AUTORZY
Michał Gołkowski
Krzysztof Wolicki
Adam Wysocki
Marcin Zahorowicz

ILUSTRACJA NA OKŁADCE
Michał Sztuka

ILUSTRACJE
Mateusz Michalski
Jakub Mirocha
Piotr Rossa
Monika Sochacka
Michał Sztuka
Paweł Zaręba

REDAKCJA I KOREKTA
Klaudia Bień

OPRACOWANIE GRAFICZNE
GRAM²ATURY / Karolina Lewanowicz

WYDAWCA
Nova-Tek S.A.

KOORDYNATOR PROJEKTU
Krzysztof Wolicki

POMOC MERYTORYCZNA
Anita Chaillou
Wojtek Gadomski
Jan Holak
Jerzy Kowalczyk
Paweł Książek
Przemysław Kubik
Karol Łoś
Wojciech Orleski
Daria „Lajon" Osiak
Andrzej Spera
Michał Stramski
Marcin Regulski
Beata Rogowiec
Wojtek Rzadek
Grzegorz Wieczorek
Rafał „Rafalski" Zając

Pierwsze wydanie – Red Square Games S.A. 2021 r.
NIP 9452240517
REGON 387726317
Xx Pijarów 5
31-466 Kraków
Polska
www.redsquare.games

Copyright © 2021 Red Square Games S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Red Square Games, Nova-Tek, SibirPunk, logotypy, pomysły, nazwy, ilustracje, grafiki ze świata SibirPunk są zastrzeżone. Żaden fragment tej książki nie może być reprodukowany, składowany lub transmitowany w żadnej formie elektronicznej, mechanicznej lub fotograficznej bez pisemnej zgody wydawcy.

Wydawca udziela zgody na wykonanie ksero do użytku osobistego następujących stron:
298 i 299 (KARTA POSTACI)

ISBN: 978-83-960558-0-4

01 WPROWADZENIE 9

01.00	INTRO	10
01.01	JAK UŻYWAĆ TEGO PODRĘCZNIKA	12
01.02	CZYM JEST RPG	12
01.03	KIM GRAMY	15
01.04	CZEGO POTRZEBUJESZ DO GRY	15
01.05	PRZYKŁADOWA GRA	16
01.06	CO DALEJ?	20
01.07	TERMINY WYSTĘPUJĄCE W GRZE	21

02 ŚWIAT GRY W PIGUŁCE 23

02.01	FEDERACJA	24
02.02	KIJ I MARCHEWKA	26
02.03	WSZCZEPY	28
02.04	STRUMIEŃ	31
02.05	BLOKOWISKA	32
02.06	GANGI	33
02.07	BRYGADA	33
02.08	SYNTADRENALINA	34

03 BOHATER, KTÓRYM GRASZ 36

03.01	SZYBKI START – GOTOWE POSTACIE BOHATERÓW DO GRY	38
03.02	KARTA POSTACI – CO TE WSZYSTKIE CYFERKI OZNACZAJĄ?	42
03.03	KONCEPT POSTACI	48
03.04	EWOLUCJA POSTACI	48
03.05	ZBIERANIE BRYGADY	49

04 MISTRZ GRY 51

04.01	ROLA MISTRZA GRY	52
04.02	KONSTRUOWANIE PRZYGODY	52
04.03	TWORZENIE BRYGADY	53

05 TWORZENIE BOHATERA 54

05.01	PROCES TWORZENIA KROK PO KROKU	56
05.02	KROK 1: CECHY	58
05.03	KROK 2: WSPÓŁCZYNNIKI	59
05.04	KROK 3: POCHODZENIE	60
05.05	KROK 4: SYSTEM 4A	63
05.06	KROK 5: UMIEJĘTNOŚCI	64
05.07	KROK 6: RYSA	64
05.08	KROK 7: RELACJE	70
05.09	KROK 8: ŻYCIE WYRZUTKA?	74
05.10	KROK 9: ZAKUPY	74
05.11	KROK 10: SZNYT	75

06 ZASADY GRY 77

06.01	SŁOWIAŃSKA DUSZA	78
06.02	TESTY W GRZE	78
06.03	OKREŚLENIE POZIOMU TRUDNOŚCI	78
06.04	WYKONANIE TESTU	79
06.05	REZULTAT TESTU	80
06.06	RUCH W GRZE	80
06.07	POŚCIGI	80
06.08	ZASKOCZENIE W GRZE	81
06.09	PRZECIĄŻENIE POSTACI	81

07 ZASADY WALKI 82

07.01	KOLEJNOŚĆ DZIAŁANIA	84
07.02	OKREŚLENIE INICJATYWY	84
07.03	DZIAŁANIA UCZESTNIKA WALKI	84
07.04	WYKONYWANIE ATAKU	86
07.05	UCIECZKA Z WALKI	88
07.06	ZAKOŃCZENIE WALKI	88
07.07	STRZAŁY ZNIKĄD	88

08 ZDROWIE OBYWATELA 90

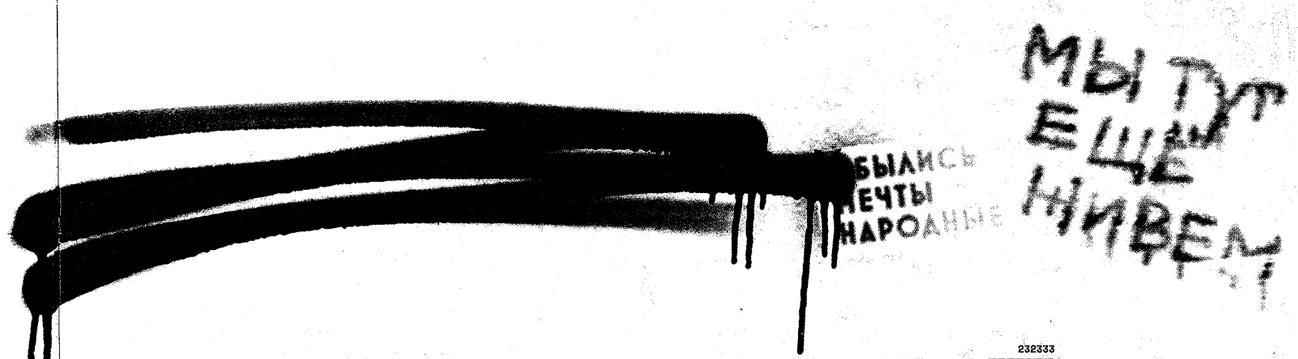
08.01	OBRAŻENIA	92
08.02	STABILIZACJA RANNEGO	93
08.03	OPATRYWANIE RAN	93
08.04	OPERACJA	95
08.05	REKONWALESCENCJA	95
08.06	STAN OSŁABIENIA	96
08.07	ZAŁAMANIE PSYCHICZNE	96
08.08	ODZYSKIWANIE PSYCHE	97
08.09	ISKRA A PSYCHE	97
08.10	UZALEŻNIENIA	99
08.11	CHOROBY	100
08.12	PROMIENIOWANIE I TOKSYCZNOŚĆ	101
08.13	WYPADKI I NIE TYLKO	101
08.14	TRWAŁE USZKODZENIA CIAŁA I CYBERNETYKA	103

09 STRUMIEŃ 105

09.01	ZASADY STRUMIENIA	106
09.02	DZIAŁANIA W STRUMIENIU	106
09.03	ALARM SYSTEMU	107
09.04	PROGRAMY I ICH FUNKCJE W STRUMIENIU	107
09.05	PISANIE PROGRAMÓW	108
09.06	STRUMIEŃ A PSYCHE	108

10 KOMPENDIUM ŚWIATA 111

10.01	KURS PRZEWODNIKÓW	112
10.02	STO GRAMÓW HISTORII	114
10.03	OD DEMOKRACJI DO ZAMORDYZMU	115
10.04	PAŃSTWO	116
10.05	FEDERACYJNA CERKIEW PRAWOSŁAWNA	120
10.06	SYSTEM ALOKACJI OBYWATELA 4A	122
10.07	KORPORACJE	122
10.08	MUNDURÓWKA	126
10.09	CHIŃCZYCY	132
10.10	ZACHÓD	132
10.11	KALENDARIUM	133
10.12	KLIMAT	136
10.13	REJONY MIASTA	138
	– MAPA NEOSIBIRSKA	140
10.14	OKOLICA BLIŻSZA I DALSZA	145
10.15	CZTERY ŚCIANY	146
10.16	COŚ NA ZĄB	149
10.17	ŻYCIE NOCNE	151
10.18	TRANSPORT	152
10.19	NOWA REWOLUCJA PRZEMYSŁOWA	153
10.20	WIĘCEJ I MNIEJ NIŻ LUDZIE	154
10.21	STABILNOŚĆ PSYCHICZNA	155
10.22	ZASILANIE I ENERGETYKA	157
10.23	CYBERNETYKA Z CHIN	160
10.24	CYBERNETYKA Z ZACHODU	160
10.25	PIENIĄDZE	160
10.26	WIĘZIENIE	161
10.27	GANGI	162
10.28	SPOŁECZEŃSTWO	167
10.29	MODA	169
10.30	NIEWIDOCZNE GOŁYM OKIEM – PROBLEMY I WYZWANIA	171
10.31	(NIE)RÓWNOŚCI I INNE WYBOJE	172
10.32	TAKI WYGLĄD WASZ	175
10.33	(SUB)KULTURA	176
10.34	KILKA MIEJSC CIEKAWYCH	180
10.35	LEGENDY MIEJSKIE	190
10.36	CELEBRYCI I OSOBOWOŚCI NEOSIBIRSKA	194
10.37	STRUMIEŃ	196
10.38	PRZEDMIEŚCIA	201
10.39	ZAKOŃCZENIE	202



11 PROWADZENIE GRY 204

11.00	OPOWIEŚĆ BEZ HAPPY ENDU	206
11.01	KLIMAT I NASTRÓJ	214
11.02	SZYKOWANIE PRZYGODY	217
11.03	FABUŁA	218
11.04	PRZYKŁADOWE LINIE FABULARNE	219
11.05	STYLE GRY	219
11.06	DOŚWIADCZENIE I ROZWÓJ POSTACI	222
11.07	RUCH W GRZE	228
11.08	ZNAJOMOŚCI, ZOBOWIĄZANIA I RELACJE	228
11.09	ROSYJSKIE SŁOWNICTWO PODCZAS SESJI	231

12 BAZAR 235

12.01	CENY TOWARÓW A REJON MIASTA	236
12.02	DOSTĘPNOŚĆ	236
12.03	PUNKTY UDŹWIGU	236
12.04	USŁUGI	237
12.05	WYPOSAŻENIE	241
12.06	FARMACEUTYKI	246
12.07	SYNTA	247
12.08	MEX	249
12.09	PROGRAMY I ICH FUNKCJE W STRUMIENIU	251
12.10	DRONY	252
12.11	POJAZDY	256
12.12	BRONIE	258
12.13	PANCERZE OSOBISTE	262
12.14	CYBERNETYKA	266

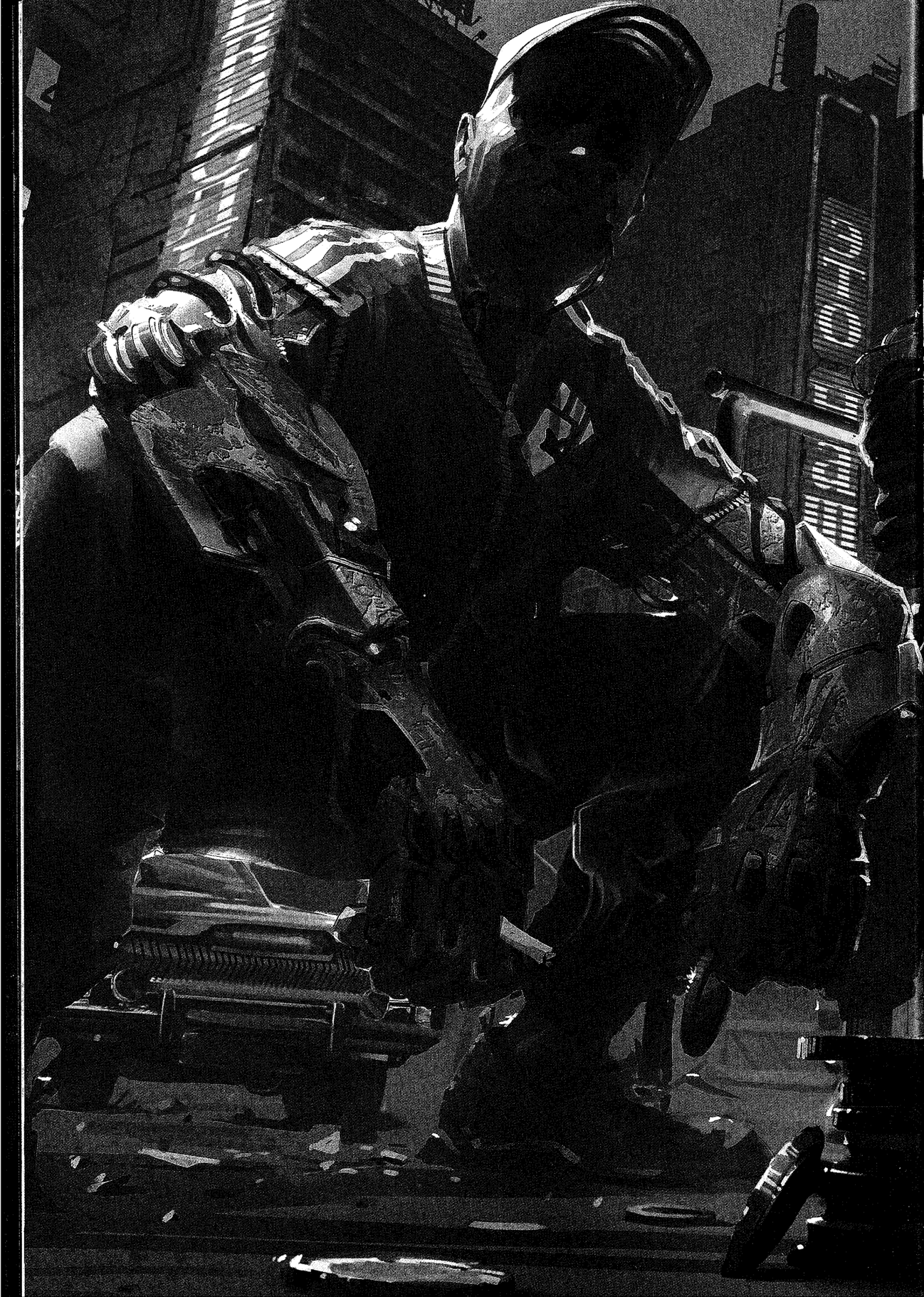
13 BRYGADA Z NASZEGO PODWORKA 274

SCENARIUSZ MICHAŁA GOŁKOWSKIEGO

13.01	STRESZCZENIE SCENARIUSZA	276
13.02	BRYGADA – POSTACIE DO WYBORU	277
13.03	TREŚĆ PRZYGODY	277
13.04	CO DALEJ?	284
13.05	KARTY POSTACI BRYGADY	286
13.06	KLUCZOWE POSTACIE FABULARNE	294

14.00	KARTA POSTACI	298

15.00	SPECJALNE PODZIĘKOWANIA	300



01

WPROWADZENIE

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

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

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

Siedem milionów ludzi upchanych na niespełna tysiącu kilometrów kwadratowych.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Słońce zachodzi, słychać dalekie wycie milicyjnych syren.

Załaduj broń i puść strzałkę do swoich.

Ulica wzywa.

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

JAK UŻYWAĆ TEGO PODRĘCZNIKA

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

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

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

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

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

CZYM JEST RPG

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

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

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

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

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

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

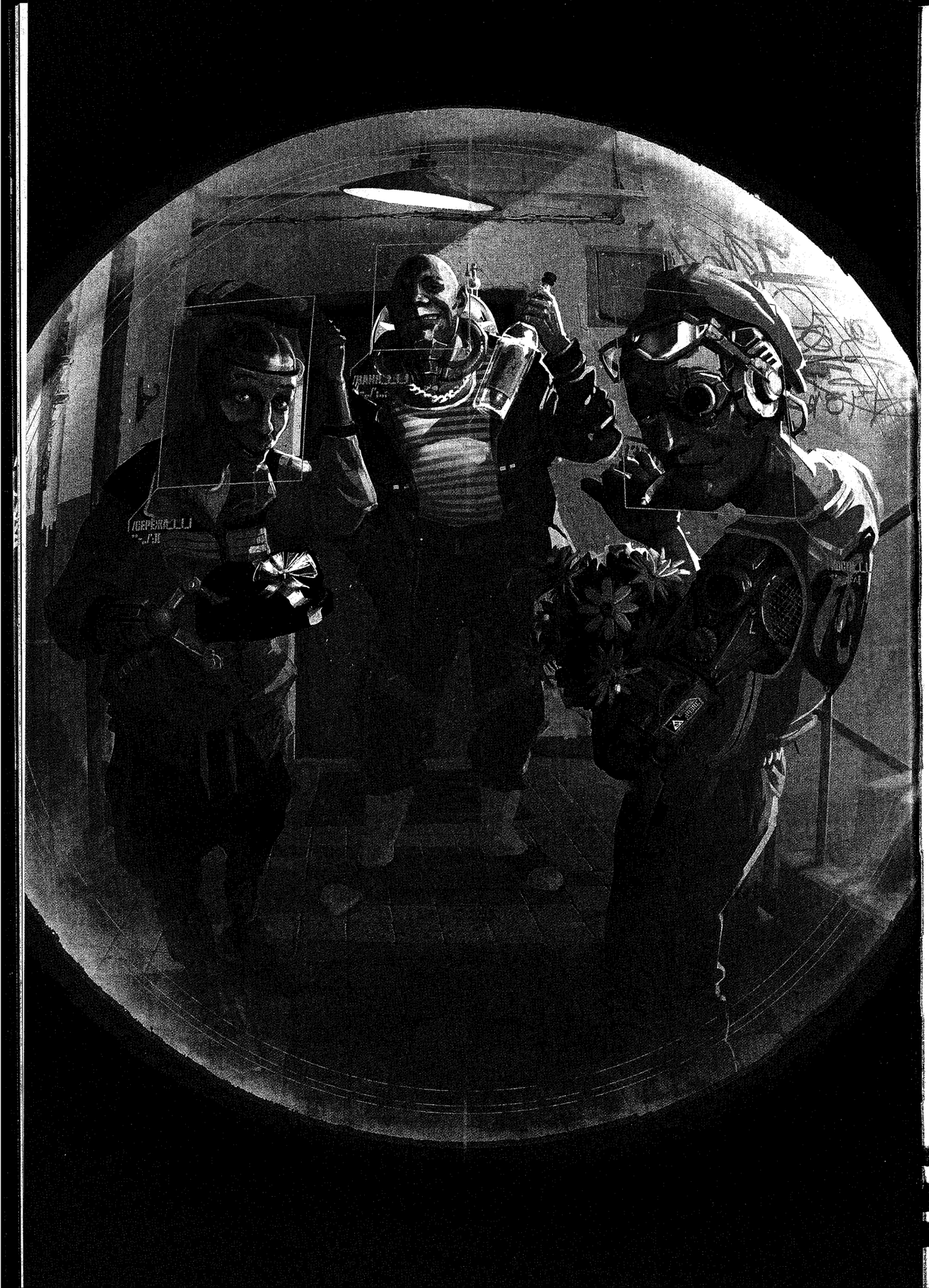
Widzisz to wszystko? Super. To teraz po prostu słuchaj swojego Mistrza Gry tak samo, jak mnie przed chwilą. MG opowie Ci wszystko: przedstawi, co się dzieje, wytłumaczy, co widzi, czuje i co dokładnie odbiera pięcioma zmysłami Twój bohater. Twoją rolą jest między innymi opowiadanie o tym, co i jak robi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

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

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

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

Witaj w Neosibirsku.



KIM GRAMY

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

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

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

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

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

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

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

CZEGO POTRZEBUJESZ DO GRY

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

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

Do takich „niezbędnych atrybutów" na pewno należeć będą kości – zwykłe, poczciwe kostki sześciościenne do gry, potocznie nazywane tutaj k6. Warto też mieć garść niewielkich, ale klimatycznych przedmiotów, które posłużą Wam jako używane w grze znaczniki Słowiańskiej Duszy: stare kapsle od piwa, zakrętki od małpek, monety rublowe albo wręcz łuski po nabojach. Cokolwiek, co uznacie za pasujące. Przydadzą się ołówek i gumka, żeby wypełnić Kartę Postaci i zapisywać (najczęściej na jej odwrocie) najważniejsze rzeczy z gry: imiona, nazwiska, lokacje, nazwy korporacji, punkty do przemyślenia albo tropy w śledztwach.

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

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

PRZYKŁADOWA GRA

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

WITIA
Ej, to ja, ten...

SASZA
Słuchajcie, fajnie być razem. Dawno tak nie łaziliśmy po mieście.

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

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

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

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

NIKOLKA
Nie no, tak tylko pytałam, z ciekawości zawodowej.

MG
To dobrze, bo już widzicie, że przez tłum przeciska się wasz kontakt. Poznajecie człowieka ze zdjęcia, poza tym Twój komunikator *[spogląda na Szarą]* wibruje, wyświetla kod parowania, który tamten pokazuje Wam na swoim urządzeniu. To mężczyzna w średnim wieku, ubrany w miarę porządnie, ale widać, że ciuchy najlepsze czasy mają już za sobą. Musiał właśnie wejść z dworu, bo na kurtce wciąż dostrzec można topniejący śnieg. *[Nikolka: Test Umiejętności Czuj]* Lewą rękę ma cybernetyczną, widać, że jest na tyle nowa, że jeszcze się farba nie starła; porządna rzecz. Przedstawia się jako Aliosza, mówi: „No cześć, to pewnie wy, tak?".

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

WITIA *[tubalnym głosem]*
No dzień dobry, elo.

SZARA
...a to małe obok mnie to Nikolka.

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

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

WITIA *[wzdycha z rozmarzeniem, gapiąc się na rękę tamtego]*

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

SZARA
No, na Dworcu Centralnym to tak...

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

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

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

ALIOSZA / MG
Hehe, w końcu miejscowi, nie? O co ja się pytam... Ale ja o rejon pytam, nie o dworzec. To ciekawe miejsce w ogóle jest. Niby graniczy z Centralnym przez miedzę, więc ręką sięgnąć do wieżowców, o! *[pokazuje palcem]*, ale jak pomyśleć, to tu nic ciekawego nie ma.

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

MG *[do Witii]*
Zauważasz na murze charakterystyczne graffiti.

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

MG
Aliosza spogląda na Ciebie z pewnym niechętnym uznaniem. Wzrusza ramionami.

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

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

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

WITIA
Kolejowy rejon.

SASZA
Ojej...

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

MG
Aliosza wzdycha ciężko, kiwa głową.

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

NIKOLKA
To po co my Ci jesteśmy potrzebni w takim razie?

MG *[do Nikolki]*
No, masz szczęście, że był ten tekst o protezie na początku, bo tak to by się w tej chwili obraził. Teraz widać tylko, że się żachnął.

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

WITIA *[zaniepokojony]*
Ej, nie no, spoko... Przecież tak tylko zapytałem, nie?

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

MG
Przechodzicie przez dziurę w płocie i ruszacie dalej, idziecie pomiędzy starymi magazynami i składnicami towaru. Widać, że tutaj pociągi nie jeżdżą aż tak często, to wyraźnie rodzaj bocznic, gdzie składy oczekują na przemontowanie i posłanie dalej. Alioszka trochę kluczy, ze dwa razy się cofa. *[Test Umiejętności Czuj]* Wydaje się wam, że może jest nieco zestrachany? Tak tyci-tyci.

WITIA *[do MG]*
Czego mógłby się tutaj bać?

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

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

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

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

293939 111
232333

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

ALIOSZA / MG *[lekko nerwowo]*
Nie no, nic nie *ma* się dziać, okej? Ja tak tylko, na wszelki wy...

MĘŻCZYZNA / MG
Aliosza, hej!

MG
Odwracacie się na dźwięk głosu. Spomiędzy wagonów wychodzi człowiek w klasycznej kufajce...

SASZA *[do MG]*
Czym?

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

ALIOSZA / MG *[z ulgą]*
Dmitrij, no cześć! Czekam tu i czekam już!

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

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

SZARA
Zważaj se, typie...

DMITRIJ / MG
Uuu, jakie bojowe toto. He, he.

ALIOSZA / MG
No wiesz, Dmitrij, ostrożności nigdy dość, bo...

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

SZARA *[do MG]*
Czekaj, czekaj, czy my właśnie rzucamy na Inicjatywę?

MG *[z nieszczerym uśmiechem]*
...no w zasadzie to nie do końca, ale być może. Czy ktoś z was ma wynik wyższy niż 10?

GRACZE
Oho, zaczyna się...

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

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

MG
No więc Ty *[pokazuje na Nikolkę]* widzisz ich, zanim się pojawią...

NIKOLKA
Kogo? Jak? Skąd?!

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

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

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

WITIA *[do MG]*
Coś z ich wyglądu mogę wywnioskować?

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

WITIA *[do MG]*
Mhmm. Już czuję, że będzie wesoło.

SASZA
Chowam MEX-a jeszcze głębiej pod kurtkę...

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

293939 111

DMITRIJ / MG *[syczy]*
Aliosza, suka! Sprzedałeś nas.

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

KARK 1 / MG
Ręce do góry!

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

WITIA *[obraca się powoli]*
O, ktoś jeszcze...

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

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

SZARA *[do MG]*
A zdążę?

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

SZARA *[do MG]*
Ha ha, bardzo śmieszne.

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

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

MG *[do Nikolki]*
Nie, nie powinni Cię widzieć, bo jesteś schowana pomiędzy wagonami.

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

MG
...po co?

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

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

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

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

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

WITIA *[parska śmiechem]*
Jaką żonę...?

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

MG *[do Nikolki]*
Nikolka, ten z pistoletem maszynowym właśnie pojawia się w Twoim polu widzenia! Jest dokładnie przed Tobą, nie widzi Cię jeszcze! Co robisz?!

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

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

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

SASZA *[do MG]*
Okej, to ja się wpinam w Strumień na pałę przez mój moduł Sonaru! Na pewno któryś ma jakieś wszczepy, żeby go zhakować... Zaraz się wami pobawię, sukinkoty!

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

232333

CO DALEJ?

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

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

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

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

I tutaj mamy dwie wiadomości: złą i dobrą.

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

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

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

No i w końcu dojdź do tego, co jest tak zwanym mięsem każdego systemu RPG, a co opisaliśmy krótko, zwięźle i jasno jak krowie na rowie w może maluśkim, na pewno skromniuśkim, ale cholernie ważnym rozdziale pod tytułem *Zasady gry*.

TERMINY WYSTĘPUJĄCE W GRZE

MG, MISTRZ GRY
Osoba przedstawiająca fabułę i prowadząca Bohaterów Niezależnych.

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

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

BN, BOHATER NIEZALEŻNY
Postać prowadzona przez Mistrza Gry.

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

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

CECHA
Podstawowa charakterystyka danej Postaci (np. Dryg).

WSPÓŁCZYNNIK
Zmieniająca się wartość, pochodna danej Cechy.

UMIEJĘTNOŚĆ
„Otrzaskanie" Postaci w danej dziedzinie.

SZLIF
Specjalizacja w ramach danej Umiejętności.

RYSA
Jednostkowa i niepowtarzalna charakterystyka danej Postaci.

K6, KOSTKA SZEŚCIOŚCIENNA
Zwykła, klasyczna kość używana w grze do Testów.

PULA KOŚCI
Liczba kości k6 używana przez Postać do danego Testu.

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

PT, POZIOM TRUDNOŚCI
Minimalna liczba sukcesów z rzutu Pulą kości wymagana do zdania Testu. PT może być modyfikowany poprzez premiowanie go modyfikatorem ujemnym bądź obciążanie go modyfikatorem dodatnim.

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

PRZERZUT KOŚCI
Możliwość wykonania powtórnego rzutu wskazaną kością lub wieloma kośćmi.

ZASADA SZÓSTK
Każdorazowe wyrzucenie „szóstki" pozwala na dorzucenie jednej k6 do danego Testu.

RUNDA
Jednostka czasu składająca się z Działań poszczególnych uczestników Walki.

02

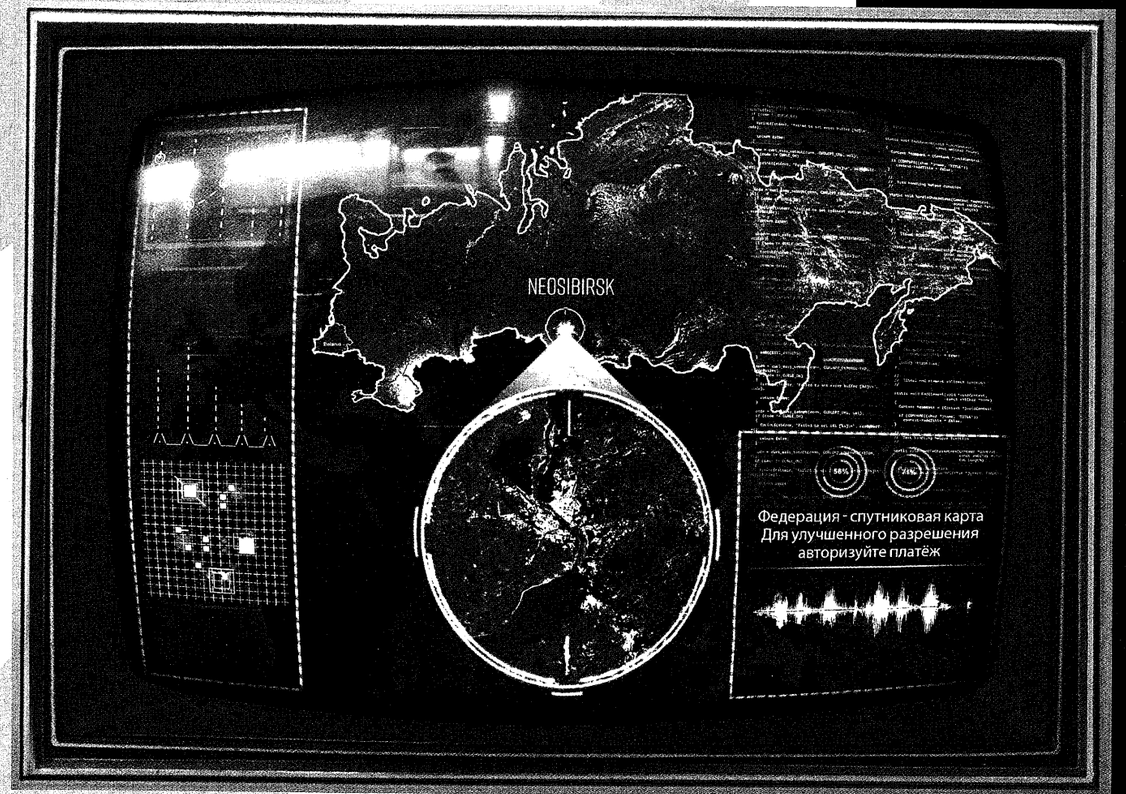
ŚWIAT GRY W PIGUŁCE

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

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

[owacja publiczności]

FEDERACJA



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

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

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

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

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

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

Prawda jest taka, że Federacja jest jak wielka, tłusta gąsienica... Co, nie wiesz, co to jest? Hm, hm. Otwórz sobie encyklopedię w Strumieniu i zobacz. Widzisz? Okej. No więc jak gąsienica: wielka jak cholera, a móżdżek ma malutki. Ten móżdżek to Moscow City, położone absurdalnie daleko na zachód i niczym niepowiązane z resztą cielska. Cała reszta służy tylko temu, żeby ten móżdżek utrzymać przy życiu, a im dalej, tym mniej jedzenia, a więcej gówna.

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

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

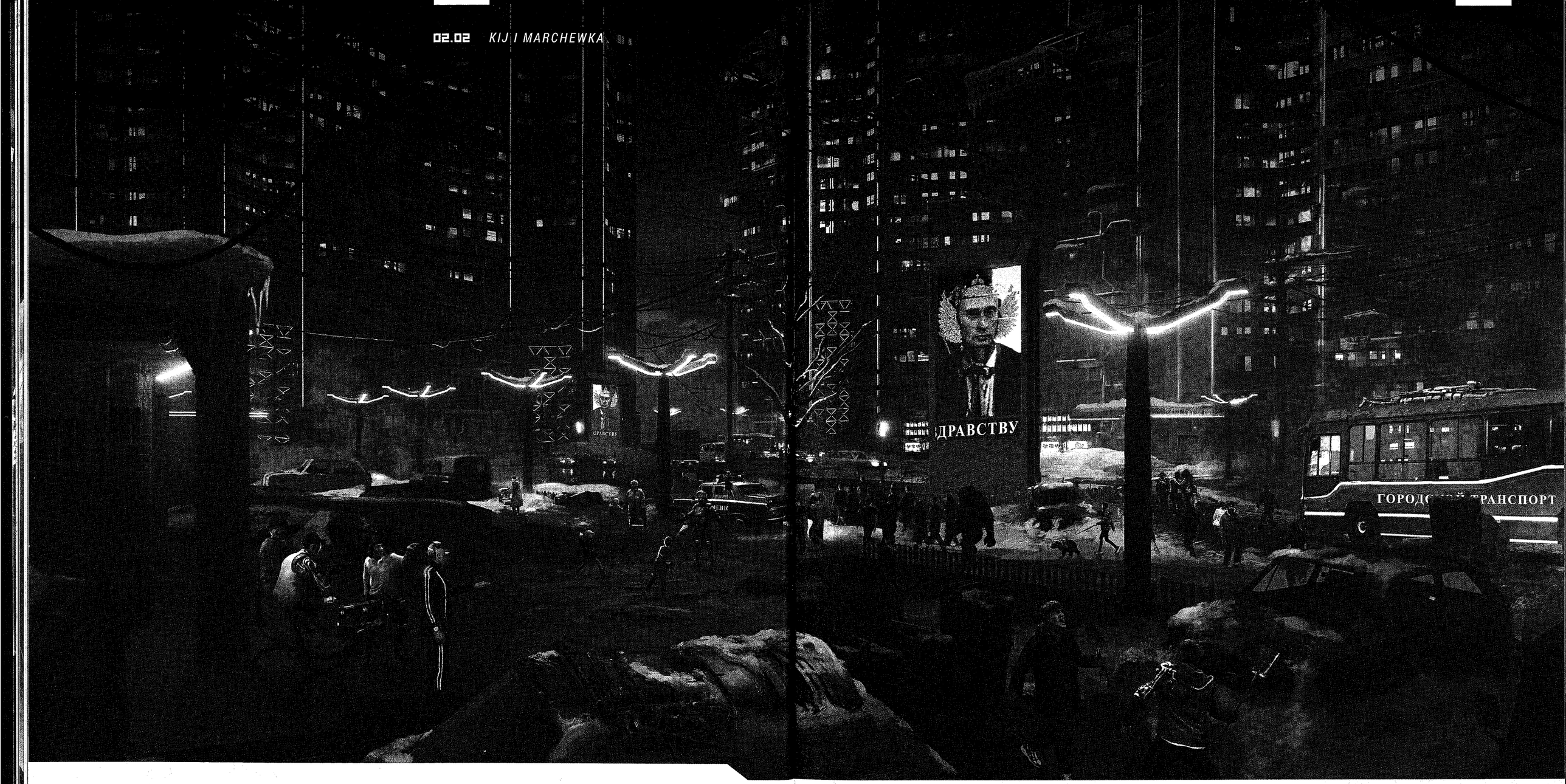
Na prowincji, a więc poza miastami, nie ma dosłownie nic. Tam bieda aż piszczy, ludzie kiszą się w trzypiętrowych blokach albo malutkich chatynkach, wegetując od pierwszego do pierwszego. Nikt nie chce tam mieszkać z własnej woli, każdy przy pierwszej okazji ucieka.

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

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

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

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



KIJ I MARCHEWKA

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

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

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

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

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

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

293939 111

232333

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

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

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

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

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

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

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

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

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

WSZCZEPY

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

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

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

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

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

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

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

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

No nie widać, przynajmniej na początku.

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

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

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

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

W teorii cała procedura (od zgłoszenia wniosku do wyjścia ze szpitala z nową kończyną) powinna zamknąć się w trzech-pięciu dniach. W praktyce należy mówić raczej o tygodniach albo miesiącach, jako że same terminy kolejek i dostępność refundowanej cybernetyki sprawiają, że system jest, najłagodniej ujmując, przeciążony.

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

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

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

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

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

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

293939 111

232333

STRUMIEŃ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

BLOKOWISKA

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

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

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

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

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

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

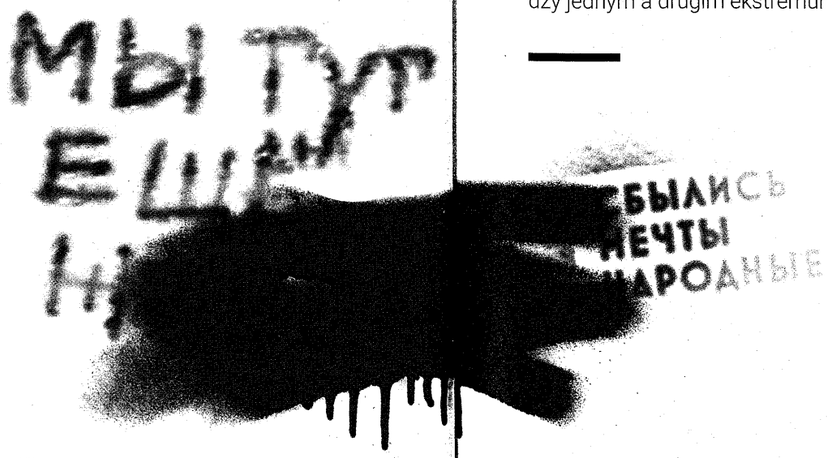
Ten świat nie zachęca człowieka do eksploracji, wychodzenia poza swoją strefę komfortu czy poznawania nowych miejsc. Już te znane, swojskie są wystarczająco paskudne, więc po co dołować się jeszcze bardziej? Bezpieczniej i spokojniej jest wegetować na swoich dwudziestu ośmiu metrach kwadratowych, brać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

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

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

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

Głód i gniew to zaiste przerażająca kombinacja.



GANGI

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

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

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

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

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

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

BRYGADA

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

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

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

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

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

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

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

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

SYNTADRENALINA

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

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

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

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

A Ty idziesz po najwyższą stawkę.

03 BOHATER, KTÓRYM GRASZ

03.01 *SZYBKI START – GOTOWE POSTACIE BOHATERÓW DO GRY*

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

03.02 *KARTA POSTACI – CO TE WSZYSTKIE CYFERKI OZNACZAJĄ?*
03.03 *KONCEPT POSTACI*
03.04 *EWOLUCJA POSTACI*
03.05 *ZBIERANIE BRYGADY*

UWAGA:
Gotowe Karty Postaci znajdziesz na końcu podręcznika.

SASZA

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

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

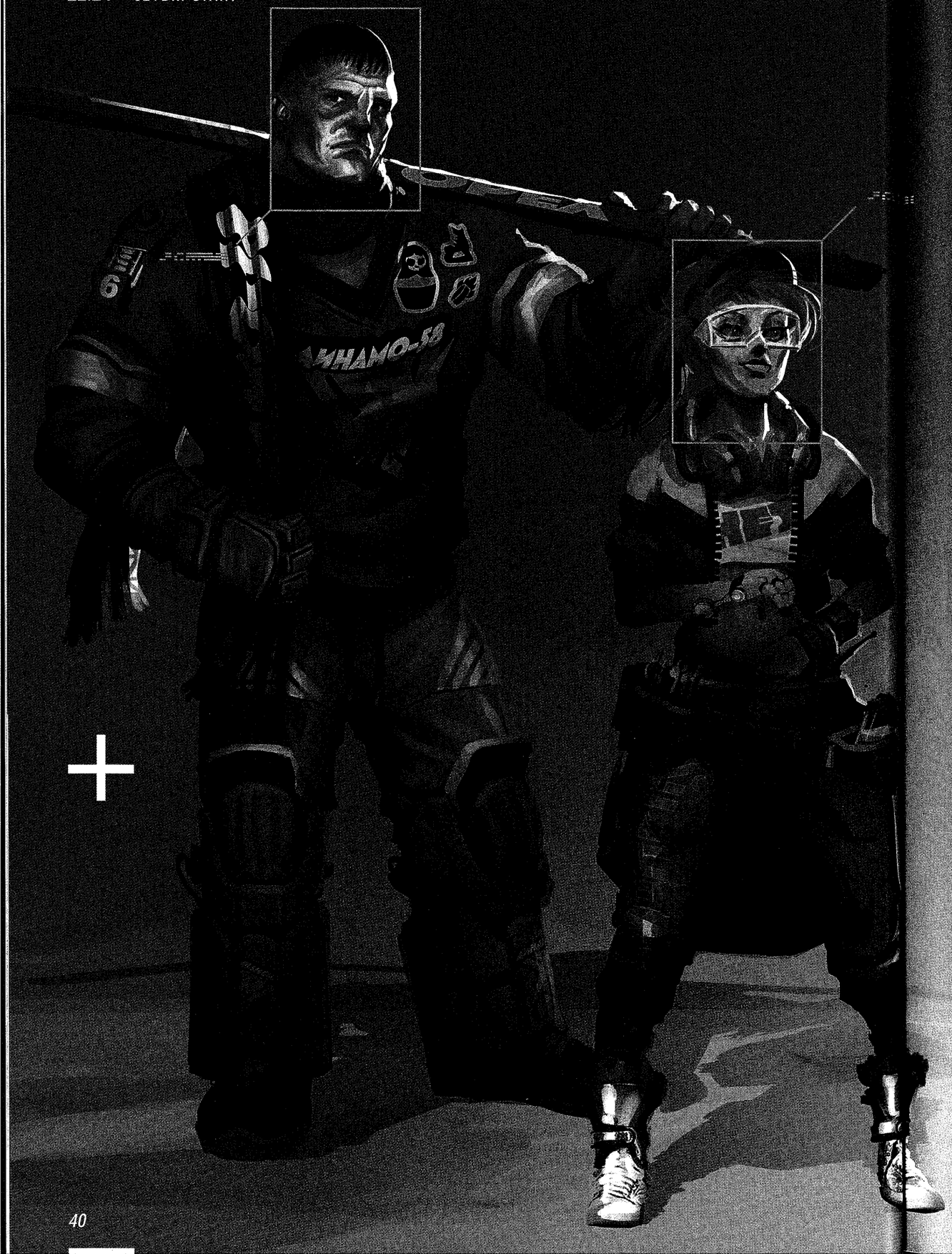
O robocie, na którą wybiera się Szara, dowiedział się od samej zainteresowanej, kiedy po raz kolejny zaproponował koleżance, że on jej te pięćset rubli to z przyjemnością pożyczy albo jeszcze chętniej zwyczajnie da, byle ona nie musiała się martwić... Szara urządziła mu straszną awanturę, rozpłakała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

SZARA

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

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

+



WITIA

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

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

NIKOLKA

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

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

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

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

KARTA POSTACI

IMIĘ **01**

KSYWA

MELDUNEK **02** Неосибирск

PŁEĆ WIEK

POCHODZENIE **03**

ALOKACJA 4A **05**

SZLIF Z POCHODZENIA **04**

RYSA **06**

PRZEWAGI RYSY

UŁOMNOŚCI RYSY

JĘZYKI OBCE **07**

ZDROWIE 03

POZIOM STARTOWY ZDROWIA
MASA + DRYG + 5

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

RULETKA | CIĘŻKIE OBR. +2 PT | LEKKIE OBR. +1 PT | ZDROWY

STANY

OSŁABIENIE **08**

CHOROBA **09**

10 UZALEŻNIENIE

11 NAPROM. ZATRUCIE

POZIOM STARTOWY
EGO + 5

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

ZAŁAMANIE PSYCHICZNE **K6** **12**

POZIOM STARTOWY
EGO + 2

05 ISKRA -6 -5 -4 -3 -2 -1 **0** 1 2 3 4 5 6 7 8

13

OBRONA **06**

DRYG	OBRONA
1–3	1
4–6	2

14 POZIOM PANCERZA (MAKS. 3)

01 DRYG **02** CELNOŚĆ

DRYG	CELNOŚĆ
1–2	1
3	2
4–5	3
6	4

UMIEJĘTNOŚĆ 5+ 4+ 3+ SZLIF

01 DRYG
- KITRANIE
- MYK
- STRZELANIE
- SZABER
- SZOFER

02 EGO
- BAJERA
- FASON
- PYSKÓWKA

03 ŁEB
- CZUJ
- ROZKMINA
- KUJON
- DOKTÓR
- INŻYNIER
- KODER
- OPERATOR

04 MASA **01** SIŁA

MASA	SIŁA
1	1
2–3	2
4–5	3
6	4

- BITKA
- KARDIO
- ODPORNOŚĆ

SUKCES K6
Niewyszkolony 5+
Wyszkolony 4+
Fachowy 3+

PUNKTY FACHU

WOLNE PUNKTY

ATRYBUTY

GRATY

BROŃ NAZWA **15**

OBR	NZW	AMMO	ZAS	MAG	WŁAŚCIWOŚCI

PANCERZ NAZWA **16**

POZ	WŁAŚCIWOŚCI

WYPOSAŻENIE NAZWA **17**

POZ	WŁAŚCIWOŚCI

POZ poziom
OBR obrażenia
NZW niezawodność
NZ niezawodna
ST standardowa
ZW zawodna
AMMO zużycie amunicji
ZAS zasięg
BP bezpośredni
BL bliski
ŚR średni
DAL daleki
EXT ekstremalny
MAG poj. magazynka

19 OBCIĄŻENIE

07 UDŹWIG
MASA + 5

PORTFEL

CYBER **18**

NAZWA	POZ	WŁAŚCIWOŚCI

OTOCZENIE

20 RELACJE

BLISCY

BRYGADA

KARTA POSTACI

01 IMIĘ, KSYWA

To, co Postać ma wgrane w czip osobisty i jak ją wołają na ulicach.

02 MELDUNEK

Faktyczny bądź tylko deklaratywny adres zamieszkania Postaci.

03 POCHODZENIE

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

04 SZLIFY

Nabyte z racji pochodzenia oraz doświadczenia życiowego szczególne zdolności Postaci.

05 4A

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

06 RYSA

Charakterystyczna skaza wyróżniająca Postać spośród innych.

07 JĘZYKI OBCE

Znane przez Postać języki poza rosyjskim.

08 OSŁABIENIE

Stan tymczasowo zmniejszonej zdolności Postaci do działania.

09 CHOROBA

Wszelkie dolegliwości natury bakteryjno-wirusowej.

10 UZALEŻNIENIE

Nabyta psychofizyczna zależność od określonej substancji.

11 NAPROMIENIOWANIE/ZATRUCIE

Wynik otrzymania nadmiernej dawki czynnika szkodliwego.

12 AKTUALNE PSYCHE

Bieżąca odporność psychiczna, gotowość do działania i sprawność umysłu.

13 AKTUALNA ISKRA

Spójność neuropsychologiczna Postaci.

14 POZIOM PANCERZA

Ilość i jakość sprzętu ochronnego noszonego przez Postać.

15 BROŃ

Posiadane przez Postać uzbrojenie *[nazwa, typ, zużycie amunicji, obrażenia, magazynek, niezawodność, zasięg, właściwość, punkty udźwigu]*.

16 PANCERZ

Posiadany przez Postać sprzęt ochronny *[nazwa, poziom pancerza, właściwości, punkty udźwigu]*.

17 WYPOSAŻENIE

Wszystko inne, co Postać nosi przy sobie lub ma pod ręką *[nazwa, poziom, właściwości, punkty udźwigu]*.

18 CYBER

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

19 OBCIĄŻENIE

Suma Punktów Udźwigu wynikających z wyposażenia Postaci.

20 OTOCZENIE

Osoby, organizacje i grupy, z którymi Postać utrzymuje relacje.

CECHY

01 DRYG

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

02 EGO

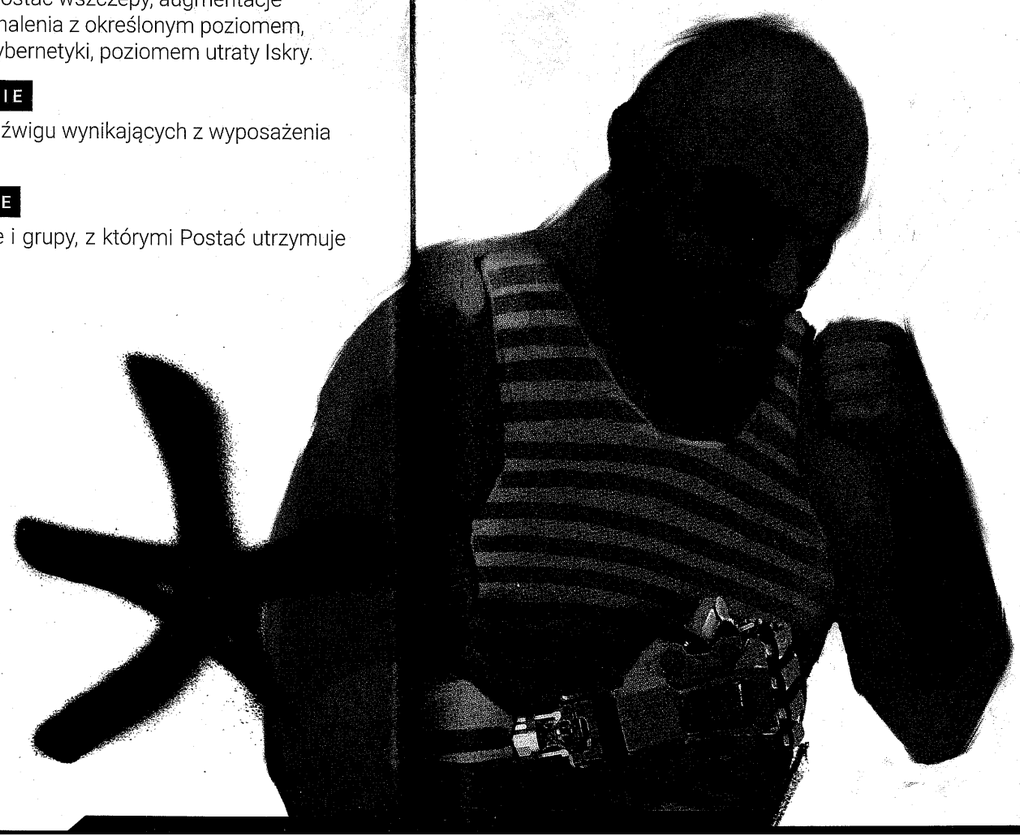
Odzwierciedla spójność charakteru, odporność psychiczną i siłę przebicia. Osoby z dużym Ego są pewne siebie, znają swoją wartość, mają silny charakter i wyrazistą osobowość.

03 ŁEB

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

04 MASA

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



WSPÓŁCZYNNIKI

01 SIŁA

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

02 CELNOŚĆ

Czyli to, co zwiększa obrażenia od broni dystansowych. Dodajesz ją do podstawowych obrażeń broni dystansowych (np. pistolet, karabin, rzucona cegła). Na wysokość Celności wpływają Dryg, ulepszenia i niektóre Szlify.

03 ZDROWIE

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

04 PSYCHE

Morale, hart ducha i odporność psychiczna Postaci. Na zwiększenie maksymalnej wartości Psyche poza Ego mają wpływ niektóre Szlify.

05 ISKRA

Odpowiada stabilności zarówno umysłowej, jak i emocjonalnej. Określa również, ile cybernetyki może w siebie wpakować Postać, zanim zacznie odczuwać skutki uboczne. Na wysokość Iskry wpływają Ego, farmaceutyki i niektóre szlify.

06 OBRONA

Określa, jak trudno Cię trafić. Wpływa na zmniejszenie ilości obrażeń jakie możesz otrzymać od atakujących Cię przeciwników. Na wysokość Obrony wpływają Dryg, ulepszenia i niektóre Szlify.

07 UDŹWIG

Wskazuje, jak duże obciążenie potrafisz unieść. Na wysokość Udźwigu wpływają Masa oraz posiadana Cybernetyka i niektóre Szlify.

UMIEJĘTNOŚCI

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

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

STRZELANIE – określa, jak dobrze korzystasz z każdej broni palnej lub broni miotającej pociski (procy, łuków, pocisków rakietowych, haubic i czołgów).

SZABER – korzystasz z tej Umiejętności, jeśli chcesz kogoś okraść, włamać się na czyjś kwadrat lub gdy starasz się otworzyć wytrychem zamek mechaniczny.

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

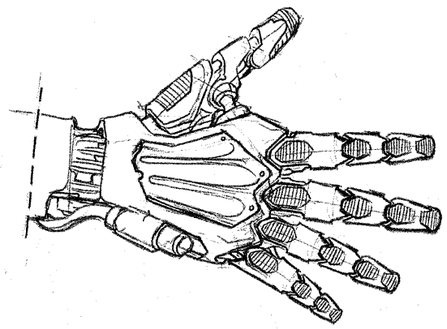
BAJERA – albo to coś w sobie masz, albo nie. To miękkie podejście do spraw społecznych, przydatne, gdy blefujesz, uwodzisz, starasz się kogoś wkręcić lub oszukać.

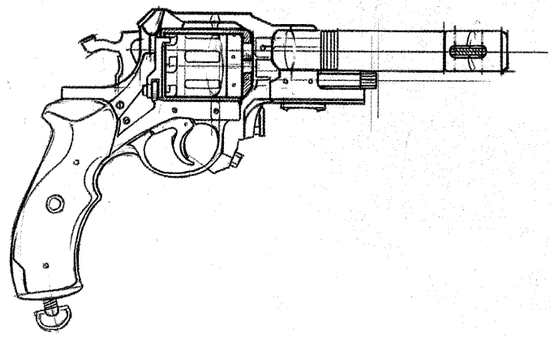
FASON – wytrzymałość psychiki; określa, jak dobrze znosisz stres, kiedy chcesz wbiec do płonącego budynku, by kogoś uratować, wybiec z ukrycia pod ostrzał broni maszynowej albo po oblaniu się płonącą benzyną skoczyć z dachu bloku w zaspę śniegu.

PYSKÓWKA – umiejętność wjechania komuś na psychikę. Stosowana, gdy otwarcie kogoś zastraszasz, targujesz się lub negocjujesz warunki umowy.

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

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





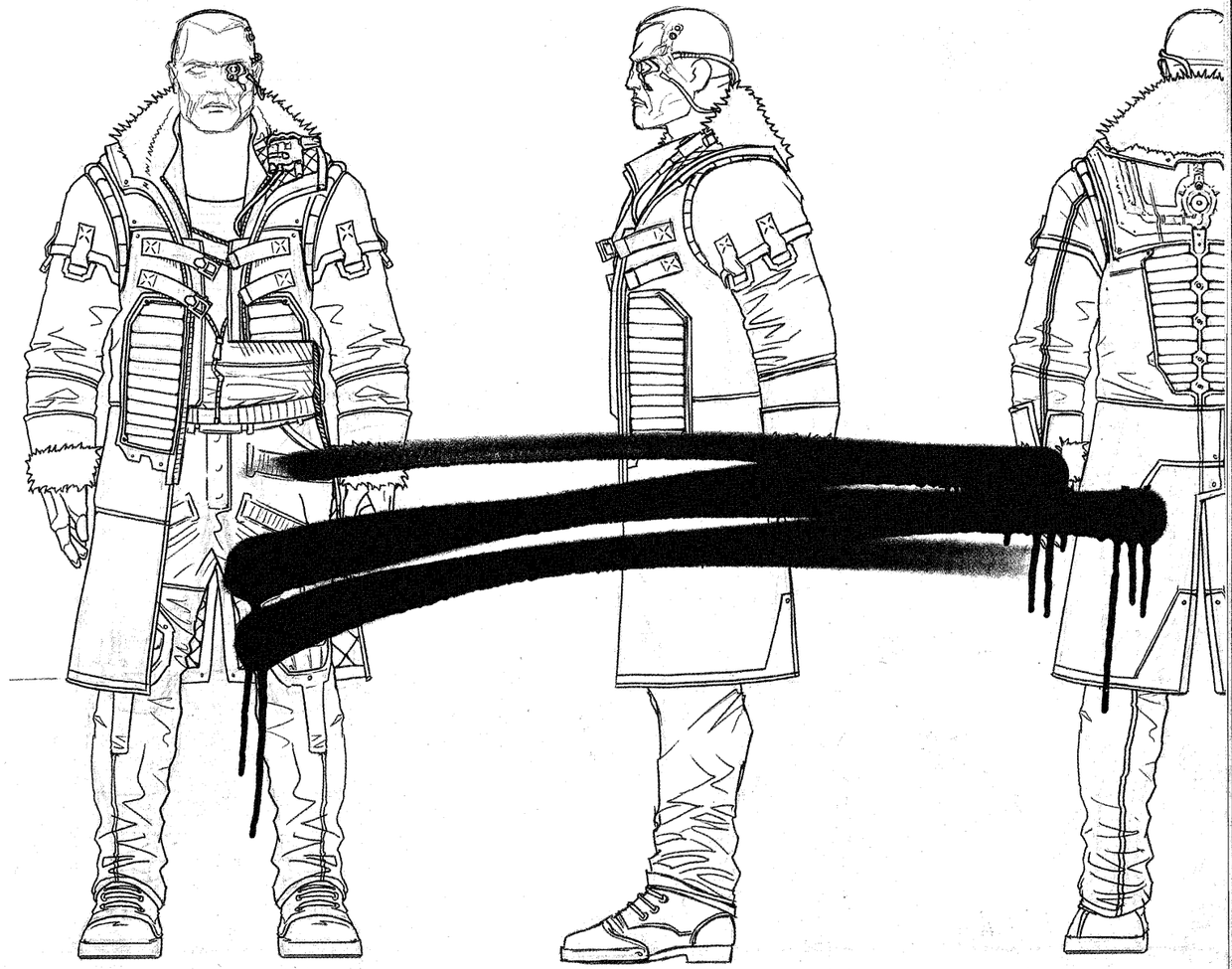
KUJON – zasób wiedzy akademickiej, faktów naukowych, ciekawostek o świecie, erudycji i wykształcenia zdobytego oraz nabytego podczas formalnej edukacji, jak również w wyniku szeroko rozumianej ciekawości poznawczej w obliczu cudów tego świata. Reprezentuje poziom oczytania i przynajmniej teoretycznej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

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

KARDIO – stosowana przy ucieczce, pogoni, podnoszeniu ciężarów, pływaniu. Odpowiada za wszelkie działania siłowo-wytrzymałościowe.

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

293939 111



Poniższe cztery Umiejętności są wysoko specjalistyczne, wymagają nauki, przeszkolenia i fachowej wiedzy. Używanie ich na poziomie niższym niż Wyszkolona będzie wiązało się to z dużymi modyfikatorami do Testów oraz ryzykiem spektakularnej porażki.

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

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

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

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

232333

KONCEPT POSTACI

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

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

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

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

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

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

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

...w przyszłość Twojej Postaci. Czy ta osoba chce zachować *status quo*, czy może wolałaby coś zmienić? Co może w tym kierunku zrobić, a co musi? Czy wytrzyma w ten sam sposób kolejny rok, miesiąc, tydzień albo dzień? Ba! Czy wytrzyma tak do wieczora? I w końcu: do czego docelowo dąży? Jaki jest jej ostateczny cel, ambicja w życiu?

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

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

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

EWOLUCJA POSTACI

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

Ludzie się zmieniają i nie wolno o tym zapominać.

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

Zmiana nie powinna być diametralna, o ile nie wydarzy się coś, co mogłoby ją uzasadnić. W większości przypadków będzie to ewolucja Postaci, a nie rewolucja w jej życiu. Witia nie zainteresuje się nagle, dajmy na to, medytacją – o ile nie przekona go do tego Szara, która mogła poznać ją jako jedną z technik radzenia sobie ze stresem pourazowym podczas rehabilitacji po wypadku. Szara nie porzuci z dnia na dzień swojej miłości do jednośladów – jeżeli nie znajdzie czegoś bardziej od niej dynamicznego i szalonego, na przykład latania wertyplanem (a i wtedy pewnie będzie na lotnisko dojeżdżać śmigaczem), zaś Witia będzie wyciszać się przed meczem tylko po to, żeby rzucić się na drużynę przeciwników ze zdwojonymi siłami.

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

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

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

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

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

ZBIERANIE BRYGADY

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

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

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

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

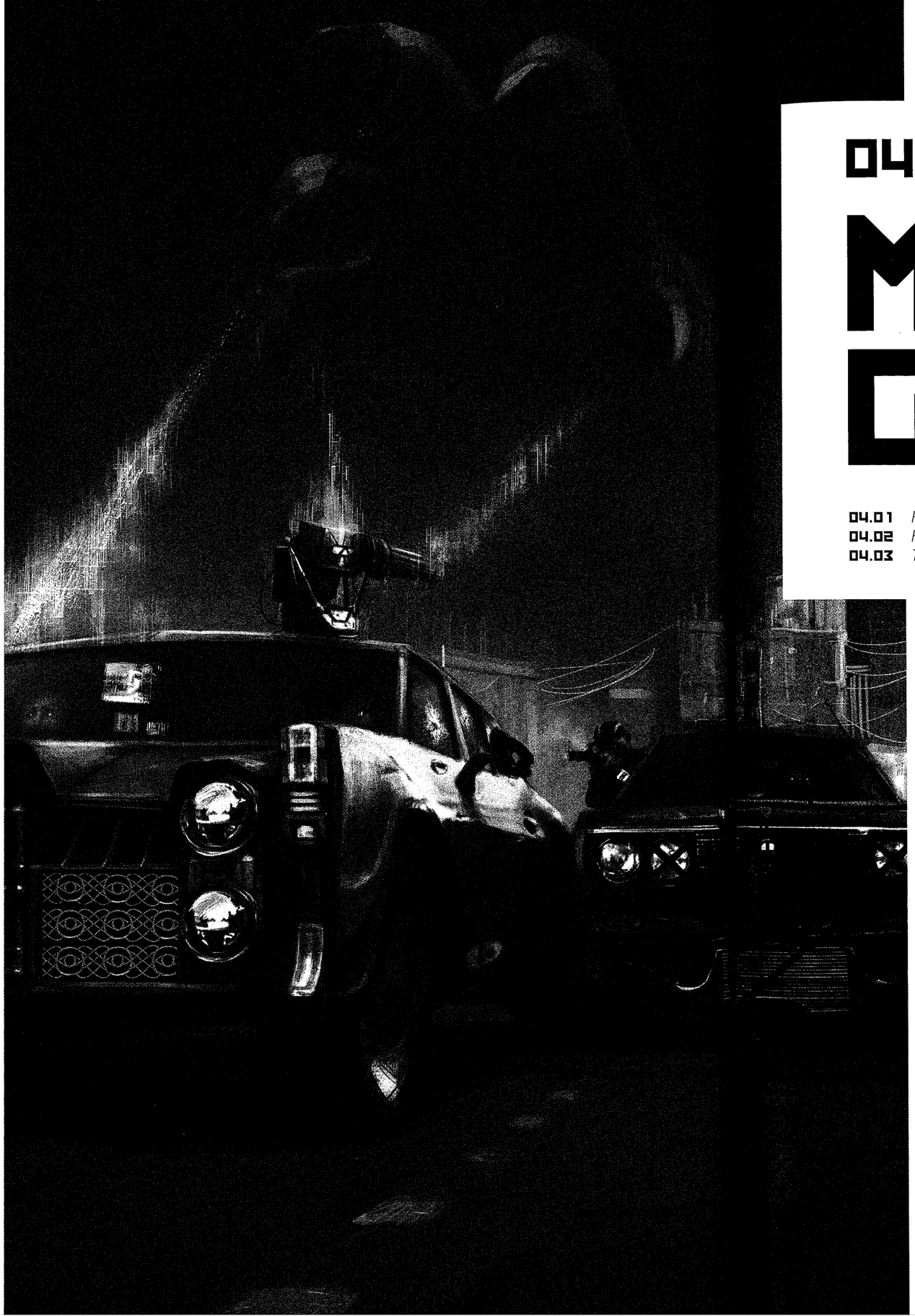
Niech posłuży Ci za motto cytat z absolutnie ikonicznego filmu o znamiennym tytule *Brygada*, cudownym, rosyjskojęzycznym filmie Aleksieja Sidorowa z 2002 roku:

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

Właśnie tym jest i właśnie tym powinna być prawdziwa Brygada.

293939 111

232333



04

MISTRZ GRY

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

ROLA MISTRZA GRY

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

KONSTRUOWANIE PRZYGODY

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

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

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

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

W tym ujęciu „Brygada z naszego podwórka" to krótka historia o tym, jak trójka młodych gniewnych trafia pomiędzy tryby machinerii kryminalno-milicyjnej Neosibirska w przededniu wkroczenia na arenę dużego, niebezpiecznego Gracza korporacyjnego.

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

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

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

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

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

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

Pamiętaj, aby dać Graczom szansę pokazać, co potrafią ich Postaci. Zagrzebany po uszy w Strumieniu haker nie będzie nadmiernie zadowolony z przygody koncentrującej się na bieganiu po uschniętym lesie i uciekaniu przed bandytami – o ile nie chcesz właśnie pokazać mu, że życie to nie tylko świat wirtualny. Z kolei nakoksowany eksbokser nie musi być zachwycony, próbując rozwiązać skomplikowaną zagadkę kryminalną – to jest jeśli nie sparujesz go w tym celu z mocno łebską, ale zupełnie niebojową Postacią domorosłego detektywa.

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

TWORZENIE BRYGADY

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

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

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

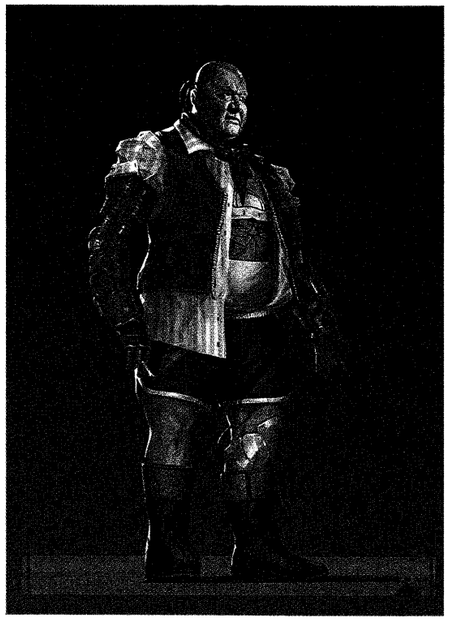
Nie jest konieczną, obowiązkową rolą Mistrza Gry wytłumaczenie im, skąd się znają, co ich połączyło i jakie mają wspólne przeżycia. Wypracujcie to wspólnie. Przedyskutujcie. Ustalcie. Ich sympatia – albo antypatia – powinna być raczej implikowana niż narzucona; o wiele lepiej, aby to sami Gracze doszli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

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

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

293939 111

232333



05

TWORZENIE BOHATERA

05.01 *PROCES TWORZENIA KROK PO KROKU*
05.02 *KROK 1: CECHY*
05.03 *KROK 2: WSPÓŁCZYNNIKI*
05.04 *KROK 3: POCHODZENIE*
05.05 *KROK 4: SYSTEM 4A*
05.06 *KROK 5: UMIEJĘTNOŚCI*
05.07 *KROK 6: RYSA*
05.08 *KROK 7: RELACJE*
05.09 *KROK 8: ŻYCIE WYRZUTKA?*
05.10 *KROK 9: ZAKUPY*
05.11 *KROK 10: SZNYT*

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

PROCES TWORZENIA *KROK PO KROKU*

01

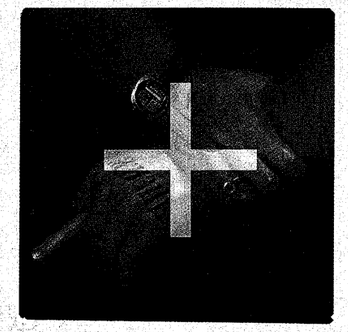
CECHY

Określ Cechy Postaci.

02

WSPÓŁCZYNNIKI

Wylicz Współczynniki wynikające z już posiadanych Cech.



06

RYSA

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

07

RELACJE

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

293939 111

03

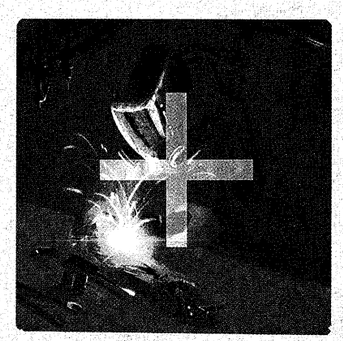
POCHODZENIE

Wybierz rejon Neosibirska, z którego pochodzi Twoja Postać, oraz jeden z dostępnych Szlifów.

04

SYSTEM 4A

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



05

UMIEJĘTNOŚCI

Wybierz dodatkowe Umiejętności dla swojej Postaci.

08

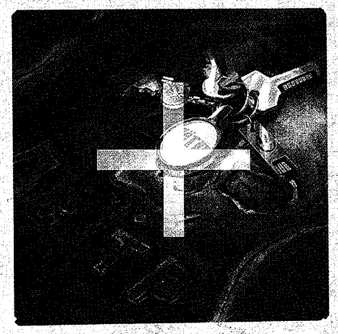
ŻYCIE WYRZUTKA

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

09

ZAKUPY

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



10

SZNYT

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

232333

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

CECHA

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

UMIEJĘTNOŚĆ

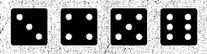
Oznacza wyspecjalizowane wykorzystanie nabytych przez Postać nawyków oraz wiedzy; określa zakres sukcesu na kościach użytych w Teście.

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

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

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

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



KROK 1: **CECHY**

01. Ustaw startowe wartości każdej Cechy tworzonej Postaci na 2.

02. Wybierz jedną Cechę jako specjalizację Postaci i dodaj do niej jeden punkt, podnosząc ją na 3.

03. Dodatkowo możesz – ale nie musisz i zastanów się dobrze! – odjąć jeden punkt z którejś z Cech o wartości 2 i dodać go do innej Cechy, nie przekraczając jednak wartości 3.

WARTOŚĆ CECH A TESTY

Wartość Cechy określa efektywność używania powiązanych z nią Umiejętności, zaś opisowo można jej poziom ująć w następujący sposób:

1	**UŁOMEK** Postać zupełnie sobie nie radzi z przeciętnymi Testami w grze i lepiej, żeby nawet nie próbowała.
2	**ŚREDNIAK** Postać coś tam potrafi (albo jeszcze, albo już) i ma jakie-takie szanse zdania przeciętnego Testu.
3	**NAWET CAŁKIEM-CAŁKIEM** Postać powinna bez większego problemu zdać przeciętny Test.
4+	**KONKRET** Postać jest naprawdę dobra i może liczyć na spektakularne efekty swoich działań, zaś dana Cecha jest jej widoczną mocną stroną.

Jeśli Cecha **ŁEB** stworzonej przez Ciebie Postaci wynosi teraz 3, wybierz jedną z poniższych opcji jako bonus:

– Dodaj jeden dodatkowy język obcy. Najbardziej popularne to: mandaryński, turecki, kazachski, francuski i język wrogów – angielski.

– Jedną dowolną Umiejętność zmień na poziom Wyszkolony 4+.

293939 111

KROK 2: **WSPÓŁCZYNNIKI**

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

SIŁA

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

MASA	1	2–3	4–5	6
SIŁA	1	2	3	4

CELNOŚĆ

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

DRYG	1	2–3	4–5	6
CELNOŚĆ	1	2	3	4

UDŹWIG

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

	+5

OBRONA

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

DRYG	1–3	4–6	
OBRONA	1	2	

ZDROWIE

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

	+	+5

PSYCHE

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

	+5

ISKRA

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

	+2

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

232333

KROK 3: **POCHODZENIE**

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

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

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

01 LENIŃSKI REJON	stereotyp mundurowi
02 PIERWOMAJSKI REJON	stereotyp sportowcy
03 CENTRALNY REJON	stereotyp dorobkiewicze
04 OKTIABRSKI REJON	stereotyp przyjezdni
05 KIROWSKI REJON	stereotyp mechanicy
06 ZAJELCOWSKI REJON	stereotyp inżynierowie
07 KALININSKI REJON	stereotyp przedsiębiorcy
08 NOWODZIERŻYŃSKI REJON	stereotyp chemicy
09 SOWIECKI REJON	stereotyp akademicy i bogacze
10 KOLEJOWY REJON	stereotyp proletariat
11 PRZEDMIEŚCIA NEOSIBIRSKA	stereotyp wieś i wiara

01 LENIŃSKI REJON

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

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

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

02 PIERWOMAJSKI REJON

DŁUGODYSTANSOWIEC
- Przerzut do dwóch kości dla każdego Testu Umiejętności Kardio podczas długiego, jednostajnego wysiłku fizycznego.
- Umiejętnością Kardio na poziomie Wyszkolona (4+).

BYSIOR
- Siła Postaci wzrasta o 2.
- Postać ma dostęp do leków i narkotyków używanych do nielegalnego dopingu. Dodaj Postaci jedną znajomość związaną z dostawą nielegalnych substancji na poziomie Relacji Przyjazna.

SPARTAKUS
- Psyche i Zdrowie Postaci wzrastają o 2.

03 CENTRALNY REJON

ŚLISKI
- Przerzut do dwóch kości dla każdego Testu Umiejętności Pyskówka podczas przekupstwa.
- Umiejętność Pyskówka na poziomie Wyszkolona (4+).

STROJNIŚ
- Testy społeczne Postaci przy pierwszym spotkaniu premiowane są modyfikatorem –1 PT.
- Dodaj Postaci jedną znajomość związaną ze światem mody lub rozrywki na poziomie Relacji Przyjazna.

PRACUŚ
- Przerzut do dwóch kości dla każdego Testu Umiejętności Rozkmina podczas długotrwałej pracy lub zadania wymagającego wiele czasu.
- Umiejętność Rozkmina na poziomie Wyszkolona (4+)

04 OKTIABRSKI REJON

ZARADNY
- Przerzut do dwóch kości dla każdego Testu Umiejętności Szaber w przypadku przeszukiwania.
- Umiejętność Szaber na poziomie Wyszkolona (4+).

ŻWAWY
- Przerzut do dwóch kości dla każdego Testu Umiejętności Czuj podczas możliwości wystąpienia Zaskoczenia lub nagłych, nieprzewidzianych wypadków.
- Podczas Walki Postać otrzymuje +2 do Inicjatywy.

KARALUCH
- Testy Postaci dotyczące przetrwania są premiowane modyfikatorem –1 PT.
- Przerzut do dwóch kości podczas Testów Zachowania Przytomności w przypadku otrzymania przez Postać Ran Ciężkich.

05 KIROWSKI REJON

RAJDOWIEC
- Przerzut do dwóch kości dla każdego Testu Umiejętności Szofer podczas prowadzenia wyznaczonego typu pojazdu naziemnego.
- Postać ma własny samochód marki Łada.

GARAŻOWIEC
- Przerzut do dwóch kości dla każdego Testu Umiejętności Inżynier podczas naprawy, modernizacji, tuningu i personalizowania pojazdów mechanicznych.
- Umiejętność Inżynier na poziomie Wyszkolona (4+).

METALOWIEC
- Postać rozpoczyna grę z jedną cybernetyczną kończyną poziomu 3 – patrz: *Bazar*, część *Cybernetyka*.

06 ZAJELCOWSKI REJON

GADŻECIARZ
- Umiejętność Operator na poziomie Wyszkolona (4+).
- Przerzut do dwóch kości dla każdego Testu Umiejętności Operator w przypadku pilotowania, naprawy i budowy dronów.
- Otrzymujesz drona (małego, patrz: *Bazar*) z osprzętem do sterowania.

LALKARZ
- Umiejętność Koder na poziomie Wyszkolona (4+).
- Przerzut do dwóch kości dla każdego Testu Umiejętności Koder podczas pisania programów.
- Postać posiada przestarzałego MEX-a wraz zestawem Lalkarza (patrz: *Bazar*).

ŁEBSKI
- Umiejętność Inżynier na poziomie Wyszkolona (4+).
- Przerzut do dwóch kości dla każdego Testu Umiejętności Inżynier podczas projektowania oraz tworzenia nowych i modyfikacji istniejących urządzeń.

07 KALININSKI REJON

PASER
- Przerzut do dwóch kości dla każdego Testu Umiejętności Pyskówka podczas targowania.
- Postać ma dostęp do szerokiej gamy towarów z dostępem ograniczonym [O] w rozdziale Bazar.

KOLEKCJONER
– Umiejętność Rozkmina na poziomie Wyszkolona (4+).
– Postać ma dostęp do szerokiej gamy towarów zabronionych [Z] w rozdziale *Bazar*.

BAJERANT
– Przerzut do dwóch kości dla każdego Testu Umiejętności Bajera podczas oszustwa lub uwodzenia.
– Umiejętność Bajera na poziomie Wyszkolona (4+).

08 NOWODZIERŻYŃSKI REJON

SZCZUR
– Umiejętność Odporność na poziomie Wyszkolona (4+).
– Postać nie podlega stanowi Osłabienia wywołanemu przez napromieniowanie, choroby, toksyczność czy gazy.

ŹRÓDŁO
– Przerzut do dwóch kości dla każdego Testu Umiejętności Kitranie podczas ukrywania drobnych przedmiotów w ubraniu.
– Postać posiada dostęp do wysokoprocentowej syntadrenaliny z dobrego źródła. Dodaj Postaci jedną znajomość związaną z dostawą syntradrenaliny ze szpitala lub laboratorium na poziomie Relacji Przyjazna.

CHEMIK
– Przerzut do dwóch kości dla każdego Testu Umiejętności Inżynier podczas wytwarzania farmaceutyków.
– Psyche Postaci wzrasta o 2.

09 SOWIECKI REJON

NOWOBOGACKI
– Postać ma stały, comiesięczny dochód w wysokości 5000 rubli – źródło do ustalenia z MG.
– Postać ma dostęp do wewnętrznego obiegu informacji szczebla federacyjnego. Dodaj Postaci jedną znajomość związaną z Urzędami Federacyjnymi na poziomie Relacji Przyjaznej.
– +5000 rubli na start.

UZDROWICIEL
– Przerzut do dwóch kości dla każdego Testu Umiejętności Doktór podczas leczenia lekkich ran, operacji i leczenia chorób.
– Umiejętność Doktór na poziomie Wyszkolona (4+).

MÓZG
– Postać na dostęp do informacji techniczno-projektowych dotyczących miasta oraz jego infrastruktury, jak również stosowanej w nim technologii, zabezpieczeń i temu podobnych.
– Postać posiada jedną znajomość związaną ze Służbami Miejskimi na poziomie Relacji Przyjazna.
– Umiejętność Kujon na poziomie Wyszkolona (4+).

10 KOLEJOWY REJON

ZŁOMIARZ
– Umiejętność Szaber na poziomie Wyszkolona (4+).
– Postać może spróbować naprawić każdy znaleziony sprzęt, który w przeciwnym razie traktowany byłby jako zepsuty.

SWOJAK
– Testy Walki z wykorzystaniem broni Improwizowanej (ze szczególnym uwzględnieniem gazrurek) są premiowane modyfikatorem –1 PT.
– Każdego mieszkańca Kolejowego może traktować jak osobę z relacjami co najmniej Neutralnymi.

DŹWIGOWY
– Umiejętność Operator na poziomie Wyszkolona (4+).
– Przerzut do dwóch kości dla każdego Testu Umiejętności Operator podczas operowania dużymi maszynami i pojazdami.

11 PRZEDMIEŚCIA NEOSIBIRSKA

INNY
– Możesz przenieść jeden punkt z dowolnej Cechy Postaci do innej Cechy – tym samym zmniejszasz jedną Cechę, podnosząc drugą.
– Postać ma zredukowany koszt korzystania z Nerwówki (patrz: *Zasady gry*) do jednego punktu Psyche.

BATIUSZKA
(osoba duchowna – patrz: *Kompendium świata: Cerkiew*)
– Każdy wierzący i prawosławny Obywatel Federacji ma do tej Postaci nastawienie co najmniej Neutralne.
– Postać ma dostęp do określonych zasobów Federacyjnej Cerkwi Prawosławnej. Dodaj Postaci jedną znajomość związaną z Cerkwią na poziomie Relacji Przyjazna.

PROWINCJUSZ
– Przerzut do dwóch kości dla każdego Testu Umiejętności Odporność na warunki atmosferyczne i temperatury.
– Postać ma dostęp do społeczności spoza Neosibirska. Dodaj Postaci jedną znajomość związaną z przedmieściami na poziomie Relacji Przyjazna.

KROK 4: SYSTEM 4A

W zależności od tego, jaką drogę życia wybrał system alokacji Obywateli Federacji dla Twojej Postaci, zmień wskazane umiejętności i zanotuj środowisko, w którym posiadasz Znajomości. Wybierz jedną z dróg życia podanych poniżej dla swojej Postaci.

Więcej o systemie 4A znajdziesz w rozdziałach *Kompendium świata* oraz *Prowadzenie SibirPunka*.

AKADEMIA

Postać otrzymuje na poziomie Wyszkolona (4+) jedną z Umiejętności spod Cechy **ŁEB**

Znajomości wśród naukowców oznaczają, że masz dostęp do specjalistycznego sprzętu naukowego, możesz (odpłatnie bądź nie) korzystać z laboratoriów znajomych wykładowców na uniwersytetach i w powiązanych instytucjach edukacyjnych, jak również spróbować zasięgnąć ich ekspertyzy w kwestiach związanych z nauką lub inżynierią.

ARMIA

Postać otrzymuje na poziomie Wyszkolona (4+) jedną z Umiejętności spod Cechy **MASA**

Znajomości wśród mundurowych pozwalają Ci utrzymać kontakt z kumplami z woja, milicji i innych służb, a nawet z dowództwem, dzięki czemu łatwiej Ci zdobywać wojskowe wyposażenie i sprzęt; możesz też liczyć na pomoc jednego wyspecjalizowanego mundurowego, wojskowego lub milicjanta.

ANGAŻ

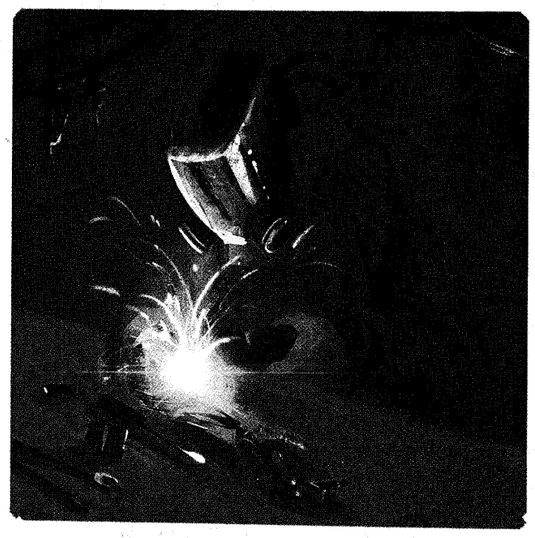
Postać otrzymuje na poziomie Wyszkolona (4+) jedną z Umiejętności spod Cechy **EGO**

Znajomości wśród przemysłowców pomagają Ci znaleźć właściwych ludzi, którzy są w stanie naprawiać Twój sprzęt za symboliczną opłatą, za drobne przysługi lub nawet za darmo. Ponadto zawsze masz dostęp do przeróżnych części zapasowych – od komponentów samochodowych, aż po cybernetykę.

ANARCHIA

Postać otrzymuje na poziomie Wyszkolona (4+) jedną z Umiejętności spod Cechy **DRYG**

Znajomości w półświatku pozwalają Ci rozpoznawać znaki i graffiti, z dużym prawdopodobieństwem określać terytoria oraz orientować się w tak zwanych „zorganizowanych grupach przestępczych" miasta. Znasz liderów poszczególnych Brygad – może i tylko ze słyszenia, ale znasz! – i potrafisz prześlizgnąć się przez ich tereny, o ile oczywiście będziesz stosować się do panujących tam zasad. Zawsze możesz też liczyć na dostęp do sprzętu i towaru z drugiego obiegu, oczywiście nie za darmo.



KROK 5: UMIEJĘTNOŚCI

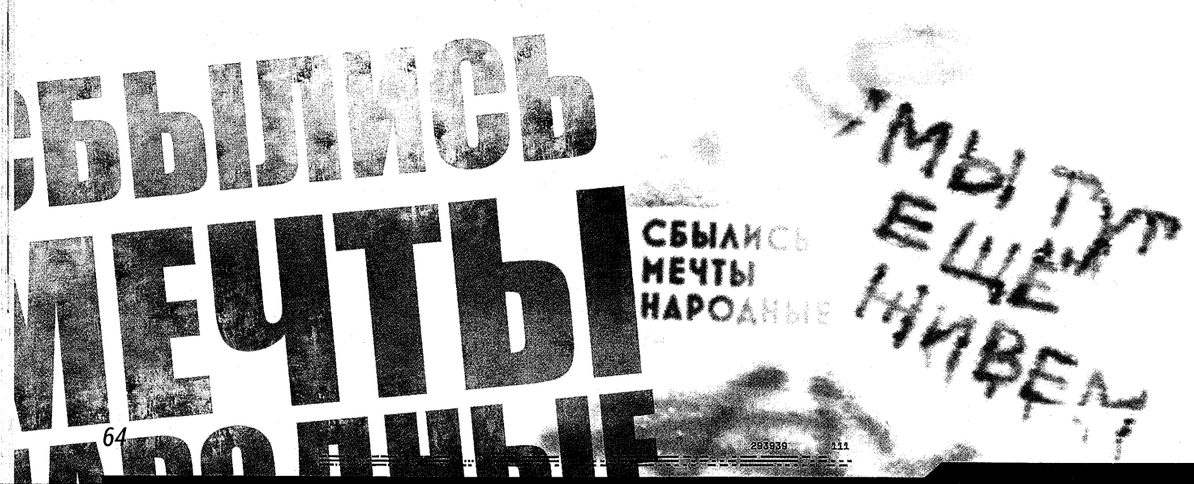
Na tym etapie wybierz cztery dodatkowe Umiejętności dla Postaci i oznacz je na Karcie Postaci jako Wyszkolone. Podczas tworzenia bohatera nie można wybrać jednej Umiejętności więcej niż raz (wybranie wielokrotne nie zmieni poziomu wyszkolenia).

KROK 6: RYSA

Życie jest jak linia produkcyjna w zautomatyzowanej fabryce: z surowców powstają gotowe elementy do składania, linia montażowa kleci z tego produkt. Na samym końcu zostaje on dokładnie oznaczony sygnaturą, która wskazuje, jaką drogę przebył, z czego się składa i do czego ma służyć.

A potem jakiś debil upuszcza go na ziemię albo zarysowuje lakier przy pakowaniu.

Tak, to powyżej było o produktach, o towarze. Myślisz, że z ludźmi jest inaczej? No cóż, chyba nadal żyjesz złudzeniami i marzeniami. Przecież życie na każdym odciska swoje piętno – i właśnie to jest zostawiona na Tobie przez czas spędzony na ulicach Neosibirska Rysa osobowości. Coś, co czyni Postać niepowtarzalną i zarazem troszkę wybrakowaną.



DUSZA-CZŁOWIEK

My nie damy rady? No jak nie, jak tak?! Wszystko jest do zrobienia, trzeba tylko się przyłożyć! Nie takie się siupy robiło w Twoim wieku, a jeszcze jak chlapnąć sobie kielonka, to w ogóle wszystko z płatka pójdzie... Nie tylko tak mówisz: zachowujesz się tak i właśnie w to wierzysz, bo z jakiegoś powodu kiedy otaczają Cię zadowoleni ludzie, to po prostu Ci się udaje, i to tak konkretnie. Może i nie jesteś tytanem intelektu, ale nigdy też Cię to nie zrażało – podstawa to uśmiech!

PRZEWAGA
Postać otrzymuje jeden Automatyczny Sukces do Testów Umiejętności spod Cechy Ego – o ile aktualna pula znaczników Słowiańskiej Duszy jest co najmniej równa liczbie członków Brygady.

UŁOMNOŚĆ
Gracz nie może wykorzystywać znaczników Słowiańskiej Duszy podczas wykonywanych Testów dla żadnych Umiejętności spod Cechy Łeb

INDYWIDUALISTA

Z jakiegoś powodu nigdy nie dane Ci było poczuć tego, co inni nazywają duchem zespołowym. Zawsze jesteś obok grupy, nigdy nie potrafisz odnaleźć swojego miejsca w drużynie... Dlatego też od interakcji z ludźmi wolisz jasny, przejrzysty świat logiki, związków przyczynowo-skutkowych i twardych faktów.

PRZEWAGA
Postać otrzymuje jedną dodatkową kość do Puli Kości podczas wszystkich Testów spod Cechy Łeb

UŁOMNOŚĆ
Na początku sesji gry Postać nie dodaje znacznika Słowiańskiej Duszy do puli Brygady

URODZONY PRZYWÓDCA

Odkąd tylko pamiętasz, ludzie robili to, co chcesz, i słuchali Twoich słów. Wiesz, w jaki sposób przewodzić grupie, masz pewność swoich umiejętności i słuszności podejmowanych decyzji, dzięki którym wszystkim żyje się lepiej. Jedyne, czego nie tolerujesz, to podważanie Twojego autorytetu.

PRZEWAGA
Na początku sesji gry Postać dodaje do puli Słowiańskiej Duszy swojej Brygady dwa znaczniki zamiast jednego.

UŁOMNOŚĆ
Postać zawsze będzie chciała przewodzić w grupie i postawić na swoim, co może prowadzić do konfliktów w Brygadzie – szczególnie z osobami, które posiadają tę samą Rysę. Jeśli w jednej Brygadzie jakimś zrządzeniem losu trafią się dwaj Urodzeni Przywódcy, to obydwaj tracą Przewagę wynikającą z tej Rysy, bo ich autorytety po prostu znoszą się nawzajem.

ŁYSY FART

Co tu dużo mówić – masz do pewnych spraw dobrą rękę! Z jakiegoś powodu przedmioty same lepią Ci się do palców, a gliniarze nie zwracają na Ciebie uwagi. Nie wiesz czemu się tak dzieje, ale efekty Twojej nie-do-końca-uczciwej pracy potrafią zaskoczyć wszystkich... nawet Ciebie. Z drugiej strony dobrze wiesz, że jak Cię już nakryją, to jest pozamiatane, bo nigdy nie szło Ci wciskanie ludziom kitu.

PRZEWAGA
Postać otrzymuje rozszerzenie działania Zasady Szóstki dla Umiejętności Kitranie oraz Szaber, które pozwala podczas Testów tych Umiejętności traktować wynik 5 tylko na jednej wybranej kości jako 6.

UŁOMNOŚĆ
Dla żadnej Umiejętności Postaci spod Cechy Ego nie działa efekt Zasady Szóstki.

NA CUDZYM GARBIE

Oczywiście, że dasz radę. Zawsze dajesz. Owszem, ludzie wokół Ciebie z jakiegoś powodu się denerwują i szybko tracą chęć do działania, no ale to chyba nie Twoja wina, co? Przecież nikomu celowo nie zasłaniasz linii celowania ani nie rzucasz tych uwag pod adresem swoich ziomków, żeby ich zirytować, tylko żeby zagadać strażnika... Ludzie, no uspokójcie się, o co te nerwy? Nic się nie dzieje chyba...

PRZEWAGA
Podczas wszelkich Testów wykonywanych przez Postać w obecności innych członków Brygady może ona dodać jeden Automatyczny Sukces do rezultatu Testu – jednak kosztem utraty jednego punktu Psyche przez wskazanego członka Brygady.

UŁOMNOŚĆ
Podczas wykonywania Testu Postać nie może wydać tylko jednego znacznika Słowiańskiej Duszy – zawsze wydaje co najmniej dwa znaczniki z dostępnej puli Brygady.

KOMPLEKS WYŻSZOŚCI

Dzieciak z dobrego domu. Wyedukowany i dziany, zawsze uśmiechnięty, może i gotów dzielić się z innymi tym, co sam ma – ale właśnie przez to nielubiany na ulicy. Cały czas walczysz z kompleksem wyższości, zawsze czujesz, że Cię obgadują za plecami i pokazują palcami, żeby uśmiechnąć się i wyciągnąć rękę po więcej, jak tylko znów spojrzysz wprost na nich. „Znajomych pełno, suko, ale przyjaciół zero".

PRZEWAGI
- Wybierz jedną z Umiejętności Bajera/Fason/Pyskówka i podnieś ją o jeden poziom – z braku poziomu na Wyszkolony lub z już Wyszkolonego na Fachowy.
- +1000 rubli.

UŁOMNOŚĆ
PT dla Testów Umiejętności Bajera i Pyskówka jest obciążony modyfikatorem +1 względem ludzi, którzy z takiego czy innego powodu będą uważać się za mniej zamożnych, wykształconych albo po prostu gorszych od Ciebie.

WŁAŚCIWY CZŁOWIEK

Znają Cię i polecają właściwi ludzie, więc masz stosowne rekomendacje i referencje. Jesteś kimś zawsze niezawodnym, diabelnie skutecznym – ale żyjącym przez to pod presją swojej własnej fachowości. Musisz dbać o reputację, bo jeśli ją zszargasz, to wraz z nią możesz stracić wszystko, co do tej pory udało Ci się osiągnąć w oczach innych.

PRZEWAGI
- Wybierz dowolną Umiejętność Wyszkoloną i zmień ją na poziom Fachowa (3+).
- Wybierz kolejną dowolną Umiejętność i zmień ją na poziom Wyszkolona (4+).

UŁOMNOŚĆ
Postrzegają Cię jako osobę niezawodną i godną zaufania. Jeśli jednak zawiedziesz kogoś przy wykonywaniu zlecenia, to Twój zleceniodawca od razu stanie się wrogo nastawiony – co przełoży się na PT obciążony modyfikatorem +2 do wszelkich Testów Umiejętności Pyskówka, Bajera względem niego. Nigdy nie odzyskasz utraconej reputacji w jego oczach, już na zawsze pozostanie Ci niechętny.

MÓL KSIĄŻKOWY

Książek dawno nie ma, określenie pozostało. Świat zewnętrzny zawsze był dla Ciebie czymś obcym, mało ważnym i wręcz wrogim – zaś bezpieczną przestrzeń stanowiły odstępy pomiędzy linijkami tekstu. Beletrystyka, encyklopedie, almanachy, opracowania i podręczniki były i są Twoimi najlepszymi przyjaciółmi... Mimo że znasz też kilka osób i ze dwie z nich nawet lubisz.

PRZEWAGA
Wybierz jedną z Umiejętności spod Cechy Łeb i podnieś ją o jeden poziom – z braku poziomu na Wyszkolony lub z już Wyszkolonego na Fachowy.

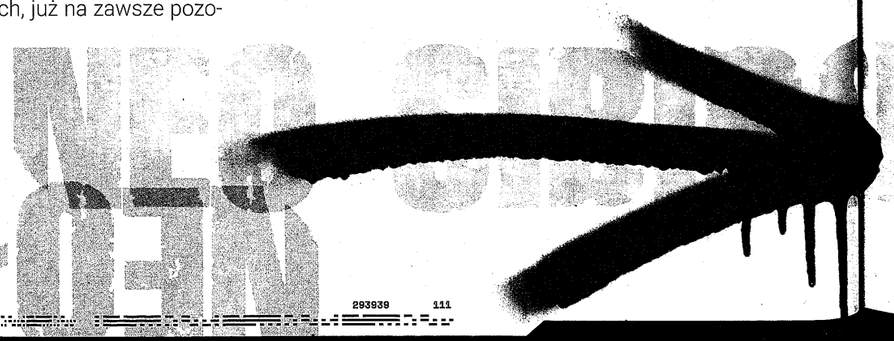
UŁOMNOŚĆ
Podczas każdego Testu Umiejętności spod Cechy Ego Postać musi przerzucić jedną kość, na której już wypadł sukces.

POTRZYMAJ MI PIWO

Jesteś kimś z przeszłością w mundurówce, byłym specnazowcem, spadochroniarzem albo szturmowcem. Świetnie walczysz i strzelasz, ale to zobowiązuje do utrzymania pewnej klasy. W związku z tym nigdy nie odmówisz wyzwaniu, nawet totalnie debilnemu. W dodatku Twoja zbytnia pewność siebie sprawia, że czasami wykazujesz się raczej bezmyślną brawurą niż wykalkulowaną odwagą.

PRZEWAGI
- Wybierz jedną z Umiejętności Bitka/Strzelanie/Odporność/Kardio i podnieś ją o jeden poziom – z braku poziomu na Wyszkolony lub z już Wyszkolonego na Fachowy.
- Raz dziennie potrafisz zebrać się w sobie i ogarnąć przysłowiową srakę – przywracając sobie automatycznie dwa punkty Psyche.

UŁOMNOŚĆ
Zawsze wykazujesz się brawurą, wchodzisz wszędzie pierwszy, zanim ktoś inny nawet się ruszy, i przyjmujesz zlecenia, nieważne jak trudne czy głupie się wydają. Jeśli odmówisz albo będziesz chować się za plecami innych, stracisz pięć punktów Psyche.



SMRÓD ZOSTAJE

Ktoś kiedyś coś o Tobie powiedział albo wyłapał to Twoje krzywe spojrzenie. Teraz, mimo że minęło już parę lat, wciąż się to za Tobą ciągnie. Z jakiegoś powodu ludzie nie lubią Cię na wejściu, masz poważny problem ze zrobieniem dobrego pierwszego wrażenia. Jednak kiedy już przekonasz ich do siebie i zobaczą, jaka jest prawda – będą stać za Tobą murem!

PRZEWAGI
- Wybierz jedną z Umiejętności Bajera/Fason/Pyskówka i podnieś ją o jeden poziom – z braku poziomu na Wyszkolony lub z już Wyszkolonego na Fachowy.
- Stwórz dwie dodatkowe Relacje po stronie bliskich z nastawieniem Przyjaznym.

UŁOMNOŚĆ
PT dla wszystkich Testów Umiejętności spod Cechy Ego jest obciążony modyfikatorem +1.

FANATYK RELIGIJNY

Całe życie spędziłeś w cieniu Cerkwi. Najpierw jako dzieciak ganiałeś po przedsionku i nawie głównej, potem śpiewałeś w chórze i posługiwałeś przy liturgii. Z pełnym zapałem krzewisz wiarę prawosławną pośród mroku ulic Neosibirska, niosąc jej płomień wszędzie tam, gdzie wyczujesz benzynę grzechu... I smród technologii – nienawidzisz całej tej nowoczesności i słusznie postrzegasz ją jako niemiły Bogu, służący do kuszenia ludzi wytwór Szatana.

PRZEWAGA
Wybierz jedną z Umiejętności Bajera/Pyskówka i podnieś ją o jeden poziom – z braku poziomu na Wyszkolony lub z już Wyszkolonego na Fachowy.

UŁOMNOŚĆ
PT dla wszelkich Testów Umiejętności związanych z użyciem nowoczesnej technologii jest obciążony modyfikatorem +1.

FOLIARZ

To wszystko jest spisek! Prezydent od dawna nie żyje, rząd kontroluje nas przez czipy, do jedzenia dodawane są substancje psychoaktywne, a Nowy Porządek Świata nadaje ludziom komunikaty wprost do głów przez sieć 6G... Jest przecież na to masa dowodów, naukowcy z Krasnojarska robili na to badania, ale FSB utajniło ich wyniki! To wszystko można znaleźć w Strumieniu, wystarczy tylko poszukać. Wyłącz holowizję, włącz myślenie!

PRZEWAGI
- Wybierz jedną z Umiejętności spod Cechy Łeb i podnieś ją o jeden poziom – z braku poziomu na Wyszkolony lub z już Wyszkolonego na Fachowy.
- Testy podczas przebywania w Strumieniu premiowane są modyfikatorem –1 PT.

UŁOMNOŚCI
- Testy Umiejętności spod Cechy Masa obciążone są modyfikatorem +1 PT.
- Utrata Iskry powodowana przez cybernetykę jest dla Postaci dwukrotnie większa.

WSIUR

Życie na dalekich obrzeżach miasta – czy też, jak to mawiają miastowi, na prowincji – toczy się własnym, spokojnym i ustalonym tempem. Wszystko ma swój czas, a ciężka praca wyznacza wartość człowieka w życiu – czego jesteś najlepszym przykładem. Wstajesz co rano razem ze słońcem i robokurami, pracujesz do zmroku na farmie syntobiałka, jesz suto i kładziesz się spać. W sobotę jest holowizja, wódeczka i śledzik sojowy, w niedzielę cerkiew i leniuchowanie... A wszystko z dala od szalonego miasta i tych wszystkich porąbanych ludzi.

PRZEWAGI
- Wybierz jedną z Umiejętności Szaber/Szofer i podnieś ją o jeden poziom – z braku poziomu na Wyszkolony lub z już Wyszkolonego na Fachowy.
- Każdy mieszkaniec przedmieścia jest nastawiony do Postaci jako Neutralny.

UŁOMNOŚCI
- Duże miasto wywołuje u Ciebie stres, co skutkuje obniżeniem Psyche o jeden punkt, kiedy przebywasz w mieście. Na tę utratę nie wpływają żadne inne zasady gry.

PARIAS

No cóż, niby mamy XXI wiek, tolerancję, mobilność społeczną i „my, naród wieloetniczny" w Konstytucji, a z jakiegoś powodu Cię nie lubią. Wielcy tego świata nie traktują Cię poważnie, nie chcą wchodzić w interesy, od razu zamykają drzwi przed nosem... Natomiast tak zwane doły społeczne przyjmują Cię jak swojego, jakby czując, że świat Ciebie też potraktował niesprawiedliwie.

PRZEWAGI
- Wybierz jedną z Umiejętności Czuj/Szaber/Myk/Kitranie i podnieś ją o jeden poziom – z braku poziomu na Wyszkolony lub z już Wyszkolonego na Fachowy.
- Przerzut jednej kości podczas każdego Testu Umiejętności Bajera i Pyskówka w kontaktach z ulicznikami.

UŁOMNOŚĆ
PT dla wszystkich Testów Umiejętności Bajera i Pyskówka jest obciążony modyfikatorem +1 względem wyższych sfer i osób zamożnych.

SZPEC

Za jakość się płaci – to jest Twoja dewiza, motto i życiowe zawołanie. Jesteś naprawdę dobry w tym, co robisz, i masz tego doskonałą świadomość, co w świecie pełnym chałturników i badziewiarzy naprawdę zobowiązuje Cię do utrzymania wyraźnej linii zarówno stosunków osobistych, jak i cennika usług. A jeśli kogoś na Ciebie nie stać? No cóż, znajomych trzeba sobie dobierać.

