

BLADE RUNNER

GRA FABULARNA

ZASADY

EDYCJA ANGIELSKA

GŁÓWNY PROJEKTANT GRY

Tomas Härenstam

PRZYGOTOWANIE DO DRUKU

Dan Algstrand

GŁÓWNY AUTOR TEKSTÓW

Joe LeFavi

KOREKTA

Brandon Bowling

GŁÓWNY ILUSTRATOR

Martin Grip

TESTERZY

Marco Behrmann, Nils Karlén,
Kosta Kostulas, Jonas Ferry, Kiku Pukk,
15323 wspierających z Kickstartera

PROJEKT GRAFICZNY

Christian Granath

KIEROWNIK MARKI

Joe LeFavi/Genuine Entertainment

MAPY

Christian Granath

KIEROWNIK DS. PR

Boel Bermann

DODATKOWE ILUSTRACJE

Gustaf Ekelund

KIEROWNICZKA DS. WYDARZEŃ

Anna Westerling

POZOSTALI AUTORZY

Nils Karlén, Gareth Mugridge

STREAMING

Doug Shute, Matthew Jowett

OŚ CZASU

Clara Čarija, Michael Andrews

WSPARCIE KLIENTA

Daniel Lehto, Jenny Lehto

EDYCJA POLSKA

WYDAWCY

Daria Pilarczyk i Michał Lisowski

TŁUMACZENIE

Tomasz Z. Majkowski

KOORDYNATOR PROJEKTU

Adam Wieczorek

KOREKTA

Kasia Wieczorek

REDAKTORKA NACZELNA

Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

SKŁAD

I PRZYGOTOWANIE DO DRUKU

Marcin Bieliński

WSPARCIE REDAKCYJNE

Dawid Kłaczyński

ADRES DO KORESPONDENCJI:

Black Monk Michał Lisowski
ul. Rolna 3
62-080 Sady
kontakt@blackmonk.pl
blackmonk.pl

WYDANIE I

Poznań, październik 2023

Wyprodukowano w Chinach

Kopiowanie, dystrybuowanie lub przysyłanie materiałów z niniejszej publikacji w jakiegokolwiek formie z wykorzystaniem jakiegokolwiek środków, w tym nośników fotograficznych, elektronicznych bądź innych nośników odtwórczych, jest zabronione i wymaga uprzedniej pisemnej zgody Black Monk Games. Wyjątkiem są sytuacje wykorzystania krótkich cytatów w recenzjach lub inne niekomercyjne wykorzystanie określone przepisami prawa autorskiego.

Black Monk, Black Monk Games oraz logo Black Monk są zarejestrowanymi znakami towarowymi Black Monk Michał Lisowski.

©2022 Alcon Entertainment, LLC. All rights reserved.

ROZDZIAŁ
01

ROZDZIAŁ
02

ROZDZIAŁ
03



WŚRÓD OGNI
UPADŁY ANIOŁY 005

ŁZY W DESZCZU.....006

GRA W BLADE RUNNERA.....007

TWÓJ ŁOWCA
ANDROIDÓW 013

PODSTAWY014

TWÓJ SPRZĘT.....016

KARIERA
I CZŁOWIECZEŃSTWO018

UMIEJĘTNOŚCI
I SPECJALNOŚCI 021

WYKONYWANIE TESTÓW022

UMIEJĘTNOŚCI026

SPECJALNOŚCI029

ROZDZIAŁ
04

ROZDZIAŁ
05

ROZDZIAŁ
06



WALKA
I POŚCIG 031

CZAS I PRZESTRZEŃ032

RUNDY I INICJATYWA.....022

AKCJA I RUCH034

WALKA W ZWARCIU036

WALKA NA DYSTANS.....037OBRAŻENIA I ZDROWIE038

STRES I OPANOWANIE042

INNE NIEBEZPIECZEŃSTWA...045

STARCIE POJAZDÓW046

POŚCIG049

CZYNNOŚCI
ŚLEDCZE 055

SIEDZIBA BWR.....057

ZASOBY LAPD058

POZYSKIWANIE ŹRÓDEŁ060

NARZĘDZIA
PRACY 063

SPRZĘT BWR.....064

ARSENAL BWR068

BLASTER PK-D 5223.....070

PK-D FKM890072

SPINNER
DETECTIVE SPECIAL.....076

DOBRA PODSTAWOWE.....080



ROZDZIAŁ
01

W ŚRÓD OGNI UPADŁY ANIOŁY

„Wiesz, jak jest, stary. Albo jesteś glina, albo nikim”.

Ł Z Y W D E S Z C Z U

„Ciekawe doświadczenie, żyć w strachu, co?”

Zmierzcha. Feeria neonów barwi tętniącą zgiełkiem mgłą. Los Angeles budzi się do życia, ponure, lecz jakże wspaniałe. Ruszasz na ulicę: stróż porządku, którym straszy się małe dzieci. Miasto się ciebie lęka. Brzydzi je, że bez ciebie sobie nie poradzi. Nie chce przyznać, że jesteś jego częścią. A ty po prostu robisz, co do ciebie należy. Trwasz w deszczu, we mgle i ciemności, pośród chaosu kipiących tłumów. Wiecznie na tropie czegoś, co nie chce dać się znaleźć. Samotna postać, skąpana w blasku i tonąca w mroku. W obu szukasz sensu i moralności, wiecznie balansując gdzieś na granicy światła.

Jesteś łowcą androidów z Biura Wykrywania Replikantów Departamentu Policji Los Angeles (LAPD). Zapuszczasz się w najciemniejsze uliczki miasta i na najwyższe piętra ratusza. Z daleka dostrzegasz najmniejszą nawet skazę na sumieniu, najdrobniejszy ślad łajna przyklejony do podeszwy. Dzięki temu wyprzedzasz o krok ściganych i sam unikasz pogoni. W sumie szkoda, że padło na ciebie, ale jeżeli w LA żyli kiedyś lepszej próby bohaterowie, dawno opuścili Ziemię. Zostały tu tylko uwięzione szczury i upadłe anioły, walczące zębami i pazurami o jeszcze jeden dzień życia na konającej planecie. Możesz co najwyżej dać im w kość bardziej niż oni tobie.

Nie owijajmy w bawełnę: LA to w najlepszym wypadku bezładna mieszanka kultur i moralności – w najgorszym, istne pole bitwy. Ale ty widzisz przede wszystkim 30 milionów

upartych ocalańców, których przysięgałeś ochraniać. Bo ten brutalny, cudowny chaos to przecież dom. I kiedy przyjdzie co do czego, tutejsi umieją okazać więcej nadziei i miłosierdzia, niż ktokolwiek by się spodziewał. Więc pieprzyć pozaziemców, którzy położyli na LA krzyżyk. Pieprzyć megakorpy za wiarę, że o prawach i możliwościach człowieka decydują znajomości oraz urodzenie, a nie rzeczywiste potrzeby.

Każdego dnia życie dowodzi, że system nie działa. Że bogaci piszą reguły, a biedni muszą ich przestrzegać. Że nigdy nie dorwiesz naprawdę złych drani, bo mają znacznie więcej kasy i znacznie mniej skrupułów od ciebie. A im mocniej osacza cię zepsucie i uwodzicielska siła zła, im większą przewagę ma wróg, tym bardziej oczekuje się od ciebie wścieklej walki. Nikt nie dba, czy wyjdiesz z niej cało.

Tak to właśnie jest, być łowcą androidów. Albo replikantem. Grasz w ustawioną grę, którą pisane jest ci przegrać. Służysz systemowi, który wprowadzie ma cię w dupie, ale oczekuje wierności. Ale skoro już obstawiasz przeciw kasynu, dobrze, że chociaż nosisz odznakę. I pamiętasz, że nawet pionek może zaszachować króla. A czasem dać mata.

Kiedy przychodzi właściwa chwila, nieważne jest, czy serce masz zwykłe, czy syntetyczne. Sięgasz po broń i jesteś po prostu łowcą androidów. Marną nadzieją, że twoje miasto jednak zwycięży. I masz robotę do wykonania.

Oto świat gry fabularnej BLADE RUNNER: neonowo-noirowa kraina cudów, która odbierze ci dech – w taki czy inny sposób. Poruszająca wyobraźnię przestrzeń kontrastów i konfliktów, gdzie śmiało zadaje się trudne pytania i draży kwestie granic empatii, toksyczności strachu czy brzemienia człowieczeństwa w nieludzkich czasach. Wyrziste, bezwzględne igrzysko nieskończonych możliwości, które brutalnie stawia cię na nogi i wali prosto w pysk, wyrывая z snu. Czas wreszcie zacząć żyć. Albo czas umierać.

Oto dlaczego z dramatem łowcy androidów tak łatwo się utożsamić i tak trudno od niego oderwać: nie jest bohaterem, który zwycięża, nawet gdy szanse są naprawdę mizerne – po prostu udaje mu się przetrwać. Musi pogodzić się z faktem, że

widoki są marne, i po prostu postępować właściwie, nim dopadnie go przeszłość, a szczęście do cna się wyczerpie.

Naszą opowieść utkamy z tragicznych wyborów i codziennych wyrzeczeń, porusza nas bowiem na wskroś ludzkie piękno zmagania upartych i niezłomnych. Parcie naprzód pomimo cierpienia. Ból pragnień, których nie sposób zaspokoić. Czyny tyleż niezwykle, co moralnie naganne, pogoń za ulotnym mgnieniem miłości, nadziei czy odkupienia, które przepadnie z czasem jak łzy w deszczu.

Bo poza tym wszystkim to tylko kolejny dzień na służbie. Ruszaj zatem, kluski zjesz po drodze. Sterta spraw na twoim biurku sama się nie rozwiąże. Szkoda, że nie pożyjesz dość długo, żeby je wszystkie pozamykać. Ale czy ktoś z nas przeżyje?

GRA W BLADE RUNNERA

GRACZE

Każda z osób grających – wyjąwszy jedną – wcieli się w łowcę androidów z Biura Wykrywania Replikantów LAPD, czyli w postać gracza (PG). Będzie decydować, co taka postać myśli i czuje, co mówi i próbuje zrobić – ale nie, co się z nią dzieje.

Pudełko Zestawu Startowego zawiera cztery gotowe postacie. Reguły tworzenia własnych łowców androidów znajdziesz w podręczniku podstawowym do BLADE RUNNERA.

Zadaniem gracza jest odtwarzać postać i wyobrażać sobie, że jest na jej miejscu. Każdy łowca androidów – człowiek i replikant – ma uczucia i marzenia, zupełnie jak ty. Pomyśl zatem: jak zareaguje w tej sytuacji? Co teraz zrobi?

Łowca androidów ma wykonywać rozkazy. Ale to nie znaczy, że nigdy nie nagina czy wręcz nie łamie zasad. Czasem tak trzeba. Postacie graczy są zawsze w centrum historii. Gra opowiada o was – o waszych decyzjach i waszych dramatach.

PROWADZĄCY DOCHODZENIE

Ostatnia osoba przy stole to Prowadzący Dochodzenie. Jego zadaniem jest opisywać pozostałym uczestnikom gry świat BLADE RUNNERA oraz odgrywać wszystkie napotkane osoby. W języku zasad gry nazywa się je postaciami niezależnymi, w skrócie – PN. W LA roku 2037 nie ma bohaterów.

Zadaniem Prowadzącego jest mnożyć przeszkody i wyzwania dla PG, by miały szansę dowieść, z jakiej ulepiono je gliny. Jednak nie ma on całkowitej władzy nad przebiegiem historii – nie decyduje też o jej zakończeniu. Bo właśnie dlatego gracze w tę grę razem. By zobaczyć, dokąd to wszystko zmierza.

Seria BLADE RUNNER dotyczy mrocznych tematów egzystencjalnych. Ta gra nie jest wyjątkiem. Pozwala tworzyć brutalne, niepokojące historie i rzucać wyzwania osobistej moralności. Pamiętajcie jednak – to tylko zabawa! Nikogo nie wolno zmuszać do konfrontacji z problemami, które gnębią go w prawdziwym życiu, ani wywoływać poczucia zagrożenia. By zagwarantować dobrą i bezpieczną zabawę, zalecamy stosowanie przed grą, w jej trakcie i po zakończeniu technik bezpieczeństwa.

Na przykład: przed rozpoczęciem możecie ustalić, jakich tematów nie będziecie poruszać w ogóle, a które mogą pojawić się wyłącznie w tle. W czasie sesji warto stosować kartę sygnalizującą, że coś narusza wasz komfort psychiczny, a po jej zakończeniu – dokładnie omówić, co się działo.

Podczas gry każdy może zgłosić zastrzeżenia do przebiegu i tematyki rozgrywki, a nawet wstać od stołu i wyjść. Jeżeli trzeba, róbcie przerwy. Więcej informacji o technikach bezpieczeństwa sesji znajdziecie w sieci.

CHRONOLOGIA

1980-2037

1980

1990

LATA 2000.

2000

2010

2019

LATA 80.

Ekosystem Ziemi ulega załamaniu, doszczętnie zniszczony przez zanieczyszczenie, wojny oraz zwykłe zaniedbanie. Ludzkość uwięziona jest w nielicznych, samowystarczalnych megamiastach, kontrolowanych przez korporacje. Ostatnią instytucją władzy politycznej pozostaje ONZ. Jedyną nadzieją ludzkości jest ucieczka z konającej planety do pozaziemskich kolonii.

PÓŹNE LATA 90.

Powstają pierwsze kolonie na Księżycu i Marsie. Startuje Program Emigracji Pozaziemskiej, ale wizy otrzymują wyłącznie najbogatsi i najsprawniejsi fizycznie oraz psychicznie, co znacząco pogłębia podział ludzkości. Na Ziemi pozostają przede wszystkim specjale, którym brakuje zdrowia, środków albo wykształcenia niezbędnego do emigracji.

PÓŹNE LATA 2000.

W reakcji na rosnącą liczbę doniesień o replikantach ignorujących polecenia czy wręcz porzucających obowiązki, LAPD powołuje WykRep, specjalną jednostkę do spraw przestępstw z udziałem replikantów oraz ścigania zbiegłych androidów.

WCZESNE LATA 2010.

Filarem międzygwiazdnej ekonomii staje się generacja Nexus-6, której nie da się odróżnić od ludzi. Społeczne elity ostatecznie opuszczają Ziemię, gdzie pozostają prawie wyłącznie obywatele drugiej kategorii: specjale i replikanci.

ŚRODEK LAT 2010.

Dziesięciolecie wyzysku skutkują serią powstań Nexusów w koloniach. Na Ziemi replikantów obwinia się o próbę zniszczenia LA za pomocą brudnej bomby, której eksplozja zmieniła Las Vegas w radioaktywne pustkowienie. Pomimo wagi produktów Tyrella dla gospodarki pozaziemskiej, ONZ zakazuje pobytu Nexusów na Ziemi. Prawo egzekwują specjalne oddziały policji, zwane potocznie łowcami androidów. Mają prawo zastrzelić każdego zidentyfikowanego replikanta. Wybucho zimna wojna między ludzkimi suprematystami, podsycającymi nastroje anty-replikanckie, i Ruchem Współczujących, który walczy o prawa N-6 i przemycą androidy do kolonii.

Społeczność Ziemi z euforią przyjmuje uruchomienie pierwszej globalnej sieci komputerowej, która ma przyczynić się do ponownego zjednoczenia ludzkości. Rok kończy się głośnym morderstwem Eldona Tyrella przez Nexusa-6. Społeczeństwo i megakorpy wpadają w histerię.



WCZESNE LATA 2020.

Tyrell próbuje ustabilizować rynek przy użyciu modelu Nexus-8, nie udaje się jednak wygasić kontrowersji. By poprawić sytuację, korporacja udostępnia ONZ bazę danych pozwalającą zidentyfikować każdego Nexusa na Ziemi. Wyciek danych prowadzi do zamieszek i polowań na androidy. Linczowani przez suprematystów replikanci masowo uciekają.

ŚRODEK LAT 2020.

Życie ostatnich przedstawicieli generacji Nexus-6 dobiega końca. Korporacja Tyrell ogłasza bankructwo. Pozycję lidera rynku technologii uzyskuje w 2025 roku korporacja Wallace, znana z nieodpłatnego udostępniania patentu na nową syntetyczną proteinę. Kończy w ten sposób głód na Ziemi i wzmacnia proces kolonizacji.

KONIEC LAT 2020.

Odrodzona po Zaciemnieniu kultura Ziemi jest bardziej analogowa i technofobiczna. Jednak w kluczowych gałęziach przemysłu, agencjach rządowych i służbach porządkowych wdrożone zostają SI asystujące, powstałe na bazie technologii inżynierii pamięci. Korporacja Wallace dyskretnie kupuje w 2028 roku resztki aktywów Tyrella, w tym patenty i prawa do rozwijania technologii replikantów.

2022

Bieg historii zmienia Zaciemnienie i wywołane nim gwałtowne załamanie gospodarki międzyplanetarnej. Ponieważ usunięcie baz danych uniemożliwia dalsze polowania na Nexusów, o atak obwinione zostaje Podziemie Replikantów.

2020

LATA 2030.

Wallace staje się przodującą marką i najbogatszą korporacją w systemie. Pośród jej licznych innowacji jest prywatna Sieć Informacyjna Wallace, ponownie spajająca gospodarkę i społeczeństwo, a także SI asystujące, które stają się ważną gałęzią przemysłu i powszechnym dobrem luksusowym, używanym przez wszystkie warstwy społeczeństwa.

2036

Niander Wallace ujawnia Nexus-9, rewolucyjny model replikanta rzekomo niezdolny do kłamstwa ani samodzielnego wyrządzenia krzywdy istocie ludzkiej. Rada ONZ uchyla Uchwałę o Zakazie Replikantów i uznaje produkowanych masowo N-9 za obywateli drugiej kategorii, posiadających ograniczone prawa. Każdy akt sprzeciwu z ich strony jest podstawą do natychmiastowej dymisji.

2023

ONZ ogłasza Uchwałę o Zakazie Replikantów. Powstają Oddziały Dymisyjne, których zadaniem jest eks-terminacja Nexusów, a wkrótce potem Grupa Zadaniowa ds. Podziemia Replikantów. Uprawnienia WykRepu zostają poszerzone o ściganie ludzi naruszających Zakaz albo utrudniających jego egzekwowanie.

2030

2037

ELEKTRYCZNE SNY

Podstawę gry w BLADE RUNNERA stanowią Dochodzenia, które w innych grach nazywa się scenariuszami albo przygodami.

W czasie każdej sesji łowcy androidów będą prowadzić śledztwo w sprawie kryminalnej z udziałem replikantów. U dane Dochodzenie zawiera tło popełnionej zbrodni, główne postacie niezależne, najważniejsze miejsca oraz ślady, które się w nich kryją, a także potencjalną konfrontację w finale.

Zestaw Startowy zawiera Akta pełnoprawnego Dochodzenia, zatytułowanego *Elektryczne sny*. Zawartość broszury powinien przeczytać przed grą wyłącznie Prowadzący – jeżeli gracze do niej zajrzą, popsują sobie zabawę.

Z czasem opublikujemy kolejne Akta Dochodzenia. W międzyczasie możesz przygotowywać własne przy użyciu narzędzi z podręcznika podstawowego.

Każde Dochodzenie jest samodzielne i zamknięte, ale niektóre jego elementy mogą pojawić się w kolejnym śledztwie. Seria Dochodzeń z udziałem tych samych postaci nazywa się kampanią.

DOKUMENTY, MAPY I PORTRETY

Kluczowym elementem każdego Dochodzenia są mapy, portrety z policyjnych kartotek oraz dokumenty, czyli rozmaite dowody, które łowcy androidów gromadzą w czasie śledztwa: zdjęcia, wycinki z gazet, pliki komputerowe oraz inne informacje.

W Zestawie Startowym znajdziesz całą stertę rozmaitych pomocy do *Elektrycznych snów* oraz kopertę, w której wygodnie je trzymać. W miarę gry wasza kolekcja dokumentów, map i portretów będzie rosnąć, a stół zapełnią materiały pozwalające rozwiązać sprawę.

MAPA LOS ANGELES: W pudełku znajdziecie też dużą mapę LA. Pomoże wam ona przenieść się do roku 2037 i ułatwi orientację w śródmieściu.

WYŚCIG Z CZASEM

Gdy rozpoczynacie Dochodzenie, zaczyna tykać Zegar. Jeżeli nie rozwikłacie zagadki na czas, zła sytuacja jeszcze się pogorszy. Jak dokładnie – to już zależy od śledztwa. Po prostu zawsze zakładajcie, że czas jest ograniczony i trzeba nim mądrze gospodarować.

ZMIANA: Podstawową jednostką czasu gry jest policyjna Zmiana. Dzień dzieli się na cztery Zmiany: Poranną, Dzienną, Wieczorną i Nocną. Każda trwa jakieś sześć godzin – chociaż zdarzają się nieco krótsze i trochę dłuższe. O tym, ile czasu minęło i czy Zmiana się skończyła, decyduje Prowadzący, na podstawie zasad gry oraz charakteru Dochodzenia.

TERMINARZ: W Terminarzu Dochodzenia zapisuje się, jakie miejsce (lub miejsca) odwiedziliście w czasie danej Zmiany. Dzięki temu łatwiej spamiętać, która Zmiana właśnie trwa oraz gdzie już byliście. W Zestawie Startowym znajduje się wstępnie wypełniony Terminarz. Pusty egzemplarz znajdziecie w podręczniku głównym i na naszej stronie internetowej.

RUNDY: Gdy robi się gorąco – trwa walka albo pościg – czas zaczynamy odmierzać w Rundach. Każda z nich trwa jakieś 5-10 sekund i zwykle pozwala wykonać jedną akcję albo manewr. Szczegółowo opisujemy je na stronie 033.

ROZDZIELANIE DRUŻYNY

Wiele gier fabularnych odradza rozdzielanie drużyny. W grze BLADE RUNNER jest inaczej – tu często najlepszym, a niekiedy jedynym wyjściem jest podzielić się zadaniami.

W większości Dochodzeń nieubłaganie płynie czas, a rozdzielając się, zbadacie większą liczbę miejsc. Ponadto sceny Po Służbie (patrz strona 011 *Elektrycznych snów*) mają charakter osobisty i indywidualny.

By gracze nie czekali zbyt długo na swoją kolej, Prowadzący powinien często przechodzić od sceny do sceny. Łowcy androidów wyposażeni są też w poręczne urządzenia komunikacyjne KIA (strona 065), umożliwiające zdalną komunikację i przekazywanie dokumentów.

MIARY CZASU

JEDNOSTKA	DŁUGOŚĆ	ZASTOSOWANIE
Runda	5–10 sekund	Walka
Zmiana	5–10 godzin	Śledztwo

SPRAWY OSOBISTE

Jesteś nie tylko łowcą androidów, ale i osobą, masz więc pragnienia, wspomnienia i relacje. Nie możesz być cały czas w pracy. Po Służbie, w czasie przynajmniej jednej Zmiany dziennie, odpoczywasz w domu, idziesz do klubu, zalewasz robaka czy w jakiś inny sposób oczyszczasz głowę i resetujesz system.

Po Służbie znika stres i obrażenia, a ty możesz zagłębić się w sprawy osobiste postaci. W tym celu rozgrywa się wydarzenie Po Służbie, często związane z ważnym wspomnieniem albo bliską osobą.

WYKONYWANIE TESTÓW

Większość rozgrywki – pracy dochodzeniowej i zdarzeń Po Służbie – ma postać swobodnej rozmowy między grającymi i Prowadzącym. Ale czasem zdarza się chwila kryzysu, kiedy wydarzenia mogą przybrać dramatyczny obrót, a wynik jest niepewny. Wtedy należy sięgnąć po kostki. Dokładne zasady wykonywania testów znajdziesz w Rozdziale 03. Tu przedstawiamy je w skrócie.

KOŚCI BAZOWE: W grze używa się kości o różnej liczbie ścianek, od sześciennych (zwanych K6) do dwunastościennych (K12). Kiedy próbujesz zrobić coś trudnego, rzucasz dwiema kostkami: jedną wynikającą z cechy, drugą związaną z umiejętnością postaci. W sumie nazywa się je kośćmi bazowymi. Im więcej mają ścianek, tym lepiej.

SUKCES: Wynik na kości bazowej równy 6 i więcej oznacza sukces. Wystarczy uzyskać jeden taki rezultat, by osiągnąć zamierzony cel działania. Dla uproszczenia, na kostkach naszej produkcji oznaczamy odpowiednią ściankę symbolem oka . Jeżeli na kostce wypadnie 10 i więcej (możliwe tylko na K10 i K12), postać uzyskuje dwa sukcesy. Im więcej  wyrzucisz, tym lepiej.

UŁATWIENIA: Niektóre okoliczności ułatwiają wykonanie testu. Rzucasz wówczas trzecią kostką, sumując wszystkie uzyskane . Analogicznie, niekiedy zdarza się utrudnienie, które powoduje utratę jednej kości bazowej (tej niższej).

FORSOWANIE: Jeżeli rzut kośćmi bazowymi się nie uda, możesz forsować test – to znaczy rzucić kostkami jeszcze raz. Wówczas każda wyrzucona 1 powoduje stres albo obrażenia.

RZUTY LICZBOWE: Czasem kostek używa się, by uzyskać określoną liczbę, a nie wykonać test za pomocą kości bazowych. W takiej sytuacji sprawdź po prostu, jaki numer wypadł, i zignoruj wyrzucone . Niekiedy zasady każą rzucić K3 – wtedy wykonujesz rzut K6 i dzielisz wynik na pół, zaokrąglając w górę.

KONFLIKTY ŁOWCÓW ANDROIDÓW

Wyniki Dochodzenia często stawiać będą łowców wobec dylematów moralnych – które rozstrzygnąć muszą oczywiście gracze. Najtrudniejszym elementem śledztwa bywa nie samo rozwiązanie zagadki, ale zdecydowanie, co począć z odkrytą prawdą. Czasem postaci dojdą do zupełnie rozbieżnych wniosków i w drużynie wybuchnie konflikt.

I bardzo dobrze, to jeden z celów gry. Jednak musicie dbać o to, by nie przekroczyć granicy, wkraczając na terytorium pełnej konfrontacji – czyli nie przejść od kłótni do rękoczynów. Trudno potem wrócić do wspólnej pracy, jakby nic się stało.

Możesz oczywiście dokonać dramatycznego wyboru, gdy wydaje się słuszny i pasuje do postaci. Ale najpierw dobrze to przemyśl. Pamiętaj, że na skutek konfliktu w drużynie jedną z postaci – a może obie? – trzeba będzie usunąć z gry i zastąpić.

TWÓJ PIERWSZY RAZ?

Jeżeli czytasz te słowa, a nigdy jeszcze nie zdarzyło ci się grać w grę fabularną, gratulujemy! To bardzo satysfakcjonujące, twórcze hobby. RPG to szczególnie odmiana gier oraz forma ekspresji kulturowej, łącząca mechanikę gry z praktyką opowiadania.

W tej broszurze znajdziesz zestaw zasad, które pomogą tobie i twoim znajomym stworzyć historię, jakiej nie znajdziesz w książkach, filmach, serialach, a nawet grach komputerowych. To najlepszy aspekt gier fabularnych, ale potrafi przerazić. Swoboda konstruowania opowieści bywa przytłaczająca, nawet jeżeli wspomagasz się gotowymi Aktami Dochodzenia. Jeżeli potrzebujesz rady albo pomocy, znajdziesz je, wraz z innymi naszymi gramami, na naszej stronie internetowej – blackmonk.pl!

Witaj.

W Zestawie Startowym BLADE RUNNER znajdziesz dwa zestawy specjalnych kości, od K6 do K12. Kolejne możesz dokupić. Wygrawerowano na nich symbole  dla oznaczenia sukcesu. W dodatku na ściance z liczbą 1 umieszczono symbol origami  dla przypomnienia o stresie i obrażeniach podczas forsowania testu. Nie musisz używać naszych kostek – do gry nada się każdy zestaw kości wielościennych.





