITAJ W NAJLEPSZEJ ROBOCIE

Przeniknąłeś przez zasłonę światów i wypowiedziałeś stosowne inkantacje, spłaciłeś długi oraz przelałeś środki. Witaj we wspinałym świecie Mistrzów Kodu. W tym rozdziale opowiem ci o rzeczach, których będziesz potrzebować, aby poprowadzić własne sesję. Wiesz, o całej tej supertajnej historii, której twoi gracze nie powinni znać, kiedy zaczniecie grać. A także o kilku trikach, które dodadzą waszym rozgrywkom klimatu. No i jest jeszcze „bestiariusz”, ale wpierw wyjawię ci najważniejszy z sekretów...

To twoja gra. Zrób z nią wszystko, co tylko zechcesz!

Nie lubisz grozy – wywal ją. Myślisz, że walka będzie lepsza, gdy stanie się bardziej lub mniej śmiertelna? Zmodyfikuj zasady. Nienawidzisz rzeczy związanych z Bio? Nie korzystaj z Roju na swoich sesjach. Zero stresu.

Czarny Kod to tak naprawdę skrzynka z narzędziami, którą stworzyłem, żeby prowadzić znajomym własną wizję cyberpunka. Darwin jest obszerny, ponieważ celowo go tak zaprojektowałem: mogę dodawać do niego nowe Mempleksy, Korpleksy i arkologie w zależności od tego, w co akurat mamy ochotę zagrać. Na jego terenie znajduje się o wiele więcej arkologii należących do Korpleksów, niż poznałeś z lektury tego podręcznika. Jeśli uważasz, że „oficjalne” pomysły są do kitu, albo naprawdę lubisz serię *Final Fantasy* lub *She-Ra*, po prostu wprowadź je na swoich sesjach. Aha, i powiedz swoim graczom, że ci na to pozwoliłem.

ZANIM ZACZNIECIE GRAĆ _____

„Sesja zero” jest dobrym sposobem na rozpoczęcie gry. Wspólne tworzenie postaci pozwala uniknąć identycznych pomysłów i przekłada się na różnorodne archetypy bohaterów. Nie przejmujcie się zbyt tym, że w waszej drużynie nie ma Inżyniera lub Lekarza – możesz dodać do broni #TAGi umożliwiające leczenie lub naprawy. Albo jakiś zaprzyjaźniony BN z chęcią wam w tym pomoże.

#ZADUŻOTAGÓW

Modułowa natura systemu #TAGów może was na początku nieco przytłoczyć. Nie próbuj wszystkiego zapamiętać: niech twoi gracze będą ekspertami w dziedzinie #TAGów swoich postaci. Zanotuj sobie gdzieś ich –TAGi, ponieważ będziesz chciał wykorzystać ich efekty w grze. Oczywiście nie po to, aby drużynowy tank ciągle klinował się w drzwiach. To bez sensu – negatywne TAGi istnieją, aby dodać rozgrywcę klimatu, a nie gnoić graczy za każdym razem, kiedy zaczynają działać ci na nerwy.

WYGLĄD POSTACI

Wspominałem już o tym w rozdziale o Specach. Powłoki i #TAGi Aktywów są celowo opisane w bardzo ogólny sposób, aby gracze mogli użyć wyobraźni i stworzyć postacie, które świetnie wyglądają i są czadowe. Lekka BioPowłoka może być smukłym insektem, niziołkiem lub Tracerem z Overwatcha. Istnieje milion małych broni dystansowych – czy twoja jest dyskretnym, plastikowym pistolecikiem, niewielką wyrzutnią mikrorakiet, a może kuszą? Zachęcaj graczy, aby wymyślali interesujące opisy oraz klimatyczne nazwy marek i zanurzali się dzięki temu w świat Darwinu. Dlaczego jakaś Powłoka bywa zawodna? Który Korpleks ją stworzył? Dlaczego wygląda właśnie tak, a nie inaczej?

Kiedy przechodzisz na poziom mechaniki gry, musisz przypomnieć graczom, że aby coś działało w taki sposób, jak to opisali, potrzebują do tego odpowiednich #TAGów. Przedstawienie czegoś jako silnie opancerzonego jest świetnym pomysłem, ale bez #TAGów, które zapewniają Odporność, jest to wyłącznie plastikowa atrapa.

CONTRACTOR, INC.

Podczas kilku pierwszych sesji, zanim Bohaterowie Graczy zdążą sobie narobić wrogów i wplątać się w sieć korpeksowych spisków, kontrakty są świetnym sposobem, aby wrzucić ich od razu w śro-

dek toczącej się akcji. Drużyna zostanie wybrana przez „Algorytm”, aby czymś się zająć. Aplikacja zapewni im krótki opis kontraktu, czas i miejsce spotkania z klientem oraz dokona krótkiej odprawy. Zapłata za zadanie jest określona z góry (zero targowania się, misiaczki!), a Spece mogą od razu przystąpić do realizacji zleconej misji. Kiedy uda im się ją ukończyć, są nagradzani dodatkowymi środkami finansowymi. Odzwierciedlają to dwa hekсы, które można wydać na ulepszenia Siatek Aktywów, a także przywrócenie całego wydanego w danym tygodniu Debetu. Oczywiście, postacie otrzymują również po dwa hekсы doświadczenia do wydania na Siatki Cech. Klienci mogą także ocenić Speców – pięć gwiazdek w zasadzie gwarantuje, że Algorytm w przyszłości znów przyporządkuje ich do danego klienta.

Spece również mogą oceniać swoich klientów. Niska średnia spowoduje, że z czasem zostaną oni usunięci z listy klientów aplikacji. Ocena klienta jest zawsze widoczna, tak aby Spece wiedzieli, z kim mają do czynienia.