PRZEWAGI
– Wybierz jedną z Umiejętności Doktór/Inżynier/Koder/Operator i podnieś ją o jeden poziom – z braku poziomu na Wyszkolony lub z już Wyszkolonego na Fachowy.
– Przerzut jednej kości podczas każdego Testu wybranej powyżej Umiejętności.

UŁOMNOŚCI
– NIGDY nie zrobisz nic dla nikogo za darmo. Jeśli ktoś przychodzi do Ciebie, to za wytarcie butów liczysz go już 50 rubli. Jeśli masz w ogóle wyjść z domu, to licznik zaczyna bić od momentu, kiedy zamkniesz drzwi – zaś Ty nie masz skrupułów, aby przypominać o tym wszystkim przy każdej okazji.

DZIECIĘ PROLETARIATU

Jesteś typowym, sztampowym mieszkańcem neosibirskiego osiedla robotniczego ze wszystkimi wynikającymi z tego zaletami i wadami. Wychowałeś się na podwórku wśród garażowych warsztatów – mechanika i elektronika są Twoim chlebem powszednim... Ale na co dzień jesteś oschły i szorstki w obyciu.

PRZEWAGA
Wybierz jedną z Umiejętności Inżynier/Operator i podnieś ją o jeden poziom – z braku poziomu na Wyszkolony lub z już Wyszkolonego na Fachowy.

UŁOMNOŚĆ
PT dla wszystkich Testów Umiejętności spod Cechy Ego jest obciążony modyfikatorem +1.

ZAKUTY ŁEB

Nowa wiedza nijak Ci nie wchodzi. No nie i koniec! Zapominasz kontaktów, czasami gubisz wątki, nie masz pamięci do twarzy. Za to wykazujesz się zupełną niepodatnością na próby manipulacji społecznej i nigdy nie łamiesz się psychicznie.

PRZEWAGI:
– Wybierz dwie z Umiejętności Myk/Kardio/Odporność i podnieś je o jeden poziom – z braku poziomu na Wyszkolony lub z już Wyszkolonego na Fachowy.
– Całkowita odporność na efekty z tabeli Załamania Psychicznego (patrz: *Zdrowie Obywatela*, rozdział 8).

UŁOMNOŚCI
– Wartość Cechy Łeb Twojej Postaci nie może być większa niż 3.
– PT dla wszystkich Testów Umiejętności spod Cechy Łeb jest obciążony modyfikatorem +1.

PARANOIK

Wyjątkowo umiejętnie łączysz kropki, masz nie lada niuch przyczynowo-skutkowy. Doskonale wyczuwasz intencje i zamiary, potrafisz wyczuć głęboko ukryte motywy – ale czasami łączysz kropki, których akurat nie ma i wtedy nie możesz oprzeć się wrażeniu, że ktoś za tym wszystkim stoi... No tak, przecież to było jasne od początku!

PRZEWAGI
– Wybierz jedną z Umiejętności Czuj/Rozkmina/Doktór/Inżynier/Koder/Operator i podnieś ją o jeden poziom (z braku poziomu na Wyszkolony lub z już Wyszkolonego na Fachowy.)
– Przerzut do dwóch kości podczas każdego Testu Umiejętności spod Cechy Łeb.

UŁOMNOŚĆ
Na początku Walki zawsze trochę panikujesz – Twoja Inicjatywa spada o 2.

NAKRĘCONY

Mało śpisz, ciągle zasuwasz, nieustannie potrzebujesz nowych bodźców. Myślenie kreatywne i tworzenie czegoś nowego jest dla Ciebie jak powietrze. Działasz po osiemnaście godzin na dobę, masz wydajność jak dobrze podkręcona turbina – ale za to potrzebujesz więcej jeść i pić.

293939 111

PRZEWAGI
– Wybierz jedną z Umiejętności Czuj/Bajera/Szofer i podnieś ją o jeden poziom – z braku poziomu na Wyszkolony lub z już Wyszkolonego na Fachowy.
– Twoja Inicjatywa w Walce jest zwiększona o 2.

UŁOMNOŚĆ
– PT dla wszystkich Testów Umiejętności spod Cechy Łeb jest obciążony modyfikatorem +1.

PRZEMĄDRZAŁY

Jak tak można, nie wiedzieć czegoś? Phi! Przecież to są kwestie oczywiste... Pewne rzeczy wynosi się z domu i nie powinno się nawet o nich wspominać. Naprawdę, irytują Cię ludzie, którzy reprezentują tak bardzo rudymentarny, wręcz ze sztancy wycinany poziom pseudoedukacji, tak typowy dla dzisiejszego świata. Dobre wykształcenie mówi samo za siebie.

PRZEWAGA
Podnieś Umiejętność Kujon o jeden poziom – z braku poziomu na Wyszkolony lub z już Wyszkolonego na Fachowy.

UŁOMNOŚĆ
PT dla wszystkich Testów Umiejętności spod Cechy Ego jest obciążony modyfikatorem +1.

VIRTUAL

Więcej siedzisz w Strumieniu niż w realu. Nie potrafisz przebywać wśród mięsistych, czując się niezręcznie. Ludzie są jacyś tacy... fizjologiczni, no. Nie to, co czysty, ułożony świat wirtualny.

PRZEWAGA
Wybierz jedną z Umiejętności Czuj/Rozkmina/Koder i podnieś ją o jeden poziom – z braku poziomu na Wyszkolony lub z już Wyszkolonego na Fachowy.

UŁOMNOŚĆ
Opacznie rozumiesz intencje innych wobec siebie, przez co zawsze odbierany jesteś w realu jako jakiś taki dziwny. Wartość Cechy Ego Twojej Postaci nie może być większa niż 3.

NADGORLIWY

Jasne, wszystko da się załatwić! Chwila moment, dosłownie pięć sekund i będzie! Jak to, ja nie dam rady? Pewnie, że się da, wszystko się da... Ojej, nie dało się. No sorry, co ja poradzę?

PRZEWAGA
Wybierz jedną z Umiejętności Czuj/Rozkmina i podnieś ją o jeden poziom – z braku poziomu na Wyszkolony lub z już Wyszkolonego na Fachowy.

UŁOMNOŚĆ
Zawsze podejmujesz się postawionego przed Tobą wyzwania – faktycznego bądź czasami nawet urojonego. Odmowa zrobienia czegoś dla kogoś albo zareagowania na prośbę skutkuje utratą trzech punktów Psyche.

CYBERŚWIR

Wychowano Cię wśród elektroniki, mechaniczne ramiona tuliły Cię do snu, a najnowsza technologia była dla Ciebie sztuką i muzą. Nie potrafisz się powstrzymać przed ciągłym ulepszaniem zarówno swojego sprzętu, jak i samego siebie.

PRZEWAGI
– Podnieś Umiejętność Inżynier o jeden poziom – z braku poziomu na Wyszkolony lub z już Wyszkolonego na Fachowy.
– Zwiększ swoją początkową Iskrę o 2 punkty.

UŁOMNOŚĆ
– Wszystko, co posiadasz, musi być ultranowoczesne. Gardzisz przestarzałym sprzętem i nigdy nie używasz sprzętu uszkodzonego, uważając go za złom. Aktywnie dążysz też do wymiany swoich żywych, naturalnych części na cybernetyczne.
– Twoim priorytetem i głównym celem jest osiągnięcie Iskry na poziomie 0 tak szybko, jak to możliwe.

BOOMER

Totalnie, całkowicie, zupełnie nie pojmujesz tego nowoczesnego technoszajsu, holoekranów, Strumienia i wirtuala. Tęsknisz za czasami, kiedy wszystko było prostsze, mechanika górowała nad mikroelektroniką i cybernetyką, a jasno przypisane role społeczne pozwalały zachować naturalną pozycję tradycyjnych wartości.

PRZEWAGA
Wybierz jedną z Umiejętności Kitranie/Myk/Strzelanie/Szaber/Szofer/Bitka/Kardio/Odporność i podnieś ją o jeden poziom – z braku poziomu na Wyszkolony lub z już Wyszkolonego na Fachowy.

UŁOMNOŚĆ
Masz problem z obsługą sprzętu elektronicznego i ogarnięciem działania aplikacji, a nawet korzystaniem ze Strumienia. PT dla wszystkich Testów w Strumieniu jest obciążony modyfikatorem +1.

232333

KROK 7: **RELACJE**

Każda Postać zaczyna grę z trzema różnymi Relacjami odzwierciedlającymi jej zakotwiczenie w świecie gry poza Brygadą. Jedna z tych Relacji jest Przyjacielska, jedna Neutralna, zaś jedna Wroga.

RELACJA WROGA
Oznacza, że ktoś nie ma najmniejszej ochoty utrzymywać z Tobą bliskiego kontaktu, prawdopodobnie Cię nie lubi, ale i tak ma istotny wpływ na Ciebie i Twoje życie, bo prędzej zagmatwa Ci sprawę, niż pomoże. Śmiało można powiedzieć, że „to skomplikowane".

RELACJA NEUTRALNA
I to w zasadzie wszystko. Ktoś taki Ci pomoże, o ile sam sobie tym nie zaszkodzi. Nie podpierdzieli Cię na milicję, kiedy tylko będzie okazja, ale i nie ukryje u siebie w domu. Może zdradzi plotki i sekrety, jeśli taką osobę odpowiednio do siebie przekonasz, ale nie zadzwoni do Ciebie od razu, jak się czegoś dowie. Tak czy inaczej nigdy nie zaryzykuje swojego życia i zdrowia, żeby wyciągnąć Cię z tarapatów.

RELACJA PRZYJAZNA
Każdy pewnie chciałby mieć tylko takie relacje. Tak prawdziwa, szczera i lojalna przyjaźń to rzadkość. Ktoś taki na pewno Ci zawsze pomoże, zawsze stanie po Twojej stronie lub w Twojej obronie. Poświęci się całkowicie, by Ci pomóc, nawet jeśli będzie groziło mu to śmiercią. Coś takiego jest warte więcej niż wszystkie ruble Federacji.

SPOSÓB OKREŚLANIA RELACJI

01. Gracz określa rodzaj Relacji, dla której będzie wykonywał rzut kośćmi.

02. Gracz wykonuje dwa rzuty k6, gdzie pierwszy wynik określi cyfrę „dziesiątek", zaś drugi „jedności" w poniższej tabeli.

03. Gracz odczytuje wynik z poniższej tabeli i zapisuje go na Karcie Postaci wraz z określoną wcześniej Relacją.

Tabela zawiera kilkadziesiąt archetypów znajomości, które każdy mieszkaniec Neosibirska mógł zawrzeć w swoim życiu. Znajdują się w niej zarówno osoby, które mogą być sprzymierzeńcami, jak i wrogami Postaci – wszystko w życiu zależy od tego, w jaki sposób splotły się ich losy.

WYNIK RZUTU	ARCHETYP ZNAJOMOŚCI	KRÓTKI OPIS ZNAJOMOŚCI
11	Ktoś z lokalnej ławeczki przed blokiem	Każda klatka w bloku ma ławeczkę, każda ławeczka ma swoich stałych lokatorów. Piątek, świątek, upał czy słota, oni zawsze siedzą tam, uprzejmie witając się z każdym, kto wchodzi lub wychodzi z bloku, mniej lub bardziej kulturalnie zagadując o drobniaki. Nieszczególnie wpływowi, na pierwszy rzut oka nieistotni – potrafią jednak nielicho zaskoczyć.
12	Przypadkowa osoba poznana przez Strumień	Strumień to potęga, przewija się przez niego codziennie kilkadziesiąt milionów Obywateli Federacji. Poznaliście się na jakimś forum, a może w wirtualnym sklepie? Rozmowa wyszła, jak wyszła, okazało się że wasze zainteresowania i podejście do życia są takie, a nie inne. Nie spotkaliście się jeszcze w realu, ale prędzej czy później może i do tego dojść.
13	Przełożona/ przełożony z pracy lub zleceniodawca/ zleceniodawczyni	„Zawsze znajdzie się większa ryba", mówi ludowa mądrość. Nie da się zaprzeczyć, że i w Twoim przypadku jest dokładnie tak – przecież skądś się ta praca musi brać, więc od kogoś wychodzą polecenia. A że między wami akurat tak się ułożyło? Samo życie.
14	Jeden ze współmieszkańców bloku	Osiemnaście klatek w bloku, dwadzieścia siedem poziomów w każdej, po cztery mieszkania na piętro – a trafiło akurat na was. No co poradzisz, nic nie poradzisz przecież. Nie mieszkacie drzwi w drzwi, ale idąc po zakupy do sklepu czy wyrzucając śmieci, widzicie się i tak na tyle często, żeby o sobie nawzajem nie zapomnieć.
15	Właściciel/właścicielka miejscowego sklepu	Nie ma osiedla bez sklepu, sklepiku albo galerii handlowej. Poznaliście się typowo, podczas Twoich zakupów, no i sytuacja jakoś tak się ułożyła, że wasze relacje same podryfowały w takim kierunku. Trudno powiedzieć, czy spotkacie się kiedyś poza sklepikiem, ale jeśli tak, to będzie to mocno pamiętny wieczór.
16	Osoba, która kiedyś przyjęła od Ciebie lukratywne zlecenie	Raz się dostaje, a raz się oddaje – taka kolej życia. Nie każdą robotę da się opędzlować samemu, czasami trzeba przekazać ją komuś innemu – i potem albo żałować, albo się cieszyć, zależnie od wyniku.
21	Niegdysiejsza pracodawczyni/ pracodawca	Ludzie się zmieniają, zmieniają też po drodze pracę. W lepszych okolicznościach czy w gorszych, ze skandalem albo listem dziękczynnym – różnie to w życiu bywa i tylko od nas zależy, co z takim fantem zrobimy dalej. Tak czy inaczej, nie pracujecie razem już jakiś czas, ale tamte czasy nadal mocno siedzą Ci w głowie.
22	Osoba, z którą kiedyś wiązały Cię stosunki biznesowe	Byli wspólnicy, partnerzy ze spółek albo ludzie, z którymi po prostu przyszło Ci pracować ramię w ramię – każdy ma ich pełno w swoim życiu. A to, że o niektórych z nich nie da się zapomnieć? No cóż, tak to bywa.
23-24	Dawna partnerka/ były mąż/ eksżona/ dawny partner	Taaak, no było takie coś kiedyś. No było, było i się skończyło... Ale chyba nie do końca jednak, bo zawsze coś człowiekowi w sercu zostaje po takim czasie. I nieważne, czy to był miesiąc, rok czy dziesięć – czas podobno leczy rany, ale blizny zostają i czasem ma się ochotę po nich podrapać.
25-26	Przyszywana rodzina	Jak człowiek jest mały, to każdy jest „ciocią" i „wujkiem". Potem lata mijają, a przyzwyczajenie zostaje, zaczyna się w to wierzyć – i może to dobrze? Albo i nie, zależy, jaki kto ma charakter.
31-32	Osoba, od której kiedyś zdarzyło Ci się przyjąć lukratywne zlecenie	No tak, jedne roboty są takie normalne, a inne – inne są tymi, które się potem wspomina po latach. Czy to dobrze, czy źle, ale zawsze z pewnym rozrzewnieniem... Szczególnie jak człowiek pomyśli, na ile się umawialiście.

WYNIK RZUTU	ARCHETYP ZNAJOMOŚCI	KRÓTKI OPIS ZNAJOMOŚCI
33–34	Ktoś mieszkający za granicą	Wbrew temu, co mówi się w oficjalnej holowizji, istnieje też życie poza Federacją. Czasami nawet to życie nie chce nas od razu zastrzelić... I może w taki czy inny sposób wpływać na naszą codzienność. Jak się poznaliście? Czy i w jaki sposób utrzymujecie kontakt? Po co, dlaczego? Na te i inne podobne pytania odpowiesz już podczas najbliższego rutynowego przesłuchania w siedzibie głównej FSB.
35–36	Pośredniczka/pośrednik nieruchomości	Od czasu do czasu każdy coś sprzeda albo kupi, a przynajmniej obejrzy. Przeważnie zwraca się wtedy uwagę na rachunki za wodę, najbliższy przystanek tramwajowy i sąsiadów – ale czasami potrafi to przyćmić osoba, która nam taką miejscówkę pokazała. Czy transakcja doszła do skutku? Nieważne. Liczyło się zupełnie co innego.
41–42	Sąsiadka/sąsiad	Klapcążkami nie poratujesz? A nie wiesz, co się stało znów z klimatyzacją? Weź, pożycz wiaderko prądu... Każdy ma sąsiadów, każdy jakoś z nimi żyje. A jak to „jakoś" konkretnie wygląda... O rany, to bez wódki nie ogarniesz.
43–44	Osoba jeżdżąca na nocnej pomocy medycznej w Twoim rejonie	Wyje syrena, migają niebieskie światła – znów przyjechali do tego świra z trzeciej klatki, co się ostatnio wibrobrzytwą pociął. Każda karetka ma swoją załogę, każda załoga ma swoje osobliwości – a Ciebie akurat los zetknął z jedną z nich. Co się stanie, jeśli kiedyś przyjadą na Twoje wezwanie? Strach myśleć.
45	Ktoś, kto przez Ciebie niegdyś wkopał się w niezłe tarapaty	...uch, nadal masz taki wewnętrzny skurcz, jak pomyślisz o *tamtej* sprawie. Co Ci do łba strzeliło, żeby akurat tak to rozegrać? Serio, dziś możesz tylko rozłożyć ręce. Na szczęście nikomu nic się nie stało, w każdym razie nie za bardzo. Wszyscy wyszli z tego bogatsi, w każdym razie o doświadczenie... No i bagaż relacji.
46	Niedoszła partnerka biznesowa/niedoszły wspólnik	Nie każdy interes powinien dojść do skutku – i nie każdy dochodzi. Ludzie potem idą swoją drogą, przechodzą do porządku dziennego... albo i nie. Wy biznesu nie zrobiliście, ale za to znaleźliście coś zupełnie innego.
51	Właścicielka/właściciel niewielkiego lokalnego zakładu	Warsztaty, hurtownie, stołówki i usługówka – wszystkie one do kogoś należą, są przez kogoś zarządzane. Może przewijać się przez nie kilkaset osób dziennie, a jednak kiedy Ty się tam zjawiasz, wszystko jest jakoś inaczej. Nadal nie wiesz dlaczego, ale z jakiegoś powodu traktują Cię tam wyjątkowo.
52	Towarzyszka broni/ znajomy ze służby	Oj, mundurówka to naprawdę szkoła życia. Nieważne, czy było się tam miesiąc, pół roku czy pół życia, zadzierzgnięte tam znajomości zostają z człowiekiem na całą resztę pisanego mu czasu – na dobre i na złe.
53	Kierowca taksówki z Twojego rejonu	Wszystkich zna, słyszy i powtarza lokalne wieści. Je, pije i śpi w swoim samochodzie. Zna połowę ludzi z widzenia, a drugą połowę ze słuchu – tak, tej osoby nie da się pomylić z nikim innym. No cóż, tak się zdarza, że i tak się koleje życia ułożą i między ludźmi coś zaiskrzy.
54	Osoba, z którą znasz się jeszcze ze szkoły	Tyle lat w tych samych murach – tego nie da się zapomnieć. Wspólne apele, wyjazdy na kolonie, zakończenia roczników... I co z tego zostało po latach? Ano, właśnie to, i trzeba to zaakceptować.
55	Dawna koleżanka/kolega ze studiów/technikum/ milicji/więzienia	Tamten rocznik był wyjątkowy pod wieloma względami. Znaliście się jak łyse konie, robiliście razem takie rzeczy, że... Ahem, dość że robiliście. Większość się rozbiegła po świecie, jakoś wyszli na ludzi albo przepadli z kretesem, kontakt się urwał – ale nie w waszym przypadku.
56	Obecny przełożony z pracy/zleceniodawczyni	No tak, bo od kogoś przecież trzeba tę robotę dostawać, co nie? Oczywiście, że dla większości ludzi to powinna być czysta, pozbawiona emocji relacja – ale nie w waszym przypadku.
61	Dzielnicowy/dzielnicowa	Podwórko, osiedle, dzielnia i rejon – to nasze małe ojczyzny, nad którymi czuwają ich właśni aniołowie stróże. Tak się złożyło, że akurat jeden z tych stróżów prawa i porządku, niestrudzonych polerów krawężników i frezerów ludzkich charakterów, zauważył/zauważyła Cię w tłumie. No cóż – kiedy życie daje nam cytryny, lepiej mieć do nich dobrze schłodzone pół litra.
62	Lokalna szefowa gangu/ miejscowy lider chuliganów	Wśród znajomości trafiają się i takie, których człowiek do oficjalnego zeznania podatkowego nie wpisze. Poznaliście się jakiś czas temu w okolicznościach specyficznych, zamieniliście parę słów – no a dziś jest, jak jest. Tak czy inaczej uważaj na siebie, bo to już są poważniejsi ludzie.
63	Urzędniczka/urzędnik w Komitecie Rejonowym	Od czasu do czasu trzeba załatwić jakąś sprawę, napisać podanie albo wystosować petycję, a wtedy takie pismo trafia na biurko kogoś w RejKomie. No i co poradzisz, że zawsze Twoje nazwisko tam zauważą? Tak się złożyło, że się znacie z tamtejszą wierchuszką... Nic nie poradzisz.
64	Dyrektorka/dyrektor lokalnej szkoły	Nawet nie masz pewności, w jakich okolicznościach się poznaliście, ale nie obnosisz się z tą niewiedzą. Trudno powiedzieć, żeby wasze stosunki były regularne czy codzienne wręcz – ale kiedy już się widzicie, to ludzie od razu mówią: oho, teraz się będzie działo.
65	Influencer/blogerka/ streamer/dziennikarka	Jakim cudem właśnie Ciebie zauważono w natłoku Użytkowników, codziennie taplających się w błotku informacyjnym Strumienia? Nie masz pojęcia. Tak czy inaczej masz świadomość, że ktoś tworzący codzienną przestrzeń informacyjną zna Cię z imienia i nazwiska.
66	Miejscowy kacyk/ pomniejszy oligarcha	Nooo, to jest... Tak, to jest konkret. Okoliczności życiowe, w których się poznaliście, nijak nie uzasadniają i nie tłumaczą tego, w jaki sposób ta znajomość wyewoluowała. Co to znaczy dla Ciebie? Nic. A może wszystko. Zależy, w jakim humorze akurat obudzi się i którą nogą wstanie ze złotego łóżka osoba, o znajomość z którą nawet by Cię normalnie nie posądzano.

Powyższe archetypy można traktować czysto referencyjnie, jako wyznacznik osób, które mogą stać się znajomymi Postaci – wtedy Gracze mogą w konsultacji z MG dowolnie wybrać Archetyp znajomości i/lub stworzyć własną, która stanie się ich odnośną Relacją.

Następnie zdefiniuj i pokrótce opisz stosunki oraz zaszłości łączące Twoją Postać z pozostałymi członkami Brygady: skąd się znacie, jakie wydarzenia was połączyły, na ile silne są wzajemne więzi i zależności. Niech MG także w tym uczestniczy – wspólnie określcie, jakie są relacje między Waszymi Postaciami i dlaczego są akurat takie, a nie inne. Im więcej wspólnie zbudujecie, tym lepiej będzie się Wam razem grało.

Osobno należy określić, czy Postać nadal posiada rodzinę – jeśli tak, to warto chociaż pobieżnie naszkicować jej strukturę, wypisać imiona jej członków i określić nastawienie do Postaci. Tę część warto pozostawić uznaniu i kreatywności prowadzącego daną Postać Gracza.

W trakcie gry Relacje mogą – i będą! – zmieniać się fabularnie. Dodatkowe informacje o Relacjach znajdziesz w rozdziale 11 – *Prowadzenie SibirPunka*.

293939 111

232333

KROK 8: ŻYCIE WYRZUTKA

Odpowiedz sobie teraz na te pytania i razem z MG zbudujcie wokół tego krótką – albo i nie tak znów krótką! – historię, która pomoże Wam tchnąć życie w Postać.

Większość Obywateli Federacji daje radę żyć – albo chociaż przeżyć – w kieracie codziennych obowiązków i drobnych radości, dozowanych przez troszczącą się o nich władzę. Pobudka rano, transport publiczny do pracy, podbicie karty na wejściu, podbicie karty na wyjściu, zakupy, dom, spóźniony obiad, holowizja, kolacja, kłótnia, spać. Rano pobudka, powstań, powtórz. Dodaj do tego flaszkę w weekend, paradę 9 maja, imieniny, urodziny, święta – i już zleciał kolejny rok.

Jednak ani Ty, ani Twoja Brygada nie jesteście w tym układzie większością.

Należysz do tych ludzi, którzy z jakiegoś powodu nie wpasowali się w pozornie wygodną układankę codzienności. Dlaczego? Trudno powiedzieć, ale stale szukasz swojego miejsca w świecie. Być może nie masz stałej pracy na etacie? Twoje miejsce zastąpiono kolejnymi robotami? Nie udało Ci się wejść w odpowiednie układy? A może z własnego, świadomego wyboru już nie jesteś częścią machiny Federacji?

Patrzą na Ciebie i mówią: o rany. Niepoprawna marzycielka, buntownik bez sensu. Po co wierzgać przeciwko ościeniowi? Nic dobrego z tego nie wyjdzie. Przegryw życiowy. Stracona dusza. Osoba skazana na życie bez perspektyw.

Czy jednak tak jest w rzeczywistości? Przecież marzenia nic nie kosztują, a od ambicji się nie umiera. Masz ziomali i masę pomysłów w głowie, są powody, dla których wiedziesz takie, a nie inne życie. Czy inni je rozumieją albo podzielają? Może tak, może nie. To w sumie nieistotne, bo Ty działasz zgodnie ze swoimi ideałami.

Czego jednak chcesz od życia? Czy po prostu szybkiego zarobku, lepszych ciuchów i naturalnego żarcia? Może to tylko pretekst, bo tak naprawdę lubisz adrenalinę krążącą w żyłach i dreszczyk emocji, a pieniądze są wyłącznie produktem ubocznym? Czy przemierzasz ulice Neosibirska z chęci czy raczej konieczności? Co pchnęło albo co popycha Cię ku takiemu życiu? Własna decyzja czy może zwyczajnie nie dano Ci innego wyjścia?

Na tym etapie zastanów się nad powodem, dla którego bierzesz sprawy w swoje ręce, wsuwasz do kieszeni parę iniektorów z syntą, gnata za pasek – i ruszasz, aby skrzyknąć swoją Brygadę.

KROK 9: ZAKUPY

Postać na dobry start dostaje ubranie i komunikator (obydwa poziomu 1) oraz 3000 rubli. Pieniądze możesz wydać wedle swego uznania – towary wraz z ich cenami oraz dostępnością opisane są w rozdziale *Bazar*.

KROK 10: SZNYT

Jeśli masz ochotę dodać już stworzonej, gotowej do gry Postaci jeszcze jedno muśnięcie prawdziwości, to postaraj się dodatkowo skonkretyzować to, co już o niej wiesz.

Gdyby okazało się, że na tym etapie nie masz jeszcze dla Postaci imienia, to najwyższa pora je wymyślić.

Pamiętaj o tym, że większość imion skraca się w bardzo przyjemny, jakkolwiek mocno nielogiczny sposób: Michaił to Misza, Paweł to Pasza, Maria – Masza, Daria – Dasza... Piotr to Pietia, Liubow – Liuba, Nadieżda – Nadia.

Jakkolwiek już Iwan to Wania, Władimir to Wołodia, zaś Aleksander to albo Sasza, albo Sania, albo też Sańka; Władimir to też Wowa.

Żeby było jeszcze trudniej, kobiece imię Aleksandra w wersji skróconej to albo Sania, albo Olia – ale to ostatnie funkcjonuje też jako osobne imię, Ola, nie mylić z Olgą, której skrócone imię to Ol'g – tak samo jak można skrócić wszystkie poprzednie do Misz', Pasz', Masz', Dar', Piet', Liub, Nad', Wań, Sań i tak dalej.

Pogubiłeś się? Super, właśnie o to chodziło.

Jakby tego było mało – miej na uwadze, że w krajach rosyjskojęzycznych (a takim jest, bądź co bądź, też Federacja) przy zwrotach osobowych używa się tak zwanego patronimiku – czyli imienia odojcowskiego, tak zwanego *otcziestwa* – przy pomocy sufiksu „-owicz" dla mężczyzn i „-owna" dla kobiet. Tak więc Wadim, syn Władimira, to dla nich Wadim Władimirowicz; Ksienia, córka Wiktora, to Ksienia Wiktorowna.

Jeżeli masz już imię-*otcziestwo*, to przyda się też nazwisko. W dokumentach oficjalnych wymienia się je w kolejności „nazwisko, imię, *otcziestwo*", co znaczy, że nasz bohater z poprzedniego przykładu to Daniłow Wadim Władimirowicz, a jego żona to Daniłowa Ksienia Wiktorowna.

A jeśli nie masz siły/weny/ochoty/głowy do wymyślania tej całej alpejskiej kombinacji, to możesz spokojnie skorzystać z jednego z licznych dostępnych na Internecie generatorów imion losowych.

To samo tyczy się adresu zamieszkania (lub zameldowania – to nie to samo... ech, Federacja to skomplikowany twór) Twojej Postaci w Neosibirsku – możesz albo postarać się wymyślić taki adres, albo zwyczajnie skorzystać z mapy Nowosybirska dostępnej w sieci... Och, nie wspomnieliśmy jeszcze o tym? To miejsce istnieje naprawdę, sprawdź!

Zastanów się, jak wygląda najbliższa okolica Twojej Postaci. Gdzie chodzi po zakupy, jakie sklepy mija po drodze. Jak daleko ma do przystanku komunikacji miejskiej, ile zajmuje jej dojazd do najbliższego centrum handlowego.

Wszystko to pomoże sprawić, że ze sterty charakterystyk, zasad i garści kości do gry wyłoni się prawdziwy człowiek – nie tylko z kości, ale też z krwi... I kilku kropel syntadrenaliny.

Twoja Postać jest gotowa – pora ruszać na podbój ulic Neosibirska!

06

ZASADY GRY

06.01 *SŁOWIAŃSKA DUSZA*
06.02 *TESTY W GRZE*
06.03 *OKREŚLENIE POZIOMU TRUDNOŚCI*
06.04 *WYKONANIE TESTU*
06.05 *REZULTAT TESTU*
06.06 *RUCH W GRZE*
06.07 *POŚCIGI*
06.08 *ZASKOCZENIE W GRZE*
06.09 *PRZECIĄŻENIE POSTACI*

SŁOWIAŃSKA DUSZA

Przed rozpoczęciem sesji gry Brygada otrzymuje wspólną pulę Słowiańskiej Duszy w postaci znaczników – z założenia po jednym znaczniku za każdego członka Brygady biorącego udział w sesji. Mistrz Gry może wedle uznania zmienić liczbę znaczników w puli Słowiańskiej Duszy, mając na uwadze poziom trudności oczekującej przygody i/lub poprzednich dokonań Brygady.

Znaczniki przyznawane są na czas trwania danej sesji gry, nie przechodzą na kolejne sesje i nie kumulują się.

W dowolnym momencie trwania gry Brygada może wspólnie zadecydować o poświęceniu jednego lub więcej znaczników Słowiańskiej Duszy jako wsparcia dla aktualnie wykonywanego Testu przez jednego z członków lub członkiń Brygady. Wtedy **jeden poświęcony znacznik Słowiańskiej Duszy daje jeden Automatyczny Sukces**, doliczany do rezultatu danego Testu (patrz: *Testy w grze*, poniżej).

Po wykorzystaniu w trakcie danej sesji znaczniki Słowiańskiej Duszy nie odnawiają się aż do rozpoczęcia kolejnej sesji gry.

Podczas gry jako znaczników Słowiańskiej Duszy możecie używać dosłownie wszystkiego, co macie pod ręką (kapsli, monet, żetonów, kieliszków itp.).

TESTY W GRZE

Podczas gry dochodzi do sytuacji niejednoznacznych, w których niełatwo rozsądzić, czy zakończą się powodzeniem czy porażką, albo też zwyczajnie dynamicznych. Kiedy Postać podejmuje się wykonania zadania, Mistrz Gry decyduje, czy działanie to wymaga Testu, który rozstrzygnie o powodzeniu danej czynności. Aby uczciwie i bezstronnie zdecydować, wykonujemy Testy o określonym Poziomie Trudności (PT). W grze Sibir-Punk RPG wyróżniamy dwa rodzaje Testów:

OGÓLNE – kiedy Postać wykonuje działanie, opierając się wyłącznie na własnych Cechach, Współczynnikach bądź Umiejętnościach.

KONFRONTACYJNE – gdy Cechy, Współczynniki lub Umiejętności celu danego działania Postaci mogą wpływać na trudność jego wykonania; wyjątkiem jest Walka (patrz rozdział: *Zasady Walki*).

Testy wykonywane są za pomocą rzutu określoną pulą kości sześciennych (w skrócie k6). Liczba kości w Puli do wykonania danego Testu wynika z wartości Cechy/Współczynnika.

OKREŚLENIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Poziom Trudności dla każdego Testu oznacza minimalną liczbę sukcesów z rzutu kośćmi, jakie musi uzyskać Postać, aby powiodło się podjęte przez nią działanie. PT definiuje Mistrz Gry w porozumieniu z danym Graczem.

POZIOMY TRUDNOŚCI

0 TRYWIALNY
Nie ma konieczności testowania, czynność po prostu się udaje.

1 ŁATWY
PT, który już wymusza wykonanie Testu, gdy czynność w ogóle może się nie udać.

2 STANDARDOWY
Najczęściej spotykany PT w grze, czynność bardziej złożona.

3 SKOMPLIKOWANY
Coś, na czym trzeba się skupić, działanie wymagające już określonego wysiłku.

4 TRUDNY
Bardzo wymagające, potencjalnie ryzykowne i wyczerpujące zadanie.

5 BARDZO TRUDNY
Zadanie niebezpieczne, karkołomne i straceńcze, wiążące się z wielkim ryzykiem dla osób niewyszkolonych.

6 EKSTREMALNY
Wyzwanie godne mistrza, wymagające nielichego fachowca, prawie niemożliwe do wykonania w pojedynkę i „z marszu".

Opisane Poziomy Trudności mogą zostać zmodyfikowane przez różne okoliczności opisane poniżej w tabeli. Jeśli czynność jest utrudniona przez okoliczności, to PT będzie obciążony dodatnim modyfikatorem. Jeśli ułatwiona, to PT będzie premiowany ujemnym modyfikatorem.

OKOLICZNOŚCI	MODYFIKATORY
Brak odpowiednich narzędzi	+2 PT
Odpowiednie narzędzia	**Poziom 1** narzędzi nie zmienia PT **Poziom 2** narzędzi premiuje PT modyfikatorem −1
Tanie wszczepy na FFZ *(patrz: Zdrowie Obywatela i Bazar)*	+1 PT przy Testach, w których używany jest dany wszczep
Stan Osłabienia	+1 PT
Relacje: Przyjazne	PT premiowany modyfikatorem −1
Relacje: Neutralne	–
Relacje: Wrogie	+1 PT
Przeciążenie	+1 PT
Bardzo sprzyjające warunki	PT premiowany modyfikatorem −1
Asysta innej osoby	PT premiowany modyfikatorem −1
Umiejętność Niewyszkolona: Inżynier, Operator, Koder	+3 PT

OKREŚLENIE PT W TESTACH KONFRONTACYJNYCH

Poziom Trudności dla Testów Konfrontacyjnych jest równy wysokości odpowiedniej Cechy lub Współczynnika celu, przeciwko któremu wykonywany jest Test działania.

Zestawienie przykładowych Działań:
- Skradanie się vs. **ŁEB** wartownika,
- Wypatrywanie intruzów vs. **DRYG** skradającego się,
- Uwodzenie / zastraszanie / przekonywanie / wyczuwanie zamiarów vs. **EGO** obiektu,
- Fizyczne zastraszanie / siłowanie się vs. **MASA** przeciwnika,
- Blefowanie / targowanie się / drobna kradzież vs. **ŁEB** potencjalnej ofiary,
- Pogoń za kimś – patrz poniżej, na zasadę *Pościgi*.

Poziom Trudności dla Testów Konfrontacyjnych dotyczących działań społecznych może dodatkowo wzrosnąć zależnie od Relacji (patrz wyżej).

RZUT PRZEDMIOTEM jest specyficznym rodzajem Testu w grze, jako że przy tym Teście uwzględnia się dwa Współczynniki: Siłę oraz Celność, oddające zarazem, czy dorzucasz przedmiotem na odpowiednią odległość i na ile precyzyjny był Twój rzut. Test Rzutu wykonuje się Pulą kości równą zsumowanej wartości Współczynników Siła oraz Celność. Rzucanie w Cel będący przeciwnikiem będzie traktowane jako Atak i podlega Zasadom Walki.

WYKONANIE TESTU

Rzutu zebraną pulą kości dokonuje osoba inicjująca dane działanie Postaci. Test wykonuje się w następującej kolejności:

01. Zbierz pulę kości do rzutu. **Liczba kości w puli wynosi tyle, ile wartość odpowiedniej Cechy lub Współczynnika.** Następnie w porozumieniu z MG określ Umiejętność wykorzystywaną do Testu. Jeżeli w Teście nie wykorzystuje się Umiejętności, wtedy mówimy o Teście Cechy lub Współczynnika.

02. Wykonaj rzut Pulą kości określoną powyżej.

Pamiętaj o tym, że po wykonaniu rzutu Pula kości użytych do Testu może się zwiększyć – patrz na poniższą Zasadę Szóstki.

ZASADA SZÓSTKI
– każdorazowe wyrzucenie „szóstki" na kości pozwala na dodanie do puli nowej kostki i dorzucenie jej do danego Testu. Zasada ta jest stosowana wielokrotnie w przypadku osiągnięcia przez Gracza kolejnych wyników z cyfrą 6 na kości.

03. **Dla Testu Umiejętności** policz sukcesy uzyskane w rzucie, uwzględniając poziomy Umiejętności opisane w tabeli.

POZIOM UMIEJĘTNOŚCI	SUKCES NA K6
BRAK WYSZKOLENIA	5+
WYSZKOLONA	4+
FACHOWA	3+

293039 111
232333

4. **Dla Testu Cechy lub Współczynnika** policz sukcesy uzyskane w rzucie, uwzględniając tylko te kości, na których wypadło 5+, chyba że inne zasady zmieniają zakres sukcesu na kościach.

REZULTAT TESTU

Test może zakończyć się powodzeniem lub niepowodzeniem. Aby to określić, należy zsumować liczbę sukcesów z wyniku rzutu Pulą kości z ewentualnymi Automatycznymi Sukcesami.

POWODZENIE TESTU
– osiągnięcie sukcesów w liczbie równej bądź większej niż PT.

NIEPOWODZENIE TESTU
– osiągnięcie sukcesów w liczbie niższej od PT.

Poszczególne Szlify posiadane przez Postać mogą pozwolić jej na przerzucanie kości w ramach rzutu wykonanego podczas Testu.

NERWÓWKA
Sytuacją, która może całościowo odmienić rezultat Testu, jest Nerwówka. W myśl tej zasady Gracz może raz przerzucić wybrane kości – jednak kosztem utraty dwóch punktów Psyche i pod warunkiem zachowania drugiego wyniku.

Nadliczbowe sukcesy uzyskane ponad PT określają spektakularność powodzenia danego działania. Analogicznie to, ilu sukcesów zabrakło do wysokości wymaganego PT, jest wyznacznikiem skali katastrofy przy niepowodzeniu. Stopniowanie takie jest mechanizmem narracyjnym, budującym dynamiczną i wiarygodną scenę. Jeśli Gracz doświadczy któregoś z powyższych przypadków, niech zaproponuje MG dodatkowe korzyści – albo też postara się zasugerować negatywne skutki. Skalę jednego i drugiego postarajcie się oszacować wspólnie.

Jeśli nie macie pomysłów, zastosujcie coś z przykładowych propozycji:

KORZYŚCI	SKUTKI UBOCZNE
Odzyskanie X punktów Psyche z uwagi na wzrost morale (X = liczba sukcesów przewyższających Poziom Trudności)	**Utrata X punktów Psyche w wyniku stresu** (X = liczba sukcesów, których zabrakło do osiągnięcia Poziomu Trudności)
Zmiana nastawienia o jeden poziom w górę (patrz: *Modyfikatory*)	**Zmiana nastawienia o jeden poziom w dół** (patrz: *Modyfikatory*)
Skrócenie czasu pracy czy działania (np. działanie Postaci nie zajęło całej Akcji i dodatkowo może wykonać ona jakąś Czynność)	**Wydłużenie czasu pracy czy działania** (np. działanie Postaci zajęło więcej niż Akcję i dodatkowo straciła ona też Czynność)

RUCH W GRZE

Podejście do kwestii przemieszczania się Postaci poza Walką i Pościgami (dla których określono konkretne zasady w odnośnych rozdziałach podręcznika) będzie w dużej mierze zależało od preferowanego stylu i docelowego efektu, jaki chce osiągnąć Mistrz Gry wspólnie z Graczami.

POŚCIGI

Kiedy podczas Testów istotnym albo wręcz najważniejszym czynnikiem branym pod uwagę jest zmiana dystansu dzielącego uczestników zaistniałej sytuacji – chociażby w trakcie biegnięcia za kimś, próby dogonienia uciekającego samochodu bądź jak najszybszego przemieszczenia się dronem w ślad za jadącym po torach wagonem – mówimy o pościgu.

W sytuacji gdy obydwie strony aktywnie mierzą się siłami, to uczestnicząca w pościgu Postać wykonuje Test Konfrontacyjny na PT określonym przez wysokość odnośnej Cechy oponenta.

Przykłady pościgów:
– pościg pieszo: goniący wykonuje Test Umiejętności Kardio o PT równym Cecha **MASA** uciekającego,
– pościg pojazdami: goniący wykonuje Test Umiejętności Szofer o PT równym Cecha **DRYG** uciekającego,
– pościg dronami: goniący wykonuje Test Umiejętności Operator o PT równym Cecha **ŁEB** uciekającego.

Oprócz powyżej wymienionych przykładów mogą wystąpić różne ich kombinacje – kiedy ktoś stara się na przykład dogonić uciekający pojazd. Wtedy MG musi określić, jaką Umiejętność będzie testował goniący, modyfikując PT wynikający z odnośnej Cechy osoby uciekającej o inne okoliczności samego pościgu (prędkości pojazdu, możliwości zrównania się z nim i tak dalej). To oznacza, że nawet mistrz rajdowy uciekający na wózku inwalidzkim będzie raczej łatwy do złapania, zaś kompletna ciamaga w napędzanym rakietowo pociągu ucieknie praktycznie każdemu.

Jeżeli pościg można uznać za wybitnie jednostronny (jego obiekt nie przeciwstawia się próbie bycia dogonionym), to ścigający wykonuje Test Ogólny na Poziomie Trudności określonym przez MG. Dzięki temu nieuważny kierowca próbujący dogonić zostawiony na luzie samochód, który właśnie stacza się do jeziora, nie musi „współzawodniczyć" z maszyną, a tylko szybko przebierać nogami.

ZASKOCZENIE W GRZE

W niektórych sytuacjach Postaci nie będą wcześniej spodziewały się tego, co ma się wydarzyć – na przykład gdy ktoś znienacka skacze im na plecy w ciemnej uliczce albo podczas pozornie spokojnej rozmowy ktoś ni z tego, ni z owego wyciąga broń. Tak samo dzieje się, gdy ktoś idzie nocą przez mieszkanie i nagle gaśnie światło albo gdy wyrywa go ze snu alarm pożarowy.

W takim wypadku dla Postaci zaskakiwanej przez czynniki zewnętrzne (niewywołane przez człowieka: spadające na głowę pianino, włączający się znienacka alarm i tak dalej) należy wykonać Test Ogólny na Umiejętność Czuj. Wyjściowy Poziom Trudności równy jest 2 i może być modyfikowany zgodnie z okolicznościami i uznaniem Mistrza Gry.

W wypadku zaskoczenia wywołanego przez przeciwników (na przykład w zasadzce) wykonać należy Test Konfrontacyjny na Umiejętność Czuj o PT równym wartości Cechy **DRYG** przeciwnika, który próbuje zaskoczyć Postać. Jeśli przeciwników organizujących zasadzkę jest kilku, pod uwagę bierze się najniższą wartość Umiejętności Kitranie spośród dostępnych.

Powodzenie Testu udaremnia zaskoczenie – Postać zdaje sobie sprawę, że coś się dzieje i ma szansę działać normalnie. Z kolei niepowodzenie Testu oznacza, że Postać została Zaskoczona (patrz: *Zasady Walki, Określenie Inicjatywy*).

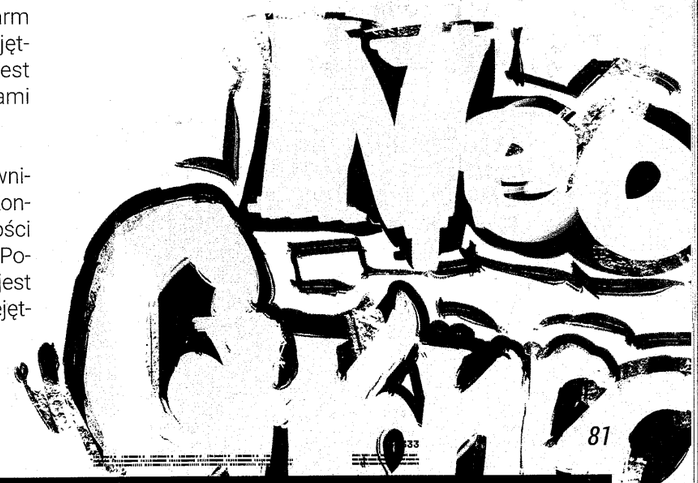
Kiedy Postać ma uzasadnione podejrzenie, że coś może się wydarzyć, Zaskoczenie nie ma miejsca. Oczywiście samo zachowywanie należytej uwagi przy chodzeniu przez miasto nocą nie jest równoznaczne z posiadaniem „uzasadnionych podejrzeń" – w Neosibirsku taka ostrożność w ogóle pozwala mieć jakiekolwiek szanse, a zatem wykonywać Test Zaskoczenia jako taki.

Więcej o Zaskoczeniu znajdziesz w rozdziale *Zasady Walki*.

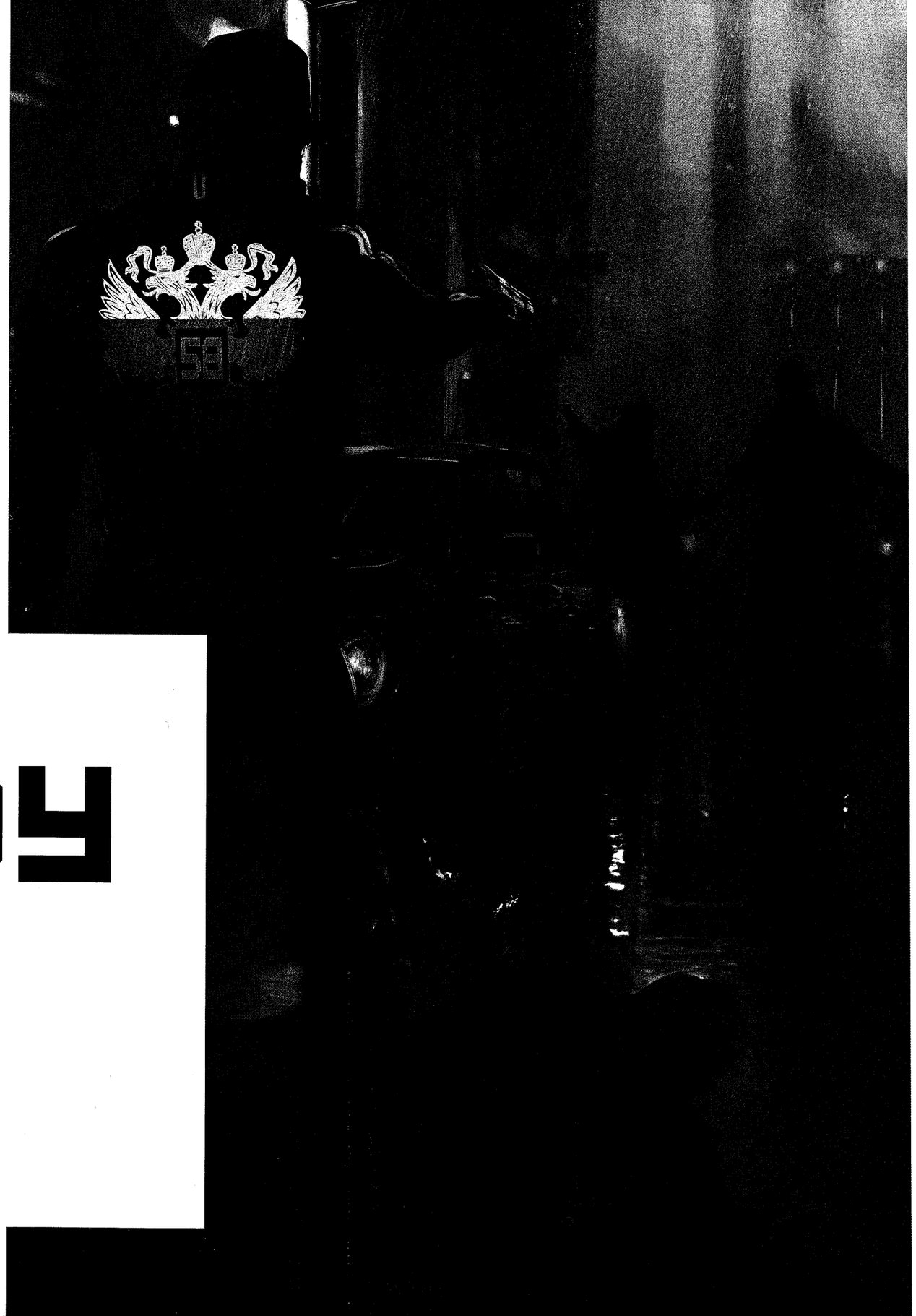
PRZECIĄŻENIE POSTACI

Przeciążenie powoduje szereg negatywnych skutków. Do 2 punktów ponad dopuszczalne obciążenie:
– przy Testach PT obciążony jest modyfikatorem +1,
– Obrona Postaci przeciążonej spada o 1 za każdy Punkt Udźwigu przekraczający Udźwig (jednak nie poniżej zera).

Przeciążenie Postaci powyżej 2 punktów ponad dopuszczalne obciążenie powoduje kolejne negatywne skutki:
– przy Testach PT obciążony jest modyfikatorem +2,
– wykonanie Czynności lub Akcji w Walce zajmuje dwa Działania (więcej o Czynnościach i Akcjach znajdziesz w rozdziale *Zasady Walki*).



293939 111



07

ZASADY WALKI

07.01 *KOLEJNOŚĆ DZIAŁANIA*
07.02 *OKREŚLENIE INICJATYWY*
07.03 *DZIAŁANIA UCZESTNIKA WALKI*
07.04 *WYKONYWANIE ATAKU*
07.05 *UCIECZKA Z WALKI*
07.06 *ZAKOŃCZENIE WALKI*
07.07 *STRZAŁY ZNIKĄD*

KOLEJNOŚĆ DZIAŁANIA

Walka prowadzona jest w kolejno następujących po sobie Rundach, które określają przedział czasu, w jakim wszyscy Uczestnicy Walki wykonują swoje Działania. Jedna Runda trwa około pięciu sekund w świecie gry.

Kolejność przebiegu Rundy Walki:

01. Rozpoczęcie Rundy
02. Działania Uczestników Walki zgodnie z określoną Inicjatywą
03. Koniec Rundy

OKREŚLENIE INICJATYWY

Inicjatywę Uczestników Walki określa się tylko raz na cały czas jej trwania i wykonuje się to przed pierwszą Rundą.

Inicjatywa równa jest wartości aktualnej Psyche Postaci + bonusy do Inicjatywy + wynik rzutu k6.

PSYCHE	BONUSY	K6

Na Inicjatywę (a zatem kolejności Uczestników Walki w Rundzie) mają także wpływ wszystkie zasady, zmieniające wysokość Współczynnika Psyche.

Pamiętaj: Psyche nie jest wartością stałą i może (zapewne też będzie) zmieniać się. Na jej wysokość mają wpływ otrzymane obrażenia, zażyte wspomagacze farmaceutyczne, efekty psychologiczne niektórych broni, niepowodzenie w Testach oraz wszczepy posiadane przez Postać.

Jako pierwszy swoje działania w danej Rundzie wykonuje Uczestnik Walki o najwyższej Inicjatywie. Po nim wykonują swoje Działania kolejni Uczestnicy Walki zgodnie z malejącą wartością Inicjatywy.

Jeśli dwaj (lub więcej) Uczestnicy Walki mają taką samą Inicjatywę, to wykonują oni swoje Działania jednocześnie.

Postaci, które przed Walką zostały Zaskoczone (patrz: *Zasady gry*, część: *Zaskoczenie w grze*), nie biorą udziału w pierwszej Rundzie Walki – a więc nie uwzględnia się ich przy ustalaniu Inicjatywy dla tej Rundy.

Uczestnik Walki mający wykonywać swoje Działania może w danej Rundzie podjąć decyzję o przełożeniu ich na później, wskazując jednocześnie Uczestnika Walki, po którym chce swoje Działania podjąć.

ZASADA OPCJONALNA
Inicjatywa zbiorcza dla grupy Bohaterów Niezależnych

Jeśli w walce uczestniczy znaczna liczba BN, których można traktować jako jedną grupę (np. zwarty oddział milicji, idący razem ulicą dresiarze), to aby uniknąć nadmiernego obciążenia przy wyliczaniu i pilnowaniu poziomu Inicjatywy dla jej poszczególnych członków, można wykonać na początku Walki jeden wspólny rzut dla wszystkich w danej grupie, biorąc za podstawę najniższą wartość Psyche w grupie.

Jeśli jednak grupa rozdzieli się, to Inicjatywę należy wyznaczyć na nowo – osobno dla każdej z jej części i/lub osobnych członków.

DZIAŁANIA UCZESTNIKA WALKI

Podczas Rundy każdy Uczestnik Walki ma do dyspozycji dwa Działania, możliwe do wykonania w dowolnej kolejności: główną Akcję i poboczną Czynność.

AKCJA
to działanie złożone, nierzadko rozciągnięte w czasie, które docelowo wymaga wykonania Testu. Niewykorzystaną w trakcie Rundy Walki Akcję można zamienić na Czynność (nigdy odwrotnie).

CZYNNOŚĆ
to działanie proste, szybkie, wykonywane odruchowo i bez trudu, nawet w trakcie robienia czegoś innego.

Reasumując: **w trakcie Rundy można wykonać albo Akcję i Czynność, albo dwie Czynności.**

Korzystanie ze STRUMIENIA podczas Walki wymaga poświęcenia przez hakera Akcji, w ramach której może on wykonać w Strumieniu jedno Działanie. Ustalcie wspólnie z MG, czy dane Działanie w Strumieniu jest możliwe do wykonania podczas Akcji (patrz: *Strumień*).

Korzystanie z DRONA podczas Walki wymaga poświęcenia przez operatora Akcji, w ramach której dron może przemieścić się oraz wykonać jedno Działanie, do którego jest zdolny i przystosowany (na przykład Atak – dla drona z uzbrojeniem, rozbrojenie ładunku – dla saperskiego, hakowanie – dla szpiegowskiego i tak dalej; patrz: *Bazar*) – o ile MG nie zadecyduje inaczej.

Zarówno haker, jak i operator, który poświęcił swoją Akcję na korzystanie z drona/Strumienia, może być łatwym celem podczas Walki – niemalże cała jego uwaga przekierowana jest na działania zdalne, zaś w świecie rzeczywistym pozostaje mu do wykonania tylko Czynność (patrz poniżej).

MANEWROWANIE POJAZDAMI – ruch pojazdu zmieniający dystans podczas Walki, który wykonywany jest przez prowadzącego pojazd, wymaga Testu Umiejętności Szofer. Poziom Trudności jest równy Cesze Wojaż pojazdu, modyfikowanej przez stopień skomplikowania określonego manewru oraz okoliczności, w jakich manewr jest prowadzony. Podczas wykonania manewru pojazdem kierujący może zadeklarować chęć staranowania wybranego celu – wtedy taka Akcja traktowana jest jako Atak (patrz: *Bazar*).

PRZYKŁADY AKCJI I CZYNNOŚCI

AKCJE

ATAK
Oddanie strzału lub strzałów / wyprowadzenie ciosu / rzucenie przedmiotem

PRZYCELOWANIE
Poświęcenie bieżącej Akcji na rzecz uzyskania modyfikatora −1 do PT w następnym Ataku

KORZYSTANIE Z URZĄDZEŃ/DRONA/MEX-A
Obsługa panelu sterującego / operowanie dronem / korzystanie z jednego Działania w Strumieniu

RUCH ZŁOŻONY / MANEWR POJAZDEM
Przejście po linie / wspinaczka / ostry sprint (do 10 m) / kierowanie pojazdem / stabilizacja (patrz: *Zdrowie Obywatela*)

PRÓBA ROZMOWY
Przekazanie bardziej złożonego komunikatu

CZYNNOŚCI

DEFENSYWA
Krycie się za zasłonami / próby unikania ciosów przeciwnika

OBSŁUGA BRONI
Wyciągnięcie broni / przeładowanie / wymiana magazynka

UŻYCIE ELEMENTU WYPOSAŻENIA
Otwarcie drzwi / włączenie światła / użycie ampułki z narkotykiem

RUCH PROSTY
Przebycie prostego, niedużego odcinka drogi (do 5 m) / wsiadanie / wysiadanie z pojazdu

KOMENDA GŁOSOWA
Zawołanie do kogoś bądź na kogoś / prosty okrzyk

WYKONYWANIE ATAKU

01

OKREŚLENIE DYSTANSU DO CELU

SibirPunk RPG koncentruje się na dynamicznym, narracyjnym podejściu do odległości w Walce, opierając się na przybliżonych wartościach zamkniętych w pięciu roboczych Dystansach:

BEZPOŚREDNI
Do około 5 metrów, a więc pozwalający na szybkie wejście w zwarcie oraz użycie broni do walki wręcz lub pięści i kolan.

BLISKI
Do jakichś 25 metrów, czyli zasięg prowadzenia skutecznego i w miarę celnego ognia z broni krótkiej.

ŚREDNI
W granicach 50 metrów, zatem odległości, która daje jeszcze przyzwoitą szansę trafienia z karabinu w sylwetkę człowieka.

DALEKI
Do około 100 metrów, a więc maksymalny dystans strzelecki bez optyki i wspomagania.

EKSTREMALNY
Odległość powyżej 100 metrów, na której potrzebne są już celowniki optyczne, podczas dynamicznej walki nadająca się dla broni wyborowej i ognia pośredniego (czyli: *strzelania w szeroko pojętym kierunku przeciwnika*).

Opisane powyżej dystanse nie stanowią rzeczywistego zasięgu strzału z broni, a są jedynie wartościami umownymi przyjętymi na potrzeby gry.

Aby w ogóle móc zaatakować potencjalny cel, musisz używać broni zdolnej razić na określony dystans – niezależnie czy jest to strzał z pistoletu, czy machnięcie maczetą.

02

OKREŚLENIE POZIOMU TRUDNOŚCI DLA ATAKU

Poziom Trudności dla Ataku równy jest 2 i modyfikowany zależnie od poniższych okoliczności, w jakich wykonywany jest Atak.

PRZEKROCZENIE DYSTANSU
Możliwe jest oddanie strzału na odległość większą niż wskazany w rozdziale *Bazar* zasięg broni, jednak odległość może być przekroczona maksymalnie o jeden Dystans (a więc z Bliskiego na Średni, ze Średniego na Daleki, z Dalekiego na Ekstremalny). Test trafienia dla takiego strzału obciążony jest modyfikatorem +1 PT.

DEFENSYWA
Cel Ataku aktywnie unika trafień dzięki rzucaniu się przez niskie przeszkody, wślizgom pod nimi, turlaniu po ziemi i ogólnym komplikowaniu życia atakującemu. PT dla każdego atakującego ten cel w tej Rundzie jest obciążony modyfikatorem +1. Jeżeli Postać wykonuje Czynność: Defensywę, to następny Test, jaki będzie wykonywać, jest obciążony modyfikatorem +1 do PT.

SŁABA WIDOCZNOŚĆ
Półmrok, mgła, deszcz, zarośla, przeszkoda lub osłona częściowo przykrywająca cel – PT jest obciążony modyfikatorem +1.

STRZELANIE NA ŚLEPO
Celu nie widać, tylko z grubsza wiadomo, gdzie może się znajdować – PT jest obciążony modyfikatorem +3.

PRZEWAGA WYSOKOŚCI
Uczestników Walki dzieli różnica wysokości terenu, ułatwiająca zadanie temu wyżej i utrudniająca temu niżej. PT dla znajdującego się niżej jest obciążony modyfikatorem +1, zaś dla znajdującego się wyżej jest premiowany modyfikatorem −1.

OSŁONA
Cel w połowie zasłonięty jest osłoną przy której stoi – PT jest obciążony modyfikatorem +1.

CEL NIEŚWIADOMY
Cel nieświadomy Ataku, wchodzący do Strumienia na Pałę albo unieruchomiony – PT jest premiowany modyfikatorem -1.

293939 111

03

WYKONANIE TESTU

ATAK DYSTANSOWY
(strzelanie z broni – zbierasz pulę kości o wartości Cechy Dryg. Zakres sukcesów podczas rzutu definiowany jest przez poziom odnośnej Umiejętności – Strzelanie.

ATAK W WALCE WRĘCZ
(na pięści, nożem, kijem do hokeja) – pula kości jest równa wartości Cechy Masa. Zakres sukcesów podczas rzutu definiowany jest przez poziom odnośnej Umiejętności – Bitka.

ATAK ZA POMOCĄ DRONA
(strzelanie, taranowanie, cięcie łopatami wirników) – zbierasz pulę kości o wartości Cechy Łeb. Zakres sukcesów podczas rzutu definiowany jest przez poziom odnośnej Umiejętności – Operator.

ATAK ZA POMOCĄ POJAZDU
(taranowanie autem, rozjeżdżanie walcem, koszenie kombajnem) – zbierasz pulę kości o wartości Cechy Dryg. Zakres sukcesów podczas rzutu definiowany jest przez poziom odnośnej Umiejętności – Szofer. Strzelanie z jadącego (oraz stojącego) pojazdu traktowane jest jako atak dystansowy, patrz wyżej.

RZUT PRZEDMIOTEM
(rzucanie nożem, miotanie granatem)
– jest specyficznym rodzajem Ataku, bo za Cel możesz obrać punkt, do którego rzucasz, albo przeciwnika. Zbierasz Pulę kości równą zsumowanej wartości Współczynników Siła oraz Celność. Zakres sukcesów podczas rzutu wynosi 5+, chyba że inne zasady zmieniają zakres sukcesu na kościach.

04

USTALENIE REZULTATU ATAKU

Jeśli osiągnięta podczas rzutu liczba sukcesów jest co najmniej równa Poziomowi Trudności, to atak powiódł się – broń trafia w cel, cios dosięga przeciwnika, pojazd rozsmarowuje kogoś po ścianie.

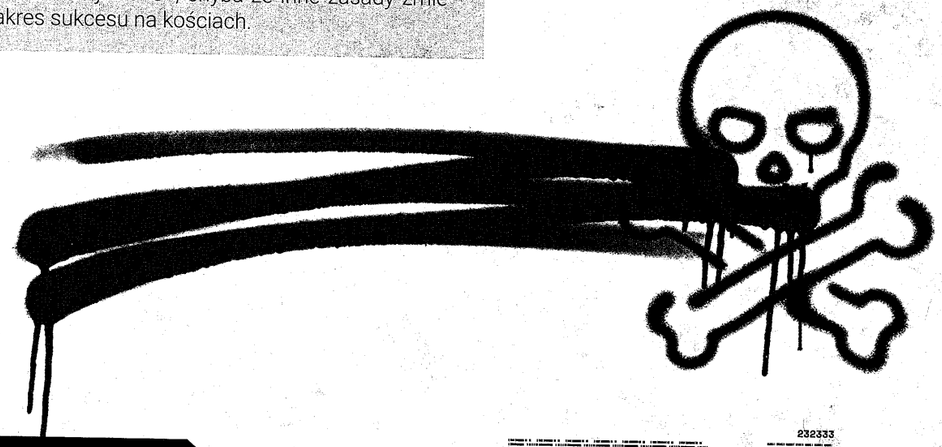
Broń zadaje obrażenia zgodne z jej typem lub Masą pojazdu w przypadku taranowania. Obrażenia są ponadto zwiększane o jeden punkt za każdy sukces powyżej określonego Poziomu Trudności. Poszczególne typy, rodzaje broni oraz cechy pojazdów wraz z ich charakterystykami znajdziesz w rozdziale Bazar.

Zadane Obrażenia są redukowane przez Obronę Celu oraz posiadany przez Cel Pancerz – każdy Punkt Obrony i Pancerza zmniejsza zadane Obrażenia o jeden punkt.

Pamiętaj, że cel nieświadomy Ataku, wchodzący do Strumienia na Pałę albo unieruchomiony posiada Obronę równą 0.

Otrzymane punkty Obrażeń są oznaczane jeden za jeden na pasku Zdrowia/Wytrzymałości właściwym dla celu ataku.

Dodatkowym efektem ataku, który spowodował u celu utratę Zdrowia, jest utrata przez cel jednego punktu Psyche.



232333

07.05 *UCIECZKA Z WALKI*
07.06 *ZAKOŃCZENIE WALKI*
07.07 *STRZAŁY ZNIKĄD*

UCIECZKA Z WALKI

Postać będąca Uczestnikiem Walki może zadeklarować chęć zakończenia jej poprzez ucieczkę. Ucieczkę taką uznaje się za skuteczną, kiedy Postać w trzech najbliższych Rundach Walki wykonuje wyłącznie Akcję (ruch złożony) oraz Czynność (ruch prosty) w całości na wykonanie ruchu, który efektywnie zwiększa dystans uciekającego od przeciwników. PT dla każdego atakującego Postać, która ucieka, w tej Rundzie jest obciążony modyfikatorem +1.

ZAKOŃCZENIE WALKI

Walka dobiega końca, kiedy jedna ze stron uciekła lub żaden z uczestników starcia nie wykazuje chęci kontynuowania go. Oznacza to, że jedna ze stron leży martwa lub jest na tyle Ciężko Ranna, że nie ma fizycznej możliwości podjęcia działań – albo też Uczestnicy Walki zdecydowali się zaprzestać działań zaczepnych... I być może nawet dogadali się w trakcie na zawieszenie broni.

STRZAŁY ZNIKĄD

W trakcie gry mogą pojawić się sytuacje, kiedy Postać znajduje się na linii ognia, ciosów lub zwyczajnie w miejscu potencjalnie niebezpiecznym – w środku chaotycznej wymiany ognia, w centrum zamieszek z masową bijatyką, w walącej się hali produkcyjnej, pod ostrzałem artyleryjskim, w ostrzeliwanym samochodzie i temu podobnych. Różnie to w życiu bywa, prawda?

Powyższe zakłada, że Postać Gracza nie jest aktywnym uczestnikiem zdarzenia jako takiego, a faktycznie znalazła się tam przypadkiem i próbuje jak najszybciej się z niego wydostać – a więc na przykład sama nie podejmuje działań ofensywnych i konfrontacyjnych w sytuacji, gdzie walczą pomiędzy sobą inni.

Jeśli Postać ma wątpliwą przyjemność trafić w takie miejsce, to istnieje ryzyko, że w każdej rundzie otrzyma ona określoną liczbę obrażeń. MG ustala, na ile niebezpieczna jest dana sytuacja, określając na podstawie tego liczbę kości k6 do wykonania rzutu: jedna kość dla nieznacznego niebezpieczeństwa, dwie – dla poważnego, trzy i więcej – dla potencjalnie śmiertelnego.

MG wykonuje rzut, przyjmując za sukces każdy wynik 5+. Każdy wyrzucony sukces to jeden punkt Obrażeń, jakie otrzymuje Postać od przypadkowych kul, rykoszetów, trafiających ją ciosów, spadającego na głowę gruzu, odłamków, lecącego z powybijanych okien szkła etc.

Zadane w ten sposób Obrażenia mogą zostać zredukowane przez Pancerz Postaci (patrz powyżej).

293939 111
232333

08

ZDROWIE OBYWATELA

08.01 *OBRAŻENIA*
08.02 *STABILIZACJA RANNEGO*
08.03 *OPATRYWANIE RAN*
08.04 *OPERACJA*
08.05 *REKONWALESCENCJA*
08.06 *STAN OSŁABIENIA*
08.07 *ZAŁAMANIE PSYCHICZNE*
08.08 *ODZYSKIWANIE PSYCHE*
08.09 *ISKRA A PSYCHE*
08.10 *UZALEŻNIENIA*
08.11 *CHOROBY*
08.12 *PROMIENIOWANIE I TOKSYCZNOŚĆ*
08.13 *WYPADKI I NIE TYLKO*
08.14 *TRWAŁE USZKODZENIA CIAŁA I CYBERNETYKA*

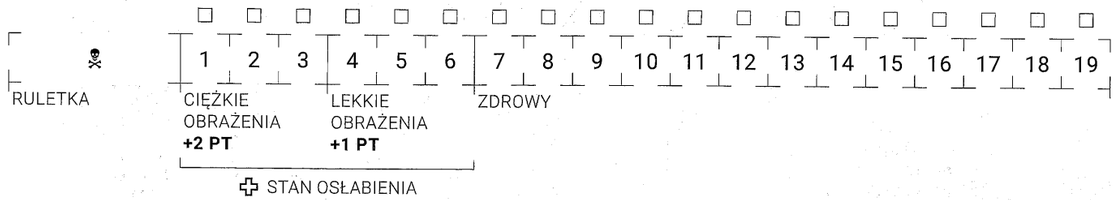
OBRAŻENIA

Liczba obrażeń, jakie jest w stanie przyjąć dana Postać, jest określona przez jej Zdrowie, odzwierciedlone na Karcie Postaci w formie paska.

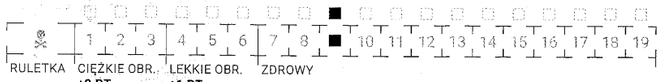
Otrzymywane obrażenia powodują utratę punktów Zdrowia, zaznaczaną na polach paska.

Nieznaczna utrata Zdrowia oznacza, że Postać jest tylko poturbowana – poobijana, podrapana i posiniaczona, ale wciąż funkcjonuje normalnie.

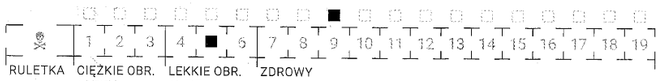
Kiedy utrata Zdrowia w wyniku otrzymanych Obrażeń staje się zauważalna, poziom paska Zdrowia zmienia się do odpowiednio zaznaczonego obszaru Lekkich Ran – pojawiają się zranienia, solidne stłuczenia i może nawet krwawienie. Postać Lekko Ranna otrzymuje Stan Osłabienia (patrz poniżej), odzwierciedlający coraz gorszą formę psychofizyczną.



PRZYKŁAD *Gracz dostaje informację od MG, że prowadzona przez niego Postać otrzymuje Obrażenia w wysokości czterech punktów. Wyjściowa, zaznaczona na pasku obrażeń wartość Zdrowia Postaci wynosi dziewięć punktów.*

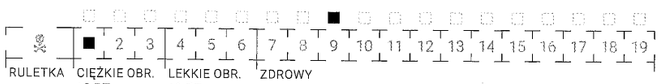


Gracz zgodnie z przekazaną informacją zaznacza spadek Zdrowia o cztery punkty, to znaczy od pola z numerem 9 aż do pola 5. Jak widać na przykładzie, Postaci zostaje pięć punktów Zdrowia i jest obecnie traktowana jako Lekko Ranna, w związku z czym otrzymuje Stan Osłabienia.



STANY

Jeśli Postać ponownie otrzyma kolejne cztery punkty Obrażeń, to jej Zdrowie spadnie do poziomu zaledwie jednego punktu. To będzie oznaczać, że Postać jest już Ciężko Ranna – otrzymuje wynikający z pogłębionego Stanu Osłabienia modyfikator +2 PT oraz musi wykonać Test Odporności, aby sprawdzić, czy nie straci przytomności.



Natomiast kiedy utrata Zdrowia na pasku dotrze do jego ostatnich czterech pól, Postać jest Ciężko Ranna. Poziom Trudności wszelkich Testów wykonywanych przez Postać Ciężko Ranną jest obciążony modyfikatorem +2 zamiast wcześniejszego +1, co odzwierciedla szczególny, pogłębiony Stan Osłabienia.

Kiedy Zdrowie spada do poziomu Ran Ciężkich, Postać musi również wykonać Test Odporności na niepodlegającym żadnym modyfikacjom PT równym 2, aby sprawdzić, czy szok pourazowy nie doprowadzi do utraty przytomności i dalszego pogorszenia się stanu Postaci. Analogiczny Test Odporności wykonywany jest ponownie za każdym razem, gdy Postać już Ciężko Ranna otrzyma kolejne obrażenia.

Jeśli Test zakończy się powodzeniem, Postać może dalej funkcjonować – oczywiście z modyfikatorami do PT wynikającymi z poziomu jej ran.

W przypadku gdy Test zakończy się niepowodzeniem, Postać traci przytomność. Wtedy pojawia się też ryzyko, że jej stan będzie pogarszać się samoistnie – MG określa po jakim czasie Postać Ciężko Ranna będąca nadal nieprzytomna, otrzyma jedną automatyczną ranę Ciężką (w wyniku utraty krwi, niedotlenienia, odmy płucnej, obrażeń wewnętrznych i szeregu innych czynników).

293939 111

Kiedy Zdrowie Postaci spada na pierwsze pole oznaczone na pasku czaszką, Postać traci przytomność i jest na granicy śmierci – wykonuje rzut zgodnie z zasadą Ruletki z Kostuchą. Jeżeli Postać wygrała tę grę, to jej stan zdrowia nie pogarsza się – chyba że otrzyma kolejne obrażenia.

STABILIZACJA RANNEGO

Postać Ciężko Ranną i nieprzytomną (której stan pogarsza się) można stabilizować poprzez udzielenie jej szybkiej i fachowej pomocy medycznej (bądź jej namiastki w warunkach polowych – można założyć opaskę uciskową lub opatrunek hemostatyczny, podać doraźne środki farmakologiczne i temu podobne).

Stabilizację przeprowadza się Testem Umiejętności Doktór na bazowym Poziomie Trudności równym 2. **Uwaga: do przeprowadzenia Stabilizacji absolutnie wymagane jest posiadanie apteczki!**

Test zakończony powodzeniem oznacza, że stan zdrowia Postać nie będzie się samoczynnie pogarszać. Nieudany Test Stabilizacji można powtórzyć w kolejnej Rundzie – o ile pacjent jej dożyje.

OKOLICZNOŚCI	WPŁYW
Warunki: garażowe	PT obciążony modyfikatorem +1
Warunki: domowe	PT normalny
Warunki: szpitalne	+1 automatyczny sukces
Umiejętność Doktór Niewyszkolona	Niepowodzenie w Teście Stabilizacji powoduje utratę jednego punktu Psyche przez opatrującego oraz jednego dodatkowego punktu Zdrowia przez pacjenta.

Po udanej Stabilizacji Postać nie umrze z godziny na godzinę, ale musi zostać poddana Operacji, jeśli jej stan zdrowia ma się zacząć poprawiać (patrz poniżej: *Operacja*).

OPATRYWANIE RAN

Zanim otrzymane przez Postać obrażenia spowodują spadek jej Zdrowia do poziomu Ran Ciężkich, Postać Lekko Ranna oraz Poturbowana może być doraźnie leczona dzięki procedurze opatrywania ran.

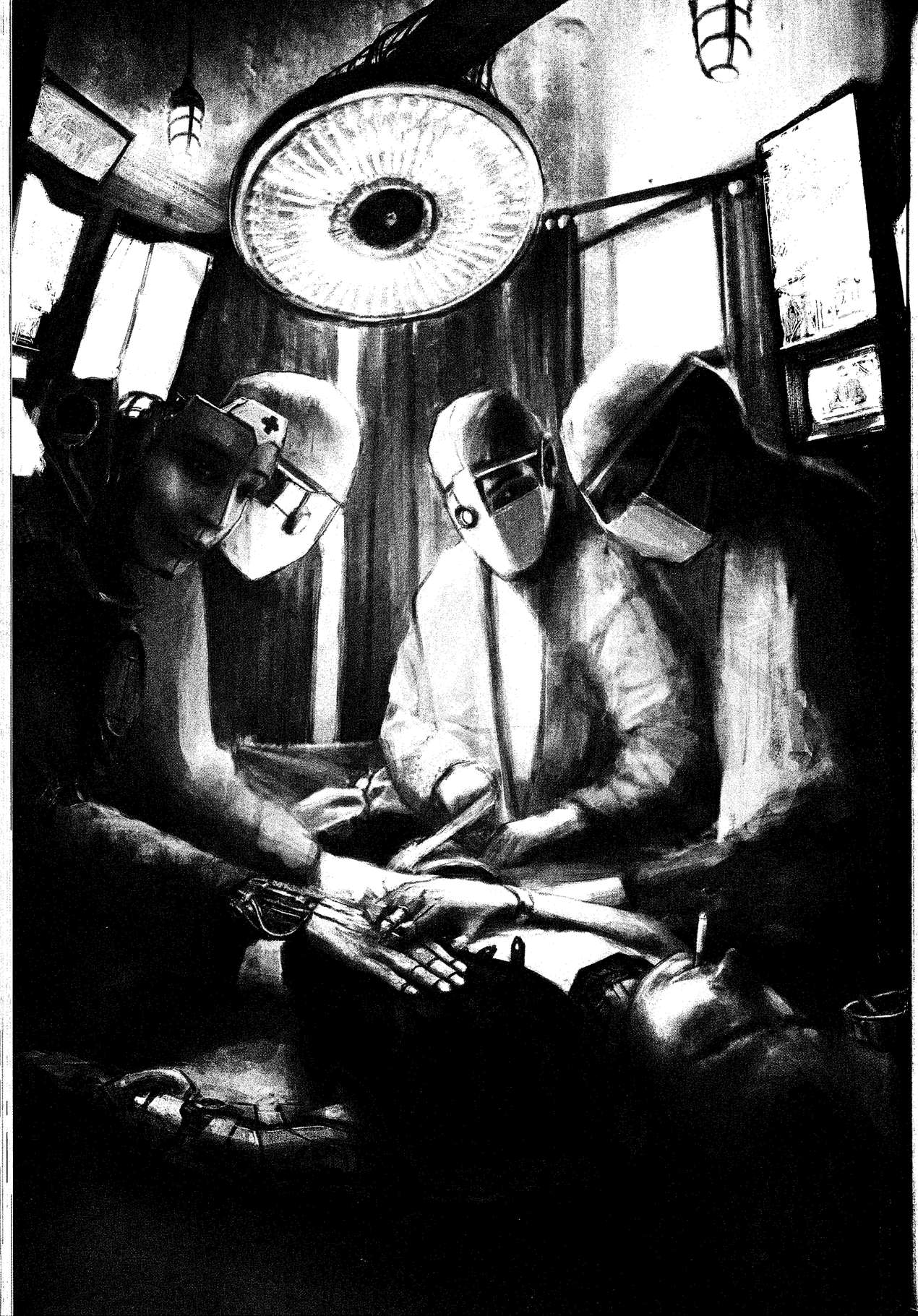
Opatrywanie ran może być wykonywane względem Postaci tylko raz na dwadzieścia cztery godziny. Podczas Walki traktowane jest jako Akcja i Czynność zajmujące całą jedną Rundę. Postać opatrywana nie może do końca Rundy, w której udzielono jej pomocy, wykonywać swoich Działań. Test wykonuje się na wyjściowym Poziomie Trudności równym 1 (z uwzględnieniem modyfikatorów z poniższej tabeli oraz z rozdziału *Zasady gry*).

Przy opatrywaniu ran ma też zastosowanie zasada Asysty, kiedy jedna Postać pomaga drugiej (co pozwala na uzyskanie premii w Postaci modyfikatora −1 do PT, patrz: *Zasady gry*), jakkolwiek asystującym nie może być wtedy sam opatrywany.

Opatrywania Ran dokonuje się Testem Umiejętności Doktór na bazowym Poziomie Trudności równym 2. Powodzenie w Teście pozwala odzyskać jeden punkt Zdrowia, plus dwa dodatkowe punkty Zdrowia w przypadku użycia apteczki.

OKOLICZNOŚCI	WPŁYW
Brak apteczki	PT Testu obciążony modyfikatorem +1, maksymalne przywrócenie Zdrowia ograniczone do 1 punktu
Warunki: garażowe	PT obciążony modyfikatorem +1
Warunki: domowe	PT normalny
Warunki: szpitalne	PT premiowany modyfikatorem −1
Umiejętność Doktór Niewyszkolona	Niepowodzenie w Teście Opatrywania Ran powoduje utratę jednego punktu Psyche przez opatrującego oraz jednego dodatkowego punktu Zdrowia przez pacjenta.

232333



OPERACJA

Znaczna poprawa Zdrowia Postaci Ciężko Rannej i przejście na poziom Lekko Rannej możliwe są wyłącznie dzięki udanemu przeprowadzeniu Operacji.

Operację wykonuje się poprzez Test Umiejętności Doktór na Poziomie Trudności równym 2, który może dodatkowo zmienić się w zależności od okoliczności, w jakich Operacja jest wykonywana.

Przy Operacji również ma zastosowanie zasada Asysty, kiedy jedna Postać pomaga drugiej (co pozwala na uzyskanie premii w Postaci modyfikatora −1 do PT, patrz: *Zasady gry*), jakkolwiek ze względów oczywistych asystującym nie może być wtedy sam operowany.

Tak, owszem: wiemy, że pewien radziecki chirurg na biegunie zoperował sam siebie i wszyscy o tym mówią do dziś. Ale mówią o tym właśnie dlatego, że normalnie coś takiego jest nie do zrobienia.

OKOLICZNOŚCI	MODYFIKATORY
Brak narzędzi chirurgicznych	PT obciążony modyfikatorem +2
Narzędzia chirurgiczne	PT premiowany modyfikatorem −1
Warunki: garażowe	PT obciążony modyfikatorem +2
Warunki: domowe	PT obciążony modyfikatorem +1
Warunki: szpitalne	PT normalny

Powodzenie w Teście oznacza, że Operacja powiodła się – pacjentowi przywrócony zostaje jeden punkt Zdrowia. Dalej pacjent musi rozpocząć normalną Rekonwalescencję.

Jeśli Test zakończy się niepowodzeniem, pacjent najpewniej nie przeżyje Operacji – wtedy pozostaje wyłącznie Ruletka z Kostuchą (patrz poniżej). Jeżeli Postać wygrała tę grę, to żyje i jej stan nie pogarsza się, ale nadal wymaga leczenia z poziomu Ciężkich Ran – a więc przeprowadzenia Operacji – zaś Kostucha nie odpuszcza, czekając już przy stole.

REKONWALESCENCJA

Czas powrotu Postaci do zdrowia po Operacji zależy... no cóż, właśnie od czasu. Oraz od syntadrenaliny, ale co do tego – patrz poniżej.

Jeśli dana Postać po udanej Operacji nadal jest Ciężko Ranna, to punkty Zdrowia z poziomu Ran Ciężkich będą powracać samoistnie w tempie jednego na tydzień. Rekonwalescencji Ran Ciężkich nie da się nijak przyspieszyć – po prostu się nie da i tyle. Takie życie. No chyba że masz syntadrenalinę szpitalną, ale tu znów – patrz poniżej.

Kiedy odzyskane zostaną wszystkie punkty Zdrowia dla Ran Ciężkich, Postać może kontynuować rekonwalescencję na poniższych zasadach

Każdy dzień spędzony na pełnej Rekonwalescencji (brak nadmiernego wysiłku, polegiwanie w łóżku, maści regeneracyjne, opatrunki, dobre żywienie i/lub dodatkowa opieka) przywraca już Lekko Rannej Postaci jeden punkt Zdrowia lub więcej, w zależności od okoliczności, w jakich taka Rekonwalescencja się odbywa. Inaczej przebiega to w szpitalu, a inaczej w garażu za blokiem... Bo w tym drugim to prędzej się człowiekowi pogorszy, niż polepszy.

Co może pomóc? Synta. Ona nigdy nie zaszkodzi. Przynajmniej nie od razu.

TABELA ODZYSKIWANIA ZDROWIA W REKONWALESCENCJI

OKOLICZNOŚCI	MODYFIKATORY
Warunki: garażowe	−1 punkt Zdrowia na dzień tylko w przypadku Postaci Ciężko Rannej
Warunki: domowe	brak
Warunki: szpitalne	+1 punkt Zdrowia na dzień
Syntadrenalina	patrz: *Bazar*

Z powyższego wynika, że Postać po Operacji leżąca w garażu i nieużywająca synty nie odzyskuje Zdrowia, pozostając ciągle w stanie swoistego zawieszenia na granicy Ran Ciężkich – to wszystko prawda, dokładnie tak jest. Rekonwalescencja Postaci po Operacji NIE PODLEGA zasadom dotyczącym opatrywania ran.

RULETKA Z KOSTUCHĄ

Zasada jest prosta – Gracz prowadzący daną Postać obstawia jedną z cyfr na k6 (tę, której NIE CHCE wyrzucić) i rzuca.

Jeśli na kości wypadnie jakakolwiek inna cyfra – brawo, wygrał z samą Śmiercią. Postać jakimś cudem, zrządzeniem losu albo ukazem Prezydenta przeżyła. Dodatkowo jej stan zdrowia nie pogarsza się samoistnie – oczywiście tylko do momentu otrzymania kolejnych obrażeń.

Jednak jeżeli na kości wypadnie właśnie wybrana przez Gracza pechowa cyfra – no cóż, Postać umiera.

Postać która przeżyje Ruletkę z Kostuchą, najpewniej doznała jednak poważnych uszkodzeń ciała (patrz poniżej: Trwałe uszkodzenia ciała i cybernetyka).

STAN OSŁABIENIA

Osłabienie to cała grupa czynników, które negatywnie wpływają na organizm człowieka – nie tylko pod względem czysto fizycznym, ale i psychicznym. Przyczyną osłabienia może być wiele czynników i zdarzeń – ot, zmęczenie, wyczerpanie pracą, syndrom dnia poprzedniego, bycie świadkiem zdarzenia traumatycznego, ale również działanie niektórych gazów i substancji albo też właściwości użytej broni.

Postać, która otrzymała Stan Osłabienia, ma **Poziom Trudności obciążony modyfikatorem +1** dla wszelkich Testów wykonywanych w trakcie jego trwania. Jeśli MG uzna to za stosowne bądź konieczne, może ten modyfikator zwiększyć (jednak zawsze mając na uwadze tabelę Poziomów Trudności z rozdziału *Zasady gry*).

Dodatkowo Postać na czas działania Stanu Osłabienia traci 1 Punkt Psyche.

ZAŁAMANIE PSYCHICZNE

Jeżeli wartość Psyche Postaci spadnie w którymkolwiek momencie gry do zera, Gracz musi wykonać rzut i sprawdzić wynik w poniższej tabeli.

RZUT K6	EFEKT ZAŁAMANIA
1	Wyparcie
2 – 4	Ucieczka
5	Gniew
6	Zimna opcja

Efekty z tabeli odnoszą się zarówno do sytuacji stresu w walce, jak i zwykłego, rutynowego, cisnącego na skronie, wszechogarniającego, chwytającego za gardło stresu związanego z codziennym funkcjonowaniem człowieka.

Jeśli mówimy o stresie w walce, to efekty określa się co Rundę. Jeżeli stres kumuluje się w wartości krytycznej poza Walką, to efekty trwają do następnego porządnego snu (lub zmiany poziomu Psyche, oby na plus) i określają ogólne nastawienie Postaci do świata.

WYPARCIE
To się nie dzieje naprawdę. Wczołgujesz się w kąt, zwijasz się na ziemi i zasłaniając głowę rękami, czekasz, aż się to wszystko skończy – niezależnie od tego, co się dzieje. Podczas Walki Postać nie jest w stanie wykonywać żadnych Akcji ani Czynności, zaś jej Obrona wynosi 0.

UCIECZKA
Byle jak najdalej stąd, żeby na to nie patrzeć. Postać chce maksymalnie oddalić się od źródła stresu, w miarę możliwości pociągiem albo samolotem, najchętniej w kierunku piaszczystych wybrzeży Morza Czarnego. Podczas Walki Postać aktywnie ucieka najdalej jak się da od źródła zagrożenia, poświęcając na przemieszczanie się zarówno Czynność, jak i Akcję.

GNIEW
No już, dawajcie ich tutaj! Na strzępy rozerwę! Rzucasz się, miotasz, krzyczysz wściekle i wszędzie widzisz przeciwników... Ale może to jakaś metoda? Postać aktywnie dąży do konfrontacji ze źródłem stresu, wszelkimi środkami przemieszczając się w kierunku nieprzyjaciela – prawdziwego bądź domniemanego. Z racji rozchwiania emocjonalnego, wykonywane przez Postać Testy działań są obciążone modyfikatorem +1 do PT. Podczas

293939 111

Walki Postać nie może używać Akcji na nic innego poza atakiem.

ZIMNA OPCJA
Spokojnie, damy radę, już to ogarniam. Postać mija pewną granicę napięcia emocjonalnego, tracąc wrażliwość na potencjalne zagrożenia – może działać normalnie, ale to stan raczej przejściowy i mocno kruchy.

ODZYSKIWANIE PSYCHE

Podstawowym sposobem na odzyskanie Psyche jest odpoczynek. Każda sytuacja, w której Postać ze zszarganą psychiką odpoczywa lub relaksuje się w inny sposób, powoduje odzyskanie jednego punktu Psyche – taki odpoczynek musi jednak trwać przynajmniej kilka minut.

Solidny sen (porządny, nieprzerywany i trwający przynajmniej pięć godzin) przywraca Postaci punkty Psyche w liczbie równej Cesze Ego – chyba że negatywnie wpływa na to ujemna wartość Iskry (patrz poniżej).

ISKRA A PSYCHE

Iskra określa to, na ile dobrze umysł Postaci czuje się w jej ciele – jak szybko człowiek budzi się rano, jaki ma nastrój, jak postrzega otaczający świat.

Wartość Iskry ulega ujemnej modyfikacji przy każdym zabiegu wszczepiania cybernetyki, mogąc w końcu doprowadzić do jej drastycznego spadku albo wręcz zejścia do poziomu zerowego czy nawet ujemnego.

Kiedy Postać zaczyna dobę (budzi się), posiadając Iskrę o wartości ujemnej, to każdy punkt Iskry poniżej zera

232333

powoduje utratę jednego punktu Psyche. Punkty Psyche można odzyskać w normalny sposób – poprzez odpoczynek lub relaks – albo suplementować je stosowaniem odpowiednich środków farmakologicznych.

Jeśli okaże się, że zarówno Psyche, jak i Iskra danej Postaci spadły odpowiednio do wartości zerowej i ujemnej, mamy do czynienia z bardzo niebezpiecznym zapętleniem – Postać nie jest zdolna o własnych siłach wygrzebać się z dołka psychicznego, zaś jej stan wpędza ją coraz głębiej w postępującą depresję paranoidalną.

Każdy dzień zaczyna się wtedy od wylosowania efektu w powyższej tabeli Załamania Psychicznego ubocznych efektów psychicznych w celu określenia nastawienia Postaci do świata – i pozostaje modlić się, żeby na kości wypadła szóstka, dzięki której można będzie zadzwonić po przyjaciół albo wezwać lekarza...

Żeby jednak potencjalna rozmowa z lekarzem nie poszła zbyt łatwo: **ujemna wartość Iskry wpływa na obciążenie Poziomu Trudności modyfikatorem +2 do wszelkich Testów spod Cechy Ego – z wyjątkiem zastraszania.**

Powodzenia z próbą zastraszenia kogokolwiek przez telefon.

UZALEŻNIENIA

Wszelkie substancje wymienione w części Farmaceutyki z rozdziału *Bazar* mają podane poziomy Uzależnienia. Testy na Uzależnienie wykonuje się na koniec doby, w której Postać zażywała daną substancję.

Test na Uzależnienie wykonuje się na Umiejętności Odporność. Poziom Trudności wyznacza Poziom Uzależnienia danego farmaceutyku. W wypadku przyjmowania wielu dawek tego samego farmaceutyku podczas jednej doby poziomy Uzależnienia za kolejne dawki sumują się bezlitośnie.

Jeśli Test zakończy się niepowodzeniem, to Postać staje się Uzależniona od danej substancji (lub jeśli zażywała ich kilka jednocześnie – od tej o najwyższym kumulatywnym poziomie Uzależnienia).

293939 111
232333

Postać Uzależniona musi przyjmować daną substancję codziennie, aby w ogóle móc normalnie funkcjonować.

W przypadku niezażycia dawki danej substancji co najmniej raz w ciągu doby Postać zostaje obciążona modyfikatorem +1 PT dla wszystkich Testów oraz traci 1 punkt Psyche. Stan ten – będący na dobrą sprawę wynikiem odstawienia – będzie pogłębiać się z dnia na dzień, co odzwierciedlają kumulatywne modyfikatory do PT.

Postać Uzależniona i pozostająca w stanie odstawienia nie może też odzyskiwać Psyche na normalnych zasadach (poprzez odpoczynek) aż do momentu przyjęcia kolejnej dawki substancji. Przyjęcie dawki substancji, od której Postać jest Uzależniona, niweluje wszelkie uzyskane wcześniej obciążające modyfikatory do PT (a więc równa jest powrotowi do punktu wyjścia).

W momencie, w którym wynikający z odstawienia obciążający modyfikator do PT zrówna się wartością Ego Postaci, Postać Uzależniona jest w najczarniejszej dupie, na samym dnie swojej duszy. To jest ten moment, kiedy nic nie ma sensu, a jedyną myślą jest to, żeby wreszcie nastąpił koniec – nieważne jak, nieważne jaki.

Wtedy Postać wykonuje rzut Ruletki z Kostuchą. Jeśli na kości wypadnie jakakolwiek inna cyfra niż wybrana przez Gracza – udało się, dokonał się przełom i Uzależnienie jest zwalczone. Od tego momentu wysokość uzbieranego podczas odstawienia obciążenia modyfikatora do PT spada codziennie o 1 aż do momentu jego wyzerowania. Wtedy Postać uważana jest za w pełni wyleczoną z Uzależnienia i zdrową (jakkolwiek mocno przeczołganą przez życie).

Jeśli jednak na kostce wypadnie wyznaczona, pechowa cyfra – no cóż. Psychika nie wytrzymała próby, organizm się poddał i Postać umiera.

Narkotyki to nie zabawa. Zażywasz – przegrywasz.

KONTROLOWANE WYJŚCIE Z UZALEŻNIENIA

Postać, którą zawieziono (bądź która sama zgłosiła się) na odwyk do jednej z popularnych klinik detoksykacyjnych, ma większe szanse wyjścia z Uzależnienia oraz zachowania zdrowia i życia.

Proces leczenia przebiega tam podobnie, tylko że bez powiązanego z odstawieniem ryzyka – Postać również pozbawiona jest dostępu do substancji Uzależniającej, więc codziennie otrzymuje kumulatywne obciążenie w Postaci modyfikatora +1 do Poziomu Trudności dla wszystkich Testów oraz traci 1 punkt Psyche. Jednak dzięki suplementowaniu diety i fachowej opiece medycznej w momencie, w którym wynikający z odstawienia obciążający modyfikator do PT zrówna się wartością z Cechą Ego Postaci, Postać po prostu automatycznie wychodzi z Uzależnienia, tracąc skumulowane obciążające modyfikatory do PT.

Już następnego dnia Postać jest gotowa do wypisu i może wracać do akcji – oby mądrzejsza o nauczkę.

CHOROBY

Choroba nie wybiera, każdy może coś wcześniej czy później złapać. Jeżeli jednak Postać z takiego czy innego powodu zachoruje, nie ma co się łamać – jeszcze nie wszystko stracone!

Czas trwania Choroby wyznacza Mistrz Gry. W okresie tym Chora Postać otrzymuje Stan Osłabienia.

Po upływie wyznaczonego przez MG czasu Choroby Postać wykonuje Test Odporności na PT ustalonym przez MG, odpowiadającym zajadłości i sile infekcji, wirusa, bakterii itp.

POWODZENIE
Postać zdrowieje bez żadnych dalszych negatywnych skutków.

PORAŻKA
Wystąpiły komplikacje. Czas trwania choroby wydłuża się o kolejny okres wyznaczony przez MG, zaś stan Osłabienia pogłębia się – Poziom Trudności dla wszystkich Testów Postaci w tym czasie obciążony jest modyfikatorem +2. Po upływie kolejnego okresu Postać ponownie wykonuje Test Odporności na PT ustalonym przez MG.

Powodzenie drugiego Testu oznacza, że Postać wyzdrowiała. Z kolei niepowodzenie oznacza konieczność wykonania kolejnego rzutu na Ruletkę z Kostuchą. Jeśli na kostce wypadnie wyznaczona, pechowa cyfra – no cóż, Postać umiera. Jeśli jednak wypadnie jakakolwiek inna cyfra – udało się, Postać wraca do zdrowia.

POMOC MEDYCZNA W TRAKCIE CHOROBY

W każdym momencie choroby chora Postać może skorzystać z fachowej opieki medycznej. Leczenia choroby może podjąć się Postać posiadająca umiejętność Doktór, która wykonuje Test o PT równym ustalonemu wcześniej przez MG, odpowiadającym zajadłości i sile infekcji, wirusa, bakterii itp.

293939 111

POWODZENIE
Skraca chorobę o liczbę dni równą wysokości Cechy Łeb leczącego Postać lekarza. Ponadto Postać nie musi już wykonywać po okresie choroby rzutu na Odporność i nie ryzykuje dalszych komplikacji.

PORAŻKA
Leczenie nie przyniosło pozytywnych efektów i wymaga zmiany sposobu leczenia. Pomoc medyczna może być udzielona Postaci chorej następny raz dopiero po upływie kolejnych 24 godzin. Wykonuje się wtedy ponownie Test Umiejętności Doktór na powyższych zasadach.

Niektóre Farmaceutyki opisane w rozdziale *Bazar* mogą pomóc Postaci przejść chorobę.

PROMIENIOWANIE I TOKSYCZNOŚĆ

Promieniowanie i toksyczność w mechanice gry należy traktować na równi; poniższe zasady mają zastosowanie do obydwu tych czynników.

Postać, która miała kontakt z promieniowaniem i/lub toksycznością, wykonuje Test na Odporność o PT wskazanym przez MG, który odpowiada dawce i sile odpowiedniego czynnika szkodliwego.

POWODZENIE
Postać nie odczuwa negatywnych skutków. Mówimy tu raczej o szczęściu i zbiegu okoliczności niż odporności organizmu.

PORAŻKA
Postać jest napromieniowana/zatruta i otrzymuje natychmiast Stan Osłabienia (+1 PT do Testów).

Po upływie 24 godzin w stanie napromieniowania/zatrucia Postać wykonuje Test Odporności o PT ustalonym dla wcześniejszego Testu.

POWODZENIE
Stan Postaci nie pogarsza się dalej i pozostaje ona w Stanie Osłabienia do momentu uzyskania fachowej opieki medycznej.

PORAŻKA
Postać pozostaje w Stanie Osłabienia do momentu uzyskania fachowej opieki medycznej, jednak co 24 godziny musi wykonywać rzut Ruletki z Kostuchą. Jeśli na kostce wypadnie wyznaczona, pechowa cyfra – no cóż, Postać umiera. Jeśli jednak wypadnie jakakolwiek inna cyfra – udało się i Postać przeżyje kolejne 24 godziny.

POMOC MEDYCZNA DLA NAPROMIENIOWANEJ/ ZATRUTEJ POSTACI

W każdym momencie Postać może skorzystać z fachowej opieki medycznej. Leczenia pacjenta napromieniowanego/zatrutego może podjąć się w warunkach szpitalnych lekarz posiadający umiejętność Doktór, który wykonuje Test o PT równym ustalonemu wcześniej przez MG, odpowiadającym dawce i sile otrzymanego promieniowania lub toksycznych substancji.

POWODZENIE
Postać nie jest już napromieniowana/zatruta i wychodzi ze Stanu Osłabienia.

PORAŻKA
Leczenie nie przyniosło pozytywnych efektów i wymaga zmiany sposobu leczenia. Pomoc medyczna może być udzielona Postaci kolejny raz dopiero po upływie następnych 24 godzin – do tego czasu Postać pozostaje w poprzednim stanie (to jest: albo samym Stanie Osłabienia, albo Stanie Osłabienia z koniecznością wykonywania rzutu Ruletki z Kostuchą).

WYPADKI I NIE TYLKO

Wypadki chodzą po ludziach. Może zdarzyć się, że Postać ulegnie nieszczęśliwemu zdarzeniu, spadnie skądś, przewróci się pechowo i zleci ze schodów albo coś spadnie jej na głowę – dosłownie cokolwiek! Niezależnie od przyczyny i tego, co dokładnie się stało, Postać mogąca ucierpieć w wyniku takiego zdarzenia wykonuje **Test Odporności na PT wskazanym przez MG.**

Jeżeli Test powiódł się, to wszystko zakończyło się raczej lepiej niż gorzej – Postać otrzymuje tylko Stan Osłabienia, który trwa przez czas określony przez MG.

Natomiast jeśli Test zakończył się niepowodzeniem, Postać otrzymuje k6 obrażeń w rezultacie zdarzenia oraz długotrwały stan Osłabienia, który utrzymuje się do czasu pełnego jej wyzdrowienia.

Oczywiście niektóre naprawdę poważne zdarzenia (wypadki na rozpędzonym motocyklu, upadek z SybirTower, ten moment, kiedy ktoś wrzuca Ci do toalety dwa odbezpieczone granaty i zastawia drzwi szafą) nie mieszczą się w kategorii opisanej powyżej i wytłumaczenie „bo po prostu się pofarciło" zwyczajnie nie wyczerpuje całej ich powagi i poziomu zagrożenia. Zaistnienie takiego zdarzenia określa MG jeszcze przed Testem na Odporność.

232333

Dana zasada jest swoistym wytrychem do prawa łaski stosowanego przez MG w sytuacjach, które normalnie musiałyby zakończyć się równie nieuniknioną, co niezasłużoną śmiercią którejś z Postaci. W takiej sytuacji zamiast obliczać otrzymane obrażenia zgodnie z Zasadami Walki (i ryzykować z jednej strony, że Postać po prostu zginie, a z drugiej, że przy dobrych rzutach w sumie może się stać relatywnie niewiele, co też byłoby absurdalne), MG może stwierdzić: „No dobra, mamy sytuację nadzwyczajną, więc potraktujmy to jako wypadek".