ROZDZIAŁ
02

T W Ó J Ł O W C A A N D R O I D Ó W

„– Stworzyliśmy was najlepiej, jak się dało.
– Ale nietrwałych”.

PODSTAWY

BLADE RUNNER silniej niż większość gier fabularnych koncentruje się na postaciach. Oczywiście ruszysz na ulice LA, by prowadzić śledztwa WykRepu. Ale samo odkrycie prawdy to drobiazg – ważniejsze, jak na nią zareagujesz, jak na ciebie wpłynie i co z nią zrobisz. Z tego rozdziału dowiesz się, jak stworzyć własnego, jedynego w swoim rodzaju łowcę androidów, który oprócz cech i umiejętności posiada ważne wspomnienia i znaczące relacje z innymi.

KARTA POSTACI: Współczynniki PG zapisuje się na karcie postaci. W Zestawie Startowym BLADE RUNNERA znajdziesz cztery już wypełnione karty postaci. Puste karty postaci znajdziesz na naszej stronie internetowej oraz na końcu podręcznika głównego.

CECHY

Każda postać posiada te same cztery cechy podstawowe, określające jej możliwości fizyczne i umysłowe. Mierzy się je skalą od A do D. Poziom A to maksymalne możliwości człowieka, B to wynik powyżej średniej, C to ludzka przeciętna, a D oznacza cechę wyjątkowo słabą albo upośledzoną. Wartości cech zapisuje się na karcie postaci.

- ☐ **SILA:** Siła mięśni, wytrzymałość i odporność fizyczna.
- ☐ **ZRĘCZNOŚĆ:** Koordynacja ruchów, szybkość i zręczność manualna.
- ☐ **INTELIGENCJA:** Spostrzegawczość, szybkość rozumowania i stabilność psychiczna.
- ☐ **EMPATIA:** Inteligencja społeczna, odporność psychiczna i stabilność emocjonalna.

KOSTKI: Wartości cech liczą się przede wszystkim podczas wykonywania ryzykownych akcji (oraz sprawdzania, ile obrażeń i stresu jeszcze wytrzymasz). Każdemu poziomowi cechy odpowiada rodzaj kostki, którą rzuca się podczas testów, jak oznaczono w tabeli.

ROZMIAR KOSTKI

Czasem w teście pojawia się termin „rozmiar kostki”. Oznacza on po prostu najwyższy możliwy wynik, który można uzyskać na kości danego rodzaju. Rozmiar K6 to 6, rozmiar K8 wynosi 8 i tak dalej.

WARTOŚCI CECH

POZIOM	RODZAJ KOSTKI	ROZMIAR KOSTKI	OPIS
A	K12	12	Wybitny
B	K10	10	Mocny
C	K8	8	Przeciętny
D	K6	6	Słaby

ZDROWIE I OPANOWANIE

Od wysokości twoich cech zależy, ile bólu i stresu jesteś w stanie wytrzymać. Odporność mierzą dwa współczynniki: Zdrowie i Opanowanie. Szczegółowo opisaliśmy je w Rozdziale 04.

PO SŁUŻBIE

Nawet łowca androidów nie zdoła iść tropem przez okrągłą dobę. Czasem musisz położyć się i odpocząć, zwłaszcza jeśli sprawa, nad którą pracujesz, jest szczególnie ciężka. Służą temu zasady czasu Po Służbie: spędzasz całą Zmianę, odzyskując siły na własnej kanapie, w ulubionym klubie, przy butelce albo robiąc coś, co pomaga ci odzyskać nadwątlone siły i jasność myślenia. Po każdych trzech Zmianach w pracy musisz dać sobie jedną Zmianę odpoczynku – albo grozi ci stres (patrz strona 042).

UMIEJĘTNOŚCI

Każda umiejętność reprezentuje szeroki wachlarz kompetencji – a w połączeniu z cechami określa, jak sprawnie wykonujesz rozmaite akcje wymagające testu. W grze występuje trzynaście umiejętności podstawowych, opisanych szczegółowo w Rozdziale 03.

Umiejętność mierzy się podobnie jak cechę, poziomami od A do D, gdzie D oznacza brak stosownego przeszkolenia, natomiast A zapewnia miejsce wśród absolutnej elity.

KOSTKI: Poziomom umiejętności, tak samo jak cech, odpowiadają rodzaje kostek – podano je w tabeli po prawej.

POZIOMY UMIEJĘTNOŚCI

POZIOM	RODZAJ KOSTKI	ROZMIAR KOSTKI	OPIS
A	K12	12	Mistrz
B	K10	10	Fachowiec
C	K8	8	Nowicjusz
D	K6	6	Amator

SPECJALNOŚCI

Specjalności to rozmaite sztuczki i drobne talenty, które czasem pomagają ci w pracy. Jest ich więcej niż umiejętności,

więc pozwalają zindywidualizować postać. Dokładne zasady specjalności znajdziesz na stronie 029.

„Matka? Opowiem ci o mojej matce!”

KLUCZOWE WSPOMNIENIE

Pamięć to podstawowy składnik twojej tożsamości – nawet jeżeli zaprojektowali ją specjaliści. Każda postać w grze BLADE RUNNER ma kluczowe wspomnienie jakiegoś szczególnie ważnego wydarzenia – może własne, może przeszczepione od kogoś innego albo od początku do końca napisane w laboratorium.

Raz na sesję gry możesz powołać się na nie podczas testu, by zwiększyć szansę powodzenia (strona 024). Mierzenie się z własną przeszłością zapewnia na koniec sesji punkt Człowieczeństwa (strona 019).

KLUCZOWA RELACJA

Drugim obok kluczowego wspomnienia elementem tożsamości postaci jest jej najważniejsza relacja. To znaczy: PN, która z jakichś powodów odgrywa w życiu łowcy bardzo istotną rolę. Zwykle będzie to ktoś żywy, ale czasem zdarzy się osoba sztuczna, zmarła, a nawet fikcyjna, żyjąca wyłącznie we wszczepionych ci wspomnieniach. Interakcja z ważną dla ciebie osobą zapewni ci po zakończeniu sesji punkty Człowieczeństwa.

T W Ó J S P R Z Ę T

„O rany... Masz tu naprawdę fajne zabawki”.

SPRZĘT

BLADE RUNNER nie opowiada o gromadzeniu bogactw. Ale przecież nie wyjdiesz z domu bez blastera i wiernego Kieszonkowego Interfejsu Asystującego (patrz strona 065). Wszystkie istotne dla przebiegu gry przedmioty należy zapisać na karcie postaci.

SPRZĘT SŁUŻBOWY: Każdy łowca androidów wkłada do gry, mając wyposażenie wyliczone na następnej stronie. Nie jest prywatną własnością – należy do LAPD.

PRZEDMIOT OSOBISTY: Oprócz narzędzi pracy posiadasz też ważny przedmiot osobisty – drobiazg bez praktycznego zastosowania, ale o wielkiej wartości sentymentalnej. Mówi on coś na twój temat.

Interakcja z przedmiotem osobistym pozwala raz na sesję natychmiast zredukować jeden punkt stresu (strona 042).

CAŁA RESZTA: Wszystko poza tym musisz albo zamawiać w LAPD, albo kupować na czarnym rynku (Rozdział 06).

PUNKTY CZINJENÓW

Waluta LA to czynjeny. Nie musisz notować, ile ich dokładnie masz – stosujemy system abstrakcyjny. Przyjmuje się więc, że masz zawsze w portfelu gotówkę na codzienne wydatki.

W razie poważniejszych zakupów używa się punktów Czinjenów: wydajesz je i testujesz KONTAKTY (strona 080).

ILE TYLKO ZDOŁASZ UNIEŚĆ

Gra nie polega na gromadzeniu łupów – każdy przedmiot poza podstawowym sprzętem służbowym należy po użyciu zwrócić do BWR. Nie trzeba się też martwić, jak dużo postać może nosić przy sobie, choć Prowadzący może postawić weto, gdy zaczniecie wyraźnie przesadzać.

SPRZĘT SŁUŻBOWY

Każdy łowca androidów z Biura Wykrywania Replikantów LAPD otrzymuje poniższe wyposażenie służbowe.

Wszystkie przedmioty opisano szczegółowo w Rozdziale 06.

- ▣ Odznaka (strona 064)
- ▣ Blaster PK-D albo Subcompact .357 (strona 068)
- ▣ Kieszonkowy Interfejs Asystujący (strona 065)
- ▣ Spinner Detective Special (strona 076)

KARIERA I CZŁOWIECZEŃSTWO

"Robiłem... paskudne rzeczy".

Praca w WykRepie to ciężki kawałek chleba i dla ludzi, i syntetyków. Czasem trudno zdecydować, jak postąpić.

Ale można za to liczyć na dwa rodzaje nagród: punkty Kariery i punkty Człowieczeństwa.

PUNKTY KARIERY

Wypełnianie obowiązków łowcy androidów – prowadzenie śledztw, zgłaszanie dowodów, dymisjonowanie replikantów i tak dalej – zapewnia punkty Kariery. Zasady ich zdobywania opisano szczegółowo w *Elektrycznych snach*.

Rozpoczynasz grę, posiadając pewną liczbę punktów Kariery, zależną od stażu. Replikanci otrzymują o jeden mniej, co znaczy, że mogą nie mieć ich wcale. Kolejne uzyskasz w czasie gry – po każdej sesji Prowadzący nagrodzi cię kilkoma punktami.

UTRATA PUNKTÓW KARIERY: Punkty kariery możesz też stracić, jeżeli przyłapią cię na zaniedbaniu obowiązków albo twoje śledztwo zyska bardzo złą prasę. Prowadzący odbiera je natychmiast, nie czekając na koniec sesji. Minimalna wartość punktów Kariery wynosi zero.

SYNCHRONIZACJA WZORCA: Syntetyczny łowca androidów, który straci ostatni punkt Kariery, musi natychmiast poddać się Synchronizacji (patrz ramka po prawej).

ZASTOSOWANIA PUNKTÓW KARIERY:

Z punktów Kariery można korzystać na kilka sposobów:

- ▣ Możesz spędzić jedną Zmianę w Centrum Szkoleniowym LAPD i wydać 5 punktów Kariery, by uzyskać nową specjalność.
- ▣ Możesz wydać punkty Kariery i przetestować KONTAKTY, by otrzymać przydział specjalistycznego sprzętu albo wykorzystać jakieś zasoby i infrastrukturę LAPD (strona 058).
- ▣ Raz na Dochodzenie możesz przetestować KONTAKTY i wymienić jeden (i tylko jeden) punkt Kariery na punkt Czinjenów, uzyskując podwyżkę wynagrodzenia. Rzec można przeprowadzić w każdej chwili, ale jeśli test się nie uda, tracisz punkt Kariery i nie zyskujesz nic w zamian.

PUNKTY CZŁOWIECZEŃSTWA

Na koniec sesji Prowadzący rozdziela też punkty Człowieczeństwa, nagradzając w ten sposób zachowania miłosierne i po prostu ludzkie. Dokładny charakter takich aktów zależy od specyfiki Dochodzenia. Ponadto punkt Człowieczeństwa dostajesz zawsze, gdy w czasie sesji:

- ☐ Używasz kluczowego wspomnienia albo wchodzisz z nim w interakcję.
- ☐ Masz do czynienia z osobą, z którą łączy cię kluczowa relacja.
- ☐ Nie udaje ci się Synchronizacja (tylko replikanci).

Posiadane punkty Człowieczeństwa oznacza się na karcie postaci.

ZASTOSOWANIA PUNKTÓW CZŁOWIECZEŃSTWA:

Człowieczeństwo ma mniej zastosowań niż punkty Kariery, ale za to ważniejsze – pozwala rozwijać umiejętności. By podnieść umiejętność o jeden poziom, należy wydać liczbę punktów Człowieczeństwa wskazaną w poniższej tabeli. Przyrost nastąpić może wyłącznie Po Służbie. Umiejętność zwiększa się zawsze o jeden poziom na raz.

ROZWIJANIE UMIEJĘTNOŚCI

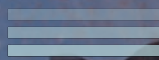
PRZYRÓST	PUNKTY
B do A	15
C do B	10
D do C	5

SYNCHRONIZACJA WZORCA REPLIKANTA

Gdy replikant straci ostatni punkt Kariery albo wymaga tego Dochodzenie, musi przejść Synchronizację Wzorca, określającą jego stabilność psychiczną. Przeprowadza się ją podczas najbliższej Zmiany w budynku Komendy Głównej LAPD. Badanie trwa całą Zmianę, ale nie liczy się jako czas Po Służbie.

Zasady Synchronizacji opisano na stronie 067. Sukces oznacza, że natychmiast otrzymujesz punkt Kariery. Porażka zapewnia ci punkt Człowieczeństwa, ale może powodować różne szkany, zwłaszcza gdy to kolejna nieudana Synchronizacja.





ROZDZIAŁ
03

UMIEJĘTNOŚCI I SPECJALNOŚCI

„Bardziej ludzcy niż ludzie – to nasze motto”.

Gra fabularna to rodzaj rozmowy. Prowadzący przedstawia scenę, wy jakoś na nią reagujecie, Prowadzący informuje was, co na to PN, na co odpowiadacie wy. I tak dalej, aż do końca sesji. Krok po kroku rozwija się wasza opowieść.

Świat BLADE RUNNERA jest niebezpieczny, pełen desperackich zmagania i kontrastów. Prędzej czy później przekroczycie czerwoną linię i znajdziecie się w punkcie, gdzie spraw nie da się załatwić rozmową. Wtedy pora sięgnąć po kostki i wystawić na próbę umiejętności postaci.

Każda umiejętność obejmuje szeroki obszar wiedzy i zdolności, gromadzony w ciągu całego życia. Wzmacniają je dodatkowo rozmaite sztuczki i talenty, wyróżniające postać z tłumu – te z kolei noszą nazwę specjalności.

UMIEJĘTNOŚCI GŁÓWNE

- ▣ Bijatyka (Siła)
- ▣ Impet (Siła)
- ▣ Kondycja (Siła)
- ▣ Celność (Zręczność)
- ▣ Dyskrecja (Zręczność)
- ▣ Sprawność (Zręczność)
- ▣ Medycyna (Inteligencja)
- ▣ Obserwacja (Inteligencja)
- ▣ Technika (Inteligencja)
- ▣ Intuicja (Empatia)
- ▣ Kontakty (Empatia)
- ▣ Perswazja (Empatia)
- ▣ Prowadzenie (Zwrotność)

WYKONYWANIE TESTÓW

„Potrzebuję doświadczonego łowcy. Potrzebuję twojej magii”.

W grze jest łącznie trzynaście umiejętności – opisujemy je szczegółowo w dalszej części rozdziału. Dwanaście powiązanych jest z którąś cechą postaci: Siłą, Zręcznością, Inteligencją albo Empatią. Jedna (PROWADZENIE) wiąże się ze Zwrotnością – cechą pojazdów. Kiedy chcesz wykonać jakąś akcję, najpierw opisujesz, co łowca robi albo mówi. Następnie bierzesz dwie kości – jedną za testowaną umiejętność, drugą za powiązaną z nią cechę. To twoje kości bazowe.

Rodzaje kości bazowych zależą od poziomu umiejętności oraz cechy, zgodnie z tabelą po prawej. Obiema rzuca się jednocześnie.

KOŚCI BAZOWE

POZIOM	RODZAJ KOSTKI
A	K12
B	K10
C	K8
D	K6

SMAK SUKCESU

By działanie zakończyło się powodzeniem, musisz wyrzucić 6 lub więcej na przynajmniej jednej kości bazowej. Taki wynik – 6 i więcej – nazywa się sukcesem. Na kostkach naszej produkcji oznaczyliśmy go symbolem oka . Wynik 10 i więcej (możliwy tylko na K10 i K12) liczy się za dwa .

SUKCES KRYTYCZNY: Jeżeli na kościach bazowych wypadły w sumie dwa albo więcej , uzyskujesz sukces krytyczny – akcja nie tylko się udaje, ale uzyskujesz coś więcej, zależnie od sytuacji i używanej umiejętności.

W walce sukces krytyczny pozwala zwiększyć zadane obrażenia i spowodować ranę. W innych sytuacjach

wywołuje efekty opisane w Aktach Dochodzenia albo wymyślone przez was na bieżąco. Jak zawsze, ostatnie słowo ma tu Prowadzący. Oto kilka sugestii:

- ▣ Działasz szybciej.
- ▣ Działasz dyskretniej.
- ▣ Pomagasz innej postaci.
- ▣ Robisz na kimś wrażenie.
- ▣ Odkrywasz coś nieoczekiwanego.

LICZNE SUKCESY: Uzyskanie trzech i więcej  ma dodatkowe znaczenie wyłącznie w walce, gdzie każde  zwiększa zadane obrażenia o jeden punkt.

SZTUKA PORAŻKI

Jeżeli nie wyrzucisz żadnego , coś idzie nie tak i nie udaje ci się osiągnąć celu. Możecie z Prowadzącym opisać, co dokładnie stanęło ci na przeszkodzie. Czasem porażka może mieć dalsze konsekwencje, które w dramatyczny sposób popychają fabułę do przodu.

Nieprowadzenie nie powinno całkowicie zatrzymywać historii. Pomimo klęski musi istnieć jakiś sposób pójścia do przodu – choćby kosztem czasu, czynników albo większego ryzyka. Opowieść musi się rozwijać. Zresztą, jeżeli chodzi o skutki porażki w danej sytuacji fabularnej, ostatnie słowo zawsze należy do Prowadzącego.

No i nie wszystko jeszcze stracone – zawsze możesz forsować test.

PRZYKŁAD

JN7-4.79, czyli Jane, dała się za-skoczyć w ciemnej alejce, została schwytana i teraz siedzi przywiązana do krzesła w jakimś obskurnym hotelu. Usiłuje zerwać więzy, używając IMPETU. Jej Siła wynosi B, a IMPET to D, rzuca więc K10 i K6. Szanse były spore, ale łowczyni ma pecha i test się nie udaje. Niestety, więzy na jej nadgarstkach nie chcą puścić.

OPISZ SWOJE DZIAŁANIE

W BLADE RUNNERZE tworzycie wspólną historię, a kości są narzędziem dodającym dramaturgii. Więc kiedy się za coś bierzesz, opisz zamierzone rezultaty, by wszyscy zrozumieli, o co toczy się gra. Następnie rzuć kostkami, zinterpretuj wynik i opowiedz, co się stało – co robisz, co mówisz albo o czym myślisz. Nie czekaj, aż Prowadzący cię wyręczy: on ma tylko sprowadzić cię na ziemię, jeżeli opis nie pokrywa się z wynikiem testu.

FORSOWANIE TESTU

Początkowy test odpowiada za działanie rozsądne i spokojne. Jeżeli się nie uda albo chcesz uzyskać dodatkowe , możesz rzucić się na łeb, na szyję, ryzykując przy tym zdrowiem.

Takie działanie – czyli forsowanie testu – pozwala ci przerzucić każdą kość bazową, na której nie wypadło 1 (czyli symbol ). Możesz też przerzucić kości K10 i K12 wskazujące jedno , by uzyskać ich więcej. Ale robisz to na własne ryzyko. Nie możesz bowiem wrócić do poprzedniego wyniku. Na koniec jeszcze raz sprawdzasz wyniki na wszystkich kostkach – również tych nieprzerzuconych.

OBRAŻENIA I STRES: Desperacja bywa niebezpieczna. Kiedy forsujesz test, za każde wyrzucone na kości  otrzymujesz natychmiast jeden punkt obrażeń (jeśli rzucasz za Siłę albo Zręczność) albo jeden punkt stresu (podczas testu Inteligencji albo Empatii). Pamiętaj, liczą się też nieprzerzucone  z pierwszej wersji testu! Jeżeli obrażenia albo stres cię Pokonają, stanie się to dopiero po wykonaniu akcji. Więcej o obrażeniach i stresie znajdziesz w Rozdziale 04.

TESTY PASYWNE: Test możesz forsować wyłącznie, gdy wykonujesz aktywne działanie. Jeśli rzucasz, będąc biernym albo wręcz nieświadomym (na przykład testując OBSERWACJĘ, by dostrzec zaczajonego przeciwnika), forsowanie jest niemożliwe.

TYLKO RAZ: Człowiek może forsować test tylko raz. Jeżeli drugi rzut też się nie uda, przepadło, pora na konsekwencje porażki. Replikantom wolno forsować dwukrotnie. Szczegóły – poniżej.

CO SIĘ WŁAŚCIWIE DZIEJE: Co właściwie robisz, gdy forsujesz test? To zależy od umiejętności. Czasem będzie to ogromny wysiłek fizyczny, innym razem intensywna koncentracja albo wielkie napięcie emocjonalne.

REPLIKANCI działają troszeczkę inaczej, gdy idzie o forsowanie testów. Różnice są dwie:

- ☒ Gdy replikant forsuje test, każde wyrzucone  oznacza punkt stresu – nawet jeżeli używał Siły albo Zręczności.
- ☒ Replikanci mogą forsować test dwukrotnie.

PRZYKŁAD

Jane łatwo się nie poddaje. Szarpie więzy ze wszystkich sił, forsując test. Ponownie kończy się to porażką, a co gorsza, na K6 wypada . Ponieważ Jane jest replikantką, otrzymuje punkt stresu zamiast obrażeń. Łowczyni krzyczy w bezsilnej furii, sznury wpijają się jej w nadgarstki. Na szczęście syntetyczni łowcy androidów mogą forsować test dwa razy. Jane chwytą K10 – na K6 wypadło , więc tej kości przerzucić jej nie wolno. I oto wypada podwójne , czyli krytyczny sukces! Prowadzący decyduje, że więzy nareszcie puszczają, a androidka upada na podłogę i przypadkiem dostrzega coś pod hotelowym łóżkiem. To chyba fotografia.

SZANSA POWODZENIA

Czasem trudno zgadnąć, jaką szansę daje pula kostek. W poniższej tabeli znajdziesz wszystkie możliwe zestawienia kości bazowych. Kolejna prezentuje szansę powodzenia podczas forsowania testu.

SZANSA POWODZENIA,
TEST PODSTAWOWY

CECHA/ UMIEJĘTNOŚĆ	K6	K8	K10	K12
—	17%	38%	50%	58%
K6	31%	49%	59%	65%
K8	49%	61%	69%	74%
K10	59%	69%	75%	79%
K12	65%	74%	79%	82%

SZANSA POWODZENIA,
TEST FORSOWANY

CECHA/ UMIEJĘTNOŚĆ	K6	K8	K10	K12
—	31%	62%	75%	82%
K6	52%	74%	83%	88%
K8	74%	85%	90%	93%
K10	83%	90%	93%	96%
K12	88%	93%	96%	97%

TESTY GRUPOWE

Gdy mierzysz się z jakimś wyzwaniem ramię w ramię z innymi PG, nie rzucacie osobno. Zamiast tego wybieracie jedną postać, która najlepiej sprawdzi się w tej sytuacji, a pozostali jej pomagają (patrz następna strona), o ile to możliwe. Jeżeli taki test się nie uda, konsekwencje porażki odczujecie wszyscy – nie możecie próbować po kolei. Zasady tej nie stosuje się w walce, podczas której każda PG działa samodzielnie.

UŁATWIENIA / UTRUDNIENIA

Prowadzący nie ocenia zwykle, jak wymagające jest jakieś działanie: kostkami rzuca się w sytuacjach trudnych i tyle. Czasem jednak trzeba uwzględnić specjalne okoliczności, które wyraźnie zmieniają sytuację na korzyść albo niekorzyść łowcy. Prowadzący może wówczas ułatwić albo utrudnić test.

- ☐ Ułatwienie oznacza, że dodajesz do testu trzecią kość bazową, równą niższej z kostek używanych w normalnej sytuacji. Następnie wykonujesz rzut i uwzględniasz wszystkie trzy wyniki. Taki test można normalnie forsować.
- ☐ Utrudnienie powoduje usunięcie z puli niższej kości bazowej – rzucasz tylko jedną kostką. Na szczęście nadal możesz forsować test!

O niektórych ułatwieniach i utrudnieniach decydują podstawowe zasady gry. Akta Dochodzenia opisują sytuacje specjalne, które wymagają modyfikacji puli kości bazowych. Wreszcie, niektóre specjalności zapewniają ułatwienie.

KUMULACJA: Gdyby ten sam test trzeba było utrudnić i ułatwić, modyfikatory znoszą się wzajemnie. Jeżeli sytuacja wymaga wielu ułatwień albo utrudnień, każde ułatwienie znosi się z jednym utrudnieniem.

TYLKO RAZ: Po obliczeniu, ile ułatwień i utrudnień się nawzajem znosi, rzucasz jedną dodatkową kostką, jeśli zostały ułatwienia, albo jedną odejmujesz, gdy przeważały utrudnienia. Jeżeli zostało ci kilka ułatwień albo utrudnień, liczą się jak jedno.

KLUCZOWE WSPOMNIENIA

Raz na sesję możesz powiązać test umiejętności z kluczowym wspomnieniem swojego łowcy. Zostaje on automatycznie ułatwiony. Musisz tylko wytłumaczyć, jak właściwie to wspomnienie pomaga ci w tej sytuacji. Prowadzący powinien traktować objaśnienia wyrozumiale. Wspomnienia użyć można

też po wykonaniu testu i przed jego forsowaniem, by dodać kostkę do puli. Jeżeli wzmocniony kluczowym wspomnieniem rzut zakończy się fiaskiem (mimo forsowania), natychmiast otrzymujesz punkt stresu. Więcej informacji o kluczowych wspomnieniach znajdziesz na stronie 016.

NIE RZUCAJCIE ZA CZĘSTO

W tej grze niełatwo o sukces. Jeżeli nie przechylisz jakoś szali na swoją stronę, test zapewne skończy się porażką. Dlatego też sięgajcie po kości tylko, gdy to niezbędne. Niech testy towarzyszą sytuacjom szczególnie dramatycznym i trudnym. W każdym innym wypadku Prowadzący powinien po prostu pozwolić łowcom robić, co im się podoba.

TESTY PRZECIWSTAWNE

Bywa, że zwykły sukces nie wystarczy – musisz też pokonać kogoś, kto próbuje pomieszać ci szyki. W takim wypadku wykonuje się test przeciwstawny, w którym wyrzucić musisz więcej  niż opONENT. Każde  adversarza zmniejsza natomiast twoją sumę  o jeden. Test forsować może tylko strona aktywna – to znaczy ty. Decyzję podejmujesz po rzucie przeciwnika.

Czasem będziecie z przeciwnikiem testować różne umiejętności, innym razem te same. Testów przeciwstawnych używa się podczas walki w zwarciu. Pozwalają wystawić na próbę PERSWAZJĘ przeciwko INTUICJI opONENTA, by go do czegoś przekonać, albo użyć DYSKRECCJI przeciwko OBSERWACJI, kiedy przekradasz się za plecami czujnego strażnika.

Prowadzący zarządza test przeciwstawny zawsze, gdy wyda mu się to zasadne. Może nawet w sekrecie rzucić zamiast ciebie, jeżeli twój łowca jest biernym uczestnikiem testu przeciwstawnego.

REMIS: Jeżeli wyrzuciliście tyle samo , test kończy się remisem. Zwykle oznacza on po prostu fiasko twojego działania, jako że to ty starasz się coś aktywnie osiągnąć. Ale czasem, na przykład podczas walki w zwarciu, remis może mieć znaczenie specjalne. Jeśli koniecznie musicie określić, kto wygrał, po prostu powtórzcie test.