Aplikację można również wykorzystać do tego, aby zebrać zespół Speców. Poproś graczy, aby wymyślili dla niego jakąś nazwę. Klienci mogą wynająć cały Zespół, a media otrzymują przydatny alias, jeśli wydarzy się coś godnego uwagi.

Czasami funkcje aplikacji bywają nadużywane. „Dostawa pizzy” jest potocznie używanym określeniem na nielegalną działalność. Większość Speców zajmuje się od czasu do czasu dostawami pizzy – tak to już bywa w tej robocie. Praca to praca, czyż nie?

ODZNAKA

Zarejestrowanie usług w Contractor, Inc. wiąże się z dodatkowym przywilejem, mianowicie z posiadaniem Odznaki. Jest to wykonana z wytrzymałego plastiku pomarańczowa karta, która zawiera numer ID Specy. Przyznaje mu dostęp do wszystkich arkologii należących do Korpleksów, nawet jeśli jest obywatelem jedne-

go z nich. To również możliwość korzystania z „szybkiej kolejki” we wszystkich urzędach celnych lub imigracyjnych. Nie jest to jednak karta immunitetowa – jeśli jesteś Mecha, Żołnierze Roju przynajmniej pobieżnie przeszukają twój pojazd przy wjeździe i wyjeździe z Arkologii. I vice versa w przypadku Bio i Świątyni. Ponieważ niektórzy Spece próbują uzupełnić swoje dochody, przemycając różne rzeczy lub nielegalną technologię, trudno się dziwić przedstawicielom władz, że mają na nich oko.

KONTRAKTY

Czym zajmują się Spece? Wszystkim, czego chcą Korpleksy, ale same nie mogą z różnych względów się tym zająć. A także tym, czego potrzebują zwykli mieszkańcy, ale przedstawiciele władz nie mają czasu im pomóc – oczywiście, jeśli są w stanie za to zapłacić. Ochrona osobista, odzyskanie mienia, przemysł, ekstrakcja pracowników lub porwania, eskorta, dochodzenia w sprawie przestępstw, zbieranie informacji, działania kontrwywiadowcze... szerokie spektrum dziwnych i wspaniałych zadań, którymi można się zająć.

SZYBKIE TWORZENIE KONTRAKTÓW

Abyś mógł od czegoś zacząć przy wymyślaniu własnych przygód, proponuję ci rzucić kilka razy kośćmi i odczytać wyniki w poniższych tabelach. Rzuć k66 (2 różnokolorowe kostki k6: pierwsza wskazuje wartości dziesiętne, druga jednostkowe).

Poniższe tabele to tylko paliwo dla twojej wyobraźni. Zawsze może okazać się, że coś jest zupełnie inne, niż się początkowo wydawało (te cholerne Korpleksy zawsze robią coś, czego nie powinny). Nie bądź niewolnikiem kości: jeśli zaświta ci w głowie coś ciekawego, daj się temu uwieść.