Jeżeli Test na Odporność zakończy się powodzeniem, Postać dosłownie cudem uszła z życiem – jej Zdrowie spada do poziomu jednej Rany Ciężkiej, ale zachowuje ona przytomność.

Jeśli jednak Test zakończy się niepowodzeniem, Zdrowie Postaci spada do poziomu Ciężkiej, zaś ona sama automatycznie traci przytomność i musi wykonać rzut na Ruletkę z Kostuchą.

TRWAŁE USZKODZENIA CIAŁA I CYBERNETYKA

Za każdym razem, gdy Postać Ciężko Ranna, Chora bądź Uzależniona zmuszona jest walczyć o życie w ramach Ruletki z Kostuchą, oznacza to, że coś poszło nie tak – prowadzącemu Operację lekarzowi omsknął się skalpel, któryś z organów wewnętrznych odmówił współpracy albo też uszkodzenia ciała były zbyt rozległe, żeby poradziła sobie z nimi nawet przodująca medycyna Federacji.

Jeśli Postać przeżyje Ruletkę z Kostuchą, to zgodnie z powyższymi zasadami nie stanie się już jej większa krzywda – ale oznacza to też, że któraś z części ciała Postaci była na tyle uszkodzona, że podczas zabiegu trzeba było ją amputować i zastąpić cybernetycznym odpowiednikiem.

Obszar ciała, w którym konieczne jest zastosowanie cybernetyki, określa Mistrz Gry w porozumieniu z Graczem prowadzącym daną Postać. Przeważnie wynikać to będzie z warstwy fabularnej gry – jeśli komuś przejechał po nodze transporter opancerzony, to raczej nie wszczepią mu sztucznego oka... raczej. Natomiast wieloletni narkoman najpewniej straci wątrobę lub śledzionę, nie rękę – chociaż w Federacji różnie bywa, a powikłania zakrzepowe potrafią płatać naprawdę paskudne niespodzianki.

Jeśli jednak kwestię tę lepiej pozostawić ślepemu przypadkowi, to należy rzucić k6 i zastosować się do listy:

RZUT K6	USZKODZONA CZĘŚĆ CIAŁA
1	głowa
2	ręka
3 – 4	korpus
5 – 6	noga

Skala zastosowania cybernetyki pozostaje w gestii Mistrza Gry i po raz kolejny może (ale nie musi) być uzależniona od warstwy fabularnej rozgrywki.

Jeśli Postać może sobie pozwolić na zamontowanie wszczepu komercyjnego, to po zakończonej Operacji zostaną jej przedstawione dostępne opcje (rzecz jasna wraz z cennikiem sprzętu i usługi montażowej). Jeśli dany organ bądź część ciała przeznaczona do zastąpienia wersją cybernetyczną nie została uwzględniona w rozdziale *Bazar* (a zawarta tam lista jest daleka od skończonej, bo nie zawiera chociażby pełnego wykazu organów wewnętrznych), to zarówno cenę wszczepu, jak i jego właściwości określa MG w porozumieniu z Graczem i w zgodzie z własnym zdrowym rozsądkiem.

Natomiast jeśli Postać jest zbyt biedna (lub skąpa) na wszczep komercyjny, to zamontowana jej zostanie podstawowa protetyka refundowana z Federacyjnego Funduszu Zdrowia. Należy nadmienić tutaj, że w tym przypadku modyfikacja i ulepszenia założonego wszczepu nie są możliwe, zaś Testy na działania, w których bierze udział dany FFZ-owski wszczep, obciążone są modyfikatorem +1 do Poziomu Trudności.

Więcej informacji o procedurach medycznych na FFZ i cybernetyce znajdziesz w rozdziałach *Kompendium świata* oraz *Bazar*.

09

STRUMIEŃ

09.01 *ZASADY STRUMIENIA*
09.02 *DZIAŁANIA W STRUMIENIU*
09.03 *ALARM SYSTEMU*
09.04 *PROGRAMY I ICH FUNKCJE W STRUMIENIU*
09.05 *PISANIE PROGRAMÓW*
09.06 *STRUMIEŃ A PSYCHE*

ZASADY STRUMIENIA

Dokładny wygląd Strumienia, jego interfejs wizualny, sposób poruszania się po nim oraz interakcje z jego Architekturą i Użytkownikami opisane są w rozdziale Kompendium świata: Strumień.

Postać pragnąca korzystać ze Strumienia musi posiadać specjalistyczny sprzęt – Jednostkę Podłączeniową 2-biegową Głównego Modułu Donacyjnego, określaną w slangu jako MELEX albo MEX – od nazwy wózka elektrycznego. Każdy Obywatel Federacji korzystający z zasobów Strumienia – czy to wirtualnie, czy też poprzez panel dostępu – określany jest w żargonie technicznym po prostu Użytkownikiem.

Osoby korzystające z przyłączonego do MEX-a dodatkowego sprzętu, składającego się z gogli i rękawic wirtualnych, czasami nazywane są Lalkarzami (z uwagi na ruchy, jakie wykonują w realu podczas korzystania ze Strumienia). Bardzo często określenia „Użytkownik" i „Lalkarz" używane są zamiennie, chociaż to pierwsze oznacza raczej amatora, a drugie zdecydowanie niesie ze sobą pewną dawkę snobistycznego profesjonalizmu.

Dostępność, ceny oraz charakterystyki poszczególnych klas MEX-ów i programów znaleźć można w rozdziale *Bazar*.

WEJŚCIE NA PAŁĘ

Postać wchodząca w Strumień w ten sposób traci jeden Punkt Psyche, który może odzyskać następnie wedle normalnych zasad. Znajdująca się już w Strumieniu Postać widzi otaczający ją cyfrowy świat w zasięgu, jaki umożliwia jej Moduł Sonaru. Postać wchodząca w ten sposób do Strumienia w Walce traktowana jest jako cel nieświadomy ataku. Dodatkowy opis Wejścia na Pałę znajdziesz także w *Kompendium świata*.

Rozróżniamy trzy poziomy Modułu Sonaru:
- **PIERWSZY POZIOM** umożliwia widzenie w zakresie Dystansu Bezpośredniego,
- **DRUGI POZIOM** umożliwia widzenie w zakresie Dystansu Bliskiego,
- **TRZECI POZIOM** umożliwia widzenie w zakresie Dystansu Średniego.

Podczas wszystkich Działań w Strumieniu wykorzystywana jest wyłącznie Umiejętność Koder, która pomaga namierzać w Strumieniu bazy danych, wyszukiwać w nich informacje, modyfikować działanie Strumienia. Wykorzystuje się ją podczas konfrontacji z innymi Użytkownikami oraz oprogramowaniem.

293939 111

DZIAŁANIA W STRUMIENIU

WYSZUKIWANIE

Należy określić, co jest celem wyszukiwania prowadzonego w Strumieniu. Wyszukiwać można zarówno konkretne informacje, jak i systemy, urządzenia oraz wpięty ch w Strumień innych Użytkowników korzystających z MEX-a lub właśnie ładujących swoją cybernetykę poprzez sieć energetyczną (patrz: *Kompendium świata* oraz *Bazar*). Postać wykonuje Test Umiejętności Koder o PT określonym wspólnie z MG, uwzględniając wszelkie okoliczności modyfikujące szansę odnalezienia celu wyszukiwania.

SPINNING

Może być użyte tylko podczas Wejścia na Pałę przez Postać, wyposażoną w gogle zawierające Moduł Sonaru. Postać może wykonać dowolne Działanie w Strumieniu, skierowane na cel w zasięgu widzenia Modułu bez konieczności przeprowadzenia działania Wyszukiwania. UWAGA: Spinning umożliwia wykonanie Działań na celach, które nie są podpięte do Strumienia.

WŁAM DO URZĄDZENIA / SYSTEMU / BAZY DANYCH

Próba skrytego dostania się do systemu operacyjnego i/lub kodu źródłowego. Postać wykonuje test Umiejętności Koder o PT równym poziomowi Bariery określonej dla danego systemu lub urządzenia.

KONTROLA URZĄDZENIA

Możliwość wydania polecenia dowolnemu urządzeniu, do którego Postać przeprowadziła wcześniej udany Włam. Postać wykonuje Test Umiejętności Koder o PT równym poziomowi Bariery określonej dla danego urządzenia. Powodzenie Testu oznacza możliwość wykonania polecenia na danym urządzeniu.

UŻYCIE PROGRAMU

Uruchomienie programu, który od razu zaczyna działać zgodnie z przeznaczeniem. Nie wymaga Testu, chyba że warunki, w których program jest uruchamiany, na to nie zezwalają.

HAKOWANIE KOMUNIKATORÓW

Próba dostania się do komunikatora odnalezionej w Strumieniu osoby. Postać wykonuje Test Umiejętności Koder o PT równym poziomowi Bariery określonej dla hakowanego urządzenia. Powodzenie Testu oznacza możliwość wykonania jednego polecenia na danym urządzeniu.

HAKOWANIE CYBERNETYKI

Próba dostania się do systemu cybernetyki odnalezionej w Strumieniu celu, który akurat ładuje swoje wszczepy w punkcie zasilania lub jest widoczny przez gogle z Modułem Sonaru (patrz: *Kompendium świata*: *Zasilanie* oraz *Bazar*). Postać wykonuje Test Umiejętności Koder o PT równym poziomowi Bariery określonej dla celu (punktu ładowania albo cybernetyki w przypadku używania Modułu Sonaru). Powodzenie Testu oznacza, że można wybrać jedną z dwóch możliwości:

- wydać polecenie dezaktywacji, przez co dany element cybernetyki nie będzie działać przez krótką chwilę – w Walce odpowiednik jednej Rundy;
- przeciążyć system zasilania cybernetyki, aby doprowadzić do zwarcia i zadać jedno Obrażenie bezpośrednio na Zdrowie celu (bez uwzględniania Pancerza).

HAKOWANIE DRONÓW

Próba przejęcia kontroli nad dronem odnalezionym w Strumieniu. Postać wykonuje Test Umiejętności Koder o PT równym poziomowi Bariery określonej dla hakowanego drona. Powodzenie Testu oznacza możliwość sterowania przejętym dronem – jest on na stałe parowany z nowym operatorem. Podczas Walki Lalkarz, który przejął drona, traktowany jest jako jego Operator i może nim wykonywać Akcje, w ramach której dron może przemieścić się oraz wykonać jedno Działanie – takie, do którego jest zdolny i przystosowany (na przykład Atak dla drona z uzbrojeniem, rozbrojenie ładunku – dla saperskiego, hakowanie – dla szpiegowskiego i tak dalej; patrz: *Bazar*), o ile MG nie zadecyduje inaczej.

HAKOWANIE MEX-A

Próba włamania i manipulacji wcześniej odnalezionego w Strumieniu MEX-a należącego do innego Użytkownika. Postać wykonuje Test Umiejętności Koder o PT równym poziomowi Bariery określonej dla MEX-a. Powodzenie Testu oznacza, że można wybrać jedną z trzech możliwości:

- **DEZAKTYWACJA MEX-A**, co powoduje natychmiastowe wylogowanie wyżej wspomnianego Użytkownika ze Strumienia,
- **DOSTĘP DO DANYCH** – pozwala przeszukać jedną z dostępnych w MEX-ie baz danych,
- **WCZYTANIE DANYCH** – pozwala wgrać jeden program do pamięci MEX-a.

Każde wykonane w Strumieniu Działanie zajmuje w trakcie Walki jedną pełną Akcję (patrz: *Zasady Walki*).

ALARM SYSTEMU

Określa stan systemu lub urządzenia, w którym po wystąpieniu określonego warunku uruchomione zostają niektóre funkcje programów (na przykład Programy Autonomiczne zaszyte w systemie) oraz następuje powiadomienie administratora danego urządzenia lub systemu – najczęściej w celu przeciwdziałania nieautoryzowanemu dostępowi z zewnątrz.

Warunki uruchomienia, efekty i konsekwencje stanu alarmowego są ustalane przez Mistrza Gry.

PRZYKŁADY DZIAŁANIA ALARMU

- blokada fizycznego dostępu do wskazanych pomieszczeń,
- uruchomienie funkcji autonomicznych programów,
- wezwanie określonych służb,
- włączenie systemu z odcięciem od Strumienia,
- powiadomienie dyżurującego Lalkarza,
- poinformowanie FedSS (patrz: *Kompendium świata*.*Strumień*).

PROGRAMY I ICH FUNKCJE W STRUMIENIU

Program to kod, który Lalkarz może wgrać do Strumienia w celu wykonania zawartych w nim funkcji. Przed wgraniem programu do Strumienia musi najpierw znajdować się on w pamięci MEX-a lub na podpiętym do niego nośniku zewnętrznym. Liczba programów w MEX-ie jest ograniczona pojemnością jego pamięci, która nie może przekroczyć sumy Poziomów przechowywanych w niej programów.

Po wgraniu programu do Strumienia program jest usuwany z pamięci MEX-a lub podpiętego zewnętrznego nośnika. Program w Strumieniu po wykonaniu swoich funkcji przestaje być aktywny i uruchamiana jest procedura usuwająca jego kod ze Strumienia w celu zatarcia śladów.

232333

09.05 *PISANIE PROGRAMÓW*
09.06 *STRUMIEŃ A PSYCHE*

Każdy program jest specjalnie zabezpieczony przed nieautoryzowanym kopiowaniem. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby ten sam program został wielokrotnie wgrany w MEX-a – jest to jednak możliwe tylko przy każdorazowym zakupie tego programu przez użytkownika.

Oprócz programów uruchamianych w Strumieniu za pośrednictwem MEX-a, funkcjonują w nim też programy całkowicie autonomiczne, osadzone (zaszyte) w konkretnych bazach danych, urządzeniach czy systemach. Programy takie uruchamiają swoje funkcje po wystąpieniu określonych uprzednio zaprogramowanych warunków.

PISANIE PROGRAMÓW

Pisanie programów zajmuje czas i wymaga Umiejętności Koder. Postać określa poziom i typ programu, jaki chce napisać, oraz czas, jaki gotowa jest poświęcić na tę czynność (minimum pięć godzin). Standardowy PT dla Testu wynosi dwukrotność Poziomu pisanego programu. Postać może obniżyć PT Testu o 1 za każde dodatkowe pięć godzin, jakie poświęci na pisanie programu. Po upływie zadeklarowanego czasu Postać wykonuje Test Umiejętności Koder o PT określonym powyżej. Lista przykładowych programów znajduje się w rozdziale *Bazar*.

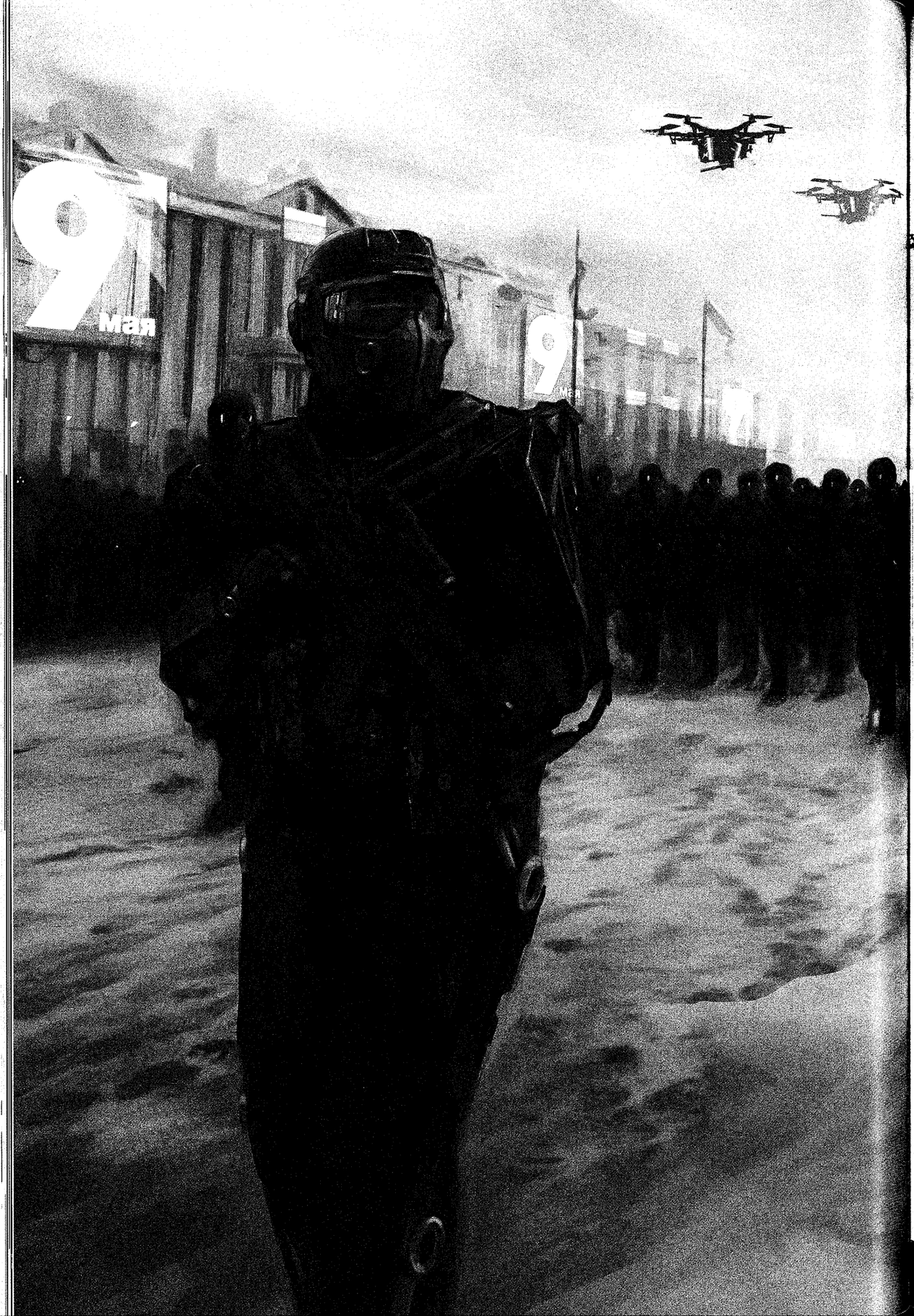
Napisany przez Postać program można dowolnie kopiować, jednak każda kopia jest zabezpieczona procedurą usuwającą kod ze Strumienia po wykonaniu funkcji programu – teoretycznie bez śladu, praktycznie... No cóż, jak to ze wszystkim w Federacji, prawda?

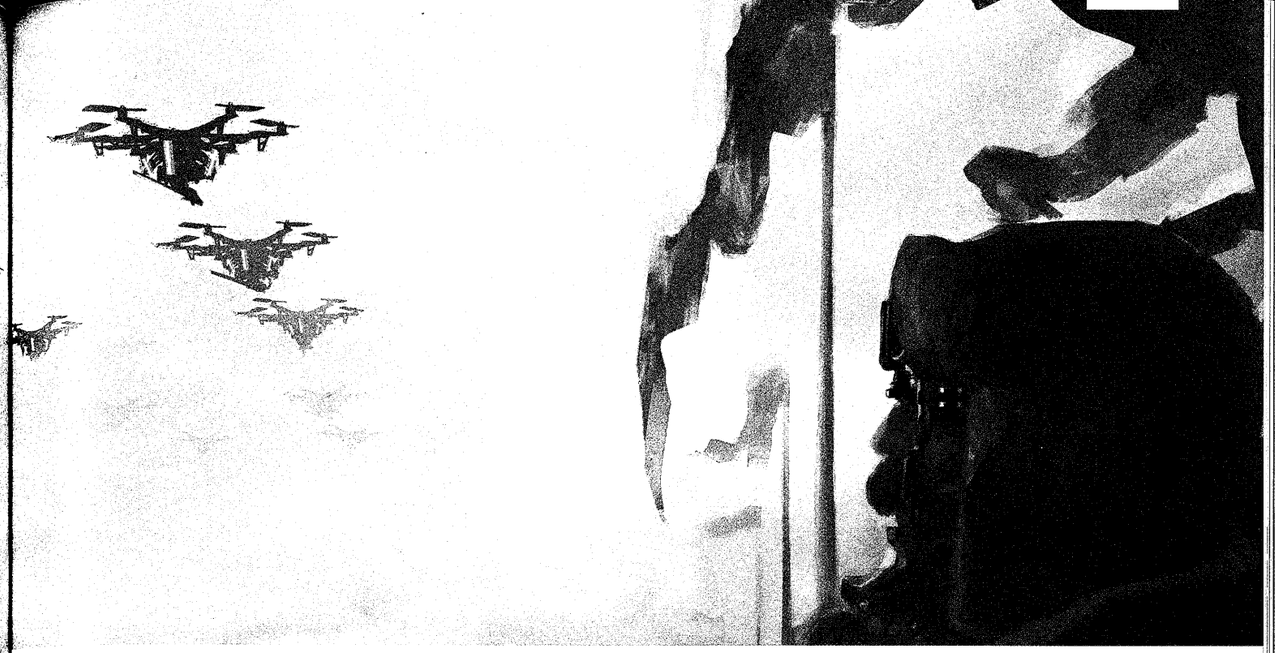
STRUMIEŃ A PSYCHE

W wyniku pracy w Strumieniu Postać może doświadczyć efektów zmęczenia psychicznego, szczególnie widocznego w sytuacjach niepowodzenia w podjętych Działaniach.

Każde niepowodzenie podczas Testu wykonywanego w Strumieniu lub podczas pisania programu powoduje utratę jednego punktu Psyche.

Utracone punkty Psyche podlegają po wypięciu się ze Strumienia normalnej regeneracji zgodnie z opisanymi zasadami (patrz: *Zdrowie Obywatela*).





10

KOMPENDIUM ŚWIATA

10.01 *KURS PRZEWODNIKÓW*
10.02 *STO GRAMÓW HISTORII*
10.03 *OD DEMOKRACJI DO ZAMORDYZMU*
10.04 *PAŃSTWO*
10.05 *FEDERACYJNA CERKIEW PRAWOSŁAWNA*
10.06 *SYSTEM ALOKACJI OBYWATELA 4A*
10.07 *KORPORACJE*
10.08 *MUNDURÓWKA*
10.09 *CHIŃCZYCY*
10.10 *ZACHÓD*
10.11 *KALENDARIUM*
10.12 *KLIMAT*
10.13 *REJONY MIASTA // MAPA NEOSIBIRSKA*
10.14 *OKOLICA BLIŻSZA I DALSZA*
10.15 *CZTERY ŚCIANY*
10.16 *COŚ NA ZĄB*
10.17 *ŻYCIE NOCNE*
10.18 *TRANSPORT*
10.19 *NOWA REWOLUCJA PRZEMYSŁOWA*
10.20 *WIĘCEJ I MNIEJ NIŻ LUDZIE*
10.21 *STABILNOŚĆ PSYCHICZNA*
10.22 *ZASILANIE I ENERGETYKA*
10.23 *CYBERNETYKA Z CHIN*
10.24 *CYBERNETYKA Z ZACHODU*
10.25 *PIENIĄDZE*
10.26 *WIĘZIENIE*
10.27 *GANGI*
10.28 *SPOŁECZEŃSTWO*
10.29 *MODA*
10.30 *NIEWIDOCZNE GOŁYM OKIEM – PROBLEMY I WYZWANIA*
10.31 *(NIE)RÓWNOŚCI I INNE WYBOJE*
10.32 *TAKI WYGLĄD WASZ*
10.33 *(SUB)KULTURA*
10.34 *KILKA MIEJSC CIEKAWYCH*
10.35 *LEGENDY MIEJSKIE*
10.36 *CELEBRYCI I OSOBOWOŚCI NEOSIBIRSKA*
10.37 *STRUMIEŃ*
10.38 *PRZEDMIEŚCIA*
10.39 *ZAKOŃCZENIE*

KURS PRZEWODNIKÓW

Dzień dobry, drogi użytkowniku – witamy na wirtualnym kursie dla przewodników turystycznych po Neosibirsku.

Usiądź wygodnie, zrelaksuj się i naucz operować manipulatorami, dzięki którym możesz sterować lecącym ponad miastem dronem. System kamerek zapewnia wizję w polu widzenia stu osiemdziesięciu stopni, co wymaga pewnego przyzwyczajenia, jednak gogle do wirtualnej rzeczywistości dostosują parametry do indywidualnych reakcji. Pamiętaj, że to tylko wirtualna wycieczka. Przez cały czas naszego kursu nic Ci nie grozi.

No, to ja tutaj będę was nadzorować. Nie bójcie się, he, he, to nie egzamin żaden, ja tutaj za asystenta głosowego robię. Gotowiście? To lecimy, uwaga... startujemy z platformy.

Witaj w Neosibirsku, drogi użytkowniku. Przed Tobą największe miasto Syberii i trzecia największa aglomeracja całej Federacji, licząca wedle cenzusu z roku siedemdziesiątego piątego dokładnie 7 312 696 mieszkańców.

W samym środku miasta widzisz w tej chwili wieże wysokościowców Centralnego rejonu, pośród których góruje majestatyczna iglica SybirTower. Stanowiąca największe dokonanie naszej ojczyźnianej, federacyjnej architektury oraz inżynierii SybirTower liczy sobie 678 metrów wysokości, będąc dzięki temu najwyższym budynkiem mieszkalnym w całym kraju; jej konstrukcja wzniesiona została w całości przez ojczyźniane, miejscowe firmy z materiałów w całości pochodzących z rodzimej produkcji. System oświetlenia każdego wieczora o godzinie dziewiątej zero zero wybarwia iglicę w dumne, biało-niebiesko-czerwone kolory naszej flagi, zaś nagłośnienie odtwarza hymn Federacji, słyszalny przy dobrej pogodzie nawet na obrzeżach Neosibirska.

Mamy wczesny marzec, miasto w promieniach popołudniowego słońca pięknie lśni nadal zalegającym wzdłuż ulic odgarniętym śniegiem. Temperatura wynosi minus dwadzieścia dwa stopnie Celsjusza, więc najgorsze mrozy zimy są już za nami. Tylko patrzeć, jak w maju śnieg stopnieje i zrobi się cieplej, a potem już czerwiec i trzydziestostopniowe upały pełnego lata! Teraz jednak rozkoszujmy się przepiękną panoramą tego zimowego pejzażu.

Podzielony na dziesięć dzielnic czy też rejonów administracyjnych Neosibirsk jest prawdziwą naukową oraz przemysłową stolicą całej Syberii.

To właśnie tutaj, w widocznych na północnym zachodzie fabrykach Zajelcowskiego i Kalinińskiego rejonu, powstaje najlepsza i najczystsza chemia użytkowa, której ukoronowaniem jest białe złoto Syberii – syntadrenalina.

Zakłady metalurgiczne i mechaniczne Lenińskiego rejonu – to ten na północnym wschodzie, zaraz za majestatyczną rzeką Ob – produkują najwyższej jakości ojczyźnianą technologię, dostępną w przystępnych cenach dla każdego Obywatela Federacji.

W instytutach naukowych i uniwersytetach Miasteczka Akademickiego położonych pośród zadbanych parków Sowieckiego rejonu kształcą się i pracują najtęższe umysły całej Federacji, dniem i nocą opracowujące kolejne wynalazki i przełamujące granice nauki dla dobra naszej wspólnej Ojczyzny.

Jednak Neosibirsk to przede wszystkim jego ludzie, zamieszkujący w komfortowo zaprojektowanych, przemyślanych do najmniejszego szczegółu mieszkaniach w jednym z niezliczonych osiedli mieszkaniowych – takim jak to, nad którym właśnie przelatuje nasz dron. Po lewej i prawej stronie dwujezdniowej arterii z trakcją dla trolejbusów da się zauważyć typowe dwudziestopięciopiętrowe bloki wyposażone we wszystkie zdobycze najnowszej techniki. Mieszkańcy posiadają reglamentowany dostęp do czystej wody użytkowej, mogą korzystać z systemu centralnego odkurzania oraz dekontaminacji na życzenie. Część lokali ma nawet dostęp do własnych miejsc parkingowych!

Każdy mieszkaniec Neosibirska może korzystać z popularnego, wygodnego i wydajnego systemu transportu miejskiego. Podstawowym rodzajem komunikacji zbiorowej w mieście pozostaje rozbudowana sieć metra, spinającego wszystkie punkty węzłowe miasta w jednolitą sieć przewozu pasażerów. Równolegle z metrem nadal funkcjonuje transport naziemny, taki jak tramwaje szynowe, trolejbusy i autobusy. W ciągu najbliższych pięciu lat planowane jest wprowadzenie do eksploatacji pierwszych autobusów w technologii napędu antygrawitacyjnego – Federacja rozwija się każdego dnia, idąc wyłącznie naprzód!

Przed nami widać jeden z licznych w mieście szpitali. Każdy Obywatel Federacji ma od urodzenia prawo do bezpłatnej opieki zdrowotnej, obejmującej pełną obsługę protetyczno-augmentacyjną. Skończyły się już czasy kalek na ulicach i ludzi niezdolnych do pracy! Dzięki światłej, rozsądnej i dalekowzrocznej polityce naszego Prezydenta, który objął swym osobistym patronatem pionierski na całym świecie program protetyki, nawet ludzie po najcięższych wypadkach potrafią w ciągu kilku dni wrócić do pełnej wydajności w pracy fizycznej oraz intelektualnej. Nikt w Federacji nie musi, jak ma to miejsce na zgniłym Zachodzie, płacić za swoje zdrowie! Tutaj każdy ma nie tylko prawo, ale i obowiązek być zdrowym!

Kiedy zniżymy lot bardziej ku ulicy...

Uwaga! Prosimy o trzymanie się światła chodników i uważanie na przewody trakcji elektrycznej przy zniżaniu pułapu lotu. Ten sprzęt nie kosztuje kopiejek, to najnowsza technologia. O tak, doskonale. Brawo, użytkowniku. Tak trzymać.

...kiedy zniżymy lot bardziej ku ulicy, będziemy mogli zajrzeć do jednego z typowych punktów żywieniowo-usługowych miasta. Półki aż uginają się od wyrobów na bazie syntosoi i wysokoprzetworzonego białka, hodowanego na rodzimych plantacjach na przedmieściach miasta. Widać też, jak na zapleczu jeden z mechapracowników wyjmuje właśnie z procesora żywnościowego świeżą, jeszcze ciepłą partię dopiero wydrukowanych, pachnących ziemniaków. Tak, tak, użytkowniku, dobrze słyszysz: mechapracownicy! Dzisiaj ludzie nie muszą już wykonywać nudnych, powtarzalnych i nieciekawych prac – mogą poświęcać więcej czasu na samodoskonalenie albo realizowanie swoich pasji!

Androidy coraz częściej pojawiają się na zakładach, w szkołach i na ulicach Neosibirska oraz całej Federacji. Póki co jeszcze niedoskonałe i momentami niepodobne do ludzi, są ulepszane z każdym kolejnym pokoleniem produkcji, a zatem zdolne do wykonywania coraz bardziej zaawansowanych prac.

Tutaj z kolei widzisz, drogi użytkowniku, patrol naszej dzielnej Milicji. Funkcjonariusze służb mundurowych czuwają dniem i nocą, pilnując spokoju pracy i bezpieczeństwa odpoczynku każdego Obywatela Federacji, bez wytchnienia ścigając przestępców gospodarczych, nielegalnych handlarzy substancjami zakazanymi, żerujących na cudzym nieszczęściu bandytów i agentów wrogiego, imperialistycznego Zachodu, zazdroszczącego Federacji jej szczęścia i dobrobytu. Wspólnym wysiłkiem obronimy naszą wspólną Ojczyznę!

A oto przed nami zwykła, osiedlowa uliczka pomiędzy dwoma ciągami punktów drobnego handlu i usług. Produkt krajowy brutto na mieszkańca Federacji rośnie nieustannie od lat, osiągając powoli poziom porównywalny z...

Halo! Halo, proszę zawrócić do głównej ulicy. Tak, tak, ja tutaj do was mówię! Ten dron szkoleniowy jest wart mały majątek, a wy lecicie nie wiedzieć gdzie. No po co się na to podwórko pchacie?

...najwyższej jakości. Dostępne dla szerokiego spektrum ludności siłownie na świeżym powietrzu i place zabaw pozwalają dbać o tężyznę fizyczną Obywateli Federacji, co z kolei jest doskonałym wstępem do służby w Siłach Zbrojnych, które...

No mówię, zawrócić proszę! Przecież widzi chyba się, że tamci spod śmietnika nas zauważyli?! Ten drążek po lewej do siebie, ale energicznie tak! Szybciej przecież, do siebie!

...odsetek osób z wykształceniem podstawowym w Federacji spada rokrocznie. Służby opieki społecznej nadzorują resocjalizację elementu patologicznego, co pozwala na...

Do siebie, mówię, niech pociągnie! Nie ten, ten drugi, po lewej! Bo przecież tamci mają... Namierzają nas pulsarem elektromagnetycznym! Jeśli zaraz się nie podniesiemy, to...!

...dzięki czemu osiągamy doskonały wynik na wszystkich polach eksploatacji!

(KSZSZSZSZSZT.)

No i pięknie. Cudownie po prostu. No już, po przejażdżce. Niech ściąga te gogle, wstaje z fotela. No co, co?! Drona straciliśmy, ot co! Przecież te patusy tylko czekają, aż im coś takiego w łapy wpadnie... No nasi zaraz patrol na miejsce wyślą, ale co z tego? Przecież tam śladu nie będzie, na części rozbiorą i sprzedadzą, ogniwa wymontują. Ech, a mówiłem, powtarzałem... Teraz płacić za straty będziecie!

Gówno z was, użytkowniku, a nie przewodnik.

Do widzenia, tam są drzwi.

293939 111

232333

STO GRAMÓW HISTORII

No można i tak, czemu nie... Tu masz pomnik Trzech Bogatyrów, tam stoi Lenin, na tym bloku tablica, że tędy przejeżdżał kiedyś Prezydent. Tam z kolei memoriał poległym podczas drugiej krymskiej, przy nim statua Zdobywców Kosmosu, kolejny Lenin i zaraz obok niego jeszcze jeden Prezydent... Ty, serio chcesz te wszystkie rzeczy oglądać? Ja wiem, że od tego się zaczyna turystykę w nowym miejscu, ale... Ech. No dobra, niech będzie.

JEDEN PREZYDENT, JEDEN NARÓD, JEDNA FEDERACJA!

Wedle starego kalendarza mamy połowę nowego stulecia. Wedle właściwego natomiast od początku rachuby dziejów nowego, lepszego, szczęśliwszego i doskonalszego państwa minęło jakieś sześćdziesiąt lat. Prawda jest jednak taka, że nikogo to nie obchodzi, bo i tak na nic to nie wpływa.

Po szeregu zawirowań geopolitycznych, agresywnej ekspansji złego, imperialistycznego i żarłocznie kapitalistycznego Zachodu, uosobionego przez demoniczną trójcę Unii Europejskiej, Sojuszu Północnoatlantyckiego oraz Narodów Zjednoczonych, miłująca bratni pokój i pokojową koegzystencję Federacja Rosyjska zamknęła się we własnych granicach, aby nie dopuścić do skażenia swych Obywateli przez sączącą się zewsząd zgniliznę korupcji moralnej.

Wszystko zaczęło się od drugiej wojny krymskiej, która nawet przed właściwym wybuchem tliła się już całe lata, niczym pełgający pod trawą pożar torfowiska.

Granice były niemalże zamknięte, ruch ograniczony, kontakty z Zachodem w najlepszym razie zdawkowe. Zbrojeniówka szła pełną parą, jako że Prezydent konsekwentnie powtarzał: musimy być w stanie się obronić przed agresorem! Miał rację.

Kiedy w końcu doszło do nieuniknionego, zaś Ukraina ostatecznie zdradziła mateczkę Rosję, zadała jej zdradziecki cios w plecy i podstępnie dołączyła do NATO i Unii, Federacja nie mogła pozostać obojętna. Nasi dzielni żołnierze znów ruszyli na pomoc rdzennej, rosyjskojęzycznej ludności...

...efektów nie przewidział jednak nikt.

Unia i Stany uderzyły sankcjami tak potwornymi, że przemysł w ciągu raptem roku skurczył się o dobrych dwanaście procent. Oszczędności na kontach zaczęły topnieć jak lód na słońcu, a ceny żywności skoczyły dwukrotnie.

Federacja odpowiedziała tym samym, zmuszając Zachód do sięgnięcia po ich własne zasoby energetyczne. Do wojny handlowej dołączyły do tej pory biernie obserwujące wydarzenia Chiny.

Rozpoczął się wielki kryzys.

Ofiary posypały się na całym świecie, w miarę jak raje podatkowe jeden po drugim rozbłyskiwały płomieniem przegrzania, a potem zapadały się w mrok niebytu: Cypr, Liechtenstein, Monako... Kajmany... I dopiero upadek usiłujących trzymać się na uboczu Emiratów Arabskich podziałał na wszystkich jak kubeł zimnej wody.

Druga wojna krymska doprowadziła do pełnego zamknięcia i izolacji Federacji. Skończył się ruch turystyczny, po raz kolejny zapadła żelazna kurtyna, odcinając *de facto* wszelkie kontakty.

Już wcześniej mocno ograniczony w Federacji dostęp do zachodniego Internetu został w ogóle zamknięty, a następnie zastąpiony przez obejmujący wszystkie republiki Strumień – bezpieczną od agentury zagranicznej sieć wewnętrzną, nieustannie monitorowaną przez nasze, własne, rodzime rosyjskie służby.

Zarówno gospodarka, jak i technologia zaczęły rozwijać się własnym torem. W końcu nikt nie narzucał nam w obcych językach, co i jak mamy robić, nie zawracał głowy durnymi wymysłami ekologów. Zamiast zachodnich frymuśności mieliśmy swoje, własne, zrobione samemu... i to nie było nasze ostatnie słowo!

293939 111

Oczywiście, że nie było łatwo. Wydobycie surowców naturalnych wymagało ofiar. Cierpieli ludzie, cierpiała i przyroda. Ale naród Federacji kroczył w przyszłość z dumnie uniesioną głową, jak powtarzał Prezydent! Powstawały nowe domy i osiedla, technologia przynosiła nam coraz to nowe dobrodziejstwa i błogosławieństwa nauki.

Wokół wielkich miast powstały strefy intensywnie nawożonej, sztucznie nawadnianej ziemi, na której uprawiano nowe, lepsze, szybciej rosnące warzywa.

Farmy syntobiałka pochodzącego z rozrostu komórek macierzystych stopniowo zastępowały nieefektywne gospodarstwa hodowlane.

Soja stała się nowym chlebem powszednim.

W tym wszystkim, oczywiście, dzielnie sekundowali nam nasi sąsiedzi z dalekiego wschodu. Chiny stały się nowym oknem na świat. Kierunkiem tyleż kuszącym, co jedynym.

Wymiana technologii, transfer umiejętności... Ich inżynierowie przybywający do nas, aby budować nowe zakłady i fabryki. Ich studenci siedzący ramię w ramię z naszymi w uniwersytetach... liceach... szkołach podstawowych... zerówkach... przedszkolach i żłobkach...

Nie wiedzieć kiedy Federacja zaczęła umierać. Napływ gastarbeiterów z republik na południu – czarniawych, skośnych, o płaskich twarzach, nieumiejących porozumiewać się w żadnym języku poza własnym – wyrugował z miejsc pracy naszych najsłabiej wyszkolonych pracowników. Najlepiej wyszkoleni po prostu tonęli w zalewie żółtej inteligencji roju pszczół, zabudowujących coraz to nowe kwartały miast swoimi wielopiętrowymi gniazdami.

Nasi powoli, coraz mocniej, coraz bardziej nieubłaganie wypychani byli na ulicę. Blokowiska, zakłady pracy, fabryki, parkingi, podziemia metra... Tak, tam jeszcze dawało się spotkać Ruskiego z dziada pradziada, a nie ludność napływową.

No i jakoś tak to wyglądało. Skoro coraz mniej było dla nas miejsca w oficjalnym, uregulowanym świecie, to musieliśmy je sobie wykroić. Wyrżnąć nożem, rozepchnąć dymiącą lufą pistoletu. W cieniu oficjalnych korporacji, na obrzeżach legalnego biznesu, zaczęły wyrastać nowe imperia. To właśnie w takich czasach przyszło nam żyć. To jest nasz świat. Lepszego nie będzie, więc lepiej przyzwyczajaj się szybko.

OD DEMOKRACJI DO ZAMORDYZMU

Jest parę podstawowych zasad, które trzeba wbić sobie do głowy. No dobra, w zasadzie to jedna zasada: nie wychylaj się. Nie pchaj nosa, gdzie nie trzeba. Jak Cię, kurwa, nie proszą, to się nie wpierdalaj! Każde nieszczęście bierze się z tego, że ktoś w coś się próbował wepchnąć. Nie trzeba, nie wolno się wychylać! Siedź na dupie, nie rób nerwowych ruchów. Nawet jak kradniesz, to kradnij, ale po cichu, nie zwracaj na siebie uwagi! Bo jak tamci się Tobą zainteresują, to pozamiatane.

Początkiem budowy całego nowego systemu prawnego Federacji była – jak zawsze – planowa i stopniowa dekonstrukcja starego.

Zaczęło się stosunkowo wcześniej i niewinnie, to jest od upośledzenia pozornie nikomu niepotrzebnego Trybunału Konstytucyjnego, którego siedzibę przeniesiono z centralnego, stołecznego Moscow City do Sankt-Petersburga. Przeprowadzka trwała prawie dwa lata, w trakcie których o samym sądzie wszyscy zdążyli zapomnieć, a jego sędziowie – niedostający wypłat, bo sąd nie działał, ale niemogący też podjąć innej pracy z racji bycia sędziami Trybunału – sami przyszli do Prezydenta na kolanach.

Następnie, kiedy nie było już komu orzekać o zgodności aktów prawnych z Ustawą Zasadniczą, zaczęło się ręczne bawienie systemem wyborów. Klasyką było zmienianie długości kadencji urzędującego Prezydenta w jej trakcie – na przykład rok albo i miesiąc przed wyborami – a potem twierdzenie, że zaczynamy liczyć od momentu wdrożenia zmian. Dzięki czemu po czterech latach sprawowania pięcioletniej kadencji, kadencję wydłużano do sześciu lat, co dawało w sumie dziesięć. Jasne? No nie, ni cholery. I właśnie o to chodziło.

Parlament, początkowo składający się z dwóch izb, został scalony w jedną. No bo po co dwie? Ta wyższa tylko zawadzała, kwękała coś o procedurach, terminach i praworządności. A przecież nikt nie będzie nas pouczał, co i jak mamy robić.

System z założenia wielopartyjny przekształcił się w monolit, okrążony smętnymi resztkami partii opozycyjnych. Każda z nich oprócz swej właściwej nazwy posiada też w żargonie kanałów holowizyjnych – rządowych, a jakże! – swój dyżurny epitet: nieudolna, totalna, ograniczona, prozachodnia i tak dalej.

232333

Ludzie chcący dojść w życiu do czegokolwiek poza drzwiami zakładu pracy dostali jasny wybór: jesteś częścią Narodu albo gorszym sortem. Jeśli marzy Ci się awans, wstąp do partii. Chcesz mieć firmę, wstąp do partii. Wolisz spać spokojnie, to... O, no proszę, jak szybko się uczysz.

Stopniowo, powoli cały aparat państwowy podporządkowany został jedynemu słusznemu wertykałowi sprawowania władzy, na samym czubku którego – jak leciwy kogut na grzędzie – siedział sobie Prezydent. Siedział, piał w swoim dorocznym orędziu i srał na głowę wszystkim poniżej.

Kolejnym krokiem było zdublowanie albo splątanie w jedno praktycznie wszystkich istotnych organów. I tak Ministerstwo Obrony uzyskało swego złego brata bliźniaka w postaci podległej bezpośrednio Prezydentowi, powołanej ze świeżych rekrutów Gwardii Federacji. Z kolei rzekomo niezawisłą Prokuraturę Generalną i Ministerstwo Sprawiedliwości scalono w jedno poprzez osobę ich szefa. Resorty były dzielone i wydzielane, armia ministrów i wiceministrów rosła z roku na rok. Ludzie złościli się na niedobrych, zachłannych i chciwych bojarów, jednocześnie chwaląc pod niebiosa skromnego, surowego, lecz dobrego Prezydenta.

W tej chwili, po dziesięcioleciach takich zabiegów, ciągłego przeszczepiania, cięcia, dzielenia i dosztukowywania, jedno jest pewne: Federacją rządzi Prezydent. Reszta to dodatki, pojawiające się i znikające z areny kukiełki.

Typową formą ogłaszania nowych praw jest konferencja prasowa, po której rozporządzenia są od razu egzekwowane z pełnym rygorem. Publikacja w dziennikach ustaw stała się nieledwie formalnością, raczej zabawą dla archiwistów.

Co znaczy to dla zwykłego, szarego Obywatela? Że lepiej się nie wychylać. Siedzieć na swoich czterech literach, patrzeć w podłogę i potakiwać.

Federalna Służba Bezpieczeństwa sprawuje praktycznie nielimitowany nadzór nad sferą tego, co stanowi „interes strategiczny Federacji" – a zatem w zasadzie wszystkim, zależnie od szerokości przyjętej definicji. Jej informatorzy i agenci są umiejscowieni w każdym urzędzie, każdej spółce telekomunikacyjnej i nieustannie filtrują przekazywane dalej informacje. To oni są tymi, którzy zlecają wejścia do mieszkań o wpół do piątej rano, oni też odpowiadają za spektakularne akcje mniej lub bardziej śmiercionośnych zatrzymań przeważnie niegroźnych przestępców.

Gwardia Federalna z kolei to w zasadzie prywatna armia Prezydenta, stanowiąca przeciwwagę dla wojsk Ministerstwa Spraw Wewnętrznych oraz regularnych Sił Zbrojnych. To właśnie ich żołnierze pilnują porządku przy

budynkach ministerstw i urzędów, patrolują ulice i odpowiadają za bezpieczeństwo w czasach zagrożenia.

Służba Podatkowo-Skarbowa, zwana za plecami jej funkcjonariuszy w skrócie „eSeS", zajmuje się ściganiem przestępstw gospodarczych – też w bardzo szerokim znaczeniu tego słowa. Niedopłata składek na ubezpieczenie zdrowotne? Pomyłka o pięć kopiejek w zeznaniu podatkowym? A może niedotrzymanie o jeden dzień terminu złożenia deklaracji o przychodach? To właśnie dzielni chłopcy i dziewczęta z SS – przepraszam, ze skarbówki – pilnują, aby pazerni, sprzedajni prywatni przedsiębiorcy nie okradali emerytów i rencistów z podatku od wartości dodanej.

Główny Inspektorat Bezpieczeństwa Ruchu Drogowego walczy z kolei z mającymi sobie za nic zdrowie i życie pieszego piratami drogowymi oraz nielegalnymi przewoźnikami w transporcie pasażerskim, próbującymi żerować na słabości państwowych i miejskich sieci transportu. To odpowiedzialna i ważna służba, zaś każdy z jej funkcjonariuszy (i każda z funkcjonariuszek, rzecz jasna) jest najprawdziwszym bohaterem w mundurze!

No dobrze, zapytałby ktoś – ale o co w tym wszystkim chodzi? Przed kim te wszystkie służby bronią Federacji? Skoro tylu ludzi nas broni, to kto jest tym wrogiem? Wyjdź do przedpokoju, stań przed lustrem i popatrz. Już wiesz?

PAŃSTWO

Federacja jest wszędzie.

Gdziekolwiek się obrócić, dokądkolwiek pójść, cokolwiek robić – człowiek zawsze porusza się, żyje, je i pije, pracuje, odpoczywa i śpi otoczony przez tkankę infrastruktury państwa. Jego oczami i uszami jest każda kamera bezpieczeństwa na skrzyżowaniu, jego palce delikatnie muskają nadgarstek za każdym razem, gdy dokonuje się płatności czipem, wysyła wiadomość tekstową lub przegląda najnowsze wyprzedaże na zdalnej witrynie ulubionego sklepu z ciuchami.

Nie ma możliwości, aby uciec od państwa – bo państwo to Ty, ja, on, ona i ono, wszyscy my i oni. Do państwa należy sieć przesyłowa energii elektrycznej, wodociągi, kanalizacja, stacje uzdatniania wody i systemy filtrów powietrza. Państwo jest właścicielem ziemi, po której chodzisz, fundamentów budynku, w którym mieści się Twoje mieszkanie, i nawet chodnika, który przynajmniej teoretycznie muszą kolektywnie odśnieżać mieszkańcy każdej klatki w bloku.

Jednak państwo to też o wiele, wiele więcej ponad, poza i głębiej niż wszystko, co widać. Federacja jest przede wszystkim ogromnym, złożonym i nierzadko wzajemnie w sobie sprzecznym systemem zakazów i nakazów, zezwoleń, ograniczeń, obowiązków i ulg, przywilejów, benefitów, miękkich środków dyscyplinarnych oraz wyróżnień, zaprojektowanych i utrzymywanych w jednym celu – aby skuteczniej zróżnicować, podzielić i utrzymać w ryzach jej ukochanych Obywateli.

Czy państwo jest Twoim wrogiem? Nie – odpowiada z uśmiechem hologram Prezydenta z oficjalnej strumieniowej witryny Kremla – państwo jest Twoim przyjacielem. Wrogów się eliminuje, a przecież nikt Ci niczym nie grozi. Żyjesz sobie spokojnie, pracując dla lepszego jutra całej Federacji, zaś Ojczyzna pozostaje Ci wdzięczna.

Czy jednak państwo potrafi być Twoim przeciwnikiem? Zdecydowanie tak, kiwa ponuro głową kobieta w lokalnym urzędzie skarbowym, z litości serca pomagająca Ci po godzinach, aby w końcu poprawnie złożyć kolejną korektę deklaracji za zeszły rok. Ten system zaprojektowali i stworzyli ludzie, którzy nie mają zielonego pojęcia o tym, jak to wszystko działa i co oznacza dla zwykłych, szarych Obywateli. Dla nich liczba przerw w dostawie prądu, awarii sieci ciepłowniczej, zatruć pokarmowych i zgonów w szpitalach to tylko rządki cyferek. Jeśli nie są rażąco wyższe niż rok temu i wpisują się w pewien ogólny trend, to wszystko jest w porządku i nie należy nic zmieniać.

Tymczasem Ty siedzisz pod trzema kocami, trzęsąc się z zimna w ciemnym mieszkaniu i próbując ogrzać komunikator, żeby bateria wytrzymała jeszcze godzinę. W końcu powiedzieli że niedługo naprawią, tak? Na zewnątrz też ciemno, migają tylko światła awaryjne wozu technicznego... Za ścianą płacze sąsiadka, której ojciec wczoraj trafił do szpitala z nieżytem jelit, a dziś rano zmarł na niewydolność oddechową, bo po operacji przeszczepu jelita ktoś zapomniał przełączyć go na nową butlę z tlenem.

Państwo nie jest Twoim wrogiem, Obywatelu. I módl się, żeby tak pozostało.

FEDERALNA SŁUŻBA BEZPIECZEŃSTWA

FSB – te trzy litery wystarczają, żeby ściąć krew w żyłach nawet najtwardszego weterana ulic nie tylko Nowosibirska, ale dowolnego miasta, miasteczka i sioła całej Federacji. Można lecieć sobie w kulki z milicją, uciekać przed drogówką i wypisywać na płotach co i gdzie temu, kto sprzyja dzielnicowemu, ale gdy pojawiają się czerwono-niebieskie odznaki ze złotym orłem Federacji, każdy wie: żarty się skończyły, koniec dziecinady. Teraz do gry wchodzą smutni panowie.

Służba Bezpieczeństwa została powołana do życia jako organ kontrwywiadowczy, ale siłą rzeczy nikt nie znał ani zakresu, ani kompetencji jej działania. „Co tu robicie, majorze?" – można było zapytać jednego z drugim efesbesznika i usłyszeć w odpowiedzi krótkie, lakoniczne: „Sprawy bezpieczeństwa państwowego". No bo jak udowodnić, że coś takową nie jest? Nijak.

Efesbesznicy gromadzili swoją władzę całymi dziesięcioleciami, stopniowo grabiąc pod siebie wszystkie luźne albo nie do końca dobrze przymocowane kawałki kompetencji innych służb.

Nie ma komu robić wywiadu gospodarczego?
Spokojnie, zajmiemy się tym.

Cyberbezpieczeństwo?
Tak jest, towarzyszu Prezydencie, możecie na nas polegać!

Działania antyterrorystyczne na Kaukazie?
No przecież nasi ludzie już tam są.

Śledztwo obejmujące rejony od Workuty po Ładogę?
Jasne, damy radę.

Ochrona osób szczególnie ważnych?
Bez problemu!

Trzeba odbić zakładników?
Moi ludzie już idą na górę.

Potrzeba coś jeszcze?
Moi ludzie już schodzą na dół.

FSB to dzisiaj państwo w państwie i autentyczny moloch pośród służb mundurowych. Mało co nie mieści się w zakresie ich zainteresowania, Ciężko znaleźć miejsce, do którego nie sięgają ich wpływy. Jest takie powiedzenie, że jak ktoś wpada na dobry pomysł na biznes i wynajmuje biuro, to drzwi od środka otwiera mu „oper" (funkcjonariusz operacyjny) i wyciąga rękę po łapówkę. Niestety, dużo w tym prawdy i służby bardzo często albo zmuszają biznes do „opłacania się", albo też same dokonują mniej lub bardziej subtelnych przejęć spółek, które potem drenują z funduszy przez podstawionych figurantów.

To właśnie FSB odpowiada też za monitoring Strumienia oraz nadzoruje rynek komunikatorów indywidualnych, zajmując się jednocześnie systemem śledzenia czipów geolokacyjnych. Cokolwiek robisz, rozglądaj się. Dokądkolwiek idziesz, patrz przez ramię. Cokolwiek mówisz, pamiętaj: ktoś na pewno słucha.

Nie daj Panie Boże Prawosławny komukolwiek zadrzeć z FSB. Jeśli Ci ludzie z jakiegoś powodu uznają, że są Tobą zainteresowani – albo co gorsza, że możesz w jakikolwiek sposób im zagrozić – to jest po Tobie. Efesbesznicy są w stanie pociągnąć za wszystkie sznurki w Federacji, dotrzeć wszędzie, pośrednio lub bezpośrednio, perswazją bądź przymusem bezpośrednim wpłynąć na każdego... I kiedy przyjdzie co do czego, nawet nie będziesz wiedzieć, skąd przyjdzie cios.

Owszem – posiadanie czipa w nadgarstku oznacza ni mniej, ni więcej, a tyle, że FSB może namierzyć każdego, w dowolnej chwili i miejscu, o ile tylko osoba znajduje się w zasięgu nadajników. Brzmi to strasznie, prawda?

Natomiast w praktyce nie jest to takie hop-siup. Służba Strumienia ma do codziennego monitorowania na terytorium Federacji ponad sto sześćdziesiąt milionów czipów, noszonych przez pełnoletnich Obywateli. Jakiś statystyczny odsetek z nich w każdej godzinie, każdej minucie każdego dnia wychodzi poza zasięg, zawiesza się, psuje, podlega trwałemu uszkodzeniu, jest akurat wymieniana, serwisowana, przenoszona z jednej ręki na drugą...

A Wam się wydaje, Iwanie Iwanowiczu, że my to zrobimy, ot tak, na pstryknięcie palcami?! Zaangażujemy pracę całego jednego pionu śledczego, zmarnujemy kilka godzin pracy sprzętu, niezgodnie z przeznaczeniem i nielegalnie użyjemy aktywów państwowych ścisłego zarachowania, żeby znaleźć w tym burdelu jednego zasrańca?! I to wszystko dlatego, że wy nie potraficie porządnie zamknąć na noc samochodu?!! W dupie Wam się, towarzyszu, poprzewracało!

...no więc właśnie. To nie jest tak, że FSB na cito, na instant i wedle życzenia może znaleźć i śledzić KAŻDEGO. Inaczej: owszem, może! Tylko pytanie, czy będzie chciała? Służby państwowe są naprawdę projektowane tak, żeby działać na maksymalnej wydajności przy minimalnej liczbie etatów – a więc są permanentnie przeciążone pracą.

Naprawdę, wrzucenie kolejnego zadania nagle, poza kolejką oficjalnie prowadzonych spraw nie jest rzeczą łatwą – i tylko dzięki temu da się jeszcze w ogóle w Federacji żyć, a na ulicach Neosibirska zarabiać porządne, jakkolwiek nie do końca uczciwe, pieniądze.

MINISTERSTWA

Poniżej znajdziesz opisanych zaledwie kilkanaście przykładowych struktur rządowych z podziałem na ich obszary kompetencji. Lista nie jest w żadnym razie pełna ani wyczerpująca – samych Ministerstw jest w Federacji bez mała trzydzieści! Każdy z pionów władzy posiada odnośne agendy na odpowiednim poziomie zarządzania, a więc na przykład Ministerstwo Spraw Wewnętrznych sprawuje nadzór nad Federalną Służbą Łączności i Komunikacji, która z kolei ma pod sobą Federalną Agencję Dróg Krajowych i Administracji.

MINISTERSTWO SPRAW WEWNĘTRZNYCH

Ława przysięgłych, sędzia i kat w jednej osobie. Ludzie decydujący o życiu, śmierci, wolności, opłatach podatkowych i w zasadzie wszystkim, co tyczy się spraw codziennych zwykłego Obywatela. MSW ma pod sobą cały pion niewojskowych służb mundurowych, co czyni je najpotężniejszą strukturą w Federacji, której dopiero niedawno rzuciła wyzwanie świeżo sformowana przez Prezydenta, jeszcze rozwijająca się Gwardia Narodowa.

MINISTERSTWO ENERGETYKI

Federalny potentat w kwestiach zasilania i prądu. To oni zajmują się nadzorowaniem działalności elektrowni, pilnują sieci linii przesyłowych, wyznaczają programy modernizowania podstacji i ustalają roczne kwoty zasilania. Biada temu, kto podpadnie urzędnikom z MinEnergo, bo jego przewinę odczują na sobie wszyscy sąsiedzi... Albo i mieszkańcy niewielkiego miasta, kiedy nagle trafią w trzydziesty stopień zasilania.

MINISTERSTWO NAUKI I SZKOLNICTWA WYŻSZEGO

Najwyższa instancja świata nauki w Federacji. MinNauki ma w swojej pieczy żłobki, przedszkola, szkoły i uczelnie, zajmuje się ustalaniem podstaw programowych, organizacją akcji wspierających edukację, przyznawaniem grantów i stypendiów oraz pilnowaniem, aby akademicy nie poprzegryzali sobie gardeł na obowiązkowych, corocznych konferencjach branżowych. Ministerstwo Nauki pozornie nie posiada realnej władzy, ale macki jego znajomości sięgają daleko i nierzadko okazuje się, że jeden komentarz rzucony nie w porę podczas luźnej rozmowy może kosztować kogoś karierę... Och, nie jego, rzecz jasna – jego syna lub córkę pięć lat później.

MINISTERSTWO WYKORZYSTANIA ŚRODOWISKA NATURALNEGO

Ładną macie tutaj posiadłość, Obywatelu... Szkoda by było, gdyby ktoś zdecydował się zrobić na jej miejscu odkrywkę węglową. Urzędnicy w MinWyk jednym pociągnięciem rysika po holoekranie podejmują decyzje wpływające na żywoty setek, a nierzadko tysięcy mieszkańców Federacji. O ironio, ich dewizą jest „Wszystko dla ludzi" – zaś sami zdają się ich po prostu nie zauważać.

MINISTERSTWO SPORTU

Niech inni biegają, my będziemy wręczać medale. MinSport jest chyba jedynym z federalnych organów władzy, które kojarzą się wyłącznie pozytywnie – pełne trybuny, hymn Federacji, lecące na głowy konfetti, światła, muzyka... Tak, tak, sport pełni ważną rolę w codziennym życiu: pozwala na chwilę o nim zapomnieć.

293039 111

Ministerstwa są w stopniu bardzo umiarkowanym świadome tego, że w zarządzanym przez nie kraju istnieje coś takiego jak Obywatel – no, może z wyjątkiem MSW, które właśnie na nim koncentruje swoją uwagę. Jeśli ktoś nawet nagrabi sobie u Ministerstwa Infrastruktury, to raczej nie zwiną mu asfaltu sprzed domu – ale wtedy na polecenie wydane z góry do akcji mogą wkroczyć odpowiednie Służby Federalne.

SŁUŻBY FEDERALNE

FEDERALNA SŁUŻBA SKARBOWA

Zwana skarbówką, podatkówką albo bardziej pieszczotliwie eSeS. Służba Skarbowa pilnuje spójności obiegu finansowego oraz legalności wprowadzanych do obrotu gospodarczego towarów, ścigając przestępców finansowych, przemytników oraz handlarzy nielegalnym towarem.

FEDERALNA SŁUŻBA WSPÓŁPRACY WOJENNO-TECHNICZNEJ

Działająca na przecięciu przemysłu, biznesu oraz wojskowości SWWT zajmuje się badaniami, produkcją oraz wdrożeniem technologii do zastosowania wojskowego, stanowiąc zarazem (albo dzięki temu właśnie) idealne poletko do malwersacji, korupcji i nadużyć.

FEDERALNA SŁUŻBA WIĘZIENNA

Zadaniem SW jest doprowadzanie skazanych do miejsca odbywania kary, nadzorowanie miejsc tymczasowego ograniczenia swobody oraz dbanie o infrastrukturę związaną z systemem więziennym. Funkcjonariusze FSW cieszą się raczej złą sławą i często mają na pieńku ze swoimi „podopiecznymi", ale to zawsze ludzie twardzi i naprawdę oddani tej niełatwej pracy.

FEDERALNA SŁUŻBA WYWIADU WEWNĘTRZNEGO

Oczy i uszy Federacji w codziennym zgiełku biznesu i komercji. Wywiad Wewnętrzny pozostaje wyczulony na działalność mogącą zaszkodzić dobrobytowi i bezpieczeństwu Federacji, czy to ze strony agentów obcych mocarstw, czy z winy nieostrożności jej własnych Obywateli.

FEDERALNA SŁUŻBA ŁĄCZNOŚCI I KOMUNIKACJI

To właśnie oni ponoszą winę za źle działający Strumień i tę cholerną ostatnią aktualizację dla komunikatorów, po której ludziom pokasowało połowę kontaktów. Ilości codziennie wylewanej na urzędników eSeŁKi żółci i jadu dorównać może tylko ich niewzruszony spokój w obliczu kolejnego awanturującego się petenta.

Służby Federalne mogą naprawdę uprzykrzyć delikwentowi życie – są na tyle nisko przy bruku ulicy, że już widzą człowieka jako jednostkę i zarazem na tyle wysoko w strukturze władzy, że potrafią w najmniej spodziewanym momencie bezkarnie zrzucić mu na łeb doniczkę z balkonu. Jeśli znasz tam kogoś, to jest dobrze – a jeśli masz tam wrogów, to lepiej szybko ogarnij sprawę.

AGENCJE FEDERALNE

FEDERALNA AGENCJA TRANSPORTU KOLEJOWEGO

Odpowiada za obsługę połączeń kolejowych, stan infrastruktury oraz utrzymanie w należytym stanie dworców pasażerskich oraz terminali towarowych.

FEDERALNA AGENCJA REZERW MATERIAŁOWYCH

Zajmuje się zatowarowaniem szeregu innych Służb oraz Agencji w niezbędne materiały eksploatacyjne, wyposażenie oraz sprzęt i paliwo do niego.

FEDERALNA AGENCJA MIAR I WAG

Urząd powołany do pilnowania spójności jednostek oraz systemów miar z ogólnoprzyjętymi... e... No dobra, powiedzmy sobie szczerze: nikt nie wie, czym oni się zajmują. Sam zresztą FAMiW też nie jest tego chyba pewien i jego pracownikom jest z tym zdecydowanie dobrze.

FEDERALNA AGENCJA DRÓG KRAJOWYCH I ADMINISTRACJI

FADKA podobno buduje drogi, ale nikt ich nie widzi; podobno je też remontuje, ale załatanych dziur nie widać spod nieodgarniętego śniegu, więc wszystko się zgadza.

FEDERALNA AGENCJA ARCHIWÓW

Jak sama nazwa wskazuje, zajmuje się bezpowrotnym gubieniem dokumentów.

FEDERALNA AGENCJA BIOTECHNOLOGICZNA

Organizacja parasolowa wspierająca i zrzeszająca szereg spółek państwowych i prywatnych, działających w coraz prężniejszym i bardzo przyszłościowym sektorze biotechu.

Agencje Federalne są na dobrą sprawę najniższym ogniwem łańcucha rządzenia państwem, które od zwykłego Obywatela odróżnia tylko legitymacja służbowa. Czy są w stanie realnie zagrozić człowiekowi? Raczej nie. Czy należy być wobec nich uprzejmym? Zdecydowanie tak. Czy potrafią, mając gorszy dzień, zamienić Twoje codzienne życie w piekło? Lepiej nie sprawdzaj.

Pamiętaj: urzędnicy Ministerstw, Służb czy Agencji Federalnych to tak czy inaczej pionki. Nie będą się z Tobą kłócić, nie będą na pewno wstępować w konflikt czy to werbalny, czy fizyczny. Po prostu wycofają się, po

232333

czym zadzwonią po milicję... A jak już będziesz siedzieć w areszcie, to na Twój adres zaczną przychodzić wezwania do uzupełnienia dokumentów. Och, nie odbierasz ich, bo siedzisz w areszcie? No cóż, terminy biegną, przykro nam. Miłego dnia życzymy.

FEDERACYJNA CERKIEW PRAWOSŁAWNA

Władza i religia od zawsze były nierozerwalnie związane ze sobą – nie tylko w nowożytnych czasach Federacji, ale od zawsze, odkąd tylko istniało samo prawosławie.

Uczestnictwo w co większych nabożeństwach jest niemalże oficjalną częścią obowiązków urzędników państwowych, którzy zgodnym chórem śpiewają pobożne pieśni pod dyktando sprawującego posługę Patriarchy. Nawet sam Prezydent regularnie pokazuje się na zdjęciach z nabożeństw, na każdym kroku podkreślając swe przywiązanie do tradycyjnych wartości Ojczyzny, rodziny i religii. Podczas świąt wszyscy Obywatele kłaniają się w pas ikonom, zamaszyście żegnając od prawej do lewej trzema palcami prawej dłoni – na tyle szeroko, żeby nikt nie miał wątpliwości co do ich zapału.

Można śmiało powiedzieć, że Cerkiew w Federacji nie tylko istnieje, ale wręcz ma się świetnie. Co roku powstają nowe cerkwie, sobory i kapliczki; duchowni obecni są na każdej uroczystości państwowej, zaś jednostki wojskowe muszą obowiązkowo posiadać swojego własnego kapelana. Ruble leją się szerokim strumieniem, aby fasady cerkwi były regularnie myte, odmalowywane i odkażane przez każdymi świętami Zmartwychwstania Pańskiego. Codzienna rzeczywistość jest jednak mniej epicka.

Jakkolwiek orzeł w godle Federacji ma dwie głowy – jedną reprezentującą władzę świecką, drugą duchowieństwo – to nikt nie ma wątpliwości, że obydwie z nich twardo trzyma za kark żelazną ręką sam Prezydent. Nie zdarzyło się za pamięci nawet najbardziej sędziwych mieszkańców Neosibirska, aby zawiadujący sprawami miasta Metropolita Teodozjusz Ósmy chociażby kwęknął przeciwko jakiejkolwiek decyzji władz nie tylko federacyjnych, ale też lokalnych...

...nawet wtedy, gdy zabytkowa cerkiew Nowomikołajewska została w ciągu trzech lat najpierw zamieniona w żywe muzeum, potem upaństwowiona, następnie przekształcona w galerię sztuki – aż wreszcie przeznaczona najpierw do przeniesienia do skansenu, a potem w końcu rozebrana, aby na jej miejscu powstało najnowsze, całoroczne lodowisko.

Prawda jest taka, że Cerkiew jest w tej chwili niczym więcej niż jedną z gałęzi władzy państwowej. Propaganda Federacji otwarcie trafia do niedzielnych kazań, większość wyższego stanu duchownych jest prywatnie znajomymi i zażyłymi przyjaciółmi elit państwowych.

Nieco inaczej ma się to na poziomie zwykłego, prostego Obywatela. Miejscowy batiuszka z lokalnej cerkwi jest najczęściej znanym i szanowanym członkiem lokalnej społeczności, kimś aktywnym czy to na osiedlu, czy nawet i dzielnicy – swoistym dobrym duchem, starającym się wszelkimi sposobami, aby ludziom żyło się lepiej.

Niższego szczebla duchowni prawosławni nie tylko nie są zmuszani do życia w celibacie, ale wręcz aktywnie zachęcani do założenia rodziny i posiadania potomstwa, aby dawać przykład dobrego życia swojemu stadku wiernych. Wyjątkiem są ci, którzy planują przyjąć święcenia zakonne bądź wiążą swoją karierę z awansem do wyższego duchowieństwa – wtedy posiadanie rodziny jest, najoględniej ujmując, niewskazane.

Federacyjna Cerkiew Prawosławna ma jednak dwa zasadnicze problemy, które trapią ją już od lat – i żadnym z nich nie jest kwestia uzależnienia od władzy świeckiej.

Pierwszą kwestią są kobiety i ich rola w społeczności wiernych. Jakkolwiek mamy już drugą połowę XXI wieku wedle pełnej rachuby lat, to Cerkiew nadal nie może zająć jednoznaczego stanowiska w zakresie tego, czy tak zwana płeć „słaba" czy „piękna" ma prawo nie to, że odprawiać nabożeństwa – ale chociażby w ich trakcie stać bliżej ołtarza! Zresztą już samo użycie tak bardzo patriarchalnych określeń pokazuje skalę problemu i zupełnej nieumiejętności mówienia o nim w słowach innych niż tradycjonalistyczny bełkot.

Drugim, nie mniej ważkim problemem jest nowoczesna technologia, robotyzacja i cybernetyka. Cerkiew uparcie trzyma się równie przestarzałego, co absurdalnego stanowiska, że człowiek stworzony przez Boga jest istotą idealną w Jego oczach – co oznacza, że jakiekolwiek ingerencje cybernetyczne w organizm ludzki muszą być w oczach Stwórcy aberracją i występkiem przeciwko Jego wizji. Oczywiście nie przeszkadza to wielu duchownym Federacyjnej Cerkwi Prawosławnej radośnie paradować podczas nabożeństw z przepięknie zdobionymi, grawerowanymi i nawet pozłacanymi protezami rąk, nóg czy nawet oczu... Rzecz jasna w oficjalnych komunikatach mówi się, że każdy z nich żałuje „koniecznego ustępstwa" i stosuje jako zadośćuczynienie codzienny post i umartwienie z biczowaniem.

Krąży już o tym roboczy dowcip: post jest tak naprawdę rotacyjny, co znaczy, że co każde trzy godziny duchowny robi kwadrans przerwy w jedzeniu... Zaś biczowanie dokonywane jest nie osobiście, a przez specjalnie do tego zatrudnioną, wykwalifikowaną asystentkę.

SYSTEM ALOKACJI OBYWATELA 4A

Drogi Obywatelu, teraz czeka Cię najważniejszy ze wszystkich wybór drogi dalszego życia... Nie no, jaja se robię. Każdy czymś się musi zajmować, zgodnie z prikazem Prezydenta i prawem Federacji, więc zastanów się i Ty, co zrobisz z resztą życia. Poza tym co tu myśleć? Już dawno inni pomyśleli za Ciebie.

Zaczynasz dorastać, idziesz do szkoły. Kończysz edukację podstawową, może nawet średnią. W tym czasie system kontroli młodzieży rozpoczyna wstępną weryfikację Obywatela i przydziela już na tym etapie wstępną metkę – jak przyszłemu produktowi w systemie kontroli jakości.

Ten system to 4A, stanowiące nazwę skrótową od czterech ścieżek życia: **AKADEMIA**, **ANGAŻ**, **ARMIA** i **ANARCHIA**. Tak, tak, młody człowieku! Już na tym etapie Federacja określa Twoje przeznaczenie. Masz zatem osiemnaście lat, dostajesz wezwanie do aktywacji rozszerzonej. Twój czip dostaje więcej możliwości, takich jak założenie konta bankowego, zdobycie prawa jazdy i tak dalej... A kiedy zdobędziesz komunikator, możesz go sparować z chipem i korzystać do woli ze Strumienia. Wtedy też dostajesz jedną z trzech opcji, zgodnie z systemem 4A.

Jeśli nauka szła Ci świetnie, najpewniej zaproszą Cię do **AKADEMII**, na studia – czujesz? Co prawda tam też trzeba mieć hajs, ale od czego są w końcu stypendia? Damy radę, Federacja zadba o każdego. Potem dostaniesz staż na uniwersytecie, zrobisz pierwszy stopień naukowy i pozwolą Ci uczyć następne pokolenia studentów, którzy potem zostaną wykładowcami uczącymi kolejne pokolenia studentów.

Gdy dobrze radzisz sobie technicznie albo też nie jesteś zbyt bystry, jednak masz fach w ręku – dostaniesz skierowanie do pracy w fabryce, zatem **ANGAŻ**. Tutaj wszystko jest proste, praca zmianowa, podbijanie karty na wejściu i wyjściu, trzynasta pensja i wczasy pod gruszą... Chociaż nikt już nie pamięta, jak smakują gruszki.

Jeśli masz odpowiednie predyspozycje – dostajesz wezwanie do **ARMII** i idziesz w kamasze na dwa lata. Tam wszystko jest w ogóle proste jak drut, którym każą Ci zamiatać plac apelowy, i jasne jak wnętrze rury odpływowej, z której będziesz własnymi onucami wyciągać wodę.

Od każdej z trzech powyższych opcji możesz uciec. Nie stać Cię na studia? Możesz starać się o pracę albo próbować iść do woja... Chociaż większość ludzi raczej od armii właśnie ucieka, ale to Twój wybór. Jeśli nie chcesz do woja, to załatwiasz dokumenty medyczne i skierowanie do pracy. Tylko że miało być 4A, a na razie mamy trzy opcje. Jak to? Ano właśnie tak to.

Zawsze możesz olać wszystko, wbić w to przysłowiowego wuja i lecieć na betonowe podwórze skumać się z gangami z okolicy. Myślisz, że Federacja zapomniała o czwartej opcji? No nie, nie. Federacja nie zapomina o niczym ani o nikim.

Metka **ANARCHIA** klasyfikuje Cię jako osobę o naturze buntowniczej, z problemami adaptacyjnymi, pozbawioną uznania dla autorytetu władzy, nieprzystosowaną do egzystencji w systemie Federacji i potencjalnie niepożądaną. W tym wypadku nie otrzymujesz żadnej z trzech powyższych opcji, co w pierwszej chwili może wydawać się nawet fajne...

... ale tylko w pierwszej i tylko wydawać. Oznacza to, że co najmniej raz na tydzień zapuka do Ciebie dzielnicowy, banki nie będą skłonne dawać Ci kredytów, a ekipy remontowe dziwnym trafem będą omijać Twoje drzwi przy wymianie pionów kanalizacyjnych. Nominalnie wszystko jest w porządku; faktycznie nikt Cię nie chce, nigdzie nie pasujesz. No co, co się dziwisz? Jak Anarchia, to chyba anarchia, co nie?

293939 111

KORPORACJE

Federacja jest tworem na tyle ogromnym i rozległym, że nawet centralne zarządzanie nie ma szans wywrzeć odpowiednio silnej kontroli nad jej poszczególnymi prowincjami, regionami i odległymi zakamarkami. Dlatego właśnie lwia część zadań związanych z codziennym funkcjonowaniem państwa delegowana jest na potężne holdingi, przeważnie będące większościową własnością Skarbu Państwa – owiane złą sławą i nimbem tajemnicy korporacje.

Jeśli spojrzeć na to z pewnej perspektywy, a najlepiej z góry, to oczywiście nie ma w tym nic tajemniczego. Jest sobie, dajmy na to, Ministerstwo Obrony; w zakres jego kompetencji wchodzi cały wachlarz wszelkich działań, od produkcji czołgów, przez prace inżynieryjno-konstruktorskie, do utrzymania w należytym stanie infrastruktury baz wojskowych, aż do rzeczy tak prozaicznych jak zapewnienie przydziałowego obuwia dla kolejnego rocznika rekrutów i zatroszczenia się o to, żeby na wojskowych stołówkach w całym kraju było co do garnka włożyć.

Oczywiście, samo MinObrony – i tak już będące rozbudowanym, nieruchawym molochem – jest zbyt poważną instytucją, aby sam minister czy nawet któryś z jego zastępców miał zaprzątać sobie głowę myśleniem o tym, czy w 43. Samodzielnym Pułku Gwardyjskim Artylerii Samobieżnej imienia Sztandaru Sławy Żołnierskiej, położonym w umierającej miejscowości Gusiewka w martwych lasach nieopodal Neosibirska, akurat nie skończył się papier toaletowy. Dlatego też właśnie do życia powoływane są określone spółki celowe, mające zająć się tymi aspektami i zapewnić płynne funkcjonowanie systemu.

Udziałowcem większościowym w takich korporacjach zawsze, ale to ZAWSZE jest Skarb Państwa, a więc ostatnie słowo będzie miała w nich władza. To właśnie Federacja zapewnia potrzebne do ich funkcjonowania środki, ramy prawne i pomoc wszelkich niezbędnych organów, co siłą rzeczy...

...czujesz to już, prawda? Mamy zajmujące się działalności quasi-rynkową spółki, finansowane i wspierane przez państwo. Będące częścią systemu i mogące naginać albo zmieniać reguły gry tam, gdzie im to pasuje. Spółki, przez które przewala się niewyobrażalnie ogromna kasa, działające na dobrą sprawę bez jakiejkolwiek kontroli i nadzoru – no bo kto miałby ich pilnować, jeśli ponad nimi nie ma nikogo?

Neosibirsk – jako się już rzekło – to przemysł, przemysł i jeszcze raz przemysł, okraszony sporą ilością baz wojskowych, więzień i przestępczości, z oligarchami pełniącymi rolę wisienki na torcie. Takiej kandyzowanej, co to słodko wygląda i ślicznie się błyszczy, a w końcu nikt jej nie chce zjeść.

Będące na dobrą sprawę państwami w państwie korporacje to rzecz straszna. Należy pamiętać, że nie ma, nie ma, NIE MA w Federacji ani jednej naprawdę dużej spółki, która nie byłaby w taki czy też inny sposób powiązana z aparatem państwowym.

Nawet średnie i pomniejsze biznesy bardzo często funkcjonują pod nieformalnym parasolem swoich większych sióstr z udziałem Skarbu Państwa, nierzadko bezlitośnie wykorzystujących ich zależność i zmuszających do wchodzenia w albo niekorzystne, albo wręcz otwarcie szemrane kontrakty.

Niektóre z nich bezpośrednio opłacają się w gotówce takim czy innym urzędnikom albo mundurówce. Inne płacą nieoficjalny haracz w postaci „dobrowolnie" budowanych obiektów infrastruktury, odnawianych dróg lokalnych czy też dotowania przeróżnych okołorządowych fundacji i inicjatyw.

Oczywiście wszystko w białych rękawiczkach, bez zostawiania śladów – zapraszają Cię na kolację i między wierszami dają do zrozumienia że nie byłoby źle, gdybyś... No właśnie.

Jakkolwiek żadna z tych wielkich firm nie ma swojego jasno wyznaczonego „terytorium", to pilnują one nawzajem, aby nie wchodzić sobie w paradę i unikają nie tylko otwartego, ale też jakiegokolwiek konfliktu. W końcu na takiej niezdrowej konkurencji docelowo straciłoby tylko samo Państwo, prawda? Więc też zawsze, gdy emocje nakręcą się za daleko, pojawia się wysłany z aparatu centralnego czy to audytor, czy komisarz albo inny pełnomocnik, który w krótkich, żołnierskich słowach rozstawia niepokornych i nadmiernie ambitnych dyrektorów po ich miejscach.

Sprawa wygląda nieco inaczej, gdy na odcisk jednej ze spółek nadepnie ktoś spoza oficjalnego układu sił – na przykład grupa idiotów napadnie i obrabuje transport, wiozący najnowszą technologię do zakładu zbrojeniówki. Oczywiście, korporacja zawsze może po prostu poskarżyć się do swoich „opiekunów" – ojejku jejku, pomocy, biją nas, olaboga halo milicja, proszę przyjechać na Strumień, bo tutaj Prezydenta szkalujo...

...Tylko że takie zagranie nie stawia zarządu rzeczonej spółki w nazbyt dobrym świetle. Jak to, towarzyszu? Nie umiecie zadbać o swoje, upilnować własnego burdelu? To może zamiast was powinien to kto inny robić, hę? A ja mam akurat kandydata, to bratanek teścia mojej siostry... No już, posuńcie się na dyrektorskim stołku.

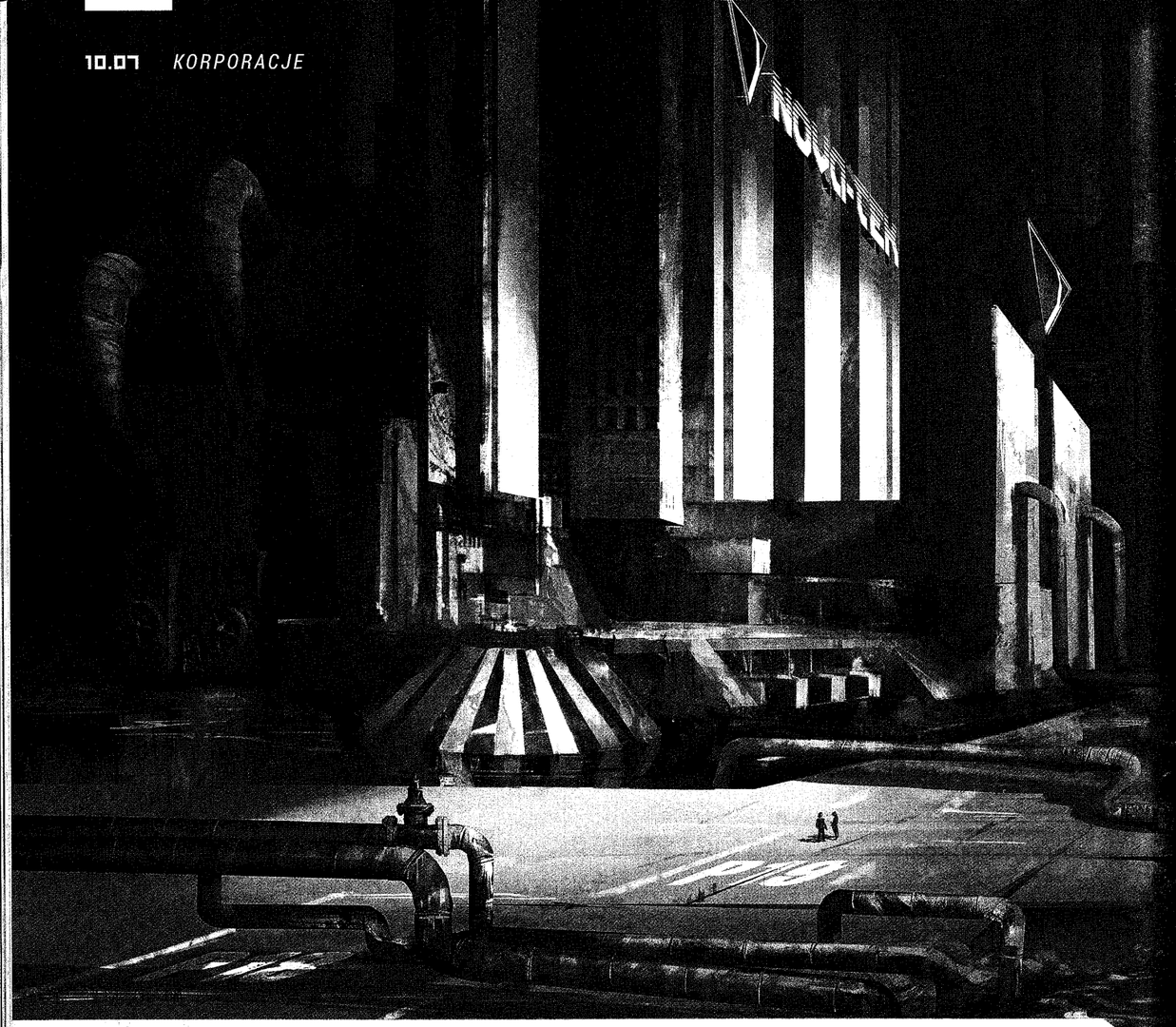
Dlatego też w takich wypadkach korporacje wolą zamieść sprawę pod dywan i załatwić temat własnymi siłami. Każda z nich posiada swoje własne, wewnętrzne służby porządkowe, będące na dobrą sprawę strukturami równoległymi dla milicji, FSB czy Biura Śledczego MSW. Wyposażeni w najnowszą technologię i broń, wspierani przez infrastrukturę i budżet macierzystej firmy, ci ludzie mają jak najszybciej i najciszej doprowadzić do „usunięcia nieprawidłowości" – czyli, tłumacząc z korpomowy na ludzki, znaleźć winnych i przywrócić *status quo*.

Ci „sprzątacze" mogą wychodzić z założenia, że nie cofną się przed niczym – jednak zawsze muszą pamiętać o rachunku zysków i strat. Nierzadko okazuje się, że jeśli preferowane rozwiązanie siłowe może mieć niekontrolowane skutki uboczne – wydanie specjalne głównego programu informacyjnego, straty wśród cywilów, gigantyczny karambol na obwodnicy, nawet samo pojawienie się nazwy ich korporacji w mediach społecznościowych – to przeważnie odpuszczą. Zostawią temat na boku, schowają do szufladki.

A potem, kiedy kurz opadnie i ludzie zapomną o sprawie, odkurzą wyciągniętą z archiwum teczkę i zrobią swoje. W końcu wypadki się zdarzają, prawda? Każdego może przejechać na światłach ciężarówka.

Nierzadko nawet trzy razy z rzędu.

232333



ZBROJMASZ
Największy holding przemysłu zbrojeniowego, zajmujący się dosłownie wszystkim od budowy kosmodromów, przez wyposażenie indywidualne żołnierza, aż do rzeczy tak prozaicznych jak skarpetki czy wkładki higieniczne. Istny gigant, powstały pół wieku temu w wyniku połączenia szeregu innych firm i teraz wyraźnie chylący się ku upadkowi, w miarę jak nowi konkurenci coraz śmielej podchodzą bliżej i wyszarpują dla siebie kawałki niegdysiejszego monolitu.

GRUPA „ROSTECHSTROJ"
Cokolwiek tutaj mówić, Skarb Państwa jest największym pracodawcą na całym rynku. W skład RosTechStroju wchodzi cały wachlarz przedsiębiorstw, poczynając od zbrojeniówki, poprzez budownictwo drogowe, kolej żelazną, przeróbkę masy drzewnej, aż do produkcji odzieży na rynek wojskowy i cywilny. Ciężko byłoby znaleźć jakąś dziedzinę, w którą RTS – jak w skrócie nazywany jest ten federacyjny gigant – nie zapuścił jeszcze swoich macek.

FEDATOM
Państwowa spółka posiadająca niemalże stuprocentowy monopol na eksploatację energii jądrowej w zastosowaniach cywilnych oraz wojskowych. W pobliżu Neosibirska zajmują się obsługą mocno już leciwej NAES-2 oraz prowadzą budowę planowanej do oddania za kilka lat FAES-12, co stawia ich w bezpośrednim konflikcie z...

K-MER CORP
Najpotężniejsza spółka zajmująca się wydobyciem odkrywkowym oraz gazyfikacją węgla kamiennego ze złóż syberyjskich w całej Federacji. Teraz w dużej mierze upaństwowiona, ale wciąż zarządzana przez osoby prywatne. To do nich należy praktycznie w całości K-Merowo, oni są właścicielami osiemdziesięciu procent rozpoznanych złóż węgla na Syberii, wszelkimi środkami próbując pozyskać prawa do pozostałych dwudziestu. Oprócz samego wydobycia, poprzez całą galaktykę spółek powiązanych zajmują się też jego dystrybucją, sprzedażą hurtową i detaliczną, koksowaniem, gazyfikacją i w ogóle wszystkim, co tylko da się z nim zrobić.

Największy dostawca paliwa stałego i gazowego do wszystkich elektrowni regionu, pracodawca utrzymujący i będący na dobrą sprawę właścicielem całego górniczego K-Merowa. Pozycja korporacji do niedawna była niekwestionowana, ale po orędziu Prezydenta przed trzema laty i ogłoszeniu budowy FAES-12 nagle okazało się, że węgiel może wkrótce ustąpić miejsca bardziej wydajnemu atomowi. Powszechnie wiadomo, że firmę zbudowano na krwi i kościach wrogów, zaś jej bonzowie mają w światku przestępczym K-Merowa nie to, że powiązania, ale zaszczytne miejsce przy każdym stole.

STROJTECH
Gigant branży budowlanej oraz kolejowej, obsługujący niemalże sześćdziesiąt procent przetargów ogłaszanych przez Ministerstwo Transportu i Ministerstwo Infrastruktury. Co druga maszyna budowlana w Neosibirsku należy albo bezpośrednio do StrojTechu, albo do którejś z jego spółek zależnych. Firma niedawno zaczęła odczuwać niewielkie problemy z wypłacalnością, głównie przez uwikłanie się w coraz bardziej grząską sprawę wyburzania dzielnic mieszkaniowych Centralnego rejonu pod nowe apartamentowce.

ALTAGOR
Ałtajska Kompania Górnicza działa głównie na południu, tam gdzie zaczyna się łańcuch górski bogatego w zasoby mineralne i rudy metali wszelakich Ałtaju. Jakkolwiek prosta może się wydawać ich działalność podstawowa – ot, zwykłe wydobycie – to zabawa zaczyna się niżej, w łańcuchu usług. AltaGor zajmuje się też przetwórstwem i wykorzystaniem pozyskanych zasobów, co sprawia, że duża część przemysłu w całej prowincji zależy od tego, czy to właśnie oni na czas dostarczą towar – rudę do hut, miedź dla walcowni, metale rzadkie dla przemysłu komputerowego... Nierzadko niedoceniani, zawsze szanowani albo przed, albo po fakcie.

CYBERSYSTEMS
Najprężniej działający dostawca technologii osobistej, protetyki oraz systemów augmentacyjnych na rynek cywilny i wojskowy. Korporacja zajmuje się również

293939 111

232333

pracami nad systemami sztucznej inteligencji używanymi m.in. w samosterujących tramwajach i systemach zarządzania inteligentnymi domami. CyberSystems jest też najlepiej znanym producentem ładowarek indukcyjnych na rynku wytwórców ojczyźnianych.

SIBENERGO
Koncern paliwowy posiadający na Syberii cztery rafinerie, rozbudowaną sieć dystrybucji oraz dwie największe marki stacji benzynowych. Ostatnio grupa SibEnergo rozszerzyła swoją działalność o szereg przejętych wydawnictw strumieniowych, zaś na pierwszy kwartał najbliższego roku planuje otwarcie przy wybranych stacjach benzynowych sieci punktów gastronomicznych klasy premium.

AURUS
Grupa kapitałowa działająca w przemyśle motoryzacyjnym, lotniczym oraz bezzałogowym. Tradycyjnie wywodząca się z branży samochodowej i nadal produkująca luksusowe limuzyny w technologii bezkołowej – tak zwane grawiloty. W tej chwili Grupa Aurus celuje raczej w segment wysokotechnologiczny, korzystając z przewagi uzyskanej, gdy jako pierwszy duży gracz zdecydowała się zainwestować w segment robotyki oraz dronów.

PRYZMAT
NeoSibirskie Zakłady Optyki Zaawansowanej „Pryzmat" od lat zapewniają najwyższej jakości sprzęt wysokotechnologiczny w szerokiej gamie zastosowań. Od historycznie produkowanych kineskopów (kto dziś pamięta, co to w ogóle było?!) i ekranów, przez wyświetlacze holograficzne, aż do holorzutników najnowszej generacji i od niedawna modułów rzeczywistości wirtualnej, Pryzmat był i zapewne pozostanie liderem w tym zakresie. Co prawda teraz da się zaobserwować napływ tańszej technologii z Chin, ale nie takie rzeczy przetrwała Federacja – zgadza się?

NOVATEK
Koncern bioinżynieryjny oraz biotechnologiczny, bardzo blisko współpracujący z szeregiem instytucji rządowych i wojskowych. Sztandarowymi produktami NovaTek na rynku cywilnym są urządzenia osobiste i środki czystości do protetyki, lecz same obroty grupy wyraźnie wskazują na to, że nie może to być jej główny rodzaj działalności. Niedawna zapowiedź wypuszczenia przez koncern androida osobistego mocno zaniepokoiła rynek robotyki zaawansowanej; czas pokaże, czy NovaTek sprosta swoim własnym ambicjom.

KIROWSKI HOLDING CHEMICZNY
Przedsiębiorstwo zrzeszające kilkadziesiąt mniejszych i większych firm, zajmujących się szeroko pojętą chemią i jej komercyjnymi zastosowaniami. Holding Kirowski to bardzo poważny gracz na arenie Neosibirska, którego struktura sięga od najniższego, szeregowego pracownika dowolnego z zakładów przetwórczych, zaś kończy się het, wysoko, aż w Izbie Przemysłu Chemicznego, otwartej dwa lata temu osobiście przez samego Gubernatora. Mówi się, że szefostwo Holdingu trzyma się blisko z kilkoma gangami, a ich wrogowie ponoć giną w dziwnych okolicznościach... Ale mogą to być tylko plotki. Nikt nikogo za rękę nie złapał, a ciał nie znaleziono – wanna pełna odpowiednich odczynników, dobra instalacja utylizacji, parę godzin i problemy znikają w oczach. Dosłownie.

URALTORG
Holding przemysłowy zajmujący się dostawami oraz przetwarzaniem surowców naturalnych. Jeden z bardziej hojnych sponsorów Ligi Hokeja Wyczynowego oraz główny promotor zawodów Biathlonu Wspomaganego.

POLITECHNIKA NEOSIBIRSKA
Mało kto w pierwszym odruchu mógłby sądzić, że uczelnia wyższa będzie w jakikolwiek sposób związana z przemysłem – natomiast Ci, którzy zrozumieli to odpowiednio wcześnie, dali radę wielokrotnie pomnożyć zyski. Neosibirsk to przecież też centrum akademickie, ośrodek nauk ścisłych i stosowanych, w którym rokrocznie uprawnienia zyskują setki, jeśli nie tysiące specjalistów. Tacy ludzie potrzebują tylko kogoś, kto pokaże im, co mają robić... A potem będzie cieszył się, patrząc, jak rośnie jego firma! Politechnika sama sponsoruje szeroko zakrojony program start-upów, wspierając zakładanie rokujących działalności gospodarczych przez swych absolwentów i doktorantów.

MUNDURÓWKA

Żadne państwo, żadna organizacja nie jest w stanie istnieć bez odpowiednio silnych struktur zajmujących się egzekwowaniem ustalonych zasad i karaniem tych, którym mylnie wydaje się, że mogą nic sobie z nich nie robić. Ta właśnie zaszczytna rola przypadła w Federacji służbom mundurowym – opisanych tutaj armii, milicji oraz inspekcji transportu drogowego.

ARMIA

Armia robi z chłopca mężczyznę. Nie no, serio mówię. Jakby nie służba, jakby nie wojsko, to ja nie wiem, jak bym skończył, ale na pewno źle. To są najgorsze bydlęce lata, po skończeniu szkoły, i trzeba człowieka wtedy ukierunkować. Pomóc skanalizować emocje, wyciszyć. Serio, przecież Ty też... Nie? Aha. Hm. No dobra, to uwierz mi na słowo.

Zbrojne ramię Federacji, niekłamana duma każdego Obywatela, potęga militarna zdolna rzucić wyzwanie, przeciwstawić się i pokonać w równym boju każdą z sił wrogiego, imperialistycznego, zachłannego i ekspansjonistycznego Zachodu.

...przynajmniej w teorii.

Armia Federacji jest, owszem, ogromna jak sam kraj – oraz podobnie jak on zupełnie niespójna, momentami pozbawiona logiki i wewnętrznie sprzeczna. Z jednej strony mamy wyposażone w najnowszy sprzęt, ubrane niczym na paradę, doskonale wyszkolone, nawszczepiane pod sam korek elektroniką i biotechem oddziały szturmowe specnazu, Gwardii Narodowej czy nawet wojsk pogranicznych pełniących nielekką i niebezpieczną służbę na wciąż płonącym Kaukazie – a z drugiej wystarczy pojechać na prowincję, żeby zobaczyć bazy wojskowe dosłownie zastygłe w czasie, niczym wyjęte z połowy nawet nie to że obecnego, ale wręcz ubiegłego stulecia.

„Kto w armii służył, ten się w cyrku nie śmieje" – kiwają głową weterani, których dowódcy nie potrafili odróżnić przodu czołgu od tyłu i zastanawiali się na głos, jakim cudem kierowca coś widzi przez te nieduże otworki. Z drugiej strony krążą przecież legendy o cwaniakach, którzy dawali radę wyprzedać na lewo pół magazynu z zaopatrzeniem... A z trzeciej od czasu do czasu w wiadomościach przewinie się motyw, jak to dowódca zakatował na śmierć młodego rekruta.

Przy tym wszystkim nie wolno jednak zapominać, że Siły Zbrojne Federacji to potężna i groźna machina. Nawet w czasach pokoju armia ma do swojej dyspozycji niemalże nieograniczone zasoby kadrowe, sprzętowe i logistyczne. No bo co za problem, żeby eszelon czołgów inżynieryjnych przejechał z punktu A do punktu C przez punkt B? Żaden. A to, że po drodze był czyjś samochód, albo i dom? No zdarza się, błąd w sztuce.

Instytucja „sosłużywca" – kogoś, z kim razem się służyło w wojsku – jest bardzo ważnym elementem tworzenia więzi społecznych i sieci wpływów w dorosłym życiu. Jednak wojsko tworzy pewne więzi, które mogą z czasem osłabnąć, ale nigdy do końca nie ulegną zerwaniu... W końcu nic ponoć nie łączy ludzi tak mocno, jak wspólne draństwa.

Wojskowi poza tym są strasznie, ale to strasznie pamiętliwi. Ich podkreślana na każdym kroku wspólnota doświadczeń, nieustanne przypominanie, że cywil to wojskowego nie zrozumie, opowiadanie zrozumiałych tylko dla innych mundurowych żarcików mogą zdawać się tylko wyuczoną pozą – jednak do czasu. Biada temu, kto nadepnie na odcisk komuś z armii, bo wkrótce na schodach wiodących do jego mieszkania mogą załomotać ciężkie, wojskowe kamasze.

MILICJA

Gliniarze to zaraza, mówię Ci. Pasożyty cholerne, nic nie robią i tylko patrzą, jak by tutaj człowieka oskubać. Co, że ja? No chyba żartujesz! Ja w SOBR-ze byłem, to co innego jest zupełnie. Myśmy na tych złych polowali, a oni od nich kasę biorą, żeby w drugą stronę patrzeć. Tfu! Zaraza...

Tak się niefortunnie składa, że dla większości mieszkańców Federacji osoba milicjanta jest pierwszą linią kontaktu ze strukturami państwa – i to kontaktu raczej mniej niż bardziej przyjemnego.

No bo jak na logikę pomyśleć: kiedy ma człowiek kontakt z milicją? Zgadza się, kiedy stanie się coś złego. A co może się złego stać? No, na przykład ktoś kogoś w ciemnym zaułku pobił i okradł. I nie wiadomo, kiedy gorzej: czy jeśli to człowieka okradli i przychodzi milicja – czy jeśli milicja przychodzi właśnie, jak to człowiek kogoś okradł. Jak się nie obrócić, zawsze z tyłu dupa.

No ale nie przesadzajmy, że każdy mundurowy to zło wcielone. Prawda jest taka, że służba w takich czy innych organach to po prostu jeden z wielu sposobów zarobienia na życie, a większość rekrutów wstępuje na służbę Ojczyźnie zwyczajnie DeCha – dla chleba.

Milicja jest tym właśnie rodzajem mundurówki, z którym zwykły, szary Obywatel będzie miał najwięcej do czynienia. Interwencje sąsiedzkie, zgłoszenia kradzieży, rutynowe patrole od czasu do czasu legitymujące ludzi z nudów albo żeby wyrobić statystykę – to praktycznie chleb powszedni w Neosibirsku.

Patrole milicji przeważnie chadzają parami. Stary żart o tym, że jeden pisze, a drugi czyta, nie jest już aktualny – tutaj jeden gada, a drugi od razu strzela. W standardowym patrolu jeden funkcjonariusz zawsze wyposażony jest w kamizelkę kuloodporną i pistolet maszynowy oraz czasami kask z kamerą i podłączeniem do centrum operacyjnego – na wypadek gdyby ktoś z cywili chciał się nadmiernie zbratać z kolegami w mundurach.

No właśnie, ale w czym problem? Dlaczego ludzie mieliby milicji nie lubić? W czym milicjant jest gorszy od, dajmy na to, żołnierza? Przecież i jedno, i drugie to służba mundurowa. Owszem, inna kolorystyka, bo raczej szaro-niebiesko niż zielono, ale to chyba bardzo bliskie... Prawda? No właśnie nie.

Żołnierz jest obrońcą Ojczyzny, bohaterskim zdobywcą, tarczą, za którą chowają się słabsi i masą innych rzeczy. Żołnierz jest – no, żołnierzem. Można powiedzieć „trep", ale to raczej określenie żartobliwe. Określeń żartobliwych na milicję nie będziemy tu przytaczać z szacunku, ale najczęściej używanym jest *musor* – „śmieć".

Ta zapieczona, gorzka niechęć społeczeństwa do gliniarzy nie jest w dużej mierze winą samej milicji. W końcu to taki sam etat jak każdy inny, prawda? Nie każdemu chce się wstępować do wojska i jechać nie wiadomo ile setek kilometrów do wylosowanej przydziałowej jednostki. Tam przechodzić całą drogę krzyżową poniżenia, pogardy i idiotycznych obrzędów wojskowej „fali" albo – jak to nazywa się w Federacji – „dziadowszczyzny"... A wszystko po to, żeby złożyć przysięgę i potem pojechać kolejnych kilka tysięcy kilometrów dalej, gdzie człowieka zastrzeli jakiś dzikus z samopału.

Dlatego też młodzi ludzie wstępują do milicji. Część ulega radosnej, hurrapatriotycznej propagandzie i pozwala uwieść się hasłom o stabilnej pensji, szacunku społecznym i mieszkaniach służbowych. Inni nie mają pomysłu na życie i liczą, że ktoś znajdzie go za nich. Jeszcze kolejni naprawdę chcą spełnić swój patriotyczny obowiązek i zmienić świat na lepsze.