PRZYKŁAD

JN7-4.79, czyli Jane, przesłuchuje niejakiego Taffy'ego Lewisa, właściciela baru The Snake Pit przy Nightclub Row. Próbuje się dowiedzieć, czy Taffy nie widział aby poszukiwanego replikanta N-8. A że drań ani myśli sypać, Prowadzący zarządza test przeciwstawny. Jane testuje Empatię C oraz PERSWAZJĘ D, więc jej kości bazowe to K8 i K6. Taffy ma Empatię i INTUICJĘ B, więc rzuca dwiema K10. Cóż, Jane słabo zna się na ludziach i jej widoki są marne. Wyrzuca jedno , ale tyle samo uzyskuje Taffy – nic z tego! Replikantka forsuje test, grożąc, że dokładnie sprawdzi świadectwo sanitarne baru. Rzuca jeszcze raz kostką, na której nie wypadło , i – nie zgadniecie! – wyrzuca drugie . Co za fart! Taffy cedzi wprawdzie przez zęby, ale to, co Jane chciała usłyszeć.

POMOCNA DŁOŃ

W wykonaniu testu może pomóc inna PG albo PN. Otrzymujesz wówczas ułatwienie. Tyle że, zamiast dublować twoją niższą kostkę bazową, życzyliwa dusza dodaje do puli kość wynikającą z jej własnej umiejętności (nie z cechy!). Pomoc należy zadeklarować, zanim rzucisz kostkami. Trzeba ją też uzasadnić w fabule – na przykład, udzielająca wsparcia postać musi być obecna na miejscu, móc coś zdziałać i tak dalej. Ostateczna decyzja należy oczywiście do Prowadzącego.

PRZYKŁAD

Nieco później JN7-4.79 „Jane” i jej partner, miastowiec Resch, przeczesują tłumy na Targowisku Różności w poszukiwaniu naocznego świadka. Ponieważ umiejętność KONTAKTY Rescha wynosi B, a łowczyni – tylko C, to miastowiec kieruje akcją. A że jego Empatia to A, w sumie rzuca K12 i K10. Jane jednak dzielnie mu pomaga, zapewniając ułatwienie. Jako że jej KONTAKTY wynoszą C, dodaje do puli Rescha dodatkową K8.

UMIEJĘTNOŚCI PN

Postacie niezależne mają takie same umiejętności jak PG, a testy wykonuje za nie Prowadzący. Zwykle nie forsują rzutów: możliwość tę Prowadzący powinien zachować wyłącznie dla najważniejszych PN w najbardziej dramatycznych okolicznościach.

Do tego, test wykonuje się tylko, gdy działanie PN dotyka bezpośrednio postaci gracza. Na przykład: rzuca się, kiedy PN atakuje łowcę androidów albo próbuje uratować mu życie. Jeżeli akcja nie wpływa wprost na nikogo w drużynie, Prowadzący po prostu decyduje, co się stało.

W opisie PN wliczamy wyłącznie umiejętności o poziomach od A do C. Wszystkie pozostałe wynoszą D.

SPRZĘT

Podczas testu możesz poratować się sprzętem. Na przykład: broń przydaje się w walce, Klej zasklepia rany, a maszyna Voighta-Kampffa pozwala identyfikować replikantów. Szczegółowy opis różnych użytecznych przedmiotów

znajdziesz w Rozdziale 06. Czasem posłużenie się odpowiednim wyposażeniem umożliwia wykonanie akcji, która inaczej byłaby niemożliwa. W innych wypadkach powoduje ułatwienie.

UMIEJĘTNOŚCI

BIJATYKA (SIŁA)

Świat jest brutalny i czasem przyjdzie ci walczyć o życie gołymi rękami. Tę umiejętność testujesz, biorąc zamach albo osłaniając się przed ciosem – to jest, gdy używasz broni białej albo nagich pięści. Reguły mordobicia i zadawania obrażeń w zwarciu opisano w Rozdziale 04.

IMPET (SIŁA)

Łowca androidów rzadko używa brutalnej siły, ale czasem nie ma wyjścia. IMPET testuje się na przykład, gdy trzeba podnieść, przepchnąć albo przełamać ciężką przeszkodę. I zawsze, gdy musisz polegać na mięśniach.

KONDYCJA (SIŁA)

Będziesz latać po zaułkach i podwórkach LA albo przemierzać pustkowia Chłamowiska, aż nogi wejdą ci do tyłka. Zawsze, gdy wystawiasz na próbę wytrzymałość i wigor łowcy – czyli gdy trzeba sprawdzić, ile wytrzymasz pod wodą albo czy załatwi cię śmiercionośna trucizna – testujesz KONDYCJĘ. Za KONDYCJĘ rzucasz również, gdy otrzymasz śmiertelną ranę.

CELNOŚĆ (ZRĘCZNOŚĆ)

Wierny blaster PK-D (i każda inna spluwa) pozwala zgarnąć delikwenta z daleka, nie brudząc sobie przy tym rąk. CELNOŚĆ testujesz, używając każdej broni dystansowej. Szczegółowe reguły strzelaniny znajdziesz w Rozdziale 04.

SKRADANIE GRUPOWE

Kiedy skradasz się ramię w ramię z innymi łowcami, nie wykonujecie indywidualnych testów. Rzuca tylko PG o najniższej DYSKRECJI – a wynik jej testu dotyczy wszystkich.

DYSKRECJA (ZRĘCZNOŚĆ)

Zdolność nieprzyciągania uwagi decyduje czasem o tym, czy rozwiążesz sprawę, czy skończysz z kulą w potylicy. DYSKRECJĘ testujesz, gdy przemykasz się chyłkiem, kryjesz przed strażnikiem albo próbujesz zwędzić coś z cudzej kieszeni. Jeżeli przeciwnik cię wypatruje, test przeciwstawiony jest jego OBSERWACJI.

Kiedy używasz DYSKRECJI, uzyskujesz ułatwienie za każdą z okoliczności:

- ☐ Stapiasz się z otoczeniem.
- ☐ Jest całkiem ciemno albo światło jest bardzo słabe.
- ☐ Miejsce jest zatłoczone lub głośnie.
- ☐ Coś odwraca uwagę przeciwnika.
- ☐ Od obserwatora dzieli cię DALEKI dystans.

Tymczasem każda z poniższych sytuacji powoduje utrudnienie:

- ☐ Wyróżniasz się z otoczenia.
- ☐ Nie ma się za czym schować.
- ☐ Przeciwnik się ciebie spodziewa.
- ☐ Starasz się uniknąć wykrycia przez osobę OBOK ciebie.

SPRAWNOŚĆ (ZRĘCZNOŚĆ)

Czasem robi się gorąco i trzeba wrzucić piąty bieg. Za SPRAWNOŚĆ rzucasz, kiedy powodzenie zależy od szybkości albo koordynacji ruchów – wspinając się na stromą ścianę, przeskakując rozpadlinę albo ścigając zbiega po dachach LA. O pościgach pieszych piszemy więcej w Rozdziale 04.

MEDYCYNĄ (INTELIGENCJA)

Praca łowcy androidów wiąże się z ryzykiem uszczerbku na zdrowiu. Gdy się zdarzy, przyda się znajomość podstaw MEDYCYNY. Można jej użyć, by postawić Pokonaną postać na nogi albo ocalić jej życie, jeśli odniosła poważną ranę. Więcej na stronie 039.

OBSERWACJA (INTELIGENCJA)

Najważniejszym talentem łowcy androidów jest umiejętność szczegółowej obserwacji otoczenia. Nie tylko pomoże ci rozwiązać sprawę – uratuje ci też życie na ulicy. OBSERWACJI używa się najczęściej w dwóch wypadkach: gdy ktoś chce cię chyłkiem zająć od tyłu (testuje wtedy przeciwstawnie DYSKRECJĘ) oraz gdy badasz jakieś miejsce w poszukiwaniu śladów.

OBSERWACJA GRUPOWA

Jeżeli możecie coś dostrzec całą grupą, nie wykonujecie osobnych rzutów na OBSERWACJĘ. Zamiast tego test przeprowadza tylko posiadacz najniższej umiejętności. Wynik stosuje się do wszystkich.

TECHNIKA (INTELIGENCJA)

Programowanie komputerów, obchodzenie systemów bezpieczeństwa i inne zabawy zdobyczami współczesnej myśli technicznej wymagają zaawansowanych kompetencji. TECHNIKĘ testujesz, programując, reperując, dekodując czy w inny sposób manipulując komputerem albo jakimś urządzeniem telekomunikacyjnym.

KONTAKTY (EMPATIA)

Ulice LA to twój teren łowiecki – robota wymaga, byś znał zamieszkującą je zwierzynę. Za KONTAKTY rzucasz, gdy chcesz sprawdzić, co się mówi na mieście, albo usiłujesz odnaleźć kogoś w miejskiej dżungli. Akta Dochodzenia albo Prowadzący określają, kiedy taki test pozwoli zdobyć pożyteczne informacje i co dokładnie usłyszysz. Takie użycie umiejętności zajmuje zwykle całą Zmianę.

KONTAKTY pozwalają także uzyskać dostęp do specjalnego wyposażenia LAPD albo kupić coś na czarnym rynku.

INTUICJA (EMPATIA)

Skuteczny łowca androidów wie, kiedy go okłamują albo próbują wyprowadzić w pole. INTUICJĘ testujesz, by ustalić usposobienie PN. O tym, czy ocena jest w danym wypadku możliwa, decyduje opis z Akt Dochodzenia oraz Prowadzący.

Jeżeli ci się uda, Prowadzący ujawnia najsilniejszą emocję PN – wściekłość, strach, pogardę, miłość i tak dalej. Sukces krytyczny pozwala stwierdzić, czy rozmówca mija się z prawdą, choć nie informuje ani o tym, na jaki temat kłamie, ani co konkretnie ukrywa.

INTUICJA służy poza tym do opierania się PERSWAZJI, a replikanci używają jej w czasie Synchronizacji Wzorca.

PERSWAZJA (EMPATIA)

Czasem trzeba załatwić rzeczy tak, by nikomu nie rozwało no przy tym mordy – na przykład wziąć wroga na lep albo naściemniać mu tak, że nikt nie chwyci za broń. Używasz wtedy PERSWAZJI. Jeżeli słuchacz aktywnie próbuje nie dać się przekonać, test wykonujesz przeciw jego INTUICJI. W innym wypadku po prostu rzucasz.

Nim zastukają kości, musisz jednak określić stawkę – wskazać, co próbujesz osiągnąć. Rzecz musi mieścić się w granicach rozsądku: żadna PN nie zgodzi się postąpić wbrew swym najlepszym interesom, niezależnie ile sukcesów uzyskasz.

Nie musisz też wykonywać testu, jeżeli kwestia jest prosta i proszony nie ma powodów się opierać. Zwłaszcza że jesteś funkcjonariuszem publicznym. O tym, czy w danej sytuacji należy rzucać za PERSWAZJĘ, decydują ostatecznie treść Akt Dochodzenia oraz Prowadzący.

TOBIE PERSWADUJĄ: PERSWAZJI używa się tylko w kontaktach z PN, nigdy wobec PG. Gdy postać niezależna usiłuje cię do czegoś nakłonić, sam decydujesz, jak zareaguje twój łowca.

PRZESŁUCHANIE: Kiedy usiłujesz wydusić z kogoś informacje, wykonujesz test przeciwko jego KONDYCJI, a nie INTUICJI. Jeżeli przesłuchiwany jest przy tym w areszcie, otrzymujesz ułatwienie (patrz Pozycje negocjacyjne poniżej). W przeciwieństwie do pospolitej perswazji, w tym wypadku możesz użyć umiejętności wobec PG, zmuszając ją do ujawnienia informacji, nawet gdy gracz sobie tego nie życzy.

PRZEKONYWANIE GRUP: Jeżeli chcesz użyć PERSWAZJI wobec całej grupy, zazwyczaj celem będzie jej przywódca albo osoba, która z tobą rozmawia.

POZYCJE NEGOCJACYJNE

Szansa pomyślnego użycia PERSWAZJI zależy zwykle od twojej pozycji negocjacyjnej. Każdy z poniższych czynników zapewnia ułatwienie testu:

- ▣ Prosisz o coś, co nic rozmówcy nie kosztuje.
- ▣ Rozmówca ucierpiał od obrażeń lub stresu.
- ▣ Rozmówca jest w areszcie albo fizycznie go unieruchamiasz.
- ▣ Rozmówca zeznaje przed sądem.
- ▣ Rozmówca otrzymał wcześniej twoją pomoc.
- ▣ Znakomicie przedstawiłeś sprawę (ocenia Prowadzący).

Natomiast poniższe sytuacje powodują utrudnienie testu:

- ▣ By ci pomóc, rozmówca poważnie się naraża albo coś poświęca.
- ▣ Rozmówca nic na tej sprawie nie zyska.
- ▣ To ty zeznajesz przed sądem albo podlegasz oficjalnemu przesłuchaniu.
- ▣ To ty jesteś więźniem rozmówcy.
- ▣ Z trudem się rozumiecie albo ledwo słyszycie.

PROWADZENIE (ZWROTNOŚĆ)

PROWADZENIE pozwala wykonywać rozmaite ryzykowne manewry i akrobacje przy użyciu spinnera, samochodu naziemnego, motocykla i innych pojazdów mechanicznych.

O tym, jak stosować tę umiejętność w walce, informuje szerzej Rozdział 04.

SPECJALNOŚCI

Cechy i umiejętności odpowiadają za bardzo szerokie obszary kompetencji. Specjalności wskazują twoje mocne strony: to różne brudne sztuczki i dziwne talenty, dzięki którym wyprzedzasz przeciwników o krok. Grę zaczynasz, posiadając kilka

takich specjalności (chyba że jesteś rekrutem). Kolejne zdobędziesz dzięki punktom Kariery. Niektóre możesz wykupić więcej niż raz.

LISTA SPECJALNOŚCI

BLYSKAWICZNA REAKCJA: Na początku walki ciągniesz drugą kartę inicjatywy i decydujesz, którą chcesz wykorzystać.

BRANIE ŻYWCEM: Kiedy zadajesz ranę, możesz dowolnie zmniejszyć rodzaj Kości Rany, żeby uraz był mniej niebezpieczny.

DORABIANIE NA BOKU: Masz stałe źródło dodatkowych dochodów i na początku każdego Dochodzenia otrzymujesz jeden punkt Czinjów.

GRANIE MUZYKI: Ułatwienie testów PERSWAZJI, jeżeli pomagasz sobie śpiewem lub grając na instrumencie. Ostateczna decyzja należy do Prowadzącego.

KOMBINOWANIE NA LEWO: Ułatwienie testów KONTAKTÓW, gdy kupujesz i sprzedajesz rzeczy na czarnym rynku (strona 080).

KURZENIE FAJEK: Palenie cię kiedyś zabije. Ale na razie raz na Zmianę pozwala ci zakurzyć i pozbyć się punktu stresu.

NADSKAKIWANIE PRZEŁOŻONYM: Nieustanne podlizywanie się przełożonym gwarantuje ci dodatkowy punkt Kariery na koniec każdej sesji.

OCHRONA OSOBISTA: Gdy ktoś BLISKO zostaje trafiony, możesz rzucić się naprzód i zasłonić go własną piersią. Rzuć za SPRAWNOŚĆ (test nie jest akcją). Jeżeli wyrzucisz przynajmniej jedno , to ty otrzymujesz trafienie. Test możesz forsować.

PANOWANIE NAD SOBĄ: Twoje maksymalne Opanowanie wzrasta o 1. Tę specjalność można wykupić trzy razy.

POPIJANIE Z PIERSIÓWKI: Solidny łyk z piersiówki pozwala ci raz na Zmianę pozbyć się punktu stresu. Ale cholernie pali w bebechy.

POSIADANIE PLECÓW: Kiedy tracisz punkty Kariery z powodu niedopełnienia obowiązków, przetestuj KONTAKTY. Za każde wyrzucone  utrata zmniejsza się o jeden (minimum zero).

POSYŁANIE DO PIACHU: Gdy zadajesz komuś ranę, możesz – jeżeli tak ci się podoba – rzucić dodatkową Kością Rany i wybrać rezultat.

PRACA DO UPADŁEGO: Wytrzymujesz na służbie cztery, a nie jak inni – trzy Zmiany, nie otrzymując stresu.

SKŁADANIE ORIGAMI: Potrafisz składać figurki z papieru. W kilka minut pozbywasz się dzięki temu jednego punktu stresu, ale tylko raz na Zmianę.

STRZELECTWO WYBOROWE: Ułatwienie testów CELNOŚCI, gdy z ukrycia oddajesz pojedynczy strzał (nie serię) do celu na dystansie co najmniej DALEKIM.

SZCZERA ROZMOWA: Raz na Zmianę możesz zlikwidować jeden punkt stresu innej postaci: wystarczy parę minut szczerej rozmowy. Niestety, nie potrafisz ulżyć w ten sposób sobie.

SZTUKI WALKI: Ułatwienie testów BIJATYKI, kiedy spuszczasz komuś łomot gołymi rękami.

UŻYWANIE ZNAJOMOŚCI: Ułatwienie testów KONTAKTÓW, gdy starasz się o sprzęt albo inne zasoby LAPD (strona 058).

WEWNĘTRZNA DYSCYPLINA: Gdy losujesz efekt załamania nerwowego, wolno ci raz powtórzyć rzut. Nie możesz jednak wrócić do pierwotnego wyniku.

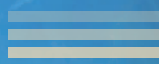
WIEDZA NAUKOWA: Ułatwienie testów TECHNIKI i MEDYCYNY podczas analizy wymagającej specjalistycznej wiedzy fizycznej, biologicznej, geologicznej, kryminalistycznej czy z zakresu innej nauki o życiu.

WYDOBYCIE INFORMACJI: Ułatwienie testów PERSWAZJI, kiedy przesłuchujesz więźniów i świadków zeznających przed sądem.

ZDOBYWANIE PRZYJACIÓŁ: Posiadasz drugą kluczową relację, która rządzi się takimi samymi regułami, jak pierwsza.

ZNOSZENIE BÓLU: Twoje maksymalne Zdrowie wzrasta o 1. Tę specjalność można wykupić trzy razy.





ROZDZIAŁ
04

WALKA I POŚCIG

„Pobudka! Pora umierać”.

Łowcy androidów mają paskudną robotę i trudno w niej uniknąć krwi na rękach. W tym rozdziale opisujemy brutalne starcia, w które możesz się wpakować: wściekle bijatyki, groźne strzelaniny, gorączkowe pogonie po ulicach miasta, a nawet powietrzne starcia spinnerów.

Ale nie ciesz się za bardzo. Walka jest w tej grze bardzo niebezpieczna i możesz łatwo skończyć w parku sztywnych. Czasem mądrzej jest się wycofać i wezwać wsparcie. Więc zanim naciśniesz spust, zawsze zadaj sobie ważne pytanie: czy warto?

CZAS I PRZESTRZEŃ

„Gdyby aresztowanie pana wchodziło w grę, wybrałbym tę opcję”.

MAPY I STREFY

W BLADE RUNNERZE walkę rozgrywa się zwykle na mapie miejsca, gdzie akurat przyszło łowcom sięgnąć po broń. Dzieli się ją na strefy: każda to jeden pokój, korytarz czy fragment większej przestrzeni.

Wielkość strefy może być bardzo różna, od kilku kroków do jakichś 25 metrów – będzie mniejsza w miejscach zawalonych chłamem i większa na otwartej przestrzeni. Mapki dodawane do Akt Dochodzenia są od razu podzielone na strefy. A jeżeli do starcia dojdzie w jakimś nieprzewidzianym miejscu, Prowadzący powinien je szybko naszkicować albo przynajmniej opisać.

UCIECZKA Z MAPY

Jeżeli nieprzyjaciel ci się wymknął i ruszasz w gorączkową pogoń, albo to ty uciekasz co sił w nogach, rozpoczyna się pościg. Rozgrywa się go bez mapy, według specjalnych zasad przedstawionych na stronie 049. Jeśli w czasie walki używacie mapki, pościg zaczyna się zwykle, kiedy któraś strona starcia ją opuści.

MIARA ODLEGŁOŚCI

Dystans między tobą i twoim przeciwnikiem dzieli się na pięć kategorii, zgodnie z poniższą tabelą. Oczywiście faktyczna odległość też zależeć będzie od charakteru otoczenia.

DYSTANS	OPIS
Obok	W bezpośredniej bliskości
Blisko	Kilka metrów dalej, w tej samej strefie
Średnio	Do 25 metrów dalej, w sąsiedniej strefie
Daleko	Do jakichś 100 metrów (czterech stref) dalej
Bardzo daleko	Do kilometra

GRANICE STREF I POLE WIDZENIA

Strefy rozdzielać może całkowicie umowna granica albo zupełnie konkretna ściana. W której pewnie znajduje się przejście, oznaczone na mapie. Granica umowna nie ogranicza ani ruchu, ani pola widzenia. Przez granicę konkretną niczego nie widać, choćby i umieszczono w niej drzwi. No chyba że przy tych drzwiach staniesz i będziesz celowo zaglądać do sąsiedniej strefy.

ROZGRYWKA BEZ MAPY

Mapy oczywiście się przydają, ale zawsze możecie ograniczyć się do odmalowania miejsca starcia „przed oczyma duszy”. Co sprawdza się najlepiej w czasie starć w niewielkiej przestrzeni i z udziałem nielicznych walczących.

WŁAŚCIWOŚCI STREF

Strefy mają właściwości, wpływające na wykonywane tam działania. Oto kilka przykładów:

ZACHŁAMIONA: Strefę wypełnia gruz albo inne zadostwo, więc wejście do niej wymaga testu **SPRAWNOŚCI**. Porażka oznacza, że dostajesz się wprawdzie do środka, ale od razu padasz na pysk.

CIEMNA: Panuje tu ciemność albo gęsty dym, powodujące utrudnienie testów **OBSERWACJI** oraz ataków dystansowych. Przez taką strefę nie można strzelić na wskroś.

CIASNA: Tunel albo klitka, w której możesz się najwyżej czołgać. Bieganie oczywiście nie wchodzi w grę. W dodatku nie sposób tu kogoś wyminąć albo strzelić do osoby znajdującej się za jego plecami.

RUNDY I INICJATYWA

„No to pokaż, na co cię stać!”

RUNDA

Walkę rozgrywa się w szeregu Rund, trwających po 5-10 sekund. Na początku starcia, zanim jeszcze ktokolwiek rzuci kostkami, należy jednak ustalić inicjatywę.

LOSOWANIE INICJATYWY

W Zestawie Startowym znajdziesz zestaw dziesięciu specjalnych kart. Jeżeli go nie posiadasz, możesz użyć zwykłej talii – usuń z niej wszystkie figury i traktuj asa jak 1.

Każdy łowca dobrowolnie lub przymusowo uczestniczący w walce ciągnie jedną kartę. Prowadzący losuje jedną dla każdej PN (albo ich grupy). To właśnie nazywamy „losowaniem inicjatywy”. Wartości na kartach wyznaczają kolejność działania podczas tej walki.

Akcje wykonuje się w kolejności od najniższego do najwyższego numeru, poczynając od karty 1 i kończąc, gdy wszyscy już zrobią swoje. Połóż kartę inicjatywy koło karty postaci, by każdy widział, kiedy wypada twoja kolej. Prowadzący rozkłada karty przeciwników przed sobą.

Kiedy wszyscy wykonają po jednej akcji, Runda się kończy i pora zacząć następną. Kolejność nie zmienia się aż do końca starcia – inicjatywę losuje się tylko na początku, przed rozpoczęciem pierwszej Rundy.

ZASKOCZENIE

Jeżeli zaczynasz walkę od ataku, który zdaniem Prowadzącego całkowicie zaskakuje pozostałych, automatycznie otrzymujesz kartę o numerze 1. Reszta walczących – również po twojej stronie – losuje inicjatywę normalnie. Patrz też Zasadzki (strona 035).

WYMIANA INICJATYWY

Podczas walki możesz wymienić swoją kartę inicjatywy – a wraz z nią kolejność działania – z inną postacią gracza albo niezależną, która nie przeprowadziła jeszcze w tej Rundzie działania (o ile jest ktoś taki). Wymianę deklarujesz na początku tury, przed wykonaniem akcji.

Cel nie może zablokować wymiany i musi natychmiast przeprowadzić swoją turę. Karty inicjatywy otrzymanej na skutek wymiany nie można natychmiast wymienić ponownie – ale wolno to zrobić w następnej Rundzie.

UKRYTA INICJATYWA

Jeżeli chcecie zwiększyć niepewność rozgrywki, możecie użyć następującej zasady alternatywnej: karty rozdaje się zakryte. Prowadzący następnie wywołuje numery inicjatywy, poczynając od 1, a każdy z walczących odsłania kartę, kiedy usłyszy jej wartość. W tym wariantcie inicjatywę losuje się ponownie na początku każdej Rundy.

TWOJA TURA

Twoje miejsce w kolejności inicjatywy nazywa się turą. Fraza „w twojej następnej turze” oznacza, że coś wydarzy się, gdy tylko przyjdzie twoja kolej wykonania działania – co może nastąpić w tej Rundzie albo w następnej (jeżeli twoja kolej już przeszła). Podobnie: fraza „w twojej poprzedniej turze” oznacza poprzedni moment twojego działania w porządku inicjatywy, który mógł mieć miejsce w obecnej albo uprzedniej Rundzie.

OZNACZANIE INICJATYWY: Po rozegraniu tury w danej Rundzie, obróć kartę inicjatywy koszulką do góry: dzięki temu wszyscy wiedzą, kto już wykonał akcję. Na początku nowej Rundy wszyscy walczący odwracają karty inicjatywy, odsłaniając kolejność działania.

Jane śledzi niejakiego Al'a Jarry'ego, którego podejrzewa o bycie replikantem N-8. Podąża za nim dyskretnie przez Targowisko Różności aż do bocznej alejki, gdzie zwałisty mężczyzna nagle zagraża jej drogę. Są w tej samej strefie (czyli rozdziela ich BLISKI dystans) i oboje ciągną karty inicjatywy. Jane otrzymuje 8, a Jarry losuje 5. Czyli ma inicjatywę. Chce jednak zobaczyć, jakie zamiary ma Jane, więc wymienia się z nią kartą. Łowczyni otrzymuje 5 i musi natychmiast działać.

INICJATYWA PN

Jeżeli Prowadzący chce, może pociągnąć jedną kartę inicjatywy dla całej grupy postaci niezależnych o identycznych współczynnikach. Wszyscy działają wówczas w tym samym momencie Rundy. Kolejność tur w obrębie samej grupy PN określa Prowadzący.

AKCJA I RUCH

„Gość jest samowystarczalną maszyną do zabijania”.

W swojej turze możesz wykonać jedną akcję oraz jeden ruch. Akcja wymaga zwykle przetestowania umiejętności, ruch natomiast odbywa się do sąsiedniej, położonej na tym samym poziomie strefy. Listę najczęstszych akcji znajdziesz na następnej stronie. Kolejne pojawić się mogą w tekście Akt Dochodzenia. Możesz też wymyślać je sam i przedstawiać Prowadzącemu do zatwierdzenia.

Więc: kiedy przyjdzie twoja kolej, powiedz po prostu, co chcesz zrobić, i rzuć kośćmi, by sprawdzić, czy się udało.

AKCJE DARMOWE

Wstawanie, upadanie na ziemię, krzyk za osłoną, upuszczanie przedmiotów i ich podnoszenie – o ile są w zasięgu ręki – albo wykrzyczenie krótkiego zdania to akcje darmowe. To znaczy, że nie liczą się do limitu akcji i ruchów, którymi dysponujesz w Rundzie, ale musisz je wykonać w swojej turze.

AKCJE GRUPOWE PN

Grupa postaci niezależnych w tej samej strefie może czasem wykonywać identyczne akcje – na przykład wspólnie się przemieszczać, kryć za osłoną i tak dalej.