LOSOWY KONTRAKT

11	Pilnowanie danych	Wrażliwe dane Korpleksu zgrane na SmartPad. Chronić do przybycia kuriera.
12	Pilnowanie sprzętu	Chronić nową, militarną Powłokę do końca wydarzenia medialnego.
13	Pilnowanie personelu	Pilnować w hotelu słynną gwiazdę Kanatu.
14	Odzyskanie danych	Skradziono SmartPad z danymi Korpleksu. Ślad urywa się w Infopunkcie.
15	Odzyskanie sprzętu	Uprowadzono pojazd dostawczy Korpleksu. Odzyskać.
16	Odzyskanie personelu	Rywale podkupili pracownika Korpleksu. Sprowadzić z powrotem.
21	Dostarczenie danych	Dostarczyć wrażliwe dane bezpośrednio do odbiorcy.
22	Dostarczenie sprzętu	Przewieźć cenny sprzęt do laboratorium testowego.
23	Dostarczenie personelu	Przewieźć dzieciaka dyrektora Korpleksu do nowego mieszkania.
24	Eskortowanie danych	Eskortować kuriera, który przewozi wrażliwe dane Korpleksu.
25	Eskortowanie sprzętu	Pilnować sponsorowany przez Korpleks pojazd Kata podczas jazdy testowej po ulicach arkologii.
26	Eskortowanie personelu	Ochroniać kapłana Świątyni podczas ofiarowywania jałmużny ubogim z Kwiatu, aby nikt go nie zadłgał.
31	Kradzież danych	Były partner lub partnerka znajomego Specja znajduje się w posiadaniu kompromitującego nagrania i grozi, że umieści je w Kanale. Skasować pliki.
32	Kradzież sprzętu	Czarnorynkowy handlarz ma namiary na magazyn z NKTRem.
33	Ekstrakcja personelu	Naukowiec jednego z Korpleksów znalazł się w orbicie zainteresowań innego.
34	Zbieranie informacji	W Kwiecie nagle wzrosła aktywność gangów. Dowiedzieć się, o co chodzi.
35	Działania kontrwywiadowcze	Ważne zebranie udziałowców Korpleksu. Upewnić się, że nikt nie będzie go podsłuchiwał.
36	Śledztwo w sprawie kradzieży	Odnaleźć skradzioną słynną holowystawę.
41	Śledztwo w sprawie napaści	Powstrzymać zamaskowanych bandytów atakujących mieszkańców Kwiatu.
42	Śledztwo w sprawie morderstwa	Zbadać sprawę zwłok w identycznych, drogich Powłokach.
43	Śledztwo w sprawie spisku	Nowe i tanie implanty trafiły na ulice, a liczba nietypowych zbrodni nagle wzrosła. Znaleźć dowody, że te sprawy są ze sobą połączone.
44	Śledztwo w sprawie zaginięcia	Znaleźć technik medyczną wytwarzającą implanty na zamówienie, która zniknęła trzy dni temu.
45	Patrolowanie niebezpiecznego obszaru	Posterunek MSPD obok Fracutalé zawiesił się. Pilnować porządku, zanim technikom uda się go zrestartować.
46	Patrolowanie wrażliwego obszaru	Ekskluzywny hotel otrzymuje pogroźki o podłożeniu bomby. Mieć na wszystko oko, nie obrażając przy tym klientów z wyższych sfer.
51	Patrolowanie przestrzeni publicznej	Siły łapsów mają kupę roboty, a gangi sprawiają problemy na stacji Kolei Wysokotorowej. Spróbować nie denerwować cywili i niczego nie rozwalić.
52	Nagłe zdarzenie: wypadek	W Świątyni nastąpił wyciek chemikaliów MPK. Pomóc Aniołom w nadzorowaniu ruchu ulicznego i zapewnić bezpieczeństwo cywilom.
53	Nagłe zdarzenie: napaść	Mieszkańcy Zwierzynicy są atakowani przez antyorganików. Skończyć z tym.
54	Nagłe zdarzenie: katastrofa	Pociąg wysokotorowy doznał usterki i spadł na jedną z dzielnic Kwiatu. Pomóc rannym cywilom i zapewnić wsparcie funkcjonariuszom MSPD.
55	Działania PR	Saracen potrzebuje urodziwego personelu z dobrym przeszkoleniem wojskowym do przeprowadzenia pokazu nowej broni.
56	Zarządzanie przemocą	Zabójstwo, terrorizm, pacyfikacja. Jak zwał, tak zwał. Czasami ktoś po prostu chce, żeby kogoś sprzątnąć.
61	Rzuć dwukrotnie: misja ulega zmianie	Prowadząc śledztwo w sprawie pewnego poety z Kwiatu odkrywanie, że jest on potajemnie sponsorowany przez Korpleks.
62	Rzuć dwukrotnie: misja ulega zmianie	Ekstrakcja członka personelu wrogiego Korpleksu zmienia się nagle w kradzież danych, ponieważ nie chce on pozostawić swojego cennego projektu.
63	Rzuć dwukrotnie: misja ulega zmianie	Działania PR zamieniają się w wypadek, kiedy jakiś wariat wjeżdża ciężarówką w celebrytów na czerwonym dywanie.
64	Rzuć trzykrotnie: misja ulega dwukrotnej zmianie	Patrolowanie Kwiatu w poszukiwaniu nielegalnej technologii zmienia się w śledztwo dotyczące morderstwa, ponieważ ktoś wycina ją z Powłok ofiar. A następnie w spisak dotyczący Korpleksów, gdy zostaje skradziona przez rywali, w celu przeprowadzenia własnych testów.
65	Rzuć dwukrotnie: podstęp: misja jest czymś innym, niż się wydaje	Dostawa sprzętu zmienia się w zarządzanie przemocą, ponieważ nikt nie raczył was poinformować, że w magazynie czeka cały pieprzony gang.
66	Rzuć trzykrotnie: telenowela, czyli coś, co było czymś innym jest w rzeczywistości jeszcze czymś innym... Sam to rozgrzyż	„Spec od zabezpieczeń”, którego dostarczyliście do siedziby Aphid, ma tak naprawdę wykraść dane i wgrać do Infopunktu wirusa, który wyczyści jego pamięć. Na miejsce przybywają też Saraceni, aby wyeliminować świadków. Powodzenia!

LOSOWE LOKACJE	
1-3	Kwiat
4	Sieć
5	Rój
6	Świątynia

LOSOWY KLIENT	
1-2	Cywilny
3-5	Korpeksoowy
6	Policyjny

LOSOWY KORPLEKS		
11-12	Araknid	Rój
13-14	Adamus	Sieć
14-15	Aphid Biotech	Rój
16-21	Cleric Medical	Świątynia
22	Contractor, Inc.	Kwiat
23-24	CutePupa	Rój
25	KiIR	Kwiat
26-31	KITBASH	Kwiat
32	Krysalyd	Rój
33	MPK	Kwiat
34-35	Mirror	Kwiat
36-41	Neo-Militarius	Świątynia
42-43	NuYu	Sieć
44	PROGENY	Świątynia
45-46	Promethean	Sieć
51-52	Saracen	Świątynia
53-54	Sturm	Sieć
55-56	Volstock	Świątynia
61-66	Mniejszy Korpleks (np. Trillium)	Różnie

LOSOWY MEMPLEKS		
11-12	Animus	Rój
13	Wybielacz	Świątynia
14-16	Dzieci Kwiatu	Kwiat
21	Trybiki	Świątynia
22-23	Dos Barios	Kwiat
24	Trutnie	Rój *
25-26	Krawędziarze	Sieć
31-32	Wyznawcy EDENU	Świątynia
33	Fracutalanie	Fracutalé *
34	Gajanie	Kwiat
35	Szpanerzy	Sieć
36-41	Sieciarze	Sieć
42-43	Rój	Rój
44	Tłum	Kwiat
45-46	ASIA	Wszędzie
51	Osad	Sieć *
52	Uliczna Kata	Świątynia
53-54	Rafa	Kwiat
55	Objawienie	Rój
56-66	Inny	

* Te Mempleksy są rzadko spotykane poza rodzimym terytorium.



PRZECIWNICY

Specy wyruszyli właśnie na misję, czas więc zapewnić im kilku złoli, do których będą mogli postrzelać. Bohaterowie Niezależni korzystają w *Czarnym Kodzie* z tych samych zasad, co Bohaterowie Graczy, ale z uproszczonymi aspektami. Mają również dostęp do kilku specjalnych #TAGów, żeby gracze nie czuli się zbyt pewnie. Zawsze możesz stworzyć jakiegoś ważnego BN-a według standardowych zasad, jednak reguły przeznaczone do kreowania przeciwników są o wiele szybsze, choć mniej szczegółowe.