Jednak szybko okazuje się, że to wszystko nie tak. Służba nie ma nic wspólnego z walką o lepsze jutro, a sprowadza się do wyrobienia normy mandatów. Upał czy mróz, dzień czy noc, słota czy susza, milicjanci polerują krawężniki Neosibirska i dosypiają w pochowanych w bocznych uliczkach radiowozach o zaparowanych szybach, nad ranem fabrykując raporty z nieistniejących interwencji.

Płaca jest może nie to, że głodowa, ale z pewnością marna. Dlatego też większość zaczyna prędzej czy później brać łapówki – bo jeśli nie oni, to zrobią to za nich koledzy albo przełożeni. Próżno w milicji szukać stróżów prawa, raczej nadzorców wymuszających przestrzeganie przepisów, nakazów i zakazów. Duża część funkcjonariuszy prędzej czy później zaczyna upajać się szacunkiem i strachem, jaki powoduje ich pojawienie się – w ten sposób rekompensując sobie pogardę, która zajmuje w sercach ludzi miejsce poprzednich emocji, jak tylko oni sami znikną za rogiem.

Milicja to niełatwy kawałek chleba. Młody rekrut po akademii dostaje służbową, mocno już przechodzoną broń i przydziałowego partnera – najczęściej mającego zbyt wiele lat wysługi starego zjeba, co wychodzi podczas pierwszej sytuacji kryzysowej. W domu pytają: co tam, kochany? On mówi: dobrze, mamo, zmęczony jestem... Zamyka się w pokoju, płacze w poduszkę, a potem siada przed lustrem i sięga do szuflady.

Pół biedy jeśli ma tam flaszkę, a nie pistolet po ojcu.

Zaczyna pić, bo piją inni, bo piją koledzy i koleżanki, bo pije się w domu i w pracy, otwarcie i po kryjomu. Z czasem dorabia się zachachmęconego podczas akcji nielegalnego gnata, którego trzyma za paskiem obok przydziałowego gówna wraz z lewym raportem konfiskaty mienia, który ciągle przy sobie nosi i tylko przebija datę zdania broni do milicyjnego składu. Po paru latach ma też swoją prywatną kurtkę z grubymi, wymiennymi płytami balistycznymi – taką samą, jakiej używają koledzy z FSB, żeby go pierwszy, lepszy ćpun nie odstrzelił. W bagażniku wozu patrolowego pomiędzy częściami zamiennymi od drona pościgowego, którego dawno już nie ma, leżą pośród rozsypanej amunicji rozłożone na części dwie wersje AK i obrzyn.

Partner nie jest już zjebem, ale człowiekiem, przez którego przemawiają lata doświadczenia. W dwóch jeżdżą na patrole, we dwóch chodzą na dziwki i okłamują żony. Kolega wymusza zeznania, handluje tym, co zarekwirują od lokalnych dealerów.

Słowem – obraz nie pokrywa się z tym, co malowali w akademii. Okazuje się, że kodeksy, regulaminy służby, przepisy w ogóle i prawo istnieją, ale tylko po to, by można było zawsze znaleźć na kogoś haka. A tak długo, jak udaje Ci się prześlizgiwać przez lata służby, masz dobre wyniki i nikt Cię nie sypnie – wszystko jest wporzo.

Niektórym udaje się złapać awans – wtedy trafiają za biurko albo zostają śledczymi.

W tym drugim przypadku kierat tylko kręci się szybciej, a obciążenie rośnie. Owszem, przełożeni wtedy co nieco popuszczają smyczy, ale zawsze będzie ktoś, kto patrzy takiemu człowiekowi na ręce. A może sam już raportuje do FSB, bo po drodze podpisał lojalkę o współpracy jako osobowe źródło informacji? Pozytywem jest to, że nie trzeba nosić munduru, wystarczy wsadzona do kieszeni holoodznaka.

Pojawia się nieco lepsza pensja, dają porządniejsze kamizelki kuloodporne i czasami nawet służbowy samochód: No i na pewno stosy czipów do przejrzenia. I jeszcze dostęp do bazy danych, która szybko staje się najgorszym koszmarem. Grzebie się w stosach spraw, które tylko się rozrastają i mnożą, a nigdy nie znikają.

I dopiero wtedy nasz niegdysiejszy rekrut widzi, jak bardzo hermetyczną grupę stanowią gliniarze. Rozumie, że przeciwko systemowi nic nie zdziała. Godzi się z tym, że jedynie układając się i trwając w tym zaklętym kręgu wzajemnych przysług, długów i materiałów kompromitujących, dotrwa jakoś do państwowej emerytury.

Grunt, by nie stracić czujności i nie stać się zbyt pewnym siebie.

Oczywiście milicjanci to tylko ludzie – można stawiać im opór, bronić się biernie albo czynnie. Natomiast wtedy trzeba się liczyć z tym, że zjawi się...

293939 111

232333

SPECNAZ

No, o tych chłopakach mówi się albo dobrze, albo wcale. Dlaczego? Bo w mordę można dostać, ot, dlaczego! Wyjdź sobie na miasto trzeciego lipca, jak będą chłopcy w niebieskich pasiakach w fontannach się kąpać, i zrozumiesz, co się dzieje. Nikt, nikt! Nikt się nie odważy im nawet uwagi zwrócić wtedy, zwykli gliniarze się po bramach chowają i udają, że ich nie ma... Co? No tak, ja przecież wiem, że to dzień wojsk desantowych wtedy świętujemy, ale... No. No dobra, okej? Tak, wiem, że dzień specnazu pod koniec października jest. Pojebało mi się.

Każdy z wydziałów milicji, żandarmerii, wyspecjalizowanych typów służb oraz rodzajów wojska i broni posiada swój specnaz – oddziały przeznaczenia specjalnego.

Nie ma czegoś takiego, jak po prostu „żołnierz specnazu", bo potrzebne jest dookreślenie – specnazu wojsk powietrznodesantowych, specnazu milicji, Gwardii i tak dalej. Tym jednak, co łączy ich wszystkich, jest powszechny szacunek, jakim są darzeni, i niemalże zabobonny lęk, jaki wywołują.

Umówmy się – szeregowy mundurowy w Federacji znaczy mało albo wręcz nic. Przecież nikt nie oczekuje, że milicjant będzie do kogoś strzelał albo kogokolwiek na poważnie bronił. Żołnierz nie jest od tego, żeby skakać ze spadochronem czy prowadzić akcje na terytorium wroga. To wszystko są zadania specnazu i to zadania, do których jest on naprawdę przerażająco dobrze przygotowany.

Tak, tak – każdy widział ten filmik na Strumieniu, jak żołnierz specnazu rzuca nożem do celu, robiąc jednocześnie salto tyłem z półśrubą, nie? No jak nie, to warto zobaczyć. Więc wyobraź sobie, że to było nakręcone pół wieku temu, jeszcze przed erą wszczepów, syntetycznych hormonów, broni zespolonej z okiem i amunicji wspomaganej. Serio, nie chcesz, żeby Ci chłopcy zapukali do Twoich drzwi.

DROGÓWKA

Jeśli wydawało się komuś, że milicja jest w Federacji pogardzana i opluwana, to najwyraźniej nie słyszał, co mówi się o Inspekcji Bezpieczeństwa Ruchu Drogowego. „Biała czapka, ludzka krzywda" – warczą na ich widok nawet inni mundurowi.

Tutaj nie ma nawet dyskusji: to są zwykłe pasożyty i ścierwojady, których jedynym celem istnienia jest łupienie kierowców. Za co? Za cokolwiek, zawsze coś się znajdzie. Nieaktualne badanie techniczne, zła wersja sterowników autopilota, zbyt niskie ciśnienie powietrza w oponach, nieprzepisowe oświetlenie, śnieżąca holotablica rejestracyjna... I cyk, będzie mandacik.

Biada temu, kto zadrze z drogówką. Ci ludzie są po prostu niestrudzeni i bezlitośni – potrafią celowo jeździć za Tobą, nękać kontrolami, sprawdzać badania techniczne i co do godziny pilnować aktualności wydanych zezwoleń na wjazd czy opłaconych biletów parkingowych. Co gorsza, nikt nie będzie w stanie zarzucić im przekroczenia uprawnień, bo oni tylko sumiennie wykonują swoje obowiązki... A za każdym razem, kiedy na czymś Cię przyłapią, dostaną jeszcze przecież premię za wysokość wypisanego mandatu.

Poza tym drogówka ma zwyczaj swobodnego dzielenia się w ramach swoich wydziałów danymi personalnymi oraz rejestracyjnymi kierowców i pojazdów, którzy w taki czy inny sposób zostali uznani za godnych obserwacji. Tak więc gdy podpadnie się jednemu nadgorliwemu upierdliwcowi z fotorejestratorem, zaraz może się okazać, że w całym Neosibirsku zacznie się na człowieka nieformalna obława.

Każdy patrol drogówki w Neosibirsku, czy to pieszy czy zmotoryzowany, zawsze składa się z dwóch mundurowych. Dwóch ich jest zawsze, nie mniej i nie więcej – uczeń i mistrz, żółtodziób i weteran. Ten pierwszy nagania ofiarę i dokonuje wstępnej obróbki, prowokując złapanego kierowcę do agresji słownej – a wtedy do akcji wchodzi ten drugi, wykonując szybkie cięcie kończące się odpowiednim paragrafem i wyznaczając rozmiar mandatu... lub łapówki.

ROBOTY W MUNDURÓWCE

Zarówno milicja, jak i drogówka działają w patrolach dwuosobowych – jednak coraz częściej jednym z dwóch patrolujących staje się robot. Inspekcja Transportu Drogowego – w odróżnieniu od zwykłej milicji przynosząca regularne dochody, a zatem traktowana przez państwo jako godna zainteresowania – jako pierwsza otrzymała olbrzymie dofinansowanie dla funkcjonariuszy, którzy wyrażą chęć służby z mechanicznym milicjantem. Z kolei milicja – zapewniająca tylko spokój na ulicach, który siłą rzeczy nie generuje widocznych przychodów – dostała kilkanaście tysięcy robotów z poleceniem rozdysponowania ich i ukarania finansowo tych, którzy nie zgodzą się z nimi służyć. Dlatego też jest może jeszcze nie codziennością, ale na pewno już nie rzadkością zobaczenie na ulicy dwójki milicjantów – robota i człowieka, sługi i pana... Choć nadal nie wiadomo, który jest którym.

Roboty nadal są oczywiście bardzo prymitywne. Posiadają ograniczone oprogramowanie behawioralne, odpowiednie moduły przesłuchań i interwencji oraz wgrane dokładne mapy miasta – ale nie podejmują decyzji na podstawie emocji i logiki, a wyłącznie zgodnie z tym, jak zostały zaprogramowane. Dlatego też ludzki glina zawsze może, a wręcz powinien skorygować swojego mechanicznego partnera... Niełatwe początki służby robotów długo nie schodziły z pierwszych stron wydań wiadomości.

Robot na służbie jest odłączony od Strumienia, by nie padał ofiarą hakowania; korzysta także z zupełnie odrębnego skanera, który nie ma łączności z jego systemami wewnętrznymi. Dlatego też żeby zhakować roboglinę, trzeba dostać się do jego układów bezpośrednio, kablem przez otwór serwisowy. Tak, producent robotów oczywiście zapewnia, że nie da się ich przejąć zdalnie. Jaki producent, pytacie? Nie interesujcie się zbytnio, Obywatelu, bo jeszcze kociej japy dostaniecie.

STRAŻ POŻARNA

To taka niby mundurówka, ale nie do końca jakby. Nie wiem, nie mam z nimi kontaktu jakoś tak. No są, ale to jakby bardziej służba miejska, co nie? Ja Ci o nich dużo nie powiem. Chcesz, to możemy do remizy się przejść najbliższej, za flaszkę nas wpuszczą i wszystko opowiedzą.

Strażacy zasługują na osobną wzmiankę, bo są bodajże jedynym rodzajem mundurówki, na którą nikt nigdy nie narzeka. Oni nie strajkują, nie wysuwają żądań, nie urządzają marszów. Po prostu zaciskają zęby i robią swoje.

Przy obecnej gęstości zaludnienia Neosibirska, coraz ciaśniej stawianych i coraz wyżej sięgających wysokościowcach, rola straży pożarnej staje się coraz bardziej wymagająca. Użycie drabin teleskopowych jest coraz mniej skuteczne, dlatego też w tej chwili ekipy gaśnicze muszą albo wchodzić do płonących budynków i podłączać hydranty na miejscu, albo też używać nowoczesnego sprzętu.

Przynajmniej pięć remiz zostało już wyposażonych w wertyplany gaśnicze. Potężne, czterowirnikowe maszyny z trudem manewrują pomiędzy budynkami, natomiast ich skuteczność jest godna pozazdroszczenia – armatki bez trudu pokrywają wodą nawet najtrudniej dostępne zarzewie ognia.

Oczywiście po niedawnym incydencie z przebiciem się strumieniem wody do sąsiedniego mieszkania na nowo wypłynęła kwestia kalibracji mocy.

Zarząd straży pochyla się w tej chwili nad tą kwestią i wkrótce ma wydać odnośne oświadczenie.

SŁUŻBA ZDROWIA

Omijać szerokim łukiem. Rzeźnicy, łapiduchy, partacze i oszuści, tyle Ci powiem! Ja się sam leczę. Jak mi coś jest, to do bani idę na dwie godzinki, a potem pół litra wypijam z pieprzem i na rano jestem jak nowo narodzony.

Wszystko jest dobrze, dopóki jest dobrze. Jednak końcu każdego zaczyna boleć paluszek i trzeba dzwonić po karetkę – ijo ijo, już jedziemy na sygnale.

Powiedzmy sobie to otwarcie: w szpitalu się nie zdrowieje. Jeśli człowiek nawet czegoś jeszcze nie miał, to tam albo się tego nabawi, albo tym zarazi. A jak go jeszcze operować będą!... O, pani kochana, jakbym ja pani historię mojego sąsiada opowiedziała, to...!

A tak na poważnie: no niestety, to już było na poważnie.

System opieki zdrowotnej w Federacji jest chronicznie niedofinansowany, zaniedbany, zacofany i niespójny. Ludzi leczy się objawowo, operacje robi albo w ostateczności, albo właśnie prewencyjnie. Za to bezpłatnie i powszechnie. Szpitale są tak naprawdę ogromnymi poczekalniami, gdzie pacjenci leżą nierzadko na korytarzach, całymi dniami albo i tygodniami oczekując na swoją kolej.

Procedury mówią jasno: szpital ma obowiązek przyjąć chorego na badania. Kropka. Nie ma prawa wypuścić do domu człowieka, któremu nie udzielono pomocy... Czujesz to, prawda? No więc wszyscy ci, co do szpitala trafią, też to czują.

Słynne są przypadki, kiedy człowiek trafia na izbę przyjęć po wypadku z rozciętą głową, robią mu badania, i co? I co? No przecież pan się kwalifikuje na przeszczep nerki! A że teraz nie ma dawcy, no cóż... Pan poleży, się znajdzie! Serio, to są miejsca, do których wchodzi się na własnych nogach, a wyjeżdża tymi nogami do przodu.

Prywatna opieka medyczna jest z kolei upiornie droga, co tylko i wyłącznie pogłębia drenaż mózgów wśród lekarzy: co zdolniejsi i ambitniejsi uciekają do luksusowych prywatnych klinik, w systemie państwowym tkwią wyrobnicy, łapówkarze i skryci sadyści. Kliniki niepaństwowe to w zasadzie sanatoria z klimatyzowanymi salami, holowizją, daniami z karty i zmianą pościeli co dwadzieścia cztery godziny.

Oczywiście, to wszystko kosztuje pieniądze. Grube pieniądze. No ale wtedy po człowieka ambulans nie przyjeżdża, a przylatuje, zaś ekipa sanitariuszy szturmowych potrafi wyciągnąć potrzebującego hospitalizacji nawet spod ognia przeciwnika.

293939 111

232333

CHIŃCZYCY

„Niech sławi się przyjaźń bratnich narodów!" – krzyczą radosnymi hasłami holoboardy, wciąż jeszcze niezmienione po ubiegłorocznej wizycie Przewodniczącego Partii Kapitalistycznej Chin.

Chińska Republika Kapitalistyczna jest dla wielu Obywateli Federacji najbliższym, a w rozumieniu co poniektórych wręcz jedynym sąsiadem ich kraju. Chiny to kierunek, w którym można w dowolnej chwili polecieć; to miejsce, z którego przychodzą towary importowane. O wymianie handlowej, naukowej i technologicznej z Chinami cały czas mówi się w holowizji. Duża część napisów w większych miastach jest sporządzona po rosyjsku i chińsku.

Zatem Chiny są sojusznikiem Federacji, prawda? „Chińczycy to nasi przyjaciele?" – pytają z nadzieją, ale i obawą w głosie starsi ludzie swoich wnuków. Młodzi tylko spuszczają głowy i wzdychają ciężko.

Chiny od lat drenują Federację pod każdym możliwym względem. Jednostronnie korzystne traktaty handlowe, niedotrzymane kontrakty, niezbilansowane umowy offsetowe, w końcu rabunkowe wykorzystanie zasobów naturalnych, ekologicznych i intelektualnych – wszystko to jest w Federacji codziennością. Ludzie czują, że szala zaczyna się przechylać na jedną stronę, ale może nie wydarzy się to za ich życia? Mają nadzieję, że dopóki nie będą o tym mówić głośno, to nic się nie stanie – tak, jak to było w Kazachstanie.

Tam też była rosnąca chińska diaspora. Tam też prężnie działały firmy, napływał kapitał i ludzie. Postępowała cicha, pełzająca kolonizacja. Dopóki w jednej z przygranicznych prowincji ktoś nie zaczął się interesować: a dlaczego tych Chińczyków jest tak dużo?

W ciągu kolejnego miesiąca prowincja nie należała już do Kazachstanu. Wszystko odbyło się w pełni pokojowo, na drodze referendum i prawa mniejszości etnicznych do samostanowienia o swojej autonomii.

Czy taki sam scenariusz może powtórzyć się w Federacji? Nie wiadomo. Oby nie. Lepiej nie drażnić smoka i robić swoje... Próbując nie zauważać, jak zmienia się świat.

Chińskich firm jest coraz więcej. Pracujący w nich ludzie mają własne, póki co niewielkie osiedla, przedszkola i szkoły. Na razie tylko średnie, ale już słychać głosy, że Politechnika Neosibirska będzie otwierać pierwszy kierunek z mandaryńskim jako językiem wykładowym. Kto wie, co będzie dalej? Moscow City jest już praktycznie zadeptane przez turystów z Kraju Środka; Kaliningrad został im oddany i przemianowany na Jialininggele.

ZACHÓD

Federacja to stabilność i pewność jutra. Federacja to spokój. Federacja to bezpieczeństwo. Poza granicami Federacji czają się wyłącznie wrogowie.

Oczywiście, że jest też na poły mityczna „zagranica" – jest Chińska Republika Kapitalistyczna na południowym wschodzie, jest na poły marionetkowa Mongolia i wciąż trzymający się Kazachstan. W końcu jest też Turcja, której niełatwa przyjaźń czasem kosztuje więcej, niż jest warta.

Jednak przede wszystkim jest Zachód.

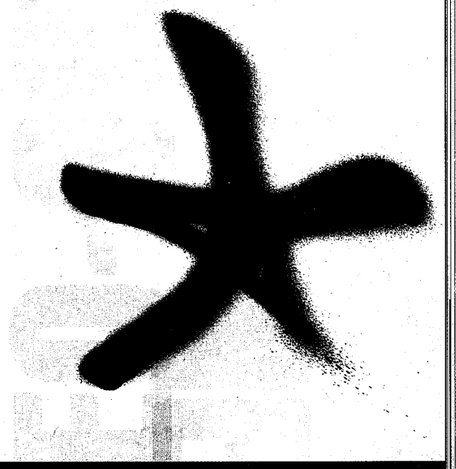
Pod tym pojęciem dla mieszkańca Federacji mieści się dosłownie wszystko. Wchodzi w nie NATO z jego ekspansjonistyczną polityką zbrojnego dołączania kolejnych krajów do swojej machiny zniszczenia; jest tam miejsce dla zgniłoliberalnej, nieznającej już pojęcia moralności ani wstydu Unii Europejskiej; mieści się tam szereg propagandowych organizacji zajmujących się szkalowaniem i obrażaniem dokonań Federacji, takich jak OBWE, ODiHR czy w końcu ONZ. Jednak przede wszystkim gdzieś tam są USA, od stuleci knowające tylko, jak zniszczyć wszystko, co udało się osiągnąć mieszkańcom miłującej pokój Federacji.

Oczywiście Zachód nie respektuje granic Federacji, nieustannie przerzucając na jej terytorium swoich szpiegów i dywersantów. Pół biedy, gdyby można było ich rozpoznać po słabym akcencie albo wyglądzie... Ale wśród agentów Zachodu muszą być przecież też Obywatele Federacji, którzy zdradzili Ojczyznę, zmuszeni groźbami albo zwabieni obietnicą korzyści majątkowych.

293939 111

Czy ktoś ich kiedyś widział? Oczywiście, że nie, no chyba że dzielni chłopcy z FSB, od czasu do czasu raportujący o takiej czy innej podręcznikowo udanej akcji ujęcia, zatrzymania czy likwidacji zagranicznego agenta. Oczywiście personalia zdrajcy zawsze są utajnione, a sama sprawa, w którą był zaangażowany, nie trafia do ogólnego obiegu informacji publicznej.

Tak więc, Obywatelu – uważajcie, z kim rozmawiacie, dobrze Wam radzę. Kto wie, z kim jechaliście ostatnio autobusem i co mógł Wam przekazać... Rozumiemy się? No to już, pokażcie, co tam macie u siebie w tym biznesie fajnego. Żona akurat ma urodziny, prezent się przyda.



KALENDARIUM

Rachuba czasu w Federacji liczona jest – bardzo wygodnie – od Roku Zero, czyli momentu przejścia pomiędzy XX a XXI wiekiem w tzw. systemie europejskim, kiedy władzę przejął po swoim schorowanym i nieudolnym poprzedniku obecnie urzędujący Prezydent. Jeśli koniecznie trzeba odnieść się do czasów przed tym wydarzeniem, to najczęściej podaje się normalną, pełną datę, więc każdy zawsze powie, że wielka wojna ojczyźniana skończyła się (wbrew temu, co twierdzi zgniła propaganda Zachodu) 9 maja 1945 roku. Jeśli natomiast będzie mówił o drugiej wojnie krymskiej, to powie, że wybuchła ona w sześćdziesiątym czwartym roku.

'00

Objęcie władzy przez Prezydenta

232333

'00
Objęcie władzy przez Prezydenta

'05
Nieoficjalny koniec starej mafii, konsolidacja władzy i początek budowy zrębów obecnej Federacji

'08
Federacja (wtedy jeszcze zwana Federacją Rosyjską) podejmuje się obrony interesów ludności rosyjskojęzycznej na terenie Abchazji i Osetii Południowej. Początki budowy Sił Interwencyjnych oraz Korpusu Czeczeńskiego

'14
Powrót Krymu do Macierzy po prowokacji Zachodu związanej z bazą Floty Czarnomorskiej oraz sztucznie wywołaną pseudorewolucją na Ukrainie

'20–22
Epidemia Sars-CoV-2 doprowadza do spowolnienia gospodarczego większej części świata, prowadząc do stopniowego wzrostu znaczenia Chin

'25
Początek działalności Strumienia jako alternatywnego źródła obiektywnej informacji dla Obywateli Federacji Rosyjskiej, niemuszących od tej pory uciekać się do propagandowo skrzywionej i nacechowanej ideologicznie przestrzeni informacyjnej Zachodu

'29
Federacja Rosyjska uzyskuje niezależność energetyczną poprzez szeroko zakrojony program inwestycji w energię atomową oraz rozsądne, intensywnie zrównoważone wykorzystanie naturalnych zasobów paliw kopalnych; węgiel kamienny uzyskuje dominujący udział w bilansie energetycznym państwa, dzięki udoskonalonej technologii koksowania oraz gazowania, stając się podstawowym surowcem.

'41
Wprowadzenie przez Zachód trzeciego pakietu sankcji odwetowych przeciwko Federacji, ograniczającego wymianę handlową i nakładającego cła na towary Federacyjne

'35
Nauczanie robotyczne z wykorzystaniem rzeczywistości wzbogaconej wprowadzone do szkół podstawowych

'31
Seria niewyjaśnionych zabójstw dziennikarzy i polityków opozycji powiązanych z działaniem agentury Zachodu

'45
Wprowadzenie obowiązkowego czipowania dzieci oraz początki rewolucji technologicznej związanej z protetyką – aby udowodnić nieszkodliwość augmentacji ciała, Prezydent jako pierwszy poddaje się operacji wszczepienia sztucznego serca, a trzy dni później bierze udział w obchodach Stulecia Dnia Zwycięstwa; nieoficjalnie mówi się o pierwszej operacji z szerokim wykorzystaniem syntadrenaliny

'43
Pierwsze pogłoski o syntadrenalinie, mogącej doprowadzić do przekroczenia granic wydajności organizmu ludzkiego; przechodzący rehabilitację po drugim zawale Prezydent osobiście obejmuje kuratelę nad badającym jej właściwości programem naukowym

'40
Pierwsza wojna krymska. Ówczesna Federacja Rosyjska wprowadza Siły Interwencyjne na teren Donieckiej i Ługańskiej Republiki Ludowej; Zachód grozi wojną, Federacja w głosowaniu ogólnonarodowym zmienia Konstytucję. Skutki: zniesienie limitu kadencji prezydenckich, nowa nazwa państwa, od tej pory w skrócie nazywającego się po prostu „Federacją"

'46
Pierwsze Igrzyska Zdalne zorganizowane w Soczi – sportowcy biorą udział w zawodach zdalnie poprzez humanoidalne roboty, sterowane za pomocą wszczepów skroniowych

'48
Oficjalne przemianowanie Obwodu Kaliningradzkiego na Jialininggele i przekazanie zarządu nad prowincją w bratnie ręce Chińskiej Republiki Ludowej

'52
Fermy białka rozpoczynają swoją działalność w okolicach Moscow City, technologia szybko rozprzestrzenia się na inne regiony kraju

'55–57
Lata Wielkiej Pandemii, tzw. drugiej chińskiej grypy zwanej też „żółtawką"; przypadkiem wypuszczony z laboratorium wojskowego wirus rozprzestrzenia się na cały świat, prowadząc do trwającego trzy lata zastoju gospodarczego i milionów zgonów wśród ludności.

'66
Strumień staje się jedynym dostępnym medium po pełnym odcięciu Federacji od źródeł zachodnich i zamknięciu granic oraz przestrzeni informacyjnej

'64
Druga wojna krymska. Po wiarołomnej prowokacji ze strony Ukrainy prowadzące właśnie pokojowe manewry wojskowe Siły Zbrojne Federacji wkraczają na teren bratniej Republiki Białoruskiej w celu obrony interesów ludności rosyjskojęzycznej; nieudana Ofensywa Letnia, zakończona bitwą o Kijów i wycofaniem się na poprzednie pozycje; zamknięcie granic państwowych oraz informacyjnych, ostateczny pakiet sankcji ze strony Zachodu oraz początek wielkiego kryzysu

'62
Napęd antygrawitacyjny wprowadzony przemysłowo, pierwsze pojazdy trafiają do służb rządowych oraz milicji

'63
Pojawiają się pierwsze trójwymiarowe holowyświetlacze

'61
Pierwsze próby z amunicją wspomaganą, prowadzącą do pojawienia się nowej generacji broni ręcznej

'59
Wynalezienie przemysłowej syntadrenaliny i drugi przełom w protetyce i augmentacji, od tej chwili dostępnej już powszechnie w ramach usług prozdrowotnych fundowanych przez państwo

'68
Wprowadzenie Sił Interwencyjnych na Kaukaz w celu odstraszenia sił NATO podsuwających się przez Gruzję coraz bliżej granic Federacji

'69
Początek racjonowania wody użytkowej dla Obywateli

'71
Pierwsze androidy zaczynają wykonywać nieskomplikowane, powtarzalne zadania w strefach zagrożenia dla zdrowia i życia ludzi

'73
Upowszechnienie technologii „pełnego zanurzenia", tj. połączenia ze Strumieniem poprzez skroniowe wpięcie neuralne

'74
Tąpnięcie na Moskiewskiej Giełdzie Papierów Wartościowych spowodowane wcześniejszym o rok niedowykonaniem planu rozwojowego przez jedną ze spółek sektora biotechnologicznego z Neosibirska

'75
Technologia grawiczołgów zaprezentowana w trakcie parady Stutrzydziestolecia Dnia Zwycięstwa; prototyp nowej broni psuje się na środku Placu Czerwonego, prowadząc do dymisji Ministra Obrony

'77
Sto dwudzieste piąte urodziny Prezydenta świętowane hucznie w całej Federacji; dzień dzisiejszy

KLIMAT

Jest taki stary, dyżurny żart, który najlepiej podsumowuje to, jak ludzie postrzegają pogodę w Neosibirsku:

– Stary, pamiętasz, jakie piękne lato było w tym roku?!
– Wiesz co, akurat tego dnia w pracy byłem.

I w sumie to wystarczyłoby, aby zarysować całość koszmaru, który w tym rejonie Federacji określa się eufemistycznie „klimatem". Miasto jest teoretycznie położone w strefie kontynentalnej, więc pogoda powinna niby być stała i stabilna, z wyraźnie zaznaczonymi porami roku.

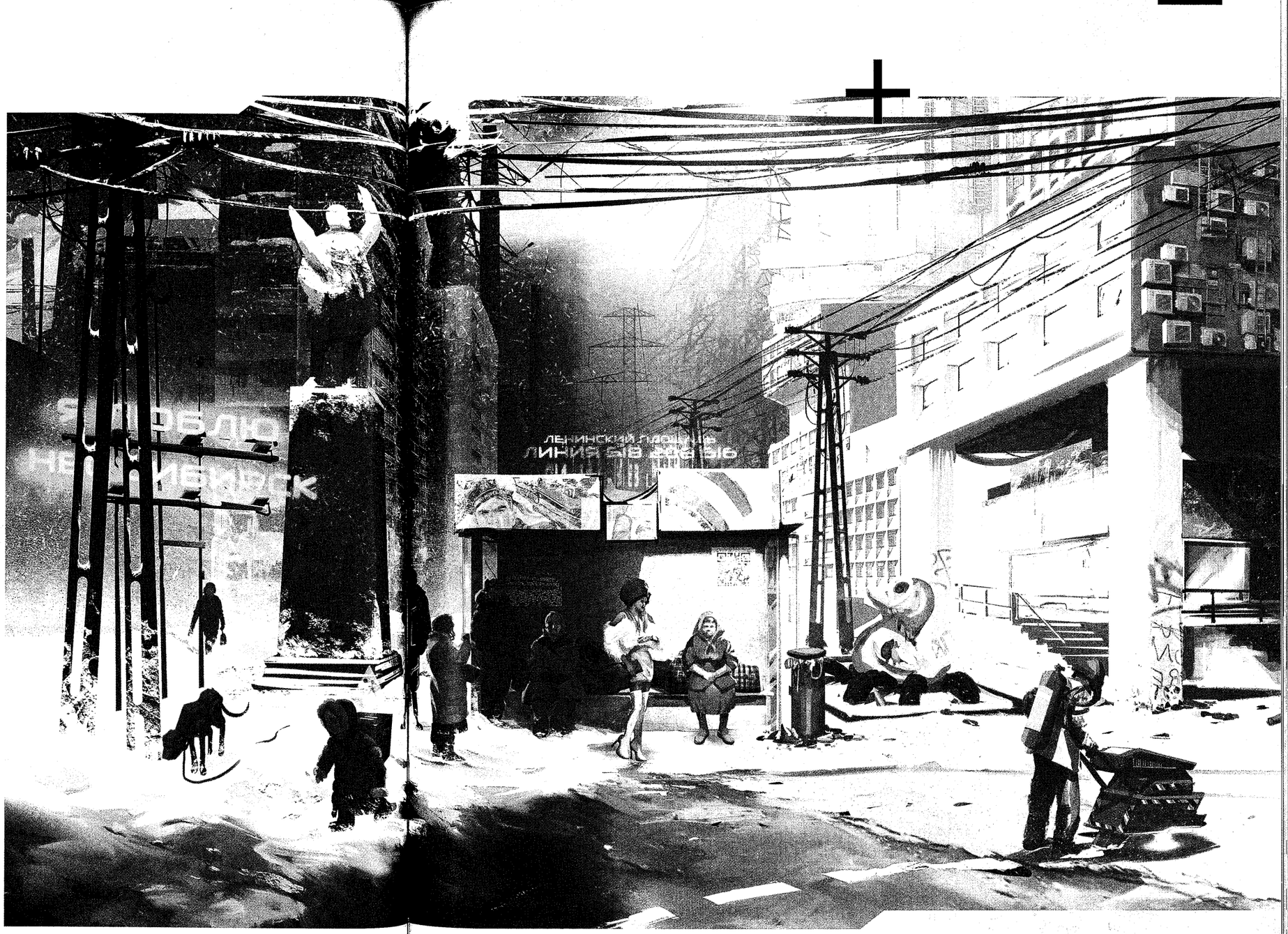
No i dokładnie tak jest – nie da się nie zauważyć nadejścia zimy stanowiącej główną porę roku. Słoty, deszcze i chłody przychodzą przeważnie już we wrześniu, niby dając perspektywę na jakąkolwiek jesień, jednak pierwsze październikowe śniegi szybko tłumią te nadzieje w zarodku.

Zima w Neosibirsku jest straszna. Surowa, bezlitosna, gwałtowna i brutalna, przychodzi bez ostrzeżenia i ścina w lód wszystkie kałuże, zamrażając nadal trzymające się drzew liście. Biada tym, co poprzedniego wieczora wywiesili na nieogrzewanym zabudowanym balkonie mokre pranie – bo zamienione w lód koszule i skarpetki dosłownie pękają w rękach. Wiadomości od razu trąbią o wypadkach i karambolach, które paraliżują ruch i uniemożliwiają wyjechanie na miasto pługopiaskarkom.

Przez następnych kilka miesięcy nieodłącznym towarzyszem każdego, kto próbuje przedostać się przez miasto, staną się podnoszony kołami samochodów piach i brud, plamy osadowe z soli na butach oraz zaspy brudnego, zlodowaciałego śniegu. Nikt nie próbuje nawet tego śniegu z miasta wywozić – po prostu zgarnia się go na bok, na chodniki. Stamtąd próbujący przedrzeć się na przystanki piesi oraz właściciele straganów przerzucają go łopatami z powrotem na drogę, z której ponownie zgarniają go pługi. Efekt jest taki, że wąskie, wysokie zaspy wznoszą się wyżej niż głowy ludzi, grożąc w każdej chwili przewróceniem się na pechowego pieszego czy przejeżdżający obok grawilot.

Parę lat temu pojawiła się inicjatywa, żeby jednak ten śnieg zbierać i coś z nim robić. No bo ktoś w Radzie Miasta powiedział: ale zaraz, hola-hola! Przecież śnieg to woda, a wody nam bardzo brakuje latem! Może by więc tę zamarzniętą wodę zbierać i przechowywać?

Pomysł zdawał się wręcz genialny. Przygotowana została specyfikacja projektu, rozpisano przetarg, wyłoniono kilka firm, które miały zająć się procesem „odzyskiwania wody naturalnej z opadów stałych", jak to ładnie głosiła definicja. Spółkom wydzielono odnośne dotacje, przyznano ulgi podatkowe i... i na tym się skończyło.



Dlaczego? Ano dlatego, że już w pierwszym roku oczyszczona woda zaczęła magicznie znikać ze zbiorników, w których miała czekać do lata. W oficjalnej dokumentacji wpisywano, że „wyparowywała", wracając potem latem w postaci deszczów, więc w zasadzie przewidziane cele były wykonywane. Drugiego roku projektu wody w zbiornikach nie było w ogóle, a przy instalacjach do jej oczyszczania całą zimę bawiły się na dzikich lodowiskach dzieci... Zaś trzeciego roku maszyn do zbierania śniegu nawet nie było widać na ulicach, mimo że w oficjalnej kilometrówce każda z nich twardo wyrabiała przydziałowe trasy, pobierając na to paliwo.

Tak więc śnieg leży na ulicach. Leży całą zimę, leży, kiedy zaczyna robić się cieplej, gdy wychodzi słońce... Leży jeszcze w kwietniu, gdy nadchodzi pełna wiosna, a najczęściej utrzymuje się aż do maja.

No a potem, kiedy już rozmarznie śnieg i zrobi się ciepło, przychodzi lato.

Punktowo i bez ostrzeżenia, jakby ktoś nagle włączył lampę ultrafioletową w solarium, napływa fala upałów tak strasznych, że asfalt mięknie niczym plastelina. Gęste i ciężkie od wiszącego w nim pyłu i zanieczyszczeń, dosłownie lepkie powietrze osadza się w nosie i drapie w gardle. Podnoszony przez mknące ulicami samochody kurz zatyka dech... No tak, bo przecież zimą się sypie piach, prawda? Nikt nie wspomniał przecież, że się go potem zbiera.

Upał jest koszmarny. Przed słońcem nie ma ucieczki. Kto tylko posiada klimatyzację, rozkręca ją na zicher, tylko potęgując odczucie duszności i gorąca. Poupychani w blokowiskach, pochowani po mieszkankach ludzie nie mogą spać, bo nagrzane za dnia ściany oddają nocami ciepło.

293939 111

232333

Nocami i nad ranem po ulicach jeżdżą cysterny-polewaczki, mające z założenia spłukać kurz do kanalizacji. Faktem jest, że najczęściej po prostu zamieniają zalegający przy krawężnikach brud w błoto, prosto w które wyjeżdża około szóstej rano poranna fala szczytu komunikacyjnego. Dlatego właśnie mało kto w Neosibirsku zawraca sobie głowę myciem samochodu – bo zawsze, czy to zimą, czy latem, na ulicach panuje brud.

Polewaczki leją na lewo i prawo wodę, której brakuje w kranach. Wściekłe na sezon ogórkowy media odgrzewają dyżurny temat recyklingu śniegu i tego, gdzie podziała się rzekoma rezerwa. Spoceni, zgrzani ludzie warczą na siebie, usiłując znaleźć ochłodę.

Wszyscy modlą się o deszcz. Kiedy ten w końcu nadejdzie, pojawia się chwila euforii – pada, pada! Wreszcie pachnie ozonem, jest burza, chłodniej...

...a potem front przewala się i odchodzi, zaś zlane wodą, szybko nagrzewające się miasto zostaje z wilgotnością względną rzędu osiemdziesięciu procent, zamieniając się w ogromną saunę.

Lato przelatuje w ciągu dwóch, maksymalnie trzech miesięcy walki o każdy oddech. Potem jest chwila oddechu, nadzieja na kolejną jesień – i znowu atakuje zima, nieodmiennie zaskakująca drogowców.

I tak w kółko, na okrągło.

REJONY MIASTA

Cały Neosibirsk to jedna wielka strefa przemysłowa, w zasadzie trzecia stolica po Moscow City i Sankt-Petersburgu.

Tu nic wcześniej nie było, a potem, jeszcze w trakcie wojny sto lat temu, zaczęli tutaj ewakuować przemysł i uniwersytety. Potem dobudowali więzienia w okolicy, i tak się to rozwijało – w Centralnym rejonie były mieszkania, a wokół fabryki i więzienia. W więzieniach trzymali ludzi, których do fabryk wozili autobusami. Rozumiesz? Wszystko poza Centralnym było budowane wokół więzień i na więzieniach, więc tak z dziada pradziada normalnych ani uczciwych ludzi w tym mieście nie ma.

Zapamiętaj sobie: dwa najważniejsze rejony to są Leniński i Pierwomajski. Akurat po dwóch stronach rzeki, i tam się zorganizowały dwa najsilniejsze gangi wokół dwóch największych więzień. Cała reszta brygad w mieście to są dodatki, Ci, co albo nie chcieli dołączyć do tych dwóch, albo co żadna z tych dwóch ich nie chciała.

LENIŃSKI REJON

Na Lenińskim rejonie głównie siedzą mundurowi, to z nimi się idzie dogadać jeszcze. Trepy, beton niereformowalny, ale chociaż mają do człowieka elementarny szacunek. Mam tam swojego ziomka, takiego sobie niby -generała, co ma batalion ciężarówek i eszelon koparek na żwirowni. Dobra rzecz, taka żwirownia: duże wyrobiska, hałdy, wykopy... Idealne, jak trzeba coś schować, żeby nikt nie znalazł. Coś, albo i kogoś. No, ale w sumie lenińscy to są ci inteligentniejsi, bardziej do życia.

Prawdziwa twierdza służb mundurowych wszelakiej maści. Tutaj co drugi dziadunio na ławeczce siedzi w wypłowiałej pasiastej koszulce specnazowca albo morpiecha, a do sklepu chodzi się z kompletem orderów, żeby dostać lepsze miejsce w kolejce. Głównymi miejscami pracy są zakłady obróbki metalu, zakłady mechaniczne oraz szereg fabryk zbrojeniówki. Praktycznie każdy na Lenińskim ma w domu komplet narzędzi i nie znajdziesz tu garażu niebędącego dorywczym warsztatem naprawy i modyfikacji wszystkiego, co mechaniczne. Duża część ludzi ma tutaj problem z nadużywaniem substancji psychoaktywnych – uzależnienie, które wynoszą albo z lat służby w mundurówce, albo wręcz jeszcze z czasów życia płodowego, kiedy tatuś dzielił się z mamusią przynoszoną z wojskowej stołówki działką wspomagaczy. Także zastępy meneli i ćpunów kryją się w slumsach wyrastających wokół zamkniętych fabryk, gdzie pozostał przestarzały sprzęt. Smutny obraz byłych żołnierzy, których już Ojczyzna nie potrzebuje, a którzy poświęcili dla niej całe życie.

Leniński od samego początku był bastionem służb mundurowych i wszystkiego, co z nimi związane.

Równe rządki bloków, samochody zaparkowane przy samym krawężniku, piesi maszerujący z zakupami równym, pewnym siebie krokiem – tak, tutaj czuć oddech Matuszki Rosji na karku.

Siłą rzeczy popyt rodzi podaż, więc do tej dzielnicy przyjeżdża się po broń. Rusznikarze, sprzętowcy, modyfikatorzy, specе od nietypowych gwintów i amunicji wspomaganej – większość z nich szkoliła się jeszcze w technikach i uniwersytetach służb Federacji, a potem poszli na swoje.

Tutaj mieści się też kilka fabryk zbrojeniówki oraz cały związany z nimi kompleks metalurgiczno-ślusarski, więc nawet nocą widać wzbijające się na podwórkach zakładów snopy iskier i rozbłyski łuków elektrycznych. Potrzebujesz słupa wysokiego napięcia? Wzmocnionej klatki do samochodu? Dodatkowej płyty pancernej na plecach? Nie ma problemu, panie kierowniku. Wszystko się da zrobić... Pytanie, za ile.

Nie każdy jednak radzi sobie z życiem po odejściu ze służby, nie każdemu służy spokój cywilnej egzystencji. Istną plagą Lenińskiego są zastępy meneli i ćpunów, gnieżdżących się w komórkach i slumsach, wyrastających jak pasożytnicze grzyby wokół trupów ogromnych zakładów, zamykanych z racji przestarzałego sprzętu... Smutne przypomnienie, że każdy żołnierz jest potrzebny tak długo, jak Ojczyzna go potrzebuje.

PIERWOMAJSKI REJON

No, Pierwomajski to drugi najważniejszy rejon jest w mieście. Tutaj był głównie sport, więc miejskie cwaniaki i mądrale, kibole, zapaśnicy i bokserzy... W tej chwili trzymają w Neosibirsku palmę pierwszeństwa, ale mówię Ci, że to bydło skończone, skurwiele. Zero rozmowy z nimi, ja się tam nie zapuszczam.

Rejon zbudowany w całości wokół Kolonii Karnej Nr 3 jest głównym w Neosibirsku matecznikiem i rozsadnikiem przestępczości zorganizowanej oraz dorywczej. Mimo szeregu wdrażanych od lat reform stopa bezrobocia strukturalnego jest tu najwyższa w mieście. Tutaj też funkcjonuje większość przytułków, sierocińców i domów pomocy społecznej; praktycznie drzwi w drzwi z nimi stoją sklepy z odżywkami i używkami, zazwyczaj połączone od razu z siłowniami oraz mniej lub bardziej legalnymi klubami walk. Boks, MMA, rugby, hokej, zapasy, kopanie piłki i kopanie ludzi – każdy tutaj zajmuje się jakimś rodzajem sportu.

Sercem Pierwomajskiego jest Kolonia Karna Nr 3 – owiana złą sławą, ponura budowla otoczona murem z potrójną warstwą drutu kolczastego na szczycie. To tam siedzą najgorsze męty i szumowiny miasta i całej prowincji, a trafienie tam jest praktycznie równoznaczne z wyrokiem śmierci.

Jednak nawet przestępcy nie biorą się znikąd. Każdy z nich miał rodziców, próbował chodzić do szkoły, żyć normalnie... Większości nie udało się już w dzieciństwie. Szereg sierocińców i domów poprawczych Pierwomajskiego regularnie przyjmuje do siebie pozbawioną właściwego dozoru młodzież, którą potem kieruje w to, co rzekomo ma pomóc jej znaleźć właściwą drogę w życiu: sport. Kluby bokserskie i zapaśnicze, strzelnice sportowe, areny walk, stadiony sportów wszelakich, sekcje sztuk walki, siłownie i nieodłącznie powiązane z nimi sklepy z odżywkami, używkami, anabolikami i suplementami zdają się być jedynym rodzajem punktów usługowych, jakie mają tu rację bytu. Ćwiczący tu całymi dniami chłopcy, marzący o lepszym jutrze i spokojnym życiu, nocami muszą zarabiać na przysłowiowy chleb... A jako że całe życie inwestowali w mięśnie, to teraz właśnie one muszą dać im odpowiednią stopę zwrotu.

CENTRALNY REJON

To taka dzielnia, dokąd całe to bydło się przesiedla z okolic, jak muchy ciągnące do padliny. No, to są ci mądrzejsi w sumie, co jeszcze mózg mają i wiedzą, jak go używać. Szumowiny jak wszystkie inne, ale trochę mądrzejsze: deputowani do Parlamentu, handlowcy, bogacze... W sumie to to samo dawne bydło, tylko że dało radę się zalegalizować, uprać i wyprasować. No i ja tam mieszkam, nie? Koło stacji Gagarińskiej, więc to musi być jedyny porządny rejon miasta, he, he.

Najbogatszy, najbardziej luksusowy rejon miasta. Owszem, na jego obrzeżach nadal stoją jeszcze normalne osiedla bloków, gdzie wciąż mieszkają przeciętni, zwyczajni ludzie, ale nawet ich sytuacja jest relatywnie lepsza niż całej reszty ludności Neosibirska. W samym centrum wznosi się ogromna iglica SybirTower, wokół niej tłoczą się biurowce i wysokościowce apartamentów, gmachy urzędów, siedziby firm... Tak, tutaj życie wygląda zdecydowanie lepiej, bardziej kolorowo i wesoło, a zamiast drabiny społecznej, po której trzeba się piąć, zamontowano wygodne schody ruchome. A to, że większość ludzi zbyt późno orientuje się, że zamiast w górę, jadą w dół? No cóż, trzeba ogarniać, co się dzieje, bo kto nie biegnie naprzód, ten się cofa.

Centralny to miejsce, w którym koncentruje się większość urzędów i struktur administracyjnych nie tylko miasta, ale też całej prowincji.

Tu znajdują się prestiżowe szkoły i koledże, stoją najlepsze szpitale, lokują się luksusowe galerie handlowe. Tutaj też stoi gmach Opery, mieszczą się muzea i wszelkie inne miejsca, które każdy szanujący się człowiek powinien odwiedzić trzy razy w życiu: pierwszy, jedyny i ostatni.

Ponad tym wszystkim górują szklano-stalowe megality wieżowców śródmieścia, kawałek po kawałku rozrastającego się i pochłaniającego kawałki starszego Neosibirska. Po ulicach suną luksusowe grawiloty. Zza pancernych okien restauracji widać modnie ubranych ludzi, dłubiących złoconymi widelczykami w talerzach kosztujących więcej, niż uczciwie pracujący człowiek zarabia w tydzień. Niemalże pachnie tutaj kasą.

293939 111
232333

NEOSIBIRSK

AREA 51 PUNKTY ORIENTACYJNE

CENTRALNY OKRĘGI DZIELNICE

ULITSA NIKITNA ULICE

STACJE KOLEJOWE

STACJE METRA

STREFA PŁATNEGO PARKOWANIA

ZABUDOWANIA

OPUSZCZONY TOR [illegible]ŚCIGOWY

OBWODNICA

PUNKT ZJAZDOWY TIRÓW

OKTIABRSKI

NOWODZIERŻYŃSKI

NIE-TANIA

CMENTARZ NOWODZIERŻYŃSKI

DWORZEC WSCHODNI POMIĘDZY NOWODZIERŻYŃSKIM A KALINIŃSKIM

BAZAR NA[illegible]ADOWSKIM

ULICA KOSHURNIKOVA

ZAKŁAD BARYSZEWSKI

KALININSKI

AREA 51

MAGAZYNY .....

HOTEL 08

NEOSIBIRSKA FABRYKA KONCENTRATÓW CHEMICZNYCH

ULICA NIKITNA

ZAVELICZOWSKI

CENTRALNY

KOLEJOWY

POLITECHNIKA NEOSIBIRSKA

ULITSA ZHUKOVSKOGO

DOKI PORTOWE

KLINIKA LUX

FABRYKA GRAWILOTÓW OSOBOWYCH

LENINSKI

NEOSIBIRSKA FILIA AURUSA

SKŁADOWISKO ODPADÓW .....

KLOZET [LENIŃSKA

ULITSA MAKHTUMRAVA

ZAPALNICZ[illegible]

[illegible]ERKIEW NOWODWORSKIEGO

[illegible]SZLA KONCERTOWA]

NEOSIBIRSKA SZKOŁA KADETÓW MILICJI

22GI ZAKŁAD [illegible]ETALURGICZNY

PORT LOTNICZY [illegible]OLMACZOWO

ULITSA BOLSHOGO GORODA

KOLYVANSKOYE SHOSSE

ŻWIROWNIA

SORTOWNIA WIÓROWA

OBWODNICA

PIERWOMAJSKI

SIŁOWNIA „TYTAN"

SIEDZIBA FSB

ŚPIĄCY ROBOT

KOLONIA KARNA NR 3

BEREZOVOYE SHOSSE

KREMATORIUM

SYBWAG

KIROWSKI

STACJA NOWA [illegible]UTRZENKA

SOVETSKOYE SHOSSE

ULITSA VARUTINA

WRZESZCZĄCA DZIWKA

NEOSIBIRSKIE ZAKŁADY OPTYKI ZAAWANSOWANEJ „PRYZMAT"

BAZA WOJSKOWA

SOWIECKI

REZYDENCJE OLIGARCHÓW I BOGACZY

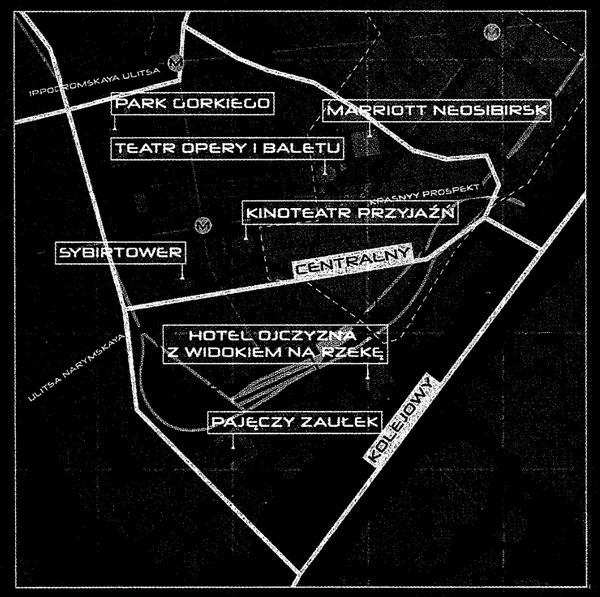
DEPOT KONTENEROWY

NOVATEK PLAZA

MIASTECZKO AKADEMICKIE

NAUTILUS

PRYWATNE PLAŻE



Każdy, kto urodził się tutaj, dziękuje opatrzności i patrzy z pogardą na całą resztę. Ktokolwiek daje radę się tu zaczepić, gotów jest utopić świat we krwi, byle tutaj zostać.

Większość ludzi spogląda ku Centralnemu z mieszaniną zazdrości i niechęci, w skrytości ducha marząc, by samemu móc sobie kiedyś pozwolić na chociażby okruch podobnego luksusu.

OKTIABRSKI REJON

Tu dostałem po Legii pierwszy konkretny wpierdol. Szła nasza dziewczyna Ruska z jakimś czarniawym, ja zupełnie szczerze skomentowałem, co o tym myślę żeby się porządna, jasnowłosa umawiała z jakimś czarnodupcem... Typ zaczął się pultać, wyciągnął nóż. Poinformowałem, gdzie mu ten nóż wsadzę, przystąpiłem do realizacji, on podał tyły. Pognałem go, wbiegł do jakiejś nory... No, a tam ich tuzin już czekał. Bywa, zdarza się.

Kolorowe, różnorodne, pachnące czterema stronami świata i siedmioma otworami ludzkiego ciała skupisko mniejszości etnicznych. Absolutny tygiel kulturowy, w którym mieszają się, przelewają i łączą najprzeróżniejsze etnosy i obyczaje, krzyżują materiały genetyczne oraz szlaki handlowe całej Federacji i sporej części państw ościennych. Pełno tu rynków i ryneczków, bazarków, małych kiosków z towarami wszelakimi, bud z jedzeniem i rozłożonych przy każdym przejściu podziemnym kramów; jeśli potrzebujesz czegoś, po prostu wyjdź na ulicę i zapytaj, a na pewno ktoś zna kogoś, kto może Ci powiedzieć, gdzie i jak oraz co trzeba zrobić, żeby było klancyk.

Oktiabrski od samego początku był siedliskiem wszelkiego rodzaju mniejszości etnicznych, określanych jednym pogardliwym słowem „czurki": Ormianie, Azerowie, Uzbecy, Chińczycy i cała masa innych narodowości, z których każda przywoziła ze sobą to, co w niej najlepsze i najgorsze – czyli kuchnię i problemy.

Pod blokami gnieżdżą się tutaj wszelkiego rodzaju budy i kioski, w których osoby o intensywnie nieruskiej aparycji handlują towarami wszelakimi, od pierożków z nadzieniem sojowym, przez dziwnie pachnące napoje, aż do broni, amunicji, narkotyków i kradzionego lub podrabianego sprzętu.

W istnym labiryncie uliczek i zaułków rozłożyły się ciasne, ciemne bazarki i ryneczki, które na każdym kroku dają przechodniowi do zrozumienia: jeśli trafiłeś tu przypadkiem, to znaczy, że nie powinno Cię tu być.

Bliskość Centralnego, Nowodzierżyńskiego i Pierwomajskiego oraz mosty do Kirowskiego i Lenińskiego oznaczają, że mieszkańcy Oktiabrskiego mogą praktycznie bez przeszkód przemieszczać się po całym mieście... Z czego zresztą bez cienia skrępowania korzystają.

KIROWSKI REJON

Kirowski z kolei to przemysł, przemysł i przemysł. Tutaj masz zakłady tokarskie, spawaczy, ślusarzy... Bez nich już dawno by szlag mojego merca trafił. No i spora część tych chłopców dorabia na boku, nie? Bo w sumie jak masz tokarkę ustawioną, to bez różnicy, czy będziesz toczyć tralki do schodów, czy lufę do samopału... Tutejsi zawsze mają coś schowane w rękawie, i to wcale nie przenośnia.

Przemysłowe serce Neosibirska, dniem i nocą bijące młotami, zgrzytające frezarkami i jęczące wizgiem diamentowych tarcz do cCięcia metalu. Oksydujący pył żelazny przykrywa tutaj dosłownie wszystko, niskie bloki pokryte są burymi zaciekami rdzy i obstawione wianuszkami warsztatów każdej możliwej specjalizacji. Ludzie są tak samo poważni i solidni, jak ich maszyny, większość używa własnej produkcji protez i augmentacji kończyn, które są masowo produkowane w mniej lub bardziej certyfikowanych zakładach, z których słynie ten rejon. Od razu widać tutaj nietutejszych, ale miejscowi czynią wyraźną różnicę pomiędzy pojęciami „intruz" a „klient".

Kirowski to niekwestionowany industrialny fundament całego Neosibirska, którego imponujący kompleks fabryk, zakładów i warsztatów zapewnia właściwe spasowanie, smarowanie i napęd dla większości innych gałęzi przemysłu w mieście. Budowa maszyn, przemysł lekki, metalurgia czarna i kolorowa... Do wyboru, do koloru!

Bloki są tutaj zauważalnie niższe – to jest rzadko sięgają wyżej niż osiemnaście pięter – ale też bardziej szaro-rude, przysypane rdzawym pyłem oksydującego żelaza. Do każdego z nich przylega cały rządek garaży-warsztatów, gdzie dorabiają po godzinach ślusarze i metaloplastycy, nierzadko z pokolenia na pokolenie doskonalący swoje rzemiosło. Ciężko jest tu wjechać, żeby od razu nie rozpoznali Cię jako nietutejszego... A kiedy już Cię zidentyfikują, to nie ma bata – trzeba będzie coś kupić, zamówić albo przynajmniej wysłuchać fachowych porad.

Siłą rzeczy Kirowski poszedł mocno w kierunku technologii augmentacyjno-protetycznej, więc nierzadko widzi się tutaj ludzi z własnej roboty implantami dłoni czy ramion, albo wręcz rzemieślników z dodatkową parą chwytaków na barkach. Jeśli ktoś ma problem – zgubił gdzieś rękę albo nogę – i z racji okoliczności nie może pojechać do szpitala, to właśnie tutaj, w zaułkach Kirowskiego, znajdzie stosunkowo niedrogą i w większości przypadków nawet bezpieczną alternatywę.

ZAJELCOWSKI REJON

No, tutaj, na Zajelcowskim, się sporo zmieniło przez ostatnie lata nawet. Sporo jest jeszcze starych domów, takich, co pamiętają ubiegły wiek... Ale w większości zostawiają tylko skorupę ścian zewnętrznych, a środek jest cały nowy. Tutaj masz sporą część naszego przemysłu precyzyjnego i nawet odetchnąć jest czym, bo główne stacje uzdatniania powietrza tutaj stoją.

Wysokotechnologiczny hub całego miasta, nocami rozświetlony niezliczoną ilością neonów, świateł i hologramów, reklamujących sklepy i punkty usługowe dla elektroniki, optyki, mechaniki precyzyjnej i tuningu samochodów, maszyn oraz wszczepów. Niegdyś mieszkali tu głównie prości wyrobnicy z fabryk, teraz na rejonie pełno projektantów, inżynierów i samozwańczych artystów. To właśnie tutaj należy przyjechać, jeśli szuka się czegoś niepowtarzalnego i mocno designerskiego albo ma się mocno specyficzne zamówienie dla rzemieślnika wysokiej klasy. Oczywiście cena będzie adekwatna, natomiast za jakość się płaci.

Zajelcowski to rejon, do którego u samego zarania Neosibirska jako miasta przemysłowego ewakuowano z frontu wielkiej wojny szereg fabryk znaczenia strategicznego, następnie działających dla dobra Ojczyzny i Narodu w walce z Najeźdźcą. Duża część z nich działa w takiej czy innej formie po dziś dzień, więc to tutaj powstają wszelkie jeżdżące, latające i biegające maszyny przeznaczenia cywilnego... i nie tylko.

Półprzewodniki, optyka, elektryka i elektronika, wyświetlacze, holoekrany, hi-tech, lotnictwo i motoryzacja – to zaledwie wąski wycinek możliwości, na jakie natknie się jadący głównymi ulicami i czytający reklamy człowiek. A to, co można tu znaleźć, kiedy się wie, czego szukać? O, panie kochany, to już całkiem inna bajka.

Tutaj też stoi neosibirska filia Aurusa, dumnie produkującego lokalne limuzyny. Nieopodal składane są sztandarowe, sybirskie grawiloty, dostarczane potem na rynek cywilny i do służb mundurowych.

Zajelcowski to dawne osiedla robotnicze, przerobione teraz na zdecydowanie bardziej nowoczesne kwatery dla wyspecjalizowanych rzemieślników i projektantów.

Nierzadko widzi się tutaj zaparkowane limuzyny, kiedy bogacze ze śródmieścia osobiście przyjeżdżają do takiego czy innego domorosłego artysty, aby zamówić u niego designerski samochód albo i projekt całego domu... ewentualnie drona, który spełni pewne bardzo konkretne zadanie.

KALINIŃSKI REJON

Tutaj, na Kalinińskim, masz najlepszą bazę do zrobienia pieniędzy. Dobre połączenie kolejowe, obwodnica praktycznie obok, do lotniska rzut beretem i piękny dobór zakładów... No, to jest ziemia obiecana, mówię Ci. I przecież tutaj zakład Baryszewski stoi, co nie? Ech, jakby na tym łapę położyć, toby sobie człowiek poużywał!

W tym rejonie dominują handel, usługi i średnia przedsiębiorczość. Przemysł przetwórczy i wytwórczy napędza wszystkie inne gałęzie gospodarki, dając zatrudnienie praktycznie każdemu, kto tylko szuka roboty, i jednocześnie gwarantując relatywnie wysoką płacę – to jest jeżeli szuka się pracy legalnej albo przynajmniej w szarej strefie. Co się zaś tyczy działalności niejawnej, cóż... Tutaj możliwości są największe, bo dzielnica praktycznie bezustannie zgrzyta przetaczanymi po bocznicach składami towarowymi i dudni przewalającymi się po trasach ciężarówkami z towarem. Tutaj kręci się prawdziwy biznes, niezależnie od definicji tego słowa.

Kaliniński zajmuje jedną z wiodących pozycji w całościowej gospodarce miasta, odpowiadając za produkcję bez mała czwartej części towarów i usług Neosibirska.

Neosibirska Fabryka Koncentratów Chemicznych ma praktycznie monopol na dostarczanie chemii na rynek całej prowincji, obok niej działa szereg średnich i dużych zakładów produkcji elementów grzewczo-chłodniczych, sprzętu ciężkiego dla elektrowni, turbin dla elektrowni wodnych i atomowych, produkcji przemysłu obronnego i biotechnologicznego – słowem, pełny zestaw.

Średnia oficjalna płaca w Kalinińskim jest bodajże najwyższa w całym Neosibirsku, co pozwala domyślać się, jakie pieniądze można dodatkowo zarobić tutaj, jeśli umie się utrzymać głowę na karku i język za zębami. Co prawda ludzie w mieście śmieją się, że bierze się to stąd, że mało kto tutaj mieszka – większość ludzi dojeżdża do pracy z innych dzielnic, bo zwyczajnie nie opłaca się marnować ziemi na stawianie bloków mieszkalnych!

Za dnia dzielnica tętni życiem, warkotem ciężarówek dostawczych i zgrzytem przesuwających się po zwrotnicach pociągów towarowych.

293939 111

232333

Natomiast gdy kończy się dzień roboczy, wszystko gaśnie i zamiera: zostają tylko nocne zmiany na zakładach... I ci, których biznesu nie da się załatwić w normalnych godzinach urzędowania.

NOWODZIERŻYŃSKI REJON

Nowodzierżyński to jedno wielkie laboratorium chemiczne. Zakłady, rafinerie, instalacje, plątanina rur... Najgorszy rejon do życia, dzień i noc tu śmierdzi, bo cały czas z tej albo z innej fabryki wypuszczają opary. A czasami nie wypuszczą, tylko im coś ucieknie i okazuje się, że ze wszystkich samochodów spłynął kolor. Nie do życia miejsce, nie dziwię się, że Kulas okien nie otwiera.

Chemia. Lekka, ciężka, kolorowa, bezbarwna, organiczna i nieorganiczna. Przeważnie zabójczo trująca dla ludzi, natomiast żywotnie ważna dla gospodarki nie tylko miasta, ale i całego regionu. Tutaj każdy ma maskę przeciwgazową pod łóżkiem i nie rusza się z domu bez respiratora, bo nie ma tygodnia, żeby na którymś zakładzie nie było awarii. Preferowanymi materiałami są tutaj porcelana, polimery i kompozyty, bo pozostawiony na dworze plastik pęka w oczach, a metal pokrywa się rdzą. To naprawdę niełatwe miejsce do życia, a mimo to ludzie mieszkają tutaj, mają rodziny i dzieci, jakoś funkcjonują... Z tego rejonu wywodzą się najtwardsi, nieustraszeni i gotowi na wszystko zawodnicy.

Pierwszą rzeczą, jaką widzi wjeżdżający do Nowodzierżyńskiego przybysz, są potężne sfery stacjonarnych zbiorników gazu i ogromne cysterny z wszelkiego rodzaju odczynnikami, przetaczane w tę i we w tę po bocznicach kolejowych.

Fabryki piętrzą się jedna ponad drugą. Gdzie się nie obrócić, widać wywieszki reklamujące specjalistyczne sklepy i zakłady.

Chemia.

Chemia Ciężka, chemia lekka, organiczna i nieorganiczna, legalna i nielegalna. Bezbarwna i bezwonna, ale nierzadko też zjadliwie żółta i drapiąca w podrażnione gardło.

Tutaj metal koroduje w oczach, guma parcieje i rozłazi się w rękach... Większość ludzi na ulicach nawet nie zdejmuje respiratorów, preferując wygodę odzieży ochronnej ponad estetykę i modę.

A mimo to w Nowodzierżyńskim stoją bloki, ludzie chodzą do pracy, dzieci uczą się w szkołach. Mówią, że jak ktoś wychował się tutaj, to potem mało co go przerazi, bo człowiek w każdej chwili każdego dnia jest gotów na alarm chemiczny i ewakuację.

SOWIECKI REJON

No, tutaj jest w sumie taki mózg Neosibirska, bo na Miasteczku Akademickim średnia ilorazu inteligencji gwałtownie skacze w górę. Ze śródmieścia to najlepiej tu drugą stroną rzeki jechać, bo korki dzień w dzień takie, że masakra... Sporo twardzieli tu się kręci, bo kilka szkół mundurowych jest pochowanych po resztkach lasów, no i tu się zaczynają wille oligarchów wszystkich. Danilov zresztą w tym rejonie też mieszka, ładne miejsca.

Uniwersytety, instytuty badawcze, laboratoria i siedzące w specjalnych strefach ekonomicznych start-upy definiują zarówno wygląd, jak i kierunek rozwoju tego rejonu. Miasteczko Akademickie to niemające sobie równych w całej Federacji skupisko uczonych, studentów, badaczy i odkrywców, cały czas poszerzających granice nauki i pogłębiających wiedzę człowieka o otaczającym świecie. Tutaj też widać najwięcej zieleni w całym Neosibirsku, bo wciąż rosną tu nawadniane, pieczołowicie pielęgnowane: drzewa, krzewy i trawa. To właśnie tu projektowane są nowe wszczepy, wymyślane kolejne substancje chemiczne, udoskonalane maszyny i broń, tutaj trafiają ogromne pieniądze z państwowych grantów i prywatnych inwestycji. Na wschodnich rubieżach rejonu, w porastających wzgórza brzozowych lasach, mieszka zarówno elita, jak i „elyta" miasta – uczeni, intelektualiści i urzędujący włodarze miasta, ale też nuworysze, oligarchowie i zwykli bandyci, którzy dorobili się na swoich ciemnych sprawkach fortun, a w fundamentach domów zabetonowali ślady po grzechach przeszłości.

Uniwersytet Neosibirski, Wyższe Kolegium Informatyczne, Wyższa Szkoła Dowodzenia Strategicznego i Taktycznego, Uniwersyteckie Centrum Naukowo-Szkoleniowe... Rozłożone pomiędzy nimi i wokół nich Miasteczko Akademickie to autentyczny hub nauki, przodującej myśli rozwojowej i niekwestionowana mekka każdego, kto uważa, że jego myśl jest w stanie odmienić świat.

To bodajże jedyne w całym Neosibirsku miejsce, gdzie wciąż jeszcze można znaleźć drzewa i zieloną trawę – nie tylko sztuczne, ale też prawdziwe, karmione dzień i noc specjalnymi mieszankami odżywczymi i detoksyfikacyjnymi.

Pomiędzy nimi przycupnęły sobie mniejsze i większe ośrodki badawcze, prywatne i niepaństwowe laboratoria, centra naukowe, think-tanki i wszelkie inne dziwactwa, niezrozumiałe dla wychowanych na ulicy chuliganów.

Można ich nie rozumieć, ale trudno nie doceniać.

To tutaj przecież opracowują najciekawsze wszczepy, tutaj projektują bronie, leki, trucizny, dopalacze i nowinki technologiczne. Owszem, z jajogłowymi niełatwo jest się dogadać, a spora część z nich ma konkretne plecy u lokalnej elity albo nawet w rządzie... Ale próbować zawsze warto, co nie?

Sowiecki Rejon to też luksusowe osiedla, dacze i pochowane w lasach wille neosibirskiej elity świata biznesu, kryminału i polityki. Tutaj naprawdę trzeba uważać, komu się przez szybę samochodu pokazuje środkowy palec w korku, bo można go bez trudu stracić, a i to nierzadko z całą ręką.

Nauka i niewyobrażalna kasa, minimalizm laboratoriów i przepych prywatnych willi. Luksusowe salony z grawilotami, leżące na poboczach dróg worki ze śmieciami i bezimienne groby w lesie – to właśnie Sowiecki.

KOLEJOWY REJON

Ni chuja ciekawego tam nie ma. W ogóle zapomnij, serio nic. No mają dworzec, i co z tego? Nic poza tym. Jakby dziura na mapie była.

Najmniejszy, najbardziej niedoceniany, pogardzany i pozornie nieciekawy z rejonów miasta. Zbudowany przy i wokół torów oraz terminali kolejowych, zasiedlony przez ludzi z dziada pradziada pracujących na kolei... Czym niby miałby skusić kogoś z zewnątrz? „Niczym" – ciśnie się na usta odpowiedź. I słusznie – Kolejowy nikogo nie kusi. Nawet nie próbuje. On chce być zostawiony w spokoju, żeby móc zająć się tym, co jest naprawdę ważne: rodziną. Jak nigdzie indziej w mieście da się tutaj odczuć, że ludzie są częścią czegoś większego i tak się właśnie identyfikują. Moja rodzina, moja klatka, mój blok, moje podwórko, moja przecznica, moja dzielnia. Zadrzeć tutaj z jednym może oznaczać, że zadarło się z całym rejonem, a wtedy marny los nadmiernie wyrywnego cwaniaka – tutejsi nie zapominają. Prędzej czy później okaże się, że nie wrócił do domu, zatłuczony na śmierć kawałkami żeliwnej armatury. Wypadki się zdarzają.

Faktycznie, Zachodnio-Sybirska Kolej Żelazna zdaje się być nie tylko głównym, ale też jedynym charakterystycznym rysem tej pozornie centralnej, dogodnie położonej dzielnicy miasta.

Rejon Kolejowy gości szereg znanych i renomowanych instytutów projektowych i projektowo-badawczych.

Właśnie tu stoją też największe galerie handlowe Neosibirska, których wielopiętrowe parkingi nierzadko dorównują wysokością blokom, stojącym raptem kilka metrów od ich żelbetowych szkieletów. Tutaj też przyjeżdża się zrobić zakupy na cały tydzień, jest tu sporo dyskontów odzieżowych, kilkadziesiąt dobrych restauracji z całego świata...

...no ale w sumie, jak się zastanowić, to nie ma tu nic ciekawego.

OKOLICA BLIŻSZA I DALSZA

Co jest poza Neosibirskiem? Kurwa, nic! Nie no, nie takie zupełnie nic, no ale nic ciekawego. Najbliższe inne miasto to jest K-Merowo, ale jeśli tam nie robisz biznesu, to nie masz po co jechać, bo to w zasadzie wielka dziura, w której kopią węgiel. Ono jeszcze niedaleko jest, raptem trzysta kilometrów, czyli jakieś sześć godzin samochodem.

Położony na dwóch brzegach potężnej rzeki Ob Neosibirsk tkwi, jak nazwa zresztą wskazuje, w sercu Syberii.

Jest bardzo konkretny powód, dlaczego to właśnie tutaj przez setki lat zsyłano niewygodnych władzy ludzi. To nie tak, że stąd się nie da uciec – ale autentycznie nie ma *dokąd* uciekać. W promieniu paruset kilometrów są tylko nieużytki, na wpół spalone przez wyziewy z fabryk łąki i martwe brzozowe lasy tak gęste, że nie da się przez nie przejść. Możesz tak iść, nie spotykając ludzi i nie znajdując nawet wody, którą można przepuścić przez filtr... Piękne miejsce, nie ma co.

Jeśli pójdziesz na południe, to po jakichś trzystu kilometrach pustej drogi dojedziesz do masywu górskiego Ałtaju. Jak zobaczysz szczyty, skręcasz nieco w prawo i po kolejnych dwustu jesteś przy granicy z Kazachstanem. A tam nic, tylko usiąść w malowniczych okolicznościach przyrody, wyciągnąć pistolet i w łeb sobie pierdolnąć.

A tak na poważnie: masz trzy drogi wychodzące z miasta, jak w bajkach ludowych. Jedna to ta na południe, o której masz powiedziane wyżej.

Druga idzie na wschód, gdzie po trzystu kilometrach masz K-Merowo, a po kolejnych trzystu Novokuznieck, w którym się ta droga kończy. Serio, po prostu się kończy. Taki sobie ślepy zaułek nieczystej siły.

293939 111

232333

Jak pojedziesz na zachód, to czeka Cię sześćset pięćdziesiąt kilometrów braku asfaltu do malowniczego Omska. Dlaczego warto pojechać do Omska? Zapytaj kogokolwiek, kto stamtąd uciekł, na pewno Ci powiedzą ze szczegółami. Jedyną ciekawą rzeczą jest to, że na pięćset szóstym kilometrze masz miejscowość o wdzięcznej nazwie Bezbożnik. Serio, sprawdź na mapie.

Oczywiście nie musisz tej trasy pokonywać samochodem, bo zawsze pozostaje kolej. O ile jednak podróż transportem kołowym wymaga sprawnych rąk i dużej ilości części zapasowych, szczególnie opon i felg, o tyle kolej... Tak. Jeśli chcesz jechać koleją, to musisz albo mieć zdrową i mocną wątrobę, albo od razu założyć sobie wszczep filtrujący, bo inaczej marny Twój los. No co innego można robić po drodze przecież, jeśli pociąg staje na każdej gównianej stacyjce?

Zważywszy na powyższe, chyba już rozumiesz, dlaczego w Neosibirsku jest źle, a gdziekolwiek wokół niego – tylko gorzej. Nie no, pewnie: wsiadasz w samolot i lecisz, dokąd tylko chcesz. Jasne. Czyli dokąd w zasadzie?

Miejsca warte polecenia (dosłownie i w przenośni) są dwa: wspomniane już Moscow City i Sankt-Petersburg.

Moscow City to oczywiście stolica, najważniejsze miasto, ble ble ble. W realu wygląda to tak, że połowa miasta to taki nasz rejon Centralny, gdzie nie stać Cię dosłownie NA NIC. Serio. Po prostu stajesz w drzwiach knajpy, a Twój czip od razu pika: sorry, niewystarczające środki na koncie. Tydzień życia tam to miesiąc w Neosibirsku... A druga połowa to blokowiska, slumsy i syf, jak w najgorszych częściach Lenińskiego. Reasumując: poleć sobie do MSK, wróć i ciesz się, że tam nie mieszkasz.

Sankt-Petersburg jest rzekomo stolicą kultury, natomiast ta kultura sprowadza się do tego, że tamtejsi są okej, fajni i wychowani, a cała reszta Federacji to chamy ze wsi i prostaki. Miejscowi dadzą Ci to odczuć dobitnie i dosadnie, od samego początku aż do samiusieńskiego końca wycieczki. Nie no, pewnie: zobaczysz tam muzea, skarby architektury, malarstwa, rzeźby i w ogóle, super. Natomiast równie dobrze możesz sobie pooglądać fotki w Strumieniu, bo i tak w większości pokazują kopie. Oryginały od dawna stoją w prywatnych rezydencjach Prezydenta i całej reszty naszej rządowej elyty, wywodzącej się właśnie z SPB.

Z miejsc niewartych polecenia, ale interesujących jest sobie Jialininggele, czyli najdalej na zachód wysunięty okręg Federacji. W tej chwili jest to w zasadzie kolonia Żółtych, którzy też przemianowali i zawłaszczyli sobie miasto... Natomiast warto do JNG polecieć, bo jeśli zna się ludzi, to można stamtąd wpiąć się do prawdziwego Internetu, zadzwonić przez komunikator na Zachód albo nawet i nielegalnie przedostać się z JNG gdzieś dalej. Oczywiście na własne ryzyko, ale bez ryzyka nie ma zabawy, co nie?

No i to tyle. A, że nie wspomnieliśmy, co jest na północ od Neosibirska? No nie wspomnieliśmy, bo na północ od NSK nic tam nie ma. Serio, zupełnie nic, tylko pustkowie jałowej tajgi.

Reasumując: wszędzie źle, ale w domu jeszcze znośnie.

CZTERY ŚCIANY

Nie no, nie zrozum mnie źle: ja bym Cię chętnie do siebie zaprosił, ale moje mieszkanie jest, tego, no... bardziej europejskie takie. Mnie się zawsze podobał ten zachodni styl, a jak Ty chcesz zobaczyć, jak mieszkają nasi...

No nie wiem. Może umówmy się do jakiegoś agenta nieruchomości? Znam jedną taką, czekaj, mam tu numer.

No właśnie – witaj na swoim własnym, prywatnym kwadracie! Cieszymy się niezmiernie, że skorzystałeś z usług właśnie naszego biura nieruchomości, zapewniamy najwyższą jakość za najniższą cenę.

Och, tak, wiem. Jeszcze nic nie wybraliśmy, dopiero się rozglądasz. Naturalnie, bez pośpiechu.

Nikt nikogo nie popędza, chociaż przyznam, że gdy pokazywałam to mieszkanie dziś rano, to... No tak, tak, oczywiście, że są inni zainteresowani! Jedni nawet bardzo poważnie, mogę zdradzić. Ale bez pośpiechu, na spokojnie.

Do jutra powinno się utrzymać.

Zacznijmy od przedpokoju zatem. Zwróciłam już uwagę na solidną kratę w przedsionku i wzmocnione drzwi z systemem kamer przy framudze. Tutaj mamy panel podglądu, otwieranie zamka na dole i domofon... Tak, wiem, że na dole jest spalony. Ci chuligani, prawda? Administracja ma lada dzień kogoś przysłać do naprawy.

Dalej – praktyczny, kompaktowy dekontaminator do obuwia, model powiększony, aż na trzy pary. W tej szufladzie można od razu dokonać wstępnej dezynfekcji rękawiczek oraz respiratora. Zaraz obok mamy szafę hermetyczną, również z opcją natrysku środka odkażająco-czyszczącego w formie mgiełki. Kilka wieszaków, półki...

Tak, tam jest toaleta, proszę sobie zajrzeć. Nic szczególnego, w TYCH sprawach póki co nic się nie zmieniło. Proszę zwrócić uwagę na zabudowany w drzwiach

293939 111
232333

niewielki holoekran – bardzo praktyczne rozwiązanie, śmiem twierdzić.

Zaraz obok łazienka. Owszem, też byłam pod wrażeniem przestronności – aż cztery i pół metra kwadratowego! Prysznic ciśnieniowy z dohermetyzowaną kabiną. Jak widać, jest zamontowany moduł częściowego odzyskiwania wody, co pozwala obniżyć rachunki. Minimalistyczna umywalka z dezynfektantem, lustro w trójwymiarze. Tutaj pralka w zabudowie.

Tak, wiem – kafelki. Nic się na to nie poradzi, tak wtedy budowano, więc to zwykła szkliwiona płytka. Nie, nie reaguje na dotyk, niestety. Podświetlane półki... Ach, i jeszcze kalendarz i podstawowy organizer zintegrowany w lustrze.

Zaraz obok mamy kuchnię. Niewielka, ale praktycznie urządzona, dwie osoby akurat się zmieszczą i jeszcze jest trochę miejsca. Tak, w oknach są kraty, mimo że to ósme piętro, ale Ci dzisiejsi rabusie... Proszę zwrócić uwagę – mamy tutaj obok multiprocesora do żywności jeszcze starą, klasyczną kuchenkę gazową!

Vintage, prawda? To jedno z nielicznych mieszkań, które zachowały starą infrastrukturę. Zapewniam, że znajomi z zazdrością będą na to patrzeć... Jedzenie gotowane na prawdziwym ogniu!

Tutaj mamy klasycznie – podgrzewacz, mikrofalówkę, niewielką lodówkę. Za to zamrażarka robi wrażenie, prawda? Można tu upchnąć zapas mrożonek na cały tydzień. Oczywiście, trzeba to wyczyścić, bo widać, że był problem z korkami i musiało rozmarznąć kilka razy... No ale to norma przecież.

Tutaj, nad drzwiami, znajduje się moduł filtrujący powietrze. Mieszkanie działa w obiegu zamkniętym, bo w blokach starszego typu nie ma centralnego przewodu, ale system radzi sobie w pełni zadowalająco.

Korytarz, owszem. Tak, plastikowe panele mają już swoje lata, ale proszę popatrzeć: wystarczy przetrzeć i od razu lepiej wyglądają! Trochę detergentu i tworzywo będzie lśnić jak nowe. Są teraz te nabłyszczacze, moja mama próbowała i powiem, że działa to cuda.

Teraz wchodzimy do dużego pokoju... Pokoju dziennego, dobrze, niech będzie. Tak, widać, że ktoś się tutaj przyłożył – panoramiczny holowizor i wytłumienie na ścianach od razu zwracają uwagę. Wygodny narożnik z łączonej synto- oraz altskóry, rozkładany. Praktyczna meblościanka z witryną holograficzną, tutaj chłodzony barek na kolekcję alkoholi.

Piękny, prawda? Właścicielka zgodziła się go zostawić, jeśli kupujący o to poprosi. To ręczna robota... Tak, tak! Sama nie mogłam uwierzyć! Autentyczny haft krzyżykowy, tak się to nazywa, zdaje się. Portret wykonany na dwudziestopięciolecie urzędowania naszego Prezydenta, zresztą zdobył nagrodę na wystawie rejonowej. Na odwrocie jest certyfikat i pieczęć.

Stół, tak. No cóż, ten jest raczej typem takiego stolika kawowego, tak. No, raczej pod piwo i przekąskę, owszem. Obiady, hm... zapewne w kuchni, tam jest rozkładany blat pod oknem. Ograniczenia metrażu.

Balkon, jak widać, został zabudowany i teraz stanowi bardzo dobrze zaaranżowaną przestrzeń magazynową. Przetwory, ubrania poza sezonem, buty... Wszystko, co w danej chwili niepotrzebne. Widok, no cóż. Jak to na osiedlu, prawda? Okna można zawsze okleić folią lustrzaną, to też nie problem.

No i została nam jeszcze sypialnia. Proszę zauważyć, jak ładnie kasetony na suficie komponują się z kolorem szafy, prawda? Wykładzina była wymieniona trzy lata temu, to wytrzymałe linoleum, więc posłuży jeszcze drugie tyle.

Co mogę powiedzieć tak ogólnie?

Jak widać, tapety na ścianach i suficie trzymają się nieźle. Oczywiście, można je wymienić, ale to dużo pracy... Te kwiatki u góry są drobniutkie, na białym tle prawie ich nie widać. Tak, rozumiem, że całe mieszkanie w odcieniach pasków na różu i pasków na tle zimnego błękitu to dużo, ale jak już mówiłam – taki był standard.

Sąsiedzi są spokojni raczej, to głównie starsi ludzie. Tak, zauważyłam, rzeczywiście, ale to pora obiadu, więc zrozumiałe, że gdzieś te kotlety musi rozbijać. Nie, nie sądzę żeby robił to na podłodze, ale dopytam właścicielki.

Miejsce parkingowe... Nie. Sytuacja jest jaka jest, i tutaj każdy walczy o swoje. Przykro mi. Za to skomunikowanie transportem miejskim jest bardzo dogodne.

Oczywiście, proszę się zastanowić. Tak, mój numer komunikatora... Dziękuję, do widzenia, wszystkiego dobrego...

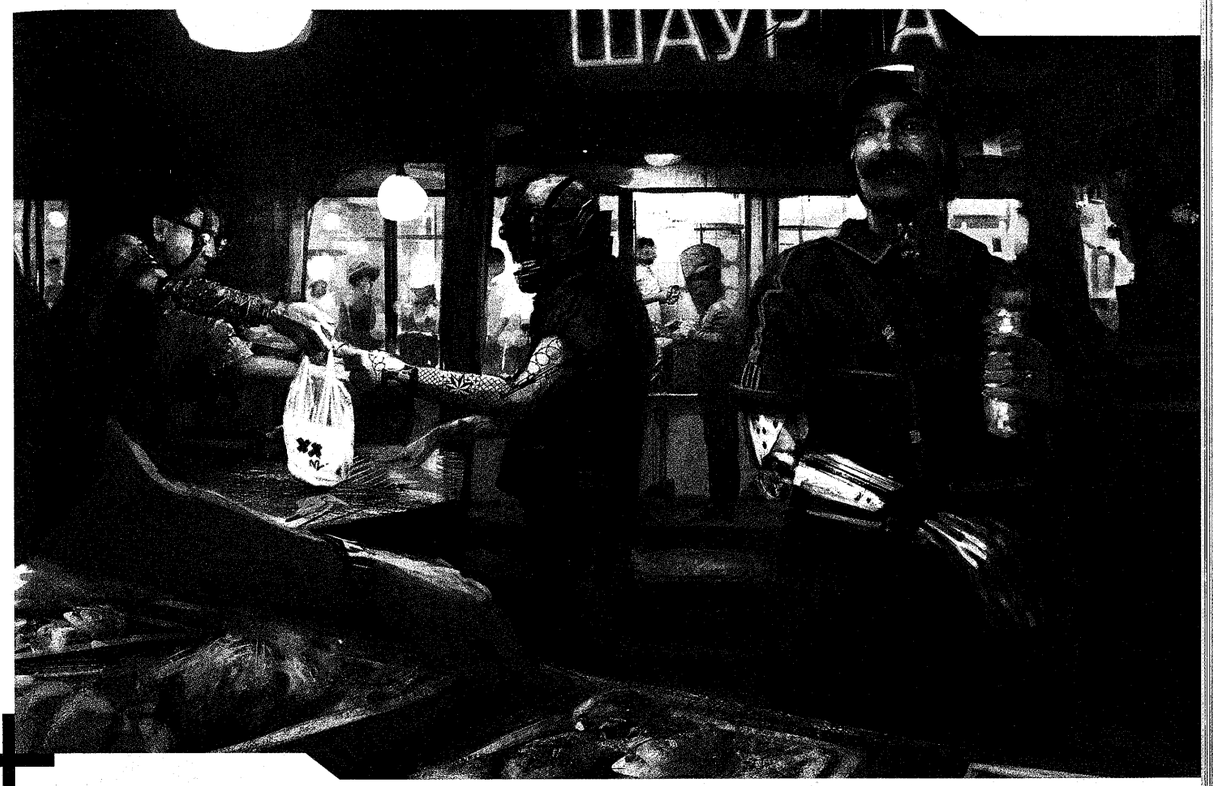
(Zamknięcie drzwi).

...głupi chuju. Jak Ci się nie podoba, to se kurwa apartament kup! Za te pieniądze, a ten jeszcze nosem kręci... No nie wierzę, nie wierzę! Przecież widać, że stara raszpla nie sprzątała tu od lat, a lała obok kibla, no ale co ja zrobię? Chcesz, bierz, a jak nie, to...

(Dzwonek).
(Szczęknięcie zamka).

...dzień dobry państwu. Nazywam się Nadieżda i oprowadzę państwa po mieszkaniu waszych marzeń!

293939 111



COŚ NA ZĄB

To co, jednak wróciłeś...

Aaa, nawet nie wyjeżdżałeś? No i bardzo słusznie. Mieszkanie się podobało? Nie powiesz, że nie ostrzegałem. To co, wrzucimy coś na ruszt chyba! Chodź, jest tu jedna knajpa w miarę porządna, pokażę Ci, co można wziąć, a czego lepiej nie.

Kwestia gastronomii jest nie tylko w Neosibirsku, ale też w całej Federacji tematem mocno drażliwym. „Syntobiałko, soja, dodatki smakowe, barwniki, konserwanty, wzmacniacze smaku" – w zasadzie tak można opisać dziewięćdziesiąt pięć procent składu dziewięćdziesięciu pięciu procent całej dostępnej żywności. Pozostałe pięć procent to substancje różne, mające mniej albo więcej wspólnego z prawdziwymi warzywami, owocami i/lub nawet mięsem... Przy czym częściej „mniej" niż „więcej".

Prawdziwe mięso jest w tej chwili żywnością stricte luksusową. Nieludzko, obrzydliwie wręcz drogą, dostępną wyłącznie dla bogaczy w najlepszych, najbardziej wyszukanych i frymuśnych „ą ę bą tą trą dupą o trotuar" restauracjach śródmieścia. To samo w zasadzie tyczy się prawdziwych, rosnących w glebie i na słońcu, a nie pod lampami na nawożeniu kropelkowym warzyw i owoców.

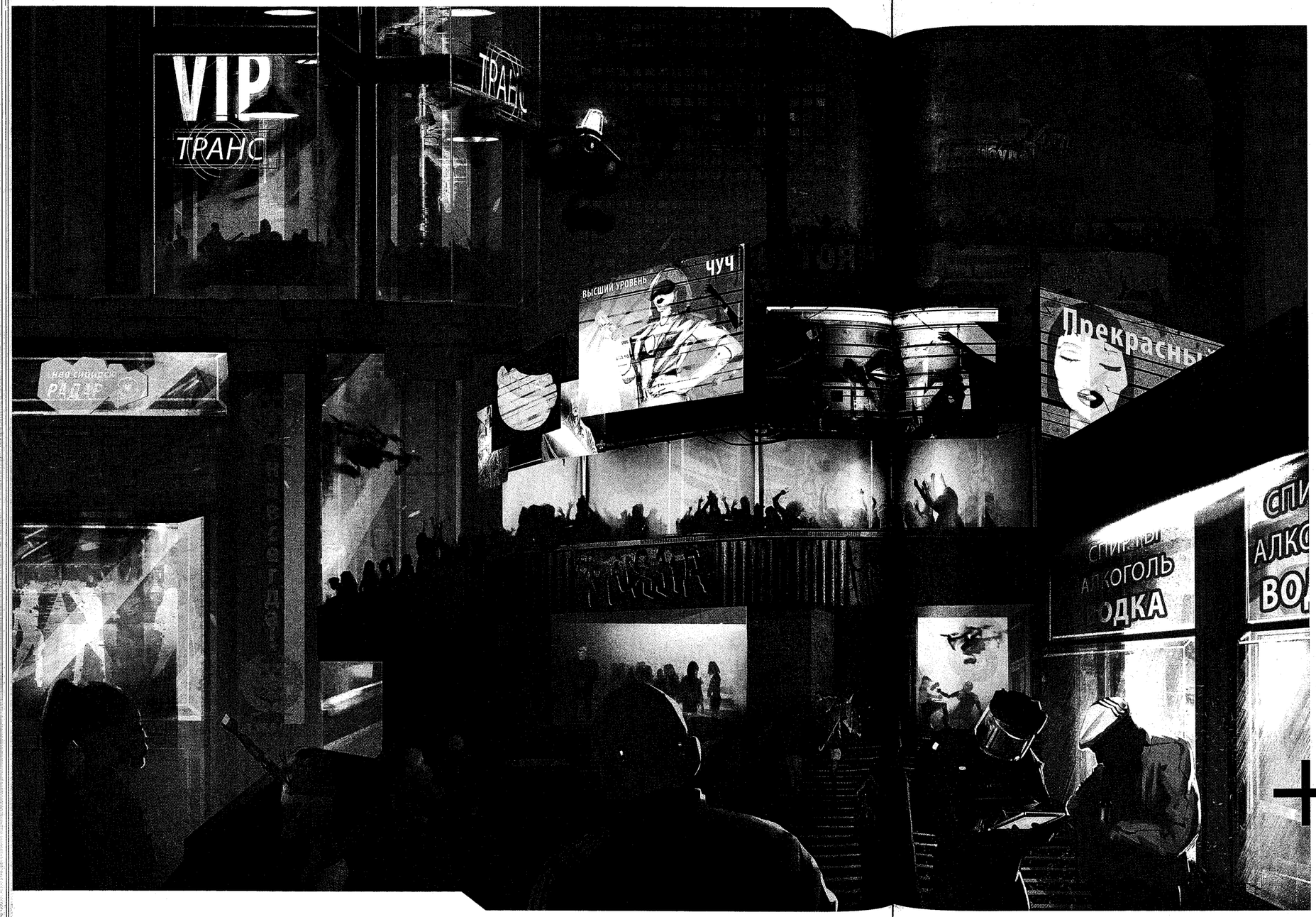
Chleb... No cóż, chleb jest chleb, nie? Oczywiście zawsze pozostaje kwestia tego, na ile służące do zrobienia mąki ziarno rosło w kłosach, a na ile pojawiało się magicznie w jakichś probówkach... No, ale to jest raczej nie do sprawdzenia. Zresztą, zboża też powoli już zanikają, zastępowane przez kolejne krzyżówki genetyczne.

Warzywa, owoce – to chyba już zostało dość jasno dane do zrozumienia. Co w takim razie je zwykły, szary Obywatel? Gówno. Serio mówię, gówno w plastiku, tylko z ładną etykietką i kolorową wizualizacją. To jak z pójściem do fast fooda, gdzie w sumie wszystko smakuje tak samo.

Większość ludności Neosibirska żywi się półprzetworzoną, gotową do odgrzania żywnością, sprzedawaną w jednorazowych opakowaniach. Nawet Ci, którzy jeszcze gotują w domu, korzystają już z prefabrykatów i gotowych produktów, które tylko miesza się w garnku. Zresztą, po co komu teraz kuchnia? Procesor, mikrofala, podgrzewacz i hajda, więcej nie potrzeba.

Ci, którzy mają jeszcze minimum przyzwoitości i elementarnej świadomości żywieniowej, próbują korzystać z usług barów, knajpek i bud z żarciem, zajmujących dosłownie każdą dostępną przestrzeń na ulicach miasta. Co różni je od tego, co można kupić w sklepie? W zasadzie nic, bo jedzenie jest nadal gówniane i drogie. Tylko że...

232333



...albo jest tak samo drogo, a przynajmniej odrobinę mniej gówna w gównie, albo...

...takie same gówno, ale troszkę taniej.

Najczęstszym rodzajem dostępnej w dzielnicach robotniczo-przemysłowych kuchni będzie – w zależności od składu etnicznego – albo chińszczyzna, albo coś środkowoazjatyckiego. Szaorma, czebureki, kebaby, wszelkiego rodzaju pierożki z mocno podejrzanym składem nadzienia, produkty quasi-mlecznej fermentacji i sery przeważają tam, gdzie dominującym pigmentem wybarwienia jest brąz z dużą ilością owłosienia.

Jeśli z kolei przesuniemy dominantę w kierunku bladożółtego i gładkiej skóry, to natkniemy się na wszelkiego rodzaju ryże, makarony i zawijaski w cienkim, przesyconym tłuszczem cieście, zazwyczaj z jakiegoś powodu wrzucone w bulion, którego skład nie powinien zbytnio Cię interesować.

Dla tych, których stać na własny samochód i benzynę do niego, pozostaje też opcja luksusu dla ubogich, czyli stołowania się na stacjach benzynowych. Tutaj można trafić na specjały takie jak parówka w cieście, hamburger sojowy z prawdziwą prażoną cebulką albo nawet jedna z coraz mniej popularnych, niegdyś tradycyjnych zup – solianka, szczi, rassolnik... Ale to już jest menu, o którym się potem przez tydzień opowiada znajomym.

293939 111

Dla większości mieszkańców Neosibirska jedzenie – pomimo swoich oczywistych wad – jest jednak najszybszym i najprostszym sposobem uzyskania gratyfikacji, czytaj: sprawienia sobie może i krótkotrwałej, grzesznej i nieszczególnie zdrowej, ale za to pewnej przyjemności.

Co z innymi rodzajami przyjemności, pytasz? Oddajmy może znów głos Chudemu.

ŻYCIE NOCNE

Był na Zajelcowskim rejonie kiedyś taki klub nocny, „Czerwona pochodnia" się nazywał. To dawno, jak ja jeszcze w specnazie byłem, przed Legią... Przyjechali raz tutaj z K-Merowa chłopcy, a mówię Ci, że przy tym, co się tam, na kopalniach dzieje, to Neosibirsk to jest przedszkole, więc sobie wyobraź, jacy tam są ludzie... No i coś się z naszymi posprzeczali o jakąś dziewczynę, że któryś z nią chciał zatańczyć, ona niby nie chciała. Wyszli na dwór, żeby wyjaśnić temat, a ci z K-Merowa naszych z pistoletów rozwalili. Od razu, rozumiesz? Bez słowa, po prostu w drzwiach do nich zaczęli strzelać, jak tamci w przedsionku byli stłoczeni. Ktoś zadzwonił po milicję, przyjechaliśmy, no ale przecież zanim na miejsce dotarliśmy, to po tamtych śladu nie było, a miejscowi już zdążyli ostygnąć.

Neosibirsk naprawdę nie śpi. Miasto działa na trzy zmiany i zawsze znajdzie się w nim ktoś, kto właśnie się obudził, opłukał się pod wysokociśnieniowym prysznicem, naciągnął na grzbiet koszulę i szuka miejsca, gdzie można się pobawić.

Kluby, dyskoteki, tancbudy, imprezownie, miejsca spotkań i schadzek, zwykłe nory dla ćpunów, nielegalne spotkaniówki na piętrowych parkingach, organizowane na szybko imprezy na stacjach metra, półdzikie mety – to wszystko jest dla miasta codziennością, albo w zasadzie „conocnością".

Takie miejsca mają to do siebie, że każdy znajdzie w nich dokładnie to, czego szuka. W większości da się kupić takie czy inne używki i stymulanty – co z naszej perspektywy oznacza, że można je tam sprzedawać. Oczywiście większość z nich już ma swoich patronów, regularnie odbierających płatności za ochronę... Ale to stan, jak to mawiają, zastany i podlegający zmianom.

232333

TRANSPORT

To miasto jest jak jeden wielki żywy organizm, no i ma też swój krwiobieg. Każdego dnia setki tysięcy ludzi płyną żyłami do poszczególnych kończyn i narządów... No, tak to wygląda, bo niektóre organy się w zasadzie dublują, a inne są praktycznie niepotrzebne. Weź taki, nie wiem, wyrostek robaczkowy albo zęby mądrości na przykład. Neosibirsk ma to samo: w Centralnym jest głowa, a na obrzeżach dupa.

Wszystkie dzielnice miasta spina w jedną całość ogromna, rozgałęziona siatka mniejszych i większych ulic, arterii, wiecznie zasnutych smogiem bulwarów oraz alei. Skrzyżowania, ronda, rozjazdy podziemne i na estakadach od dawna już nie wystarczają, aby rozładować natężenie ruchu, zaś obwodnica regularnie rano i wieczorem staje w korkach. Dlatego też większość mieszkańców korzysta albo z uprzywilejowanego transportu miejskiego, albo też przesiada się na metro.

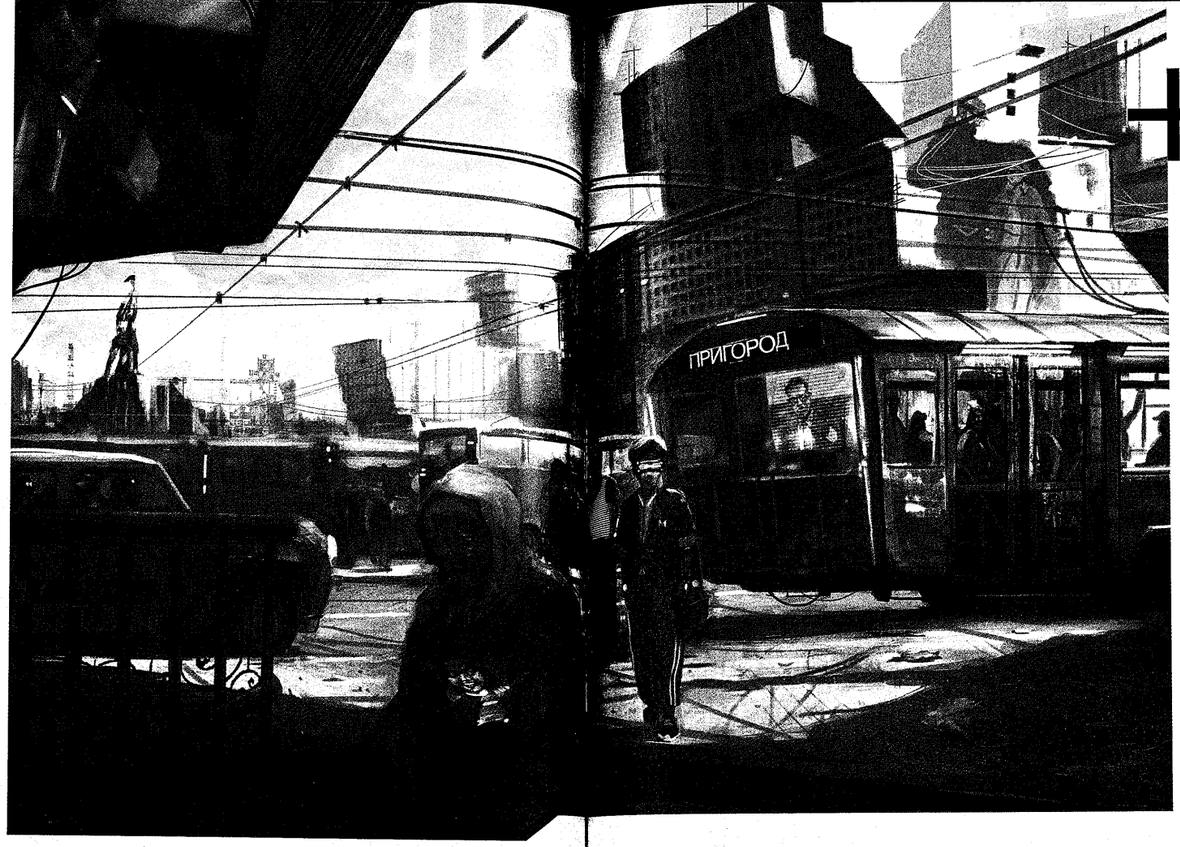
Niewidoczne z powierzchni, sunące rozrastającą się z roku na rok siecią tuneli metro jest jedyną rzeczą pozwalającą jeszcze Neosibirskowi w ogóle funkcjonować. Jeśli miasto jest faktycznie żywą tkanką, zaś jego drogi to żyły, to wtedy metro stanowi idealne odzwierciedlenie bypassów, stawianych na blokujących się arteriach.