POMAGANIE INNYM

Jeżeli chcesz pomóc postaci gracza albo niezależnej wykonać jakieś działanie (patrz strona 025), poświęcasz na to własną akcję: odwróć kartę inicjatywy. Nie możesz też udzielić nikomu wsparcia, jeżeli twoja tura już minęła. I wreszcie: zamiar pomocy deklarujesz, zanim wspierany rzuci kostkami.

RUCH

W każdej turze możesz, w dodatku do akcji, wykonać jeden ruch. To znaczy: albo przejść między dwiema przyległymi strefami, albo zmienić dystans do kogoś znajdującego się w tej samej strefie z BLISKIEGO na OBOK. Musisz przy tym pamiętać o kilku ważnych kwestiach:

- ▣ Ruch wolno ci wykonać przed albo po wykonaniu akcji.
- ▣ By się przemieszczać, musisz stać na nogach. Jeżeli leżysz, możesz na początku ruchu się podnieść. To akcja darmowa, ale dostępna tylko raz na turę.
- ▣ Na koniec ruchu możesz też paść na ziemię, skryć się za osłoną (strona 037) albo wsiąść do pojazdu. To również akcje darmowe.
- ▣ W czasie ruchu zawsze wolno ci przeskoczyć przez niską barierę albo otworzyć (i przejść przez) drzwi lub właz – pod warunkiem, że nie zabezpiecza ich zamek. Takie działanie nie wymaga testów.
- ▣ Ba, w ramach ruchu możesz przebić się przez zamknięte drzwi, szybę albo cienką ścianę. Co zwykle wymaga rzutu na IMPET, ale nie zużywa akcji.
- ▣ Jeżeli OBOK znajduje się zdolny do działania przeciwnik, wykonanie ruchu wymaga testu SPRAWNOŚCI. Porażka powoduje, że wróg natychmiast wykonuje darmowy atak w zwarciu (strona 036).

BIEGANIE: By w jednej Rundzie pokonać większą odległość (według zasad opisanych wcześniej), możesz wybrać akcję biegu – która, oczywiście, jest twoją akcją w tej Rundzie, a to znaczy, że nie zrobisz nic poza tym. Przetestuj SPRAWNOŚĆ. Każde wyrzucone  zapewnia ci jeden dodatkowy ruch, w dodatku do tego przysługującego ci w każdej turze. Porażka powoduje, że wywalasz się natychmiast przed drugim ruchem i nie możesz wstać do swojej następnej tury.

CZOŁGANIE SIĘ: Jeśli nie możesz wstać z ziemi, a musisz znaleźć się gdzieś indziej, pozostaje ci się czołgać. Czołganie działa jak zwykły ruch, ale zużywa akcję. Jeśli chcesz, możesz na koniec się podnieść (akcja darmowa).

POJAZDY: Ruch pojazdów działa inaczej. Opisaliśmy go na stronie 048.

POŚCIGI: Jeżeli uciekasz albo kogoś gonisz – piechotą albo w pojeździe – ruch również działa inaczej. Patrz strona 049.

AKCJE PODCZAS WALKI

AKCJA	WYMAGANIE	UMIEJĘTNOŚĆ
Bieg	Stoisz	SPRAWNOŚĆ
Czołganie się	Leżysz	—
Atak gołymi rękami	—	BIJATYKA
Atak bronią białą	Masz broń	BIJATYKA
Pochwycenie przeciwnika	Nie masz broni	BIJATYKA
Wyrwanie się z uścisku	Ktoś cię trzyma	BIJATYKA
Strzał z broni palnej	Masz spluwę	CELNOŚĆ
Precyzyjne celowanie	Masz spluwę	—
Rzut bronią	Masz czym rzucić	CELNOŚĆ
Pierwsza pomoc	Ktoś umiera albo został Pokonany	MEDYCYNĄ
Wpływanie na innych	Słysząc cię	PERSWAZJA
Użycie przedmiotu	Różne	Różne

ZASADZKA

Kluczem do zwycięstwa jest zwykle zaatakowanie, kiedy wróg się tego nie spodziewa. Zasadzką jest każda sytuacja, kiedy się podstępnie podkradasz i rzucasz na nieświadomego przeciwnika.

By ją przeprowadzić, musisz się najpierw znaleźć w dogodnej pozycji, co zwykle wymaga ruchu i testu DYSKRECJI. Jeżeli cel czuje, że coś mu grozi, i się rozgląda, rzut wykonujesz przeciwstawnie do jego OBSERWACJI. Niespodziewany atak w zwarcu wymaga znalezienia się OBOK przeciwnika, co z kolei powoduje utrudnienie testu. Jeżeli natomiast trzymasz się DALEKO, test zostaje ułatwiony. Porażka znaczy, że cię zauważono: wylosujcie inicjatywę.

EFEKT: Skuteczna zasadzka powoduje, że automatycznie otrzymujesz w pierwszej Rundzie walki kartę inicjatywy 1. Atak (dowolnego rodzaju) na zaskoczony cel OBOK ciebie otrzymuje ułatwienie. I wreszcie: wróg nie może bronić się przed niespodziewanym atakiem w zwarcu (strona 036).

W A L K A W Z W A R C I U

„A najgorzej, jak swędzi i nie możesz się podrapać.”

Walka w zwarcu to atakowanie przeciwnika znajdującego się OBOK. Jeżeli używasz broni białej albo gołych pięści, testujesz umiejętność BIJATYKA. Rozmaite narzędzia zadawania bólu znajdziesz na stronie 074.

BRONĀ PALNA: W walce bezpośredniej możesz też użyć broni palnej, rzucając na CELNOŚĆ. Ale jeżeli minimalny dystans strzału jest wyższy niż OBOK, test jest utrudniony.

POZYCJA: Jeżeli leżysz na ziemi i atakujesz w zwarcu osobę stojącą, twój test jest utrudniony. Analogicznie: stojąc na własnych nogach, otrzymujesz ułatwienie do atakowania w zwarcu leżących. Podźwignięcie się to akcja darmowa, ale możesz ją wykonać wyłącznie w swojej turze i czasem wywołuje darmowy atak przeciwnika (patrz niżej).

ROZSTRZYGNĘCIE

Walka pierś w pierś jest niebezpieczna dla wszystkich zaangażowanych. Jeżeli więc atakujesz w zwarcu przeciwnika świadomego napaści i zdolnego do obrony, wykonuje się test przeciwstawny – każda strona rzuca na umiejętność właściwą dla używanej broni. Zwycięzca testu (nawet jeśli to obrońca) trafia pokonanego i zadaje tyle obrażeń, ile wynosi podstawowy współczynnik Obrażeń broni. Remis oznacza, że nikt nie oberwał. Pamiętaj, że tylko atakujący może forsować test, nawet po tym, jak broń się już rzucił kośćmi.

TRAFIENIA KRYTYCZNE: Jeżeli wyrzucisz o dwa  więcej niż przeciwnik, zadajesz mu ranę, a obrażenia zwiększają się o jeden. Kolejne  przewagi spowodują jeszcze większe obrażenia i groźniejszą ranę. Więcej informacji na ten temat znajdziesz na stronie 039.

ATAK SPECJALNY: W zwarcu można robić różne rzeczy, nie tylko rozwalić przeciwnikowi ten głupi ryj. Jeżeli planujesz coś specjalnego, musisz to zadeklarować przed wykonaniem testu. I nie możesz używać broni. Atak specjalny możesz wykonać również broniąc się. W każdym wypadku, zamiast zadawać obrażenia, uzyskujesz wybrany rezultat:

-  Wyrzucasz przeciwnikowi coś z ręki. Możesz w ramach tej samej akcji przejąć przedmiot albo odrzucić go do sąsiedniej strefy.
-  Obalasz przeciwnika na ziemię.
-  Odpychasz przeciwnika na BLISKI dystans.
-  Z całych sił chwytasz przeciwnika. Patrz Chwyt, po prawej.

PRZECIWNICY NIEŚWIADOMI I UNIERUCHOMIENI: Jeżeli atakujesz w zwarcu przeciwnika, który nie ma swobody ruchów albo pojęcia, że zaraz oberwie (patrz Zasadzka, strona 035), nie może się oczywiście bronić. Taki atak jest testem prostym (a nie przeciwstawnym), i to ułatwionym.

KOŚĆ RANY

Tępe przedmioty (zadające rany tłuczone, patrz tabela na stronie 074) nie mają specjalnych Kości Rany (strona 039). Zamiast nich używa się zawsze kostki Siły walczącego taką bronią w zwarcu (np. K10, jeżeli ma Siłę B).

CHWYT

Możesz wykorzystać w zwarcu specjalny atak i pochwycić przeciwnika. Upadacie wówczas na ziemię, a złapany upuszcza broń i nie może się poruszać. Wolno mu jedynie podejmować próby oswobodzenia, co się uda, jeżeli pokona cię w przeciwstawnym teście BIJATYKI. Tymczasem ty możesz wyłącznie zaciskać chwyt (albo puścić złapanego). Wykonujesz wówczas zwykły atak bez broni, z tym że cel jest unieruchomiony, więc nie może się bronić.

ATAK DARMOWY

Czasem w zwarcu trzeba wykonać test SPRAWNOŚCI (który nie jest akcją), by uniknąć darmowego ataku przeciwnika. Rzutu wymagają następujące sytuacje:

-  Odsuwasz się od zdolnego do działania przeciwnika stojącego OBOK.
-  Próbujesz wyminąć zdolnego do działania przeciwnika stojącego w tej samej strefie.
-  Wstajesz z ziemi, a OBOK stoi zdolny do działania przeciwnik.
-  Podnosisz coś, gdy OBOK stoi zdolny do działania przeciwnik.

Jeśli test SPRAWNOŚCI się nie uda, wciąż wykonujesz ruch, ale przeciwnik może natychmiast zaatakować cię w zwarcu – atak przeprowadza się, nim się przemieścisz. Taki darmowy atak nie jest akcją, a ty nie możesz się bronić (tj. wróg wykonuje prosty test umiejętności).

Jane czuje się zagrożona, więc rzuca się na Jarry'ego. Wykorzystuje ruch, by znaleźć się OBOK, i atakuje go w zwarcie. To test przeciwny. Ponieważ łowczyni ma Siłę A i BIJATYKĘ B, rzuca K12 i K10, uzyskując w sumie dwa . Niestety, Jarry ma oba współczynniki na A. Wykonuje rzut dwiema K12, na których wypada tylko jedno . Jane wali go pięścią w brzuch, zadając jeden punkt obrażeń. Ponieważ uzyskała tylko jedno  więcej niż przeciwnik, nie zadaje mu rany. Rezygnuje też z forsowania rzutu, bo kończy się jej Opanowanie. W swojej turze Jarry usiłuje chwycić i unieruchomić Jane. Tym razem oboje wyrzucają po jednym : szarpia się w ciasnej alejce, ale nikt nie zyskuje przewagi. Tego rzutu replikantka nie może forsować, bo to nie jej tura. W następnej Rundzie Jane znów atakuje pierwsza. Próbuje znokautować przeciwnika, ale uzyskuje tylko jedno , a on dwa. Tym razem forsuje test i przerzuca kostkę, na której nie wypadło , ale bez powodzenia. Traci więc całkowicie panowanie nad sobą: uznaje, że wóz albo przewóz, i forsuje rzut po raz drugi. Tym razem wypada ! Jarry chwyta łowczynię w żelazny uścisk i przydusza do ziemi (zamiast zadawać obrażenia), a Jane otrzymuje punkt stresu za wyrzucenie .



WALKA NA DYSTANS

„Tu jestem. Musisz tylko trafić!”

Strzelanie z broni palnej do kogoś znajdującego się BLISKO i dalej to walka na dystans, przeprowadzana przy użyciu umiejętności CELNOŚĆ. Test jest prosty, a nie przeciwny, jak w zwarcie – musisz tylko widzieć cel i mieć w garści spluwę. Rozmaite spluwę opisano w Rozdziale 06.

SKUTECZNY DYSTANS: Każda broń palna opisana w Rozdziale 06 określa minimalny i maksymalny dystans jej skutecznego używania. Da się z niej również strzelać na dystansach bliższych i o jeden stopień dystansu dalej – ale wówczas test zostaje utrudniony.

Jeżeli znajdujesz się OBOK zdolnego do działania, świadomego twojej obecności wroga, atakowanie na dystans innych celów jest utrudnione.

ROZMIAR CELU: Jeżeli strzelasz do czegoś dużego, na przykład pojazdu, test jest ułatwiony. Próba trafienia celu małego, na przykład ciasnego wjazdu albo przedmiotu, który ktoś trzyma w ręce, powoduje utrudnienie.

OSŁONA: Gdy w powietrzu gwizdzą pociski, najlepiej skulić się za czymś wytrzymałym. Ukrycie za osłoną to część ruchu. Strzelanie do osłoniętego celu jest utrudnione.

PRECYZYJNE CELOWANIE: Jeżeli przed pociągnięciem za spust dokładnie i metodycznie przymierzysz, test ataku zostanie ułatwiony. Ale celowanie jest akcją, więc nie możesz złożyć się i strzelić w tej samej Rundzie. Jeśli po turze poświęconej na celowanie zrobisz coś innego niż pociągnięcie za spust albo w międzyczasie trafi cię atak wroga, tracisz ułatwienie – by je odzyskać, znów musisz poświęcić akcję na precyzyjne celowanie.

NIEWIDOCZNY CEL: Jeśli nie widzisz celu (bo jest ciemno albo się ukrył), ale wiesz, gdzie się powinien znajdować, możesz strzelać – ale z utrudnieniem. Jeżeli cel kryje się całkowicie za osłoną, broń musi być zdolna ją przestrzelić. A o tym decyduje Prowadzący.

ROZSTRZYGNIĘCIE

W przeciwieństwie do walki w zwarciu, podczas walki na dystans przeprowadza się proste testy CELNOŚCI. Sukces oznacza, że cel oberwał i otrzymuje tyle obrażeń, ile wynosi współczynnik Obrażeń twojej spluwy.

TRAFIENIA KRYTYCZNE: Jeżeli wyrzucisz dwa , trafiasz krytycznie i zadajesz przeciwnikowi ranę, a obrażenia wzrastają o jeden. Kolejne  zwiększają dodatkowo obrażenia i powodują cięższe rany. Więcej o ranach i obrażeniach dowiesz się ze strony 039.

STRZAŁY SPECJALNE: A może nie chcesz po prostu podziurawić przeciwnika? Strzał specjalny należy zadeklarować przed rzutem kośćmi. Jeżeli się uda, nie zadajesz obrażeń, ale uzyskujesz jeden z poniższych rezultatów:

-  Przygwożdżony ogniem cel otrzymuje jeden punkt stresu za każde wyrzucone .
-  Cel wypuszcza broń albo inny trzymany w ręce przedmiot. Jeżeli dzierży kilka – wybierasz.
-  Cel pada na podłogę albo zostaje zmuszony do odwrotu, na przykład za drzwi.

AMUNICJA

Jesteś profesjonalistą, więc zakładamy, że zawsze masz przy sobie niezbędną amunicję. W tej grze nie liczy się pocisków.

STRZELANIE SERIĄ

Broń opisana jako „maszynowa” pozwala prowadzić ogień ciągły. Strzał serią rozgrywa się jak normalny atak na dystans, z kilkoma różnicami:

-  Test jest ułatwiony.
-  Otrzymujesz automatycznie jeden punkt stresu.
-  Możesz rozdzielić kolejne  (oprócz pierwszego) pomiędzy inne cele znajdujące się BLISKO pierwotnego (tj. w tej samej strefie). Pierwsze  przydzielone celowi powoduje zadanie Obrażeń zależnych od broni. Kolejne powodują wzrost obrażeń i rany według normalnych zasad.

PRZYKŁAD

W swojej turze Jarry odwraca się i rzuca do ucieczki, wykorzystując ruch, by zwiększyć dystans do BLISKIEGO, a potem deklarując akcję biegu, która pozwala mu przebieść się DALEKO (ponieważ wyrzucił dwa  w teście SPRAWNOŚCI). Ale w kolejnej Rundzie znów pierwsza działa Jane. Podnosi się, podbiega o jedną strefę, zmniejszając dystans do ŚREDNIEGO, a potem wyciąga blaster (co nie wymaga akcji) i strzela. A oko ma sokołe: jej Zręczność i CELNOŚĆ to A. Rzuca dwiema K12, uzyskuje dwa  i zadaje Jarry'emu dwa punkty obrażeń oraz ranę!

OBRAŻENIA I ZDROWIE

„Jeszcze pan nie wie, co to ból. Ale się pan dowie”.

Postać może doznać uszczerbku na dwa sposoby: przez obrażenia i stres. Oznacza się je w odpowiednich polach na karcie

postaci. Najpierw zajmujemy się obrażeniami. O tym, ile ich wytrzymasz, decyduje twoje Zdrowie.

OTRZYMYWANIE OBRAŻEŃ

Obrażenia otrzymuje się na wiele sposobów, ale najczęściej ze względu na:

-  **FORSOWANIE TESTU.** Jeżeli forsujesz test umiejętności związanej z Siłą albo Zręcznością, za każde  na kościach bazowych otrzymujesz punkt obrażeń. Chyba że jesteś replikantem, bo syntetyki dostają wówczas stres. Przed takimi obrażeniami nie chroni pancerz.
-  **WALKA.** Kiedy trafisz kogoś w walce, zadajesz obrażenia zależne od broni, plus jeden punkt za każde wyrzucone  poza pierwszym. Tak samo działają szkody od ognia, eksplozji i tak dalej.

POKONANY PRZEZ BÓL

Kiedy zgromadzisz tyle obrażeń, ile wynosi twoje Zdrowie, zostajesz Pokonany przez ból: nie jesteś w stanie utrzymać się na nogach ani nic zrobić. Możesz co najwyżej pełznąć powoli albo wyjęczeć parę słów – ale na pewno nie wykonasz żadnego działania ani testu umiejętności. Nie możesz otrzymać więcej obrażeń, niż masz Zdrowia: każde kolejne trafienie automatycznie powoduje ranę.

WYLIZAĆ SIĘ

Pokonanie nie jest właściwie groźne dla życia – zabić cię może tylko rana. Więc skoro jeszcze dychasz, możesz wrócić do akcji na dwa sposoby:

PIERWSZA POMOC: Ktoś może udzielić ci pierwszej pomocy, testując umiejętność MEDYCYNĄ. Jeżeli ma do dyspozycji środki opatrunkowe, na przykład medyczne spoiwo Klej (patrz strona 075), test zostaje ułatwiony. Sukces powoduje, że twoje obrażenia zmniejszają się natychmiast o tyle punktów, ile wypadło . Udzielanie pierwszej pomocy osobie, która nie została Pokonana przez ból, nie powoduje żadnych efektów.

O WŁASNYCH SIŁACH: Jeżeli cię Pokonano i nikt cię nie opatrzy, twoje obrażenia zmniejszą się o jeden punkt po upływie Zmiany.

Łowca androidów nie może wyróżniać się z tłumu, więc raczej nie nosi nieporęcznego pancerza – chyba że bierze udział w jakiejś operacji specjalnej. Na stronie 074 opisaliśmy kilka typów strojów ochronnych. Noszenie pancerza utrudnia niektóre testy, jak wskazano w opisie. Założenie albo zdjęcie stroju ochronnego w czasie walki wymaga użycia dodatkowej akcji.

Skuteczność ochrony mierzy współczynnik Pancerza, który może mieć wartość od A do D, jak cechy i umiejętności. Możesz nosić tylko jeden strój ochronny naraz. Kiedy otrzymujesz obrażenia od celnego ataku, rzucasz dwiema kostkami bazowymi wskazanymi przez wartość Pancerza. Każde wyrzucone  zmniejsza szkodę o jeden punkt. Jeżeli obrażenia spadną do zera, pancerz chroni również przed ewentualną raną.

Tarcze nie mają Pancerza: zamiast tego powodują utrudnienie wszystkich mierzących w ciebie ataków (na dystans i w zwarcu) z przodu.

WYLIZAĆ SIĘ PO SŁUŻBIE

W czasie każdej Zmiany Po Służbie, obrażenia człowieka zmniejszają się o jeden. Replikanci redukują w tym czasie obrażenia o dwa punkty. Zmianę tę spędzasz we własnym domu, bawiąc się w klubie, chlejąc, czy co tam pozwala ci się zrelaksować, odzyskać równowagę i zresetować system. Więcej o czasie Po Służbie dowiesz się z *Elektrycznych snów*. W czasie tej samej Zmiany zmniejszyć się mogą i obrażenia, i stres. Ale nawet gdy pozbędziesz się wszystkich obrażeń, rany się nie zagoją.

POMOC MEDYCZNA: Jeżeli uzyskasz pomoc medyczną, choćby tylko w budce SkanMed (strona 075), redukujesz podczas tej Zmiany dodatkowy punkt obrażeń. Rekonwalescencję przyspieszyć mogą też środki przeciwbólowe i stymulanty (strona 075).

RANY

Pospolite obrażenia to wynik zmęczenia, sińców i powierzchownych zadrapań. Pewnie, bolą. Ale cię nie zabijają. Natomiast rana oznacza, że spotkała cię poważniejsza krzywda, która może skończyć się śmiercią albo kalectwem.

Gdy uzyskasz sukces krytyczny w teście ataku, zadajesz ranę. Jej rodzaj określa rzut Kostką Rany używanej broni – odczytuje się go w tabeli dla ran tłuczonych albo klutych na stronie 041. Zwróć uwagę, że tylko wysoka Kostka Rany czyni prawdziwe spustoszenie.

POWAŻNE RANY: Wyrzucenie wielu  daje ci większą kontrolę nad skutkami ataku. Za każde  powyżej minimum wymaganego do zadania rany, rzucasz dodatkową Kostką Rany (tego samego typu) i wybierasz rezultat, który najbardziej ci się spodoba.

ŚMIERĆ

Gdy otrzymasz ranę śmiertelną, musisz wykonać test przeżycia, nim minie wskazany w opisie czas: Runda albo Zmiana. Jeżeli limit czasu to Runda, rzucasz w najbliższej turze. Test przeżycia nie jest akcją.

By przeżyć, testujesz KONDYCJĘ. Rzucić możesz nawet Pokonany, ale wówczas nie wolno ci testu forsować. Jeżeli nie jesteś Pokonany, możesz forsować normalnie. Porażka oznacza, że wyciągasz kopyta. Sukces pozwala utrzymać się przy życiu, ale gdy minie oznaczony czas, rzucasz ponownie.

STABILIZACJA: Ustabilizowanie śmiertelnego rannego wymaga testu MEDYCYNY. Zaawansowany sprzęt ratowniczy, dostępny w szpitalu albo w zestawie chirurgii polowej (strona 075), ułatwia rzut. Jeżeli nie jesteś Pokonany, możesz stabilizować się sam, ale kosztem utrudnienia.

Stabilizacja zajmuje tyle samo czasu, ile wynosi interwał testów przeżycia (to znaczy jedną Rundę albo jedną Zmianę). Sukces oznacza, że czas wykonywania testów przeżycia zwiększa się o kategorię (to znaczy: Rundę zastępuje Zmiana). Udana stabilizacja rany testowanej co Zmianę oznacza, że przestała stanowić zagrożenie dla życia – możesz odetchnąć z ulgą. Nieudany rzut na MEDYCYNĘ można powtórzyć, ale dopiero po najbliższym teście przeżycia.

UMIERAJĄCY POKONANY: Jeżeli jesteś Pokonany i otrzymasz śmiertelną ranę (czy też rany), skuteczna pomoc wymaga dwóch testów MEDYCYNY: jeden redukuje obrażenia o jeden punkt, drugi ratuje życie. Można je wykonać w dowolnej kolejności.

ŚMIERĆ NA MIEJSCU: Opis niektórych ran stanowi, że nie można ci już pomóc. Taki wynik to koniec. Twój łowca ginie na miejscu. Nie wykonuje się żadnych rzutów. Szkoda, że musiał umrzeć – ale kto z nas przeżyje?

POKONANE PN

PN pokonuje się tak samo, jak PG. Ba, PN może udzielić postaci gracza pierwszej pomocy i odwrotnie. Ale kiedy jedna PN pomaga drugiej, zwykle się nie rzuca i Prowadzący po prostu decyduje, co się stało. Może też uznać, że jakaś pomniejsza postać niezależna umiera na skutek obrażeń, zwykle tuż po wyjawieniu jakiejś kluczowej dla śledztwa wskazówki.

PRZYKŁAD

Kość Rany blastera Jane to aż K12. Wyrzuca 5, co znaczy, że Jarry obrywa w bebechy i zaczyna obficie krwawić. Dopóki nie otrzyma pomocy, będzie wykonywać test przeżycia co Zmianę. Ale nie został Pokonany, więc ucieka dalej, a łowczynie gna za nim.

KIEDY POSTAĆ GINIE

Śmierć postaci może być dla gracza bardzo przykra, ale nie jest przecież porażką, a dramatyczną i pamiętną kulminacją historii. Łowca androidów oddał życie na służbie. Albo poniósł najwyższą ofiarę w obronie swoich przekonań.

Jeżeli jesteście w połowie Dochodzenia, grający zabita postacią powinien albo przejąć jakąś adekwatną PN, albo natychmiast zrobić nowego łowcę, który został przydzielony do uszczuplonej niedawno drużyny.

Nieważne, czy nowy członek zespołu pojawia się natychmiast, czy na początku następnego śledztwa: następcą starego przyjaciela ciekawie zmieni dynamikę grupy.

POWRÓT DO ZDROWIA

Opis każdej rany podaje przybliżony czas rekonwalescencji dla ludzi i replikantów oraz efekty, które w tym czasie wywołuje. Wszystkie odniesione rany goją się jednocześnie. Ale większość z nich dokuczać będzie postaci do końca Dochodzenia.

W jakimś momencie rekonwalescencji łowca musi poddać się zabiegowi trwającemu co najmniej Zmianę. Opiekujący się rannym lekarz testuje MEDYCYNĘ. Rzut ułatwia dostęp do stosownego sprzętu, na przykład wyposażenia szpitala. Sukces oznacza, że gdy minie czas gojenia rany, jej negatywne skutki znikają. Porażka sprawia, że się utrwalają – okaleczonej postaci pomoc mogą tylko ulepszenia medyczne (więcej szczegółów znajduje się w podręczniku głównym). Jeżeli rana opisana jest jako trwała, ulepszenie jest jedynym sposobem odzyskania sprawności.

RANY I OBRAŻENIA: Pamiętaj: nawet jeżeli pozbyłeś się wszystkich obrażeń, rana wciąż ci doskwiera!

RANY TŁUCZONE

RZUT	RANA	ŚMIERTELNA?	PRZEŻYCIE	GOJENIE	EFEKT
1	Wybite zęby	Nie	—	Tydzień	Utrudnienie testów PERSWAZJI.
2	Złamany nos	Nie	—	Tydzień	Utrudnienie testów OBSERWACJI.
3	Połamane palce	Nie	—	Tydzień	Utrudnienie testów CELNOŚCI i BIJATYKI.
4	Wydłubane oko	Nie	—	Miesiąc	Utrudnienie testów CELNOŚCI i OBSERWACJI.
5	Pęknięte żebro	Nie	—	Tydzień	Utrudnienie testów SPRAWNOŚCI.
6	Wstrząs mózgu	Nie	—	Tydzień	Utrudnienie testów OBSERWACJI i TECHNIKI.
7	Złamana noga	Nie	—	Miesiąc	Nie możesz stać ani chodzić – pozostaje ci czołganie się.
8	Złamana ręka	Nie	—	Miesiąc	Nie możesz używać jednej ręki.
9	Krwotok wewnętrzny	Tak	Zmiana	Tydzień	Utrudnienie testów KONDYCJI i SPRAWNOŚCI.
10	Złamany kark	Tak	Zmiana	Trwała	Paraliż całego ciała.
11	Połamana miednica	Tak	Runda	Miesiąc	Nie możesz stać ani chodzić – pozostaje ci czołganie się.
12	Rozbita czaszka	Tak	—	—	Śmierć na miejscu.