Żeby ułatwić Ci życie, Bohaterowie Niezależni w *Czarnym Kodzie* zostali zakwalifikowani do różnych Poziomów – od zwykłych cywilów, aż po najbardziej doświadczonych Speców lub gigantyczne Mecha-potwory. Każdy Poziom określa, jakie posiadają Umiejętności i na jakim poziomie, a także ile punktów należy rozdzielić pomiędzy ich Podzespoły i Oprogramowanie, ile mają #TAGów (z list ogólnych oraz tej przeznaczonej wyłącznie dla nich) i do jakiego sprzętu mogą mieć dostęp. #TAGi BN-ów możesz przeznaczyć na #TAGi Wytworów ich Powłok lub sprzętu.

Pamiętaj, że #TAGi BN-ów nie są dostępne dla graczy – możesz jednak zdecydować, że będzie można je nabyć wraz z rozwojem kampanii (na przykład nawiązanie przyjaznych stosunków z Korpleksem może zapewnić dostęp do jego służby bezpieczeństwa).

Jako MK możesz w dowolnym momencie „nazwać” jakiegoś BN-a. W tym celu musisz wymyślić mu imię (a to dziwne) i jakąś krótką historię. Jeśli potrzebujesz, przydziel mu również nieco punktów Umiejętności oraz Podzespołów i Oprogramowania, a także #TAGi oraz sprzęt. Niektórzy gracze mają tendencję do przerabiania swoich bohaterów na wymaksowane, mobilne platformy bojowe, więc poniżej znajdziesz kilka prezentów. Niech nie mają zbyt łatwo.

POZIOM	UMIEJĘTNOŚCI	PODZESPOŁY / OPROGRAMOWANIE	#TAGI	SPRZĘT
1	2 na 2, inne 1/0	24	1	1 utkany
2	3 na 2, inne 1	30	2	2 utkane
3	1 na 3, 3 na 2, inne 1	36	2	2 utkane
4	2 na 3, inne 2	40	3	3 utkane
5	1 na 4, 2 na 3, inne 2	46	3	3 utkane
6	2 na 4, 3 na 3, inne 2	50	4	3 utkane

#TAGI BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH ____

#ADMIN

Każdy test Technologii (Hakowanie), wykonywany w lokacji należącej do BN-a, który nie osiągnie wyniku o wartości równej 10 + 2 za każdy Poziom BN-a (np. dla Poziomu 3 wynosi on 16), generuje k6 punktów Alarmu. 10 punktów Alarmu oznacza, że BN zorientował się w próbach hakowania i może wydawać je w stosunku 1 do +1 jako premię do swoich testów Technologii (Hakowania), aby namierzyć lokalizację intruza.

#DENISROZRABIKA

+4 do Podzespołów, 2 Odporności Podzespołów, 2 ataki dużą bronią.

#GUZIKALARMOWY

BN może wezwać 1k6 ochroniarzy na swoim Poziomie.

#MISTRZZBRODNI

Na początku starcia BN może wykonać test planowania strategicznego. Pochodzące z niego KRYTYKI mogą być później wydawane na przedmioty, „które akurat ma przy sobie”, BN-ów na o jeden niższym Poziomie, którzy „akurat przechodzili obok” i tak dalej.

#MONOLOG

Kiedy punkty Podzespołów lub Oprogramowania BN-a zostaną obniżone do 0, zawsze zdąży on wygłosić przedśmiertną przemowę, która zawiera ważne dla fabuły informacje, lub przekazać BG jakiś przedmiot. Ewentualnie rozpocząć odliczanie.

#NYAHAHAHA

Kiedy punkty Podzespółów lub Oprogramowania BN zostaną obniżone do 0, zawsze może on w ostatniej chwili uciec. Otrzymuje wtedy +1 do Poziomu, pamięta o BG i od tej pory spiskuje przeciwko nim. Jeśli BN osiągnie 6 Poziom, zamień tego #TAGa na #MONOLOG.

#OBSTAWA

BN ma zawsze przy sobie dwóch goryli na o jeden niższym Poziomie.

#POTWÓR

+6 do Podzespółów, 4 Odporności Podzespółów, 3 ataki dużą bronią.

#TAJNEKONTO

Dzięki funduszom Korpleksu BN może dokonywać zakupów P3 lub zatrudniać Speców.

#WPŁYWOWYPRZYJACIEL

BN ma przyjaciela na Poziomie wyższym o 2.

#WSZYSTKODASIEKUPIĆ

BN może nabywać rzadkie, trudne do namierzenia lub nielegalne przedmioty i dane. Może to zajmować trochę czasu.

#WYSPAZWULKANEM

BN ma własną bazę – sklep, magazyn, tajemny bunkier Korpleksu i tak dalej.

#ZBYTDURNYBYUMRZEĆ

Działa tak samo jak #ZBYTGŁUPIBYUMRZEĆ (s. 62).

PRZYKŁADOWI BN _____

P1 Cywil

Umiejętności: Determinacja, Obserwacja lub Urok 2; Medycyna, Technologia lub Występy 2; pozostałe Umiejętności 1 albo 0 (decyzja MK).

Podzespóły: 12

Oprogramowanie: 12

#TAGi: #TAMGDZIESERCETWOJE: +2 do testów Wiedzy w rodzimym Korpleksie.

P1 Uzbrojony cywil / Pracownik ochrony

Umiejętności:	Determinacja, Obserwacja lub Urok 2; Walka dystansowa lub Walka wręcz 2; pozostałe Umiejętności 1 albo 0 (decyzja MK).
Podzespoły:	16
Oprogramowanie:	8
#TAGi:	#WSAMOPOŁUDNIE: Każdy KRYTYK w teście Walki dystansowej dodaje w tej turze +1 do obrażeń, jeśli oburącz trzyma pojedynczą małą broń palną.
Sprzęt:	Utkany pistolet (1k6 obrażeń, 12 pocisków).