Rozłożone na czterech poziomach głębokości, krzyżujące się i łączące linie działają dwadzieścia cztery na siedem, wożąc pasażerów do pracy, domu i dokądkolwiek tylko sobie wymyślą. Zejścia do podziemnych i nadziemnych (dalej przy obrzeżach i na wysokości mostów przez rzekę) stacji co godzina połykają i wyrzygują tysiące pasażerów, płynących praktycznie bezustannym, równym strumieniem.

Stacje metra są nieustannie modernizowane, odnawiane, przebudowywane i rozbudowywane. Plany zmieniają się z tygodnia na tydzień, nie zawsze docierając z biur planistów do ekip wykonawczych, więc co jakiś czas Strumień obiega sensacyjna wieść o „odkryciu" a to kawałka zapomnianego tunelu, a to całej stacji, wjazd na którą zaślepiono w ferworze prac budowlanych.

Należy jednak przyznać, że po słynnej cztery lata temu aferze, kiedy jeden z drążonych tuneli zamurowano wraz z pracującą w nim ekipą gastarbeiterów, takiego rodzaju doniesienia stały się o wiele rzadsze. Dlaczego? No na pewno dlatego, że udoskonalono procedury i nic takiego już nie ma miejsca. Prawda?...

Naturalnie, jest też idąca od północy na południe kolej żelazna, po rzece kursuje kilka promów pasażerskich, a co bogatsi posiadają własne lądowiska dla śmigłowców i małych wertyplanów. Mówi się też, że kilku rozrzutnych przemieszcza się pomiędzy siedzibami swoich



firm przy użyciu plecaków odrzutowych, podobnych do tych, z jakich korzystają oddziały desantowe specnazu... Ale to pewnie zwykła miejska legenda.

Pamiętająca jeszcze ubiegłe stulecie sieć tramwajów nadal istnieje, przecinając miasto ogromną, rozgałęzioną, zagmatwaną i poplątaną siecią torów. Mówi się, że nie ma nikogo, kto byłby w stanie ze stuprocentową pewnością powiedzieć, jak dostać się tramwajem z jednego końca miasta na drugi... Rozklekotane, stare, pordzewiałe, przypominające piekarnik latem i zamrażarkę zimą tramwaje jeżdżą, jak chcą.

Ciekawą osobliwością jest system płatności za transport miejski. Metro, trolejbusy i większość autobusów stosują system płatności zdalnych – pasażer płaci na wejściu do pojazdu, natomiast robi to obowiązkowo z czipa, potwierdzając swoją tożsamość. Oczywiście teoretycznie nie jest ona nigdzie sprawdzana ani przekazywana... Teoretycznie.

Natomiast w niewielkiej części podmiejskich linii autobusowych oraz w tramwajach nadal funkcjonuje archaiczna instytucja konduktora. W każdym – dosłownie każdym z nich! – siedzi sobie babcia albo student, albo ktoś inny, kto ma za dużo czasu... Gdy drzwi zamykają się, a pojazd rusza, konduktor wstaje ze swego miejsca, podchodzi do nowych i kulturalnie pyta: dokąd jadą? Oblicza sumę, inkasuje opłatę i wraca na miejsce... Aż do kolejnego przystanku. Taki konduktor może być niezmiernie ciekawym źródłem plotek albo wręcz informacji

293939 111

opłacaną na wejściu, prosto do ręki kierowcy. Oczywiście w Neosibirsku jest też kilkanaście większych i kilkadziesiąt pomniejszych korporacji... Ale tradycyjnie jeździ się „na łebka" – wystarczy wychylić się na ulicę i machnąć, a zawsze ktoś się zatrzyma!

Taki nieoficjalny taksiarz-prywaciarz to w gwarze miejskiej „bombiła", czyli „bombowiec". Dlaczego? No cóż... Wsiądź do takiego, czarniawego, co ledwo po ludzku gada, a przyjechał z wioski, gdzie rowerami jeżdżą. Zobacz, jak Cię przewiezie. Wysiądź. Czujesz się jak po rajdzie bombowym na Berlin? No to już wiesz!

Oczywiście przy każdym przystanku, stacji metra, dworcu i zatoczce dla taksówek są nieodłączne budy z jedzeniem, komunikatorami, biletami, ciśnieniowymi papierosami, szybkimi dopalaczami... Czymkolwiek chcesz! W tym mieście można dosłownie mieszkać na ulicy!

Większość ludzi odbiera Neosibirsk naprawdę z bliska: przez podeszwy butów, zimne i śliskie poręcze metra, autobusów i trolejbusów, nakładające się nuty niezliczonych zapachów spalin, żelaza, palonej gumy i brudnego betonu.

– wszystkich widzi, wszystko słyszy, a ludzie traktują go jako element infrastruktury.

Dosyć specyficznym, wręcz endemicznym środkiem transportu są trolejbusy. O tym, że to przeżytek, mówiło się już dziesięć lat temu... i dwadzieścia... i pięćdziesiąt. Podłączone zamontowanym na dachu długim, podwójnym pałąkiem do zawieszonej nad ziemią trakcji elektrycznej, te pokrewne autobusom maszyny obsługują głównie nie aż tak nowoczesne dzielnice na obrzeżach miasta.

Stwierdzić, że trolejbus jest transportem dla biedoty... No nie, nie, bo za to można szybko wylądować konkretną lepę na dziąsło. Natomiast powiedzonko „bo Twoja stara jeździ trolejbusem do pracy" jest nadal popularne wśród młodszych nastolatków na blokowiskach.

Trolejbusy są stare, większa część floty jest w wieku średniej mieszkańców miasta. Są zawodne i trudne w utrzymaniu, gdyż pałąk co rusz spada z przewodów. Nawet sama trakcja jest powodem masy innych kłopotów, bo nie ma tygodnia, żeby nie zaplątał się w niej jakiś dron... Natomiast zarząd miasta powtarza jak mantrę: tak, rozpatrujemy alternatywy, planujemy docelowe wycofanie. I tak od lat.

Ostatnim, nie mniej popularnym sposobem zbiorowego przemieszczania się po mieście są „marszrutki". Prywatne autobusy albo wręcz sześcio- czy ośmioosobowe busiki jadące quasi-ustaloną trasą, z ustaloną sumą

NOWA REWOLUCJA PRZEMYSŁOWA

Teraz gdzie się nie obrócisz, wszędzie ich pełno. W autobusach, hotelach, taksówkach. Siedzą na liniach obsługi klienta, udają ludzi i robią z Ciebie idiotę. Ty się denerwujesz, wywnętrzasz, klniesz i w ogóle, a po drugiej stronie maszyna, która nawet nie ma Cię w dupie, bo nawet tej dupy nie ma. Przez takie właśnie maszyny ojciec musiał na emeryturę wcześniejszą przejść, a potem umarł od siedzenia w domu. Nic dobrego z tego nie wyjdzie, mówię Ci – przyjdzie taki dzień, że trzeba będzie normalnie z nimi walczyć.

Nowe technologie przynoszą ze sobą nowe możliwości i szanse, ale również zagrożenia.

Ten wrzód nabrzmiewał całymi latami, rósł niezauważenie dla nikogo, nabierał mocy... W tej chwili już widać go gołym okiem na tkance Federacji, coraz częściej odzywa się bólem i utrudnia życie.

Czy jest już gotów, aby pęknąć? Chyba nie.

Natomiast faktycznie, ten dzień nadchodzi.

Maszyny są dziś wszędzie. Podają jedzenie w restauracjach, obsługują klientów w strumieniowych sklepach,

232333

naprawiają luksusowe samochody i szyją idealnie dopasowane ubrania. Czynią nasze życie lepszym, prostszym, szybszym i przede wszystkim tańszym... Oczywiście dla tych, których w ogóle na nie stać.

Począwszy od prostych mechanicznych nalewaków i podawaków przy barach, przez roboty ubrane w plastikowe ciała mechakinów, aż do pełnych androidów, coraz bardziej modnych w sektorze usług luksusowych – coraz mocniej stają się częścią codzienności Neosibirska.

Każdy pracujący na mieście robot to nie jeden, a trzech mieszkańców bez źródła utrzymania.

Dlaczego? Ano dlatego, że mechaniczny pracownik nie potrzebuje przerwy obiadowej. Nie używa toalety, nie musi mieć pomieszczenia socjalnego. Nie kłóci się o nadgodziny, nie dzwoni za pięć ósma, że nie przyjdzie, bo musi opiekować się chorym dzieciakiem. W końcu nie pyskuje właścicielowi i nie przeszeptuje się z innymi, żeby uderzyć o podwyżkę.

Oczywiście to póki co sytuacja dominująca tylko w bogatym, luksusowym śródmieściu, ale problem zaczyna coraz mocniej rozlewać się po mieście, obejmując coraz szerszym kręgiem kolejne dzielnice. Roboknajpy robią się modne, większość właścicieli aut zaczyna przedkładać precyzję i niezawodność maszyn ponad wyczucie i doświadczenie rzemieślnika.

Coraz więcej firm restrukturyzuje się, modernizuje, wdraża politykę inteligentnego zarządzania i przechodzi na model bezobsługowy. Ludzie nie to, że „zostają wyrzuceni z pracy – bynajmniej! Zapotrzebowanie na miejsca pracy po prostu „ulega redukcji". Stopniowo i płynnie, aż do zera.

Podobno w parlamencie Federacji krąży projekt ustawy mającej wprowadzać drakońskie kary za uszkadzanie i niszczenie „mienia robotycznego"... Czy to znaczy, że może nadejść czas, kiedy podobnie jak w czasach pierwszych maszyn parowych ludzie chwycą nie to, że za broń, ale za młotki, i wyjdą na ulice, aby roztrzaskiwać bezmyślnych, bezdusznych konkurentów? Niewykluczone. Czas pokaże.

WIĘCEJ I MNIEJ NIŻ LUDZIE

Nie do końca moje klimaty, serio. Ja wiem, że mamy naukę, technologię i możliwości. Że teraz każdy może zostać kimkolwiek i czymkolwiek tylko chce. Tylko że z jakiegoś powodu, jak się większości ludzi o to zapytać, to nagle zaczynają wpadać na wyjątkowo głupie pomysły.

Jakkolwiek może wydawać się to dziwne, transhumanizm zaczął się właśnie w Rosji.

Oczywiście, nikt go tak wtedy nie nazywał, różnice były znaczne. Niemniej ten właśnie ruch i myślenie, postulujące wykorzystanie najnowszych technologii do przezwyciężenia słabości i przekroczenia granic natury ludzkiej, jest nadal bardzo silny i wyjątkowo prężny.

Co tu dużo mówić – sam Prezydent był jednym z jego prekursorów w praktyce, gdy zdecydował się na pierwszą serię zabiegów, dzięki którym jest z ludem Federacji aż po dziś dzień.

Dostępny poziom medycyny, bio- oraz neurotechnologii i wykorzystanie protetyki augmentacyjnej oznacza przynajmniej w teorii, że ograniczenia fizyczności ciała już nie istnieją. Nie ma kwestii koloru skóry, wzrostu, włosów, wyglądu, siły, budowy ciała... Ba, nawet operacja pełnej zmiany płci jest kwestią tylko i wyłącznie stosunkowo krótkiego czasu rehabilitacji, terapii syntohormonalnej i odpowiedniej zasobności portfela.

No właśnie. Mimo że ta kwestia pojawia się jako ostatnia, dla przytłaczającej większości mieszkańców Federacji jest pierwszą i zarazem jedyną. Co z tego, że możesz, skoro nie jesteś w stanie? Co komu po tym, że wszędzie trąbią o nieograniczonych możliwościach, jeśli Ty od lat nie dajesz rady wyrwać się z tego samego szamba?

Pomiędzy wysokościowcami śródmieścia a blokowiskami całej reszty Neosibirska zieje ogromna przepaść – wynikająca, owszem, z kwestii finansowych, ale przekładająca się bezpośrednio na tolerancję i zrozumienie.

Ludzie z „prostych" rejonów zwyczajnie nie lubią, kiedy ktoś się wyróżnia. Nie i koniec. Kiedy po kimś widać, że nie tylko stać go na więcej, ale przede wszystkim, że na to „więcej" mógł i odważył się samemu sobie pozwolić. Dominuje najgorsza możliwa wersja sowieckiej „urawniłowki" – zawsze w dół, zawsze do najniższych, najgorszych wzorców.

Czy oznacza to, że jeśli nie wiadomo, o co chodzi, to chodzi o pieniądze? Z pewnością. W końcu, parafrazując wielkiego filozofa, to poziom bytowania określa świadomość człowieka. Gdyby tylko ludzie mogli sobie na więcej pozwolić, to byliby bardziej tolerancyjni.

Zaś póki co mogą pozwolić sobie na naprawdę niewiele, więc wychodząc na ulicę, nie oczekuj ani zrozumienia, ani współczucia.

293939 111

STABILNOŚĆ PSYCHICZNA

Sprzęt działa i działać będzie. Ciało człowieka wytrzyma zastosowanie ulepszenia, nawet jeśli znaczy to, że trzeba będzie dosłownie faszerować je farmaceutykami i syntadrenaliną. Ale co z umysłem, żeby nie powiedzieć górnolotnie: duszą?

Naukowcy, myśliciele i filozofowie spierają się od lat, próbując odpowiedzieć sobie na pytania o wpływ wszczepów i cybernetyki na psychikę człowieka. Nie ma przecież żadnych naukowych dowodów na to, żeby osoby ze sztucznymi kończynami miały odczuwać związane z nimi skutki uboczne dla psychiki; rozruszniki serca, sztuczne organy wewnętrzne, syntezatory mowy i inne urządzenia były stosowane od dziesięcioleci. Dlaczego niby zaawansowana cybernetyka miałaby spowodować, że coś się w organizmie człowieka popsuje? Przecież nie będzie tak, że człowiek ze sztuczną ręką nagle obudzi się w nocy i dojdzie do wniosku, że jego proteza kazała mu zamordować całą rodzinę.

Mózg nie ma żadnej „granicy wydajności" czy „liczby wolnych połączeń neuronowych", które można bezkarnie wykorzystywać. Mózgu nie da się przeciążyć, bo są w nim miliardy zakończeń nerwowych, obsługujących motorycznie niewiarygodnie skomplikowane, zupełnie naturalne kończyny ludzkiego ciała – więc wykorzystanie kilku albo nawet kilkunastu tysięcy na podłączenie do nich wiodących ku wszczepowi nici neuronowych nie powinno nic zmienić. Nawet dziś, w Federacji lat 70. wedle nowej rachuby czasu, nie znamy jeszcze granic umysłu ani tego, do czego jest naprawdę zdolny i jak złożone maszyny potrafi obsługiwać.

Opowieści o cyberszaleństwie, ludziach, którzy pogubili się we własnej skomputeryzowanej głowie i paranoi elektronicznej należy raczej między bajki włożyć. Nie ma naukowo udowodnionej górnej granicy czy bezpiecznego punktu, po przekroczeniu którego byłoby widać takie czy też inne skutki uboczne.

Ale...

Ale coś jednak jest na rzeczy. Jest w człowieku coś, co roboczo nazywane jest „Iskrą" – mimo że nie jest to pojęcie medyczne ani wartość, którą da się zmierzyć przy pomocy jakiegokolwiek urządzenia. Jeśli przesadzić z ilością wszczepionej w siebie elektroniki, człowiek zaczyna – no cóż, przygasać.

Ludzie noszący w sobie nazbyt dużo cybernetyki – „Gasnący", jak mówi się o nich na ulicy – zdają się najpierw mieć problem z porannym rozruchem. Budzą się, po czym leżą długo z otwartymi oczami. Potrafi to trwać minutę, kwadrans... albo i kilka godzin, po których jak gdyby nigdy nic podniosą się, spuszczą nogi na podłogę i podejmą się wykonywania zaplanowanych zadań.

No właśnie: „zadań". Przemiana, która zachodzi w Gasnących, jest tak naprawdę odwróceniem albo wręcz zburzeniem całej piramidy potrzeb, która jest bądź co bądź podstawowym motorem działań każdej istoty ludzkiej. No bo jakie może mieć potrzeby ktoś, kto nie musi już jeść, tylko przyjmuje pokarm? Po co bezpieczeństwo, jeśli samemu jest się własną fortecą? Cyberskóra nie poci się, więc nie trzeba się nawet myć. Zmiana taka nie jest punktowa, tylko właśnie stopniowa, zdradziecko niezauważalna w swej powolności. Początkowo sam proces jest jeszcze czymś, z czego osoba zdaje sobie sprawę: tak, budzi się i ma wrażenie, że coś jest nie tak. Czegoś jak gdyby brakuje. Nie wszystkie myśli są na swoim miejscu.

Budzisz się i czujesz, że żyjesz zamknięty w czymś obcym. Podnosisz się – i przez chwilę nie czujesz własnego ciała. Nie to, że tylko protez, ale całego ciała. Takie odrealnienie, gdy potrafisz patrzeć na swoją rękę i zastanawiać się: „Czy to moje? Czy czyjeś obce?", potrafi pojawiać się coraz częściej i trwać coraz dłużej.

Czasami idziesz ulicą i masz wrażenie, że oglądasz świat przez ekran holowyświetlacza – niczym Postać z gry holograficznej. Jak w tym first-person shooterze... Przez moment czujesz, jakby Twoje ręce niedbale trzymały kontroler, a wszystko wokół nie było prawdziwe. Twoje ruchy wydają się powolne, ograniczone przez miomerowe ściany mięśni i hydrauliczne pręty cybernetycznej klatki piersiowej.

Czy to jakaś dziwna gra? Czy nadal rzeczywistość? I co stanie się, jeśli wycelujesz w kogoś i wciśniesz przycisk kontrolera?

Wreszcie docierasz do swojego mieszkania, zlany zimnym potem. Wymieniasz filtry, sprawdzasz stan oleju w siłownikach. Wgrywasz nowe sterowniki, podłączasz się do ładowania... Spoglądasz na dawno nieużywane, zarzucone śmieciami łóżko, po czym siadasz w fotelu. Zamykasz oczy, czekając, aż pod powiekami przelecą zielone literki komunikatów systemowych z wyłączających się poszczególnych modułów wspomagania... I modlisz się w duchu, żeby sen jednak nadszedł. Bo jeśli zaśniesz – ale zaśniesz naprawdę, tak jak spałeś kiedyś – to może dasz też radę naprawdę się obudzić i znów być sobą.

Obcość ciała i odrealnienie są pierwszymi sygnałami, że coś jest nie tak. To jeszcze ta chwila, gdy można – no cóż, nie do końca zawrócić, ale przynajmniej zatrzymać się. Pohamować ambicję i powiedzieć sobie: dość, więcej tego nie będzie. Wystarczy... I potem mieć nadzieję, albo wręcz modlić się, że nie było jeszcze za późno, a proces nie zaszedł zbyt daleko.

232333

Tym, co naprawdę się zmienia, nie jest fizjologia, biologia mózgu ani nawet mentalność człowieka – procesem, o którym mowa, jest przyspieszona ewolucja psychiczna. Dzięki wszczepom cybernetycznym umysł człowieka jest w stanie pokonać wcześniej nieprzekraczalną barierę swoich własnych granic, wyjść w całkowicie nowe rejony – bo nagle okazuje się, że kontroluje o wiele więcej niż tylko ciało z jego narządami i czterema kończynami. Punktowo, z dnia na dzień po operacji zmienia się dosłownie wszystko – a kiedy przekroczona zostanie ta pierwsza granica, to przeważnie okazuje się, że jest ona też ostatnią.

Podstawowym dążeniem mózgu, i tak mocno już pobudzonego syntadrenaliną tłoczoną podczas operacji wszczepiania kolejnych modułów, staje się krótkie, proste i zwięzłe: „więcej". Więcej kontroli, więcej możliwości, więcej układów. Raz zasmakowawszy wyjścia poza klatkę ludzkiego ciała, umysł zawsze będzie już łaknął kolejnych, dotąd niezbadanych rejonów – pobudzając swego posiadacza do dalszych udoskonaleń.

Rozpoczyna się wejście w pewną spiralę. Człowiek zaczyna traktować swoje ciało jako hobby, zastanawiając się ciągle: jak jeszcze mogę ulepszyć sam siebie? Katalogi wysyłkowe i cenniki klinik augmentacyjnych stają się wręcz obsesją, zaś większość funduszy zostaje przekierowana na dbanie o obecnie posiadane wszczepy i finansowanie przyszłych. Człowiek powoli zaniedbuje swoje mieszkanie, traci zainteresowanie ubraniami – po co ukrywać coś, co jest piękne samo z siebie?

W miarę jak Iskra człowieka słabnie, zbędne stają się też kontakty towarzyskie z innymi ludźmi. Przecież tamci są słabsi, bardziej miękcy, zbudowani z kruchej tkanki... Gorsi. Nieudoskonaleni. Pośledni w swej ordynarnej naturalności. Drażniący ze swoimi ludzkimi reakcjami, zapachami, fizjologią i podatnymi na uszkodzenia narządami wewnętrznymi. Popęd płciowy, a nawet sama identyfikacja płciowa potrafią rozmyć się i stopniowo zaniknąć – nie ma sensu podtrzymywanie gatunku, skoro ten po prostu trwa.

Zmiany idą jednak dalej i głębiej, zaburzając podstawową percepcję związków przyczynowo-skutkowych. Przed erą cybernetyki człowiek, aby coś mieć, musiał coś w tym kierunku robić – po czym otrzymywał za to nagrodę, jeśli wystarczająco się postarał. A jeśli mięśnie, siłę, zwinność i niemalże doskonałość można zwyczajnie – dostać? Kupić, ukraść, nieważne: otrzymać punktowo, bez wysiłku. To po co się starać, po co próbować, snuć plany i utrzymywać motywację? Jaki jest sens rozwoju osobistego, kiedy wszystko staje się tylko funkcją kolejnych modyfikacji? Stąd też pojawiające się już wspomniane zadaniowe, a nie motywacyjne podejście do codziennych czynności. Gasnący nie wstanie rano z łóżka, bo nie będzie miał w tym zasadnego, logicznego celu. Owszem, może narzucić sobie pewien rytm: wstaje, czyści filtry, ładuje baterie, mimo wszystko idzie się umyć... A co potem? Maszyna niemająca zadań może albo niepotrzebnie przepalać baterię, albo przejść w stan uśpienia – więc część Gasnących wraca spać, aby nie marnować energii.

No właśnie: maszyna. Jakkolwiek sami Gasnący nie dostrzegają stopniowych zmian w swoim zachowaniu albo przyjmują je jako coś oczywistego i naturalnego – jako się rzekło, mózg ma ogromne zdolności, w tym też adaptacyjne i kompensacyjne – to coś takiego na pewno nie umknie ludziom z ich otoczenia.

Gasnący zaczyna coraz rzadziej przejawiać emocje, staje się nie to, że wyrachowany, ale właśnie oszczędny w ruchach. Efektywny, skalkulowany i minimalistyczny. Inny. Odsunięty od społeczeństwa, wycofany. Pozornie zimny – jednak czasami podatny na pozornie niczym niesprowokowaną złość wywoływaną przez drobne, właśnie ludzkie błahostki i problemy. W takich chwilach gniew nie jest przejawem odrealnienia, ale właśnie desperackim krzykiem o pomoc wciąż ludzkiej części umysłu, usiłującego poprzez pierwotną, niemalże zwierzęcą agresję jakoś dać odpór ogarniającemu go pozbawionemu uczuć i emocji chłodowi.

Empatia jako taka oraz powiązane z nim współczucie czy nawet emocje stopniowo zanikają. Gasnący wie, czym są te emocje, i zdaje sobie sprawę, że inni je odczuwają – jednak sam nie jest już do nich zdolny. Rozumie je, wie, kiedy powinny się pojawić i jak można je wyrazić bądź zasymulować... Jednak sam dawno już minął granicę, za którą jest ich pozbawiony.

Gasnący przestaje ogarniać rzeczywistość. Sama ilość drobnych, codziennych spraw – zakupy, rachunki, kontakty międzyludzkie, konieczność przejścia do lodówki, żeby wyjąć butelkę wody, a potem wrócenia z nią do stołu, po czym wyrzucenia pustej – zaczyna go przerastać. Robi się drażliwy. Rozchwiany, ale nie wzorem płonących dzikim szałem ludzi obłąkanych – a raczej na podobieństwo źle skalibrowanego robota kuchennego, który z każdym obrotem głowicy mieszającej coraz bardziej wyciera zużyte łożyska.

Oczywiście, konkretna reakcja na zdmuchnięcie Iskry będzie przypadkiem indywidualnym, zależnym od charakteru i osobowości. Niektórzy zaczną uważać się za istoty wyższego rzędu, traktując „mięsnych" ludzi jak słabe, kruche i nieoświecone bydło. Inni uzależnią się od wszczepów, zatracając się coraz głębiej w spirali poprawiania, ulepszania i dodawania kolejnych elementów do tego, co kiedyś było ich własnym ciałem. Jeszcze kolejni zapewne przejdą załamanie nerwowe – mniej lub bardziej widoczne, spektakularne albo ukryte... Lub rzeczywiście w końcu pękną, a ich umysł w ostatniej, desperackiej próbie obrony zareaguje atakiem destrukcyjnego szału.

293939 111

Gasnących można czasami rozpoznać na pierwszy rzut oka, po prostu patrząc na liczbę posiadanych przez nich wszczepów... Ale kiedy indziej nie będzie to takie proste. Po naprawdę bogatych może nie być nic widać, bo cała cybernetyka będzie estetycznie schowana pod idealnie dopasowaną, czuciową syntoskórą. Taka osoba będzie zewnętrznie wyglądać jak człowiek – ale jej zachowanie już nie będzie ludzkie.

Osoba... nie, już nie „osoba". Istota, która zupełnie utraciła swoją Iskrę, będzie doskonale świadoma tego, co się wydarzyło i czym się stała – ale ta świadomość nie wywoła w niej emocji. Walka człowieka stającego się maszyną będzie już wyłącznie faktograficznym wspomnieniem z przeszłości. Pozostanie wyłącznie sucha, retrospektywna obserwacja maszyny analizującej proces swojego własnego powstawania.

ZASILANIE I ENERGETYKA

Bez prądu ani rusz, mówię Ci. Dlatego ludzie tutaj tkwią, w Neosibirsku i w miastach w ogóle. Tak, jest tu źle, brudno, ciasno, drogo, zgoda! Na wsi pewnie lepiej by było, tam i jedzenie naturalne mają. Tylko co tam zrobisz bez zasilania porządnego? Przecież to trzeba ładować wszystko, wymieniać akumulatory... To jest jak w dawnych latach, rozumiesz? Co to zsyłali ludzi na Sybir podobno. Tam nie było płotów, drutu kolczastego, strażników, nic nie było. Obóz był, a na środku obozu stołówka, a w stołówce piec. A dokoła obozu, jak okiem sięgnąć, tajga i śnieg po pas. U nas tak samo jest teraz. Niby każdy ma tę wolność: idź, droga wolna, ucieknij w dowolnej chwili, idź, dokąd oczy poniosą. Tylko że jak pójdziesz, to zwyczajnie zdechniesz.

Wbrew temu, co wydaje się większości mieszkańców miasta, prąd w gniazdku nie bierze się znikąd.

Wokół Neosibirska stoją potężne elektrociepłownie opalane węglem wożonym wielokilometrowymi pociągami towarowymi z odkrywek sąsiedniego K-Merowa. Miasto otoczone jest wianuszkiem podstacji energetycznych, nieustannie żonglujących zmieniającym się obciążeniem sieci, z których linie wysokiego napięcia przesyłają elektryczność do wszystkich rejonów, a tam dzielona jest ona pomiędzy trakcję transportu miejskiego i zapotrzebowanie gospodarstw domowych.

Zaś prąd potrzebny jest dosłownie do wszystkiego. Multiprocesory do jedzenia, palące się przez większą część doby holoprojektory, systemy nagłośnienia, klimatyzatory – no i w końcu ładowarki do baterii oraz akumulatorów.

Bo wszczepy, protezy i augmenty nie są perpetuum mobile. Oczywiście, część z nich wykorzystuje energię generowaną naturalnie przez organizm ludzki, co powoduje u nosiciela podwyższony metabolizm, ale to raczej wyjątki. W zasadzie każdy element zamontowanej w ciele elektroniki musi mieć swoje źródło zasilania, które ma określony okres żywotności i, no cóż – może się wyczerpać w najmniej spodziewanym momencie.

Większość ludzi korzysta z relatywnie tanich, jednorazowych ogniw produkowanych przez bratnią Chińską Republikę Ludową. Te powszechnie dostępne „tabletki", jak nazywają je ludzie, są klasycznym materiałem eksploatacyjnym – kupuje się, je, używa, zużywa i wyrzuca dosłownie pod nogi. Zużyte „tabletki" walają się obok koszy na śmieci, leżą pod ścianami budynków, zalegają w zaułkach... Podobno władze miasta wdrożyły rok temu program ich zbiórki i recyklingu. Podobno.

Nieco bardziej zaawansowane i zdecydowanie o wiele droższe ogniwa wielorazowe produkcji rodzimych, federacyjnych korporacji są już zdecydowanym ułatwieniem. Wystarczy mieć ich dwa komplety – jeden do użytku bieżącego i jeden zapasowy – i ładować na zmianę, wymieniając w razie potrzeby. To oczywiście oznacza, że człowiek wraca do domu, zzuwa buty, przebiera się w dresy i bierze za wymianę zużytych ogniw z wszczepów na świeżo naładowane, czekające na niego w ładowarce przy łóżku.

W przypadku montażu większych układów wszczepów cybernetycznych część użytkowników decyduje się na zamontowanie w dogodnym miejscu swojego ciała centralnego gniazda zasilającego. Gniazdo pozwala na ładowanie całego układu cybernetyki w ramach ciała użytkownika dzięki energii z miejskiej sieci elektrycznej oraz od razu zapewnia aktualizację sterowników i bieżącą kalibrację dla każdej kończyny. Kabel ładujący nie jest może jeszcze standardem wyposażenia mieszkań, ale można już spotkać go w większości nowego budownictwa. Liczba stosowanych przy nim rozwiązań technicznych i miejsc montażu w mieszkaniu jest już sprawą indywidualną – czy to planującego je użytkownika, czy też jego dewelopera albo (w najgorszym wariancie) spółdzielni mieszkaniowej. Niektórzy mieszkańcy Federacji dokonują własnych modyfikacji, decydując się na mniej estetyczny, ale funkcjonalny obrotowy wysięgnik pośrodku salonu bądź wpuszczoną w sufit szynę suwnicową, co pozwala im przemieszczać się po lokum i jednocześnie szykować na kolejny dzień.

Jakkolwiek powyższa opcja pozwala na określone oszczędności natury finansowej – relatywnie niewielkie opłaty za prąd wliczone są już w czynsz każdego mieszkania, o ile takowe posiada kabel ładujący – to niesie

232333

też ze sobą pewne ryzyko. Aktualizacje pobierane przez kabel bezpośrednio ze Strumienia oznaczają, że system wszczepów użytkownika może stać się obiektem ataku hakerskiego. Najbardziej narażone na takie ataki są publiczne punkty ładowania, co tłumaczy stosunkowo niską popularność społeczną niedawno wdrożonego programu ogólnodostępnych ładowarek.

Należy w tym miejscu raz jeszcze podkreślić, że Obywatelowi wyposażonemu w wielkogabarytowe wszczepy cybernetyczne (kończyny bądź ich części, narządy wewnętrzne) zaleca się pamiętanie o konieczności doboru właściwego zasilania i okresowego ładowania użytkowanego sprzętu, zgodnego z dostarczoną przez producenta specyfikacją. Każdy element wyposażony jest w dogodnie umieszczone gniazdo na uniwersalne ogniwo jednorazowe bądź wielokrotnego użytku, ładowane w osobnym urządzeniu. Obywatelu! Dbając o zasilanie – dbasz nie tylko o własne zdrowie, ale i funkcjonowanie całej Federacji!

Pomniejsze, tak zwane małogabarytowe wszczepy (oczy, uszy, oddzielne palce u dłoni) nie wymagają osobnego zasilania, jako że posiadają wbudowane fabrycznie ogniwa kogeneracyjne, korzystające z naturalnej energii elektrycznej oraz cieplnej ciała ludzkiego. W ostatnich latach dało się zauważyć trend nadużywania przez Obywateli łatwości ładowania wszczepów wielkogabarytowych, stąd wysiłki rządu Federacji zmierzające ku wprowadzeniu tak zwanej „protetyki rozproszonej", mającej pomóc w bardziej efektywnym zarządzaniu planem zasilania dużych ośrodków miejskich.

Wszystko powyższe to, rzecz jasna, opcje dostępne albo dla szerokich mas ludu pracującego, albo walczącej o przetrwanie, słabo widocznej w społeczeństwie Federacji klasy średniej. Niezależnie od tego, jakie kto ma wszczepy, jak je ładuje i aktualizuje... no cóż, bądźmy szczerzy: docelowo więcej z tym kłopotu, niż pożytku.

Dlatego też naprawdę bogaci i wygodniccy decydują się na opcję ładowania indukcyjnego, będącą najnowszym krzykiem mody oraz szpanu w Neosibirsku. Dzięki takiemu rozwiązaniu ładowarka może być wbudowana w siedzenie kanapy, podłokietnik krzesła, blat stołu lub nawet fotel w samochodzie. Pozwala to na bezproblemowe, bieżące ładowanie wbudowanego w protezę ogniwa i zarazem zabezpiecza użytkownika przed nieautoryzowanym dostępem osób trzecich ze Strumienia – na tym poziomie zaawansowania technologii (oraz portfela, umówmy się) aktualizacja sterowników i oprogramowania wszczepów dokonywana jest przez dojeżdżającego do klienta w dogodnym czasie i miejscu profesjonalnie zabezpieczonego serwisanta, posiadającego najnowszą wersję sterowników na nośniku zewnętrznym. Kiedy ma się pieniądze, to ograniczenia zdają się znikać... Ech, marzenia, marzenia.

293939 111

232333

CYBERNETYKA Z CHIN

Pochodzące z bratniej republiki wszczepy jeszcze do niedawna były na ulicach prawdziwą rzadkością – człowieka z bardzo charakterystyczną, smukłą i delikatną ręką w kolorze idealnie białej porcelany widać było z daleka. Dzisiaj są już nieco mniej niecodzienne – od czasu do czasu widzi się je u rezydujących w mieście biznesmenów lub personelu konsulatu ChRK w Neosibirsku. Wiadomo, że kilkoro członków Neosibirsko-Chińskiej Izby Przemysłu i Współpracy otrzymało takie wszczepy od rządu ChRK w ramach gestu dobrej woli i przyjaźni. Jednak da się je też znaleźć – o dziwo! – u okazjonalnego kucharza w chińskiej knajpce, którego rocznej pensji na pewno nie wystarczyłoby na tak piękną i zaawansowaną rzecz.

Żadne z powyższych nie znaczy wcale, że wiadomo o nich cokolwiek więcej.

Technologia wytwarzania, sposób montażu, rodzaj zastosowanych mechanizmów, uzwojenia i sposobu zakotwiczenia w organizmie nosiciela jest nadal owiany tajemnicą – ci, którzy posiadają takie ulepszenia, nie są skorzy do mówienia o nich i mają wręcz zwyczaj wycofywać się, gdy rozmowa zejdzie na ten właśnie temat. Chiny zawzięcie pilnują swoich sekretów.

Jedno jest pewne: poza niewątpliwymi walorami estetycznymi wszczepy te są piekielnie wytrzymałe. Podobno powłoki ceramicznej nie da się niczym przewiercić ani przeciąć, same wszczepy są też rzekomo odporne na działanie wysokiej temperatury i kwasów. Tak przynajmniej chełpił się podczas jednego z programów holowizyjnych zaproszony na pokaz gotowania Liu Xin Wei, swego czasu sławny w Neosibirsku restaurator i kucharz.

To prawdziwa szkoda, że dziś na miejscu jego luksusowej restauracji wznosi się ośmiopiętrowy chiński multibazar z pralnią na kredyty w podpiwniczeniu. No cóż – samobójstwo zdecydowanie źle wpływa na biznes.

CYBERNETYKA Z ZACHODU

Wstyd to przyznać, ale pod względem cybernetyki i protetyki wciąż aktualne jest dla Federacji stare, poczciwe hasło z minionej epoki: „Dogonić i przegonić Zachód!".

Protetyka krajów Zachodu jest uosobieniem dokładnie tego, do czego dąży, czego pożąda i z racji niemożności osiągnięcia darzy zawiścią nasz rodzimy, federacyjny przemysł: doskonałego minimalizmu i niemalże bezszwowej, niezauważalnej estetyki.

Proteza produkcji czy to UE, czy też USA – jakkolwiek te ostatnie wykazują swoistą tendencję do jarmarcznej ostentacji, więc zdarza się, że takie produkty mają chromowane wstawki czy neonowe podświetlenia – zewnętrznie nie różni się dokładnie niczym od zwykłej ludzkiej kończyny czy innego narządu ciała. Głównym założeniem Zachodu jest właśnie to, żeby użytkownik nie czuł się w niczym gorszy, wyłączony społecznie czy ograniczony z racji tego, co nazywane jest tam „ambiwalencją motoryczną" – zaś w Federacji nadal funkcjonuje pod pojęciem „niepełnosprawności", zwanej potocznie i wulgarnie „inwalidztwem".

Siłą rzeczy cybernetyka z Zachodu jest rzeczą mocno pożądaną przez co bardziej zamożnych Obywateli Federacji, pragnących pokazać, że ich nie dotykają i nie dotyczą problemy dnia codziennego, tak bardzo widoczne w pacjentach (lub raczej: ofiarach) państwowego systemu opieki zdrowotnej.

Czy obnoszenie się z takimi wszczepami jest postrzegane jako oznaka braku patriotyzmu? Z pewnością tak. Czy człowiekowi, którego na taki wszczep stać, robi to jakąkolwiek różnicę? Bynajmniej.

PIENIĄDZE

No, wokół tego się wszystko kręci, więc temat ważny jest. Rzekomo od przybytku głowa nie boli... Ludzie będą Ci mówić, że podobno pieniądze szczęścia nie dają. To prawda, nie dają. Same z siebie na pewno nie. Ale wszystko, co za nie kupisz, już tak.

Jakkolwiek nominalnie pieniądz fizyczny nie istnieje w Federacji od wielu lat, to wcale nie oznacza to, że obrót gotówkowy zniknął. Bynajmniej, istnieje i ma się świetnie.

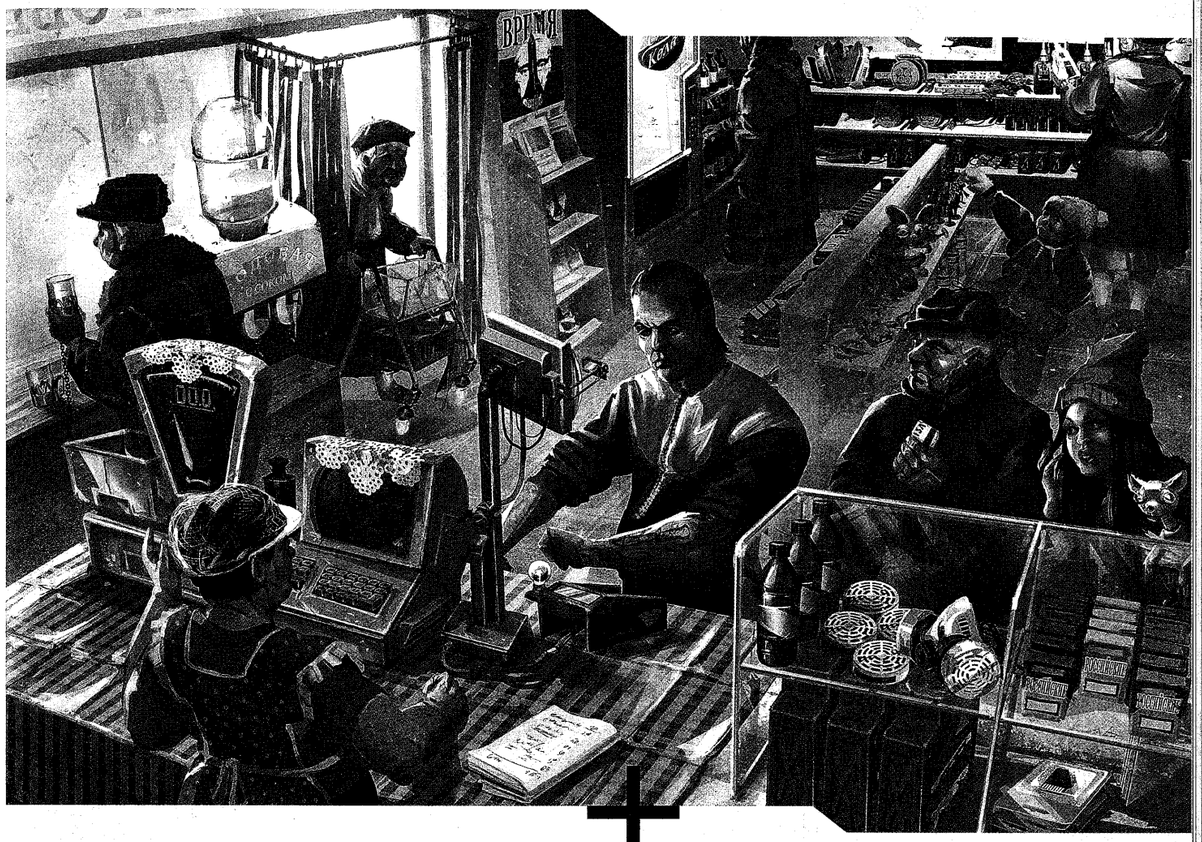
Oczywiście dominującym, pożądanym i jedynie legalnym sposobem płacenia za coś jest przelew dokonany z czipa w nadgarstku. Codzienne, pomniejsze transakcje – zakupy w spożywczaku, opłaty za transport miejski, wizyty u lekarza czy protetyka – odbywają się poprzez zwykłe przyłożenie czipa i transakcję zbliżeniową.

Obok tego funkcjonuje jednak cały wielki system kart kredytowych i żetonów pieniężnych. Zasada jest prosta: bierzesz kartę i przelewasz na nią część środków ze swojego czipa. Oczywiście czip zapisuje i raportuje do Strumienia zarówno sumę, jak i identyfikator karty, więc niby wszystko jest śledzone. Ale jak przelejesz z karty na kartę albo na żeton, to już tego nigdzie nie widać – i pieniądz ucieka z oficjalnego obiegu. Jednak każdy, kto płaci gotówką duże sumy, od razu będzie potencjalnie podejrzany, więc nie ma się co niepotrzebnie wychylać.

Dla większych transakcji, zazwyczaj przekraczających wartość tysiąca rubli (czyli około połowy płacy minimalnej w Neosibirsku) wymagane jest potwierdzenie poprzez weryfikację odcisku palca, najczęściej kciuka, na czytniku. Oczywiście nieposiadanie kciuka – w każdym razie: biologicznego kciuka – nie jest rzeczą niecodzienną, dlatego też funkcjonuje trzeci rodzaj weryfikacji, a więc...

Odczyt dna siatkówki. Kombinacja tych trzech – czip, kciuk i oko – to typowy sposób weryfikacji tożsamości podczas spisywania aktów notarialnych lub innych dużych operacji cywilnoprawnych.

Zapytać się można: a co, jeśli ktoś ma protetycznego kciuka i cybernetyczne oko, przez co jest faktycznie odcięty od większych transakcji?



No cóż. Jeśli ktoś upadł aż tak nisko, że nie stać go na dobrą cyberskórę z własnymi liniami papilarnymi, to chyba samochodu kupować nie będzie, co nie?

Był problem? I już nie ma problemu. Szybko poszło.

WIĘZIENIE

Jedna z nielicznych rzeczy, jakie mnie w życiu ominęły. Parę razy było blisko, ale udało się wykręcić... Ja tylko słyszałem, jak tam, po drugiej stronie murów, jest, ale to podobno piekło na ziemi. Ludzie wychodzą stamtąd jeszcze gorsi, niż jak tam trafili.

...no i tu dochodzimy do crème de la crème całej subkultury Federacji. Jeśli kultura więzienna w ogóle może być rozpatrywana w takich kategoriach, to byłaby raczej nad-kulturą, jako że to z niej wywodzi się wszystko inne.

„Zek" to najczęstsze określenie na kogoś, kto siedział w więzieniu, chociaż mówi się o nich też „karniacy". Każdy z nich nosi historię swoich wyroków wytatuowaną na rękach i przedramionach, więc patrząc na takiego, można od razu zorientować się, z kim mamy do czynienia.

W zasadzie całość żargonu, przekleństw, określeń na czynności mniej i bardziej przystojne, sposób rozmawiania, organizacja czasu, stosunek do starszych i młodszych – wszystko to wywodzi się właśnie z kultury więziennej.

Nie ma innej możliwości: każdy Obywatel Federacji albo sam kiedyś siedział za takie czy inne grzeszki, albo siedział ktoś z jego rodziny, albo sąsiad...

A jeśli nie, to znaczy to tylko tyle, że albo sam jest milicjantem, albo jest z rodziny milicyjnej, więc zna przestępców z drugiej strony barykady.

Jeżeli nie jest ani z rodziny zekowskiej, ani gliniarskiej – to na pewno jest z wojskowych. Zaś wojskowi się z zekami nie lubią, bo ci drudzy migają się od służby wojskowej, więc należy ich lać.

Tak czy inaczej, od subkultury więziennej się w Federacji nie ucieknie. Nawet z ust samego Prezydenta nie raz i nie dwa padały wyrażenia mocno charakterystyczne dla zeków – jak chociażby wtedy, gdy powiedział, że terrorystów należy „topić w wychodku" (maczit' w sortirie), czyli po prostu bez litości wybijać jak psy – co staje się całkiem zrozumiałe, zważywszy na Jego wieloletnią karierę w mundurówce.

Najgroźniejsi są Cci, co poznali i tę, i drugą stronę medalu – nawróceni wreszcie grzesznicy albo właśnie sprowadzeni na złą drogę milicjanci, którzy w końcu trafili do kolonii karnych. Dla takich nie ma ani zrozumienia wśród obecnych kolegów, ani litości pośród byłych towarzyszy. Nikt z nich zresztą na litość nie liczy, samemu też jej nie okazując.

GANGI

Albo też, używając oficjalnej terminologii, „zorganizowane grupy przestępcze".

Na ulicach, podwórkach i wśród fabryk Neosibirska życie toczy się dwadzieścia cztery godziny na dobę. Kiedy kończy się dzień i uczciwi, ciężko pracujący ludzie zaczynają wracać do domów, aby tam ułożyć się do snu sprawiedliwych, pojawia się druga zmiana. Wtedy dopiero budzą się i niespiesznie wychodzą na światło księżyca ci, którym z pracą nigdy nie było po drodze, ale za to nie gardzili jej owocami... Szczególnie kiedy wcześniej zebrał je ktoś inny.

Tak, tak – ideały Marksa i Engelsa, jakkolwiek sztandary Rewolucji dawno już wypłowiały w muzeach, są wśród prostego ludu nadal żywe. Walka klasowa, powszechny dostęp do towarów i selektywna redystrybucja dóbr przybrały jednak postać bardziej przystępnego sformułowania: „było Twoje, a jest moje".

Gangi potrafią być naprawdę niebezpieczne i w kontaktach z nimi zalecana jest najwyższa ostrożność. Obrażając pojedynczego członka takiej grupy, musisz liczyć się z tym, że obraza może zostać odebrana jako brak szacunku dla całości gangu – a takie przewiny zmywa się krwią. „Jeśli nie szanują Cię w małych rzeczach, nie będą szanować i w dużych", jak to podobno powiedział kiedyś Giena Paluch, zamierzając się swoją gazrurką.

SEKCJA DZIKIEGO

Dziki i jego brygada z Zajelcowskiego to niekwestionowani liderzy i wielbiciele motoryzacji w każdym jej wydaniu. Po ulicach miasta jeżdżą ogromnymi, czerwono-czarnymi pick-upami na szerokich kołach, stanowiącymi zarazem okręty-matki dla całej floty dronów przewożonych na pace. Ich operatorzy nie mają sobie równych w całym Neosibirsku, zaś Dziki niejednokrotnie przechwalał się, że potrafi odwalić dowolną akcję, nawet nie ruszając się z szoferki. Zdalnie kontrolowane maszyny zdolne są wykonać każdą akcję – od starannie zaplanowanego zwiadu lotniczego, przez wymianę towaru na gotówkę, aż do zapewnienia diabelnie skutecznego wsparcia ogniowego w razie kłopotów.

Dziki i jego ludzie zdają się szanować ekipę Oksany i bandę Gieny Palucha; mają swoje zatargi z brygadą Szoguna, toczą zaś otwartą wojnę z drużyną Żygłowa.

Symbolem sekcji Dzikiego jest widziana z profilu chromowana płonąca czaszka z otwartą paszczą i rurami wydechowymi. Motyw ten pojawia się na ich pojazdach, niektórzy członkowie gangu tatuują go też na prawym barku.

DRUŻYNA ŻYGŁOWA

Liera Żygłow i jego sekcja z Centralnego to uosobienie mokrych snów każdego projektanta mody i estety z miasta. Zawsze nienagannie ubrani, czyściutcy, z idealnie ułożonymi włosami, noszący dodatki wedle najnowszej mody – można by ich wziąć za zwykłych pozerów i dandysów, ale byłoby to mocne niedoszacowanie. Ci ludzie są na chłodno wyrachowani, doskonali w pracy analitycznej i zabójczo skuteczni, gdy tylko podjęta zostaje decyzja. Struktura gangu bardziej przypomina korporację, z naradami i posiedzeniami, telekonferencjami oraz podziałem obowiązków... Zaś przepływający przez organizację przestępczą strumień pieniędzy pozwala jej członkom na zakup dosłownie wszystkiego, co tylko dusza sobie zamarzy, w tym wyposażenia i broni, jaką inni do tej pory widzieli tylko w zapowiedziach na przyszłość.

Liera Żygłow utrzymuje dobre, nacechowane niechętnym szacunkiem, jakkolwiek oszczędne stosunki dyplomatyczne z gangami zasiedlającymi sąsiedni względem jego włości Kolejowy rejon. Powiada się, że w przeszłości miał jakieś zatargi z Oksaną Klimko i Andriejem „Szogunem" Wasinem, których oboje uznaje za prostaków. Z kolei do brygady z Zajelcowskiego żywi otwartą wrogość, spłacaną z nawiązką przez Dzikiego, który sam chełpi się, że to właśnie on przezwał Lierę Żygłowa „Rzygiem".

Znakiem drużyny z Centralnego są dwa bitcoiny na tle neonowego, błękitnego układu scalonego. Ludzie Żygłowa stosują zawierające te motywy tatuaże świetliste umieszczane w widocznych miejscach, takich jak szyja, grzbiet dłoni czy policzek.

BANDA GIENY PALUCHA

Giena Paluch to jeden z nielicznych ludzi z Kolejowego, którzy w ogóle uznają istnienie czegokolwiek poza granicami ich własnej dzielnicy. Wąsaci, surowi mężczyźni o spracowanych rękach, ubrani w schodzone spodnie ze wzmocnionymi kolanami i drelichowe kurtki, obnoszący obowiązkowe gęste, nastroszone wąsy. Jego ludzie, podobnie jak sam herszt, nie mówią może wiele, ale naprawdę trzeba z odpowiednią powagą traktować każde wypowiedziane przez nich słowo. Cała banda jest spokrewniona ze sobą najdalej w czwartym-piątym pokoleniu, więc nie ma mowy o kwestionowaniu lojalności czy zrobieniu czegoś komuś na złość... Sam Giena bezlitośnie wymierza sprawiedliwość swoją zdobioną złotem i srebrem, polerowaną na lustro gazrurką, noszoną niczym berło niekoronowanego króla tego świata lokomotywowni, zwrotnic i rozjazdów.

Giena Paluch szanuje ludzi podobnych jemu: prostych, otwartych i szczerych do bólu, pozbawionych nutki pozerstwa. Dlatego też zawsze ciepło mówi o członkach czy to sekcji Dzikiego, czy ekipy Oksany – z tego samego powodu krzywiąc się z niechęcią, gdy ktoś wspomni Lierę Żygłowa albo wręcz Szoguna. Jednak nawet to uprzedzenie nie przeradza się we wrogość, a sam Paluch jest zawsze gotów porozmawiać z każdym – chociaż kilka rozmów skończyło się w drugiej minucie, kiedy gość skończył mówić, a Giena powiedział „nie", wstał i wyszedł.

Nieoficjalnym symbolem ekipy z Kolejowego rejonu jest czarny komin parowy w kole zębatym – podobno projekt narysowała smarem do przekładni na betonowej ścianie remontowni trzyletnia córka Gieny, kiedy on sam zabrał ją ze sobą do pracy. Znane są przykłady, gdy członkowie gangu tatuują go sobie na lewej powiece.

EKIPA OKSANY

Wywodząca się z samego serca Lenińskiego rejonu ekipa Oksany Klimko jest jednym z nielicznych gangów Neosibirska, na których czele stoi kobieta. Jakkolwiek, gdy przywódczyni ubierze się w swój pełny pancerz, podczepi do niego zasilany z elastycznego rękawa karabin wsparcia i zapnie tarczę balistyczną na lewym ramieniu, to ciężko w to uwierzyć... Oksana jest byłą dwukrotną mistrzynią Federacji w czteroboju wojskowym oraz wicemistrzynią Neosibirska w wolnych walkach w klatce, więc ma nie tylko przysłowiowy krótki zapłon, ale i konkretną siłę obalającą w ręku. Jej sekcja pół na pół boi się i skrycie uwielbia swoją szefową, a duża część wielkich, umięśnionych siepaczy po kryjomu wzdycha do niej nocami... Mówi się, że kilku nawet wzdychało nocami pod nią, ale chyba nikt nie odważy się jej zapytać wprost, żeby w ramach odpowiedzi nie stracić zębów.

Oksana nie ukrywa swojej sympatii do sekcji Dzikiego, która jawi się jej jako pozytywny przykład wykorzystania „samczego kreatywu". Tak samo odnosi się z wysokim szacunkiem do bandy Gieny Palucha, który podobno złamał kiedyś jednemu ze swoich rękę za to, że ten nie przepuścił Oksany przodem w drzwiach. Drużyna Liery Żygłowa jest dla Oksany nieco zbyt kolorowa i krzykliwa w swej estetyce. Z kolei brygada Szoguna jest dla niej otwartą konkurencją w wyścigu o prymat w umiejętności walki wręcz, więc stosunki są w najlepszym razie napięte.

Znakiem ekipy jest wiszący w każdym z ich klubów walki kolczasty bejsbol skrzyżowany z AK-X na tle opasanej łańcuchem tarczy balistycznej.

BRYGADA SZOGUNA

Szogun, czyli w cywilu Andriej Wasin, był kiedyś jednym z szeregowych bandytów na ulicach Pierwomajskiego rejonu. Wszystko zmieniło się, gdy zupełnym przypadkiem jego drogi skrzyżowały się z infiltrującą miasto komórką japońskiej Yakuzy... Ze spotkania wyniósł on imponująca bliznę przez pół twarzy, walizkę pełną pieniędzy i pięknej roboty, autentyczną, japońską nanokatanę, którą od tamtej pory zawsze nosi przy sobie. Jego ludzie dobierani są do ekipy wedle jednego prostego kryterium: umiejętności walki wręcz – czy to z bronią, czy to bez niej. Brygada Szoguna nie ma sobie równych w akcjach w zwarciu, a dociśnięcie ich do muru jest najgłupszym i nierzadko ostatnim błędem przeciwnika.

Szoguna łączą dość zażyłe stosunki z sekcją Dzikiego, która nie raz i nie dwa okazywała jego brygadzie nie-

293939 111
232333

ocenione usługi logistyczne. Banda Gieny Palucha jest postrzegana przez Andrieja jako mało poważna i groteskowa – być może z racji tego, że zahartowanym gazrurkom z Kolejowego zdarzało się wytrzymywać cięcia najlepszych kling z Pierwomajskiego. Jeśli idzie o wrogów, to nie jest tajemnicą, że Szogun dostaje piany na pysku, jak tylko ktoś wspomni przy nim Oksanę Klimko albo Lierę Żygłowa... I lepiej chyba nie wnikać w powody tej niechęci.

Znakiem wyróżnikowym brygady Szoguna jest żółta, stylizowana na twarz japońskiego demona maska na czerwonym tle.

POMNIEJSZE GANGI

Na terenie Neosibirska działają też całe miriady pomniejszych grup przestępczych lub po prostu chuligańskich, których ani ambicje, ani rozmach nie mogą nawet równać się z ich naprawdę dużymi krewniakami w świecie bezprawia.

Niektóre z nich funkcjonują jako młodzieżówki, swoiste rezerwuary potencjalnych rekrutów dla „poważniejszych" gangów. Takie ugrupowania przeważnie mają swojego „opiekuna", który nadzoruje ich działalność, instruuje młodocianych, obserwuje ich postępy i potem odławia najbardziej obiecujących do struktur docelowych.

Inne są swoistymi organizacjami satelickimi bądź zależnymi, używanymi w zależności od potrzeby chwili do mniej ważnych – albo jako mięso armatnie do bardziej ryzykownych – zadań. Takie bojówki przeważnie są karmione propagandą gangu macierzystego, mają nawet pozwolenie na używanie jego zmodyfikowanej symboliki i celowo są wbijane w poczucie ważności, dzięki czemu wykonują z werwą nawet takie polecenia, które pełnokrwistym gangusom wydałyby się zbyt głupie... albo zbyt nudne, żeby zaprzątać sobie nimi głowę.

Jeszcze kolejne działają poza widocznością przestępczości zorganizowanej, zwyczajnie zbyt małe i nieistotne, aby się nimi zainteresować. Jeśli kiedyś urosną w siłę i liczebność, ktoś na pewno je zauważy, oceni i być może doceni – albo postawi na nich krzyżyk i przeznaczy do likwidacji jako potencjalną konkurencję.

Przykładem jednego z pomniejszych gangów, które dały radę sprostać próbie czasu, są działający na pograniczu Kolejowego i Zajelcowskiego rejonu Wagoniarze. Będąca raczej formą spędzania czasu wolnego niż organizacją przestępczą w pełnym tego słowa znaczeniu, ta zrzeszająca wyłącznie młodocianych grupa celuje

293939 111

232333

w drobne kradzieże z wagonów towarowych, przejeżdżających torami dzielącymi dwa sąsiednie rejony.

Założenie jest genialne w swojej prostocie: kiedy pociąg z towarami hurtowymi przejeżdża pod jednym z wiaduktów, na dachy wagonów dostają się skaczące bądź spuszczane na linach dzieciaki. Następnie tacy spadochroniarze przenikają do środka – albo hakując zamki, albo wycinając blachę czy łamiąc kłódki – i wyrzucają na zewnątrz, cokolwiek znajdą, po czym sami wyskakują, kiedy skład zwalnia na zakręcie.

Oczywiście, straż kolei jest świadoma ich działalności, a każdego składu towarowego pilnują drony wartownicze, więc sama akcja trwa kilka minut, po których zawsze następuje mniej lub bardziej skuteczna ucieczka... Zazwyczaj kończąca się ujęciem sprawców i odwiezieniem ich na lokalną komendę milicji.

I tutaj logika systemu prawa i porządku zaczyna najpierw buksować, a potem stawać.

Otóż samo skoczenie na pociąg może być niebezpieczne, ale bynajmniej nie nielegalne.

Uszkodzenie wagonu jest, owszem, wykroczeniem – ale tylko jeśli robione jest z zamiarem kradzieży, zaś spadochroniarze zawsze działają parami: jeden otwiera wagon, drugi nurkuje do środka. Tak więc Otwieracz robi swoje, po czym ewakuuje się jako pierwszy, co zazwyczaj zapobiega jego ujęciu.

Owszem, Nurek wchodzi na nielegalu do wagonu i wyrzuca z niego rzeczy – ale panie władzo, ja przecież nic nie ukradłem! No nie mam przy sobie, c'nie? Nie wiem, co się z tym stało, ja pójdę i poszukam... Dobrze? Ja nic nie zrobiłem przecież...

Towar wyrzucony z wagonów wyszukują czekający już przy nasypie Zbieracze, i to oni ponoszą lwią część ryzyka – ujęci ryzykują grzywnę albo i poprawczak. Ale właśnie dlatego Zbieracz odbiega jak najszybciej do torów i parędziesiąt metrów dalej przerzuca towar przez ogrodzenie albo inną przeszkodę terenową, gdzie już czeka Kurier. Jeśli go nawet złapią, to śpiewka Zbieracza jest przewidywalna: ja to tylko znalazłem, leżało sobie, nikt nie pilnował, nie wiedziałem, że tak nie wolno. Kurierzy gromadzą towar w większych paczkach i odwożą do przygotowanych punktów skupu.

Tak proste i skuteczne, że aż boli.

Siłą rzeczy Wagoniarze specjalizują się w towarach małogabarytowych, zaś ich najczęstszym łupem padają transporty z jednorazowymi bateriami do wszczepów, które z racji swej relatywnie niskiej wartości jednostkowej nie stanowią dobrej podstawy dla aktu oskarżenia – a jednocześnie dzięki ogromnemu na nie zapotrzebowaniu są zawsze chodliwym towarem.

Koleje Federacyjne podobno planują poradzenie sobie z problemem okradania wagonów towarowych raz na zawsze. W tym celu Federalna Agencja Transportu Kolejowego powołała do życia specjalny zespół interwencyjny...

...a działo się to cztery lata temu.

PROSTY, SZARY OBATEL

Dobrze, wygodnie i przyjemnie jest dzielić sobie świat na „naszych" i „tamtych".

„My" to Federacja, to ruski świat, to ludzie walczący o pokój na całym świecie, uczciwi i prawi, uciemiężeni i dotknięci przez brzemię niesprawiedliwości, ale nieugięci, niezłomni, czasami nawet trochę wyklęci.

„Oni" to wszyscy pozostali – Zachód, Chińczycy, republiki ościenne, Turcja, USA, imigranci, nieprawomyślni i nieprawdziwi niby-federacyjni, farbowane wilki w owczych skórach i kryptozdrajcy narodu.

Natomiast świat taki nie jest. Mojszość i twojszość zależy wyłącznie od punktu widzenia, nie ma czerni i bieli, a tylko odcienie codziennej, do wyrzygania znajomej szarości. Mało kto spędza życie, uganiając się za agentami obcych supermocarstw, walcząc z nakoksowanymi cyberzłoczyńcami na oblodzonych dachach wieżowców i ścigając się z czasem, próbując uratować Neosibirsk przed kolejną katastrofą.

Niektórzy przeciwnicy są właśnie tym: przeciwnikami, albo wręcz wrogami. Mają koszulę z białymi mankietami pochlapanymi krwią niewinnych, noszą poszetki z ludzkiej skóry, nie boją się Boga, historii ani łez ludzkich, a jako dzwonek komunikatora ustawiają sobie płacz własnoręcznie uciśnionych wdów po weteranach wojennych. Są na tyle obrzydliwie bogaci, albo na tyle ohydnie zwyrodniali, że patrzy się na nich i z automatu dopuszcza możliwość: tak, ten typ jest po prostu zły. To fajna sytuacja, bo prosta – a walcząc przeciwko komuś, kto jest ewidentnie i otwarcie zły, z łatwością możemy uwierzyć w to, że my jesteśmy ewidentnie i otwarcie dobrzy. Zastanawialiście się kiedyś, skąd w byłym ZSRR tak głęboko wpojone przekonanie o własnej słuszności i nieomylności? Nie? No to właśnie stąd: Hitler był uniwersalnie zły, my pokonaliśmy Hitlera, więc jesteśmy uniwersalnie dobrzy.

Tylko że to tak nie działa.

Zło z którym będziecie spotykać i potykać się na ulicach Neosibirska, najczęściej będzie na tyle drobne, na tyle powszednie, że niemalże niezauważalne. Przeciwnicy nie będą mieć nad głowami czerwonych znaczników, a ich działania nie spowodują pojawienia się markerów na mapie. Ba! Ludzie z Waszego otoczenia mogą nawet

293939 111

nie uważać tego, co będziecie wszyscy widzieć, za coś nagannego.

Ten Alioszka to huncwot jest, chuligan mały. Drzwi mi ostatnio farbą pomazał, na szczęście plakatówką.

No tak, ten młody Kirył Fomicz jeździ na zhakowanym bilecie trolejbusowym. Ot, jaki zaradny chłopak! Będą z niego ludzie.

Fakt, słyszało się, że Dima... No ten, z drugiej klatki przecież! Handluje czymś na boku. Każdy orze, tak jak może, nie ma się co czepiać.

Wańka Żurawliow ukradł dwa opakowania syntosoi ze sklepu. No i co z tego? Przecież właściciel od tego nie zubożeje, co nie? Już nie przesadzajcie, może głodny był, u nich w rodzinie różnie się układa.

A tamten najstarszy z synów starej Warłamowej to jeździ gdzieś na Kirowski i zawsze z pieniędzmi wraca. Dobry dzieciak, matce-inwalidce pomaga, co tydzień jej zakupy robi. No była u niego ostatnio milicja, podobno w sprawie jakiegoś zabójstwa czy coś. Ale to przecież nie mógł być on, no dajcie spokój! Tyle lat tu mieszkał, od małego go znam.

Igor Samuiłowicz to już w ogóle się w ojca wdał chyba, powiem wam. Jeździ tym samochodem wielkim, łażą za nim ci jego goryle... Poważny człowiek. I broń nosi przy sobie. Podobno jak była strzelanina ostatnio, ta na Lenińskim, to potem po nocy wrócili i lekarza szukali na osiedlu naszym.

Ale tego Antoszę, tego z dwunastego piętra, to dobrze, że zamknęli, powiem wam. Kradł, co popadnie, prąd kradł ze skrzynki u sąsiada, nie wiadomo co sprzedawał tam na tej swojej melinie. A ściany na jego piętrze całe wymalowane w te gangsterskie symbole! Podobno pieniądze od ludzi z ryneczku naszego wymuszał, niby że za ochronę. I jak go aresztowali, to strzelbę miał schowaną w kanapie, wyobrażacie sobie?! W naszym bloku taki bandzior... niech go zamkną i nie wypuszczają! Ja to bym takich od razu do łagru, na roboty, albo na szubienicę!

...widzisz?

Gradacja jest tak subtelna, że aż niezauważalna. Nie ma jasnej linii podziału pomiędzy dobrem a złem, nikt nie powie nam, jakiego wyboru dokonać i jak oceniać innych. To decyzja, którą sam każdy musi podjąć we własnym sercu.

W codziennej egzystencji pośród blokowisk Neosibirska zmagać będziesz się przede wszystkim z prozą szarego, pozbawionego lepszych perspektyw i widoków na jutro życia. Walczyć będziesz ze spóźniającym się transportem miejskim, korkami na ulicach, brakami zaopatrzenia, kolejkami w szpitalach i niemożnością dodzwonienia się na linię obsługi klienta.

Problemem nie będzie jednak system, a uwięzieni w nim ludzie. Ludzie tacy jak Ty, próbujący tylko przeżyć kolejny dzień i nie oszaleć. Dotrwać do kolejnej wypłaty. Złapać następną fuchę, która pozwoli przetrwać do pierwszego. Szybciej załatwić swoje sprawy w urzędzie. Wepchnąć się do autobusu. Zaparkować samochód pod blokiem. Podnieść leżącą na ulicy kartę kredytową, nim zrobi to ktoś inny.

Bezradność, frustracja, gniew i w końcu agresja – ten łańcuch przyczynowo-skutkowy zaciska się na szyi każdego z nas. Jedni próbują ukierunkować swoją złość, przebić dzięki niej niewidzialny szklany sufit podziałów społecznych, etnicznych i zarobkowych, aby wyrwać się jeśli nawet nie na wolność, to chociaż wejść o poziom wyżej. Inni tłumią złe emocje w sobie, pozwalając im z czasem zatruwać umysł i duszę. Jeszcze kolejni szukają dla nich ujścia – a nie mogąc sięgnąć do naprawdę odpowiedzialnych za ich nieszczęście, wyładowują się na tych, którzy akurat nawiną się pod rękę, najczęściej Bogu ducha winnych.

Pamiętaj jednak: najstraszniejszym przeciwnikiem, z jakim przyjdzie Ci się zmierzyć, nie będą ludzie spoza granic Federacji. Nie jej opresyjny, bezduszny i wręcz nieludzki reżim. Nawet nie żerujący na nim i w nim oligarchowie, bandyci i przestępcy. Nie Twoi współobywatele i rodacy.

Najgorszym wrogiem człowieka jest zawsze on sam.

SPOŁECZEŃSTWO

W ciągu pierwszych pięciu lat po drugiej wojnie krymskiej średnia wysokość emerytury w Federacji wzrosła z 715 do 1219 rubli, co stanowi odpowiednik zmiany z równowartości 295 na 193 dolary USA.
– „Rocznik Statystyczny Federacji '73"

Zamieszkujący Federację ludzie dzielą się tak naprawdę wedle jednego bardzo prostego kryterium: cenzusu majątkowego.

Bogaci i biedni; ci, co mają i ci, co nie; ci, którzy mogą i ci, którzy nie; ci, którym wolno i ci, którzy muszą – takie pary można by mnożyć na dobrą sprawę w nieskończoność. Wykształcenie może, ale wcale nie musi odgrywać decydującej czy w ogóle jakiejkolwiek istotnej roli. Jest masa ludzi po studiach wyższych i nawet podyplomowych, którzy na co dzień klepią biedę i pracują w zawodach zupełnie niepowiązanych ze swoim

232333

wykształceniem; z drugiej strony szereg ludzi sukcesu, biznesmenów i celebrytów ledwie prześliznęło się przez szkołę średnią.

Przeciętny Wasilij Iwanowicz może i nie ma problemu z dociągnięciem na swojej wypłacie od pierwszego do pierwszego, ale to bardzo krucha równowaga. Jakiekolwiek większe zdarzenie losowe – wypadek, poważna choroba, konieczność remontu kuchni – i budżet się sypie; zresztą, co innego można osiągnąć przy miesięcznej średniej krajowej na poziomie 2328 rubli? Ludzie starają się właśnie jako tako przeżyć i ustawiać życie tak, żeby zamiast poszukiwać szans i możliwości, raczej minimalizować potencjalne ryzyko. Większość mieszkańców jest albo znacznie, albo straszliwie zadłużona – w bankach, w spółdzielni mieszkaniowej, szpitalu, w funduszach hipotecznych, firmach chwilówkowych albo u prywatnych lichwiarzy, zawsze gotowych wyciągnąć pomocną dłoń i wysupłać wdowie z kieszeni ostatni grosz wraz z podszewką.

Mało kto żyje tak naprawdę na swoim, mimo że wśród starszego pokolenia szczęśliwców mieszkania własnościowe albo znajdujące się w wieczystym użytkowaniu są jeszcze rzeczą powszechną. No bo co z tego, że mieszkanie jest Twoje, jeśli musisz płacić za wszystko? Woda w prysznicu, ogrzewanie, prąd w gniazdkach, miejsca parkingowe, śmieci, powietrze w systemie filtracji... Część ludzi nie może sobie pozwolić nawet na własne meble, więc korzystają albo z coraz bardziej popularnych wypożyczalni, albo też rotują wyposażenie w zewnętrznych przestrzeniach magazynowych.

Założenie jest proste: nie mając dość miejsca u siebie w mieszkaniu, dajesz rzeczy na przechowanie prywatnej firmie. Dostajesz aplikację i przy jej pomocy zamawiasz z dwudziestoczterogodzinnym wyprzedzeniem wszystko to, czego będziesz używać – zaś firma dowozi Ci to na miejsce z usługą wniesienia do przedpokoju. Tak więc jeśli chcesz zaprosić gości, to oddajesz na przechowanie kanapę i holowizor, a zamiast niego zamawiasz stół i krzesła – genialnie, prawda?

Wszystko to jest tak naprawdę stworzoną na potrzeby utrzymania ludzi we względnym spokoju i posłuszeństwie iluzją dobrobytu. Będąc zbyt biednym, żeby nabyć porządne mieszkanie na własność, człowiek wynajmuje sobie klitkę z pozorami luksusu – wystarczy, że jest spore okno panoramiczne, duży holowizor i nowoczesne wykończenie. Nie mogąc pozwolić sobie na kupno potrzebnych mebli (na które i tak nie ma miejsca) czy samochodu, wynajmie je na godziny. Kiedy zabraknie zarówno przestrzeni, jak i funduszy na kuchnię – będzie chadzał do knajpek, całym sobą dając do zrozumienia, że właśnie taki styl życia sobie wybrał z własnej woli.

Wszystko, co widać w Federacji na pierwszy rzut oka, jest tak naprawdę iluzją. Pomalowaną plakatówkami potiomkinowską wsią z paździerza, za krzykliwymi kolorami fasad której skrywają się brud, smród, ubóstwo i apatia. Trójkolorowym holobannerem, powieszonym przy trasie przejazdu zagranicznego dygnitarza, żeby schować brudne gacie, suszące się na balkonach bloków socjalnych.

Wszczepy i cybernetyka zamiast wynosić ludzi na wyżyny, pozwalać im przekraczać granice własnego ciała i dawać chociażby chwilę wytchnienia od problemów zdrowotnych – upadlają ich jeszcze bardziej, przywiązując do systemu zasilania miasta niczym założony na szyję łańcuch.

Powszechny system nadzoru, wszechobecne kamery bezpieczeństwa i geolokacja czipów zamiast pomagać ścigać przestępców i zaprowadzać porządek – są narzędziem ucisku szarego Obywatela w rękach systemu słabego wobec silnych i silnego wobec słabych.

Jak to było od dziesięcioleci, czy nawet wieków w historii bytów, których spadkobierczynią ideową i państwowościową jest Federacja – powszechność, uczciwość i równość sprowadzone zostały do równania w dół, czyli przydepnięcia karku człowieka ciężkim, wojskowym butem i wciśnięcia go mordą w błoto tak długo, aż zacznie mu się to podobać.

Stąd też specyficzne podejście praktycznie do wszystkiego: nie wyróżniaj się. Nie odcinaj kolorystycznie z tła. Ciszej jedziesz, dalej będziesz. Nie pchaj się, gdzie Cię nie proszą. W stadzie zawsze bezpieczniej, bo drapieżniki porwą jedną albo dwie sztuki, ale reszta przetrwa...

Aż do następnego razu.

Owszem, nawet w tym społeczeństwie trafiają się buntownicy i tacy, którym nie wystarcza to, co dostają z pańskiej łaski – ale muszą to być jednostki naprawdę twarde, zdolne wytrzymać presję społeczną, poradzić sobie z niejednym dylematem moralnym i w końcu przeciwstawić się uciskowi żelaznej rękawicy państwa.

Mówi się czasami, że jakoby „Federacja potrzebuje silnej ręki". Że jakby władza nie była tak stanowcza, to wszystko to by się rozsypało, rozlazło w szwach. No tak, ci, co nami rządzą, nie są najlepsi, ale kto wie, co byłoby zamiast nich?

Jest w tym więcej racji, niż można przypuszczać. To nie tak nawet, że społeczeństwo Federacji jest niestabilne, zagrożone rozpadem i trzeba siły, aby utrzymać je w całości – ono dawno już rozpadło się i zatomizowało, a teraz czeka tylko na minimalne osłabnięcie chwytu władz, żeby eksplodować. Stąd nieustanne protesty i ruchy niezadowolenia, tak brutalnie tłumione przez milicję i skrupulatnie pomijane w wydaniach wiadomości przez media.

293939 111

Stąd próba odciągnięcia uwagi ludzi i zajęcia ich czymś innym. Wrogowie zewnętrzni i wewnętrzni, parady wojskowe, pokazy siły, święta państwowe, dni żołnierza, nauczyciela, kolejarza, pracownika wodociągów i roboinżyniera.

Stąd zewnętrzny blichtr, jarmarczna wesołość i pokazowa zamożność.

Stąd desperackie próby udawania, że nie jest źle.

MODA

Jak Cię widzą, tak Cię piszą przecież.

Moda na ulicach Neosibirska ma jedno podstawowe założenie: nie dać poznać, jak bardzo jest źle. Ubrać się w sposób pozwalający się zamaskować w stadzie, ale zarazem być zauważonym. Wyróżnić się z szarego tłumu, ale w taki sposób, żeby nie ściągnąć na siebie niepotrzebnej uwagi. Ściągnąć uwagę i podkreślić indywidualność, lecz nie sprowokować zainteresowania nadmiernym pokazem bogactwa. Pokazać swoją zamożność, lecz nie będąc ostentacyjnym. Zastaw się, a postaw się – ale nadal nie pokazując, że jest źle i ledwie starcza do pierwszego.

Jasne, proste, zrozumiałe? Nie? No czyli jest tak, jak powinno być, bo dokładnie tak to wygląda. Sposób ubierania się Obywateli Federacji jako takiej to jeden wielki chaos, istne szaleństwo, w którym da się jednak dostrzec pewną metodę... Jednak jest ona raczej instynktowna niż jasno określona i wymyka się wszelkim kanonom.

Mimo to spróbujmy.

Założenie tak zwanego mainstreamu mody tradycyjnej jest takie, że ma być widać jasno określone role społeczne: mężczyzna ma być mężczyzną, kobieta ma być kobietą. Oczywiście, mamy siedemdziesiąty siódmy rok, Federacja poszła naprzód, wiele się zmieniło i zmienia, ale... No właśnie: ale.

Mocno inercyjne, zachowawcze podejście szeregowego Obywatela do kwestii ubioru nieszczególnie zmieniło się przez ubiegły wiek. Nadal pokutuje pogląd, że kobieta powinna ubierać się w spódnicę i mieć na głowie zawiązaną chustkę, zaś mężczyzna winien chodzić w materiałowych spodniach w kant i najlepiej nosić do nich pantofle. Wszystko, co długie i zwiewne, jest odbierane jako „kobiece"; cokolwiek krótkie i solidne, jest „męskie". Słowem: patriarchalny, opresyjny szowinizm w najgorszym wydaniu.

Oczywiście, jako się rzekło: czasy są już inne. W epoce Strumienia, holoprojektorów i inteligentnych ubrań ciężko spodziewać się, że młodsze pokolenie będzie chciało donaszać ciuchy po babciach... Jednak są pewne elementy, które pozostają niezmienne.

W modzie kobiecej nadal modna pozostaje chustka na głowie bądź narzucona na ramiona. Wszelkiego rodzaju puszki, futerka, lamówki i pompony są mile widzianym dodatkiem do dowolnej części garderoby, od domowych papuci poczynając, przez kurtki i płaszcze, na czapkach kończąc.

Obcasy, koturny i platformy dodają strojnisiom wysokości koniecznej, aby górować nad tłumem, zaś błyszczące leginsy z syntoskóry podkreślają wyrzeźbione – lub po prostu uzbierane – krągłości ciała. Kolejny sezon z rzędu na topie są czerwone lub białe kozaczki ze szpicem, najlepiej sięgające do kolana albo wręcz ponad nie, z obowiązkową kontrastującą cholewką z tęczoplastiku.

Co do samego wyglądu, to ktoś powiedział kiedyś trafnie: kobiety w Federacji najpierw się myją, potem ubierają i malują to, co wystaje. Na ulicach króluje tani, wręcz bazarowy seksapil i efekciarstwo: długie, tlenione na blond albo kruczoczarne włosy, umalowane neonową szminką usta i ciężkie cienie na powiekach. Brwi wyskubane aż do absurdu i potem domalowane, albo zrobione makijażem permanentnym. Konturówka ust mocniejsza niż kolor ich wypełnienia. Bransolety, pierścionki, pobrzękujące wisiorki, dżety – wszystko to służy ściągnięciu na siebie uwagi.

Z kolei starsze pokolenie, nieczujące już presji ściągania na siebie uwagi przedstawicieli płci przeciwnej, ubiera się mocno zachowawczo – wygodne, praktycznie ciuchy, niebieskie fartuchy-podomki w kwiatuszki i zawsze praktyczna torba „anużka" (bo a nuż coś się w sklepie trafi).

Mężczyźni z kolei ubierają się w sposób, który sami zapewne chcieliby określać jako „praktyczny" – kaszkiet na wypadek deszczu czy słońca, szykowne buty ze szpicem, do nich wyjściowe spodnie materiałowe w kancik albo bardziej praktyczne dresy na co dzień. Obowiązkowe białe skarpetki, żeby ktoś nie pomyślał że właściciel chodzi dwa dni z rzędu w tych samych. Ubrani w „praktyczną i modną" syntoskórzaną kamizelkę z kieszeniami, wyposażeni w syntoskórzaną torebkę-piterek (właściwe słowo rosyjskie to „barsetka"), wyglądają jak skrzyżowanie wędkarza i drobnego handlarzyny z bazaru. W chłodniejsze dni zakłada się obcisły golf i szalik, na to narzuca się syntoskórzaną kurtkę. Zamożniejsi i lubiący elegancję wolą długie do kolana płaszcze i rękawiczki z futerkowym wykończeniem...

No a kiedy spadnie śnieg, to trzeba się ubrać po prostu ciepło.

232333

Jeśli idzie o wygląd, to założenie jest podobne: praktyczność. Mężczyźni przeważnie golą się na gładko i obcinają włosy „na chłopczyka" (grzywka na czoło albo zaczesana na bok, jeżyk, przedziałek) przez co w wieku lat dwudziestu-trzydziestu, gdy pojawia się z przodu piłka brzuszka piwnego, zaczynają wyglądać jak swoja własna karykatura. Większość „poważnych", lubiących pokazać że są dobrze sytuowani panów w średnim wieku nosi grube srebrne lub złote łańcuchy na szyi i ręku, modne są też sygnety i bransoletki. Perfumy przeważnie muszą przebić się przez zapach ulicy i transportu miejskiego, więc w pierwszej chwili zatykają aż dech.

Moda unisex jest dość jednolita: czapka z obowiązkowo wygiętym daszkiem, codzienne bądź wyjściowe dresy – takie, w których nie wstyd przyjść na kolację do właściciela zakładu – oraz buty na białej podeszwie. Podeszwę należy umyć przed wyjściem na ulicę, żeby koniecznie się świeciła i pokazywała, że buty są nowe... Szczególnie jeśli wcale nie są. Mile widziane są też zewnętrzne oznaki patriotyzmu w postaci motywów okołoruskich, biało-czerwono-niebieskich flag, wstążek świętego Jerzego (z racji kolorystyki czarno-brązowej zwanych pieszczotliwie „bekonem"). Zimą niesłabnącą popularnością cieszą się waciaki, kufajki, futrzane czapy i walonki (filcokalosze, nierzadko pięknie zdobione i podgrzewane).

W związku z rozwojem technologii coraz popularniejsze stają się ubrania z nowoczesnych materiałów – szczególnie umożliwiające wyświetlanie treści holograficznych – oraz tak zwane tęczowłókno.

Tęczowłókno to jedwab nowej ery. Delikatna, śliska i przyjemna w dotyku, reagująca na zmiany ciśnienia, temperatury i wilgotności, ta cybertkanina mieni się wszystkimi kolorami tęczy, sprawiając, że noszący jej użytkownik jest istnym pawiem w kurniku – to jest, jeśli ktokolwiek pamięta jeszcze wymarłe dwadzieścia lat temu pawie i wie, czym był kurnik. Metr bieżący tęczowłókna kosztuje tyle, ile zarabia średnio wykształcony robotnik fizyczny przez miesiąc, więc siłą rzeczy materiał jest wysoce pożądanym dodatkiem do wykończeń i ozdobników... Ale mało kto może sobie na niego pozwolić.

Dlatego też coraz większą popularnością cieszą się holoubrania. Wyposażone czy to w specjalny panel, czy też składające się w całości z powierzchni interaktywnej, holoubrania początkowo były domeną wojska i służb mundurowych, gdzie używano ich jako elementu maskującego – ale technologia błyskawicznie przelała się do sektora cywilnego. Takie ubranie potrafi wyświetlać jeden kilku z zaprogramowanych wzorów – na przykład garnitur, kurtkę i bluzę od dresu – co pozwala na szybsze adaptowanie się do okoliczności i ograniczenie wielkości walizki w podróży.

Nieco tańszą wersją holoubrań są panele interaktywne i wyświetlacze wmontowane w strój. Na ulicach dzisiejszego Neosibirska powszednim widokiem jest idący chodnikiem człowiek, na którego podkoszulku czy kurtce lecą na bieżąco reklamy produktów spożywczych, punktów usługowych czy oferty wynajmu mieszkań. Takie rozwiązanie jest obustronnie korzystne – ubranie jest tańsze, bo częściowo dotowane przez firmy zajmujące się reklamą. Ponadto osoby o wysokiej rozpoznawalności i/lub widoczności (odpowiednio: celebryci bądź obsługa przy bramkach metra) potrafi uzbierać z wyświetleń reklam na swojej garderobie niezły budżet, wypłacany potem przez firmę sponsorującą reklamy.

Sektor prywatny dość szeroko korzysta też z możliwości współdziałania z nowoczesną medycyną, zaś szereg firm i korporacji dofinansowuje operacje wszczepiania cybernetyki – oczywiście pod warunkiem, że proteza będzie w zadowalający sposób widocznie obrandowana ich logotypem i marką. Efekt jest taki, że niektórzy ludzie mają ręce i nogi będące dosłownie nośnikami reklamowymi, a to prowadzi do rozwoju kolejnej gałęzi usług: okładzin na wszczepy.

Nikt nie chce chodzić po ulicy z metalową nogą. O wiele ładniej jest, kiedy dobrać do niej ładną powłokę z plecionki karbonowej, modnego lakierowanego plastiku albo może chromowaną... A co powie pani na najnowszy krzyk mody: imitacja drewna? Drewno to materiał luksusowy, tak, więc proponujemy kompozyt pokryty okleiną z forniru. Naturalność jest teraz bardzo modna, tak, tak... Och, dogadamy się co do ceny, zapewniam.

Zarówno zimą, jak i latem coraz bardziej popularne są zapożyczone z Zachodu ubrania klimatyzowane, zapewniające użytkownikowi możliwość dopasowania temperatury do swoich indywidualnych potrzeb i zamiłowań. Jedyną ich wadą jest konieczność ładowania akumulatorów zasilających obwody, dość głośna praca promienników ciepła i często zatykające się dysze wlotów powietrza.

Obecna moda w Neosibirsku – mieście, gdzie niezależnie od pogody należy ubrać się zapobiegawczo „na cebulę", warstwowo – dyktuje w ubraniach zarówno spodnich, jak i wierzchnich obecność wstawek z przezroczystego plastiku. Dzięki takiemu rozwiązaniu nawet opatulony w płaszcz mężczyzna zawsze może pochwalić się nieskazitelnie białą koszulą, zaś kobieta w nienarzucający się sposób zaznaczyć, że założyła koronkową bieliznę...

...O ile w ogóle w modzie Federacji cokolwiek może być „nienarzucające się", „subtelne" czy „wyszukane", ale to już zupełnie inny temat.

Podobnie jak ma się to ze strojem, elementem mody jest też nierozłączny od każdego Obywatela Federacji komunikator osobisty. Nie ma tutaj czegoś takiego, jak jeden uniwersalnie ustalony wzór czy typ komunikatora. Najbardziej popularne, owszem, są wersje naręczne

293939 111

– czy to w formie bransolety, czy też bardziej staromodnego, wracającego ostatnio do łask zegarka z wyświetlaczem.

Rozmiar takiego komunikatora jest też sprawą indywidualną, bo może być czymś zupełnie niewielkim i dyskretnym (na przykład kiedy systemy audiowizualne są spięte z wszczepami organów wzroku i słuchu użytkownika), albo też celowo rozbudowanym i masywnym, gdy nosicielowi bardziej zależy na funkcjonalnościach i możliwościach.

Szczególnie pośród Lalkarzy popularne jest noszenie masywnych, przypominających całe komputery komunikatorów na przedramię, które przeważnie są od razu zintegrowane z ich osobistym MEX-em. Owszem, nie jest to szczególnie komfortowe i na pewno przeszkadza w transporcie publicznym – ale też z drugiej strony mało kto z maniaków Strumienia wychodzi z domu na tak długo, żeby to zauważyć.

Z kolei co bardziej zamożni i chcący podążać za aktualną modą preferują urządzenia w stylu retro, nierzadko przyjmujące formę dawno już nieużywanego tabletu czy wręcz laptopa z fizyczną, klikającą klawiaturą. Oczywiście i jedno, i drugie jest czystą fanaberią, podobnie jak zachwycanie się grami uruchamianymi na emulatorach przestarzałych systemów operacyjnych typu Mac OS albo Win13 – natomiast Federacja jest naprawdę wolnym krajem i nikt nikomu niczego tu nie zabrania.

Zgadza się, za niektóre rzeczy można trafić do więzienia albo dostać na ulicy w mordę, ale to już nie jest niczyja wina, prawda?

NIEWIDOCZNE GOŁYM OKIEM – PROBLEMY I WYZWANIA

Jeśli zapytać kogokolwiek w Federacji – osobę młodą czy starą, kobietę lub mężczyznę – o to, z jakimi problemami boryka się Ojczyzna, to najpewniej machną tylko ręką i westchną ciężko, od serca.

Tym, co zawsze wysuwa się na pierwszy plan i co jest najbardziej widoczne, jest patologiczna nierówność i rozwarstwienie zarobkowe. Podczas gdy oligarchowie i biznesmeni dosłownie nie wiedzą, co zrobić z pieniędzmi, emeryci i renciści muszą jakoś wiązać koniec z końcem za liche paręset rubli miesięcznie. Szanse zmiany raz znalezionej pracy na lepiej płatną są niemalże bliskie zeru, a rynek na tyle rozregulowany, że praktycznie zawsze znajdzie się ktoś, kto za daną usługę policzy sobie mniej. Większość ludzi uczy się w tym i w taki sposób żyć – ciułając grosz do grosza, oszczędzając na jedzeniu i ubraniach... Licząc na to, że jakoś to przecież będzie.

Sama istota i praprzyczyna tego problemu nie leży, o dziwo, tylko w wadliwie skonstruowanym systemie państwa jako takiego. Owszem, gdyby całymi dziesięcioleciami nie kładziono ludziom do głowy sloganów o bezpieczeństwie zatrudnienia, państwie jako najlepszym pracodawcy i pewnej emeryturze, może wszystko to pociągnęłoby jeszcze dziesięć-dwadzieścia lat – jednak wszystko zmieniło się wraz z nadejściem robotyki.

Oczywiście maszyny i automaty już wcześniej odgrywały bardzo ważną rolę w zakładach pracy i na liniach montażowych, ale minione ćwierć wieku doprowadziło do prawdziwej rewolucji w tym zakresie – rewolucji, której ofiarą pada właśnie człowiek. Bo jak inaczej nazwać redukcję etatów w zakładach pracy o dwadzieścia, czterdzieści, siedemdziesiąt procent? Co powiedzieć ludziom, którzy dowiadują się, że ich pracę lepiej, taniej i skuteczniej wykona robot?

Roboty, maszyny i androidy zaczynają być w dzisiejszym Neosibirsku dosłownie wszędzie. Myją samochody na stacjach, nalewają paliwo, podają drinki w restauracjach i obsługują biura informacji dla podróżujących. Pełnią rolę maszynistów w pociągach i sprzątaczy ulic, powoli wypychając z tych zawodów ludzi. To siłą rzeczy prowadzi do narastającego problemu bezrobocia. Rząd Federacji próbuje wdrażać programy równych szans dostępu do pracy, oferuje subsydia i nisko oprocentowane pożyczki na rozwój miejsc pracy dla ludzi, ale to wszystko tylko półśrodki, ustępujące przed zimną kalkulacją strat i zysków.

Zdesperowani ludzie albo imają się zajęć w szarej strefie, albo wychodzą na ulice. Nie ma roku, nie ma miesiąca, żeby gdzieś w Moscow City nie odbyły się jakieś protesty – przy czym rzadko który z nich ma konkretne postulaty. Ludzie są zwyczajnie niezadowoleni, rozczarowani i znużeni, więc czasami nie mają ze sobą nawet transparentów, nie wznoszą haseł – a tylko szykują się na kolejne starcie z oddziałami milicji, aby w jakikolwiek sposób rozładować rosnącą frustrację.

Część naprawdę zdesperowanych, pozbawionych środków do życia zastawia w odwróconej hipotece albo wręcz sprzedaje swoje mieszkania, żeby uzyskać jakąkolwiek płynność finansową. Marny los tych, co myślą, że dadzą radę z odłożonych w ten sposób środków wynająć sobie mniejsze lokum – pieniądze dosłownie topnieją w oczach przez opłaty, kaucje, dopłaty, wyrównania na niekorzyść i nigdy niezwracane zaliczki na poczet.

Zaś wysiedlone bloki skupują i burzą zaradni deweloperzy, wznosząc na ich miejscu kolejne apartamentowce

232333

dla wiecznie niesytych przestrzeni do życia bogatych. Eksodus wygnanej w podobny sposób ludności z rejonów śródmiejskich Neosibirska jest dziś już faktem, zaś slumsy na przedmieściach pełne są niegdyś rdzennych mieszkanek i mieszkańców miasta, patrzących teraz z daleka na wieże ze szkła i stali, wyrosłe na gruzach domów ich rodziców i dziadków.

Kolejnym, może nie aż tak widocznym, ale nie mniej niebezpiecznym problemem jest kuriozalne połączenie przeludnienia miast i starzejącego się społeczeństwa. Po ogromnym boomie demograficznym poprzedniego pokolenia można odnieść wrażenie, że Federacja doszła do swoistego szklanego sufitu w zakresie wykorzystania przestrzeni i zasobów naturalnych. Nie da się po prostu pomieścić więcej ludzi na metrze kwadratowym gruntu! Ci, którzy mieszkają teraz w mieście, nie spieszą się do posiadania dzieci – więc społeczeństwo zaczyna się starzeć.

Luki w demografii łatane są przez politykę bardziej lub mniej kontrolowanej migracji z republik ościennych i sąsiednich krajów – siłą rzeczy z kierunków południowych i południowo-wschodnich. Jednak to też zdaje się być rozwiązaniem doraźnym, bo duża część przyjezdnych wcale nie spieszy się do asymilacji: zachowują własne języki, zwyczaje i zachowania, woląc tworzyć własne miniaturowe społeczności niż działać dla wspólnego dobra Federacji.

Patrząc na to, jak to „wspólne dobro" wygląda – trudno im się dziwić.

(NIE)RÓWNOŚCI I INNE WYBOJE

Że co, że mało o kobietach? Nie no, nie żartuj sobie przecież! Mówiłem... Jak to, kiedy? No w trakcie, jak po mieście chodziliśmy. I nawet Ci pokazałem, jaka fajna była tamta przy hotelu, pamiętasz?... Przedmiotowo? No coś Ty. W życiu. Co to za pomysły w ogóle?

Tak, sytuacja kobiet w Federacji jest mocno niejednoznaczna. Wnikliwy i domyślny czytelnik zapewne zdążył już zorientować się, że mówienie o czymś takim, jak mniejszości seksualne, kwestie identyfikacji płci i inne, jakże popularne i modne teraz na postępowym, zgniłym, chylącym się ku upadkowi Zachodzie, w ogóle nie są w oficjalnym dyskursie podnoszone.

Nie, i koniec.

293939 111
232333

To nie jest tak, że ich nie ma. Po prostu się o nich nie mówi. Nie zauważa, jak gdyby nie istniały. Czy to znaczy, że nie są uznawane? Zapewne by były, gdyby je ktoś zauważył albo gdyby istniały. Ale może nie mówmy już o tym.

A przecież w Unii rząd wysyła policję z pałami na protestujących ludzi, o!

Rozumiesz? Tak to właśnie wygląda. Temat nie istnieje, nie ma go. Natomiast mimo to spróbujmy go poruszyć.

RYS HISTORYCZNY

Nominalnie mamy do czynienia z pełną, ale to pełną równością we wszystkim. Jeszcze dawno, dawno temu to właśnie prababcia dzisiejszej Federacji, czyli Rosja Carska, jako pierwsza dała kobietom do ręki broń, pozwoliła im – nie przykazała, a pozwoliła właśnie! – przywdziać mundur swojej armii i iść na front, żeby walczyć ramię w ramię z mężczyznami.

W następnych dziesięcioleciach kobieta zawsze występowała na równi z mężczyzną – w fabryce, na traktorze, przy obrabiarce.

W statku kosmicznym, wynoszącym astronautów na orbitę Ziemi.

Nawet plakaty propagandowe pilnowały idealnego parytetu równowagi: po równo mężczyzn i kobiet, młodszych i starszych, pracowników fizycznych i umysłowych.

Do dziś w Federacji można zobaczyć pracujące na torowisku kolei żelaznej wyłącznie kobiece (!) bataliony remontowe. Ubrane w filcowe kalosze i grube rękawice kobiety w roboczych drelichach i zamotanych na głowach chustkach przenoszą podkłady, spawają szyny i wkręcają ogromne śruby mocujące. Można? Można. I niech nikt nie mówi, że nie ma równouprawnienia, a ktoś go gdzieś nie szukał.

Przecież to kobiety, wyłącznie kobiety wychowywały całe pokolenie w trakcie i zaraz po Wielkiej Wojnie.

W późniejszych latach, niestety, sytuacja nie zmieniła się zbyt mocno – mężczyźni byli widoczni w życiu dzieci zdecydowanie słabo, dorywczo, mglisto. Średnia życia dla dwóch płci (nie wchodźmy w ten temat, przecież w Unii są uchodźcy, którzy roznoszą choroby) zaczęła rozjeżdżać się dramatycznie – w końcu okazało się, że mężczyźni żyją przeciętnie o dwadzieścia lat krócej.

Przyczyn było wiele: alkohol, wyczerpujący tryb życia, nadużywanie środków wszelakich, fatalne nawyki żywieniowe, depresja i wynikające z niej samobójstwa... Paradoksalnie w Federacji mężczyzna jest istotą o wiele słabszą i bardziej kruchą niż kobieta.

Teraz sytuacja zmieniła się, niezaprzeczalnie – płeć nie do końca piękna odbiła się od dna i nadrabia stracone lata. Nadrabia ostro, brutalnie, bezpardonowo, wciskając się i wpychając, gdzie tylko się da.

BOGINI-MATKA I ŁOWCA

Federacja tak naprawdę jest – wbrew temu, co może się wydawać na pierwszy rzut niewprawnego oka – ukrytym matriarchatem.

Kobieta w swoim domu jest otaczana szacunkiem wręcz zabobonnym. Mężczyzna... Mężczyzna chodzi po dworze, wyłazi na mróz i skwar, przynosi do domu łupy. Poluje na przysłowiowego mamuta w tundrze. Natomiast przynosi do domu mięcho i naprawdę, serio nie ma pojęcia, co z nim zrobić dalej. To właśnie kobieta pilnuje magii domowego ogniska, potrafi pociąć zdobycz na paski, ususzyć i schować na gorsze czasy. Wyprawić skórę, uszyć z niej nowe ubranie dla dziecka.

Dzień Kobiet ósmego marca jest świętowany hucznie w całym kraju. Biada niby-facetowi, który zapomni tego dnia o kwiatach – będą pokazywać go palcami nie damy, ale inni, prawdziwi mężczyźni właśnie!

Dlaczego więc tak mało te kobiety widać, pojawia się pytanie? Jeśli jest tak dobrze, to czemu jest tak źle? Skoro jest ich aż tak dużo, to dlaczego tak mało?

Aż chciałoby się bezradnie rozłożyć ręce.

Problem na pewno istnieje. Z jednej strony jest ósmy marca z kwiatami, prezentami i życzeniami oraz corocznym, banalnie słodkim przemówieniem Prezydenta pełnym pustych frazesów; kobiety nominalnie są równe, mają te same prawa i mogą mieć to samo, co każdy mężczyzna.

Z drugiej przemoc domowa została po ostatnich zmianach kodeksu karnego w pełni zdekryminalizowana, zaś przypadki tego, co na Zachodzie byłoby podstawą do procesu o wielomilionowe odszkodowanie za molestowanie seksualne, przeważnie są zbywane jako „przesadna uprzejmość i źle odebrane zainteresowanie".

Prawda jest taka, że na ulicach – „ulicach" rozumianych w kontekście czegokolwiek więcej niż zakupów, sklepów i zajmowania się dziećmi – kobiet prawie nie widać. Jest ich też jak na lekarstwo na wyższych stanowiskach urzędniczych i zarządach firm, nie mówiąc już o państwowych korporacjach czy rządzie Federacji jako takiej.

Może jest to kwestia pokutujących w społeczeństwie Federacji utartych wyobrażeń o takich, a nie innych rolach w rodzinie i społeczeństwie? Przecież jeśli spojrzeć na to z punktu widzenia nauki, to...

293939 111

Nie, wiesz co, kurwa? Dość. Dość tego pierdolenia, proszę Cię. Sam wychowałem syna. Sam, rozumiesz? Może nie urodziłem tego dzieciaka, boby mi się przez cewkę moczową nie przecisnął, ale do cholery jasnej, jakie jeszcze role społeczne?!

Przez pięć pierdolonych lat stałem w fartuchu przy kuchni, gotowałem gówniarzowi obiady, żeby miał co zjeść, jak ze szkoły wróci! Odkurzałem, robiłem pranie, prasowałem i chuj wie, co jeszcze. Dlaczego? Bo jego matka w tango poszła, ot, dlaczego!

Więc proszę, nie wciskaj mi tu tych banialuk o facetach-alkoholikach i biednych kobietach, przykutych łańcuchem do kuchni, bo aż mnie autentyczny wkurw łapie. Każdy ma tyle, ile sobie z życia weźmie albo na ile w życiu zasłuży. Znam w opór kobiet, które robią zajebistą robotę w miejscach, gdzie teoretycznie by się widziało faceta. W wojsku, w Legii, na zakładach, kurwa! W niejednej brygadzie na mieście.

Czekaj, aż muszę zajarać. Zaraz się uspokoję, chwila... Uff, już mi lepiej. Pojedź na Leniński rejon, jak masz odwagę, to zapytaj się o Oksanę Klimko. Zobacz, jak zblednie gościu od razu, posłuchaj uważnie, co Ci powie.

Kobiety nie potrzebują pomocy, nie musimy im „dawać" równych praw. One już je mają, miały je zawsze. A to, czy z nich skorzystają? Pfff. Spytaj facetów, czy wykorzystują dane im przez życie szanse. To naprawdę jest wybór każdego z osobna, i tylko od człowieka zależy, czy i co z tym zrobi.