RANY KŁUTE

RZUT	RANA	ŚMIERTELNA?	PRZEŻYCIE	GOJENIE	EFEKT
1	Oderwane ucho	Nie	—	Tydzień	Utrudnienie testów OBSERWACJI.
2	Przebita dłoń	Nie	—	Tydzień	Utrudnienie testów CELNOŚCI i BIJATYKI.
3	Wybite oko	Nie	—	Miesiąc	Utrudnienie testów CELNOŚCI i OBSERWACJI.
4	Przebite ramię	Nie	—	Tydzień	Utrudnienie testów CELNOŚCI i SPRAWNOŚCI.
5	Przebite bebechy	Tak	Zmiana	Tydzień	Każdy test SPRAWNOŚCI powoduje, że rana się otwiera.
6	Pęknięta czaszka	Tak	Zmiana	Tydzień	Utrudnienie testów OBSERWACJI i TECHNIKI.
7	Przebite płuco	Tak	Zmiana	Miesiąc	Utrudnienie testów KONDYCJI i SPRAWNOŚCI.
8	Mózg na ścianie	Tak	—	—	Śmierć na miejscu.
9	Rozległe obrażenia wewnętrzne	Tak	Runda	Miesiąc	Nie możesz stać ani chodzić – pozostaje ci czołganie się.
10	Przebite serce	Tak	—	—	Śmierć na miejscu.
11	Urwana noga	Tak	Zmiana	Trwała	Nie możesz stać ani chodzić – pozostaje ci czołganie się.
12	Rozwalona głowa	Tak	—	—	Śmierć na miejscu.

STRES I OPANOWANIE

„Masz dreszcze? Ja też. Za każdym razem. To część tej roboty”.

Poważny stres, który przeżywasz, gdy do ciebie strzelają albo kiedy natrafisz na szczególnie bestialską zbrodnię, może na jakiś czas wyłączyć cię ze śledztwa, a nawet spowodować

trwały uraz psychiczny. Limit stresu wyznacza Opanowanie, tak jak Zdrowie określa maksymalne obrażenia.

PRZYCZYNY STRESU

Istnieje kilka podstawowych powodów stresu:

- ▣ **FORSOWANIE TESTU.** Kiedy forsujesz test umiejętności związanej z Inteligencją albo Empatią, otrzymujesz jeden punkt stresu za każde ✂ wyrzucone na kościach bazowych. Replikanci otrzymują stres (zamiast obrażeń) również podczas forsowania testu wykorzystującego Siłę i Zręczność.
- ▣ **PRZEMĘCZENIE.** Możesz bez strachu przepracować trzy Zmiany z rzędu. Każda kolejna Zmiana bez odpoczynku Po Służbie powoduje jeden punkt stresu.

- ▣ **OBCIĄŻENIE PSYCHICZNE.** Gdy znajdziesz się w trudnej emocjonalnie sytuacji, Prowadzący określa jej Stresogenność, tj. decyduje, jak dużo stresu może wywołać (od 1 do 3 – patrz tabela na następnej stronie). Następnie testujesz INTUICJĘ (to nie jest akcja). Każde wyrzucone 👁 zmniejsza potencjalny stres o jeden. Możesz ten test forsować, ale wtedy ryzykujesz, że skończy się jeszcze gorzej.

STRESOGENNOŚĆ

CZYNNIK	STRES
Grożą ci przemocą	1
Sojusznik odnosi śmiertelną ranę	1
Poznajesz przykrą prawdę o sobie albo świecie	1
Spotykasz osobę z kluczowego wspomnienia	1
Sojusznik ponosi śmierć	2
Przesłuchują cię	2
Poznajesz wstrząsającą prawdę o sobie albo świecie	2
Na własne oczy oglądasz masakrę	3
Torturują cię	3
Poznajesz prawdę, która na zawsze zmienia twój stosunek do świata albo do siebie	3+

POKONANY PRZEZ STRES

Gdy zgromadzony stres zrówna się z twoim Opanowaniem, zostajesz przezeń Pokonany i przechodzisz załamanie nerwowe. Natychmiast rzucasz kością bazową Empatii i sprawdzasz wynik w odpowiedniej tabeli (tu i na następnej

stronie). Jedna dotyczy ludzi, druga replikantów. Efekt trwa, póki nie zredukujesz stresu o przynajmniej jeden punkt. Póki jesteś Pokonany przez stres, nie otrzymujesz dalszych jego punktów.

ZAŁAMANIE NERWOWE – CZŁOWIEK

RZUT	EFEKT ZAŁAMANIA
1	ŻYĆ W STRACHU. Paraliżuje cię strach albo niemożność podjęcia decyzji. Nie umiesz zmusić się do żadnego działania, choćby twoje życie miało zaważyć na włosku.
2	SZKODA, ŻE NIE PRZEŻYJE. Ogarnia cię rozpacz – odegraj ją zależnie od sytuacji fabularnej. Będziesz wprawdzie chronić życie, ale nie możesz wykonywać innych akcji wymagających testowania umiejętności.
3	NIE MASZ WYBORU, STARY. Ulegasz w obliczu przeciwności. W walce czy innym konflikcie po prostu składasz broń. W każdej innej sytuacji tracisz wszystkie siły – patrz wynik #2 w tej tabeli.
4	POWIEDZ MU, ŻE JEM. Wściekasz się bez powodu na przyjazną albo neutralną postać, być może innego gracza. Rzecz może skończyć się mordobiciem – zależnie, jak to odegracie.
5	WYPISAŁEM SIĘ Z TEGO. Dłużej tego nie zniesiesz – po prostu idziesz precz, zaszywasz się w domu, upijasz, odwiedzasz kochanka albo bez sensu błąkasz się po ulicach. Nie możesz pracować nad śledztwem ani testować umiejętności.
6+	MASZ DRESZCZE? JA TEŻ. Zaczynasz drżeć na całym ciele. Jakoś się tam trzymasz, ale dygot utrudnia ci testy umiejętności i uniemożliwia ich forsowanie.

ZAŁAMANIE NERWOWE – REPLIKANT

RZUT	EFEKT ZAŁAMANIA
1	OPOWIEM CI O MOJEJ MATCE. Natychmiast atakujesz najbliższą osobę, choćby była przyjazna. Nie przestaniesz, póki nie Pokonasz celu. Potem przejdź do pozycji #2 tej tabeli.
2	PORA UMIERAĆ. Tracisz wolę życia i po prostu walisz się na ziemię. Nie jesteś w stanie zrobić nic, choćby zależało od tego twoje przetrwanie.
3	BARDZIEJ LUDZCY NIŻ LUDZIE. Pograżasz się w czarnej rozpacz – odegraj efekt zależnie od sytuacji. Będziesz wprawdzie chronić życie, ale nie możesz wykonywać innych akcji wymagających testowania umiejętności.
4	POSIADAMY CIAŁA. Kaleczysz się. Nie tak, by zagrozić życiu, ale wystarczająco poważnie, żeby otrzymać jeden punkt obrażeń. Jeżeli to cię Pokona, rzucasz K6, korzystając ze stosownej tabeli ran.
5	WIDZIAŁEM RZECZY. Ogarnia cię przemożna potrzeba emocjonalnej bliskości. Musisz porozmawiać z pierwszą osobą, która się nawinie. Odegraj efekt zależnie od sytuacji. Nie możesz w tym czasie używać umiejętności i nie przestaniesz nawijać, chyba że coś bezpośrednio ci zagrozi.
6+	ŚWIECIŁEŚ BARDZO JASNO. Stres wydobywa z ciebie nadzwyczajne siły. Możesz natychmiast wykonać dodatkową akcję, niezależnie od porządku inicjatywy. Jej test zostaje ułatwiony. Po zakończeniu przejdź do pozycji #2 tej tabeli.

WZIĄĆ SIĘ W GARŚĆ

Podobnie jak w wypadku obrażeń, istnieją dwa podstawowe sposoby, by Pokonany przez stres łowca poradził sobie z załamaniem nerwowym:

DOBRE SŁOWO: Inna postać gracza albo niezależna może z tobą porozmawiać (choćby i przez KIA) i pomóc się pozbierać, testując PERSWAZJĘ. W walce taka pomoc jest akcją. Sukces powoduje zmniejszenie stresu o tyle punktów, ile  wypadło. Pomaganie osobie, która nie jest Pokonana przez stres, nie przynosi efektów.

NA WŁASNĄ RĘKĘ: Jeżeli nikt nie przegada z tobą sytuacji, twój stres automatycznie spada o jeden punkt, gdy skończy się Zmiana.

Resch zaraz pęknie. Jest na służbie bez przerwy od dwóch dni, a jego stres jest raptem o 1 mniejszy niż Opanowanie. Próbuje właśnie wyciągnąć informacje z klienta baru z kluskami i testuje PERSWAZJĘ. Rzut się nie udaje, łowca forsuje i wyrzuca . Jego stres zrównuje się z Opanowaniem, więc Resch zostaje Pokonany i przechodzi załamanie nerwowe. Ponieważ jego Empatia to B, rzuca K10. Wypada 5 – Wypisałem się z tego. Wyśmiany przez informatora łowca ma dość – odwraca się na pięcie i rusza w noc, olewając śledztwo. Nie wróci na trop przed wpływem Zmiany, potem bowiem jego stres zmniejszy się samoczynnie o jeden.

PRZYKŁAD

WZIĄĆ SIĘ W GARŚĆ PO SŁUŻBIE

Nieważne, człowiek czy replikant: o ile nic nie przeszkodzi ci się pozbierać, zmniejszasz stres o jeden punkt podczas Zmiany Po Służbie. Spędzasz ją we własnym domu, w ulubionym klubie, pijąc na umór, czy jak tam lubisz odpoczywać, odzyskiwać jasność myślenia i ładować baterie. Po Służbie możesz zredukować i obrażenia, i stres.

PRZEDMIOT OSOBISTY: Raz na sesję możesz ścisnąć w dłoni ten swój specjalny drobiazg i w ten sposób zmniejszyć stres o jeden punkt, nie przerywając służby. Ale z przedmiotu nie możesz skorzystać, jeśli stres zdążył cię Pokonać.

TRWAŁA UTRATA OPANOWANIA

Gdy stres cię Pokona, musisz rzucić kością bazową Empatii. Jeżeli wypadnie  (jedyńka), twoje Opanowanie spada na zawsze o jeden punkt. Wprowadź stosowną zmianę na karcie postaci.

Gdy stracisz w ten sposób ostatni punkt Opanowania, wyniki pierwszego załamania nerwowego staną się trwałe. Nie możesz dłużej służyć w policji i postać nie nadaje się do dalszej gry. Stwórz nową.

SYNCHRONIZACJA WZORCA

Gdy replikant zostanie Pokonany przez stres i przytapia go na tym zwierzchnicy, musi zwykle poddać się Synchronizacji Wzorca. Więcej na ten temat – patrz strona 067.

INNE NIEBEZPIECZEŃSTWA

„Ból przypomina, że radość, którą pan czuł, była prawdziwa”.

WYSOKOŚĆ

Upadek na twarde podłoże automatycznie zadaje liczbę obrażeń równą wysokości (w metrach) podzielonej przez dwa, zaokrąglając w dół. Kontrolowany zeskok wymaga testu **SPRAWNOŚCI** – każde wyrzucone  zmniejsza obrażenia o jeden.

Pieprznięcie o ziemię powoduje rany tłuczone. Bo jeśli upadek cię Pokona, otrzymujesz też ranę. Wysokość wskazuje rodzaj Kości Rany – zaokrąglij w górę do najbliższej możliwej wielkości, maksymalnie K12 (to znaczy: jeżeli zlecisz z siedmiu metrów, otrzymasz ranę za pomocą K8). Za każdy punkt obrażeń powyżej Zdrowia, rzuć dodatkową Kością Rany i wybierz najwyższy wynik.

EKSPLOZJA

Każda eksplozja ma Siłę Rażenia: wszyscy w dystansie **BLISKIM** od centrum wybuchu (czyli w tej samej strefie) rzucają dwiema zależnymi od niej kostkami bazowymi. Znajdziesz je w tabeli po lewej, wraz z obrażeniami.

Rzutu nie można forsować. Jeżeli wypadło przynajmniej jedno , pechowiec dostaje wskazane obrażenia. Wzrastają one o jeden za każde dodatkowe . Ofiary znajdujące się **OBOOK** miejsca detonacji otrzymują ponadto jeden dodatkowy punkt obrażeń (czyli zawsze minimum jeden).

Różne rodzaje granatów i ładunków wybuchowych opisano na stronie 075.

RANY: Jeżeli w teście Siły Rażenia wypadły dwa albo więcej , ofiara otrzymuje ranę. Większość eksplozji powoduje rany klute, ale niektóre mogą zadawać rany tłuczone. Kostka Rany eksplozji wynika zawsze z Siły Rażenia.

ZASIĘG EKSPLOZJI: O ile nic nie blokuje fali uderzeniowej, potężne eksplozje o Siłę Rażenia A lub B mogą wyrządzić szkodę osobom na dystansie **ŚREDNIM** (czyli w sąsiednich strefach). Siłę Rażenia zmniejsza się dla nich o dwa stopnie. Jeżeli w sąsiednich strefach jest dużo potencjalnych ofiar, Prowadzący może sprawę uprościć – rzucić raz i użyć tego samego wyniku dla wszystkich.

EKSPLOZJE

SIŁA RAŻENIA	KOSTKI	OBRAŻENIA	RANA
A	2×K12	4	K12
B	2×K10	3	K10
C	2×K8	2	K8
D	2×K6	1	K6

OGIEŃ

Ogień posiada Intensywność, mierzoną od A do D (jak umiejętność), gdzie A oznacza najwyższą temperaturę. Typowy płomień ma Intensywność C. W kontakcie z ogniem rzuca się dwiema kostkami bazowymi zależnymi od Intensywności. Każde wyrzucone  oznacza punkt obrażeń.

Otrzymanie obrażeń oznacza, że zajmujesz się ogniem i płoniesz – ogień atakuje cię w każdej kolejnej Rundzie, podczas twojej tury. Jego Intensywność wzrasta co Rundę, aż do A. Jeśli w którejś turze nie spowoduje obrażeń, gaśnie sam.

Możesz też – albo znajdujący się OBOK sojusznik – zdusić płomień, wykonując test SPRAWNOŚCI (to akcja).

RANY: Ogień nie powoduje normalnych ran. Jeżeli cię Pokona albo otrzymujesz obrażenia od ognia po wcześniejszym Pokonaniu przez ból, musisz w każdej swojej turze wykonywać test przeżycia – póki nie umrzesz albo ktoś cię nie ocali, testując MEDYCYNĘ.

TOPIEL

W LA 2037 prawie nikt nie umie pływać – bo i jak ma się nauczyć, skoro baseny są tylko dla megabogaty, a otwartych zbiorników czystej wody od dawna nie ma? Zakładamy więc, że żadna postać tej zaginionej zdolności nie posiadała.

Jeżeli więc wskutek wyboru albo okoliczności znajdziesz się w głębokiej wodzie, musisz w każdej Rundzie testować

SPRAWNOŚĆ. Test nie jest akcją i wykonuje się go przed właściwym działaniem postaci. Porażka powoduje jeden punkt obrażeń. Jeżeli woda cię Pokona, nie rzucasz w tabeli ran. Po prostu w każdej turze robisz test przeżycia, aż wreszcie utoniesz albo ktoś wyciągnie cię na powierzchnię i przeprowadzi (albo sam przeprowadzisz) test MEDYCYNY (który jest akcją).

STARCIE POJAZDÓW

„Strzel jeszcze raz. Jeszcze raz. Ognia. Sześćdziesiąt metrów na wschód. Ognia”.

W LA używa się ogromnej różnorodności pojazdów naziemnych i powietrznych. Opis niektórych znajdziesz w Rozdziale 06.

Spokojna, codzienna jazda nie wymaga żadnych rzutów, ale kiedy bierzesz się do jakichś trudnych manewrów, musisz testować PROWADZENIE. Zamiast swoich cech używasz

przy tym ZWROTNOŚCI pojazdu. Kiedy forsujesz testy PROWADZENIA, każde  powoduje stres.

Wsiadanie, wysiadanie, wskakiwanie na siodełko i schodzenie to po prostu część ruchu i nie stanowi szczególnej, samodzielnej akcji.

WSPÓŁCZYNNIKI POJAZDU

MIEJSKA: Liczba osób, która zmieści się w pojeździe – wliczając kierowcę.

ZWROTNOŚĆ: Cecha używana w połączeniu z PROWADZENIEM kierowcy podczas testów. Szybkie, sterowne pojazdy mają większą ZWROTNOŚĆ niż ciężkie i powolne.

WYTRZYMAŁOŚĆ: Tyle obrażeń zniesie pojazd, nim zostanie Rozbity.

PANCERZ: Opancerzenie pojazdu.



POJAZDY W WALCE

Jeżeli podczas walki siedzisz za kierownicą, wykonujesz w swojej turze jeden ruch, całkiem jak pieszo, tyle że nie możesz używać osłony. Wolno ci za to przebijać bariery (o ile Prowadzący uzna to za sensowne), testując PROWADZENIE zamiast IMPETU.

PRZYSPIESZENIE: Przyspieszenie to odpowiednik akcji biegu (strona 035): możesz go użyć, by twój pojazd wykonał w Rundzie dodatkowe ruchy.

UZBROJENIE POJAZDU: Część pojazdów posiada wbudowaną ciężką broń, obsługiwaną przez załogę (albo kierowcę, o ile właśnie nie przyspiesza). Listę uzbrojenia pojazdów znajdziesz na stronie 079.

TARANOWANIE WROGÓW: Większość pojazdów może też posłużyć za broń (to znaczy, można nimi kogoś rozjechać). To rodzaj ataku w zwarcu, w którym atakujący i obrońca testują PROWADZENIE. Taranowanie może być częścią akcji przyspieszenia, opisanej wyżej, ale ponieważ test jest przeciwny, w efekcie możesz do wroga nie dojechać. Pojazd zadaje podstawowe Obrażenia równe połowie Wytrzymałości pojazdu, zaokrąglając w górę.

Taranowanie powoduje rany tłuczone i ma Kość Ran równą Wytrzymałości, zaokrąglonej w górę do najbliższej możliwej dla kostki wartości, maksymalnie K12 (tzn. pojazd o Wytrzymałości 9 zadaje rany za pomocą K10).

NISZCZENIE POJAZDÓW

Pojazdy otrzymują obrażenia jak ludzie. Gdy dostają ich tyle samo albo więcej, niż wynosi ich Wytrzymałość, zostają Rozbite. To znaczy: zmieniają się w bezużyteczne wraki. Pora wysiąść i dalej iść pieszo.

PANCERZ: Większość pojazdów posiada jakąś formę Pancerza, który działa tak samo, jak pancerze osobiste: rzuca się dwiema kostkami bazowymi wskazanymi przez wartość współczynnika. Każde wyrzucone  zmniejsza obrażenia o jeden punkt. Jeżeli zostaną zmniejszone do zera, pojazd nie ulega uszkodzeniu.

USZKODZENIA: Uszkodzenie pojazdu to odpowiednik rany u człowieka, z tym że losuje się je z tabeli na sąsiedniej stronie. Nadto, uszkodzenie wywołane atakiem wręcz zawsze losuje się za pomocą K6, niezależnie od Siły atakującej postaci.

OSOBY W POJEŹDZIE: Gdy pojazd zostaje uszkodzony, ucierpieć może kierowca i pasażerowie. Ba, jeśli atakujący widzi osoby wewnątrz wehikułu, może strzelać wprost do nich. W wypadku samochodów naziemnych cele takie traktuje się jak ukryte za osłoną – test strzelca zostaje utrudniony. Do motocyklistów strzela się bez utrudnień.

POJAZDY POWIETRZNE

Wobec spinnerów i innych pojazdów powietrznych używa się zasad dotyczących samochodów naziemnych, z następującymi różnicami:

WYSOKOŚĆ: Przez cały czas pilnuj pułapu lotu spinnera, mierzonego w strefach. Gdy wykonujesz ruch, możesz przemieścić się w pionie albo poziomie, ale nie w obu kierunkach naraz.

UPADEK: Rozbity spinner spada gwałtownie na ziemię. Wszyscy na pokładzie otrzymują K3 obrażeń, plus jeden punkt za każdą strefę wysokości. Na szczęście chroni ich Pancerz. Możesz też przygotować się na uderzenie, testując SPRAWNOŚĆ – każde wyrzucone  zmniejsza obrażenia o jeden.

NAPRAWA

Naprawienie pojazdu wymaga jednego albo kilku testów TECHNIKI. Można je wykonywać raz na Zmianę. Wprawdzie uszkodzenia naprawia tylko jedna osoba naraz, ale inni mogą udzielać jej pomocy. Każde wyrzucone  zmniejsza obrażenia o jeden punkt. Rozbity pojazd odzyskuje użyteczność po naprawieniu chociaż jednego punktu obrażeń.

USZKODZENIA UKŁADÓW: Jeżeli wskutek trafienia krytycznego uszkodzony został silnik albo zamontowana w pojeździe broń, przywrócenie im sprawności wymaga kolejnego testu TECHNIKI, w dodatku do rzutów latających korpus. Praca zajmuje całą Zmianę.

USZKODZENIA POJAZDU

K12	USZKODZENIE	EFEKT
1	Rykoszet	Atak odbija się od karoserii i trafia inny losowy cel w tej strefie, zadając takie same obrażenia.
2	Poślizg	Pojazd wpada w poślizg. Kierowca musi natychmiast przetestować PROWADZENIE (to nie jest akcja) – porażka oznacza, że traci następną turę i nie będzie mógł wykonać żadnych ruchów, akcji ani manewrów.
3	Rozbita szyba	Przednia szyba pojazdu zostaje zniszczona, zmniejszając ZWROTNOŚĆ o jeden poziom, do minimum D.
4	Kierowca trafiony	Atak trafia kierowcę i zadaje mu tyle obrażeń, ile otrzymał pojazd, oraz ranę.
5	Pasażer trafiony	Atak trafia losowego pasażera i zadaje mu tyle obrażeń, ile otrzymał pojazd, oraz ranę. Przerzuć, jeśli w pojeździe nie ma pasażerów.
6	Zniszczona opona/dysza	Opona albo dysza manewrowa pojazdu zostaje zniszczona, co utrudnia wszystkie testy PROWADZENIA.
7	Utrata kontroli	Atak powoduje niekontrolowany ruch pojazdu. Kierowca musi natychmiast przetestować PROWADZENIE (to nie jest akcja) – porażka oznacza krakę i automatyczne Rozbicie wehikułu. Wszyscy na pokładzie otrzymują K3 obrażeń plus jeden punkt za każdą strefę wysokości upadku. Szkody zmniejsza Pancierz i test SPRAWNOŚCI (nie jest akcją).
8	Pożar paliwa	Pojazd staje w płomieniach: ogień o Intensywności C razi sam wehikuł i wszystkich na pokładzie.
9	Uszkodzenie broni	Losowa zamontowana w pojeździe broń przestaje działać. Przerzuć, jeżeli jest nieuzbrojony.
10	Brutalne zderzenie	Pojazd gwałtownie o coś uderza: zostaje automatycznie Rozbity, a wszyscy na pokładzie otrzymują K6 obrażeń plus jeden punkt za każdą strefę wysokości upadku. Szkody zmniejsza Pancierz i test SPRAWNOŚCI (nie jest akcją).
11	Uszkodzenie silnika	Silnik gaśnie i pojazd przestaje się poruszać. Spinnerem wciąż można wyładować, zmniejszając wysokość o jedną strefę na Rundę.
12	Eksplzja	Pojazd zmienia się w kulę ognia i poskręcane metalu. Wybuch o Sile Rażenia B obejmuje wszystkich na pokładzie i całkowicie niszczy wehikuł – nie da się go naprawić.

P O Ś C I G

„Dam ci kilka sekund, zanim ruszę. Raz, dwa. Trzy, cztery”.

Do tej pory opisywaliśmy zasady walki, której uczestnicy próbują się nawzajem pokonać. Ale przynajmniej równie często będziesz ścigać podejrzanym ulicami LA albo samemu

wiać, ile sił w nogach. Pościg można prowadzić pieszo albo za pomocą pojazdów – z tej części dowiesz się, jak go rozegrać.

ROZPOCZĘCIE POŚCIGU

Gonitwa może wyniknąć wprost z rozwoju fabuły albo nastąpić po scenie walki, jeżeli ktoś znalazł się za krawędzią mapy.

W obu wypadkach Prowadzący ogłasza, że oto rozpoczyna się pościg, i określa początkowy dystans między jego uczestnikami (maksymalnie – DALEKI), posiłkując się tabelą ze strony 032. Odległości w pościgu mierzy się właśnie w kategoriach dystansu, a nie w strefach.

W akcji uczestniczą zwykle dwie osoby: ścigany i ścigający. Ale na następnej stronie znajdziesz radę, co robić, jeżeli w gonitwie pojawi się więcej osób.

ROZSTRZYGNIĘCIE

Pościg rozgrywa się jak walkę, w Rundach – ale nie ciągnie się inicjatywy, a działanie nie dzieli się na ruch i akcję. Zamiast tego każdy uczestnik pogoni wybiera w sekrecie jeden manewr na Rundę (patrz dalej), po czym go odsłania, a Prowadzący losuje Przeszkody pojawiające się na drodze. Aby wylosować Przeszkody, użyj kart dołączonych do Zestawu Startowego.

Runda pościgu odbywa się według poniższej procedury:

1. Obaj uczestnicy w tajemnicy wybierają manewr.
2. Prowadzący losuje i ujawnia Przeszkodę.
3. Ścigający i ścigany jednocześnie odsłaniają manewry.
4. Rozgrywa się manewry – jako pierwszy działa uciekinier, a po nim prowadzący pogoń.

Łowca androidów albo PN może odwołać zaplanowany manewr, ale nie wybiera w jego miejsce zastępstwa – po prostu w danej Rundzie nie robi nic szczególnego.



BIEGACZE KONTRA POJAZDY

Jeżeli jedna strona pościgu biegnie, a druga jedzie pojazdem, zasady działają bez zmian – po prostu używajcie odpowiednich umiejętności (SPRAWNOŚCI i PROWADZENIA). Na zatłoczonych miejskich ulicach piechurzy nie zawsze poruszają

się wolniej od pojazdów – za to samochód zapewnia osłonę. Natomiast na otwartym terenie, gdzie bardziej liczy się szybkość, testy Gonienia/Uciekania kierowcy ścigającego biegacza są ułatwione.

MANEWRY W POŚCIGU

W każdej Rundzie pościgu ścigający i ścigany wykonują po jednym z opisanych poniżej manewrów. Wybiera się je w sekrecie za pomocą kart dołączonych do Zestawu Startowego.

Każdy manewr wymaga testu, na który wpływać mogą przeszkody wylosowane przez Prowadzącego, nim gracze rzucać kośćmi. Umiejętności oraz okoliczności dotyczące pościgu przy użyciu pojazdów zapisujemy w [nawiasach kwadratowych].

GOŃ/UCIEKAJ: Gnasz na złamanie karku albo wciskasz gaz do dechy. Przetestuj **SPRAWNOŚĆ** [PROWADZENIE]. Za każde wyrzucone  dystans albo spada (jeżeli gonisz), albo wzrasta (jeśli uciekasz) o jedną kategorię.

▣ Jeżeli po przeprowadzeniu obu manewrów w tej Rundzie dystans przekroczy **BARDZO DALEKI**, pościg się kończy.

▣ Jeżeli po przeprowadzeniu obu manewrów uczestnicy pogoni znajdują się **OBOOK** siebie (albo bliżej), ścigający może natychmiast zaatakować wręcz [albo taranować w wypadku pojazdów]. Taki atak jest testem prostym, a nie przeciwnym, a po jego zakończeniu dystans to wciąż **OBOOK**.