P1 Pracownik Korpleksu

Umiejętności:	Determinacja, Obserwacja lub Urok 2; Medycyna lub Występy 2; pozostałe Umiejętności 1 albo 0 (decyzja MK).
Podzespoły:	14
Oprogramowanie:	10
#TAGi:	#GUZIKALARMOWY: BN może wezwać 1k6 ochroniarzy na swoim Poziomie.

P1 Kierownik Korpleksu

Umiejętności:	Determinacja, Obserwacja lub Urok 2; Strategia2; Walka dystansowa lub Walka wręcz 1; pozostałe Umiejętności 1 albo 0 (decyzja MK).
Podzespoły:	14
Oprogramowanie:	10
#TAGi:	#TAJNEKONTO: Może dokonywać zakupów P3 lub zatrudniać Speców.

P1 Członek gangu

Umiejętności:	Determinacja, Obserwacja lub Urok 2; Walka dystansowa lub Walka wręcz 2; pozostałe Umiejętności 1 albo 0 (decyzja MK).
Podzespoły:	18
Oprogramowanie:	6
#TAGi:	#USŁYSZCIEMOJEIMIĘ: +3 do testów Zastraszania na terenie rodzimego Korpleksu.
Sprzęt:	Utkany PM (1k6 obrażeń, Seria, 12 pocisków).

P2 Silnoręki szefa gangu

Umiejętności:	Walka dystansowa, Walka wręcz i Zastraszanie 2; pozostałe Umiejętności 1.
Podzespoły:	24
Odporność Pod.:	2
Oprogramowanie:	6
#TAGi:	#DENISROZRABIAKA: +4 do Podzespołów, 2 Odporności Podzespołów, 2 ataki dużą bronią; #SEKSOWNAMA-SZYNA: Wbudowana broń (cyberreka).
Sprzęt:	Utkany karabin automatyczny (-4 do Inicjatywy, 2k6 obrażeń, Seria, 12 pocisków); ogromna cyberłapa (-2 do Inicjatywy, 2k6 obrażeń, Obalenie).

P1 Spec

Umiejętności:	Determinacja, Obserwacja lub Urok 2; Walka wręcz2; pozostałe Umiejętności 1 albo 0 (decyzja MK).
Podzespoły:	18
Oprogramowanie:	6
#TAGi:	#ZNAMGOŚCIA: Raz na sesję (lub częściej, jeśli MK ma naprawdę kiepski dzień) może stworzyć na poczekaniu jakiś kontakt. Wynik testu Uroku określa, jakie ma z nim relacje (<10 kiepskie, 11-13 takie sobie, 14+ dobre).
Sprzęt:	Duże ostrze (2k6 obrażeń, Przecięcie).

P4 Spec

Umiejętności:	Determinacja, Obserwacja lub Urok 3; Walka wręcz3; pozostałe Umiejętności 2 albo 1 (decyzja MK).
Podzespoły:	20
Odporność Pod.:	4 (utkany pancerz)
Oprogramowanie:	10
#TAGi:	#SZYCHA: Może wykonać „telefon do przyjaciela”. Nieważne, gdzie się znajduje i co robi, ktoś przybędzie, aby uratować go i jego kumpli. Wymyśl jakąś krótką historię, kim jest i dlaczego jest mu coś winien.
Sprzęt:	Duży, utkany karabin automatyczny (2k6 obrażeń, Obalenie, Przebicie, Seria, 24 pociski).

Hekatonchejr - Potwór z Fracutalé (P4, nazwany przeciwnik)

Umiejętności: Atletyka 3; Walka wręcz 3; pozostałe Umiejętności 2 (decyzja MK)

Podzespoły: 36

Odporność Pod.: 4

Oprogramowanie: 10

#TAGi: #POTWÓR: +6 do Podzespołów, 4 Odporności Podzespołów, 3 ataki dużą bronią;

#USŁYSZCIEMOJEIMIĘ: +3 do testów Zastraszania na terenie Fracutalé;

#ZBYTDURNYBYUMRZEĆ: możesz przyznać mu -1 do poziomu Empatii, Inteligencji i Sprytu, aby nie stracił przytomności, kiedy jego Podzespoły spadają do 0 i nie umarł na -Podzespołach. Jeśli ponownie otrzyma obrażenia, przyznaj mu kolejne -1. Kiedy osiągnie -4... to koniec, następne trafienie rozsmarowuje go po ścianie.

Sprzęt: Duże, mechaniczne ręce (2k6 obrażeń, Obalenie).

Historia: 6 głów, 6 rąk, 12 nóg, staruszek Heka ciągle się ulepsza i nie zamierza przestać. To potworny zlepek starych części Mecha wyrwanych z ciał mieszkańców Fracutalé. Jeśli kiedykolwiek zostanie zniszczony, PAN stworzy nowego.



CZARNY KOD

Coś bardzo złego dzieje się w Darwinie. Ludzie znikają. Krążą pogłoski o potworach czających się w mrocznych zaułkach i na najniższych poziomach miasta. Technologia zachowuje się w nieprzewidywalny sposób. Specje zaczynają powoli dostrzegać, że coś jest nie w porządku, a Korpleksy prześcigają się, aby odkryć, cóż to takiego – i jak najwięcej na tym zarobić.

Czarny Kod (znany również jako wirus Tartarus) jest czymś, co przedostało się z zewnątrz. To prawdopodobnie stara Zaraza Kodu, która zamiast niszczyć wszystko, czego dotknie, infekuje i kontroluje nosicieli, aby się reprodukować. Wciąż rośnie, infekuje i replikuje się, aby zniszczyć zabezpieczenia Darwinu. Może przyjmować różne formy: danych, mazi, Dzieci Herolda, Dźwigarów... i wiele innych.

