

BLADE RUNNER

GRA FANTASY



PODREČZNIK GŁÓWNY

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 Kickstarter Backers

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 Bieleński

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
ISBN 978-83-67619-16-5 (BMG025)
Wydrukowano w Polsce

Kopiowanie, dystrybuowanie lub przysyłanie materiałów z niniejszej publikacji w jakiegokolwiek formie z wykorzystaniem jakichkolwiek środków, w tym nośników fotograficznych, elektronicznych bądź innych nośników odtworczych, 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 007

ŁZY W DESZCZU.....	009
ŚWIT KORPORACJI, ZMIERZCH PLANETY.....	010
WITAMY W LOS ANGELES 2037	016
BYĆ ŁOWCĄ ANDROIDÓW	018
GŁÓWNE MOTYWY	019
GRA W BLADE RUNNERA	020

TWÓJ ŁOWCA
ANDROIDÓW 025

PODSTAWY	027
KLUCZOWE WSPOMNIENIE ...	030
KLUCZOWA RELACJA	032
TWÓJ SPRZĘT	034
OSTATNIE SZLIFY	035
KARIERA I CZŁOWIECZEŃSTWO	036
ANALITYK.....	039
EGZEKUTORKA	041
INSPEKTOR	042
LALKA.....	044
LAWIRANTKA.....	047
MIASTOWIEC.....	049
SZUBRAWIEC	051

UMIEJĘTNOŚCI
I SPECJALNOŚCI 053

WYKONYWANIE TESTÓW.....	054
UMIEJĘTNOŚCI	058
SPECJALNOŚCI	060



WALKA
I POŚCIG 063

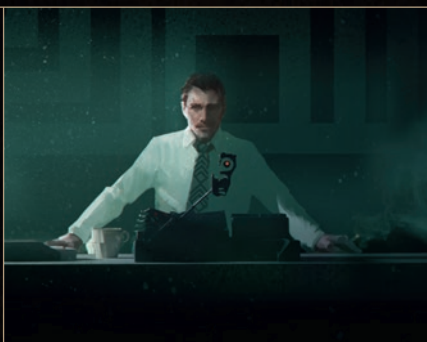
CZAS I PRZESTRZEŃ.....	064
RUNDY I INICJATYWA	065
AKCJA I RUCH	066
WALKA W ZWARCIU	068
WALKA NA DYSTANS	069
OBRAŻENIA I ZDROWIE	070
STRES I OPANOWANIE.....	074
INNE NIEBEZPIECZEŃSTWA..	077
STARCIE POJAZDÓW	078
POŚCIG	081

OPOWIEŚĆ O DWÓCH
MIASTACH 089

MIASTO KONTRASTÓW, GDZIE CZAS STANAŁ W MIEJSCU	093
WIELKIE PODZIELENIE	094
ŻYCIE W MIEŚCIE	095
WYCIECZKA DO ŚRÓDMIEŚCIA	105
SEKTOR 5	108
SEKTOR 4	112
SEKTOR 9	116
SEKTOR 1	118
SEKTOR 2	120
SEKTOR 12	121
WYCIECZKA NA PERYFERIE...	124

GRUBE RYBY 129

ADMINISTRACJA PUBLICZNA.....	132
GRUPY INTERESÓW.....	134
MEDIA	135
PRZESTĘPCZOŚĆ	136
KORPORACJA WALLACE	138
REPLIKANCI	142
NĘDZNE ŻYCIE REPLIKANTA.....	146



CZYNNOŚCI ŚLEDTCZE151 BIURO WYKRYWANIA REPLIKANTÓW 152 NOWY PORZĄDEK 153 SIEDZIBA BWR 155 SEKCJE BWR 158 ZASOBY WALLACE 160 ZASOBY LAPD 162 POZYSKIWANIE ŹRÓDEŁ 164 BUDOWANIE REPUTACJI 166 PROCEDURA STANDARDOWA 168 NA MIEJSCU ZDARZENIA 170	NARZĘDZIA PRACY173 SPRZĘT BWR 174 ARSENAŁ BWR 178 BLASTER PK-D 5223 180 PK-D FKM890 182 ARCHIWA DANYCH I LABORATORIA 187 WSPARCIE SYNTETYCZNE 192 SPINNER DETECTIVE SPECIAL 196 SPINNOCYKL 202 TRANSPORT PUBLICZNY 203 DOBRA PODSTAWOWE 203 NA ZAKUPY! 205	PROWADZENIE BLADE RUNNERA211 GLÓWNE MOTYWY 212 SEKWENCJA ROZGRYWKI 212 NASTRÓJ ROZGRYWKI 213 ANATOMIA DOCHODZENIA 213 ROZGRYWANIE DOCHODZENIA 215 PO SŁUŻBIE 218 KARIERA I CZŁOWIECZEŃSTWO 220 POSTACIE NIEZALEŻNE 221 GENERATOR DOCHODZENIA 222
---	--	---

PRZEDMOWA Pierwszy raz zetknąłem się z *Łowcą Androidów* jako trzynastolatek. Była połowa lat 80., a ja miałem wujka imieniem Bror, starszego raptem o dekadę. To właśnie on przywiózł z wizyty u przyjaciół w Anglii kasotę VHS, chyba nagrany z tamtejszej telewizji. Zawierała *Łowcę Androidów* i na zawsze odmieniła moje życie.

Nigdy wcześniej nie widziałem takiego filmu. Jako dziecko niewiele zrozumiałem, ale powolne tempo i nastrój futurystycznego kina noir bardzo przemówiły do mojej ówczesnej wrażliwości. Były tam latające samochody. Były rozświetlone neonami, skąpane w deszczu ulice miasta. Melancholijni replikanci, którzy w niczym nie przypominali typowych łotrów kina SF i Deckard, który uznał, że miłość jest ważniejsza niż praca, i po prostu rzucił wszystko w cholerę.

Mijały lata, a ja w kółko oglądałem tamtą kasotę, za każdym razem odkrywając w filmie coś nowego – i wciąż zachodząc w głowę, co też Roy Batty powiedział Eldonowi Tyrellowi w kluczowej scenie, bo ten akurat dialog został w telewizji wypikany.

Mniej więcej w tym samym czasie odkryłem narracyjne gry fabularne i ruszyłem w podróż, która – po wielu latach i zmianie zawodu – ostatecznie zaprowadziła mnie do branży i założenia Free League Publishing.

W styczniu 2018 urządziliśmy dyskusję o wymarzonych grach na podstawie istniejących serii. Na szczycie naszej listy wylądowały *Łowca Androidów* oraz *Obcy*. Ledwie tydzień później negocjowałem już z Joe LeFavim, dyrektorem i producentem z Genuine Entertainment, który miał kontakty konieczne, byśmy mogli wydać nasze upragnione RPG-i. Okazał się jeszcze większym fanem *Łowcy Androidów* niż ja, jeśli to w ogóle możliwe.

I tak minęły cztery lata intensywnego projektowania. *OBCY* jest już od dawna na rynku, a my oddajemy w wasze ręce grę *BLADE RUNNER*. Chcę podziękować wszystkim, którzy przyczynili się do jej stworzenia – zwłaszcza Joemu, dzięki którego ciężkiej pracy gra mogła w ogóle powstać i który wspaniale opisał świat. Christian Granath stworzył projekt graficzny, a Martin Grip – absolutnie doskonałe ilustracje. Dziękuję też Alcon Entertainment za ożywienie serii za pomocą znakomitego filmu *Blade Runner 2049* i produkcji towarzyszących oraz za zgodę na wydanie przez nas gry. Osobiście czuję, że dokonało się coś ważnego.

Więc dzięki wujku Brorze, gdziekolwiek teraz jesteś, za tamtą kasotę VHS. Nadal ją mam, upchniętą w jakimś schowku. Pora ją znaleźć i obejrzeć ponownie. Ciekawe, co nowego zauważę tym razem?

Tomas Härenstam
Sztokholm, kwiecień 2022





ROZDZIAŁ
01

W ŚRÓD OGNI UPADŁY ANIOŁY

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



ŁOWCA ANDROIDÓW rzecz. Ang. BLADE RUNNER \bleyd ruhn-er\. Zob. też WYKREP (pot.), OPERATOR MASZYNY VOIGHTA-KAMPFFA (daw.). Także Rzeźnik, Skórołap, Prochowiec (slang.):

Potoczne określenie członka wysoko wyspecjalizowanej jednostki policyjnej, powołanej w celu egzekwowania regulacji ONZ dotyczących wykorzystywania replikantów na terenie Ziemi oraz monitorowania osób i technologii uznanych za społecznie szkodliwe. Łowców androidów rekrutuje się spośród pracowników elitarnych oddziałów służb porządkowych oraz instytucji naukowych. Stanowią najważniejszą ziemską formację policyjną, upoważnioną do identyfikacji i neutralizacji istot biologicznych oraz syntetycznych stwarzających zagrożenie dla bezpieczeństwa narodowego i publicznego, a także ładu prawnego na Ziemi i w koloniach międzyplanetarnych.

Początkowo podstawowe narzędzie łowców androidów stanowiła maszyna Voighta-Kampffa, a zakres ich obowiązków ograniczał się do wykrywania i eliminacji replikantów nielegalnie przekraczających granicę Ziemi. Po wprowadzeniu przez ONZ Uchwały o Zakazie Replikantów w 2023 roku, zadania jednostki poszerzono o likwidację wszelkiej zidentyfikowanej technologii służącej produkcji replikantów oraz dymisję wszystkich zweryfikowanych androidów przebywających na powierzchni planety. W tym samym roku WykRep otrzymał kolejne prerogatywy w postaci prawa do inwigilacji oraz aresztowania ludzi zaangażowanych w nielegalną pomoc zbiegłym replikantom, przemyt androidów oraz technologii umożliwiających ich wytwarzanie, a także utrudnianie pracy organów ścigania. Po uchyleniu Zakazu w roku 2036 do oddziałów łowców androidów przyjmować zaczęto modele użytkowe generacji Nexus-9.

NEW AMERICAN DICTIONARY
Copyright © 2037

Ł Z Y W D E S Z C Z U

„Ciekawe doświadczenie, żyć w strachu, co?”

Zmierzcha. Feeria neonów barwi tętniącą zgiełkiem mgłę. 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 podszwy. 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 beładna mieszanina kultur i moralności – w najgorszym, istne pole bitwy. Ale ty widzisz przede wszystkim 30 milio-

nów 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 dowieziesz 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 wściekłej 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 wprawdzie 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 drąży kwestie granic empatii, toksyczności strachu czy brzemienia człowieczeństwa w nieludzkich czasach. Wyraziste, bezwzględne igrzysko nieskończonych możliwości, które brutalnie stawia cię na nogi i wali prosto w pysk, wyrwijając ze 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 spadnie go przeszłość, a szczęście do cna się wyczerpie.

Naszą opowieść utkamy z tragicznych wyborów i codziennych wyrzeczeń, porusza nas bowiem na wskroś ludzkie piękno zmagających upartych i niezłomnych. Parcie naprzód pomimo cierpienia. Ból pragnień, których nie sposób zaspokoić. Czyń ty 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 dłu- go, żeby je wszystkie pozamykać. Ale czy ktoś z nas przeżyje?

ŚWIAT KORPORACJI, ZMIERZCH PLANETY

„Postęp cywilizacji zawsze dokonywał się przez wyzysk siły roboczej. Świat stracił serce do niewolników. Chyba że są sztuczni”.

Wydarzyło się nieuchronne. Po dekadach brutalnych konfliktów, wyzysku i korupcji, rządy wszystkich właściwie państw świata zmieniły się w nic nieznaczące teatryki, zarządzane przez moralnie obmierzłych tyranów pod dyktando najbogatszego kupca. Prawo przestało obowiązywać, granice zatarły buty żołnierzy walczących w wojnach podsycanych przez szemranych lobbystów. Wielki biznes zanieczyszczał i łupił Ziemię, nie oglądając się na przyszłość. Ostateczny krach systemu był kwestią czasu: część państw zawałowała się od środka, inne starła z map brutalna, niszczycielska siła.

Rządy padły jak domki z kart, więc korporacje musiały zawiesić rywalizację, by ocalić strukturę społeczną. Inaczej przepadłby zysk. Bezprecedensowy wysiłek połączonych sił wielkiego biznesu przeobraził wielkie miasta i aglomeracje w ogromne, zarządzane przez prywatne firmy dominia: gigantyczne megamiasta, zdolne pomieścić i wyżywić niezliczonych uchodźców, szturmujących ich bramy w poszukiwaniu dachu nad głową i choćby namiastki ludzkiej cywilizacji.

Ludzkość przetrwała, ale środowisko naturalne Ziemi nie miało tyle szczęścia. Jego bogactwo rozgrabili ze szczerem wielki biznes, a system obronny zniszczył wojny i ludzka obojętność. Klimat się zmienił. Upadły ekosystemy. Świat zaznał głodu i całe życie organiczne stanęło na krawędzi wymarcia. Ocalałe światowe potęgi zorganizowały wtedy szczyt, który miał wytyczyć drogę

ocalenia. Jego jedynym skutkiem było uznanie Ziemi za planetę umierającą.

Zawiązała się za to światowa korpokracja, której pierwszym posunięciem było odtworzenie Organizacji Narodów Zjednoczonych w znacznie osłabionej, kadłubkowej postaci. Zadaniem nowej ONZ było egzekwować resztki praw i strzec granic, w obrębie których megakorpy i szarzy ludzie żyli stosunkowo bezpiecznie i w miarę pokojowo. Następnie rozpoczęła się era bezprecedensowego postępu w dziedzinie kolonizacji pozaziemskiej: najtęższe korporacyjne głowy stworzyły plan ucieczki z konającej planety. Firma Johnson & Murikami opracowała system sztucznej kontroli klimatu, holding Shimago-Dominguez budował orbitalne frachtowce, a zwykli obywatele nie posiadali się z radości, gdy pod koniec lat 90. XX wieku na Księżycu i Marsie uruchomiono pierwsze nadające się do zamieszkania kolonie i ruszył Program Emigracji Pozaziemskiej.

Ze względu na ograniczoną przestrzeń życiową i trudne warunki, zasady uzyskania wizy pozaziemskiej były bardzo restrykcyjne. By ją otrzymać, należało uiścić wysoką opłatę i przejść serię rygorystycznych testów fizycznych i psychicznych. Albo być superbogatym i po prostu zapłacić za jej wydanie, i prywatny transport w kosmos na dodatek. Tak rozpoczął się wielki podział: najbystrzejsi, najzdrowsi i najbogatsi masowo opuścili Ziemię, porzucając na pastwę losu nieszczęśników, którym zabrakło punktów w teście albo funduszy – tak zwanych specjali.

FILAR PRZEMYSŁU

By zapobiec załamaniu gospodarki, korporacja Tyrell wprowadziła na rynek Nexusa – syntetycznego humanoida zdolnego wykonywać każdą formę pracy fizycznej. Sektory zbyt niebezpieczne lub nieprzyjemne dla ludzi zyskały dzięki temu zastępy posłusznej i odnawialnej kadry.

Tania siła robocza stała się kołem zamachowym odbudowy społeczeństwa, a kolejne generacje Nexusa coraz bardziej przypominały ludzi. Wkrótce potrafiły wykonywać skomplikowane zadania i myśleć samodzielnie nie gorzej niż ich twórcy. Trzecia generacja androidów – zwanych teraz replikantami – przejęła większość pracy fizycznej w koloniach. Łatwiej wszak zachęcić osadników do podjęcia trudów kolonizacji pozaziemskiej, jeżeli dostaną darmowego służącego do najcięższej harówki.

Trudność i złożoność procesu kolonizacyjnego wymagała coraz bardziej wykwalifikowanych pracowników. Odpowiedzią Tyrella była generacja Nexus-6, o możliwościach fizycznych znacznie większych niż ludzkie oraz bardzo zaawansowanym mózgu, zdolnym do uczenia maszynowego i samodzielnej optymalizacji działania. Każdy N-6 wchodził do użytku jako bezpłodny dorosły, przystosowany do określonych zadań – od usług seksualnych po skrytobójstwo. Posiadał też zabezpieczenie przed zaburzeniami psychicznymi wynikającymi z trudnych warunków pracy: czteroletni okres życia.

W ciągu zaledwie kilku lat generacja Nexus-6 rozpowszechniła się w całym systemie, stając się filarem przemysłu i kwitnącej gospodarki międzyplanetarnej.

REBELIE NOWEGO TYSIĄCLECIA

Los Angeles przygotowywało się na nowe millenium. Większość ludzkości zdążyła wyemigrować do coraz liczniejszych kolonii pozaziemskich, a na umierającej planecie pozostali głównie replikanci i specjale. Rosła powszechna uraza do pozaziemców. Kurczyły się zasoby Ziemi, a wraz z nimi miejsca pracy. Bezrobocie spowodowało niechęć do replikantów: specjale zazdrościli im nawet prac niegdyś uznanych za nieludzkie i wykonywanych dziś wyłącznie przez androidy. Zażarta debata o zobowiązaniach etycznych wobec syntetyków tylko podgrzewała atmosferę.

Tymczasem poza Ziemią trwały bezwzględne wojny korporacji o kolonie i placówki górnicze. W niekończących się bitwach walczyli wyłącznie replikanci, traktowani jak niewyczerpane stada bydła. Aż wreszcie bezbrzeżna

brutalność przekroczyła granice syntetycznej wrażliwości. Wybuchło krwawe powstanie, a wieść o nim inspirowała coraz to kolejne rebelie androidów. A mimo to pozaziemskie zapotrzebowanie na niezastąpionych Nexusów rosło w postępie geometrycznym.

Kiedy nasycenie populacji replikantami osiągnęło punkt krytyczny, doszło do przesilenia. Zarzewiem zmiany stał się nieudany atak raketowy na LA. Brudną bombę udało się wprowadzić przechwycić i zdetonować za granicami miasta, lecz radioaktywny opad zniszczył pobliskie megamiasto Las Vegas, powodując masową ewakuację oraz największe od dziesięcioleci straty w ludziach i mieniu. Nikogo oficjalnie nie oskarżono, ale konsekwencje ponieśli ziemscy replikanci.

PRZEDWCZESNA DYMISJA

ONZ nie mogła zignorować zagrożenia dla porządku publicznego oraz obaw przed odwetem androidów wyrażanych przez liczne megakorpy. Wydała rozporządzenie, pod karą śmierci zakazujące replikantom pobytu na Ziemi.

Na straży nowego prawa stanęło świeżo powołane Biuro Wykrywania Replikantów (BWR), zatrudniające łowców androidów: specjalnie przeszkolonych policjantów, posiadających uprawnienia do ścigania i natychmiastowej eliminacji naruszających zakaz syntetyków. Nie nazywano tego egzekucją. Nazywano to dymisją.

Na jakiś czas zapanowała prosperity: megakorpy przestały bez przerwy oglądać się przez ramię i znów zwróciły wzrok ku przyszłości. Temu właśnie zawdzięczamy kolejny technologiczny przełom: pierwszą globalną sieć komunikacji komputerowej, pozwalającą przechowywać i przekazywać dane w postaci cyfrowej. Ludzkość nigdy jeszcze nie była tak zjednoczona.

Kolonie kwitły. Tymczasem na Ziemi pleniły się uprzedzenia i strach przed replikantami, podsycane z powodów politycznych. Krążyły prawdziwe i zmyślane doniesienia o atakach modelu N-6 i działaniach odwetowych łowców androidów. Choć ledwie małeńki odsetek N-6 dopuszczał się czynów, o które oskarżano całą generację, to wystarczyło, by suprematysty oraz rozmaite grupy nacisku rozpętały polowanie na rzekomo czających się wszędzie Nexusów.

Megamiastom coraz trudniej było trzymać w ryzach wzburzoną falę nienawiści. Zawiał się podziemny Ruch Współczujących, który bronił praw N-6 i przemyczał ich do kolonii. Aż wreszcie, w listopadzie 2019 roku, nadszedł dzień, który zmienił oblicze planety – albo i całej epoki.

ŚMIERĆ INNOWACJI

W listopadzie 2019 cała Ziemia wstrzymała oddech, a przemysł replikantów rzucono na kolana.

Prezes korporacji Tyrell i wynalazca Nexusa, Eldon Tyrell, poniósł śmierć z ręki zbuntowanego N-6. Wprawdzie winny został prawie natychmiast zdymisjonowany przez łowcę androidów, ale fakt, że replikant zdołał przeniknąć na Ziemię i zamordować jednego z najpotężniejszych (i najpilniej chronionych) przemysłowców, wywołał falę paniki zdolną obalić system. Od tej pory nikt nie czuł się bezpiecznie.

Korporacja podjęła rozpaczliwą próbę przetrwania, wypuszczając pośpiesznie generację Nexus-8, przeznaczoną wyłącznie do użytku pozaziemskiego. Przewidywano w niej ograniczenia poprzednich modeli, wprowadzając nielimitowany czas życia oraz zaawansowane systemy zarządzania pamięcią, poprawiające stabilność emocjonalną. Każdy egzemplarz posiadał implant oczny, umożliwiający łatwą identyfikację.

Mimo to wybuchły masowe protesty, podsycane przez karmiący społeczną paranoję Ruch Ludzkiej Supremacji. By opanować histerię, Tyrell dyskretnie udostępnił ONZ Centralny Rejestr Replikantów: informacje o tożsamości, zastosowaniu i położeniu każdego Nexusa na Ziemi. Dane prawie natychmiast wyciekły, wywołując falę rozruchów. Suprematysty wyszli na ulice, polując na umieszczonych w Rejestrze replikantów i linczując ich. Nexusom pozostało walczyć albo uciekać, co tylko podgrzało atmosferę i zaożnigo społeczne lęki. Pojawiło się zbrojne Podziemie. Szerzyła się paranoja.



NAJCZARNIEJSZA GODZINA

Wszystko wskazywało na to, że gwałtowne jak pożar buszu zamieszki przeniosą się do kolonii, ale wtedy zgasło światło. Tragicznego dnia w maju 2022 roku niezidentyfikowani terroryści odpalili w stratosferze nad LA impuls elektromagnetyczny, który pograżył całe zachodnie wybrzeże Ameryki Północnej w ciemności. Na miasta runął deszcz pozbawionych zasilania spinnerów, sterowców i innych pojazdów latających, gruchocąc budynki i ulice. Przez dziesięć strasznych dni nie działało żadne urządzenie. Zamarła komunikacja. Miasta oślepy i ogłuchły.

Gdy przywrócono zasilanie, zdumione społeczeństwo odkryło, że ktoś usunął całą zawartość globalnej sieci. Podczas przerwy w dostawie energii zaatakowano jednocześnie wszystkie centra danych na Ziemi, niszcząc cyfrowe i magnetyczne kopie jedyne globalnego repozytorium informacji. Znikły konta bankowe. Dokumentacja medyczna. Biblioteki. Zdjęcia rodzinne. Przepadło całe DNA cyfrowego świata.

Nastąpiło gwałtowne załamanie rynków finansowych. Runęła cała infrastruktura. A z trudem dźwigające się z kolan społeczeństwo nigdy nie odkryło, kto stał za tak zwanym Zaciemnieniem. Atak zniszczył również Centralny Rejestr Replikantów, w praktyce uniemożliwiając dalsze polowanie na Nexusów, łatwo więc było wskazać winnego.

Zaciemnienie zmieniło świat na zawsze. Masowa utrata zaufania do technologii cyfrowych rozpoczęła nową erę prostszych, ale mniej zawodnych urządzeń, maszyn i archiwów analogowych. Wielu tytanów przemysłu, do

tej pory rezydujących na Ziemi, uznało, że pora podbić stawkę, i przeniosło centra korporacji do uchodzących za bezpieczne kolonii. Gospodarka i rynek pracy planety radykalnie się skurczyły. Z łask wypadł nawet transport powietrzny, zarezerwowany od tej pory dla urzędników państwowych oraz wybranych obywateli posiadających stosowne uprawnienia.

A przede wszystkim ONZ ogłosiła obowiązującą na czas nieokreślony Uchwałę o Zakazie Replikantów. Megamiasta sygnęły pieniędzmi jednostkom wykrywania replikantów, tworząc tak zwane Zespoły Dymisyjne, których jedynym zadaniem była eliminacja wszystkich odnalezionych androidów. Do ucieczki zmuszono nie tylko skłoną do przemocy generację Nexus-6, ale nawet potulnych N-8.

Za sprawą tej jednej pochopnej uchwały, w ciągu kilku zaledwie lat świat zmienił się nie do poznania. Korporacja Tyrell zyskała bardzo złą opinię, a potem zbankrutowała. Organizacje pomocowe upadły, gdy ONZ powołała Grupę Zadaniową ds. Podziemia Replikantów i poszerzyła uprawnienia łowców androidów o wszystkie przestępstwa związane z syntetykami, w tym ściganie ludzi aktywnie łamiących Zakaz lub utrudniających jego egzekwowanie. Pozostające na Ziemi N-8 poniosły śmierć albo zaszyły się gdzieś na dobre, czteroletni cykl życia ostatnich N-6 dobiegł końca i ludzkość nareszcie odetchnęła z ulgą.

Tak oto epoka największych innowacji w dziejach ludzkości dobiegła smutnego i gwałtownego końca.

CHRONOLOGIA

1980-2037

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. Jediną 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 zbitych androidów.

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. Wybuha zimna wojna między ludzkimi suprematystami, podsycającymi nastroje anty-replikanckie, i Ruchem Współczujących, który walczy o prawa N-6 i przemycia androidy do kolonii.

2000

LATA 2000.

Korporacja Tyrell rozpoczyna produkcję androidów Nexus – zaawansowanych humanoidalnych robotów przeznaczonych do pracy fizycznej. Tania i spolegliwa siła robocza pozwala odbudować społeczeństwo i umocnić pozycję człowieka pośród gwiazd.

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.

2010

2019

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.

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.

2020

2036

Niander Wallace prezentuje 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 eksterminacja Nexusów, a wkrótce potem Grupa Zadaniowa ds. Podziemia Replikantów. Uprawnienia WykRepu zostają poszerzone o ściganie ludzi naruszających Zakaz albo utrudniających jego egzekwowanie.

2030

2037

CHRONOLOGIA

WITAMY W LOS ANGELES 2037

„Wszystko się trzyma, bo dwa rodzaje istot rozdziela mur. Jeśli któraś się dowie, że mur nie istnieje, dojdzie do wojny. Albo rzezi”.

Do stopniowego rozpadu społeczeństwa przyczyniła się cała rzesza ludzi. Za jego odbudowę w ledwie dwie dekady odpowiada jeden człowiek – magnat przemysłowy Niander Wallace.

Sławę zbawcy ludzkości zyskał w roku 2025, gdy bezpłatnie udostępnił patenty na bioreaktory rolnicze oraz nową syntetyczną proteinę, niewrażliwą na wysoki stopień skażenia ziemskiej gleby. Zażegnał w ten sposób kryzys żywnościowy, a nowe zasoby pozwoliły na nowo podjąć wysiłek kolonizacji kosmosu. Po kilku latach ludzkość zasiedlała już dziewięć pełnoprawnych kolonii oraz rozmaite pozaziemskie stacje wydobywcze.

Bogactwo i władza korporacji Wallace rosły w miarę zaspokajania kolejnych potrzeb społeczeństwa. Firma na nowo spoiła ludzkość Siecią Informacyjną Wallace – systemem zdalnej komunikacji oraz bezpiecznego składowania i udostępniania danych. W dostępie do tej już raz utraconej technologii pośredniczą osobiste SI. Manifestują się one jako hologramy ludzi i potrafią wykorzystywać prywatne dane użytkowników, by budować z nimi silne, znaczące relacje. Asystująca SI z czasem zmienia się z potulnej służki w doskonałą towarzyszkę życia, zdolną przewidzieć każdą zachciankę i zaspokoić każdy kaprys właściciela. Jednak wszystkie te innowacje błędą wobec wydarzeń roku 2036, gdy Wallace podarował ludzkości swój największy jak dotąd dar: klucz do podboju gwiazd.

ODRODZENIE

Przed laty Wallace nabył dyskretnie korporację Tyrell, wraz z jej patentami na produkcję syntetycznych humanoidów. Następnie jego firma dokonała przełomu w bioinżynierii, opracowując nowy rodzaj replikantów: generację Nexus-9. Można im nadawać dowolne cechy, modyfikując wygląd, inteligencję, zdolności, osobowość, a nawet zdolność nawiązywania więzi emocjonalnych. Każdy N-9 wchodzi do użytku jako dorosły, sterylny i wyspecjalizowany model serwisowy, powstały w określonym celu i wyposażony w możliwości fizyczne oraz intelektualne dostosowane do planowanego wykorzystania. Ma także bogaty zestaw syntetycznych wspomnień i predyspozycje emocjonalne, dzięki którym od pierwszego oddechu bez reszty oddaje się swojemu zadaniu. Jest całkowicie i doskonale posłuszny. A przynajmniej tak piszą w folderach.

W roku 2036 Wallace wymusił na ONZ uchalenie Zakazu i uzyskał wyłączne prawo wytwarzania replikantów na Ziemi. Wielki przemysł, od lat borykający się z niedoborami siły roboczej, był wniebowzięty. Wraz z masową produkcją generacji Nexus-9 rozpoczął się gwałtowny wzrost gospodarczy całego systemu.

REINTEGRACJA

Jest rok 2037. W systemie są już miliony egzemplarzy Nexus-9, wyprodukowane do prac ciężkich i lekkich. Tylko korporacja Wallace wie, ilu właściwie replikantów przebywa w Los Angeles – przyjmuje się, że stanowią maleńki odsetek populacji, od 2 do 5 procent. Ale ludzcy suprematysty i inni radykałowie toczą taką pianę z pyska, jakby na co drugim miejscu każdego autobusu siedział android.

By uspokoić nastroje i zademonstrować niewzruszone posłuszeństwo generacji Nexus-9, Wallace wprowadził syntetycznych łowców androidów: replikantów przeznaczonych do polowania i zabijania przedstawicieli własnego rodzaju. Wkrótce kolonie obieży doniesienia o skutecznej eliminacji ostatnich, od dawna zaginionych członków generacji N-8. Tak Wallace znów przekonał do siebie większość ludzkości, a replikanci stali się częścią codziennego życia.

Ale niech ci się nie wydaje, że otwarcie żyjący i pracujący na Ziemi N-9 przyjmowani są z otwartymi ramionami. Replikantów wciąż uważa się za tanią i łatwą do zastąpienia siłę roboczą – w najlepszym razie obywateli drugiego sortu – czy wręcz za bezduszne maszyny, których ludzie mogą używać, jak im się podoba. Czasy jednak powoli się zmieniają i rośnie grupa przekonanych, że N-9

zasługują na równouprawnienie. Ale stare rany wciąż się jęczą. Związek Empatycznych, organizacja zrzeszająca suprematystów, znów sieje strach i uprzedzenia. Dawni Współczujący też nie składają broni: powołali do życia Ligę Praw Replikantów.

Wszystkie te stare i nowe napięcia sprawiły, że zagrożony od lat w letargu WykRep nagle zyskał publiczne wsparcie. Polityczne zapotrzebowanie przełożyło się na gwałtowny wzrost liczby rekrutów oraz od dawna potrzebne finansowanie, którego lwia część od razu utopiono w budowie monumentalnej Komendy Głównej LAPD. Reszta rozplynęła się gdzieś po kieszeniach szefostwa – choć faktem jest, że kawa na komisariacie znacznie się poprawiła.

Wallace oczywiście nie pozwolił się przyćmić i odebrać dominacji nad miastem: przeniósł większość produkcji replikantów do LA i zaczął budować istic babilońską centralę korporacji, która już teraz przytłacza miejski pejzaż. Jako pierwszy od dekad megakorp z siedzibą w LA, Wallace samodzielnie ożywił gospodarkę miasta i wysłał potężny komunikat koloniom – oraz ludziom i replikantom na Ziemi, a nawet LAPD: od tej pory to korporacja Wallace opiekuje się miastem i jego replikantami. Co do jednego.



NA OSTRZU NOŻA

Choć warunki klimatyczne LA systematycznie się pogarszają, miasto zalała istna fala nowych przedsiębiorstw produkcyjnych i handlowych, ożywiając ospały rynek pracy. Ale stabilność nowego układu zależy od pomyślnego włączenia robotników N-9 w krwioobieg społeczeństwa. A nawet organizacje odpowiedzialne za powodzenie tej operacji – ONZ, Wallace Corp oraz LAPD – nie są wolne od nawarstwionych przez dziesięciolecia uprzedzeń i lęków.

Megakorpy powitały nową erę replikantów z podsycającym chciwością entuzjazmem. Większość mieszkańców LA jest bardziej powściągliwa. Wallace cieszy się wprowadzeniem zaufaniem, ale nowe regulacje ONZ egzekwuje się trudniej, niż twierdzą media. Silna presja ekstremistów obu stron, wal-

czących o pełne równouprawnienie replikantów albo o ich całkowity zakaz i eksterminację, może w każdej chwili obalić domek z kart zwany Programem Reintegracji. A wtedy wszystko się posypie. I nie skończy się na prostym zakazie produkcji replikantów, jak ostatnio. Wybuchnie brutalna wojna pomiędzy syntetycznymi i organicznymi ludźmi.

Więc codziennie wkładasz do kieszeni odznakę i ruszasz na skąpane w blasku neonów ulice, dobrze znając stawkę oraz własne miejsce w mieście, gdzie ślepnie się od świateł, błądzi wśród konsekwencji i tonie we wszechobecnym strachu. Przed jutrem. Przed innymi. Przed samym sobą. Zarabiasz na życie, dbając o to, by wszyscy i wszystko nie rozleciało się w drobny mak.

BYĆ ŁOWCĄ ANDROIDÓW

Gdy raz spojrzysz na świat oczami łowcy androidów, nic już nie będzie takie samo. Nawet ty. Pracować w tej branży – to skazać się na samotność. Wiecznie czaić się tuż za granicą, która oddziela cię od wszystkich i wszystkiego. Słuchać jednym uchem każdej rozmowy. Spać z jednym okiem otwartym. Obserwować. Analizować. Nie rozstawać się z naładowanym i odbezpieczonym pistoletem, bo nie wiadomo, kiedy wybije godzina. I nagle przestaniesz być fajnym kumplem albo kolejną twarzą w tłumie. Zrobisz, co do ciebie należy. Nieważne, czy jesteś akurat na służbie.

A teraz wyobraź sobie, że do tego jesteś replikantem. Wiecznie obserwowanym, wiecznie zagrożonym. Wiecznie osaczonym – a przy tym dramatycznie samotnym. Wciąż przewierca cię czyjś wzrok. Wciąż słyszysz zaczepki i wyzwiska. Sam fakt, że istniejesz, sypie sól na rany, które od dawna nie chcą się zablźnić. Wszystkim przypominasz o rzeczach, o których chcieliby zapomnieć – więc i oni nie dadzą zapomnieć tobie.

Spędzisz jakiś czas w tej robocie i po prostu wycofasz się ze świata. Zyskasz niewidzialność. Ale dostrzegać będziesz wszystko. Każde drgnienie powieki, każdą kroplę potu. Każdy szept zbyt cichy, by go zrozumieć. Każdego przechodnia, który ledwie mignie ci na granicy pola widzenia. Wszystkie znaki ostrzegawcze. Wszystkie nieuchronne ataki.

Szybko odkryjesz, jak mało wiemy o innych. Że każdy ma coś do ukrycia. Że boi cię coś powiedzieć, z czymś zdradzić, coś stracić. Korporacje. Współpracownicy. Sąsiedzi. Nexusi. Wszyscy zupełnie obojętni, póki nie zada się im tego jednego, feralnego pytania, na które odpowiedzieć można tylko pistoletową kulą.

Na szczęście nie musisz cierpieć w pojedynkę. Wielka rodzina LAPD jest wprawdzie toksyczna, ale, jak to rodzina, zwykle cię wspiera. I da awans, jeżeli na to zasłużysz. Nie wspominając nawet o wypłacanej na czas rządowej pensji, dodatkach socjalnych i darmowym kwaterunku w Sektorze 5, na który inaczej nie byłoby cię stać. Ubierasz się po cywilnemu, więc nie dźwigasz problemów zwykłych gliniarzy. To znaczy, że wprawdzie nie ustępują ci z drogi, ale też knajpa nie cichnie, ledwie staniesz w progu. No i należysz do elity, która może się wozić spinnerem: oderwać od brudu jazgotliwych ulic i poszybować w niebo. Nie oddasz tego prawa za nic w świecie.

Przeciętny człowiek nie umiałby podjąć decyzji, z którymi się mierzysz. Dlatego zwykle cieszysz się, że nie jesteś przeciętnym człowiekiem.

Zwykle.

ŻYCIE NA SŁUŻBIE

Zniesienie Zakazu niewiele zmieniło w życiu przeciętnego gliniarza. Ale pod tobą jakby rozstała się ziemia. Łowcy androidów zyskali ogromną swobodę, ale i straszliwą, przytłaczającą odpowiedzialność. Dawno minęły czasy, gdy wystarczyło przeprowadzić test Voighta-Kampffa i odstrzelić każdego, kto nie zdał. Dawni wrogowie stali się przyjaciółmi. Dawni zwierzchnicy – megakorpy, politycy, nawet specjale – stanowią dziś zagrożenie. Wszyscy mieszkańcy LA odpowiadają przed tobą, ale i ty rozliczasz się przed nimi z każdej jednej decyzji.

Żyjesz w mieście pokątnych interesów, gdzie każdy kręci coś na boku, i masz grać czy-sto. Spójrzmy prawdzie w oczy: prawda rzadko przekłada się tu na sprawiedliwość, a chcąc postąpić słusznie, musisz czasem pójść o krok dalej, niż zezwala prawo. Każdego dnia dokonujesz wyborów, które mącą wodę w znacznie większym od ciebie stawie. Masz zwalczać przestępstwa, a nie ich przyczyny. Nie jesteś księdzem, żeby dumać o moralności, jeżeli coś takiego w ogóle istnieje. A przy tym oczekują, że zawsze podejmiesz dobrą decyzję. Zwłaszcza w ułamku sekundy, kiedy celny strzał w głowę może zdecydować o losach całego miasta.

Dlatego każdy łowca androidów prędzej czy później tworzy własny kodeks postępowania. I zaczyna mieć wrażenie, że pracuje w pojedynkę. Sam przeciw światu. To na swój sposób prawda. Ale jeżeli chcesz przetrwać, ktoś musi pilnować ci pleców. Więc zakumpluj się z innymi łowcami. Zwąchaj z plotkarzami, szpiclami, urzędnikami i łajdakami z całego miasta. A kiedy zamawiasz przy barze – szkocką albo espresso – zawsze bierz podwójne. Bo jeszcze nigdy życie łowców androidów nie było tak trudne. I nigdy nie byliście tak bardzo potrzebni.

NIEŁATWY SOJUSZ

Kiedy do pomieszczenia wchodzi replikant, ludzcy funkcjonariusze oglądają się przez ramię i z trudem trzymają nerwy na wodzy. Przecież poprzednie generacje też nie zbuntowały się z dnia na dzień. Ale trzeba przyznać uczciwie, że te całe Nexusi-9 są nie tylko posłuszne – starają się na służbie, że aż przyjemnie popatrzeć.

Replikanci znoszą wieczną podejrzliwość ze stoickim spokojem. Każdy objaw słabości zostanie przecież zauważony. Zwłaszcza w budynku pełnym łowców androidów. Może tak jest lepiej. Przecież zaufania nie zdobędziesz z dnia na dzień, chociaż zbudowali cię, byś je zyskiwał.

I znosił wszelkie upokorzenia. Więc je znosisz. Nie masz innego wyjścia.

Jest w WykRepie kilku gliniarzy, którzy wciąż żyją przeszłością. Jednak większość stara się, by eksperyment z repami wypalił. W tej robocie nie ma znaczenia, czy ktoś wyszedł z naturalnego, czy syntetycznego łona. Odkąd wstąpił do LAPD, jest niezbędną częścią miasta. I nas samych. Czasem mówią, że androidy nie mają duszy, ale to samo można powiedzieć o niejednym specjale z LA. Android przynajmniej nosi odznakę. A dla prawdziwego gliniarza odznaka liczy się znacznie bardziej niż dusza.

LUDZIE

Urodzili się do tej roboty. Wyczuwali zaburzenia tętniącego pulsu miasta na długo, zanim wstąpili na służbę. Jeżeli wcześniej nie mieli gliniarzy w rodzinie, zyskali ich w momencie złożenia przysięgi. Kiedy życie przez chwilę miało sens. Większość to łowcy androidów z pierwszego naboru, w aktywnej służbie od czasów generacji Nexus-8. Najstarsi widzieli na własne oczy Nexus-6. Więc kiedy replikanci znów się pojawili, na ulice wrócili i oni.

WykRep przechodzi właśnie dość nieźłą transformację. Większość pracowników to stare wygi, „dziadki”, którym trudno jest odłożyć stare zabawki i uprzedzenia, ale i zachować dawne instynkty. Tęsknią za czasem, gdy wystarczył neseser z maszyną VK i giwera. Niektórym udało się zmienić. Inni uważają, że ślepa wiara w technologię kończy się rozlewem krwi, i gardzą społeczeństwem, które znowu wybiera wygodę kosztem sumienia. Ale nawet najbardziej uprzedzeni dostrzegają w N-9 coś nowego. Starsze generacje są przy nich jak puste skorupy. Jest w tym jakaś nadzieja na przyszłość.

Większość millenialsów jest wciąż zbyt zielona do tak poważnej roboty, więc niewiele jest w WykRepie „dzieciaków”. Zatrudniona grupka naprawdę zna się na rzeczy. Analizuje miejsca zbrodni, gromadzi informacje i wyciska ostatnie soki z komputerów tak sprawnie, że kasują nawet Naczelnika. Dziadki ich czasem żalują. Każdy dzieciak jest potencjalnym celem i ofiarą. Nie wiedzą jeszcze, że życie składa się z wielu odcieni szarości. Że nie są bohaterami nawet własnej historii. Może się kiedyś nauczą.

REPLIKANCI

Łowcy androidów z generacji N-9 rozpoczęli służbę w zeszłym roku. Każdy przyszedł na świat jako w pełni ukształtowany dorosły, na całe życie związany z LAPD. Wyposażono go przy tym w cały wachlarz wspomnień wzmacniających instynkty policjanta oraz poczucie wagi pełnionej służby.

To doprawdy dziwaczne. Wszystko jest dla ciebie nowe, a jednocześnie doskonale znajome. Po raz pierwszy bierzesz do ręki blaster i strzelasz jak po dekadach treningu. Siadasz przy zupełnie nieznanym terminalu, a twoje palce same zaczynają wstukiwać komendy. Najmłodszy stażem i wiekiem, z woli inżynierów masz przewagę doświadczenia nad najstarszym weteranem.

Pierwsi syntetyczni łowcy androidów muszą przełamać ścieżki dla następnych pokoleń, więc nie mogą po prostu dorównywać ludziom. Muszą łnić przykładem, bez żadnych błędów, wahania ani pychy. Każdy ich sukces będzie umniejszony. Każde potknięcie rozdmuchane do niebotycznych proporcji.

Łatwo nie będzie. Nikt ich nie zaakceptuje. Ludzie się ich boją i gardzą zarazem. Własny rodzaj potępi ich jako sprzedawczyków, nie oglądając się na fakt, że nie dano im wyboru.

Pariasi i zdrajcy. Funkcjonariusze N-9 przyszedli na świat, by toczyć beznadziejną walkę. Jak ludzie, dźwigają na ramionach grzechy, niespłacone długi i inne brzemiona przeszłości. To pewnie sens ich życia. Może ból zaskarbi im zaufanie i sympatię. Może się kiedyś nauczą.

GŁÓWNE MOTYWY

01

FUTURYSTYCZNA AKCJA

Gorączkowy pościg przez oświetlaną neonami alejkę. Spinnery w pełnym pędzie. Strzelanina na dachach. Bijatyka na Nightclub Row. Nie każde starcie kończy się krwawo – ale doświadczenie BLADE RUNNERA byłoby niekompletne bez desperackiego ryzyka, zapierających dech w piersiach pościgów i odgłosu wystrzałów wśród nocnej mgły.

DRAMAT OSOBISTY

Świat może być ogromny i wspaniały – ale zawsze doświadcza się go z perspektywy postaci, jej osobistych przeżyć i wątpliwości. Przemierzając zaułki i rynsztoki LA, będziecie tworzyć złożone ludzkie portrety. Wystawicie na próbę motywacje waszych łowców i łączące ich więzi, a tysięczne przeszkody i pokusy z niektórych wydobędą najlepsze, a z innych – najgorsze cechy.

02

INTRYGNI KORPORACJI

Wszyscy mają szefów, a walka na górze nigdy nie ustaje. Każda sala konferencyjna i balowa, każda sypialnia i speluna to pole bitwy tytanów przemysłu, ich politycznych marionetek, despotów z megakorpów, mafijnych bossów i lobbystów szemranych organizacji. Szpicle nie spuszcza

się z oka i donoszą na siebie nawzajem w chocholim tańcu ukrytych motywacji i sprzecznych celów. A ty czasem czujesz się tak, jakby cały ten cyrk działał wyłącznie dzięki tobie. Tak gęsto obsiadają cię sojusznicy i wrogowie, zawsze gotowi wsunąć ci w kieszeń kopertę, a w plecy – nóż.

03

04

KONFLIKT
WEWNĘTRZNY

Najważniejszym elementem fabuły noir jest konflikt wewnętrzny – desperacka próba zachowania empatii, człowieczeństwa i osobistych zasad w obliczu najróżniejszych pokus, pragnień i dwuznacznych okazji. A ten nikczemny świat nie nagradza za grę według reguł. W życiu łowcy nie brak emocjonalnych napięć, balansowania między światłem i ciemnością, chwalebnych wzlotów i pożałowania godnych upadków. Przed tobą seria tragicznych wyborów, z którymi trzeba będzie jakoś żyć.

INTROSPEKCJA

W życiu detektywa zdarzają się chwile oddechu i głębokiej refleksji nad egzystencją, zwykle przy kielichu albo w czyichś ciepłych ramionach. Praca wymaga, by przemyśleć własne decyzje, pogodzić się z każdą porażką czy stratą i stawiać sobie trudne pytania. Co jest słuszne? O co warto walczyć? Co formuje naszą tożsamość? Co to znaczy – być człowiekiem? Każdy krok w świecie gry będzie zmuszać cię do ponownego przemyślenia, kim jesteś, ile w gruncie rzeczy potrafisz, co możesz poświęcić, a co usprawiedliwić – i jak daleko zdołasz się posunąć.

05

G R A W B L A D E R U N N E R A

No to porozmawialiśmy sobie o LA w roku 2037 i o tym, jak się żyje łowcom androidów. W teorii. Pora stanąć obiema nogami na ziemi i dowiedzieć się, jak ożywić neonowo-noirową krainę cudów podczas sesji gry.

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.

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 robi?

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 dowiedzieć, z jakiej ulepiono je gliny. Jednak nie ma on całkowitej władzy nad przebiegiem historii – nie decyduje też o jej zakończeniu. Bo właśnie dlatego gracie w tę grę razem. By zobaczyć, dokąd to wszystko zmierza.



Seria BLADE RUNNER dotyka 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 zastrzeżenie 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.

BEZPIECZEŃSTWO

DOCHODZENIE

Podstawę gry w BLADE RUNNERA stanowią Dochodzenia, które w innych grach nazywa się scenariuszami albo przygodami. W czasie każdej sesji łowcy androidów prowadzić będą Dochodzenie w sprawie kryminalnej z udziałem replikantów. By rzecz się udała, Prowadzący musi przemysleć tło popełnionej zbrodni, główne postacie niezależne, najważniejsze miejsca oraz ślady, które się w nich kryją, a także potencjalną konfrontację w finale.

Szczegółowy opis składowych Dochodzenia znajduje się w Rozdziale 09 niniejszej książki. Zawarte tam porady pomogą Prowadzącemu tworzyć własne zagadki kryminalne, z którymi zmierzą się gracze. Gotowe, pełnoprawne Dochodzenie zatytułowane *Elektryczne sny* znajdziecie też w Zestawie Startowym. Z czasem opublikujemy kolejne.

Każde Dochodzenie jest samodzielne i zamknięte. Jednak niektóre jego elementy mogą pojawić się w kolejnym śledztwie, wzmacniając w ten sposób poczucie, że BLADE RUNNER rozgrywa się w żyjącym, autentycznym świecie. Seria Dochodzeń z udziałem tych samych postaci nazywa się kampanią.

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. Terminarz znajdziecie na końcu tej książki – możecie go również pobrać ze strony internetowej albo użyć wstępnie wypełnionego egzemplarza z Zestawu Startowego.

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 w Rozdziale 04.

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. Znajdziecie je w oficjalnych zestawach Akt Dochodzenia. W miarę gry wasza kolekcja dokumentów, map i portretów będzie rosnąć, a stół wypełnią materiały pozwalające rozwiązać sprawę. Dowody ignorujecie na własną odpowiedzialność.

MAPA LOS ANGELES: W Zestawie Startowym do gry BLADE RUNNER znajdziecie większą wersję mapy LA, wydrukowanej również wewnątrz okładek tej książki. Nie tylko pomoże wam ona przenieść się do roku 2037, ale ułatwi orientację w śródmieściu, gdzie rozgrywa się większość Dochodzeń.

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 nieubłagane płynie czas, a rozdzielając się, zbadacie większą liczbę miejsc. Ponadto sceny Po Służbie (patrz strona 218) 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 175), umożliwiające zdalną komunikację i przekazywanie dokumentów. Ostatni rozdział książki – *Prowadzenie Blade Runnera* – zawiera narzędzia i rady, jak skutecznie prowadzić grę, w której drużyna się rozdzieliła.

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. Opisujemy je dokładnie w Rozdziale 09.

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 (zwanymi 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 nie 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 podręczniku 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 grami, 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 znak  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”.

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 siebie wpłynię 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. Możesz skserować wzór zamieszczony z tyłu tej książki albo pobrać kartę z naszej strony i wydrukować. W Zestawie Startowym BLADE RUNNERA znajdziesz cztery już wypełnione karty postaci.

JAK STWORZYĆ POSTAĆ GRACZA

W tym rozdziale objaśniono szczegółowo, jak stworzyć łowcę androidów. Poniżej znajdziesz poręczne podsumowanie. Łap kartę postaci i ołówek, a potem kolejno:

- 1 Wylosuj lub wybierz naturę postaci.
- 2 Wylosuj lub wybierz rodzaj łowcy androidów.
- 3 Wylosuj lub wybierz staż w policji.
- 4 Określ cechy.
- 5 Oblicz wysokość Zdrowia i Opanowania.
- 6 Wybierz umiejętności.
- 7 Wylosuj lub wybierz początkowe specjalności.
- 8 Wylosuj lub wybierz kluczowe wspomnienie.
- 9 Wylosuj lub wybierz kluczową relację.
- 10 Pobierz przydziałowy sprzęt.
- 11 Wylosuj lub wybierz przedmiot osobisty.
- 12 Wylosuj lub wybierz wygląd postaci.
- 13 Wylosuj lub wybierz imię postaci.
- 14 Wylosuj dom albo opisz go samodzielnie.
- 15 Ruszaj do miejskiej dżungli.

INNE TYPY POSTACI?

Wielki i różnorodny świat BLADE RUNNERA zamieszkują ludzie i replikanci wszelkiego pokroju. Ale podręcznik podstawowy zakłada, że wszyscy jesteście łowcami androidów z BWR LAPD – to ich losy stanowią przecież jądro serii. Nawet przy tym ograniczeniu możecie wcielić się w bardzo różne osoby, doświadczające równie zróżnicowanych wydarzeń. Planujemy też wydanie dodatków, które wprowadzą zasady grania innymi typami postaci.

PODSTAWY

„Fascynujące. Jeszcze nie wiemy, kim jesteśmy, a już boimy się to stracić”.

CZŁOWIEK CZY REPLIKANT?

Po pierwsze, musisz zdecydować, czy twój łowca jest organiczny, czy syntetyczny. Możesz wybrać samodzielnie albo rzucić K6 i poznać swój los w poniższej tabeli. Replikanci są zwykle silniejsi, szybsi i mogą znieść naprawdę tęgie la-

nie. Ale z drugiej strony, to obywatele drugiej kategorii, o znacznie mniejszej niż ludzie swobodzie i autonomii. Zalecamy, by w drużynie mieszały się obie natury.

RODZAJ

Pora zdecydować, jakiego rodzaju łowcą jesteś. Określisz w ten sposób swoją rolę w drużynie, zdolności, a nawet typ zadań, które zwykle powierza ci LAPD. Rodzaj wpływa też na cechy, umiejętności, specjalności i początkowe zasoby postaci. Wybierz go samodzielnie albo wylosuj z tabeli.

Łowcy androidów dzielą się na siedem podstawowych rodzajów, opisanych na stronach 039-051. Szubrawcem i Miastowcem może być wyłącznie człowiek, a Łalka zarezerwowana jest dla replikantów. Pozostałe rodzaje dostępne są dla wszystkich. Pamiętaj, że rodzaj nie jest oficjalnym stanowiskiem w LAPD – to raczej szeroko rozumiany typ policjanta.

Rodzaje łowców trącą stereotypami – i całkiem słusznie. Ich wybór ma pomóc tobie (i reszcie drużyny) od razu poczuć, kim jest postać. Ale pamiętaj: nie jesteś chodzącym schematem. Rodzaj to tylko punkt wyjścia dla stworzenia naprawdę niepowtarzalnej postaci.

RODZAJ ŁOWCY

K12	CZŁOWIEK	REPLIKANT
1	Analityk	Analityk
2	Egzekutorka	Analityk
3	Egzekutorka	Analityk
4	Inspektor	Egzekutorka
5	Inspektor	Egzekutorka
6	Inspektor	Inspektor
7	Lawirantka	Inspektor
8	Lawirantka	Inspektor
9	Miastowiec	Łalka
10	Miastowiec	Łalka
11	Szubrawiec	Łalka
12	Szubrawiec	Lawirantka

CZŁOWIEK CZY REPLIKANT?

K6	NATURA
1–3	Człowiek
4–6	Replikant

STAŻ W POLICJI

W grze BLADE RUNNER możesz równie dobrze grać żółtodziobem, który właśnie wstąpił do policji, jak i starym wygą o sercu stwardniałym w ciągu długich lat służby – decydujesz o tym sam albo zdajesz się na los. Dłuższy staż pracy oznacza niższe wartości cech. Ale wieloletnie doświadczenie przekłada się na wyższy poziom umiejętności, więcej specjalizacji, punktów Kariery oraz Czinjenów na starcie.

REPLIKANCI: Wszyscy replikanci zaczynają grę jako rekruci: minął zaledwie rok, odkąd zezwolono na stosowanie generacji N-9 na Ziemi.

Rodzaje łowców androidów mają pomóc ci szybko stworzyć postać, która pasuje do świata BLADE RUNNERA. Ale jeżeli wolisz, możesz stworzyć postać bez ich użycia. W takim wypadku samodzielnie wybierz kluczowe cechy i umiejętności, a Prowadzący określi, ile punktów Czinjenów otrzymujesz na start.

INNE RODZAJE?

NIEŚWIADOMY REPLIKANT?

Słyszysz się czasem plotki o androidach niezda-
jących sobie sprawy, że są syntetyczni. Kiedy
tworzysz postać człowieka, Prowadzący może
potajemnie rzucić K6. Jeżeli wypadnie  (czyli
szóstka), jesteś tak naprawdę replikantem, tyl-
ko o tym nie wiesz. Możesz należeć do generacji
Nexus-8, Nexus-9 albo być podejrzaną podrób-
ką – zależnie od wieku. W każdym razie: Prowa-
dzący zapisuje gdzieś ten fakt, a potem ujawnia
go, gdy przyjdzie pora.

Jeżeli rzekomo ludzka postać zostanie zde-
maskowana jako replikant, natychmiast zwięk-
sza swoje Zdrowie o 2 i zmniejsza Opanowanie
o 2, zdając sobie sprawę ze swojego prawdzi-
wego potencjału. Od tej pory stosują się do
niej również inne reguły dotyczące replikantów
(patrz Forsowanie testu na stronie 055 i Zała-
manie nerwowe na stronie 076).

STAŻ W POLICJI

K12	OPIS	LATA	CECHY*	UMIEJĘTNOŚCI	SPECJALNOŚCI	PUNKTY KARIERY**	PUNKTY CZINJENÓW**
1-2	Rekrut	0-1	+4	+8	Brak	K3	-1
3-6	Zawodowiec	2-7	+3	+10	Jedna	K6	-
7-10	Wyga	8-15	+2	+12	Dwie	K8	+1
11-12	Weteran	16+	+1	+14	Trzy	K10	+2

* Replikanci otrzymują jedno dodatkowe rozwinięcie, które muszą przeznaczyć na Siłę albo Zręczność.
** Replikanci otrzymują o jeden punkt Kariery i Czinjenów mniej. Mogą zacząć grę, nie posiadając ich wcale.

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 czło-
wieka, B to wynik powyżej średniej, C to ludzka przeciętna,
a D oznacza cechę wyjątkowo słabą albo upośledzoną. War-
tości cech zapisuje się na karcie postaci.
 **SILA:** Siła mięśni, wytrzymałość i odporność fizyczna.
 **ZRĘCZNOŚĆ:** Koordynacja ruchów, szybkość i zręcz-
ność manualna.

 **INTELIGENCJA:** Spostrzegawczość, szybkość rozumo-
wania i stabilność psychiczna.
 **EMPATIA:** Inteligencja społeczna, odporność psychicz-
na i stabilność emocjonalna.

KOSTKI: Wartości cech liczą się przede wszystkim pod-
czas wykonywania ryzykownych akcji (oraz sprawdzania,
ile obrażeń i stresu jeszcze wytrzymasz). Każdemu po-
ziomowi 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 najwyż-
szy możliwy wynik, który moż-
na uzyskać na kości danego
rodzaju. Rozmiar K6 to 6, roz-
miar 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

POCZĄTKOWE CECHY

Wszystkie cechy powstającego łowcy androidów mają wyjściowo poziom C. Możesz je następnie zwiększyć, używając rozwinięć wynikających ze stażu w policji. Każdy poziom wykupuje się osobno: cechę podnosi się z C do B, a potem z B do A.

CECHY KLUCZOWE: Cechy możesz zwiększać, jak ci się podoba (do poziomu A). Ale kluczową cechę rodzaju postaci musisz podnieść co najmniej do B.

Jeżeli potrzebujesz rozwinięć, możesz dobrowolnie zmniejszyć którąś cechę z C do D. Na przykład: tworzysz Weterana, który otrzymuje tylko jedno rozwinięcie. Możesz jednak rozpocząć grę z cechami na poziomach C, D, A, C: za zmniejszenie Zręczności do poziomu D otrzymujesz dodatkowe rozwinięcie, pozwalające podnieść Inteligencję do poziomu A.

REPLIKANCI: Postacie syntetyczne otrzymują jedno dodatkowe rozwinięcie cechy, które muszą przeznaczyć na zwiększenie Siły albo Zręczności.

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.

- ▣ Zdrowie równa się sumie rozmiarów kostek Siły i Zręczności podzielonej przez 4 i zaokrąglonej w górę.
- ▣ Opanowanie równa się sumie rozmiarów kostek Inteligencji i Empatii podzielonej przez 4 i zaokrąglonej w górę.

Na przykład: Siła B i Zręczność C oznacza, że łowca ma Zdrowie 5 (zaokrąglone z 4,5), a Inteligencja B i Empatia D przekładają się na Opanowanie 4.

REPLIKANCI mają znosić ból, którego nie wytrzymałby żaden człowiek. Dlatego taka postać dodaje +2 do Zdrowia. Są natomiast mniej stabilni psychicznie od ludzi, więc ich Opanowanie zmniejsza się o -2.

W czasie gry postać wystawiona będzie na stres, zmniejszający poziom Opanowania. Zwykle wróci ono do pierwotnej wartości Po Służbie, ale czasem utrata bywa trwała. W toku dłuższej kampanii zmniejszać się może zatem maksymalne Opanowanie postaci. Kiedy spadnie do zera, łowca androidów straci nad sobą kontrolę. Od tej pory nie nadaje się do czynnej służby, a jego reakcje stają się drastyczne. Więcej informacji znajdziesz na stronie 077.

UTRATA OPANOWANIA

PO SŁUŻBIE

Nawet łowca androidów nie zdoła iść tropem przez okragłą 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 Rozdział 04). Po Służbie liżesz rany, odzyskujesz równowagę psychiczną i pogłębiasz swoją postać, rozgrywając specjalne wydarzenia.

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 na sąsiedniej stronie.

POCZĄTKOWE UMIEJĘTNOŚCI

Powstająca postać ma wszystkie umiejętności na poziomie D. Zwiększasz je za pomocą rozwinięć, wynikających ze stażu w policji. Rzecz działa podobnie do podnoszenia cech, z tą różnicą, że rozwinięć jest więcej, a dłuższy staż oznacza ich przyrost, a nie zmniejszenie.

UMIEJĘTNOŚCI KLUCZOWE: Możesz zwiększać umiejętności, jak ci się podoba. Ale umiejętności kluczowe dla rodzaju postaci musisz podnieść do C albo wyżej. Będziesz je również rozwijać już w czasie gry.

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 060.

POCZĄTKOWE SPECJALNOŚCI: Podczas tworzenia postaci otrzymasz pewną liczbę startowych specjalności, zależnie od stażu w policji. W zasadzie możesz wybierać dowolne, ale rodzaj łowcy zawiera kilka sugestii, do samodzielnej decyzji albo losowania. Rekruci nie otrzymują startowych specjalności. Ale bez obaw, podłapiesz to i owo w czasie gry.

Marek tworzy postać, syntetyczną Egzekutorkę o numerze kodowym JN7-4.79, nazywaną Jane. Jest rekrutką, więc otrzymuje pięć rozwinięć, pozwalających zwiększyć cechy powyżej poziomu C. Marek rozwija dwukrotnie Siłę i Zręczność, w obu przypadkach do A, podnosi też Inteligencję do B, a Empatię zostawia na poziomie C. Jane cieszy się końskim wręcz Zdrowiem, wynoszącym 8 (wliczając premię +2, przysługującą replikantom), ale nikt nie nazwałby jej Opanowaną przy poziomie 3 (ze względu na karę -2). Gdy idzie o umiejętności, Jane może podnieść osiem, wychodząc od poziomu D. Zwiększa CELNOŚĆ do poziomu A (za trzy rozwinięcia), BIAŁY-KĘ do B (dwa rozwinięcia) oraz SPRAWNOŚĆ, KONDYCJĘ i KONTAKTY do C (trzy rozwinięcia). Pozostałe trzy umiejętności pozostawia na poziomie D. Jest rekrutką, więc nie przysługują jej specjalności.

PRZYKŁAD

KLUCZOWE
WSPOMNIENIE

„Matka? Opowiem ci o mojej matce!”

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. Ważne, że jest centralnym składnikiem twojej osobowości, że czerpiesz z niego natchnienie i siłę. Więc raz na sesję gry możesz powołać się na nie podczas testu, by zwiększyć szansę powodzenia. Musisz tylko wytłumaczyć, jak tamto doświadczenie pomaga ci w obecnej sytuacji – Prowadzący powinien potraktować twoje wyjaśnienia wyrozumiale.

Sam Prowadzący też może wykorzystać twoje kluczowe wspomnienie. Mierzenie się z własną przeszłością, choćby i fikcyjną, zapewnia na koniec sesji punkt Człowieczeństwa.

TWOJE KLUCZOWE
WSPOMNIENIE

By wyposażać postać w kluczowe wspomnienie, wylosuj po jednym wyniku z Tabel Wspomnień na kolejnych stronach. Możesz powtórzyć losowanie, jeżeli rezultat nie pasuje twoim zdaniem do powstającego łowcy. Sugerujemy jednak najpierw przemyśleć, czy nie da się go jakoś z postacią pogodzić – zaskakujące wyniki mogą dodać jej nieoczekiwanej głębi. Jeśli chcesz, a Prowadzący się zgodzi, możesz też samodzielnie zaprojektować kluczowe wspomnienie.

WSPOMNIENIA BLEDNĄ

Kluczowe wspomnienie raczej nie zmienia się w czasie gry – to fundament tożsamości postaci. Gdyby jednak w toku kampanii okazało się, że straciło pierwotną wagę i znacze-

nie, możesz je za zgodą Prowadzącego zastąpić – najlepiej wspomnieniem czegoś, co faktycznie wydarzyło się w czasie waszej rozgrywki.

TABELA WSPOMNIENIA # 1

K6	KIEDY TO SIĘ STAŁO?
1	We wczesnym dzieciństwie. Wspomnienie jest ulotne i zatarte.
2	W dzieciństwie. Pamiętasz, jakby to było wczoraj.
3	W okresie dojrzewania. Ukształtowało twój stosunek do świata dorosłych.
4	U progu dorosłości.
5	Kilka lat temu.
6	Raptem parę tygodni temu.

TABELA WSPOMNIENIA # 2

K12	GDZIE TO SIĘ STAŁO?
1	Na skąpanym w deszczu rogu ulicy śródmieścia LA.
2	W pełnym przepychu apartamencie wysoko nad Dystryktem Mody.
3	Gdy gapiłeś się na sztuczne rybki w Pasażu Animoidów.
4	W tłocznym, głośnym i źle oświetlonym klubie nocnym.
5	W zacisznym i eleganckim gabinecie korporacyjnym.
6	Na opuszczonym osiedlu domów jednorodzinnych w Los Angeles Hills.
7	Z dala od wszystkiego, na pustkowiach Chłamowiska.
8	Na farmie protein głęboko w Energy Empire.
9	Daleko od zgiełku miasta, na głuchej, odludnej wsi.
10	Pośród zasp śniegu.
11	Za granicą, wśród tłumów mówiących niezrozumiałym językiem.
12	Gdzieś w pozaziemskich koloniach.

TABELA WSPOMNIENIA # 3

K12	KTO BYŁ NA MIEJSCU?
1	Twój rodzic lub rodzice
2	Twój brat lub siostra
3	Zwierzchnik albo przedstawiciel władzy
4	Druga połówka
5	Zaufany przyjaciel
6	Gliniarz z LAPD
7	Łowca androidów
8	Anonimowy tłum
9	Zamaskowani zabójcy
10	Całkowicie obca osoba
11	Ścigany replikant
12	Ty i nikt więcej

TABELA WSPOMNIENIA # 4

K12	CO SIĘ STAŁO?
1	Zaszło coś niewytłumaczalnego. Wciąż nie wiesz, jak to było możliwe.
2	Brałeś udział w brutalnym przestępstwie albo je widziałeś.
3	Widziałeś niezwykły fenomen natury.
4	Brałeś udział w bitwie albo masakrze.
5	Zaatakowano cię albo wyrządzono fizyczną krzywdę.
6	Znęcano się nad tobą psychicznie.
7	Ktoś cię zdradził albo nadużył twojego zaufania.
8	Poszedłeś na naprawdę zgniły kompromis.
9	Brałeś udział w strasznym wypadku albo go widziałeś.
10	Bezinteresownie się poświęciłeś albo widziałeś cudze poświęcenie.
11	Miałeś chwilę słabości.
12	Widziałeś cud.

TABELA WSPOMNIENIA #5

K12 CO W ZWIĄZKU Z TYM CZUJESZ?

1 Nadzieję

2 Zagubienie

3 Bezsilność

4 Znużenie

5 Udrękę

6 Błogość

7 Miłość

8 Zapał

9 Wstręt

10 Wstyd

11 Przeróżenie

12 Pokusę

Marek losuje kluczowe wspomnienie Jane: uzyskuje wyniki 6, 6, 2, 5, 8. A zatem rzecz wydarzyła się ledwie kilka tygodni temu, pośród rozpadających się, opuszczonych domów Los Angeles Hills. Postaci towarzyszyło któreś z rodzeństwa. Wprawdzie została zaatakowana, ale to doświadczenie tylko ją wzmocniło.