...no tak, dosadniej by się tego nie dało ująć. Ale może i tak spróbujmy porozmawiać o tym poprzez argumenty, a nie emocje.

STAN FAKTYCZNY

Pamiętać należy o jednym: kobieta i mężczyzna naprawdę SĄ równi we wszystkim. MOGĄ osiągnąć tyle samo, o ile tylko zechcą i spróbują. NIE MA żadnych powodów, dla których miałoby być inaczej. NIE ISTNIEJĄ prawne ani społeczne ograniczenia w tym zakresie.

Wygląda jednak na to, że to same kobiety w Federacji wybrały sobie taką, a nie inną funkcję, jaką pełnią w rodzinie i społeczeństwie. Czy są z tego zadowolone, czy są w tym szczęśliwe? Prawdopodobnie nie mniej i nie bardziej niż ich mężczyźni, na których system *de facto* narzuca konieczność bycia silnymi, przebojowymi i wysportowanymi, najlepiej widoczną w przymusie służby wojskowej.

Czy „wybrały", czy pozwoliły, aby wybór dokonał się sam, to w tej chwili nieważne. Liczy się to, że tak już jest, taki mamy stan zastany. Czy można się z niego wyrwać? Tak, i nikt nikomu tego nie zabroni. Na pewno już nie będzie robić tego sama Federacja, w związku z pełzającym kryzysem demograficznym państwa wręcz aktywnie promująca wielozadaniowość swoich Obywateli i poszukująca talentów wszędzie, gdzie takowe się objawią.

Czy wyrwanie się z roli społecznej będzie proste, łatwe i przyjemne? Z całą pewnością nie. Natomiast mało co w życiu właśnie takie jest.

Na pewno należy pamiętać, że myślenie ludzi w Federacji jest mocno, hm, spolaryzowane. „My" kontra „oni"; Federacja kontra Zachód; dobro i zło, milicja i bandyci; patriota-sportowiec kontra bumelant-złodziej. Na tej samej zasadzie w czarno-białym świecie musi istnieć podział na mężczyzn i kobiety, na tych, co robią jedno i drugie.

A to, że świat wcale nie jest czarno-biały? No cóż, jak to było? „Umysłem nie zrozumiesz, zwykłą miarą nie zmierzysz", tak?

TAKI WYGLĄD WASZ

Tu nie za bardzo jest co opowiadać, serio... No jak to, jak się ubierają ludzie? Normalnie się ubierają. Chyba że ktoś ma ze sobą problem, to wtedy widać.

Skoro już wiesz tyle o historii i codzienności Federacji, dane Ci było poznać zakamarki neosibirskiego półświatka i dowiedzieć się, jak wygląda wirtualny świat Strumienia, to zapewne nurtuje Cię pytanie: a co z ludźmi na ulicach? Jak się ubierają, strzygą?

Niestety, najprościej byłoby powiedzieć – a nijak. Większość zamieszkujących Neosibirsk ludzi ma naprawdę bardzo, ale to bardzo utylitarne podejście do wychodzenia na dwór, a jeszcze bardziej użytkowe do tego, w czym siedzą w domu. Ten pierwszy strój ma być przede wszystkim praktyczny, a więc w kolorach, na których nie będzie widać brudu, przebarwień ani wytarć; latem lżejszy, zimą jak najcieplejszy. Ten drugi zaś? No cóż, wygoda przede wszystkim. Estetyka i świeżość dużo później.

Oczywiście, wszechobecna technologia i tutaj odcisnęła swoje piętno. Na porządku dziennym są t-shirty z wyświetlaczami zmieniających się reklam, czapki wzbogacone o holoprojektory emotek na twarze, migoczące diodami lub światłowodami paski dresów, neonowe wykończenia rękawów...

Co do fryzur, to można czasami odnieść wrażenie, że mężczyźni mają jednego i tego samego fryzjera na całe

232333

życie. Krótko podcięta z przodu grzywka, przylizane boki, z tyłu do karku – i to tyle. Jak ktoś ma fantazję, to zaczesze grzywkę na bok.

Kobiety z kolei za punkt honoru stawiają sobie pokazanie, że są właśnie kobietami. Włosy muszą być obowiązkowo długie, bujne i w ogóle ła-ha-ha, najlepiej blond... Oczywiście, mówimy nadal o włosach na głowie. Reszta jest kwestią osobistych preferencji, a w tym zakresie też dużo – DUŻO – zmienia się z dekady na dekadę.

Podsumowując: mężczyzna ma być mężczyzną, a więc praktycznym, kamuflującym się w betonowej dżungli, zlewającym z otoczeniem łowcą. Kobieta musi być kobietą, będącą uosobieniem wszelkich cech tradycyjnie przypisywanych tej właśnie płci i roli w społeczeństwie.

Że co, że seksizm i patriarchalna tyrania? Ależ oczywiście. I nikt się nawet z tym nie kryje.

Ludzie w Federacji wiedzą, że żyją w takim, a nie innym kraju. Dlatego też nie mogąc zmienić świata i jego zasad, zmieniają to, co mogą. Upiększają swoje samochody, wszczepy, domy i siebie samych. Dokładają dużo koloru, błyszczących cekinów, kontrastujących materiałów... Tak, tak – białe kozaczki, te rzeczy.

Natomiast to wszystko są dodatki, mające nieco rozświetlić wszechogarniającą, przytłaczającą, smutną szarość. Jak uśmiech, dorysowany na twarzy smutnego klauna.

Młode pokolenie jest zdecydowanie bardziej kreatywne, za wszelką cenę starając się swoim wyglądem powiedzieć: nie! Nie będziemy jak nasi rodzice, my wiemy lepiej! Nie zamienimy się w smutnych, wyblakłych ludzi, my będziemy weseli, nas będzie widać!

Tutaj dominują jaskrawe, krzykliwe kolory, najlepiej z materiałów z domieszką koszmarnie drogiego i delikatnego tęczowłókna. To samo tyczy się fryzur, makijażu i wzornictwa protetyki – w pewnym wieku nadal bardziej liczy się to, jak kto wygląda.

Oczywiście zupełnie inną bajką są już prawdziwi modnisie, wciąż szukający nowych doznań i wrażeń. Do tej grupy zaliczyć należy też ludzi albo autentycznie bogatych, albo chcących za takowych uchodzić... Natomiast więcej o tym piszemy już w kolejnym podrozdziale o wiele mówiącym tytule...

(SUB)KULTURA

Co, że niby ja mam Ci coś o tym powiedzieć? (śmiech) No chyba żartujesz. Ja jestem prosty, swój chłop, widzisz przecież. Spodnie noszę i koszulę, w gaciach mam, co trzeba, golę się co rano, włosy obcinam, żeby wygodnie było. Ja się na tych wymysłach nie znam, u nas na dzielni takich nie ma. A nawet jak są, to z domu nie wychodzą.

Nie każdy lubi, nie każdy umie używać Strumienia. Przecież większość ludzi woli żyć tu i teraz, w świecie rzeczywistym, kształtując swój wygląd wedle własnych przekonań!

Jakkolwiek nieskażona przez zgniłą ideologię multikulturalnego Zachodu Federacja jest wcale nie mniej barwnym, a na pewno o wiele bardziej pełnym kolorytu miejscem. Nie potrzeba nam tutaj obcych wzorców kulturowych! Zrobimy swoje własne, takie same, albo nawet i lepsze!

Tak jak w każdej kulturze, w tej też istnieją pewne wyraźnie widoczne nurty, trendy i odgałęzienia od głównego kierunku. Każdy szuka swego sposobu na wyrażenie własnej tożsamości, czy to przez budowę swoich wartości, czy przeciwstawianie się cudzym... Syberia jest jednak miejscem mocno specyficznym. Neosibirsk to nie pretensjonalne, przekombinowane Moscow City; tutaj wszystko jest nieco bardziej siermiężne, swojskie. Prawdziwe.

Kogo więc można spotkać na ulicach metropolii? Poniżej znajdziesz kilka przykładów subkultur, spotykanych na ulicach i podwórkach Neosibirska. Na dobry początek ci, którzy trzymają się raczej głównych arterii, centrów handlowych i lepszych dzielnic z zamkniętymi osiedlami.

HIPSTERZY

Tych to się powinno od razu z ulicy zgarniać i do wojska wysyłać, najlepiej do republik gdzieś. Dwa lata przy granicy z Turkmenistanem i wraca do domu mężczyzna, a nie takie nie wiadomo co.

„Totalnie niesamowite te steki są. No może nie takie dobre, jak u Żorża... No co Ty, nie znasz knajpy u Żorża? Przecież wszyscy znają Żorża! W zaułku pomiędzy Proletarską a Krutina jest takie podwórko, skręcasz tam w bramę i po lewej w rogu są drzwi, nad nimi jedna żarówka się świeci. Ale wiesz, miejsce trzeba rezerwować ze dwa tygodnie wcześniej".

Starannie wymodelowana, farbowana w pasma broda; skarpetki koloru groszku konserwowego w kolorowe misie; spodnie tak wąskie, że trudno je założyć, obowiązkowo odsłaniające kostki – tych ludzi widać z daleka. Każdy z nich robił wszystko, nim było to modne, i jako pierwszy o czymś słyszał. Potrafi godzinami udowadniać, że muzyka odtwarzana z wciąż zacinającego się CD-ROM-u daje niezrównane wrażenia słuchowe, zaś piwo o delikatnym posmaku spoconej pachy grubasa należy koniecznie pić z graniastej szklanki.

NEO-LOLITKI

...ahem. Wiesz co, ja powiem tak: jak kobieta tak wygląda, to jest fajne. Nawet. W sensie, do klubu jakiegoś czy teges, he, he. Ale że co, Ty mówisz, że facet tak może? Kurwa, ale po co?!

„Dzień dobry, ślicznotko! Ojej, jakie to cudowne... Naprawdę? No patrz, a ja założyłem sobie nowe paznokcie. Wiem, wiem, wiem – cudowne! Jest ten specjalista na sąsiednim rejonie, no cudotwórca normalnie! Już się umówiłem na kolejne tunele, a jak spojrzeć w jego katalog, to...".

Kiedy ktoś z nich pojawia się na ulicy, od razu czuć powiew Orientu. Wyśrubowane w kosmos, zrobione jak marzenie dowolnego transhumanisty, wykończone obowiązkowym neonem kolorowe kreacje odsłaniają więcej, niż zasłaniają; składające się w większości z siateczki ciuchy idealnie kontrastują ze słodko-różowymi, puchatymi dodatkami. Długie, różnokolorowe paznokcie, włosy w ostrych kolorach; modyfikacje twarzy, skóra gładka i lśniąca niczym plastik... Spora część z nich ma chirurgicznie powiększone, wielkie, lśniące oczy, niemalże nieistniejące maluśkie noski i drobne, pełne śnieżnobiałych zębów usta. To nie kultura, to nie hobby – to styl życia i stan umysłu, bo Ci ludzie – mężczyźni, kobiety i inne – naprawdę uważają się za żywe, ruszające się, mówiące i nieludzko drogie, luksusowe lalki.

CYBERGOCI

Widziałem raz takie jedno coś. Myślałem, że nie wiem, z pogrzebu wraca może? Lato, trzydzieści stopni upału, a ten idzie w tych portkach obcisłych i w kapturze. Dziwni są ludzie, nie wiem.

„Potrzebny nam jest jakiś konkretny kataklizm albo najlepiej kolejna wojna. Wtedy wszyscy zrozumieją, że nic z tego konsumenckiego stylu życia się nie liczy: ubrania, makijaże, dodatki, to wszystko próba odciągnięcia uwagi. Ten świat dąży ku zagładzie".

Dokładne, idealnie przeciwieństwo Neo-Lolitek – są dla nich tym, czym dla słodkich Barbie były w latach młodości Waszych dziadków zachodnie lalki Monster High. Ubrane na czarno, z okazjonalnymi dodatkami w kolorze czerwieni, fioletu albo zieleni kreatury z grzywami długich, doczepianych dredów i niesamowitą wręcz liczbą oldschoolowych, jeszcze ręcznie robionych piercingów, skaryfikacji i modyfikacji ciała. Obowiązkowym materiałem jest altskóra, guma, lateks i w ogóle wszystko, co się błyszczy i lśni; w wersji codziennej ograniczają się do srebrnej biżuterii i mocno umalowanych oczu, pełną garderobę zakładając tylko na organizowane w podziemnych klubach imprezy i do sesji zdjęciowych.

TOŁSTOJOWCY

Częściowo ich rozumiem z tymi wszczepami, bo sam nie lubię. Ale kurwa, jak zaczynam słuchać tego pierdolenia o ziołach i pamięci wody, to nawet ja mam wrażenie, że coś jest nie tak. Ja z fizyki nigdy nie byłem asem, no ale bez jaj! Że jak niby, im mniejsze stężenie, tym większe stężenie? Kurwa, żeby tak się dało wódkę rozrabiać!

„Musimy wrócić do tego, co jest prawdziwą opoką etnosu słowiańskiego, do owoców naszej żyznej ziemi i jej niewyczerpanej siły! Dlatego właśnie Bóg dał nam materiały naturalne i czystą od domieszek chemicznych żywność... Tak, jest na wagę złota, wiem! Ale czy nie lepiej zainwestować w siebie, we własne zdrowie?".

„Umysłem Rosji nie zrozumiesz i zwykłą miarą jej nie zmierzysz" to najczęściej powtarzane motto i cytat sprzed bez mała dwustu lat, będący swoistym *credo* tej mocno specyficznej subkultury. Nie szkodzi, że napisał te słowa zupełnie kto inny; ważne, że pasują do założenia. Tołstojowcy głęboko wierzą w konieczność powrotu do korzeni, do postaw „kultury pansłowiańskiej", o której lubią mówić, udowadniając, że pierwsze państwa Słowian istniały już tysiąclecia temu. Duża część z nich odrzuca częściowo lub w całości nowoczesną technologię i medycynę, podkreślając wagę naturalnej tężyzny fizycznej i rzekomo posiadanej przez „prosty lud" wiedzy przyrodniczo-znachorskiej. Siłą rzeczy to oni są ostoją wszelkich teorii spiskowych, tutaj dominują też antyszczepionkowcy. Wśród Tołstojowców znajdzie się najwięcej radykalnych Prawosławnych, ale też neopogan; stanowią najczęstszą grupę, na której żerują mówcy motywacyjni i pseudoznachorzy, doradzający usunięcie polipa z nosa na drodze zaproszenia go do negocjacji.

DEKADENCI

Niektórym się w dupach przewraca od pieniędzy, powiem Ci. Ja sam lubię trochę komfortu – miękkie kapcie, kanapa, piwko w ręku i film sobie obejrzeć. No ale takie pieniądze płacić? I ja patrzę, ten talerz wielki, jak tarcza hamulcowa od ciężarówki, a jedzenia mniej niż kot nasrał. Żart jakiś.

„Tak, to jest właśnie życie. Siadaj, zmieścisz się przecież... To jest Nadia, a to Witia, jej... no cóż, towarzysz. Towarzyszka? Och, przepraszam, język mi się już nieco

293939 111
232333

plącze. Mogę zrobić coś, żeby zatrzeć to *faux pas*? Cokolwiek...?".

Niech inni taplają się w błocie codzienności, walczą o każdy skrawek przestrzeni życiowej i płaczą, że nie starcza im do pierwszego. Przeszłość? Phi! Ona już była, a przyszłości możemy nie doczekać. Liczy się tylko ta chwila i to, jak dobrze da się ją wykorzystać.

Tych ludzi nie obchodzi nikt i nic, poza nimi samymi.

Najlepsze samochody; najlepsze ubrania; najnowsze dodatki; trendy, które jeszcze nie zdążyły się pojawić; ekstrawagancja, pogarda, rozwiązłość moralna i brak jakichkolwiek zahamowań – tak można ich najkrócej opisać.

Dekandenci Neosibirska stanowią dość zamkniętą, wręcz hermetyczną grupę. Mają swoje własne imprezy, swój krąg towarzyski, własne hotele i galerie sztuki, w których oglądają rzeczy, które dawno już wykroczyły poza jakiekolwiek ramy estetyki, gustu czy moralności.

Większość z nich za młodu naczytała się zbyt dużo czasopism na kredowym papierze, kupowanych przez rodziców-nuworyszów. Potem oglądali tasiemcowe seriale oper mydlanych i uwierzyli, że tak wygląda życie rodzinne i towarzyskie. W końcu mieli zbyt wiele kontaktu z kreatorami mody i zaczęli uważać, że to, co pokazywane jest podczas pokazów, faktycznie odzwierciedla... cokolwiek.

To towarzystwo nieustannie kręci się i tarza, kiszą się we własnym sosie, wymieniając partnerami i partnerkami, żyjąc nierzadko w kazirodczych, nieformalnych związkach. Jedyne, co nie ściąga na nich otwartego gniewu zarówno społeczeństwa, jak i prokuratury, to fakt, że duża część z nich jest członkami naprawdę dobrze i wysoko sytuowanych rodzin Neosibirska.

Wbrew pozorom Dekadenci wcale nie wywodzą się z najbardziej zamożnej warstwy mieszkańców miasta. Prawdziwi bogacze po prostu to wszystko mają, nie muszą się z tym obnosić, a czasami wręcz celowo ukrywają; natomiast ci ludzie są właśnie typowymi *wannabes*, gotowymi nierzadko zadłużyć się, aby pokazać, że stać ich na więcej niż resztę.

Oczywiście powyższe grupy nie są ograniczone wyłącznie do bogatych dzielnic. Każda z nich ma swoją biedа-wersję, ograniczoną czy to budżetem, czy nietolerancją otoczenia albo dostępem do właściwych wzorców.

Powiedzmy to otwarcie: gdyby ktokolwiek z ich przedstawicieli miał pokazać się na dowolnym „zwykłym" rejonie tak, jak chadza po domu albo jak wychodzi na co bardziej modne ulice, to obciągnąłby instant bęcki. Szare podwórka, szare ulice i szarzy ludzie nie lubią odmieńców, nie lubią wystawiania głowy ponad poziom szamba.

Jeśli idzie natomiast o proste, zwyczajne blokowiska, to tutaj robi się o wiele bardziej, ahem, swojsko.

WIXIARZE

Jest tego bydła i na naszej dzielni trochę. Chodzą cały czas napruci, ledwo pion trzymają przecież, tylko do sklepu wychodzą czasami... I z okien cały czas: umpa-umpa! Te ich bryki to też nieporozumienie jakieś jest, no ale każdy sam sobie świadectwo wystawia.

„Beczka, bas, kiełbasi solo, kiełbasiarz do pasa goły!".

Zwani popularnie „kiełbasiarzami" albo „odkurzaczami" – pierwsze określenie od basów, które aż jelito targają, drugie od tego, że wciągną wszystko, co tylko im podsunąć. Jaskrawo podświetlone samochody, tęczowe wstawki w ubraniach, ciemne okulary, gruby kajdan z ruskiego złota na łapie i łańcuch z symbolem rubla na piersi... Ci ludzie żyją od melanżu do melanżu, migrując po mieście zgodnie z kalendarzem domówek, imprez masowych i koncertów z tanim piwerkiem.

ANARCHIŚCI

No, ja jestem były mundurowy, więc co Ci mam powiedzieć? Nie można tak przecież, żeby państwo zniszczyć, bo to jest... no to herezja jest! Zawsze jakieś państwa były, zawsze będą i tyle. A jak ktoś chce obalenia rządu, to on dla mnie jest obcym agentem...

No sorry, tak to widzę.

„Holowizja kłamie, nie rozumiesz tego? Karmią Cię tą papką informacyjną, żebyś dobrze spał w nocy, ale prawdziwy świat wygląda inaczej! Musimy stawiać opór, bo inaczej wszystkich nas wsadzą w ten sam kierat!".

Nie każdemu wystarczy wyrażanie niezadowolenia z rzeczywistości przez postowanie memów w Strumieniu. Niektórzy idą o spory krok dalej, głosząc potrzebę aktywnego – mniej lub bardziej, czasem weekendowego – sprzeciwu wobec aparatu opresji państwa. Porwane dżinsy, czarne kurtki, długie włosy, nieodłączny papieros w kąciku ust i kieszeń wypchana powielanymi na domowej drukarce jednorazowymi nośnikami z kolejnym Wielkim Rewolucyjnym Manifestem, który wciskają każdemu przy pierwszej okazji... Tak, to właśnie anarchiści, wiecznie rozerwani pomiędzy postawą pełnej wyjebki na wszystko a koniecznością walki o nowy, lepszy świat. Uważaj, żeby nie zapraszać ich na jedną imprezę z kolegą, który właśnie wrócił z służby na Kaukazie!

STRUMIENIOWCY

Mówiłem Ci już, co o Strumieniu myślę. Przecież to nie istnieje naprawdę, więc jak można tyle czasu w tym spędzać? Oni tam mają te swoje gry, jeżdżą czołgami i strzelają do siebie... Jak dzieci trochę. Ja czołgiem nie jeździłem może, ale strzelania miałem dość, więc nie muszę się w to teraz bawić.

„Nie no, tędy się nie da. Czekaj, spróbuję ominąć ich kod na wejściu i wepnę się bokiem... O właśnie, widzisz? Myk, i jesteśmy w środku! I teraz wybierasz nową grę, ustawiasz poziom trudności i jazda, noc z głowy".

Niektórym w pełni wystarczy, jeśli niezadowolenie z rzeczywistości wyraża właśnie poprzez zapostowanie odpowiednio ciętego memeska w Strumieniu. No co? Dwa i pół tysiąca polubień przecież jest! Zwani pogardliwie „piwniczakami" lub „incelami", Strumieniowcy zwyczajnie ignorują otaczający ich świat, woląc spędzać całe dnie w odmętach rzeczywistości wirtualnej. Niektórzy z nich są wybitnymi specami w swoim fachu, świadomie wybierającymi takie, a nie inne życie; większość zsuwa się w ten styl życia niezauważalnie dla samych siebie. Dla tych ludzi świat Strumienia jest naprawdę ważniejszy niż rzeczywisty – potrafią opowiadać o swoich „dziewczynach" i „chłopakach", mieć z nimi wirtualne romanse i nawet brać śluby – zakochując się w tworzonej personie i nigdy nie wiedząc, kto naprawdę siedzi po drugiej stronie. Ich mieszkanie to po prostu miejsce, w którym stoi sprzęt; ciało to mocno wysłużony, ale spełniający swoją rolę samochód kombi, który ma dowieźć mózg na miejsce pracy. Za duże, powyciągane ciuchy, plamy z jedzenia na koszulce i spodniach – tak, to właśnie oni.

BIAŁORAPERZY

Dbają o kulturę fizyczną i tego się nie da nie szanować. Może aż za bardzo, bo to kąpanie się w przeręblu i bicie się po ryjach na mrozie to trochę ekstremalne jest, ale kierunek dobry. No tylko że jak tak można, powiedz mi? Przecież jak się ktoś nie napije ze mną, to ja nie wiem, czy można mu ufać, co to za człowiek w ogóle... Więc dziwni są, tyle Ci powiem.

„Chcesz, to wstrzykuj, wciągaj i łykaj, chlej na umór... Przyjdzie taki dzień, że zapukamy do drzwi każdego, kto latami nie odróżniał rodzimego miasta od wychodka i srał we własne gniazdo. Zimna stal za pazuchą, wieczny chłód w duszy, kręgosłup jak ze stali! Skończyłeś serię? No to jeszcze jedną! Dasz radę, dawaj – raz! Dwa! Trzy...!".

Uliczna odmiana Tołstojowców, przyjmująca o wiele bardziej praktyczne podejście do szeregu spraw. O ile tamci czytają książki, o tyle ci podciągają się na drążku. Najchętniej zimą... po wcześniejszej kąpieli w śniegu. A potem siedem kilometrów biegu, pompki i dopiero wtedy na trening sztuk walki. Po co? Żeby obronić się na ulicy, oczywiście! Obronić przed obcą kulturą, przed handlarzami narkotyków, przed pijanymi bandytami. Tak, tak – duża część Białoraperów nie pije, nie wciąga i nie kłuje się. Nie, bo nie, bo muszą być zawsze gotowi do walki! Ich piwnice są niewielkimi siłowniami, duża część należy albo do klubów sportowych, albo dyskusyjnych. Żywiołem jest zima, matką Syberia, ojcem ich rejon... Czy trzeba mówić więcej?

MILITARYŚCI

Większość z nich nigdy nie była w wojsku i dlatego tyle o nim gadają. Ci, co byli, to pewnie siedzieli gdzieś w jednostkach tyłowych od zaopatrzenia, tylko materace wydawali z magazynów i zazdrościli innym. Wojsko ma się w głowie, flagę się szanuje, a Ojczyznę w sercu trzeba nosić, rozumiesz? W sercu, nie na głowie ani na bluzie. Jak ktoś musi ją sobie na czole wymalować, żeby koniecznie było widać, to pożytku z niego nie ma.

„Fe-de-ra-cja, je-dna na-cja! Wstajemy wreszcie z kolan, jesteśmy wielkim krajem! Zazdroszczą nam i się nas boją, rozumiesz? Dlatego właśnie próbują nas zniszczyć!"

„Za to Krym nasz!", brzmi klasyczna odpowiedź na dowolne, nawet niewinne pytanie o jakikolwiek problem w kraju. Nieważne, co widać na ulicy; ważne, co mówi Prezydent w holowizorze! Tak, w tej chwili weszliśmy na równię pochyłą, prowadzącą coraz szybciej w kierunku dna. Ci ludzie żyją życiem Federacji, ubierają się w patriotyczne trikolory, na ścianie mają wielką flagę z dwugłowym orłem... Aktywni i byli wojskowi, nierzadko milicjanci, ale też spora część biznesmenów, zwyczajnie czujących, skąd i dokąd akurat wieje wiatr historii – ci ludzie gotowi byliby zrobić dla swego kraju wszystko. Co zaskakujące, w ustach większej części z nich nie jest to tylko pusty slogan.

KIBOLE

Zwierzęta. Nierzadko się w nich wjeżdżało, jak jeszcze w SOBR-ze byłem, i powiem Ci, zabawa była przednia. Tak to filmiki w Strumieniu nagrywali, chawudepe i jotpe sto procent, wielkie kozaki... A jak kiedyś weszliśmy na chatę o czwartej rano do jednego z ich szefów, to... Eehehehe. Jedziemy potem suką, on skuty na podłodze leży i nagle kolega się pyta: ej, co tu tak śmierdzi? Ja patrzę, a ten się wziął i zesrał ze strachu.

„Federacja? Państwo? Polityka? Rząd? Dawaj, przełącz na sport, zaraz będzie Spartak grać przeciwko Dynamo! Dyyy-naa-moo, o-o-oooo! Jebać psiarnię, futbol bez milicji!".

plącze. Mogę zrobić coś, żeby zatrzeć to *faux pas*? Cokolwiek...?".

Niech inni taplają się w błocie codzienności, walczą o każdy skrawek przestrzeni życiowej i płaczą, że nie starcza im do pierwszego. Przeszłość? Phi! Ona już była, a przyszłości możemy nie doczekać. Liczy się tylko ta chwila i to, jak dobrze da się ją wykorzystać.

Tych ludzi nie obchodzi nikt i nic, poza nimi samymi.

Najlepsze samochody; najlepsze ubrania; najnowsze dodatki; trendy, które jeszcze nie zdążyły się pojawić; ekstrawagancja, pogarda, rozwiązłość moralna i brak jakichkolwiek zahamowań – tak można ich najkrócej opisać.

Dekandenci Neosibirska stanowią dość zamkniętą, wręcz hermetyczną grupę. Mają swoje własne imprezy, swój krąg towarzyski, własne hotele i galerie sztuki, w których oglądają rzeczy, które dawno już wykroczyły poza jakiekolwiek ramy estetyki, gustu czy moralności.

Większość z nich za młodu naczytała się zbyt dużo czasopism na kredowym papierze, kupowanych przez rodziców-nuworyszów. Potem oglądali tasiemcowe seriale oper mydlanych i uwierzyli, że tak wygląda życie rodzinne i towarzyskie. W końcu mieli zbyt wiele kontaktu z kreatorami mody i zaczęli uważać, że to, co pokazywane jest podczas pokazów, faktycznie odzwierciedla... cokolwiek.

To towarzystwo nieustannie kręci się i tarza, kiszą się we własnym sosie, wymieniając partnerami i partnerkami, żyjąc nierzadko w kazirodczych, nieformalnych związkach. Jedyne, co nie ściąga na nich otwartego gniewu zarówno społeczeństwa, jak i prokuratury, to fakt, że duża część z nich jest członkami naprawdę dobrze i wysoko sytuowanych rodzin Neosibirska.

Wbrew pozorom Dekadenci wcale nie wywodzą się z najbardziej zamożnej warstwy mieszkańców miasta. Prawdziwi bogacze po prostu to wszystko mają, nie muszą się z tym obnosić, a czasami wręcz celowo ukrywają; natomiast ci ludzie są właśnie typowymi *wannabes*, gotowymi nierzadko zadłużyć się, aby pokazać, że stać ich na więcej niż resztę.

Oczywiście powyższe grupy nie są ograniczone wyłącznie do bogatych dzielnic. Każda z nich ma swoją biedа-wersję, ograniczoną czy to budżetem, czy nietolerancją otoczenia albo dostępem do właściwych wzorców.

Powiedzmy to otwarcie: gdyby ktokolwiek z ich przedstawicieli miał pokazać się na dowolnym „zwykłym" rejonie tak, jak chadza po domu albo jak wychodzi na co bardziej modne ulice, to obciągnąłby instant bęcki. Szare podwórka, szare ulice i szarzy ludzie nie lubią odmieńców, nie lubią wystawiania głowy ponad poziom szamba.

Jeśli idzie natomiast o proste, zwyczajne blokowiska, to tutaj robi się o wiele bardziej, ahem, swojsko.

WIXIARZE

Jest tego bydła i na naszej dzielni trochę. Chodzą cały czas napruci, ledwo pion trzymają przecież, tylko do sklepu wychodzą czasami... I z okien cały czas: umpa-umpa! Te ich bryki to też nieporozumienie jakieś jest, no ale każdy sam sobie świadectwo wystawia.

„Beczka, bas, kiełbasi solo, kiełbasiarz do pasa goły!".

Zwani popularnie „kiełbasiarzami" albo „odkurzaczami" – pierwsze określenie od basów, które aż jelito targają, drugie od tego, że wciągną wszystko, co tylko im podsunąć. Jaskrawo podświetlone samochody, tęczowe wstawki w ubraniach, ciemne okulary, gruby kajdan z ruskiego złota na łapie i łańcuch z symbolem rubla na piersi... Ci ludzie żyją od melanżu do melanżu, migrując po mieście zgodnie z kalendarzem domówek, imprez masowych i koncertów z tanim piwerkiem.

ANARCHIŚCI

No, ja jestem były mundurowy, więc co Ci mam powiedzieć? Nie można tak przecież, żeby państwo zniszczyć, bo to jest... no to herezja jest! Zawsze jakieś państwa były, zawsze będą i tyle. A jak ktoś chce obalenia rządu, to on dla mnie jest obcym agentem...

No sorry, tak to widzę.

„Holowizja kłamie, nie rozumiesz tego? Karmią Cię tą papką informacyjną, żebyś dobrze spał w nocy, ale prawdziwy świat wygląda inaczej! Musimy stawiać opór, bo inaczej wszystkich nas wsadzą w ten sam kierat!".

Nie każdemu wystarczy wyrażanie niezadowolenia z rzeczywistości przez postowanie memów w Strumieniu. Niektórzy idą o spory krok dalej, głosząc potrzebę aktywnego – mniej lub bardziej, czasem weekendowego – sprzeciwu wobec aparatu opresji państwa. Porwane dżinsy, czarne kurtki, długie włosy, nieodłączny papieros w kąciku ust i kieszeń wypchana powielanymi na domowej drukarce jednorazowymi nośnikami z kolejnym Wielkim Rewolucyjnym Manifestem, który wciskają każdemu przy pierwszej okazji... Tak, to właśnie anarchiści, wiecznie rozerwani pomiędzy postawą pełnej wyjebki na wszystko a koniecznością walki o nowy, lepszy świat. Uważaj, żeby nie zapraszać ich na jedną imprezę z kolegą, który właśnie wrócił z służby na Kaukazie!

293939 111

STRUMIENIOWCY

Mówiłem Ci już, co o Strumieniu myślę. Przecież to nie istnieje naprawdę, więc jak można tyle czasu w tym spędzać? Oni tam mają te swoje gry, jeżdżą czołgami i strzelają do siebie... Jak dzieci trochę. Ja czołgiem nie jeździłem może, ale strzelania miałem dość, więc nie muszę się w to teraz bawić.

„Nie no, tędy się nie da. Czekaj, spróbuję ominąć ich kod na wejściu i wepnę się bokiem... O właśnie, widzisz? Myk, i jesteśmy w środku! I teraz wybierasz nową grę, ustawiasz poziom trudności i jazda, noc z głowy".

Niektórym w pełni wystarczy, jeśli niezadowolenie z rzeczywistości wyraża właśnie poprzez zapostowanie odpowiednio ciętego memeska w Strumieniu. No co? Dwa i pół tysiąca polubień przecież jest! Zwani pogardliwie „piwniczakami" lub „incelami", Strumieniowcy zwyczajnie ignorują otaczający ich świat, woląc spędzać całe dnie w odmętach rzeczywistości wirtualnej. Niektórzy z nich są wybitnymi specami w swoim fachu, świadomie wybierającymi takie, a nie inne życie; większość zsuwa się w ten styl życia niezauważalnie dla samych siebie. Dla tych ludzi świat Strumienia jest naprawdę ważniejszy niż rzeczywisty – potrafią opowiadać o swoich „dziewczynach" i „chłopakach", mieć z nimi wirtualne romanse i nawet brać śluby – zakochując się w tworzonej personie i nigdy nie wiedząc, kto naprawdę siedzi po drugiej stronie. Ich mieszkanie to po prostu miejsce, w którym stoi sprzęt; ciało to mocno wysłużony, ale spełniający swoją rolę samochód kombi, który ma dowieźć mózg na miejsce pracy. Za duże, powyciągane ciuchy, plamy z jedzenia na koszulce i spodniach – tak, to właśnie oni.

BIAŁORAPERZY

Dbają o kulturę fizyczną i tego się nie da nie szanować. Może aż za bardzo, bo to kąpanie się w przeręblu i bicie się po ryjach na mrozie to trochę ekstremalne jest, ale kierunek dobry. No tylko że jak tak można, powiedz mi? Przecież jak się ktoś nie napije ze mną, to ja nie wiem, czy można mu ufać, co to za człowiek w ogóle... Więc dziwni są, tyle Ci powiem.

„Chcesz, to wstrzykuj, wciągaj i łykaj, chlej na umór... Przyjdzie taki dzień, że zapukamy do drzwi każdego, kto latami nie odróżniał rodzimego miasta od wychodka i srał we własne gniazdo. Zimna stal za pazuchą, wieczny chłód w duszy, kręgosłup jak ze stali! Skończyłeś serię? No to jeszcze jedną! Dasz radę, dawaj – raz! Dwa! Trzy...!".

Uliczna odmiana Tołstojowców, przyjmująca o wiele bardziej praktyczne podejście do szeregu spraw. O ile tamci czytają książki, o tyle ci podciągają się na drążku. Najchętniej zimą... po wcześniejszej kąpieli w śniegu. A potem siedem kilometrów biegu, pompki i dopiero wtedy na trening sztuk walki. Po co? Żeby obronić się na ulicy, oczywiście! Obronić przed obcą kulturą, przed handlarzami narkotyków, przed pijanymi bandytami. Tak, tak – duża część Białoraperów nie pije, nie wciąga i nie kłuje się. Nie, bo nie, bo muszą być zawsze gotowi do walki! Ich piwnice są niewielkimi siłowniami, duża część należy albo do klubów sportowych, albo dyskusyjnych. Żywiołem jest zima, matką Syberia, ojcem ich rejon... Czy trzeba mówić więcej?

MILITARYŚCI

Większość z nich nigdy nie była w wojsku i dlatego tyle o nim gadają. Ci, co byli, to pewnie siedzieli gdzieś w jednostkach tyłowych od zaopatrzenia, tylko materace wydawali z magazynów i zazdrościli innym. Wojsko ma się w głowie, flagę się szanuje, a Ojczyznę w sercu trzeba nosić, rozumiesz? W sercu, nie na głowie ani na bluzie. Jak ktoś musi ją sobie na czole wymalować, żeby koniecznie było widać, to pożytku z niego nie ma.

„Fe-de-ra-cja, je-dna na-cja! Wstajemy wreszcie z kolan, jesteśmy wielkim krajem! Zazdroszczą nam i się nas boją, rozumiesz? Dlatego właśnie próbują nas zniszczyć!"

„Za to Krym nasz!", brzmi klasyczna odpowiedź na dowolne, nawet niewinne pytanie o jakikolwiek problem w kraju. Nieważne, co widać na ulicy; ważne, co mówi Prezydent w holowizorze! Tak, w tej chwili weszliśmy na równię pochyłą, prowadzącą coraz szybciej w kierunku dna. Ci ludzie żyją życiem Federacji, ubierają się w patriotyczne trikolory, na ścianie mają wielką flagę z dwugłowym orłem... Aktywni i byli wojskowi, nierzadko milicjanci, ale też spora część biznesmenów, zwyczajnie czujących, skąd i dokąd akurat wieje wiatr historii – ci ludzie gotowi byliby zrobić dla swego kraju wszystko. Co zaskakujące, w ustach większej części z nich nie jest to tylko pusty slogan.

KIBOLE

Zwierzęta. Nierzadko się w nich wjeżdżało, jak jeszcze w SOBR-ze byłem, i powiem Ci, zabawa była przednia. Tak to filmiki w Strumieniu nagrywali, chawudepe i jotpe sto procent, wielkie kozaki... A jak kiedyś weszliśmy na chatę o czwartej rano do jednego z ich szefów, to... Eehehehe. Jedziemy potem suką, on skuty na podłodze leży i nagle kolega się pyta: ej, co tu tak śmierdzi? Ja patrzę, a ten się wziął i zesrał ze strachu.

„Federacja? Państwo? Polityka? Rząd? Dawaj, przełącz na sport, zaraz będzie Spartak grać przeciwko Dynamo! Dyyy-naa-moo, o-o-oooo! Jebać psiarnię, futbol bez milicji!".

232333

Tatuaże na rękach, grube karki, mocno ograniczony zasób słownictwa i bardzo jasno określone priorytety życiowe: imprezka, browarek, meczyk. Kibole z założenia pasjonują się sportem, część z nich nawet aktywnie, preferując drużynowe... Głównie walki. Co ciekawe, mimo powierzchownie deklarowanego patriotyzmu i gotowości do walki, większość z nich stara się aktywnie unikać służby wojskowej i w ogóle pała niechęcią do organów prawa i porządku, ponad idee państwowe preferując model bandy plemiennej – „my" kontra „oni".

GOPNICY

Taki sobie lokalny koloryt. Oni do mnie nic nie mają, to i ja ich w spokoju zostawiam. Wiem, że czasem się do kogoś przyczepią, ale z nimi trzeba zdecydowanie. Grzecznie, bez agresji, kulturalnie wytłumaczyć: spierdalać, bo Wam nogi połamię. Zawsze działa.

„Te, kolego, cho no tu na chwilę! No chodź, nie bój nic. Kopsnij szluga... Ooo, ładny komunikator! Dasz obejrzeć? No przecież nie zabiorę... Co, nie ufasz mi? Nie szanujesz mnie? Ach, ty!...".

Nieodłączna ozdoba każdej klatki schodowej, ławeczki na podwórku i schodków najbliższego całodobowego. Wieczorami okupują place zabaw, przesiadując na wyspawanych z metalowych rurek konstrukcjach, przez co nazywani są przez co poniektórych mieszkańców osiedli „zwierzętami" albo „surykatkami". Poznać ich można po zamiłowaniu do odzieży dresowej oraz gumowych klapek, co bardziej dbający o stylówkę noszą buty z długim czubem i opinające się na tyłku, wcinające w rowek materiałowe spodnie. Do tego obowiązkowy kaszkiet, w kieszeni paczka prażonego słonecznika i plastikowa, litrowa butla piwa w ręku. Typowe uliczne dresiki, dumne ze swojej dzielni i bloku, znające wszystkie lokalne plotki. Gopnicy są przeważnie zwyczajnie zbyt biedni na sensowne wszczepy bojowe, więc nie stanowią zagrożenia dla weterana miejskiej dżungli, ale co drugi ma przy sobie albo nóż, albo kastet w kieszeni, więc potrafią być niebezpieczni. Sami uważają się za ulicznych pitbulli, przeważnie zachowując się jak stadne ratlerki.

Że co, że wychodzi na to, że nikogo nie lubię? Nieprawda. Ciebie lubię i moich kumpli z wojska lubię. I psa mojego też. Tak, Kusto? Tak? Kogo lubi pan, co? No kogo, kogo...?

Każda z opisanych powyżej subkultur w taki czy inny sposób odnosi się – czy to przez imitację, czy przeciwstawienie – do dwóch najważniejszych nurtów wytyczających rozwój społeczeństwa w Federacji: armii i więzienia.

KILKA MIEJSC CIEKAWYCH

To co, pojeździmy trochę po mieście, co? Wsiadaj, tylko drzwi dobrze zatrzaśnij, bo zamek szwankuje. Ja będę tak sobie po prostu jeździł, a jak coś zobaczę, to Ci opowiem. Albo i Ty się mnie pytaj, bo dla mnie to wszystko to jest normalne, codzienne...

Nadal nie rozumiem, jak może to kogoś interesować, no ale spoko. Jak to mawiają – nasz gość, nasz pan.

SIBIRTOWER

Najwyższy, najbardziej luksusowy i najdroższy apartamentowiec śródmieścia, zbudowany na ostatnim fragmencie zabytkowych kamienic jeszcze z początków ubiegłego wieku.

Apartament tutaj wart jest tyle, ile inni zarabiają przez dziesięć albo i dwadzieścia lat życia. W podziemnym garażu stoją same luksusowe marki, a mieszkańcy noszą buty tak nowe, że podeszwy są wciąż białe. Podobno tutejsi mężczyźni reagują zdumieniem i obrzydzeniem, kiedy mają dotknąć prawdziwej kobiety, a nie implantów – to TAK ma to wyglądać?!

W znajdujących się na niższych piętrach biurach załatwia się naprawdę grube interesy, z rąk do rąk przechodzą miliony. Ktokolwiek da radę zaczepić się tutaj – no cóż, albo spektakularnie poszybuje w górę, albo z hukiem i w płomieniach spadnie na sam dół.

HOTEL OJCZYZNA

Najnowszy, najpiękniejszy, wręcz pachnący jeszcze świeżością przybytek dla bogatych turystów i lubiących pokazać swoją klasę – liczoną ilością pieniędzy na koncie – biznesmenów.

Lobby bar daje niezrównany widok na rzekę, uzyskany dzięki wysiedleniu i wyburzeniu dwóch kwartałów bloków mieszkalnych, nieuwzględnionych w nowo zatwierdzonym planie zagospodarowania przestrzennego.

Personel składający się zarówno z tradycyjnego materiału ludzkiego, jak i najnowszej generacji klasy androidów zapewni najwyższą jakość obsługi.

Wykorzystaj zawarty w tym przewodniku kod rabatowy i zapytaj o specjalną zniżkę na zabiegi chirurgii estetycznej w naszej strefie spa!

NOVATEK PLAZA

Zajmujący się podnajmem prywatnych firm ochrony – czytaj: najemnikami – NovaTek trzyma głowę nisko, i podobnie też wygląda ich siedziba. Logo niemalże ginie pośród setek neonów z nazwami sklepów, restauracji, zakładów usługowych i klinik urody... Znajduje się tutaj też kilkanaście jednostek laboratoryjno-badawczych, mieści się jeden z lepszych zakładów regulacji i strojenia implantów.

Sama lokacja, pomimo oczywistych problemów z parkingami, jest kusząca o tyle, że krzyżuje się tutaj kilka większych ulic. Bliskość dwóch stacji metra i dogodne połączenia kolei naziemnej sprawiają, że Plaza nierzadko wybierana jest na miejsce spotkań – i wcale nie o schadzkach zakochanych tu mowa. Chociaż, w sumie – nic nie zbliża ludzi tak bardzo jak wspólne łajdactwa.

SIEDZIBA FSB

Potężny, kanciasty budynek z ciemnego szkła robi ponure wrażenie, i tak właśnie powinno być. Przy wejściu na stałe pełni wartę dwóch uzbrojonych żołnierzy, trzeci czeka w dostawionym do ściany żelbetowym bunkrze, z którego wystaje lufa wielkokalibrowego karabinu; każdy, kto chce dostać się do środka, musi najpierw podjąć decyzję: wchodzę... I wcale nie jest powiedziane, że wyjdę.

Federalna Służba Bezpieczeństwa to na dobrą sprawę państwo w państwie – nawet wedle wątpliwych i rozmytych standardów Federacji. Jak inaczej ma być, jeśli praktycznie każdą decyzję można uzasadnić sformułowaniem „interes narodowy"?!

W podziemiach gmachu dniem i nocą pracują rzesze podpiętych do Strumienia analityków, filtrujących przepływającą rzekę szumu i wyławiających z niej drobinki informacji. Z takich okruchów składa się potem raporty, a raporty z kolei służą do zakładania teczek... które prędzej czy później dostają czerwoną sygnaturę z akceptem: „Procedować".

Grawiloty i wertyplany startują bezpośrednio z przylegających do budynku koszarów. Kiedy migające błękitem rydwany bogów wznoszą się ponad Neosibirskiem, najlepiej się schować, nakryć kołdrą po czubek głowy i udawać, że Cię nie ma...

...to strategia, dająca w tej sytuacji równe szanse powodzenia jak dowolna inna.

NEOSIBIRSKI TEATR OPERY I BALETU

Liczący sobie dobre sto lat budynek jest jednym z niewielu prawdziwych zabytków miasta. Niemalże niewidoczny pośród wieżowców i biurowców, nie aż tak lśniący, wręcz oszczędny – jest mimo to, a może właśnie dlatego, naprawdę piękny. Monumentalna, solidna architektura projektowana na dekady albo i wieki widziała już niejedno i nadal niejedno zobaczy... Biznes przychodzi i przemija, a sztuka jest wieczna.

Tutaj spotkać można całą śmietankę towarzyską miasta, przychodzącą na wieczorne premiery nowych spektakli, wznowienia popularnych przedstawień klasyki i tak zwanej „sztuki" współczesnej. Neobalet wciąż jest przecież popularny... A tancerki nieodmiennie cieszą się wzięciem.

HOTEL MARRIOTT NEOSIBIRSK

Stojący naprzeciwko ikonicznego budynku Opery jest może nie najnowszym, ale na pewno najdogodniej położonym z licznych hoteli miasta. To właśnie tutaj zatrzymuje się większość gości z Moskwy, ale też obcokrajowców, skuszonych znaną i rozpoznawalną marką sieci.

Nocujący w Marriotcie mają dosłownie kilka kroków zarówno do metra, jak i przystanków autobusów oraz tramwajów. Na podjeździe zawsze stoi kilka taksówek, wieczorami kręcą się tu dziewczyny i chłopcy, oferujący towarzystwo na noc... Zaś wygodnie urządzone lobby hotelu przyciąga wielu mniej i bardziej poważnych gości, pragnących porozmawiać w spokoju.

Tak, tak – jest to jedno z nielicznych miejsc w mieście, w których oficjalnie nie słuchają. No, że podsłuchów nie ma, FSB nie inwigiluje! Zamontowane w ścianach zagłuszacze skutecznie ograniczają użycie sprzętu inwigilującego do raptem paru metrów, więc jeśli chcesz komuś coś powiedzieć, to może to być dobre miejsce.

Marriott Neosibirsk to też ulubiona miejscówka na imprezy Dekadentów (patrz wyżej, w podrozdziale *(Sub) Kultura*), którzy szczególnie upodobali sobie ten hotel. Latem można spotkać wielu z nich w basenie na dwudziestym piętrze hotelu, patrzących z odległości bez mała pięćdziesięciu metrów na balkony bloków, stojących ściana w ścianę z przybytkiem. Zapewne wychodzący na dwór mieszkańcy zdają się tym miłośnikom luksusu czymś w rodzaju zwierząt w zoo – niby tak pozornie bliskich, a jednak odmiennych i zdecydowanie niższych od Korony Stworzenia.

PARK IMIENIA GORKIEGO

Tonący w zieleni, pieczołowicie zaprojektowany i wykonany park to jeden z ostatnich elementów w tym kolorze, jakie uchowały się wśród wieżowców Neosibirska. Ludzie ściągają tu z całego miasta, aby posłuchać śpiewu ptaków, zatrzymać się przy szemrzących strumykach i usiąść na trawie, opierając się plecami o spękaną korę pnia...

...Oczywiście sztucznego. Większość drzew jest zwykłymi hologramami, nagrana ścieżka ambientu leci z ukrytych głośników, trawa jest wykonana z doskonale imitującego naturalną tkankę plastiku. Nawet niesione lekką, stałą bryzą powietrze jest czyste dlatego, że wloty umieszczono po jednej stronie parku, a nawiewy po drugiej.

Nie zmienia to faktu, że całość działa kojąco na zmysły. Przecież wystarczająco sugestywne kłamstwo jest tylko o krok od prawdy, zgadza się?

ZAPALNICZKA

Muzyka, kobiety, alkohol i używki – jaka może być lepsza recepta na udany wieczór?

Zapalniczka to sztandarowy, ikoniczny wręcz klub nocny, do którego przynajmniej raz w życiu każdy powinien zajrzeć. Najpiękniejsze tancerki i najbardziej wygimnastykowani tancerze; ciała w stu procentach naturalne albo do granic możliwości i przyzwoitości nawszczepiane; dzikie dudnienie basów albo wysokie, lejące się tony elektroniki – wszystko to i wiele, wiele więcej w ciągu zaledwie jednego wieczora!

Dobrze jest zarezerwować sobie stolik i miejsce parkingowe z wyprzedzeniem, ponieważ obłożenie lokalu oscyluje od wysokiego, przez pełne, do przepełnionego – ludzie potrafią stać po parę godzin pod drzwiami, żeby w końcu dopchać się na hoker przy barze.

Oczywiście samo wnętrze klubu to jedno... a parking przed nim i kilka sąsiednich uliczek to zupełnie co innego. W okolicy wyrosło sporo nie aż tak elitarnych przybytków, z chęcią goszczących każdego, kto nie dał rady wcisnąć się na imprezę tygodnia... A zakres oferowanych usług czasami potrafi zaskoczyć nawet wysezonowanych weteranów najostrzejszego melanżu.

KLOZET

Czym przecież byłaby stolica Syberii bez swojej kultury?! Władze Federacji troszczą się nie tylko o dobrostan swojego Obywatela, ale też dokładają starań mających na celu jak najlepsze ukształtowanie jego odczuć i wrażliwości na kulturę wysoką! Szkoda tylko, że ludzie zdają się mieć to w dupie.

Zbudowana jeszcze w minionej epoce. Od tamtej pory trzykrotnie przebudowana. Po dwóch gruntownych renowacjach. W końcu w trakcie trwającej już trzeci rok rewitalizacji – Leninska Muszla Koncertowa, zwana też popularnie Klozetem, najwyraźniej nie ma szczęścia.

Do dziś nie wiadomo, kto wpadł na pomysł właśnie takiego, a nie innego kształtu. Opływowa, nowoczesna forma doskonale wyróżniała się spomiędzy kwadratowych, geometrycznych blokowisk. Obłożenie jej praktycznie niezniszczalnymi, kremowo-białymi płytami ceramicznymi było odważnym ruchem architektonicznym.

No tylko że całość naprawdę wygląda jak zwykły kibel. Problemem było też to, że muszla była, a koncertów w niej brakowało... Publika Lenińskiego miała prostszy, zdecydowanie mniej wymagający gust.

Miejsce popadało w niełaskę, zagnieździł się wokół niego podejrzany element. Teraz na ławkach dla słuchaczy muzyki klasycznej i nowoczesnej najczęściej można znaleźć pijaków i ćpunów. W ciemnym, wymalowanym w obsceniczne napisy, cuchnącym moczem wnętrzu dobijają równie szemranych interesów dilerzy i handlarze informacją.

Zdecydowanie nie jest to miejsce na niedzielny spacer z rodziną.

AREA51

To nie klub, to nie miejscówka, to nie dyskoteka. Area51 to stan umysłu.

Witaj w najsłynniejszym i najbardziej ekskluzywnym z klubów Neosibirska. Och, słucham? „Zapalniczka"? Nie no, bez żartów. Tak, oni się reklamują, o nich się czyta. I co z tego, skoro to o nas się mówi? No już, pokaż, co masz za pazuchą, i zaraz pomyślimy... Tak, koleżanka wchodzi bez dwóch zdań, a Ty chodź tu na bok na chwilę.

Przy wejściu do Area51 zawsze, niezależnie od pory dnia i nocy, stoi zawinięta na kilka razy kolejka czekających. Są tacy, co potrafią usiąść w niej jako pierwsi, gdy obsługa nad ranem wyprasza ostatnich z parkietu...

Tak, tutaj wchodzi się albo z polecenia, albo w towarzystwie, albo na naprawdę dobrą gadkę. Kasa? Bez żartów. Kasa nie jest tu warunkiem wejścia, nikogo tym nie olśnisz. Schowaj te drobniaki, chłopcze, przydadzą Ci się w środku.

DWORZEC WSCHODNI

Jeśli tory kolejowe rozdzielające rejon Nowodzierżyński od Kalinińskiego miałyby być linią frontu atmosferycznego pomiędzy strefami niskiego a wysokiego ciśnienia, to dworzec Wschodni jest punktem rosy, w którym powstaje pierwsza kropla każdej zbierającej się burzy.

Potężny terminal towarowy tętni życiem dzień i noc. Przewalające się tędy składy pociągów są rozpinane, przetasowywane, spinane na nowo, przetaczane przez ogromne lokomotywy manewrowe... A potem wysyłane dokąd trzeba, czy to w Neosibirsku, czy daleko, daleko poza nim.

Nie dziwota, że w takim miejscu czasem wagon się zawieruszy. Albo i dwa. A nierzadko i cały skład... Co, że co niby przewozili? A kto by to wiedział przecież.

Wokół przysadzistego budynku samego dworca rozłożyły się bezładną zbieraniną sklepiki, budki, kioski i kontenery, zaadaptowane na robocze biura firemek i firm. Można by się czasami zdziwić, jakimi samochodami podjeżdżają tu właściciele! No ale po co komu piękne biuro na nie wiedzieć którym piętrze wieżowca, jeśli wszystko da się załatwić na jednym komputerze?

Każdy, kto chce coś w mieście ugrać, przychodzi tutaj.

To na Dworcu Wschodnim robi się pierwsze transakcje i odwija pierwsze naprawdę duże przewały na towarach. Tu nieustająco stoją też pod ścianami dorywczy robotnicy, gotowi za dniówkę robić, co tylko im się powie. Nosić skrzynie? Przerzucać piach? Kopać doły? Albo i ludzi, których potem się do tych dołów wrzuci? Spoko.

BARYSZEWO

Zupełnie niepozorny, położony pomiędzy torami kolejowymi a wiaduktem obwodnicy, odsunięty trochę od miasta, stoi sobie zakład na Baryszewie.

Z zewnątrz nie wygląda specjalnie. Ot, dwupiętrowy budynek administracji, parking przed nim, ogrodzenie i zamykana na noc brama. Z tyłu widać parę hal produkcyjnych, bocznicę kolejową, drugą bramę dla ciężarówek i cystern.

Tyle tylko, że Baryszewo jest największym w całym Obwodzie Neosibirskim producentem syntadrenaliny.

Może nie dotarło, więc powtórzymy to dla Ciebie jeszcze raz.

NAJWIĘKSZY W OKOLICY.
PRODUCENT.
SYNTY.

Trudno powiedzieć, na ile wiarygodne są plotki, ale podobno na produkcji mają zbiorników na dwadzieścia tysięcy litrów towaru.

Jeśli przeliczyć to przez cenę rynkową za dziesięć mililitrów, to... No. Rozumiesz. Zapamiętaj tę nazwę: Baryszewo. Będzie się często pojawiać.

BAZAR NA SADOWSKIM

Niewielki, na pierwszy rzut oka wręcz uroczy ryneczek, wciśnięty pomiędzy nasyp kolei, sześciopasmową trasę a stację uzdatniania powietrza.

Uliczki, zaułki, budki z jedzeniem, rozkładane na żelaznych stolikach bądź wprost na rozścielanych na asfalcie płachtach towary wszelakie: żywność, części zapasowe, odzież, książki tradycyjne i na nośnikach pamięci, trochę chemii, sporo podejrzanego pochodzenia lekarstw z opisami po chińsku.

Miejsce jakich wiele, prawda?

Natomiast zarówno bazar, jak i cała Sadovskaya to terytorium brygady Tarana. Z nimi trzeba się liczyć, bo sam Taran – no cóż, ksywa mówi dużo, prawda? Lepiej mu nie podpadać.

ZAPORA

Położona na najdalej wysuniętym południowym krańcu Neosibirska, Zapora wyznacza nieoficjalny koniec miasta. Dalej, za nią, jest już tylko toń zbiornika wodnego i pustkowie nieużytków.

W pobliżu rozłożyło się jeszcze kilka osiedli niewysokich, raptem sześciopiętrowych bloków po dawnej bazie wojskowej. Tam też mieszkają kolejne pokolenia pracowników hydroelektrowni oraz położonego nieopodal, dogorywającego od lat kombinatu budowy turbin.

Zapora jest pięknym punktem widokowym, więc nierzadko przyjeżdżają tutaj w wolne dni ludzie z miasta, żeby wypić piwko i wyrzucić butelkę w wodę. Regularnie zjawiają się też tutaj na sesje fotograficzne młode pary po ślubach.

Natomiast nocami na Zaporze odbywają się też transakcje biznesu nieoficjalnego. To tutaj, na ziemi niczyjej spotykają się na negocjacje szefowie gangów, zwyczajowo w to miejsce przyjeżdża się też, żeby raz na zawsze rozwiązać konflikt i przypieczętować swoją rację krwią.

CERKIEW NOWODZIEWICZA

Przepiękny, zwieńczony złotymi kopułami budynek cerkwi Nowodziewiczej wznosi się dumnie na poza tym pustej, ogrodzonej niewysokim płotkiem, wiecznie pokrytej zieloną trawą i liśćmi działce przy głównej arterii komunikacyjnej Neosibirska – zaraz naprzeciwko siedziby Gubernatora.

Zamontowane na dzwonnicy nadajniki rozsyłają na całą okolicę sygnał dzwonów, wzywających na nabożeństwa i ogłaszających godziny dnia. Transmisja wcina się w częstotliwości noszonych przez ludzi komunikatorów, przerywa rozmowy i zagłusza oglądane filmy.

Mało komu chce się chadzać do cerkwi nawet na niedzielne nabożeństwa, więc cerkiew Nowodziewicza przeważnie świeci pustkami. Każdy może zajść do niej, aby obejrzeć zdobiące ściany holowidła, koncentrujące się połowicznie na żywotach świętych i na żywocie Prezydenta, będącego przecież gwarantem i ostoją wiary prawosławnej w Federacji.

Powiada się, że sprawy nie wyglądają jednak tak pięknie, jak wskazuje na to bogato zdobiona fasada. Ponoć zaniepokojony stanem skarbca Patriarcha rozpoczął z władzą rozmowy dotyczące finansów...

I rzekomo rozpatrywana jest możliwość wprowadzenia dodatkowej, oczywiście dobrowolnej daniny z podatków każdego Obywatela na utrzymanie jakże ważnej instytucji reprezentacyjnej dla organów władzy, jaką jest właśnie Cerkiew.

NAUTILUS

Jeśli wierzysz, że człowiek jest tym, co je, zaś każdy wydany na żywność rubel to dobra inwestycja w samego siebie – to właśnie do Nautilusa powinien poprowadzić Cię wbudowany w deskę rozdzielczą grawilotu nawigator.

Już od samego wejścia do knajpy widać, że licznik zaczął bić. Perłowo uśmiechnięci kelnerzy o urodzie słowiańskich playboyów i kelnerki mogące spokojnie występować w sesjach na okładki wirtualnych magazynów odbiorą od Ciebie podbity karakułami płaszcz, zaparkują limuzynę i zaproszą do schowanego w ustronnym kącie stolika w przytulnej loży. Na dobry początek dostaniesz butelkę wina... Oraz holograficzne menu.

Znajdziesz tu rzeczy, które na logikę albo nie powinny być dostępne w sercu Syberii, albo nie powinny być dostępne wcale. Świeże małże w sosie cytrynowym. Ośmiorniczki w ekologicznych pomidorach. Stroganina – cieniutko strugane, głęboko zmrożone mięso z jelenia, renifera lub łosia. Chleb na zakwasie żytnim... Masło z prawdziwej śmietany z prawdziwego mleka albo – nowość! – domowy kompot z prawdziwymi owocami!

Wchodząc tutaj, nie licz na nic. Dosłownie. W menu nie ma cen, zaś dyskretny system płatności wpina się bezpośrednio do Twojego konta bankowego, na bieżąco odliczając płatności za zamawiane dania.

No cóż – w końcu pieniądze nie dają szczęścia, prawda? Natomiast wszystko inne można za nie kupić.

FERMY BIAŁKA ZA NOWODZIERŻYŃSKIM

Jeśli stan konta nie pozwala Ci zajrzeć do knajp pokroju Nautilusa, to trzeba ograniczyć się do tego, co jedzą zwykli śmiertelnicy.

Fermy białka czuć nawet jeszcze, zanim je widać. Zapach niesie się całymi kilometrami, osiada Cciężkim całunem na ubraniach, lepi się do rąk. Nie pomaga prysznic, nic nie daje dezodorant. To schodzi tylko razem ze skórą.

Ciągnące się całymi kilometrami niskie, przysadziste baraki zakładów produkcji masy białkowej żyją własnym życiem. Nawożone roztworami chemicznymi syntobiałko wytwarza ogromną ilość gazów, przepalanych potem w kotłach biogazowni; ciepło używane jest do ogrzewania wzrastającej masy, odpady poprodukcyjne są suszone, prasowane i wykorzystywane jako podściółka dla nowo zakładanych kolonii.

Nikt nie wie do końca, czym konkretnie jest hodowana na fermach tkanka. To znaczy: z jakiego źródła pochodzi wsad genetyczny. Najprostszą odpowiedzią jest zawsze „kurczak", bo syntobiałko pozbawione jest smaku, zapachu, nawet konsystencji... W zasadzie wszystkiego, z wyjątkiem minimum wartości odżywczych.

Natomiast są tacy, co mówią szeptem, że od czasu do czasu pulę genów trzeba odnowić. Dodać coś nowego, żeby się nie wyjałowiło. Dlatego też nocami na zakład zajeżdżają ciężarówki, z których wyładowywane są miauczące, szczekające i skiełczące skrzynie pełne żywego towaru.

Jeden mój znajomy mówił, że jego kumpel kiedyś tam pracował. I podobno raz parę takich skrzyń krzyczało i błagało, żeby ich wypuścić, że nic nikomu nie powiedzą... Ale ludzie to różne rzeczy opowiadają w sumie.

KLINIKA CHIRURGII ESTETYCZNEJ „LUX"

W czasach kiedy augmentacja, protetyka i syntetyka są na porządku dziennym, potrzeba prawdziwego artysty, który da radę wznieść piękno na zupełnie nowy, do tej pory niespotykany poziom.

Kimś takim jest dla Neosibirska doktor Zajcew. „Wizjoner, mistrz w swoim fachu, esteta nowych czasów!" – wołają jego zwolennicy i pacjenci. „Rzeźnik, oprawca, ździerca!" – krzyczą przeciwnicy kontrowersyjnego lekarza.

Nie da się zaprzeczyć; że sama klinika jest arcydziełem architektury. Lekki, wysmukły budynek wznosi się z gracją pośród jednakowych, nijakich molochów współczesnych wieżowców – i podobnie wychodzący z kliniki ludzie zdają się nie dotykać ziemi, uskrzydleni zmianami na lepsze, których dokonuje dla nich i w nich sam doktor.

Wszczepy z przezroczystego plastiku zamiast skóry. Oczy tak wielkie, że dojrzałe kobiety wyglądają jak słodkie, niewinne dziewczynki. Mięśnie, jakich nie powstydziłby się antyczny olimpijczyk. Nogi dłuższe lub krótsze, dłonie wysmukłe jak u aniołów. Dowolna część ciała w dowolnym kształcie, rozmiarze i kolorze. Cokolwiek tylko podpowie Ci Twoja wyobraźnia i na co pozwoli portfel – doktor Zajcew może zrobić to dla Ciebie. Oczywiście nie znaczy to, że każdy wychodzący stamtąd byłby pogardliwie określony mianem „odmieńca". Z usług specjalistycznej kliniki korzystają też ci, którzy najzwyczajniej gotowi są zapłacić za jakość, domagając się efektu niekoniecznie oszałamiającego, a zwyczajnie ładnego...

Natomiast doktor Zajcew posiada oddane grono swoich stałych klientów, których powoli, rok po roku modeluje w coraz bardziej wysublimowane formy transhumanoidalne.

293939 111
232333

KREMATORIUM

Kiedy na stacji uzdatniania powietrza w Pierwomajskim doszło do incydentalnego samozapłonu nadmiernie utlenionej mieszanki, nikt nie uznał tego za nic dziwnego.

Porozmieszczane w co lepszych dzielnicach miasta instalacje filtrujące regularnie padały ofiarą mniejszych bądź większych awarii, szczególnie że technologia nadal nie była dopracowana, a stężenie smogu w powietrzu rosło z roku na rok. Straż pożarna zadziałała szybko, pożar ugaszono, na częściowo spaloną stację wszedł nadzór techniczny.

Podjęto decyzję, która też nikogo nie zaskoczyła: obiekt zakonserwować. Fundusz remontowy miasta był, jak zawsze, spięty na styk; zaś rząd centralny Federacji szczodrze wydzielał środki na nowe inwestycje. Słowem, było jak z protetyką: taniej zrobić nowe niż naprawić zepsute.

W tej chwili w ogromnym, betonowym cylindrze połowicznie spalonej, jednak wciąż podłączonej do miejskiej sieci energetycznej stacji mieści się jedna z najliczniejszych komun nielegalnych komputerowców Neosibirska. Pochowani po osobnych pomieszczeniach stacji hakerzy całymi godzinami albo i dniami nie wychodzą z wirtualnej rzeczywistości Strumienia, woląc świat wygenerowany od naturalnego... I czasami trudno im się dziwić.

Podobno można znaleźć tutaj nawet ludzi, którzy za odpowiednio duże pieniądze potrafią podłączyć się do działającego poza granicami Federacji, zakazanego w niej Internetu. Czy to prawda? Nawet jeśli ktoś to wie, to na pewno trzyma język za zębami.

WRZESZCZĄCA DZIWKA

Położona głęboko w Kirowskim, prawie że niemożliwa do zlokalizowania, jeśli nie wiesz, gdzie jej szukać – a i tak trudna do odnalezienia, nawet jeśli ktoś dokładnie wytłumaczył Ci, jak tam trafić. Ta knajpa to klasyczne, wręcz podręcznikowe miejsce do robienia szemranych interesów.

O ile sama Wrzeszcząca Dziwka jest zwyczajną ponurą, obskurną, ciemną, odpychającą i nieciekawą speluną, o tyle naprawdę ciekawy w tym wszystkim jest jej właściciel i zarazem barman.

Dima, bo takiego właśnie używa imienia, jest nosicielem autentycznego, funkcjonalnego i działającego w pełni sztucznego mózgu. Za operację rzekomo odpowiadają jego rodzice-naukowcy, którzy lata temu chcieli uratować mu życie i dlatego zdecydowali się na tak radykalny krok. Kim byli lub kim są? Kim jest sam Dima? No cóż, tego nie wie nawet on, jako że nie pamięta nic ze swego życia – tylko imię.

Nieustannie, dwadzieścia cztery na siedem stojący za kontuarem barman jest na stałe, poprzez system przewodów, kabli i rurek chłodzących, podłączony przez terminal w suficie ponad barem zarówno do systemu podtrzymującego funkcje jego mózgu, jak i do Strumienia. Gdy tylko do Wrzeszczącej Dziwki, wchodzi klient, Dima od razu sczytuje jego dane z czipa i ściąga wszelkie dostępne dane – zarówno te oficjalne, jak i nie.

Z twarzy Dima wygląda jak typowy wiejski przygłupek. Niejednokrotnie próbowano wykorzystać go, zastraszyć albo wręcz spalić potencjalnie niebezpieczną knajpę – na darmo. Najwyraźniej tajemniczy rodzice nadal obserwują i pilnują swego syna, nie pozwalając nikomu tknąć go palcem.

Dlaczego? Po co? Jak? No cóż, to zapewne materiał na zupełnie inną opowieść.

CMENTARZ NOWODZIERŻYŃSKI

Do cerkwi można nie chodzić, w Boga nie wierzyć – ale każdy kiedyś umrze. No, może z wyjątkiem Prezydenta, oby żył nam kolejne sto lat! Natomiast On jest tylko jeden, a nas ponad dwieście milionów.

Cmentarz w Nowodzierżyńskim rejonie jest jedną z licznych, można by wręcz rzec – typową nekropolią miasta. Zresztą, co tu miałoby się różnić? Jednakowe, wyasfaltowane alejki, wzdłuż nich jednolita powierzchnia murków z niszami, w które wstawiane są urny zawierające prochy skremowanych Obywateli.

Owszem, w starszej, zabytkowej części cmentarzy można nawet znaleźć jeszcze prawdziwe groby – komorowe albo wręcz i ziemne... Tam jednak mało kto zagląda, a część z nich zamieniła się dawno w dzikie wysypiska śmieci.

Podobno jeden z radykalnych odłamów religii prawosławnej, mianowicie uznana za organizację terrorystyczną sekta Nowochłystów, nie uznaje obowiązkowego w Federacji pochówku kremacyjnego i nadal grzebie swych zmarłych na cmentarzach. Jej członkowie odrzucają też medycynę augmentacyjną i Strumień jako „dzieła szatana", twierdząc, że ziemia musi odrodzić się przez ogień i dym, a człowiek powrócić do uprawy roli... Nietrudno zrozumieć, czemu stawia ich to na kursie kolizyjnym nie tylko z władzą, ale i całym porządkiem świata.

Coraz częściej słyszy się głosy, że w czasach postępującego kryzysu ekologicznego nawet kremacja zmarłych jest „przeżytkiem" i niewykluczone, że w niedługiej przyszłości trzeba będzie zastąpić ją „bardziej ekonomicznie zasadnym modelem utylizacji tkanki białkowej".

Co i czy w ogóle cokolwiek mają na myśli urzędnicy? Trudno powiedzieć. Na razie trzymają gęby na kłódkę.

... ale głównie dlatego, że nie wypada mówić z pełnymi ustami.

KINOTEATR PRZYJAŹŃ

Na parkingu kina Przyjaźń
dziać się będą rzeczy straszne,

Na parkingu kina Przyjaźń
nie przyjaźnią, lecz krwią pachnie,

Lekką ręką sprzedał mnie mój druh jak zwierzę,
Na parkingu kina Przyjaźń w przyjaźń nie uwierzę.

Owiany złą sławą parking pod ścianą kinoteatru Przyjaźń widział zarówno spektakularny początek, jak i smutny koniec niejednej neosibirskiej Brygady.

Dogodnie położony, przeważnie pusty betonowy plac ograniczony z dwóch stron ślepymi betonowymi ścianami budynków jest w zasadzie idealnym miejscem na szybkie spotkanie, wymianę towaru za gotówkę lub po prostu przeczekanie do wyznaczonej godziny, kiedy coś ma się zacząć dziać. Upstrzone dziurami po kulach ściany i czarne ślady po spalonych samochodach traktowane są przez większość jako swoiste memento – pilnuj się, aby i Ciebie to nie spotkało.

To właśnie tutaj zakończył swój żywot jeden z legendarnych bossów neosibirskiej mafii, Borys Kalitkin zwany Królem. Po tym, jak jego partner w biznesie, niejaki Wiktor Geresow, wycofał się z interesów, Król przejął niemalże osiemdziesiąt procent miasta... Do czasu.

Do dziś nie wiadomo, co się dokładnie stało. Szef został zapewne sprzedany przez jednego ze swych ludzi, który powiadomił FSB, którędy i kiedy Król będzie jechał przez miasto. Wiadomo, że za jego limuzyną jechała szara łada, więc zapobiegliwy kierowca zjechał na parking pod kinoteatrem Przyjaźń – a tam rozegrała się jatka.

Z szarej łady wyskoczyło czterech ludzi w mundurach specnazu FSB, którzy po prostu otworzyli ogień. Pancerna limuzyna Króla wytrzymała, ile mogła – ale nie ile powinna.

Śmierć Króla oznaczała upadek dotychczasowego porządku w półświatku Neosibirska i początek nowej epoki, gdzie każdy stawał przeciwko każdemu – tak, jak ma się to aż do dziś.

TYTAN

W zasadzie żaden z tego rodzaju przybytków nie cieszy się dobrą reputacją. Nie bez kozery: nic dobrego nie może wyjść z połączenia cierpiących na chroniczny nadmiar czasu mężczyzn, dużej ilości środków anabolicznych, zaawansowanego sprzętu do ćwiczeń z obciążeniami regulowanymi od dwudziestu pięciu do dwustu pięćdziesięciu kilogramów i zakładu zajmującego się quasi-legalnym tuningiem wszczepów.

Siłownia augmentacyjna o wdzięcznej nazwie Tytan nie jest tu wyjątkiem.

Nieprzygotowanego przybysza już od progu wita zapach przesyconego sztucznymi hormonami i odżywkami potu, który dosłownie wgryzł się w ściany i pokryte syntoskórą siedzonka maszyn do ćwiczeń. Wizg, hurgot i łomot opadających ciężarów miesza się z sykiem hydrauliki oraz buczeniem kompresorów. Odlegle przypominające ludzi, o co najmniej pięćdziesiąt procent bardziej masywne kształty podnoszą się, powoli obracają niewspółmiernie małe głowy i patrzą z nieskrywaną niechęcią.

No tak – zdecydowanie jesteś w niewłaściwym miejscu. Natomiast teraz nie ma wyjścia, więc zamykasz za sobą drzwi, przełykasz ślinę i ruszasz po lepiącej się od brudu wykładzinie w kierunku kontuaru recepcji, żeby zapytać napompowanej silikonem, żującej gumę lali o drogę do tej pralni automatycznej.

Dobrze, że płaci się od kilograma – jedne brudne gacie więcej nie zrobią różnicy.

STACJA NOWA JUTRZENKA

Dawno, dawno temu, kiedy ktoś jeszcze wierzył w to, że na Sowiecki pójdzie w końcu pod rzeką oddzielna linia metra, rozpoczęto budowę stacji Nowa Jutrzenka na Kirowskim rejonie.

Jednak szybko okazało się, że mieszkający pośród spokojnych lasów, dolinek i jezior oligarchowie wcale nie byli zachwyceni perspektywą tego, że władze miasta dają im szansę zbratania się z proletariatem i wypłaszczenia różnic społecznych. Projekt zwolnił, ugrzązł i w końcu upadł, a o jedynej zbudowanej na niedoszłej linii stacji zwyczajnie zapomniano.

Teraz na Nowej Jutrzence mieści się jeden z może nie największych, ale na pewno najgęstszych pchlich targów Neosibirska. Dosłownie każdy metr kwadratowy podziemnych peronów i przejść zajmują stragany z rozesłanej na zakurzonej posadzce folii i brezentu, na których sprzedawcy wykładają swój mocno niewiadomego pochodzenia towar.

293939 111
232333

Stare nośniki pamięci o nieznanej zawartości. Ubrania sprzed lat wyciągnięte z dna szafy, na tyle już zatęchłe i niemodne, że wręcz świeże i nowatorskie, skupowane masowo przez hipsteriadę. Rozkompletowane zastawy stołowe. Pordzewiałe narzędzia chirurgiczne... Można tu znaleźć nawet starego typu nieholograficzne wyświetlacze albo wręcz papierowe książki!

Oczywiście, jest tutaj też rynek na inne usługi. Stojący przy zejściach panowie niezobowiązująco pytają się półgłosem, nie patrząc w oczy: co potrzeba?...

Należy bardzo, ale to bardzo dobrze zastanowić się, nim udzieli się odpowiedzi: życzenia mają tę niebezpieczną cechę, że potrafią się spełniać.

PORT LOTNICZY TOŁMACZOWO

O ile sam Neosibirsk położony jest – no cóż, na Syberii, a więc w sumie w głuszy – o tyle wcale nie oznacza to, że jest odcięty od świata zewnętrznego. Położone przy prowadzącej na zachód magistrali w kierunku na Omsk, dosłownie przylegające do najdalej wysuniętych blokowisk Lenińskiego rejonu, lotnisko Tołmaczowo jest dla miasta prawdziwym oknem na świat.

Gruntownie zmodernizowany w ubiegłym dziesięcioleciu, wyposażony w dodatkowy pas startowy i cztery nowoczesne terminalne robotyczne, port lotniczy Neosibirska stanowi szósty największy tego typu obiekt w całej Federacji. Zgodnie z ubiegłoroczną statystyką, Tołmaczowo obsłużyło w roku '73 pięć i pół miliona pasażerów, co plasuje je na zaszczytnym czwartym miejscu pod względem zajętości.

Powyższe pokazuje jednak dobitnie, że lotnisko zaczyna się dusić – szósty największy, ale czwarty najbardziej obłożony terminal pasażerski musi nieuniknienie cierpieć na braki personelu, miejsca, infrastruktury i zwyczajnie finansowania.

Parking przy Tołmaczowie trzeba rezerwować z wyprzedzeniem co najmniej miesiąca, niedawno uruchomiona kursująca do miasta kolejka antygrawitacyjna psuje się z zatrważającą regularnością.

Ruch oficjalnych taksówek oraz nie-do-końca-legalnych taryf i busików powoduje straszliwe korki na arterii Prospektu Stacyjnego i sąsiedniej trasie Szosy Tołmaczowskiej, zaś nadkładanie drogi i nabijanie kilometrów przez Kirowski rejon i Krasnoobsk mija się z celem, bo obwodnica jest upstrzona wypadkami, jak dobra syntosoja wzmacniaczami smaku.

Jednak to właśnie stąd kursują regularne rejsy do Moscow City i Sankt-Petersburga, to tutaj lądują pomniejsze samoloty linii lokalnych. Na Tołmaczowie mają swoje prywatne hangary śmigłowce, wertyplany i inne maszyny miejscowych oligarchów i oficjeli. Tu też lądują wyładowane towarem transportowce z Chin, wraz z którymi przewalają się ogromne ilości towarów i kręci ogromna kasa.

Ktokolwiek da radę zaczepić się na Tołmaczowie – z robotą legalną, albo nie do końca – ma gwarantowany stabilny dochód... To jest, do czasu gdy coś się zmieni, a zmieni się na pewno.

ŚPIĄCY ROBOT NA MAJAKOWSKIEJ

Ogromna, kanciasta bryła betonowego niedobudu – nigdy nieukończonej budowy – sprzed dziesięcioleci wznosi się przy skrzyżowaniu dwóch dużych arterii komunikacyjnych, otoczona rozległym polem zasłanej pobudowlanym śmieciem ziemi niczyjej.

Dziś trudno powiedzieć kto, kiedy i po co wyburzył cały kwartał bloków, aby na ich miejscu wznieść to COŚ. Szesnastopiętrowy budynek niemalże idealnie wpisujący się w foremny sześcian stoi tutaj, odkąd najstarsi ludzie pamiętają. Od zawsze pusty, cichy i ciemny... Tajemniczo-groteskowy.

Kiedy spojrzeć na niego z przodu, to ludzki mózg nieodmiennie widzi w bryle budowli zarysy twarzy. Wyłupiaste oczy; wyszczerzone zęby dużych okien; sterczące w górę uszy nadbudówek szybów wind; przerzedzona czupryna nadajników i anten. Im dłużej się przyglądać, tym bardziej gmach wygląda jak łeb wielkiego, wkurwionego robota ze starej kreskówki.

Budowla jest teoretycznie zamknięta, okna i drzwi do wysokości drugiego piętra są zamurowane, nie ma na nią wejścia. Czasami tylko pojawia się nad nią wertyplan ekipy remontowej, naprawiającej ustawione na dachu transmitery.

Po terenie wokół hula wiatr, koparki rdzewieją i zapadają się w sypką ziemię. Wysoki, żelazny płot nie pozwala ciekawskim zobaczyć zbyt wiele. Natomiast sam budynek jest owiany cokolwiek dziwną, niepokojącą aurą.

Budowy nigdy nie dokończono, lecz w ścianach wstawiono okna. Brudne, popękane, częściowo pootwierane przez wiatr, zalepione kurzem – i tylko na jednym, trzynastym piętrze wszystkie co do jednego wybite.

Na teren wchodzić nie wolno, od razu zjawia się ochrona. Do środka wejść się nie da, bo drzwi zamurowane – a mimo to okoliczni mieszkańcy twierdzą, że czasami nocą widać w budynku światła, jakby ktoś chodził z latarką. Oczywiście na pewno jest na to logiczne wytłumaczenie. Może to być odblask dalekiego światła z miasta albo jakiś dowcipniś świecący z daleka laserem. Może iskrzyć instalacja elektryczna... Jest masę całkowicie wiarygodnych, rozsądnych wyjaśnień.

Podobno kiedyś zapytanie o to spłynęło nawet do biura zarządu miasta. O dziwo, doczekało się odpowiedzi – w budynku zainstalowano system kamer, mających sprawdzić, czy nikt do niego nie wchodzi. I to podobno właśnie te kamery czasami błyskają nocą.

Przez lata wokół Śpiącego Robota narosła cała masa legend, opowieści i bajań. Są tacy, co mówią, że na pewno w budynku ma swoją siedzibę jakiś gang, na tyle okrutny i bezlitosny, że morduje każdego, kto się o nim dowie. Rozsądne, nie? Dlatego nikt o nim nie wie. A jako że jest bezlitosny, to na pewno nie ma uczuć ludzkich... Bo to gang maszyn jest! Roboty nie muszą pić ani jeść, a wejścia są zamurowane, żeby nie uciekły.

Inni pukają się w czoło i twierdzą, że to bzdura. Przecież to widać, że budowla jest tylko czubkiem góry lodowej! To zaledwie wierzchołek o wiele większej struktury, skrytej pod ziemią – dlatego wokół nic nie jest zbudowane! Mieszczą się tam tajne laboratoria jeszcze z czasów wielkiej wojny, zbudowane w potężnym bunkrze atomowym... No jak to, że atomówek wtedy nie było? A przecież co Ameryka na Japonię zrzuciła? Były, tylko o tym się nie mówi! Poczytaj sobie w Strumieniu, na to jest pełno dowodów! Nie, ja nie będę teraz szukał, sam znajdź! Otwórz oczy, zacznij myśleć samodzielnie!

Starzy ludzie słuchają tego pobłażliwie i kiwają głowami: ot, niech się młodzież wyszumi... Zapytani, mówią krótko: budynek się nazywa tak, a nie inaczej, bo to jest śpiący robot. Robot, dzięki któremu ZSRR wygrał kiedyś, dawno temu wojnę przeciwko przybyłym z Zachodu siłom zła. Po wojnie robota zakopano tutaj, na bezpiecznym zapleczu, i uśpiono.

Kiedy nadejdzie najczarniejsza godzina, kiedy wrogowie Federacji będą atakować już ze wszystkich stron, a nadzieja w ludziach zgaśnie, Śpiący Robot przebudzi się. Wstanie, strząśnie z siebie ziemię i gruz, potoczy wokół wzrokiem potężnych ślepi...

Zaryczy wściekle, z mocą...

A potem wreszcie rozpierdoli ten kraj wdriebiezgi, rozdepcze i rozrzuci na cztery wiatry, i wreszcie będziemy wszyscy mieli spokój.

22. ZAKŁAD METALURGICZNY LENIŃSKIEGO REJONU

Niegdyś jedna z największych, najpotężniejszych i najprężniej działających fabryk nie tylko dzielnicy, ale całego Neosibirska, prowincji i bez mała Federacji. Chluba regionu, niedościgniony wzorzec wydajności pracy. Matki i babki szeptały na ucho młodym: spójrz, przyjrzyj się, gdzie pracuje Twój ojciec! Z dumą mów w szkole, że każdego dnia rano zakłada niebieski kombinezon z emblematem zagiętego noża formierskiego i pneumatycznego młota!

Te czasy minęły i nigdy już nie wrócą.

Fabryka jest dzisiaj nieledwie skorupą, dalekim echem własnej chwały dni z przeszłości. Po upadku Zakładu w trakcie wielkiego kryzysu jego spuściznę rozszarpały pomiędzy sobą pomniejsze spółki, gnieżdżące się teraz na ruinach i bez skrupułów ani myśli o jakiejkolwiek perspektywie strategicznej eksploatujące resztki infrastruktury.

Nie wszyscy dali radę stąd odejść i część załogi Zakładu – tych ludzi, którzy i tak mieszkali i żyli na jego terenie – została na miejscu. Po dziś dzień wegetują w zbudowanych z byle czego chatynkach, na własną rękę próbując dbać o resztki swych wspomnień, przeganiając intruzów i łatając dziury w ogrodzeniu.

Jednak na mieście mówią, że głęboko na terenie zakładu, pośród starych hal produkcyjnych, jest coś jeszcze. Podobno jeden ze starych gangów, lata temu wygnanych z centrum Neosibirska, rozłożył się tam kwaterą.

Ile w tym prawdy, ile bajania? Trudno powiedzieć. To na pewno tylko legenda... Prawda?

NIE-TANIA

Kiedy parę lat temu Tatiana Sokolnikowa ogłosiła, że otwiera pierwszy w mieście i Federacji bar z holostriptizem drive-through, przedsiębiorcy w Neosibirsku pukali się w głowy: to przecież idiotyzm! Coś takiego to bzdura, nie przyjmie się, nie uda! Po co ktoś miałby z tego korzystać?

Miesiąc później ci sami ludzie stali w trzystumetrowej długości ogonku samochodów, czekając po parę godzin, aby na wielopiętrowym parkingu klubu nabudowanego na starej stacji benzynowej przy obwodnicy zwolniło się chociaż jedno miejsce.

Holostriptiz jako taki nigdy się nie przyjął, zaś oferujące go serwisy w Strumieniu były i są segmentem niszowym... Natomiast z jakiegoś powodu właśnie w tym pozornie absurdalnym wydaniu – klubo-baro-restauracjo-kina, do którego wjeżdża się i siedzi we własnych pojazdach – pomysł nie tylko załapał, ale też poszedł jak burza.

Fotki z holodziewczynami na fotelach samochodów stały się klasyką sieci społecznościowych, gdzie regularnie organizowane są cieszące się niesłabnącą popularnością konkursy na najlepsze/najciekawsze/

293939 111
232333

najgłupsze zdjęcie. Menu rozrosło się z kilku do parudziesięciu pozycji, karta drinków zajmuje sześć ekranów... Zaś kufel jasnego niefiltrowanego piwa nalanego z przerobionego dystrybutora przez samą Tanię to absolutny mus dla każdego, kto jest w lokalu pierwszy raz. Nierzadko zjawiają się tutaj też znani aktorzy i celebryci Neosibirska; wspólna holografia Nikkiego Zacharowa z Kolią Buskowym dumnie wisi nad wjazdem do Nie-Taniej, pokazując każdemu, że wjeżdża nie do byle jakiego miejsca!

ŻEREBCOWO

Położony na wschód od miasta Kombinat Chemii Użytkowej Żerebcowo – czy raczej to, co po nim pozostało – jest dziś tylko i wyłącznie miastem duchów.

Parenaście lat temu, dosłownie w przeddzień drugiej krymskiej, wybuchł tutaj potężny pożar. Ogromny, widoczny rzekomo z odległości kilkudziesięciu kilometrów, wyrzucający w niebo ogromny słup czarno-zielonego, trującego dymu.

Chemikalia z rozszczelnionych zbiorników wżarły się w glebę, przesączyły przez beton i pokryły metal warstwą rdzy.

W ciągu ledwie jednej nocy tętniące życiem, liczące bez mała trzydzieści tysięcy rezydentów podmiejskie Żerebcowo umarło. Jego mieszkańcy mieli mniej szczęścia, a część tych naprawdę pechowych żyje do dziś... O ile to, co wiodą na oddziałach intensywnej terapii, można nazwać życiem.

Nikt przy zdrowych zmysłach się tu nie zapuszcza, nikt nie jeździ. Drogi dojazdowe są poblokowane, ludzie omijają to miejsce szerokim łukiem.

Tobie też to radzę.

SKWER IMIENIA JURY SIEMIONYCZA

Gdzieś w labiryncie osiedli Leninskiego rejonu, pomiędzy dwiema ślepymi ścianami dwudziestodwupiętrowych bloków, stoi sobie wśród rachitycznej, powoli umierającej zieleni odlane z brązu popiersie. Gdyby komuś chciało się zeskrobać z tabliczki patynę i narosły latami osad brudu i sadzy, byłby w stanie odcyfrować napis: „Jurij Aleksandrowicz Siemionycz, major Federalnej Służby Bezpieczeństwa, zginął chwalebnie na służbie 04/07/'58. Cześć i chwała jego pamięci".

Czy ktoś z siedzących na pobliskich ławeczkach pijaczków pamięta jeszcze, kim był major Jura Siemionycz? Wątpliwe. Należałoby zapytać o to może przychodzącego tam co tydzień o laseczce dziadka ze sztuczną nogą i orderem Czerwonej Gwiazdy przypiętym do znoszonej, skórzanej kamizelki... Ale czy ten chciałby cokolwiek powiedzieć?

Nie dowiesz się, dopóki nie spróbujesz.

LEGENDY MIEJSKIE

Jakbym miał Ci opowiedzieć wszystko, co słyszałem i co sam wiem, toby flaszki nie starczyło.

Każde szanujące się miasto ma własny, niepowtarzalny zestaw przekazywanych z ust do ust opowieści, podań, legend i zwykłych bajań. Neosibirsk nie jest tu wyjątkiem; poniżej znajdziesz zaledwie kilka z licznych historii, które pojawiają się przy wieczornym piwku.

TAJNA BAZA WOJSKOWA PRZY ZAPORZE

Podobno gdzieś za Zaporą, daleko na południe od najdalszych rubieży Kirowskiego rejonu, jest sobie odchodząca w suchy las dróżka. Ot, dróżka jakich wiele, asfaltowy zjazd z mało uczęszczanej trasy. Nietypowe jest jednak to, że w odróżnieniu od innych nie jest zasypana suchymi liśćmi i kurzem, więc widać, że ktoś chyba jej w ogóle używa.

Jeśli odważyć się skręcić i pojechać nią, to podobno po kilku kilometrach trafi się na przekrzywiony, podziurawiony kulami znak zakazu wjazdu i ostrzeżenie o robotach drogowych... Zaś jeszcze kawałek dalej, za zakrętem, będzie stać w poprzek drogi wojskowy łazik z opartym o maskę żołnierzem w kamuflażu. Widząc nadjeżdżający samochód, wojak oderwie się od kontemplowania pejzażu i powolnym, wręcz znudzonym krokiem podejdzie w przód, po czym pokaże: proszę zawrócić, tu nie ma nic ciekawego. Droga zamknięta... Tak, zamknięta. Tak po prostu. Proszę zawrócić.

Co znajduje się dalej? Dokąd prowadzi asfalt? Czego pilnują? Nikt nie potrafi powiedzieć na pewno. No cóż, KTOŚ na pewno by potrafił, ale tacy ludzie już wiedzą, że lepiej trzymać język za zębami.

TRAMWAJ „TRZYNASTKA"

Feralna „trzynastka" była owiana złą sławą od dawna. Co starsi ludzie pamiętają jeszcze przypadek z początków wieku, kiedy tramwaj o tym właśnie numerze w wyniku awarii układu sterowania, a następnie zbyt mocnego szarpnięcia na zwrotnicy wyrzucił przez boczną szybę kierującą nim motorniczą (tak, tak, to jeszcze były czasy ludzi za sterami!), po czym przejechał parę kilometrów przez miasto, taranując samochody i strasząc ludzi.

Teraz dużo się zmieniło. Pojazdami sterują albo roboty, albo w ogóle autopilot... Natomiast „trzynastka" nadal

293939 111

232333

nawiedza ulice Neosibirska. Podobno kilka lat temu tramwaj o tym właśnie numerze nie wrócił po skończonym kursie do zajezdni ani nie pokazał się na comiesięcznym przeglądzie. Mówią, że wciąż krąży po trasach miasta, zmieniając marszruty i numery tak, aby uśpić czujność systemów kontroli – ale poza tym nie słucha nikogo ani niczego.

„Trzynastkę" łatwo poznać po niemytych szybach i zalegających w środku śmieciach, nawianych przez lata kursowania tego tramwaju-widmo. Pasażerowie na tyle roztargnieni albo nierozsądni, żeby zdecydować się na kurs nawiedzonym tramwajem, rzekomo jeżdżą po mieście przez całe godziny, nie mogąc ani wydostać się, ani zadzwonić po pomoc... A niektórzy znikają w ogóle, przepadając bez wieści.

ZAGUBIONA LINIA METRA

Ponoć dawno, dawno temu, jeszcze w czasach pierwszej wojny krymskiej, ktoś w urzędzie planistyki podjął decyzję o wybudowaniu dodatkowej nitki metra wzdłuż rzeki. Uzasadnienie nie było konieczne: w tak wielkim mieście nie ma czegoś takiego, jak zbyt wiele stacji i linii. Zawsze dobrze jest mieć dodatkową alternatywę!

Natomiast tę linię miano zbudować tak, jak początkowo projektowano metro podczas wojny: jak najgłębiej, solidnie i pancernie. Wedle wszelkich zasad sztuki, szykując w ten sposób dodatkowe schronienie dla tysięcy mieszkańców na wypadek, gdyby teatr działań zbrojnych miał sięgnąć aż do Neosibirska. Prace rozpoczęto w największej tajemnicy, pod najwyższym rygorem tajności, dopuszczając do nich tylko wąską, wybraną grupę urzędników.

Wojna jednak skończyła się, potrzeba przestała być aż tak paląca. Projekt stracił impet, zwolnił, zabuksował i stanął... Potem odłożono go do szuflady, schowano na dno segregatora, aż w końcu zupełnie o nim zapomniano. A jako że był tak tajny, to nie wolno było o nim mówić – i tak już został.

Nie dziwi, że ludzie opowiadają takie rzeczy: bo to mało słyszy się o błędach i wypaczeniach podczas budowy? Wątpliwe przecież, aby zgubiono całą linię! Natomiast eksploratorzy podziemi Neosibirska potrafią mówić o dziwnych miejscach, zupełnie niepasujących do żadnego planu; wspominają o stojących w korytarzach potężnych kombajnach górniczych, zostawionych dosłownie w pół obrotu tarczy... Kto wie, co naprawdę może się tam skrywać?

PAJĘCZY ZAUŁEK

To z kolei legenda o najgorszej ulicy w Neosibirsku. Sama ulica to w zasadzie zaułek, dość krótki i niewyróżniający się niczym szczególnym, ale mimo że znajduje się w niemal samym centrum miasta, to przez wiele lat ludzie bali się tam chodzić w dzień. A w nocy? Ha! Nikt, dosłownie nikt nie zapuszczał się choćby na pierwsze chodniki... Teraz Pajęczy Zaułek trochę się już ucywilizował, ale i tak po nocy raczej niechętnie się tamtędy chodzi.

Dlaczego właśnie „Pajęczy"? Nie wiadomo. Sama uliczka ma może niecały kilometr długości oraz masę wąskich odnóg na boki. Przypomina raczej stonogę albo wija... tak czy inaczej, skojarzenia nie są przyjemne, podobnie jak i sama legenda.

Ponoć pewnej nocy na Pajęczy Zaułek wybiegła z krzykiem i płaczem kobieta. Rzuciła się ku pierwszemu napotkanemu mężczyźnie, błagając o pomoc: ktoś ją zgwałcił, właśnie ją goni!

Mężczyzna skoczył ku niej, pytając: „Proszę pani, co się pani stało? Pomogę pani, tylko spokojnie! Czy widziała pani sprawcę?".

Kobieta odpowiedziała, że tak, że musi natychmiast dostać się na milicję!

A wtedy mężczyzna wyjął nóż i przejechał jej po oczach, mówiąc: „To spróbuj teraz na tę milicję trafić".

Wersji tego, co miał zrobić i co rzekomo powiedział mężczyzna, jest multum. Jedna z nich mówi, że obciął jej język, kwitując: „To teraz spróbuj komuś o tym opowiedzieć"... Co ciekawe i straszne zarazem, w żadnej z nich oprawca nie zabija kobiety i nie tłumaczy nic więcej.

GRZYBNIA WODZA

Początki tej legendy sięgają zamierzchłych czasów już po upadku ZSRR, zaś jeszcze przed powstaniem Federacji jako takiej, więc toną w pomroce dziejów i niedopowiedzeń. Dość powiedzieć, że to wtedy niejaki Siergiej Kuriochin – znany biolog i badacz gatunków symbiotycznych – opublikował swą światłą teorię, dotyczącą zdarzeń i osób jeszcze dawniejszych.

Teorię, którą podsumować można w trzech słowach: Lenin był grzybem.

To nie czas i nie miejsce na przytaczanie tu dowodów naukowych, wypowiedzi ekspertów oraz polemik naukowych. Dość powiedzieć, że to właśnie w okolicy Neosibirska – gdzieś w otaczających go lasach, pośród milczących wzgórz u podnóża Ałtaju, zakopana w wiecznej zmarzlinie Syberii – spoczywa ukryta jeszcze w latach wielkiej wojny grzybnia, pobrana z ciała Włodzimierza Iljicza Lenina. To dzięki niej Rewolucja będzie mogła znów odrodzić się (a w zasadzie rozmnożyć przez fragmentację) w ciele nowego nosiciela.

293939 111

Na korzyść tej legendy przemawia fakt, że w bliższej i dalszej okolicy miasta faktycznie jest pod dostatkiem porzuconych ośrodków badawczych, podziemnych bunkrów i wymarłych miasteczek dla uczonych, w których – no cóż, mogło znajdować się i wyrosnąć dosłownie cokolwiek. Na jej niekorzyść... No cóż, to chyba oczywiste.

Natomiast logika nigdy nie przeszkodziła żadnemu poszukiwaczowi skarbów w jego przedsięwzięciu. Od czasu do czasu z miasta wyrusza mniej lub bardziej zorganizowana wyprawa badawcza, czasami żółta prasa odgrzeje temat. Zaś szeregowi poszukiwacze wrażeń – no cóż, łażą po wzgórzach wokół Neosibirska i zbierają grzybki.

Trudno powiedzieć, czy którykolwiek z nich wypączkował z Wielkiego Wodza, ale w odpowiedniej kombinacji z całą pewnością pozwalają człowiekowi poczuć, że prowadzi go za rękę sam Stalin w duchu Lenina na szkarłatnych skrzydłach Rewolucji!

SEKRETNA WINDA W SYBIRTOWER

Iglica największego w mieście i jednego z najwyższych w całej Federacji wysokościowca SybirTower widoczna jest lśniącą igłą z odległości wieledziesięciu kilometrów. Jej szczyt sięga aż ponad nisko idące chmury, zaś zarówno jej budowa, jak i ukończenie były niemałymi wydarzeniami dla całej metropolii.

Wnętrze połączonego biurowca, centrum handlowego i rezydencji dla bogaczy jest istnym labiryntem. Dziesiątki poziomów, antresole, wewnętrzne atria, tarasy i fontanny... Kilometry korytarzy, spiralne klatki schodowe i całe piony jeżdżących na różne piętra wind.

Mówią jednak, że gdzieś wśród nich jest jedna winda, w której panelu po wstukaniu odpowiedniego kodu pojawia się jeszcze jeden przycisk pod wszystkimi innymi. Co jest na sekretnym poziomie? Znów nie ma tu pewności, a ludzie prześcigają się w teoriach: sekretny bunkier przygotowany dla Prezydenta; luksusowy klub nocny; laboratorium badawcze; oddzielna stacja metra... A może jeszcze coś innego?

Pewności nie ma. Chętnych do poszukiwań, jak zwykle, nie brakuje.

HOTEL OB

Stojący nad brzegiem rzeki nieopodal portu hotel jest miejscem, które mieszkańcy Neosibirska określają jednym słowem: „dziwne".

Ludzie wyczuleni na wahania i wibracje aury bioenergetycznej twierdzą, że znajduje się tam rodzaj syfonu energetycznego, błyskawicznie wysysającego energię, która przepada praktycznie bez śladu. Z kolei co bardziej wrażliwi na pogodę często skarżą się na nasilające się w jego pobliżu bóle głowy.

W samym hotelu – jakkolwiek pięknie urządzonym i przyjmującym gości z otwartymi ramionami – panuje mocno specyficzna atmosfera. Wydaje się, że obsługa cały czas rozgląda się na boki albo patrzy klientowi nad ramieniem zamiast w oczy; czasami recepcjoniści zdają się w połowie rozmowy zapominać, co się do nich mówiło.

Powiadają, że trzeba tam bardzo uważać na słowa, bo wypowiedziane w hotelu groźby i obietnice mają tendencję do ziszczania się w niepokojąco krótkim terminie i w sposób, którego przeważnie nikt się nie spodziewa. Byle uwaga, pozornie od niechcenia rzucone słowo, potrafi tam przerodzić się w dziką awanturę... Słowem: słabe miejsce na noc poślubną, świetne na udany początek rozwodu.

CHEM-MASTERZY I CHEM-ZOMBIE

Podobno człowiek uzależniony jest w stanie zrobić niemalże wszystko, aby tylko dostać kolejną działkę.

„Wszystko" jest szczególnym słowem, które na dużą część mieszkańców Federacji działa jak afrodyzjak. Człowiek słyszy je i od razu wyobraża sobie, jak to opływa w luksusy, zaś armia oddanych sług tylko czeka na każde jego skinienie, aby zerwać się do spełniania każdej zachcianki – nieważne jak błahej albo nieistotnej.

Lub też wynaturzonej i zbrodniczej.

Na ulicach mówi się, że co poniektórzy dilerzy twardych narkotyków pociągnęli ten pomysł o krok za daleko w twórczości kreatywnej. No bo można, owszem, kazać ćpunowi płacić za każdą kolejną działkę... A można też zapewnić mu stały dostęp do narkotyku w zamian za jego stałą obecność u swojego boku.