Dane – jako „zwyčajny” wirus komputerowy Czarny Kod może infekować technologię. Choć nie jest w stanie przenosić się za pomocą Infopyłu, może przeskakiwać ze SmartPadów do Infopunktów i odwrotnie. Podpięcie się pod zainfekowane urządzenie również jest ryzykowne. Choć nigdy nie przemieszcza się on samoistnie „drogą powietrzną”, wgrywanie i zgrywanie danych z zainfekowanej maszyny (na przykład transfer Debetu) również prowadzi do infekcji. Zarażone wirusem urządzenia zaczynają wadliwie działać, a naprawianie ich za pomocą testów Technologii wyświetla wiadomości typu „Wykryto Nietypowe Formuły Danych” albo „T4RT4RVS nadchodzi”.

Maż – jeśli wirus zakorzeni się w stacji tkackiej, wszystko nabiera rozpędu. Tworzy on czarną, biożelazistą maż nanotechnologiczną, która potrafi sama się przemieszczać. Może wytwarzać macki, które infekują Powłoki w kontakcie fizycznym (test Determinacji, odpieranie ST 12, w przypadku porażki cel otrzymuje 1k6 obrażeń Oprogramowania i zostaje zainfekowany). Może również zainfekować dowolną technologię, jeśli tylko znajdzie odpowiedni port.

Czarna maź prześlizguje się przez najmniejsze otwory i potrafi przeciekać przez ściany oraz podłóża, niczym drobniotkie robaki drążące tunele w ziemi. Tylko ogień może ją zniszczyć.

Zainfekowani – wcześniej czy później ktoś nie zda testu Determinacji. Wtedy jego Powłokę przejmuje Czarny Kod. Dzieje się to kawałek po kawałku, nosiciel staje się przy tym coraz silniejszy, a w końcu ulega woli Tartarusa. Początkowo nie wiąże się to z żadnymi fizycznymi symptomami: jedynie drobny półksiężyc czerni umiejscowiony w dolnej części tęczówki może wskazywać, że ktoś jest zainfekowany. Z czasem na skórze pojawiają się czarne żyły, które tworzą heksagonalne wzory.

Co to oznacza dla graczy? Jeśli któraś z postaci zostanie zainfekowana, kontrolujący ją gracz zaznacza jeden ze skrajnych heksów, który znajduje się na końcu Siatki jej głównej Cechy. Za każdym razem, gdy wykonywany jest test Umiejętności, która jest do niej przypisana, gracz może zdecydować się rzucić 1 dodatkową kością (innego koloru niż pozostałe). Tartarus jest bardzo potężny – zwiększa szanse na odniesienie sukcesu, jakby dawał dodatkowy poziom Umiejętności. Jeśli jednak na tej kostce zostanie wyrzucony KRYTYK... gracz zaznacza kolejny heks obok jednego z zainfekowanych. Wraz z rozwojem infekcji Tartarus powoli wypełnia Siatkę, a gdy dotrze do jej końca, postać zostaje przez niego przejęta i staje się Bohaterem Niezależnym. Przykro mi, kochanie, musisz sobie stworzyć nowego bohatera.

Zainfekowani miewają wizje zniszczenia Darwinu. Wypalone przez słońce szkielety budynków, przykryte warstwą pyłu. Brak Membrany. Pustkowie wdiera się na ulice Arkologii. Gdzieś na skraju pola widzenia majaczy mroczny cień, który powoli rośnie. Tartarus nadchodzi.

Takie osoby zaczynają działać w celu urzeczywistnienia tej wizji. Infekują większą liczbę osób, eksperymentują z technologią, aby wykorzystać ją do złowieszczych celów, skłócają ze sobą frakcje Darwinu i wyniszczają go od środka.

Dzieci Herolda – prędzej czy później wirus przejmie nad kimś całkowitą kontrolę. Osoby bardzo młode, słabowite lub chore nie są w stanie utrzymać w sobie Czarnego Kodu i zaczynają ulegać przerażającej przemianie. Ich ciała się krystalizują i rozpadają. Formuje się przy tym wiele ostrych krawędzi, szczególnie na kończynach palców. Twarze zapadają się do środka. Pozostaje z nich tylko otwarta, czarna paszcza wypełniona ostrymi odłamkami skryształowanego węgla. Zgodnie z wolą Tartarusa te bezrozumne wynaturzenia nadal mogą wyczuwać swoje ofiary, jednak mogą wyłącznie gryźć lub ranić pazurami, aby rozprzestrzeniać infekcję.

Dźwigary – W mrocznych, tajemnych miejscach rosną Dźwigary. Maż przesiąka do struktury Darwinu i wypacza ją od wewnątrz, tworząc przy tym jaskinie i przejścia podtrzymywane przez czarne, niby-bazaltowe, heksagonalne kolumny. Głęboko w środku Dźwigarów formują się trony, które czekają na przybycie... czegoś plugawego.

Więcej informacji o Czarnym Kodzie i Tartarusie znajdzie się w dodatkach. Do tego czasu możesz go kompletnie zignorować lub wykorzystać po to, aby dodać do swoich sesji element grozy. Czarny Kod to coś nowego – Korpleksy będą wprost wychodzić z siebie, aby dorwać go w swoje łapy i poddać analizom. Wraz ze wzrostem świadomości jego istnienia wśród Mempleksów pojawi się przerażenie lub chęć wyznawania go jako boga. Możesz też od czasu do czasu po prostu wrzucić do sesji jakiegoś zainfekowanego potwora. Wiem, że tego chcesz.



DNA

Czarny Kod czerpie inspirację z wielu źródeł. Jeśli przegapiłeś coś z poniższych list, warto to sprawdzić. Możesz się przy tym miło zaskoczyć.