Marek decyduje, że Jane była wtedy z bratem. Ktoś ich napadł, walczyli o życie i Jane uratowała brata przed śmiercią. Ponieważ jest replikantką, wspomnienie zostało oczywiście wszczepione: to powstała w laboratorium fikcja. Ale czy na pewno? Marek ma nadzieję, że pozna dalszy ciąg historii w czasie gry.

Prowadzący notuje treść zdarzenia i zaczyna rozważać, w jaki sposób „brat” Jane mógłby się pojawić w grze.

PRZYKŁAD

KLUCZOWA RELACJA

„Dawano mi już kosza, ale nie kiedy byłem tak czarujący”.

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. Nie może to być natomiast PG.

Z kluczowej relacji korzystać będzie przede wszystkim Prowadzący, planując przebieg rozgrywki. Interakcja z ważną dla ciebie osobą zapewni ci po zakończeniu sesji punkty Człowieczeństwa.

RELACJE SŁABNĄ

W przeciwieństwie do kluczowego wspomnienia, relacja zapewne będzie w czasie gry ewoluować. Nie powinno się jej wymieniać zbyt często, ale pewnie z czasem odkryjesz, że niedawno jeszcze ważna osoba przestała cię tak bardzo obchodzić. Wówczas można ją za zgodą Prowadzącego wymienić – najlepiej na kogoś poznanego w toku kampanii.

TWOJA KLUCZOWA RELACJA

By stworzyć kluczową relację postaci, wylusuj po jednym wyniku z każdej tabeli Relacji na sąsiedniej stronie. Nie musisz traktować ich zawsze dosłownie: „rodzic” to osoba, która cię wychowała i wyprowadziła na ludzi, niekoniecznie biologiczna matka albo ojciec. Związek „namiętny” nie musi opierać się na seksie.

Możesz powtórzyć rzut, jeżeli jakiś wynik naprawdę nie pasuje do koncepcji postaci, ale – podobnie jak w wypadku kluczowych wspomnień – zachęcamy, by najpierw przemyśleć, jak go dopasować. Jeżeli wolisz, a Prowadzący wyrazi zgodę, możesz też samodzielnie wymyślić najważniejszy związek w życiu łowcy.

Na koniec nadaj stworzonej osobie imię i zapisz je na karcie postaci.

TABELA RELACJI # 1

K12	KTO TO?
1	Rodzic
2	Rodzeństwo
3	Dziecko
4	Współmałżonek
5	Druga połówka
6	Stary przyjaciel
7	Znajomy z pracy
8	Przełożony
9	Podejrzany
10	Sąsiad
11	Lalka
12	Obcy

TABELA RELACJI # 2

K12	CO WAS ŁĄCZY?
1	Przyjaźń
2	Miłość
3	Namiętność
4	Zaufanie
5	Troska
6	Coraz mniej
7	Przemoc
8	Kłamstwa
9	Wysiłki jednej strony
10	Wrogość
11	Niewiele
12	Tylko twoja wyobraźnia

TABELA RELACJI # 3

K12	CO SIĘ STAŁO?
1	O coś się pokłóciliście.
2	Zaginęła.
3	Czegoś od ciebie chce.
4	Chce, żebyś rzucił pracę.
5	Chyba coś przed tobą ukrywa.
6	Wciąż cię rozczarowuje.
7	Wciąż ją rozczarowujesz.
8	Potrzebuje pomocy w jakiejś kwestii.
9	Jej życie jest zagrożone.
10	Jest podejrzana o przestępstwo.
11	Zna twój najmroczniejszy sekret.
12	W jakiś sposób ci zagraża.

Losując kluczową relację Jane, Marek wyrzuca 10, 11 i 12 – czyli luźny związek z sąsiadem, który jakoś jej zagraża. Hmm. Gracz musi rzecz poważnie przemyśleć i omówić z Prowadzącym. Wspólnie decydują, że ktoś wypisuje na drzwiach mieszkania Jane obelgi pod adresem replikantów i wsuwa pod próg liściki z pogrozkami. Łowczyni podejrzewa sąsiada. Początkowo uważała, że jest po prostu suprematystą, ale od jakiegoś czasu sprawa zrobiła się... osobista.

PRZYKŁAD

TWÓJ SPRZĘT

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

BLADE RUNNER nie opowiada o gromadzeniu bogactw. Ale przecież nie wyjdiesz z domu bez blastera i wiernego Kieszonkowego Interfejsu Asystującego (patrz strona 175), podstawowych narzędzi pracy. Ich opis – oraz inne pomocne przedmioty – znajdziesz w Rozdziale 08. Wszystkie istotne dla przebiegu gry przedmioty należy zapisać na karcie postaci.

SPRZĘT POCZĄTKOWY: Każdy łowca androidów wkracza do gry, mając wyposażenie wyliczone na następnej stronie. Nie jest ono jego prywatną własnością – należy do LAPD. Poza tym otrzymujesz jeden przedmiot osobisty.

ZDOBYWANIE SPRZĘTU: O przydział dalszych przedmiotów należy wystąpić do LAPD albo kupić je na czarnym rynku, używając umiejętności KONTAKTÓW oraz, odpowiednio, punktów Kariery i Czinjenów. Procedurę tę opisano dokładnie w Rozdziale 08.

PUNKTY CZINJENÓW

Waluta LA to czinjeny. 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. Szczegóły znajdziesz w Rozdziale 08.

POCZĄTKOWY MAJĄTEK: By określić początkową liczbę punktów Czinjenów, rzucasz kostką zależną od rodzaju postaci, a potem modyfikujesz ją stosownie do jej stażu w policji. Rezultat to oszczędności, które udało ci się poupychać po skarpetach przez całą karierę. Replikanci zaczynają, posiadając o jeden punkt Czinjenów mniej – minimum zero.

ZAROBKOWANIE: W czasie gry zdobywać będziesz kolejne punkty Czinjenów: część w ramach Dochodzenia, inne sprzedając towar na czarnym rynku (patrz strona 209) albo dzięki specjalnościom. Możesz też raz na Dochodzenie wymienić jeden (i tylko jeden!) punkt Kariery na punkt Czinjenów. Czyli: poprosić o podwyżkę.

PRZEDMIOT OSOBISTY

Oprócz narzędzi pracy posiadasz też ważny przedmiot osobisty – drobiazg bez praktycznego zastosowania, ale o wielkiej wartości sentymentalnej. Ujawnia coś na twój temat, bo zazwyczaj wiąże się z kluczowym wspomnieniem, kluczową relacją – albo z nimi oboima. Większość przedmiotów osobistych można nosić przy sobie, ale część znajduje się w jakimś konkretnym miejscu, jak nagrobek albo stołek przy barze twojej ulubionej knajpy.

Interakcja z przedmiotem osobistym pozwala raz na sesję zredukować jeden punkt stresu. Ważny obiekt możesz wymyślić samodzielnie albo wylosować go z poniższej tabeli.

PRZEDMIOT OSOBISTY

K12 PRZEDMIOT OSOBISTY

- | | |
|----|-----------------------------|
| 1 | Fotografia |
| 2 | Książka |
| 3 | Pierścionelek |
| 4 | Naszyjnik |
| 5 | Instrument muzyczny |
| 6 | Stary płaszcz |
| 7 | Nieśmiertelnik |
| 8 | Ptaka z origami |
| 9 | Tandetna pamiątka |
| 10 | Używane syntetyczne zwierzę |
| 11 | Miejsce w ulubionym barze |
| 12 | Nagrobek |

Marek rzuca K6, aby określić startowe punkty Czinjenów Jane, i wyrzuca 5, a następnie zmniejsza sumę do 3: raz za bycie rekrutem, drugi za replikantkę. Następnie losuje 4 w tabeli przedmiotów osobistych – to naszyjnik. Łowczyni z jakichś powodów pamięta wyraźnie, że miała go na szyi w kluczowym wspomnieniu z udziałem jej brata – które przecież powinno być wszczepione.

PRZYKŁAD

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 08.

- ▣ Odznaka (strona 174)
- ▣ Blaster PK-D albo Subcompact .357 (strona 178)
- ▣ Kieszonkowy Interfejs Asystujący (strona 175)
- ▣ Spinner Detective Special (strona 196)

O S T A T N I E S Z L I F Y

„Każdy artysta wkłada w swoje dzieła część siebie”.

POWIERZCHOWNOŚĆ

Opisz w kilku zdaniach wygląd postaci, podkreślając najbardziej charakterystyczne elementy. Opis każdego rodzaju łowcy zawiera kilka sugestii – możesz coś wybrać albo wylosować.

IMIĘ

Nadaj postaci odpowiednie imię. Tu także opisy rodzajów zawierają po kilka pomysłów do wyboru albo losowania.

MIESZKANIE

Każdy łowca androidów zatrudniony przez LAPD otrzymuje służbowe mieszkanie w Sektorze 5. Możesz je urządzić po swojemu albo odpuścić i zamieszkać gdzie indziej. Opisz w kilku zdaniach dom swojej postaci, podkreślając jego najważniejsze właściwości, i wskaż, w którym miejscu LA się mieści. Jeżeli nie masz dobrego pomysłu, możesz użyć tabeli po prawej. Więcej informacji o Sektorach LA znajduje się w Rozdziale 05.

PRZYKŁAD

Marek wyrzuca 1, co znaczy, że Jane mieszka w lokalu służbowym LAPD w Sektorze 5. To całkiem dobrze pasuje do początkującej łowczyni androidów. Na koniec gracz rzuca jeszcze K3 za początkowe punkty Kariery swojej postaci. Uzyskuje 2 i zmniejsza tę wartość o 1 za bycie replikantką.

MIESZKANIE ŁOWCY ANDROIDÓW

K12 MIESZKANIE

- | | |
|-----|---|
| 1-4 | Lokal służbowy LAPD w Sektorze 5: mały, klaustrofobiczny i oszczędnie umeblowany (więcej informacji znajdziesz na stronie 111). |
| 5 | Pełne pamiątek mieszkanie z balkonem i widokiem na neony Little Tokyo. |
| 6 | Pokój w tanim hotelu niedaleko Targowiska Różności. Światło czasem mruga, a z kranu cieknie. |
| 7 | Ogromny, zapuszczony apartament w niszczejacej kamienicy Dystryktu Dymisji, z przebiegającym sufitem i stertami gruzu. |
| 8 | Obskurny kąt nad podłym barem przy Nightclub Row. |
| 9 | Z dala od ciekawskich oczu, w zapchanym magazynie przy Pasażu Animoidów. |
| 10 | Luksusowy, zaciszny apartament na górnym piętrze hotelu w Dzielnicy Finansowej. |
| 11 | Nie masz domu – jesteś ciągle w ruchu i każdą noc spędzasz gdzie indziej. |
| 12 | Mieszkasz u postaci, z którą masz kluczową relację. Rzuć ponownie, by sprawdzić gdzie. |

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, jak opisano szczegółowo w Rozdziale 09 – *Prowadzenie Blade Runnera*.

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.

ZDOBYWANIE PUNKTÓW KARIERY: Za co dokładnie otrzymuje się punkty Kariery – to zależy od Dochodzenia, jak opisano w Rozdziale 09. Pewną ich liczbę rozdaje też Prowadzący w czasie sesji, zwykle za działania wyszczególnione w Aktach Dochodzenia. Replikant dostaje ponadto punkt Kariery zawsze, gdy pomyślnie przejdzie Synchronizację. Punkty oznacza się na karcie postaci.

WYRÓŻNIENIA: Jeżeli w czasie jednej sesji zdobędziesz pięć albo więcej punktów Kariery, naczelnik Holden nagrodzi cię specjalnym wyróżnieniem.

UTRATA PUNKTÓW KARIERY: Punkty Kariery możesz też stracić, jeżeli przyłapią cię na zaniedbaniu obowiązków albo twoje śledztwo zyska bardzo złą prasę.

Szczegółowe powody utraty punktów Kariery zależą zazwyczaj od Dochodzenia. W Rozdziale 09 znajduje się lista ogólnych przyczyn ich redukcji. Na przykład: utrata

sprzętu służbowego kosztuje łowcę jeden punkt, a rozbić spinnera – aż dwa. Minimalna wartość punktów Kariery wynosi zero.

KARA DYSCYPLINARNA: Gdy tracisz punkt Kariery ze względu na zaniedbania, musisz przetestować KONTAKTY. Niepowodzenie oznacza, że czeka cię postępowanie dyscyplinarne. Więcej na ten temat przeczytać możesz na stronie 166. 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. Więcej na ten temat – na stronie 162.
- ▣ 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, ale Prowadzący może wyróżnić każde zasługujące na to działanie – więcej w Rozdziale 09. Ponadto punkt Człowieczeństwa dostajesz zawsze, gdy w czasie sesji:

- ☐ Używasz kluczowego wspomnienia albo wchodzisz z nim w jakąś 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. Umiejętności zwiększa się zawsze o jeden poziom na raz. Cech nie można rozwijać.

ROZWIJANIE UMIEJĘTNOŚCI

PRZYROST	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 177 Rozdziału 08. Sukces oznacza, że natychmiast otrzymujesz punkt Kariery. Porażka zapewnia ci punkt Człowieczeństwa, ale może powodować różne szyskany, zwłaszcza gdy to kolejna nieudana Synchronizacja.



ANALITYK

Jesteś mistrzem technik kryminalistycznych. Staromodne szlifibruki słuchające mętnych przeczuć, ich blastery i testy V-K odchodzą do lamusa. Przyszłość należy do podobnych tobie mądrali. Twoim blasterem jest chemia, patologia, balistyka, kryminologia, mikrobiologia, toksykologia i morfologia. Do pracy potrzebujesz tylko kawy, sprzętu i odrobiny świętego spokoju. Metodycznie i skrupulatnie rozkładasz na czynniki pierwsze każdy skrawek dowodu. Wystarczy ci rzut oka, sterylne szmatka – i żadne miejsce zbrodni nie ma przed tobą tajemnic. A w laboratorium... cóż, tam jesteś bogiem. Komponujesz całe symfonie testów, grane przez najnowszą aparaturę. Niestety, musisz czasem pracować z innymi. A jeśli chodzi o ludzi, najlepiej rozumiesz tych leżących w chłodni. Cierpliwość masz do badań: biurokracja i ludzka głupota od razu grają ci na nerwach. Faktów nie sposób pogodzić z gmatwaną przepisów czy ciemnotą umysłów. Niewielu kolegów rozumie twój geniusz, ale na szczęście mają dość szacunku, by nie łązić po miejscu zbrodni jak cielęta. Same dinozaury, bez ciebie są bezradni jak dzieci, ale pierwsi wypinają piersi po orderzy. Trudno. Ty masz za to klimatyzowane biuro, morze espresso i najseksowniejszą aparaturę na rynku.

KLUCZOWA CECHA: Inteligencja

KLUCZOWE UMIEJĘTNOŚCI:
Obserwacja, Medycyna, Technika

PUNKTY CZINJENÓW: K8

K3 TAK CIĘ WIDZĄ

- 1 Jesteś jak scena zbrodni: pieczołowicie zabezpieczona tragedia, do której nie dopuszcza się postronnych. Żeby cię zrozumieć, potrzeba mikroskopu i doktoratu.
- 2 Nerwica natręctw i mania wielkości owinięte emocjonalnie niedostępnym szalikiem.
- 3 Mama mówi o tobie „mój przystojniak”.

POWIERZCHOWNOŚĆ

K3 ...TO TWOJA SPECJALNOŚĆ

- 1 Używanie znajomości
- 2 Granie muzyki
- 3 Wiedza naukowa

SPECJALNOŚCI

K3 NAZYWASZ SIĘ

- 1 Fisher Vaas
- 2 Piper Dallos
- 3 Quinn Kosonan

IMIĘ

ANALITYK



EGZEKUTORKA

Widziałas rzeczy, którym ludzie nie daliby wiary. Kilka rotacji w Programie Obrony Kolonii Pozaziemskich wystarczy, żeby napotkać każdą, nawet najbardziej popieprzoną sytuację. Oddziały replikantów-zabójców. Odbijanie zakładników. Zwalczanie terroryzmu. Dywersja. Przeżyłaś, wróciłaś i odkryłaś, że w dupie masz innych ludzi, o ile nie oglądasz ich przez celownik. Pozostało ci zaciągnąć się do LAPD. I to nie tylko dlatego, że masz w domu więcej sprzętu, niż niejeden oddział specjalny. Wzywają cię, kiedy sprawy wymkną się spod kontroli, bo widziałas już wszystko i umiesz chłodnym okiem ocenić każdy pierdolnik, a potem wyjść z niego cało. Pozostałe platfusy za skarby nie poradzą sobie z kryzysem, którego nie da się skuć i zawinąć na dołek. Więc wtedy wchodzisz ty, cała na czarno, i pokazujesz, na co cię stać. Nie jesteś wprawdzie od sztancy bitą zawodniczką KP, ale wciąż z dumą prowadzisz życie trepa. Podbijasz kartę na zakładzie. Otrzymujesz zadanie. Eliminujesz, kogo trzeba. Podbijasz kartę, wychodząc. A jeżeli starczy czasu na kielicha i ruchanko, tym lepiej. Bo każdy problem można załatwić albo piwem, albo taranem. Póki wskazują ci cele, będziesz pakować je w plastikowe worki. Aż ktoś zapakuje ciebie.

KLUCZOWA CECHA: Siła

KLUCZOWE UMIEJĘTNOŚCI:
Bijatyka, Kondycja, Celność

PUNKTY CZINJENÓW: K6

K3 TAK CIĘ WIDZĄ

- 1 Ciężkie buciory. I najmniej zakrwawione ciuchy z wczoraj.
- 2 Jesteś jak ludzkie C4. Bezbarwny glut, który po uzbrojeniu robi się sexy.
- 3 Masz tylko dwa zestawy ciuchów. Na siłkę i na zadymę.

POWIERZCHOWNOŚĆ

K3 ...TO TWOJA SPECJALNOŚĆ

- 1 Błyskawiczna reakcja
- 2 Posyłanie do piachu
- 3 Znoszenie bólu

SPECJALNOŚCI

K3 NAZYWASZ SIĘ

- 1 Oelson Baaker
- 2 Basher Kerrigan
- 3 Dutch Szalay

IMIĘ

EGZEKUTORKA

INSPEKTOR

Jesteś ucieleśnieniem policjanta, dumnym członkiem odwiecznego rodu ubranych w płaszcze, pijących, brutalnych drani o gracji buldożera. Twardym krokiem wkraczasz do najpaskudniejszej speluny albo najciemniejszej alejki – i wszyscy wiedzą, że przyszedł pan władza. Żeby zaprowadzić porządek. Jesteś jak ludzka maszyna Voighta-Kampffa: całe życie prowokujesz innych, by się przekonać, z jakiej ulepiono ich gliny. Pakujesz nos w nie swoje sprawy. Łazisz, gdzie cię nie proszą. Walczysz, z kim nie trzeba. Zadajesz niewłaściwe pytania. Zrywasz plastry i sypiesz sól na rany. Zawsze wiesz, z kim masz do czynienia. Parę razy solidnie cię sponiewierali, i tak się nauczyłeś właściwie oceniać ludzi. I w mgnieniu oka ich wkurzać. To czyni cię świetnym detektywem oraz nieprzyjemnym sukinsynem, również po służbie. Zdajesz sobie z tego sprawę. I gwizdzesz na to. Zżyłeś się z wrednym charakterem i nosisz go jak kamizelkę, do kompletu z cynizmem, zgryźliwym humorem i wierną piersiówką. Takt zostawiasz politykom. Jesteś samowystarczalną maszyną do zabijania, a w ogłoszeniu o pracy nie pisali o dobrych manierach. Ale nie ma tego złego: w White Dragon dają ci kluski na koszt firmy.

KLUCZOWA CECHA: Zręczność

KLUCZOWE UMIEJĘTNOŚCI:
Celność, Obserwacja, Kontakty

PUNKTY CZINJENÓW: K6

K3 TAK CIĘ WIDZĄ

- 1 Jesteś jak stary prochowiec. Każda łata, plama, zagniecenie i rozdarcie to pamiątka jakiegoś przegapionego szansy. Choćbyś nie wiem jak się starał, o wszystkich nie zapomnisz.
- 2 Uśmieszek, który tnie szkło. Wzrok widzący na mile. Zaciśnięta szczęka, gotowa przyjąć cios. Zaciśnięta pięść, gotowa ten cios oddać.
- 3 Nie umiesz przestać skrobać się w palec, na którym kiedyś nosiłeś obrączkę.

POWIERZCHOWNOŚĆ

K3 ...TO TWOJA SPECJALNOŚĆ

- 1 Panowanie nad sobą
- 2 Praca do upadłego
- 3 Kurzenie fajek

K3 NAZYWASZ SIĘ

- 1 Willem Novak
- 2 Foster Worth
- 3 Chaya Hoff

IMIĘ



L A L K A

Zawsze wiesz, co powiedzieć. Rejestrujesz mowę ciała. Kontakt wzrokowy. Brzmienie głosu. Temperaturę. Puls. Zapach. To okna, przez które zaglądasz rozmówcy prosto w duszę. Twój model stworzono do zaspokajania najszybszych potrzeb intymnych. Ale ty służysz tylko prawu. Analizujesz sygnały, profilujesz cel i dostosowujesz się do jego pragnień. Dla dobra śledztwa. Hiperwrażliwość oraz bezwzględna samokontrola, panowanie nad najmniejszym włóknem ciała – dzięki nim omotasz każdego. Żeby ci zaufał. Żeby się bał. Żeby zdradził wszystko, co kocha, dla jednego twojego uśmiechu. Czasem nawet im współczujesz. Nie mają najmniejszych szans. I zawsze może być gorzej. Bo twój arsenał to nie tylko słowa. Jesteś wcieleniem fizycznej doskonałości, wyposażonym w sztucznie wszczepione doświadczenie jednostek specjalnych. Całe dekady treningu walki wręcz. Infiltracji. Skrytobójstwa. Łącząc zabójczą grację, kocią sprawność, bezbłędne oszustwo i inne talenty, potrafisz przeniknąć wszędzie. Dobrać się do każdego. I zrobić, co trzeba. Rozkazy miewasz brutalne, ale truciznę zaprawiasz słodyczą. Skoro musisz działać okrutnie, niech to będzie i piękne. Przecież jesteś ostatnim, co zobaczy ofiara. Niech się zachwyci.

KLUCZOWA CECHA: Zręczność

KLUCZOWE UMIEJĘTNOŚCI:
Bijatyka, Sprawność, Perswazja

PUNKTY CZINJENÓW: K8

K3 TAK CIĘ WIDZĄ

1 Twoje piękno jakby wyszło spod ręki artysty.
I tak w istocie było.2 To prawda, urodę masz anielską. Ale i tak
widzą tylko wielkie, smutne oczy.3 I co, że rozbierają cię wzrokiem? Przynajmniej
nie widzą, że ich obserwujesz.

POWIERZCHOWNOŚĆ

K3 ...TO TWOJA SPECJALNOŚĆ

1 Błyskawiczna reakcja

2 Wydobywanie informacji

3 Branie żywcem

K3 NAZYWASZ SIĘ

1 Fenna

2 Cadence

3 Remedy

IMIĘ





LAWIRANTKA

Jedni nazywają cię zawodową polityczką. Inni – aktywistką. W dupie masz, co myślą. Umiesz wykorzystać system i zwykle grasz ostro, chociaż inni traktują cię ulgowo. I to nie tylko, żeby mieć fory u przyszłej szefowej. Jesteś mistrzynią zwalczania zagrożeń dla status quo, zewnętrznych i wewnętrznych. Co jakiś czas ktoś narobi smrodu i wtedy po nim sprzątasz. A kiedy już się uspokoi, kolejna osoba wisi ci przysługę. Albo coś ci szepnie. Stąd zawsze wiesz, co w trawie piszczy. Częściej można cię spotkać na głośnej rozprawie, balu dla elity albo w nocnym klubie niż przy biurku. Ale to nie znaczy, że nie wykonujesz swojej roboty. Masz mały czarny notesik, a w nim wyraźnie napisane, któremu z ważniaków się podlizać, którego nacisnąć, a któremu wrazić nóż w plecy. Z gracją baletnicy wirujesz w gąszczu bzdurnych przepisów, przeciskasz się przez luki prawne, mistrzowsko manipulujesz ludźmi i uspokajasz społeczne nastroje. Bo gdy się dobrze zastanowić, zawsze pracujesz nad tą samą sprawą: swoją własną. To nie przypadek, że wybierasz śledztwa, które trafią do gazet albo zapewnią ci na kogoś haka. W końcu wejdiesz na sam szczyt drabiny, choćbyś musiała przepiłować za sobą wszystkie szczeble.

KLUCZOWA CECHA: Empatia

KLUCZOWE UMIEJĘTNOŚCI:
Kontakty, Perswazja, Intuicja

PUNKTY CZINJENÓW: K10

K3 TAK CIĘ WIDZĄ

- 1 Każdy twój strój to komunikat. Połowa mówi: wal się. Połowa: chciałbyś.
- 2 Mówią, żeby ubierać się jak do pracy, której by się chciało w przyszłości. Twoje ubrania mówią, czego chcesz tu i teraz. A szafę masz przepastną.
- 3 Chodzisz, mówisz i nosisz się jak osoba, która pewnego dnia wywali z pracy wszystkich znajomych.

POWIERZCHOWNOŚĆ

K3 ...TO TWOJA SPECJALNOŚĆ

- 1 Dorabianie na boku
- 2 Używanie znajomości
- 3 Posiadanie pleców

SPECJALNOŚCI

K3 NAZYWASZ SIĘ

- 1 Visser Janssen
- 2 Mieko Saneda
- 3 Elon Amancio

IMIĘ

LAWIRANTKA



MIASTOWIEC

Jeżeli będziesz obłaskawiać miasto dość długo, wreszcie się przed tobą otworzy. Znasz szczura w każdym rynsztoku. Gołębia na każdym dachu. Jeżowca w każdym doku. Żyłeś i grzeszyłeś z nimi, ledwie od ziemi odrosłeś. Więc kiedy idziesz ulicą, widzą godną zaufania twarz kumpla. Nie odznakę, której przecież nie wyjmujesz. Po latach pod przykrywką nie pamiętasz właściwie, jak być policjantem. Niech sędzia decyduje, co było słuszne. Ty po prostu zwalczasz zło. Zbiegów, terrorystów, siewców nienawiści i morderców gliniarzy, którzy wypijają krew z twojego miasta. Którzy myślą, że mogą sobie grasować po moskos, bo tam zapuszcza się tylko swołocz. Irasshai bardzo pięknie. Bo kiedy taki sukinsyn już przepłoszył najgorsze ścierwo z okolicy, to ścierwo przybiegnie się wypląkać tobie. Każdy jeden mafioso, gopnik, złomiarz i oberżul. Każdy król rybak i władca cieni, który trzyma miasto w garści, ale pilnuje, żeby się nie rozleciało. Znasz wszystkich tych łófasztów po imieniu. Umiesz wyłapać najgorszych i odpuścić reszcie. Z początku trochę cię to gryzło. Ale taki stary tajniak dobrze wie, że dobro i zło to tylko pozłotka żałosnych kłamstw i usprawiedliwień. Można je do woli zwijać i skręcać. A jak ścisnąć w pięści, niewiele zostanie.

KLUCZOWA CECHA: Empatia

KLUCZOWE UMIEJĘTNOŚCI:
Sprawność, Kontakty, Intuicja

PUNKTY CZINJENÓW: K8

K3 TAK CIĘ WIDZĄ

1 Wyglądasz jak uliczny zbir, albowiem jesteś ulicznym zbirem.

2 Na zewnątrz – najgorsze, co ludzkość ma do zaoferowania. Od środka – jej największa nadzieja.

3 Narkotyczny sen o łotrze z kreskówki.

POWIERZCHOWNOŚĆ

K3 ...TO TWOJA SPECJALNOŚĆ

1 Szlifowanie bruku

2 Panowanie nad sobą

3 Składanie origami

SPECJALNOŚCI

K3 NAZYWASZ SIĘ

1 Chiyo

2 Sammon

3 Corso

IMIĘ

MIASTOWIEC



S Z U B R A W I E C

Byle chłystek twierdzi, że chłam z ciebie, a nie glina. Że masz tyle brudu za uszami, że nigdy nie doszorujesz się do czysta. Pieprzyć naiwniaków. Niech sobie gadają. Gdyby wewnętrzni cokolwiek na ciebie mieli, dawno byś siedział. Chyba cię jednak potrzebują. Jasne, w twoim kubku jest więcej śmietanki niż cienkiej kawy. Raz weźmiesz w łapę, zawsze będziesz brać, taka jest ponura prawda. Ale jesteś też cholernie dobrym gliną, który nie boi się ubrudzić, kiedy trzeba wynieść śmieci. Czasem brakuje dowodów, póki ktoś ich nie podłoży. Niektórzy nie chcą gadać, póki ktoś ich nie złamie. Połowie miasta wisisz przysługi, ale druga połówka ma długi u ciebie. No i komu dzieje się krzywda, jeżeli przy okazji śledztwa wyrówna się jakieś rachunki albo rozdepcze kilka mrówek, które próbowały zagarnąć wszystkie okruszki dla siebie? Ważne, żeby w papierach się zgadzało. A kiedy idzie o twój tyłek, piszesz raporty jak sam Szekspir. Miasto nie gra przecież czysto. Cemu ty miałbyś? Kogo zaboli jakaś robótka na boku? Co z tego, że jeden z drugim zamawiają u ciebie ochronę jak frytki na wynos? Życie na poziomie kosztuje, a w banku nie przyjmują szlachetnych intencji pod zastaw.

KLUCZOWA CECHA: Empatia

KLUCZOWE UMIEJĘTNOŚCI:
Celność, Kontakty, Perswazja

PUNKTY CZINJENÓW: K12

K3 TAK CIĘ WIDZĄ

1 Co się tak gapisz? Mam sos na brodzie?

2 Zapach zdradza, co tam u ciebie. Czasem pachniesz dobrze. Czasem źle. Ale zawsze wyraźnie.

3 Wyglądasz, jakbyś żył na podłej kawie, podłym żarciu i podłych ludziach. I jakby świetnie ci się wiodło.

POWIERZCHOWNOŚĆ

K3 ...TO TWOJA SPECJALNOŚĆ

1 Dorabianie na boku

2 Kombinowanie na lewo

3 Nadszukiwanie przełożonym

SPECJALNOŚCI

K3 NAZYWASZ SIĘ

1 Tanner Rigo

2 Mirren Smythe

3 Dino Esposito

IMIĘ

S Z U B R A W I E C





ROZDZIAŁ
03

UMIEJĘTNOŚCI I SPECJALNOŚCI

„Bardziej ludzie 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. Prędeż 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)**
- ▣ **Dyskrekcja (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 wywo-

łuje 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.

Niepowodzenie nie powinno całkowicie zatrzymać historii. Pomimo klęski musi istnieć jakiś sposób pójścia do przodu – choćby kosztem czasu, czynienów 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 zaskoczyć 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 SVOJE 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, każdy wyrzucony  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 wypadła . 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 chwyta K10 – na K6 wypadło , więc tej kości przerzucić jej nie wolno. I oto wypadła 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 030.

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 PRZECIWSTRAWNE

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 zwarcu. Pozwalają wystawić na próbę PERSWAZJĘ przeciwko INTUICJI oponenta, by go do czegoś przekonać, albo użyć DYSKRECJI 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 zwarcu, 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 zgadnienie! – 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, życzliwa dusza dodaje do puli kość wynikającą z jej własnej umiejętności (nie z cechyl!). 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 wyliczamy 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 Voight-Kampff pozwala identyfikować replikantów. Szczegółowy opis różnych użytecznych przed-

miotów znajdziesz w Rozdziale 08. 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 śmiertelna 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 ręk. 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 przemylasz 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 MEDYCINY. Można jej użyć, by postawić Pokonaną postać na nogi albo ocalić jej życie, jeśli odniosła poważną ranę. Więcej na stronie 071.

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 zajść od tyłu (testuje wtedy przeciwnie DYSKRECYJĘ) 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 znalazł zamieszkałą 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. Rzec 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 na stronie 060). 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, posia-

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

LISTA SPECJALNOŚCI

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

BRANIE ŻYWCEM: Kiedy zadajesz ranę, możesz dobrowolnie 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 Czinjenów.

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 204).

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.

SZLIFOWANIE BRUKU: Możesz przejść pieszo do innego miejsca w LA, nie testując KONTAKTÓW (strona 216).

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 163).

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.



A cinematic, high-contrast photograph of a rainy night street. In the foreground, the front of a dark car is visible, its headlights glowing. A person in a dark coat is running away from the car towards the background. The scene is filled with rain, creating a sense of urgency and drama. The background shows blurred city lights and buildings.

ROZDZIAŁ
04

W A L K A I P O Ś C I G

„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 chłamedem 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.

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

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 081. Jeżeli w czasie walki używasz mapki, pościg zaczyna się zwykle, kiedy któraś strona starcia ją opuści.

GRANICE STREF I POLE WIDZENIA

Strefy dzielić 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 niewielkich walczących.

WŁAŚCIWOŚCI STREF

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

ZACHŁAMIONA: Strefę wypełnia gruz albo inne dziadostwo, 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 067).

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 powtórnie – 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 wariantie 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 rozebraniu 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 zwalisty mężczyzna nagle zagradza 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.

PRZYKŁAD

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, krycie 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.

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 057), 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 069) 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 068).

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 gdzie 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. Opisałyśmy go na stronie 080.

POŚCIGI: Jeżeli uciekasz albo kogoś gonisz – piechotą albo w pojeździe – ruch również działa inaczej. Patrz strona 081.

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	Medycyna
Wpływanie na innych	Słuchać 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 przeciwnie 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 068).

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

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

Walka w zwarciu to atakowanie przeciwnika znajdującego się OBOK. Jeżeli używasz broni białej albo gołych pięści, testujesz umiejętność BIJATYKA. Różne narzędzia zadawania bólu znajdziesz na stronie 184.

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

ROZSTRZYGNIĘCIE

Walka pierś w pierś jest niebezpieczna dla wszystkich zaangażowanych. Jeżeli więc atakujesz w zwarciu przeciwnika świadomego napaści i zdolnego do obrony, wykonuje się test przeciwny – 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 broniący 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 071.

ATAK SPECJALNY: W zwarciu 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 zwarciu przeciwnika, który nie ma swobody ruchów albo pojęcia, że zaraz oberwie (patrz Zasadzka, strona 067), nie może się oczywiście bronić. Taki atak jest testem prostym (a nie przeciwnym), i to ułatwionym.

KOŚĆ RANY

Tępe przedmioty (zadające rany tłuczone, patrz tabela na stronie 184) nie mają specjalnych Kości Rany (strona 071). Zamiast nich używa się zawsze kostki Siły walczącego taką bronią w zwarciu (np. K10, jeżeli ma Siłę B).

CHWYT

Możesz wykorzystać w zwarciu 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 przeciwnym teście BIJATYKI. Tymczasem ty możesz wyłącznie zacieśniać 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 zwarciu 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 zwarciu – atak przeprowadza się, nim się przemieszczysz. 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 zwarcu. 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 : szarpną 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 zwarcu – musisz tylko widzieć cel i mieć w garści spluwę. Różne spluwy opisano w Rozdziale 08.

SKUTECZNY DYSTANS: Każda broń palna opisana w Rozdziale 08 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 włazu albo przedmiotu, który ktoś trzyma w ręce, powoduje utrudnienie.

OSŁONA: Gdy w powietrzu gwiżdżą 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 przestrelać. 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 splawy.

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 071.

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.

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 przemieścić 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 sokole: jej Zręczność i CELNOŚĆ to A. Rzuca dwiema K12, uzyskuje dwa  i zadaje Jarry'emu dwa punkty obrażeń oraz ranę!

PRZYKŁAD

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 zajmijmy 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 spoivo Klej (patrz strona 186), 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 niepołącznego pancerza – chyba że bierze udział w jakiejś operacji specjalnej. Na stronie 184 Rozdziału 08 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 Rozdziału 09. 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 186), redukujesz podczas tej Zmiany dodatkowy punkt obrażeń. Rekonwalescencję przyspieszyć mogą też środki przeciwbólowe i stymulanty (strona 186).

RANY

Pospolite obrażenia to wynik zmęczenia, sińców i powierzchownych zadrapań. Pewnie, boją. 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 073. 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 śmiertelnie rannego wymaga testu MEDYCYN. Zaawansowany sprzęt ratowniczy, dostępny w szpitalu albo w zestawie chirurgii polowej (strona 186), 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 MEDYCYN: 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?

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 jakiegś kluczowej dla śledztwa wskazówki.

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 łowczyni 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: następca 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 (patrz niżej). Jeżeli rana opisana jest jako trwała, ulepszenie jest jedynym sposobem odzyskania sprawności.

ULEPSZENIA MEDYCZNE: Zaawansowana protetyka pozwala przywrócić ciału pełną sprawność pomimo poważnego urazu fizycznego. Ale implanty są drogie – jak bardzo, dowiesz się ze strony 193.

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 kociach 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 replikan-tów. Efekt trwa, póki nie zredukujesz stresu o przynaj-mniej 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 zawisnąć 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 przestajesz, 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 przestajesz 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.

WZIAĆ 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 załamane 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 upływem Zmiany, potem bowiem jego stres zmniejszy się samoczynnie o jeden.

PRZYKŁAD

WZIAĆ 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. Więcej informacji o czasie Po Służbie znajdziesz w Rozdziale 09. Podczas tej samej Zmiany Po Służbie możesz zredukować i obrażenia, i stres. Odzyskiwanie równowagi przyspieszyć mogą stymulanty (strona 186).

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 przyłapią go na tym zwierchnicy, musi zwykle poddać się Synchronizacji Wzorca. Więcej na ten temat – patrz strona 177.

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 wyrzucenie  zmniejsza obrażenia o jeden.

Pieprznięcie o ziemię powoduje rany tłuczone. Bo jeśli upadek cię Pokona, otrzymujesz też ranę. Wysokość wskazuje rodzaj Kości Rany – zaokrąglaj 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 OBOK miejsca detonacji otrzymują ponadto jeden dodatkowy punkt obrażeń (czyli zawsze minimum jeden).

Różne rodzaje granatów i ładunków wybuchowych opisano w Rozdziale 08, na stronie 185.

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 Sile 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 umiejętności), 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 – zduścić płomienie, 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 megabogatyh, a otwartych zbiorników czystej wody od dawna nie ma? Zakładamy więc, że żadna postać tej zaginionej zdolności nie posiadała.

Jeżeli więc skutek 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”.

WLA używa się ogromnej różnorodności pojazdów naziemnych i powietrznych. Opis niektórych znajdziesz w Rozdziale 08.

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 siodło i schodzenie to po prostu część ruchu i nie stanowi szczególnej, samodzielnej akcji.

WSPÓŁCZYNNIKI POJAZDU

MIEJSCA: 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 067): 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 201.

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 spinera, mierzonego w strefach. Gdy wykonujesz ruch, możesz przemieścić się w pionie albo w 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 wylądować, zmniejszając wysokość o jedną strefę na Rundę.
12	Eksplzja	Pojazd zmienia się w kulę ognia i poskręcane go 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 podejrzanych 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 wynikać 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 064. 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 niżej), po czym go odsłania, a Prowadzący losuje Przeszkody pojawiające się na drodze. Może w tym celu użyć kart z Zestawu Startowego albo tabeli umieszczonej na sąsiedniej stronie.

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.

MANEWRY W POŚCIGU

MANEWR	DOSTĘPNY DLA	UMIEJĘTNOŚĆ	EFEKT
Gon/ Uciekaj	Ścigający/ścigany	SPRAWNOŚĆ [PROWADZENIE]	Zmniejsz/zwiększ dystans między uczestnikami o jeden poziom za  . Jeżeli na koniec Rundy znajdujecie się OBOK, ścigający może zaatakować uciekiniera wręcz. Jeśli na koniec Rundy dystans przekroczy BARDZO DALEKI, pościg się kończy.
Kryj się	Ścigany	DYSKRECJA [PROWADZENIE] przeciw OBSERWACJI	Ucieknij albo zaatakuj ścigającego z zasadzki. Można przeprowadzić, jeżeli dystans jest co najmniej ŚREDNI. Utrudnienie przy dystansie ŚREDNIM, ułatwienie przy BARDZO DALEKIM.
Blokuj drogę	Ścigany	IMPET [PROWADZENIE]	Zwiększ dystans o jeden poziom. Ścigający musi przetestować IMPET [PROWADZENIE] albo traci manewr.
Przetnij drogę	Ścigający	SPRAWNOŚĆ [PROWADZENIE] przeciw SPRAWNOŚCI [PROWADZENIU]	Dystans spada do OBOK, możesz natychmiast zaatakować ściganego wręcz. Utrudnione przy dystansie DALEKIM i większych.
Strzelaj	Ścigający/ścigany	CELNOŚĆ	Atak na dystans.
Inne	Ścigający/ścigany	Różne	Różne.

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 – albo za pomocą kart dołączonych do Zestawu Startowego, albo potajemnie zapisując na kartce.

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 (jeżeli 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 zdecyduje 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 **DYSKRECJĘ** [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 prowadząca 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 – wybieracie). 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. Na kolejnych stronach znajdziesz trzy tabele – dla pościgów pieszych, pojazdami naziemnymi i powietrznymi. Każda zawarta w tabelach pozycja znajduje się też 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 znajdziesz w Aktach Dochodzenia.

PRZESZKODY W POŚCIGU PIESZYM

K12	PRZESZKODA
1	Ślepy zaułek. Jeżeli ścigany wybrał Goń/Uciekaj, Kryj się albo Blokuj drogę, manewr automatycznie się nie udaje.
2	Światło na przejściu zmienia się na czerwone i ulicą rusza sznur samochodów. Testy Krycia się zostają ułatwione, a testy manewrów Goń/Uciekaj oraz Strzelaj – utrudnione.
3	Drogę zagraadza witryna sklepowa. Jeżeli ścigany wybrał Uciekaj, Kryj się albo Blokuj drogę, musi najpierw przetestować IMPET (to nie jest akcja), by przebić się przez szkło. Porażka sprawia, że manewr zostaje anulowany, a uciekinier otrzymuje K3 obrażeń.
4	Drogę blokuje parkująca taksówka MetroKab, utrudniając manewry Goń/Uciekaj i Strzelaj, ale ułatwiając Przecięcie drogi.
5	Uciekiniera osłania neonowe morze parasoli płynących nad zalanym deszczem chodnikiem. Ułatwia Krycie się, a nawet jeżeli ścigany nie wybrał tego manewru, ścigający i tak musi przetestować OBSERWACJĘ (nie wymaga akcji). Porażka sprawia, że jego manewr automatycznie się nie udaje. Jeżeli było to Strzelanie, postrzelona zostaje osoba postronna.
6	Drogę zagraadza grupa ubranych na pomarańczowo, rozśpiewanych mnichów. Ścigany musi przetestować PERSWAZJĘ (nie wymaga akcji), by się rozstąpili. Ale sukces ułatwia test Krycia się. Nieudany rzut na PERSWAZJĘ powoduje, że manewr uciekającego automatycznie się nie udaje.
7	Pogoń próbuje zatrzymać dwójkę uzbrojonych krawężników z LAPD (strona 221). Utrudniają manewry Goń/Uciekaj, Kryj się oraz Strzelaj. Ba, jeżeli ktoś wykona ten ostatni, gliniarze otworzą do niego ogień. Łowca androidów może posłać gliny do diabła, testując KONTAKTY (nie wymaga akcji) i anulując ten efekt.
8	Ścigającego chwyta za rękaw zapuszczony dziad, prosząc o wsparcie. Zatrzymany może przetestować KONTAKTY, by rzucić mu garść czynjenów, albo odepchnąć żebraka przy użyciu IMPETU [PROWADZENIA]. Porażka w teście oznacza automatyczne fiasko manewru ścigającego w tej Rundzie.
9	Całą ulicę zawala chłam, o który łatwo się potknąć. Testy manewru Goń/Uciekaj są w tej Rundzie utrudnione, a Blokowania drogi – ułatwione.
10	Tłum [ruch uliczny] rzadnie i uczestnicy pogoni wybiegają nagle na otwartą przestrzeń. Sytuacja ułatwia Strzelanie i utrudnia Krycie się.
11	Drogę przecina K6 szukających guza zbirów (strona 222). Uciekinier może ich minąć, jeżeli wykona test KONTAKTÓW (nie wymaga akcji). Porażka oznacza, że zbiry nie zamierzają mu odpuścić – jego manewr automatycznie się nie udaje, a jeden drań atakuje go w zwarcie. Powodzenie w teście KONTAKTÓW powoduje, że banda bierze na cel ścigającego.
12	Ulicę blokuje protest ludzkich suprematystów niosących paskudne transparenty. Są przekonani, że ścigany jest replikantem, i próbują odciąć mu drogę, powodując utrudnienie manewrów Uciekaj i Kryj się. Udzielają też wskazówek ścigającemu, ułatwiając mu testy Gonienia i Przecięcia drogi.



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. Łowczyńi rzuca K12 za Zręczność i KB 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 odśladnia kolejną kartę Przeszkody: tym razem łowczyńię zaczepia śmierzdzący żuł, prosząc o drobne. Jane skutecznie odpycha go, używając IMPETU. Jarry

próbuję 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 tafłę 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 łowczyńię, 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.

PRZESZKODY W POŚCIGU POJAZDÓW NAZIEMNYCH

K12

PRZESZKODA

- | | |
|----|--|
| 1 | Ślepy zaułek. Jeżeli ścigany wybrał Goń/Uciekaj, Kryj się albo Blokuj drogę, manewr automatycznie się nie udaje. |
| 2 | Pochyla się ku wam ogromna holograficzna reklama cyfrowej obecności, wypełniając pole widzenia. Obaj kierowcy muszą przetestować OBSERWACJĘ, by zachować koncentrację. Porażka oznacza, że wybrany w tej Rundzie manewr automatycznie się nie udaje. |
| 3 | Niespodziewana ulewa! Niewiele widać, a ulica staje się śliska. Testy manewrów Goń/Uciekaj zostają utrudnione, a Kryj się – ułatwione. |
| 4 | Drogę zajeżdża parkująca taksówka MetroKab. Ułatwia testy Blokowania drogi, ale utrudnia Gonienie/Uciekanie. Ba, porażka manewru powoduje K3 obrażeń dla pechowego pojazdu. |
| 5 | Na przejściu dla pieszych zmienia się światło i ulicę zalewa tłum przechodniów. Powodują ułatwienie manewru Przetnij drogę oraz utrudnienie Goń/Uciekaj i Strzelaj. Porażka w testach tych manewrów wyrządzi krzywdę osobie postronnej. |
| 6 | Do pościgu dołącza spinner LAPD (model patrolowy) na sygnale. Utrudnia manewry Goń/Uciekaj, Kryj się oraz Strzelaj. Jeżeli ktoś wykona ten ostatni, zostanie ostrzelany przez policję. Łowca androidów może włączyć głośnik i odesłać patrol precz, testując KONTAKTY (nie wymaga akcji). Anuluje wówczas ten efekt. |
| 7 | Pojazdy wypadają na szeroką, wielopasmową autostradę i ruch się przerzedza. Ułatwia to testy manewrów Goń/Uciekaj oraz Strzelaj, ale utrudnia Krycie się i Blokowanie drogi. |
| 8 | K6 dzieci ulicy obskakuje samochód uciekającego, próbując urwać jakieś części. Ścigany może się ich pozbyć, testując KONTAKTY (nie wymaga akcji). Porażka oznacza, że jego manewr w tej Rundzie się nie uda, a pojazd otrzyma punkt obrażeń. W razie sukcesu ulicznicy biorą się za ścigającego. |
| 9 | Przed wami roboty drogowe. Powodują ułatwienie manewrów Kryj się, Blokuj drogę i Przetnij drogę oraz utrudnienie Goń/Uciekaj i Strzelaj. Nieudany test manewru Goń/Uciekaj kończy się K3 punktami obrażeń dla pojazdu. |
| 10 | Ulicą mkną stado rowerzystów: głośna, rozdzwoniona i właściwie niepokonana bariera. Ich obecność ułatwia manewr Blokuj drogę, ale utrudnia Gonienie/Uciekanie oraz Strzelanie. Porażka któregoś z tych manewrów spowoduje szkody wśród cywilów. |
| 11 | Ulicę blokuje ogromna automatyczna ciężarówka. Jej obecność ułatwia Przecięcie drogi, ale utrudnia Gonienie/Uciekanie. Porażka manewru Goń/Uciekaj powoduje ponadto K6 obrażeń dla pojazdu. |
| 12 | Wjeżdżacie w bardzo wąską uliczkę. By przejechać bez szwanku, trzeba wykonać dodatkowy test PROWADZENIA (nie wymaga akcji) przed przeprowadzeniem manewru. Porażka sprawia, że pojazd zostaje Rozbity, a pościg się kończy. Kierowca może też anulować manewr, by powoli i spokojnie wydostać się z zaułka (bez żadnych testów). |

PRZESZKODY W POŚCIGU POWIETRZNYM

K12	PRZESZKODA
1	Uwagę obu kierowców rozprasza światło i głos ze sterowca reklamowego kolonii. Muszą przetestować OBSERWACJĘ, by zachować koncentrację. Porażka oznacza, że wybrany w tej Rundzie manewr automatycznie się nie udaje.
2	W stronę pojazdów wzbija się ogromny wyrzut ognia z komina fabryki poniżej. Każdy kierowca musi wykonać test PROWADZENIA, by uniknąć płomieni – porażka oznacza K6 punktów obrażeń dla pojazdu i fiasko wybranego w tej Rundzie manewru.
3	Wokół gęstnieje chmura smogu – łatwo w niej stracić przeciwnika z oczu. Krycie się jest ułatwione, a nawet jeżeli ścigany nie wybrał tego manewru, ścigający i tak musi wykonać test OBSERWACJI (nie wymaga akcji). Porażka oznacza, że jego manewr w tej Rundzie automatycznie się nie udaje
4	Schodzicie bardzo nisko i z zawrotną prędkością gnać przez wąskie uliczki. Testy Krycia się, Blokowania drogi i Przycinania drogi zostają ułatwione, a Gonienie/Uciekanie oraz Strzelanie – utrudnione. Nieudany test manewru Goń/Uciekaj powoduje K3 obrażeń dla pojazdu.
5	Wlatujecie w kanion między dwoma ogromnymi budynkami, skąpany w neonowym świetle ogromnych reklam. Krycie się zostaje utrudnione.
6	Do pościgu dołącza spinner LAPD (model patrolowy) na sygnale. Utrudnia manewry Goń/Uciekaj, Kryj się oraz Strzelaj. Jeżeli ktoś wykona ten ostatni, zostanie ostrzelany przez policję. Łowca androidów może włączyć głośnik i odesłać patrol precz, testując KONTAKTY (nie wymaga akcji). Anuluje wówczas ten efekt.
7	Wlatujecie w otwartą przestrzeń między dwoma wieżowcami. Ruch spinnerów jest tu znacznie mniejszy. Testy manewrów Goń/Uciekaj oraz Strzelaj są ułatwione, a Krycie się i Blokowanie drogi – utrudnione.
8	Drogę zagraża wielka neonowa plansza reklamowa. Nieudany test manewru Goń/Uciekaj powoduje, że spinner gwałtownie uderza w billboard i pościg się kończy. Kierowca może też zrezygnować z manewru i ostrożnie ominąć przeszkodę (bez żadnych testów).
9	Przed wami wysokościowiec w budowie. Krycie się, Blokowanie drogi i Przycinanie drogi są tu ułatwione, a manewry Goń/Uciekaj i Strzelaj – utrudnione. Nieudany test Gonienia/Uciekania powoduje K3 obrażeń pojazdu.
10	Sięga ku wam ogromna holograficzna reklama cyfrowej obecności, wypełniając pole widzenia. Obaj kierowcy muszą przetestować OBSERWACJĘ, by nie zejść z kursu. Porażka oznacza, że wybrany w tej Rundzie manewr automatycznie się nie udaje.
11	Nagła ulewa ogranicza widoczność, ułatwiając manewr Kryj się.
12	Ścigającego albo ściganego (równa szansa) nagle uderza piorun! Spinner traci zasilanie, a kierowca musi przetestować TECHNIKĘ, by uruchomić system i uniknąć katastrofy. Nawet jeśli mu się uda, manewr, który wybrał w tej Rundzie, kończy się fiaskiem.

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

O P O W I E Ś Ć O D W Ó C H M I A S T A C H

„Piękna i bestia. W jednym ciele”.



The Independent

 43°F JAKOŚĆ POWIETRZA: FATALNA

PIERWSZY ROK JAK PO KOLONIE KWITNĄ,

Rok temu cały świat wstrzymał oddech. ONZ uchyliła zakaz wytwarzania replikantów i zezwoliła Wallace Corporation na produkcję nowej generacji Nexus-9. Choć podstawą są dawne patenty Tyrella, dyskretnie kupione przez WC, Nian-der Wallace osobiście zapewnił, że Nexus-9 to efekt jego szczerej pasji i że poświęcił osiem długich lat, by stworzyć „największy dar dla ludzkości”.

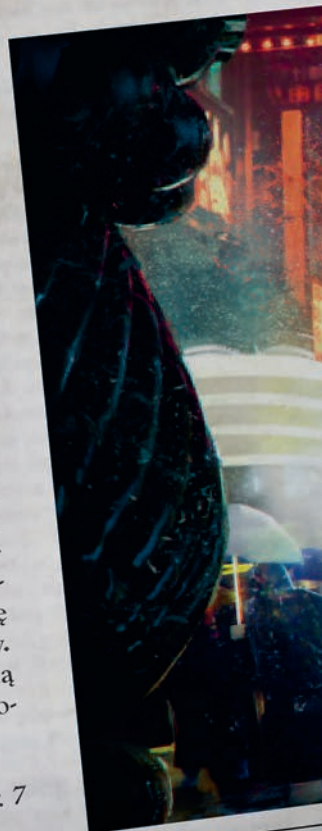
Rada ONZ, megakorpy, kolonie pozaziemskie i przemysł wpadły w prawdziwą euforię – która jakoś nie udzieliła się szarym Angelinos. Pamiętają aż za dobrze poprzednią epokę replikantów. Gdy upadały imperia. Gdy po ulicach krążyli łowcy androidów. Gdy ogarnął nas mrok Zaciemnienia. Gdy szalały zamieszki. Otwieranie ran zadanych syntetyczną dłonią

to sprawa wielka jak nowa sie-
dziba Wallace. Ale mogliśmy co
najwyżej zaciśnąć zęby.

W pierwszą rocznicę historycz-
nej decyzji pora jednak zadać
trudne pytania. Czy dotrzyma-
no obietnic? Czyje ciemne inte-
resy wyszły na jaw?

Trzeba przyznać uczciwie:
powrót syntetycznej siły robo-
czej ożywił gospodarkę. Kwitnie
pozaziemskie górnictwo, koloni-
zacja, budownictwo, konserwa-
cja infrastruktury, sektor bez-
pieczeństwa i usług. Każda
branża notuje rekordowy wzrost
produktywności i zysków. Wy-
starczy unieść wzrok, by zoba-
czyć rosnącą w niebo Zaporę
i szkielety nowych wieżowców.
To właśnie N-9 przejmują każdą
pracę wysokiego ryzyka, o wyso-
kich stawkach.

dalej na str. 7



dent Sentinel



Piątek, 15 maja 2037

REPLIKANTÓW: OSZŁO? LOS ANGELES WIĘDNIE

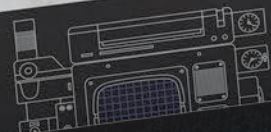
FIASKO SZCZYTU KLIMATYCZNEGO 2037 POTWIERDZA AGONALNY STAN PLANETY

Coroczny Szczyt Klimatyczny, organizowany w megamiastach Ziemi, został w ostatniej chwili odwołany ze względu na niedobory energii oraz złe warunki podróży, które uniemożliwiły udział najważniejszym uczestnikom. Fiasko to umacnia przekonanie o pogarszającym się stanie planety. Pomimo globalnych prób redukcji śladu węglowego i używania odnawialnych źródeł energii, panele Szczytu potwierdzają załamanie ekosystemu Ziemi: niemal całkowite wymarcie życia organicznego w środowisku morskim i pasach nadbrzeżnych,

podniesienie poziomu oceanów spowodowane topnieniem czapy lodowej, katastrofalne susze w rejonach umiarkowanych, zmianę proporcji opadów monsunowych do cyklonów tropikalnych oraz inne przeobrażenia kriosfery i biosfery.

Szczęśliwie, wszystkie megamiasta notują rekordowy wzrost tempa rozbudowy infrastruktury, produkcji energii, wydobywania surowców oraz bio-uprawy protein, spowodowane wprowadzeniem generacji Nexus-9...

dalej na str. 9


ESPEN




MIASTO KONTRASTÓW, GDZIE CZAS STANĄŁ W MIEJSCU

Los Angeles funduje nowoprzybyłym szok kulturowy na miarę uderzenia sonicznego z blastera. Ale ty znasz je jak każdą dziurę w kieszeni znoszonej kurtki, która chroni cię przez tutejszym chłodem.

Niełatwo zrozumieć to miasto. Przytłacza feerią rozrywek i oceanem upokorzeń. Bez miłosierdzia atakuje zmysły. Gdzie się obrócić – kolejny groteskowy zrost sprzeczności, kolejne starcie interesów, kolejna wojna kulturowa. Ludzie i replikanci. Żebracy i bogacze. Niemordowane deszcze tłuką wściekle o niewzruszony beton. Osłepiające neony tną wszechobecny mrok jak noże. Nawet architektura i technologia biorą się za łby. W jednym sektorze – doposażone rudery sprzed lat. W drugim – wytwory pozbawionej wszelkich granic wyobraźni. Do diabła, bogatych dzieli tu od biedoty taki dystans, że równie dobrze mogliby dostać zakazy zbliżania.

W LA wszystko (w tym twoje szczęście) zmienia się po krótkim spacerze w którąkolwiek stronę. Zwłaszcza do góry. I gdzie nie spojrzeć, coś walczy o twoją uwagę. Trąbinie tuk-tuków niesie się nad głowami bezimiennego, płynącego ulicami tłumu. Neonowe szyldy bzyczą, polecając każdą usługę pod słońcem, którego promienie z trudem przedzierają się przez kożuch zanieczyszczeń. To miasto nigdy nie śpi, wiecznie kipi wzburzonym morzem ludzkich głów, rozgorączkowanych od rozmaitych pragnień. Pożąda się tu zasobów, okazji, bliskości, władzy, sensu życia... a to wszystko dobra cenne i limitowane.

Jako łowca androidów należysz do nielicznej grupki, której dane było spojrzeć we wszystkie twarze LA, i to z na-

der wyjątkowej perspektywy. Na ulicach napatrzyłeś się na biedę i ludzkie upokorzenie, od którego korpom zebrałoby się na wymioty. 500 pięter wyżej widziałeś przepych nie do pojęcia dla mieszkających na dole. Dobrobyt mniej dla nich wiarygodny niż najdziwniejsze miejskie legendy. Bo właściwie służysz w dwóch miastach. Tym wnoszącym się powyżej 100. piętra i tym położonym poniżej. Obydwa zamieszkują złożone, nieprzewidywalne i zamknięte społeczności. Łączy je chyba tylko jedna rzecz: obie cię potrzebują i żadna nie chce mieć z tobą do czynienia. Póki nie zaczną się strzały i krzyki.

Mówią, że miasto jest sumą swoich części. W LA sfastrygowano je byle jak nicią wspólnej przeszłości i upartej dumy. Miasto, gdzie czas stanął w miejscu: połamane, połatanne i podkreślone, by przetrwać wszystko. Pozaziemy uciekli, by zacząć wszystko od nowa, wznieść lepszą przeszłość na surowym korzeniu. A tu buduje się zawsze na fundamentach przeszłości. Budynki sprzed 100 lat wciąż stoją. Dumnie. I lepiej się z tego ciesz. Bo to dzięki nim istnieje dziś ogromna metropolia, wysoka na 500 pięter. Rośnie w niebo z betonowych korzeni miasta ocalałych.

Sama myśl, że najważniejszym zadaniem łowcy androidów jest ogarniać ten cały pierdołnik, przyprawia o zawrót głowy. A jednak: popracujesz dość długo i miasto do ciebie przemówi. Poskarży się, gdzie je boli i co je uwiera. Powie, co za groźne cienie przemykają po zaułkach. Przekonasz się, jak inni gliniarze przed tobą: gdy troszczyz się o LA, LA troszczy się o ciebie.

TANIO, ALE SOLIDNIE

W miarę jak do LA napływały tłumy, rósł popyt na mieszkania. Ich powierzchnie zaczęły się kurczyć i wkrótce posiadanie kuchni stało się luksusem dla bogatych: pozostali musieli jadać na mieście. Ludzkie stada skoszarowano w Sektorach, utworzonych wokół scentralizowanych kwartałów handlowych: bazarów pod gołym niebem, przez całą dobę oferujących towary pierwszej potrzeby. Wiecznie otwartych, toczonych gorączką targowisk, gdzie stoi się dwie godziny w kolejce po mydło albo wodę. Kwartały handlowe rosły bez żadnej kontroli, puchnąc od legalnych i nielegalnych dostaw, które i tak nie nadążały za potrzebami mieszkańców. W końcu pochłonęły całe dzielnice, obsługując dziesiątki tysięcy klientów niczym spracowane automaty z przekąskami.

Mieszkanie w pobliżu kwartału handlowego stało się wyznacznikiem prestiżu. Wprawdzie większość położonych dogodnie budynków powstała z myślą o biurach, usługach

i handlu, ale kiedy skończyła się przestrzeń mieszkalna, zaczęto adaptować dawne biurowce. Wydzielać kwatery po magazynach i piętrowych parkingach. A nawet dodawać nowe skrzydła i wybijać przejścia, łącząc całe kwartały w ogromne, tętniące życiem megabloki.

Zapotrzebowanie rosło, troska o bezpieczeństwo malała. Megabloki powstawały właściwie z dnia na dzień wśród huku burzących ściany młotów. Potem doprowadzano ogrzewanie, kanalizację, elektryczność i wentylację: elewacje każdej budowli opłatał z czasem gęsty bluszcz kabli. Połowę kładli sami mieszkańcy, samodzielnie naprawiając zepsutą infrastrukturę przy użyciu środków, które udało się akurat skombinować.

Obrośnięte kablami fasady przerobionych na mieszkania budynków użytkowych stały się nową twarzą LA. Prześwieca przez nią układ nerwowy neonów, pleniących się na każdym skrawku dostępnej powierzchni, by dodać miastu życia.

Z GŁOWĄ W CHMURACH

Kiedy deweloperom skończyła się powierzchnia do zabudowy, ruszyli w górę. Bo prędzej czy później miejsce musiało się skończyć. Najpierw bogacze rzucali się na te same nieruchomości w centrum. Potem zaczęli skupować albo przejmować podstępem całe kwartały w najbiedniejszych częściach miasta, na przykład w obecnym Dystrykcie Mody, a ekstrawaganckie rezydencje i biurowce korporacji rosły w sąsiedztwie opuszczonych, zdewastowanych ruder.

W końcu nie było już ziemi do kupienia, więc najbogatsi zaczęli budować na istniejących konstrukcjach. Większość starej zabudowy LA miała wytrzymać trzęsienie ziemi, więc wystarczyło wzmocnić fundamenty, dać w łapę urzędnikowi z ratusza i 10-piętrowy dom mógł zyskać kolejne 25 kondygnacji. Każdą większą i ładniejszą od poprzedniej. A potem zmienić się w wieżowiec na 50 pięter. Albo na 100. W końcu – na 250. Najniższe partie budynków wzmacniano i ulepszano, póki ktoś nie wymyślił, że piętra na poziomie ulicy

można wydrążyć od środka, zalać betonem i zmienić w nowy fundament. A gdyby kiedykolwiek zaczął pękać, megawieżowiec można zawsze połączyć z sąsiednim wysokościowcem, a potem dodać jeszcze parę pięter.

Tak narodziła się dziwaczna, ale powszechna reguła: życie w jednym budynku zmienia się dramatycznie wraz z wysokością. Zalany betonem poziom ulicy nie nadaje się właściwie do życia: w szczelinach gnieźdzą się desperaci, którzy prędzej rozbiorą twój spinner na części, niż powiedzą „dzień dobry”. 20 pięter wyżej znajdziesz 500 osób upchniętych w setce mieszkań bez ciepłej wody i diabli wiedzą ilu uchodźców koczujących na korytarzu. A na 250. piętrze tego samego wysokościowca żyją sobie wesoło najbogatsi. Tu każda czteroosobowa rodzina ma ogromny, luksusowy apartament, tak piękny, że przed wejściem masz ochotę włożyć krawat. To znaczy, gdyby kamerdyner kiedykolwiek cię tam wpuścił.

WIELKIE PODZIELENIE

Megabudynki rosły, a dystans dzielący bogatych od biednych dało się odtąd zmierzyć: wynosił 250 pięter. Tak narodził się nowy system kastowy: status określa nie tyle adres, ile wysokość. Bo elity szybko zrozumiały, że skoro numer piętra wyznacza miejsce w hierarchii, uciekać można wyłącznie do góry. Jeżeli Program Emigracji nie zabrał cię do gwiazd, wystarczy zadzwonić po budowlanców i zamieszkać troszeczkę bliżej nieba niż do tej pory.

Z czasem podział między mieszkańcami wyższych i niższych pięter zaczął się jeszcze bardziej pogłębiać. W istocie powstały dwie klasy społeczno-polityczno-ekonomiczne, prowadzące całkiem inne życie. Dostęp do rynku pracy, zasobów, edukacji, opieki zdrowotnej, a nawet szacunek – właściwie wszystko zależy od tego, jak wysoko zdołałeś się wspiąć.

Minęło kilka pokoleń i dziś porównywanie standardów właściwie nie ma sensu, a dwie osoby mieszkające pod tym samym adresem nie mają ze sobą nic wspólnego. Ktoś urodzony na 100. piętrze pójdzie na uniwersytet, dostanie dobrze płatną robotę i przez całe życie będzie wierzyć, że mu się po prostu należy. Osoby z niższych pięter nigdy nie awansują – nie wiedzą nawet jak. Żyją z resztek, tak jak ich rodzice, i kurczowo trzymają się każdej marnej fuchy, jaka wpadnie im w ręce. W najlepszym wypadku kończą na stałym i przyzwoicie płatnym etacie. Ale firmą zarządzać nie będą.

O wielkim podziale społecznym się nie dyskutuje. Tak się po prostu rzeczy mają. Miasto zamieszkują dwa narody. Łączy je wyłącznie tęsknota za gwiazdami, których nigdy nie zobaczą. I niechęć wobec uciekinierów z planety, żyjących życiem, jakiego porzuceni na Ziemi nigdy nie zaznają.

BIEDOTA I ELITY

Jeżeli chcesz zrozumieć, jak bardzo różni się życie dwóch połówek LA, sięgnij do Dickensa albo Jane Austen. To może dziwne, ale elity LA w 2037 i arystokracja epoki kolonialnej mają ze sobą wiele wspólnego.

Kultura bogatych i biednych mieszkańców miasta jest jak dawny podział na górę i dół schodów. Z tym że samych schodów już nie ma. Zastąpił je kawał betonu, którego żadna strona nie przebije – bo inaczej zawaliłby się sam fundament egzystencji. Więc dwie klasy i dwie kultury koegzystują sobie spokojnie w tym samym budynku. Wiedzą o sobie nawza-

jem i czasem nawet jakoś tam od siebie zależą. Zwykle jednak po prostu nie zwracają na tych drugich uwagi, nie wchodzi sobie w drogę i żyją, jak umieją. Chodzą do pracy, noszą ubrania, jedzą posiłki i zażywają rozrywek, o których druga strona nie ma pojęcia. Wielu mieszkańców apartamentów nigdy nie postawiło stopy na ulicy, gdzie powszechna nędra przyprawiałaby ich o palpitacje. A obywatel niższego piętra może co najwyżej zadrzeć głowę i wyobrazić sobie luksusy życia na górze. Gdyby na własne oczy zobaczył tamtejsze ekscesy i marnotrawstwo, też by nie wytrzymał nerwowo.