▣ Jeżeli dystans spadnie poniżej **OBOOK**, a ścigający nie zdecydował się zaatakować, może prześcignąć uciekiniera i sam stać się ściganym, odsadzając przeciwnika o tyle kategorii dystansu, ile nadmiarowych  wyrzucił (jedno dodatkowe  = dystans **BLISKI** i tak dalej). Z tej opcji korzysta się podczas wyścigu.

KRYJ SIĘ: W mgnieniu oka skręcasz w alejkę albo się za czymś kryjesz. Manewr dostępny jest tylko dla ściganego, o ile dystans jest większy niż **BLISKI**. Jeśli jest **ŚREDNI**, test

jest utrudniony. Jeżeli jest **BARDZO DALEKI**, otrzymujesz ułatwienie. Testujesz **DYSKREJCJĘ** [PROWADZENIE] przeciwko **OBSERWACJI** ścigającego. Jeżeli wygrasz, to albo kończysz pościg, albo atakujesz przeciwnika z zaskoczenia, i to na wybranym dystansie.

BLOKUJ DROGĘ: Przewracasz coś, by zablokować ścigającemu drogę. Ten manewr przeprowadzić może tylko ścigany. Przetestuj **IMPET** [PROWADZENIE]. Sukces powoduje, że odsuwasz się o jedną kategorię dystansu od pogoni, a prowadzą ją osoba musi rzucić za **IMPET** [PROWADZENIE] przed wykonaniem własnego manewru. W razie porażki jej manewr się nie udaje.

PRZETNIJ DROGĘ: Szukasz skrótu, który pozwoli ci przeciąć drogę ucieczki celu. Ten manewr może przeprowadzić tylko ścigający. Jeżeli zasięg jest **DALEKI** albo **BARDZO DALEKI**, test jest utrudniony. Zwycięstwo sprawia, że natychmiast znajdujesz się **OBOOK** uciekiniera i możesz zaatakować go wręcz albo staranować, jak opisano wyżej. Gdy przegrasz albo zremisujesz, dystans zwiększa się do **BARDZO DALEKIEGO**. Jeśli już taki był, pościg się kończy.

STRZELAJ: Stajesz w miejscu, unosisz broń i pociągasz za spust. To normalny atak bronią strzelecką.

INNE: Robisz coś innego, co zwykle nie wpływa na dystans między uczestnikami pościgu w tej Rundzie. Ale decyzja zależy od Prowadzącego.

POŚCIG WIELOOSOBOWY

Jeżeli goni się więcej osób, rzecz można rozegrać na dwa sposoby.

Najprościej podzielić uczestników na dwie grupy. Manewry i testy przeprowadza tylko najwolniejsza osoba lub pojazd po każdej stronie – czyli ta posiadająca najmniejszą sumę rozmiarów kostek bazowych (w razie remisu – wybierzcie). Jedynym wyjątkiem jest Strzelanie, który to manewr może wykonać każdy uczestnik pościgu.

Bardziej skomplikowana metoda rozgrywania pościgów z udziałem wielu osób to pozwolić

im przeprowadzać manewry osobno. Wymaga to śledzenia dystansów między wszystkimi osobami w pogoni – tu przydać się może kartka z oznaczonymi kategoriami dystansu. W tym modelu manewr **Goń/Uciekaj** zmienia twoją pozycję wobec wszystkich innych. W wypadku każdego innego manewru musisz wskazać, kto ma odczuć jego skutek, a ułatwienia i utrudnienia wynikają z twojej pozycji wobec tej właśnie osoby. Na potrzeby zasad, jesteś ścigającym dla wszystkich osób przed tobą i ściganym dla wszystkich za tobą.

PRZESZKODY W POŚCIGU

W każdej Rundzie, po tym, jak uczestnicy pościgu wybiorą już manewry, Prowadzący losuje przeszkodę. Istnieją trzy różne rodzaje Przeszkód: w pościgach pieszych, pojazdami naziemnymi i powietrznymi. Wszystkie znajdują się na kartach dołączonych do Zestawu Startowego.

Przeszkody dodają pościgowi charakteru i w rozmaity sposób modyfikują przeprowadzane przez biegących manewry. Prowadzący powinien dostosować je do sytuacji narracyjnej albo wymyślić coś własnego, jeżeli okoliczności tego wymagają. Kolejne zestawy przeszkód znajdziecie w Aktach Dochodzenia.

Jane ściga na piechotę broczącego krwią replikanta Jarry'ego. Początkowo rozdziela ich DALEKI dystans. W pierwszej rundzie oboje wybierają manewr Goń/Uciekaj. Prowadzący ciągnie kartę Przeszkody i oto morze parasoli zapewnia Jarry'emu nieoczekiwaną osłonę. Jane musi przetestować OBSERWACJĘ, by nie stracić replikanta z oczu – na szczęście jej się udaje. Następnie Jarry testuje swój manewr i ponosi porażkę. Łowczyni rzuca K12 za Zręczność i K8 za SPRAWNOŚĆ. Ma więcej szczęścia: uzyskuje dwa 👁 i zmniejsza dystans do BLISKIEGO.

W następnej Rundzie Jarry postanawia wykorzystać nadludzką siłę i wybiera manewr Blokuj drogę. Jane natomiast chce skończyć pogoń, więc decyduje się na Przecięcie drogi. Prowadzący odśladuje kolejną kartę Przeszkody: tym razem łowczynię zaczepia śmierzdzący żuł, prosząc o drobne. Jane skutecznie odpycha go, używając IMPETU. Jarry próbuje

przewrócić stojak z gazetami: testuje IMPET, udaje mu się, a dystans zwiększa się do ŚREDNIEGO. Teraz Jane rzuca za IMPET, by pokonać przeszkodę. Ponosi porażkę, więc jej własny manewr zostaje anulowany.

Nowa runda. Jane ma dość: postanawia Strzelać. Tymczasem Jarry dalej Ucieka. Prowadzący losuje nową przeszkodę: wielką szklaną taflę sklepowej wystawy na drodze replikanta. Ścigany testuje IMPET, ponosi porażkę i wprawdzie przebija się przez szkło, ale odnosi dwa punkty obrażeń, a jego Ucieczka automatycznie się nie udaje. Pora na łowczynię, która unosi blaster i strzela. Wyrzuca trzy 👁: zadaje cztery punkty obrażeń oraz poważną ranę. Rzuca dwa razy K12, uzyskując 4, a potem 10. Wybiera większą wartość: kula trafia Jarry'ego prosto w serce. Zdymisjonowany replikant wali się na ziemię w powodzi szklanych odłamków.

PRZYKŁAD

STRZELANIE Z POJAZDÓW

Pasażerowie, którzy podczas pościgu pojazdami Strzelają do przeciwników, wykonują ataki natychmiast po manewrze kierowcy. Ale jeżeli manewr ten był inny niż Strzelaj, ich testy zostają utrudnione. Cięższe pojazdy wojskowe i policyjne bywają wyposażone w broń oraz systemy celownicze: obsługująca je osoba może strzelać bez

utrudnień niezależnie od manewrów kierowcy. Istnieje też cud techniki zwany automatycznym systemem prowadzenia ognia. Taka maszyna posiada własną CELNOŚĆ. Do aktywacji wystarczy komenda głosowa kierowcy (niewymagająca akcji), więc dodatkowa obsługa jest zbędna.

ZAKOŃCZENIE POŚCIGU

Pościg kończy się na skutek manewrów albo z powodu przeszkód. W dodatku na początku każdej Rundy uciekający może go przerwać – wystarczy, że się zatrzyma i zacznie bronić.

W tym drugim przypadku pociągnijcie inicjatywę i rozpocznijcie regularną walkę.





ROZDZIAŁ
05

CZYNNOŚCI ŚLEDCZE

„Liczy się również czas reakcji, więc skup się”.



SIEDZIBA BWR

Nowy budynek Komisariatu 995 Departamentu Policji Los Angeles, zwany przez pracowników „Wieżą”, to architektoniczne monstrum. Wiecznie otwarte. Nieodmiennie przyciągające. Roi się od glin, bandziorów i szukających pomocy obywateli. Prędzej czy później trafi tu każde śledztwo i przestępca – co tłumaczy, dlaczego Wieża dorównuje rozmiarem największym megabudowlom miasta. Ba, piętro, gdzie przyjeżdża się petentów, w godzinach szczytu wciąż pęka w szwach, a ogłuszająca kakofonia głosów przypomina ryk stadionu.

Nowa komenda powstała na początku lat 2030., po tym, jak w 2029 stary budynek niemal doszczętnie strawił pożar. Jeszcze się drzwi Wieży dobrze nie otwały, a większość wydziałów LAPD już mierzyła tu nowe biura.

Jak to w organizacjach bywa, na górne piętra trafiły największe szczyty: policyjna wierzchołka i biurokraci z ONZ. Zwykłych łapsów się tam nie wpuszcza: do windy na górę wsiadasz, kiedy dochodzenie wymaga dyplomacji wyższego rzędu albo kiedy szef szefa twojego szefa chce opieprzyć cię za zamkniętymi drzwiami, z użyciem licznych a kolorowych metafor. Poniżej znajdziesz natomiast wszystko, czego łowca androidów może potrzebować w pracy, w tym zasoby niedostępne

dla nikogo innego: Repozytorium LAPD, Genobazę, centrum szkoleniowe BWR, pokoje do testów V-K i Synchronizacji Wzorca czy flotę służbowych spinnerów. Przenieśli tu nawet niesławną Ścianę Esperową ze starej komendy.

Teoretycznie możesz korzystać ze zbrojowni i zaplecza technicznego reszty LAPD, ale łowcy androidów rzadko to robią. To WykRep ma zabawki, których naprawę potrzebujesz. I czego masz szukać w laboratorium, którym nie rządzi Coco (Naczelny Patolog i Koroner BWR), niezrównany znawca złożonej anatomii replikantów i chodząca encyklopedia reglamentowanych technologii? Przystosował Laboratorium Kryminalne BWR do potrzeb WykRepu jak staromodny łowca walizkę V-K. Więc żadna pracownia w systemie nie dorasta do pięć królestwu Coco.

Powiedzmy też sobie szczerze: łowcy androidów pracują w terenie, a do Wieży wpadają dość rzadko i tylko na chwilę. Na szczęście prawie zewsząd dotrzesz tu spinnerem w jakiś kwadrans. Jeżeli więc nie marzy ci się narożne biuro na najwyższym piętrze, do szczęścia wystarczy ci ulica i ostatni wolny stół w jadalni White Dragon. Tej, co to daje dodatkowe kluski na koszt firmy.

ZASOBY LAPD

By użyć wyposażenia, zasobów albo uzyskać pomoc innego działu LAPD, musisz złożyć oficjalne zapotrzebowanie do stosownego działu. Rzeczy drobne dostaniesz od ręki. Ale jeżeli zamawiasz wsparcie grupy szturmowej albo chcesz założyć podsłuch delegatowi ONZ, napocisz się niełicho, zbierając parafki na formularzu w trzech kopiach.

Najłatwiej i najwłaściwiej jest używać kanałów oficjalnych. Ale im dziwniejsza, trudniejsza w realizacji i bardziej politycznie obciążona prośba, tym więcej musisz wypełnić papierów, wysłuchać kazań i się naczekać. Do tego każde oficjalne zapotrzebowanie trafia do akt osobowych. Dlatego nie każdy potem dostaje, co zamówił. A czasem wystarczy pociągnąć konkretne sznurki, umiejętnie się podliznąć albo przycisnąć kogo trzeba – i sprawa, która zwykle ciągnie się tygodniami, zostaje załatwiona w minutę.

W zasadach gry rzecz działa tak: składasz zapotrzebowanie, wydajesz punkty Kariery i testujesz KONTAKTY albo TECHNIKE. Jeżeli wydasz dwa razy więcej punktów Kariery, niż potrzeba, test jest ułatwiony. Na szczęście możecie

składać się i wydawać je wspólnie, całą drużyną. Jeżeli rzut się nie uda, punkty i tak przepadają.

Na stronie 059 znajduje się lista typowych zasobów LAPD z informacją, kto udziela pozwolenia na ich wykorzystanie, czego w tym celu potrzeba i jak długo to trwa. Niektórych zasobów użyć można tylko w Komendzie, inne są dostępne zdalnie. Repozytorium, Ścianę Esperową i Laboratorium opisano w Rozdziale 06. Tam też znajdziesz dalsze informacje o zamawianiu wyposażenia.

Akta Dochodzenia mogą zawierać nowe zasoby albo zmieniać reguły ich wykorzystywania. Jeżeli coś nie znalazło się w tabeli, decyzję podejmuje Prowadzący.

UŻYWANIE CZINJENÓW: Jeżeli nie możesz albo nie chcesz użyć punktów Kariery, by uzyskać jakiś zasób, możesz w zastępstwie wydać taką samą liczbę punktów Czinjenów. To znaczy, że dajesz komuś w łapę. Więc jeśli test KONTAKTÓW się nie uda, spodziewaj się awantury!

HALO, CENTRALA?

Potrzebujesz pomocy? Skontaktuj się z Centralą, doświadczoną ObCą zarządzającą siecią komunikacyjną WykRepu. Ponieważ obsługuje wszystkie połączenia i czasem prowadzi po kilka rozmów jednocześnie, zawsze wie, co w LAPD piszczy. I zawsze odbiera!

Trzeba natychmiast posłać drona zwiadowczego tropem zbiega? Przesłać wszystkim rysopis zaginionej osoby? Wezwać grupę szturmową, bo ktoś wziął zakładników? Albo karetkę do ранnego funkcjonariusza? Nieważne, czy grozi ci niebezpieczeństwo, czy śmierć z nudów: Centrala zawsze cię poratuje. Albo przełączy do właściwej osoby.

Ale chociaż zawsze uratuje ci dupę i rozświetli najczarniejszą godzinę, nieźle natrze ci przy tym uszu. Niepowtarzalny

charakter Centrali to skutek wielu lat pracy z łowcami androidów. Pewnie zbyt wielu. Więc nie traktuj jej jak służącej. Każdy gliniarz wie, że jej akurat drażnić nie należy. Za brak szacunku odpłaci się kwiecistą wiązką albo ostrym jak szkło szyderstwem, godnymi najbardziej doświadczonych i sfrustrowanych funkcjonariuszy.

Ale jako się rzekło, Centrala zawsze odbiera i z samej swojej natury udziela pomocy, gdy trzeba złożyć zapotrzebowanie, znaleźć innego policjanta i po prostu żeglować po wzburzonych wodach LAPD. Ma też wielką słabość do plotek i częściej niż wypada, uraczy cię cudzym sekretem albo podszczypie kąśliwą uwagą – zależnie, czy cię lubi, czy nie.

WYKORZYSTAJ ATUTY

Każda sprawa i gliniarz są niepowtarzalni – więc pamiętaj, że grasz w zespole. Przemysł, w jaką stronę może cię zaprowadzić dochodzenie, i pozyskaj zawczasu pomoc specjalistów. Wspólnie pokonacie największe przeszkody.

Zamierzasz posadzić tytana przemysłu? Załatw wsparcie prawników z Administracji. Musisz przeniknąć do półświatka? Skontaktuj się z Techniką Operacyjną. Ścigasz

seryjnego mordercę, który nigdy nie zostawia śladów? Podpuść analityka ze STeRu, by je dla ciebie znalazł, a potem zgarnij i przesłuchaj głównych podejrzanych z pomocą kolegów z Sekcji Śledczej.

BWR to struktura, która podoła każdemu wyzwaniu. Więc jeżeli trop ci stygnie, podgrzej go z pomocą właściwego wsparcia.

ZAPOTRZEBOWANIE NA ZASOBY LAPD

ZAPOTRZEBOWANIE	U KOGO	NA KIEDY	PUNKTY KARIERY	UMIEJĘTNOŚĆ
List gończy lub informacja o zaginięciu	Centrala (zdalnie)	Od ręki	—	—
Wsparcie w powstrzymaniu popełnianego właśnie przestępstwa	Centrala (zdalnie)	Od ręki	—	—
Dostęp do pokoju przesłuchań	Sekcja Śledcza	Od ręki	—	—
Nakaz aresztowania	Naczelnik	Od ręki	1	KONTAKTY
Nakaz dymisji	Naczelnik	Zmiana	2	KONTAKTY
Dostęp do otwartych danych z Repozytorium LAPD	Terminal Repozytorium KIA (zdalnie)	Zmiana (na miejscu) Od ręki (zdalnie)	—	TECHNIKA (ułatwienie na miejscu)
Dostęp do zastrzeżonych danych z Repozytorium LAPD	Terminal Repozytorium	Zmiana	1 i więcej	KONTAKTY
Dostęp do Ściany Esperowej	Ściana Esperowa	Zmiana	1	KONTAKTY, TECHNIKA
Dostęp do katalogu replikantów Wallace	Centrala Wallace	Zmiana	1 i więcej	KONTAKTY
Wyposażenie standardowe	Magazyn Uzbrojenia	Od ręki	1	KONTAKTY
Wyposażenie premium	Magazyn Uzbrojenia	Zmiana	2	KONTAKTY
Wyposażenie rzadkie	Magazyn Uzbrojenia	Dzień albo dłużej	3 i więcej	KONTAKTY
Autopsja denata	Laboratorium	Zmiana	—	—
Śledzenie z drona	Sekcja Technologii Replikantów	Zmiana	1	KONTAKTY
Wsparcie animoida	Sekcja Wsparcia i Bezpieczeństwa	Zmiana	1	KONTAKTY
Podsłuch albo nakaz przeszukania i konfiskaty	Naczelnik	Zmiana	1	KONTAKTY
Pomoc innej jednostki LAPD albo agencji zewnętrznej	Naczelnik	Zmiana	2 i więcej	KONTAKTY
Oficjalna skarga na innego funkcjonariusza	Sekcja Administracji	Zmiana	1	KONTAKTY
Wsparcie grupy szturmowej Zespołu Interwencyjnego	Sekcja Wsparcia i Bezpieczeństwa	Zmiana	3	KONTAKTY
Spotkanie z delegatem ONZ albo Gubernatorem	Naczelnik	Dzień albo dłużej	3 i więcej	KONTAKTY

POLICYJNE GIERKI

Każde działanie wykorzystujące kanały oficjalne: meldunek dla Oficera Prowadzącego, zapotrzebowanie na dostęp do informacji zastrzeżonych, a nawet wnioski o dodatkową amunicję, trafia nie tylko do opisu sprawy, ale i do twoich akt osobowych.

Jak wiele agencji rządowych, LAPD na pozór rządzi ścisłe zasady i hierarchia służbowa. W praktyce regulaminy są dziurawe jak ser, a przedsiębiorczy gliniarz umie ten fakt wykorzystać. System da się oszukać na mnóstwo sposobów. Możesz więc z przyczyn strategicznych albo politycznych ominąć oficjalne kanały, czy wręcz załatwić coś zupełnie na boku. Czasem podejmiesz decyzje, formułujesz teorie albo gromadzisz dowody, które nie powinny ujrzeć światła dziennego przed czasem. Albo w ogóle.

Czy naprawdę muszą znać każdego szpicla? Co za różnica, że wybiłeś okno, żeby zgarnąć dowód?

Albo że sformułowałeś teorię lub wskazałeś podejrzanego na czuja, nie mając jeszcze podstaw? Czasem trzeba poprosić o przysługę albo coś tam na kims wymusić. Kiedy indziej zadziałać przez pośredników – dziennikarzy, polityków, donosicieli i tak dalej – którzy postawią niewygodne pytania, podłożą ogień albo kopną gniazdo os tak, że nikt cię z tym nie powiąże.

Tylko uważaj. Jeżeli za długo się czaisz, zachowujesz podejrzenie i masz dziwne wymagania, w końcu się sparzysz. Każdy detektyw musi zrozumieć, które karty wykładać na stół, a które trzymać w rękawie.

W mechanice gry, omijanie kanałów oficjalnych kosztuje punkty Kariery, ale może dawać punkty Człowieczeństwa. Więcej piszemy w *Aktach Dochodzenia 01: Elektrycznych snach*.

LAPD

POZYSKIWANIE ŹRÓDEŁ

LAPD ma niemałe zasoby. Ale i tak czasem trzeba poszukać pomocy i informacji gdzie indziej. Pozyskiwanie osobowych źródeł informacji – czyli gotowych do pomocy cywilów – pomaga zorientować się i w mieście, i w sprawie, dodaje koloru oraz wprowadza do gry osoby, którym łowca androidów może zaufać. Łatwiej wówczas poznawać, zgłębiać tajemnice i zamieszkiwać LA. Na następnej stronie znajdziesz opis dwojga takich źródeł – mogą regularnie pojawiać się na twojej drodze. Kolejne opisano w *Aktach Dochodzenia*.

Pamiętaj: nawet jeżeli źródło ma potrzebne ci informacje, pewnie nie odda ich za darmo, a tym bardziej nie nadstawi ciębie karku. By ci się przysłużyło, ty musisz przysłużyć się jemu. Zazwyczaj uzyskanie wiedzy albo pomocy od źródła

trwa całą Zmianę i wymaga testu KONTAKTÓW. Jeżeli zwrócisz się do osoby, która nie ma o sprawie pojęcia, zmarnujesz cenny czas.

KTO SMARUJE, TEN JEDZIE: Jeżeli wydasz punkt Czinjenów, rzut będzie ułatwiony. Możesz to zrobić nawet po nieudanym teście, zanim zaczniesz go forsować. Jeżeli sprawa jest naprawdę bardzo gruba, treść Akt Dochodzenia albo Prowadzący może wymagać wydania jednego lub więcej punktów Czinjenów, by w ogóle przystąpić do testu. Pamiętaj: możecie wydawać punkty Czinjenów wspólnie z innymi postaciami.

DOWIEDZ SIĘ, CZEGO CHCE

Źródło nawiązuje współpracę z rozmaitych powodów: ze strachu, złości, żądzy zemsty, dobrego serca, z zazdrości, chciwości albo w imię zasad. Więc z każdym trzeba pogrywać inaczej, by powiedział, co ma powiedzieć, i zrobić, co ma zrobić. By

uzyskać rezultat, najlepiej dowiedzieć się, co określa i popycha daną osobę do działania. Zwykle, by uzyskać pomoc, musisz jej najpierw sam udzielić.

KIERUJ SIĘ NOSEM

Nie wszystkie informacje przekazywane są celowo. Czasem wystarczy znaleźć się we właściwym miejscu o właściwym czasie. Po całym mieście rozrzucone są niezliczone poidelka, przy których ptaszki przepiekinie ćwierkają, a drzewa szumią tysiącem najświeższych ploteczek.

Trzeba wygrzebać coś na polityka? Wpadnij na zbiórkę dobroczynną jego opozycji. Szukasz świadka zdarzenia? Przepytaj młodocianych uliczników, na których nikt nie zwraca uwagi. Nie wiesz, gdzie znaleźć dziewczynę z dobrego domu albo uciążliwego pijaka? Może ktoś widział ich na Nightclub Row albo wpadli ostatnio do Bibi's. Udany test KONTAKTÓW, dosłodzony punktem Czinjenów, zwykle załatwi sprawę.

By gromadzić informacje, nie wystarczy znać szpicli. Trzeba też poznać miasto i postawić się na miejscu ofiary, podejrzanych i sprawców. Myśl tak jak oni, bywaj, gdzie bywają, poznaj dzielnice i osoby, z którymi pracują, knują i się bawią.

CHROŃ SWOJE ŹRÓDŁA

Pozyskane źródło przekaże ci informacje, które popchną śledztwo do przodu. Ale to zawsze śliska sprawa, zwłaszcza że ręka rękę myje i wiele źródeł oczekuje czegoś w zamian. A kiedy nadużyjesz ich zaufania, zaczniesz im grozić albo szantażować, ujawnisz tożsamość i narazisz na niebezpieczeństwo, zaczną się kłopoty. Spalone źródło może zerwać z tobą kontakty, uciec z miasta – albo ze złości narazić na szwank śledztwo, twoją reputację albo wręcz życie.

ŹRÓDŁO: CORGI

KOMPETENCJE: Podziemie przestępcze

Na ulicach panuje anarchia, a biedacy z trudem walczą o byt. Nie dziwota, że niektóre organizacje przestępcze zajęły się pilnowaniem porządku i dostarczaniem podstawowych towarów na wszechobecne bazy. Corgi, uwielbiany dostawca nielegalnych dóbr oraz dobroczyńca Targowiska Różności, jest powiązany z każdym właściwie zakamarkiem podziemia przestępczego. Kiedyś chciał zostać łowcą androidów, ale przeszkodziła mu wada serca. Przekazując informacje, na swój sposób sam nosi odznakę.

ŹRÓDŁO: AMARA JHAVERI

KOMPETENCJE: Prawo i polityka

Większość polityków można kupić. Ale Zastępczyni PO Amara Jhaveri jest zbyt dziana, by koperta zakłóciła jej osobistą wojnę przeciwko przeżerającej LA korupcji. Wychowana wśród pozaziemskiej elity, Amara pewnego dnia uznała, że ma dość. Wyskoczyła ze złotej kołyski, machnęła ręką na socjetę i wyemigrowała na Ziemię naprawiać ludzkie krzywdy. Nieważne, jakie przepisy nagiąłeś. Kogo wkurzyłeś. Jakie mosty spaliłeś, a jakie zbudowałeś. Kogo wsadziłeś za kratki albo ciągasz po sądach. Gdzie założyłeś podsłuch. Kogo śledziłeś albo ochraniałeś. Póki słyszysz sprawiedliwości, Amara będzie z całą brutalnością bronić twojego prawa do ucierania ludziom nosa.





ROZDZIAŁ

06

NARZĘDZIA PRACY

„Moi przyjaciele to zabawki”.

SPRZĘT BWR

LAPD zapewnia łowcom androidów sprzęt standardowy oraz specjalistyczny. Każda postać ma na komendzie własną szafkę zabezpieczoną zamkiem biometrycznym: może w niej przechowywać, co dusza zapragnie. Zwłaszcza, że szybki dostęp do rozmaitych gadżetów może przesądzić o rozwiązaniu zagadki i pomyślnym zamknięciu sprawy.

WYPOSAŻENIE STANDARDOWE: Wyposażenie standardowe (patrz strona 017) otrzymujesz za darmo. Jeżeli je zgubisz, dostaniesz nowe, wciąż nie płacąc. Ale możesz z tego powodu stracić punkt Kariery i otrzymać upomnienie.

WYPOSAŻENIE SPECJALISTYCZNE: Możesz też wypożyczyć coś specjalnego, na przykład zabawki Zespołu

Interwencyjnego albo Sekcji Technologii Replikantów – to jednak wymaga nieco zachodu. Musisz w tym celu wypełnić stosowny formularz zapotrzebowania i złożyć go, gdzie trzeba. Oraz zapłacić punktami Kariery i przetestować KONTAKTY, jak opisano na stronie 058 Rozdziału 05 - Czynności śledcze.

ZWROT SPRZĘTU: Sprzęt specjalistyczny otrzymuje się na określony czas i w konkretnym celu. Zwykle na jedną Zmianę, chyba że masz cholernie dobry powód, by trzymać go dłużej. Potem należy go zwrócić właściwej jednostce WykRepu. Przechowywanie wyposażenia kosztować cię będzie punkty Kariery, a może i naganę. Utrata podczas akcji – również.