Nie wiadomo, czy chem-masterzy istnieją naprawdę, czy to tylko kolejna miejska legenda. Pomysł sam z siebie zdaje się co najmniej prawdopodobny: technologicznie ogarnięty i pomysłowy diler zapina swoim klientom na szyjach obroże wyposażone w geolokatory, systemy komunikacji i proste iniektory z całym zestawem substancji chemicznych. Tak przygotowany człowiek staje się w jego rękach niemalże bezwolnym narzędziem, uwarunkowanym niczym pies podczas tresury: wykonaj rozkaz i dostań nagrodę, staw opór i otrzymaj karę.

Oczywiście do dziś nikt nie widział, a w każdym razie nie udowodnił ponad wszelką wątpliwość istnienia czegoś

232333

takiego, jak chem-zombi, a już na pewno nie dowodzącego nim na odległość władcy ludzkich marionetek.

Nie da się zaprzeczyć jednak, że w kilku punktach Kalinińskiego rejonu doszło w ostatnich miesiącach do serii dziwnych napaści na sklepy z elektroniką i sprzętem specjalistycznym. Wedle relacji świadków sprawcami były właśnie osoby wykazujące oznaki bycia pod wpływem substancji psychoaktywnych... Zaś jeden ze sprawców, niestety zastrzelony przez funkcjonariusza milicji podczas interwencji z powodu agresywnego zachowania, miał przy sobie zdalnie sterowane urządzenie do podawania określonych dawek narkotyków.

Czy to wyłącznie dziwny zbieg okoliczności, czy może zapowiedź nowego, dotąd niespotykanego problemu na ulicach Neosibirska? To z całą pewnością wypłynie wraz z innymi brudami miasta, które nigdy nie pozostają ukryte bez końca.

CELEBRYCI I OSOBISTOŚCI NEOSIBIRSKA

No, a jak inaczej! Każdy przecież o nich słyszał, każdy zna! Ja to nie jestem z tych, ale ludzie to śledzą ich życie, przejmują się tym, czytają wszystko, co tylko o tamtych napiszą. No widać ich, jasne – na hologramach, w reklamach i w ogóle. To jakby z innego świata przybysze tacy.

Kim zatem są ci, którzy naprawdę decydują o własnym losie? Oto kilkoro ze szczęśliwców, którzy w mniemaniu i oczach prostego, zwykłego, szarego Obywatela są istotami wyższego rzędu.

SONIA KUBCZAK

Nieustająco uśmiechnięta prowadząca porannych wydań wiadomości oraz teleturniejów nadawanych na kanale holowizyjnym Syberia-1 jest bodajże najbardziej rozpoznawalną twarzą w całym mieście. Młoda, śliczna jak laleczka, podobno w stu procentach naturalna, bystra i dowcipna, obrotna – można powiedzieć, że córka poprzedniego gubernatora miasta ma wszystko, czego tylko można sobie zażyczyć. Fortuna odziedziczona po ojcu, oddane grono wielbicieli, własne programy holowizyjne, pieniędzy jak lodu... Tak, Kubiakowej wszystko się udaje. Nawet kiedy się jąka i myli na wizji, to ludzie biją brawo: och, jaka ona uroczo naturalna i prawdziwa jest! Co prawda od trzech lat młoda celebrytka jest też założycielką i prezeską własnej partii politycznej, coraz aktywniej udzielającej się w życiu samorządu miejskiego. Złe języki twierdzą, że jej ambicje sięgają o wiele wyżej i dalej, zaś palce pokazują niedwuznacznie w kierunku siedziby gubernatora prowincji. Nie da się zaprzeczyć, że Kubiak miałaby predyspozycje, by zagrać o większą stawkę; pytanie tylko, czy mogłaby mieć w tym interes i znaleźć w sobie odpowiednią odwagę.

KaeN

„Bożyszcze" – tak można określić tę istotę jednym słowem. Perfekcyjnie androgeniczne rysy twarzy KaeN zdają się zawsze wyrażać lekko zagadkowe, pobłażające rozbawienie i zainteresowanie; designerskie, efemeryczne, lejące się i zwiewne ubrania podkreślają smukłość sylwetki, gdy ten idol tłumów przechadza się po szklanym tarasie swego śródmiejskiego apartamentu. Jeśli istnieje ktoś, czyje życie jest nieprzerwanym pasmem sukcesów i drogą usłaną różami – to jest to właśnie KaeN. Pobożni widzą w nim nowego Mesjasza, wyznawcy mroku – Księcia Ciemności, filozofowie dopatrują się w nim Istoty Najwyższej, młode kobiety – czarującego księcia z bajki, mężczyźni traktują go jak idealne odbicie wyobrażeń o samych sobie. Nikt nie wie, co oznacza pseudonim „KN" – czy to anagram imienia i nazwiska, jakiś ukryty kod, a może odniesienie biblijne? KaeN żyje od imprezy do imprezy, dosłownie bombardując miasto kolejnymi pomysłami: wystawa obrazów malowanych własnymi włosami, przydomowe zestawy do upraw hydroponicznych rozdawane za darmo najuboższym, flashmoby i koncerty... Czegokolwiek się dotknie, zmienia się w złoto; neosibirscy Dekadenci dosłownie chodzą za KaeN krok w krok, na pniu skupując jego/jej sztukę i spijając słowa z wąskich, idealnie wykrojonych ust ponadpłciowego Mesjasza Nowych Czasów.

POLJA, CZYLI POLINA JANOWA

Kiedy była mistrzyni Federacji w gimnastyce artystycznej straciła w wypadku swego sportowego grawilotu dwie nogi i prawą rękę oraz doznała ciężkiego urazu kręgosłupa, wszyscy byli gotowi przysiąc, że jej kariera dobiegła końca. Jednak Polja nie poddała się – rehabilitacja trwała dwa lata, komplikacje po zabiegach kosztowały ją rozwód i niemalże życie, gdy podjęła nieudaną próbę samobójczą. Wreszcie dała radę, zwalczyła słabość ducha oraz ciała. Gdy teraz wychodzi na scenę na swoich dwóch szpiczaście zakończonych protezach nóg od kolana w dół i zapala światła na wachlarzowatym wszczepie zastępującym jej prawą rękę, tłum od razu wpada w amok. Cybertancerka, performerka, działaczka filantropijna, honorowa członkini Związku Transhumanistów oraz Stowarzyszenia Kombatantów – to właśnie ona, prawdziwy symbol tryumfu umysłu nad materią, znak nowych czasów.

293939 111

GENERAŁ MAJOR FSB IWAN KREKOW

Niski, krępy, lekko łysiejący na czubku głowy i pozornie nijaki – ten człowiek sprawuje nadzór i dowództwo nad wszystkimi strukturami FSB w Neosibirsku i otaczającym go regionie. Specjalne pełnomocnictwa od samego Prezydenta dają mu niemalże nieograniczoną władzę – oczywiście, nominalnie tylko w ramach kompetencji jego resortu – co w zasadzie znaczy, że Krekow jest karzącą prawą ręką Federacji, istnym biczem Bożym uderzającym znienacka i bezlitośnie w struktury przestępcze miasta. Doskonały analityk, całkowicie nieprzekupny i bezkompromisowy służbista, śmiertelnie niebezpieczny z bronią i bez niej, generał major Krekow nierzadko wypuszcza się na samotne spacery po mieście, aby osobiście ocenić, czy ulice naprawdę są bezpieczne... Mając, rzecz jasna, dwa grawiloty i desantowy wertyplan w odwodzie, gdyby okazało się, że potrzebna jest poważniejsza interwencja.

KOLIA BUSKOW

„Złote dziecko" – tak najczęściej określają go gazety. Karierę śpiewaka operowego rozpoczął w wieku raptem dwunastu lat na deskach Opery w Zurychu jako wiodący solista reprezentujący Federację – a teraz, niespełna trzydzieści lat później, jest jednym z najbardziej utytułowanych i znanych muzyków w kraju. Zasłużony Artysta Federacji, poeta, kompozytor, aktor, śpiewak, reżyser i producent spektakli... Buskow jest rozpoznawany, gdy tylko pojawi się na ulicy, i od razu atakowany przez tłumy wielbicieli. Uwielbiają go po równo młodzi i starsi, przedszkolaki śpiewają na akademiach jego piosenki, zaś jego wykonanie Hymnu Federacji podczas obchodów stulecia Wielkiego Zwycięstwa przeszło do kanonu pieśni patriotycznej.

PROFESOR FOMA KROPOTKIN

Niepozorny, zasuszony i roztrzepany rektor Katedry Przodujących Technologii na neosibirskim uniwersytecie państwowym NSGU spędza całe dni na eksperymentalnych uprawach żywności otaczających jego niewielki, biały domek na przedmieściach miasta. Staruszek z radością przyjmuje każdego gościa, proponując herbatę ziołową i ekologiczne ciasteczka... Nie można jednak dać się zwieść jego filcowym łapciom i prostej, białej koszuli – profesor jest jednym z najostrzejszych umysłów ścisłych Federacji, znanym i szanowanym biologiem i biotechnologiem, a zarazem niemalże ortodoksyjnym Tołstojowcem. Można tylko współczuć temu, kto odważy się wciągnąć go w dyskusję, bo stary wykładowca nie spocznie, nim nie przekona każdego do swoich racji! Jego hasła głoszące powrót do rolnictwa tradycyjnego są z jednej strony ewidentną utopią, z drugiej – no cóż, tonący brzytwy się chwyta. Profesor okazjonalnie organizuje ekspedycje w odległe, zacofane rejony kraju w poszukiwaniu ostatnich czystych, niezmodyfikowanych genetycznie roślin uprawnych... Mogłoby to wywoływać uśmiech politowania gdyby nie to, że warzywa z jego szklarni można już kupić w najdroższych sklepach Neosibirska!

NIKIFOR „NIKKI" ZACHAROW

Gdy ponad nocnym Neosibirskiem niesie się ryk silników, trąbienie klaksonów i pisk dartych o asfalt opon, to na pewno w pobliżu jest właśnie on: Nikki Zacharow, najsłynniejszy kierowca w najbardziej nielegalnych rajdach miasta. Gdy tylko ten człowiek staje w szranki, od razu wiadomo, że będzie głośno, ostro, po bandzie i emocjonująco... Rury wydechowe plują ogniem, zawory wystrzeliwują przez blachę masek, kobiety piszczą i krzyczą, gdy on wsiada za kierownicę. Ledwie dwudziestoletni Nikki w zasadzie wychował się w warsztacie na Zajelcowskim rejonie, naprawiane przez jego ojca samochody były pierwszymi zabawkami młodego mechanika i fascynata motoryzacji. Jego twarz pojawia się równie często na okładkach modnych holomagazynów, co w kartotekach milicji – lecz zawsze znajdzie się ktoś, kto ogłosi zrzutkę na kaucję albo sam zafunduje temu półbożkowi ulicznych rajdów najlepszego prawnika, który wyciąga młodego z opałów. Jak do tej pory jego powiązania ze zorganizowanymi grupami przestępczymi z Zajelcowskiego są tylko i wyłącznie plotką; jednak sprawa sprzed pół roku, kiedy jego głównego konkurenta w wyścigu znaleziono z podciętymi żyłami w jacuzzi zamkniętego apartamentu hotelowego, wciąż kładzie się cieniem na karierę młodego mistrza kierownicy.

KOŁCZ MISZK

Każdy, dosłownie każdy słyszał, każdy wie i każdy zna tę postać: nie da się inaczej! Najbardziej kolorowy, kontrowersyjny i kategoryczny w swych radach trener rozwoju osobistego w całym Neosibirsku jest osobistością, której zwyczajnie nie da się nie zauważyć. Jego twarz pojawiaja się cyklicznie na najbardziej widocznych holobannerach miasta, wykłady motywacyjne i poradniki dla ludzi sukcesu wyskakują na co drugim okienku reklamowym w Strumieniu, logo marki zdobi designerskie serie ciuchów i biżuterii noszonej przez śmietankę towarzyską miasta. Kołcz Miszk nie przebiera w słowach, często i gęsto okraszając swe eventy motywacyjne soczystym, ulicznym mięsem piętrowych przekleństw, których nie powstydziłby się dowolny z prawilnych ziomali blokowisk Pierwomajskiego rejonu. Jednak pod zewnętrznym blichtrem licznych przebrań i stylówek skrywa się dusza i umysł człowieka dążącego ku celom o wiele dalszym i ambitniejszym, niż wykreowanie kolejnego rekina finansjery czy wybitnego sportowca: Kołcz jest aktywnym orędownikiem ruchów

232333

proekologicznych, prowadzi szereg programów uświadamiających młodsze i starsze pokolenia oraz nawołuje do odejścia od zabijającego środowisko węgla. Zamiast tego proponuje powrót do zarzuconej technologii paneli solarnych, w które integralnie wyposażona jest najnowsza linia promowanych przez niego ubrań. Dzięki temu ich użytkownicy mogą stać się przynajmniej częściowo niezależni od zewnętrznego, tradycyjnego zasilania swoich wszczepów, zmniejszając w ten sposób negatywny ślad w środowisku... „Nie interesuje mnie bycie zwykłym człowiekiem!" – brzmi hasło przewodnie Kołcza Miszka i przyznać należy, że w szarym, ponurym Neosibirsku ma ono ogromną nośność.

STRUMIEŃ

INTERFEJS WIZUALNY

Kiedy Użytkownik zaloguje się do Strumienia, zawsze wita go ekran startowy, na którym wymienione są jego podstawowe dane: imię i nazwisko, przyjęty podczas pierwszego logowania w Strumieniu unikatowy (jakkolwiek z racji wieku, w którym się go ustala, przeważnie wyjątkowo głupi) pseudonim, rodzaj używanego do przeglądania Strumienia wyposażenia, liczba aktywnie spędzonych w Strumieniu godzin i szereg innych wskaźników.

Jeśli Użytkownik przegląda Strumień przy użyciu holopanelu, komunikatora bądź innego interfejsu, to Strumień jest niczym więcej, jak klasycznie wyglądającą przeglądarką: ot, pasek wyszukiwania, opcje, ustawienia, okienka reklam kontekstowych. Z tego poziomu można coś znaleźć i zrobić, ale to tak naprawdę lizanie cukru przez szybę. To może być dobre dla starszego pokolenia z jego nieustannym marudzeniem, że kiedyś to było, a teraz to nie ma i że przed pierwszą krymską było lepiej. Jednak jeśli skorzystać z czegoś poważniejszego – podłączyć się do MEX-a albo jeszcze lepiej: dodać do tego gogle i rękawice... a może i coraz bardziej popularne wpięcie skroniowe – to wtedy dopiero zaczyna się prawdziwa zabawa.

Nie bez kozery nazywa się zaawansowanych Użytkowników Strumienia właśnie Lalkarzami – przebierający w powietrzu palcami ubranymi w rękawice do poruszania się po wirtualnych korytarzach Strumienia, patrzący przez półprzezroczyste gogle wyświetlające im przed oczami strukturę sieci informatycznej, zdają się faktycznie pociągać za niewidoczne dla zwykłego śmiertelnika sznurki, rządzące światem namacalnym.

Co zabawne, dokładnie tak jest – bo Strumień w dużej mierze kieruje Federacją.

Interfejs wizualny zmienia się też dość mocno, kiedy korzystać z niego w trybie, nazywanym na ulicach Neo-Sibirska „na Pałę" – kiedy odważny, doświadczony albo zwyczajnie głupi Lalkarz decyduje się obejść oficjalną drogę logowania i dosłownie „wskoczyć" w odmęty Strumienia na główkę z wysokiego brzegu tam, gdzie akurat stoi. To jednak zupełnie osobna historia, o której parę słów opowiemy poniżej.

ARCHITEKTURA

Pierwsze wejście do Strumienia jest zazwyczaj dziwne.

Użytkownicy różnie opisują swoje odczucia – od lekkich zawrotów głowy, przez poczucie lekkości i nieważkości, aż do uczucia rozlewającego się po całym ciele chłodu, który bardzo często towarzyszy też późniejszym wizytom. Przy logowaniu zawsze pojawia się lekkie mrowienie w skroniach, część Użytkowników twierdzi też, że ich czip osobisty nagrzewa się, a czasami aż parzy – ale to może być tylko subiektywne odczucie, jako że testy kliniczne nie potwierdziły abnormalnych wahań temperatury.

W rzeczywistości wirtualnej okazuje się, że struktura Strumienia jest tak naprawdę wielopoziomową plątaniną korytarzy, sal, pomieszczeń przechodnich, klitek i komórek, układających się w oplatającą całą Federację wspólną sieć.

Wszystko, co widać w Strumieniu, zbudowane jest z siatki biało-niebiesko-czerwonych linii, odzwierciedlających Architekturę najbliższego otoczenia Użytkownika.

Zawsze będą tam Ściany, reprezentujące pojemność Sal Wspólnych, przepustowość Korytarzy i ograniczenia danego elementu infrastruktury.

W ścianach potrafią znajdować się mniejsze bądź większe Okna, umożliwiające wyglądanie – ale nie wychodzenie – poza dane elementy i orientowanie się w większej perspektywie całości.

Niektóre przybudówki, pomieszczenia i całe ich sekcje są oddzielane Barierami – te mogą być otwarte na oścież, zamknięte dla niektórych, otwarte dla wybranych albo wręcz zabezpieczone. Aby dostać się za takie zamknięte drzwi, drzwiczki czy lufcik należy być w stanie poradzić sobie z ich metaforycznym zamkiem – albo też posiadać odpowiedni klucz.

Zazwyczaj pomieszczenia i przejścia mają też swój jednolity, niemożliwy do przebicia sufit. W rzadkich miejscach, gdzie Strumień nie jest przykryty od góry, Użytkownik może „podskoczyć" i spróbować rozejrzeć się po okolicy, aby złapać orientację w szerszym terenie i stworzyć coś na kształt mapy.

293939 111

Podłoga... no właśnie, tutaj zaczyna się zabawa. Teoretycznie Strumień jest strukturą liniową, a więc z punktu A do punktu C można przejść, wyłącznie mijając po drodze umowny punkt B. „Teoretycznie" – bo wcale tak nie jest. Cała jego Architektura jest dosłownie poprzecinana tak zwanymi Skrótami – korytarzami bezpośrednio łączącymi dwa nierzadko odległe od siebie miejsca, przypominającymi wykopane pod podłogą kanały. Niektóre z nich są otwarte, oznaczone i widoczne, inne prowizorycznie ukryte pod elementami podłogi... A jeszcze inne znów znane tylko nielicznym.

To jest właśnie ten etap, na którym Użytkownik orientuje się, że Strumień jest strukturą o wiele bardziej skomplikowaną – a skoro jego Architektura może istnieć w ujęciu nieco więcej niż tylko trzech wymiarów, to możliwe są w nim struktury o wiele bardziej zaawansowane i złożone. Im bardziej eksplorować Strumień, tym częściej napotyka się wielopiętrowe dobudówki, podziemia, podpiwniczenia i wszelkie inne kombinacje, w których można schować dosłownie cokolwiek.

Cały Strumień posiada też dość rozbudowany system dźwięków ambientowych, mających informować Użytkowników o tym, w jakich rejonach się znajdują i czego powinni się spodziewać. I tak na przykład niskie, basowe buczenie oznacza najczęściej zbliżanie się do strefy zamkniętej, wysoki, przerywany pisk jest sygnałem alarmu, zaś spokojne, miarowe falowanie oznacza bliskość rejonu wyjścia ze Strumienia do świata rzeczywistego – wytrawni Lalkarze nazywają to „szumem fal o brzeg". Oczywiście, zakres dźwięków jest bardzo szeroki i trzeba nauczyć się je rozpoznawać, aby umiejętnie – i przede wszystkim bezpiecznie – nawigować po wodach Strumienia.

Bardzo podobnie działają kolory – przestrzenie ogólnodostępne są zazwyczaj zbudowane z białych, niebieskich i czerwonych linii we w miarę równych proporcjach. Architektura będąca własnością agend rządowych przeważnie ma kolor czerwony, korporacyjna wybiera odcienie niebieskiego, zaś elementy prywatne są budowane z bieli i odcieni szarości.

Każde duże miasto Federacji jest tak naprawdę oddzielną konstelacją – osobną Galerią, jak nazywają się duże skupiska Architektury. Zazwyczaj ma ona swoje ładnie wykończone, bogate, pięknie przygotowane centrum – Strumień Główny – oraz całą resztę, czyli korytarze Zaplecza. Poszczególne Galerie połączone są ze sobą Pasażami, które teoretycznie umożliwiają swobodne przemieszczanie się pomiędzy nimi. W praktyce jednak cały taki ruch jest starannie nadzorowany, kontrolowany i nierzadko wręcz reglamentowany.

No tak, Obywatelu – dziwi was to? A po co chcecie się wybrać do Galerii, dajmy na to, Nowokuzniecka? Źle Wam w naszym starym, poczciwym Neosibirsku?

GALERIA

Jednak większość Użytkowników nawet nie myśli o czymś tak odległym, obcym i przecież nielegalnym, jak używanie Strumienia do czegokolwiek innego niż rozrywka i zakupy – oni wolą trzymać się w Nurcie Głównym.

Dla nich Strumień jest niczym więcej jak wielką galerią handlową – przestronnym, jasnym i widocznym atrium pełnym budek targowych. Każdy wchodzący do Nurtu Głównego takiej Galerii pojawia się w umownym wejściu, z którego rozpoczyna swoją podróż. Cokolwiek zrobimy, jakkolwiek chcemy się gimnastykować, Strumień zawsze zaczyna się od strony głównej.

Jeśli zna się już lokację danego miejsca w ramach Galerii, to potem można przeskakiwać do niego na skróty właśnie dzięki adresacji. Nie znaczy to, że Użytkownik potrafi przenieść się z dowolnego miejsca w dowolne inne w okamgnieniu i na zawołanie – a tylko tyle, że nawet po wejściu do Galerii pracownik zdalny może szybko przenieść się do swojego docelowego lokalu, nie będąc zmuszonym pokonywać całej trasy na piechotę od wejścia.

Każdy nowo przybyły do Galerii – choćby bywał tam codziennie – od razu ściąga na siebie uwagę wszelkiej maści nagabywaczy reklamowych, żebrolajków, naciągaczy i innych ścierwojadów. Z tego też powodu coraz popularniejsze stają się programy chroniące Użytkownika przed nadmierną natarczywością reklam kontekstowych... Co oczywiście prowadzi do coraz większej kreatywności reklamodawców. Wyścig trwa aż po dziś dzień.

WYGLĄD GALERII

Cała Architektura należąca do Strumienia Głównego jest bardzo starannie wyrenderowana, ubrana w pięknie przygotowane, fotorealistyczne tekstury wysokiej rozdzielczości. W każdej z rozstawionych na samym środku budek portali informacyjnych czekają na człowieka najnowsze wiadomości, usługi i zakupy. Tam znajdują się wrzucane na bieżąco newsy, fragmenty holoreportaży, wybrane transmisje i uśmiechnięte boty, gotowe zacząć na najmniejszy znak zainteresowania trajkotać o zadanym im temacie.

Pomiędzy budkami krążą pstrokaci, krzykliwi naganiacze reklam kontekstowych, ciągle atakujących przechodnia dosłownie z każdej strony. Kup! Wybierz! Bądź sobą! Ulepsz! Zamień! Pozwól sobie na odrobinę luksusu! Zasługujesz na to!...

Nieco dalej ciągną się galerie wirtualnych sklepów, gdzie w dopracowanych przymierzalniach i wnętrzach testowych można przymierzyć, dopasować i kupić dowolną rzecz, którą potem dowiozą pod drzwi robokurierzy.

232333

Podobnie wyglądają położone na wyższym piętrze galerii handlowej, utkane z błękitnych linii biura firm. Tam można w wirtualnej recepcji umówić się na usługę, skonsultować się z obsługą abonenta, złożyć podanie o pracę... Albo i wymówienie.

Mało kto zawraca sobie głowę tym, jak wygląda i co dzieje się w korytarzach Zaplecza... A przecież wystarczy odejść kawałek dalej od głównych szlaków komunikacyjnych, żeby zaczęło robić się mocno swojsko. Tekstury tracą rozdzielczość, rozjeżdżają się i gubią wybarwienie. Wszystko staje się niedopracowane, jak oglądane ze zbyt bliska tło starej gry wideo.

Potem zaczynają przebijać się już umowne linie, wyznaczające Ściany, Podłogę i Sufit. Przejścia nagle pustoszeją, wszystko upraszcza się aż do bólu. Awatary poruszających się nimi Użytkowników przemieszczają się szybko i nerwowo, udając, że nie widzą innych i mając nadzieję, że same nie zostaną dostrzeżone.

No i wreszcie w Architekturze Strumienia dla każdego osobnego miasta – czy to Moscow City, Sankt-Petersburga, czy w końcu Neosibirska – jest gdzieś schowane zejście do ciemnej piwnicy, czyli swoistego darknetu. Jego lokację znają tylko nieliczni, a tam... Tam można załatwić już naprawdę wszystko.

Tak przynajmniej mówi się na ulicach.

UŻYTKOWNIK

Jednak Strumień to nie tylko pomieszczenia i korytarze – to przede wszystkim inni Użytkownicy. Każdy Użytkownik oznaczony jest w Strumieniu jako odnośny Awatar, podpisany właściwym loginem. Awatar może być przydziałową sylwetką odpowiedniego koloru – najczęściej biało-szarą dla osoby prywatnej – ale istnieje też możliwość jego customizacji, dodawania do niego elementów osobistych, a nawet wyposażenia Awatara w wybrane przez siebie zdjęcie twarzy. Oczywiście wszystko to za odpowiednią opłatą i poprzez wyspecjalizowane w takich usługach działania.

Użytkownicy, podobnie jak i architektura, oznaczani są kolorami – jednak w ich wypadku tworzące Awatara linie układają się w typowy, najczęściej niepowtarzalny, ale w określony sposób charakterystyczny Wzór. Na ich podstawie doświadczeni Lalkarze potrafią na pierwszy rzut oka rozpoznać, skąd wywodzi się dany Użytkownik, jak długo działa w Strumieniu. Podobno da się, patrząc na pojawiające się tu i tak w Awatarze czerwone czy niebieskie nitki, nawet określić powiązania danego Użytkownika ze strukturami czy to rządowymi, czy korporacyjnymi – ale to może równie dobrze być zwykły miejski mit.

Niektóre organizacje – państwowe, biznesowe czy nawet prywatne – posiadają własny, zarejestrowany układ linii Awatarów i infrastruktury. Takiego Wzoru nie wolno wtedy używać nikomu innemu, zaś nadużycia są karane z pełną surowością... No bo przecież „nie wolno" wcale nie oznacza „nie można", a hakerzy bardzo często maskują się w ten właśnie sposób, podszywając się pod takie czy inne organizacje.

Podobnie jak Architekturę i Użytkowników, w Strumieniu widać też podpięty do niego Sprzęt. Każdy Awatar będzie w taki czy inny sposób oznaczony w zależności od rodzaju wpięcia zastosowanego przez Użytkownika – czerwonymi, pulsującymi punktami oznaczającymi miejsca, w których następuje interakcja człowieka z maszyną.

Na tej samej zasadzie w określonych lokacjach zaznaczone będą inne elementy wyposażenia, które akurat mają łączność ze Strumieniem – te z kolei będą niewielkimi otworami, zdającymi się z jednej strony zasysać w siebie, a z drugiej wypluwać tkankę Architektury, czyli sunące przez Strumień dane. Niejednego Użytkownika kusiła, a część też skusiła perspektywa wsadzenia w taką dziurkę wirtualnego palca... Jednak efekty próby nieautoryzowanego wtargnięcia w zabezpieczone Barierą urządzenie potrafią być naprawdę opłakane dla nieprzygotowanego na to Użytkownika.

No właśnie. Strumień – jakkolwiek jest strukturą wirtualną – niesie ze sobą zupełnie realne zagrożenia. Przeładowanie MEX-a czy nawet gogli danymi może doprowadzić do przeciążenia układów, a w rezultacie do przegrzania się elementów chłodzących, stopienia izolacji na przewodach i zwarcia. Coś takiego jest wystarczająco nieprzyjemne, gdy ma się na głowie gogle – a potencjalnie zabójcze, kiedy siedzi się z kablem wpiętym w skroń.

SYSTEM IMMUNOLOGICZNY

Strumień jest nieustająco, dwadzieścia cztery godziny na dobę monitorowany przez Federacyjną Służbę Strumienia – zwaną w skrócie FedSS. Służba Strumienia ma czuwać nad bezpieczeństwem Użytkowników, bronić zewnętrznych Rubieży (czyli najdalej wysuniętych ku granicom Federacji stacji serwerowych) oraz zapobiegać cyberprzestępstwom. Jej skuteczności dorównuje wyłącznie bezwzględna brutalność metod działania – każdy, kto zobaczy w Strumieniu jaskrawokrwistoczerwonego Awatara jednego z funkcjonariuszy FedSS, powinien od razu robić rachunek sumienia. Ci ludzie nie pojawiają się bez powodu i zawsze, ale to zawsze mają swoje cele.

To nikt inny jak FedSS pełni wartę w Pasażach łączących poszczególne Galerie – i biada temu, kto podczas przechodzenia zwróci na siebie ich uwagę. W najgorszym razie trafi od razu pod obserwację (wirtualną bądź wręcz fizyczną), w najlepszym zostanie mu przyklejony program śledzący.

293939 111

PROGRAMY

No właśnie: poza Użytkownikami i Architekturą, w Strumieniu działa też cała masa mniej lub bardziej autonomicznych Programów. W interfejsie wizualnym widać je jako obracające się, przestrzenne bryły – kule, sześciany, równoległościany, ostrosłupy i wielościany – tym bardziej złożone, im bardziej skomplikowany i wielozadaniowy jest program.

Dominujący kolor bryły programu najczęściej może, lecz nie musi odzwierciedlać jego przynależności do określonego sektora, zaś struktura i wzór tworzących go linii będą charakterystyczne dla jego twórcy, zostawiającego w ten sposób swój niepowtarzalny ślad.

Oczywiście, programy ofensywne – wirusy, malware czy też elementy systemu obronnego takiej lub innej lokacji – będą początkowo maskować się jako niegroźne i nierzucające się w oczy, dopóki nie nadejdzie dla nich czas do ataku. Część co bardziej zaawansowanych będzie udawać elementy Architektury – drzwi, ślepe okna, występy w ścianach – i rozpoznać można je wyłącznie po śladowym wysokiej częstotliwości sygnale dźwiękowym, charakterystycznym dla obecności bytów samodzielnych w Strumieniu. Średnio zaawansowany Użytkownik przeważnie nie będzie w stanie nawet wyodrębnić jednej ścieżki dźwiękowej z szumu płynącego Strumienia... Dopóki nie będzie już za późno.

WARSZTAT LALKARZA

To, co pojawia się w Galerii, jest tak naprawdę jarmarcznie kolorowym teatrzykiem dla plebsu. Zaawansowani Użytkownicy Strumienia – wspomniani już Lalkarze – z pogardą patrzą na kłębiący się w Nurcie Głównym tłum konsumentów. Oni są tymi, którzy przywykli do poruszania się po korytarzach technicznych Zaplecza i zdecydowanie wolą przemieszczać się bocznymi przejściami, interesując się raczej tym, co dzieje się za kulisami przedstawienia.

Wielu spośród Lalkarzy para się świadczeniem nie do końca legalnych usług wyszukiwania w Strumieniu rzeczy bądź osób trudnych do odnalezienia w świecie rzeczywistym, pozyskiwania informacji na tematy raczej utajnione bądź organizowaniem dostępu do trudno dostępnych towarów. Nierzadko wymaga to od nich nie tylko orientacji w Strumieniu jako takim – ale też doskonałej koordynacji działań ze światem rzeczywistym.

Rozpatrzmy sytuację hipotetyczną. Nasza Lalkarka ma, dajmy na to, odnaleźć podłączony do gniazda ładowania wszczep o określonym numerze seryjnym. Wszczep ten jest istotny o tyle, że został rok wcześniej zakupiony przez przysłowiowego Wasilija Iwanowicza – zaś ten ostatni niedawno nadepnął na odcisk niewłaściwym ludziom.

Oczywiście, można z Galerii właściwej dla miasta, w którym ostatnio widziano Wasilija Iwanowicza, po prostu przejść korytarzami Zaplecza pod wirtualną siedzibę Urzędu Energetyki. Tam stanąć pod drzwiami i spróbować sforsować Barierę na wejściu, a następnie kolejną dzielącą przedpokój od magazynu danych. Dalej uzyskać dostęp do Bazy Danych, a w niej wyszukać odnośny wszczep, po czym przez system adresacji odnaleźć fizyczną lokalizację danego gniazda ładowania. Wszystko to, rzecz jasna, mając nadzieję, że nie uruchomiło się żadnego z alarmów i że Programy Tropiące już nie namierzają naszego MEX-a...

... ani że żaden z etatowych Lalkarzy pilnujących bezawaryjnej pracy systemów Urzędu nie zauważył intruza...

... albo można postarać się fizycznie uzyskać dostęp do jednego z komputerów, należących do Urzędu Energetyki i wpiąć się bezpośrednio przez niego w Strumień.

Wtedy zamiast na wejściu do Galerii, nasza Lalkarka pojawi się od razu w elemencie Architektury, właściwym dla miejsca danego komputera – a więc wewnątrz wirtualnej siedziby Urzędu. Jeśli da radę odpowiednio zamaskować swoje wejście, to może uzyskać też dla siebie odpowiednio wiarygodny kamuflaż – nakładkę w kolorach i wzorze korporacji, co znacząco ułatwi jej dalsze zadania.

A może warto właśnie znaleźć takiego etatowego kolegę po fachu i zagadać do tego Lalkarza po dobroci? Albo jeszcze lepiej: zlecić mu tę samą robotę za mniejsze pieniądze i zostawić dla siebie czystą różnicę bez ponoszenia ryzyka?

Rzecz jasna licząc na to, że tamten nie weźmie od nas zaliczki i następnie nie wsypie nas do FedSS, aby zasłużyć jeszcze na premię.

Kiedy mowa o Strumieniu, nigdy nie ma tylko jednego sposobu, aby coś zrobić – zaś najprostsza i najbardziej oczywista droga jest przeważnie zarazem najgłupszą i najbardziej niebezpieczną.

WEJŚCIE NA PAŁĘ

Dobrze jest móc podłączyć się do Strumienia na spokojnie. Usiąść w fotelu, odpalić MEX-a, założyć gogle i rękawice. Na spokojnie przespacerować po Galerii, po raz tysięczny przemierzając te same, dobrze znane zaułki pełne reklam i nikomu niepotrzebnego barachła w wirtualnych sklepach.

Ale czasami trzeba zrobić coś na dziko, na szybko, na gorąco. Czasami trzeba wejść w Strumień **NA PAŁĘ**.

Zacząć należy od jasnego i prostego komunikatu: zgodnie z art. 266 sekcja 1 punkt 6 Ustawy o Strumieniu,

232333

jakiekolwiek nieautoryzowane wejście w oficjalną infrastrukturę informacyjną Federacji w sposób inny niż opisany w art. 49 wspomnianej Ustawy jest czynem zabronionym, nielegalnym i ściganym z urzędu jako przestępstwo cywilne oraz karne pod rygorem pozbawienia wolności do lat dziesięciu. Słowem, wszystko o czym mowa poniżej, jest po prostu złamaniem prawa i zwykłym przestępstwem.

Wejście slangowo nazywane „na Pałę" oznacza, że Użytkownik wyposażony w odpowiednio zmodyfikowany zestaw Lalkarza po prostu pojawia się w Strumieniu w tym właśnie miejscu i czasie, gdzie się akurat znajduje. Widzi wtedy bardzo ograniczony zakres elementów samego Strumienia – fragmenty jego Architektury, przelatujące przed oczami wyrwane z kontekstu linijki kodu, dryfujące przez ekran wyświetlacza zamrożone na stopklatce filmiki reklamowe – ale potrafi też zobaczyć to, co tworzy samą twardą infrastrukturę, na której działa Strumień.

Dlatego też wpięty na krótko Lalkarz dosłownie widzi biegnące w ścianach kable światłowodów, węzły infrastruktury sieciowej, w tym serwery, gniazda peryferyjne i urządzenia podłączonych do Strumienia ładowarek sieciowych. Zalogowane w Strumieniu aktywne czipy Użytkowników są dla niego niczym niewielkie gwiazdki, płynące w przestrzeni tej galaktyki informacyjnej. Aktywne, spięte z nimi wszczepy będą widoczne w formie zarysów swoich rysunków technicznych, nierzadko pokazując się wraz z fragmentami specyfikacji technicznych.

Wejście na Pałę było początkowo – i nadal jest! – technologią używaną przez służby specjalne, która po prostu wyciekła do obiegu cywilnego i została radośnie zaadaptowana przez półświatek przestępczy. W większości drużyn specnazu można znaleźć specjalnie wyznaczonego Lalkarza – przeważnie zwanego przez kolegów „sonarem" – zajmującego się prowadzeniem wirtualnego zwiadu podczas akcji. Taki specjalista potrafi przecież czasami zajrzeć przez ścianę do sąsiedniego pomieszczenia, wyczuć doczepiony do drzwi ładunek wybuchowy albo ostrzec kolegów przed czającymi się w zasadzce terrorystami... Bezcenny dodatek taktyczny!

Na podobnej zasadzie funkcjonują drony szpiegowsko-sabotażowe, które wyposażone są w taki właśnie moduł, pokazujący im samą już powierzchowną infrastrukturę Strumienia. Możliwość zdalnego, punktowego zobaczenia i potencjalnego uderzenia w urządzenie cybernetyczne jest bardzo kuszącym kąskiem, więc pomimo drakońskich kar wielu desperatów decyduje się na próbę emulowania technologii, która powinna być zarezerwowana dla służb – z różnym, przeważnie docelowo opłakanym skutkiem.

Jedynym – ale jakże istotnym – ograniczeniem zasięgu wejścia w Strumień na Pałę jest linia widzenia czy to operatora drona szpiegowskiego, czy też wyposażonego w gogle i rękawice Lalkarza. Podobno w laboratoriach badawczych prowadzone są prace nad sprzętem, który pozwoli po prostu „czuć" wszystko w określonym promieniu od Użytkownika, ale póki co zasada jest prosta: widzisz to, co widzisz. Owszem, czasami gogle potrafią wyłapać ślad sygnału urządzenia przez cienką ściankę działową albo też wychwycić echo emanacji elektromagnetyczne odbite od ściany, natomiast to raczej wyjątki niż reguła.

Pamiętać jednak należy, że Lalkarz patrzący na Strumień poprzez wpięcie Na Pałę widzi niewiele więcej poza Architekturą, a zatem pozostaje na dobrą sprawę nieświadomy tego, co dzieje się wokół niego w świecie rzeczywistym – i bezbronny, gdyby ktoś chciał zrobić mu wtedy krzywdę.

Tak czy inaczej, wejście na Pałę pozostaje potężnym narzędziem w odpowiednich – oraz przerażającym w nieodpowiednich – rękach. Nadal zdarza się, że ktoś idzie sobie ciemnym zaułkiem Neosibirska, a tu nagle jego soczewka ze wzmacnianiem światła szczątkowego zaczyna szwankować. Z uliczki wychodzi trzech drabów, jeden wyciąga nóż; nasz Obywatel wywołuje na komunikatorze numer na milicję – ale okazuje się, że z odbiornika leci tylko biały szum.

Zaś za trzema karkami widać przygarbionego, wyszczerzonego złym uśmiechem Lalkarza w goglach i z rękawicami, który właśnie wpiął się w Strumień na Pałę i macha rękami, jakby właśnie zarzucił wędkę, zaciął rybę i teraz holował zdobycz ku sobie.

Te charakterystyczne ruchy to tak zwany Spinning – zdalny atak krótkodystansowy na urządzenie cybernetyczne. Nazwa wzięła się właśnie od gestów, jakie wykonuje Lalkarz, który musi najpierw „rzucić" projekcją swojej świadomości ku celowi, potem „zaczepić" program operacyjny urządzenia poprzez odpowiednio przygotowany kod zanęty i następnie, gdy już nawiąże z nim kontakt, zapętlić go w jednym z okienek wyboru opcji serwisowych. Okienka te mają dla większości cybernetyki formę obracanego, podzielonego na segmenty koła, gdzie należy dokonać decyzji zatwierdzanej automatycznie po sekundzie nieaktywności znacznika wyboru. Poprzez ciągłe obracanie kołem Lalkarz dezaktywuje dany element cybernetyki, który na czas rzekomego serwisu zawiesza się w trybie bezczynności.

W dzisiejszej Federacji możesz nie interesować się technologią, owszem – ale wtedy prędzej czy później to technologia zainteresuje się Tobą.

UKRYTA KOMNATA

Nikt nie wie, czy istnienie Ukrytej Komnaty to tylko legenda miejska, czy jest w niej chociażby bajt albo i bit prawdy.

293939 111

Tak czy inaczej, można usłyszeć o czymś takim. Temat przewija się okazjonalnie. Ludzie mówią o tym, komentują, dopytują, czy może ktoś o tym słyszał. Czym miałaby być Ukryta Komnata? Tego nie wie do końca nikt.

Komnata to swoisty święty Graal, którego od powstania Strumienia poszukują wszyscy najstarsi Lalkarze. Miejsce, w którym kryje się ponoć największe pragnienie wszystkich hakerskich serc – albo też największa groza tych samych. Lokacja, której nie da się namierzyć, nigdzie jej nie opisano, mimo że każdy o niej mówi. Podobno kod adresacji Ukrytej Komnaty zmienia się co kilka sekund, przez co nigdy nie pojawia się ona w tym samym miejscu i nie wiadomo, jak długo w danej lokacji pozostaje.

Powiadają, że aby do Ukrytej Komnaty dotrzeć, trzeba się wpiąć bezpośrednio w Drzwi w chwili jej pojawienia się – i nie dać się wyrzucić z Bariery w momencie przeniesienia. Rzekomo wejściem do Ukrytej Komnaty może być wszystko – przypadkowe drzwi, okna, klapy w podłodze, złącza, schody, których nigdy nie było, a potem nagle są. A potem już ich nie ma.

Ponoć są tacy, co poświęcili całe życie, aby odnaleźć Ukrytą Komnatę albo chociaż ślad jej istnienia. Są przecież Lalkarze, którzy spędzają całe tygodnie w Strumieniu, pisząc specjalne programy mające złamać tajemniczy kod i odkryć jak zaprogramowano Komnatę.

Są przecież ci, co opowiadają, że nawet widzieli już takie drzwi! Już, już je mieli otworzyć, ale potem zniknęły – a oni nigdy sobie nie wybaczyli tego, że nie odważyli się chwycić za klamkę.

Mówi się też, że Ukrytą Komnatę zaprojektował ten, kto tak naprawdę stworzył Strumień i zostawił tam jakiś tajemny kod. Jaki? Tego nie wie już nikt. Podobno ten kod ma umożliwić podłączenie się do zewnętrznego, pozafederacyjnego Internetu... Albo da Użytkownikowi władzę nad całym Strumieniem. Taki szczęśliwiec ma rzekomo uzyskać dostęp do panelu sterowania Administratora, co pozwoli na wykonanie dowolnej modyfikacji – włącznie ze zniszczeniem całego systemu, gdyby miał się on twórcy znudzić albo zbrzydnąć.

Inni mówią z kolei, że Ukrytą Komnatę stworzyła sama Federacja, a jej odkrycie to test rekrutacyjny do FedSS – scenariusz ten uznawany jest za najbardziej podły i najczarniejszy.

Jeszcze inni twierdzą, że Ukryta Komnata to dzieło jednego z pierwszych, najzdolniejszych Lalkarzy, który zapisał tam wszystkie swoje tajemnice... Jakie? No cóż, tego nie wie przecież nikt – inaczej nie byłoby to tajemnicą.

PRZEDMIEŚCIA

Jak to, co jest POZA miastem? Nic nie ma, mówiłem Ci przecież. Owszem, przejeżdża się tamtędy, jak musisz gdzieś dalej się dostać, do K-Merowa na przykład albo do Barnaułu... Ale to tyle. Nie, nie pojedziemy tam. Bo nie, nie pojedziemy i tyle. To nie jest nawet rejon, słyszysz? Nie jest, i koniec. Przedmieścia to – to stan umysłu, o!

W każdym mieście są takie okolice, gdzie lepiej się po prostu nie zapuszczać. Miejsca, gdzie wielki organizm metropolii zrzuca niechciane elementy, których zbyt wysokie stężenie w jego żywotnie ważnych częściach niechybnie zakłóciłoby funkcjonowanie całości. Organizmy bardziej inteligentne starają się takich substancji pozbywać, najlepiej z dala od okolic, gdzie same muszą żyć.

Neosibirsk nie jest stworzeniem inteligentnym, dlatego też wszystko, czego akurat nie chce, wyrzuca gdziekolwiek popadnie. Byle nie było tego widać. Wszędzie dookoła.

Przedmieścia otaczają Neosibirsk szczelną, jakkolwiek zdecydowanie nieregularną i niejednolitą plamą. Losowo porozrzucane osiedla socjalne wznoszą się skupiskami brzydkich trzy-, cztero- i pięciopiętrowych bloków bez wind. Garaże z blachy falistej, komórki i kontenery usługowe zajmują każdy dostępny skrawek przestrzeni. Stawiane na dziko, poza jakąkolwiek kontrolą nadzoru budowlanego krzywe domki z byle czego nierzadko skrywają pomiędzy sobą – albo i w sobie – resztki niegdyś leżących wokół Neosibirska malowniczych wsi i wioseczek, teraz połkniętych, przetrawionych i wydalonych przez wiecznie rozrastający się, pasożytniczy twór miasta.

To miejsce specyficzne, niebezpieczne, brudne i prymitywne nawet wedle standardów Federacji. Mało kto mieszka tutaj dlatego, że chce – większość albo urodziła się tutaj, tu mieszka i tu zapewne zamknie oczy, albo... No właśnie.

Przy dobrej pogodzie łunę nad nocnym Neosibirskiem oraz światła na szczycie SybirTower widać z odległości stu kilometrów. Miasto jest jedynym łącznikiem całej prowincji z lepszym, bardziej kolorowym i dającym jakiekolwiek perspektywy światem Federacji. Ucieleśnia wszystkie wyobrażenia niemiastowych ludzi o lepszym świecie, wielkich pieniądzach, blichtrze, luksusie, polityce i – no cóż, wszystkim tym, co pokazuje im holowizja. Jest namacalnym dowodem na to, że świat nie musi być tak szary, brudny i ponury jak znana im rzeczywistość.

232333

Nie dziwota, że raz na jakiś czas ktoś porzuca swoją rodzinną wieś, pakuje swoje rzeczy w tobołek, dostaje na drogę przysłowiowy bochenek chleba, gomółkę sera i pół litra wódki, błogosławieństwo od matki, dobrą radę od ojca – i wyrusza drogą ku lepszemu życiu w wielkim mieście.

Taki ktoś dociera do Neosibirska, ale przeważnie na tyle wystarcza mu sił, odwagi i samozaparcia. Znajduje byle jaką pracę, jakiekolwiek bądź lokum. Powoli, niezauważalnie dla samego siebie grzęźnie w codzienności Przedmieść, aby nigdy się z nich nie wyrwać – i do końca życia wzdychać do wciąż widocznych w oddali, nadal nieosiągalnych wieżowców śródmieścia.

Duża część ludzi mieszkających na Przedmieściach nie ma dostępu nawet do podstawowej opieki zdrowotnej, porządnych szkół czy jakościowo dobrej transmisji zasobów Strumienia. Elektryczność jest przeważnie kradziona z linii przesyłowych, woda podbierana na lewo z ujęć i wodociągów. Usługi naturalne, wręcz oczywiste dla mieszkańców miasta, tutaj są trudno dostępnym luksusem.

To sprawia jednak, że mieszkańcy Przedmieść są zaskakująco samowystarczalni. Nadal używane są tutaj panele fotowoltaiczne, funkcjonują przydomowe oczyszczalnie deszczówki. Brak wody, żeby się umyć? To nic, zimą rozpalimy piec w bani, a potem natrzemy się śniegiem! Tutaj zepsutego sprzętu nie wyrzuca się, tylko naprawia. Nikt nie amputuje złamanych kończyn, aby przymocować do kikuta protezę – składa się je i wsadza w gips. Nadal funkcjonuje tutaj cały zestaw umiejętności i rzemiosł, dawno już zapomnianych tam, pośród lśniących holoneonami ulic Neosibirska.

Miejscowi są – no cóż, różnorodni tak samo, jak ich pochodzenie i historia. Część to element kryminalny, który uciekł z miasta, aby ukryć się na jego obrzeżach. Inni byli zbyt biedni, aby mieszkać nawet w Oktiabrskim albo Kolejowym, więc przenieśli się tu i próbują przeżyć. Sporą grupę stanowi ludność napływowa z prowincji bądź republik ościennych Federacji... A jeszcze inni są po prostu „tutejsi".

Nie pchaj się na Przedmieścia, jeśli nie masz tam poważnego interesu i równie poważnych znajomości. Tutaj nikt się o Ciebie nie przyjdzie upomnieć. Po prostu znikniesz, Twój komunikator umilknie, czip wyłączy się... A miejscowi będą twardo milczeć, patrząc spode łba na kolejnych mieszczuchów, niepotrzebnie wsadzających nos w nieswoje sprawy.

ZAKOŃCZENIE

No, to ten, to, e... To chyba na tyle by było, nie? Zasiedzieliśmy się, zagadaliśmy, ale fajnie było i mam nadzieję, że ta wycieczka Ci się do czegoś przyda. Słuchaj, jakby coś było potrzeba, to wal jak w dym, okej? Wiesz jak mnie znaleźć, komunikatory sparowane... Powodzenia!

Neosibirsk to naprawdę ogromna metropolia i ciężko byłoby nie tylko opisać albo nawet i wspomnieć każdy aspekt życia w tak rozległym i zróżnicowanym molochu urbanistyczno-kulturowym.

Przecież nawet nie udało nam się zajrzeć do Kitaj-Gorodu.

W ogóle nie powiedzieliśmy ani słowa o mostach i gnieżdżących się w ich stalowych konstrukcjach bezdomnych.

Nie przeszliśmy się korytarzami imponującej rezydencji Gubernatora.

Zabrakło nam czasu, żeby wjechać na szczyt SybirTower!... Ugh, aż szkoda gadać normalnie.

Ale nic straconego! Nasza wycieczka dobiegła końca, natomiast jutro też jest przecież dzień. A przed nim jeszcze spora część nocy, tak między nami mówiąc. To co?

Wyskoczymy na rozchodniaka do Zapalniczki, a potem możesz ruszać w miasto już o własnych siłach!

Neosibirsk czeka na Ciebie, dysząc gorącym, ciężkim oparem z wylotów klimatyzacji i kominów fabryk. Dziś rano, faktycznie, określiliby Cię mianem „przybysza".

Teraz? Teraz to już jak jeden z tutejszych, więc spokojna głowa. Poradzisz sobie.

Aha, no i mimo wszystko: powodzenia. Oj, przyda Ci się.

11 PROWADZENIE GRY

11.00 *OPOWIEŚĆ BEZ HAPPY ENDU*
11.01 *KLIMAT I NASTRÓJ*
11.02 *SZYKOWANIE PRZYGODY*
11.03 *FABUŁA*
11.04 *PRZYKŁADOWE LINIE FABULARNE*
11.05 *STYLE GRY*
11.06 *DOŚWIADCZENIE I ROZWÓJ POSTACI*
11.07 *RUCH W GRZE*
11.08 *ZNAJOMOŚCI, ZOBOWIĄZANIA I RELACJE*
11.09 *ROSYJSKIE SŁOWNICTWO PODCZAS SESJI*

W tym rozdziale pokażemy Ci, jak może wyglądać opowieść snuta w uniwersum SibirPunka.

Najpierw zobaczysz, w jaki sposób czysto narracyjna, wręcz książkowa opowieść potrafi niezauważenie przeplatać się z mechaniką gry, co postaraliśmy się odwzorować w systemie SibirPunk RPG.

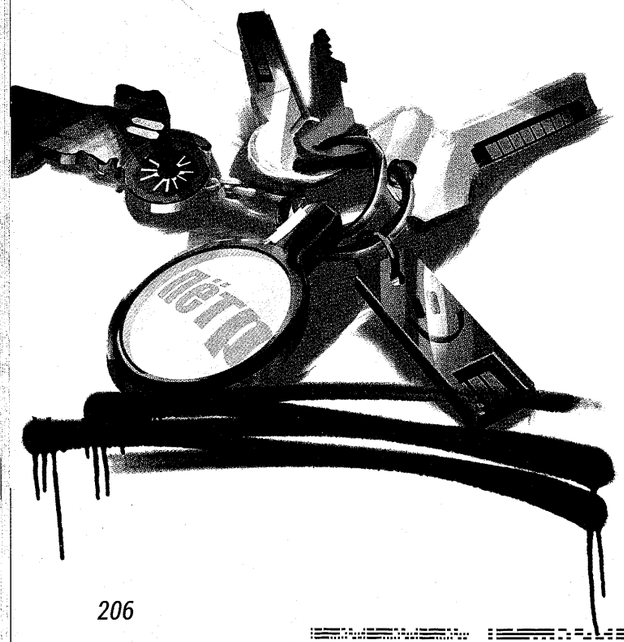
Podzielimy się z Tobą naszymi pomysłami na to, skąd i jak można czerpać inspiracje do budowania przygód oraz na jakich aspektach ich nastroju możesz się skoncentrować podczas prowadzenia systemu. Postaramy się również podać kilka rad odnośnie do tego, w jaki sposób skonstruować linię fabularną, która pozwoli bezproblemowo poprowadzić ciekawą i zajmującą przygodę.

Potem przedstawimy Ci sposób rozwoju Postaci w miarę postępów gry, aby Twoi Gracze również czuli, że prowadzone przez nich Postacie realnie nabierają doświadczenia i zwiększają swoje umiejętności wraz z upływem czasu oraz postępem akcji.

Następnie zajmiemy się aspektem mechaniki świata, który wcześniej zostały już poruszony w formie zasad, a teraz warto omówić go nieco bardziej narracyjnie, mianowicie kwestią ruchu w grze.

Na końcu tego rozdziału umieściliśmy bardziej rozbudowany, szczegółowy opis wspomnianych już wcześniej relacji oraz wynikających z nich dla Postaci zobowiązań towarzyskich.

WEŹ GŁĘBOKI WDECH – PORA ZANURZYĆ SIĘ W ŚWIAT SIBIRPUNKA.



OPOWIEŚĆ BEZ HAPPY ENDU

A teraz wyobraź sobie, że tam jesteś.

Otaczający Cię świat znika. Przez chwilę unosisz się w bezcielesnej, czarnej, otulającej pustce.

Potem rozbłyska w niej jedno światełko, obok niego następne, kolejne i jeszcze jedno. Coraz gęściej zapalają się kwadraciki jednakowych okien i przeszklone klatki balkonów. Różni je tylko kolor zasłon i żaluzji, wklejonej w szyby folii albo rodzaj i barwa żarówek palących się pod sufitami mieszkań – poza tym są jednakowe, wykrojone z jednej sztancy, zaprojektowane dla bezustannie wtłaczanych w jedną i tę samą formę życia ludzi.

Z mroku wyłaniają się potężne, kilkudziesięciopiętrowe megality wieżowców jednego z niezliczonych osiedli mieszkaniowych Neosibirska. Ustawione jeden obok drugiego bloki są niczym ściany więzienia. Otaczają kwadratami wybiegi smutnych, szarych podwórek, na których zawsze jest więcej samochodów niż ludzi.

Jałowa ziemia otacza brudne, rozbabrane kwadraty piaskownic pełnych niedopałków i na wpół zagrzebanych w piasku śmieci. Pordzewiałe pręty placów zabaw łuszczą się odchodzącą w toksycznym powietrzu farbą. Martwe drzewa już od lat nie dają cienia w skwarne dni i nie zielenią się świeżymi liśćmi po mroźnej zimie.

Jeszcze jeden ognik rozjarza się wśród mroku. Bliżej wejścia do klatki schodowej na oparciu ławeczki siedzi kobieta. W zasadzie to dziewczyna jeszcze, który właśnie oderwała od ust papierosa i teraz powoli, niespiesznie wydmuchuje wąską strużką dym, która rozwiewa się sinawym obłoczkiem w chłodnym powietrzu.

Dziewczyna zadziera głowę, spogląda ku siedemnastemu piętru, na którym jarzy się jedno spośród wielu identycznych okien. Tak, tam jest jej mieszkanie; tam powinien być jej dom. Całe trzydzieści dwa metry dumy, dorobek całego życia, którego parę lat miała już przecież za sobą. W nim ukochana rodzina: matka, ojciec, babcia-staruszka. Prawdziwe ognisko domowe, przy którego miękkim cieple można ugrzać się po trudnym dniu. Bezpieczne schronienie wśród burz świata.

A mimo to wcale nie ma ochoty tam wracać.

Ani tam, ani do swojego własnego mieszkanka, które wynajęła, gdy wyprowadziła się z domu. Do brudnego przedpokoju, śmierdzącej łazienki, wiecznie dmuchającej wyziewami z innych mieszkań wentylacji. Do kłótni za ścianą, tłoku kolejki w sklepie, braku prywatności na miniaturowym balkoniku. Sąsiadów pukających od dołu w sufit, od góry szurających nogami nad głową. Starych mebli, poplamionych dywanów. Niedomytej i zasyfionej jeszcze przez poprzednich lokatorów lodówki.

Ostatnie zaciągnięcie się papierosem, ognik dopełza do filtra.

Nie. Nie dziś. Może wróci jutro, może nawet nad ranem... Ale na pewno nie dziś.

Dziewczyna pstryknięciem posyła niedopałek w noc. Sięga po leżące obok protezy, zakłada najpierw prawą, potem lewą nogę i schodzi z ławeczki. Naciąga na twarz półmaskę filtrującą, włącza wszczepiony w ucho głośniczek radia. Wsiada na jednokółko i wsunąwszy ręce w kieszenie, rusza przed siebie.

Każdy dzień jest w tym mieście taki sam: pobudka, wiadomości w holowizorze, kanapki w plastikowym pudełku i do pracy. Sczytanie czipa na wejściu do zakładu, ciuchy robocze. Przyjęcie zleceń, plecak załadowany przesyłkami i jazda. Dziesięć godzin na nogach, jazda po mieście w deszcz, upał, śnieg i niepogodę, po błocie i przez śnieg. W międzyczasie niby-przerwa obiadowa, podczas której robokucharz na stołówce jak zwykle nie trafia łyżką nalewaka w podstawiony talerz. Po pracy prysznic ciśnieniowy, dekontaminacja. Wdrożona niedawno przez szefostwo półgodzinna terapia grupowa z roboasystentem, któremu ani trochę nie przeszkadza, że za każdym razem zadaje te same pytania i słyszy te same odpowiedzi.

To jest ta lepsza część dnia, bo potem trzeba wrócić do pustego mieszkania. Zacząć sprzątać, zrezygnować w połowie. Zajrzeć do lodówki, dojść do wniosku, że nie jest się głodnym. Włączyć komunikator i na wejściu wysłuchać żalów przyjaciółki, którą znów zostawił kolejny facet. W końcu wykręcić się z rozmowy tylko po to, żeby poudawać, że umie się zdalnie pomóc młodszej siostrze w nauce do poprawki. Spróbować odpocząć przy holowizji, która na okrągło puszcza te same, stare, gówniane filmy przeplatane z propagandą tak oderwaną od rzeczywistości, że momentami wręcz zabawną.

Jedyne spokojne chwile to te, kiedy wyjdzie się na papierosa ze znajomymi z podwórka, z jej Brygadą. Wtedy można usiąść spokojnie albo stanąć pod ścianą przy drzwiach zsypu na śmieci, tam gdzie nie będzie ich widać z okien powyżej. Zapalić, napić się tego i owego. Porozmawiać nie o tym, o czym należy albo wypada, tylko o tym, co się chce. Wspólnie ponarzekać, pomarzyć. Posnuć plany, których nigdy się nie zrealizuje.

Całe życie tak tu wygląda: rozerwane pomiędzy bezkresem błękitnego nieba wielkich, światłych planów a błotem, w które człowiekowi wdeptuje mordę but twardej codzienności.

Od małego, od czasów szkoły tak samo, w takich samych ławkach, na takich samych ulicach, w optymalnie zaprojektowanych szkołach. „Ucz się, pracuj! Nie ma granic! Nic nie jest niemożliwe! Uczynimy Federację krajem naszych marzeń! Razem pod światłym kierownictwem naszego Prezydenta i Partii, ku lepszemu jutru!".

Co z tego, skoro „jutro" jest od zawsze takie samo?

Jakoś dajesz radę przeczołgać się przez szkołę, potem przychodzi długo wyczekiwana osiemnastka. Wreszcie! Idziesz do urzędu, tam wszczepiają Ci pełny moduł tożsamości do czipa w nadgarstku. Nareszcie masz prawo posiadać swoje konto w banku, możesz bez przeszkód podróżować po całej Federacji. Noszony do tej pory komunikator osobisty w końcu uzyskuje pełną funkcjonalność, pozwalając Ci wykonywać wszystko to, co może robić dorosły.

Możesz robić wszystko, możesz pojechać wszędzie, zostać kim chcesz.

Znajdujesz pracę, bo jakoś żyć trzeba. Przecież inni robią to samo, nie? Z czegoś trzeba żyć. Poznajesz ludzi takich samych jak Ty, rozmawiasz o tym samym co oni świecie. Powoli zaczynasz myśleć sobie: a może właśnie tak trzeba? Może tak właśnie w życiu jest. Może nie ma sensu wierzgać.

Twoim światem zaczyna być Twoje podwórko, Twoje osiedle, Twój rejon. Owszem, gdzieś tam, daleko, jest duże miasto, jest cały Neosibirsk. Podobno są też inne miasta, w kilku z nich zdarzyło Ci się nawet być. Na pewno jest ogromne Moscow City, które na okrągło pokazują w wiadomościach holowizji.

Ale ile tak naprawdę wiesz o otaczającym Cię świecie? Pewnie tyle, ile akurat Ci potrzebne. No tak, my jesteśmy Federacja, czyli ci dobrzy. Wokół nas wszędzie są wrogowie: zgniły Zachód, ekspansywna Unia, drapieżne NATO. Gdzieś tam są też Chiny, ale o nich lepiej nie mówić źle, prawda? Mamy naszą armię, mamy milicję, mamy swój rząd i przede wszystkim Prezydenta.

Prezydent jest w tym wszystkim najważniejszy. Gdyby nie on, już dawno by się to posypało. Źli oligarchowie, politycy i generałowie rozkradliby, rozszarpali matuszkę Federację na kawałki, rozprzedali byle komu za imperialistyczne euro i dolary, które potem pochowaliby w swoich kontach w Londynie i Szwajcarii. A tak nasz Prezydent im na to nie pozwala. Trzyma silną ręką kraj w całości.

Federacja potrzebuje silnej ręki przecież, Ruscy silnej ręki potrzebują. No jak to, dlaczego?! Bo tak jest. Żeby nie było bajzlu. Przecież nie do pomyślenia by było, żeby każdy miał robić, co chce. Musi być porządek, a tego porządku pilnują służby mundurowe.

Tak, milicja... Milicja to niełatwy temat. Z jednej strony oni są od tego, żeby nie było bandytów i złodziei, a z drugiej przeszkadzają ludziom w normalnym życiu. Zatrzymują na ulicy, legitymują, sprawdzają ważność badań technicznych samochodów. Panoszą się, zaglądają wszędzie, wciskają swoje ciekawskie nosy i węszą. Węszą, czy aby gdzieś pieniędzmi nie pachnie.

No bo o to w tym wszystkim przecież chodzi, o pieniądze. Cokolwiek od Ciebie chce gliniarz, cokolwiek powie, o cokolwiek zapyta, to jak go uważnie posłuchasz, zawsze usłyszysz to samo: daj. Daj, ile masz, daj połowę, daj jakąś część chociaż. Cokolwiek daj, nawet dziesięć rubli, ale lepiej daj, bo jak nie, to mogą być kłopoty. Na każdego coś się znajdzie, każdy ma coś za uszami.

I w sumie każdy od człowieka chce tego samego, każdy tylko swojego interesu pilnuje. Nie ma nic za darmo, każdy w swoją stronę ciągnie i próbuje urwać jak najwięcej.

Tylko roboty nie chcą pieniędzy. One w ogóle nic nie chcą, ale przez to są jeszcze bardziej niebezpieczne. One po prostu są i już samym swoim byciem stanowią dla człowieka zagrożenie – bo tam, gdzie pojawia się robot, człowiek przestaje być potrzebny. Coraz więcej zakładów przechodzi albo na częściową, albo wręcz pełną robotykę; w barach i knajpach coraz częściej widać robokelnerów albo i prawdziwe androidy.

Piękne to, nowoczesne bardzo i zgodne z duchem czasu. Pokazuje, że nasza Federacja nie jest gorsza od Zachodu... Tylko że te roboty i androidy pracują tam zamiast ludzi, którzy muszą szukać zatrudnienia gdzie indziej.

A miejsc jest coraz mniej. Świat zdaje się kurczyć – gdzie się człowiek nie obróci, tam już ktoś jest. Czy to tutejszy, czy jakiś przyjezdny gastarbeiter... Tak, nie jest łatwo.

I jakoś tak się żyje, jakoś tak się to wszystko kręci powoli swoim tempem.

Tylko że „jakoś" to wcale nie „jakość".

Wróćmy do naszej delikwentki z początku opowieści. Szara, bo to ona właśnie jest naszą bohaterką, stoi przed drzwiami. Jednymi z setek, tysięcy identycznych drzwi pośród identycznych bloków Neosibirska. Natomiast te drzwi, te konkretne drzwi są inne.

Ona nie jest też już sama, bo wraz z nią stoi jej Brygada. To tylko dzięki nim, dzięki ich wspólnej odwadze, zdecydowała się jednak przystać na propozycję od pośrednika.

Jedno, drugie, trzecie zdecydowane puknięcie – przerwa i jeszcze dwa szybkie, jedno po drugim. Chwila ciszy, potem zapala się czerwona kamerka judasza. Zgrzyt zamków, drzwi uchylają się. Wąska struga światła pada na twarz stojącej na klatce dziewczyny.

Szara bierze głęboki wdech i zaciska dłoń w pięść.

– Cześć, Cichy, kopę lat. Weźmiemy tę robotę.

– Aha. No dobra. I to mają być ci ludzie, tak?

Cichy z powątpiewaniem popatrzył na stojące przed nim cztery mocno niewyględne osoby. Szarą znał, owszem, i wiedział, że można jej ufać, natomiast reszta? No, może ten byku jeszcze by się do czegoś zdał, bo po twarzy widać, że bólu się nie boi ani otrzymywać, ani rozdawać, ale ci pozostali...?

Zza ramienia Cichego wyjrzał pośrednik, zlecający robotę. Odchrząknął i wzruszył ramionami, całym sobą dając do zrozumienia: tacy ludzie, jakie czasy.

– Nikolka, Witia i Sasza. – Szara pokazała po kolei na troje towarzyszy.

Pierwsza z nich, najmłodsza, wyglądała na typową, uliczną, wyszczekaną cwaniurę. Zaczesane w tył, barwione w neonowe pasemka włosy, na nich różowa czapka z holoreklamą. Żółte okulary połaciowe, mocny makijaż oczu. Do tego lekko schodzona, ale wciąż lśniąca kurteczka z altskóry. Na ręku tania podróbka markowego komunikatora, wystające z porządnych, ale trochę już przechodzonych niby-taktycznych butów skarpetki w czerwone gwiazdy. Kolana spodni zdarte i wypchnięte od klęczenia na betonie, wbity za paznokcie smar i brud. Całą sobą starała się pokazywać, że to dla niej nie pierwszyzna... doskonale pozwalając się zorientować, że nigdy w życiu nie była w takiej sytuacji.

Stojący obok niej osiłek sapnął, wyszczerzył się klawiaturą niklowanych zębów. Po przykrytych stalową płytą masywnych wałach nadoczodołowych i zwiniętych niczym nieumiejętnie zlepione pierogi małżowinach uszu widać było, że musiał mieć za sobą przeszłość w klubie sportów walki albo wręcz na nielegalnych ringach miasta... Zresztą, spod źle konserwowanej, spękanej syntoskóry na kostkach dłoni też przebłyskiwała stal. On jako jedyny miał ze sobą widoczną broń – ściskany w ogromnej łapie, nieproporcjonalnie mały kij do hokeja z migoczącą ledami naklejką jednego z klubów Neosibirska.

I był też ten trzeci, zupełnie nijaki, szary i niepozorny. Niby dobrze ubrany, jakby pochodzący z lepszego świata, ale też na pierwszy rzut oka nieobecny. Nie taki przecież stary, a po jego twarzy znać było, że dawno już miał za sobą najlepsze lata swojego życia, zaś pobrużdżona zmarszczkami twarz nie wyrażała praktycznie nic... Dopiero kiedy Cichy zawiesił na nim spojrzenie na dłużej, ten oderwał się od ekranu komunikatora, poprawił okulary nerwowym gestem. Natomiast było w jego szarych oczach coś takiego, że zamiast tylko omieść go wzrokiem, Cichy zatrzymał się na chwilę dłużej, spojrzał uważniej. Pokiwał głową: no tak, mógł się domyślić wcześniej: Lalkarz.

Kto wie, może ta Brygada nie będzie jednak aż tak beznadziejna?

MECHANIKA

Szara stara się przekonać rozmówcę, że jego nieszczególnie spektakularna Brygada w ogóle nadaje się do tej roboty – wykonuje Test Umiejętności Bajera na wyznaczonym przez Mistrza Gry Poziomie Trudności równym 2, bo tyle wynosi Cecha Ego rozmówcy. Szara bierze do Puli dwie kości (jako że jej Cecha Ego to 2); ma Umiejętność Bajera na poziomie niewyszkolona, a więc zakres sukcesu na kościach to 5+. Z rzutu Pulą kości Szara uzyskała wyniki: 3, 5, – osiągnęła jeden sukces i test zakończyłby się niepowodzeniem. Brygada jednak, wiedząc, że potrzebuje tej pracy, wspólnie decyduje się na wykorzystanie jednego znacznika Słowiańskiej Duszy. Dzięki temu do testu Szarej dodaje się jeden automatyczny sukces, co powoduje, że Test osiągnął tyle sukcesów, ile dokładnie wynosił PT, a więc Test zakończył się powodzeniem.

– Chuj mnie ich imiona obchodzą – prychnął, znów zwracając się do pośrednika. – Mają zrobić, co należy. Ty! Umiesz obchodzić się z bronią?

Pytanie skierowane było do dziewczyny w czapce. Ta od razu spojrzała na Cichego, zarzuciła głową tak, że kita włosów wypuszczonych zza czapki majtnęła się jej aż na ramię...

– Zdarzało się, a co! – odpowiedziała buńczucznie.

– Daj jej coś – polecił Cichy pośrednikowi. – Bo z pustymi rękoma ich nie puszczę, nie ma chuja we wsi. Dobra, niech będzie. Tutaj macie zaliczkę, reszta jak wrócicie z towarem. Macie samochód czy muszę wam na taksówkę dorzucić?

– Ja mam! – wyrwał się ten wielki, Witia. – Ale jakby na benzynę się dało, to...

– ...to se weź z tego, co dostaliście – uciął krótko Cichy.

Rozmowa najwyraźniej dobiegła końca, kilka plastikowych kart kredytowych przeszło z rąk do rąk. Szara spojrzała na swoją działkę, wyraźnie rozczarowana; Witia od razu schował dolę za pazuchę, wyraźnie ucieszony. Sasza wziął pieniądze, nawet na nie nie spojrzał: widać było, że nie na gotówce mu zależy. Z kolei Nikolka wsunęła gotówkę do kieszeni, bardziej interesując się zawiniętym w plastikową reklamówkę karabinkiem.

Obejrzała broń, wypięła magazynek, przeładowała i spuściła iglicę. Sprawdziła selektor ognia, krytycznie poruszyła obluzowanymi okładzinami rękojeści.

– Innego nie ma – rozłożył ręce pośrednik, w którego mieszkaniu zebrało się czworo ochotników. – Dobra, tu macie wytyczne, wiecie, co robić. Meldujcie przez komunikator, jakby coś, tutaj macie kanał.

Witia pokiwał głową entuzjastycznie, wielkim paluchem zacząć wbijać koordynaty do swojego naręcznego komputera. Nie zauważył nawet, że Sasza zdążył zrobić to już przed nim, sprawdzić lokację i wywołać mapę. Lalkarz wybrał właściwą kartę, przybliżył, obrócił widok... Szybko wstukał kilka komend do wiersza poleceń, przesunął listę w dół i wybrał portal ze zdjęciami, żeby obejrzeć miejsce, do którego mieli się udać.

Nikolka zajrzała mu przez ramię, obgryzając nerwowo paznokcie. W pewnej chwili podskoczyła radośnie, stuknęła palcem w jeden z przesuwających się po ekranie widoków.

– A to ja wiem, gdzie to jest! – ucieszyła się. – Tam taka fabryczka stoi niedaleko. Dobre miejsce, kiedyś tam porządnym sprzętem handlowali. Co tam można było kupić, mówię wam... Tylko potem się postrzelali tacy dwaj i się skończyło.

– Znasz drogę? – zapytała rzeczowo Szara.

– No, trafi się...

– Dobra, to ty nawigujesz, ja prowadzę. Witia, mogę? Nie będzie problemu?

– Oczywiście, pewnie. Jasne, Szara. Co tylko chcesz. – rozłożył ręce olbrzym, który specjalnie na tę okazję zachachmęcił furę od kolegi z klubu hokejowego.

– Ruszamy.

Trzydrzwiowy samochód okazał się mocno stary i zdecydowanie zbyt mały dla nich czworga. Szara usadziła się za owiniętą różowym puszkiem kierownicą, zgarbiony Witia władował się przez złożony fotel na tył. Nikolka podsunęła się maksymalnie na siedzeniu pasażera, żeby siedzący za nią Sasza nie dźgał jej wciąż kolanami w plecy.

– Ty to się na tylu rzeczach znasz. Fajnie – zagadnął Szarą Witia, kiedy ruszyli spod bloku. – I samochodem umiesz jeździć też... Bo ja robiłem prawko, ale nie zdałem za piątym razem. Ale kiedyś zrobię, wiesz?

– Mhm – mruknęła Szara.

– Ale i tak najlepsze to twoje jednokółko jest. Fajne, jak tak śmigasz na nim. Prawie jak na łyżwach. A teraz

podobno nowe mają wejść, z tungstenową powłoką. Słyszałaś o tym?

– Nie słyszałam.

– Fajna rzecz jest. Dobrze się na nich sunie podobno. I jak się rozpędzisz, to...

Szara nie słuchała, patrząc na przelatujące za oknami bloki nocnego Neosibirska. Witia też wkrótce chyba zorientował się, że jego rozmowa jest w sumie monologiem, więc zaczął zagadywać skulonego z tyłu Saszę, który kiwał tylko głową i jednocześnie stukał w holoekran swojego MEX-a.

Wyjechali już na jedną z większych arterii komunikacyjnych miasta, jak zwykle niezależnie od pory dnia czy nocy stojącą w korkach. Samochody stały zderzak w zderzak, gdzieś z przodu migały błękitem światła milicyjnego radiowozu... Pewnie znów wypadek.

MECHANIKA
Szara wykonuje Test Umiejętności Rozkmina na swoją wiedzę o mieście. Mistrz Gry ustala PT równy 2. Do puli bierze trzy kości (jako że wartość jej Cechy Łeb to 3), rzuca i uzyskuje wyniki: 3, 2, 5. Niestety – Szara posiada Umiejętność Rozkmina na poziomie Wyszkolona i zakres sukcesu na kości to 4+, zabrakło jej jednego sukcesu do osiągnięcia wyznaczonego Poziomu Trudności, tak więc Test kończy się niepowodzeniem. Szara pogubiła się i utknęła w korku.

Szara zerknęła na zegarek, zaklęła i skręciła w boczną uliczkę.

– Trzeba objechać, bo się spóźnimy! – rzuciła wesoło, próbując zamaskować nerwowość. – Czasu nam dali tak akurat, więc...

– Nie trzeba było tędy jechać – odezwał się nagle milczący do tej pory Sasza.

MECHANIKA
Sasza wykonuje Test Umiejętności Rozkmina podobnie jak Szara wcześniej. Posiada tę Umiejętność na poziomie Wyszkolona, więc zakres sukcesu na kości to 4+. MG ustalił PT równy 3, Sasza ma trzy kości (wartość jego Cechy Łeb to 3). Rzuca i uzyskuje wyniki: 3, 6, 1. Jeden sukces to nadal za mało, ale pojawił się wynik 6, pozwalający skorzystać z Zasady Szóstki – Sasza bierze jedną dodatkową kość i dorzuca ją do wyniku Testu. Dodana kość daje wynik 4, co w sumie oznacza, że Sasza uzyskał wyniki: 3, 6, 1 oraz 4, co już wystarcza, aby Test zakończył się powodzeniem. Sasza wie, gdzie są i co jest dalej na trasie.

– Co ty opowiadasz? To dobra trasa. Jak się tędy skręci, to potem można kawałek ominąć, a dalej...

– Dalej jest płatna strefa. Mamy wykupioną wjazdówkę?

– Oj, strefa-srefa! Damy radę! Przecież nic się nie...

Milicyjny radiowóz pojawił się znikąd, błysnął światłami i zawył syreną, pokazując, żeby zjechali na bok.

– ...stanie – dokończyła Szara. – O kurde. Nie mamy czasu, może lepiej im...

Już miał zredukować bieg i depnąć na gaz, ale siedząca obok Nikolka złapała ją rękę:

– Ej, słuchaj, niepotrzebne nam kłopoty. Zjedź, jakoś ich ugadamy.

– Kurwa... – zaklęła Szara, zawijając w zatoczkę.

Milicyjny wóz stanął zaraz za nimi, gliniarz wysiadł i kołyszącym krokiem podszedł od strony kierowcy.

– Dzień dobry, obywatelko kierowczyni, sierżant Gnilski z inspekcji transportu drogowego – przedstawił się głosem takim, jakby nudziły go jego własne słowa. – Poproszę o czip do odczytu i okazanie aktualnych badań technicznych pojazdu.

– Panie władzo, co tak oficjalnie? – uśmiechnęła się przymilnie Szara, ale milicjant tylko spojrzał na nią obojętnie:

MECHANIKA
Szara próbuje naściemniać milicjantowi i go przegadać. Mistrz Gry ustalił dla Testu PT na 3 (wartość Cechy Łeb milicjanta to 2, do tego dochodzi obciążający modyfikator +1PT za jego wrogie nastawienie). Szara ma dwie kości (Cecha Ego o wartości 2), nie posiada wyszkolonej Umiejętności Bajera, więc sukces na kości jest na poziomie 5+. Szara uzyskuje wyniki: 5, 3 – czyli jeden sukces, o dwa za mało, by sprostać Poziomowi Trudności. Twarz milicjanta zaczyna się wykrzywiać w niezadowoleniu.

– Oficjalnie, bo na służbie. Czip poproszę, opuśćcie okna... Dokąd i w jakim celu jedziecie? Co przewozicie?

Szara strzeliła oczami w lewo i prawo, obejrzała się na siedzenie z tyłu, gdzie pomiędzy Witią a Saszą leżał w plastikowej torbie karabinek.

– Panie sierżancie, tylko wracamy do siebie, na rejon – przyszła jej w sukurs Nikolka.

293939 111

MECHANIKA
Teraz z kolei próbuje ściemniać Nikola. PT dla Testu wynosi jak poprzednio 3, Nikola ma dwie kości (Cecha Ego o wartości 3). Posiada ona umiejętności Bajera (na poziomie Wyszkolona) więc zakres sukcesu na kości wynosi 4+. Nikola rzuca i uzyskuje wyniki: 1, 1 – brak sukcesów, Test zakończył się niepowodzeniem. A dodatkowo wypada ustalić poziom negatywnych konsekwencji: po krótkiej chwili negocjacji z Graczami łaskawy MG pozwala tej patowej sytuacji trwać – ale pod warunkiem, że każdy z chłopaków straci po dwa punkty Psyche w wyniku stresu. Gracze się zgadzają.

Gliniarz spojrzał na trzymany w ręku wyświetlacz.

– Do siebie... A obywatelka kierująca pojazdem nie jest zameldowana w Centralnym rejonie przecież, już widzę. I pojazd nie ma uprawnień wjazdu do strefy płatnej.

NIkolka przełknęła ślinę, próbując przywołać na twarz swój najbardziej promienny uśmiech.

– Panie sierżancie, my... – już zaczęła, ale wtedy pomiędzy dwoma fotelami z przodu przepchnął się siedzący do tej pory cicho Witia, spojrzał na gliniarza i wyszczerzył się swoimi niklowanymi zębiskami.

– Towarzyszu sierżancie, no co wy? Swoich nie poznajecie?! – zarżał radośnie.

MECHANIKA
Witia jako ostatni próbuje swoich sił w przegadaniu milicjanta. Nie posiada wyszkolonej umiejętności Bajera, więc zakres sukcesu na kości wynosi 5+. Witia ma dwie kości (Cecha Ego o wartości 2), rzuca i uzyskuje wyniki: 3, 6. Zgodnie z zasadą szóstki dorzuca jedną kość i znów uzyskuje wynik 6, to jest fart, dobiera kolejną i wyrzuca 5. W sumie uzyskuje rezultat 3, 6, 6, 5, co daje ostatecznie trzy sukcesy mimo posiadania umiejętności Bajera na poziomie Niewyszkolona. Glina mięknie, bo najwyraźniej się z Witią znają.

– Obywatelu, wy mi się tutaj... Kafar?

– Zgniłek!!!

Nikolka wysiadła czym prędzej, wypuściła na zewnątrz mięśniaka. Ten od razu ruszył do milicjanta, objął go, zaczął poklepywać po plecach... Odeszli na chwilę na bok, rozprawiając o czymś podniesionymi, radosnymi głosami i gestykulując zamaszyście.

W końcu Witia władował się z powrotem na swoje siedzenie. Sierżant podszedł z powrotem do Szarej, nachylił się do okna i oddał jej dokumenty:

– Wszystko w porządku, obywatelko kierowczyni. Udzielam wam pouczenia, miłego wieczoru życzę.

Ruszyli czym prędzej, Szara wyprowadziła ich z powrotem ku spokojniejszym już, nie licząc miejsca wypadku, pasom ruchu ulicy.

– Bo my razem w sekcji sportowej w dziewiątej klasie... – zaczął swą opowieść Witia, ale Szara machnął ręką:

– Cicho tam, są ważniejsze sprawy! Ile mamy? – zapytała Nikolki.

– A już patrzę, ale jeszcze przecież... O cholera, dwadzieścia minut... Spóźnimy się.

– Jak kochają, to poczekają – warknęła Szara, zaciskając usta.

Wiedziała, że nie stać jej na taką nonszalancję. Ta praca to było być albo nie być jej budżetu, jej planów na lepszą przyszłość... Natomiast nie było nic gorszego niż zarażenie innych swoją nerwowością.

Zjechali wreszcie w jedną z bocznych arterii komunikacyjnych i tamtędy przebili się ku przedmieściom miasta. Nikolka w końcu pokazała przez okno:

– O, o, o, to tam będzie! Jak te kominy widać! Jej, już prawie na miejscu jesteśmy.

Rzeczywiście, stara fabryka wyróżniała się na tle nocnego miasta ciemną plamą, niczym jedna felerna żarówka w neonie. Zwolnili, wjeżdżając przez zerwaną dawno temu z zawiasów bramę, potem omijając widoczne w świetle reflektorów dziury, zagłębili się pomiędzy zrujnowane, pokryte bohomazami graffiti budynki.

Szara znów popatrzyła na zegarek: byli spóźnieni pięć minut. Niedobrze.

MECHANIKA
Szara rozgląda się i sprawdza, czy da się skorzystać z ukształtowania terenu, by ułatwić sobie podejście. O ile wcześniej, przy orientacji w mieście, używano opartej na znajomości dżungli cywilizacyjnej Umiejętności Rozkmina, o tyle tutaj, w umownej neosibirskiej postindustrialnej dziczy, należy raczej wykorzystać bardziej instynktowny Czuj – o czym też Mistrz Gry informuje swoich Graczy. Bazowy PT dla Testu stosowanej tutaj Umiejętności Czuj wynosi 1, lecz Szara nie ma odpowiedniego sprzętu, więc PT jest obciążony modyfikatorem +2, co daje w sumie PT 3. Szara ma trzy kości (Cecha Łeb 3), posiada też umiejętność Czuj na pierwszym poziomie (Wyszkolony). Wyniki rzutu to: 4, 5, 4, czyli trzy sukcesy, a więc Test zakończył się powodzeniem.

232333

– Zjedziemy tutaj. – Pokazała ręką. Nikolka potrząsnęła głową, zdumiona:

– Nie za wcześnie...? Tam dalej jest droga, przecież ja wiem, bo ja...

Nie słuchając jej, Szara zjechała na pobocze, wyrzuciła na luz i zaciągnęła ręczny. Obróciła się, wzięła zawinięty w torbę karabinek i wysiadła.

– Ja pójdę dalej piechotą, wy podjedźcie za jakiś czas – wyjaśniła. – Nikolka, poprowadzisz ten kawałek. Dasz radę.

– Ale... – chciała zaprotestować dziewczyna. No tak, wjechać na kanał serwisowy wyjechać z garażu to tak, ale prowadzić samochód? Tak po ulicy?

– Rób, jak mówię. Dasz radę, jedź powoli. WIdzimy się zaraz.

Szara odwróciła się i ruszyła szybkim krokiem pomiędzy budynkami. Wprawnym ruchem wpięła magazynek, zarepetowała karabinek... Czuła, jak pocą jej się ręce, a serce bije szybciej.

Już teraz bała się, że ta robota okaże się dla nich zbyt poważna. Że coś pójdzie nie tak. Że władują się w bagno. Ale właśnie dlatego to ona musiała być tam pierwsza, upewnić się, że sprawy nie przyjmą nieoczekiwanego obrotu. Jeśli się uda, to zasługa będzie wspólna; jeśli nie, to ktoś musi przyjąć na siebie ciężar odpowiedzialności.

A przecież w życiu nie zawsze wychodziło tak, jak by się chciało.

Ścięła dwa zaułki, przebiegła przez podwórko i wyszła na teren starego składu złomu żelaznego. Samochód kontrahenta już na nich czekał – włączone światła odcinały się od spowijającej niedużo placyk ciemności, słychać było grającą w środku muzykę. Prowadzony przez Nikolkę, toczący się powoli samochód też już powinien lada chwila podjechać na miejsce, słychać było zbliżający się warkot silnika.

Coś jednak było nie tak. Coś się Szarej w tym nie podobało. Jakiś element, który nie pasował do całości.

Wymacała w kieszeni kapsułkę z syntadrenaliną, po omacku przytknęła do gniazda iniektora.

Cholera. Miała tego więcej nie robić. Obiecywała sama sobie, obiecywała też Brygadzie.

Jeszcze ten jeden, ostatni raz.

Podciśnieniowy zawór zapiął się w gniazdo, syknął wtłaczany do jego krwiobiegu płyn.

MECHANIKA
Szara zażywa wcześniej kupioną z niepewnego źródła syntadrenalinę. Aby określić efekt jej działania, rzuca k6 – wypada 5, więc wyszło na to, że syntadrenalina była klasy wojskowej. Zgodnie z zasadami przywraca jej dwa utracone punkt Psyche oraz podczas pierwszej Rundy Walki pozwala wykonać dwie Czynności zamiast jednej oraz do końca najbliższej walki ignorować stan Osłabienia]. Pod koniec dnia będzie musiała wykonać test na Odporność, żeby dowiedzieć się, czy uzależni się od syntadrenaliny.

Jednocześnie reflektory podjeżdżającego już na miejsce samochodu Nikolki na ułamek sekundy omiotły całą scenerię – ułamek zbyt krótki, żeby umysł człowieka zdążył zarejestrować aż tyle szczegółów, ale Szarej to wystarczyło.

MECHANIKA
MG nakazuje Szarej wykonanie Testu Umiejętności Czuj, wyznaczając PT 3 (nie jest łatwo zauważyć coś tak szybko i przy tym oświetleniu). Szara ma trzy kości (jej Cecha Łeb wynosi 3) posiada też umiejętność Czuj na poziomie Wyszkolona, więc zakres sukcesu na kościach to 4+. Wyniki rzutu to: 5, 4, 6, dorzuca zgodnie z Zasadą Szóstki jedną kość i otrzymuje wynik 4, czyli uzyskuje w sumie 4 sukcesy – o jeden więcej niż Poziom Trudności. MG opisuje ze szczegółami wszystko, co Szara zauważyła, dodając kilka informacji za nadliczbowy sukces powyżej PT i biorąc pod uwagę aspekt fabularny świeżo zażytej syntadrenaliny.

Wszystko było widać jak na dłoni: stojący pod ścianą samochód z wciąż włączonymi światłami, z którego dobiegała dudniąca muzyka.

Otwarty bagażnik.

Czerwony bryzg na szybie od środka.

Leżące bezwładnie wokół maszyny szmaciane lalki ciał.

Nikolka zahamowała, zgasiła silnik. Drzwi od strony pasażera otworzyły się, Witia zaczął gramolić się na zewnątrz.

– Nie! – krzyknęła Szara, już teraz podnosząc do ramienia karabinek. – Wróć! To...!

MECHANIKA
MG zarządza wykonanie Testu Zaskoczenia, wykorzystującego Umiejętność Czuj na PT równym 3, bo tyle wynosi Kitranie póki co niewidocznego przeciwnika. Szara tak jak poprzednio ma trzy kości (jej Cecha Łeb wynosi 3). Jak już wiemy, posiada też umiejętność Czuj na poziomie Wyszkolona, więc zakres sukcesu na kości to 4+. Wyniki rzutu to: 2, 1, 5, czyli na razie tylko jeden sukces – za mało! Szara wykorzystuje Zasadę Nerwówki, pozwalającą jej kosztem utraty dwóch punktów Psyche przerzucić kości niedające sukcesów. Szara zbiera kości bez sukcesów, zostawiając na stole wynik 5, przerzuca, wyniki ponownego rzutu to: 4, 2 – jeśli dodać do tego już posiadaną piątkę, to raptem dwa sukcesy, nadal poniżej PT. Test znów kończy się niepowodzeniem, Szara zostaje zaskoczona...

Ale... Zawsze warto walczyć do końca!

Nasza bohaterka nie poddaje się tak łatwo i po raz kolejny wykorzystuje Zasadę Nerwówki. Poświęca jeszcze dwa punkty Psyche (który w tej chwili spada u niej do mocno niebezpiecznego poziomu), jednak dzięki temu po raz drugi przerzuca kości, które już w dwóch Testach Czuja na Zaskoczenie nie dały jej tak potrzebnych sukcesów. Szara bierze jedną kości, która nie dała sukcesu w poprzednich Testach, potrząsa i rzuca: pojawiło się 6 – to jest ten dzień! Test został już zdany, ale Szara i tak dorzuca jedną dodatkową kość z Zasady Szóstki – wynik to 5. Zatem uzyskała ostateczny wynik 5, 4, 6 i 5, a więc ma aż cztery sukcesy przy PT 3 wyznaczonym przez MG. Teraz Szara nie tylko nie zostanie zaskoczona, ale dzięki nadliczbowemu sukcesowi otrzymuje decyzją MG bonus +1 do Inicjatywy w pierwszej Rundzie Walki.

Ale nie zdążyła zrobić nic więcej.

MECHANIKA
Rozpoczyna się pierwsza Runda Walki.

MG określa Inicjatywę dla przeciwnika, który zaskoczył oprócz Szarej dużą część Brygady – MG rzuca dla niego k6, uzyskuje 2 i dodaje wynik do aktualnej Psyche w wysokości 8, co daje przeciwnikowi Inicjatywę na poziomie 10.

Szara rzuca swoją k6, uzyskuje 4 i dodaje wynik do aktualnej Psyche, która po dwóch użyciach Nerwówki też wynosi raptem 3 – a więc jej Inicjatywa wynosi 7.

Witia, Nikola i Sasza nie zdali swoich Testów na zaskoczenie, więc nie będą działać w pierwszej Rundzie Walki – są pomijani przy porządku Inicjatywy. Wygląda na to, że wszystko zależy od Szarej.

MG wyznacza Uczestnika Walki o najwyższej Inicjatywie, a więc przeciwnika – rozpoczyna się jego Runda.

Z ciemności plunął ogniem pistolet maszynowy.

Kule przeorały maskę samochodu, Witia kwiknął i z zaskakującą na niego zwinnością rzucił się na ziemię. NIkolka spanikowała, wdepnęła pedał gazu – wóz zaryczał silnikiem i skoczył naprzód.

MECHANIKA
Przeciwnik strzela w stronę Szarej dwa razy w jednym Ataku, bo używa broni, która posiada właściwość „półautomat". MG zgodnie z zasadami ustala PT 2 dla tego ataku, następnie uwzględniane są modyfikatory: Szara jest za osłoną, stąd obciążenie modyfikatorem +1 do PT oraz dodaje się kolejne +1 PT za wykorzystanie przez atakującego właściwości broni „półautomat" (zadeklarowane przed Testem). Ostatecznie Poziom Trudności dla Testu Strzelania przeciwnika to aż 4. Przeciwnik, strzelając dwa razy, będzie wykonywał po jednym Teście dla każdego strzału.

Jego pula kości do Testu to trzy kości (jego Dryg wynosi 3) oraz posiada Umiejętność Strzelanie na poziomie Wyszkolony, co daje mu zakres sukcesu 4+.

Wykonuje Test dla pierwszego strzału – rzuca i uzyskuje wyniki: 3, 3, 1, co oznacza niepowodzenie. Wykonuje kolejny Test dla drugiego strzału – rzuca i uzyskuje wyniki: 5, 4, 6. Dorzuca zgodnie z Zasadą Szóstki jedną kość i uzyskuje kolejne 6, a bierze dodatkową kość i rzuca 4. Ostatecznie w Teście uzyskuje aż pięć sukcesów. Test zakończył się powodzeniem i kula trafia w cel.

MG określa, że pociski uderzają Szarą w klatkę piersiową. Obrażenia podstawowe dla używanego typu pistoletu maszynowego wynoszą Celność +4. Strzał ostatecznie zadaje 7 obrażeń: 2 (Celność strzelającego) +4 + 1 (nadmiarowy sukces).

Szara nie ma żadnego Pancerza, a więc od obrażeń może jedynie odjąć posiadaną Obronę wynoszącą 1. Szara traci aż 6 punktów Zdrowia, co zaznacza na swojej Karcie Postaci.

Szara otrzymała obrażenia, a więc traci dodatkowo jeden punkt Psyche bez względu na to, ile straciła punktów Zdrowia.

Okazuje się, że w wyniku zadanych ran jej aktualne Zdrowie spada do obszaru Ran Ciężkich.

Szara traktowana jest jako Postać Ciężko Ranna, a więc otrzymuje natychmiast pogłębiony Stan Osłabienia (każdy jej Test będzie obciążony modyfikatorem +2 do PT). Dodatkowo musi wykonać Test Odporności na PT równym 2, aby sprawdzić, czy nie zemdleje z powodu szoku. Szara ma 1 kość (jej Masa wynosi 1); rzuca i otrzymuje wynik 2 – zero sukcesów, więc za mało względem PT. Szara jest nieprzytomna i jej stan zdrowia wymaga ustabilizowania, inaczej będzie dostawać kolejne rany w następnych Rundach Walki.

Nikolka zahamowała ostro, wyskoczyła z wozu i rozejrzała się, szukając wrogów. Ponad ruinami fabryki rozległ się ryk odpalanego motocykla, a zaraz na nim wysoki, piłujący słuch wizg silnika. W ciemnej uliczce obok przemknął ciągnący za sobą smugę świateł pozycyjnych cień.

MECHANIKA
Walka kończy się, jako że przeciwnik uciekł.

– Uciekają! – wrzasnęła – Do wozu! Kurwa, nie odpuszczę! Do mnie strzelać... Witia, wstawaj, łap towar od tamtych i...

Zachłysnęła się swoimi słowami i urwała, widząc Witię. Ten klęczał, schylając się nad półleżącą pod ścianą Szarą, na której podbrzuszu rozlewała się szybko rosnąca czerwona plama krwi.

Sasza dopiero teraz odważył się wyjść z samochodu. Spojrzał na podziurawioną kulami maskę. Na ranną Szarą, trzymaną przez Witię. Przeniósł wzrok na wyczekująco spoglądającą na niego Nikolkę, której broda już drgała nerwowo, jakby dziewczyna miała lada chwila się rozpłakać.

Błyskawicznie zalogował się do Strumienia, wywołał otwartą w jednej z zakładek mapę. Sprawdził drogę wyjazdu z fabryczki. Spojrzał na lokację najbliższego szpitala, od razu puknął guzik wywołania pomocy medycznej i na szybko wbił się w ich kod oczekiwania. Zmienił dwie linijki, tak żeby jego zlecenie wskoczyło na początek kolejki; dopiero wtedy zerknął na dwie wytyczone przez komputer trasy.

Wyjazd z fabryczki, którym pojechał motocyklista, był na północy. Szpital na południu. Jedno i drugie znajdowało się dokładnie w przeciwnym kierunku.

Wybór był jasny: albo dogonić kogoś, kto właśnie zabił ekipę ich kontrahenta i zabrał towar, albo ratować towarzyszkę.

Jasny i tak naprawdę oczywisty. Ktoś inny mógłby zastanawiać się nad tym, tracąc cenne sekundy.

On podjął decyzję w zasadzie od razu.

No właśnie – a jaką decyzję podejmiesz Ty? Co zrobisz, kiedy przyjdzie Ci zmierzyć się z takim wyborem? Sprawdź to, przeżyj na własnej skórze. Dotknij, posmakuj i poczuj Neosibirsk.

Przygoda zaczyna się już dziś.

KLIMAT I NASTRÓJ

SibirPunk RPG to utrzymana w konwencji filmowej opowieść fabularna o ludziach zwyczajnych-niezwyczajnych – Obywatelach Federacji postawionych w sytuacji niechcianego wyboru i zmuszonych do podejmowania pozornie błahych, codziennych decyzji w sprawach, które potem wpływają na życie ich samych, ich najbliższych i nierzadko całego otoczenia.

Postaraj się myśleć o całej grze, jej poszczególnych sesjach i przygodzie jako takiej właśnie w kategoriach filmu. Filmu, który masz ochotę obejrzeć, ale którego z niezrozumiałych powodów nikt jeszcze nie nakręcił. Filmu, na który chciałoby się pójść ze znajomymi i przyjaciółmi. Takiego, który nie nuży i nie nudzi w trakcie, ale też nie przytłacza liczbą zwrotów akcji i niespodzianek... A może właśnie takiego? Może masz ochotę na absolutny rollercoaster, gdzie siedzisz na kanapie z miską stygnącej kukurydzy i na wpół podniesioną dłonią, która nijak nie może trafić do ust? To Twój wybór, to Wasz wybór – Mistrza Gry i całej drużyny. To Wy wspólnie stworzycie własną historię.

Natomiast miej cały czas w pamięci i przed oczami nastrój samego Neosibirska, w którym przyjdzie Wam przeżywać przygody. Miasta, które jest szczytem marzeń dla wszystkich poza nim – i pozłacaną klatką dla każdego, kto się w nim urodził. Klatką, gdzie skrawek wybetonowanego wybiegu jest już luksusem, bat tresera co chwila świszcze w powietrzu, a publiczność równie ochoczo rzuca Ci kąsek jedzenia w nagrodę, co pusty papierek w ramach okrutnego żartu.

Neosibirsk to miasto kontrastów i nierówności, porozdzierane wzdłuż i wszerz liniami podziałów społecznych, klasowych i majątkowych. Tutaj nie ma kolegów, są tylko znajome twarze – a jeśli pośliźniesz się i przewrócisz na ulicy, to na pewno ktoś zatrzyma się, żeby Ci pomóc... I zażyczy sobie zapłaty za asystę. Albo po prostu zasadzi Ci kopa, dopóki leżysz, i zabierze portfel.

Opisany w tym podręczniku świat SibirPunka jest, jak na pewno zauważy czytelnik, uniwersum ogromnych nierówności i dużych kontrastów. Czasami będzie zdawał się wręcz groteskowy, będą w nim pewne rzeczy, które na pierwszy rzut oka mogą jawić się jako mało realistyczne.

Ale jak inaczej skomentować sytuację, kiedy na corocznej konferencji Prezydenta dzwoni do niego sześćdziesięciotrzyletni Efraim Władimirowicz z zapadłej wsi dwadzieścia kilometrów od przysiółka Sowieckij pod Workutą, który łykając łzy, opowiada podczas transmisji na żywo, że w jego chacie od lat nie ma ciepłej wody, a lokalny gubernator co roku obiecuje zbudowanie rurociągu? A on przecież walczył za Federację, ma dwa medale i piętnaście lat wysługi, a tutaj na starość tak mu się Ojczyzna odwdzięcza...

...zaś Prezydent wysłuchuje go i ze śmiertelną powagą przeprasza za zaniedbania, po czym publicznie ruga na wizji gubernatora Workuty i nakazuje mu natychmiast zbudować te brakujące piętnaście kilometrów wodociągu, żeby zasłużony dla Federacji weteran Efraim Władimirowicz miał u siebie na następną jesień ciepłą wodę?!

Z jednej strony chce się powiedzieć: ludzki pan! Wysłuchuje wołań ludu, pochyla się nad człowiekiem. Nie przechodzi obojętnie obok krzywdy. Ale z drugiej: czyja to jest, do cholery, wina? Czy aby na pewno gubernatora, usiłującego żonglować i tak już ledwie dopinającym się budżetem? A może właśnie człowieka, który FAKTYCZNIE całą Federacją rządzi?

Tak, kiedy o tym pomyśleć, to jest to tak straszne, że aż śmieszy – i tak śmieszne, że aż przeraża.

Właśnie taki jest, właśnie taki ma być SibirPunk RPG. Miejscami przerysowany, czasami z przymrużeniem oka – nieważne, czy akurat mrugamy do kogoś porozumiewawczo, czy składamy się do przyrządów celowniczych kałasza. Prawdziwy aż do absurdu, boleśnie rzeczywisty i zupełnie niewiarygodnie oderwany od zdrowego rozsądku.

Jak życie w samej Federacji – kraju, którego umysłem nie obejmiesz.

Wszystko to złe napisane powyżej jednak nie znaczy, że nie możesz na nikogo liczyć. Neosibirsk nie różni się od innych miast aż tak drastycznie, a ludzie zawsze i wszędzie są tylko ludźmi – albo aż ludźmi. Nienawidzą się i kochają, gardzą sobą i lubią, wszczynają waśnie i nawiązują przyjaźnie tak samo, jak w dowolnym czasie i miejscu. Właśnie ten temat – przyjaźni udawanych i prawdziwych, rozróżnienia pomiędzy kolegami", „znajomymi", „towarzyszami" i „przyjaciółmi" – może stać się motywem przewodnim Waszej przygody... Bo przecież to Brygada, jej wzajemne zależności i stosunki, długi wdzięczności i ciągnące się za każdym sprawy z przeszłości będą wyznaczać to, co tak naprawdę będzie działo się podczas sesji gry.