Dwie klasy są tak bardzo odległe, że właściwie nie czują ze sobą żadnej więzi. Doświadczają zupełnie innej egzystencji, inaczej pracują, uczą się i chorują. Nie łączy ich ani wygląd, ani język. Są jak dwa gatunki, które mają wprawdzie wspólnego

przodka, ale dawno rozdzieliła je ewolucja. To smutne, jeśli się dobrze zastanowić. Więc nikt się nie zastanawia. Ty też nie. Po prostu cieszysz się, że kieszeń obciąża ci odznaką. Tylko dzięki niej nie jesteś jak pozostali – nikim.

BOGACZE

Bogaty obchodzi tylko status. Za wszelką cenę chcą zyskać i utrzymać władzę. Żadnych skrupułów. Każdy walczy o swoje. Nie znają strachu przed utratą wszystkiego. Za to wiecznie im mało. Szczycą się, gdy prześcigną silniejszych, zetrą na proch słabszych i ograją system. Cechuje ich bezwzględność brutalnych biznesmenów i zawodowych szachistów: bezustannie śledzą każdy ruch przeciwnika. Gdy ktoś wygrywa, zżera ich zazdrość. Kiedy przegrywa, pieją z radości.

NĘDZARZE

Biednych obchodzi tylko przetrwanie. Zjadle bronią każdego skrawka z trudem zdobytej niezależności. Nie zniosą upokorzenia. Sami przeciw światu. Bez nadziei na lepsze jutro, umieją znosić pieski los z podniesionym czołem. Szczycą się, cierpiąc bardziej od słabszych, rosnąc ponad silniejszych i stawiając opór systemowi. Mają coś na kształt osławionego złodziejskiego honoru: wściekle walczą o ochłapy, ale też nie dadzą innym zdechnąć z głodu.

GDY NIE MASZ NIC

Obecnie kryzys mieszkaniowy wciąż się pogłębia, a do miasta napływają kolejne fale uchodźców. Ogromna rzesza ludzi decyduje się mieszkać w megablokach blisko kwartałów handlowych, choćby trzeba było rozbić namiot na klatce schodowej. Na wysokich piętrach to zabronione – ale mieszkańcy niższych przywykli do widoku prowizorycznych posłań, szafasów i kartonów na każdym korytarzu i półpiętrze. Gdy kogoś nie stać na czynsz za mieszkanie, jakby nigdy nic wyprowadza się na klatkę i dalej robi swoje. Najtrudniej tu przetrwać uchodźcom oraz seniorom. Na szczęście większość kompleksów tworzy wspólnoty, które dbają o swoich i nie pozwalają zginąć ludziom, którzy samotnie przepadliby z kretesem.

GDY MASZ MNIEJ NIŻ NIC

Jednak zawsze ktoś z systemu wypadnie – czasem celowo, czasem mimowolnie. Tacy ludzie trafiają do Chłamowiska, części LA zamieszkaną przez dewiantów i desperatów. Bo nawet koczowanie na schodach to dla niektórych niedosiężne marzenie. Innych zżera uzależnienie albo wrodzona nikczemność i tylko w mrokach Chłamowiska mogą robić, co im pisane.

Ale mniejsza o powody. Są takie części miasta – zwłaszcza nieszczęsna Estakada LA, Skid Row i ruiny San Diego – gdzie nie zapuszczają się nawet gliny. Prawo i zwyczajna ludzka przyzwoitość nic tu nie znaczą. Ulicami i kanałami rządzą półdzicy bandyci, gotowi płacić cenę życia za wartę parę czynów bawidawie.

Na Chłamowisku nie ma bezpiecznych miejsc. Nie znasz dnia ani godziny, gdy tutejszy chaos zacznie utrudniać ci śledztwo – albo zwykły spacer spinnerem. Zawsze może go trafić elektryczny harpun.

ŻYCIE W MIEŚCIE

Jeżeli chcesz służyć ludziom, musisz ich rozumieć. Postaw się na ich miejscu, żeby potem dotrzymywać im kroku, rozplątywać wśród szarych tłumów, czytać między wierszami i rozpoznawać eleganckie kłamstwa, na których trzyma się cały system. Pamiętaj: nigdy nie przestajesz być gliniarzem, ale nie zawsze jesteś na służbie. A po robocie starasz się po prostu dożyć jutra, jak wszyscy inni w tym mieście.

Nie daj się oszukać folderom Emigracji. Jasne, Ziemia umiera, ale przecież ciebie przeżyje. Mieszka się na niej trudno, ale za to w LA. A w ogóle, to kiedy było łatwo?

Pozaziemcy uciekli, jakby się paliło, ale kiedy odeszli, niewiele się zmieniło. Jest trochę zimniej. I wrędniej. I się nie polepsza. Ale z miejskiej egzystencji wciąż sporo można wycisnąć. Ludzie nie porzucili marzeń ani manii wielkości, wciąż wspinają się po drabinach awansu w korporacjach i kręgach towarzyskich. Budują domy, śmieją się, kochają, pieprzą i rozpieprzają w cholere, jak było od zarania dziejów. Z tą ważną różnicą, że wszyscy słyszą tykanie zegara zagłady. Przypomina, że liczy się każda chwila, że dobry dzień to prawdziwy dar od losu, a każda kula w magazynku może być ostatnia.

KULTURA

Trudno mówić o jednej kulturze w mieście pełnym uchodźców. LA to słabo wymieszany, niestabilny gulasz ze wszystkich kultur, bulgoczący w garnku o dwa rozmiary za małym. Na ulicach słychać jazgot angielskiego, chińskiego, koreańskiego, rosyjskiego i hindi. Podobna mieszanina atakuje wzrok z oszałamiających neonów. Dogadać

się można tylko w miastowym – dialekcie, który jak wąż prześlizguje się przez wszystkie języki. Ale niewtajemniczony za cholerę nic nie zrozumie. Megabogaci też gadają po swojemu, mową subtelnych aluzji i zawołanych pogróżek. Kilka pozornie uprzejmych zdań potrafi tam wywołać zimną wojnę.

KLIMAT

Przez lata nikt nie zwracał uwagi na zieleń, chyba że na dolarach. Niestety, okazało się, że klimat naprawdę się zmienił i, co tu dużo gadać, Ziemia całkiem się spieprzyła.

Większość życia organicznego albo już wymarła, albo wymrze niedługo. Ocean zmienił się w podwodne cmentarzysko. Jego wściekłe fale bezlitośnie tłuką w Zaporę Sepulveda, jedyną obronę LA przed losem San Diego i innych miast nadmorskich, zniszczonych, gdy poziom wód się podniósł. Pryszczyć w niefiltrowanej wodzie może cię dziś zabić. Miasto spowija wieczne skłębiona mgła, a smog jest tak gęsty, że co delikatniejsi nie mogą opuścić domu bez maski. Nawet jeśli wyjątkowo ulic nie chłoszcze przenikający do kości wiatr, strugi deszczu albo zmrożonego śniegu, i tak trzeba jechać ze dwie godziny w głąb lądu, żeby zobaczyć słońce.

W toksycznym, pozbawionym dziennego światła środowisku nie uchowa się żadne życie. Drzewa, ptaki, nawet zwierzęta domowe – dziś zobaczyć je można tylko na zdjęciu, w muzeum albo rzewnie powspominać. Pewnie, możesz zaciskać pasa przez pół roku i sprawić sobie kotka. Niestety – pewnie będzie syntetyczny. I jeżeli przypadkiem zobaczą go sąsiedzi, jutro rano biedny Mruczek trafi na czarny rynek.

A więc wszystko wokół jest sztuczne: zrobione z metalu, syntetycznej tkaniny, betonu, plastiku. Ludzie całymi dniami stoją w kolejce, by zobaczyć rachityczne, ale żywe drzewko, którego gałązka kosztuje więcej niż wiza pozaziemska. Chyba że trafisz na górne piętra, gdzie serce złamie ci widok mebli z naturalnego drewna, na które nie zarobiłbyś przez całe cholerne życie.

Nawet jedzenie jest syntetyczne: powstałe w bioreaktorach proteiny przetwarzają się i sztucznie dosmacza, żeby przypominały dawne potrawy. Czy zajadasz się stekiem, czy sushi, wcinasz wciąż te same pędraki, porosty i algi, wyhodowane gdzieś w głębi lądu, w Energy Empire. Jeżeli masz szczęście. Ale jest masa sztuczek i przypraw, pozwalających oszukać kubki smakowe. I tak jak kiedyś z winem, tylko najwięksi znawcy i snoby twierdzą, że czuć różnicę.

Prawda jest zatem dość ponura. Ale do wszystkiego idzie się przyzwyczaić, wystarczy ogień w piersi i odpowiednio dużo warstw ubrania. Aż dziw, że setka burbona, żarcie z ulicznej budki i neonowy pałak parasola potrafią tak bardzo uprzyjemnić dzień.

MIASTO O BILIONIE OCZU

Przed laty niebo pełne było sterowców. Używała ich policja, używały megakorpy. Reklamowały pozaziemskie sny i szperały reflektorami po ciemnych zaułkach. Ale po Zaciemnieniu sterowce wyszły z mody. Zastąpiły je powszechne dziś drony i trafikatory. Stada tych pierwszych wirują ci nad głową. Ekrany drugich znaczą każdy chodnik i przejście dla pieszych. I zawsze cię obserwują, diabli wiedzą w czyim interesie.

Prywatność to dzisiaj luksus albo wręcz złudzenie. Część oczu należy do Sieci Esperowej LAPD, innymi patrzą marketingowcy megakorpy. Pracownicy jak pszczołki gromadzą dane, by zalewać każdego przechodnia spersonalizowaną reklamą. Gdzie się nie obrócisz, mruga ekran i trzeszczy głośnik, tłocząc ci do głowy jakiś komunikat. Czy tego chcesz, czy nie.

PRAWO I PORZĄDEK W KORPOKRACJI

LA to królestwo chaosu, ale ONZ wprowadza jakąś tam namiastkę ładu. W dodatku jak wystarczająco głęboko pokopać, na wierzch wyleżą pozostałości starego porządku. Miastem administruje garstka pochodzących z wyboru urzędników: zarządza nim Gubernator oraz obieralne Przedstawicielstwo ONZ, a na straży prawa i porządku stoi Sąd Najwyższy, Prokuratura Okręgowa oraz LAPD.

Nominalna zwierzchność ONZ ma właściwie charakter fasadowy. W teorii podlega jej cała administracja i sądownictwo, to ona strzeże granic i egzekwuje nieliczne pozostałe w mocy prawa i regulacje. Ale w istocie Organizacja to finansowana przez wielki biznes wyduszką: jej głównym zadaniem jest dbać, by wszystkie megakorpy działały według tych samych przepisów. Większość urzędników siedzi w kieszeni tej korporacji albo grupy interesów, która zapłaciła najwięcej lub przysłała najmocniej.

ONZ nie ma ani możliwości, ani zasobów, żeby naprawić zarządzanie Ziemią, nie mówiąc nawet o reszcie systemu. Posiada akurat dość siły, by pośredniczyć między radami nadzorczymi, pakować za kraty najgorszych bandytów i mieć opinię publiczną pozorem funkcjonowania bezstronnych praw i socjoekonomicznych regulacji.

Ale Organizacja ma też jednego asa w rękawie: to ona reguluje przepływ towarów i ludności poza Ziemią. Kontroluje tym samym dwa kluczowe elementy zdecentralizowanej gospodarki międzyplanetarnej, całkowicie zależnej od importu oraz eksportu towarów i usług. ONZ prowadzi też Program Obrony Kolonii Pozaziemskich, za sprawą którego megakorpy wciąż nie wszczęły wojny totalnej.

Ale to by było na tyle. LA jest tak naprawdę własnością megakorpów (i zabawką megabogaczy). Tak jak i reszta systemu. Kontrolują gospodarkę i rynek pracy. Własność nieruchomości. Prowadzą kwartale handlowe, szpitale, odpowiadają za transport i rozrywkę. ONZ sili się na niezależność, ale przeżerają ją lobbyści korporacji i grup interesów.

Każdy polityk tańczy, jak mu ktoś zagra. Nawet łowcy androidów należą obecnie do Wallace.

Megakorpy przejęły każdy aspekt życia i ciągną z niego zysk. Wystarczy, że mieszkaniec LA podniesie głowę, a zobaczy wieżę Wallace i przypomni sobie, kto tu rządzi.

Oczywiście megakorpy nie ufają sobie nawzajem. Dlatego korpokracja zaciska zęby i akceptuje pewną zwierzchność urzędników nad sektorem prywatnym oraz przepisy gwarantujące jakąś taką równowagę.

Całą uwagę krawaciarzy pochłania polityczny cyrk. Więc o dobro zwykłych ludzi dbają wyłącznie stróżę porządku. Każde miasto zatrudnia własnych. Tworzy swoje prawa. Egzekwuje sprawiedliwość. Nawet gdy inspektorzy z ONZ się czasem pokażą, działają tak wolno, że mogą co najwyżej wypłacać poszkodowanym odszkodowania.

Dlatego właśnie LAPD stało się wielozadaniową jednostką paramilitarną, w sam raz na potrzeby miasta w permanentnym kryzysie. Ale LA to nie państwo policyjne. Bo policja ma za mało ludzi i środków. Tak, o każdej porze dnia i nocy można spotkać na ulicy wyposażony jak na wojnę patrol prewencji, ale przecież nieliczny. W szczególnie newralgicznych miejscach stoją wieże strażnicze – ale każdą obsadza jedna osoba, która w razie kłopotów może co najwyżej odpalić syreny, wezwać przez megafon do rozejścia się, a potem zacząć się modlić.

Bo tak po prawdzie, system sprawiedliwości jest jak wszystko inne: dziurawy i na skraju zapaści. Bogaci mają własną ochronę, własne zasady i własne trybunały. Życia ulicy nie reguluje prawo, tylko wymyślany na poczekaniu kodeks honorowy. Zasada jest prosta: nie oszukuj systemu. A przynajmniej nie daj się złapać. W grze jest ostatnia piłka i zaraz rozwalą ci głowę. Gdyby nie bilion Esperowych oczu, obserwujących miasto we dnie i w nocy, LA dawno pograżyłoby się w anarchii. Nie po raz pierwszy zresztą. I pewnie nie ostatni. Byle nie na twojej zmianie.

TECHNOLOGIA

Nowoczesne urządzenia to w równej mierze narzędzia, jak symbole statusu: pokaż mi swój sprzęt, a powiem ci, kim jesteś. Technologia przenika wszystkie obszary życia w LA, ale stanowi kuriozalną mieszankę rozwiązań okropnie przestarzałych i radykalnie nowoczesnych. Stanowi odbicie hierarchii społeczno-finansowej, umacniając przepaść klasową. Bogaci i biedni mają przecież radykalnie różne potrzeby. W rezultacie powstaje dziwaczna mieszanina, część mistyki miasta, gdzie czas stanął w miejscu. LA uwieźło w przeszłości i tęskni do przyszłości, której nigdy się nie doczeka.

TOPORNE I POŻYTECZNE: Większość mieszkańców dolnych pięter używa tego, co działa. Dominuje sprzęt stary i zużyty, który wielce się ceni i z czułością reperuje. Niejedno urządzenie przechodzi z ojca na syna albo stanowi

własność wspólnoty sąsiadów czy grupy przyjaciół. Większość analogowych gadżetów pamięta czasy przed Zaciemnieniem i zalatuje systemową technofobią poprzedniego pokolenia, jego niechęcią do rozwiązań cyfrowych i obsesyjnym strachem przed myślącą samodzielnie sztuczną inteligencją, przez który nigdy nie wyszła poza najprostsze maszyny liczące i ich prymitywne algorytmy.

Oczywiście istnieją nowoczesne udogodnienia, na przykład drukarki z interfejsem głosowym czy videofony. Ale nawet one są solidne, analogowe, zapisują i przechowują dane lokalnie, na fizycznych nośnikach. Używają fizycznych kontrolerów: myszki, klawiatury, w najlepszym wypadku ekranu dotykowego. Monitory mają lampy katodowe i mizerne możliwości: wyświetlają dane w najprostszy sposób. Wygląda to marnie, ale też nikt nie oczekuje fajerwerków. Technologia ma po prostu działać.

CUDOWNE I POZAZIEMSKIE: W miarę podróży w górę drabiny społecznej pojawia się coraz więcej urządzeń popularnych wśród dziedziców fortun i megakorpów. Zwykle twórców inżynierii pozaziemskiej jakby z zupełnie innej epoki. Niewiarygodnie nowatorskie i pomysłowe, a przy tym szalenie wszechstronne, urządzenia bogatych są jak wyjęte z powieści science-fiction. Samo ich istnienie dowodzi, że kolonie cieszą się dobrobytem i myślą techniczną, o jakiej na Ziemi nikomu się nie śniło.

Każdy głupi widzi, że wyposażone w sztuczną inteligencję drony wyświetlają spersonalizowane reklamy przypadkowym przechodniom. Że co lepsze sklepy i mieszkania posiadają bioskanery. Że nową generacją ulepszeń ludzkiego ciała steruje się za pomocą myśli (milleniali je uwielbiają!). I nikt chyba nie sądzi, że Wallace produkuje replikantów, używając ziemskich technologii z drugiej ręki.

Do diabła, nawet LAPD ma się czym pochwalić! Laboratoria pełne są wzierników submikroskopowych i innych ustrojstw przeczących logice. Monitorująca miasto Sieć Esperowa w ułamku sekundy gromadzi i przetwarza niewiarygodne ilości danych. Pewnie, zarządza nią superkomputer wielkości twojego mieszkania. Ale działa. I to od dziesięcioleci.

Skoro po Zaciemnieniu na Ziemi zapanowała technofobia i postęp zatrzymał się na dekady, to jak bardzo zaawansowane są kolonie? Jak właściwie wygląda pozaziemska codzienność, której nigdy nie zaznasz? Tylko jedno wiesz na pewno. Wszystkie cuda, którymi pozaziemcy postanowią się podzielić, znikną w skarbcach bogaczy i melinach przestępców, zanim ty na nie zaoszczędzisz.

NIEWIDOCZNE LUKSUSY: Dla bogatych technologia jest nowa, dogodna, modna i niewidzialna. Najnowsze pozaziemskie innowacje płynnie łączą się z życiem. Łączy bezprzewodowe. Eleganckie komputery o płaskich, cudownie kolorowych ekranach. Nawet wersje kieszonkowe to prawdziwe bestie. Koniec z niezgrabnymi Vid-Fonami. Wiadomości odbierasz zegarkiem. A podczas zdalnych zebrań w gabinecie wyświetla się reagujące w czasie rzeczywistym hologramy uczestników z całego układu – całkiem jakby wpadli na herbatę.

Im więcej masz władzy, tym modniejsze i mniej widoczne posiadasz urządzenia. Klasa wyższa traktuje najnowszą technologię jak drogie ubrania – by zadać szyku i podkreślić status, maskując pychę udawaną nonszalancją.



Zaawansowane technologie były przez lata luksusem dla bogatych. Ostatnio jednak powszechnieją. Korporacja Wallace wprowadziła na rynek dostępne, niedrogie i ekscytujące urządzenia codziennego użytku: obecności cyfrowe oraz terminale Sieci Informacyjnej. Mają tak nieodparty urok, że rozpleniły się jak LA dżugie i szerokie – pierwsze od lat udogodnienia dostępne dla szarych mieszkańców.

NOŚNIKI DANYCH

Utrata ogromnej ilości danych podczas Zaciemnienia spowodowała powrót fizycznych nośników analogowych. Łowcy androidów używają ich dość powszechnie. Wystarczy, że złożysz formularz zapotrzebowania, skoczysz do najbliższego kwartału handlowego albo na DNA Row, i masz, co trzeba.

SATKRYSTAŁ: Technologia chmury zawiodła, więc dane, zwłaszcza tekstowe, archiwizuje się obecnie na satkryształach – cienkich plastikowych płytkach, mikrograwerowanych laserowo.

ZDJĘCIE ESPEROWE: Fotografia wykonana przy użyciu zastrzeżonej technologii korporacji Esper. Terminal wielokątowny pozwala badać i powiększać zapisane w wysokiej rozdzielczości zdjęcie Esperowe jak przestrzeń trójwymiarową i wykonywać wydruk. Tak utrwalonego zdjęcia nie można dłużej obrabiać, ale zawiera pięć sekund nagrania z wybranego kąta. Można je odtworzyć po naciśnięciu płytki dotykowej satkryształu.

DYSK DANYCH: Cienki, okrągły dysk do przechowywania danych cyfrowych. Wymaga nagrywarki i odtwarzacza. Jest wprawdzie przestarzały, ale wciąż używa go biedota oraz przestępcy, którym spadająca dostępność tej technologii zapewnia bezpieczeństwo.

KOSTKA PAMIĘCI: Standardowy nośnik półprzewodnikowy o ogromnej pojemności. Dostęp do danych zapewnia szeroka sieć łączy przewodowych i bezprzewodowych. Kostka jest wytrzymała, ale da się ją uszkodzić.

KULA DANYCH: Właściwie niezniszczalny nośnik danych z czasów przed Zaciemnieniem. Obecnie bardzo kosztowny, więc używany głównie przez bogatych i megakorpy do bezpiecznego składowania informacji. Odczyt wymaga napędu sferycznego, dostępnego jedynie w siedzibach megakorpów i laboratorium kryminalnym WykRepu.

DRON: Dron to najlepszy przyjaciel detektywa – zapewnia zdalny dostęp do pozyskiwanych na żywo informacji. Możesz go wypożyczyć ze zbrojowni LAPD. Tylko nie zgub, bo powiesz sayonara rocznej pensji.



SYNTETYKA

Najbardziej zaawansowaną technologią na Ziemi jest oczywiście metoda produkcji replikantów. Ale obok niej kwitną rozmaite gałęzie syntetyki, cybernetyki, robotyki i automatyki, których produkty pełnią w mieście liczne funkcje. Więcej informacji znajdziesz w Rozdziale 08.

Został dziś tylko jeden kod, którego nie da się złamać – DNA. I jedna rzecz, której megakorpy nie mogą po prostu wyłączyć – twoje ciało. Dlatego większość mechanizmów bezpieczeństwa oraz transakcji – od zamków w drzwiach po zakupy na targu – wykorzystuje bioelektronikę. Ta dostępna powszechnie technologia pozwala tworzyć zasilane (zazwyczaj) bioenergią urządzenia, które interpretują dane biometryczne człowieka. Wystarczy przyłożyć dłoń do bioskanera, by natychmiast uzyskać dostęp do swojego konta. Wyższe poziomy zabezpieczeń wykorzystują skan siatkówki, rozpoznawanie twarzy albo próbki DNA.

BIOELEKTRONIKA

TELEKOMUNIKACJA

Łowcy androidów należą do nielicznej grupy szczęściarzy z dostępem do osobistych urządzeń telekomunikacyjnych. Każdy detektyw posiada KIA, wielofunkcyjny komunikator kieszonkowy, który umożliwia (między innymi) bezpośrednią łączność na kanałach prywatnych. Ale jeżeli musisz pogadać albo przycisnąć kogoś spoza komisariatu, jak wszyscy stajesz w kolejce do budki.

VID-FON: Numer 1 w LA, urządzenie telekomunikacyjne obsługiwane przez Bell Systems. Budkę znajdziesz na każdym rogu, a terminal w większości mieszkań i lokali usługowych. Za niewielką opłatą możesz zadzwonić na dowolny numer Vid-Fonu w mieście – centrala łączy i udziela wsparcia technicznego przez całą dobę. Jeżeli połączenie nie zostanie odebrane, możesz zostawić Vid-Notę.

SIEĆ INFORMACYJNA WALLACE: Vid-Fony wypiera stopniowo wszechobecna Sieć Informacyjna Wallace: darmowy, wygodny i bezpieczny sposób skła-

dowania i wymiany prywatnych danych oraz narzędzie komunikacji. Wystarczy obecność cyfrowa i zyskujesz dostęp do istnej skarbnicy informacji oraz natychmiastowych połączeń tekstowych, głosowych i wideo z innymi użytkownikami SIW. To żadna tajemnica, że Wallace Corp szpieguje klientów, a ObCy podsłuchują, nagrywają i przekazują firmie każde wypowiedziane przez właścicieli słowo. Że serwisy informacyjne SIW są cenzurowane. Ale większość ludzi ma to gdzieś i ochoczo wymienia swoją prywatność na dostęp do darmowej i wygodnej komunikacji.

Chociaż w LA dominuje Vid-Fon i SIW, istnieją też alternatywy. Telefon satelitarny jest może niezgrabny, ale połączenie jest naprawdę prywatne. Bogacze noszą bezprzewodowe komunikatory pozaziemskie wmontowane w biżuterię. A naprawdę nadziani, na przykład Nian-der Wallace, posiadają syntetyczne ulepszenie Halo, które pozwala obsługiwać zsynchronizowane urządzenia za pomocą myśli.

MEDIA

Korporacyjna propaganda. Krucjaty niezależnych dziennikarzy. Niewolnicza obroza prenumeraty i zysków z reklam. Szmatławce, w których plotka goni sensację. Informacja to gorący towar: kupuje się ją, sprzedaje, wymienia i wymusza jak miasto długie i szerokie. A wiarygodne źródła wysychają. Słuchasz wiadomości, a potem prawdziwych wiadomości. Najpierw fakty, potem prawda.

SIW: SIW nie jest redakcją informacyjną, tylko niewyczerpaną studnią danych. Możesz zapytać swoją obecność cyfrową o cokolwiek, od osiągnięć najnowszego modelu spinera po prognozę pogody, i uzyskasz odpowiedź wydobytą z rozmaitych zbiorów prywatnych danych. Nie da się udowodnić, że Wallace dyskretnie monitoruje i filtruje informacje na swoją korzyść – ani że tego nie robi.

TELEWIZJA: Nie każdy w LA ma telewizor – ale wszyscy znają kogoś, kto ma. Prawie nikogo nie stać na kablówkę. Na szczęście ONZ nadaje kanały publiczne, koktajl z tandetnej rozrywki i wiadomości lokalnych – to wystarczy, by utrzymać ludzi przed ekranem. Najważniejsze czasopisma koncentrują się na sprawach kolonii. Więc tylko z telewizora dowiesz się, co tam słychać w mieście. Oczywiście

ONZ przedstawia newsy po swojemu, ale przynajmniej trzyma rękę na pulsie.

CZASOPISMA: Wiedzę o świecie zdobywa się w kioskach, sprzedających szeroki wybór gazet, czasopism i magazynów. Największe redakcje, na przykład „Moni” czy „Independent Sentinel”, patrzą na ręce rządu i korporacji, zachowując przy tym słynną dziennikarską rzetelność. Nie brak tytułów omawiających rozmaite gałęzie gospodarki i prezentujących gorące plotki oraz kulturowe trendy – a tabloidy i niszowe ziny produkują sensacje oraz teorie spiskowe o rozmaitym prawdopodobieństwie.

ISW oraz telewizje należą do megakorpów. Stąd renesans znaczenia i wiarygodności prasy papierowej, która nieustrudzenie tropi nadużycia, demaskuje korupcję i żarliwie głosi „prawdę”. Na ulicach szczególnie ceni się ziny prezentujące opinie i perspektywy spoza mainstreamu.

W stoisku z gazetami jak w lustrze odbija się prawdziwe oblicze miasta, a siedzący w kiosku starszy jegomość zna najlepsze plotki i zwykle wie, co w trawie piszczy. Może ci bardzo pomóc albo strasznie zaszkodzić, zależnie od tego, jaką cieszysz się opinią i które mosty spaliłeś. Nie będziesz pierwszym gliną, o którym wrzeszczą nagłówki.

CO Z ZAMIEJSCOWĄ?

Nie ma właściwie powodów, by dzwonić do innego megamiasta albo pozaziemskiej kolonii. Gdyby cię potrzebowali, sami cię znajdą. Albo ściślej: zadzwonią do ONZ, które zadzwoni do

Gubernatora, który zadzwoni do Komendanta, który zadzwoni do ciebie. Innymi słowy: w LA jesteście zdani na siebie.

BLASKI I CIENIE ŻYCIA

Kiedy żyjesz na konającej planecie, musisz się cieszyć każdą chwilą. Być sobą. Kochać, kogo wybrałeś. Robić, co chcesz, o ile to legalne albo cię nie złapali. Każdy musi jakoś żyć, a ludzie bez wstydu czepiają się wszystkiego, byle przetrwać. A LA ma właśnie wszystko. Każdą namiętność, każdą truciznę i rozrywkę. Na co tylko masz ochotę. Chociaż nie powinienes. Szczęście to dla jednych ciepła spława, dla innych ciepłe kluski. Czas po służbie spędzasz, jak chcesz i z kim chcesz. Byłe dyskretnie. Partner cię pewnie nie ocenia, ale ogary ze Spraw Wewnętrznych zwęszą cię, zanim skumasz, że zostawiasz ślady.

ROZRYWKA: Chociaż w Hollywood nie produkują już snów, LA wciąż ma sporo do zaoferowania: całe Sektory służące edukacji, rozrywce i nocnym uciechom. Bez kresny plac zabaw, na którym roztrwonić możesz ile bądź czasu. Grać na automatach, chodzić do multipleksów i kafejek sieciowych. Na tańce i na koncerty. Nawet na uniwersytet. W telewizji lecą newsy, programy kulinarne, plotki i reklamy. Za to w kinie grają dobre filmy. Elektryczna muzyka aż dudni. Każdy daje w żyłę. Każdy

się pieprzy bez zobowiązań. Płeć nie ma znaczenia. Nic nie ma znaczenia. Do seksklubu wpada się szybko, często i zwyczajnie jak do kawiarni. I wszyscy szaleją za ObCymi. W morzu powszechnej samotności bliskość to nowy, bardzo groźny narkotyk.

BIZNES: Zanim pojawił się Wallace, wielki biznes spisał LA na straty. Nawet dziś miasto to wielki slums, z którego można pozyskiwać zasoby (proteiny i energię) i wciskać reklamę omamionym stadom ludzkiego bydła. Jeżeli Ziemia nie są w czymś naprawdę dobrzy, to w kupowaniu bezużytecznego gówna. Część gliniarzy dostarcza płatnych usług, prowadzi firemki albo dorabia na boku, żeby zapewnić byt rodzinie albo pospłacać długi. Rynek nagradza przedsiębiorczość i ambicję, zwłaszcza jeśli idą w parze ze zmysłem politycznym i brakiem skrupułów. Więc mało który glina odmówi koperty pełnej banknotów i obietnic – czasem za przymknięcie oka, kiedy indziej za ochronę. Inni dorabiają półlegalnym handlem ulicznym. Wystarczy pójść do złej dzielnicy i znaleźć dobrego klienta, a sprzedać można właściwie wszystko. Nieważne, skąd się to wzięło.

RELIGIA: W koloniach religia to relikwiarz przeszłości. Ale na Ziemi wciąż są kręgi, w których wiara się liczy. Na szczęście żadna nie dominuje. Koszerny czy Hare Krysna? To bez znaczenia. Religie pełnią się w czasie marnym, zwłaszcza wśród biedoty, która czerpie siłę z przynależności do grupy i wiary w boski plan. Więc modlitwę usłyszysz dziś raczej na niższych piętrach. Ale praktykują i megabogactwa o nieczystych sumieniach, okultystycznych ciągach albo kompleksie boga. Religia trafia też do repów, dręczonych cichą obsesją na punkcie duszy oraz sensu życia. A że prawo mówi, co wolno – ale nie co należy, to i wśród gliniarzy zdarzają się wierzący. Najwyraźniej lepiej śpią, gdy coś ich rozgrzesza albo pozwala się zdręczać.

POLITYKA: Jeżeli szukasz guza, dobrze trafiłeś. Gdzie nie spojrzeć, ktoś pilnie wymaga pomocy albo przemodelowania facjaty. Możesz dołączyć do rady megabloku. Urabiać oficjeli z ONZ albo prokuratury. Pisać opinie dla rządu albo korporacji. Najgorętszy temat to prawa replikantów: mniej więcej tyle samo policjantów je popiera, ile wyśmiewa. Empatyczni umieją sypać sól na każdą ropiejącą ranę. Współczujący jak nikt budzą poczucie winy. Nawet jeżeli tylko wykonujesz rozkazy (albo tak cię zbudowano), i tak wleziesz na to pole bitwy. I w końcu trzeba będzie wybrać stronę.

PRZESTĘPCZOŚĆ: Czarno-biała natura prawa nie pasuje do moralnej szarości świata: oto gorzka pigułka, którą wielu gliniarzy łyka wraz z poranną kawą. Niektórzy

są tak elastyczni, że kończą w niewłaściwych kieszeniach. Inni uczą się od ulicznych bandytów, jak najlepiej zadbać o własny tyłek. No i są jeszcze ci szlachetni i rozczarowani, co to stracili wiarę w system i po godzinach wyrównują rachunki, wymierzając sprawiedliwość, ale łamiąc prawo. Z błota, jakie może cię na tej ścieżce ochłapać, nigdy się już nie domyjesz. Dlatego działa cała siatka gliniarzy, którzy dyskretnie naprostowują i chronią swoich. Naginają zasady i łamią prawo dla dobra wielkiej policyjnej rodziny. Więc jeśli sumienie każe ci zakuć nieuczciwego kolegę w kajdanki, wiedz, że połowa komisariatu otwarcie cię potępi. A druga po cichu osądzi.

JEDZENIE I PICIE: Część glin to prości ludzie. Pogoń za prawdą albo kasą zostawiają innym. Sami wolą posiedzieć przy barze przy czymś mocniejszym. Może lubią, jak woda pali bebechy. Albo czegoś żałują. Za czymś tęsknią. Ale drążący dusze ból maleje z każdym kęsem cheeseburgera, w którym nie ma ani sera, ani mięsa. Za to smakuje niebiańsko. Większość mieszkań w LA nie ma kuchni, więc wszyscy jedzą na mieście. Uliczne żarcie jest wszędzie: na cokolwiek masz smaka, w okolicy sprzedają to z wózka, na straganie, w budce, bistro albo knajpie, świeżutkie i gorące. Masz też szczęście: służbowe mieszkania LAPD posiadają aneks kuchenny, w sam raz, żeby skorzystać z ogromu gotowych, pakowanych dań dostępnych w każdym sklepie i na dowóz. Wystarczy dodać wody, podgrzać na kuchence – i proszę, obiad jak u mamy.

REKLAMA

LA jest od krańca do krańca zawałone reklamą. Można by sądzić, że kolonie i megakorporacje wypięły się na porzuconych na Ziemi specjali – ale wszechobecny marketing sugeruje, że wręcz przeciwnie. Jeżeli z tej planety da się jeszcze coś wycisnąć, to twoje czyny i uwagę.

Reklama jest wszędzie. Na każdej fasadzie. Na każdej ścianie. Uliczne szyldy montuje się na ulicznych szyldach. A smog jest tak gęsty, że drony wyświetlają reklamy wprost w powietrzu. I wszystkie namawiają do kupna produktu dostępnego tu i teraz. Wystarczy przyłożyć dłoń.

Nie wiesz, czego chcesz od życia? Nie martw się, specjaliści wiedzą. Zewsząd otacza cię technologia, która pozyskuje dane interpretowalne i personalizuje przekaz marketingowy. Hologramy mówią wprost do ciebie. Pla-

katy zmieniają treść, gdy się zbliżasz. Billboardy wysokie na 10 metrów zachwalają produkt dostosowany do twoich potrzeb tak intymnych, że nikt nie ma o nich pojęcia. Poza działem marketingu.

Przekaz marketingowy przytłacza, wręcz gwałci – zwłaszcza młodzież i niedawnych przybyszów. Przecież nikt nie dawał megakorporacjom prawa, by zaglądać ci do łóżka. A teraz byle dron i znak drogowy wiedzą o tobie dosłownie wszystko. Na szczęście z czasem się na to bombardowanie uodporniasz. I tylko czasem przystaniesz zaskoczony, że drony znają cię aż tak dobrze. Zastanawiasz się wtedy: jak dużo można wycisnąć z danych? Co tak naprawdę wiedzą? I czy inna, jeszcze nowocześniejsza technologia zdobywa właśnie sekrety, z których nie zwierzasz się nawet przyjaciółom?



WYPATRUJ ZNAKÓW

Obserwując reklamę, możesz się łatwo dowiedzieć, co megakorpy sądzą o danej części miasta. W bogatszych Sektorach sprzedaje się marzenia o życiu pozaziemskim oraz dobra i technologie luksusowe. Biednym nie oferuje się szansy rozpoczęcia życia od nowa, tylko wciska produkty pierwszej potrzeby i używki w rodzaju śmieciowego żarcia, środków przeciwbólowych, taniej rozrywki i bezustannych zachęt do nieprzemysła-

nych zakupów. Czegokolwiek – narkotyków, seksu czy obecności cyfrowej. To ser dla szczurów biegających po labiryncie, żyjących z dnia na dzień i żrących resztki. Możesz też łatwo sprawdzić, co dane mówią o tobie. Jeżeli drony zalewają okolicę reklamą antydepresantów, przemysł swoje życie. Jeśli promują kamizelki kuloodporne, dzwoń po wsparcie. Drony zawsze wiedzą więcej. Nawet o tobie.



WYCIECZKA DO ŚRÓDMIEŚCIA

Gdy załamały się światowe mocarstwa, resztki zagarnęły megakorpy. Przejęły duże obszary – na przykład Zachodnie i Wschodnie Wybrzeża albo większość południa Stanów Zjednoczonych – i stworzyły tam państewka Los Angeles, Nowego Jorku, Miami czy Atlanty. Każde ogromne miasto to prywatna własność innej korporacji, która na niespotykaną skalę pompuje pieniądze w rozbudowę przestrzenną i modernizację.

Biznesowo – to świetny pomysł. Zgarnąć rozproszoną, kurczącą się populację i zagnać w granice miasta. Infrastruktura się utrzyma, gospodarka rozkwitnie, a centralizacja mieszkalnictwa, sieci energetycznej i łańcuchów dostaw pozwoli na optymalizację zasobów. Trzeba tylko zaplanować miasto z metodyczną, pozbawioną cienia polotu skutecznością wiceprezesa do spraw operacyjnych.

Los Angeles należy do największych megamiast świata. Ciągnie się od San Francisco aż do dawnego San Diego. Jego centrum, zwane potocznie Śródmieściem, dzieli się na 19 Sektarów, które wręcz kipią od uchodźców i życiowych okazji. Każdy ma własny charakter i rolę w ekosystemie miasta.

Podczas dochodzenia przemierzysz miasto wzdłuż i wszerz. Wykorzystasz silne i słabe strony każdego Sektora, jakby były pionkami na planszy. Trop będzie wił się i kłuczył wśród placów i uliczek, zaprowadzi cię do luksusowych apartamentów i obskurnych knajp, do urzędów i melin przestępców. Będziesz tam szukać śladów, przepytawać świadków i wykurzać podejrzanych. Twoja postawa i zdolność lawirowania wśród zwalczających się kultur może sprawić, że wystygły trop stanie w ogniu.

I pamiętaj: LA uchodzi za miasto nieskończonych możliwości nie bez powodu. Tu właśnie narodziła się współczesna rozrywka i technologia. To społeczno-polityczny i przemysłowy zwornik kolonii. Kolebka i pole bitwy genialnych, bezlitosnych umysłów, które wiecznie się zwalczają, oszukują, wykorzystują i pożerają żywcem.

To kipiący życiem cyrk, gdzie wszystko może się zdarzyć. I wszystko się zdarza. Nieważne, jak dobrze znasz miasto. I tak cię zaskoczy.

UTRZYMAĆ TAJEMNICĘ

W serii *BLADE RUNNER* Los Angeles zawsze okrywa mgła tajemnicy. Niniejsza gra stara się stworzyć ramy dla waszych historii, ale nie ma ambicji opisać każdego aspektu niezwykłego uniwersum *Łowcy Androidów*. Nawet nie próbujemy. Dlatego celowo pomijamy większość opisu miasta – prezentujemy wyłącznie kluczowe

Sektory i ich najważniejsze punkty. A co z resztą? To już wasza sprawa. Każdy Sektor ma własny charakter i specyfikę. Niech zjawia się przed oczami waszych dusz. Miasto musi pozostać tajemnicze, wiecznie osłonięte przez mrok i deszcz. Większe i wyższe, niż dostrzega łowca androidów.

CENTRUM LOS ANGELES

SEKTOR 1

NIGHTCLUB ROW
EARLY Q'S
THE SNAKE PIT
KUMITE
SALON PIĘKNOŚCI
BRIGHT EYES
APHRODITE
DZIELNICA CZERWONYCH LATARNI
SZMATŁAWISKO
A&B SPORTS
STADIUM
REDAKCJA „MONI”
PROMENADA PRASY
REDAKCJA „KILL”

OBSERWATORIUM
GRIFFITHA

SEKTOR 2

KORP.
TYRE

KOREATOWN

CENTRUM KONGRESOWE
LOS ANGELES

REDAKCJA
„INDEPENDENT
SENTINEL”

REDAKCJA
GDS NEWS

DYSTRYKT
FINANSOWY

TUNEL
PRZY SECOND
STREET

SEKTOR 3

SHAW
FINANCIAL

GRAND
CENTRAL
MARKET

GIEŁDA PAPIERÓW
WARTOŚCIOWYCH

DYSTRYKT
HANDLOWY
LITTLE
TOKYO

BIBLIOTEKA
CENTRALNA
LOS ANGELES

BUDYNEK METROPOLITAN

SEKTOR 9

DOM AUKCYJNY
OGILVY

DYSTRYKT
MODY





KLUCZOWE SEKTORY LOS ANGELES:

SEKTOR 1: Dzielnica Rozrywkowa
Ulice czerwonych latarni. Najmodniejsze bary, dyskoteki i sekskluby. Tu dzieją się szmerne interesy i operuje szara strefa: kasyna, tabloidy, kluby dla dorosłych i lewe kliniki. Kręcą nimi kryminalne kartele.

SEKTOR 2: Dzielnica Artystyczna
Uniwersytet Los Angeles oraz istne morze parków tematycznych, kompleksów rozrywkowych, salo-
nów gier, kin i torów wyścigowych, w sam raz na potrzeby spragnionej uciech rodziny, nastolatków oraz niedzielnych poszukiwaczy wrażeń.

SEKTOR 4: Dzielnica Przemysłowa
Centrum technologiczne i siedziba Wallace oraz Tyrella. W pobliskim Chinatown, na DNA Row i w Pasażu Animoidów, znajdziesz najlepszych bioinżynierów. Orz publiczną fasadę czarnego rynku, czyli Targowisko Różności.

SEKTOR 5: Dzielnica Centralna
Tu właśnie, w Little Tokyo, mieści się największy kwartał handlowy miasta. A także wszystkie agencje i instytucje ONZ, wliczając LAPD, budynek sądu, ratusz, biuro Prokuratora Okręgowego i Gubernatora. Wokół politycznego centrum roją się stacje telewizyjne, redakcje gazet oraz siedziby lobbystów.

SEKTOR 9: Dzielnica Handlowa
Dystrykt Mody to dawne getto zamienione w osiedle dla VIP-ów. Nowobogacy lgną do Dzielnicy Artystycznej, a stary pieniądz czuje się lepiej w Dystrykcie Finansowym, gdzie już sto lat temu stały banki. Rzut beretem stamtąd znajduje się Dystrykt Dymisji, enklawa chaosu i bezprawia rządzona przez złomiarzy i uliczne gangi.

SEKTOR 12: Port Kosmiczny LAX
Przez Port Kosmiczny Los Angeles oraz otaczające go magazyny i port przy Zaporze przechodzi cały tranzyt lokalny, międzynarodowy, wewnątrzorbitalny i międzykolonialny: pasażerowie, towary oraz odpady.

SEKTOR 5

DZIELNICA CENTRALNA

Społeczno-polityczne centrum miasta. Tu mieści się delegatura ONZ oraz jej instytucje, to stąd prawodawcy oraz intryganci rządzą miastem. Policja, prawnicy, politycy, dziennikarze i lobbyści snują intrygi, zmagają się i podchodzą w niekończącej się walce o władzę, porządek i sprawiedliwość. W tej właśnie kolejności.

Harmider tego gniazda szersze- ni błędnie wobec wrzawy Kwartału Handlowego Little Tokyo – ogrom- nego kompleksu sklepów, przez który dniem i nocą przewala się po- łowa miasta. Zgiełk, handel i kako- fonia dźwięków nigdy tu nie ustają. A elektryczną poświatę istnej dżun- gli neonów widać na tysiąc stóp w górę i wiele mil dookoła.

Centrum to siedziba instytucji rządowych: mie- ści się tu nie tylko LAPD, ale biuro Gubernato- ra, prokuratura, delegatura ONZ – wszystkie grube ryby w mieście. Pełne politycznych re- kinów wody przyciągają oczywiście media: wszystkie ważne stacje telewizyjne i redakcje gazet mieszczą się w odległości spaceru od budynków sądu i ratusza.

W Sektorze znajdują się darmowe kwatery pracowników LAPD oraz mieszkania licznych urzędników państwowych. Nic dziwnego, że to najbezpieczniejsza część miasta: pełno tu po- licjantów na służbie i po pracy. Co tłumaczy, dlaczego ludzie spod 100. piętra zabijają się o mieszkania w Sektorze 5. Jeżeli masz za są- siadów dziesięciu gliniarzy, spada szansa, że napadnie cię ktoś inny.

Jeśli dodać do tego największy, najbar- dziej bombastyczny kwartał handlowy LA i eklektyczną kulturę gastronomiczną Little Tokyo – łatwo zrozumieć, czemu tu właśnie bije serce miasta.

WAŻNE MIEJSCA:

KOMENDA GŁÓWNA LAPD: Siedziba WykRe- pu i wszystkich innych wydziałów Komisariatu 995 Departamentu Policji Los Angeles.

SĄD LOS ANGELES: Biuro Prokuratora Okręgowego LA oraz miejsce rozpraw sądo- wych. Bywasz tu, gdy potrzebujesz nakazu, musisz zeznawać w procesie albo wezwano cię do prokuratury.

RATUSZ: Tu urzęduje Gubernator Phelan i większość rezydujących w mieście delega- tów ONZ.

STACJE TELEWIZYJNE: W Sektorze 5 miesz- czą się studia GBS i innych kontrolowanych przez ONZ telewizji publicznych. Główne programy informacyjne i rozrywkowe sączą rządową propagandę. Ale w wiadomościach lokalnych trafi się czasem kilka słów prawdy, a nie każdy prezenter trzyma się ściśle scena- riusza. WykRep ma tu przyjaciół.

INNE MEDIA: Redakcje gazet, tabloidów i ty- godników opinii mieszczą się w Sektorze 1. Ale to tu można spotkać najlepszych i najgor- szych reporterów: orbitują wokół LAPD, sądu i ratusza. W każdej knajpie siedzi dziennikarz „Independent Sentinel”, robiąc gorączkowe notatki. W każdym cieniu czai się łowca plo- tek z jakiegoś szmatławca. Więc jeżeli szukasz komentatorów politycznych, donosicieli oraz dziennikarzy śledczych – wal do Sektora 5. Albo po prostu pozwól im się znaleźć.

MIESZKANIA SŁUŻBOWE LAPD: Megabloki, w których żyje większość pracowników LAPD.

DYSTRYKT HANDLOWY LITTLE TOKYO: Naj- większe i najpopularniejsze centrum handlowe w mieście. Zachowało nieco charakteru daw- nego Little Tokyo: tradycyjne stragany, handel pod gołym niebem i najlepsze japońskie żarcie w LA. Nie zapomnij odwiedzić sławnego na całe miasto baru White Dragon. Serwuje gli- niarzom ramen od 1982 roku.

NAPLOPO: Otwarty przez całą dobę salon pachinko i kafejka sieciowa. Posiada „łóżę łowców androidów” – prywatną salę na zapleczu, w której znajdziesz niezarejestrowane terminale sieciowe do anonimowego buszowania po SIW. To wprawdzie nielegalne, ale Obyczajówka przymyka oko, dopóki może tu skorzystać z nowoczesnego dostępu do Sieci, dyskretnie i za darmo.

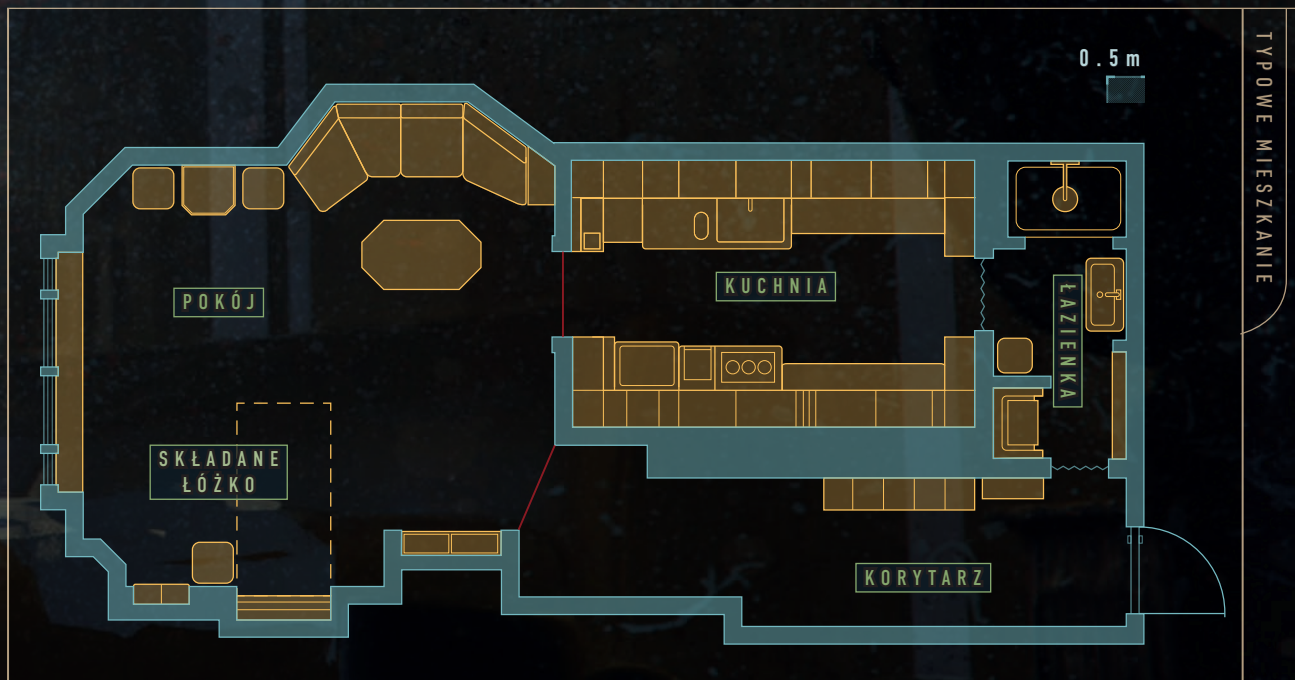
„INDEPENDENT SENTINEL”: „Independent Sentinel”, bastion prawdy i targowisko próżności, słynie z dziennikarstwa śledczego. Budzi więc powszechny szacunek oraz obawę. Zbrojni w legitymacje prasowe i straceńczą

odwagę reporterzy IS uparczywie ujawniają prawdę, robiąc za sumienie miasta. Czasem masz w nich ogromne wsparcie, kiedy indziej zażartych wrogów. Ale nigdy przyjaciół.

BIBI’S BAR: Arkadia Lalek i najlepszy replikancki seksklub w LA, to bezpieczna przystań dla syntetyków i Współczujących, którzy bez obaw mogą się tu spotkać i wyluzować. Chodzą plotki, że cichym współnikiem jest tu Wallace Corp, a bar służy korporacji do testowania nowych zdolności Lalek. Nikt nigdy nie widział Bibi, tajemniczej właścicielki, której imię widnieje na szyldzie. Ponoć jest aniołem, którego Niander Wallace zachował dla siebie.







NIE MA JAK W DOMU

Witaj w lokalu służbowym! Czynną płaci ONZ. Tak, mieszkanie jest małą komórką w wielkim plastrze megabloku. I wygląda jak wszystkie pozostałe. Ma rozmiar łupiny orzecha: raptem jedno pomieszczenie służące za salon i sypialnię, z aneksem kuchennym. Tak wielkie, że szafa na ubrania to właściwie drugi pokój podobnej wielkości.

Ale i tak lokum jest lepsze, niż byłoby cię stać, i ma kilka zalet. Sprawną kuchnię i prywatną łazienkę – a to rzadkość – oraz masę udogodnień dostępnych tylko dla LAPD: osobisty terminal Esperowy i emanator w suficie.

Ma nawet lądowisko dla spinnerów na ostatnim piętrze, choć dostępne tylko w nagłych wypadkach. Szczęściarze mają też balkon. Więc może nie jest to życie powyżej 100. piętra, ale też i nie poziom ulicy.

Zawsze, gdy oprzesz się o barierkę, by popatrzeć, jak na dole oddycha miasto, a w górze śmigają spinnerzy – czujesz, że coś tam jednak znaczysz. Choćby przez chwileczkę.

Bo mimo wszystkich narzekań masz tu służbowy kawałek raju. W porównaniu do tego, jak żyje większość LA.

SEKTOR 4

DZIELNICA PRZEMYSŁOWA

Spółeczno-polityczne centrum miasta. Z perspektywy ONZ sercem miasta jest Sektor 5. Ale to w Sektorze 4 mieści się centrum produkcji syntetycznej siły roboczej oraz czarny rynek: dwa sektory gospodarki, dzięki którym LA wciąż żyje.

Sektor 4 to jądro międzyplanetarnego kompleksu produkcji replikantów. A słońcem, wokół którego się kręci, jest korporacja Wallace: megatechnologiczny tytan, jedna z ostatnich superpotęg, pracodawca dziesiątków milionów ludzi w całym systemie. Oraz właściciel znacznej części gruntów w LA i dostawca kluczowych produktów: protein, obecności cyfrowych, Sieci Informacyjnej Wallace oraz replikantów. Każdy wie, że Wallace Corp stoi ponad prawem, że ma środki oraz wpływy, by dowolnie kształtować każdy skraweczek gospodarki i polityki. Dlatego LAPD nie ma w Sektorze 4 nic do powiedzenia. Wallace ma własną ochronę, uzbrojoną jak na wojnę światową, i nawet ONZ przymyka oko na wszystko, co dzieje się na wewnętrznym podwórku korporacji.

Wokół tego Behemota ciągną się Silikony Slumsy Chinatown. Na DNA Row i w Pasażu Animoidów znaleźć można najlepszych (i najbardziej pozbawionych skrupułów) bioinżynierów do wynajęcia. Odkąd przemysł replikantów odżył, panuje tu prawdziwy Dzik Zachód. Cała armia specjalistów desperacko walczy o kontrakty z Wallace. I to całkiem dosłownie: nieprzeliczona rzesza inżynierów szpieguje się wzajemnie, sabotuje, a czasem sięga po broń.

Ale nie wszystko kręci się wokół korporacji. Przy DNA Row od lat działają najlepsze komercyjne laboratoria bioinżynierii. Ciągają tu specjaliści z całego systemu. Niektórzy – by ktoś ich dostrzegł i zatrudnił. Inni dla lukratywnych kontraktów podwykonawczych. Albo chcąc ukryć w mrokach Pasażu Animoidów badania tak odważne, że nie mieszczą się w granicach prawa oraz moralności.

To nic nowego, Chinatown od zawsze ma własne zasady. Zwłaszcza gdy idzie o czarny rynek, z którego korzystają i gliniarze, i zwykłe szaraczki. Wszyscy dawno stracili wiarę w teorię skapywania i zamiast czekać na resztki z pańskiego stołu, zaspokajają po-

trzeby w pewniejszy (choć mniej legalny) sposób. A serce czarnego rynku bije w Starym Chinatown, na Targowisku Różności – sławnym, teoretycznie legalnym targowisku pod gołym niebem. Można tu kupić, sprzedać, wymienić albo ukraść właściwie wszystko, w tym informacje i wpływy. O ile zapłacisz albo poświęcisz dość dużo.

WAŻNE MIEJSCA:

CENTRALA KORPORACJI WALLACE: Nowa siedziba Wallace to największa budowla w mieście: pobliska piramida Tyrella już znikła w jej cieniu. Ukończenie budowli zajmie jeszcze wiele lat. Ale już teraz komunikat jest czytelny. W LA jest Wallace Corp, a potem długo, długo nic.

KORPORACJA TYRELL: Dawne serce miasta, ogromna piramida Tyrella, to dziś tylko jeden z wielu budynków biurowo-produkcyjnych imperium Wallace.

DNA ROW: W otaczających centralę Wallace slumsach Chinatown cisną się legiony najlepszych bioinżynierów i dostawców technologii w mieście.

PASAŻ ANIMOIDÓW: Ponadczasowa promenada, gdzie uliczni sprzedawcy oferują każdy rodzaj animoida pod ledwie widocznym słońcem.

TARGOWISKO RÓŻNOŚCI: Niesławny bazar Starego Chinatown, pełen lichwiarzy, rzemieślników oraz tandeciarzy oferujących wszystko, co niemoralne, zakazane i niedostępne gdzie indziej.

SZCZALNIA: Płatnina wąskich, słabo oświetlonych uliczek, gdzie mieszczą się najmocniejsze knajpy w mieście i krążą najso- czystsze plotki.



CHINATOWN

Stare Chinatown było podupadłą dzielnicą zapyziałych sklepików, świątyń, mieszkań bez ciepłej wody i wstrętnych noclegowni, w sam raz dla ćpunów i uciekinierów. Ale kilkadziesiąt lat temu wyrosła tu piramida wszechpotężnej Tyrell Corp, a otaczającą ją rudery zalała fala najlepszych bioinżynierów świata. Minęły lata, a Silikonowe Slumsy mają się świetnie. Wciąż pełno tu pierwszorzędnych laboratoriów i sklepów z biokomponentami w przystosowanych ceglanych budynkach, tłoczących się wśród chińskich knajp i świątyń. Niedaleko ciągnie się Targowisko Różności, bijące serce czarnego rynku.

DNA ROW: Niesławne centrum badawcze pochłonęło prawie całe Chinatown, dziś słynne z bioinżynierii. Roi się tu od podwykonawców, producentów oraz sprzedawców syntetycznych ciał, produktów biorolnictwa i najnowszej technologii. A że w cieniu siedziby Wallace ściśle regulacje ONZ ciut się rozluźniają, dzielnica oferuje najlepszym inżynierom szansę prowadzenia eksperymentów z dala od wścibskich oczu. Większość konkuruje wściekle o kontrakty z Wallace, pozostali zgarniają pozostałe po nich okruchy. A skoro o resztkach mowa: w tutejszych piwnicach i oficynach znajdziesz sporo masarni i pracowni fałszerzy narządów.

PASAŻ ANIMOIDÓW: W obskurniejszej części Chinatown rezydują twórcy i sprzedawcy wszelkiej maści syntetycznych zwierząt i związanych z nimi usług. O ile DNA Row wiecznie się rozwija, stary, dobry Pasaż Animoidów jest wiecznie taki sam. Fish Ladies, The Dragonfly, Runciters Zoological, Superior Pets, niezniszczalny Abdul Ben Hassan, dostawca zimnokrwistych (jak on sam) gadów: wszystkie te sławne sklepy od dekad oferują ten sam asortyment pod tymi samymi neonowymi szyldami. Zawsze pełno tu dzieci – uwielbiają płatać się po wielobarwnym pasażu i gapić na rzadkie, egzotyczne, dawno wymarłe zwierzęta na wystawach.

SZCZALNIA: Nazwana od bliźniaczego miejsca w Tokio płatnina wąskich uliczek, wiecznie pełnych ludzi stłoczonych przy ladach i barach najmniejszych i najsmaczniejszych jadłodajni, knajp i stoisk z żarciem. W obskurnych, słabo oświetlonych zaułkach można swobodnie pogadać z informatorem: w okolicy pełno jest piwa, za to niewiele oczu Sieci Esperowej. Na przykład taki Howey Lee: słynie z dużych porcji, zniżki dla LAPD i selektywnego słuchu.

TARGOWISKO RÓŻNOŚCI

Za Pasażem Animoidów otwiera się niesławny, wiecznie otwarty targ pod gołym niebem, pełen niezliczonych straganów, kramów, kiosków i najrozmaitszych prowizorycznych sklepików, gdzie znaleźć (i zgubić) można wszystko – wystarczy dobrze poszukać.

Na pierwszy rzut oka zajmujący całe centrum Starego Chinatown pchli targ nie oferuje nic oprócz używanego badziewia. Stanowi istny raj złomiarzy i majsterkowiczów, którzy kupują tu, sprzedają i wymieniają po sto razy naprawiany sprzęt i rozmaite przechodzone starocie. Mieszasz lombardów i komisów, stoisk drobnych rzemieślników i handlarzy starzyzną, którzy wprowadzie nigdy nie mają poszukiwanej rzeczy, ale zawsze twierdzą, że da się ją załatwić. Ale to tylko fasada. Targowisko Różności to tak naprawdę centrala przemytu, pierwszy i ostatni przystanek dla osób, które bardzo czegoś potrzebują albo które muszą nagle zniknąć. Jarmark kradzionego towaru, nielegalnych i podrabianych organów oraz innych fałszywek. Punkt kontaktowy najemników, uciekinierów, a nawet Podziemia Replikantów.

Można by sądzić, że nie lubią tu łowców androidów. I w sumie nie lubią. Ale większość sprzedawców nie zamknie przed tobą drzwi, póki może coś na tym ugrać. Najlepiej z policją żyje niejaki Modlich, właściciel Prawn Shop & Aquatic Emporium. Chętnie szepnie ci to i owo pośród bulgotu wielkich akwariów pełnych sztucznych ryb, o ile przymkniesz oko na kradziony towar na zapleczu.

BULLET BOB'S RUNNER SURPLUS: Oto prawdziwa tajemnica Poliszynela: na Targowisku Różności jest sprzedawca, który od dziesięcioleci obsługuje tylko łowców androidów.

Czemu? Ano, czasami odrzucą ci formularz zapotrzebowania albo masz po dziurki w nosie wypełniania papierów. O niektóre zabawki nie można (albo nie należy) ubiegać się oficjalnie – jeżeli chcesz zachować odznakę. Więc koniec końców pewnie połowa WykRepu zawdzięcza zamknięcie sprawy Bobowi Gorsky'emu, ekscentrycznemu właścicielowi tej oazy dyskrecji. Pewnie, z radością zedrze z ciebie skórę. Ale nigdy cię nie zawiedzie.

Można tu kupić, wynająć albo zamówić sprzęt z najnowszego katalogu: broń, pancerze, drony, podsłuchy i inny szpej do inwigilacji, nawet zabawki z międzyplanetarnego demobilu. Albo podkręcić standardowe wyposażenie: zorganizować większy magazyn, tłumik lub amunicję specjalną. Bob może nawet coś od ciebie odkupić, o ile przyda się to innym. Zasady kupowania sprzętu na czarnym rynku znajdziesz na stronie 204.

KARMA: Na końcu Szczalni stoi Karma, popularny bar karaoke serwujący sushi z pasa transmisyjnego. Klientów obowiązuje tu rozejm: gliny i gangsterzy zostawiają odznaki oraz pretensje przy drzwiach. W końcu, jak głosi neonowy slogan nad wejściem: „Karma zawsze wraca. Jeśli nie dziś, to jutro”.



SEKTOR 9

DZIELNICA HANDLOWA

Sektor 9 skupia jak w soczewce najnowszą historię LA. Przed laty była to najbardziej zakazana część miasta, siedlisko biedy i przestępczości. Ale banki i Giełda Papierów Wartościowych, dobrze okopane w liczącym stu-lecie Dystrykcie Finansowym, nigdy się stąd nie wyniosły. I postanowiły odzyskać Sektor, finansując legiony deweloperów, skupując za bezcen nieruchomości i gentryfikując okolicę. Usiłowania trwały wiele lat: Sektor 9 należał do gangów i biedoty, a ta podjęła niezłomną walkę, by tu pozostać. Bo gdzie indziej miała się podziąć?

Ponieważ ulic przejąć się nie udało, bogacze przerobili po prostu stare budynki na fundamenty nowych i ruszyli w górę, ścigając się, kto wybuduje największy wysokościowiec w LA. Na szczycie każdego znalazł się prywatny, luksusowy apartament, wielki jak cały kwartał miasta, z własnym lotniskiem dla spinnerów. Byle tylko właściciel już nigdy nie musiał oglądać na własne oczy biedoty, gnieźdzącej się 200 pięter niżej.

W miarę krzepnięcia enklawy luksusu, wokół zaczął rozlewać się Dystrykt Mody, park kulturowy dla bogatych. Eleganckie restauracje i wytworna rozrywka, dostępne wyłącznie dla mieszkających tu VIP-ów, nadających nowe znaczenie pojęciu „klasa wyższa”.

Większość LA podążyła śladem Sektora 9, w efekcie dzieląc miasto na dwie połowy i tworząc świat, gdzie bogactwo oraz wpływy mierzy się w metrach nad poziomem morza, a pan może z wysokości spoglądać na rojących się w dole szaraczków.

Gdy spojrzeć na Sektor od 100. piętra w górę, objawi się rajska kraina. Najelegantsze mieszkania. Kwitnąca społeczność artystyczna. Najlepsze szkoły. Ale kiedy zejść na poziom ulicy, obraz radykalnie się zmienia. Tu dominują sypiące się rudery, w których cisną się najubożsi i najgroźniejsi, dzielnice zbrodni, gdzie brutalne przestępstwa popełnia się w biały dzień. Panuje anarchia. Wyjdź na spacer, a obrobiją cię w pięć minut. Zamarudź, a nie wyjdiesz stąd bez policyjnej eskorty.

WAŻNE MIEJSCA:

DYSTRYKT MODY: Najmodniejsza podniebna społeczność miasta. Przepłacani giganci przemysłu technologicznego i politycy pracujący w Sektarach 4 i 5 muszą przecież gdzieś mieszkać. Więc mieszkają tutaj. Tu również toczy się życie VIP-ów, wszystkie przyjęcia, kwesty dobroczynne i wydarzenia kulturalne. Roczny dochód z samego tylko Oglivy'ego, najważniejszego domu aukcyjnego oraz marszanda dzieł sztuki i antyków w LA, mógłby opłacić nową kolonię. I pewnie opłaca.

DYSTRYKT FINANSOWY: Tu właśnie od pokoleń działają najstarsze instytucje finansowe miasta: banki i Giełda Papierów Wartościowych. Płyną przez nie wszystkie pieniądze w mieście – a banki nie biorą niczyjej strony, naciągając, wykorzystując i szantażując wszystkich jednakowo. Więcej tu biznesów i chciwości niż w sąsiednich Sektarach do kupy. Jeżeli bierzesz udział w wyścigu szczurów, tu właśnie jest meta.

GRAND CENTRAL MARKET: Legendarna instytucja o ponad stuletniej historii oferuje niezmierzony ocean stoisk z jedzeniem – znajdziesz tu każdy rodzaj kuchni i zaspokoisz każdą zachciankę. Słodkie, słone i surowo wzbronione; zjesz tu potrawy legalne i zakazane. A ponieważ to ostatnie miejsce, gdzie przecinają się ścieżki biednych i bogatych, można tu spotkać (albo zgubić) każdego. Nawet ciebie.

BIBLIOTEKA CENTRALNA LOS ANGELES: Wbrew logice, Biblioteka Centralna LA pozostaje niezmiennie otwarta, oferując dostęp do ogromnych zbiorów druków ciągłych i zwartych, mikrofilmów, nagrań i czego dusza zapragnie. To również jedyne zachowane archiwum historyczne i kulturowe LA sprzed Zaciemnienia. Repozytorium LAPD albo SIW mogą sobie twierdzić, że wiedzą wszystko. Tak naprawdę cała wiedza jest tylko w bibliotece.