ODZNAKA

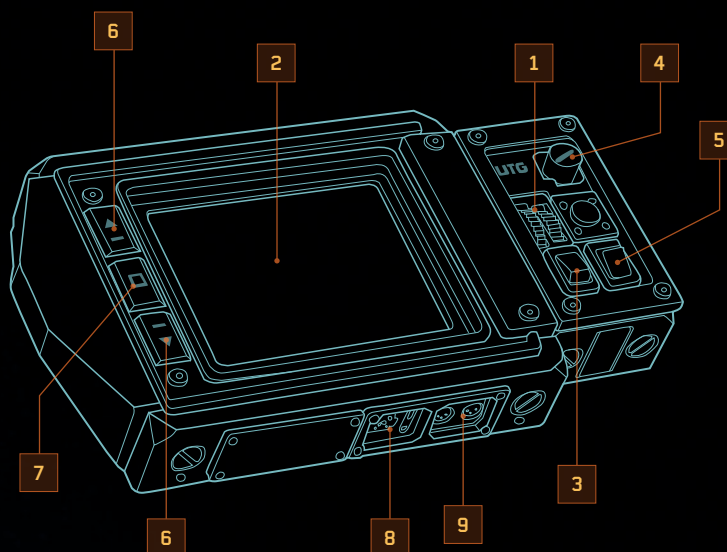
Klucz uniwersalny do prawie wszystkich drzwi w mieście. Posiada indywidualne oznaczenie posiadacza, którego tożsamość można sprawdzić, skanując kod kreskowy. Łowca androidów na służbie musi mieć zawsze odznakę przy sobie i okazywać ją, gdy wchodzi w jakiegokolwiek interakcje związane z dochodzeniem.

Lepiej dbaj o swoją odznakę. Nie masz nic cenniejszego.

STARE SZTUCZKI I NOWE MODELE

Na rynku jest już nowiuśka generacja Nexus-9, ale wśród ludzi wciąż kryją się N-8. Dlatego LAPD przechodzi właśnie dość niezgrabną przemianę technologiczną. Testy Voight-Kampff są ciągle w użyciu, ale wypierają je nowe techniki, zwłaszcza Synchronizacja Wzorca. Część łowców starej daty, do niedawna na emeryturze, woli stare sposoby – nie bez powodów po korytarzach krąży żarcik, że czasem „bagaż doświadczeń” ma postać neseseru. Tymczasem młodszy chętnie uczą się nowych technologii i sposobów wykrywania replikantów, lekkomyślnie lekceważąc dziadków, ich gromadzoną latami mądrość oraz instynkty.

- 1 POKRĘTŁA PRZEWIJANIA
- 2 WYŚWIETLACZ
- 3 SKŁADANY SKANER SIATKÓWKI
- 4 MANIPULATOR PUNKTOWY
- 5 KLAWISZE FUNKCYJNE
- 6 DO PRZODU/DO TYŁU
- 7 EKRAN GŁÓWNY
- 8 ŁĄCZE INTRANETU LAPD
- 9 GNIAZDA AUDIO/VIDEO



KIA

KIA (Kieszonkowy Interfejs Asystujący) to używany wyłącznie przez łowców androidów osobisty menedżer danych, połączony bezpośrednio z Repozytorium LAPD. Były w użyciu jeszcze przed Zaciemnieniem, ale ostatnio ich możliwości znacznie wzrosły. LAPD zintegrowało je z asystującymi SI, zmieniając pocziwy procesor danych w najbardziej chyba zaawansowane urządzenie mobilne w LA.

KIA to uniwersalne narzędzie niezbędne w pracy detektywa: posiada bioskaner pozwalający odczytać numer seryjny Nexusa, Esperową nagrywarke audio-video oraz komunikator nadawczo-odbiorczy, używający szyfrowanej częstotliwości policyjnej twojego komisariatu.

Każde urządzenie zabezpiecza bioblokada, którą usunąć może tylko przypisany użytkownik. Po odblokowaniu automatycznie synchronizuje się z każdym terminalem osobistym tegoż użytkownika. Łowcy używają KIA do prowadzenia akt sprawy: zapisują podejrzone pliki, zdjęcia z miejsca zbrodni, dowody i inne informacje przydatne podczas dochodzenia, nagrywają zeznania i przebieg przesłuchań, ściągają fotografie i nagrania Esperowe do późniejszej obróbki, a nawet porównują informacje z archiwami Repozytorium LAPD.

KIA samodzielnie pobiera przydatne dokumenty, również zdeponowane przez innych. Ale niczego sama do Repozytorium nie wysyła. Więc możesz trzymać na niej dane, których nie chcesz nikomu pokazywać. Albo posłać część do ogólnie dostępnych archiwów, a resztę udostępnić wybranym użytkownikom. Ale jeżeli uszkodzisz urządzenie, każda niezdeponowana informacja przepadnie.

Łowcy androidów, zwłaszcza pracujący pod przykrywką, nie mogą regularnie składać raportów w Komendzie Głównej – to grozi dekonspiracją. Dlatego KIA to podstawowe narzędzie przesyłania przełożonym informacji o sprawach w toku.

MASZYNA VOIGHTA-KAMPFFA

Niesławna Maszyna Voighta-Kampffa (czyli V-K) to neseser zawierający szereg oddzielnych elementów urządzenia, w tym skaner siatkówki i filtr powietrza z miechem. Używa się jej do przeprowadzania Testu Empatii, który mierzy wskaźniki biometryczne i ocenia automatyczne reakcje organizmu na pytania wywołujące silną reakcję emocjonalną. Wynik konsekwentnie negatywny wykazuje u badanego empatię (czyli troskę o uczucia innych istot i umiejętność postawienia się na ich miejscu) – nieobecną u starszych generacji replikantów.

Podczas badania Maszyna śledzi wiele sygnałów: rozkurczanie żrenic, odruchowe ruchy gałek ocznych,

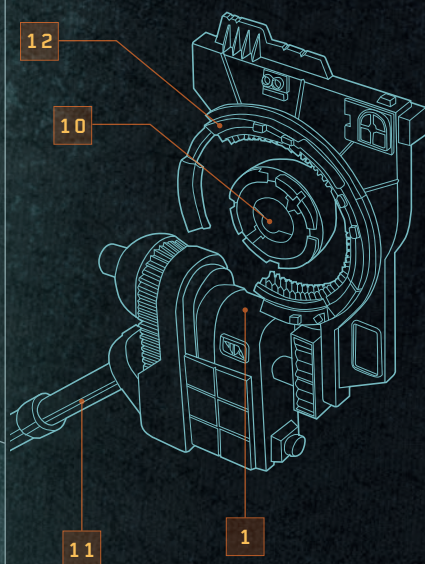
rozszerzanie naczyń włosowatych (czyli rumienienie się), oddech, tętno oraz emisję feromonów i innych cząstek lotnych przez gruczoły.

Nieudany test prowadził dawniej do dymisji. Dlatego tylko łowcy androidów mieli prawo i umiejętności konieczne, by bezbłędnie używać samodzielnie skalibrowanych maszyn V-K. Wprawdzie urządzenie jest bezradne wobec generacji N-9, ale na świecie zostało niemało N-8 z usuniętym implantem ocznym – a test V-K to jedyny sposób, by ich wykryć. W badaniu używa się zwykle ponad 100 powiązanych ze sobą pytań.

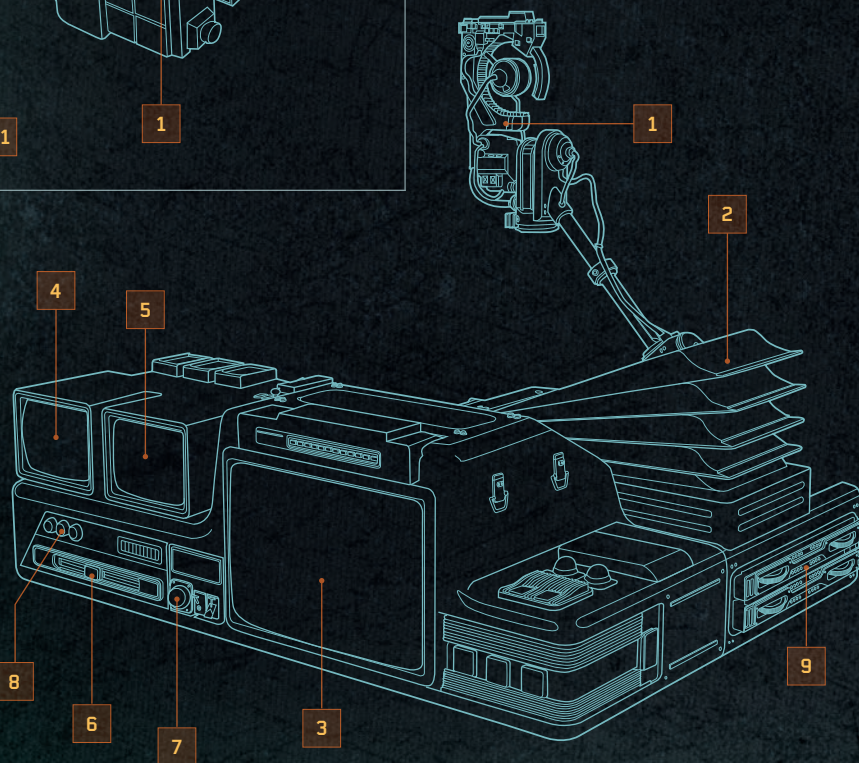
TEST EMPATII

Przeprowadzenie testu z użyciem Maszyny Voighta-Kampffa trwa zwykle całą Zmianę. Łowca androidów wykonuje test INTUICJI przeciwko PERSWAZJI celu. Rzut testowanego jest utrudniony. Badający może forsować test normalnie. Jeżeli poniesie porażkę, wynik jest niejednoznaczny i do akcji wkroczyć musi kolejny łowca, który przeprowadzi jeszcze jeden test, trwający kolejną Zmianę.

SKANER VOIGHTA-KAMPFFA



MASZYNA VOIGHTA-KAMPFFA



- 1 REJESTRATOR GŁOSU
- 2 PNEUMOGRAF I BIOSENSOR SPEKTROSKOPOWY
- 3 WYŚWIETLACZ
- 4 MONITOR EGZEGETYCZNY
- 5 MONITOR REAKCJI AUTONOMICZNYCH
- 6 KALIBRACJA ODCZYTÓW SERCOWO-NACZYNIOWYCH
- 7 KALIBRACJA ODCZYTÓW EGZEGETYCZNYCH
- 8 KALIBRACJA ODCZYTÓW AUTONOMICZNYCH
- 9 KALIBRACJA ODCZYTÓW SPEKTROSKOPOWYCH
- 10 SKANER SIATKÓWKI
- 11 SKŁADANE RAMIĘ
- 12 KALIBRACJA ODCZYTÓW OPTYCZNYCH

SYNCHRONIZACJA WZORCA

Posttraumatyczny Test Synchronizacji Wzorca (PTSW) mierzy szersze spektrum wskaźników biometrycznych niż klasyczne badanie V-K. Ma oceniać stabilność umysłową łowców androidów z generacji N-9 i wychwytywać wszelkie odchylenia psychologiczne i emocjonalne. Test V-K był jednorazowy: celem było wywołanie niespodziewanych i gwałtownych reakcji emocjonalnych za pomocą pobudzających wyobrażeń pytań. Tymczasem Synchronizacji używa się w sposób ciągły, zadając zawsze te same pytania i oczekując jednej, bardzo konkretnej reakcji w odpowiedzi.

Każdy N-9 posiada unikatowy Wzorzec, który nigdy się nie zmienia, więc nie powinien wykazywać anomalii. Określa się go podczas pierwszego badania: potem replikant musi za każdym razem odtworzyć wynik z absolutną precyzją. Prawo wymaga, by N-9 poddawali się „dobrowolnym” Synchronizacjom na każde urzędowe polecenie. Czyli: jeżeli łowca chce, by replikant poddał się Synchronizacji, musi zdobyć stosowny nakaz. Po jego doręczeniu android samodzielnie udaje się do Kwatery Głównej BWR i przechodzi badanie.

Niestawienie się albo nieudany wynik PTSW może skutkować dymisją. Jeżeli zachodzą szczególne okoliczności, replikant może zamiast tego znaleźć się pod obserwacją i powtórzyć Synchronizację na polecenie operatora PTSW albo własną prośbą. W wypadku łowców N-9, o takiej łasce przesądzić mogą dotychczasowe osiągnięcia zawodowe oraz przebieg służby.

SYNCHRONIZOWANIE WZORCA

Jeżeli grasz syntetycznym łowcą androidów, zostaniesz zmuszony do Synchronizacji zawsze, gdy twoje punkty Kariery spadną do zera albo zostaniesz Pokonany przez stres. Test trwa całą Zmianę, która nie jest liczony jako czas Po Służbie.

Synchronizując Wzorzec, testujesz INTUICJĘ. Test jest ułatwiony, jeżeli nie masz żadnych punktów stresu, i utrudniony, jeśli przekraczają połowę twojego Opanowania. Sukces skutkuje natychmiastowym otrzymaniem jednego punktu Kariery. Porażka zapewnia ci punkt Człowieczeństwa, powoduje jednak utratę punktu Kariery oraz karę zależną od tego, który z kolei test ci się nie udał.

▣ PIERWSZA PORAZKA:

Ustne ostrzeżenie.

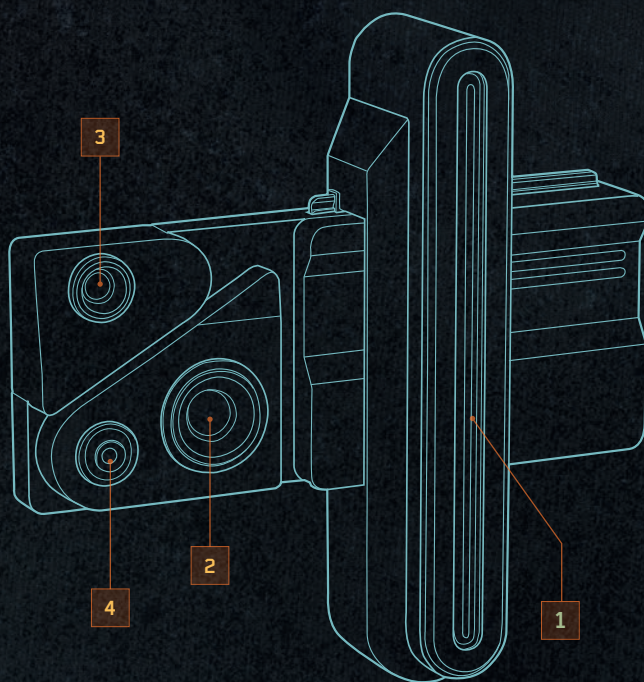
▣ DRUGA PORAZKA:

Obowiązkowa ocena psychologiczna (czyli „Rekalibracja”), która zajmuje kolejną Zmianę i odbywa się w siedzibie Wallace Corp albo Pracowni Pamięci posiadającej akredytację. Rekalibracja leczy cały stres, ale trwale zmniejsza twoje Opanowanie o 1.

▣ TRZECIA PORAZKA: Natychmiastowa dymisja.

Po przeprowadzeniu udanej Synchronizacji Wzorca progresja kar się zeruje: następna porażka skutkuje ustnym ostrzeżeniem, i tak dalej.

SKANER WZORCA



1 BIOSENSOR SPEKTROSKOPOWY

2 KAMERA STEREOSKOPOWA

3 BIOSENSOR REAKCJI AUTONOMICZNYCH

4 BIOSENSOR EGZEGETYCZNY

ARSENAL BWR

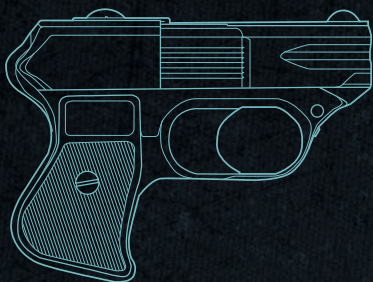
W nowych czasach nie każde dochodzenie łowców andro-idów kończy się przemocą. Ale detektyw, który nie umie pociągnąć za spust w obronie własnej, rychło będzie gryzł piach. Na szczęście w magazynach BWR czekają rozmaite rodzaje broni.

Współczynniki opisanego w tej sekcji uzbrojenia wytłumaczyliśmy w Rozdziale 04 – *Walka i pościg*. Koszt broni to liczba punktów Kariery albo Czinjenów, które musisz wydać, by uzyskać daną pukawkę, w dodatku do udanego testu KONTAKTÓW. Procedurę zamawiania sprzętu BWR opisano w Rozdziale 05 – *Czynności śledcze*.

BROŃ KRÓTKA I DŁUGA

Najczęściej używa się standardowego PK-D. Ale część łowców nosi więcej niż jeden blaster. Niektórzy lubią mieć pod ręką strzelbę. Innym za broń rezerwową robi malutki, czterolufowy subcompact, który po każdym ściągnięciu spustu wypływa dwa naboje .357. A kiedy zrobi się naprawdę gorąco, do imprezy dołączają Interwencyjni z bronią długą i powietrze gęstnieje od większych kalibrów. Jeżeli dasz im dobry powód, przyniosą karabiny szturmowe i tyle fajerwerków, że rozświetlą całą dzielnicę.

.357 SUBCOMPACT



☒ WYKRYCIE WYMAGA TESTU OBSERWACJI

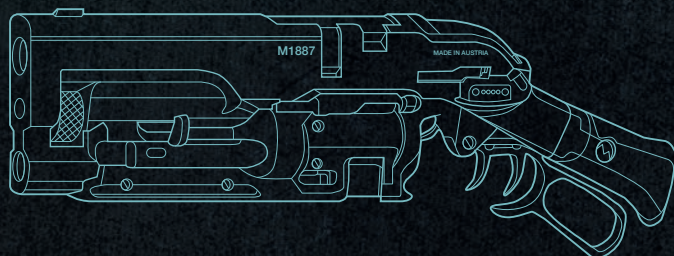
OBRAŻENIA:	1
KOŚĆ RANY:	K12
RODZAJ:	Kłute
MIN. DYSTANS:	Obok
MAKS. DYSTANS:	Bliski
DOSTĘPNOŚĆ:	Standardowa
KOSZT:	1

.357 MAGNUM



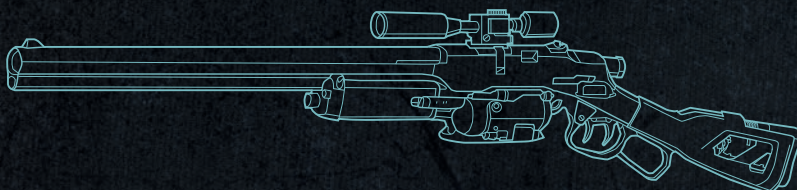
OBRAŻENIA:	2
KOŚĆ RANY:	K10
RODZAJ:	Kłute
MIN. DYSTANS:	Bliski
MAKS. DYSTANS:	Średni
DOSTĘPNOŚĆ:	Standardowa
KOSZT:	1

PK-D M1887 20GA



OBRAŻENIA:	3
KOŚĆ RANY:	K10
RODZAJ:	Kłute
MIN. DYSTANS:	Krótki
MAKS. DYSTANS:	Średni
DOSTĘPNOŚĆ:	Standardowa
KOSZT:	2

KARABIN WYBOROWY ENDER



- ☒ SPUST PRZYSPIESZNIKOWY
- ☒ MOŻLIWOŚĆ UŻYCIA TŁUMIKA
(TEST OBSERWACJI, BY ZAUWAŻYĆ STRZELCA)

OBRAŻENIA:	2
KOŚĆ RANY:	K12
RODZAJ:	Kłute
MIN. DYSTANS:	Średni
MAKS. DYSTANS:	Bardzo daleki
DOSTĘPNOŚĆ:	Premium
KOSZT:	2

KARABINEK AUTOMATYCZNY ENDER



- ☒ MOŻLIWOŚĆ UŻYCIA TŁUMIKA
(TEST OBSERWACJI, BY ZAUWAŻYĆ STRZELCA)
- ☒ MOŻLIWOŚĆ PROWADZENIA OGNI AUTOMATYCZNEGO

OBRAŻENIA:	2
KOŚĆ RANY:	K10
RODZAJ:	Kłute
MIN. DYSTANS:	Średni
MAKS. DYSTANS:	Daleki
DOSTĘPNOŚĆ:	Premium
KOSZT:	3

BROŃ CZARNORYNKOWA

Łowca androidów może po prostu wejść do magazynu w Wieży i zażądać wydania broni oraz sprzętu. Ale każda taka prośba jest monitorowana, trafia do twoich akt i wymaga wcześniejszego zatwierdzenia. Jeżeli zamarzy ci się karabin Ender i torba granatów, Naczelnik zacznie zadawać

pytania. Więc kiedy kręcisz coś na boku, lepiej skoczyć na Targowisko Różności albo do sklepu Bullet Bob's Runner Surplus, gdzie zapłacisz punktami Czinjenów zamiast Kariery. O tym, jak robić prywatne zakupy, piszemy na stronie 080.

BLASTER PK-D 5223

Standardową bronią osobistą każdego łowcy androidów jest blaster Pfläger-Katsumata serii D 5223 („Detective Special”). W skrócie – PK-D. Prawo posługiwania się tą wszechstronną i potężną bronią mają wyłącznie pracownicy WykRepu.

PRZYSPIESZNIK: Tylny spust działa normalnie. Ściągnięcie przedniego zmniejsza nacisk konieczny, by broń wystrzeliła, znacząco podnosząc skuteczność podczas precyzyjnego celowania (strona 037).

AMUNICJA: Bębenek mieszczący pięć nabojęw bezłuskowych .44 Special.

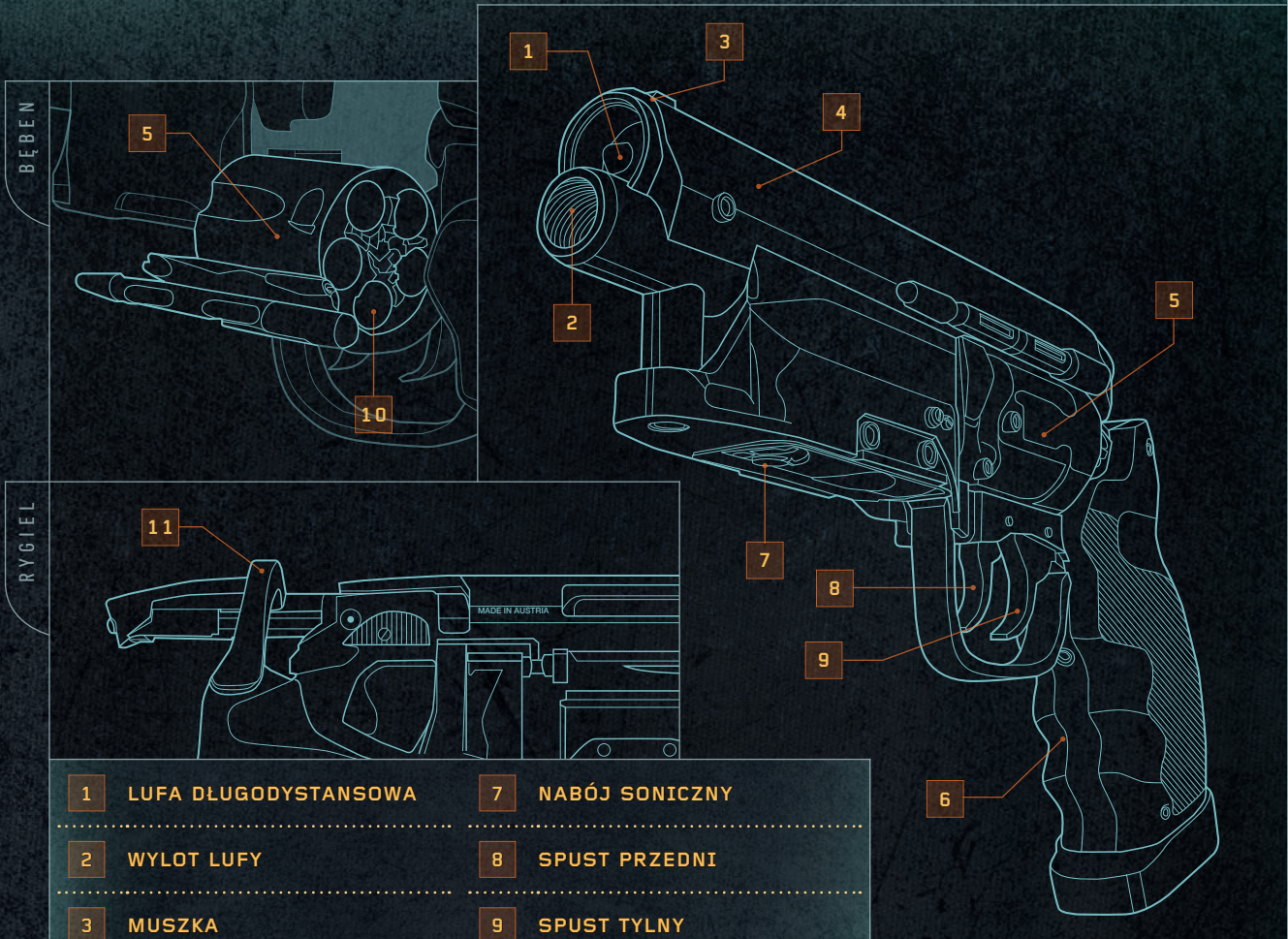
LUFA DŁUGODYSTANSOWA: Dodatkowa lufa kalibru .222 z pojedynczym nabojem w komorze o zamku ryglowym. Pozwala oddać celny strzał na daleki dystans. Przeładowanie w walce wymaga akcji.

STRZAŁY SONICZNE: Nabój akumulatorowy, pozwalający emitować nieśmiercionośne pociski soniczne, które czasowo ogłuszają i obezwładniają cel. Aktywacja wymaga użycia przełącznika po prawej stronie korpusu. Gdy nie pali się tylna dioda, nabój soniczny jest nieaktywny i nie odda strzału. Zapalenie przedniej i tylnej diody oznacza uzbrojenie ładunku.

MODULACJA WYSTRZAŁU: Modulator powoduje, że wystrzał ma charakterystyczny odgłos, który służy za ostrzeżenie i pomaga zapanować nad tłumem, gdy łowca zmuszony jest sięgnąć po broń w ruchliwym miejscu. Większość mieszkańców LA świetnie zna huk wystrzałów z PK-D i słysząc je, natychmiast się kryje.



WIDOK Z PRZODU



- | | | | |
|---|----------------------|----|---------------------------|
| 1 | LUFA DŁUGODYSTANSOWA | 7 | NABÓJ SONICZNY |
| 2 | WYLOT LUFY | 8 | SPUST PRZEDNI |
| 3 | MUSZKA | 9 | SPUST TYLNY |
| 4 | OBUDOWA LUFY | 10 | KOMORY |
| 5 | BĘBEN | 11 | RYGIEL ZAMKA KALIBRU .222 |
| 6 | CHWYT | | |

BLASTER PFLÄGER-KATSUMATA –
SERIA D 5223 („PK-D”)

BROŃ	OBRAŻENIA	KOŚĆ RANY	RODZAJ	MIN. DYSTANS	MAKS. DYSTANS	DOSTĘPNOŚĆ	KOSZT
Blaster PK-D 5223	—	—	—	—	—	Standardowa	Specjalny
Nabój .44 Special	2	K12	Kłute	Bliski	Średni	—	—
Strzał soniczny	1	K6	Tłuczone	Bliski	Średni	—	—
Nabój karabinowy .222*	2	K10	Kłute	Średni	Daleki	—	—

* Jeden strzał. W walce przeładowanie wymaga akcji.

P K - D F K M 8 9 0

Najnowszy model PK-D powstał z myślą o obecnych zadaniach BWR. Posiada wbudowany nabój akumulatorowy pozwalający emitować śmiertelne i nieśmiertelne strzały soniczne. Część łowców trzyma się uparcie klasycznych 5223, ale niejedni przesiadli się na FKM890, który strzela szybciej, na dalszy zasięg, jest bezpieczniejszy i właściwie nie do zdarcia.