KOMIKSY

Akira – Katsushiro Otomo
Appleseed - Masamune Shirow
Battle Angel Alita – Yukito Kishiro
Empty Zone - Jason Shawn Alexander
Ghost In the Shell – Masamune Shirow

Locke & Key – Joe Hill i Gabriel Rodriguez
Nausicaä z Doliny Wiatru – Hayao Miyasaki
Silent Mobius – Kia Asyama
Transmetropolitan – Warren Ellis i Darrick Robinson

FILMY

Dredd
Ghost in the Shell
Incepcja
Interstellar
Jupiter: Intronizacja
Łowca androidów i Bladerunner 2049

Mad Max: Na drodze gniewu
Matrix i jego kontynuacje
Mroczne miasto
Robocop i jego kontynuacje
Terminator i jego kontynuacje

SERIALE

Almost Human
Altered Carbon
Bubblegum Crisis
Dark

Firefly
Ghost in the Shell
Humans
Psycho-Pass

ARTYŚCI

Nivanh Chanthara
Paul Chadeisson

Vitaly Bulgarov

KSIĄŻKI

Imię wiatru – Patrick Rothfuss
Kłamstwa Locke'a Lamory – Scott Lynch
Modyfikowany węgiel – Richard Morgan
Neuromancer – William Gibson
S. – JJ Abrams and Doug Dorst

Słownik mitologii greckiej i rzymskiej – Pierre Grimal
Zamieć – Neal Stephenson
Zmieniaki – Michael Marshall Smith

GRY FABULARNE

Cyberpunk 2020 – R. Talsorian Games
Fate – Evil Hat
Over The Edge – Atlas Games
SLA Industries – Nightfall Games

Tenra Bansho Zero – Junchi Inoue
The Sprawl – Hamish Cameron
The Veil – Fraser Simmons

MUZYKA

Albumy:

85-Bit – Woob
Acid Rain – Lorn
Adagio for Tron – Daft Punk & Teddy Bears
Await Rescue – 65daysofstatic
Borealis – Hizzlecrift
Bunsen Burner – CUTS
Clear Skys – Amon Tobin
Dayvan Cowboy – Boards Of Canada
Debutante – 65daysofstatic
Departure – Woob
Detach – Hans Zimmer
Heat Death – 65daysofstatic
Icarus – Main Theme – Michael McCann
Marrakech – Hybrid
Monolith – 65daysofstatic

Neon Vandal – Shinjuku Rose
Nyx – John Palmer
On Earth – Woob
Reach For The Dead – Boards of Canada
Shadows – Astrix & Simon Patterson
Split Your Infinities – Boards of Canada
Spoiler – Hyper Lies
The Alien – Ben Salisbury & Geoff Barrow
The Grid – Daft Punk & The Crystal Method
The Lamplighter – NVLL
The Lost Day – Brian Eno
Utai IV: Reawakening – Kenji Kawai
Welcome – Oedit
White Cyclosa – Boards of Canada

Ścieżki dźwiękowe:

Aerials – System Of A Down
Bed of Thorns – Gary Numan
Bullets – Archive
Bury Me Face Down – Grandson
Controlling Crowds – Archive
Enjoy the Silence – Ki:Theory
For the Damaged Coda – Blonde Redhead
Go (feat. Blood Diamonds) – Grimes
Hayling – FC/Kahuna
If I Survive – Hybrid
In for the Kill – La Roux
Killing Machine – Tony Crown
Legends Never Die – League of Legends
Listen To My Voice – Gary Numan
My Body Is a Cage – Peter Gabriel
My Kingdom – The Future Sound Of London
Paint It Black – Anne Marie Almedal
Rachel's Song – Vangelis
Rival Dealer – Burial
Short Change Hero – The Heavy

Team – Lorde
White Rabbit – Collide
Wise Enough – Lamb
Yeled – Violet Vision

LEGENDY CZARNEGO KODU

Adamiec Artur	Dybał Maciej
Adamus Nikola	Dymarkowski Kacper
Andraszyk Maciej	Dziadkowiec Adrian
Babiarz Jakub	Faszcz Marcin
Bagiński Grzegorz	Filimonowicz Wojciech
Barański Tomasz	Filip Tomasz
Basaj Mateusz	Florczyk Michał
Becker Robert	Frączyk Zuzanna
Biełaś Bartek	Garbowski Kajetan
Biernat Izabela	Goc Kacper
Bożek Radosław	Gołko Łukasz
Brodowski Łukasz	Górski Lech
Buczyński Jacek	Gruca Piotr
Budek Grzegorz	Grzegorzczak Krzysztof
Chodnik Łukasz	Grygo Marcin
Chotkowski Tomasz	Hampel Aleksander
Ciemny Maciej	Hankus Łukasz
Cisek Kacper	Haude Jakub
Czajka Piotr	Hoffmann Piotr
Czarnojan Jakub	Ilnicka Ewa
Czuba Sławomir	Iwanek Szymon
Czyszkievicz Magdalena	Iwaniuk Sebastian
Czyżewski Sławomir	Jagła Tomasz
Czyżowicz Jan	Jakut Tomasz
Damrath Grzegorz	Janik Mateusz
Danilczuk Jacek	Jankowski Hubert
Deryło Marcin	Jarocki Adam
Dubicki Bartosz	Jaroszewicz Szymon

Jastrząb Marcin
Jeziorski Artur
Joński Piotr
Kadej Przemysław
Kafel Jakub
Kapuciński Marcin
Kardyś Błażej
Karpinski Krzysztof
Kędziora Dawid
Kiełkowski Marcin
Kilan Tomasz
Klim Adam
Klusek Benedykt
Kobiela Kornelia
Koch Mateusz
Kołpak Szymon
Koniecz Szymon
Konopka Tomasz
Kowalczyk Mariusz
Kowol Mateusz
Kozal Sławomir
Kraciuk Piotr „Wierzbą”
Krasicki Paweł
Krępiec Mariusz
Krupińska Agnieszka
Kubiak Lucyna
Kuczyński Marcin
Kulczyński Krzysztof
Kuśmirek Adam