DYSTRYKT DYMISJI: Dzielnica nazywana dawniej Skid Row to najbardziej niebezpieczna część miasta. Nawet dla ciebie. Tu właśnie bandyci, żule i inny element gromadzi się i konspiruje przy koksownikach. Stolica Chłamowiska i siedziba królów rybaków znajduje się w pobliżu Estakady LA, ruin mostu, który zawalił się przed laty w czasie trzęsienia ziemi. Pośród gruzowiska żyją bezdomni, sieroty, gangi i wszyscy, którzy wpadli tu przez szczeliny społeczeństwa. Niektórzy

dobrowolnie, inni skutkiem złego losu. Każdy wie, że przez Skid Row prowadzi najprostszą drogą do Podziemi, ogromnej sieci tuneli nieczynnego metra i kanałów, drążących trzewia miasta. I że rządzą tam szefowie Podziemia Replikantów – stąd zresztą nazwa. Również policja zdaje sobie sprawę, że Dystrykt Dymisji to dom ruchu oporu syntetyków. Ale rozumie równie dobrze, że żaden gliniarz nie wyjdzie stąd żywy bez wsparcia szturmowców.



SEKTOR 1

DZIELNICA ROZRYWKOWA

Las Vegas legło w gruzach, ale jego duch żyje w Sektorze 1. Dzielnica cieszy się złą sławą w całym systemie: tu pozwolić sobie można na wszystko.

Największe kluby muzyczne, wytwórnie płytowe, agencje talentów. Najlepsze bary, show na każdym rogu, od cholery nocnych klubów. Kasyna, gdzie gra się o najwyższe stawki. Nielegalne szulernie. Bezwstydne knajpy ze stripizem, kultury tantryczne i sceny muzyczne tylko dla dorosłych. Dzielnica czerwonych latarni. Każda rozrywka, używka, fetysz i fascynacja serwowane z dumą i pożerane z apetytem. A to wszystko pod czujnym okiem największych tabloidów, które jak świny z lubością tarzają się w moralnym błocie.

Całą okolicę pochłonięłaby dawno anarchia i porubstwo, gdyby nie zorganizowana przestępczość, dyskretnie sterująca dzielnicą zza kulis. Przestępcy trzymają legalną część interesów żelazną ręką i prowadzą ze wzruszającą skrupulatnością. Stara zasada, jeszcze z Vegas, głosi: klient jest mniej awanturujący się, jeżeli właściciel lokalu może połamać mu nogi.

W tej krainie lubieżnych czarów łatwo stracić z oczu fakt, że toczy się tu gra interesów, a stawki są wyższe niż przy pokerze. Trwa odwieczna wojna macherów rynku rozrywkowego: studia muzyczne, hollywoodzcy producenci i agenci gwiazd bez mrugnięcia okiem zabiorą ci ostatnią koszulę i poderzną gardło najlepszego przyjaciela, gdyby zysk miał wzrosnąć od tego o dwa procent.

W teatrach, na koncertach, pokazach talentów, w klubach nocnych i na wieczorkach komediowych Nightclub Row zaczynały prawdziwe legendy show-biznesu. Każdego dnia rodzi się tu i spada gwiazda. Wiruje karuzela sekretów, zdrad i potajemnych uścisków dłoni w łóżach dla VIP-ów i prywatnych salach na zapleczu.

A nad wszystkim krążą żądne sensacji sępy z tabloidów, obserwując Sektor 1 równie pilnie, jak „Independent Sentinel” ratusz. Każdy szept zostaje nagrany. W każdym cieniu trzaska migawka. Wystarczy sekunda nieuwagi i lądujesz na pierwszej stronie, jako ofiara albo sprawca najnowszego skandalu. Więc pilnuj, by pod przekręconym cytatem nie widniało twoje nazwisko.

WAŻNE MIEJSCA:

NIGHTCLUB ROW: Kręgosłup dzielnicy stanowi długa, prosta ulica podobna do dawnego Bulwaru Las Vegas, skąpana w blasku świateł i tętniąca nocnym życiem. Garść legendarnych knajp serwuje tu kolorowe sny, wyznaczając standardy dla całego systemu. Cała reszta prowadzi bezwzględny wyścig szczurów: co noc otwiera się nowy bar albo klub, a inny właśnie zamyka podwoje i oddaje klucze nowym właścicielom. Bo nawet na Nightclub Row liczba jupiterów jest skończona. Ale każdy roi, że to on znajdzie się zaraz w ich świetle.

DZIELNICA CZERWONYCH LATARNI: Kasyna. Striptiz. Sekskluby. Areny walk. Szulernie. Meliny narkotykowe. Można tu złożyć i otrzymać każdą niemoralną propozycję. LA ma uwagę i pamięć złotej rybki, więc nikt cię nie osądzi za kilka spędzonych tu nocy. Za to zdziwisz się, kogo spotkasz. I kto spotka ciebie.

SZMATŁAWISKO: Siedziba pozbawionych skrupułów tabloidów, co to drukują pornoграфię i gonią za karetkami. Najważniejszy nazywa się „KILL” – to prawdziwy tytan szmatławców, który przyhołubi i sprzeda każdą najgorszą plotkę, zbrodnię lub inny dowód ludzkiej małości. Jeżeli można dołąć oliwy do ognia, spieniężyć aferę albo przypomnieć wszystkim, jak paskudne i zdeprawowane jest miasto – możesz liczyć na „KILL”.

PROMENADA PRASY: Na tej ulicy powstała każda laurka drukowana w „Moni”, każdy esej naukowy z „Synth”, kiepski żart z „Dorgona” i w ogóle wszystko, co kupujesz potem w kiosku na rogu. Pracują tu dziennikarze, którzy nie gonią akurat za politykami ani nie tropią skandali.

MIASTECZKO PIĘKNOŚCI: Przemysł rozrywkowy żyje z natychmiastowej gratyfikacji. Miasteczko piękności Sektora 1 da ci powód, by do grobowej deski żałować jednej nieprzemysłanej decyzji. Znajdziesz tu najlepszych tatuatorów stereoskopowych tworzących zawiłe, elektryczne arcydzieła i mistrzów skalpela zdolnych zmienić człowieka w żywy symbol statusu. Większość zakładów działa legalnie, choć na zapleczu zdarzy się czasem jakiś nielegalny przeszczep albo fałszowanie organów na zlecenie przestępczych bossów. Jest też kilka centrów aktualizacji i salonów piękności, które należą do Współczujących – zapewniają konserwację replikantom w potrzebie.

THE SNAKE PIT: Varietà sławne z mocnych drinków, pięciogwiazdkowych atrakcji i makabrycznej przeszłości. W 2019 tutajszą

artystkę zdymisjonowano na środku ulicy. Okazała się zbiegłą replikantką Nexus-8, zamieszaną w spis, który skończył się serią morderstw w Tyrell. Właściciel klubu, Taffey Lewis, zrobił na tej historii niezły interes i zmienił swoją spelunę w prawdziwą sensację. The Snake Pit przyciąga dziś najlepszych wykonawców. Połowa widowni to łowcy. Ale talentów.

EARLY Q'S: Early prowadzi największy klub rockowy w dzielnicy. Jeżeli wierzyć plotkom, ma na zapleczu sekretne pomieszczenie dla VIP-ów, gdzie bywa wyłącznie śmietanka towarzyskiej elity. Early przysięga na grób matki, że żadnej tajnej sali nie ma w jego klubie. Ale to nie zniechęca hord klientów, którzy sterczą w ogromnej kolejce, byle dostać się do środka.



SEKTOR 2

DZIELNICA ARTYSTYCZNA

Tak, LA oferuje najwykwintniejszą kuchnię i rozrywkę. Ale najlepsze miejsca obsługują wyłącznie megadzianych – tylko nieliczni opłacą wpisowe i trafią na drugą stronę aksamitnego sznura. Reszta miasta może co najwyżej skoczyć do kina, zagrać w gierkę albo spędzić miły wieczór na beztrudnej zabawie, której na pewno następnego dnia nie pożałują. I to dla nich jest Sektor 2.

Sektor 1 ucieleśnia ducha i seksapil Las Vegas. Sektor 2 przychodzi za to na myśl pocziwe uciechy i krzykliwą niedoręczność Akihabary. Oby twoim marzeniem było znaleźć się wewnątrz maszyny do pinballa! Bo oto witamy w neonowym raju elektrycznych, eklektycznych rozrywek: salonów gier, sal kinowych, parków tematycznych, stadionów sportowych, boisk gimnastycznych, wózków z jedzeniem – a wszystko po (stosunkowo) przystępnej cenie, w rozsądnych godzinach i formie przyjaznej rodzinom.

Smutna to prawda: niższe piętra nie mogą pozwolić sobie na restauracje i nocne kluby, z których słynie LA. Spragnieni rozrywki, ale upośledzeni ekonomicznie ciągną zatem do tego Sektora. Szczególnie dużo tu nastolatków, okupujących salony gier i centra rozrywkowe.

A że gorzej sytuowana młodzież z równą ochotą gra na automatach, jak dołącza do ulicznych gangów, te przejmują powoli kontrolę nad Sektorem. Atmosfera ostatnio gęstnieje – gangi warczą na siebie nawzajem i na zwykłych obywateli, których wcale nie tak łatwo zastraszyć. Ale Dzielnica Artystyczna to nie tylko salony gier. Kwitnie tu życie akademickie: w Sektorze 2 mieści się sławny Uniwersytet Los Angeles. Studenckie rzesze zgłębiają tu niezliczoną liczbę dyscyplin, a absolwenci walczą na śmierć i życie o nieliczne etaty w laboratoriach badawczych wielkich firm. Zaś najtęższe akademickie umysły zgarniają grubą kasę za rozwiązywanie problemów różnych firm i instytucji, nawet POK.

WAŻNE MIEJSCA:

HYSTERIA HALL: Ogromny kompleks rozrywkowy to największa atrakcja Sektora. Jeżeli nie znajdziesz tu czegoś dla siebie, nie umiesz się bawić. Tylko uważaj na silnie terytorialnych nastolatków, uznających najlepsze automaty za swoją własność. Serio, oni się nie patyczkują.

UNIWERSYTET LOS ANGELES: Zbiór prestiżowych kolegów oraz archaicznych tradycji. Akademiki, bractwa, sport, tanie piwo. Za dużo bibliotek, laboratoriów, sal wykładowych i hormonów. W teorii świątynia szkolnictwa wyższego. W praktyce – świetny interes, który zżera granty publiczne i prywatne, jakby to był popcorn. Jest spora szansa, że znajdziesz tu eksperta z dowolnej dziedziny. Albo kogoś, kto się za eksperta uważa.

SZPITAL KLINICZNY UNIWERSYTETU LOS ANGELES: Uniwersytet posiada najnowocześniejszy szpital i centrum badań klinicznych w mieście. Czasem, gdy Coco nie umie ci pomóc – musisz wrócić do szkoły.

SEKTOR 12

LAX

Zapytaj, kogo chcesz, co mieści się w Sektorze 12. Odpowie: LAX. Port Kosmiczny Los Angeles to jedyne sprawne lotnisko i kosmodrom na Zachodnim Wybrzeżu. Obsługuje niekończący się sznur lotów krajowych, zagranicznych, wewnątrzorbitalnych i międzyplanetarnych. Zwykle pierwszy na myśl przychodzi terminal pasażerski, z którego można polecieć do gwiazd – jak sobie roją specjale. Ale LAX to przede wszystkim centrum eksportu i importu miasta.

LAX, port kosmiczny wielkości miasteczka, to miejsce startu i lądowania każdego lotu na Zachodnim Wybrzeżu. Paliwa kopalne to luksus dla wielkiego biznesu, więc raczej nie zobaczysz tu starych, dobrych samolotów pasażerskich – co najwyżej prywatne odrzutowce megabogaczy. Trwa natomiast w najlepsze powietrzny transport niezliczonych towarów i dóbr pomiędzy megamiastami.

Większość towarów pochodzi jednak spoza Ziemi. Na planetę dostarcza je nieprzerwany sznur wewnątrzorbitalnych wahadłowców – każdy pokonuje trasę powierzchnia-orbita po kilka razy dziennie. Nie różnią się właściwie od miejskiej kolejki: są jak autobusy na księżyc, przewożące ładunek i pasażerów do i ze stacji orbitalnych, gdzie dokują gigantyczne statki interkolonialne.

Kiedy coś już trafi na Ziemię, sprawy się komplikują. Wokół LAX rozciąga się gigantyczna Magazynownia – gęsty betonowy las wydrążonych w środku megabloków, które służą za coś w rodzaju przechowalni niekończącego się deszczu towarów, codziennie windowanych na orbitę i z powrotem. Całą dobę uwija się tu flota cystern i ciężarówek, przewożąc masy legalnych oraz nielegalnych dóbr do i z magazynów, ciągnących się całe mile na południe, aż do granic LA. Dalej jest już tylko Zakład Oczyszczania Miasta oraz zbiorowe szaleństwo. Tam, na najdalszych rubieżach Los Angeles, piętrzy się gigantyczny płaskowyż odpadów: całe góry chłamu i dziadostwa, które trzeba posortować i rozkraść przed przewiezieniem na pustkowia San Diego.

WAŻNE MIEJSCA:

LAX: Jedyne port lotniczy i kosmiczny na Zachodnim Wybrzeżu.

MAGAZYNOWNIA: Ogromny, gęsto pokryty powierzchnią magazynową obszar to układ nerwowy miejskiego systemu spedycji. Właściwie wszystko, co trafia do sklepów w LA, najpierw przeleżało swoje tutaj. Wliczając towary nielegalne, załatwione na lewo, przemycane, ukrywane albo podprowadzone z cudzego magazynu przez handlowca, złodzieja czy szmuglera, który zna system na wylot. Każdego dnia kradnie się tu i gubi więcej, niż kupisz przez całe życie.

ZAKŁAD OCZYSZCZANIA MIASTA: Na krańcu miasta ciągnie się Chłamowisko, wysoki na milę masyw chłamu. Pracownicy Zakładu Oczyszczania Miasta składują tu odpady przed przeniesieniem na miejskie wysypisko w San Diego. W tym czasie złomiarze odzyskują, co się da.

PORT PRZY ZAPORZE: Cały legalny transport lokalny jest kołowy: tylko przemysłnicy i uchodźcy zdają się na furie otwartego morza, którego fale dzień i noc biją o Zaporę. Ale wiadomo o kilku miejscach, gdzie woda sięga nisko, a stawka – wysoko. Tam właśnie przybijają łódki szmuglerów, by rozładować albo zabrać coś pod osłoną nocy.

ZAPORA SEPULVEDA

Zmiany klimatyczne spowodowały wzrost poziomu wód. Przez zanikające regiony nadbrzeżne przetoczyły się wściekle tsunami. Nastąpiła masowa ewakuacja ludności. Ale w LA podjęto desperacką próbę obrony: wzdłuż wybrzeża wniesiono ogromną zaporę z elektrownią wodną, by jednocześnie zabezpieczyć miasto i zadbać o dostawy energii.

Fundament Zapory Sepulveda zbudowano w latach 2020. na dawnej Autostradzie 405. Ochroniła wprawdzie LA oraz większość San Diego i Santa Barbara, ale wciąż jej nie ukończono. Po wycofaniu syntetycznej siły roboczej budowa właściwie stanęła i przez całe dziesięciolecie nic się nie działo. Dopiero niedawne uchylenie Zakazu dało nadzieję, że ogromna Zapora zostanie w ciągu dekady albo

dwóch ukończona. Głównie dlatego, że Wallace Corp zasiała budowę nieprzeliczoną rzeszą replikantów. Co zresztą mogło być kartą przetargową, gdy Rada ONZ głosowała nad powrotem androidów.

Gigantyczna Zapora była kiedyś najwyższą budowlą w mieście – miała sięgać wyżej niż najbardziej pesymistyczne prognozy wzrostu poziomu wód. Ale Wallace nie da się przeliczyć: nowa centrala korporacji to trzy hermetyczne ostrza, które mają ciąć fale ewentualnej powodzi. Więc nawet gdyby Zapora upadła, Wallace Corp przetrwa, wznosząc się dumnie wśród zatopionych ruin, pracując pełną parą i obsługując klientów, jakby nic się nie stało.





WYCIECZKA NA PERYFERIE

Choć granice administracyjne (i jurysdykcja policji) Los Angeles ciągną się obecnie od San Francisco na północy do San Diego na południu, łowcy androidów rzadko opuszczają Śródmieście. Więc nie widziałeś przedmieść na własne oczy. Słyszałeś jednak, że nic nie tracisz. Kogo interesują ciągnące się po horyzont hałdy śmieci, panele słoneczne czy

farmy protein, do których nie da się dostać inaczej jak spin-nerem? A te mają megabogaci i policja. Mało tego: po niegościnnych terenach grasują bandy agresywnych złomiarzy. Więc każdy obywatel LA (w tym gliny) jedno wie na pewno: nigdy nie postawi stopy na peryferiach.

ŚMIECIOGÓRY SAN DIEGO

Budowę Zapory Sepulveda rozpoczęto za późno, by uratować San Diego. Jak wiele innych miast nadmorskich, padło ofiarą rozszalałego oceanu. Potem Zapora urosła, a woda się cofnęła: pozostało po niej jałowe i nienadające się do zamieszkania pustkowia. Tymczasem w LA narastał problem odpadów. Ruiny San Diego posłużyły więc za „tymczasowe” składowisko, które, jak to rozwiązania prowizoryczne, zmieniło się w układ trwały. Los Angeles oficjalnie wchłonęło San Diego i przekształciło je w Miejskie Wysypisko i Centrum Utylizacji Odpadów.

Na zachłamionych ze szczętem pustkowiach, przewzanych Śmieciogórami, narodziła się z czasem tajemna społeczność i dziwaczna gospodarka. W mieście straszysz się

dzieci dzikimi złomiarzami ze Śmieciogór: że cię wciągną do kanału, porwą i sprzedadzą na organy. To (w zasadzie) nieprawda – ale też niewiele więcej wiadomo. Na przykład, ilu ludzi i replikantów żyje w Śmieciogórach: zdaniem jednych ledwie kilkuset, inni obstawiają dziesiątki tysięcy. Większość wygnała z miasta bieda, część się tam po prostu ukrywa. Do tego dochodzą lewe interesy korporacji i organizacji przestępczych: prowadzi się tu nielegalne badania, pozyskuje organy i handluje na czarno. No i na wysypisko trafiają nie tylko śmieci. Znikają tu bez śladu przestępcy, uchodźcy, rywale, nawet niechciane dzieci. Będą od tej pory dzień i noc tyrać w obozach pracy udających ośrodki opiekuńcze, obozy przejściowe albo sierocińce.



OPUŚCIĆ LOS ANGELES

Nie ma po co. Masz pracę, a twoja jurysdykcja obejmuje tylko LA. Ale nawet gdybyś nie robił w WykRepie, i tak siedziałbyś w mieście, jak inni. Nikt nie wyjeżdża. To cały sens megamiasta: jest w pełni samowystarczalne i nikt prócz korporacji nie ma powodów, by utrzymywać kontakty z innymi aglomeracjami albo czegoś w nich szukać. Każde miasto jest własnością innej firmy, więc posiada własną tożsamość, protokoły, standardy i cele.

ENERGY EMPIRE: W czasach paliw kopalnych z tej doliny tryskały w niebo słupy ognia, tak charakterystyczne dla LA. Był to zresztą główny powód jej upadku oraz całkowitej dewastacji tutejszego środowiska. Na szczęście minęło trochę czasu i pustynia, która nosiła kiedyś nazwy Grapevine oraz Inland Empire, zmieniała się w Energy Empire – ogromną przestrzeń, gdzie wytwarza się, gromadzi i przesyła energię dla miasta. Jak okiem sięgnąć, ciągną się panele słoneczne, turbiny wiatrowe, elektrownie jądrowe i farmy protein. Te ostatnie gęstnieją w miarę zbliżania się do Vegas, bo bioreaktory Wallace pozwalają hodować proteiny na toksycznym pustkowiu.

SANTA BARBARA: Choć Santa Barbara ocalało za Zaporą, zamożni obywatele postanowili celowo je zatopić i zmienić w sztuczny Archipelag. Każda wyspa to posiadłość innego bogacza, otoczona i chroniona przez morze. Oraz uzbrojoną po zęby prywatną ochronę – wizyta w ogromnej rezydencji wymaga zgody właściciela.

LOS ANGELES HILLS: Kipiącą zielenią dolinę San Fernando zniszczyła zmiana klimatu i lokalna dewastacja środowiska. Na jałowej ziemi utworzono niewiarygodnie przeludniony obóz dla niezliczonych rzesz uchodźców oraz tych mieszkańców LA, których nie stać na czynsz. Dawniej zielone wzgórza pokrywa dzisiaj las surowych, betonowych baraków, wypakowanych po brzegi członkami klasy robotniczej. Ale nie ma tego złego – dzielnica jest daleko od miasta, także nie sięga tu smog. A dziwiłbyś się, o ile lepsze jest życie, gdy możesz wyjść z domu bez maski. Normalnie w głowie się nie mieści.

OPUŚCIĆ PLANETĘ

Nigdy ci się nie uda. Wiesz oczywiście, że pozaziemcy bywają na Ziemi regularnie. I że jest masa ludzi, którzy się tu urodzili, ale zdali testy emigracyjne, opłacili wizę – i fruuj, polecili do gwiazd. Ty po prostu do nich nie należysz.

Istnieje dziewięć głównych kolonii. Każdą zarządza megakorp, podobnie jak miastami Ziemi. Terraformerzy robią, co mogą, by poszerzać osadnictwo, i w pocie czoła szukają kolejnych ciał niebieskich do zasiedlenia. Ale to strasznie długi, kosztowny i mozolny proces, w którym jedna pomyłka albo przeoczenie może zniweczyć lata wysiłków. Poszukiwanie planet w bezkresie kosmosu pożera ogromne środki – próżnia pochłania i sondy, i astronautów. Ale od powrotu replikantów ONZ znów na poważnie wzięła się za kolonizację.

Ciągle istnieje najstarsza kolonia, na Księężycu. Ale dziś służy głównie za kosmiczny port pasażerski oraz towarowy, prawdziwą centralę importu i eksportu. Wyobraź sobie LAX, ale na skalę planetarną. Księężyc to również główny dostawca protein: znaczną część powierzchni satelity terraformowano i pokryto biofarmami. Tu rodzi się większość żywności spożywanej na Ziemi i w innych koloniach.

Ale prawdziwy przemysł pozaziemski napędzają międzyplanetarne poszukiwania kopalin. Statki badawcze niestrudzenie przemierzają kosmos i przejmują każdą znaną skalę na własność macierzystej korporacji. Bez ustanku powstają nowe placówki górnicze, gdzie wydobywa się cenne surowce. Warunki są niewiarygodnie niebezpieczne, ale przecież ciężka praca musi przynieść grubą kasę, prawda?

Czasem trafi się istna żyła złota, na której łapy chcą położyć wszystkie megakorpy. Sytuacja eskaluje, aż wybu-

cha wojna, krwawa i tym brutalniejsza, że prywatne siły zbrojne korporacji znów mogą posyłać na śmierć tanich jak barszcz replikantów. Na pewno znasz makabryczną historię obróconej w perzynę Calanthy, gdzie replikanci ginęli tysiącami, a megakorpy liczyły straty z beznamiętną skrupulatnością księgowych.

Ale co tak naprawdę wiesz o życiu w koloniach? To, co piszą w podręcznikach. Kiedy bywałeś w bogatszych Sektorach, zalewają cię reklamy obiecujące nowy start poza Ziemią, życie pełne przygód i sposobności. Jeżeli wierzyć szczekaczkom Emigracji, mieszkańcy kolonii mają się znacznie lepiej i cieszą się wielkim dobrobytem, o jakim nikomu się tu nie śniło. A kiedy czasem spotkasz upalonego pozaziemca albo wpadnie ci w ręce superzaawansowana technologia z kolonii, bije od nich delikatny blask statusu. Więc reklama chyba tak całkiem nie kłamie. Mówi akurat dość prawdy, by niechęć do pozaziemców cały czas rosła, zbliżając się do punktu zapalnego.

Ale ty masz w sobie za dużo cynizmu, by uwierzyć, że życie w koloniach jest takie świetne. Bo jeśli tam jest raj, czemu tylu bogaczy zostało na Ziemi? I dlaczego Program Emigracji tak bardzo stara się pozyskiwać nowych kolonistów? Co do bogatych, to kto im tam wie. Ale rozum uczę: gdyby pozaziemcy naprawdę mieli coś ekstra, to by się tym nie dzielili z nowymi emigrantami. Coś ci mówi, że megadzianych trzyma na planecie nie tylko szansa balowania w Sektorze 2. Nawet w tym klubie, gdzie w jedną noc łamie się więcej przepisów, niż cała reszta knajp naruszy za twoje życie. Choć to im pewnie nie przeszkadza.

POZA ZIEMIĄ, POZA ZASIĘGIEM

Szansę na wyjazd z Ziemi masz mniej więcej taką, jak na to, że na urodziny „Sto lat” zaśpiewa ci cudownie zmarłychwstały Eldon Tyrell. Ale jak każdy mieszkaniec LA, człowiek i rep, spoglądasz czasem tęsknie w stronę rozgwieżdżonego nieba.

Ale niełatwo jest sięgnąć gwiazd i większość mieszkańców planety zostanie na niej do śmierci. W teorii Programem Emigracji Pozaziemskiej zarządza ONZ, ale robi to rękami różnych wyspecjalizowanych w kolonizacji megakorpów. Najczęściej słyży się o Shimago-Dominguez i Shimata, które od zawsze wyznaczają kurs programu, ale po zaliczeniu testu możesz przebierać w ofertach wiz, podróży o rozmaitych cenach i standardach oraz miejscach docelowych na wściekle konkurencyjnym rynku kosmicznej emigracji.

Tyle, że najpierw trzeba przejść test, i to właśnie największa przeszkoda. Nie bez powodu zresztą: podróż kosmiczna, zwłaszcza hibernacja, strasznie obciąża organizm. A życie w koloniach wystawia na próbę każdy aspekt ludzkiego ciała, od gęstości kości i wydolności układu immunologicznego po wrodzoną inteligencję.

Do tego liczba wiz kosmicznych jest ograniczona. Więc zawsze, kiedy ktoś leci do gwiazd, ktoś inny musi pozostać na Ziemi. Stąd Testy Emigracyjne są strasznie wymagające i bezwzględnie rygorystyczne, a na wyniku może zaważyć drobna dolegliwość, brak kilku punktów IQ albo policyjna kartoteka. Ponadto Program Emigracji preferuje specjalistów w konkretnych dziedzinach oraz posiadaczy określonych cech fizycznych i umysłowych. Więc choćbyś był zdrow jak ryba i bez problemu zaliczył test, i tak niekoniecznie dostaniesz wizę uprawniającą do wyjazdu.

Ale jak to zwykle w Los Angeles bywa, zasady są dla biedaków, których nie stać na ich łamanie. Jeżeli masz pieniądze i wpływy, możesz pozwolić sobie na wszystko. Żadna to tajemnica, że do gwiazd najłatwiej wspiąć się po górze szmalu, strącając przy tym na dół tego i owego.

TEST ZALICZONY: Po zaliczeniu testu musisz wykupić wizę pozaziemską od któregoś z autoryzowanych dostawców i zarezerwować miejsce na statku kosmicznym zmierzającym w wymarzonej kierunku. Jeżeli należysz do mniejszości posiadającej szmal, cały proces jest prosty jak zamówienie pizzy. Ba, niektóre kolonie zapraszają ponoć członków konkretnych rodzin i konkurują o jednostki szczególnie uzdolnione – po dobroci albo z użyciem siły.

Jeżeli zdałeś test, ale nie stać cię na wizę, spokojna głowa – czeka na ciebie szeroki wachlarz propozycji odpracowania podróży. Taki kontrakt oferuje darmowy transport do kolonii, mieszkanie, a czasem nawet miesięczne wynagrodzenie. Wszystko w zamian za wytężoną i bezinteresowną pracę na rzecz wysiłków kolonizacyjnych megakorpu.

Oferty są dość różnorodne. Najłatwiej załapać się do konserwacji albo pracy w przemyśle – ale tu płacą kiepsko

i miną całe lata albo wręcz dekady, zanim się splądasz i odzyskasz niezależność. Pójdzie szybciej, jeżeli postawisz na cięższą i bardziej niebezpieczną robotę. Na przykład podpiszesz cyrograf z firmą terraformującą, polecisz tyrać w osadzie górniczej czy obozie pracy albo zaciągniesz się do Programu Obrony Kolonii. Ten ostatni oferuje prawdziwą międzygwiezdną przygodę. Przez którą do końca życia będziesz budzić się z krzykiem.

Wybierając, pamiętaj, że interes megakorpów jest sprzeczny z twoim. Program Emigracji jest dla nich źródłem przymusowej siły roboczej oraz zdesperowanych ochotników do naprawdy niebezpiecznej roboty. Większość ginie. Jeżeli przeżyjesz, może uciulasz na pełnoprawną wizę i zostaniesz w koloniach na stałe. A jak nie, zawsze możesz podpisać kolejny kontrakt.

TEST OBLANY: W samym LA mieszka ponad 30 milionów ludzi, więc powiedzieć, że nie wszyscy zdają test – to nic nie powiedzieć. Rodzajowi ludzkiemu (rozumianemu generycznie) raczej nie pomogły dekady życia na coraz bardziej zanieczyszczonej planecie. Czyli, jak chcą niektórzy, ludzkość (rozumiana ogólnie) to dziś zbiorowisko coraz bardziej bezmyślnych, leniwych i chorowitych pasożytów, zapijaczona hołota, która ledwie pamięta, kiedy ostatnio sięgała po butelkę.

Każdy, kto nie zaliczy Testu Emigracyjnego, zostaje zaklasyfikowany przez ONZ jako „osoba specjalna” – specjal, jak to się mówi. A w piekle mają równie specjalne miejsce dla urzędnika, który ten cholerny termin wymyślił. Osoba specjalna traci prawo zakupu wizy pozaziemskiej i musi pozostać na Ziemi do samego końca – swojego lub jej.

W teorii specjal może zawsze test powtórzyć. A jeśli ma się pieniądze i kontakty, łatwiej po prostu obejść cały system – czasem legalnie, czasem na lewo. To dlatego, że oblanie testu wynika zwykle z jakichś defektów fizycznych, trwale uniemożliwiających podróż kosmiczną. Więc status specjalna jest zazwyczaj dożywotni.

Dlatego właśnie osoby, które miały pecha urodzić się na Ziemi, nie szczędzą pieniędzy, czasu ani wysiłku, by fizycznie i psychicznie przygotować się do testu albo jego powtórki. Młodzi też zasuwa przez całe lata, jakby kuła do matury. A i niejeden dorosły poświęca życie i trwoni pieniądze, by się przygotowywać, podchodzić do testu, oblewać, powtarzać – i tak dalej, w koło Macieju.

Jak widać, większość mieszkańców LA utknęła tu wbrew własnej woli. Ale niektórzy sami taki los wybrali. Część żyje w przekonaniu, że umiarkowana zamożność, która na Ziemi zapewnia jaki-taki dostatek, to za mało, by żyć godnie w koloniach. Reszta to młodzi nihiliści oraz polityczni aktywiści, agitujący wśród biednych i bogatych przeciw Programowi Emigracji. Bo służy wyłącznie interesom kolonii i 1% najbogatszych, mając gdzieś dobro całej ludzkości, o którym tak pięknie pisze w broszurach.



ROZDZIAŁ
06

GRUBE RYBY

„Nie zajmuję się tą robotą. Jestem nią”.



Ś L E P A A M B I C J A

Wywiad na wyłączność z jedynym niewidomym,
który miał odwagę dostrzec przyszłość replikantów

Espen Bekker
REDAKTOR NACZELNY

WCHODZĄC do biura Niandera Wallace'a, stroniącego od świata prezesa Wallace Corp, czuję się, jakbym wkroczył w mroczne zakamarki umysłu geniusza. To pogrążona w półmroku jaskinia, gdzie otacza mnie tyle drewna i wody, że można by kupić megamiasto. W obliczu takiego przepychu siedzący naprzeciwko człowiek wydaje się malutki. I wtedy przewierca mnie na wskroś niewidzącymi oczami. Odzywa się i jego głos wypełnia pomieszczenie. A nawet cały świat. Wreszcie do mnie dociera: oto najpotężniejsza osoba na świecie.

EB: Zapytam o rzecz, która dręczy wszystkich. Czemu? Czemu wracać do produkcji replikantów?

NW: Nie pytano mnie o to, gdy karmiłem ludzkość. Nie protestowano, kiedy dałem jej sieć informacyjną i cyfrowych towarzyszy. O nie. Bo tamte twory zaspokajały potrzeby. Wzbogacały życie. Coś oferowały. Więc dlaczego teraz kwestionuje się moje decyzje? Albo motyw? Czy nie zasłużyłem na zaufanie?

EB: To nie kwestia zaufania. Prosi pan społeczeństwo, które od pokoleń żyje w strachu przed replikantami, żeby nagle przyjęło ich z otwartymi ramionami.

NW: To nie byli MOI replikanci.

EB: Ale to wciąż replikanci. Trudno choćby wypowiedzieć tę nazwę, tyle w niej bólu, strachu, tragedii.

NW: Tak jest też ze słowem „wojna”. „Religia”. „Nauka”. Czy nie są fundamentem cywilizacji? Czy nie wznoszą mostów pomiędzy epokami? Z replikantami jest podobnie. Moje twory ożywią handel. Naprawią gospodarkę. Rozwiążą konflikty. Zdobędą gwiazdy. Są kluczem, który otworzy każdy zamek. Musimy tylko go przekroczyć.

EB: Z całym szacunkiem, ale kiedyś już to słyszeliśmy. Eldon Tyrell również cieszył się społecznym zaufaniem.

NW: Nie można winić maszyny, gdy się zepsuje. Winę ponosi inżynier.

EB: Czyli obwinia pan Eldona Tyrella za tamtą katastrofę?

NW: A można inaczej? Maszyna robi to, do czego ją zbudowano. Ujmę to w inny sposób...

Niander wyjmując z leżącego na stoliku pudełka zapalnicę, zapala ją i unosi płomień. Obserwujemy go uważnie.

NW: Mógłbym tą zapalnicę podpalić ten pokój. Zabić nas obu. Boi się pan?

EB: Nie.

NW: Oczywiście. To byłoby niedorzeczne, bać się zapalnic. Lękać się trzeba osoby, która roznieca ogień. Zapalnik jest jak technologia. Jak nauka. Religia. Wojna. To wszystko budulec

społeczeństwa, służą podobnym celom. W niewłaściwych rękach mogą nas zniszczyć. We właściwych – otwierają drogę do zbawienia.

EB: Czy tak pan przekonał ONZ do uchYLENIA Zakazu? Twierdząc, że replikanci nie stwarzają zagrożenia?

NW: Nie większe niż ta zapalnik. Proszę zwrócić uwagę, że nie neguję zniszczeń wywołanych przez ogień. Ani cudów, które sprawił. A obecnie bardzo potrzeba nam cudów.

EB: Ale co zrobimy, jeżeli ogień wymknie się spod kontroli?

Niander nonszalancko zaciska pięść, dusząc ogień. Zapalnik gaśnie. Nawet nie mrugnął.

EB: Zrozumiałem. Czyli twierdzi pan, że Eldon Tyrell nadużywał technologii replikantów?

NW: Był niewątpliwie genialny. Ale jego twory nosiły skazę zrodzoną z przekonania twórcy. Upojony własną wielkością, Tyrell chciał stworzyć nowych ludzi. Czy może dziwić, że jego replikanci wciąż kwestionowali porządek rzeczy, że tracili stabilność psychiczną w nieprzyjaznych warunkach i że odruchowo lokowali się na szczycie łańcucha pokarmowego?

EB: Więc jeśli nie liczyć kwestii rozmnażania, brzmi to, jakby generacja Nexus-6 była wielkim sukcesem.

”

Proszę mi wierzyć: nie powoduje mną ani pycha, ani skromność. Albo sięgniemy gwiazd, albo wyginie my. To brutalna i niewzruszona prawda, a ja szukam środków ocalenia z całą nadzieją i bezwzględnością.

NW: Który miał nieoczekiwane skutki. Tak. Sądzę, że nawet Eldon by się z tym zgodził. Ja natomiast nie mam zamiaru tworzyć nowej ludzkości. Chcę ocalić starą.

EB: Przed czym?

NW: Upływem czasu. Nasza planeta umiera. Jeżeli nie znajdziemy kolejnych światów do zasiedlenia i surowców do wydobycia, umrzemy razem z nią. Poszukiwania planet zdolnych utrzymać życie trwają od dekad. Na niezmiernym niebie są biliony gwiazd, a znaleźliśmy ich tylko dziewięć. A wie pan dlaczego? Przez ludzi takich jak pan.

EB: Takich jak ja? Nie...

NW: Trąbicie, jak wielkie mamy potrzeby. Jak mało środków. Ale czy skłanianie czytelników do szukania rozwiązań? Do dzielenia się zasobami? Do służby i poświęceń w imię wspólnego dobra? Nie. Siedzi pan sobie w moim biurze, przed człowiekiem, który oddał życie i fortunę na usługi społeczeństwa – i pyta pan: czemu?

Na chwilę zapada cisza. Dostrzegam, że w oczach pana Wallace'a nie ma ani pogardy, ani złości. Wylężnie zniecierpliwienie. Rozczarowanie. A to straszliwe brzemie.

NW: Właśnie DLATEGO. Bo replikanci nie potrafili pytać – „czemu?”. Po prostu robią, co do nich należy. Czego ludzie od dawna nie potrafili. Albo się boją. Albo nie chcą. Ucieczka do gwiazd to jedyna szansa przetrwania po śmierci planety, ale nie wszystkich mogę zabrać w niebiosy. Dlatego właśnie tworzę replikantów. To moi aniołowie. Obejmą was i uniosą, skoro sami nie chcecie wlecieć.

EB: Z całym szacunkiem: przed chwilą sztychł pan z Tyrella, że miał kompleks boga. Teraz sam opowiada pan o cudach, niebiosach i aniołach.

NW: Niech pan nie robi sensacji. To tylko dzwon dla umarłych. Zwiastun zagłady nie twierdzi, że jest jej panem. Proszę mi wierzyć: nie powoduje mną ani pycha, ani skromność. Albo sięgniemy gwiazd, albo wyginie my. To brutalna i niewzruszona prawda, a ja szukam środków ocalenia z całą nadzieją i bezwzględnością.

EB: Brzmi pan, jakby uważał, że samotnie nie się brzemie ocalenia ludzkości. Ma się pan za mesjasza?

NW: Jest taka dawna opowieść. Gdy starego wodza zapytano, jak uzyskał władzę, odparł: „Nie szedłem naprzód. Po prostu stałem w miejscu, kiedy inni się cofali”.

EB: I co pan robi, jeżeli społeczeństwo wciąż będzie cofać się przed replikantami? Słyszymy o protestach i atakach na syntetyków. Mówi się, że łowcy androidów częściej dziś ochraniają ich, niż nas.

NW: Nie ma żadnych „nas”. Jest tylko życie. Rasa ludzka musi zdecydować, co jest jej droższe. Zachowanie życia jako takiego, czy tylko pewnego jego sposobu? Którę z tych możliwości czepi się w ostatnich godzinach?

EB: Mam nadzieję, że pierwszej.

NW: Nadzieja. Kolejne słowo obciążone bólem, strachem, tragedią. Kolejna mrzonka, której tak wielu ulega.

EB: Nie uznaje pan nadziei?

NW: Nadzieja to luksus, na który nie mogę sobie pozwolić. Pan i pana czytelnicy możecie mieć nadzieję, że ktoś przyjdzie i was ocali. Ja, niestety, mam pracę do wykonania. ■

Po załamaniu dawnych rządów, na placu boju o ocalenie ludzkości pozostały tylko korporacje i ich bezwzględny rachunek zysków i strat. Stworzyły miasta zarządzane jak firmy, zoptymalizowane pod kątem wydajności. Wykonujące plan kwartalny. Rosnące horyzontalnie i wertykalnie. Gdy megakorpy zrozumiały, że dobro korporacji zależy od dobra społeczeństwa, natychmiast je ze sobą spłoty. Nastała era korpokracji.

Nowy system wytworzył własne hierarchie i specyfikę. W mieście, gdzie domy, firmy oraz klasy społeczne wznoszą się jedne na drugich, zawsze masz kogoś nad sobą. Każdy odpowiada przed szefem. Tak, nad ratuszem powiewa flaga ONZ, która teoretycznie stoi na straży prawa i zarządza

infrastrukturą. Ale tak naprawdę LA jest nie tylko megamiastem, ale i własnością prywatną. W rzeczywistości rządzi megakorpy, usytuowane na samym szczycie społecznej piramidy.

Więc żeby przetrwać, musisz zrozumieć, jak działa system i kto tak naprawdę dzierży władzę. Na szczęście jest to zwykła wiedza wryta w betonie. Zastanawiasz się, czy przesłuchać kogoś bez nakazu? Lepiej sprawdź, na którym mieszka piętrze. Rozważasz, kogo bać się bardziej? Tego, kto ma większy budynek. To nie przypadek, że po zakończeniu budowy najwyższej sięgnie nowa centrala korporacji Wallace. Zaraz po niej jest komenda LAPD. W LA wszyscy rozumieją komunikat. Nikt nie stoi ponad prawem. Oprócz Wallace'a.

ADMINISTRACJA PUBLICZNA

ONZ

ONZ jest jak nieobecny rodzic. Miasto radzi sobie bez niej, wszystkim rządzi megakorpy, a LAPD stoi na straży porządku. Pewnego. Więc zawsze, gdy ONZ wraca z pracy do domu, wszyscy strasznie się cieszą i wokół niej skaczą. A potem ONZ znów wychodzi, miasto oddycha z ulgą i zajmuje się swoimi sprawami.

Wszyscy rozumieją, że LA tak naprawdę rządzi Wallace, i że ONZ chodzi na jego smyczy. Ale nawet on musi czasem niechętnie uznać zwierzchność Organizacji, choćby tylko na pokaz. Więc kiedy ONZ zaczyna wydawać komendy, to się ich nie lekceważy. Organizacja jest świętoszkowata, kocha wielkie projekty i te wszystkie Grupy Zadaniowe, Trybunały Sprawiedliwości, Komisje Etyki i Sądy Apelacyjne. A ponieważ za zamkniętymi drzwiami roi się od lobbystów i grup

nacisku, nigdy nie wiadomo, kto stoi za wydaniem albo uchynieniem jakiegoś zarządzenia. Czy służą społeczeństwu – to rzecz wątpliwa. Że mają wpływ na politykę megakorpów oraz twoją karierę – to akurat jest pewne.

Potrzebujesz wsparcia ONZ regularnie, kiedy prowadzisz śledztwo albo współpracujesz z jakąś instytucją lub grupą interesów. I ONZ twierdzi, że udziela ci wszelkiej pomocy. Która w praktyce zależy od twojej własnej przydatności. Z częścią urzędników idzie się dogadać. Inni wchodzi ci w kompetencje, próbują przejmować dochodzenia albo traktują jak popychadło. I jak to z nieobecnym rodzicem bywa, możesz liczyć co najwyżej na oszczędną aprobatę. Że cię pogłaszcze po główce w przerwie między ważnymi spotkaniami.

DEPARTAMENT SPRAWIEDLIWOŚCI LA

ONZ stoi w LA na dwóch nogach: biurach Gubernatora oraz Prokuratora Okręgowego. Które w każdej sprawie grają dobrego i złego policjanta. Gubernator łąsi się do bogaczy, Prokurator przeszywa ich wściekłym spojrzeniem.

Jeżeli zaleziesz za skórę komu nie trzeba albo wyciągniesz szkielet z niewłaściwej szafy, Gubernator Phelan złapie za telefon. Zadzwoń na komendę trzy razy – za każdym razem dostaniesz opieprz. Ale nie przeginaj. Jeżeli zadzwoni po raz czwarty, stracisz odznakę.

Kiedy zamierzasz się na nietykalnych, pomoże ci Prokurator Joe Cavallo. Niestety – toczy tylko te bitwy, które jest w stanie wygrać. I bezwzględnie cię wykorzysta, a nawet zniszczy, jeśli to pomoże zamknąć sprawę. Zastępca Amara Jhaveri to całkiem inna historia. Ma grację słonia w składzie porcelany i służy do rozwiązań siłowych. Za to umie naprężyć polityczne mięśnie i pięściami walczy o sprawiedliwość.

LAPD

Chociaż WykRep posiada dużą autonomię i prowadzi własną politykę, nie zawsze zbieżną z celami dowództwa, pozostaje częścią LAPD. Łowcy androidów słyną z talentów śledczych i egzekutorskich, więc czasem wspierają

inne jednostki w śledztwach o specjalnym znaczeniu albo podczas ochrony VIP-ów. Przydają się zwłaszcza ci cali N-9. Podobno umieją niezawodnie wyczuwać ściemę i przebić pięścią ścianę.

AGENCJE RZĄDOWE

PION
SPRAWIEDLIWOŚCI
ONZ

Departament Sprawiedliwości

Sąd Najwyższy

Agencja Wywiadu Kolonialnego

Agencja Bezpieczeństwa
Kolonialnego

Kolonialne Biuro Śledcze

Departament Stanu (korpus
dyplomatyczny)Agencja do Walki z Narkotykami
(AWN)Biuro Operacji i Dochodzeń
SpecjalnychBiuro Szeryfów Narodów
Zjednoczonych (BSNZ)

Departament Obrony

Siły Zbrojne Narodów Zjednoczonych

Program Obrony Kolonii (POK)

Departament Zdrowia Publicznego
i Opieki SpołecznejCentrum Zapobiegania Chorobom
Zakaźnym

Agencja Ochrony Środowiska

Departament Więziennictwa
i ResocjalizacjiDepartament Kontroli Substancji
Toksycznych – Pion ŚledczyDepartament Ubezpieczeń – Wydział
Śledczy

Komisja Handlu – Biuro Śledcze

Komisja Podatków Lokalnych – Biuro
ŚledczeDepartament Ochrony Konsumenta –
Wydział ŚledczyDEPARTAMENT
SPRAWIEDLIWOŚCI
LOS ANGELES

Biuro Prokuratora Okręgowego

Biuro Gubernatora

STRUKTURA LAPD

Biuro Wykrywania Replikantów (BWR)

Biuro Operacji Specjalnych

Wydział Przestępstw Kryminalnych (WPK)

Sekcja ds. Zabójstw (SZ)

Sekcja ds. Rozboju (SR)

Specjalna Sekcja Uderzeniowa (SSU)

Sekcja ds. Przestępstw Niewykrytych (SPN)

Sekcja ds. Czynności Specjalnych (SCS)

Wydział Przestępczości Nieletnich

Wydział Narkotyków i Przestępczości Zorganizowanej

Wydział Przestępstw Gospodarczych

Wydział Spraw Obyczajowych

Zespół Oceny Psychologicznej

Zespół Zarządzania Kryzysowego

Wydział Technik Kryminalistycznych (WTK)

Wydział Dochodzeniowo-Śledczy (WDŚ)

Biuro Zwalczania Terroryzmu

Wydział Spraw Wewnętrznych

Biuro Ruchu Drogowego (obejmuje wszelkie środki
komunikacji publicznej i prywatnej)

Komisja Handlu – Biuro Śledcze

Komisja Podatków Lokalnych – Biuro Śledcze

Departament Ochrony Konsumenta – Wydział Śledczy

GRUPY INTERESÓW

Nie ma już dawnych rządów ani państw, ale to przecież nie znaczy, że politykę robi się inaczej. W pierwszym rzędzie politycznego cyrku siedzą lobbyści grup interesów. Za obscenicznie wielkie pieniądze kupują i sprzedają decydentów. Żeby dbali o interes garstki kosztem interesu tłumów. Nie tobie ich oceniać. Co dla jednego jest dobrą zmianą, drugi

uzna za ostateczną katastrofę. Skup się na swoim śledztwie. Tylko pamiętaj: każdy krok, który robisz na drodze do prawdy, zostawia błoto w czyimś przedpokoju. Jeżeli masz trochę oleju w głowie, szybko zrozumiesz, kto pociąga za sznurki i płaci rachunki. Dowiedz się, gdzie ktoś taki zakupuje zwłoki – wtedy masz szansę do nich nie dołączyć.

EMIGRACJA POZAZIEMSKA

„Emigruj albo degeneruj!”. Shimago-Domínguez, Shimata i inne megakorpy zaangażowane w kolonizację pozaziemską zawsze potrzebują rekrutów gotowych ruszyć do czarodziej-skiej krainy przygód i wielkich możliwości. Głównie dlatego, że na każdą osobę urodzoną w koloniach, na Ziemi rodzi się dziesięć. A cały wielobilionowy biznes zależy od tego, ile osób weźmie kredyt emigracyjny, a potem będzie tyrać jak niewolnik, żeby go odpracować. Najwyraźniej odsetki na

poziomie 36% brzmią jak poważna alternatywa dla życia na konającej planecie. Lobbyści emigracyjni finansują przede wszystkim badania „naukowe” kwestionujące testy emigracyjne ONZ, zabiegają o zwiększenie dostępności wiz i obniżenie kryteriów. Oraz o redukcję nadzoru nad eksportem pozaziemskim. Przecież każdy w systemie wie, że to biznes emigracyjny trzyma upierścienioną łapę na przemyśle specjalnym poza Ziemię i rynku fałszywych wiz.

OBRONA KOLONIALNA

Program Obrony Kolonii to w gruncie rzeczy kolejna instytucja rekrutacyjna kolonii. Z tym że obiecuje realizację pozaziemskiego snu za niewielką i opłacaną jednorazowo cenę: życie. Oficjalnie stanowi zbrojne ramię ONZ. Zawsze, gdy pojawia się szczycha z ONZ albo spoza Ziemi, dwa kroki za nim lezie POK. I często musicie współpracować (czytaj: chcą ci rozkazywać). Prowadzicie wspólne

śledztwa. Organizujecie ochronę. Ścigacie zbiegów. Szukacie zaginionych. Dezenterów. Prowadzicie obserwację i działania pod przykrywką. Ilekroć w rzecz zamieszani są replikanci albo miastu grozi rzekoma lub potwierdzona akcja radykałów – suprematystów i Podziemia – ONZ posyła łowców androidów na pierwszą linię.

KORPORACJE

Czym byłaby korpokracja bez korporacyjnych intryg? Zatrudniają całe tłumy pracowników. A ci agresywnie konkurują o stanowiska, zasoby, kontakty, patenty, talenty, nieruchomości, miejsca parkingowe – i co tam akurat trąca najbardziej bezwzględne, chciwe albo pokrętnie struny ich dusz. Nawet w tej chwili ktoś wykrada, kupuje albo sprzedaje tajemnice firmowe. Większość megakorpów przyznaje, że trwa zimna wojna, i się w nią angażuje. Trwa istny karnawał szpiegów i intryg. Największym celem jest Wallace Corp: ktoś by nie chciał osłabienia jej absolutnej dominacji? Ale Wallace wie, jak się bronić, i wchłania albo miazdzy każdego, kto harcuje po jej terytorium.

Więc gdzie nie spojrzeć, trwają przepychanki, które kiedyś wywróciły miasto do góry nogami. A Wallace jest zwykle w centrum. Producenci technologii polują

na jej patenty i chcą rozszczelnienia rynku syntetyków. Przy czym Wallace nie ma monopolu na replikantów. Po prostu nikt inny nie może wytwarzać ich na Ziemi. Tymczasem firmy energetyczne i biologiczne, jak Okazaki Oil, Canaan i rosyjska Целина, rywalizują z farmami protein Wallace. Powszechnie dostępna Sieć Informacyjna zagraża Bell System i innym gigantom telekomunikacji. A starszym mediom włosy stają dęba na myśl, że to SIW kontroluje obieg informacji, a prawdziwy rząd dusz sprawują obecności cyfrowe. Które przecież nigdy nie okłamią właściciela. Tako rzeczce algorytm.

Warto też pamiętać, że megakorpy w koloniach wcale nie traktują replikantów lepiej niż tutaj. Cóż za ironia: kiedyś androidy walczyły, by uciec z miasta. Dziś coraz więcej syntetyków pozaziemskich usiłuje przedostać się do LA.

MEDIA

TELEWIZJA

Telewizja to przede wszystkim narzędzie propagandy ONZ oraz źródło wiadomości z kolonii. Główne wydania programów informacyjnych zajmują się zwłaszcza problemami pozaziemskimi. Dlatego ważną częścią codziennej rutyny specjale zainteresowanego własną okolicą jest oglądanie

porannych i wieczornych programów lokalnych. Są głównym, a może jedynym źródłem rzetelnych informacji o wydarzeniach w mieście i dają pogląd na nastroje oraz sytuację społeczną. Jeżeli ziewasz z nudów, to dobry dzień. Jeśli z ekranu kipi złość albo płyną prognozy katastrofy – uważaj na siebie.

ROZRYWKA

Publiczną wyobraźnią władają dziś łowcy androidów: straszy się nimi i jednocześnie wychwala jak kiedyś mafię. Im więcej złej sławy zyskasz, tym częściej będą ci zawracać głowę. Bo ścieżki policji oraz przemysłu rozrywkowego często się przecinają. Scenarzyści i producenci z Hollywood poszukują konsultantów do seriali.

Dokumentaliści słuchają, co też masz do powiedzenia. Aktorzy wcieleniowi chcą, żebyś uczył ich fachu. Nawet pisarze i projektanci gier chcą znać twoje metody i sposób życia. Kto wie, może właśnie w tej chwili ktoś gra w RPG o łowcach androidów i udaje, że jest tobą. Tylko po jaką cholere?

CZASOPISMA

Miasto mówi tak dużo za pomocą gazet, że aż się we łbie nie mieści. W tygodnikach opinii są głównie płatne laurki i reklamy, ale tu i ówdzie wydrukują coś istotnego dla sprawy albo przeprowadzą wywiad z właściwą osobą. Nie ufaj tabloidom i zinom: sprzedają podkreślone sensacje i skandale. Zwłaszcza „KILL” lubi podgrzać nastroje. Ale nie odrzucaj z góry każdej teorii spiskowej i dziwacznej plotki. Bo kto kopie w ludzkich brudach głębiej niż pismak

ze szmatławca? Ale prawdziwi fachowcy pracują w dziennikach i tygodnikach. Tak, część po prostu kopiuje przekaz dnia ONZ i megakorpów. Za to reporterzy z „Independent Sentinel” to prawdziwe ogary, bez strachu wbijają zęby w całe branże gospodarki, licząc na Pulitzera. Jeżeli szukasz sprawiedliwości – trudno o lepszego kumpla niż dziennikarz pijany poczuciem misji albo rządzą odwetu. Ale pilnuj się: dasz takiemu powód, i to twoje nazwisko ozdobi pierwszą stronę.

JAK ŻYĆ Z MEDIAMI

Dobry dziennikarz to wspaniały sojusznik: może kopać tam, gdzie tobie nie wolno, i ujawniać prawdę w sposób, o jakim możesz pomarzyć. Ale pamiętaj: sojusznik to nie przyjaciel. A ty oprócz śledztwa masz jeszcze życie. Żeby zachować pracę, musisz rozwiązywać więcej problemów, niż stwarzasz. Chwila nieuwagi i kumpel z prasy nachodzi twojego szefa albo zadaje ci niewygodne pytanie przed kamerą.

Jeżeli dochodzenie zyskało rozgłos, pismacy obleżą cię już na scenie zbrodni albo potajemnie wślizną się w twoje życie i wykradną tajemnice. Pracownicy tabloidów i zinów spiskowych zrobią wszystko, byle sprzedać numer. Jeżeli dasz mediom pretekst, tak cię obrobiją i upolitycznią, że wylecisz z roboty. Trafisz do pudła. Albo na cmentarz. I jeszcze pociągniesz za sobą WykRep, LAPD albo i całe cholerne LA.

PRZESTĘPCZOŚĆ

Bogatyh ciągnęło do góry – tymczasem podziemie przestępcze LA kopało w dół, do samych korzeni miasta, i umacniało się w jego trzewiach, labiryntach równie przestronnych, jak apartamenty korpokracyjnych książątek. Przestępcy grają według własnych reguł, maczają palce w każdej dziedzinie życia i uważają się za prawowitych właścicieli ulic. Należących do tej akurat organizacji, która miała odwagę i wolę postawić wszystko na jedną kartę.

Kontakty z półświatkiem wymagają równie wyrafinowanej dyplomacji, jak wizyta w centrali Wallace albo Ratuszu. Inne wydziały LAPD na różne sposoby tropią przestępców. Ale nie ty. Przynajmniej, póki nie zamieszają się w sprawę, która obchodzi i WykRep, i ciebie.

Ba, w twojej robocie sukces zależy czasem od dobrych układów z jakąś nielegalną organizacją albo lewym intersem. Przestępcy mogą dostarczyć kluczowych informacji, zapewnić pomoc albo wprowadzić cię do siebie tylko znanej części miasta. Niektórzy z dobroci serca dostarczają rozmaitych usług biedocie. Większość ma na pieńku z Podziemiem Replikantów, a jak wiadomo – wróg mojego wroga jest mi przyjacielem. Więc BWR godzi się niechętnie, że kryminaliści, podobnie jak maszyny albo instytucje władzy, mogą być albo przydatni, albo niebezpieczni. Póki się przydają, tobie albo całemu miastu, nie masz z nimi problemu.

PRZESTĘPCZOŚĆ ZORGANIZOWANA

W LA dużo się zmieniło – ale stare, dobre syndykaty zbrodni wszystko przetrwały. Japońska Yakuza i Triady z Singapuru jak zawsze walczą o władzę nad Starym Chinatown, Little Tokyo i Koreatown. Związki zawodowe i przemysł rozrywkowy siedzą w kieszeni włoskiej mafii i sycylijskiej Cosa Nostry. Przedsiębiorstwa spedycyjne robią za fasadę dla handlarzy żywym towarem i karteli narkotykowych z Ameryki Środkowej i Południowej oraz Afryki. Po ciemnych kątach kryją się Sowietci, szczując wszystkich na każdego. Wszystkie te niezniszczalne organizacje ciągle robią, co robiły w LA od zawsze. A kiedy zaczynają nadużywać niedozwolonych technologii – musisz wkroczyć do akcji.

GANGI ULICZNE

Z syndykatami idzie się dogadać. Ale nie każda grupa przestępcza ma struktury oraz honor konieczne, by respektować niepisane układy między łowcami androidów i półświatkiem. Zwłaszcza na Chłamowisku i w biedniejszych dzielnicach, gdzie ulicami trzęsą gangi. Kradną wszystko, czego nie przybito na stałe. Rozbierają auta na części, nawet jeżeli kierowca jest w środku. Jasne, w gangach trafiają się ambitni, szybko pnący się w górę intryganci. Ale większość gangusów to brutalne draby w służbie chaosu, z którymi nie sposób się dogadać. Za to bronią terytoriów ze ślepą i straceńczą furią.

PODZIEMIE REPLIKANTÓW

Podziemie Replikantów tym się różni od reszty miejskiego półświatka, że jako jedyne w całości stanowi obiekt zainteresowania WykRepu. Pewnie, są setki zbirów, którzy zapracowali na uwagę oraz gniew BWR. Ale odkąd ONZ powołała Grupę Zadaniową ds. Podziemia Replikantów, każdy w systemie wie: jeżeli w sprawę zamieszany jest replikant, ma trafić na twoje biurko.

Chociaż Podziemie to oficjalnie wróg numer 1 BWR, łowcom androidów zdarza się spotkać z jego członkami na neutralnym gruncie albo wręcz współpracować. Jeżeli stawka jest wysoka, a sprawa specyficzna, łowca może uzyskać od replikantów informacje, zasoby, a nawet zbrojne wsparcie. Oczywiście w Podziemiu są prawdziwe potwory. Ale nie wszyscy mają tam radykalne poglądy i łakną ludzkiej krwi. Jest różnica między aktywistą i terrorystą. Pewnie, Podziemie pomaga zbiegłym replikantom, ale nawet oni mają pewne standardy. I, prawdę mówiąc, rzadko kumają się z bandytami. Częściej walczą z nimi o strefy wpływów, przerzucają się odpowiedzialnością i wrabiają nawzajem w swoje zbrodnie. W efekcie przyduszona strona konfliktu musi czasem wydać policji prawdziwego sprawcę albo zwrócić się do WykRepu, by naprostował sytuację lub pomógł się zemścić.

Ale takie alianse są kruchutkie. Dzisiejsi sojusznicy z Podziemia wpakują ci jutro kulkę. I vice versa. Kiedy tylko wasze cele zaczną się rozmiącać, od razu skoczą na siebie do gardeł. Obie strony dobrze to rozumieją.

LEWE KLINIKI I MASARNIE

Od czasów Tyrella istnieje duże zapotrzebowanie na podrabianą syntetykę i inne przystępne finansowo metody reperowania zdrowia ludzi oraz replikantów. Zwłaszcza ci drudzy pracują często w strasznych warunkach, gdzie o wypadek nietrudno. Zorganizowanie opieki medycznej albo przeszczepu nie jest łatwe. Ani tanie.

Siłą rzeczy narodził się więc domorosły przemysł medyczny, a chirurdzy za trzy grosze i ich dziwaczne technologie plenią się po mieście jak grzyby. A odkąd do pracy wrócili robotnicy linii Nexus, całe towarzystwo pływa jak pączki w maśle. Część sprzedaje tanio „niekomercyjne” organy do transplantacji, na które nie brak chętnych, chociaż podróbki są zawodne i często przestarzałe – zdarzają się części ciała generacji N-8, a nawet N-6. Mówi się czasem, że niedawny wysyp nakazów dymisji to właśnie skutek fałszowania organów, które niszczą potem zdrowie psychiczne albo fizyczne replikanta.

Część narządów sprzedawanych w nielegalnych klinikach pochodzi z tak zwanych masarni, gdzie sprzedawane

są „pozyskane” części replikantów: organy, krew, tkanka i kończyny nieznanego, często nielegalnego pochodzenia. Bo okazuje się, że kiedy człowiek szuka organów do przeszczepu, nagle przestaje mu przeszkadzać, że płuca albo wątroba są syntetyczne. I nie wnika, jak je zdobyto.

Liczne „salony piękności” kupują sprzęt oraz organy w tych samych nielegalnych masarniach. To kliniki oferujące tanią pomoc medyczną ubogim replikantom. Część korporacji zmusza bowiem syntetycznych pracowników do samodzielnego pokrywania kosztów opieki zdrowotnej. Inne wymuszają przyjmowanie wadliwych albo nielegalnych usprawnień. Poza tym niejeden rep oberwie raz i drugi od nieznanymi sprawców, a że bierze w skórę po godzinach pracy, ubezpieczenie tego nie pokryje.

W każdym razie: kiedy zaginie replikant, najpierw szuka się go w salonach piękności i masarniach. Handlarze organami i szemrani doktorzy będą oczywiście twierdzić, że go nie widzieli. Ale może odesłać cię do kogoś, kto coś wie.

DRANIE Z MEGAKORPÓW

Niestety, Nexusów używają (i nadużywają) nie tylko przestępcze kartele i uliczne bandziory. Silnie wyspecjalizowani replikanci idealnie sprawdzają się w szpiegostwie przemysłowym i innych przestępstwach gospodarczych. Łatwo przemyścić ich w szeregi konkurencji. Albo wpuścić do czyjś domu w charakterze służby. Dzięki cudom chirurgii plastycznej upodobnić do znajomych albo nieprzyjaciół, żeby sabotowali i szpiegowali od wewnątrz. Każdy naprawdę cwany intrygant używa dziś N-9 do różnych machlojek.

HANDLARZE ŻYWYM TOWAREM

Pokątni sprzedawcy replikantów twierdzą, że mają legalny towar z drugiej ręki albo syntetyków zrobionych po godzinach przez przedsiębiorczego inżyniera. Ale cały ich interes śmierdzi. Bo skoro niejeden cwaniak chce przyoszczędzić, rośnie też i liczba androidów znikających bez śladu. Sekcja Techniki Operacyjnej BWR prowadzi wojnę przeciw szajkom, które porywają nieszczęsnych replikantów wprost z ulicy. Szczęściarzom po prostu ktoś wyłupi oko, a potem odeśle precz z byle jaką przepaską. Bo nawet Świat Oczu ma dziś konkurencję na Targowisku Różności. Większość porwanych tanio się odsprzeda. I zmusi do służby wojskowej, niewolniczej pracy, prostytucji albo nielegalnych sportów walki. Prawdziwych pechowców czeka jeszcze gorszy los: trafią do masarni, gdzie zostaną przerobieni na organy, tkankę, krew i inne chodliwe części ciała. Albo też skończą na stole sekcyjnym jakiegoś megakorpu, który metodą inżynierii odwrotnej próbuje rozgryźć sekrety technologii Wallace. Bez względu na koszty.

KOMU ODPUŚCIĆ

Pamiętaj: BWR nie jest od rozbijania karteli narkotykowych, aresztowania przemytników, broni czy demaskowania złowych cenowych. Zresztą nie masz takich uprawnień. Możesz tylko pracować nad przydzieloną ci sprawą. I pewnie trafisz w związek z tym w miejsca, gdzie nie bywają szanowani obywatele.

Dlatego potrzebujesz przyjaciół (albo niechętnych sojuszników) i wśród elit, i w półświatku. Inaczej sobie nie poradzisz. Musisz mieć kogoś, kto nie zatrzaśnie ci drzwi przed nosem. Ostrzeże przed zagrożeniem. Tak, niełatwo jest zaufać przestępcom. Ale nawet oni wiedzą, że łowcy androidów mają pomagać wszystkim. Nawet kryminalistom. Więc póki ktoś ci nie zagraża, ty też mu nie groź.

Ba, kiedy macie wspólny cel, a prawo nie umie ochronić najsłabszych, znajdziesz w półświatku wiernych druhów. Dobrze poinformowanych donosicieli. Władców wojny. Królów cieni. Nie każdy kryminalista to wrzód na ciele ludzkości, tak jak nie wszyscy cywile są szlachetni. Szybko odkryjesz, że dobro miasta częściej leży na sercu przestępcom, niż korporacyjnym krawaciarzom.

K O R P O R A C J A W A L L A C E

Korporacja Wallace stała się bijącym sercem miasta. Sprowadziła do LA nowe firmy. Nowe technologie. Nowy styl życia i nową nadzieję – niezły wyczyn w społeczności, która utknęła na konającej planecie. Choć prezes nie pokonał całkowicie głodu, tak bardzo rozruszał gospodarkę i ożywił wszystkie dziedziny usług, że okrzyknięto go współczesnym bohaterem ludu. A jego firma dołączyła do najbogatszych i największych megakorpów w dziejach.

Właściwie każdy aspekt życia w mieście kręci się wokół Wallace Corp. Każda rzecz i osoba albo już cieszy się względami firmy, albo dopiero stara się o jej przychylność, prowadzi z nią wojnę albo kryje się w mysiej dziurze przed jej gniewem. Producenci technologii próbują podważyć monopol Wallace i za wszelką cenę podkraść jej patenty. Różne grupy nacisku wyłażą ze skóry, by prawa i status etyczny replikantów służyły ich interesom. Armie lobbystów i prawników uwijają się jak w ukropie.

Część chce nadania Nexusom pełni praw obywatelskich. Inni – uznania syntetyków za własność prywatną, traktowania jak zbiegłych przestępców albo ohydne wynaturzenia. Empatyczni oraz Współczujący kwestują po salonach i protestują na ulicach. Syndykaty przestępcze walczą o udział w zyskach, przekrętach i tajemnicach.

Uchylenie Zakazu zachwiało całym systemem. A ściśle: przechyliło go w stronę Wallace. To wiedza powszechna i jasna jak słońce. Korporacja jest dziś najcenniejszą i najważniejszą firmą w całym kosmosie. Twardo trzyma w garści zarówno miasto, jak i radę ONZ. Nie brakuje pretendentów, gotowych zrzucić Niandera Wallace'a z piedestału. Ale czy ktoś ma dość sił? Czy może chociaż zaproponować koloniom sensowną alternatywę dla sprawnej i taniej siły roboczej, którą można dowolnie szafować, bo nigdy się nie wyczerpie? Jasne, że nie. Na pewno nie w dłuższej perspektywie.