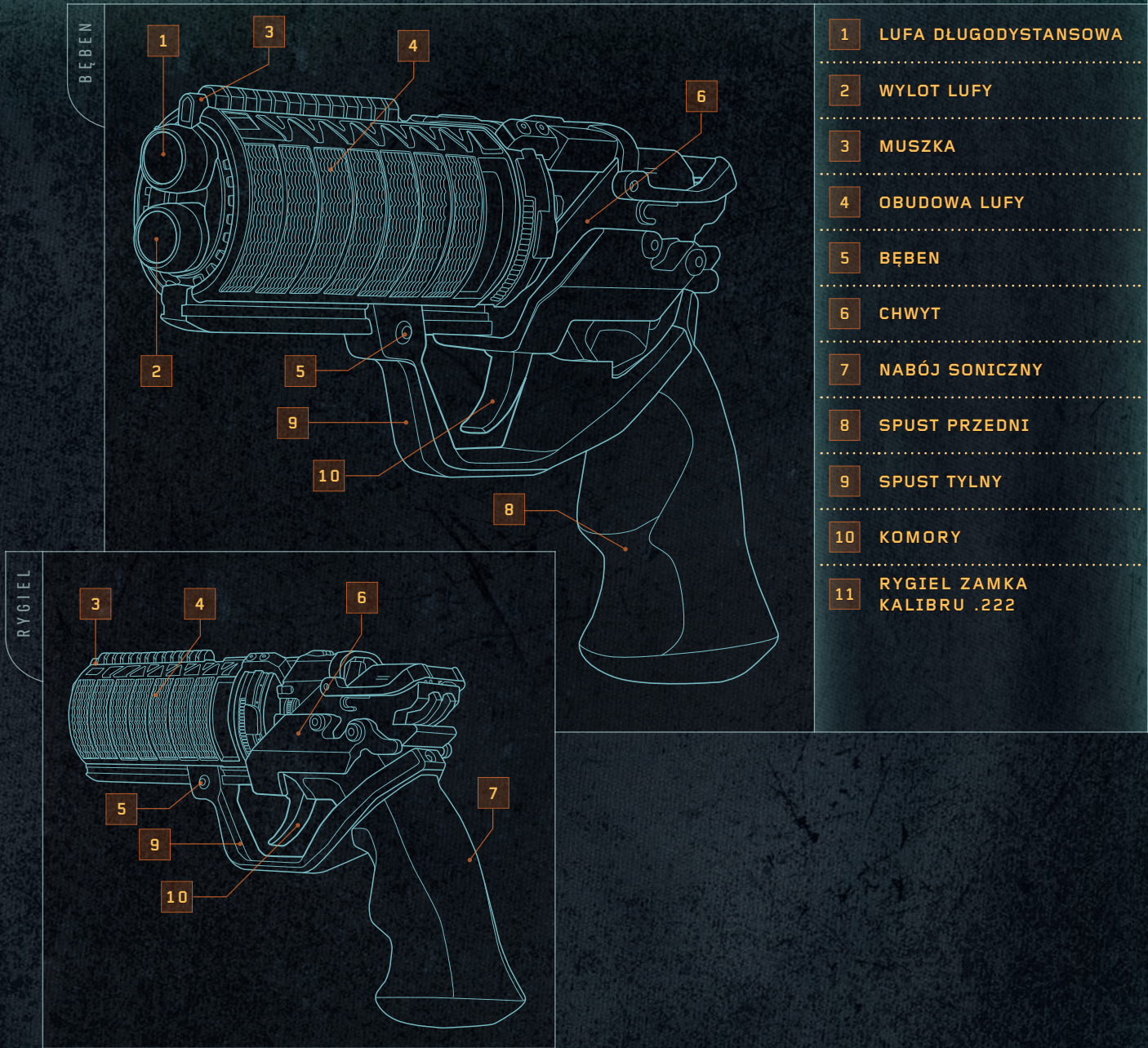
STRZAŁY SONICZNE: Nowocześniejsza niż w modelu 5223 technologia używa wbudowanej baterii akumulatorowej zasilającej 16 bezłuskowych naboju sonicznych. Po ich wyczerpaniu akumulator zaczyna natychmiast ładować ogniwa. Częste strzelanie może prowadzić do przegrzania baterii. Ładuje się wtedy wolniej, więc i szybkostrzelność spada.

Kiedy matowa czerwona dioda u nasady kabłąka zgaśnie, nie można oddać strzału.

SPUST DWUSTOPNIOWY: FKM890 posiada spust o dwóch ustawieniach. Lekkie ścignięcie wywołuje nieśmiertelny strzał soniczny. Gdy nacisnąć go z całej siły, pistolet strzela z obu luf równocześnie, z siłą porównywalną do naboju kalibru 9 mm.

SAMOPOWTARZALNOŚĆ: Choć FKM890 jest technicznie rzecz biorąc rewolwerem, nie wymaga napinania mechanizmu. Po każdym ścignięciu spustu oddaje po prostu jeden strzał soniczny.





BLASTER PFLÄGER-KATSUMATA – SERIA D FKM890							
BROŃ	OBRAŻENIA	KOŚĆ RANY	RODZAJ	MIN. DYSTANS	MAKS. DYSTANS	DOSTĘPNOŚĆ	KOSZT
Blaster PK-D KM890	—	—	—	—	—	Standardowa	2
Strzał soniczny	1	K6	Tłuczone	Bliski	Daleki	—	—
Uderzenie soniczne	2	K10	Tłuczone	Bliski	Średni	—	—

WALKA W ZWARCIU

Od łowcy androidów nie wymaga się już, by był samowystarczającą maszyną do zabijania. Pewnie, ogary z Dymisyjnego wciąż dostają premię za posłanie repa do piachu. Ale nowe zasady LAPD wymusiły znacznie więcej pospolitych aresztowań. Ba, jeżeli nie liczyć konieczności samoobrony i poważnego zagrożenia dla cywilów, nie można już ot tak dymisjonować androida bez nakazu. I całego śledztwa, które poprzedza jego wydanie.

Tak więc łowcy androidów zaczęli szlifować umiejętność prania po pysku. I inne metody rozwiązywania konfliktów, które nie kończą się w plastikowym worku. Niestety, gdy zaczniesz biegać w szelkach taktycznych i wywijać pałą, zaraz się zdemaskujesz. Dlatego łowcy wolą broń dyskretnie ukrytą i chętnie stosują brudne, uliczne sztuczki. Kastet zawsze doda siły argumentom. I zdziwiłbyś się, jak skutecznie można kogoś skuć plastikową zapinką.

BROŃ DO WALKI W ZWARCIU

BROŃ	OBRAŻENIA	KOŚĆ RANY	RODZAJ	DOSTĘPNOŚĆ	KOSZT
Gołe pięści	1	Siła*	Tłuczone	—	—
Tępe narzędzie**	2	Siła*	Tłuczone	Powszechna	—
Pałka policyjna	2	Siła*	Tłuczone	Standardowa	1
Nóż składany***	1	K8	Kłute	Powszechna	—
Nóż survivalowy	1	K10	Kłute	Standardowa	1
Kastet***	2	Siła*	Tłuczone	Standardowa	1
Gaz pieprzowy	1	—****	—	Standardowa	1

* Kość Rany tępych narzędzi równa jest Sile atakującego.

** Można użyć raz.

*** Wykrycie wymaga testu OBSERWACJI.

**** Nie zadaje Ran.

ŚRODKI OCHRONY I PRZYMUSU

SPRZĘT	PANCERZ	EFEKT	DOSTĘPNOŚĆ	KOSZT
Policyjny ciężki zestaw ochronny	B	Utrudnia testy SPRAWNOŚCI, DYSKRECJI, OBSERWACJI, KONTAKTÓW i PERSWAZJI.	Premium	2
Policyjna kamizelka kuloodporna	C	Utrudnia testy SPRAWNOŚCI i DYSKRECJI.	Standardowa	1
Policyjne szelki taktyczne	D	Zawierają narzędzia i składany nóż. Utrudniają testy DYSKRECJI.	Standardowa	1
Tarcza policyjna	—	Utrudnia testy trafienia posiadacza od przodu, w zwarcu oraz na dystans. Utrudnia testy SPRAWNOŚCI, DYSKRECJI, KONTAKTÓW i PERSWAZJI posiadacza.	Standardowa	2
Plastikowa zapinka	—	Skucie kogoś wymaga akcji. Test IMPETU pozwala się uwolnić.	Powszechna	—
Kajdanki	—	Skucie kogoś wymaga akcji. Utrudniony test IMPETU pozwala się uwolnić.	Standardowa	1

MATERIAŁY WYBUCHOWE

BROŃ	OBRAŻENIA	KOŚĆ RANY	DOSTĘPNOŚĆ	KOSZT
Granat	C	Można rzucić na maksymalnie ŚREDNI dystans. Wybuch powoduje OBRAŻENIA kłute.	Premium	1
Ładunek wybuchowy	A-C	Nie można rzucać. Wybuch powoduje OBRAŻENIA kłute.	Premium	1-4*
Granat z gazem łzawiącym	—	Można rzucić na maksymalnie ŚREDNI dystans. Wszyscy w strefie testują w swojej turze KONDYCJĘ (nie wymaga akcji) albo tracą akcję. Utrzymuje się K6 rund.	Standardowa	1
Granat błyskowy	—	Można rzucić na maksymalnie ŚREDNI dystans. Wszyscy w strefie testują OBSERWACJĘ (nie wymaga akcji) albo tracą następną turę.	Standardowa	2
Granat soniczny	C	Można rzucić na maksymalnie ŚREDNI dystans. Wybuch powoduje OBRAŻENIA tłuczone.	Premium	2
Ładunek soniczny	B	Nie można rzucać. Wybuch powoduje OBRAŻENIA tłuczone.	Premium	4

* Koszt 1 za Siłę Rażenia C, wzrasta dwukrotnie za każdy kolejny stopień.

PANCERZE, LEKARZE, PIGUŁY

Każdy widział ciężki strój ochronny policjanta na patrolu. Kuloodporne płyty. Szelki taktyczne, a na nich narzędzia, komunikatory, zegary, latarki. Tarcza, na wypadek nagłych zamieszek. Ale detektywi noszą się po cywilnemu – jeśli nie chcesz się od razu zdradzić, masz mniej możliwości ochrony. Na szczęście pod luzną koszulą można schować cienką kamizelkę, dzięki której humoru nie zepsuje ci nagle zabłąkana kula. Zasady używania strojów ochronnych znajdziesz na stronie 039.

Powiedzieć, że robota policyjna jest niebezpieczna, to nic nie powiedzieć. Kiedy ma być grubo, nawet twardziele ubierają cięższe kamizelki i pancerze. Ale częściej gwiżdżą na bezpieczeństwo i po prostu wrzucają do torby tubkę Kleju: bioinżynieryjnego spoiwa, które zasklepia od ręki mniejsze

skaleczenia i znacząco przyspiesza gojenie ran. Każdy gliniarz zawdzięcza zdrowie i życie półprzejrzystej, niebieskawej, z gruntu cudownej mazi.

Klej nie rozwiąże jednak wszystkich problemów. Na szczęście WykRep ma dostęp do znakomitych służb ratunkowych oraz regularnej opieki medycznej. I zawsze można skoczyć na szybką ocenę stanu zdrowia do budki SkanMed. Do tego gliniarzom grożą nie tylko kule – robota wykańcza psychicznie, umysłowo i emocjonalnie. Więc nie wstydź się, jeżeli czasem potrzebujesz wspomagacza. Łyknij piguły, wciągnij kluski, pociągnij z piersiówki, żeby oczyścić umysł, opanować nerwy albo złagodzić cios. Ważne, żeby się nie porysować. Przynajmniej nie na służbie.

USŁUGI MEDYCZNE, STYMULANTY I LEKI

PRZEDMIOT	EFEKT	DOSTĘPNOŚĆ	KOSZT
Spoiwo medyczne Klej	Ułatwienie testów MEDYCYNY podczas udzielania pierwszej pomocy Pokonanym.	Powszechna	—
Budka SkanMed	Przywraca jeden punkt Zdrowia i jeden punkt Opanowania. Można użyć raz na Zmianę	Standardowa	1
Zestaw do chirurgii polowej	Ułatwienie testów MEDYCYNY podczas stabilizowania śmiertelnie rannych.	Premium	3
Zwykły zabieg medyczny*	Ułatwiony test MEDYCYNY o poziomie B, wykonywany, by ustabilizować śmiertelnie rannego.	Premium	3
Ratunkowy zabieg medyczny*	Ułatwiony test MEDYCYNY o poziomie A, wykonywany, by ustabilizować śmiertelnie rannego.	Rzadka	6
Naprawiacz	Środek leczniczo-odkazająco-przeciwbólowy. Natychmiast przywraca jeden punkt Zdrowia. Można użyć raz na Zmianę.	Standardowa	1
Wesoły Iwan	Radziecka pigułka szczęścia. Natychmiast przywraca jeden punkt Opanowania. Można użyć raz na Zmianę.	Standardowa	1

* Zabiegi są darmowe i wykonuje je personel medyczny BWR.



SPINNER DETECTIVE SPECIAL

Własny samochód to już duży przywilej – rozbijanie się spinnerem to znak prawdziwego luksusu. Owszem, szefostwo śledzi każdy zakręt i przystanek, więc dla rozrywki raczej sobie nie polatasz. Ale bez wszechstronnego, mobilnego środka komunikacji śledztwo byłoby bardzo trudne. Spinner to twoja przepustka w każde miejsce miasta. Najważniejsza zaleta tej pracy. Nic nie przebijie chwili, gdy odrywasz się od jazgotu ulic i chłonisz słodkie chwile ciszy, z dala od szaleństwa, które zostało pół kilometra niżej. Jakbyś miał paszport do nieba.

Niestety, liczba spinnerów w garażu WykRepu jest ograniczona i nie wszystkie są w doskonałym stanie. Ale nawet najstarszy gruchot bije na głowę każdą inną okazję, jaką

mógłbyś złapać. Pod maską kryje się moc równa najlepszym samochodom wyścigowym. A jeżeli sprawa – albo pościg – prowadzi w niebo, turbiny areodynamiczne w kilka sekund cię uniosą. I oto pędzisz pośród obłoków tak szybko, że ten trening przeciążeniowy zaczyna się przydawać.

Większość gliniarzy używa standardowych spinnerów LAPD, obwieszonych reflektorami punktowymi, kogutami, syrenami – wszystko w bieli i błękicie, aż się chce założyć kajdanki na sam widok. Ale łowcy androidów wożą się bajerackim modelem Detective Special (DS), nieoznakowanym spinnerem do pracy pod przykrywką. Nawet doświadczony krawężnik nie rozpozna w nim od razu wozu służbowego. Nic dziwnego, że cała reszta LAPD zielenieje z zazdrości.



SPINNER LAPD – MODEL
DETECTIVE SPECIAL 294-02

DŁUGOŚĆ: 4,62 metra

PRĘDKOŚĆ: 120 km/h (średnia) | 250 km/h (górną)

MIEJSCA: 2

ZWROTNOŚĆ: B

WYTRZYMAŁOŚĆ: 4

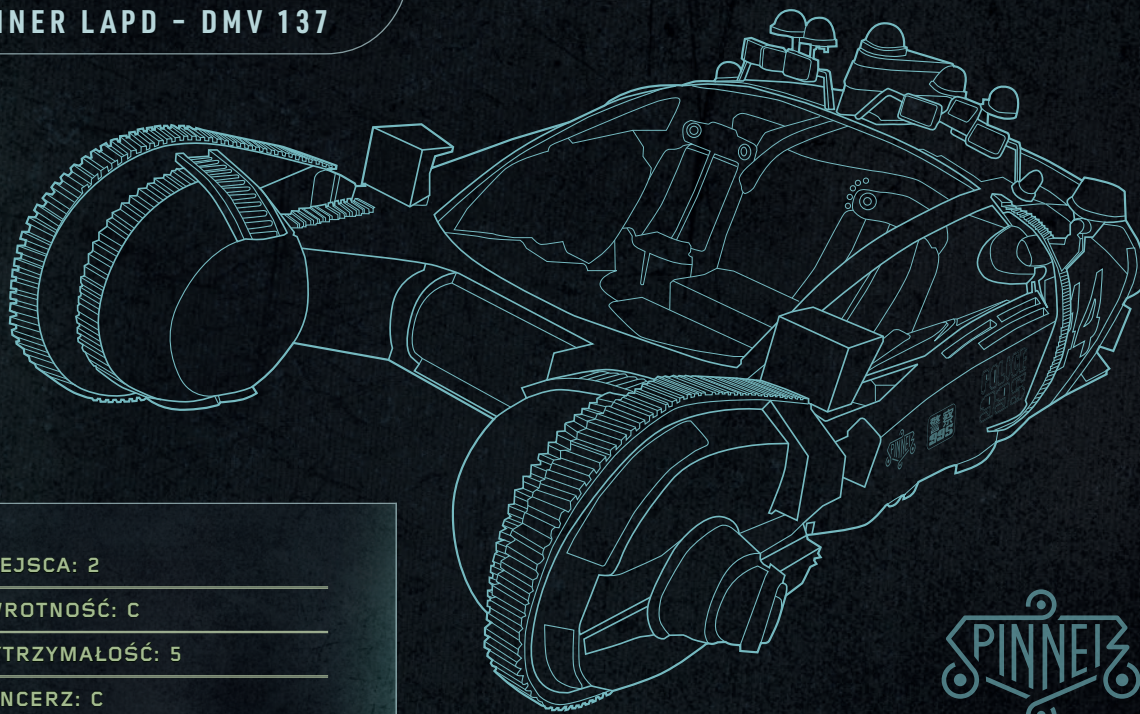
PANCERZ: C

INNE MODELE SPINNERÓW

Gdybyś pracował sam, wystarczyłby ci nieoznakowany spinner DS. Ale nie pracujesz sam. A przynajmniej rzadko. Bo w toku śledztwa i innych wesołych zabaw możesz dołączyć do większej grupy, którą trzeba będzie przewozić spinnobusem. A jeżeli jedziesz na akcję z Zespołem Interwencyjnym albo ruszacie w teren naprawdę dużą grupą, trafisz do ogromnego transpinnera. Gdybyś natomiast chciał się gdzieś dostać naprawdę szybko albo naprawdę dyskretnie, możesz wskoczyć na siodełko nowego, ślicznego spinnocykla. No i oczywiście

najchętniej wozisz tyłek służbowym DS. Jak każdy inny łowca androidów. Dlatego często w garażu nie będzie żadnego DS-a i na pociechę zostanie ci tylko zwykły, białoniebieski spinner patrolowy. Może się też zdarzyć, że zechcesz odpalić wszystkie te syreny i zrobić naprawdę efektowny wjazd. A jeżeli masz w zwyczaju robić przypał, wkurzać ludzi i nadużywać uprawnień, a ktoś cię na tym przyłapie, syreny patrolowca zaświecą w oczy tobie.

SPINNER LAPD - DMV 137



MIEJSCA: 2

ZWROTNOŚĆ: C

WYTRZYMAŁOŚĆ: 5

PANCERZ: C



WYPOSAŻENIE STANDARDOWE:

Turbiny aerodynamiczne umożliwiające pionowy start i zawis.

Wysuwane i chowane koła, umożliwiające ruch lądowy oraz powietrzny.

Reflektory przednie, tylne, dolne i główne z antyrefleksyjnymi światłami długimi.

Kamera Esperowa o kącie 360° do wielokątowego rejestrowania filmów i obrazów oraz bioskanów egzegetycznych.

Terminal szyfrowanej łączności LAPD.

Łącze do Repozytorium i wewnętrzny bioskaner.

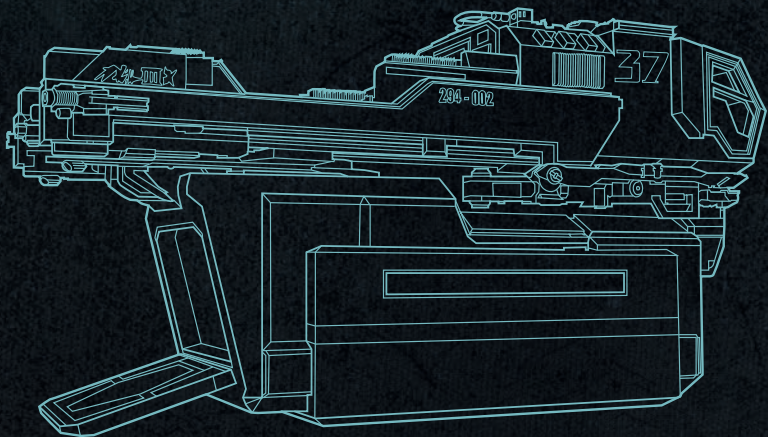
UZBROJENIE STANDARDOWE:

Najnowocześniejsze środki ochronne, w tym powłoka kuloodporna i system flar przeciwrakietowych.

Para ciężkich karabinów maszynowych kaliber .50 (standard w transpinnerze, opcja w pozostałych).

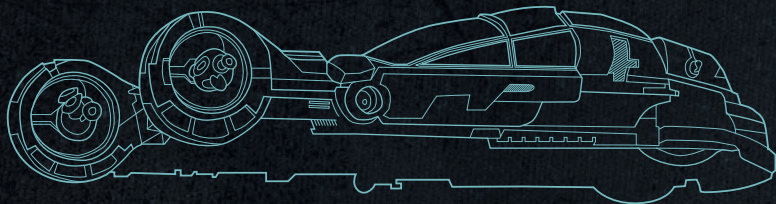
Opcjonalne pociski taktyczne (tylko transpinner).

TRANSPINNER



MIEJSCA: 20
ZWROTNOŚĆ: D
WYTRZYMAŁOŚĆ: 8
PANCERZ: C
DOSTĘPNOŚĆ: Nieosiągalna
KOSZT: 10

SPINNOBUS



MIEJSCA: 6
ZWROTNOŚĆ: B
KORPUS: 6
WYTRZYMAŁOŚĆ: C
DOSTĘPNOŚĆ: Rzadka
KOSZT: 6

INNE POJAZDY

POJAZD	MIEJSCA	STEROWNOŚĆ	KORPUS	PANCERZ	DOSTĘPNOŚĆ	KOSZT
Cywilny samochód naziemny	4	C	4	D	Premium	3
Cywilna ciężarówka naziemna	3	D	8	D	Rzadka	4

UZBROJENIE POJAZDÓW

BROŃ	OBRAŻENIA	KOŚĆ RANY	MIN. DYSTANS	MAKS. DYSTANS	UWAGI
Działo maszynowe	3	K10	Bliski	Daleki	Strzelanie serią.
Pocisk taktyczny	6	K12	Daleki	Bardzo daleki	Siła Rażenia B w dodatku do obrażeń bezpośrednich.
Flary	—	—	—	—	Utrudnienie trafienia pociskiem.

DOBRA PODSTAWOWE

Czasem realizacja oficjalnego zapotrzebowania przez dział zaopatrzenia LAPD trwa po prostu za długo. Albo zwraca niepotrzebną uwagę na twoje potrzeby, działania i charakter śledztwa. Na szczęście są inne sposoby, by ciężko pracujący detektyw położył łapy na niezbędnym sprzęcie.

Zakładamy, że łowca jest w stanie zaspokoić podstawowe potrzeby: zawsze stać go na jedzenie, ubranie, amunicję i inne mieszczące się w granicach rozsądku rzeczy codziennego użytku. Wszystko poza tym (nawet daleko za rozsądku granicą) będzie musiał zdobyć na mieście. Co zwykle się udaje. Zwykle niezgodnie z prawem.

Łowca androidów otrzymuje wypłatę co dwa tygodnie. Im wyższa ranga, tym tłustszy czek. Wynagrodzenie wydaje, jak mu się podoba. Przy czym, jeżeli żyje poniżej albo powyżej pewnego piętra, musi przeznaczać duże kwoty na manifestowanie statusu. Czy dobrze sobie radzisz ze zdobywaniem rzeczy na lewo i wiesz, w której części miasta szukać konkretnych usług? To zależy przede wszystkim od rodzaju twojej postaci.

Gdy portfel ci schudnie, bank może dosypać ci nieco do kupki. A jeżeli nie boisz się długów i ludzi, którzy mogą połamać ci nogi, możesz pozwolić sobie właściwie na wszystko. Pytanie, czy warto.

WYDATKI

By kupić sobie coś oprócz rzeczy pierwszej potrzeby, musisz wydać punkty Czinjenów i przetestować KONTAKTY. Wszystkie rodzaje wyposażenia opisane w tym rozdziale mają koszt w punktach Czinjenów. Jeżeli wydasz dwa razy więcej, test będzie ułatwiony. Jeśli rzut się nie uda, po prostu marnujesz czas. Towaru trzeba szukać gdzie indziej.

Możesz też wydawać punkty Czinjenów zamiast punktów Kariery, by dorwać się do czarnorynkowej wersji sprzętu WykRepu albo posmarować ludziom od aprowizacji BWR. Tylko nie daj się złapać.

Każda rzecz ma też Dostępność, która określa koszt oraz czas niezbędny, by wejść w jej posiadanie.

POWSZECHNA: Rzecz zupełnie pospolita, zawsze dostępna i niedroga. Obiad, drink, gazeta, tygodnik opinii, rozmowa przez Vid-Fon. Nie musisz rozbijać skarbonki – po prostu cię na to stać.

STANDARDOWA: Nie jest to rzecz zupełnie powszechna, ale od czasu do czasu możesz sobie na nią pozwolić. Albo naciągnąć przełożonych. Tylko nie przeginać.

PREMIUM: Raczej cię nie stać, przynajmniej bez zaciskania pasa. Jeżeli płaci WykRep, lepiej niech to będzie superważne dla śledztwa. Ale póki masz zaskórniaki albo sympatię Naczelnika, możesz rzecz kupić, najwyżej później pożałujesz. Jeżeli szalejesz po sklepach i żyjesz ponad stan, zainteresuje się tobą Zespół Spraw Wewnętrznych.

RZADKA: Poważny wydatek, z którego długo się nie pozbierasz. A jeśli zmarnujesz tyle pieniędzy publicznych, możesz stracić odznakę. Serio, by dostać coś takiego, ryzykujesz wszystkim. Jeżeli załatwiasz rzecz przez WykRep, szefostwo od razu zacznie zadawać pytania. I nie wyrazi zgody, chyba że masz cholernie dobry powód. To właśnie moment, by zacząć dzwonić do wysoko postawionych kumpli, którzy wiszą ci przysługę.

NIEOSIĄGALNA: Daleko poza zasięgiem łapsów z LAPD. Nawet jeżeli rzecz jest niezbędna, by zamknąć sprawę – zapomnij. Chyba że pomoże ci ktoś, kto zarabia o wiele więcej, ale za to ma o wiele mniej skrupułów. Oczywiście nie wyświadczy ci przysługi za darmo. Chcesz posiadać coś takiego? Więc ktoś będzie posiadać ciebie. Jeszcze pożałujesz. Chyba że ratujesz właśnie życie ukochanej osoby. Albo całe miasto przed niechybnym zniszczeniem.

ZAKUPY

	CZAS		
DOSTĘPNOŚĆ	OCZEKIWIANIA	KOSZT	UMIEJĘTNOŚĆ
Powszechna	Natychmiast	—	—
Standardowa	Natychmiast	1–2	—
Premium	Zmiana	2–3	KONTAKTY
Rzadka	Dzień albo dłużej	3–6	KONTAKTY
Nieosiągalna	Wiele dni	7+	KONTAKTY

Póki masz pieniądze, LA to prawdziwy raj obfitujący w niezliczone okazje, by zdobyć to, czego dusza zapagnie. Nowiutkie drobiazgi z automatów. W kioskach – ostatnie numery czasopism, pełne reklam i ogłoszeń. Na bazarach i Targowisku Różności za właściwą kasę kupić można właściwie wszystko. W pobliżu zawsze wisi dron – pilnie cię podsłuchuje i wyświetla na najbliższej ścianie reklamy każdej rzeczy, o której wspomnisz. Wystarczy wystukać numer i będzie twoja!