Kwasik Paweł
Kwaśny Paweł
Lubaś Marcin
Lubecki Kacper
Łukianowicz Oskar
Mącik Kamil
Macura Michał
Madziarz Marcin
Matek Michał
Maludy Łukasz
Marciniec Damian
Mardyla Maciej
Marszałek Paweł
Marszałkiewicz Aleksander
Matrac Arkadiusz
Mazur Grzegorz „Vile Monarch”
Mazur Rafał
Menio Aleksandra
Mikołajewski Szymon
Moński Karol
Morawiec Adrian
Mrozek Marian
Nowak Patrycja
Nowogrodzki Bartosz
Olchowy Patrycja
Olczyk Tomasz
Pasierbek Maciej
Penarski Michał
Pezler Konrad

Piątek Tomasz
Piecha Szymon
Pilarczyk Daria
Piotrowska Anna
Piłulski Mateusz
Piwek Marcin
Porzycki Daniel
Pośnik Rafał
Potakowski Paweł
Pszczota Dominik
Radkowski Jakub
Radzikowski Jan
Rajczak Bartosz
Rogała Michał
Rojewski Mariusz
Romaneczko Jakub
Romanowski Jakub
Rutkowski Tomasz
Rybak-Przybylska Kamila
Rycaj Patryk
Rychlicki Maciej
Sadlik Kamil
Sak Wojciech
Sawicki Ariel
Sieńko Michał
Sikora Jacek
Sindera Marcin
Skobel Piotr
Ślęzak Daniel

Świat Łukasz „Avarest”
Smolak Bartłomiej
Sokołowski Jakub
Sokoluk Tomasz
Sowiński Norbert
Stachoń Wojciech
Stachura Adam
Stalinkiewicz Jakub
Stańczyk Przemysław
Stawska Klaudia
Stopczyk Arkadiusz
Stopiński Artur
Stypa Wojciech
Suprun Karolina
Swatkiewicz Damian
Szarża Anna
Szczur Katarzyna
Szkodziński Gabriel
Szuba Maciej
Szydełko Szymon
Tatarczuch Irek
Teperek Wojciech
Tomczykowska Sylwia
Twardziński Michał
Wadowski Igor
Wajda Przemysław
Waligórska Beata
Wasilak Grzegorz
Waśkiewicz Adam

Wawrzyńczyk Sebastian

Wieczorek Eliza

Wierzbanowski Piotr

Wilczewski Lucjan

Wiśniewski Marek

Wit Marcin

Witczak Łukasz

Wnukowski Łukasz

Wojdalski Adam

Wojnarowicz Piotr

Wojtas Mateusz

Woźniak Krystian

Wroński Kamil

Wrzesień Sławomir

Załęski Emil

Zalewski Krzysztof

Zapała Jakub

Zarzycki Zbigniew

Zawadzki Jakub

Żelazko Katarzyna

Zieliński Leszek

Ziemiecki Cezary

Jechane z Tematem

atomicboy



// Najbardziej aktualny Kanał //

WWW.DICEMACHINE.COM



PUSTKOWIE

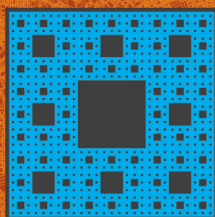
MEMBRANA

•FRACUTALÉ

•JEDWABNY TARG

•TŁUM

SIEĆ



•PRZYSTAŃ

GŁĘBINY



WIEŻE VESSICK



•ZWIERZYNIEC

RÓJ



ŚWIĄTYNIA



SAMADHI



KNIEJA

NIESZCZĘŚCIE



WIEŻA
KADUCEUSZA



OD/ZYSK



•YUNKKA

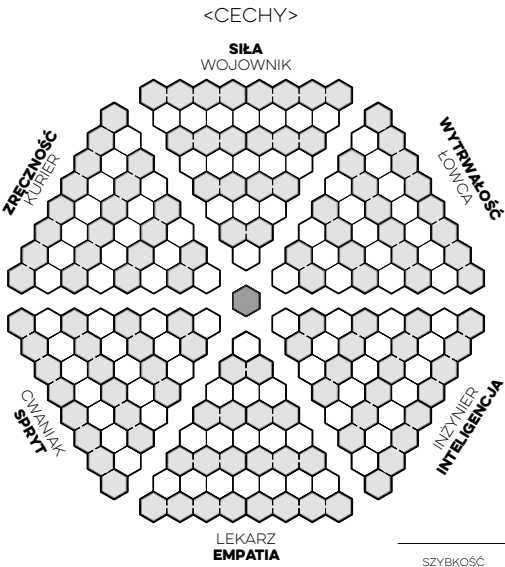
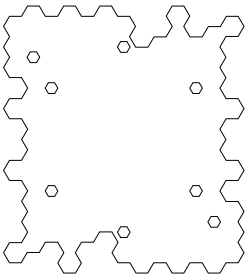


CZARNY • KOD

CZARNY • KOD

//OFICJALNA LICENCJA SPECA//

<ID>	<ARCHETYP>	<TEREN>
<POWŁOKA>	<ROZMIAR>	<STYLISTYKA>
<STYL POSTACI>		



<UMIEJĘTNOŚCI>	
EMPATIA	SPRYT
DETERMINACJA	INICJATYWA
MEDYCYNĄ	UROK
OBSERWACJA	WYSTĘPY
INTELIGENCJA	WYTRWAŁOŚĆ
STRATEGIA	OSTROŻNOŚĆ
TECHNOLOGIA	TROPIENIE
WIEDZA	WYTRZYMAŁOŚĆ
SIŁA	ZREĆNOŚĆ
ATLETYKA	PILOTAŻ
WALKA WRĘCZ	WALKA DYST.
ZASTRASZANIE	ZWINNOŚĆ

<ŻYWOTNOŚĆ>	
PODZESPOŁY	OPROGRAMOWANIE
PRÓG	PRÓG
ODPORNOŚĆ	ODPORNOŚĆ

<#TAGI>

<EKWIPUNEK>	<BROŃ>