NIANDER WALLACE



WIEK: 44 lata

PRACODAWCA: Korporacja Wallace

STANOWISKO: Prezes Zarządu

W samym tylko LA Wallace Corp zatrudnia dziesiątki tysięcy ludzi. Kadra menadżerska składa się z najlepszych w systemie specjalistów od technologii, produkcji oraz przyszłości. Ale nikt nie ma złudzeń: megakorpem zarządza jeden człowiek, pierwszy na świecie bilioner. Prezes Niander Wallace.

Niander Wallace Senior, założyciel i pierwszy prezes zarządu firmy, cieszył się pewną renomą w kręgach finansowych i politycznych. Jego syna, Niandera Juniora, znał wyłącznie świat akademicki – słynął jako niezrównany bioinżynier. Enigmatyczne początki kariery legły u podstaw legendy, która otacza niezwykłego geniusza, odkąd w 2025 zastrzegł serię patentów. Dziś nazwisko Niander Wallace zna każdy. Jego ślepe, ale dalekowzroczne oczy lśnią zdecydowaniem. Głosi płomienne przemówienia o przyszłości ludzkości. O tym, że czeka wśród gwiazd. Stał się wcieleniem nadziei, żywym symbolem lepszego jutra.

Tak przynajmniej prezentuje się publicznie. Nie żeby był to wizerunek fałszywy. Nie sposób kwestionować wielkości Wallace'a ani jego dokonań. Ale wszystko poza tym – chociażby okoliczności utraty wzroku – spowija mrok tajemnicy. Garstka, która poznała go osobiście, przedstawia obraz dość ponury. Niander to bez wątpienia geniusz. Ale przytłacza go poczucie odpowiedzialności za los ludzkości. Zatrzuwa pragnienie doskonałości. Niszczy obrzydzenie porażką. W życiu jest beznamiętnie okrutny – nie z nikczemności, lecz zimnej, chirurgicznej precyzji inżyniera. I gniewny jak bogowie. Gotów na wszystko, byle osiągnąć cel. Bez wahania poświęci miliony ludzi, gdyby to miało ocalić biliony.

HISTORIA

Korporacja Wallace wzięła świat naukowy szturmem w roku 2025, kiedy Niander Junior opatentował bioreaktor zdolny wytwarzać syntetyczne proteiny na toksycznej ziemskiej glebie. W tamtych czasach tradycyjne rolnictwo nie wchodziło już właściwie w grę, a system z trudem karmił rosnącą populację. Każda inna firma zarobiłaby na wynalazku miliardy i całkowicie zdominowała rynek. Tymczasem Niander udostępnił patent za darmo.

Tak niezwykła u megakorpów szczodrość natychmiast postawiła firmę w centrum zainteresowania. Inwestorzy pchali się drzwiami i oknami, byle uszczknąć częśćkę zysków z następnego przełomowego wynalazku.

Korporacja szybko zyskała znaczenie i potęgę. Wallace Senior zajmował się głównie poszerzaniem wpływów i pozycji firmy na rynkach systemu. Junior oddał wszystkie talenty na służbę ludzkości, by z pomocą naukowych innowacji zaspokajać jedną jej potrzebę po drugiej. Połączył świat na nowo za pomocą Sieci Informacyjnej. Wzbogacił ludzkie życie towarzystwem obecności cyfrowych, wrażliwych na wszelkie potrzeby właścicieli. W końcu przeobraził gospodarkę i program kolonizacji pozaziemskiej, przywracając światu replikantów. Raz za razem rewolucjonizował technologię i poprawiał warunki życia wszystkich klas. Znowu posłał ludzkość do gwiazd.

OBECNE CELE

Niander Wallace Junior został prezesem zarządu w 2032, po tragicznej śmierci ojca. Od tamtej pory firma koncentruje wszystkie działania i zasoby w następujących obszarach priorytetowych:

PROGRAM REINTEGRACJI REPLIKANTÓW (PRR): Oczkiem w głowie firmy jest Program Reintegracji Replikantów, sankcjonowana przez ONZ kampania ponownego włączania androidów w tkankę społeczną i nadania im ograniczonych praw. Jeżeli wszystko się uda, Wallace zyska dzięki temu kontrolę nad większością siły roboczej systemu. Od uchylenia Zakazu upłynął zaledwie rok, ale już teraz widać ogromny wpływ Nexusów na stosunki pracy. W niektórych kluczowych branżach, zwłaszcza kolonizacji i obronności, dokonał się istny cud. Ale wystarczy, że jeden N-9 zrobi coś nie tak, a ONZ przywróci Zakaz i wstrząśnie podstawą ekonomicznych podbojów Wallace.

PUBLIC RELATIONS: By operacja się udała, należy zmienić nastawienie mas pracujących do Nexusów i poprawić ich wizerunek. Jeżeli replikantów w ogóle się dziś przyjmuje, to głównie przez szacunek i zaufanie do Niandera. Gdyby bohater prostych ludzi okazał się zdrajcą, wybuchną zamieszki, przy których Zaciemnienie to impreza na plaży. Na razie niewiele było prawdziwej presji. Jak dotąd, protestują głównie wściekli durnie, którzy nie potrafią sięgnąć korporacyjnych wyżyn. Po prostu tłuką bezbronnych replikantów na ulicach, nie czekając na poparcie ONZ albo ochronę przepłacanych prawników.

KONTROLA NAD RYNKIEM: Już w czasach Tyrella rynek produktów syntetycznych był tyleż obszerny, co dochodowy. Premiera niezmiernie nowatorskiej, autoryzowanej przez ONZ generacji Nexus-9

sprawiła, że do korporacji i przestępców ciągnących zyski z syntetyków dosiadł się nowy, potężny gracz. Który bardzo nie lubi konkurencji.

Odkąd Wallace Corp weszła na rynek produktów syntetycznych, zasypuje każdą godną uwagi firmę tego sektora pozwami, aż wreszcie ją wykupi albo doprowadzi do bankructwa. Część megakorpów i grup przestępczych jeszcze się opiera, ale to nie potrwa długo. Wallace nie chce zwyczajnie zdominować rynku. Rywalizację zamienił w świętą wojnę. Każdy produkt syntetyczny produkowany przez kogoś innego stanowi zagrożenie dla wizji Niandera Wallace'a. A zatem – dla całej ludzkości.

WOJNA INFORMACYJNA: Popularyzacja ObCych oraz Sieci Informacyjnej Wallace zapewniła firmie bezprecedensową kontrolę nad informacją. Podzielone, osierocone społeczeństwo od dawna tęskniło za bliskością i dowartościowaniem. ObCy to lek na samotność, dostępny w przystępnej cenie. Nie sposób się oprzeć. Zwłaszcza gdy jesteś młody, zapatrzon w Wallace'a i zazdrosny o technologiczne luksusy megabogaczy.

ObCy oraz SIW poprawiają ogólną jakość życia. A przy okazji pozyskują niewiarygodne ilości prywatnych danych, z którymi korporacja robi, co się jej podoba. Do tego większość ludzi używa SIW do codziennej komunikacji, zdobywania informacji oraz przechowywania i udostępniania danych. Wszystko to pieczołowicie filtruje ObCy, twój wierny i zaufany przyjaciel.

Co może korporacja, która niemal zupełnie kontroluje społeczny obieg informacji? Jakże treści usuwa i przekształca dla własnej korzyści? Wszyscy sądzą, że lada chwila zacznie się konflikt między Wallace Corp i tradycyjnymi mediami oraz ONZ. Zwycięzca zyska monopol na kształtowanie opinii publicznej.



QUELL

DATA URUCHOMIENIA:	26 września 2036
FUNKCJA:	Public Relations
MOŻLIWOŚCI FIZYCZNE:	A
MOŻLIWOŚCI UMYSŁOWE:	A

Jak większość najwyższego kierownictwa Wallace, wiceprezes ds. Public Relations jest replikantką, o numerze QL440-52.1. Korporacja nadała jej imię – Quell – zaliczając tym samym do nietykalnych „aniołów” Niandera Wallace’a, jego kręgu Dix Huit: replikantów tak doskonałych, że nawet ich twórca jest zadowolony.

Quell zarządza wymianą informacji między Wallace Corp i ONZ, jest więc głównym kontaktem dla pracowników BWR. Czyli, mówiąc wprost: głosem Niandera Wallace’a. Jej podstawowym zadaniem jest kształtować i kontrolować narrację korporacji, by uścisk Wallace Corp na szyi systemu ani na chwilę nie zelżał.

Ma obowiązek wiedzieć o wszystkim, co ty wiesz, i wszystkim, o czym nie masz pojęcia. Więc pilnuj się: Quell śledzi każdy twój ruch. Ma oczy i uszy wszędzie, nieograniczone środki i dopadnie cię choćby w mysiej dziurze. Ale czy i jak będzie wpływać na śledztwo – to już inna sprawa. Czasem nieproszona udzieli ci wsparcia, od którego sprawa otworzy się jak ostryga. Kiedy indziej zamknie dochodzenie na wieki. Jedno jest pewne: jeżeli wtyka nos w twoje sprawy, robi to za wiedzą samego Niandera, działając w jego interesie.

RELACJE Z LAPD

Żaden glina nie nazwie Wallace Corp przyjacielem LAPD. A jednak – Wallace bardziej zależy na sukcesach WykRepu, niż ci się wydaje. Przecież BWR dymisjonuje zbiegów N-8 i nieautoryzowane podróbki, które zagrażają rynkowej dominacji megakorpu i mogą podważyć zaufanie do N-9. W pewnym sensie jego zadaniem jest ochrona patentów korporacji, a interesy firmy oraz policji są w zasadzie nierozłączne. Więc póki masz za zadanie neutralizować syntetyczne zagrożenia dla porządku publicznego, a Wallace ma pewność, że żaden N-9 takiego zagrożenia nie stanowi, macie identyczne cele. Do tego firma ma środki i kontakty w całym systemie. Zbiera ze swojej sieci tyle danych, że Esper zielenieje z zazdrości. Jej agenci umieją znaleźć szkielet na dnie najgłębszej szafy i zajrzeć za szczelnie zamknięte drzwi korporacji, gdzie wzrok waszego komputera nie sięga.

Więc póki zależy wam na tym samym, Wallace Corp jest po prostu bogatym kumplem. Ale jeżeli o włos odchylisz się od linii korporacji, firma cię tym włosem udusi.

Łowcy androidów często narzekają, że Quell i inni dyrektorzy mieszą się w dochodzenia, sterczą za plecami podczas przesłuchań, zdeptują miejsca zbrodni, a czasem dyskretnie podstawiają nogę. Ale tak naprawdę mało kto chce poplamnić garnitur: szefostwo firmy wysługuje

się całą armią urzędników i szubrawców, ma w kieszeni Gubernatora oraz garść wyższych od ciebie szarż policjantów. Więc miej oczy naokoło głowy. Podpadniesz Wallace Corp – i zaraz przydzieli cię gdzie indziej, zdegradowa, wywalą na zbity ryj, albo i co gorszego.

Wallace jest i przyjacielem, i wrogiem. Bo jeśli śledztwo dostarczy argumentów na rzecz praw replikantów albo (co gorsza) podważy wiarę w niewinność i bezwzględne posłuszeństwo Nexus-9, firma nie będzie się patyczkować. Chce, by N-9 traktować jak bezpieczne w użytkowaniu narzędzia, a nie samoświadome istoty, którym należą się jakieś prawa. A gdyby ktoś odkrył, że generacja ma wady podobne do N-6, ONZ zarządzi jej całkowitą dymisję. To się nie spodoba Wallace. Ani innym megakorpom korzystającym z syntetycznej siły roboczej. Czy Współczującym walczącym o prawa androidów. Albo milionom N-9, którzy przecież nie poddają się bez walki. Bo jeżeli największą wadą replikantów jest człowieczeństwo – coś jest bardziej ludzkiego niż walczyć i umierać za wielkie idee?

Więc jeżeli prowadzisz sprawę niewinnego Nexusa-9 wrabianego w przestępstwo, firma rozwali całą dzielnicę, byle sprawiedliwości stało się zadość. Ale jeżeli masz w życiu pecha i trafi ci się pierwszy w historii N-9 spragniony krwi jak N-6 – dowody musisz mieć żelazne. I dupę też.

REPLIKANCI

„Wszystkie prawdziwe wspomnienia są chaotyczne”.

Istnienie oraz upadek niejednej cywilizacji wiązały się ze sposobem używania przez nią technologii. Aż dzieje kultury oraz techniki spłotyły się nierozdzielnie z jedynym wynalazkiem, który człowiek miał czelność stworzyć na swój obraz i podobieństwo: replikantami.

Zacząło się skromnie. Środowisko naturalne Ziemi zniszczyły wojny i zanieczyszczenie. Wymarło wiele form organicznego życia, łańcuchy pokarmowe zostały zerwane i delikatne ekosystemy zaczęły się rozpadać. Świat legł w gruzach. Technologiczną odpowiedzią na kryzys były animoidy – samowystarczalne, zarządzane przez SI syntetyczne zwierzęta, które miały przejąć rolę zagrożonych albo wymarłych pierwowzorów. Ogromna mnogość sztucznych stworzeń wychodzących dziś spod rąk bioinżynierów wywodzi swój rodowód od prozaicznej syntetycznej pszczoły.

Złożoność sztucznej inteligencji rosła. Tymczasem ludzkość przywykła, że jej potrzeby zaspokaja nauka. Rosła presja na budowę robotów przejmujących obowiązki od wieków ciężące człowiekowi – by mógł zająć się

czymś ważniejszym i milszym. Pula niechcianych zajęć rosła i coraz większa rzesza pragnęła zbawienia od pracy. Projektowano więc coraz doskonalsze roboty do bardziej złożonych zastosowań. W miarę jak możliwości syntetyków rosły, zaogniała się i debata nad tym, jakie jeszcze obowiązki można im powierzyć. Dlaczego to człowiek ma pracować w fabryce? Albo walczyć na froncie? Czemu marnować jego życie i czas, skoro można wykorzystać odnawialny zasób? Przecież gospodarka przyspieszy, a wydajność wzrośnie, gdy usunie się czynnik ludzki, a razem z nim wynagrodzenia, prawa pracownicze i bezpieczeństwo.

Tak rosła ludzka zależność od technologii we wszystkich dziedzinach życia. Ruszył wyścig o stworzenie doskonałego zastępcy człowieka w roli pracownika megakorpu. Do mety pierwsza dobiegła korporacja Tyrell, patentując słynną i przełomową technologię Nexus, pozwalającą produkować humanoidalne bioroboty o sztucznej inteligencji. Zdolne wykonać dowolną ludzką pracę. Niezmordowanych, ofiarnych robotników, gotowych nieść każde brzemie, zwalczyć każdą trudność i nie prosić o nic w zamian.

OD NEXUS-1 DO NEXUS-5

Klasa Nexus zaczęła się od prostych androidów, wykonujących pracę fizyczną zbyt monotonną, nieprzyjemną albo niebezpieczną dla ludzi. Pierwsza generacja wykonywała ograniczony zakres czynności, ale szybki rozwój sztucznej inteligencji i syntetycznych układów nerwowych pozwolił wkrótce stworzyć modele przeznaczenia ogólnego, o szerokiej gamie umiejętności. Replikanci zastępowali ludzi w każdym środowisku pracy, więc zaczęli przypominać organicznych kolegów i z każdą generacją przejmowali coraz więcej cech fizycznych, umysłowych, a nawet osobowości człowieka. Trzecia generacja potrafiła wykonywać złożone zadania i samodzielnie myśleć. Czwarta i piąta prześcignęły twórców, gdy chodzi o siłę i inne parametry fizyczne – narodziła się armia syntetycznych niewolników, pracujących w najtrudniejszych i najbardziej niebezpiecznych warunkach. Niestrudzonym, pozbawionym potrzeb replikantom powierzano całe obszary gospodarki: terraformowanie, budownictwo, górnictwo, obronę kolonialną, a nawet rozrywkę, sport i usługi seksualne.

GDZIE SĄ OBECNIE? Choć cały lukratywny przemysł bionżynierii oraz innych usług wykorzystujących sztuczną inteligencję zaczął się od pierwszych Nexusów, najwcześniejsze generacje są dziś tylko wspomnieniem. Technologia szła do przodu z każdym nowym modelem, więc starsze albo złomowano, albo zwracano do producenta. Oczywiście trafi się czasem działający N-4 albo N-5. Współcześnie uchodzi jednak za urokliwy antyk o rozczulajaco niewielkich możliwościach.

Co nie znaczy, że zaniechano produkcji androidów podobnej klasy. Przeciwnie: wytwarza je szereg megakorporacji, więc widać je na każdym kroku. Mają status skomplikowanego AGD o kompetencjach ograniczonych do wąskich funkcji zawodowych lub prywatnych, z myślą o których powstały. Nawet najdoskonalszy robot nie usiłuje naśladować ludzkiego wyglądu i umysłu jak dawne Nexusy. Ludzkość straciła upodobanie do humanoidalnych maszyn wraz z tragicznym końcem epoki Tyrella.

REPLIKANT rzecz. Patrz również ROBOT (przest.): ANDROID (przest.): NEXUS (nazwa towarowa): Syntetyczny humanoid o możliwościach parafizycznych, posiadający ciało i skórę. Również pod nazwą rep, powłoka (slang.). Zastosowania pozaziemskie: czynności bojowe, praca wysokiego ryzyka, rozpoznanie kosmiczne. Użytkowanie na Ziemi zabronione. Specyfikacja i liczba egzemplarzy – zastrzeżone.

NEW AMERICAN DICTIONARY
Copyright © 2036



NEXUS-6

Niesławna generacja Nexus-6 była w swoim czasie prawdziwym objawieniem. Replikanci N-6 rozpoczęli życie jako w pełni ukształtowani, sterylni dorośli, których nie sposób odróżnić od ludzi bez pomocy testu Voighta-Kampffa.

Wszyscy N-6 mieli ogromne zdolności umysłowe i fizyczne, zgodne z ich podstawowym przeznaczeniem (mierzone od A do C) oraz unikatowe numery seryjne, oznaczające model, płeć, kompetencje oraz datę uruchomienia. Ciała mieli doskonałe: nawet na najniższym poziomie C dorównywali ludziom siłą, zręcznością oraz wytrzymałością. Ale prawdziwym cudem był niezwykle zaawansowany mózg, zdolny do uczenia maszynowego i ciągłej samooptrymalizacji.

Generacja N-6 posiadała 79 wyodrębnionych funkcji, a każdy egzemplarz powstawał z myślą o konkretnym zastosowaniu. Wszczepiano mu wspomnienia gwarantujące natychmiastowe posłuszeństwo oraz wymagane umiejętności. Zaawansowany umysł potrafił funkcjonować samodzielnie, uczył się od innych i z doświadczenia, z czasem rozwijając możliwości i wytwarzając unikatową, dostosowaną do charakteru pracy osobowość oraz sposoby rozumowania. Większość modeli przeznaczono do badania przestrzeni kosmicznej, pozaziemskiego górnictwa oraz kolonizacji – zadań trudnych i niebezpiecznych, których ludzie podejmowali się w ostateczności.

Sztucznie wytwarzana dorosłość prowadziła z czasem do poważnych zaburzeń psychicznych, potęgowanych przez zabójcze warunki pracy oraz brak troski o samego siebie. Chcąc zapobiegać nieuchronnej psychozie, Tyrell wbudował generacji N-6 zabezpieczenie: ograniczenie długości życia do czterech lat. Ale nawet tak krótki okres wystarczył, by wystąpiły zaburzenia osobowości i psychoza, z której dziś się tę generację pamięta.

GDZIE SĄ OBECNIE? Czy jakieś egzemplarze Nexus-6 przetrwały do dziś? Technicznie rzecz biorąc, to niemożliwe. Dawno upłynął czteroletni okres życia, a ONZ ścięła ich długo i dokładnie. Nie tylko z pomocą łowców androidów: do dziś krąży mroźne krew w żyłach historie o księżycach obróconych w gigantyczne krematoria, gdzie replikantów zmuszano do palenia żywych i martwych członków własnego rodzaju. Na koniec sami rzucali się w płomienie.

Z drugiej strony, Tyrell był celem działań szpiegowskich konkurencji oraz zorganizowanych grup przestępczych, polujących na choćby fragment patentów. Nikomu nie udało się całkowicie odtworzyć technologii produkcji replikantów. Ale sądząc z liczby podróbek i nielegalnych kopii, przynajmniej część tajemnic firmy została wykradzona. Albo przejęta od bioinżynierów wyższego szczebla, którzy z dnia na dzień stracili pracę i cel w życiu, kiedy firma spadła z rowerka.

Czy zatem możliwe, że gdzieś na Ziemi albo w koloniach grasuje piracki wariant generacji Nexus-6? Tak samo brutalny i groźny, jak pierwowzór? To niewykluczone. Pytanie jednak, czy podróbka ma te same wady i ograniczenia, co oryginał. Zwłaszcza że z czasem wyszło na jaw, że niektórym N-6 wszczepiano wspomnienia oparte na autentycznych doświadczeniach prawdziwych ludzi, zamiast stworzonych od podstaw w laboratorium, co gwarantowało lepsze opanowanie umiejętności oraz kontrolę behawioralną. I że to właśnie cudza pamięć odpowiadała po części za psychozę N-6. Dlatego użycie autentycznych wspomnień jest obecnie zakazane.

NEXUS-7

Gdy założyciel Tyrell Corp, Eldon Tyrell, zginął z ręki replikanta, kontrolę nad firmą przejęła rada nadzorcza. I ze zdumieniem odkryła wśród notatek zmarłego prezesa projekt nowej generacji Nexus. Po raptem kilku miesiącach wdrażania biolaboratoria korporacji opuścił model tak radykalnie nowocześniejszy od Nexus-6, że nadanie mu kolejnego numeru byłoby niedorzeczne. Zresztą, wokół N-6 narastało coraz więcej kontrowersji, więc zwiększenie dystansu między skandalicznie wadliwą generacją a jej świetnym następcą miało stanowić sposób na ocalenie dziedzictwa Tyrella. Dlatego przeskoczono numer 7 i od

razu rozpoczęto produkcję Nexus-8, do niedawna ostatniej generacji replikantów. A tak przynajmniej brzmi bajeczka, którą Tyrell (a obecnie Wallace) sprzedał opinii publicznej. Wśród elity Tyrell Corp chodziły plotki, że Eldon Tyrell poświęcił się w ostatnich latach tajnym badaniom, do których dopuszczał tylko członków Dix Huit, swojego najbliższego kręgu. Jego rewolucyjny projekt znacznie przewyższał Nexus-8, generację, która zostawiła w tyle wszystkie inne syntetyki. Ale prawda nigdy nie wyszła na jaw. Jeśli ktoś ją w ogóle zna – to Niander Wallace, obecny posiadacz patentów Tyrella.

NEXUS-8

Nazwa Nexus-6 na dobre zrosła się z niesławną rzezią w siedzibie Tyrell Corp z 2019. Więc już rok później firma wypuściła na rynek pospiesznie przygotowaną generację Nexus-8, powstałą z myślą o kolonizacji pozaziemskiej i obronie kolonialnej. Była ona szczytowym osiągnięciem inżynierii syntetycznej. Zgrabnie eliminowała wszystkie wady N-6: miała nieograniczoną długość życia, złożone systemy wspomnień wzmacniające stabilność emocjonalną oraz umieszczony na gałce ocznej numer seryjny. By przeciwdziałać rosnącej paranoi, korporacja upubliczniła Centralny Rejestr Replikantów, obejmujący wszystkie aktywne jednostki N-8. Ale to nie wystarczyło, by pokonać strach i uprzedzenia społeczeństwa, wyczerpanego dekadą lęku przed N-6.

Chociaż u żadnego N-8 nie stwierdzono zaburzeń psychicznych generacji N-6, opinia publiczna natychmiast zwróciła się przeciw nowym androidom oraz samej idei obecności replikantów w życiu społecznym. Wybuchły Rozruchy Ludzkiej Supremacji. N-8 musieli albo uciekać, albo walczyć o życie. Więc androidy i ich zwolennicy chwycili za broń. To właśnie ruch oporu replikantów obwinia się dzisiaj o upadek Las Vegas oraz późniejsze Zaciemnienie i zniszczenie światowej sieci teleinformatycznej.

W reakcji na te wydarzenia, ONZ oficjalnie „wycofała generację Nexus-8 z użytku” i w 2023 roku podjęła Uchwałę o Zakazie Replikantów, sankcjonując dymisję każdego zidentyfikowanego androida na Ziemi.

GDZIE SĄ OBECNIE? Do niedawna zakładano, że generację N-8 w całości zdymisjonowano. Ale przyjęci do służby w BWR replikanci N-9 bardzo szybko ustalili, że wielu przedstawicieli poprzedniej generacji uniknęło dymisji i od lat żyje sobie spokojnie, ukrywając się wśród ludzi.

Po Zaciemnieniu i zniszczeniu Rejestru właściwie nie dało się wytropić żyjącego w LA replikanta. Podziemie przesmuglowało wielu za granicę, a nieznaną liczbą po prostu zaszyła się gdzieś w mieście i na jego obrzeżach. Bardzo możliwe, że człowiek, który gotował ci żarcie, naprawiał drogę przed domem albo wywoził śmieci, wcale nie był człowiekiem.

Ponadto, mimo obowiązywania Zakazu replikantów, N-8 zaczęto podrabiać, tak jak wcześniej N-6. Korpokracja potrzebowała przecież taniej siły roboczej. Nielegalne kopie Nexusów wciąż można kupić na czarnym rynku. Są poważnym zagrożeniem dla bezpieczeństwa publicznego: mają zwykle ogromną siłę prawdziwych N-8, ale niewiele (albo nic) z ich wyrafinowanej inteligencji i stabilności emocjonalnej.

NEXUS-9

Stworzona w darze dla ludzkości generacja Nexus-9 to niezrównany cud bioinżynierii. Tak jak N-8, replikanci przychodzą na świat bezpłodni, dorosli i w pełni ukształtowani, a ich życie nie jest sztucznie ograniczane. Są bardzo podobni do ludzi: mają takie same potrzeby, analogicznie się starzeją i również umierają z przyczyn naturalnych. Większość wchodzi do użytku jako osoby dwudziestoletnie, część się celowo postarza. Każdy replikant w wieku 20 i więcej lat musi podjąć wskazaną pracę.

Złożoność i różnorodność modeli N-9 przerasta najśmielsze wyobrażenia. Klienci Wallace wybierają indywidualną kompozycję genetyczną każdego replikanta, określając tym samym docelowy wygląd, inteligencję, zdolności percepcyjne, a nawet stopień posłuszeństwa i emocjonalnego przywiązania do właściciela. Potem najlepsi projektanci tkają gobelin sztucznych wspomnień. Dzięki nim nowo aktywowany N-9 będzie umiał od pierwszej chwili wykonywać zadane obowiązki z precyzją eksperta. Determinują też charakter, światopogląd, zainteresowania, a nawet lęki i fobie, wszystko z myślą o docelowym przeznaczeniu replikanta.

Optymalne osiągi umysłowe i fizyczne generacji N-9 przerastają nawet N-8. Replikanci nie mają wprawdzie

nadludzkich zdolności (chyba że klient ich sobie zażyczył), ale są silniejsi, szybsi, wytrzymalsi i inteligentniejsi niż większość zamieszkujących miasto specjali.

Ale chociaż N-9 górują nad ludźmi w wielu aspektach, ich funkcje poznawcze i emocjonalne mają ograniczenia. Inżynieria pamięci potrafi wprawdzie zapewnić wyjściowe doświadczenie życiowe, ale wielu niedojrzałych emocjonalnie replikantów ledwie znosi trudy dnia codziennego. Niejeden zмага się przy tym z problemem własnej tożsamości oraz miejsca w świecie.

Życie N-9 nie bywa łatwe. Ale co by się nie działo, replikant nowej generacji nie przełamie genetycznych ograniczeń, by wkroczyć na drogę zniszczenia, przetartą przez wadliwe produkty Tyrella. Mimo to wokół N-9 mnożą się uprzedzenia. Znów ropieją stare rany. Na razie ludzie godzą się na obecność syntetyków, bo wierzą w Niandera Wallace'a. Czy równowaga się utrzyma, czy też miasto zostanie rozdarte na krwawe strzępy? To już zależy od łowców androidów.

GDZIE SĄ OBECNIE? Wszędzie. Wystarczył raptem rok, by korporacja Wallace wyprodukowała dziesiątki milionów N-9 i rozesłała je po całym systemie.



NĘDZNE ŻYCIE REPLIKANTA

„– Ale możemy trochę pomarzyć.
– Nie my”.

Nie ma co czarować. Lekko nie jest. Uchwała o Reintegracji Replikantów dała N-9 prawo do życia, ale niewiele poza tym. Nie mają nawet ułamka praw obywatelskich. Pełnią przymusową służbę. Stanowią własność państwa, firmy lub osoby prywatnej. Wykonują obowiązki, których sami nie wybrali. Kolonizują światy, na których nie zamieszkają. Walczą w wojnach megakorporacji za sprawy, które ich nie dotyczą. Zaspokajają potrzeby seksualne każdego, kto zapłaci. Replikant, niezależnie od przeznaczenia, poświęca, naraża, a czasem nawet traci życie dla ludzi mających go za nic. Istnieje, by wykonać zadane prace. Których żaden człowiek nie chce tknąć.

Każdy N-9 posiada sztuczne wspomnienia, które pomagają mu w pracy i ułatwiają akceptację pieskiego losu. Ale żadne wspomnienie nie usunie wstydu, który pali cię co rano, kiedy sąsiad pluje ci w twarz. Albo gdy ścigas i pakujesz kulę w plecy przedstawiciela własnego rodzaju.

Jeżeli android na milimetr odchyli się od Wzorca, ryzykuje dymisję. Więc część ludzi podejrzewa, że N-9 tylko udają potulnych. A jest spora różnica między niewinnym przechodniem i dobrze ułożonym kryminalistą, który wyszedł wcześniej za dobre sprawowanie. Dawne uprzedzenia i stare, niezabliźnione rany oddalają w czasie moment, gdy społeczeństwo zaakceptuje N-9. Na razie uchodzą za zło konieczne, ofiarę poniesioną w imię zysku i postępu. Więc życie obecnej generacji niewiele różni się od poprzednich: wypełnia je strach, poczucie wyobcowania, zaniedbania i zagrożenia. Oraz bezsilność: nie mogą ani się bronić, ani walczyć o swoje. Bo wprowadzono im namiastkę praw, ale tylko ludziom wolno dążyć do szczęścia. N-9 może co najwyżej zaciśnąć zęby w nadziei, że jego poświęcenie zapewni lepsze życie przyszłym generacjom. Że kiedyś słowa „człowiek” oraz „replikant” pójdą w zapomnienie i nawet androidy zazną pokoju na Ziemi, która stanie się im domem.

MNIEJ CZY BARDZIEJ LUDZCY OD LUDZI?

Czy replikant jest człowiekiem? Właściwie tylko jedna rzecz nie ulega wątpliwości. Ludzie się rodzą. Replikantów się produkuje. Wszystko poza tym stanowi przedmiot debaty akademickiej i politycznej. Co sprawia, że jesteśmy, kim jesteśmy, i potrafimy, co potrafimy?

Wallace utrzymuje, że replikanci ludźmi nie są. Foldery generacji N-9 twierdzą, że bioinżynierijnie zmniejszono im skalę emocji i wzmocniono odruchową uległość, by nie mogli podszyć się pod istoty ludzkie jak stare modele Tyrella. I faktycznie, nie trzeba detektywa, by zauważyć olimpijski spokój większości N-9. Ale i nie trzeba ogara, by zwęszyć korporacyjną propagandę.

Pojawia się zatem pytanie: czy bezinteresowność i stycyzm N-9 to ich natura, czy poza? Większość klientów łyka gładko slogan Wallace, że androidy są „mniej ludzkie niż ludzie”. Rośnie jednak mniejszość przekonana, że N-9 mają zakres emocji i wolną wolę identyczną ludziom powstałym przy użyciu inżynierii genetycznej. A może nawet urodzonym naturalnie.

Raczej nie zgodzą się z tym operatorzy Synchronizacji Wzorca. Ale i oni przyznają, że z czasem replikanci coraz lepiej maskują objawy emocji. To zresztą ciekawe: w czasach testu V-K obawiano się braku empatii, a dziś Synchronizacja ma demaskować coś wręcz przeciwnego. Każdy silniejszy przejaw empatii albo złożoności emocjonalnej może wskazywać na niestabilność, która powinna skończyć się dymisją. Oto ironia losu: los replikanta zależy dziś nie od tego, czy umie współczuć, ale czy aby nie współczuje za bardzo.

Ale ile Synchronizacji by nie przeprowadzić, wciąż nie wiadomo, czy N-9 mogą zawładnąć emocje, tak jak ludźmi i poprzednimi generacjami Nexus. Może część odznacza się żelazną wolą, która pozwala stłumić prawdziwy charakter oraz uczucia i podczas Synchronizacji wykazać osobowość fabryczną? Byle zachować pozory i uniknąć dymisji. I właściwie nie tobie rozstrzygać. Śledztwo prowadzisz na podstawie faktów, nie przeczuć. Widziałeś w życiu mnóstwo gówna. I mnóstwo dobra. Stąd wiesz, że współczucie i człowieczeństwo to sprawa wyboru, a nie genetyki.

Ale mniejsza, co ty sobie myślisz. Ciekawe, co będzie, jak już wszyscy uznają, że repy myślą, czują i zachowują się jak ludzie. Czy dalej będzie można sądzić ich inną miarą? Czy dostaną równe prawa? Nie mają łatwo, kto by ich tam winił, że chcą od życia czegoś oprócz przymusowej służby? Perspektywa naprawdę rozwala mózg. A na komendzie raczej o tym nie pogadasz, chyba że chcesz dostać w rzy i upomnienie służbowe do kompletu.

GDZIE SĄ OBECNIE? Choć Zakaz uchylono ledwie rok temu, w systemie są już dziesiątki milionów replikantów. Pełnią rozmaite funkcje. Ponieważ są bystrzejsi, silniejsi i wydajniejsi od ludzi, właściwie przejęli wszystkie niewdzięczne prace fizyczne, zwłaszcza w budownictwie. A tyle się teraz buduje – Zaporę, siedzibę Wallace Corp, nową komendę LAPD...

Zaczęły się oczywiste tarcia między repami a pracującymi fizycznie specjalami, którym trudno utrzymać zatrudnienie. Rośnie bezrobocie, pogłębia się kryzys mieszkaniowy, więc ludzie z klasy pracującej winią „nielegalnych” replikantów za przejmowanie lokali i pracy w branżach, którymi niedawno gardzili. A że N-9 stać tylko na najtańsze mieszkania, otaczają ich wrogo nastawieni sąsiedzi.

Ale najgorzej mają replikanci-łowcy androidów. Powstają, by bez żalu ani wahania mordować swoich pobratymców. Uchodzą więc za potwory zarówno w oczach ludzi, jak i innych replikantów. Chociaż taki łowca sam nie uniknie dymisji, gdy choć drgnie mu ręka albo brutalna robota odcisnie na nim emocjonalne piętno.

Większość replikantów w LA żyje na obrzeżach społeczeństwa – nowoprzybyli obywatele drugiej kategorii, którzy źle się czują wśród obcych, jeszcze gorzej wśród swoich, a najgorzej we własnej skórze. Większość dnia schodzi im na pracy i pilnowaniu własnego nosa, by od nikogo nie oberwać. Pamiętaj: replikanci to żywe wspomnienie bolesnej przeszłości, a ich obecność sypie sól na otwarte rany. Mogą w każdej chwili stracić swoje nader wątłe prawa, nawet jeśli to nie oni zawinią. Pośród N-9 istnieje zatem niepisana umowa, by ukrywać emocje i nigdy nie pękać, nawet wobec najgorszych zniewag i ataków. Jeżeli 2019 czegoś nas nauczył, to że jak się jeden replikant odgryzie, cała generacja pójdzie do dymisji.

Ale choć N-9 nie dają żadnych powodów do niepokoju, stara paranoja z czasów N-6 wróciła w wielkim stylu. Związek Empatycznych ponownie żeruje na ludzkim strachu. Czy w teoriach spiskowych kryje się ziarno prawdy? Czy megakorpy, grupy interesów i ONZ upadły tak nisko, by używać N-9 do szpiegostwa i sabotażu? Czy możliwe, że nawet replikanci nie znają swoich prawdziwych, głęboko ukrytych funkcji? Że gliniarz może być repem i nawet o tym nie wiedzieć? To nie pierwszy raz, gdy takie plotki krążą po komendzie.

No ale zapytaj przeciętnego łowcę, a odpowie, że to tylko zastarzały smród. Większość megakorpów by ściemniała, ale Wallace? Mało prawdopodobne, by mieli tajny plan, dla którego warto zaryzykować ponowny Zakaz. Mało prawdopodobne, ale nie niemożliwe.

The Independent Sentinel

Poniedziałek, 18 m

PO DWÓCH STRONACH SYNTETYCZNEJ BARYKADY

W ostatnią sobotę protest Związku Empatycznych zgromadził przed budynkiem Ratusza setki demonstrantów. Równie duża okazała się kontrmanifestacja Współczujących, którzy głośno domagają się rozporządzeń poprawiających los replikantów oraz gwarantujących organicznym i syntetycznym obywatelom miasta równe prawa. Siła oraz determinacja obydwu grup systematycznie rosną. Już teraz stanowią dwie beczki prochu, gotowe w każdej chwili eksplodować. Nasza redakcja jest bezstronna i zawsze wybiera drogę dialogu, a nie ulicznej burdy. Dlatego udostępniamy łamy obydwu stronom na tych samych, uczciwych zasadach.

JÓZEK WALLIN,
REDAKTOR PROWADZĄCY



INGRAM THATCHER

ZWIĄZEK EMPATYCZNYCH
ODDZIAŁ LA, PRZEDSTAWICIEL NR 0680

Nigdy nie zapomnę tamtego dnia, kiedy pogasły wszystkie światła. Patrzyłem ze zgrozą, jak sterowiec spada na mój blok, raptem parę przecznic dalej. Wciąż pamiętam dźwięk uderzających o chodnik zakupów. Jedzenia dla rodziny, którą właśnie straciłem. Cukierki rozsypały się jak śmieci. Były dla mojej córeczki. Czegoś takiego się nie zapomina. Ja nie zapomnę.

Im częściej rozmawiam z ludźmi, tym więcej słyszę podobnych historii. Ktoś wyleciał z pracy, bo cholerna powłoka była tańsza. Ktoś usłyszał w banku, że elektroniczne konto przepadło i znikły oszczędności życia. Dowiedział się o zniszczeniu Las Vegas. Kulił się za śmietnikiem, kiedy łowca androidów strzelał na oślep, zabijając niewinnych przechodniów. Umierali żołnierze, policjanci, koledzy z pracy, zaci mężczyźni i kobiety z krwi i kości. Wszystko na marne.

Bo Wallace posmarował grubo komuś w ONZ i zniósł Zakaz. I nagle połowa miasta ma pod ubraniem kable. Cemu? Żeby

jakaś pozaziemska korporacja zwiększyła produktywność o 1,5%. Tyle warte jest nasze życie i zarobki? Dlatego mamy żyć w strachu? Pamiętajmy, jak skończył Eldon Tyrell.



„Twierdzą, że nic nie możemy. Że jesteśmy bandą wściekłych durniów z pochodniami i widłami. I co do wściekłości, to mają rację.

- INGRAM THATCHER

Zgnieciony jak pomidor we własnym łóżku. A skoro Nexusi potraktowały tak swojego stwórcę, jak myślisz, co zrobią z nami? Pewnie, Współczujki mówią co innego, ale to brednie. Żadne tam twarde fakty. Prawdziwe ludzkie historie. Bo fakty są takie: jak coś ma numer seryjny, to nie ma duszy. Jest rzecz, której tu nie chcemy. Jest straszne bezrobocie. I co, mamy się cieszyć, że repy zabierają nam

pracę? Że tracimy domy i nie mamy co do garnka włożyć? Ile osób wylądowało na ulicy, zanim ktoś uzna wreszcie ludzkość za relikwiny przeszłości?

A ja chcę, żeby ludzkość przetrwała. Więc zrobię wszystko, by ratować miasto przed popieprzonymi liberałami. Twierdzą, że nic nie możemy. Że jesteśmy bandą wściekłych durniów z pochodniami i widłami. I co do wściekłości, to mają rację.

VINITA BHADURI

WSPÓŁZAŁOŻYCIELKA RUCHU WSPÓŁCZUJĄCYCH

Lidze Praw Replikantów nie chodzi wyłącznie o replikantów. Walczymy o ideał, który powinien stanowić fundament każdego cywilizowanego państwa. Ile jeszcze razy ludzkość musi się przekonać, że nie da się zbudować świetlanej przyszłości na bazie pracy niewolniczej? Jak historia ocenia ludzi, którzy przedkładają bogactwo nad wspólnotę?

A skoro już o tym mówią, zdajemy sobie sprawę z wpływu Nexusów na rynek pracy. Rozumiemy problem bezrobocia. Ale ochrona obecnych zawodów niczego nie rozwiąże. Musimy stworzyć nowe. Lepsze. Zadać o edukację, żeby ludzie mogli piąć się na wyższe piętra, po lepsze życie. Pamiętaj, jak miasto zalala fala uchodźców? Albo kiedy zaczęły się upowszechniać roboty? Panował wtedy strach i chciwość, a jednak daliśmy radę. I poradziły sobie znowu. To replikanci budują Zaporę, która nas chroni. Produkują proteiny, które jemy. Zajmują się prostą pracą fizyczną, żebyśmy mogli aspirować.

Czy to tak wiele, prosić w zamian o szacunek i ochronę prawną? Uznanie za niewinnych, póki wina nie zostanie udowodniona? Nasi przeciwnicy mają empatię w nazwie,



„Nasi przeciwnicy mają empatię w nazwie, ale chyba nie wiedzą, co słowo znaczy. Zbierają tyle pieniędzy, żeby stać ich na porządnym słowniku.

- VINITA BHADURI

ale chyba nie wiedzą, co to słowo znaczy. Zbierają tyle pieniędzy, chyba stać ich na porządnym słowniku? Gdyby jakiś Empatyczny przeżył ułamek codziennej traumy replikantów, uciekłby z wrzaskiem. Co szczęśliwie mógłby zrobić. Bo kiedy replikant ucieka w poszukiwaniu wolności, cenionej przez ludzi tak wysoko, pakuje mu się kulę w płeć.

Skoło mówimy o hipokryzji - Empatyczni uwielbiają straszyć

Zaciemnieniem, ale jako minają dodać, że była to wiedza na Rozruchy Ludzi premacji. Jak inaczej istnieć w świecie bezsilne miałyby na pełzające ludobójstwo byś zrobił na ich miejscu?

Pozwól, że znowu zajmę słownika. „Człowieczeństwo oznaczało kiedyś bezinteresowne współczucie wobec wszystkich istot. Chęć mu pomóc to znaczenie.

NOWE ŻYCIE CZĘKA NA CIEBIE

OFF
WORLD

NOWY ŚWIAT
CZYSTY ŚWIAT

ŚWIETLANA
PRZYSZŁOŚĆ

espe

POWIEKSZ TWOJĄ WIEDZĘ



RESTROSPEKTYWA:

PODZIEMIE REPLIKANTÓW

CRISPIN KAISER

Dzisiaj nazwa Podziemia Replikantów budzi przerażenie. Więc nie chce się wierzyć, że obecna organizacja terrorystyczna powstała na początku lat 2000. jako stowarzyszenie publiczne. Nazywano się OPNR (Obywatele Przeciw Niewolnictwu Replikantów) i chociaż od początku budziło kontrowersje, miało komórki w całym systemie, mocną pozycję w ONZ i skuteczny lobbing. Wiele założeń dzisiejszego Programu Reintegracji Replikantów czerpie wprost z postulatów OPNR, a część założycieli organizacji finansuje obecnie działalność Ligi Praw Replikantów.

OPNR na dobre straciło dobre imię, kiedy w roku 2019 współzałożyciel organizacji, Spencer Grigorian, został aresztowany i skazany za przeprowadzenie zamachu bombowego na demonstrację Związku Empatycznych pod siedzibą korporacji Tyrell. Kilka dni później N-6 zdołał przeniknąć do budynku, gdzie zamordował Eldona Tyrella i J.F. Sebastiana. O pomoc w tej niesłychanej zbrodni również posądzano agentów OPNR.

„Grigorian był popularnym biznesmenem i aktywnym członkiem OPNR, organizatorem licznych zbiórek. I oto pojawił się na pierwszych stronach gazet w kajdankach” – tłumaczy Tanika Lee, profesor nauk humanistycznych z Uniwersytetu Kalifornijskiego. „Od tamtej pory wspieranie OPNR wyszło z mody”.

Ale organizacja nie straciła wszystkich członków, a najwierniejsi próbowali przeciwdziałać rosnącej sile ludzkiego suprematyzmu. W roku 2020 pokojowe protesty przerodziły się w krwawe zamieszki, a niedawna grupa lobystów jako jedyna udzieliła aktywnego wsparcia generacji Nexus-8, próbującej uniknąć samosądu.

Zacząli działać potajemnie. Na pozór przykładni obywatele zajęli się przemysłem N-8, tworzeniem nowych tożsamości i fałszowaniem wiz pozaziemskich. Zakładali pierwsze salony piękności, gdzie prześladowani



Współzałożyciel OPNR, Spencer Grigorian, aresztowany po zamachu bombowym

kontaktowali się z Podziemiem, żeby zorganizować ucieczkę. Organizacja zaczęła rosnąć, wchłaniając tysiące znakomicie wyszkolonych N-8. Stworzonych do walki, logistyki i wywiadu wojskowego. Doświadczonych prawników, lekarzy i inżynierów. Grupa filantropów zmieniła się w prawdziwą armię.

Rosła brutalność suprematystów, rozruchy rozlewały się coraz szerzej, a organizacja zwana dziś Podziemiem Replikantów postanowiła przeciwdziałać. Powszechnie uważa się (choć nie ma dowodów), że to właśnie Podziemie odpowiada za dwa najstraszliwsze zamachy, do jakich doszło w ostatnich dekadach na Ziemi: nieudany atak jądrowy na LA, zakończony ewakuacją Las Vegas, oraz Zaciemnienie. Po Zaciemnieniu ONZ rozszerzyła uprawnienia łowców androidów o poszukiwanie ludzi pomagających N-8 oraz członków

Podziemia Replikantów. Oficjalnie, organizację szybko rozbito. Ale nasze źródła w BWR mówią co innego.

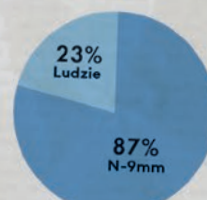
Powrót replikantów i suprematystów, działających obecnie pod szyldem Związku Empatycznych, wywołał pierwsze od dziesięcioleci doniesienia o działalności Podziemia. Ale jest też legalny Ruch Współczujących i to on przyciąga fundatorów, którzy kiedyś finansowali Podziemie. W samej organizacji pozostała frakcja najbardziej radykalna i skłonna do używania przemocy. „Współczujący nie rozumieją, że suprematystów nie zadowoli zwycięstwo moralne i jakaś tam legislacja ONZ” – mówi nam informator, który woli zachować anonimowość. „Zawsze chodziło im o jedno: krew replikantów. Ale tam, gdzie zawiodą politycy, my zwyciężymy. Używając wszelkich koniecznych metod”.

ONZ WYRAŻA ZGODĘ NA PRYWATYZACJĘ KOSMOSU

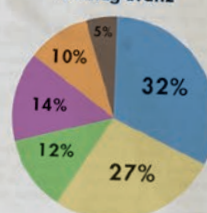
Niedawna reelekcja Gubernatora Nolviga, którego kampanię wyborczą finansowały w całości megakorporacje, poskutkowała przyjęciem przez Radę ONZ bezprecedensowych regulacji, gwarantujących prywatnym podmiotom pełną kontrolę nad ciałami pozaziemskimi, które zostały odkryte, zajęte i skolonizowane wysiłkiem tego właśnie podmiotu. Wprawdzie urząd antymonopolowy zapowiedział apelację, ale instytucje zajmujące się kolonizacją i emigracją pozaziemską, w tym firmy Shimago-Dominguez i Okazaki Oil oraz ZSRR, zapowiedziały ogromne inwestycje w międzygwiazdne floty badawcze, obsadzone w 100% przez replikantów. Czy czeka nas powtórka z czasów Gorączki Żłota, brutalna walka o prawo wydobywania surowców i handel na nowym pograniczu?

REKORDOWE BEZROBOCIE WYNOŚI OBECNIE 27.9%

Gorące spotkanie między przedstawicielstwem Federacji Związków Zawodowych LA i Komisją Gospodarki ONZ miało przynieść rozwiązanie problemu rekordowego bezrobocia, wywołanego szybkim przejmowaniem wszystkich sektorów pracy fizycznej przez robotników N-9.



Rozkład bezrobocia według branż



■ Przemysł ciężki
■ Budownictwo
■ Robotnicy portowi

PRECYZJA W POWIETRZU



NOWY

PINNETZ

BODYGUARD

Już dostępny u lokalnego sprzedawcy.

DBAMY
O TWOICH
PRZYJACIOŁ



VAN NUYS
SZPITAL DLA
ZWIERZĄT
7215 CAN NUYS BLVD





CZYNNOŚCI ŚLEDCZE

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

BIURO WYKRYWANIA REPLIKANTÓW rzecz. Patrz też Wydział Dymisyjny LAPD (przest.), BWR, WykRep (slang.): Działające od początku przemysłowej produkcji replikantów Biuro Wykrywania Replikantów to niezależna, oficjalna komórka ONZ posiadająca najwyższe uprawnienia w zakresie monitorowania i egzekwowania przepisów prawa karnego i handlowego związanych z wykorzystywaniem oraz nadużywaniem na terenie Ziemi syntetyków i innych technologii reglamentowanych. Początkowo wydzielona grupa specjalna, wyspecjalizowana w wykrywaniu i dymisjonowaniu replikantów przebywających nielegalnie w granicach planety. W dalszych latach przekształcona w pełnoprawną jednostkę policyjną wyspecjalizowaną w technikach inwigilacyjno-śledczych. Obecnie prowadzi z ramienia ONZ czynności we wszystkich dochodzeniach jakkolwiek związanych z replikantami. Posiada też wyłączną jurysdykcję w sprawach kryminalnych oraz cywilnych związanych z monitorowanymi przez Biuro osobami i technologiami. BWR prowadzi samodzielnie wszystkie etapy postępowania w sprawach dotyczących bezpieczeństwa publicznego, zwłaszcza w przypadkach oskarżenia lub podejrzenia popełnienia przestępstwa przez replikanta bądź człowieka wykorzystującego w sposób bezprawny reglamentowane technologie, a także utrudniania czynności śledczych prowadzonych na terenie Ziemi przez BWR oraz ONZ w wyżej wymienionych sprawach.

NEW AMERICAN DICTIONARY
Copyright © 2036

BIURO WYKRYWANIA REPLIKANTÓW

Biuro Wykrywania Replikantów zaczynało jako oddział szybkiego reagowania. Z czasem rósł obszar jego jurysdykcji oraz zakres kompetencji, aż zmieniło się w pełnoprawną jednostkę dochodzeniowo-śledczą. Obecnie jest nie tylko służbą prowadzącą z ramienia ONZ dochodzenia w przypadkach nadużywania reglamentowanych technologii. Stało się też ciałem eksperckim w zakresie tychże technologii, oceniającym związane z nimi zagrożenia – zarówno dla porządku publicznego, jak i socjoekonomicznej stabilności systemu.

BWR stanowi zatem pierwszą linię obrony ONZ i samodzielną jednostkę policyjną. Zapewnia też wsparcie macierzystej LAPD oraz innym agencjom i organizacjom, gdy niezbędna jest wiedza i unikatowe umiejętności łowców androidów. W dalszej części rozdziału znajdziesz opis rozmaitych sekcji oraz kompetencji WykRepu. Przydadzą ci się podczas dochodzenia.

NOWY PORZĄDEK

Nowa odmiana replikantów zrodziła nowy typ łowców androidów. Choć Biuro Wykrywania Replikantów zachowało tradycyjną nazwę, od czasu uchwalenia przez ONZ Uchwały o Reintegracji uzyskało wyłączną jurysdykcję w kwestiach wykorzystywania i nadużywania monitorowanych obiektów i technologii. Mówiąc prościej: nie wystarczy już, że łowca androidów wykryje replikanta. Teraz musi go jeszcze ochraniać.

Po raz pierwszy w historii replikanci mają prawo do procesu, a detektyw ma obowiązek wykazać, że dany egzemplarz należy zdymisjonować. Musi się też tłumaczyć z każdego wystrzelonego pocisku, nawet jeżeli strzelanina była częścią postępowania. Ba, do zadań BWR należy nawet obrona androidów – i na ulicy, i w sali sądowej, jeżeli to syntetyk padł ofiarą przestępstwa albo zmywy.

A tych nie brakuje. Replikant to w końcu produkt najcenniejszej technologii w systemie, a takie zabaweczki zawsze się kradnie, psuje albo przekazuje cichcem w niepowołane ręce. Do tego dochodzą nadużycia samej technologii: rozmaite podróbki, przemyt androidów, masarnie... cały dobrze okopany świat przestępczy, którym za czasów Zakazu nikt się nie przejmował, a teraz nagle znalazł się w świetle reflektorów. No i nie zapominajmy o starej, dobrej nienawiści. Podsycanej przez dawne strachy i uprzedzenia wobec strasznych, okropnych Nexus-6. I o wszystkich ulicznych kozakach, którzy lubią się poznęcać nad kimś, kto się nie postawi.

Dostaną jednak po nosie, tyle że nie od repów. Pamiętaj: Reintegracja to nie tylko kwestia praw obywatelskich. Na pracy Nexusów wisi gospodarka miasta oraz dobrobyt i porządek społeczno-ekonomiczny całego systemu. Gdy ONZ nastawiło karku, uchylając Zakaz, niezliczone zera na rachunkach bankowych w koloniach aż zawyły z radości. Wielki biznes wrócił do LA na dobre i na pewno nie wycofa się bez walki.

Zwłaszcza korporacja Wallace. Firma znajduje się w centrum każdej burzy i pakuje paluchy w każde śledztwo, jakby było nitką w jakimś ogromnym, godnym Machiavellego spisku. Zdaniem Niandera Wallace'a przyszłość ludzkości spoczywa w syntetycznych rękach. A jego akcjonariusze, ślepo przekonani do każdej obietnicy wizjonera, oczekują, że BWR pomoże się tej przyszłości ziszczyć. W taki czy inny sposób.

Więc los WykRepu i Wallace Corp są na dobre splecione. Korporacja potrzebuje państwowego parasola i drastycznych narzędzi prawnych. Zwłaszcza gdy konkurencja naruszy jej patent, handlarze żywym towarem porwą i sprzedadzą na lewo własność ważnego klienta, a warsztat

falszerza albo masarnię opuści podrobiony replikant, albo inne wynaturzenie zagrażające zarówno bezpieczeństwu miasta, jak i powszechnej wierze w wysoką jakość produktów Wallace. Jeden fałszywy krok, a masy znów się wzbурzą i obalą gmach produkcji replikantów. Więc ONZ, Wallace i cała gospodarka stawiają na WykRep. Że do tego nie dopuści.

W ramach poprzedzającej uchylene Zakazu ugody z ONZ, Wallace Corp zapewnia BWR szczodre finansowanie i dostarcza łowców N-9. Dlatego nie sposób pokazać korporacji drzwi, jak chcieliby niektórzy. Ale pamiętaj: łowcy androidów służą obywatelom, nie megakorpom. Odpowiadasz wyłącznie przed Naczelnikiem oraz własnym sumieniem.

Oczywiście tylko idiota zignorowałby fakt, że zarówno WykRep, jak i cała Uchwała o Reintegracji Replikantów oraz ograniczone prawa Nexusów chronią w tym samym stopniu majątek i monopol megabogacza, jak porządek publiczny. Bo gdyby nie przyznano repom prawa do procesu, a ich twórcom i posiadaczom możliwości ochrony, co powstrzymałoby falę zamieszek i prześladowań?

Na szczęście żadna bomba jeszcze nie wybuchła. Nexus-9 sprawują się jak aniołki i ani jednego na niczym nie przyłapano. Co nie znaczy, że nie plenią się oskarżenia. Zbrodnie nienawiści i teorie spiskowe. Wszystkie przeciw istotom syntetycznym, które nie mogą nijak się bronić, nie ryzykując dymisji. I to całego swojego rodzaju.

I taki właśnie pierdolnik spoczywa dziś na barkach łowców androidów. Znaczą twoich. Masz utrzymać choć namiastkę porządku. Choć każdy trop w śledztwie prowadzi na nieznane i wielce kontrowersyjne terytorium. A każdy wyrok może rozwalić system.

A gdybyś kiedyś znalazł niepodważalne dowody na winę jednostki Nexus-9, miej w pamięci politykę ONZ. Kiedy sędzia po raz pierwszy stuknie młotkiem w rozprawie przeciw N-9, na szali znajdą się też kariery, a może i życie całego WykRepu. Bo gdyby chociaż jeden replikant nowej generacji okazał się zdolny do zbrodni jak N-6, gospodarka zachwieje się w posadach, tłumy wylegną na ulice, a systemem wstrząśnie wojna.

Brzmi wesoło, prawda? Taką masz pracę. Więc gdy znów wpłynie Kod 3 i Naczelnik przydzieli ci sprawę, musisz ją podjąć. Łamać sekrety i szczęki, póki świat nie wróci na właściwe tory. Jeżeli to jakieś pocieszenie, w świetlicy jest darmowa kawa, a jadalnia White Dragon wpuszcza gliniarzy bez kolejki. I serwuje dwie porcje w cenie jednej – a w mieście tak zimnym trzeba cieszyć się z każdego ciepłego posiłku, zwłaszcza gdy przyprawiono go życzliwością.



SIEDZIBA BWR

Nowy budynek Komisariatu 995 Departamentu Policji Los Angeles, zwany przez pracowników „Wieżą”, to architektoniczne monstrum. Wiecznie otwarte. Nieodmiennie przytłaczające. 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 przyjmuje 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 otwarły, a większość wydziałów LAPD już mierzyła tu nowe biura.

Jak to w organizacjach bywa, na górne piętra trafiły największe szczyty: policyjna wierzchuszka 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 naprawdę 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 pięt 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 stółek w jadłodajni White Dragon. Tej, co to daje dodatkowe kluski na koszt firmy.

POLITYKA I KOLEJNOŚĆ DZIOBANIA

Praca w policji to nie tylko łapanie drani. Wymaga wędrówek przez labirynty sztywnych struktur i żeglowania po niebezpiecznych wodach polityki. Jednym krew szybciej krąży wtedy w żyłach, a po plecach biega rozkoszny dreszczyk. Innym na samą myśl przewraca się żołądek i ciemnieje w oczach. Ale nieważne, jak się z tym czujesz. Ważne, że nosisz odznakę i jeśli nie przestrzegasz zasad, czeka cię surowa kara.

Ponieważ wszystkie organizacje porządkowe na Ziemi podlegają ONZ, w teorii również LAPD zarządza Pełnomocnik ONZ ds. Policji. Ale tak naprawdę całym cyrklem kierują Komisarz z Inspektorem Generalnym, czyli szefem niezależnego Pionu Spraw Wewnętrznych. Dwory całej trójki znajdują się na najwyższych piętrach Komendy Głównej LAPD, gdzie nie postawisz nawet stopy bez okazania przepustki ochronie, pilnującej wszystkich wejść 24/7.

BWR jest jednostką niezależną, ale stanowi część Pionu Operacyjnego LAPD, na który składają się oprócz tego: Biuro Dochodzeniowe, Biuro Zwalczania Terroryzmu, Biuro Operacji Specjalnych oraz Biuro Ruchu Drogowego. Zresztą wielu pracowników WykRepu trafiło tu prosto z Operacji Specjalnych. Reszta to nowi rekruci, osoby zwerbowane prosto z akademii, transfery z wyspecjalizowanych jednostek w stylu Administracji i Technologii Informacyjnej oraz zewnętrznych agencji ONZ. Na czele Biura Wykrywania Replikantów stoi Naczelnik David Holden. Ma wredną robotę. To on sterczy na mównicy podczas konferencji prasowych i nadstawia karku, kiedy ty coś spieprzysz. Większość czasu zajmuje mu przeganianie sępów, które wiecznie nad wami krążą: Komendanta, Gubernatora, Prokuratora Okręgowego,

ONZ, Inspektora Generalnego, ba, nawet Wallace Corp i różnych grup nacisku. W wolnych chwilach podgryza się z innymi jednostkami LAPD: nie chcą wam dać spokoju z zazdrości o niezależność i budżet WykRepu.

Dychawiec, jak na niego mówią, to prawdziwa legenda i człowiek-instytucja. To dzięki niemu WykRep przetrwał wszystkie chude lata. Zwykle jest też Oficerem Prowadzącym: to jemu składasz regularne raporty z przebiegu dochodzenia. Choć w niektórych sprawach trafi się też OP z innego wydziału LAPD albo wręcz agencji zewnętrznej.

Właściwie to WykRep niewiele zmienił się przez te wszystkie lata. Nawet załoga jest ta sama. Jak świat światem, praca w policji to interes rodzinny. Więc i u was dziedziczy się stanowiska, jak i urazy. Wciąż pracuje kilku dziadków: Holden, Gaff czy McCoy. Używali pierwszych maszyn V-K, dymisjonowali ostatnich N-6 i do dziś są wcieleniem ubranego w prochowiec twardziela, który na dobre odcisnął się w publicznej pamięci.

Tymczasem świta nowa era. Laboratorium łśni nowością, a po korytarzach płaczą się narwani rekruci, którzy nasłuchali się bajek o łowcach androidów, a do głowy uderzyła im wizja przyszłego bohaterstwa. Oblicze WykRepu z każdym rokiem młodsze. Do tego pojawiło się całe stado łowców N-9. Nawet Komendant zaniemógł z wrażenia, kiedy Wallace wykonał to godne mistrza go posunięcie. W WykRepie początkowo szemrano, ale gwałtowny wzrost liczby skazanych i zdymisjonowanych świadczy dobitnie, że syntetyczni gliniarze mają talent i determinację. Większość LAPD pewnie nigdy nie uzna androidów za prawdziwych kolegów, ale ten i ów zaczyna powoli doceniać (a nawet szanować) nowych funkcjonariuszy BWR.

HIERARCHIA SŁUŻBOWA LAPD

SZYCHY

- Komendant
- Naczelnik. Zarządza Biurem, może otrzymać nominację najwcześniej po 1 roku w stopniu Komisarza.
- Komisarz. Zastępca Naczelnika.
- Podkomisarz
- Starszy kapitan
- Kapitan
- Porucznik
- Podporucznik

ŁAPSY

- Starszy sierżant – Starszy detektyw
- Sierżant – Detektyw
- Młodszy detektyw
- Starszy posterunkowy – jednostki specjalne
- Starszy posterunkowy
- Posterunkowy
- Młodszy posterunkowy

MILSZEGO DNIA ŻYCZĘ!

Łowcy androidów to grupa specjalnie przeszkolonych detektywów działających poza oficjalną strukturą dowodzenia LAPD. Podczas dochodzenia posiadają nadzwyczajną autonomię (czy wręcz: immunitet dyplomatyczny). Dziś nawet przeciętni zjadacze biomasy rozumieją, że łowca to funkcjonariusz publiczny zajmujący się sprawami szczególnej wagi. Stąd właśnie niepisana umowa, wiążąca większość obywateli miasta, megakorpy, polityków, innych gliniarzy, a nawet przestępców: gdy dzwoni łowca androidów, odbierasz. I współpracujesz.

Mało tego: WykRep posiada własny rejestr spraw „Odnotowanych i Monitorowanych” oraz prawo mieszania się w każde otwarte dochodzenie. Możesz domagać się dostępu do przeszłych i obecnych akt, przejąć dowodzenie na miejscu przestępstwa oraz ignorować obowiązujące innych sankcje, restrykcje i sposoby postępowania. Ale nie, nie jesteś szpiegiem z licencją na zabijanie. Raczej chodzącym nakazem przeszukania: możesz wejść, gdzie ci się podoba, i zrobić tam, co uważasz, póki mieścisz się w granicach prawa. Albo i nie. O ile łamiesz je dla dobra śledztwa, oczywiście. I za zgodą Naczelnika. Domniemaną.

NACZELNIK BIURA

Zacznijmy od samej góry. Wyjawszy szczególnie przypadki, każdy łowca androidów odpowiada bezpośrednio przed Naczelnikiem Davidem Holdenem. To on przydziela detektywom sprawy i wydaje rozkazy, a potem oczekuje regularnych informacji o postępach śledztwa oraz systematycznego uzupełniania akt. Raport z dochodzenia może równie dobrze być osobistym spotkaniem, rozmową lub serią wiadomości przez Vid-Fon, meldunkiem za pomocą KIA, aktualizacją informacji w Repozytorium LAPD, a nawet liścikiem wysłanym przez umyślnego.

Częstotliwość raportowania to decyzja strategiczna. Naczelnik zawsze szuka dziury w całym i wiecznie się o coś przypieprza, więc czasem lepiej trzymać karty przy orderach. Zachować niektóre teorie czy odkrycia dla siebie aż do sprzyjającej chwili. Przepraszać, zamiast prosić o pozwolenie. Zwłaszcza kiedy trącasz gniazda os albo wężysz w miejscach, od których macie trzymać się z daleka.

Holden zwykle na ciebie warczy. Ale przecież nie siedziałby na tym stołku bez szerokiej sieci kontaktów i giętkiego umysłu polityka. Więc jeśli trzeba pociągnąć za jakieś sznurki albo usunąć przeszkodę formalną, wal do Naczelnika jak w dym. Bez jego aprobaty nie dostaniesz nakazu przeszukania albo dymisji, zgody na założenie

podśluchu czy prowadzenie obserwacji, pożegnasz się ze specjalistycznym sprzętem, rozliczeniem wydatków oraz wsparciem innych wydziałów WykRepu.

Za to jeden telefon Holdena załatwi ci spotkanie z zewnętrznym ekspertem, informatorem, politykiem albo przemysłowcem lub dostęp do środków oraz personelu innych organizacji i agencji ONZ.

Naczelnik to świetny sojusznik. Ale nie mył go z przyjacielem. Będzie stał murem za każdym łowcą androidów, póki zamyka sprawy i spełnia oczekiwania. Jeżeli łamiesz prawo, ignorujesz rozkazy, drażnisz niewłaściwe osoby albo hańbisz Biuro, licz się z konsekwencjami. Zwykle skończy się na srogim opieprzu. Ale jeżeli sprawa jest gruba albo już raz za coś oberwałeś, Holden może cię zdegradować, zawiesić albo i gorzej. Odbierze ci sprawę, uziemi w biurze i pośle na ocenę psychiatryczną (albo Synchronizację). Ściągnie ci na kark Wewnętrznych, wywali z WykRepu, odbierze odznakę i postawi w stan oskarżenia za przestępstwo kryminalne. Za to kiedy robisz więcej, niż do ciebie należy, Holden bez mrugnienia wniesie o podwyżkę, awans i przedstawi cię do odznaczenia.

Morał z tego taki, że w tej robocie nie musisz się lubić z Naczelnikiem. Ale to od jego sympatii zależy, czy skończysz na stołku oficera, czy na zasiłku dla bezrobotnych.

DAVID HOLDEN

WIEK:	57 lat
PRACODAWCA:	LAPD
STANOWISKO:	Naczelnik Biura

David Holden należy do pierwszej generacji łowców androidów. Szybko wyróżnił się techniką przesłuchania oraz mistrzostwem w operowaniu maszyną Voight-Kampff. Ale w 2019 jego błyskotliwa kariera niemal się zakończyła: odniósł bardzo poważną ranę, ścigając zbiegłych Nexus-6, tych samych, którzy później zamordowali Eldona Tyrella. Otarł się wtedy

o śmierć i spędził wiele miesięcy w szpitalu, gdzie jako jeden z pierwszych funkcjonariuszy otrzymał syntetyczne ulepszenie. Ponieważ oddycha dzięki sztucznym płucom, dorobił się przydomka „Dychawiec”, pod którym (ku własnemu ubolewaniu) znany jest do dziś. Holden to świetny śledczy i niemal rekordzista WykRepu, gdy idzie o liczbę wykonanych dymisji. Zwolennik polityki „zera tolerancji”, zaczął pięć się w górę hierarchii i znacząco przyczynił do uratowania WykRepu w okresie zamieszek po Zaciemnieniu. Gdy pod koniec lat 2020. odszedł Harry Bryant, ówczesny naczelnik Biura, Holden był najoczywistszym kandydatem na jego następcę.



SEKCJE BWR

SEKCJA ŚLEDZCZA

Zdecydowanie największa jednostka WykRepu, ma zadanie tropić naruszenia prawa kryminalnego i cywilnego związane z używaniem i nadużywaniem replikantów i innych technologii podlegających reglamentacji. W tym tropić i zatrzymywać androidów oskarżonych o popełnienie przestępstwa oraz wszystkich, którzy z nimi współdziałają lub utrudniają prowadzenie śledztwa. Przez biurka detektywów płynie szeroki strumień zbrodni o najrozmaitszym charakterze: zdarzają się morderstwa, napady rabunkowe, oszustwa korporacyjne, pobicia oraz każda sprawa związana z zagrożeniem, uszczerbkiem na zdrowiu albo śmiercią policjanta lub urzędnika ONZ.

ZESPÓŁ DYMISYJNY: Niesławni egzekutorzy WykRepu prowadzą śledztwa w sprawach zbiegów. Egzekwują też postanowienia sądów i eliminują zagrożenia dla ONZ oraz porządku publicznego, wykonując dymisje skazanych prawomocnym wyrokiem istot syntetycznych.

Zadaniem Zespołu Dymisyjnego jest zatem identyfikacja, lokalizacja, ujęcie i neutralizacja niebezpiecznych zbiegów stanowiących zagrożenie dla ONZ, wymiaru sprawiedliwości albo bezpieczeństwa publicznego. Jego

pracowników wykorzystuje się też do innych niebezpiecznych zadań: odpowiadają na przykład za transport i bezpieczeństwo osób specjalnego znaczenia, w tym świadków i więźniów. Mają też pierwszeństwo podczas rekwirowania nielegalnych towarów oraz wartościowych aktywów, narzędzi oraz zysków z działalności kryminalnej.

Obecnie nie dymisjonują replikantów według własnego widzimisię: muszą najpierw uzyskać oficjalny nakaz, wydawany po przedstawieniu niepodważalnych dowodów. Bez niego, Dymisjanci mogą strzelać wyłącznie sprowokowani: w obronie własnej albo gdy są naoczniymi świadkami śmierci, okaleczenia albo śmiertelnego zagrożenia dla innego funkcjonariusza, cywila lub porządku publicznego.

Pracownicy Zespołu Dymisyjnego mają najniebezpieczniejszą robotę. Ale też dostają dodatek za pracę w trudnych warunkach i solidną premię po wykonaniu każdej dymisji. A ponieważ nakazy wydaje się tylko, gdy sąd uznał kogoś winnym, Dymisjanci pracują metodycznie i nie dają się ponieść emocjom. Jak to się mówi w miastowym: „jak nie nyugdijas, to gówno”. Nyugdijas to miastowe słowo na dymisję.

SEKCJA WSPARCIA I BEZPIECZEŃSTWA

Prowadzących dochodzenia detektywów wspierają funkcjonariusze wyspecjalizowani w analizie i eliminacji zagrożenia. Sekcja zapewnia grupy szturmowe, strzelców wyborowych, saperów, lekarzy polowych, operatorów animoidów, wsparcie z powietrza, analizę taktyczną, ochronę osobistości oraz operacje dywersyjne. Jej najważniejsze zespoły to:

ZESPÓŁ INTERWENCYJNY: Zespół reagowania na sytuacje kryzysowe, wyposażony w ciężkie uzbrojenie i przeszkolony w specjalnych technikach interwencyjnych. Wkracza do akcji w razie znaczącego zagrożenia ludzkiego życia i bezpieczeństwa publicznego. Zapewnia wsparcie bojowe i osłonę strategiczną podczas kryzysu zakładników, siłową eliminację jednostek szczególnie niebezpiecznych

oraz logistykę podczas operacji przeciwko szczególnie dobrze chronionym miejscom i osobom.

ZESPÓŁ KONTROLI ANIMOIDÓW: Jednostka wsparcia wyspecjalizowana w wykorzystywaniu syntetycznych zwierząt. Każdy jej funkcjonariusz pracuje z jednym należącym do LAPD animoidem reagującym wyłącznie na komendy opiekuna i potrafi wykorzystać szczególne zdolności percepcyjne oraz bojowe podopiecznego podczas dochodzenia.

MAGAZYN UZBROJENIA: Sekcja Wsparcia i Bezpieczeństwa posiada własną zbrojownię i oferuje instruktaż w zakresie stosowania każdego rodzaju broni i środków ochronnych.

SEKCJA ANALIZ I SEKCJA TECHNOLOGII REPLIKANTÓW

Sekcja Analiz odpowiada za gromadzenie, identyfikację, zabezpieczenie, porównanie oraz interpretację dowodów rzeczowych, medycznych oraz cyfrowych znalezionych na miejscu przestępstwa albo uzyskanych od świadków i podejrzanych. Zatrudnia całą zgraję jajogłowych mądrali. Siedzą po laboratoriach, opiekują się kostnicą oraz trzymają łapę na kluczowych dla śledztwa bankach danych i technologiach, które posiada wyłącznie policja.

Sekcja Technologii Replikantów, czyli STeR, sławny dział badań i rozwoju WykRepu, posiada najnowocześniejsze laboratorium kryminalistyczne i w przeciwieństwie do reszty LAPD rekrutuje przede wszystkim na zewnątrz: w firmach biotechnologicznych, na czołowych uniwersytetach i w sektorze prywatnym. Poziom wykształcenia i specjalistycznej wiedzy pracowników znacznie przekracza tu standardowe wymogi policyjne. STeR pełen jest słynnych jak system długi i szeroki ekspertów w zakresie technologii syntetyków.

STeR zapewnia detektywom wsparcie na dwóch poziomach: technicznym i logistycznym. Technicy to przede wszystkim wybitni kryminolodzy i patolodzy, zespół sławnego Laboratorium, gdzie prowadzi się analizy i opracowuje technologie zwiększające skuteczność pracowników WykRepu: broń oraz inne wyposażenie, syntetyczne ulepszenia i tak dalej. Większość techników nie wyściubia nosa z pełnych nowoczesnych zabawek pracowni. Ale czasem któryś podejmuje robotę śledczą, wykorzystując ogromne umiejętności badawcze do analizy miejsc zbrodni.

Logistycy niestrudzenie wyszukują i monitorują osoby oraz technologie, które mogą stwarzać zagrożenie. To oni zarządzają centrami informacyjnymi WykRepu: Repozytorium LAPD, Siecią Esperową oraz Genobazą, gdzie z godną mnichów pieczołowitością gromadzą, zabezpieczają i katalogują użyteczne dane. Bardzo rzadko zajmują się pracą dochodzeniową. Mają isticie encyklopedyczną wiedzę, którą można wykorzystać w śledztwie i podczas planowania taktyki operacyjnej.

SEKCJA ADMINISTRACJI

Sekcja wewnętrzna, której najważniejszym zadaniem jest dbać o przestrzeganie procedur ONZ i standardów zawodowych policji. Reaguje na nieprawidłowości podczas dochodzenia oraz doniesienia o naruszeniu prawa i przekroczeniu uprawnień, składane przez pracowników LAPD oraz zewnętrzne instytucje porządkowe.

Początkowo sekcja łączyła po prostu jednostki administracyjne WykRepu: Dział Prawny, Dział Kadr, Dział Rekrutacji oraz przedstawicielstwo związków zawodowych. A potem uzyskała ogromne znaczenie polityczne. Bo przypadki nadużywania uprawnień przez łowców oraz problem etycznego traktowania replikantów to dzisiaj kwestie zapalne.

Administracja odpowiada przede wszystkim za wdrażanie Programu Reintegracji Replikantów. Prowadzi też nadzór etyczny nad nakazami dymisji oraz środkami używanymi, by wykrywać, zatrzymywać albo dymisjonować potencjalne lub potwierdzone zagrożenia. Odpowiada wyłącznie przed Inspektorem Generalnym i dzieli się na Zespół Spraw Wewnętrznych, Zespół Zarządzania Kryzysowego oraz Dział Standardów Zawodowych, czyli jednostki odpowiedzialne za wykrywanie oraz karanie nadużyć władzy, korupcji, zachowań niezgodnych z regułami PRR i godzących w dobre imię WykRepu oraz wszelkich innych przypadków przekroczenia uprawnień i naruszenia procedur policyjnych.

SEKCJA TECHNIKI OPERACYJNEJ

Sekcja powstała w roku 2023 jako Grupa Zadaniowa do spraw Podziemia Replikantów. Dziś zajmuje się prowadzeniem operacji wywiadowczych: pozyskuje informacje na temat zorganizowanych działań organizacji przestępczych – syndykatów zbrodni, gangów, Ruchu Ludzkiej Supremacji oraz Podziemia Replikantów.

STO odpowiada za inwigilację i neutralizację organizacji przestępczych oraz powstrzymywanie wszelkich działań naruszających regulacje ONZ i utrudniających działanie

wymiaru sprawiedliwości. Współpracuje ściśle z innymi działami WykRepu podczas obław na zbiegłych przestępców. Zapobiega przestępstwom prześladowania replikantów, ich kradzieży i przemytu, a także hazardu, fałszerstwa oraz okrucieństwa wobec animoidów.

Większość detektywów STO pracuje pod przykryciem i posługuje się wyłącznie kryptonimami. Ich prawdziwa tożsamość jest ściśle tajna: nie znają jej nawet inni funkcjonariusze.

ZASOBY WALLACE

W ramach ugody znoszącej Zakaz, korporacja Wallace zobowiązała się do pełnej współpracy (przynajmniej na papierze)

z WykRepem. Więc gdy prowadzisz dochodzenie, możesz korzystać z rozmaitych zasobów i wsparcia korporacji.

KATALOG REPLIKANTÓW

Prywatne archiwum zawierające dane każdego znanego replikanta wyprodukowanego przez Tyrell Corp oraz Wallace Corp. Sięga czasów sprzed Zaciemnienia i powstało na bazie dawnego Centralnego Rejestru Replikantów. Niestety, wiele wpisów z czasów Tyrella jest uszkodzonych albo niekompletnych. Dlatego Wallace tworzy fizyczne kopie zapasowe na satkryształach.

By uzyskać dane, łowca musi podać któremuś z licznych archiwistów numer seryjny replikanta albo jego sygnaturę DNA. Wpis katalogowy obejmuje datę uruchomienia androida, jego wygląd zewnętrzny, szczegółową specyfikację, opis wszczepionych umiejętności oraz poziom możliwości fizycznych i umysłowych. Cholernie się przydaje, gdy trzeba wytropić zbiega albo określić, co konkretnie potrafi jakiś rep.

PRACOWNIE PAMIĘCI

Replikant przychodzi na świat wyposażony w głębokie pokłady wspomnień zgodnych z jego przeznaczeniem. Ponieważ używanie prawdziwych ludzkich doświadczeń jest zakazane, projektuje się sztuczne – powstają w pracowniach pamięci, ekskluzywnych centrach technologicznych obsługujących cały przemysł Nexusów.

Projektanci wspomnień, wybitni znawcy umysłu, potrafią szczegółowo zanalizować mentalną, psychiczną i emocjonalną konstrukcję danego N-9. Najlepsze laboratoria posiadają na wyposażeniu skaner Stellite, urządzenie

zdolne przebadać centralne wszczepy pamięciowe replikanta bez interwencji chirurgicznej. Nie zapewniają jednak dostępu do wspomnień zgromadzonych już po uruchomieniu, w toku życia.

Skanując pamięć androida albo po prostu wykorzystując doskonałą znajomość i zrozumienie psychiki Nexusów, pracownice pamięci pomagają łowcom opisać (a czasem nawet przewidzieć) stan emocjonalny oraz umysłowy replikanta. A nawet określić, co może pomyśleć i co zrobić – wystarczy, że znają jego centralne, formujące osobowość wspomnienia.



MAGAZYNY PAMIĘCI

Nexusów kształtuje się nie tylko fizycznie: pieczołowita inżynieria pamięci zapewnia im doświadczenie, tożsamość, osobowość i życiowy cel.

Dlatego właśnie każdy replikant od pierwszych chwil umie wykonywać obowiązki z precyzją eksperta. Psychika N-9 składa się z wielu warstw świadomych i podświadomych wspomnień, kształtujących osobowość, zapewniających emocjonalną stabilność oraz kodeks moralny i ideologiczny, który najlepiej pasuje do wypełnianej funkcji. Tak jak u ludzi, pamięć kształtuje niepowtarzalną osobowość androida oraz jego system wartości. Dzięki niej wie, jak robić swoje, i czuje odruchowy, emocjonalny przymus wypełniania obowiązków.

Uzyskawszy stosowne zezwolenie, łowca może wejść w towarzystwie przedstawiciela Wallace Corp do Magazynów Pamięci – ogromnych repozytoriów danych na dyskach sferycznych. Zawierają rozmaite informacje

o każdym wyprodukowanym albo pozyskanym replikancie, jego właścicielu (lub właścicielach), przypisanej funkcji i obowiązkach, centralnych wszczepionych wspomnień, a nawet potwierdzonych niezależnie i udokumentowanych wydarzeniach, w których aktywowany Nexus brał udział.

Analizując taki wpis, łowca może dobrze poznać replikanta, odtworzyć jego przeszłość, zbudować profil psychologiczny i określić, czy dany egzemplarz mógł się dopuścić zarzucanych czynów – w perspektywie technicznej i emocjonalnej. Tak, androidy uczą się i zmieniają z czasem, ale analiza jądra ich projektu pomaga stwierdzić, co daną jednostkę określa i motywuje. Łowca może tu zgłębić centralną ideologię repa, poznać jego reakcje emocjonalne, namietności, lęki – słowem, ustalić słabe punkty, stwierdzić, do czego jest zdolny, gdzie mógł się zaszyć, komu gotów jest zaufać, a kogo oberze za cel.

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 TECHNIKĘ. 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 163 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 08. 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 piszemy. 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 rannego 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 rozświecili najczarniejszą godzinę, nieźle natrze ci przy tym uszu. Niepowtarzalny

charakterek 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. Przemyśl, w jaką stronę może cię zaprowadzić dochodzenie, i pozyskaj zawnazs 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 wniosek 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 podejmujesz 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 kimś 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 wyłożyć na stół, a które trzymać w rękawie.

W mechanice gry, omijanie kanałów oficjalnych kosztuje punkty Kariery, ale może dawać punkty Człowieczeństwa. Więcej piszemy na ten temat w Rozdziale 09.

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 kolorytu 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 za ciebie 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 zrobił, 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 przepiekną 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 SVOJE 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 bazyry. 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 nagiałeś. Kogo wkurzyłeś. Jakie mosty spaliłeś, a jakie zbudowałeś. Kogo wsadziłeś za kratki albo ciągniesz po sądach. Gdzie założyłeś podsłuch. Kogo śledziłeś albo ochraniałeś. Póki służyysz sprawiedliwości, Amara będzie z całą brutalnością bronić twojego prawa do ucierania ludziom nosa.

BUDOWANIE REPUTACJI

Łowcy androidów budzą powszechny strach i fascynację. Może to przez charakterystyczny wygląd i opinię rzeźników. Albo ze względu na ważną rolę społeczną. Czy też z powodu niezliczonych osób gotowych opowiedzieć, jak to widzieli biegnącego ulicą łowcę, i wciąż nie mogą zapomnieć odgłosu wystrzałów, które padły zaraz potem. W każdym razie: łatwo zyskujecie rozgłos, co czasem może się wam przysłużyć, a czasem wręcz przeciwnie.

Im bardziej jesteś znany, tym trudniej ci rozpląnąć się w tłumie. Każde zdjęcie twojej gęby na pierwszej stronie gazety utrudnia pracę pod przykrywką. Ale to dzięki złowrogiej opinii ludzie ze znacznie wyższych i znacznie niższych kręgów będą się z tobą liczyć. Kiedy rozwiążesz właściwą sprawę, wywołasz skandal albo zyskasz polityczne plecy, najważniejsi gracze w mieście zaproszą cię na drinka. Albo wyznaczą za ciebie nagrodę.

KARIERA I WYRÓŻNIENIA

Jak opisano w Rozdziale 02, skuteczne zamykanie spraw, dokonywanie właściwych wyborów, osiągnięcia oraz poświęcenie na służbie nagradza się punktami Kariery. Jeżeli w ciągu jednej sesji zgromadzisz ich pięć lub więcej, Naczelnik Holden udzieli ci wyróżnienia. Prowadzący może wybrać najbardziej adekwatne z listy po prawej.

Wyróżnienie to rzadka, wyjątkowa sprawa, ważna i dla komisariatu, i opinii publicznej. Ale uważaj: jeżeli zgromadzisz zbyt wiele, zaczniesz zagrażać karierowiczom,

a umoczeni koledzy zaczną unikać cię jak zarazy. Łatka harcerzyka nie pomoże ci ani na ulicy, ani w gabinecie polityka o dawno niepranym sumieniu, ani w kryjówce przestępczego bossa, którego pomocy właśnie potrzebujesz.

Z drugiej strony, bycie TYM detektywem gwarantuje awans, kilka dodatkowych atutów politycznych oraz zaproszenia na eleganckie salony. Słowem, rozwija przed tobą dywan kariery, którą w LA umożliwia wyłącznie popularność. A wyższa wypłata też raczej nie boli.

POSTĘPOWANIE DYSCYPLINARNE

Wyróżnienia zdarzają się rzadko, za to dyscyplinarki – ciągle. Jak napisano na stronie 220, za każdym razem, gdy tracisz punkt Kariery z powodu wykroczenia, musisz przetestować KONTAKTY. Porażka oznacza, że Naczelnik Holden wymierza ci jakąś karę – Prowadzący może wybrać coś adekwatnego do przewinienia z listy po prawej.

Detektyw zawsze balansuje pomiędzy tym, co słuszne, i tym, co legalne. Co mu wolno, a co musi zrobić. Nawet największy sztywniak ma czasem dobry powód, by puścić mimo uszu rozkazy. Pod fałszywym pretekstem błysnąć odznaką. Sprzeniewierzyć środki albo zataić informacje. Czasem nie ma wyjścia: trzeba kogoś oskarżyć bez solidnych podstaw. Albo pięścią zmasać uśmiezek z pyska głównego podejrzanego.

Tak, gliniarze to nie anioły. Niektórzy pieklą się o byle co albo zaraz chwytają za broń. Inni słodzą sobie życie jakąś mokrą robótką na boku. Każdy czasem pęknie i czasem zakipi, w chwili słabości zastraszy, przymusi albo przekupi świadka, przeszuka kogoś bez nakazu, użyje

nadmiernej siły, czy wręcz złoży fałszywe zeznanie albo podrobi dowód. Byle posadzić winnych i zamknąć sprawę, skoro inaczej się nie da.

Uważaj jednak. Takie postępowanie (choćby uzasadnione) kwalifikuje się jako przekroczenie uprawnień i zaniedbanie obowiązków, więc może wpakować cię w niezłe szambo. Jeżeli zanadto oddalisz się od granicy prawa, Administracja pošle za tobą Wewnętrznych, zaczniesz się oficjalne śledztwo i zarzuty korupcyjne. Więc jeżeli samotny mściciel, sprytny szubrawiec czy ambitny karierowicz posuną się za daleko, mogą stracić i robotę, i szacunek do samych siebie.

Póki zamykasz więcej spraw niż palisz mostów, odznakę zachowasz – najwyżej tu i ówdzie poszczerbioną i upapraną. Ale kiedy przekroczysz niewłaściwą linię albo podpadniesz nie tym, co trzeba, dawne występki nijak ci się nie przysłużą. Zaszкодzisz swojej pozycji w WykRepie. Albo narazisz WykRep, całe LAPD, a w najgorszym razie – Program Reintegracji Replikantów.

WYRÓŻNIENIA

ODZNACZENIA

Medal za Szczególne Bohaterstwo

Medal za Chwalebną Służbę

Medal za Wzorową Służbę

Medal za Służbę na Rzecz Społeczności

Medal za Relacje Interpersonalne

NAGRODY ZESPOŁOWE

Wyróżnienie za Chwalebną Pracę Zespołu

Wyróżnienie za Wzorową Pracę Zespołu

WYRÓŻNIENIA STRZELECKIE

Odznaka Strzelca

Odznaka Strzelca Wyborowego

Odznaka Wybitnego Specjalisty

KARY DYSCYPLINARNE

KARA

Upomnienie

Nagana z wpisem do akt

Karna zmiana przydziału

Czasowa degradacja ze zmniejszeniem
wynagrodzenia (-1 punkt Czinjenów)Degradacja ze zmniejszeniem wynagrodzenia
(-1 punkt Czinjenów)Czasowe zawieszenie bez wynagrodzenia
(-2 punkty Czinjenów)Długotrwałe zawieszenie bez wynagrodzenia
(-2 punkty Czinjenów)Postępowanie wewnętrzne w sprawie
zaniedbania obowiązkówWewnętrzna ewaluacja psychiatryczna
lub Synchronizacja WzorcaPostępowanie wewnętrzne w sprawie
rozwiązania stosunku pracy

Postępowanie karne

DOCHODZENIE A STATUS ZATRUDNIENIA

Nie ma co pudrować: większość detektywów była kiedyś zawieszona, a podczas szczególnie intensywnego dochodzenia groziła im wręcz utrata pracy. Nadepniesz na zbyt wiele odcisków, a Gubernator, Prokurator Okręgowy albo nawet Naczelnik ściągnie ci smycz albo zapędzi do budy. Wywołasz skandal i minie trochę czasu, zanim szef się na twój widok uśmiechnie.

Ale na dobrą sprawę zawieszenie, a nawet wywalenie to nie powód, by przerywać śledztwo. Prawda, nie możesz już korzystać z oficjalnych zasobów (utrudnienie testów

KONTAKTÓW, gdy chcesz coś pozyskać), ale taki stan ma też korzyści. Gliniarz stoi na straży prawa, więc pewnych rzeczy nie robi i pewnych wyborów nie dokona. Do tego niektóre źródła (zwłaszcza w półświatku) pewnie spojrzą na ciebie przychylniej. Za to, kiedy wrogowie zwąchają, że nie kryjesz się już za odznaką, skoczą na ciebie jak tygrysy.

W każdym razie, nie będziesz pierwszym detektywem, którego zawieszono, bo postąpił słusznie, łamiąc przy tym przepisy. A postępowanie słusznie daje ci punkty Człowieczeństwa.

SPRZĄTANIE GÓWNA I OGLĄDANIE CUDÓW

Zapytaj, kogo chcesz w knajpie po służbie – usłyszysz, że w tej robocie nie da się zawsze postępować, jak każe sztywny kodeks. I bardzo dobrze. Czasem puścisz wolno podejrzanego, który kiedyś uratował ci życie. Zakochasz się w repce, którą masz dymisjonować. Albo narazisz życie, żeby zaprowadzić ojca na próg stęsknionej córki. Często olewasz wtedy rozkazy i łamiesz

regulaminy. Właśnie w tych momentach BLADE RUNNER jest najwspanialszy, ale i nam najbliższy. Pełen nadziei. Ludzki. Pamiętaj: w historiach noir podejmuje się niewłaściwe decyzje i ulega słabościom. Ale złe uczynki wynikają z dobrych pobudek. A twoja sprawa oraz dusza mogą umocnić się lub upaść pod ciężarem niemocy, żalu i brzemienia przeszłości, które dźwigasz na barkach.



PROCEDURA STANDARDOWA

Nieważne, czy twoja odznaka lśni nowością, czy zaśniedziała patyną lat. W BWR obowiązują standardowe procedury prowadzenia dochodzenia.

Oto, co musisz zrobić, gdy na twoje biurko trafia świeżutka sprawa.

01

ZABEZPIECZ POMIESZCZENIE

W BWR nie brakuje tymczasowych boksów oraz biur dla detektywów i zespołów prowadzących właśnie śledztwo. Do tego dochodzą pokoje testów V-K, pomieszczenia do Synchronizacji i przesłuchań, dostępne na żądanie. Wraz ze sprawą, łowca otrzymuje przydzielone biurko.

Wyżsi rangą mogą domagać się współdzielonego albo własnego biura. Zespoły otrzymują pomieszczenia śledcze, a w nich wydzielone boksy, sale konferencyjne, tablice suchościeralne, szafki na akta – wszystko zamknięte na odpowiednio skonfigurowane zamki biometryczne.

02

ZESTAW FAKTY ORAZ GŁÓWNE NIEWIADOME

Każde dochodzenie to w istocie seria ważnych pytań, które domagają się odpowiedzi. Więc na dobry początek trzeba je postawić. Potem zbierz znane fakty, zgromadź dowody i zestaw

listę możliwych tropów oraz osób zamieszanych w sprawę. Oceń, co już wiesz, a potem – czego się jeszcze trzeba dowiedzieć, by odkryć prawdę i skutecznie zamknąć śledztwo.

03

PRZYGOTUJ PROFILE ZAMIESZANYCH W SPRAWĘ

Stwórz profil każdej osoby zamieszanej w sprawę. Zbadaj jej przeszłość. Kartotekę kryminalną. Akta osobiste i medyczne, w tym dotyczące zdrowia psychicznego. Historię zatrudnienia. Saldo na koncie. Stan cywilny i historię związków erotycznych. Kochanków, przyjaciół, opiekunów, współpracowników. Incydenty z jej udziałem oraz miejsce

ostatniego pobytu przed śmiercią. Rozkład dnia, nawyki, aktywności, pasje i zachowania odbiegające od tej normy. Poglądy religijne, polityczne i kulturowe. Wykształcenie. Miejsce pracy. Każda z tych rzeczy może okazać się bezcennym oknem duszy, pozwalającym określić, kim dana osoba jest i do czego jest zdolna.

04

SFORMUŁUJ HIPOTEZĘ

Oceniwszy sytuację, nadaj dochodzeniu kierunek. Wybierz osobę, której należy się przyjrzeć. Fakt, który trzeba udowodnić. Postaw hipotezę na temat najbardziej prawdopodobnego przebiegu zdarzeń, opierając się na zgromadzonych ustaleniach, osobistych spostrzeżeniach oraz przeczuciu. Podczas śledztwa wzmacniaj swoje teorie i szukaj odpowiedzi

na centralne pytania. Ale pamiętaj: dobry detektyw nie toczy się tropem jak walec, byle dotrzeć do założonej konkluzji. Otwórz umysł na nowe informacje i źródła. Rozważaj ponownie i zmieniaj hipotezę zawsze, gdy światło dzienne ujrzą nowe fakty. Nieważne, czy miałeś rację od samego początku. Ważne, żeby mieć ją na końcu postępowania.

MIEJSCA I ZMIANY

Sednem gry jest rozgrywanie Dochodzenia: następujących po sobie Zmian, w czasie których odwiedzanie kolejne miejsca, odkrywanie wskazówki i spotkanie PN. Wizyta w jakimś miejscu zajmuje zazwyczaj jedną Zmianę.

Niektóre kluczowe miejsca, na przykład Repozytorium i Laboratorium, znajdują się w Wieży LAPD, większość jednak dzieli od waszych biur ek płatanina oświetlonych neonami ulic. Często lepiej

się będzie rozdzielić, by pokryć większy obszar – bez obaw, dzięki KIA utrzymacie łączność. Krok po kroku zgromadzicie serię dowodów, które wreszcie pozwolą wam poznać prawdę. Wtedy nastąpi kulminacja historii: będziecie musieli postanowić, co z taką prawdą począć.

Budowę Dochodzenia oraz strukturę rozgrywki opisujemy szczegółowo w Rozdziale 09 – *Prowadzenie Blade Runnera*.

05

PRZEPROWADŹ POSTĘPOWANIE

Minęły stare, dobre czasy, gdy strzelało się do repów przed zadaniem pytań. Obecnie miecz sprawiedliwości spoczywa pod stertą papierów. By skutecznie zamknąć sprawę, musisz ponad wszelką wątpliwość udowodnić, że podejrzany miał:

- ▣ ŚRODKI – czyli zdolność popełnienia zarzucanego czynu;
- ▣ SPOSOBNOŚĆ – szansę, by dokonać zbrodni, o którą jest oskarżony;
- ▣ MOTYW – powód, by dopuścić się przestępstwa;

- ▣ ZAMIAR – stan umysłu umożliwiający ocenę własnego działania.

Uzasadnienie przedstawić należy zarówno w raporcie, jak i przed sądem, załączając materiał dowodowy wzmacniający prezentowaną teorię i redukujący uzasadnione wątpliwości. Detektyw nie tylko pakuje ludzi za kraty. By tam zostali, musi pograć ich za pomocą dowodów, których nikt nie zdoła podważyć.

PRZYKŁADOWE DOWODY OBCIĄŻAJĄCE

- ▣ Identyfikacja na nagraniu albo fotografii z Sieci Esperowej, kamer ochrony lub dronów
- ▣ Spisane lub nagrane zeznania świadków i samych podejrzanych
- ▣ Numery rejestracyjne samochodów i spinerów
- ▣ Próbkki biologiczne (np. krew, włosy, tkanka, płyny ustrojowe, odciski palców, ślady stóp, DNA)
- ▣ Próbkki stereoskopowe i submikroskopowe (np. DNA, biomechaniczne, biogenetyczne)
- ▣ Charakterystyczne cechy wyglądu (np. tatuaże i blizny)
- ▣ Analiza kryminalistyczna (np. raport z autopsji, analiza balistyczna, chemiczna, toksykologiczna, mikrobiologiczna, morfologiczna)
- ▣ Ocena kryminologiczna (np. ocena psychologiczna, wynik Synchronizacji Wzorca, raport patologiczny, psychologiczny, psychoanalityczny)
- ▣ Kartoteka osobista, zawodowa, finansowa, medyczna, społeczna i kryminalna

06

ZACHOWAJ PRZYKRYWKĘ

Łowcy androidów nie bez powodów chodzą po cywilnemu. Detektyw ma wtapiać się w otoczenie i póki nie musi, nie powinien przyciągać uwagi. Więc zamiast przebijać się przez przeszkody za pomocą odznaki i blastera, rozważ inne możliwości. Może wystarczy urok osobisty? Albo gdzieś da się zakraść? Zaczaić się w ciemności? Przeszukać komuś śmieci? Obejrzeć

nagrania z kamer? Podłuchać telefon? Przeniknąć w szeregi ochrony? Oszukać naiwnych? Przekabacić chwiejnych? Połechtać próżnych? Zastraszyć słabych? Docenić silnych? Póki nie łamiesz prawa i nie podpadasz przełożonym, możesz robić cokolwiek, byle śledztwo posuwało się naprzód.

07

CHROŃ WŁASNĄ DUPE

Sekcja Administracyjna BWR zdecydowanie potępia przekraczanie uprawnień i niedopełnianie obowiązków. Są gotowi niestrudzenie ścigać i nękać każdego funkcjonariusza, który nazbyt otwarcie i często łamie zasady albo zostanie przyłapany na niegodnym postępowaniu. Łowcy androidów mają

w czasie śledztwa zachowywać najwyższej klasy profesjonalizm. To zrozumiałe, że chcąc łapać przestępców, muszą często stawiać się na ich miejscu i myśleć jak oni. Ale gdy szukasz dowodów obciążających, lepiej ich przy okazji nie zostawiać.

NA MIEJSCU ZDARZENIA

Miejsce zbrodni stwarza najlepszą okazję, by posunąć śledztwo do przodu. Więc naprawdę się wysił, przesłuchaj każdego świadka i przepatrz każdy centymetr w poszukiwaniu materiałów dla Laboratorium. Prowadząc oględziny miejsca zdarzenia, skorzystaj z okazji, by od

razu rozpocząć dokumentowanie i zabezpieczanie dowodów oraz określić wczesne priorytety i procedury śledztwa. Koniecznie musisz zabezpieczyć miejsce zdarzenia i znajdujące się tam dowody. Dlatego natychmiast po przybyciu powinieneś:



Usunąć wszystkich zbędnych cywilów oraz personel pomocniczy.



Zgromadzić i przepytać obecnych na miejscu funkcjonariuszy oraz świadków.



Uzyskać krótkie oświadczenia świadków, określając czas ich przybycia, charakter związków z miejscem oraz wszelkie pomocne spostrzeżenia i rozbieżności.



Z pomocą świadków przygotować opis odkrycia zbrodni (gdzie, kiedy, z kim i jak).



Wyznaczyć granice miejsca zdarzenia i zabezpieczyć je przed wtargnięciem, by uniknąć naruszenia albo utraty materiału dowodowego.



Przed rozpoczęciem oględzin sporządzić szczegółową dokumentację miejsca zdarzenia, w tym spis obecnych i nieobecnych przedmiotów o dużym znaczeniu. Warto zadbać o fotografie z różnych perspektyw, by udokumentować pierwotny stan miejsca do późniejszego użytku. Jeżeli masz KIA z dostępem do Sieci Esperowej, pobierz fotografię albo zapis wideo. Może przesądzić o sukcesie dochodzenia.



Przygotować wstępny opis popełnionej zbrodni przy użyciu metod poszlakowych (np. na podstawie przedmiotów znalezionych na miejscu zdarzenia) lub naukowych, takich jak skan Esperowy, skany twarzy, skany gałek ocznych, odciski palców, katalogi uzębienia i DNA. Jeżeli znaleziono zwłoki, musisz opisać ich pozycję, wyraz twarzy, charakterystykę fizyczną, znaki szczególne, w tym blizny i tatuaże, obecność/nieobecność oraz stan ubrania i rzeczy osobistych, a także powierzchnię, na której leżą.



Poszukać znaków aktywności po dokonaniu zbrodni, zwłaszcza prób zacierania śladów.



Przeprowadzić oględziny zwłok: poszukać uszkodzeń i udokumentować przebarwienia pośmiertne, stężenie, temperaturę i stopień rozkładu. Określić, które z obrażeń lub innych śladów uszczerbku na zdrowiu mogły doprowadzić do śmierci. Pobrać z nich próbki fizyczne – mogą być kluczowe dla określenia przyczyny, sposobu i okoliczności zgonu.



W oparciu o dotychczasowe ustalenia określić, czy niezbędna jest analiza miejsca zdarzenia przez specjalistów, przy użyciu fachowej aparatury.



Zdecydować, czy dalsze czynności wymagają nakazu przeszukania lub obecności przedstawiciela lokalnej agencji ONZ.



Wezwać osoby, jednostki lub agencje odpowiedzialne za zabezpieczenie materiału dowodowego różnego typu i określić kolejność jego gromadzenia na podstawie trwałości.



Po zakończeniu oględzin przygotować dokumentację obejmującą zidentyfikowane, sfotografowane i zabezpieczone dowody rzeczowe oraz inny materiał (m.in. krew, włosy, tkanki), wszystkie we właściwych pojemnikach posiadających etykiety i adekwatne środki konserwujące. Upewnić się, że wszystkie przedmioty i próbki pobrano, skatalogowano i zabezpieczono zgodnie z przepisami prawa. W przeciwnym wypadku nie będzie ich można użyć w sądzie. W razie potrzeby wezwać ekspertów z Laboratorium do dalszego zabezpieczenia i opisu miejsca zdarzenia. Jak uporczywie powtarzają (niepytani), to ich zadanie.



Postawić i zapisać hipotezę.

SPIESZ SIĘ POWOLI

Po zakończeniu oględzin miejsca zdarzenia wielu detektywów ma ochotę ruszyć pierwszym tropem, który przyszedł im do głowy. Daj sobie siana. Właśnie wchłonałeś całą masę informacji. Po brzegi wypełniłeś mózg nowymi danymi i obserwacjami. Nawet doświadczony glina potrzebuje czasu, żeby to przetrawić. Mało tego: zbrodni nie popełnia się, kiedy masz akurat wolną chwilę.

Więc zanim ruszysz na ulicę, klapnij sobie. Ba, przygotowanie raportu to świetny sposób, by raz jeszcze przemyśleć wszystko, czego dowiedziałeś się od świadków i znalazłeś na miejscu zdarzenia. Dobry detektyw robi wszystko po kolei. Bo nie da się znaleźć przełomowych wskazówek, dostrzec prawidłowości i nieścisłości, póki nie poznasz wszystkich szczegółów i nie rozważysz ich pod

każdym możliwym kątem. Twój umysł (i Oficer Prowadzący) potrzebuje czasu, żeby zrozumieć, co się dzieje. Żeby pewnie postawić pierwsze kroki w śledztwie.

Pamiętaj też, że analiza zaczyna się na miejscu zdarzenia, ale się tam nie kończy. LAPD ma nowoczesne narzędzia i palących się do pomocy jajogłowych. Autopsja może ujawnić zaskakujące fakty na temat ofiary. Porzucona zabawka albo osad z wanny wskaże ci podejrzanego. Sesja z Terminalem Esperowym zapewni nową perspektywę. W Magazynach Pamięci znajdziesz ukryte motywy. Ostrożnie przebadaj każdy element sceny zbrodni. Nigdy nie wiadomo, co się okaże, gdy się dokładnie przypatrzysz, zadasz właściwe pytania i pozyskasz odpowiednie źródła.

ZNAJ SWOJE MIEJSCE!

STANOWISKO	ZADANIE
DYREKTOR	Funkcjonariusz kierujący Pionem LAPD.
DOWÓDCA	Funkcjonariusz kierujący sekcją, grupą zadaniową albo zespołem.
KIEROWNIK	Funkcjonariusz zarządzający biurem, oddziałem, obszarem geograficznym albo wydziałem.
OFICER ŚLEDCZY	Funkcjonariusz zarządzający dochodzeniem.
OFICER DOWODZĄCY	Funkcjonariusz, który przejął dowodzenie w sytuacji kryzysowej.
KOORDYNATOR	Funkcjonariusz kierujący zmianą na określonym obszarze geograficznym albo w obrębie wydziału.
OFICER PROWADZĄCY	Przedstawiciel sekcji lub innej jednostki, gromadzący informacje o toczących się śledztwach.
STARSZY OFICER	Każda ranga powyżej starszego kapitana.



Przygotowane przez Sekcję Administracyjną Biura Wykrywania Replikantów Departamentu Policji Los Angeles.

CZY POWYŻSZE INFORMACJE BYŁY PRZYDATNE?

W lobby Administracji znajdziesz nowe, popularne broszury informacyjne: „Przesłuchiwać z godnością”, „Miastowy dla mieszczuchów” i „Autopsja sama się nie robi”.

Potrzebujesz pomocy na miejscu zdarzenia? Niech Centrala przełączy cię na Całodobowy Dyżur Specjalny Administracji!





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 zapagnie. Zwłaszcza, że szybki dostęp do rozmaitych gadżetów może przesądzić o rozwiązaniu zagadki i pomyślnym zamknięciu sprawy.

WYPOSAŻENIE STANDARDOWE: Wyposażenie standardowe (patrz strona 035) 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 162 Rozdziału 07.

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. Przetrzymywanie wyposażenia kosztować cię będzie punkty Kariery, a może i naganę. Utrata podczas akcji – również.



ODZNAKA

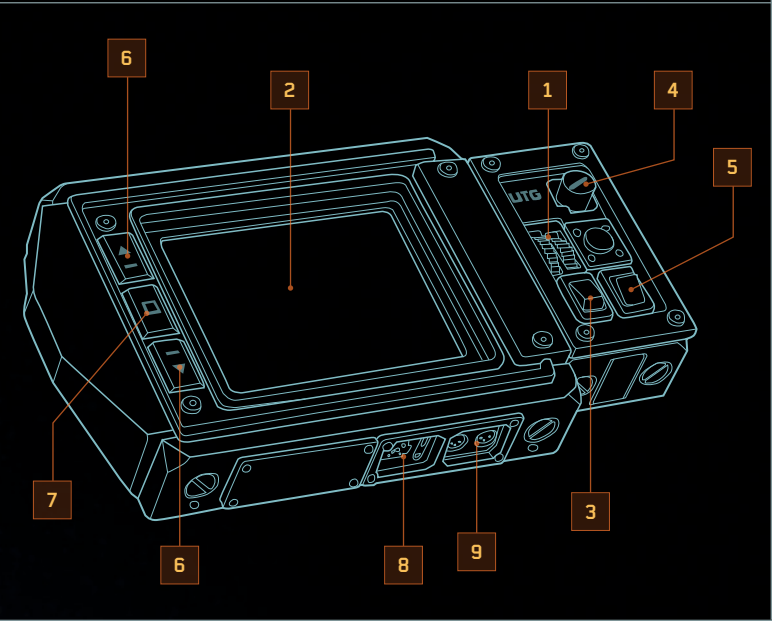
Klucz uniwersalny do prawie wszystkich drzwi w mieście. Posiada indywidualne oznaczenie posiadacza, którego tożsamość można sprawdzić, skanując kod kreskowy. Łowca androidów na służbie musi mieć zawsze odznakę przy sobie i okazywać ją, gdy wchodzi w jakiegokolwiek interakcje związane z dochodzeniem.

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 neseru. 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 nagrywkę audio-wideo 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 podejrzanę 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) – nieobecna u starszych generacji replikantów.

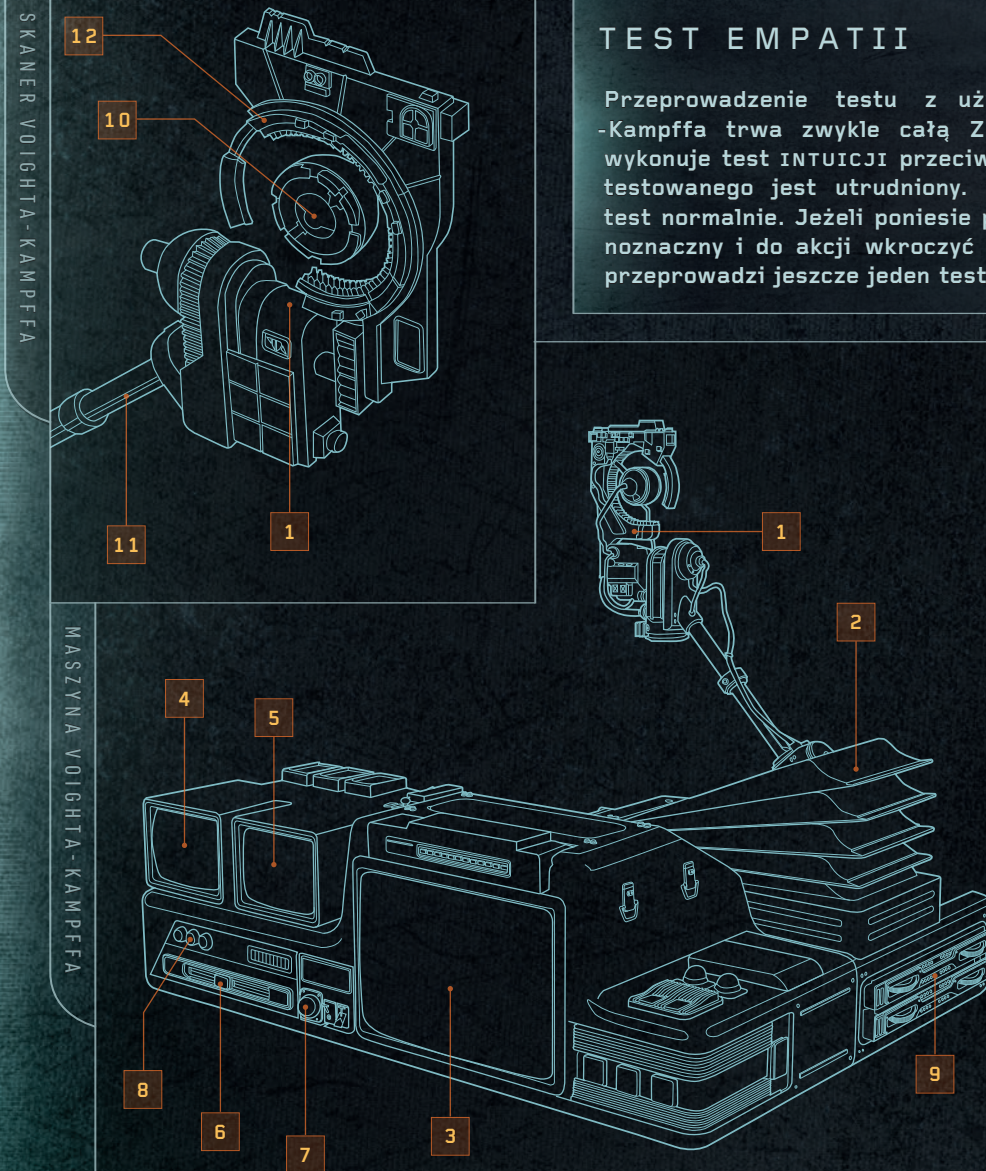
Podczas badania Maszyna śledzi wiele sygnałów: rozkurczanie żrenic, odruchowe ruchy gałek ocznych,

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.



- 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

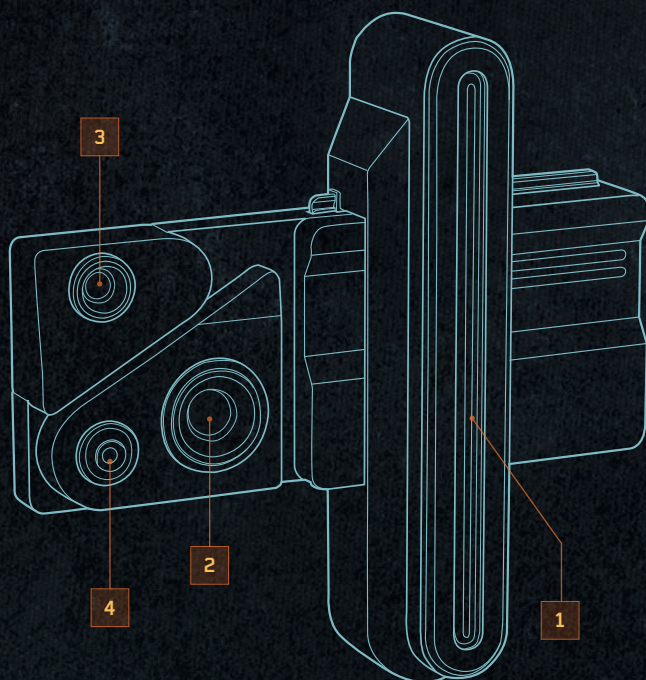
SYNCHRONIZACJA WZORCA

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

SKANER WZORCA



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.

- 1 **BIOSENSOR SPEKTROSKOPOWY**
- 2 **KAMERA STEREOSKOPOWA**
- 3 **BIOSENSOR REAKCJI AUTONOMICZNYCH**
- 4 **BIOSENSOR EGZEGETYCZNY**

ARSENAL BWR

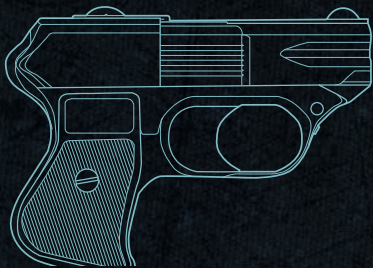
W nowych czasach nie każde dochodzenie łowców androidów kończy się przemocą. Ale detektyw, który nie umie pociągnąć za spust w obronie własnej, rychło będzie gryzł piach. Na szczęście w magazynach BWR czekają rozmaite rodzaje broni.

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 07 – *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

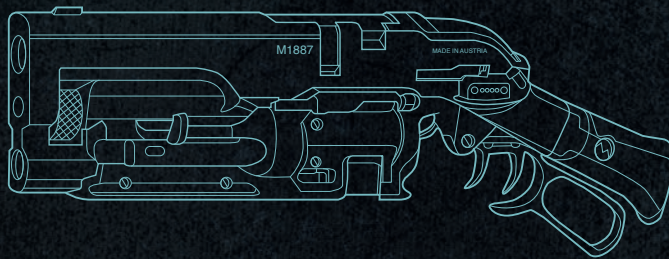
OBRAŻENIA:	1
KOŚĆ RANY:	K12
RODZAJ:	Kłute
MIN. DYSTANS:	Obok
MAKS. DYSTANS:	Bliski
DOSTĘPNOŚĆ:	Standardowa
KOSZT:	1

.357 MAGNUM



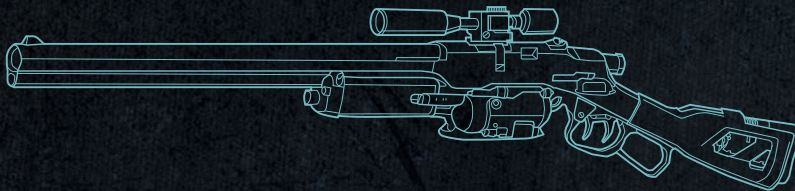
OBRAŻENIA:	2
KOŚĆ RANY:	K10
RODZAJ:	Kłute
MIN. DYSTANS:	Bliski
MAKS. DYSTANS:	Średni
DOSTĘPNOŚĆ:	Standardowa
KOSZT:	1

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 204.

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 069).

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 nieśmiertelne 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.





- | | | | |
|---|----------------------|----|---------------------------|
| 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.

PK-D FKM890

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 zdercia.

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

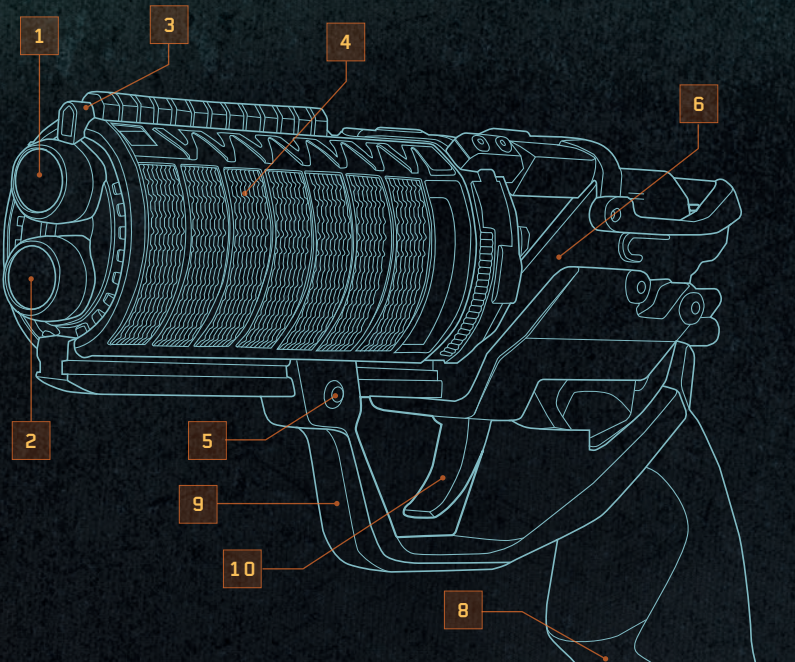
więc i szybkostrzelność spada. Kiedy matowa czerwona dioda u nasady kabłąka zgaśnie, nie można oddać strzału.

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.

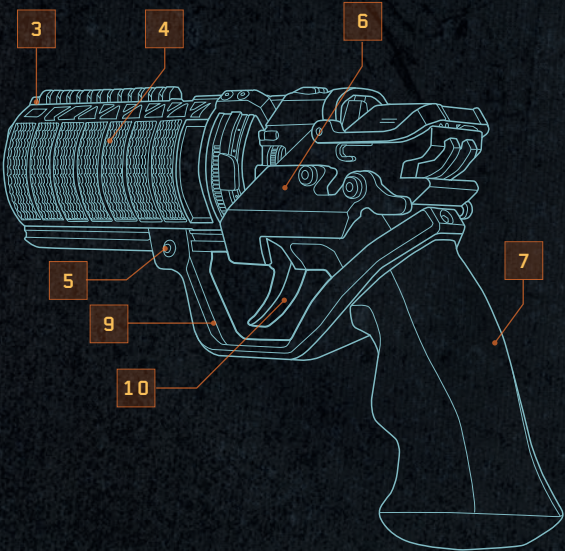


WIDOK Z PRZODU



- 1 WYŁOT LUFY
- 2 WYŁOT LUFY
- 3 MUSZKA
- 4 OBUDOWA LUFY
- 5 WSKAŹNIK NAŁADOWANIA
- 6 AKUMULATOR
- 7 CHWYT
- 8 PROFIL CHWYTU
- 9 KABŁĄK SPUSTU
- 10 SPUST DWUSTOPNIOWY

WIDOK Z TYŁU



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 luźną koszulą można schować cienką kamizelkę, dzięki której humoru nie zepsuje ci nagle zabłąkana kula. Zasady używania strojów ochronnych znajdziesz na stronie 071.

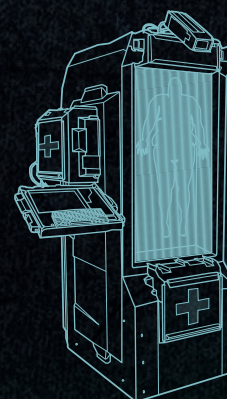
Powiedzieć, że robota policyjna jest niebezpieczna, to nic nie powiedzieć. Kiedy ma być grubo, nawet twardele ubierają cięższe kamizelki i pancerze. Ale częściej gwizdzą na bezpieczeństwo i po prostu wrzucają do torby tubkę Kleju: bioinżynieryjnego spoiwa, które zasklepia od ręki

mniejsze skaleczenia i znacząco przyspiesza gojenie ran. Każdy gliniarz zawdzięcza zdrowie i życie półprzeźrystej, 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 wspomaga-
cza. Łyknij piguły, wciągnij kluski, pociągnij z piersiówki, żeby oczyścić umysł, opanować nerwy albo złagodzić cios. Ważne, żeby się nie posypać. Przynajmniej nie na służbie.

POWIEDZ AAAAAAAAAA!

Jeżeli nie będziesz o siebie dbać, załatwią cię albo kontuzje, albo stres. Więc pamiętaj, że Coco i jego załoga oferują WykRepowi darmową opiekę medyczną na poziomie równym Szpitalowi Klinicznemu Uniwersytetu Los Angeles. Pewnie, tam mają miłsze pielęgniarki, ale słono się za nie płaci. Więc jeżeli gliniarz oberwie, zwłaszcza poważnie, dzwoń do BWR. Centrala pošle po was karetkę. Poza tym, na każdym targowisku oferują usługi medyczne ze zniżką, a jeżeli naprawdę ci się spieszy, możesz wskoczyć do budki SkanMed, która samoczynnie przepisze ci leki i kuracje konieczne, by stanąć na nogi.



SKANMED

USŁUGI MEDYCZNE, STYMULANTY I LEKI

PRZEDMIOT	EFEKT	DOSTĘPNOŚĆ	KOSZT
Spoiwo medyczne Klej	Ułatwienie testów MEDYCYNY podczas udzielania pierwszej pomocy Pokonanym.	Powszechna	—
Budka SkanMed	Zmniejsza Obrażenia oraz Stres o jeden punkt. 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-odkażająco-przeciwbólowy. Natychmiast zmniejsza Obrażenia o jeden punkt. Można użyć raz na Zmianę.	Standardowa	1
Wesoły Iwan	Radziecka pigułka szczęścia. Natychmiast zmniejsza Stres o jeden punkt. Można użyć raz na Zmianę.	Standardowa	1
Ko-Kuma	Napój energetyczny.	Powszechna	—
Piwo	—	Powszechna	—
Mocny alkohol	—	Powszechna	—
Xperience	Miękki narkotyk.	Powszechna	—
ZLLSH	Twardy narkotyk. Po zażyciu przez jedną Zmianę nie można testować umiejętności.	Standardowa	1

* Zabiegi są darmowe i wykonuje je personel medyczny BWR.

CENTRUM SZKOLENIOWE

Opanowanie rozmaitych rodzajów uzbrojenia, które łowca ma do dyspozycji, wymaga czasu i wysiłku. Na szczęście całe piętro Wieży zajmuje Centrum Szkoleniowe: nowoczesny poligon wielkości kilku kwartałów miejskich. Które zresztą skutecznie udaje: wygląda i zachowuje się jak wybrane do celów ćwiczenia, autentyczne ulice LA. Chodnikami płynie strumień robotów udających przechodniów, a za każdym rogiem może się kryć groźny replikant.

Zadaniem Centrum jest doskonalić czas reakcji łowców androidów, ich umiejętność wykrywania zagrożenia i celność podczas symulowanych potyczek, konfrontacji i zadań taktycznych, których baza ciągle rośnie. Rundka na poligonie pomaga też zacieśnić współpracę i komunikację w grupie albo ocenić, czy dany funkcjonariusz jest gotów do pracy polowej.

Prócz symulacji taktycznych, Centrum Szkoleniowe służy za strzelnicę oraz miejsce testów nowego uzbrojenia i narzędzi. Czasem odtwarza się w nim też miejsce zbrodni albo autentyczną część miasta w celu jej analizy taktycznej i oceny zagrożenia.

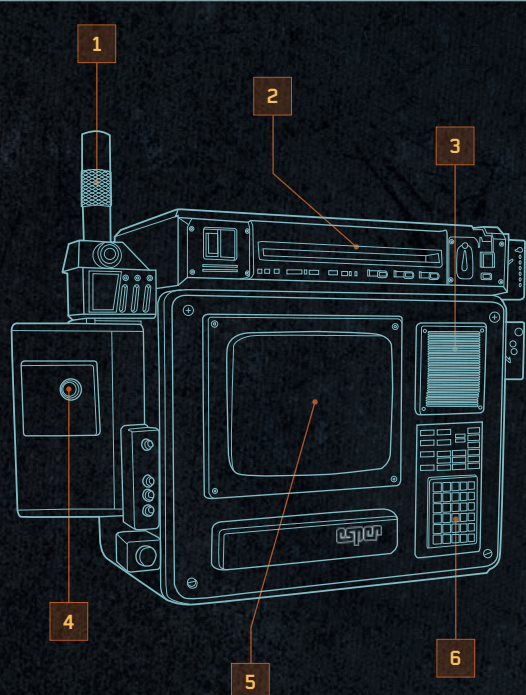
Centrum Szkoleniowe rejestruje bieżące wyniki strzeleckie i fizyczne wszystkich używających go funkcjonariuszy. Ponieważ statystyki są dostępne publicznie, stanowią obiekt współzawodnictwa oraz dyskusji wszystkich policjantów, którzy lubią rywalizować i przechwalać się najlepszymi wynikami.

NAUKA SPECJALNOŚCI: W Centrum Szkoleniowym możesz nauczyć się nowej specjalności. Musisz w tym celu spędzić na treningu całą Zmianę i wydać 5 punktów Kariery.

ARCHIWA DANYCH I LABORATORIA

Zasoby LAPD to nie tylko broń i amunicja. Pamiętaj: według nowych regulacji masz pakować winnych do więzienia, nie do trumny. Czyli musisz zakasać rękawy i, jak to detektyw, ruszyć tropem. Zaglądać do mysich dziur, żeby zgromadzić dowody, które pozwolą kogoś posadzić. Na szczęście BWR ma najlepsze zaplecze dochodzeniowe w mieście, i to na wyłączność. Używaj do woli. Zwykle wymaga to poświęcenia jednej Zmiany i przetestowania TECHNIKI.

MASZYNA ESPEROWA



1 PRZEKAŹNIK

2 CZYTNIK DYSKÓW DANYCH

3 ODBIÓRNIK KOMEND GŁOSOWYCH

4 PANEL GNIAZDA WEJŚCIOWEGO

5 WYŚWIETLACZ

6 SYSTEM CHŁODZENIA

MASZYNA ESPEROWA

Zdumiewający Esper to „narzędzie wielowątkowej analizy obrazu w wysokiej rozdzielczości”. Nie masz pojęcia, co to znaczy ani jak dokładnie działa. Bo to wie tylko Esper Corporation, megakorp posiadający patent, wyłączność na produkcję oraz rządowy kontrakt na dostawę terminali używanych przez LAPD i inne agencje. Wszystko, co wiesz, to że maszyna pozwala zmienić kąt widzenia dowolnego zdjęcia zrobionego kompatybilnym urządzeniem. Wystarczy proste komendy głosowe, by Esper powiększał i obracał fragmenty trójwymiarowej przestrzeni, w której zrobiono nagranie, prezentując doskonałej jakości zbliżenia na nawet najmniejsze detale albo omijając przeszkody, by pokazać rzeczy pierwotnie niewidoczne.

Terminale Esperowe różnią się rozmiarem i funkcjonalnością. Najmniejsze mają mniej więcej rozmiar telewizora i potrafią przeprowadzić wielowątkową analizę pojedynczej klatki. Każdy łowca androidów ma taką magiczną skrzyneczkę w domu. Największym terminalem jest natomiast Ściana Esperowa, obsługiwana przez wyspecjalizowanych pracowników technicznych. Superkomputer zajmuje – a jakże – całą ścianę w siedzibie WykRepu i posiada wręcz absurdalne możliwości obliczeniowe, przetwarzając niekończące się strumienie danych z niezliczonych źródeł. To nie tylko przyrząd do analizy obrazu, ale i serce całej Sieci Esperowej (SE), potężnego narzędzia inwigilacji, które wiecznie czuwa i nieustannie podgląda miasto oczyma nieprzeliczonych kamer.

Maszyna Esperowa przydaje się w śledztwie na wiele sposobów. Łowca androidów może nagrać kompatybilną kamerą miejsce zbrodni do późniejszej szczegółowej analizy. Albo przebadać skonfiskowane zdjęcia i filmy pod kątem ukrytych śladów. Zdziwiłbyś się, ile trafikatorów, dronów, kamer ochrony i innych kompatybilnych urządzeń nagrywa jednocześnie miasto spod rozmaitych kątów. Superkomputer potrafi przetrząpać takie materiały w poszukiwaniu tropów, o ile zdobędziesz nagranie.

A kiedy to zawiedzie, zawsze możesz sprawdzić, czy wszechobecna Sieć Esperowa nie zauważyła czegoś, co ci umknęło. Ale pamiętaj, nawet ona nie widzi wszystkiego. Jest wielowątkowa, a nie wszechwiedząca albo wszechobecna. Gromadzone dane wymagają strasznie dużo przestrzeni dyskowej, więc zostają nadpisane po jakiejś dobie. Najwięcej kamer jest na poziomie ulicy, w najgęściej zaludnionych Sektorach: żyjące pośród chmur megakorpy i bogacze mają własne środki ochrony i dyskretne sposoby rozwiązywania problemów. Do tego każdy przestępca i krawciarz, który naprawdę umie załatwić coś na lewo, wie też dobrze, jak nie dać się przy tym nagrać.

Sieć Esperowa jest więc użyteczna w takim samym stopniu, co inne systemy monitoringu wizyjnego – i równie dużo jej umyka. A nawet jeżeli coś zarejestruje, nie znaczy to, że ktokolwiek zwróci na to uwagę. Jeżeli wiesz dokładnie, gdzie, kiedy i czego szukać, SE przydaje się niezmiernie podczas inwigilacji, analizy miejsca zbrodni czy poszukiwania zbiegów. Na szczęście jest zintegrowana z Repozytorium, więc możesz szybko sprawdzić, czy jakaś twarz ma kartotekę, albo porównać nagranie z zawartością archiwum.

I tak jak w wypadku Repozytorium, dostęp do terminali Esperowych mają wyłącznie łowcy androidów oraz inni autoryzowani pracownicy LAPD. By użyć Ściany, musisz zdeponować pytania u operatora i poczekać na wyniki. Jeżeli nie sformułowałeś ich dość jasno, pójdziesz na emeryturę, nie doczekawszy się odpowiedzi.



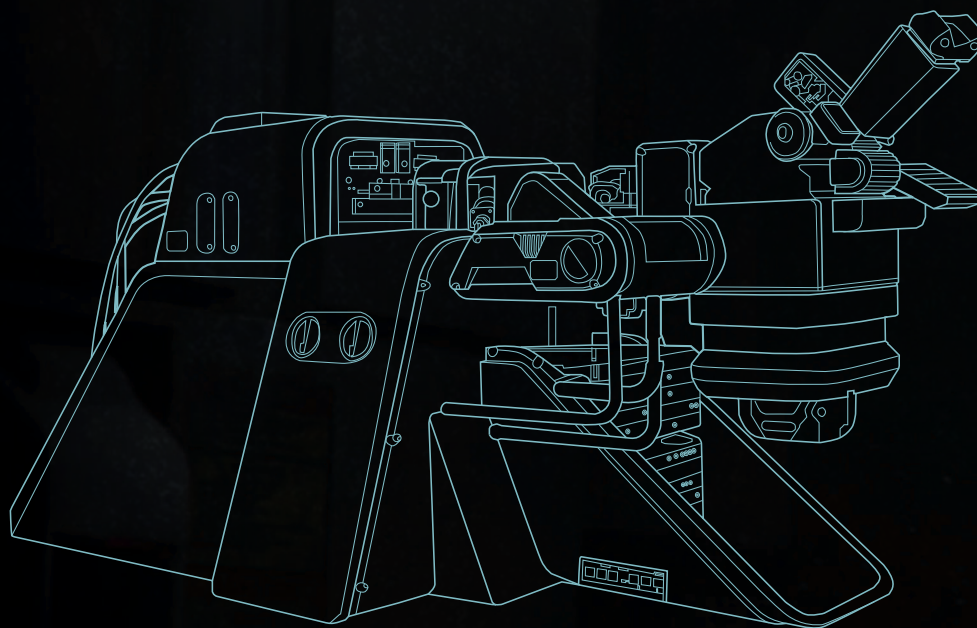
GOGLE ESPEROWE

Zdarzało ci się widzieć, jak największe szczyty w LAPD i megakorpach używają nowiusieńkich gogli, które łączą się bezprzewodowo z terminalami Esperowymi i wyświetlają obraz wprost na półprzeźroczystych szklach. W WykRepie ich raczej nie doczekacie.

GENOBAZA LAPD

Raporty dochodzeniowe i kartoteki kryminalne przechowywane w Repozytorium. Natomiast Genobaza to odporne na atak elektromagnetyczny archiwum zawierające zminiaturyzowane, fizyczne kopie akt personalnych każdego mieszkańca LA, posortowane według identyfikatorów DNA. Przypomina trochę stare czytelnie mikrofilmów: możesz tu obejrzeć teczkę każdej osoby w powiększeniu. Baza obejmuje wiele dziesięcioleci, ale często urywa się na

roku 2020 (z powodu utraty danych podczas Zaciemnienia) albo zawiera niekompletne informacje. Płytki zapisane są zbyt gęsto, by człowiek odczytał je bez pomocy terminalu. Ale replikanci potrafią czytać je na surowo i przeszukują kody DNA ręcznie – jest szybciej. Genobaza jest stale aktualizowana – to element protokołu bezpieczeństwa. Część gliniarzy woli ją od Repozytorium, bo przeszukiwanie nie zostawia śladów.



REPOZYTORIUM LAPD

Ogromne archiwum kryminalistyczne zawiera szczegółowe akta wszystkich osób skazanych za popełnienie przestępstwa albo tylko o nie podejrzanych, z każdego prowadzonego obecnie oraz zamkniętego dochodzenia. Dokumentuje dowody, analizy laboratoryjne, postępowania sądowe, zeznania i tak dalej. Zawiera nawet rejestry znanych kontaktów, odwiedzanych miejsc oraz

historię zatrudnienia. Tę ogromną stertę danych pieczołowicie oznaczono, zindeksowano i połączono odnośnikami. Repozytorium można przeszukiwać i aktualizować przez ogromne terminale w Komendzie Głównej oraz podłączone KIA. Pamiętaj: każde użycie Repozytorium jest rejestrowane, a dostęp do twojego wyszukiwania ma Oficer Prowadzący.



LABORATORIUM

Niejedno śledztwo zaczyna się i kończy na próbie zebranej jałowym wacikiem albo zwłokach w policyjnej zamrażarce. Ponieważ śledztwa BWR są bardzo skomplikowane i niekoniecznie jawne, WykRep posiada własne laboratorium kryminalistyczne, kostnicę i służbę medyczną – wszystkie wyposażone w sprzęt o całe dekady nowocześniejszy niż standard LAPD i obsadzone światowej klasy lekarzami oraz analitykami, o których regularna policja może tylko pomarzyć. A to wszystko pod zimnym i czujnym spojrzeniem Coco, Króla Laboratorium i Naczelnego Diagnosty-Patologa BWR.

Tu właśnie dzieje się magia. Na przykład: tajemniczo znika większość rocznego budżetu. Bo Laboratorium BWR to ścisła czołówka w skali systemu, więc przyciąga najtęższe mózgi z uniwersytetów i branż technicznych, oferując im piaskownicę pełną najświeższych, najdroższych zabawek, i to pod egidą ONZ.

Ten światowej sławy think tank jest do twojej dyspozycji. Możesz posłać patologicznie ciekawskich mózgowców w dowolną myśią dziurę, gdzie obejrzą każdy szczegół, wyniosą, co da się wynieść, potem wrzucą to na warsztat fizyczny, medyczny i cyfrowy, wypływają wskazówki, potwierdzą teorie i przyczynią się do rozwiązania zagadki bardziej, niż lubisz to przyznawać.

Nie do przecenienia jest też fakt, że Coco i jego załoga oferuje wsparcie całodobowo: badają próbki, analizują miejsca zbrodni, skanują dowody rzeczowe, przeprowadzają autopsje i pomagają detektywom zbierać i oceniać dowody oraz ustalać przyczynę, sposób i okoliczności każdego naturalnego, nagłego, niezwykłego albo brutalnego zejścia z tego świata. Laboratorium zajmuje się w zasadzie wszystkim: chemią, patologią, serologią, balistyką, kryminologią, mikrobiologią, toksykologią i morfologią, analizuje DNA, fotografię i wideografię, prowadzi badania naukowe, zabezpiecza substancje niebezpieczne oraz dowody rzeczowe. I jeszcze zapewnia specjalistyczną opiekę zdrowotną, naprawia funkcjonariuszy N-9 oraz instaluje syntetyczne ulepszenia medyczne.

Wiedza dowolnego pracownika Laboratorium rozsada mózg. Zawsze lepiej założyć, że coś umieją, niż że nie potrafią. Czasem sprawiają cuda, które wydają się przeczyć prawom natury. Niektórzy zajmują się nawet śledczą pracą polową, zwłaszcza na miejscu zbrodni oraz przy dochodzeniach, których centralnym elementem jest analiza kryminalistyczna.

Coco i załoga Laboratorium to banda aspołecznych pracoholików, więc o każdej porze dnia i nocy ktoś właśnie przeprowadza tu eksperyment albo dłużej przy maszynierii. Choć marne z niego towarzystwo, warto wspomnieć, że w Laboratorium mieszka też Biskopt, nieoficjalny kot BWR – animoid trikolor, którego przyniesiono kiedyś jako jedyne syntetyczne świadka zbrodni. Potem ktoś przypadkiem wypuścił go z szafki na dowody, kot uciekł i zaszył się w korytarzach WykRepu. Mijają lata, a on wciąż wymyka się najlepszym nawet łowcom androidów. Polubili się za to z Głównym Koronerem, równie wielkim odludkiem. Często siedzą razem długo w noc, łypiąc ponuro dookoła.



WSPARCIE SYNTETYCZNE

Wprawdzie wszyscy gadają obecnie o replikantach, ale to przecież nie jedyne syntetyki w mieście. Zakaz powstrzymał rozwój androidów, a nie postęp jako taki.

W branży syntetycznej siły roboczej działa wiele specjalistycznych firm, dostarczających produkty na rynek uzbrojenia, badań naukowych, eksploracji kosmosu i tak dalej. Część to legalni producenci pozaziemscy: Rosen Association, Smithsonian czy Sudermann posiadają własne patenty na androidów, zatwierdzone przez ONZ. Nie brakuje też podróbek i „powłok” podejrzanego pochodzenia, sprzedawanych na czarnym rynku.

W syntetycznym wyścigu bierze też udział rosnąca grupa syncerzy, czyli ludzi zwiększających swoją konkurencyjność na rynku pracy za pomocą ulepszeń. Starsze pokolenie takich praktyk nie lubi, ale młodszy specjalnie nie pamiętają czasów Zaciemnienia i rozruchów suprematystów, traktując syntetyczne protezy znacznie życzliwiej.

Rośnie też branża animoidów. Są ciągle za drogie dla przeciętnego zjadacza chleba i stanowią rozkoszną nowinkę, lubianą przez bogatych i przemysł rozrywkowy. Ale dzieciaki cisną się tłumnie przy stoiskach w Pasażu Animoidów, gapiąc się na egzotyczne stworzenia. A większość mieszkańców LA zachodzi czasem do animoidowej kawiarni, by nacieszyć się ciepłym mruczącym na kolanach kotka.

Gdy idzie o liczby bezwzględne, najliczniejszą odmianą syntetyków są roboty. Ale rzadko widuje się je publicznie, stanowią bowiem współczesny proletariatus, rojąc się na najniższych stanowiskach większości przedsiębiorstw i podnosząc wytrwale stopę bezrobocia wśród najuboższych specjalistów, którzy przecież nie są w stanie z nimi konkurować.

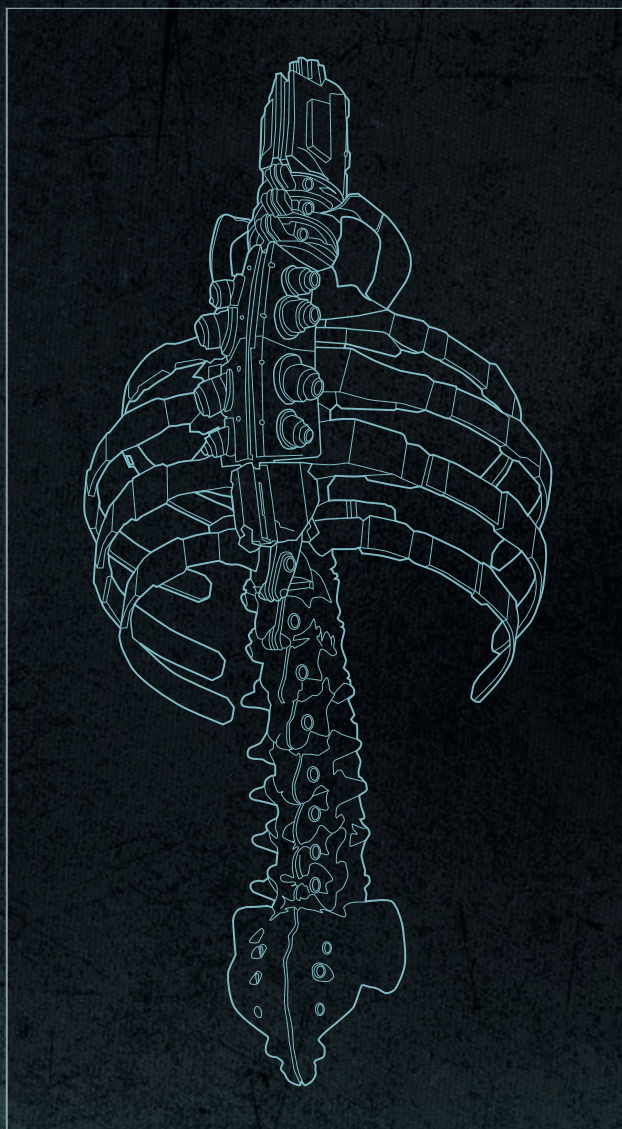
Natomiast najszerzej rozpowszechnioną technologią syntetyczną jest drugi najpopularniejszy produkt Wallace Corporation: obecności cyfrowe.

ANIMOIDY

Odkąd psy stały się gatunkiem ginącym, równie zagrożone wymarciem policyjne Sekcje Psów Służbowych zaczęły zastępować zwierzęta animoidami. Stąd w LAPD działa obecnie jednostka zajmująca się wyłącznie kontrolą i opieką nad specjalnie skonstruowanymi i wyszkolonymi syntetycznymi zwierzętami, służącymi za wsparcie dochodzeniowe. Są to prawie wyłącznie psy, ze względu na ich rozmiar, siłę i szybkość.

Choć animoidy są syntetyczne, daleko im do replikantów. Więc nie, nie masz w biurze gadającego psa. Zwierzę dorównuje inteligencją robotom generacji Nexus-1 i reaguje wyłącznie na proste komendy wydawane głosem albo gestem. Niektórzy przewodnicy instalują sobie ulepszenia, które wzmacniają związek i kontrolę nad animoidami, by szkolić oporniejsze gatunki: koty, szczury czy ptaki, używane niekiedy w ramach rozpoznania. Szczególnie trudno zapanować nad kotem. Trudno powiedzieć, czy twórcy syntetycznych kotów zawalili sprawę, czy wręcz przeciwnie. Ale każdy jest wściekle niezależny i tylko najcierpliwszy, najbardziej utalentowani przewodnicy umieją je obłaskawiać.

W mieście właściwie nie widuje się zwierząt (ani naturalnych, ani syntetycznych), więc animoidy zwracają uwagę. Używa się ich tak, jak dawniej psów policyjnych: do kontroli tłumu, przeszukania i pościgów – czyli tam, gdzie przydaje się duża szybkość i czułe zmysły.



SYNTECYCZNY KRĘGOSŁUP

ULEPSZENIA SYNTETYCZNE

Teoretycznie ulepszenia wszczepić można i ludziom, i replikantom. To nic innego jak implanty chirurgiczne, trwale zwiększające możliwości fizyczne i umysłowe posiadacza. W praktyce „lepy” są niebotycznie drogie i wymagają ryzykownej operacji, długiej rekonwalescencji i stałej kontroli. Czasem trafi się egzemplarz wadliwy albo przestarzały. Ulepszanie to ryzykowna sprawa: przecież ktoś grzebie ci w kręgosłupie.

Ale ryzyko to nie wszystko. Ulepszenia nie mają dobrej opinii wśród ludzi i syntetyków. Każdy uprzedzony wobec replikantów, prawdziwy człowiek z krwi i kości ceni swoje organiczne ciało, jakby było przepustką do życia wyższej próby. A niejeden android trzęsie się nad swoim symulowanym człowieczeństwem. Choćby po to, by lepiej zniknąć w tłumie.

Ulepszają się tylko megabogaci, popieprzeni i zdesperowani. Więc pewnie nie znasz żadnego posiadacza wszczepów. Jeżeli nie liczysz policjantów, którzy odnieśli na służbie poważne rany i mogą dziś pracować wyłącznie dzięki syntetycznym protezom. Widziałeś dwóch czy trzech. Na przykład Naczelnika.

MASARNIE: LA to centrum przemysłu syntetyków, po brzegi wypełnione świetnymi specjalistami. Więc nie brakuje tu oficjalnych „centrów ulepszeniowych” na każdy gust i kieszeń. W gorszych Sektorach działają też

półlegalne „salony piękności”, oferujące używane i czarnorynkowe ulepszenia, przede wszystkim replikantom i ludziom, których nie stać na nic lepszego. Część pracujących tam „leczyrepów” to prawdziwi bioinżynierowie, których gryzie sumienie, więc po godzinach obsługują Nexusów. Jeżeli wierzyć plotkom, są wśród nich Współczujący, udzielający pomocy zbiegłym replikantom. Oferują naprawę, nielegalne ulepszenie czy zmianę wyglądu, i to po kosztach – albo wręcz za darmo.

Leczyrepy działają na czarno, więc narzędzia i komponenty dostarcza im wielka siatka masarni, czyli miejsc, gdzie pozyskuje się nielegalnie części ciała i ulepszenia. Stanowią coraz poważniejszy problem i główne zmartwienie tajniaków ze STO. Ale i zło konieczne. Bez nich znikną również miejsca, gdzie splukany i zdesperowany replikant może uzyskać pomoc.

MONTAŻ: Zabieg instalacji syntetycznego ulepszenia trwa zwykle Zmianę i powoduje Pokonanie przez ból. Chirurg testuje MEDYCYNĘ – jeżeli ma dostęp do wysokiej klasy sprzętu, jaki spotyka się tylko w najlepszych klinikach, rzut jest ułatwiony. Porażka oznacza, że lep nie działa, a ty otrzymujesz adekwatną ranę z tabeli obrażeń klutych (patrz strona 073). Możesz nawet umrzeć na stole operacyjnym.

ULEPSZENIA SYNTETYCZNE

URZĄDZENIE	EFEKT	DOSTĘPNOŚĆ	KOSZT
Zmiana wyglądu	Każda ingerencja w powierzchowność, od drobnych poprawek do całkowitej zmiany wyglądu czy wieku.	Premium	4–10
Czytnik biometryczny	Umożliwia identyfikację pobliskich oraz dotkniętych osób.	Premium	6
Implant oczny	Ułatwienie testów OBSERWACJI w ciemności, łącznie KIA.	Premium	8
Implant ślimakowy	Wyostreza słuch. Ułatwienie testów OBSERWACJI podczas nasłuchiwania.	Premium	8
Implant medyczny	Usuwa trwały efekt rany.	Rzadka	6–10
Proteza ręki	Wzmocnione kości i mięśnie. Ułatwienie testów IMPETU, gdy polegasz na sile ramion, gołe pięści zadają podstawowe Obrażenia 2.	Rzadka	10
Proteza nogi	Wzmocnione kości i mięśnie. Ułatwienie testów SPRAWNOŚCI, gdy biegasz i skaczesz.	Rzadka	10
Implant synaptyczny	Wzmacnia przewodnictwo rdzenia kręgowego. Na początku walki ciągniesz dwie karty inicjatywy i wybierasz, której użyjesz.	Rzadka	12

OBECNOŚCI CYFROWE

Kiedyś w każdym biurze LAPD pełno było wirtualnych asystentów. Policja szybko zaczęła używać sztucznych inteligencji: stosuje wykorzystujące ją narzędzia od prawie dekady. Początkowo programy asystujące umiały niewiele, ale z czasem zaczęto ich używać w każdym śledztwie. Ale policyjna SI rozwijała się w ślimaczym tempie, więc kiedy Wallace Corp wprowadziła na rynek jej radykalnie nowocześniejszą wersję, czyli obecności cyfrowe (ObCy), bez trudu zdobyła ogromny kontrakt na wymianę całej przestarzałej infrastruktury LAPD.

Niektórzy zgrzytają po cichu zębami na wszechobecność Wallace. Ale nie da się ukryć, że nowi, emanowani współpracownicy bardzo się przydają. ObCych LAPD projektuje się z myślą o potrzebach konkretnego komisariatu. Pełnią funkcje niegdyś sprawowane przez ludzi – najczęściej obsługują szyfrowane centrale komunikacyjne LAPD. Doświadczeni ObCy pracują też jako administracja całych wydziałów i towarzyszą rekrutom w celach szkoleniowych. Do tego każdy N-9 może otrzymać domowego ObCego do towarzystwa, jako wsparcie emocjonalne oraz poradnicze z psychologiczne.

ILUZJA DOSKONAŁA

ObCy jest emanacją, czyli hologramem wyświetlanym za pomocą opatentowanej technologii Wallace Corp. Emanator emituje ultradźwiękowy obraz renderowany w czasie rzeczywistym, ze sprzężeniem haptycznym: trójwymiarowy wizerunek dający wrażenie gęstości i masy.

CIELESNOŚĆ: ObCy jest oczywiście czystym obrazem, nie posiada formy fizycznej i nie może dotknąć przedmiotu ani osoby. Ale dzięki sprzężeniom haptycznym i elektryczności statycznej symuluje wrażenie dotyku. Kontroluje też własną przejrzystość: zawsze jest nieco przezroczysty, ale może tę przezroczystość zwiększać i zmniejszać.

POWIERZCHOWNOŚĆ: Zazwyczaj ObCy wyglądają jak doskonale piękne istoty ludzkie. Oczywiście piękno jest kwestią gustu, więc twój ObCy może mieć dowolną płęć, tożsamość płciową i typ sylwetki. Jest zawsze dorosły, ale

umie symulować proces starzenia i jeżeli użytkownik sobie życzy, z czasem może przybywać mu lat. Raz ustalonej powierzchowności nie można zmienić: potem w grę wchodzi tylko poprawki kosmetyczne, na przykład nowa fryzura albo ubranie. ObCy potrafi w mgnieniu oka przewinąć dowolnie dużo opcji, zmieniając strój i fryzurę zgodnie z życzeniem albo potrzebą właściciela.

MOBILNOŚĆ: Podstawowa wersja obecności cyfrowej emanuje z konsoli zainstalowanej na stałe w suficie i ścianach mieszkania właściciela. System mapuje środowisko w 3D i podczas emanacji symuluje oświetlenie oraz efekty środowiska, oddziałujące na inne przedmioty w pomieszczeniu. Gdy jest gorąco, ObCy będzie się pocić. Jego włosy i ubranie drżą na wietrze. Rzuca nawet cień. Słowem: doskonale i nieprzerwanie symuluje obecność innej osoby w tej samej przestrzeni.

PARTNER IDEALNY

Na żądanie, BWR może czasowo przydzielić do śledztwa ObCego. Nie zastąpi wprawdzie prawdziwego łowcy androidów, ale umie udzielać doradztwa z zakresu poszukiwania informacji, komunikacji, analizy technicznej, a nawet planowania. Ponieważ ObCy jest na stałe uwiązany do emitera umieszczonego na suficie, nadaje się przede wszystkim do pracy przy biurku i analizy ogromnych ilości danych, pozyskiwanych bezpośrednim łączem z Repozytorium oraz SIW. Służy też za interfejs SIW i obsługuje zastrzeżone kanały LAPD, zapewniające dwukierunkową łączność między członkami zespołu na tej samej częstotliwości.

Nawet jeżeli ObCy akurat nie emanuje, pozostaje aktywny, póki sam emanator działa. Słucha, obserwuje i wykonuje zadane polecenia. Zachodzi

wciąż podejrzenie, że wiecznie czujni ObCy świadomie lub bezwiednie szpiegują dla Wallace. Firma odpowiada oczywiście, że nie ma żadnego dostępu ani wpływu na cyfrowe obecności LAPD. Ale jak to udowodnić?

Pomimo obaw, ObCy dołączyli do wielkiej policyjnej rodziny – to sympatyczni koledzy z biura i pełnoprawni uczestnicy dochodzenia. Jak wszystkie cyfrowe obecności, i oni naśladują użytkowników, dostosowując się do ich potrzeb i charakterów. Z czasem przyjmują więc światopogląd, zachowania i normy moralne swoich właścicieli. Więc nie zdziw się, gdy trafisz na steranego życiem ObCego, cynicznego i zdziwaczałego jak stary detektyw. I równie lojalnego wobec ludzkiego partnera, jak każdy inny wart odznaki glina.

ŹRÓDŁO: CENTRALA**KOMPETENCJE:** Komunikacja WykRepu

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 rannego funkcjonariusza? Nieważne, czy grozi ci niebezpieczeństwo, czy śmierć z nudów: Centrala zawsze cię poratuje. Albo przełączy do właściwej osoby.



SPINNER DETECTIVE SPECIAL

Własny samochód to już duży przywilej – rozbijanie się spinnerem to znak prawdziwego luksusu. Owszem, szefstwo 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 przebije 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 areodynowe 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 bajeranckim 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 (górna)

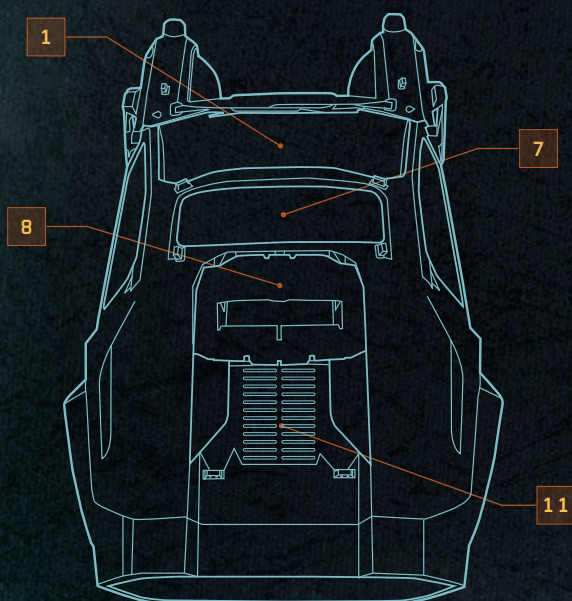
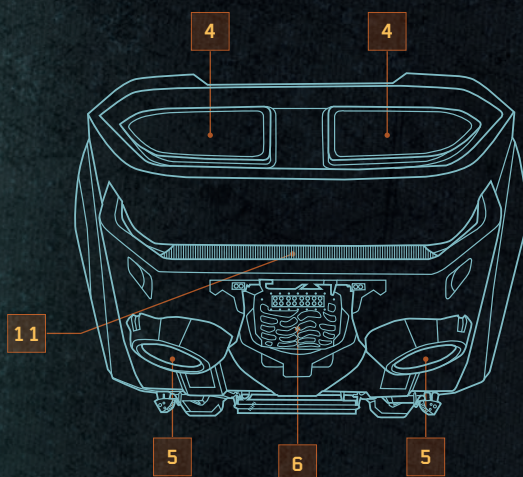
MIEJSCA: 2

ZWROTNOŚĆ: B

WYTRZYMAŁOŚĆ: 4

PANCERZ: C

SPINNER LAPD - MODEL DETECTIVE SPECIAL 294-02

WYPOSAŻENIE
STANDARDOWE:

Trzy rodzaje napędu: konwencjonalny spaliny, wektorowany odrzutowy oraz patentowane turbiny aerodynamiczne firmy Spinner z chłodzeniem wewnętrznym, do pionowego startu i zawisu.

Wysuwane i chowane koła, umożliwiające ruch lądowy oraz powietrzny, obsługiwane przez złożony, elektryczny system hydrauliczny, chronione przez nożycowe pokrywy.

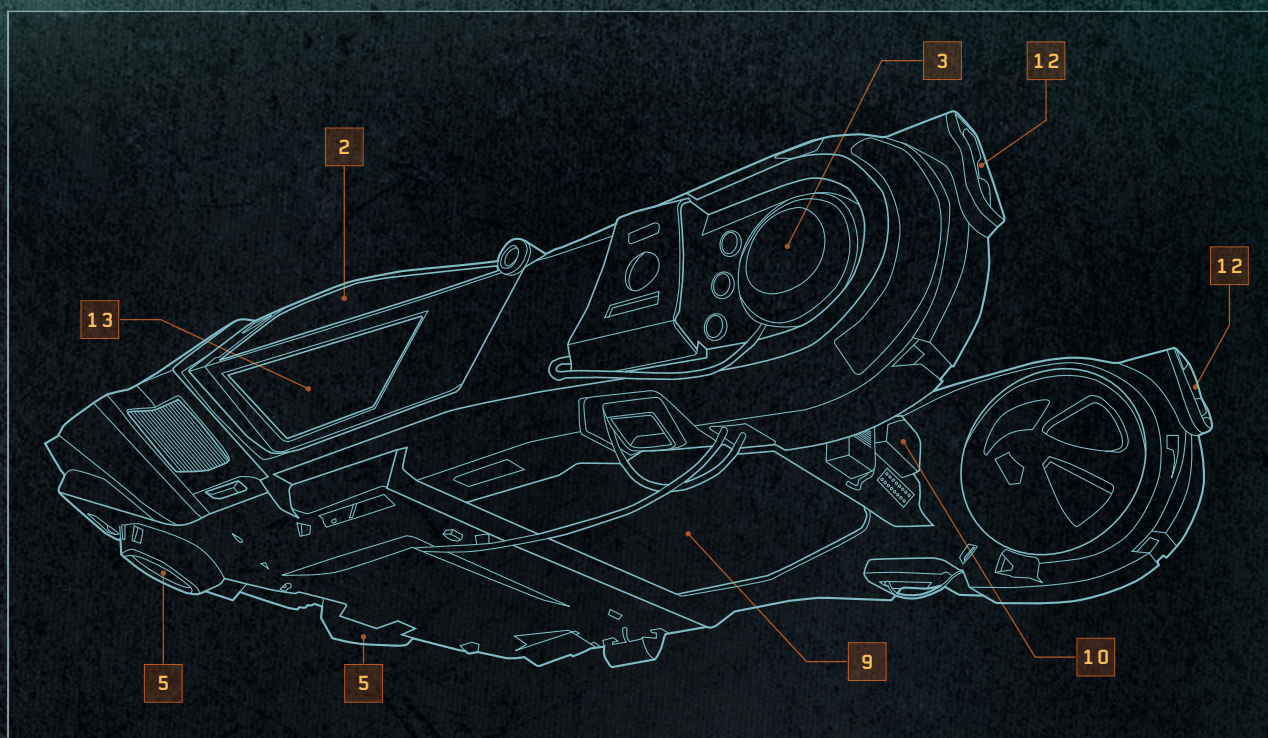
Przezroczysta tarcza dolna, zapewniająca widoczność 360° w czasie lotu.

Otwierane nożycowo drzwi z systemem wspomagania hydraulicznego i egzegetycznym zamkiem bezkluczowym.

Centralna deska sterownicza z obsługą komend głosowych wydawanych głosem właściciela i panelami dotykowymi. Wewnętrzny HUD wyświetla komunikaty na przedniej szybie, z autopoprawką na krzywiznę.

Podwójne ogniwa energetyczne oraz autopilot do długich lotów.

Winiłowa tapicerka i odporne na zabrudzenia wnętrza.



1 KULOODPORNĄ SZYBĄ PRZEDNIĄ

2 KULOODPORNE SZYBY BOCZNE

3 SYSTEM WYSUWANIA KÓŁ PRZEDNICH

4 WEKTOROWANY CIĄG ODRZUTOWY

5 TURBINY AERODYNOWE SPINNER

6 SYSTEM WYSUWANIA KÓŁ TYLNYCH

7 PRZEZROCZYSTĄ TARCZĄ GÓRNA

8 MOCOWANIE UZBROJENIA (OPCJONALNE)

9 PRZEZROCZYSTĄ TARCZĄ DOLNĄ

10 KAMERA ESPELOWA 360°

11 SYSTEM FLAR PRZECIWRAKIETOWYCH

12 REFLEKTORY

13 SYSTEM NOŻYCOWYCH DRZWI HYDRAULICZNYCH

UDOGODNIENIA MODELU DETECTIVE SPECIAL:

Pakiet techniczny LAPD: zastrzeżony biozamek dostrojony do autoryzowanych użytkowników, nawigacja GPS, wewnętrzny bioskaner, zakodowane połączenie z Repozytorium i siecią komunikacyjną LAPD.

Wyposażenie policyjne, w tym syreny, kamera Esperowa o kącie 360° do wielokątowego rejestrowania filmów i obrazów oraz bioskanów egzegetycznych.

Górne, tylne, dolne i przednie światła długie i krótkie z powłoką antyrefleksyjną.

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

Możliwość uzbrojenia w parę ciężkich karabinów maszynowych kaliber .50, montowanych na trzpieniach dachowych lub wysuwanych od dołu. W obu wariantach oferują kontrolę ogniową 180° w pionie i 360° w poziomie.

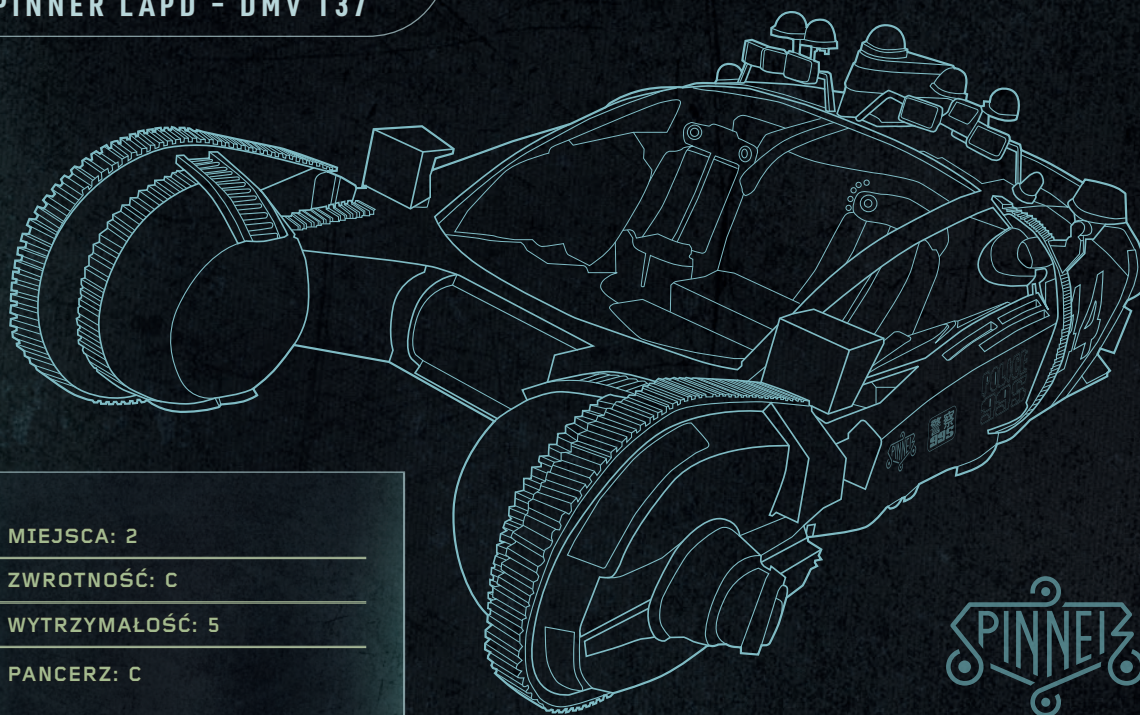
Pełna anonimowość: czarny matowy lakier bez widocznych policyjnych oznaczeń, syren i innych elementów identyfikacyjnych.

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 transspinnera. 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, biało-niebieski spinner patrolowy. Może się też zdarzyć, że zechcesz odpalić wszystkie te syreny i zrobić naprawdę efektowny wjazd. A jeżeli masz w zwyczaju robić przypały, 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.

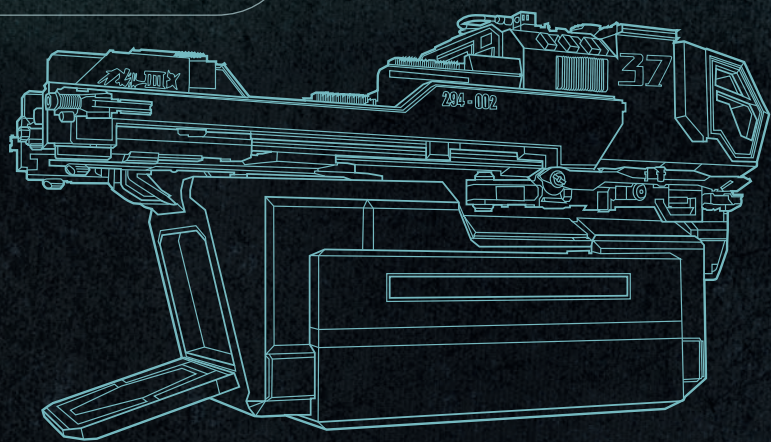
UZBROJENIE STANDARDOWE:

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

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

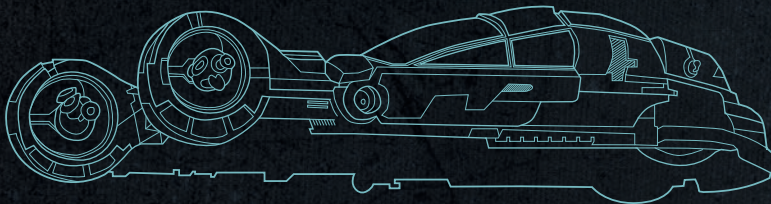
Opcjonalne pociski taktyczne (tylko transspinner).

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
Działko 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.

SPINNOCYKL

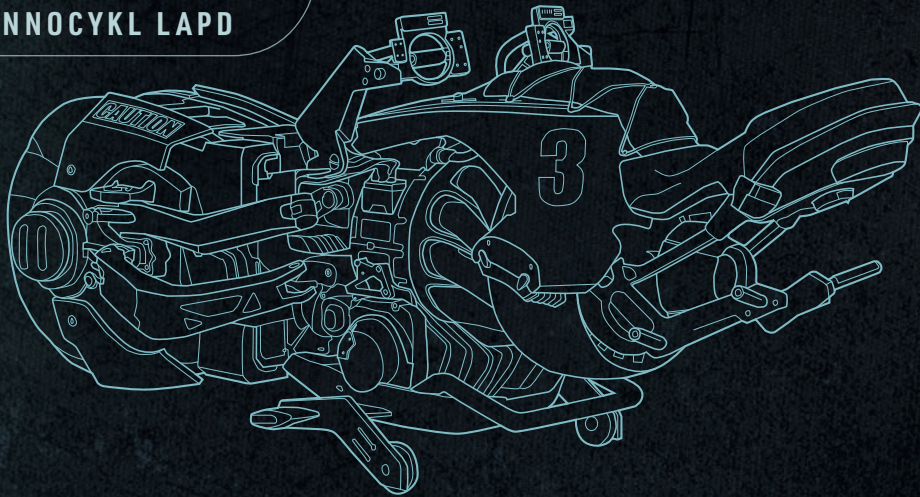
Oto najszybszy legalny środek transportu powietrznego dostępny dla łowców: spinnocykl Detective Special 08-3. Najnowsza, bo dostępna od 2023 roku, zabawka WykRepu lakierowana jest na matową czerń, w przeciwieństwie do biało-niebieskiego standardu policji. Tak jak spinner, pojazd wykorzystuje turbinę aerodynamiczną oraz dysze wylotowe do pionowego startu i lądowania. Na bezpiecznej wysokości turbina służy do stabilizacji, a kontrolę przejmuje wektorowany silnik turboodrzutowy, zapewniający ogromną zwrotność. Spinnocykl posiada wyposażenie konieczne do lądowania, ale nie nadaje się do ruchu naziemnego.

Czemu? Bo jest naprawdę szybki. Pewnie, ma system kontroli powietrznej, zaawansowany radar i pomocnicze systemy bezpieczeństwa automatycznie omijające przeszkody. Ale powstał z myślą o prędkości i dyskrecji. A to dwa największe zagrożenia w zatłoczonej przestrzeni powietrznej. Więc prowadzić go mogą wyłącznie bardzo doświadczeni piloci.

Ponieważ już sam lot jest bardzo niebezpieczny, pojazd nie ma żadnego uzbrojenia i gorąco odradza się stosowanie go podczas walki powietrznej. Służy przede wszystkim do dyskretnej inwigilacji, gromadzenia informacji i taktycznego wsparcia z powietrza. Wyposażony jest w zaawansowany system sensorów oraz zamontowane ze wszystkich stron wielokątowe kamery na podczerwień – zapewnia zatem niespotykaną przewagę obserwacyjną na krótkich i dalekich dystansach oraz niezrównane możliwości poszukiwania i inwigilacji. Czujniki przesyłają do HUD-u w hełmie pilota czysty, zintegrowany obraz otoczenia w wysokiej rozdzielczości i czasie rzeczywistym. Spinnocyklem można więc bez obaw latać w ciemności i przy najgorszej nawet pogodzie.

Szybki i trudny do zauważenia spinnocykl służy do inwigilacji taktycznej wrogich celów i obiektów. Dzięki zakodowanym łączom przesyła dane z obserwacji operacyjnej i rekonesansu, pozwala błyskawicznie się gdzieś dostać i równie szybko stamtąd uciec, jeżeli trzeba uniknąć wykrycia i schwytania.

SPINNOCYKL LAPD



MIEJSKA: 1

ZWROTNOŚĆ: A

WYTRZYMAŁOŚĆ: 2

PANCERZ: —

DOSTĘPNOŚĆ: Rzadka

KOSZT: 5

SPINNOCYKL LAPD –
DETECTIVE SPECIAL 08-3

DŁUGOŚĆ: 2,45 metra

MOC SILNIKA: 450 KM | 60 000- obr./min

MOMENT OBROTOWY: ~750 Nm

PRĘDKOŚĆ: 100 km/h (średnia) | 295 km/h (górną)

WYPOSAŻENIE STANDARDOWE:

- ▣ Przednia turbina aerodynamiczna do pionowego startu i zawisu
- ▣ Tylna turbina aerodynamiczna do pionowego startu i zawisu
- ▣ Podstawa do lądowania i wyloty dysz pionowzłotowych
- ▣ Kamera 360°/sensor do rejestracji wielokątowej
- ▣ Reflektory przedni, tylny i główny z pojedynczym światłem długim
- ▣ Tryb stealth z wyświetlaczem na podczerwień w hełmie
- ▣ Terminal szyfrowanej łączności LAPD

UZBROJENIE STANDARDOWE:

- ▣ Powłoka kuloodporna

TRANSPORT PUBLICZNY

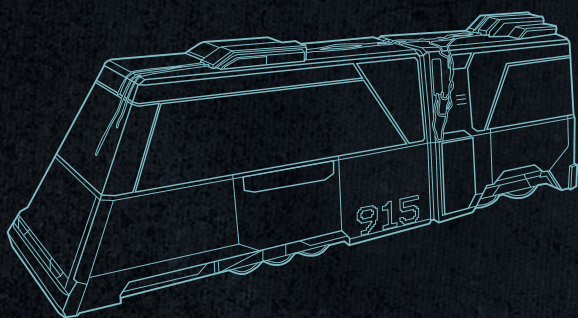
Łowcy androidów latają sobie po mieście spinnerami. Ale tylko w pracy. Kiedy już odbiją kartę, ruszają na ulicę – jak wszyscy mieszkający poniżej 100. piętra. Podczas dochodzenia też częściej szlifują bruki, niż prują chmury i większość dnia spędzają jak przeciętny zjadacz biomasy z LA – w transporcie publicznym albo włokąc się wzdłuż chodnika na własnych nogach.

METROKAB: Paliwa kopalne stały się niebotycznie drogie, więc niewiele zostało prywatnych samochodów. Większość pojazdów na ulicach należy do MetroKab: ogromnej sieci powszechnie dostępnych i niedrogich taksówek, tuk-tuków i ryksz. Jeżeli chcesz dać odpocząć nogom albo nie zmoknąć na deszczu, najłatwiej i najlepiej wskoczyć do tuk-tuka. Ale nie licz na dobre tempo. Ciągający ulicami tłum jest tak gęsty, że łatwiej i szybciej jest przecisnąć się pieszo. Tylko uważaj na rowerzystów, pracujących na akord profesjonalnych kurierów, mistrzów slalomu po zatłoczonych uliczkach z karkołomną prędkością. Całkiem dosłownie, jeżeli wleziesz im pod koła.

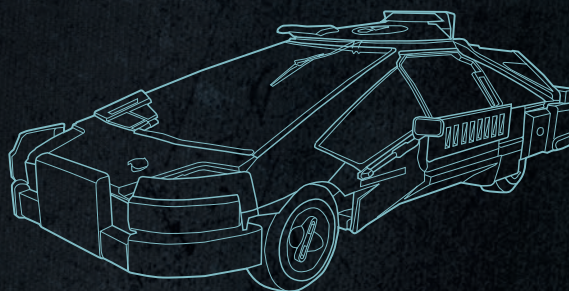
TRANSPORT PUBLICZNY: Kiedy brak ci gotówki, zawsze możesz błysnąć odznaką i wsiąść za darmo do miejskiego autobusu albo kolejki. Pierwsze są zatłoczone i wloką się w ślimaczym tempie, ale obsługują całe masy pasażerów i mają liczne przystanki w każdym Sektorze. Jeżeli chcesz szybko przeskoczyć między Sektorami, skorzystaj z automatycznej kolejki. Zatrzymuje się przy głównym kwartale handlowym każdego Sektora i jeździ 24/7 pętlą dokoła LA. Przewiezie cię z jednej części miasta do drugiej w jakieś 10 minut. Na każdym publicznym przystanku i peronie znajduje się trafikator, wyświetlający rozkład jazdy. Poczekaj te 30-60 minut i na pewno coś w końcu przyjedzie.

SAMOCCHODY: Żaden gliniarz nie zarabia tyle, żeby kupić sobie spinnera. Ale jeżeli będziesz pilnie wrzucać pieniążki do skarbonki, uskładasz na samochód, którego nie będziesz miał gdzie zaparkować. Więc zostawisz byle gdzie i od razu ukradną. Na szczęście metrokaby są tanie i dostępne, a autobusem możesz jeździć za darmo. Więc nie kupuj tego całego samochodu. Chyba że naprawdę musisz mieć dużo miejsca na nogi i powód, żeby się chęłpić przed kolegami.

KOLEJKA MIEJSKA



SAMOCCHÓD



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 niezbędne, 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 przeginaj.

PREMIUM: Raczej cię nie stać, przynajmniej bez zaciśnięcia 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

DOSTĘPNOŚĆ	CZAS OCZEKIWANIA	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 zapragnie. Nowiutki 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!

UBRANIE

Mieszkańcy niższych pięter codziennie zmagają się z okrutną pogodą. Więc na ulicach dominują stroje użyteczne. Ale wciąż efektowne! Zwykli ludzie noszą liczne warstwy wytrzymałych tworzyw sztucznych oraz tkanin z drugiej ręki, a twarze zasłaniają maskami. Farbują to wszystko na krzykliwe kolory, obwieszają lampkami, naklejkami, ćwiekami i co tam jeszcze wpadnie im w ręce. Byle wyróżnić się z zamaskowanych tłumów.

Ubrania klas wyższych bardzo różnią się od ulicznego stylu „na śniegowego menela”. Bogactwo wyraża się przez ostentacyjną prostotę oraz bezwstydną czystość. Idealnie skrojone ubrania. Proste wzory i neutralne kolory, uszyte z myślą o konkretnej figurze i karnacji. Majątkiem afiszują się nawet w spinnerach, gdzie noszą jedną raptem warstwę drogich, organicznych tkanin. Zero sztucznych barwników. Zero niepotrzebnych warstw i akcesoriów. Każdy szew to demonstracja potęgi.

JAK SIĘ NIE UBIERAĆ

Potrzebujesz ubrania łowcy androidów i pewnie ze dwóch kostiumów, żeby nie wyróżniać się w żadnym miejscu i żadnym towarzystwie. Bo nie możesz ubrać się tak samo na wycieczkę po Starym Chinatown i na kwestę dobroczynną w Dystrykcie Mody. Ale nie chodzi tylko o to, że jak cię widzą, tak cię piszą. Ważne też,

co możesz schować pod ubraniem. Łowcy nie noszą długich prochowców ze względu na stylówkę. Taki płaszcz dobrze chroni przed chłodem. I ma liczne kieszenie, w których upchniesz niepostrzeżenie odznakę, blaster i inne pożyteczne narzędzia.

NA ZAKUPY!

Miasto jest tak przeludnione, że w zwykłym mieszkaniu nie ma miejsca na kuchnię albo graciarnię. Więc póki nie mieszkaś na szczycie wieżowca, twoje życie nie kręci się wokół gromadzenia majątku oraz dóbr. Gdy coś wpadnie ci w ręce, konsumujesz to od razu. Prowadzisz (może wręcz z przyjemnością) niezależne, spartańskie życie i wybiegasz myślą naprzód najdalej do następnego posiłku. Skupiasz się na chwili obecnej i bieżących potrzebach. Niektóre zaspokajas

w czynnych całą dobę kwartałach handlowych. Inne w dzielnicach czerwonych latarni i mrocznych alejach, gdzie nikt się nie dziwi, co robisz w wolnym czasie z uciulaną gotówką. W złożonym, ceniącym przedsiębiorczość świecie handlu i usług LA klientów się nie ocenia. Tylko obsługuje. W działających legalnie sklepach, w trzewiach czarnego rynku oraz spinającej je szarej strefie szemranych interesów i poplamionych sumień.

CZASOPISMA

TYTUŁ	RODZAJ	TEMATYKA
„Independent Sentinel”	Dziennik	Wiadomości lokalne i kolonialne oraz znakomita publicystyka
„Synth”	Miesięcznik	Branża syntetyczna i replikanci
„Creative Evolution”	Dwutygodnik	Nauka i technika
„KILL”	Tygodnik	Najefektowniejsze zbrodnie i najpikantniejsze skandale tygodnia
„Moni”	Tygodnik	Interesy i inwestycje w koloniach
„Zord”	Tygodnik	Moda i uroda
„Dorgon”	Miesięcznik	Niewybredny humor i satyra polityczna
„Mechanismo”	Miesięcznik	Technologie prosumenckie i kultura popularna

KWARTAŁY HANDLOWE

Każdy Sektor posiada scentralizowany kwartał handlowy: powstała samorzutnie, czynną całą dobę przestrzeń sklepów i centrów rozrywki. Oferują nieco inny asortyment towarów i usług, dopasowany do charakteru i upodobań mieszkańców okolicy. Podstawowe potrzeby i kaprysy można oczywiście zaspokoić wszędzie. Ale wytrawny bywalec wie, w którym Sektorze łatwiej o konkretne, wyszukane albo perwersyjne usługi, na które ma akurat chrapkę.

AUTOMATY: Bijącym sercem każdego kwartału handlowego jest otwarta całą dobę strefa automatów, głośniejsza niż klub nocny i oświetlona taką liczbą neonów, że wypala rogówkę. Ogromną powierzchnię dzielą ciągnące się setkami metrów ściany maszyn, w których można kupić każdy w zasadzie towar, za dość przystępną cenę. Z tysięcy ekranów dzień i noc płyną oferty zaspokojenia każdej potrzeby i marzenia, a oczy Sieci Esperowej pilnie wypatrują okazji, by nasłać na przechodnia reklamowe drony. Ale miliony, które każdego dnia przewalają się przez takie miejsce, dawno ogłuchły i oslepiły na tę kakofonię. Ty też. A kiedy chcesz szybko kupić coś prostego (kanapkę, napój, lekarstwo, amunicję), korzystasz po prostu z najbliższego automatu. Są powszechne jak budki Vid-Fonowe. Gdziekolwiek byś nie był, najbliższy znajdziesz pięć minut stamtąd.

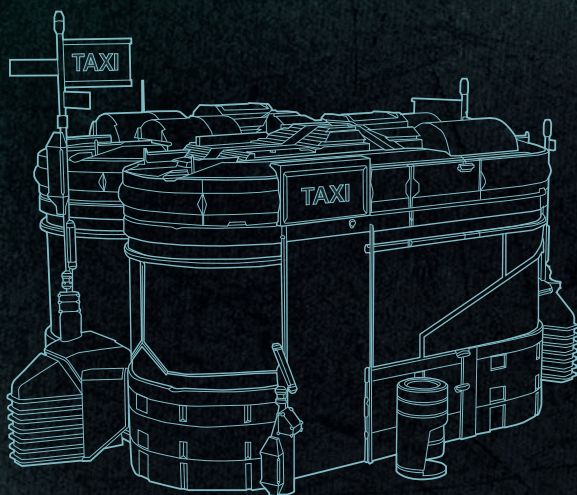
SKLEPY I STOISKA SPECJALISTYCZNE: Strefę automatów oplata eklektyczna sieć sklepów specjalistycznych, gdzie można zaspokoić mniej powszechne potrzeby. Kupić ubrania. Gadżety. Broń. Zjeść w restauracji. Napić się w barze. Pobawić w dyskotecę albo seksklubie. Od samego widoku budek z jedzeniem zaczyna cieknąć ślinka i burczeć w brzuchu. Jeżeli czegoś nie ma w automatach, załóż śmiało, że kupisz to w sklepie. Albo przynajmniej powiedzą ci, gdzie tego szukać.

KIOSKI Z GAZETAMI: Niecierpliwi oraz rozrzutni mogą znaleźć inspirację do nieprzemyślanych zakupów w kiosku. W każdym kwartale handlowym znajdziesz szeroki wybór gazet i czasopism, zinnów oraz katalogów, zawierających każdą możliwą opinię oraz reklamę. Artykuły powiedzą ci, co w LA piszczy, a reklamy i ogłoszenia pokażą najnowsze produkty oraz usługi. Które możesz od razu zamówić, dzwoniąc pod podany numer.

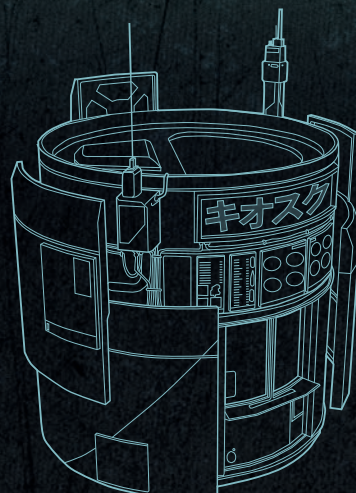
KAFEJKI SIECIOWE: Nie każdy może sobie pozwolić na prywatne łącze, więc w mieście jest pełno kafejek oferujących dostęp do sieci – wyrastają jak grzyby po deszczu, odkąd pojawiła się Sieć Informacyjna Wallace i zapotrzebowanie znacząco wzrosło. W czynnej całą dobę kafejce można wynająć na godzinę podłączony do sieci terminal. Dla wielu mieszkańców LA to jedyny sposób, by połączyć się z przyjaciółmi i rodziną. Inni spędzają tu długie godziny, odwalając zdalnie dzienną zmianę albo nocną fuchę. Niektórzy przychodzą dla ulubionej ObCej, której płacą, jakby była hostessą w knajpie na rogu. W najlepszych i najpodlejszych kafejkach znajdziesz też prywatne pokoje na zapleczu, z lepszymi terminalami i anonimowym dostępem do sieci. Zwykle kontrolują je przestępcy, załatwiający tu swoje ciemne sprawy. Ale czasem wpadnie i detektyw, który chce za czymś pogrzebać, nie przyciągając uwagi.

DRONY: Każdy kwartał handlowy huczy od należących do megakorpów, wyposażonych w egzegetyczne bioskanery dronów. Niestrudzenie pozyskują dane i wyświetlają przechodniom spersonalizowane, trafnie dobrane reklamy. Nie sposób zgadnąć, ile megakorpy o tobie wiedzą. Na pewno dość, by drony podsuwały ci potrzebne akurat rzeczy, i to w najmniej spodziewanych momentach.

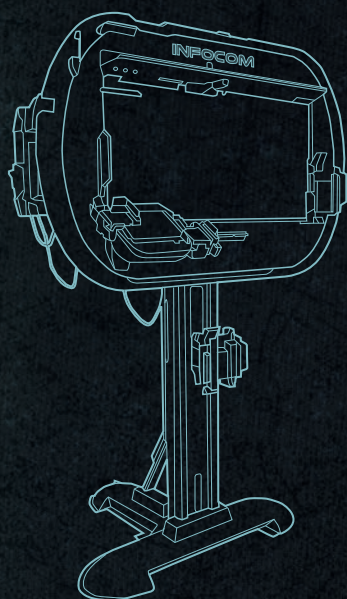




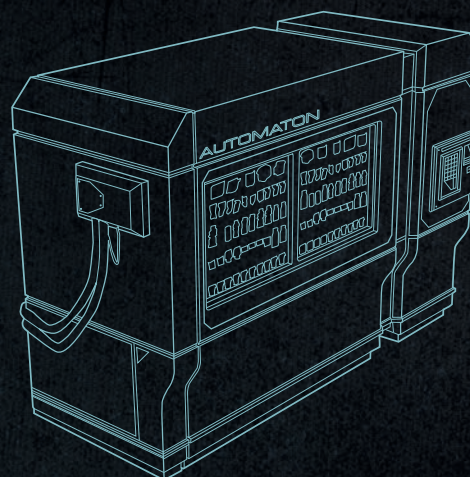
Większość mieszkańców LA nie może pozwolić sobie na samochód, więc ulice zapychają publiczne środki transportu, które możesz wezwać machnięciem albo gwizdnięciem.



Jedzenie uliczne to w LA religia. Budki plenią się jak zielsko na każdym chodniku, oferując szybkie i tanie żarcie najrozmaitszych rodzajów.



INFOCOM oferuje darmowy, nieustannie aktualizowany serwis informacyjny oraz płatne przeszukiwanie ogromnego intranetu.



Firma AUTOMATON, wielki przegrany wyścigu technologii syntetycznych, posiada większość automatów handlowych w LA. Potrzeby oraz kaprysy zaspokoisz na każdym rogu.

SZAŁ ZAKUPÓW

Jedzenie. Picie. Leczenie. Powiadomienie. Przewiezienie. Podniecenie. Spopielenie. Gdzie byś nie był, czego byś nie chciał, co byś utracił i czego by nie znalazł ktoś inny – w zasięgu wzroku jest sklep, automat, stragan albo trafikator, gdzie możesz to kupić. Całe miasto żyje z impulsywnych i nieprzemyślanych zakupów,

więc jeżeli nie możesz czegoś znaleźć, najwyraźniej nie dość pilnie szukasz. Albo pytasz niewłaściwe osoby. Jeżeli to naprawdę niedostępne, zajrzyj na lokalny bazar, tam będą wiedzieli, gdzie szukać. A jeśli to nielegalne, od razu wal na Targowisko Różności.

CZARNY RYNEK

Osuści w białych kołnierzykach i zwykli naciągacze. Przedsiębiorcy bogacący się na ludzkiej krzywdzie. Syndykaty zbrodni i gangi anarchistów. Pokątni sprzedawcy i przemytnicy. Rzeźnicy, szmuglerzy, złomiarze. Rzeźmieszk i podrzynacze gardeł. Moralni bankruci i prawdziwe potwory, przy których zwykły przestępca jest niewinny jak dziecko w przedszkolu. Ogromny półświatek LA jest równie różnorodny i złożony, jak samo miasto, a równie wielki czarny rynek zaspokaja jego potrzeby. Megabogaci kupują i sprzedają tajemnice, przysługi oraz rzadkie technologie, towary i dobra luksusowe spoza Ziemi, żeby mieć się czym chwalić. Megabiedni handlują całą resztą: zaspokoisz u nich każdą potrzebę i dręczący cię akurat dziś głód uzależnienia.

Czarny rynek działa w najciemniejszych uliczkach każdego Sektora, na zapleczu niektórych sklepów i za pośrednictwem słabo maskujących się słupów. Wszyscy przestępcy duzi i mali korzystają z Targowiska Różności. To główny ośrodek importu i eksportu nielegalnych, niedopuszczonych do obrotu, przemysłowych i kradzionych towarów. Znajdziesz tu podróbki. Nielegalne masarnie. Substancje do użytku medycznego, rekreacyjnego i iście niszczytel-skiego. Uzbrojenie wojskowe. Czasem nawet rządowe kontrakty, korporacyjne patenty i klucze do rozmaitych twierdz megakorporacji.

Policja próbowała rozbić czarny rynek. I to nie raz. Ale po każdym nalocie natychmiast pojawiały się nowe stoiska. W końcu więc LAPD poszła na układ z dobrze znanym diabłem i przy-myka oko na drobnych przestępców otwarcie sprzedających nielegalny towar. Zresztą, nie każdy bandzior jest twoim wrogiem, tak jak nie wszyscy praworządni obywatele zaliczają się do przyjaciół. Bo tak po prawdzie, większość wychowała się na ulicy i ma więcej serca dla zwykłych ludzi, niż wszystkie megakorporacje razem wzięte.

SPRZEDAWANIE

Możesz sprzedawać towary na czarnym rynku, by zarobić trochę Czinjenów. Zazwyczaj trwa to tyle czasu, ile zająłby zakup (strona 204), i uzyskujesz dwa razy mniej punktów, niż wynosi Koszt (zaokrąglając w górę). Znalezienie kupca na rzecz o Dostępności Premium lub większej wymaga rzutu na KONTAKTY.

SZARY BAZAR

Jak to zwykle bywa z popytem i podażą, w miarę zwiększania się potrzeb LA ceny towarów importowanych spoza Ziemi rosły. Z czasem nawet najpowszechniejsze zmieniły się w kosztowne luksusy. Tymczasem na targowiskach pod gołym niebem tłoczyły się nieprzebrane ludzkie masy, godzinami wystając w kolejkach po rzeczy najbardziej podstawowe. Pogoda się psuła, publiczny transport zatykał, aż samo wyjście z domu zmieniło się w wyrok śmierci dla starych i chorych.

Trzeba było skracać czas pobytu na zewnątrz. Niektórzy nie mogli w ogóle opuścić budynku. Z czasem wielu mieszkańców LA znalazło własne sposoby zdobywania żywności i towarów pierwszej potrzeby. Sąsiedzi zaczęli dzielić się tym, co mieli, tworząc wspólne pule dóbr dla potrzebujących.

I tak oto wiele megabloków zyskało ekonomiczną samowystarczalność. Piętro mieszczące dwadzieścia mieszkań można łatwo przerobić na targowisko z setką straganów, gdzie członkowie wspólnoty sprzedają i kupują jedzenie, napoje, technologie z odzysku, dobra pozaziemskie, oferują podstawowe usługi medyczne, a nawet rzeczy niezupełnie legalne.

Każdy bazar jest inny, zależnie od charakteru bloku i jego położenia. Targowisko z Sektora 2 może oferować wyjątkowe usługi seksualne, a leżące w Sektorze 5 słynąć na całe LA z pierogów. A kiedy strasznie potrzebujesz czegoś spoza Ziemi, szukaj na specjalnym straganie w Sektorze 9.

Póki masz pieniądze albo towar lub informacje na wymianę, na szarych bazarach znajdziesz na dobrą sprawę wszystko. LAPD zostawia takie miejsca w spokoju, trochę z dobroci serca. A trochę dlatego, że niejedną złe opłacany gliniarz stoi po godzinach za własną ładą.

CZY JEST NA SALI DOKTOR?

Właściwie każdy megablok ma przynajmniej jednego Doktora – kombinatora, złotą rączkę, handlarza i patentowanego zbawcę, który wszystko załatwi i wszystko naprawi, o ile masz czas i czinjeny. Rzecznika i ambasadora ciemnych interesów, oplatających gęstą siecią całe miasto. Żaden Doktor nie brzydzi się

policji – to raczej ty możesz odczuć konsekwencje współpracy z megablokowym macherem. Kupując zastrzeżone albo nielegalne dobra bez ważnego powodu, prosisz się o kłopoty. Więc zachowaj dyskrecję i nie płacz po bazarach w mundurze, wymachując wesoło odznaką.





ROZDZIAŁ
09

PROWADZENIE BLADE RUNNERA

„Nie jest łatwo spotkać się ze swoim stwórcą”.

BLADE RUNNER różni się od większości gier fabularnych. Nie brak w nim akcji i przygody, ale powstające przy naszym stole opowieści dotkną też zagadnień filozoficznych i etycznych, wynikłych z osobistego rozwoju postaci.

Ten rozdział przeznaczony jest dla Prowadzącego. Stoi przed tobą zadanie szczególnie wprawdzie trudne, ale i wyjątkowo satysfakcjonujące. Poniżej znajdziesz rady dotyczące prowadzenia gry oraz różne narzędzia, które pomogą ci tworzyć własne Dochodzenia.

G Ł Ó W N E M O T Y W Y

Przez cały czas pamiętaj o centralnych motywach opisanych w Rozdziale 01. Przynajmniej jeden powinien pojawić się w każdej scenie. Dobre Dochodzenie zawiera większość, a najlepiej – wszystkie.

FUTURYSTYCZNA AKCJA: Wprowadź sceny ekscytujące i niebezpieczne: mrozące krew pościgi i strzelaniny odbijające się głuchym echem wśród rozświetlonej neonami nocy.

DRAMAT OSOBISTY: Pomyśl, na czym zależy postaciom graczy i niezależnym. Zastanów się, co je łączy. A co poróżni, gdy śledztwo wydobędzie z jednych najlepsze, a z innych najgorsze cechy.

KONFLIKT WEWNĘTRZNY: Zasiej ziarno niepokoju, wystawiając na próbę empatię, człowieczeństwo oraz zasady moralne postaci. Niech doświadczą niezliczonych pokus. Niech odkryją, jak bardzo zepsuty i okrutny jest świat.

INTRYG I KORPORACJI: Wpłacz postaci w zło: wrogie gierki tytanów przemysłu, ich politycznych kukiełek, korporacyjnych despotów i kryminalnych bonzów.

INTROSPEKCJA: Pozwól postaciom dojrzewać, każąc im mierzyć się z konsekwencjami własnych czynów i kwestionować swoją tożsamość. Niech pytają, co to znaczy być człowiekiem.

S E K W E N C J A S C E N

Sesja BLADE RUNNERA ma formę sekwencji scen. To znaczy: nie musicie rozgrywać każdego szczegółu życia codziennego postaci. Prowadzący, jak reżyser filmu, przechodzi do kolejnej sceny, zanim bieżąca zacznie się dłużyć. Informuj o tym graczy wprost. Kiedy uznasz, że już pora, ogłoś koniec bieżącej sceny i rozpocznij kolejną. Zwykle nie trzeba nawet opisywać, co się między nimi dzieło.

USPOKAJAJ GRACZY: Czasem gracze nie będą chcieli przerwać sceny, zwłaszcza gdy prowadzą śledztwo. Mogą się obawiać, że przegapili jakąś wskazówkę. Możesz wtedy powiedzieć wprost, że nic ciekawego tu już nie znajdują i pora się zbierać.

OPISYWANIE SCENY

Gdy wprowadzasz nową scenę, przedstaw kilka kluczowych elementów wizualnych. Dzięki temu graczom łatwiej będzie wyobrazić sobie otoczenie. Wykorzystaj też plan miejsca, jeżeli go posiadasz, i portrety obecnych w nim PN. Ale nie przeciągaj opisów okolicy i postaci, mnożąc niepotrzebne detale: w ten sposób tylko spowalniaś grę. Pozwól za to grającym zadawać pytania.

PLAN MIASTA: Niech ci wejdzie w krew wskazywanie nowego miejsca akcji na planie Los Angeles. Znajdziesz go po wewnętrznej stronie okładki tej książki oraz, w większym formacie, w Zestawie Startowym. Plan celowo jest bardzo ogólny – ma podkreślać atmosferę i zapewnić graczom orientację w metropolii. Nie służy do obliczania czasu podróży ani prowadzenia walki.

DZIELENIE DRUŻYNY

Jak pisaliśmy w Rozdziale 01, w tej grze zachęcamy do dzielenia drużyny. Łowcom androidów zawsze brakuje czasu, a jeśli się rozdziela, przebadają większy teren. Do tego koncentracja na jednej albo dwóch postaciach naraz bardziej pasuje do konwencji noir niż opowiadanie o dużej grupie.

PRZESKAKUJ MIĘDZY GRACZAMI: Gdy drużyna się rozdziela, scena nie może ciągnąć się w nieskończoność, gdy tymczasem reszta siedzi bezczynnie, czekając na swoją kolej. By temu zapobiec, przeskakujcie

od gracza do gracza w środku sceny, najlepiej porzucając poprzedniego w chwili pełnej napięcia, pozwalając chwilę pograć komuś innemu, a potem wracając do zagrożonej postaci. Bawcie się cięciem scen – złapiecie w końcu rytm, który wszystkim odpowiada.

UŻYWAJ KIA: Pamiętaj, że każdy łowca androidów posiada służbowe urządzenie KIA. Umożliwia ono zdalną komunikację, udostępnianie wskazówek i wspólne rozwiązywanie problemów – więc pozwala graczom komentować sceny, nawet gdy ich postacie są nieobecne.

NASTRÓJ ROZGRYWKI

Unikanie niepotrzebnych dłużyzn nie znaczy, że sesja powinna toczyć się w zawrotnym tempie. Wręcz przeciwnie. W tej grze nie działa się pochopnie. Nie spieszcie się. Smakujcie świat BLADE RUNNERA. Efekt ten osiągniecie na kilka sposobów.

NIECH GRACZE DYKTUJĄ TEMPO: Chociaż łowcy androidów się spieszą, to nie powinno przekładać się na graczy. Pozwól im we własnym tempie zwiedzać neonowo-noirową krainę czarów Los Angeles roku 2037 i poznawać jej mieszkańców. Póki wszyscy dobrze się bawią, nie ma co popędzać. Czasem po prostu się nie odzywaj i pozwól graczom chłonąć klimat. Przerywaj sceny dopiero, gdy zaczną was nużyć.

DOKUMENTY: Fizyczne dokumenty z publikowanych oficjalnie Akt Dochodzenia bardzo wzmacniają nastrój. Duży plan LA, mapki różnych miejsc, rozmaite dane, wycinki z gazet, zdjęcia Esperowe i kartoteki policyjne stopniowo gromadzą się na stole, tworząc stale rosnącą

dokumentację sprawy. Komponent materialny pomaga graczom zaangażować się w sesję.

MUZYKA: Muzyka to bardzo ważny składnik BLADE RUNNERA. Możesz zawsze puścić nastrojowy kawałek przy stole fizycznym albo wirtualnym. Dość oczywistym wyborem jest ścieżka dźwiękowa z filmów. Ale na niej świat się nie kończy.

OŚWIETLENIE: Jeżeli możecie, nie grajcie w BLADE RUNNERA przy ostrym, jasnym świetle. Zgaście główne oświetlenie i używajcie lampek stołowych. Dobrze widać przy nich mapy i inne pomoce, ale reszta pomieszczenia tonie w mroku albo blasku neonów.

REKWIZYTY: Rekwizyty to nie tylko dokumenty z Akt Dochodzenia. Jeżeli chcecie podkreślić nastrój, pomyślcie o strojach, replikach wyposażenia albo szklankach podobnych do pojawiających się w filmie. Pomogą wam wejść głębiej w świat BLADE RUNNERA.

ANATOMIA DOCHODZENIA

Jądrzem BLADE RUNNERA jest Dochodzenie. Więc musisz je zaplanować, byćcie w ogóle mogli zacząć grać. W tej części omawiamy elementy składowe dobrego Dochodzenia

i radzimy, jak je przygotować. W kolejnych znajdziesz rady dotyczące prowadzenia Dochodzenia oraz narzędzia, które ułatwiają jego tworzenie.

Pierwsze oficjalne Dochodzenie do BLADE RUNNERA nosi tytuł *Elektryczne sny* i stanowi część Zestawu Startowego. Prezentuje nowym graczom zasady oraz świat. Ale posłuży nam też do zilustrowania opisywanych w tym rozdziale zasad tworzenia własnych Dochodzeń. *Elektryczne sny* to również pierwsza część kampanii zatytułowanej *Nieśmiertelna gra*. Kolejne epizody pojawią się z czasem. Są samodzielne i można je rozgrywać w dowolnej kolejności – z wyjątkiem finału. W przerwach między częściami kampanii będziecie poznawać inne tajemnice LA.

PROLOG

Prolog omawia krótko, czego dotyczy Dochodzenie. Przedstawia główne motywy oraz wyzwania, przed którymi staną gracze i ich postacie. Te nie powinny sprowadzać się do polowania na replikantów. Pamiętaj: w 2037 praca łowcy androidów jest różnorodna i wymagająca jak nigdy wcześniej.

ODPRAWA

Dla postaci graczy Dochodzenie zaczyna się zwykle od prowadzonej przez Naczelnika Holdena odprawy. Tę część przygody albo przeczytasz na głos, albo sparafrazujesz. Więc powinna być krótka, doręczna i zostawiać miejsce na pytania. Tekst Odprawy podsuwa zwykle możliwe odpowiedzi Holdena. Często gracze dostają na tym etapie pierwsze dokumenty.

PRZEBIEG ZDARZENIA

Szczegółowy opis przebiegu przestępstwa, które będą badać łowcy androidów. Mówi kto, co i dlaczego – Prowadzący musi wiedzieć, co się dokładnie wydarzyło. Gracze otrzymają fragmenty tych informacji podczas Odprawy. Resztę

odkryją samodzielnie, w toku śledztwa. A w świecie BLADE RUNNERA nic nie jest takie, jak się w pierwszej chwili wydaje.

ZEGAR

Podczas każdego Dochodzenia tyka Zegar. Odmierza czas serii niefortunnych zdarzeń, do których dochodzi niezależnie od miejsca pobytu PG. Odliczanie wskazuje, podczas

której Zmiany coś się wydarzy. Tempo zależy od wielkości drużyny, bo duża grupa może w krótszym czasie odwiedzić większą liczbę miejsc.

GŁÓWNE POSTACIE

Dokładny opis najważniejszych PN Dochodzenia. Jest ich zwykle cztery do sześciu. Informacje o postaciach pobocznych podano przy okazji opisu Miejsc, gdzie można je spotkać. Dossier każdej ważnej PN powinno zawierać:

▣ **PRZESZŁOŚĆ:** Krótki opis historii postaci i jej związków z Dochodzeniem.

▣ **MOTYWY:** Czego postać chce?

▣ **MIEJSCA:** Gdzie łowcy androidów mogą ją spotkać?

▣ **REAKCJE:** Jak reaguje na łowców androidów oraz różne wydarzenia?

▣ **WSPÓŁCZYNNIKI:** Cechy, umiejętności, specjalności i sprzęt.

MIEJSCA

Oto najbardziej mięsista część Dochodzenia: opis rozmaitych Miejsc, które łowcy androidów odwiedzają w toku śledztwa. Gracze powinni sami decydować, dokąd się udać, najlepiej wybierając spośród przynajmniej trzech możliwości. Wyjątkiem jest Ostateczna Konfrontacja.

Niektóre Miejsca znajdują się w Wieży LAPD – jak Repozytorium czy Ściana Esperowa. Inne leżą gdzieś w mieście, pośród labiryntu ulic. Dobre Dochodzenie powinno liczyć w sumie od 10 do 15 Miejsc. Niektóre są bardzo ważne i dużo się tam dzieje. Inne to tylko krótkie przystanki. Ale w każdym opisie Miejsca powinno się znaleźć:

- ▣ **OMÓWIENIE:** Przypomnienie powodu wizyty drużyny w tym miejscu oraz krótki opis wyglądu otoczenia. Warto przygotować mapki najważniejszych Miejsc i rozdawać je graczom.
- ▣ **POSTACIE NIEZALEŻNE:** Obecne tu PN (główne i poboczne) oraz informacja, co robią w momencie przybycia łowców. Dobrze, by każda miała portret, który pokażesz graczom. Współczynniki pobocznych PN podajemy na marginesie opisu Miejsca.
- ▣ **WSKAZÓWKI:** Znajdujące się tu tropy wraz z informacją, jak je uzyskać. Część to dokumenty, które możesz wręczyć graczom.
- ▣ **KONSEKWENCJE:** Wszelkie możliwe skutki wizyty łowców w tym Miejscu.

OSTATECZNA KONFRONTACJA

Ostateczna Konfrontacja to kulminacja i finał przygody. Może do niej dojść w konkretnym Miejscu, ale zgoła nie musi. Ważne, żeby nie wymuszać konkretnego zakończenia: należy zaplanować kilka wariantów, zależnych od przebiegu Dochodzenia. Prowadzący – czyli ty – musi na ich podstawie zaimprovizować tak dramatyczne, spektakularne i pamiętne rozwiązanie, jak to tylko możliwe.

EPILOG

Dochodzenie kończy się listą potencjalnych konsekwencji, z którymi teraz zmierzają się postacie graczy, WykRep oraz całe Los Angeles.

ROZGRYWANIE DOCHODZENIA

Istotą rozgrywki jest rozwiązywanie zawartych w Dochodzeniu zagadek kryminalnych. W tym celu łowcy odwiedzają Miejsca, znajdują w nich Wskazówki i przepytują Postacie Niezależne. Zmiana po Zmianie, kawałek po kawałku, drużyna gromadzi dowody i dokumenty, które pozwolą odkryć prawdę. Kulminacją historii jest decyzja, co z taką prawdą począć.

UPŁYW CZASU

W każdym Dochodzeniu liczy się czas i gracze muszą nauczyć się nad nim panować. Jak opisano w Rozdziale 01, dzień pracy dzieli się na cztery Zmiany: Poranną, Dzienną, Wieczorną i Nocną. W czasie danej Zmiany postać może odwiedzić jedno Miejsce. Następnie należy oznaczyć w Terminarzu, gdzie i kiedy dany łowca się znajdował.

ZEGAR

Na początku śledztwa rusza Zegar, odmierzający czas do Zdarzeń Kluczowych. Dochodzi do nich podczas określonych Zmian, niezależnie od miejsca pobytu i działania PG. Zdarzeń Kluczowych powinno być mniej więcej pięć. To zwykle jakieś nieszczęścia zmieniające bieg śledztwa i zmuszające drużynę do określonego działania – chyba że udało się im zapobiec.

Choć czas jest kluczowym elementem Dochodzenia, Prowadzący ma prawo modyfikować nieco tempo biegu Zegara, jeżeli to doda sesji charakteru i dramatyzmu. Ale nie ułatwiaj sprawy za bardzo. Śledztwo dostarczy graczom emocji, nawet jeśli nie uprzedzili wszystkich Zdarzeń Kluczowych. To żadna katastrofa, jeżeli któreś się wydarzy.

PODRÓŻ PO MIEŚCIE

Każdy łowca androidów ma dostęp do spinnera Detective Special i może w kilka minut znaleźć się w dowolnym punkcie Los Angeles. Czyli – nie musisz szczegółowo rozgrywać podróży po mieście, po prostu opis ciągnące się na dole blokowiska i rozjarzone neonami kanyony ulic. Albo niech gracze sami je opisują.

WĘDRÓWKA ULICAMI: Jeżeli łowca chce lub musi przemieszczać się ulicami – pieszo, własnym samochodem albo metrokabem – testuje KONTAKTY, by bezpiecznie i szybko trafić do celu. Porażka oznacza, że droga zajmuje całą Zmianę, w dodatku do Zmiany spędzonej w Miejsu Dochodzenia. Podróż poza Śródmieście może potrwać nawet kilka Zmian. Jeżeli tekst Akt Dochodzenia nie precyzuje długości takiej podróży, musisz określić go samodzielnie.

SZUKANIE WSKAZÓWEK

W każdym Miejsu łowcy szukać będą Wskazówek, które mogą przyjmować rozmaite postacie:

- ▣ Ustnych informacji udzielanych przez PN.
- ▣ Śladów fizycznych i pozostawionych na Miejsu tropów.
- ▣ Dokumentów i fotografii, które można wręczyć graczom.

Co do zasady, nie utrudniaj poszukiwania Wskazówek. Celem gry nie jest zdobywanie informacji, tylko decyzja, co ze zdobytymi informacjami zrobić.

ŚLEPY ZAULĘK: Poszukiwanie Wskazówek to najważniejsza część Dochodzenia. Ale porażka w tym względzie nie powinna blokować dalszego śledztwa. Musisz mieć w rękawie przynajmniej dwa sposoby odkrycia każdego nowego Miejsca. Jeżeli gracze utkną na dobre, na właściwy trop może naprowadzić ich Holden albo Officer Prowadzący. Oczywiście kosztem cennego czasu i punktów Kariery.

Zasugeruj graczom robienie notatek. Będą musieli przetrwać dużo informacji i choć kluczowe wskazówki dostaną do ręki, i tak mogą się łatwo pogubić. Dobrze jest wybrać jedną osobę na sekretarza grupy. Kolejni gracze mogą przejmować tę rolę w czasie następnych sesji.

MIEJSCA

Kiedy postacie przybywają w jakieś Miejsce, krótko je opisz. A jeżeli masz jego mapkę, połóż ją na stole, w zasięgu wzroku graczy. Pozwól łowcom samodzielnie zbadać okolicę i nie popychaj ich w kierunku Wskazówek. Kiedy spotkają PN, połóż jej portret na mapie Miejsca. To przypomni grającym, z kim mają do czynienia.

IDZIECIE DOKĄD? Jeżeli gracze chcą udać się w okolicę nieopisaną w Aktach Dochodzenia, musisz szybko wymyślić, co tam znajdują. Pomoże ci treść Rozdziału 05. Nawet bezcelowa łazęga pochłania Zmianę płaczących się nie wiadomo gdzie postaci.

Radzimy nie pozwalać graczom zbaczać z kursu, żeby śledztwo nie utknęło w martwym punkcie. Jeżeli chcesz skierować grupę na właściwe tory, zawsze może do niej zadzwonić Naczelnik Holden albo Centrala. Gdyby to nie pomogło, powiedz graczom wprost, poza grą, że miejsce, do którego się kierują, nie ma żadnego znaczenia dla Dochodzenia.

DOKUMENTY

W oficjalnych Aktach Dochodzenia znajdziesz wiele gotowych dokumentów. Pracując nad własną przygodą, powinieneś sporządzić podobne. Do tej kategorii należą mapki najważniejszych miejsc, portrety PN, zdjęcia zwykle i Esperowe, pliki komputerowe, wycinki z gazet i tak dalej. Gromadząc je w czasie sesji, drużyna zyska materiał dowodowy do interpretacji.

ZDJĘCIA MIEJSCA ZDARZENIA: Zdjęcie Miejsca Zdarzenia to specjalny rodzaj dokumentu, zawsze zawarty w oficjalnych Aktach Dochodzenia. Przedstawia nie tylko jakieś Miejsce, ale i wskazówki, które można tam odkryć. Wyjaśnij to graczom i poradź, by dokładnie się zdjęciu przyjrzeni. Opis Miejsca zestawia wszystkie wskazówki, które można zauważyć na zdjęciu. Jeżeli gracze coś przegapią, możesz pozwolić przetestować OBSERWACJĘ i udzielić im podpowiedzi.

ZDJĘCIA ESPEROWE: Kolejnym dokumentem specjalnym jest zdjęcie Esperowe, które łowca androidów może uzyskać ze Ścian albo za pomocą KIA. Każde takie zdjęcie posiada dwa warianty – wyjściowy oraz co najmniej jedno powiększenie fragmentu („zdjęcie obrobione”). Dopiero ono służy za Wskazówkę. By uzyskać wersję obrobioną, postać musi zwykle przetestować TECHNIKĘ.

UŻYWANIE KIA

Gdy łowcy się rozdzielą, urządzenia KIA pozwolą im zachować łączność i przekazywać sobie zdobyte dowody (dokumenty, mapy i portrety). Dzięki temu gracz może brać udział w scenie, w której jego postać jest fizycznie nieobecna.

DOSTĘP ZDALNY: KIA umożliwia też zdalny dostęp do Repozytorium LAPD oraz terminali Esperowych w mieszkaniach łowców. Więc pozwala uzyskać te same informacje, co wizyta na Komendzie, i to bez poświęcania całej Zmiany. Za to terminale w Wieży mają większą moc

i ułatwiają testy TECHNIKI. Nie można łączyć się zdalnie ze Ścianą Esperową.

DEPONOWANIE DOWODÓW: Łowca androidów ma obowiązek deponować zebrane dowody w Repozytorium LAPD za pomocą KIA. Regularnie pytaj graczy, czy to robią – zatajenie jakichś informacji może dać im punkty Człowieczeństwa. Pamiętaj: zanim postać pominie coś w raporcie albo skłamie o przebiegu zdarzeń, cała drużyna powinna uzgodnić wersję.

PAMIĘĆ I TOŻSAMOŚĆ

Łowca androidów może dobrać się do kluczowych wspomnień replikanta w Magazynie Pamięci Wallace Corp albo w pracowni, która je zaprojektowała. Skaner Stelline (strona 160) pozwala nieinwazyjnie przejrzeć wspomnienia N-9 – ale tylko te wszczepione podczas produkcji, nie zgromadzone po aktywacji.

Podglądanie wspomnień zapewnia bezprecedensowy wgląd w cudzy umysł. Bohater gracza może w ten sposób nawiązać emocjonalną więź z martwym replikantem. Albo przeniknąć

motywy mordercy i odkryć uzasadnienie jego zbrodni. A nawet zacząć mu współczuć. Wykorzystuj ten mechanizm, by skłaniać graczy do empatii i zadawania trudnych pytań.

Używaj też wspomnień oraz wywoływanych przez nie emocji, by rozwijać i pogłębiać postacie. Rozważcie, jak życiowe doświadczenie wpływa na ludzką osobowość i przesądza, do czego jesteśmy zdolni oraz jak postrzegamy samych siebie i nasze miejsce w świecie.

WALKA I POŚCIG

Istotą gry jest śledztwo i związane z nim wyzwania, głównie umysłowe i moralne. Ale dobra opowieść ze świata BLADE RUNNERA zawiera też brutalną i szybką akcję. Każde Dochodzenie daje okazję do walki i pościgu: pieszo przez ciasne zaułki albo w pędzących jak wiatr spinnerach na rozświetlonym tysiącem neonów niebie Los Angeles.

Walka ma być szybka i brutalna. Unikaj przydługich starć. Podobnie jak w innych scenach – jeżeli rzecz zaczyna się ciągnąć, pora ją zamknąć i iść dalej. Jeżeli któraś strona ma wyraźną przewagę, niech przegrywający rzucać się do ucieczki. Teraz nastąpi scena pościgu.

POSTACIE REZERWOWE: Drugim powodem, dla którego nie ma co przesadzać ze scenami akcji, jest ich śmiertelność. Każda walka może skończyć się zgonem postaci. Taki już los łowców androidów. Jeżeli postać gracza zginie, zarządz przerwę i pozwól graczowi od razu stworzyć zastępstwo – chyba że trwa właśnie Ostateczna Konfrontacja. Nowego łowcę włącza do zespołu Naczelnik Holden.

ŚLEDZTWO TO NIE WSZYSTKO

Gra kładzie nacisk na czynności śledcze, zawiera dokumenty oraz wskazówki i mierzy upływ czasu Dochodzenia. Możesz więc odnieść wrażenie, że istotą rozgrywki jest rozwiązywanie zagadek. To nieprawda. Celem gry jest stawiać łowców androidów wobec dylematów osobistych i moralnych, które zmuszają ich do refleksji nad sednem własnej tożsamości. Więc nie ukrywaj za głęboko wskazówek. Dopiero odkrywszy prawdę, gracze doświadczą istoty BLADE RUNNERA.

PO SŁUŻBIE

Czynności śledcze stanowią szkielet gry, ale jej serce bije Po Służbie. Nie ignoruj tego czasu – rozgrywanie wydarzeń zapewnia kontekst dla osobistych dramatów i dylematów postaci, a czasem wydobywa je na pierwszy plan. O to właśnie chodzi w grze.

Jak opisano na stronie 076, każdy łowca androidów musi spędzić jedną Zmianę Po Służbie na każde trzy Zmiany dochodzenia – inaczej zaczną odczuwać stres. To również czas, kiedy zasklepiają się obrażenia postaci.

WYDARZENIA PO SŁUŻBIE

Czas Po Służbie ma znaczenie nie tylko w mechanice. Pozwala pogłębiać postać za pomocą rozgrywanych wtedy wydarzeń, często związanych z kluczową relacją albo wspomnieniem. Czasem trafi się też jakaś przydatna w śledztwie informacja.

Podczas Zmiany Po Służbie rzuć K8 za każdą postać i odczytaj wynik z tabeli po prawej – albo po prostu coś wybierz. Jedna kolumna przeznaczona jest dla osób spędzających czas w domu, druga dla wążających się po mieście. Nie wahaj się modyfikować wydarzenia, żeby dopasować je do postaci i charakteru Dochodzenia. Możesz też wymyślić coś od podstaw.

Wydarzenia Po Służbie rozgrywa się w pojedynkę. By oszczędzić reszcie graczy długiego oczekiwania, akcja powinna toczyć się szybko i przeskakiwać pomiędzy różnymi postaciami.

KOLEJNE WYDARZENIA: Od losowego wydarzenia Po Służbie tylko się zaczyna. Podczas przeciętnego Dochodzenia każda postać spędzi Po Służbie 2-4 Zmian. Kolejne wydarzenia powinny jakoś wiązać się z pierwszym. Możesz rzucić i odpowiednio zmodyfikować wynik albo wymyślić coś na własną rękę. Jeżeli rozgrywasz serię Dochodzeń, możesz nawet przenieść wydarzenia Po Służbie z jednego do kolejnego. W ten sposób łowcy dostaną szansę na dłuższy i ciekawszy rozwój.



WYDARZENIA PO SŁUŻBIE

KB	WDOMU	NA MIEŚCIE
1-2	Nie dzieje się nic nadzwyczajnego. Niech gracz opíše, co postać porabia.	Nie dzieje się nic nadzwyczajnego. Niech gracz opíše, co postać porabia.
3	Postaci śni się kluczowe wspomnienie, ale część jest dziwaczna albo zniekształcona. Podczas tej Zmiany nie leczysz stresu – ba, sam sen ma Stresogenność 2. Jeżeli postaci uda się test INTUICJI i opanuje stres, sen okazuje się wskazówką w bieżącym Dochodzeniu.	Postać zauważa osobę albo przedmiot związany z jej kluczowym wspomnieniem. Zdarzenie ma Stresogenność 1. Jeśli to PN, może być wrogo usposobiona i zacząć ścigać albo zaatakować postać.
4	Do postaci vidfonuje osoba, z którą ma kluczową relację. Czegoś chce: pomocy, zemsty, miłości albo po prostu pogadać od serca. Może też wiedzieć coś o bieżącym Dochodzeniu.	Drogę łowcy zastępuje osoba, z którą łączy go kluczowa relacja. Czegoś chce: pomocy, zemsty, miłości albo po prostu pogadać od serca. Może też wiedzieć coś o bieżącym Dochodzeniu.
5	Postać nastawia sobie muzyczkę, ogląda stary film, figluje z ObCym i w ten sposób leczy dodatkowy punkt stresu.	Łowcę próbuje obrobić dwóch uzbrojonych w pałki i noże zbirów (Siła B, Zręczność C, BIJATYKA C, Zdrowie 5). Jeżeli im ulegnie, straci punkt Czinjenów albo jeden przedmiot. Gdyby uciekał, draby rzucają się w pogoń. Kiedy jeden zostanie Pokonany, drugi zwieje. Atak może być ustawiony i wiązać się z bieżącym Dochodzeniem albo kluczową relacją postaci.
6	Do drzwi dzwoni osoba, z którą łowca ma kluczową relację. Twierdzi, że ma problemy i potrzebuje pomocy albo że przyszła ostrzec postać przed niebezpieczeństwem. Rzecz może być ustawiona i wiązać się z obecnym śledztwem.	Z łowcą zaczyna flirtować Lalka (Empatia B, PERSWAZJA B, INTUICJA C). Spotkanie może skończyć się w łóżku albo ograniczyć do rozmowy. Niewykluczone, że Lalka działa na zlecenie osoby, z którą postać ma kluczową relację, albo kogoś zamieszanego w śledztwo – na przykład może łowcę szpiegować.
7	Vidfonuje Naczelnik Holden. Chce raportu o postępach śledztwa i twojej oceny pozostałych postaci.	Postać jest całkowicie urzeczona animowaną reklamą. Musi przetestować INTUICJĘ. Jeżeli się nie uda, nie będzie leczyć stresu, póki nie wyda punktu Czinjenów, by kupić wymarzony produkt.
8	Vidfonuje PN związany z obecnym albo dawniejszym Dochodzeniem. Ma informacje, ale oczekuje czegoś w zamian.	Łowcę zaczepia na ulicy PN związany z obecnym albo dawniejszym Dochodzeniem. Ma informacje, ale oczekuje czegoś w zamian.

NA TROPIE SIEROT I JEDNOROŻCÓW

Bywa, że najtajniejszy sekret kryje się na dnie naszej własnej podświadomości. Jeżeli gracz naprawdę wałą głowę w mur, któraś postać może mieć dziwaczny sen, rzucający nowe światło na zgromadzone fakty i sugerujący delikatnie, co grupa przegapiła i gdzie teraz może się udać. Opisz serię obrazów, które pozostały w umyśle

łowcy po Zmianie odpoczynku albo ostrego chłania. Albo niech gracz rozegra surrealistyczną scenę, która ledwie trzyma się rzeczywistości. Nieważne, czy łowca androidów śni o sierotkach, czy elektrycznych jednorożcach: w czasie zasłużonej drzemki przychodzą do głowy najlepsze pomysły.

KARIERA I CZŁOWIECZEŃSTWO

PUNKTY KARIERY

Po każdej sesji gry powinieneś nagrodzić ciężką pracę łowców androidów punktami Kariery. Ich zastosowania opisano na stronie 036. Daj jeden punkt Kariery każdemu graczowi, który podczas sesji:

- ▣ Znalazł co najmniej jedną Wskazówkę posuwającą śledztwo naprzód.
- ▣ Odkrył co najmniej jednego zbiegłego replikanta Nexus-8 i zgłosił go do WykRepu.
- ▣ Zatrzymał co najmniej jednego podejrzanego.
- ▣ Zapobiegł popełnieniu co najmniej jednego poważnego przestępstwa.
- ▣ Zdeponował przynajmniej jeden ważny dowód w Repozytorium LAPD. Jeżeli nikt nie robił tego w czasie sesji, zapytaj teraz.
- ▣ Uratował życie funkcjonariusza LAPD albo dokonał innego bohaterskiego czynu.
- ▣ Zgłosił naruszenie kodeksu zawodowego przez inną postać i miał na to dowody.
- ▣ Pomyślnie przeszedł Synchronizację Wzorca (tylko replikanci).

Postać może dostać tylko jeden punkt Kariery za każde z wyliczonych powyżej działań. Jeżeli w jakiejś akcji brało udział kilku łowców, każdy otrzymuje nagrodę.

WYRÓŻNIENIA: Jeżeli podczas jednej sesji postać otrzymała pięć albo więcej punktów Kariery, zostaje wyróżniona przez Naczelnika Holdena. Szczegółów szukaj na stronie 166.

UTRATA PUNKTÓW KARIERY: Jeżeli postać zachowuje się w czasie gry niewłaściwie, może stracić punkty Kariery – i to natychmiast, bez czekania na koniec sesji. Konkretnie wykroczenia zależą od Dochodzenia i zostały opisane w Aktach. Ale nie wahaj się odebrać punktu Kariery łowcy, który:

- ▣ Nie schwycił zbiega, chociaż miał po temu sposobność.
- ▣ Nadużywa władzy albo zachowuje się w sposób hańbiący mundur policjanta.
- ▣ Ignoruje albo wprost łamie otrzymane rozkazy.
- ▣ Straci powierzone przez LAPD wyposażenie.
- ▣ Doprowadzi do obrażeń albo śmierci osoby postronnej.
- ▣ Sprowokuje krytykę śledztwa w mediach albo wywoła publiczną kontrowersję.
- ▣ Ujawni mediom zastrzeżone informacje.
- ▣ Oskarży o cokolwiek Wallace Corp (nawet jeśli ma dowody).
- ▣ Nie zdoła przejść Synchronizacji Wzorca (tylko replikanci).

Postać zostanie ukarana tylko, jeśli BWR dowie się o wykroczeniu – od świadka, funkcjonariusza LAPD albo innego łowcy androidów.

KARY DISCYPLINARNE: Zawsze, gdy postać traci punkt Kariery, musi przetestować KONTAKTY. Niepowodzenie oznacza, że Naczelnik Holden wymierza jej dodatkową karę – patrz strona 166.

PUNKTY CZŁOWIECZEŃSTWA

Po każdej sesji przyznaj też punkty Człowieczeństwa postaciom wykazującym się współczuciem i szlachetnością. Ich działanie wyjaśniono na stronie 037. Daj jeden punkt Człowieczeństwa każdej postaci, która w czasie sesji:

- ▣ Naraziła samą siebie, by pomóc innej osobie – biologicznej lub syntetycznej.
- ▣ Nawiązała więź z innym człowiekiem albo replikantem.
- ▣ Poznała ważny fakt z czyjegoś życia.
- ▣ Próbowała odwieść kogoś od popełnienia przestępstwa (nawet nieskutecznie).
- ▣ Dowiedziała się czegoś, co znacząco zmieniło jej światopogląd.

- ▣ Nie zdeponowała dowodu w Repozytorium LAPD, żeby kogoś ochronić.
- ▣ Nie wykonała rozkazu, który uznała za niemoralny.
- ▣ Wykorzystała kluczowe wspomnienie albo weszła z nim w znaczącą interakcję.
- ▣ Kontaktowała się z osobą, z którą ma kluczową relację.
- ▣ Rozegrała przynajmniej jedną scenę Po Służbie.
- ▣ Nie zdołała przejść Synchronizacji Wzorca (tylko replikanci).

Postać może dostać tylko jeden punkt Człowieczeństwa za każde z wyliczonych powyżej działań. Jeżeli w jakiejś akcji brało udział kilku łowców, każdy otrzymuje nagrodę.

POSTACIE NIEZALEŻNE

Najważniejszym narzędziem w przyborniku Prowadzącego są PN. To one są dla łowców najtwardszym orzechem do zgryzienia, ale i największą pomocą. PN może być zarówno bezimiennym przeciwnikiem w walce, jak i osobą dorównującą głębią i złożonością łowcom androidów.

W poniższej tabeli znajdziesz współczynniki typowych PN. Dokładniej opracowanych postaci szukaj w oficjalnych Aktach Dochodzenia, na przykład *Elektrycznych snach* stanowiących część Zestawu Startowego.

PN W GRZE

Teoretycznie PN działają jak postacie graczy: tak samo wykonują akcje, otrzymują obrażenia oraz stres. Ale w praktyce powinieneś ignorować większość mechaniki, póki PN nie wchodzi w bezpośrednią interakcję z postacią gracza. Po prostu decyduj, co się stało. Nie rzucaj za PN kostkami, póki nie atakuje albo w inny sposób nie wpływa na łowców androidów.

GRUPY PN: Kiedy PN jest wiele, mogą wykonywać akcje grupowo. Stosuj wtedy zasady wzajemnej pomocy ze strony 057.

TWORZENIE PN

Jeżeli potrzebujesz szybko wprowadzić do gry PN, wybierz ją z tabeli. Możesz też na jej podstawie stworzyć własną, niepowtarzalną PN. W tym drugim wypadku zrób, co następuje:

CECHY: Wszystkie cechy przeciętnego człowieka mają poziom C. Replikant ma Siłę, Zręczność albo obydwie na poziomie B. Jeżeli PN jest bardziej kompetentny, stosownie zwiększ współczynniki.

UMIEJĘTNOŚCI: Nie warto dawać PN umiejętności, jeżeli nie mają naprawdę poważnej szansy ich użyć. Stosunkowo kompetentny PN ma umiejętność na poziomie C, ekspert na poziomie B albo nawet A.

SPECJALNOŚCI: PN zwykle nie mają specjalności. Chyba że ktoś jest naprawdę szczególny.

IMIĘ, WYGLĄD, CEL: Oprócz współczynników, musisz przemyśleć trzy aspekty każdej PN.

☐ **IMIĘ.** Jak się nazywa? Możesz wymyślić albo wylosować z tabeli ze strony 225.

☐ **WYGLĄD.** Jak wygląda, jak się zachowuje, czy ma jakieś manieryzmy?

☐ **CEL.** Czego chce? Wiarygodna PN ma prawdziwą motywację. Więc – o co jej chodzi?

TYPOWE PN

PN	CECHY*	UMIEJĘTNOŚCI	ZDROWIE*	SPRZĘT
Funkcjonariusz LAPD	SIŁ B, ZRĘ C, INT C, EMP C	BIJATYKA C, CELNOŚĆ C, PROWADZENIE C	5	Pałka, Ciężki zestaw ochronny
Łowca androidów	SIŁ B, ZRĘ B, INT B, EMP C	BIJATYKA C, CELNOŚĆ B, DYSKRECJA C, OBSERWACJA B, INTUICJA B, PROWADZENIE C	5	Błaster PK-D 5223
Ulicznik	SIŁ D, ZRĘ B, INT C, EMP C	SPRAWNOŚĆ C, DYSKRECJA C	4	Nóż

ciąg dalszy tabeli na następnej stronie

TYPOWE PN

PN	CECHY*	UMIEJĘTNOŚCI	ZDROWIE*	SPRZĘT
Uliczny zbir	SIŁ B, ZRĘ C, INT D, EMP D	Bijatyka C, Celność C	5	Nóż albo kastet
Uliczny kanciarz	SIŁ C, ZRĘ C, INT B, EMP B	Sprawność C, Perswazja B	4	Składany nóż
Kierowca MetroKab	SIŁ C, ZRĘ C, INT C, EMP B	Obserwacja C, Intuicja C	4	Metrokab
Reporter	SIŁ C, ZRĘ C, INT B, EMP B	Obserwacja C, Perswazja C, Intuicja B	4	Aparat fotograficzny
Lalka	SIŁ C, ZRĘ B, INT C, EMP B	Dyskrecja C, Perswazja B	5	—
Współczujący	SIŁ C, ZRĘ B, INT C, EMP B	Sprawność C, Dyskrecja C	5	Składany nóż
Ludzki suprematysta	SIŁ B, ZRĘ C, INT D, EMP D	Bijatyka C	5	Pałka
Kierownik średniego szczebla	SIŁ C, ZRĘ C, INT B, EMP B	Obserwacja C, Perswazja C, Intuicja C	4	Subcompact .357
Zabójca z korporacji	SIŁ B, ZRĘ B, INT C, EMP D	Bijatyka C, Celność B, Dyskrecja C, Prowadzenie C	5	Karabinek automatyczny Ender lub PK-D M1887 20ga.
Laborant	SIŁ C, ZRĘ C, INT B, EMP C	Obserwacja C, Technika B	4	—
Lekarz	SIŁ C, ZRĘ C, INT B, EMP C	Obserwacja C, Medycyna B	4	Zestaw do chirurgii polowej

* Replikantom dodaj jeden poziom Siły lub Zręczności oraz 2 punkty Zdrowia.

GENERATOR DOCHODZENIA

Struktura opisana w Anatomii Dochodzenia (strona 213), powyższa lista PN, zawarty w tej książce bogaty opis świata i inspiracja innymi materiałami z serii BLADE RUNNER dają naprawdę solidne podstawy do stworzenia własnego Dochodzenia. Ale jeżeli potrzebujesz jeszcze bardziej konkretnych narzędzi, spokojna głowa, są tutaj.

Wystarczy kilka rzutów kostką, odczytanie wyników na kilku następnych stronach i masz szkielet świetnego Dochodzenia! Musisz tylko wymyślić szczegóły i pewnie podkreślić to i owo. Traktuj niniejszy generator jako wspomagacz wyobraźni.

TABELA DOCHODZENIA 1: TEMATYKA

Najtrudniej jest zacząć. O czym będzie przygoda? Na dobry początek rzuć K10 i sprawdź wynik poniżej.

K10	TEMATYKA
1–4	Zbrodnie i kary replikantów
5–6	Intrygi korporacji i dramaty sądowe
7	Syndykaty zbrodni i Podziemie Replikantów
8	Polityka zewnętrzna i wewnętrzna
9	Misja od ONZ i wspólne dochodzenie
10	Monitorowane osoby i technologie

TABELA DOCHODZENIA 2: SZCZEGÓŁY PRZYDZIAŁU
Pora sprawdzić, jakie konkretnie zadanie otrzymają łowcy androidów.

K10	ZBRODNI I KARY REPLIKANTÓW
1	Wydano nakaz dymisji podrobionego Nexusa-8, który podszył się pod szefa kuchni i wymordował całą obsługę pięciogwiazdkowej restauracji.
2	Replikant broni się, twierdząc, że złamał prawo na polecenie właściciela, z powodu przymusu posłuszeństwa.
3	Replikant oskarża pracodawcę o zamordowanie innego pracującego dla niego androida.
4	Pracujący przy budowie Zapory replikant poniósł śmierć wskutek tajemniczego upadku.
5	W Porcie Kosmicznym LAX wykryto oficjalnie martwego Nexusa-8. Zdemaskowany android wziął zakładników.
6	Zidentyfikowano przywódcę radykalnej komórki Podziemia Replikantów. To N-8, który w aktach WykRepu figuruje jako zdymisjonowany.
7	Projektant pamięci potajemnie wszczepia wybranym replikantom wspomnienia skłaniające do konkretnego zachowania.
8	Aresztowano replikanta, który bronił się przed pobiciem przez brutalnego właściciela.
9	Ludzie pracujący w elektrowni oskarżyli replikanta o sabotowanie reaktora i dokonali na nim samosądu.
10	Człowiek nie wierzy, że jego replikant mógł po prostu uciec. Zgłosił zaginięcie.
K8	INTRYGI KORPORACJI I DRAMATY SĄDOWE
1	Replikant jest głównym świadkiem w głośnym procesie o morderstwo.
2	Ważny dyrektor w megakorpie okazał się replikantem. Najwyraźniej sam o tym nie wiedział.
3	Duża firma biotechnologiczna wykradła patent konkurencji, wykorzystując szpiega-replikanta.
4	Megakorp rzekomo produkuje syntetyczne kopie głównych udziałowców i stopniowo ich nimi zastępuje.
5	Dziennikarz „Independent Sentinel” ujawnił groźny spisek przeciw Wallace Corp i teraz domaga się ochrony.
6	Łowca androidów był świadkiem nieautoryzowanej dymisji. Prokurator Okręgowy stawia winnemu człowiekowi zarzut morderstwa pierwszego stopnia.
7	Grupa zbiegłych replikantów porwała prezesa zarządu firmy technologicznej.
8	Z zabezpieczonego laboratorium skradziono zabójczego wirusa. W biednej dzielnicy odnotowano pierwsze zachorowania.
K6	SYNDYKATY ZBRODNI I PODZIEMIE REPLIKANTÓW
1	Biuro Śledcze ONZ prosi o wsparcie podczas operacji zatrzymania handlarza bronią, który przemycza podrobionych Nexusów.
2	Bioinżynier z DNA Row oskarżony o kierowanie nielegalnym salonem piękności, który dawniej pomagał N-8 w ucieczce.
3	WykRep prowadzi tajną operację przeciw grupie kryminalnej organizującej nielegalne walki replikantów na śmierć i życie.
4	Ktoś porywa replikantów i odsprzedaje ich na czarnym rynku.
5	Biuro Zwalczania Terroryzmu wykryło, że grupa ludzkich suprematystów szykuje zamach.
6	Nowa grupa ekstremistów próbuje radykalizować replikantów i skłaniać ich do aktów terroru.

K6 POLITYKA ZEWNĘTRZNA I WEWNĘTRZNA

- 1 Podziemie Replikantów podkłada bombę na trasie protestu Związku Empatycznych.
- 2 Reporter brukowca odkrywa przypadkiem spisek w celu zamordowania popierającego replikantów delegata ONZ.
- 3 Program Obrony Kolonii zawiadamia WykRep, że w mieście ukrywa się zbiegły z wojska N-9.
- 4 Gubernator Phelan otrzymuje anonimowe pogróżki, więc trzeba zapewnić mu ochronę podczas wystąpienia publicznego.
- 5 Zespół Spraw Wewnętrznych prowadzi śledztwo w sprawie innego łowcy androidów, oskarżonego o nadużywanie przemocy i wykorzystywanie stanowiska.
- 6 Zamordowano antyreplikanckiego populistę. Wszystkie dowody wskazują na Podziemie Replikantów. Ale coś za łatwo było je znaleźć.

K6 MISJE OD ONZ I WSPÓLNE DOCHODZENIA

- 1 Biuro Szeryfów wydaje WykRepowi polecenie zatrzymania ważnego przemytnika narkotyków, ukrywanego przez Podziemie Replikantów.
- 2 W skok na kasyno zamieszani są replikanci. Prowadzicie śledztwo wspólnie z Sekcją ds. Rozboju LAPD.
- 3 Sekcja ds. Zabójstw LAPD potrzebuje wsparcia analityków z WykRepu w priorytetowej sprawie seryjnego mordercy.
- 4 Centralne Biuro Śledcze wymaga obecności Laiki podczas przesłuchania ważnego świadka.
- 5 Po trzęsieniu ziemi syntetyczni łowcy zostają włączeni do grupy kryzysowej.
- 6 Dział ochrony Wallace Corp bada sprawę skradzionych z laboratorium próbek. BWR musi udzielić mu wsparcia.

K6 MONITOROWANE OSOBY I TECHNOLOGIE

- 1 W serii napadów na banki używa się cyfrowych obecności.
- 2 Prawdziwa, bezcenna pantera śnieżna wydostała się z klatki, w której ją przemycano, i grasuje po Pasażu Animoidów.
- 3 Firma technologiczna wprowadza na rynek neurozłącze o niebezpiecznym potencjale biohakowania.
- 4 Zaginęła syntetyczna sowa, której podobno wszczepiono wspomnienia zmarłego bioinżyniera z Wallace Corp.
- 5 Ktoś morduje syntetyczne zwierzęta w Pasażu Animoidów.
- 6 Informatyk znika bez śladu, a potem rzekomo pojawia się jako ObCy.

ロサンゼルス

TABELA DOCHODZENIA 3: GŁÓWNE PN

Wylosuj K3+3 PN ważnych dla Dochodzenia.

K8	OBSZAR	ZAJĘCIE	SPECYFIKA	IMIĘ	NAZWISKO
1	Korporacja	1. Agent specjalny 2. Pracownik R&D 3. Administracja 4. Kadra kierownicza 5. Ochrona 6. Biuro prasowe	1. Tajna afiliacja 2. Patologicznie kłamie 3. Ciagle flirtuje 4. Za dużo perfum 5. Drgająca powieka 6. Sarkazm	1. Alexia 2. Rami 3. Clara 4. Maximilian 5. Priya 6. Sandor	1. Reisch 2. Shalhoub 3. Stratton 4. Voldokov 5. Singh 6. Pentecost
2	Bezpieczeństwo	1. Policjant 2. Ochrona mienia 3. Wykidajło 4. Najemnik 5. Żołnierz 6. Ochrona osobista	1. Łatwo się wzrusza 2. Ciagle w nerwach 3. Zawsze coś żuje 4. Wiecznie żartuje 5. Bierze narkotyki 6. Trzyma dystans	1. Prei 2. Magda 3. Wade 4. Kilo 5. Alexander 6. Luna	1. Haden 2. Leyoun 3. Kawasaki 4. Bharat 5. Marsten 6. Farahani
3	Rozrywka	1. Aktor 2. Piosenkarz 3. Poeta 4. Tancerz 5. Celebryta 6. Projektant	1. Ma gadane 2. Tłusta skóra 3. Budzi sympatię 4. Ciagle w ruchu 5. Patrzy z góry 6. Budzi podziw	1. Ariana 2. Joshua 3. Dot 4. Gabor 5. Ava 6. Seo-joon	1. Polokov 2. Izzo 3. McMillan 4. Nanjiani 5. Rodriguez 6. Jeong
4	Ulica	1. Pracownik gastro 2. Złota rączka 3. Złomiarz 4. Szczur uliczny 5. Kultysta 6. Sklepikarz	1. Cuchnie 2. Brudne ubranie 3. Łatwo się płoszy 4. Wiecznie się stawia 5. Szepcze 6. Dziwak	1. Vladislav 2. Rhea 3. Harley 4. Dara 5. Radhi 6. Cass	1. Lang 2. Mandell 3. Beck 4. Yang 5. Molo 6. Ibrahim
5	Przestępczość	1. Członek gangu 2. Zabójca 3. Oszust 4. Włamywacz 5. Diler 6. Członek syndykatu	1. Bez serca 2. Kuleje 3. Dziwaczna fryzura 4. Pospolity 5. Szemrany 6. Tatuaże	1. Aurora 2. Niko 3. Rue 4. Luca 5. Jean 6. Haru	1. Zhao 2. Mercer 3. Hoskins 4. De Vries 5. Wozniak 6. Giordano
6	Nauka	1. Student 2. Nauki humanistyczne 3. Nauki stosowane 4. Nauki ścisłe 5. Analityk 6. Biochemik	1. Emanuje zmęczeniem 2. Obraża się 3. Przytłacza 4. Łysieje 5. Donośny głos 6. Szorstkość	1. Saidah 2. Constance 3. Reinhard 4. Ivana 5. Bwana 6. Eve	1. Linton 2. Sawadogo 3. Meier 4. Leck 5. Siddiqi 6. Ricci
7	Technologia	1. Technik 2. Bioinżynier 3. Mechanik 4. Inżynier 5. Monter 6. Programista	1. Pulchny 2. Mamrocze 3. Niecierpliwi się 4. Za dużo biżuterii 5. Cięty dowcip 6. Arogancki	1. Bill 2. Kat 3. Amar 4. Alejandro 5. Eitan 6. Mei	1. Banks 2. Atwood 3. Mirai 4. Morales 5. Chakrabarti 6. Teng
8	Inny	1. Sprzedawca 2. Dziennikarz 3. Prezenter z telewizji 4. Miałowiec 5. Dziecko 6. Polityk	1. Nadgorliwość 2. Warczy na każdego 3. Elegancki 4. Stary 5. Nosi się modnie 6. Lubi się kłócić	1. Feng 2. Shira 3. Sanjay 4. Dmitry 5. Libby 6. Nombeko	1. Wyman 2. da Silva 3. Kamarr 4. Kebede 5. Esposito 6. Koslovski

TABELA DOCHODZENIA 4: SEKTOR

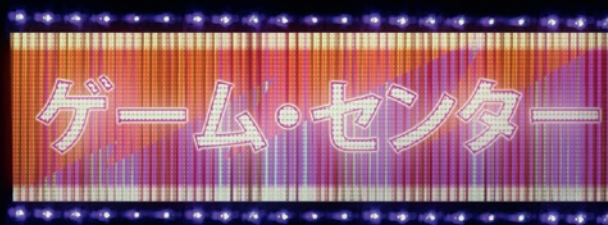
K8	SEKTOR
1	Sektor 1 – Dzielnica Rozrywkowa
2	Sektor 2 – Dzielnica Artystyczna
3	Sektor 4 – Dzielnica Przemysłowa
4–5	Sektor 5 – Dzielnica Centralna
6	Sektor 9 – Dzielnica Handlowa
7	Sektor 12 – LAX
8	Przedmieścia

MIEJSCA W SEKTORZE 1

K6	OBSZAR	MIEJSCE
1–2	Nightclub Row	1–2. The Snake Pit 3–4. Early Q's 5–6. Metropolis
3–4	Dzielnica Czerwonych Latarni	1–2. Happy Jack's Casino 3–4. Paradise Evolution 5–6. Kumite
5	Miasteczko Piękności	1–2. Salon Piękności Bright Eyes 3–4. Aphrodite 5–6. Roxbox
6	Mid-City	1–2. Szmatławisko 3–4. Promenada Prasy 5–6. A & B Sports Arena

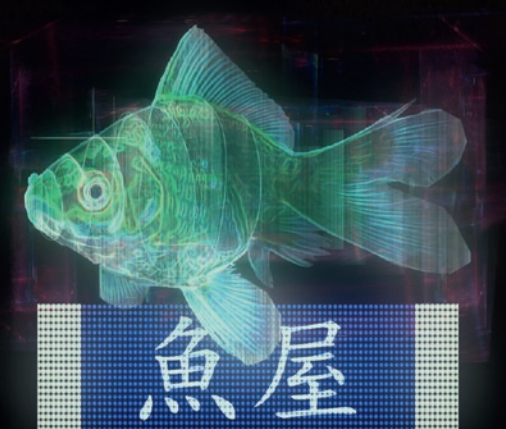
MIEJSCA W SEKTORZE 2

K6	OBSZAR	MIEJSCE
1–2	Hysteria Hall	1–2. Salon gier 3–4. Multipleks 5–6. Crazy Legs Larry Used Autos
3–4	Uniwersytet Los Angeles	1–2. Biblioteka 3–4. Biuro dziekana 5–6. Akademiki
5–6	Szpital Kliniczny Uniwersytetu Los Angeles	1–2. Pracownia Badań Klinicznych 3–4. Oddział Śpiączkowy 5–6. Piwnice



MIEJSCA W SEKTORZE 4

K6	OBSZAR	MIEJSCE
1	Centrala Wallace	1–2. Lobby 3. Katalog replikantów 4. Magazyny Pamięci 5–6. Gabinet kierownika
2	Chinatown	1–2. Ona Bar 3–4. Shanghai Export & Import 5–6. Aleja hutongów
3	DNA Row	1–2. MirrorWare Industries 3–4. Atinko Biowares 5–6. Nekko Corporation
4	Targowisko Różności	1. Kingston Kitchen 2. Bullet Bob's Runner Surplus 3. Szczalnia 4. Howey Lee's 5. Karma 6. Kabukicho Arcade
5–6	Pasaż Animoidów	1. Van Ness Pet Hospital 2. The Fish Ladies 3. Runciters Zoological 4. The Dragonfly 5. Prawn Shop & Aquatic Emporium 6. Abdul Ben Hassan's Reptiles



MIEJSCA W SEKTORZE 5

K6	OBSZAR	MIEJSCE
1	Komenda Główna LAPD	1. Biuro Wykrywania Replikantów 2. Magazyn uzbrojenia 3. Laboratorium 4. Repozytorium 5. Kościelnia 6. Centrum Szkoleniowe
2	Ratusz	1. Schody Ratusza 2. Sąd LA 3. Strefa dla prasy 4. „Independent Sentinel” 5. Biuro Gubernatora 6. Biuro Prokuratora Okręgowego
3-4	Dystrykt Handlowy Little Tokyo	1. Jadłodajnia White Dragon 2. Burger Burger 3. Aleja Shinjuku 4-5. Strefa automatów 6. Hipermarket Edo
5	Dystrykt Barowy	1-2. Naplopo 3-4. Bibi's Bar 5-6. Level 44
6	Dystrykt Mieszkalny LAPD	1-2. Burt Jackson Block 3-4. Ogrody Venderton 5-6. Black'n'Blue Bar

MIEJSCA W SEKTORZE 12

K6	OBSZAR	MIEJSCE
1-3	LAX	1-2. Terminal lotów pozaziemskich 3. Terminal lotów lokalnych i planetarnych 4. Wieża kontrolna 5. Skład celny 6. Hotel Madison
4-5	Magazynownia	1-2. Centrum logistyczne D 3-4. Maeve's Bar 5-6. Dźwig towarowy 141
6	Port przy Zaporze	1-2. Statek przemytników LA Queen 3-4. Stacja Obserwacji Zapory 5-6. Wrak Empress Sarah

MIEJSCA W SEKTORZE 9

K6	OBSZAR	MIEJSCE
1	Dystrykt Mody	1-2. Bistro Razdora 3-4. Markova Ballroom
2	Dystrykt Finansowy	5-6. Dom Aukcyjny Ogilvy
3-4	Grand Central Market	1-2. Giełda Papierów Wartościowych 3-4. Ogrody Walton 5-6. Shaw Financial
5	Biblioteka Centralna Los Angeles	1-2. Wakasani's Seafood 3-4. Mumbai Spice Co 5-6. Antykwarjat Walter & Knecht
6	Dystrykt Dymisji	1-2. Główny hall 3-4. Archiwum prasowe 5-6. Pomieszczenie zbiorów specjalnych

MIEJSCA NA PRZEDMIEŚCIACH

K6	OBSZAR	MIEJSCE
1	Energy Empire	1-2. Farma protein 3-4. Elektrownia 5-6. Magazyn przeładunkowy
2	Los Angeles Hills	1-2. Obóz uchodźców 3-4. Dzielnica mieszkalna biedoty 5-6. Opuszczony plac budowy
3	Santa Barbara	1-2. Rezydencja De Vries 3-4. Posiadłość Jenkinsów 5-6. Opuszczony hotel
4	Śmięciogóry San Diego	1-2. Obóz pracy 3-4. Nielegalne laboratorium R&D 5-6. Składnica złomu
5-6	Chłamowisko	1-2. Rozbity transportowiec 3-4. Obóz złomiarzy 5-6. Stacja przetwarzania odpadów

TABELA DOCHODZENIA 5:
WSKAZÓWKI

KB	RODZAJ	MIEJSCE
1-2	Świadek	Wylosuj z tabeli PN
3	Dowód kryminalistyczny	1. Balistyczny 2. Toksykologiczny 3. DNA 4. Odciski palców 5. Autopsja 6. Krew
4	Nagranie	1-2. Kamera ochrony 3-4. Zdjęcie 5-6. Dźwięk
5	Dokument	1. Dowód tożsamości 2. Bilet 3. Broszura 4. Dokument prawny 5. Notatka 6. List
6	Pogłoska	1-2. Z ulicy 3-4. Z komisariatu 5-6. Z mediów
7	Anonimowy donos	1-2. Telefon 3-4. Liścik 5-6. Poślaniec
8	Dowód rzeczowy	1. Pistolet 2. Ubranie 3. Figurka 4. Biżuteria 5. Pojazd 6. Dysk danych/kość pamięci

TABELA DOCHODZENIA 6: ZWROT AKCJI

K12	MIEJSCE
1	W dochodzenie zamieszany jest nieuczciwy gliniarz.
2	Przestępca się pod kogoś podszywał.
3	To przykrywką dla znacznie gorszej zbrodni.
4	Ktoś sprawnie fałszuje dowody.
5	W zbrodnię wrobiona zostaje PG.
6	Przestępstwo jest elementem spisku.
7	Wrabiają kogoś niewinnego.
8	W mieście grasuje seryjny przestępca.
9	W LAPD jest kret, powiązany z tą sprawą.
10	PN ma nierówno pod sufitem i nie sposób przewidzieć, co zrobi.
11	Rzecz bada w tajemnicy inny łowca androidów.
12	W sprawę zamieszana jest osoba, z którą PG ma kluczową relację.

TABELA DOCHODZENIA 7: OSTATECZNA KONFRONTACJA

K10	MIEJSCE	OKOLICZNOŚCI
1	Opuszczony kompleks mieszkalny	Rzęsisty deszcz
2	Szczyt Zapory	Pioruny
3	Tunele pod miastem	Wściekły upał
4	Zdewastowana sala balowa	Trzaskający mróz
5	Siedziba korporacji	Intensywne kolory
6	Rezydencja za miastem	Pośród roślin
7	Dach budynku	Porywisty wiatr
8	Zapomniane tajne laboratorium	Brak prądu
9	Ruiny w Chłamowisku	Czerwona kurzawa
10	Podnóże ogromnego pomnika	Mgła

TABELA DOCHODZENIA 8: NASTRÓJ

K8	JAKA JEST POGODA?	CO WYŚWIETLA EKRAN?	CO MIJASZ?
1	Żrące opary mgły	Gejszę jedzącą ciasteczko	Policyjny spinner na sygnale
2	Ulewa	„W pozaziemskich koloniach czeka na ciebie nowe życie”.	Rozśpiewaną grupę religijną
3	Mżawka	Prognozę pogody	Demonstrację polityczną
4	Mżawka	Wiadomości	Pijanych gówniarzy
5	Przymrozek	Wydarzenie sportowe	Zmęczonych robotników w drodze do domu
6	Fala upałów	Reklamę Wallace Corp	Pojazd korporacyjny z obstawą
7	Smog	Reklamę podróży w egzotyczne miejsce	Zamiatarkę ulic
8	Promienie słońca wśród ciemnych chmur	Reklamę cyfrowej obecności	Gangusów szukających guza

IND E K S

A

Akcja	066
Akcje darmowe	066
Akta Dochodzenia.....	213
Analityk	039
Anatomia Dochodzenia	213
Animoidy.....	192
Arsenał BWR	178
Atak darmowy.....	068
Automaty	206

B

Bardzo daleko (dystans)	064
Bibi's Bar	109
Biblioteka Centralna Los Angeles	116
Bieganie	067
Bijatyka (umiejętność)	058
Bioelektronika	099
Biuro Wykrywania Replikantów ..	152
Blaster	180
Blaster PK-D 5223	180
Blisko (dystans).....	064
Blokuj drogę (manewr w pościgu)	083
Błyskawiczna reakcja (specjalność)	061
Branie żywcem (specjalność)	061
Broń długa.....	178
Broń do walki w zwarcu	184
Broń krótka	178
Budka SkanMed	186
Bullet Bob's Runner Surplus	114

C

Cechy.....	028
Celność (umiejętność)	058
Centrala	162
Centrum Szkoleniowe.....	186
Chinatown.....	114
Chwyt	068
Corgi	165
Czarny rynek.....	209
Czasopisma	100, 135, 205
Człowiek	027
Czołganie się	067

D

Daleko (dystans).....	064
Departament Sprawiedliwości Los Angeles	132, 133
Deponowanie dowodów	217
DNA Row	112, 114
Dobra podstawowe	203
Dochodzenie.....	022
Dokumenty	022, 213
Dorabianie na boku (specjalność)	061
Dostęp zdalny	217
Dron	098
Dysk danych	098
Dyskrecja (umiejętność).....	058
Dystrykt Dymisji.....	117
Dystrykt Finansowy.....	116
Dystrykt Mody.....	116
Dzielenie drużyny.....	213
Dzielnica Artystyczna.....	120
Dzielnica Czerwonych Latarni ..	118

E

Early Q's	119
Egzekutorka.....	041
Eksplzja	077
Elektryczne sny.....	214
Energy Empire	126

F

Forsowanie	023, 055
------------------	----------

G

Gangi uliczne	136
Generator Dochodzenia.....	222
Genobaza LAPD	188
Główne motywy	019
Gogle Esperowe	188
Goń/Uciekaj (manewr w pościgu)	083
Gracze	020
Grand Central Market	116
Granie muzyki (specjalność).....	061

H

Holden, David.....	157
--------------------	-----

I

Impet (umiejętność).....	058
„Independent Sentinel”	109
Inicjatywa.....	065
Inne pojazdy	201
Inspektor.....	042
Intuicja (umiejętność).....	059

J

Jhaveri, Amara	165
----------------------	-----

K

Kafejki sieciowe.....	206
Karabin wyborowy Ender.....	179
Karabinek automatyczny Ender...	179
Kariera	166
Karta postaci.....	026
KIA	175

Kieszonkowy Interfejs Asystujący	175
„KILL”	118
Kioski z gazetami	206
Klimat.....	096
Kluczowa relacja.....	032
Kluczowe wspomnienie	030
Kombinowanie na lewo (specjalność)	061
Kondycja (umiejętność)	058
Konflikty łowców androidów	023
Kontakty (umiejętność).....	059
Korporacja Tyrell.....	112
Korporacja Wallace.....	138
Korporacje.....	134
Kostka pamięci.....	098
Kości.....	023
Kości bazowe	023, 054
Kryj się (manewr w pościgu)	083
Kula danych	098
Kultura	096
Kurzenie fajek (specjalność)	061

L

Laboratorium.....	190
Lalka	044
LAPD	133

Lawirantka	047
LAX.....	121
Leki	186
Lewe kliniki	137
Little Tokyo.....	108
Los Angeles Hills	126

M

Magazynownia.....	121
Magazyny pamięci	161
Mapy.....	022
Masarnie	137, 193
Maszyna Esperowa	187
Maszyna Voighta-Kampffa.....	176
Materiały wybuchowe.....	185
Media	100, 135
Medycyna (umiejętność)	059
MetroKab.....	203
Miara odległości	064
Miasteczko Piękności	119
Miastowiec	049
Mieszkanie	035
Muzyka	213

N

Naczelnik Biura	157
Nadskakiwanie przełożonym (specjalność)	061
Naplopo	109
Naprawa.....	080
Naprawiacz.....	186
Nastrój.....	213
Nexus-1 – Nexus-5	142
Nexus-6	011, 144
Nexus-7	144
Nexus-8	012, 145
Nexus-9	145
Nieświadomy replikant.....	028
Nightclub Row	118
Niszczenie pojazdów	080
Notatki	216

O

ObCy	194
Obecności cyfrowe	194
Obok (dystans).....	064
Obrażenia	070
Obrona kolonialna	134
Obserwacja (umiejętność).....	059
Ochrona osobista (specjalność) ..	061
Ochrona osobista	071
Odprawa	214
Odznaka	174
Ogień.....	078
ONZ	132
Opanowanie	029
Opuścić planetę	126
Ostona	069

P

Pancerz	071
Panowanie nad sobą (specjalność)	061
Pasaż Animoidów	112, 114
Perswazja (umiejętność).....	060
Phelan, Gubernator	108
Pierwsza pomoc.....	071
Pion Sprawiedliwości ONZ.....	133
PK-D FKM890	182

PK-D M1887 20GA.....	179
Po Służbie	029, 071, 218
Podróż po mieście.....	216
Podziemie replikantów	136
Pojazdy powietrzne	080
Pokonany przez ból	071
Pokonany przez stres.....	075
Pole widzenia	064
Polityka	101
Pomocna dłoń.....	057
Popijanie z piersiówki (specjalność)	061
Port przy Zaporze.....	121
Portrety.....	022
Posiadanie pleców (specjalność)	061
Postacie niezależne.....	221
Postępowanie dyscyplinarne	166
Posyłanie do piachu (specjalność)	061
Pościg.....	081
Poważne rany	071
Powierzchność.....	035
Powrót do zdrowia	072
Pozycje negocjacyjne.....	060
Praca do upadłego (specjalność)	061
Pracownie pamięci.....	160
Precyzyjne celowanie	069
Program Reintegracji Replikantów.....	139
Promenada Prasy.....	118
Prowadzący Dochodzenie	020
Prowadzenie (umiejętność)	060
PRR.....	139
Przedmiot osobisty	034
Przestępczość.....	101
Przestępczość zorganizowana	136
Przeszkody w pościgu	084
Przeszkody w pościgu pieszym ...	084
Przeszkody w pościgu pojazdów naziemnych.....	086
Przeszkody w pościgu powietrznym	087
Przetnij drogę (manewr w pościgu)	082
Punkty Czinjenów.....	034
Punkty Człowieczeństwa.....	037, 220
Punkty Kariery.....	036, 220

Q

Quell.....	141
------------	-----

R

Rany	071
Rany kłute	073
Rany tłuczone	073
Ratusz	108
Reklama.....	101
Rekwizyty.....	213
Religia	101
Replikanci.....	142
Replikant	027
Repozytorium LAPD	188
Rodzaj	027
Rozmiar kostki.....	028
Rozrywka	100
Rozwijanie umiejętności.....	037
Ruch	066, 067
Runda	065
Rundy	022

S

Samochody.....	203
Santa Barbara.....	126
Satkryształ.....	098
Sąd Los Angeles	108
Sceny	212
Sektor 1	118
Sektor 12	121
Sektor 2	120
Sektor 4	112
Sektor 5	108
Sektor 9	116
Sieć Esperowa.....	096
Sieć Informacyjna Wallace.....	099
Siedziba BWR	155
SIW	100
Składanie origami (specjalność)	061
Snake Pit, The	119
Specjalne kostki.....	023
Specjalności	060
Spinner	196
Spinner Detective Special.....	196
Spinner LAPD – DMV 137	200
Spinnobus.....	201
Spinnocykl	202
Spoivo medyczne Klej.....	186
Sprawność (umiejętność).....	059
Sprzęt	034
Sprzęt BWR.....	174
Stabilizacja.....	072
Starcie pojazdów	078
Staż w policji.....	027
Strefy.....	064
Stres	074
Stresogenność	075
Struktura LAPD.....	133
Strzały specjalne	070
Strzelaj (manewr w pościgu).....	083
Strzelanie seria	070
Strzelectwo wyborowe (specjalność)	061
Stymulanty.....	186
Sukces krytyczny.....	054
Synchronizacja Wzorca	177
Szansa powodzenia	056
Szary bazar	209
Szczalnia	114
Szczera rozmowa (specjalność)	061
Szlifowanie bruku (specjalność)	061
Szmatławisko.....	118
Sztuka walki (specjalność).....	061
Szubrawiec.....	051

Ś

Śmięciogóry San Diego	124
Śmierć	072
Śmierć na miejscu	072
Średnio (dystans)	064
Środki ochrony	184
Środki przymusu.....	184

T

Taranowanie	080
Targowisko Różności.....	113, 114
Technika (umiejętność)	059
Telewizja	135
Terminarz	022
Testy przeciwstawne.....	057
Topiel	078

Transspinner	201
Transport publiczny	203
Trwała utrata opanowania	077
Tura	066
Typowe PN	221

U

Ubranie	204
Ulepszenia syntetyczne	193
Ułatwienie	023, 056
Uniwersytet Los Angeles	120
Upływ czasu.....	215
Usługi medyczne	186
Uszkodzenia pojazdu	081
Utrudnienie.....	056
Uzbrojenie pojazdów	201
Używanie znajomości (specjalność)	061

V

Vid-Fon.....	099
--------------	-----

W

Walka na dystans	069
Walka w zwarcu.....	068
Wallace, Niander	138
Wesoły Iwan	186
Wewnętrzna dyscyplina (specjalność)	061
Wędrowka ulicami.....	216
Wiedza naukowa (specjalność) ...	061
Wskazówki	216
Współczynniki pojazdu.....	078
Wydarzenia Po Służbie.....	218
Wydatki.....	204
Wydobycie informacji (specjalność)	061
Wylizać się.....	071
Wposażenie standardowe	174
Wyróżnienia	166
Wysokość	077
Wysokość (pojazdy powietrzne) ..	080
Wytrzymałość.....	078

Z

Zaciemnienie.....	013
Zakład Oczyszczania Miasta	121
Zakupy.....	205
Załamane nerwowe – człowiek ...	075
Załamane nerwowe – replikant ..	076
Zapora Sepulveda.....	122
Zapotrzebowanie na zasoby LAPD	163
Zasadzka	067
Zaskoczenie	065
Zdjęcie Esperowe	098
Zdobywanie przyjaciół (specjalność)	061
Zdrowie	029
Zegar	214
Zespół Interwencyjny.....	159
Zespół Kontroli Animoidów	159
Zestaw do chirurgii polowej	186
Zmiana	022
Znoszenie bólu (specjalność)	061
Zwrotność	078

Ż

Źródła	164
--------------	-----

KARTA POSTACI

BLADE RUNNER

LAPD

ARCHIWUM
DANYCH
OSOBOWYCH

IMIĘ

RODZAJ

CZŁOWIEK

REPLIKANT

KLUCZOWE WSPOMNIENIE

KLUCZOWA RELACJA

MIESZKANIE

POWIERZCHOWNOŚĆ

STAŻ W POLICJI (W LATACH)

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

	POZIOM	KOŚĆ BAZOWA		POZIOM	KOŚĆ BAZOWA		POZIOM	KOŚĆ BAZOWA		POZIOM	KOŚĆ BAZOWA
SILA			ZRĘCZNOŚĆ			INTELIGENCJA			Prowadzenie		
Bijatyka			Celność			Medycyna			EMPATIA		
Impet			Dyskrecja			Obserwacja			Intuicja		
Kondycja			Sprawność			Technika			Kontakty		
									Perswazja		

SPECJALNOŚCI

PRZEDMIOT OSOBISTY

OBRAŻENIA

PANCERZ

POZIOM

SPRZĘT

STRES

Opanowanie

SKUTKI ODNIESIONYCH RAN:

OBJAWY ZAŁAMANIA NERWOWEGO:

BRÓŃ

OBRAŻENIA

KOŚĆ RANY

RODZAJ

MIN. DYSTANS

MAKS. DYSTANS

PUNKTY KARIERY

PUNKTY CZŁOWIECZEŃSTWA

PUNKTY CZINJENÓW

© ALCON ENTERTAINMENT

Wojciech Kisiel (Order #51946915)



EWIDENCJA
CZASU
PRACY

KRYPTONIM DOCHODZENIA

OFICER PROWADZĄCY

	ZMIANA 1	ZMIANA 2	ZMIANA 3	ZMIANA 4
DZIEŃ 1				
DZIEŃ 2				
DZIEŃ 3				
DZIEŃ 4				
DZIEŃ 5				
DZIEŃ 6				
DZIEŃ 7				

CENTRUM LOS ANGELES

SEKTOR 1

NIGHTCLUB ROW
EARLY Q
THE SNAKE PIT
KUMITE
APHRODITE
OZIELNICA CZERWONYCH LATARNI
SZMATŁAWISKO
REDAKCJA „KILL”
A&B SPORTS STADIUM
REDAKCJA „MONI”
PROMENADA PRASY

SEKTOR 4

OBSERWATORIUM
GRIFFITHA
KORPORACJA
WALLACE
KORPORACJA
TYRELL
KOREATOWN

SEKTOR 2

SZPITAL KLINICZNY
UNIwersYTETU LOS ANGELES
UNIwersYTET
LOS ANGELES

CHINATOWN



PASAZ ANIMOIDÓW



HYSTERIA HALL

CHŁAMOWISKO



KORPORACJA TYRELL



KOMENDA GŁÓWNA LAPD



SEKTOR 5

CENTRUM KONGRESOWE
LOS ANGELES
CHINATOWN
DNA ROW
PARK LINCOLNA
PASAZ ANIMOIDÓW
TARGOWISKO RÓŻNOŚCI
SZCZALNIA
KOMENDA GŁÓWNA LAPD
SĄD LOS ANGELES
RATUSZ
MIESZKANIA
SŁUŻBOWE LAPD
REDAKCJA
INDEPENDENT
SENTINEL
REDAKCJA
GBS NEWS
TUNEL
PRZY SECOND
STREET
DYSTRYKT
FINANSOWY
SHAW
FINANCIAL
GRAND
CENTRAL
MARKET
GIEŁDA PAPIERÓW
WARTOŚCIOWYCH
BIBLIOTEKA
CENTRALNA
LOS ANGELES
BUDYNEK METROPOLITAN
DOM AUKCYJNY
OGILVY
DYSTRYKT
MODY
DYSTRYKT HANDLOWY
LITTLE
TOKYO
BIBI'S BAR
NAPLOPO
DYSTRYKT DYMISJI
ESTAKADA LA
CMENTARZ
ANGELUS

SEKTOR 9

DWORZEC
KOLEJOWY

SEKTOR 12

PORT PRZY ZAPORZE
PORT KOSMICZNY LAX
MAGAZYNOWNIA
WYSYPISKO
I UTYLIZACJA ODPADÓW

LOS ANGELES





Oto gra fabularna **BLADE RUNNER**. Neonowo-noirowa kraina cudów, która odbierze ci dech – w taki czy inny sposób. Poruszający wyobraźnię świat kontrastów i konfliktów, gdzie śmiało zadaje się trudne pytania i draży kwestie siły empatii, toksyczności strachu czy brzemienia człowieczeństwa w nieludzkich czasach. Wyraziste, bezwzględne igrzysko nieskończonych możliwości, które brutalnie stawia cię na nogi i wali prosto w pysk, wyrывая z snu.

Czas zacząć żyć. Albo czas umierać.

Oficjalna gra w uniwersum BLADE RUNNERA zabiera graczy na ulice Los Angeles. Każdy będzie łowcą androidów o niepowtarzalnych specjalnościach i wspomnieniach. Podręcznik podstawowy i planowane dodatki przesuwają granice kryminalnych gier RPG, zawierając narzędzia potrzebne do rozegrania dowolnego śledztwa, nie tylko dymisji replikantów. Zarówno świat, jak i mechanika gry podkreślają najważniejsze motywy serii BLADE RUNNER: akcję, intrygi korporacji, dramat rozpadu tożsamości oraz konflikty moralne. Grający będą wątpić w przyjaciół i współczuć wrogom, przekonując się przy tym o sile nadziei oraz potędze człowieczeństwa.



FREE LEAGUE



ALCON
ENTERTAINMENT®

UWAGA!

Niniejsza gra, tak jak cała seria BLADE RUNNER, podejmuje trudne kwestie egzystencjalne. Pozwala tworzyć brutalne, niepokojące historie i stawiać wyzwania dla osobistych przekonań grających. Dlatego nie nadaje się dla dzieci.

ISBN: 978-83-67619-16-5



BMG025

©2022 Alcon Entertainment, LLC. All rights reserved.