Pamiętaj: sercem każdej opowieści zawsze są jej bohaterowie. Świat, wydarzenia, akcja, fabuła i wszystko inne są ważne, tak – lecz to Postaci Graczy mają być centrum Waszej uwagi. No, chyba że zdecydują, że wolą zamówić sobie pizzę, zrobić drinki, wnieść leżaki na dach bloku i patrzeć, jak świat wokół płonie. To też miły sposób na spędzenie popołudnia.

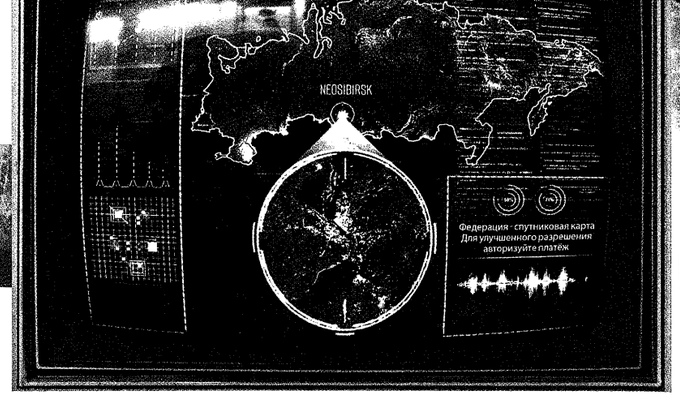
Niezależnie od tego, na czym spocznie środek ciężkości Waszej gry, postarajcie się wszyscy zbudować jak najlepszy dla niej klimat. Oczywiście nie znaczy to, że na stole powinna od razu wylądować flaszka (alkohol podczas gry jest niekoniecznie najlepszym pomysłem), prażone nasiona słonecznika, suszona ryba na gazecie, pocięty w długie paski szczypior, kolendra i przelana wrzątkiem sałatka z siekanej cebuli...

...a może właśnie tak powinno być? Mocna herbata z powidłami, szklanki w koszyczkach i obwarzanki na samowarze już same z siebie zrobią świetny klimat. W dzisiejszych czasach znalezienie produktów typowych dla Wschodu – w wąskim i szerokim tego słowa rozumieniu – nie stanowi wielkiego problemu. Może macie jakiś stary koronkowy obrus albo ceratę w kratkę, na której można to wszystko rozstawić? Od razu lepiej!

Jeśli macie na to ochotę, możecie spróbować też w jakiś sposób zaakcentować klimat sesji poprzez ubiór albo dodatki do niego. Kaszkiet, kurteczka od dresu, koszulka w paski... Jeśli ktoś jest odważny, to białe skarpetki do przykrótkich spodni w kant i do tego czerwone mokasyny?

Oczywiście możecie pójść o krok dalej i rozwiesić w miejscu, w którym gracie, ogromną flagę, która dobrze odda klimat i ściągnie myśli w odpowiednią stronę. Ale... Ale nie zapominajcie, że to tylko gra, a mieszanie polityki i zabawy nie jest dobrym pomysłem. Neosibirsk i Federacja – pomimo mogących nasuwać się bardziej lub mniej oczywistych skojarzeń – są miejscami wymyślonymi i nie istnieją w rzeczywistości. Czy to dobrze, czy źle – na to pytanie odpowiedzcie sobie już sami podczas gry.

Jeśli szukacie inspiracji pozwalających nadać klimat i nastrój całości Waszej rozgrywki, to możecie sięgnąć do książek, muzyki, filmów, nowel graficznych, gier wideo i czegokolwiek jeszcze, co może pomóc Wam



złapać odpowiednią częstotliwość fal. Poniżej podajemy szereg możliwych inspiracji, stanowiących selektywny, jednostronny i zupełnie subiektywny zestaw, przygotowany przez autorów podręcznika.

FILMY I SERIALE

9 KOMPANIA (2005)
Kawał dobrego filmu wojennego z doskonałym pokazaniem życia rekruta w armii, bezsensu wojny i w miarę poprawnym historycznie zakończeniem.

BLACK MIRROR (2011–)
Piękne studium dystopijnej przyszłości, nowoczesnych technologii i przychodzących wraz z nimi dylematów etycznych.

BRAT (1997)
Klasyk, biblia i wyznacznik jakości rosyjskiego filmu bandyckiego, do dziś stanowiący wzorzec z Sèvres dla podobnych produkcji.

BRYGADA (2002)
Doskonale opowiedziana historia czterech przyjaciół, którzy w zastraszająco krótkim czasie dochodzą do dużych pieniędzy kosztem wszystkiego innego.

BYK (2019)
Opowieść o półświatku kryminalnym i kryzysie gospodarczym lat 90.

KU JEZIORU (2019)
Osadzony w nieco bardziej fantastycznej konwencji apokalipsy zombie serial, dający przenikliwy obraz zdegradowanego społeczeństwa gotowego rzucić się sobie nawzajem do gardeł, jak tylko upadną pozory normalności.

ŁADUNEK 200 (2007)
Ponura, mroczna historia okrucieństwa na prowincji i tego, do czego mogą posunąć się bezkarni ludzie.

SZCZĘŚCIE TY MOJE (2010)
Opowieść szkatułkowa o ludziach pozbawionych sensu i celu życia, dla których pierwszą reakcją na cokolwiek jest nieufność, a drugą przemoc.

MUZYKA

LUBE
Klasyka rosyjskiego pop-rocka, marka sama w sobie; historia zespołu i tematyki jego albumów doskonale obrazuje przejście od radosnej chuliganerii, poprzez wesołą militarystykę, do zadumy nad sensem życia, nostalgii za przeszłością i wreszcie usłużnego wiernopoddaństwa wobec władzy.

LOC-DOG
Jeden z bardziej znanych raperów nowego pokolenia, pochodzący z Moskwy i w związku z tym mocno glamourowo-imprezowy; subiektywnie polecamy album *Priletel* z 2012 roku, od którego zaczęła się miłość jednego z autorów podręcznika do ruskiego rapu i związanych z nim klimatów.

MIYAGI & ANDY PANDA
Znów rap, tym razem z Osetii Północnej, zdecydowanie melodyjny i z niepowtarzalnym klimatem; album *Yamakasi* z 2020 to małe arcydzieło.

GIO PIKA (GIO DŻIJOJEW)
Jeden z klasyków rapu blokersko-więziennego z zaskakującym szorstkim i głębokim wokalem na luźnym, „leniwym" języku; polecamy album *Sinij Kamień* z 2019.

NOGGANO
Uliczno-ziomalski rap z dużym dystansem do świata; teledyski do kawałków takich jak *Roleksy* albo *Stvolok za poyasok* są miniopowieściami samymi w sobie.

Poza tym rosyjskojęzycznych raperów jest pełno – **AK-47, BRUTTO, BASTA, KAIROS, LIL'FIL, RAMS** – serio, tylko brać, przebierać. Tak, wiemy – na liście jest w zasadzie sam rap. Dlaczego? Tak jakoś wyszło. Rosyjskojęzyczna muzyka jest o wiele szersza i bogatsza niż tylko to, co wymieniliśmy, ale to nam podpasowało. Jeśli Wam podejdzie coś innego – piszcie, dawajcie znać. Będziemy dodawać.

No i jeszcze coś na koniec: **BUTYRKA**. Butyrka to tzw. ruski szanson, czyli muzyka dla taksówkarzy i kierowców ciężarówek w bardzo szczególnym wieku, których odpowiednikiem byłby polski Janusz. Jeśli naprawdę, ale to NAPRAWDĘ chcecie poczuć ruski klimat, to włączcie Butyrkę... Ale żeby potem nie było: ostrzegaliśmy lojalnie.

KSIĄŻKI

„WIESIOŁYJE KARTINKI"
Wydawany od 1956 roku miesięcznik dla dzieci, doskonale pokazujący, jak POWINIEN wyglądać świat w państwie idealnym i pięknie kontrastujący z książkami poniżej.

ROK 1984, George Orwell
Najlepsze studium fikcyjnego państwa dystopijnego, stanowiące dziś na dobrą sprawę podręcznik utrzymania reżimu totalitarnego. doskonale komponuje się z kolejną pozycją.

FOLWARK ZWIERZĘCY, George Orwell
Przejście krok po kroku od rewolucyjnej anarchii do totalitarnego zamordyzmu pokazane na przykładzie rewolty zwierząt przeciwko ludziom na farmie.

PROCES, Franz Kafka
Historia człowieka, który dowiaduje się, że toczy się przeciwko niemu proces, tylko że niemającego pojęcia, co zrobił źle.

BIAŁA GORĄCZKA, Jacek Hugo-Bader
Seria wstrząsających, wręcz niewiarygodnych opowieści o życiu na rosyjskiej prowincji.

PRZYSZŁO NAM TU ŻYĆ, Jelena Kostiuczenko
Książka o naprawdę ponurej i mrocznej Rosji.

SZALONA MIŁOŚĆ. CHCĘ TAKIEGO JAK PUTIN, Barbara Włodarczyk
Zbiór reportaży koncentrujących się wokół współczesnej mentalności Rosjan i ich fascynacji Prezydentem.

SZYKOWANIE PRZYGODY

Zanim ruszysz ze swoją Brygadą pomiędzy blokowiska Neosibirska, warto zastanowić się...

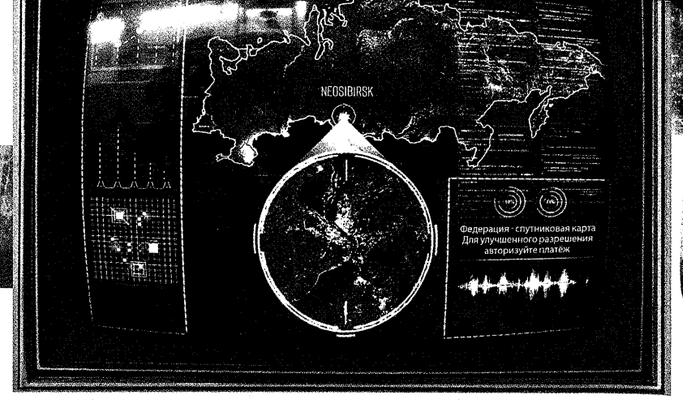
...Leeeeeroy Jeeenkiiiins!...

...no właśnie. Warto zastanowić się: co dokładnie chcesz im pokazać? Jak ma przebiegać to, co będzie się działo? I czego będzie dotyczyć?

Ile jest Mistrzyń i Mistrzów Gry, tyle podejść do prowadzenia sesji i szykowania się do niej. Możesz zaplanować wszystko minuta po minucie, sprawdzić na mapie odległości co do metra, rozpisać wszystkich Bohaterów Niezależnych co do najmniejszej Cechy i Umiejętności, postarać się przewidzieć każdy wybór, jakiego dokonają Gracze – a potem siedzieć i patrzeć z przerażeniem, jak ignorują Twój genialny pomysł, zamiast tego zajmując się pomocą przy odmalowywaniu lokalnego zieleniaka. Tak, to ryzyko wkalkulowane.

Możesz też zarysować sobie wszystko z grubsza, narzucić pewien szkic sytuacyjny, ogarnąć szeroką perspektywę i powiedzieć: jedziemy! Niech Gracze sami decydują, czego chcą ich Postaci, niech pokażą, czego naprawdę mogą chcieć bez Twojej niepotrzebnej interwencji i nukania ich... po czym z niedowierzaniem obserwować, jak niedoszła Brygada potulnie podbija kartę na

293939 111
232333



СЛЕДУЕТ ЖИТЬ

złapać odpowiednią częstotliwość fal. Poniżej podajemy szereg możliwych inspiracji, stanowiących selektywny, jednostronny i zupełnie subiektywny zestaw, przygotowany przez autorów podręcznika.

FILMY I SERIALE

9 KOMPANIA (2005)
Kawał dobrego filmu wojennego z doskonałym pokazaniem życia rekruta w armii, bezsensu wojny i w miarę poprawnym historycznie zakończeniem.

BLACK MIRROR (2011–)
Piękne studium dystopijnej przyszłości, nowoczesnych technologii i przychodzących wraz z nimi dylematów etycznych.

BRAT (1997)
Klasyk, biblia i wyznacznik jakości rosyjskiego filmu bandyckiego, do dziś stanowiący wzorzec z Sèvres dla podobnych produkcji.

BRYGADA (2002)
Doskonale opowiedziana historia czterech przyjaciół, którzy w zastraszająco krótkim czasie dochodzą do dużych pieniędzy kosztem wszystkiego innego.

BYK (2019)
Opowieść o półświatku kryminalnym i kryzysie gospodarczym lat 90.

KU JEZIORU (2019)
Osadzony w nieco bardziej fantastycznej konwencji apokalipsy zombie serial, dający przenikliwy obraz zdegradowanego społeczeństwa gotowego rzucić się sobie nawzajem do gardeł, jak tylko upadną pozory normalności.

ŁADUNEK 200 (2007)
Ponura, mroczna historia okrucieństwa na prowincji i tego, do czego mogą posunąć się bezkarni ludzie.

SZCZĘŚCIE TY MOJE (2010)
Opowieść szkatułkowa o ludziach pozbawionych sensu i celu życia, dla których pierwszą reakcją na cokolwiek jest nieufność, a drugą przemoc.

MUZYKA

LUBE
Klasyka rosyjskiego pop-rocka, marka sama w sobie; historia zespołu i tematyki jego albumów doskonale obrazuje przejście od radosnej chuliganerii, poprzez wesołą militarystykę, do zadumy nad sensem życia, nostalgii za przeszłością i wreszcie usłużnego wiernopoddaństwa wobec władzy.

LOC-DOG
Jeden z bardziej znanych raperów nowego pokolenia, pochodzący z Moskwy i w związku z tym mocno glamourowo-imprezowy; subiektywnie polecamy album *Priletel* z 2012 roku, od którego zaczęła się miłość jednego z autorów podręcznika do ruskiego rapu i związanych z nim klimatów.

MIYAGI & ANDY PANDA
Znów rap, tym razem z Osetii Północnej, zdecydowanie melodyjny i z niepowtarzalnym klimatem; album *Yamakasi* z 2020 to małe arcydzieło.

GIO PIKA (GIO DŻIJOJEW)
Jeden z klasyków rapu blokersko-więziennego z zaskakującym szorstkim i głębokim wokalem na luźnym, „leniwym" języku; polecamy album *Sinij Kamień* z 2019.

NOGGANO
Uliczno-ziomalski rap z dużym dystansem do świata; teledyski do kawałków takich jak *Roleksy* albo *Stvolok za poyasok* są miniopowieściami samymi w sobie.

Poza tym rosyjskojęzycznych raperów jest pełno – **AK-47, BRUTTO, BASTA, KAIROS, LIL'FIL, RAMS** – serio, tylko brać, przebierać. Tak, wiemy – na liście jest w zasadzie sam rap. Dlaczego? Tak jakoś wyszło. Rosyjskojęzyczna muzyka jest o wiele szersza i bogatsza niż tylko to, co wymieniliśmy, ale to nam podpasowało. Jeśli Wam podejdzie coś innego – piszcie, dawajcie znać. Będziemy dodawać.

No i jeszcze coś na koniec: **BUTYRKA**. Butyrka to tzw. ruski szanson, czyli muzyka dla taksówkarzy i kierowców ciężarówek w bardzo szczególnym wieku, których odpowiednikiem byłby polski Janusz. Jeśli naprawdę, ale to NAPRAWDĘ chcecie poczuć ruski klimat, to włączcie Butyrkę... Ale żeby potem nie było: ostrzegaliśmy lojalnie.

KSIĄŻKI

„WIESIOŁYJE KARTINKI"
Wydawany od 1956 roku miesięcznik dla dzieci, doskonale pokazujący, jak POWINIEN wyglądać świat w państwie idealnym i pięknie kontrastujący z książkami poniżej.

ROK 1984, George Orwell
Najlepsze studium fikcyjnego państwa dystopijnego, stanowiące dziś na dobrą sprawę podręcznik utrzymania reżimu totalitarnego. doskonale komponuje się z kolejną pozycją.

FOLWARK ZWIERZĘCY, George Orwell
Przejście krok po kroku od rewolucyjnej anarchii do totalitarnego zamordyzmu pokazane na przykładzie rewolty zwierząt przeciwko ludziom na farmie.

PROCES, Franz Kafka
Historia człowieka, który dowiaduje się, że toczy się przeciwko niemu proces, tylko że niemającego pojęcia, co zrobił źle.

BIAŁA GORĄCZKA, Jacek Hugo-Bader
Seria wstrząsających, wręcz niewiarygodnych opowieści o życiu na rosyjskiej prowincji.

PRZYSZŁO NAM TU ŻYĆ, Jelena Kostiuczenko
Książka o naprawdę ponurej i mrocznej Rosji.

SZALONA MIŁOŚĆ. CHCĘ TAKIEGO JAK PUTIN, Barbara Włodarczyk
Zbiór reportaży koncentrujących się wokół współczesnej mentalności Rosjan i ich fascynacji Prezydentem.

SZYKOWANIE PRZYGODY

Zanim ruszysz ze swoją Brygadą pomiędzy blokowiska Neosibirska, warto zastanowić się...

...Leeeeeroy Jeeenkiiiins!...

...no właśnie. Warto zastanowić się: co dokładnie chcesz im pokazać? Jak ma przebiegać to, co będzie się działo? I czego będzie dotyczyć?

Ile jest Mistrzyń i Mistrzów Gry, tyle podejść do prowadzenia sesji i szykowania się do niej. Możesz zaplanować wszystko minuta po minucie, sprawdzić na mapie odległości co do metra, rozpisać wszystkich Bohaterów Niezależnych co do najmniejszej Cechy i Umiejętności, postarać się przewidzieć każdy wybór, jakiego dokonają Gracze – a potem siedzieć i patrzeć z przerażeniem, jak ignorują Twój genialny pomysł, zamiast tego zajmując się pomocą przy odmalowywaniu lokalnego zieleniaka. Tak, to ryzyko wkalkulowane.

Możesz też zarysować sobie wszystko z grubsza, narzucić pewien szkic sytuacyjny, ogarnąć szeroką perspektywę i powiedzieć: jedziemy! Niech Gracze sami decydują, czego chcą ich Postaci, niech pokażą, czego naprawdę mogą chcieć bez Twojej niepotrzebnej interwencji i nukania ich... po czym z niedowierzaniem obserwować, jak niedoszła Brygada potulnie podbija kartę na

293939 111
232333

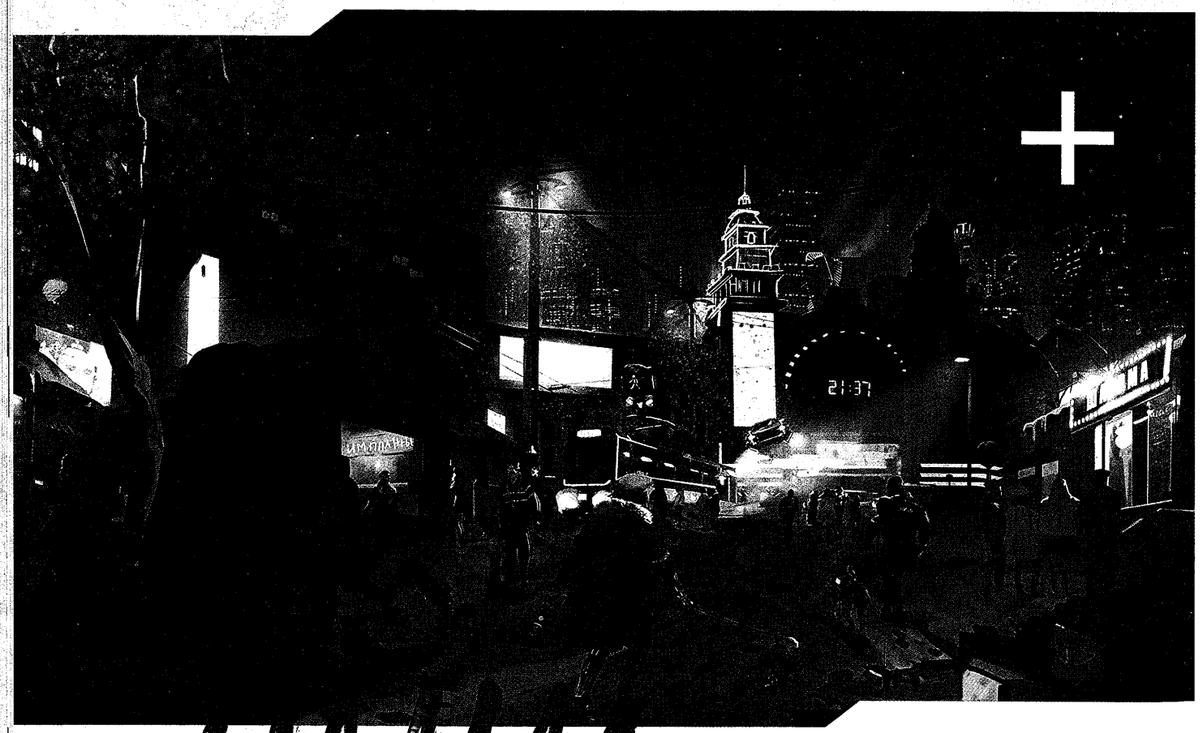
zakładzie o siódmej rano, robi zakupy w drodze powrotnej do domu i prosi Cię o opowiadanie im, co wydarzyło się w dwa tysiące sto trzydziestym siódmym odcinku telenoweli *P jak Prezydent*.

Staramy się nie mówić w tym podręczniku, że cokolwiek „musisz" – ale jako Mistrz Gry naprawdę MUSISZ wypracować styl gry, prowadzenia i podejścia do fabuły wraz ze swoją Brygadą. Oni dostosują się częściowo do Ciebie, Ty zbliżysz się do ich postrzegania – i wtedy macie szansę wspólnie stworzyć coś naprawdę unikatowego.

Każda przygoda potrzebuje pewnego motywu przewodniego, i ten zawsze warto mieć z tyłu głowy. Czy będzie to pogoń za zyskiem? Próba przyjaźni? Wybór pomiędzy nowym a starym? Starcie zasad i konformizmu? Desperacka próba uratowania nadszarpniętych relacji z sojusznikiem czy może właśnie moment, kiedy ktoś powie: „dość!"?

Rozważ motywację Postaci swoich Graczy. Weź pod uwagę to, co może ich zainteresować, a co raczej odrzucić. Jakie są ich potrzeby, pragnienia, ukryte marzenia? Na co zareagują, a co zignorują?

Przygoda zawsze powstanie na przecięciu tego, czego chcą wszyscy uczestnicy gry – nigdy obok.



FABUŁA

Skoro masz już ogólny zamysł na koncept, to najwyższa pora ubrać go w fabułę. Jeśli kierować się definicją, to „fabuła" oznacza układ zdarzeń w świecie przedstawionym – i właśnie te zdarzenia wyznaczą rytm Waszej przygody.

Po raz kolejny postaraj się myśleć w kategoriach filmu. Tam bardzo dobrze widać, jak poszczególne wydarzenia układają się w pewien ciąg, który prowadzi głównego bohatera głębiej w fabułę, wkręca go, otacza i układa się w spójną całość – nie od razu, ale w końcu, kiedy odkrytych zostanie odpowiednio dużo kart. Oczywiście tylko od Ciebie zależy, jak to ułożysz – Gracze mogą do końca nie być pewni, jakie ma być ich zadanie, dowiadując się kluczowych informacji dosłownie na minutę przed najważniejszym wydarzeniem...

Albo też mogą od samego początku mieć pewność, co konkretnie, dla kogo i komu mają zrobić.

Oczywiście na samym końcu zawsze możesz zagrać im na nosie i pokazać, że od początku chodziło o coś zupełnie innego.

Dobrze jest rozpisać sobie fabułę na najważniejsze elementy. To pomoże Ci zaplanować czas trwania przygody i da chociaż rudymentarną kontrolę nad czasem jej trwania, który możesz dostosować do potrzeb, wymagań i ograniczeń każdego z członków Brygady.

Kiedy masz już taką listę punktów – dwa, pięć, dziesięć albo i sto – zastanów się nad sposobami, w jakie Gracze mogą przechodzić od jednego do drugiego. Jeśli ścieżki wyboru są im poniekąd narzucone, to mamy przygodę liniową; jeśli wybór jest szerszy, to zapewne idziesz w kierunku fabuły rozgałęzionej.

Przygoda liniowa jest (relatywnie) prosta do poprowadzenia, bo Mistrz Gry w zasadzie wie, dokąd trafi Brygada – jeśli idą od punktu A do punktu X, to po przejściu punktu B dojdą do C, potem D i tak dalej. To zaleta. Wadą jest to, że taka przygoda musi być dość dokładnie rozpisana i w sumie logiczna, bo jeśli jeden element po drodze nie zagra, to całość staje w miejscu.

Z kolei przygody rozgałęzione są (znów relatywnie) trudne do ogarnięcia, bo Mistrz Gry nie wie, co faktycznie zrobią Gracze i dokąd nogi czy koła poniosą Brygadę. Taka przygoda wymaga szeroko zakrojonego, w miarę dobrze znanego świata i przygotowania zawczasu dużej liczby elementów wymiennych – albo po prostu umiejętności improwizacji i wyćwiczonego *poker face*, aby Gracze nie zorientowali się, jak bardzo Cię zaskakują... no, chyba że zechcesz im to pokazać. Problem z przygodą rozgałęzioną polega na tym, że może po drodze rozleźć się w szwach, a Gracze pozapominają, o co w ogóle chodziło – albo, co gorsza, nie zauważą tego, co miało być wątkiem głównym.

Zastanów się, który typ przygody odpowiada Ci bardziej oraz w którym lepiej będzie czuć się Brygada. A potem po prostu grajcie, bo w ostatecznym rachunku i tak zawsze wychodzi to w praniu.

PRZYKŁADOWE LINIE FABULARNE

Pamiętaj, że fabułą może być na dobrą sprawę jakikolwiek ciąg wydarzeń. Skąd je weźmiesz? Wymyślisz, podpatrzysz, zaadaptujesz? Może ostatnio zdarzyło Ci się usłyszeć jakąś ciekawą historię? Co z filmami? Albo czytaną kiedyś w młodości książką, której fragment utkwił Ci w głowie i nie chce wyjść?

Początkiem fabuły może stać się cokolwiek: przypadkiem usłyszany na ulicy urywek rozmowy, fragment

utworu muzycznego, nazwa kawałka na playliście, plakat na ulicy albo podpatrzona z okna scenka rodzajowa. Nie bój się eksperymentować i używać wyobraźni, kombinować i puszczać wodzy fantazji. Pozwól sobie na chwilę szaleństwa i zobacz, dokąd Cię zabierze.

Poniżej podajemy szereg pomysłów. Nie wahaj się wykorzystać je w całości, zmieniać lub łączyć wedle swego własnego uznania. Kreatywność jest z całą pewnością tym, co przyda się każdemu Mistrzowi Gry.

STYLE GRY

Jedną z podstawowych kwestii, na jakie natkną się każda Brygada i każdy Mistrz Gry, będzie kwestia równowagi pomiędzy mechaniką a narracją.

Owszem, SibirPunk RPG daje Wam bardzo konkretny, prosty, ale wszechstronny zestaw reguł, dzięki którym możecie odwzorować w mechanice gry wszystkie – a na pewno większość – sytuacji. Jednak nie zawsze będziecie chcieli wykonywać Testy. Gdyby tak miało być, to gra zamieniłaby się w ciąg rzutów kostkami i zapisywania wyników, a docelowo o całościowym sukcesie bądź porażce danej Postaci podczas przygody decydowałaby statystyka, w której wygrywałby najmocniejszy (jakkolwiek chcecie to zdefiniować). Nie o to w tym chodzi. Nie tak działa życie. Nie tak się gra w RPG.

Mechanika gry i narracja opowieści są dwiema stronami tej samej monety. Czy można grać tylko na jednej? Tak, oczywiście – ale wtedy pozbawiamy zarówno Graczy, jak i siebie radości i uroków tej drugiej. Jeśli korzystasz tylko z mechaniki, gra staje się sucha, nudna i w dużej mierze (jak już wspomnieliśmy) statystycznie przewidywalna. Z drugiej strony używanie wyłącznie narracji sprawi, że wszystko będzie arbitralne i negocjowalne. Znajdźcie wspólnie swój złoty środek i cieszcie się nim.

Jednak prędzej czy później coś musi pójść nie tak i wyniknie konflikt. Może ktoś dopatrzy się jakiejś dwuznaczności w zasadach gry albo uda mu się znaleźć dwa wzajemnie wykluczające się przepisy? Mamy nadzieję, że do tego nie dojdzie, ale jeśli, JEŚLI kiedykolwiek natraficie na coś, czego nie jesteście w stanie jednoznacznie rozstrzygnąć – prosimy, nie kłóćcie się. Nie warto.

SibirPunk RPG to przede wszystkim zabawa i niech taką pozostanie. Tak, w trakcie gry mogą i nawet powinny pojawić się prawdziwe emocje – radość, smutek, strach, ekscytacja i gniew – ale nie powinny wylewać się poza jej ramy. Więc jeżeli Mistrz Gry zauważy, że pomiędzy

Graczami nabrzmiewa prawdziwy konflikt o interpretację zasad, powinien zareagować stanowczo.

Stanowcza reakcja oznacza rzucenie monetą.

Serio. Jeśli jeden z uczestników gry mówi jedno, a drugi drugie, zaś nikt nie może rozstrzygnąć, kto ma rację – niech rzucą monetą. I tyle, po krzyku.

Zabawa przede wszystkim.

DYNAMIKA I BRAWURA

Chcecie, by było szybko i prosto? Zdecydujcie się wejść w styl dynamiczny opowieści. Korzystajcie tylko z podstawowych zasad i nie stosujcie nadmiernej liczby (albo żadnych) zasad opcjonalnych – zarówno przy tworzeniu Postaci, Testach w trybie fabularnym, Testach Walki, Strumienia, jak i przy pościgach. Postarajcie się maksymalnie je uprościć.

Jeśli liczba modyfikatorów w zasadach podstawowych dla Testów zwykłych w trybie fabularnym jest dla Was za duża, zastosujcie jeden wyznacznik Poziomu Trudności – od 0 do 5.

Powyższa metoda ułatwienia gry sprawdza się w szybkich rozgrywkach, takich jak pojedyncze sesje. Nic nie stoi oczywiście na przeszkodzie, aby zastosować klimat brawurowy (lżejszy i szybszy) w dłuższej rozgrywce, jednak do tego lepiej sprawdza się styl dramatyczny.

DRAMATYZM I BRUD

Kiedy stawiacie na cięższą, typowo dystopijną opowieść cyberpunkową, chcecie doświadczać ludzkich historii i dramatów świata – skupcie się na rozgrywaniu sytuacji społecznych i na Relacjach. Pozostałe Testy pozostaną wtedy na drugim planie, co nie wyklucza oczywiście okazjonalnego stosowania wytycznych dla stylu dynamicznego.

BLISCY I RODZINA POSTACI

Osoby wybrane przez Graczy do Relacji jako osoby im bliskie powinny pojawiać się na każdej sesji – w końcu są to ludzie, którzy cały czas wywierają wpływ na ich życie. Postarajcie się, by to były żywe, posiadające własny charakter i własne motywacje osoby. Przygotujcie te Postaci wspólnie, ustalając razem kierunek, styl i formę ich wpływu na Postać Gracza.

Może to dobry wujcio, który kocha Cię jak własne dziecko, ale jest bandytą lub mordercą?

Mamusia, która tak naprawdę nie jest w stanie wytrzymać ani z Tobą, ani bez Ciebie i wydzwania co chwila z serią pytań, oskarżeń czy z krzykiem?

Miły sąsiad, który zawsze i chętnie pogada, zaprosi na herbatę – tylko po to, by później obrobić Ci dupę na osiedlu?

Lokalny bandzior, ćpun i wariat, który ma własne problemy i lubi czasem wyżalić się na Twoim ramieniu?

Możliwości jest wiele. Najważniejsze, aby te osoby były aktywne i pozostawały ciągle gdzieś w otoczeniu Postaci Graczy. Niech mają też do zaoferowania coś od siebie, za czym Postać będzie chciała podążać. Coś, w imię czego będzie walczyć o polepszenie Relacji z daną osobą.

Drugą stroną monety w Relacjach z bliskimi jest występowanie sytuacji stresowych. Stosujcie utratę punktów Psyche, kiedy ta matka z przykładu zadzwoni do Postaci Gracza tuż przed robotą i napsuje krwi! Niech podczas Waszych sesji i rozgrywanych przygód będą pojawiały się informacje o tym, co dzieje się u bliskich Postaci Gracza, co ich spotyka i dotyka.

TRUDNE WYBORY

Życie zawsze oznacza konieczność wyboru. Niech życie rodzinne, osiedlowe czy uliczne nieustannie zahacza o życie w Brygadzie, wyciąga z niego poszczególne nitki i pruje misternie utkany splot. Niech Postaci będą zmuszone wybierać między pomocą ważnym dla nich bliskim a wykonaniem roboty do końca.

Decyzje, które zostaną podjęte w takich trudnych sytuacjach, powinny – a w zasadzie muszą! – wpłynąć na zmiany w poziomie Relacji. Każda taka sytuacja wiąże się z pogorszeniem Relacji z daną osobą i może mieć przełożenie na polepszenie się Relacji z inną, na rzecz której Postać poświęciła się i udzieliła jej wsparcia lub pomocy.

Bądźcie elastyczni i zdecydujcie o tej zmianie wspólnie. Postarajcie się dostosować zmiany w Relacjach do sytuacji – zazwyczaj nie będzie to większy skok niż o jeden próg w gorszą lub w lepszą stronę, jednak mogą się zdarzyć sytuacje życia i śmierci, gdzie te poziomy będą skakać o większe wartości.

Mistrzu Gry, staraj się przygotować trudny wybór tak, by niemożliwe było wykonanie obu opcji, to znaczy żeby Postać nie mogła wybrać opcji A i jakimś sposobem załatwić też opcji B. To ma być albo jedno, albo drugie!

Zaś konsekwencje wyboru zawsze muszą być nieodwracalne.

293939 111

KONSEKWENCJE

Pamiętajcie, że w stylu gry stawiającym na dramatyzm każdy trudny wybór powinien nieść za sobą konsekwencje. To, że Relacje polecą w dół, to jedno, ale niech Postać Gracza stanie w obliczu bezpośrednich konsekwencji tego, co konkretnie wybrała.

Załóżmy taką sytuację: masz w Relacjach wujka, byłego milicjanta, jednak Relacje z nim są na niższym poziomie. Wujek dzwoni do Ciebie i prosi o pomoc, chce, żeby go gdzieś podwieźć, a Ty akurat masz furę. Załóżmy, że odmawiasz, nie masz czasu wozić go w tę i we w tę.

Niedługo potem akurat łapiesz robotę i jedziecie z Brygadą na akcję. Wchodzicie do magazynu, rozkładacie na łopatki cieciów i okazuje się, że – co? Ano że jednym z nich jest Twój wujek, który dorabia jako ochroniarz. Rozpoznaje Cię.

Co zrobisz?

Zastrzelisz go z zimną krwią? Czy raczej zaczniesz strzelać do swojej Brygady? Zwerbujesz wujka? Zastraszysz go? Przekupisz? Jeśli tak, to jak mu potem spojrzysz w oczy?

Albo w drugą stronę: z ciężkim sercem zgadzasz się. Jedziesz na miejsce z wujaszkiem i okazuje się, że ten właśnie sprawdza teren magazynu, którego będzie pilnował. Tego samego, na który będziecie robić jutro skok.

CO ZROBISZ, PYTAM?

Odpuścisz robotę? Proszę bardzo, zagranie honorowe. Tracisz w oczach pracodawcy, dostajesz karną robotę i obcinają Ci premię, ale za to wujaszkowi nic się nie stało... Masz spokojne sumienie, dopóki następnego dnia nie dowiadujesz się, że na magazyn zrobiła nalot inna grupa, a Twój wujcio leży w ciężkim stanie w szpitalu.

Starasz się przekonać wujka, żeby nie szedł jutro do pracy? Powiedzmy, że uda Ci się, ale następnego dnia słyszysz w wiadomościach o tym, że ten właśnie magazyn ktoś obrobił. Wujcio wydzwania do Ciebie, żeby się dowiedzieć, czy to przypadkiem nie Twoja robota. Wykręcasz się sianem, spławiasz go, ale on ma z Tobą dość słabe Relacje, więc postanawia powiadomić milicję. Korzysta ze starych znajomości, przekazuje info pewnemu zaprzyjaźnionemu detektywowi, który niedługo zjawia się u Ciebie z wizytą i serią nie tak znów delikatnych pytań. Albo jeszcze lepiej: zjawia się u Twojej matki! Ciebie nie ma pod adresem zameldowania, a wiadomości przekazuje Ci pomiędzy spazmami płaczu przerażona, znerwicowana matka.

I co teraz?

Nadal rozpiera Cię duma z podjętego wyboru?

Podobnie może wyglądać sytuacja, kiedy dojdzie do zderzenia interesów Brygady ze sprawami najbliższych, co także odbije się na poziomie Relacji. Bo kto będzie dla Ciebie ważniejszy – przyjaciółka z Brygady czy własna rodzina, krew z krwi?

Przykładów takich konsekwencji jest wiele, zaś w stylu gry stawiającym na dramatyzm ważne jest, by się ich trzymać. Neosibirsk to zwarte miasto, każdy ma wokół siebie znajomych, byłych partnerów, rodzinę, przyjaciół, starych i nowych wrogów, sąsiadów, lokalnych ziomków z klatek bloków, słowem – multum ludzi powiązanych ze sobą rozmaitymi zależnościami, niczym pajęczą siecią.

Trąć jedną nitkę takiej sieci, a prędzej czy później drgania dobiegną w każde jej miejsce.

SIBIRPUNK PEŁNĄ GĘBĄ

Weźcie sobie słowa napisane powyżej do serca. Nie musicie się z tym zgadzać, nie musicie używać – ale chociaż spróbujcie przeczytać, bo dzięki zastosowaniu się do tego system pokaże całość swoich możliwości i głębi. Podejdźcie do każdej sesji indywidualnie, starając się włożyć w nią to, co akurat macie najlepszego... Niezależnie od tego, czy będzie to spektakularny występ aktorski, czy paczka prażonego słonecznika.

SibirPunk RPG odwdzięczy się Wam wciągającym klimatem i sprawi, że poczujecie w płucach mroźne, niosące ze sobą nutkę dymu węglowego powietrze. Usłyszycie Ciężki poszum i gwar miasta, żyjące ulice, bazary i zaułki. Zobaczycie powiązania międzyludzkie w ich całym pięknie i paskudztwie. Staniecie przed trudnymi wyborami, walką pełną wyzwań, strachem rozdzierającym psychikę, toną stresujących momentów, zderzeniem z półświatkiem – ale też dane Wam będzie zakosztować prawdziwej satysfakcji, radości i momentów, jakich nie znajdziecie nigdzie indziej poza Neosibirskiem.

Chłońcie SibirPunka pełną gębą, towarzyszki i towarzysze Obywatele. Do dna, i jeszcze raz – kolejka dla wszystkich!

232333

DOŚWIADCZENIE I ROZWÓJ POSTACI

PUNKTY FACHU

Po zakończeniu sesji każda aktywnie uczestnicząca w niej Postać Gracza otrzymuje jeden punkt Fachu.

Dodatkowo jeden punkt Fachu otrzymuje Postać wybrana przez aklamację (czyli entuzjastyczną większością głosów) przez tworzących Brygadę Graczy za szczególne zasługi, dobrą grę aktorską, pomysły, wkład w rozwój fabuły czy wręcz uratowanie sytuacji przez spektakularną, brawurową akcję – albo właśnie odpowiednio przeprowadzoną rozmowę, kiedy przysłowiowe *гавно* miało już, już wpaść w wentylator.

Kolejne punkty Fachu, jakie mogą otrzymać Postaci, są przyznawane według uznania MG, który ocenia działania podejmowane przez nie w trakcie sesji. Możliwe jest też, że przygotowany wcześniej scenariusz posiadał określone cele, których realizacja przez Postaci pozwala im na zdobycie dodatkowych punktów Fachu.

Otrzymane przez Postać punkty Fachu warto od razu zanotować w odpowiednim miejscu Karty Postaci. Standardowa sesja gry powinna dać Postaciom od dwóch do czterech punktów Fachu.

SŁOWIAŃSKA DUSZA – BONUS DLA BRYGADY

W określonych przypadkach Mistrz Gry może chcieć nagrodzić nie tyle indywidualną Postać, ile Brygadę jako taką za jej kolektywne, wspólne dokonania. Być może sukces, czy nawet samo przeżycie Postaci, wynikało właśnie z ducha wspólnoty? Kto wie, może padło nieśmiertelne hasło:

„RUSCY SWOICH NIE ZOSTAWIAJĄ!"

i miała miejsce epicka odsiecz? Albo Brygada zwyczajnie nie poddała się i ciągnęła do końca, wbrew przeciwnościom, ku szczęśliwemu zakończeniu?

Wtedy warto wziąć pod uwagę przyznanie Brygadzie bonusu do puli znaczników Słowiańskiej Duszy na czas trwania następnej sesji albo określony czas gry. Przecież zdarzają się ekipy zupełnych beztalenci i indywidualnych nieudaczników, którzy nagle z jakiegoś powodu łączą się w fantastycznie działającą maszynerię grupy!

Pamiętaj – sercem tego systemu jest bohater, jego mózgiem Brygada, ale jego dusza zawsze musi być właśnie słowiańska. Dzięki temu zarówno Ty, jak i Twoi Gracze poczujecie prawdziwy klimat SibirPunka.

CENNIK ROZWOJU POSTACI

ROZWÓJ POSTACI	CENA
Szlif Umiejętności	5 punktów Fachu
Cecha	punkty Fachu równe nowemu poziomowi Cechy ×4
Zmiana Poziomu Umiejętności z Niewyszkolonego na Wyszkolony	5 punktów Fachu
Zmiana Poziomu Umiejętności z Wyszkolonego na Fachowy	8 punktów Fachu
Nowa, losowa Relacja Przyjacielska	3 punkty Fachu
Nowa, wybrana Relacja Przyjacielska	punkty Fachu równe pierwszej cyfrze wybranego Archetypu znajomości z tabeli
Zmiana rodzaju posiadanej Relacji z Wrogiej na Neutralną	4000 RU
Zmiana rodzaju posiadanej Relacji z Neutralnej na Przyjazną	2000 RU

KANTOR WYMIANY

PUNKTY FACHU NA RUBLE

Jeśli Gracz życzy sobie, aby jego Postać zamiast rozwijania swoich statystyk wyposażyła się w nowy sprzęt, cybernetykę lub inne dobra materialne, to istnieje możliwość poświęcenia punktów Fachu na znalezienie dojścia do wybranego sprzętu – w takim wypadku każdy wydany punkt Fachu daje Postaci równowartość 1000 RU do wykorzystania w sekcji Bazar.

Uwaga: reszty nie wydaje się!

RUBLE NA BRAKUJĄCY PUNKT FACHU

Bardzo często Graczowi brakuje tego jednego, jedynego, akurat tego punktu Fachu do wykupienia danego, wymarzonego rozwinięcia! Wtedy na podobnej zasadzie do powyższej posiadana przez Postać gotówka może zostać wykorzystana na wykupienie kursów szkoleniowych, treningów, programów rozwojowych i ćwiczebnych oraz warunkowania podprogowego, które przełożą się na skokowy rozwój jej statystyk – operacja taka kosztuje 2500 RU i daje równowartość jednego punktu Fachu.

„Kupiony" w ten sposób punkt Fachu nie może zostać odłożony „na później", więc należy wykorzystać go od razu po transakcji.

DOSTĘP DO TOWARÓW NA BAZARZE

Postać może wydać pomiędzy sesjami gry jeden punkt Fachu, aby jednorazowo uzyskać dostęp i nabyć przedmiot o dostępie Ograniczonym – bądź dwa punkty Fachu na dostęp i nabycie przedmiotu Zabronionego. Kupowane przedmioty posiadają wskazaną w odpowiedniej sekcji Bazaru cenę, którą Postać musi normalnie uiścić w gotówce.

Kwestia legalności nabytego przedmiotu w oczach organów prawa i porządku pozostaje kwestią dyskusyjną.

ROZWÓJ POSTACI A BRYGADA

„KOPSNIJ PUNKTA!"

Pomiędzy sesjami gry każdy członek Brygady może wedle swego uznania przekazać innemu z jej członków maksymalnie jeden punkt Fachu, w ten sposób poświęcając część zdobytego przez siebie doświadczenia, aby douczyć lub wyszkolić koleżankę bądź kolegę. W ten sposób cała Brygada może też „zrzucić się" na wykupienie rozwinięcia dla wybranego towarzysza – poniekąd tworząc swoistego czempiona ludu, stachanowca i przodownika szarej strefy.

Fajnie jest takiego czempiona sobie wyhodować i puszczać go przodem na akcji. Gorzej, jak w końcu mu się powinie noga, a reszta cieniasów zostanie z ręką w nocniku.

BRYGADA TO SIŁA

Pomiędzy sesjami gry Brygada może zbiorczo wykupić dodatkowy punkt Słowiańskiej Duszy do wspólnej puli – pod warunkiem, że WSZYSCY członkowie Brygady zgodzą się JEDNOCZEŚNIE wydać po dwa punkty Fachu każdy.

Wykupiony w ten sposób punkt Słowiańskiej Duszy zostaje na stałe w puli Brygady niezależnie od fluktuacji liczby jej członków.

TO JEST NASZ REWIR!

Brygada może wspólnie zająć, oznaczyć i „zalegalizować" (czytaj: wykupić za punkty Fachu) określony obszar – podwórko, placyk, ryneczek, knajpkę – gdzie Postaci są na przysłowiowym swoim terenie. Na takim swoim rewirze Postaci czują się w pełni u siebie, znają wszystkich sąsiadów z twarzy oraz imienia, zaś otaczający ich ludzie rozpoznają i szanują członków Brygady – wszyscy w tym rewirze są nastawieni do członków brygady co najmniej Neutralnie. Testy spod Cechy Ego wykonywane przez członków Brygady na tym rewirze są premiowane modyfikatorem –1 PT Możliwość wykupienia tego rozwinięcia powinna być powiązana z linią działań Postaci oraz przygodami, jakie przeszły w trakcie gry. Ważne jest, aby działania Postaci były dla danego miejsca nie tylko ważne i rozpoznawalne, ale też pozytywne – to znaczy że mogą zrobić tak z knajpą, którą Brygada uratowała, ale niekoniecznie z tą, którą spaliła.

Możliwość wykupienia, wielkość oraz koszt takiego rewiru w punktach Fachu zawsze wymaga konsultacji z MG.

SZLIFY UMIEJĘTNOŚCI

Szlif jest wynikającym z doświadczenia i wyszkolenia Postaci dodatkowym, mocno wyspecjalizowanym sposobem używania danej Umiejętności. Postać może wykupić dla danej Umiejętności jeden Szlif za każdy rozwinięty w jej ramach poziom (a zatem maksymalnie dwa Szlify na każdą Umiejętność), o ile zasady szczegółowe nie stanowią inaczej, przy czym każdy Szlif można wykupić tylko raz. Część Szlifów posiada uwzględniony w ich opisie efekt kumulacyjny.

DRYG KITRANIE

NIJAKI
Każdy, kto stara się wypatrzeć lub wykryć Postać w miejscu publicznym, tłumie lub grupie osób, otrzymuje obciążenie modyfikatorem +1 do PT za każdy posiadany przez Postać poziom Umiejętności.

PRZEMYTNIK
Postać może ukrywać przy sobie nieduże przedmioty – pudełko, lekki pistolet, nóż, nośnik z danymi itp. Kiedy Postać poddana jest rewizji osobistej, przeszukujący ją za każdy posiadany przez Postać poziom Umiejętności Kitranie otrzymuje obciążenie modyfikatorem +1 do PT Umiejętności Czuj. Liczba przedmiotów, które może w ten sposób ukryć, jest równa poziomowi Umiejętności.

NINJA
Kiedy Postać skrada się i wykonuje Test na Umiejętność Kitranie, może przerzucić dwie kości za każdy poziom tej Umiejętności.

DRYG MYK

PARKOUR
Podczas Rundy Walki Postać może wykonać Ruch Złożony będący próbą pokonania przeszkody traktowaną nie jako Akcja, a jako Czynność. W trakcie tego Ruchu automatycznie, bez konieczności testowania, pokonuje wybraną przeszkodę nie wyższą od niej samej.

Jeżeli przeszkoda jest wyższa, pokonanie jej wymaga wykorzystania Akcji Ruch Złożony, jednak Postać premiowana jest modyfikatorem −1 do PT w trakcie Testu.

KASKADER
Utrata Zdrowia w następstwie spektakularnych nieszczęśliwych zdarzeń (upadek, potrącenie przez samochód, wypadek na motocyklu, wpadnięcie pod pociąg, kopnięcie przez robokonia, skok z dachu bloku w zaspę śniegu po uprzednim oblaniu się benzyną i podpaleniu oraz temu podobne rzeczy z ruskich filmików – patrz *Wypadki i nie tylko* w rozdziale *Zdrowie Obywatela*) jest dla Postaci redukowana o dwa punkty za każdy poziom Umiejętności.

DRYG STRZELANIE

OBURĘCZNY
Postać używająca w walce dwóch pistoletów i/lub rewolwerów wykonuje po jednym Ataku za każdy z nich w ramach jednej Rundy, o ile strzela do tego samego celu.

- Dla poziomu Wyszkolonego Umiejętności oba powyższe Ataki są obciążone modyfikatorem +1 PT.
- Dla poziomu Fachowego oba Ataki odbywają się już bez obciążenia powyższym modyfikatorem.

OBRZYN
Postać używająca broni gładkolufowej (dwururka, strzelba, strzelba bojowa) otrzymuje dla niej Właściwość broni Ogłuszenie.

REWOLWEROWIEC
Postać używająca w walce pistoletu, rewolweru lub pistoletu maszynowego otrzymuje w pierwszej Rundzie Walki modyfikator +1 do Inicjatywy za każdy poziom Umiejętności.

DRYG SZABER

LEPKI
Postać raz na sesję może automatycznie (bez konieczności testowania) zabrać osobie stojącej w bezpośredniej bliskości z jej ekwipunku jeden przedmiot mieszczący się w dłoni (kluczyki, komunikator, zegarek, portfel, nośnik pamięci). Zasada nie dotyczy przedmiotów trzymanych i używanych przez osobę okradaną, a więc nie można wyłuskać komuś pistoletu z ręki. Kolejna próba okradania tej samej osoby wymaga już normalnego wykonania Testu Umiejętności Szaber.

KASIARZ
Postać ignoruje utrudnienia za brak narzędzi przy otwieraniu zamków mechanicznych.

KNAJAK
Przy otwieraniu samochodów oraz odpalaniu ich bez kluczyków i/lub sparowanego komunikatora Postać wykonuje tylko jeden Test na Umiejętność Szaber o stałym PT równym 3. Podczas Walki zajmuje to jedną Akcję.

DRYG SZOFER

KRAKSIARZ
Postać wykonująca atak pojazdem premiowana jest do niego modyfikatorem −1 PT za poziom Umiejętności.

FURMAN
Postać przy prowadzeniu pojazdu mechanicznego otrzymuje jedną dodatkową Akcję na ruch pojazdu.

EGO BAJERA

Szlify dla Bajery działają tylko, jeśli osoba, wobec której są używane, ma do Postaci nastawienie Neutralne lub Przyjazne – i jeśli akurat nie trwa Walka.

KASANOWA
Postać może uwieść inną osobę, automatycznie zmieniając jej nastawienie na tymczasowo przyjazne bądź neutralne, jeśli cel ma orientację seksualną niedopasowaną do Postaci próbującej go uwodzić. Osoba zbajerowana w ten sposób będzie przez najbliższy kwadrans poświęcać Postaci całą swoją uwagę (chodzić za nią, przyglądać się lub czekać na wiadomość na komunikatorze) w oczekiwaniu na propozycję czegoś więcej.

ZAGADYWACZ
Postać może dosłownie zagadać inną osobę. Szlif działa przez k6 minut za każdy poziom Umiejętności. Po upływie tego czasu cel czuje, że coś jest nie tak, przez co jego nastawienie zmienia się i staje się podejrzliwy.

ŚCIEMNIACZ
Postać potrafi jednorazowo oszukać inną osobę. Blef jest skonstruowany na tyle wiarygodnie, że działa automatycznie, bez testowania przez k6 minut. Po upływie tego czasu ofiara orientuje się, że ktoś ją wkręcił i jej nastawienie automatycznie zmienia się na Wrogie.

293939 111

EGO FASON

TWARDZIEL
Testy zastraszania wobec Postaci są obciążone modyfikatorem +1 PT za każdy poziom Umiejętności.

NIEZŁOMNY
Jeżeli Postać doznaje z jakiegokolwiek powodu Załamania Psyche, za każdy poziom Umiejętności dodaje 1 do wyniku rzutu w odnośnej tabeli (patrz: *Zdrowie Obywatela*).

EGO PYSKÓWKA

MORDA
Postać otrzymuje specjalną Akcję, możliwą do wykonania raz dziennie (również podczas Walki) i polegającą na nagłym, bezpardonowym ataku werbalnym na wybraną osobę. Poddany działaniu tego Szlifu cel traci jeden punkt Psyche.

GESZEFCIARZ
Podczas negocjowania warunków umowy lub handlu Postać potrafi znacząco wpływać na cenę transakcji. Udany Test pozwala zmienić cenę o dodatkowe 10%.

ŁEB CZUJ

SZPERACZ
Postać wie, gdzie i czego szukać – Testy przeszukania są premiowane modyfikatorem −1 PT za poziom Umiejętności.

BYSTRY
W przypadku zaskoczenia Postać wykonuje Test na Umiejętności Czuj. PT dla Testu wyznacza MG. Jeżeli Test się powiedzie, Postać niweluje wszystkie skutki Zaskoczenia.

SZERLOK
Po udanym Teście tropienia Postać potrafi dokładnie, ze szczegółami opowiedzieć o danym miejscu, podać liczbę osób, które zostawiły ślady, i chronologicznie odtworzyć wydarzenia, które miały miejsce w danej lokacji. Poziom Trudności Testu wyznacza MG.

AFGANIEC
Postać nie zostawia śladów i niemalże nie da się jej wytropić. Testy tropienia wobec tej Postaci są obciążone modyfikatorem +1 PT za poziom Umiejętności. Dodatkowo Postać posiada −1 PT w przypadku testów opartych na wiedzy ze sztuki przetrwania (każdej dziedziny). Ponadto w warunkach polowych potrafi wykonać większość czynności przy pomocy samego noża, który traktowany jest w jej rękach jako narzędzie odpowiednie do pracy, oraz zadaje dodatkowe obrażenie o wartości +1 w Walce.

TAK, oznacza to, że Postać z tym Szlifem potrafi wykonać opatrywanie ran przy pomocy noża. Nie pytajcie nawet, w jaki sposób.

ŁEB ROZKMINA

ANALITYK
Powodzenie w Teście na Cechę Łeb pozwala uzyskać podpowiedzi w rozwiązaniu problemów, z którymi aktualnie boryka się Postać.

OBEZNANY
Testy związane z poszukiwaniem kontaktów, miejsc zakupu i zbytu oraz dróg dotarcia (przenośnego i dosłownego) do osób i towarów premiowane są modyfikatorem −1 PT.

PAMIĘTLIWY
Cokolwiek się kiedyś wydarzyło, cokolwiek zostało powiedziane, gdziekolwiek to było, Postać to pamięta. Tak po prostu, od ręki jest w stanie zacytować czyjeś słowa, powiedzieć, gdzie i kiedy padły, przy jakiej okazji i kto przy tym był. Nie wymaga przeprowadzenia Testu.

ŁEB KUJON

OMNIBUS
O czymkolwiek mowa, jest szansa, że Postać akurat coś o tym wie i nawet orientuje się w temacie. Każdy sukces w Teście na Cechę Łeb pozwala jej przypomnieć sobie jeden fakt w danym zakresie wiedzy – nawet takim, o jakim pozornie nie powinna mieć pojęcia.

JAJOGŁOWY
Pozwala Postaci wybrać JEDNĄ dziedzinę, na której koncentruje się jej wiedza i w zakresie której premiowana jest modyfikatorem −1 PT, lecz kosztem obarczenia modyfikatorem +1 PT do wszelkich innych dziedzin.

PAN WIE LEPIEJ
Dzięki udanemu Testowi Przeciwstawnemu danej Umiejętności Postać może na drodze naukowej i merytorycznej dyskusji przekonać kogoś, że jednak to ona ma rację – nawet jeśli wszystko na świecie zdaje się przemawiać przeciwko temu... Oczywiście zakładając, że oponent pozwoli się w taką dyskusję uwikłać.

232333

ŁEB DOKTÓR

ŁAPIDUCH
Postać potrafi automatycznie wyleczyć jedną Lekką Ranę u jednej osoby raz na 24 h – w dodatku do normalnego Testu na opatrywanie ran lekkich.

IMPROWIZATOR
Postać podczas leczenia innych ignoruje utrudnienia za złe warunki – pod warunkiem posiadania apteczki.

CYBERMACHER
Postać jest Mechanikiem Ciała – ekspertem w zakresie cybernetyki i neurologii, dzięki czemu jest w stanie przeprowadzać skomplikowane operacje augmentacji, protetyki i wszczepiania elementów mechanicznych na żywą tkankę, a także wykonywać wszelkie zabiegi, naprawy oraz inne działania w zakresie cybernetyki, do których normalnie trzeba szukać specjalisty.

KUCHARZ
Postać potrafi wytwarzać lewe, a dzięki temu tańsze farmaceutyki. Ich działanie jest identyczne w stosunku do opisanych w rozdziale Bazar, cena niższa o połowę, ale poziom uzależnienia wyższy o 1. Poziom Trudności wytworzenia każdej substancji ustala oddzielnie Mistrz Gry. Siłą rzeczy dany Szlif nie pozwala na wytwarzanie syntadrenaliny – tak dobrze to nie ma... No chyba że ktoś przejmie zakład produkcyjny na własność, ale to już temat na osobną książkę.

DOKTOR ŚMIERĆ
Postać potrafi dosłownie przywrócić zmarłego do życia – nawet jeśli ten ktoś umrze definitywnie (przegra Ruletkę z Kostuchą). Reanimacja post mortem może odbyć się wyłącznie w warunkach szpitalnych. Postać musi w tym celu wykonać Test Stabilizacji na PT równym 3 + 1 za każde pięć minut od śmierci reanimowanej osoby. Jeśli Test zakończy się powodzeniem, martwa osoba wraca do życia, jednak na stałe traci jeden punkt Cechy Łeb, którego nigdy już nie może odzyskać. Jeśli przywracana do życia osoba przed zabiegiem już posiadała Cechę Łeb o wartości jednego punktu, to po zabiegu budzi się w stanie wegetatywnym. Skutecznie reanimowany pacjent posiada Zdrowie równe zeru i potrzebuje Rehabilitacji na standardowych zasadach.

ŁEB INŻYNIER

GADŻECIARZ
Postać potrafi przerobić broń, montując na niej jeden nadliczbowy dodatek – nawet jeśli wszystkie strefy montażowe są już zajęte. Koszt nowego dodatku wynosi dwukrotność jego normalnej ceny. PT dla Testu ustala MG, zaś niepowodzenie w Teście oznacza, że broń została nieodwracalnie uszkodzona i nie nadaje się do użytku.

ZBROJMISTRZ
Postać potrafi częściowo zmodyfikować i prowizorycznie dopasować pancerz do nosiciela, zwiększając limit posiadanego pancerza o +1 powyżej Drygu bez wynikających z tego modyfikatorów (patrz: *Bazar*, część *Łączenie pancerzy i ograniczenia*).

Samo dopasowanie nie wymaga Testu, ale po każdorazowym zdjęciu pancerza (rozcięciu trytytek, pozdejmowaniu taśmy klejącej i wyciągnięciu kawałków pianki) trzeba dopasować go na nowo.

SZPENIO
Otwieranie zamków elektronicznych przychodzi Postaci bez szczególnego trudu – jest ona premiowana modyfikatorem –1 PT do stosownych Testów.

ZŁOTA RĄCZKA
Postać jest premiowana modyfikatorem –1 PT do Testów związanych z naprawą sprzętu.

MOTOMACHER
Postać może obniżyć o jeden punkt Wojaż, podnieść o jeden Wytrzymałość lub Pancerz wybranego pojazdu. Koszt takiego tuningu ustala MG. Zmiana jest permanentna i siłą rzeczy wymaga dostępu do porządnie wyposażonego warsztatu mechanicznego.

RACJONALIZATOR
Postać potrafi ręcznie przeprogramować moduł zasilania cybernetyki, jednorazowo reformatując ogniwa i optymalizując ich wykorzystanie. Udany Test Umiejętności pozwala wydłużyć czas żywotności ogniw o 8 h – jednakże tak zracjonalizowane ogniwa stają się po wyczerpaniu przedłużonego zapasu bezużyteczne.

RURABOMBER
Postać posiadająca dostęp do chemii gospodarczej i podstawowego domowego warsztatu potrafi zmajstrować tak zwany fugas, czyli improwizowany ładunek wybuchowy, działający podobnie jak wybrany granat (patrz: *Bazar*, część *Bronie obszarowe*). Każdy poziom Umiejętności zwiększa dodatkowo obrażenia zadawane przez taką samoróbkę o jeden punkt.

ŁEB KODER

KODOŁAMACZ
Podczas działania Postaci w Strumieniu zmniejsza poziom Bariery celu o jeden punkt.

PRZECINAK
Postać może jednocześnie pisać tyle dodatkowych programów naraz, ile wynosi poziom jej Umiejętności. Test na ich pisanie wykonywany jest na PT równym zsumowanemu poziomowi tych programów (patrz: *Strumień*).

293939 111

NIUCHACZ
Postać wykonująca Akcję Wyszukiwanie w Strumieniu ma zmniejszony o –1 PT za każdy poziom Umiejętności.

OPANOWANY
Postać znajdująca się w Strumieniu może wykorzystać zasadę Nerwówki (patrz: *Zasady gry*) i zignorować wynikłą z niej utratę Psyche raz na każde wpięcie się w Strumień.

ŁEB OPERATOR

MECHAWOJOWNIK
Prowadzone przez Postać drony zyskują +1 do Obrony i +1 do zadawanych obrażeń.

ULUBIENIEC
Postać ma niezrównaną wprawę w obsłudze wybranego drona i przy kierowaniu nim może w trakcie Rundy Walki wykonać dwie Akcje. Jeśli ulubiony dron zostanie zniszczony, Postać traci jeden punkt Psyche. Jedyny sposób na odzyskanie tego punktu to sprawienie sobie nowego, lepszego (czyli droższego) ulubieńca.

ROZRUCHOWIEC
Postać potrafi odpalić dowolny sprzęt budowlany i/lub wojskowy na krótko – bez użycia specjalnego klucza, sparowanego czipa czy innych narzędzi. Poziom Trudności Testu i czas trwania podobnej operacji ustala Mistrz Gry.

OLDSKULOWIEC
Postać radzi sobie o wiele lepiej ze sprzętem i/lub dronami podłączonymi do klasycznego, ręcznie trzymanego panelu sterowania za pomocą długiego kabla – premiowana jest PT niższym o jeden za poziom Umiejętności dla Testów wykonywanych na takiego rodzaju sprzęcie.

MASA BITKA

LIBERATOR
Postać atakująca gołymi rękami może wykonać dwa Ataki w ramach jednej Akcji.

HURAGAN
Postać walcząca wręcz z więcej niż jednym przeciwnikiem może zaatakować wszystkich przeciwników naraz w ramach jednego Ataku – skuteczność i zadane Obrażenia określane są indywidualnie dla każdego przeciwnika.

KOMBAJN
Postać potrafi korzystać naraz z dwóch białych broni jednoręcznych trzymanych w obu rękach. Test Ataku wykonuje się odrębnie dla każdej broni, Postać musi atakować ten sam cel każdą bronią.

RUCHLIWY
Obrona Postaci w walce wręcz wzrasta o 1.

MASA KARDIO

SPRINTER
Ruch Złożony traktowany jest dla tej Postaci jako Ruch Prosty.

TUR
Współczynnik Udźwig Postaci wzrasta o dwa punkty, a podczas Testów podnoszenia ciężarów i siłowania się może ona przerzucić dwie kości za każdy poziom Umiejętności.

WAŃKA-WSTAŃKA
Rekonwalescencja Postaci Lekko Rannej jest przyspieszona – codziennie odzyskuje ona jeden dodatkowy punkt Zdrowia.

NIEZATAPIALNY
Postać może przerzucić niekorzystny wynik Ruletki z Kostuchą, ale tylko raz, drugi wynik jest wiążący.

MASA ODPORNOŚĆ

ALKOTESTER
Postać posiada niewrażliwość na Stan Osłabienie spowodowany nadużywaniem alkoholu i substancji pochodnych.

OZDROWIENIEC
Postać przeszła już większość możliwych chorób i infekcji – czas Choroby skrócony jest dla niej o połowę.

„TO TYLKO ZADRAPANIE!"
Poziom Trudności wszelkich Testów wykonywanych przez Postać Ciężko Ranną jest obciążony modyfikatorem +1 zamiast standardowego +2. Oznacz to na pasku Zdrowia.

NIEWZRUSZONY
Dla tej Postaci wszystkie farmaceutyki posiadają poziom Uzależnienia niższy o jeden od wskazanego (patrz: *Bazar*, część *Farmaceutyki*).

OŁOWIANY
Postać wykonująca Test Odporności przeciwko napromieniowaniu jest premiowana modyfikatorem –1 PT.

232333

RUCH W GRZE

Opisane w rozdziałach *Zasady gry* oraz *Zasady Walki* reguły dotyczące ruchu Postaci w grze mogą wedle uznania MG oraz Graczy zostać zastąpione bardziej narracyjną formą prowadzenia rozgrywki.

Oczywiście, jeśli założeniem jest bardzo szczegółowe odwzorowanie odległości, jaką Postać przebywa podczas Walki bądź innej sytuacji dynamicznej, to faktycznie wskazane może być użycie rekomendowanej w podręczniku, bądź jakiejkolwiek innej, jasno określonej skali – metry, jardy, stopy, funty na cal kwadratowy bądź cokolwiek innego – która pozwoli na precyzyjne zmierzenie pokonanego dystansu i zestawienie go ze średnim zasięgiem rzutu granatem odłamkowym w niskim korytarzu przy nieznacznym wietrze bocznym...

...albo też możecie podejść do tego z określoną dawką zdroworozsądkowego luzu i dystansu. Nie da się wiarygodnie odwzorować fizyki całego świata bez komplikowania mechaniki systemu RPG aż do absurdu nieskończoności. Dlatego też sytuacje dynamiczne, takie jak pościgi, pogonie, skoki oraz nawet określone elementy samej walki mogą być opisane i rozegrane bardziej narracyjnie.

Podejście takie pozwoli zachować dynamikę sceny i nie stracić temperatury gry, jednocześnie nie zmuszając nikogo do ugrzęźnięcia na długie kwadranse w tabelkach, rzutach porównawczych i statystyce.

ZNAJOMOŚCI, ZOBOWIĄZANIA I RELACJE

Każda z czterech dróg życia, na jakie skieruje Cię system przydziału Obywatela 4A, określi rodzaj ludzi, jakich na niej spotkasz. Bandyta będzie obracał się w półświatku przestępców; naukowiec pozna innych akademików i wynalazców; mundurowy może nigdy nie wyjść poza ramy towarzyskie swojej jednostki macierzystej; w końcu robotnik będzie przeważnie funkcjonował pośród innych, podobnych sobie ludzi na etacie.

Znajomości są czymś, o co nie musisz szczególnie dbać, ponieważ... no cóż, one po prostu są. Każdy zna jakichś ludzi, jacyś ludzie znają każdego. Potencjalne profity płynące z takich bliższych bądź dalszych układów towarzyskich nie wymagają od Ciebie wykonywania testów. Masz je, korzystaj sobie z nich do woli.

Jednak miej świadomość, że takie układy to nie tylko jednostronne branie. Może się też okazać, że inni będą mniej lub bardziej natarczywie, w formie bezpośredniej bądź zawoalowanej wymagać od Ciebie pewnych przysług „po starej znajomości". Tak to działa, a Twój MG na pewno będzie zadowolony z możliwości wykorzystania znajomości do scenariusza – w obydwie strony.

Pamiętaj: znajomości to nie przyjaciele.

To nie są ludzie, którzy uważają Cię za kogoś szczególnego i są gotowi nie wiadomo co w Twoje imię znosić. Zawsze w wyniku swoich decyzji możesz takie znajomości znacznie nadszarpnąć lub wręcz stracić.

AKADEMIA

No Ty to masz szczęście! Udało Ci się uniknąć wojska, nikt Cię nie zmuszał ani do ciężkiej, ani nawet do lekkiej pracy w fabryce. Stypendium państwowe na uniwersytet udało się zdobyć poprzez spędzanie dni i nocy na nauce, z nosem w czytniku non stop, ale... udało się!

Kto wie, może i rodzice posmarowali gdzie trzeba, żeby akurat Ciebie wybrano, a może to wyłącznie Twoja zasługa. Nieważne. Liczy się tylko to, że się udało.

Lata nauki płynęły szybko, dane Ci było poznać szereg wybitnych (i *wypitnych*) profesorów, zdolnych naukowców, mądrych i głupich politologów, zręcznych lekarzy, wiodących psychologów i wlokących się za nimi szarlatanów. Uczestniczenie w zajęciach wyrobiło w Tobie poczucie, że będziesz w przyszłości wielką osobistością, że osiągniesz szczyt – czegoś na pewno.

I nagle studia się skończyły.

Nieważne już, czy po uzyskaniu tytułu, czy przed. Czy odejście odbyło się na własne życzenie, czy też z awanturą i trzaśnięciem drzwiami albo i w pysk. Najważniejsze jest to, co do Ciebie dotarło: że naukowcy w Federacji to tylko kukiełki sterowane przez odgórnie stawiane im wymagania. To często ludzie, którzy tak głęboko siedzą w całej sieci wzajemnych powiązań, że nie zajmują się tym, czego sami pragną, a tym, czego akurat koniunkturalnie wymaga władza. Ich talent jest wykorzystywany do celów Federacji, za osiągnięcia otrzymują często jedynie pochwały w mediach, ich nazwiska pojawiają się kilka razy na łamach prasy strumieniowej czy w Pierwszym Kanale holowizji Federacji – i to tyle. Jeśli nawet już coś mówią o „swoich" projektach, jest to z góry przygotowane przez prawomyślną agendę rządową i okrojone przez cenzurę.

Dlatego właśnie zakiełkowało w Tobie ziarno wątpliwości, stąd pragnienie – zrealizowane już bądź jeszcze nie – wyrwania się z zaklętego kręgu samouwielbienia. Jako osoba z otwartym umysłem zawsze stawiasz na wolność i nie pozwolisz, by Federacja zamknęła Twoje horyzonty ścianami z pomalowanego w patriotyczne hasła żelbetu.

Znajomości wśród naukowców oznaczają, że masz dostęp do specjalistycznego sprzętu naukowego i możesz (odpłatnie bądź nie) korzystać z laboratoriów znajomych wykładowców na uniwersytetach i w powiązanych instytucjach edukacyjnych.

ANGAŻ

Tacy jak Ty pracują od małego. Na początku z rodzicem, potem już na własną rękę kombinują, jak uniknąć pójścia w kamasze i swój cenny czas poświęcić na pracę. Rzadko idzie to w parze z formalnym wykształceniem, bo najczęściej fach w rękach łapiesz, pracując z innymi, starszymi i bardziej doświadczonymi.

To o Tobie na zakładzie ojca mówili „mały" albo „młoda", a najczęściej „ej, ty!". To Ty od najmłodszych lat znasz się na narzędziach, silnikach, elektronice, kompozytach i plastycyzerach.

Federacja potrzebuje takich jak Ty – młodych, rwących się do ciężkiej roboty, wyrabiających stachanowskie trzysta procent normy! Robotników, kierowców, inżynierów i operatorów skrawarek. Ciężka praca nie jest Ci obca, a wraz z nią wykształciła się z czasem wiara w rozwój Federacji, możliwy dzięki poświęceniu i oddaniu Ojczyźnie. Tradycyjne już ideały klasy robotniczej płonęły w Tobie z mocą pieca hutniczego – do momentu, w którym dotarło do Ciebie, że z łatwością można Cię zastąpić.

Owszem, slogany o byciu ważnym trybikiem w wielkiej maszynie napędzającej przemysł są prawdą. Czystą, dosłowną, mechaniczną prawdą. Tak samo jak prawdą jest to, że gdy taki trybik się uszkodzi, to zostaje on bez chwili zawahania i cienia żalu wymieniony na nowy, świeżo zahartowany w żarze propagandy o byciu „istotną częścią składową czegoś większego".

W Twoim przypadku było podobnie. Zakończyło się to Twoją rezygnacją, odsunięciem od obowiązków albo zastąpieniem Cię młodszym, bardziej podatnym na wpływ propagandy człowiekiem, ewentualnie zastąpieniem całego Twojego zespołu robotami i automatyzacją zakładu. A może jeszcze to nie nastąpiło, ale już widzisz, że jest nieuniknione? No cóż, Federacja dalej się rozwija – ale teraz już bez Ciebie.

Znajomości wśród inżynierów pomagają Ci znaleźć właściwych ludzi, którzy są w stanie naprawiać Twój sprzęt za symboliczną opłatą, za drobne przysługi lub nawet za darmo. Ponadto zawsze masz dostęp do przeróżnych części zapasowych – od komponentów samochodowych aż po cybernetykę.

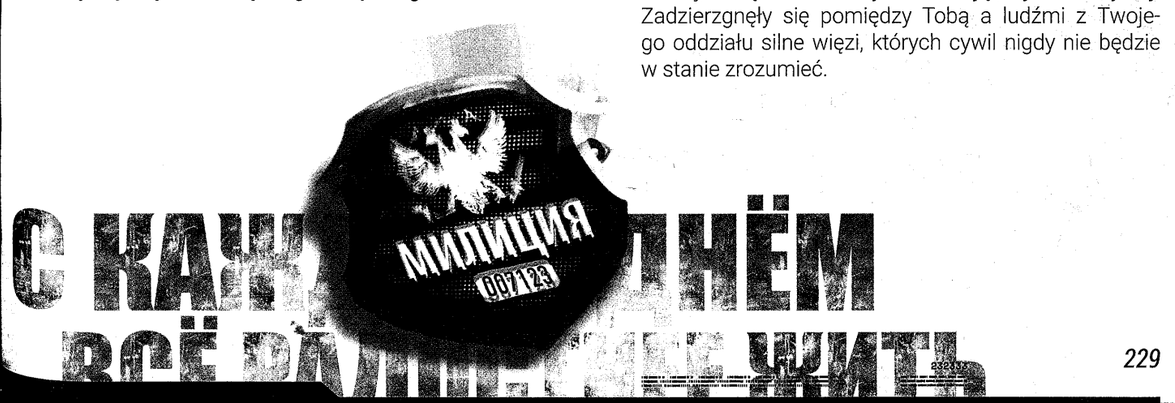
ARMIA

Masz dziewiętnaście lat, kiedy przychodzi wymarzone, wyśnione, wyczekane pismo z WKU: dostajesz wezwanie do wojska na minimum dwa lata! Tak, tak, tak! Przyjęli Cię, chcą Cię, wzywają Cię! Ojczyzna Cię wzywa, to wreszcie ten dzień!

Niech sobie tam inni kombinują, żeby nie iść w kamasze. Niech załatwiają lewe zaświadczenia, fałszują wydruki, kupują papiery od skorumpowanych łapiduchów – no ale przecież nie Ty! Komisja wojskowa, badania, testy przydatności, adnotacja w rubryce czipa i skierowanie do jednostki – ruszasz na przygodę swojego życia!

Dwa lata uczono Cię musztry, bezwzględnego posłuszeństwa, precyzyjnego wykonywania rozkazów, lojalności względem towarzyszy boju i Walki. Wpajano Ci cnoty żołnierskie, uczono, czym jest gotowość do obrony Ojczyzny i jak przejawia się wysoki duch bojowy u żołnierza i żołnierki pod sztandarem Federacji. Przez ten czas zrobili z Ciebie prawdziwego żołnierza, syna bądź córkę, z której dumny musi być każdy ojciec i matka.

Potem wielki dzień – złożenie przysięgi na sztandar Federacji w holograficznej obecności samego Prezydenta. Można było wtedy odejść, wrócić do domu... Ale to by było za mało! Zaczęła się służba na kontrakcie, już nie w szkoleniowej jednostce przydziałowej, ale w tej właściwej, którą do dziś nazywasz „moją", tej macierzystej. Zadzierzgnęły się pomiędzy Tobą a ludźmi z Twojego oddziału silne więzi, których cywil nigdy nie będzie w stanie zrozumieć.



293939 111

Lecz dane Ci było poznać też zależności i układy między dowódcami wyższego szczebla oraz przekonać się, jak instrumentalnie traktują swoich podkomendnych – w tym też Ciebie. No bo czym jesteś dla majora, pułkownika albo generała? Niczym. Mięsem armatnim z karabinem. Udowodniła to ostatecznie druga wojna krymska, którą jej weterani nazywają do dziś „Drugą Ubojnią".

Bezwzględne posłuszeństwo wobec dowódcy miało ułatwić zarządzanie oddziałami na polu walki. Uzyskiwano je na różne sposoby, nierzadko wymuszając przy pomocy środków farmakologicznych i wiadomości przemycanych podprogowo podczas szkolenia. Liczyły się drony, czołgi i najnowsze śmigłowce szturmowe (i tak strącane z nieba jak kaczki ogniem baterii NATO). Nikt nie przejmował się losem szeregowego żołnierza – a już najmniej generałowie, zarządzający tą rzezią swojego gabinetu, trzymając papierosa w jednej ręce, a drugą przesuwając markery oddziałów na holowyświetlaczu.

Czy znasz drugą krymską z własnego doświadczenia, czy tylko z opowieści? Czy Twoje wypowiedzenie już leży na biurku dowódcy, czy dopiero trzymasz je w teczce i wahasz się co tydzień, czy to już, czy wytrzymasz jeszcze tych parę dni? A może dopiero obracasz jego tekst w głowie?

To bez znaczenia. Po służbie w Siłach Zbrojnych Federacji mógł przydarzyć Ci się jeszcze krótszy bądź dłuższy epizod w milicji, która dla wielu ekswojskowych bywa czymś na kształt narkotyku odstawieniowego, ale... No właśnie, ale: milicja patrzy na wojskowych jak na intruzów, wojsko jak na zdrajców. Tak czy inaczej – to nie to.

Bez względu na to, jak potoczyły się do tej pory losy Twojej kariery mundurowej, prędzej czy później się to skończy.

Pakujesz się, wychodzisz z koszar po raz ostatni. Nie ma fajerwerków, nie ma klepania po ramionach ani pamiątkowego zegarka – tylko znoszony sort mundurowy w plecaku. Wracasz do domu. Zastajesz swoje dawne, rodzinne mieszkanie z przydziału i okolicę, która poza większym syfem i kolejnymi latami, malującymi nowe zmarszczki na twarzach rodziny i znajomych, w ogóle się nie zmieniła.

Znajomości wśród mundurowych pozwalają Ci utrzymać kontakt z kumplami z woja, milicji i innych służb, a nawet z dowództwem, dzięki czemu łatwo Ci zdobyć wojskowe wyposażenie i sprzęt; możesz też liczyć na pomoc jednego wyspecjalizowanego mundurowego, wojskowego lub milicjanta.

ANARCHIA

No sorry, ale jakoś nie przypadło Ci do gustu nic, co proponuje Federacja. A może po prostu system wstępnej weryfikacji uznał Cię za osobę niepasującą do trybów maszyny? Czy miał w tym rację, czy jesteś tylko ofiarą błędu w oprogramowaniu... Kogo to obchodzi?

Faktem jest, że zamiast robić to, czego od Ciebie wymagano lub oczekiwano, nierzadko czas umykał Ci na bujaniu się wśród kumpli i znajomych. Razem włóczyliście się po rejonach i przesiadywaliście na ławeczkach pod klatkami schodowymi. Przyłączanie się do grup, ekip, brygad i gangów stało się najpierw sposobem na zabicie czasu, a potem istotą życia. Poświęcenie na rzecz brygady nie przeszło bez echa, a wyrobione dobre imię na ulicy masz do dzisiaj.

Może już – albo jeszcze! – nie jesteś pełnoetatowym bandytą, ale każda brygada w Neosibirsku kojarzy Cię co najmniej z opowieści. Dla jednych jesteś przykładem ziomala i brata ulicy, dla innych obiektem zazdrości, bo co by nie było – udało Ci się nie utonąć w bagnie ulicy i zająć się swoim życiem, podczas gdy wielu podobnych Tobie zginęło od kulki, noża czy zabrudzonej działki.

Oczywiście gdzieś obok tego jest proteza, substytut normalnego, cywilnego życia. Masz zapewne jakiś tam swój biznes, zajmujesz się działalnością gospodarczą albo nawet pracujesz jako niższego szczebla urzędas. Kto wie, może – o ironio! – jesteś krawężnikiem w milicji albo machasz biało-czarną pałą w drogówce? Albo też imasz się dorywczych zajęć, tak zwanych chałtur, próbując jakoś związać koniec z końcem.

Jednak każdy kolejny dzień to dla Ciebie tylko okres oczekiwania, aż wreszcie zgaśnie blask słońca, a zamiast niego ponad nocnym Neosibirskiem zapalą się holoneony. Wtedy zrzucasz przebranie normalnego, praworządnego Obywatela i ruszasz na spotkanie swej kochanki, jedynej prawdziwej miłości Twojego życia – ulicy.

Znajomości wśród gangów pozwalają Ci rozpoznawać znaki, z dużym prawdopodobieństwem określać terytoria oraz orientować się w tak zwanych zorganizowanych grupach przestępczych miasta. Znasz liderów poszczególnych brygad – może i tylko ze słyszenia, ale znasz! – i potrafisz prześliznąć się przez ich tereny, o ile oczywiście będziesz stosować się do panujących tam zasad. Zawsze możesz też liczyć na dostęp do sprzętu i towaru z drugiego obiegu, oczywiście nie za darmo.

293939 111

ROSYJSKIE SŁOWNICTWO PODCZAS SESJI

Rosyjski jest niby podobny do polskiego – no tak niby, ale *cyka blyat* nie do końca. Nie wierzycie? To pociągnijmy sobie prosty łańcuszek.

Ikra to po rosyjsku kawior, *kawior* to dywan, *diwan* to kanapa, ale już kanapka to *butierbrod*. Poza tym *gałstuk* to krawat, ale *krawać* to już łóżko. Poza tym *lubieznyj* to wcale nie lubieżny, tylko uprzejmy, a *krugłuje sutki* to okrągła doba. Pogubiliście się już? Tak? No to setka wódki, ogórek na zagrychę i lecimy dalej.

Poniżej umieściliśmy mikrosłowniczek słówek, wyrażeń i przysłów, które funkcjonują w świecie SibirPunka. Możesz śmiało skopiować je i rozdać Graczom jako pomoc do sesji. Duża część z nich jest oparta na gwarze uliczno-kryminalnej albo zwyczajnie bezczelnie z niej ukradziona – no skoro leżał taki język na ulicy i nikt go nie pilnował, to znaczy, że można było go wziąć. Więc wzięliśmy.

Nie aspirujemy tutaj do poprawności – ani językowej, ani (niestety) polityczno-tolerancyjnej. Ulica takiego miasta na Wschodzie to miejsce niemiłe, wulgarne, szorstkie, bezlitosne dla słabości (faktycznej czy wymyślonej) i zdecydowanie pozbawione chociażby krzty odruchów i uczuć ludzkich, gdzie jeśli ktoś zacznie płakać, to zaraz ktoś inny podbiegnie z tyłu i jeszcze go kopnie w d***.

Tak, możesz tu znaleźć sporo określeń i wyrażeń, które mogą i powinny wydać Ci się obraźliwe, dyskryminujące oraz po prostu nie na miejscu. Nie, nie są one wyrazem poglądów autorów podręcznika, a w większości przypadków stoją z nimi w jaskrawej sprzeczności.

Nie, nie w ten sposób powinien wyglądać czy to zapis fonetyczny, czy transliteracja. Tak, wiemy o tym. Tak, jeden z nas jest nawet po lingwistyce i zrobił to celowo, żeby uprzykrzyć Ci życie.

Czytaj słowniczek na własną odpowiedzialność.

MIKROSŁOWNICZEK SŁÓWEK, WYRAŻEŃ I PRZYSŁÓW

РАСПИЛИТЬ */raspilić/*
rozpiłować: podzielić się *nie do końca* legalnym zyskiem

ПАЛЬЦЫ ГНУТЬ */palcy gnuć/*
palce giąć: pokazywać, ile to się nie może

КИНУТЬ */kinuć/*
rzucić: przekręcić, uwikłać w najczęściej niekorzystną albo bezsensowną transakcję, a samemu się ewakuować z kasą

КИДАЛОВО */kidałowo/*
rzucajstwo: przekręt

БАДЯЖИТЬ */badziażyć/*
rozwadniać: zmniejszać czystość towaru

БАДЯЖЕННЫЙ */badziażennyj/*
rozwodniony: nie do końca czysty, przekupiony albo przekupny (o kimś)

БАБЛО */babło/*
kasiora: pieniądze

ХАБАР */chabar/*
towar: cokolwiek, co da się sprzedać

БАЗАР */bazar/*
bajera, gadka: słowa, wszystko to, co się mówi

ФИЛЬТРОВАТЬ БАЗАР */filtrować bazar/*
zważać na słowa

БАРЫГА */baryga/*
handlarz kradzionym towarem

БИКСА */biksa/*
prostytutka albo wyzywająco ubrana kobieta na ulicy

БРАТ */brat/*
swojak, ktoś z najbliższego otoczenia, człowiek zaufany

БРИГАДА */brigada/*
ekipa ludzi działających wspólnie

БЫК */byk/*
ktoś, kto zachowuje się niewspółmiernie chamsko i agresywnie

БЫКОВАТЬ */bykować/*
zachowywać się głośno, bezczelnie i chamsko

ГРАМОТНО */gramotna/*
legitnie: zrobione z głową, przemyślane

ЕБАЛЬНИК */jebalnik/*
kopulodrom: nieduże mieszkanie w mieście

КОЛБАСА */kołbasa/*
wixa: impreza z dużą ilością psychotropów

232333

КОЛБАСИТЬ */kołbasić/*
imprezować albo załatwiać psychotropy

ЗАКОЛБАСИТЬ */zakołbasić/*
zabić kogoś

ХУЙ */chuj/*
członek męski

ХУЙНЯ */chujnia/*
coś mocno słabego, niekorzystnego

ХУЁВЫЙ */chujowyj/*
słaby, marny, dziadowski

ОХУИТЕЛЬНЫЙ */achuicielnyj/*
ochujały: rewelacyjnie fajny, bajeczny

ПИЗДА */pizda/*
kobiecy organ płciowy

ПИЗДЕЦ */pizdzjec/*
totalna klapa, niekorzystna sytuacja, wpadka

ПИЗДАТЫЙ */pizdatyj/*
konkretnie wypasiony, tuningowany, wybajerowany

МУТИТЬ */mucić/*
organizować w sposób nielegalny, ogarniać

МЯСОРУБКА */miasorubka/*
blender: broń automatyczna

ВЫЯСНИТЬ */wyjaśnić/*
wyjaśnić [kogoś, a nie komuś]: zrobić tak, żeby ktoś zrozumiał, najczęściej siłowo

КЛОУН */kloun/*
pajac: człowiek bezmyślny, nic niewarty

КОЗЁЛ */kozioł/*
cwel: pogardliwe określenie pasywnego homoseksualisty, najgorsza obelga na ulicy

ЛОХ */łoch/*
łoś: człowiek który pada ofiarą przekrętu albo wymuszenia

ОЛЕНЬ */olień/*
jeleń: człowiek nieogarniający rzeczywistości

ПАЦАН */pacan/*
ziomek: człowiek znany, szanowany na swojej dzielni, żyjący wedle pojęć

ПАСТИ */pasti/*
paść, wypasać [kogoś]: chodzić za kimś i obserwować, śledzić

ПОНТ */pont/*
poroże, rogi: to, co upiększa jelenia albo łosia, czyli fałszywa i sztucznie nadęta bajera

ПОНТОРЕЗ */pantariez/*
ten kto próbuje hodować/strugać poroże

ПОНТЫ РАЗВОДИТЬ/РЕЗАТЬ
/panty razwadzić/riezać/
poroże hodować/strugać: próbować zrobić wrażenie

ПОНЯТИЯ */paniacija/*
pojęcia: niepisany kodeks honorowy ulicy

РАЗВОД */razwod/*
hodowla: dosłownie hodowla, czyli zanęcanie zwierzyny, tuczenie przed odstrzałem, próba oszukania kogoś na pieniądze

РАЗВОДИТЬ */razwadzić/*
hodować: próbować oszukać na pieniądze

PRZYSŁOWIA I MĄDROŚCI ULIC NEOSIBIRSKA

Za myślenie nie płacą.

Wiosna pokaże, kto gdzie srał.

Łapać dwa drony za statecznik.

Ciszej jedziesz, dalej będziesz.

Wszędzie dobrze, gdzie nas nie ma.

Za to Krym nasz!

Jak się człowiek nie obróci, zawsze z tyłu dupa.

Robota głupich lubi.

Ziomek powiedział, ziomek zrobił.

Złodziejowi księżyc słońcem.

Złodziejowi odpuścić to jak uczciwego ukarać.

Złodziejowi chociaż złotą górę, uczciwemu sto gram i ogórek.

Uczciwie kupił, tylko zapłacić zapomniał.

Mały złodziej ucieka, a duży brzuchem do góry leży.

Nie ten złodziej kto kradnie, a kogo za rękę złapali.

Jak nie wiadomo o co chodzi, to chodzi o pieniądze.

Jak krew w piach.

Podpisać można wszystko, rękę nie każdemu podać.

Gdzie wy piechotą się wybieracie, stamtąd my taksówką wracaliśmy.

Ręce nie doszły, nogi nie doniosły.

W każdym z nas drzemie geniusz, szkoda że tak głośno chrapie.

Do cudzego samochodu z własną muzyką się nie wsiada.

Jeśli dym się przy ziemi ściele, to wróć się i wyłącz multiprocesor; jeśli prosto w niebo wali, to lepiej już nie wracaj.

Kto rano wstaje, ten jeszcze ma wodę.

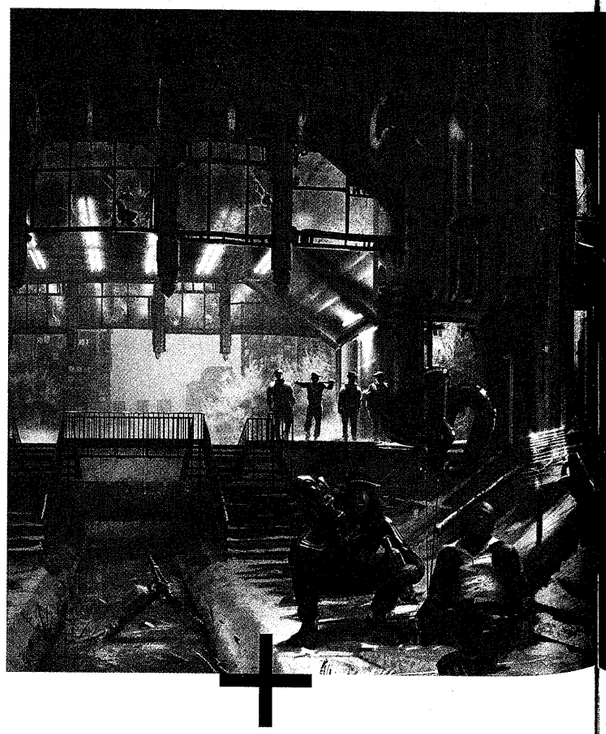
Lepiej się siedem razy spocić, niż raz zapleśnieć.

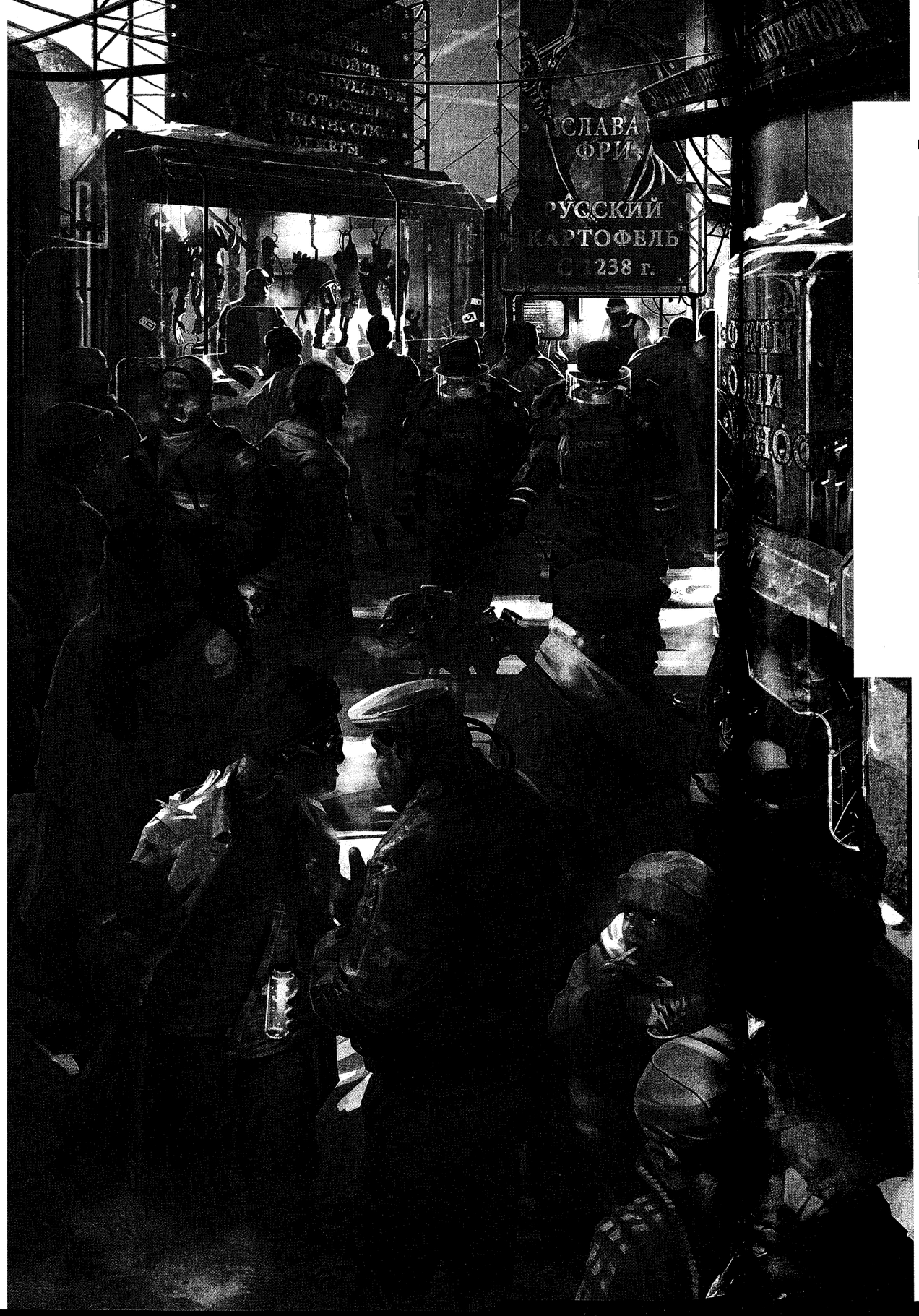
Szczęścia nie dają pieniądze, tylko ich ilość.

Debila widać po wizytówce.

Dobre morze to Martwe morze.

Sąsiadowi padł samochód; drobna rzecz, a cieszy.





12

BAZAR

12.01 *CENY TOWARÓW A REJON MIASTA*
12.02 *DOSTĘPNOŚĆ*
12.03 *PUNKTY UDŹWIGU*
12.04 *USŁUGI*
12.05 *WYPOSAŻENIE*
12.06 *FARMACEUTYKI*
12.07 *SYNTA*
12.08 *MEX*
12.09 *PROGRAMY I ICH FUNKCJE W STRUMIENIU*
12.10 *DRONY*
12.11 *POJAZDY*
12.12 *BRONIE*
12.13 *PANCERZE OSOBISTE*
12.14 *CYBERNETYKA*

Jak masz za dużo czasu i pieniędzy, to wpadnij na Oktiabrski rejon. Mają tam takie mikroskopijne bazarki, dosłownie jeden przy drugim. Stoi toto na każdym skrzyżowaniu, wzdłuż ulic, w co drugim zaułku. Na ladzie leżą sobie schodzone mundury, stare nośniki pamięci z pornosami, wysłużone multiprocesory starego typu i wojskowe konserwy – a pod ladą wszczepy z Turcji, dopalacze z Chin i okazjonalny AKF-38 z przebitymi numerami. No ale nie tylko tam możesz coś dostać – ruszysz się do warsztatu w Kirowskim po części do swojego bronto, a znajdziesz tam też klinikę cybersprzętu w piwnicy. Czasami nawet na komisariacie milicji w Leninskim można przytulić amunicję z drugiego obiegu i dragi z rekwizycji albo chociaż kontakt na może i niezbyt tanie, ale czyste towarzystwo na noc. Handlują wszyscy i wszystkim, koleżko – w tych czasach żyje ten, co handluje.

Znajdziesz tu sprzęt każdego rodzaju – od broni i pancerzy, przez cybernetykę, elektronikę, drony i pojazdy. Każdy sprzęt ma swoje cechy, dostępność oraz cenę podaną w rublach federacyjnych, czyli RU.

CENY TOWARÓW A REJONY MIASTA

Cennik towarów i usług jest w zasadzie jednakowy dla całego Neosibirska. Wieści podróżują szybko, mechanizmy popytu i podaży oraz niewidzialna ręka rynku zmuszają każdego do dostosowywania cen do ogólnie obowiązującego poziomu. Nachalne próby zaniżania cen i nieuczciwej konkurencji kończą się, no cóż – właśnie tym, czyli nieuczciwą konkurencją, a więc klapsem od wspomnianej już niewidzialnej ręki, w ramach którego nieznani sprawcy robią dumpingującemu cwaniakowi przerwę na papierosa.

Podobnie ma się rzecz z jakością oferowanych za dane pieniądze towarów – bardzo ciężko dostać sprzęt chociażby poziomu 3, próbując załatwić go w takim Oktiabrskim lub Nowodzierżyńskim rejonie. Niezależnie od tego, gdzie robi się zakupy, przeważnie źródło dostawcy hurtowego jest jedno i to samo.

Wyjątkami od tej reguły są Centralny i Sowiecki rejon – pierwszy z racji swej dynamiki gospodarczej, drugi z powodu nasycenia elementem oligarchiczno-biznesowo-kryminalnym, który po prostu stać na najlepszą jakość. Jakość dostępnych tam towarów i usług jest faktycznie wyższa niż w reszcie miasta, jednak cennik podkręcony jest wykładniczo. To rejony dla snobów i burżujów, chwalących się otwarcie, jak drogo za coś zapłacili.

DOSTĘPNOŚĆ

Sprzęt, który można kupić w Neosibirsku, charakteryzuje się określonym poziomem dostępności, uzależnionej od dopuszczenia go (lub nie) do otwartego obrotu gospodarczego.

L

Legalne, więc nie musisz się martwić, jeśli coś takiego znajdzie przy Tobie milicja (co nie znaczy, że nie będą zadawać pytań). Taki sprzęt można dostać niemalże wszędzie albo bez trudu zamówić z wyprzedzeniem.

O

Przedmioty o ograniczonym dostępie, wymagające stosownego zezwolenia. Do kupienia w sklepach branżowych lub u wyspecjalizowanych dostawców (legalnych bardziej lub mniej). Jeśli uda Ci się ugrać transakcję danego towaru, przeważnie przychodzi on z kompletem zezwoleń wgrywanych na Twój czip osobisty – oczywiście ich wiarygodność jest nadal zależna od źródła zakupu, ale powinna wytrzymać co najmniej pobieżną inspekcję.

Z

Zabronione, nielegalne w rozumieniu przepisów obowiązującego w Federacji prawa. Dostęp do czegoś takiego potrafią dać tylko znajomości i/lub przemyt w odpowiedniej kombinacji. Samo posiadanie jest traktowane jako przestępstwo karne, w przypadku znalezienia przy kimś danego sprzętu podczas rewizji delikwent od razu trafia na dołek, z którego wyjdzie raczej już z zarzutami.

PUNKTY UDŹWIGU

Każdy przedmiot posiada także swoją wartość w umownych Punktach Udźwigu (w skrócie: PU), odpowiadających zarówno samemu ciężarowi, jak i gabarytom oraz niewygodzie jego noszenia. Więcej o tym, ile Postać jest w stanie unieść, znajdziesz w rozdziale *Tworzenie bohatera* w części dotyczącej Udźwigu, zaś w rozdziale *Zasady gry* w części *Przeciążenie* dowiesz się jakie będą konsekwencje przekroczenia Udźwigu.

USŁUGI

Strumień codziennie bombarduje posiadaczy komunikatorów kolejnymi wyskakującymi okienkami: kup! zapłać! zapisz się! zajrzyj! zobacz jak! bądź sobą, wybierz nasz produkt! Wystarczy tylko, że system porówna liczbę rubli na Twoim koncie z ceną danej usługi, a Twój komunikator będzie co chwila piszczał i nadawał kolejne reklamy kontekstowe – nierzadko w najmniej stosownych momentach.

NAJPOPULARNIEJSZE USŁUGI W NEOSIBIRSKU

BILETY
Transport miejski: 11 RU za przejechany rejon
Holokino, film patriotyczny ***Bohater Kaukazu***: 25 RU za rozpoczętą godzinę seansu
Ekspozycja stała w Muzeum Wojny Krymskiej: normalny 14 RU ulgowy 8 RU obcokrajowcy 100 RU

Ruska myśl zarządcza jest prosta – jak wsiadasz i wysiadasz w jednym rejonie, to płacisz za jeden rejon. Gdy wsiadasz w jednym, a wysiadasz w innym – płacisz za dwa rejony.

SibTrans, to takie proste!

[obecnie funkcjonuje tylko wersja elektroniczna biletów, zapisywana na komunikatorze i sparowana z chipem osobistym]

KURIER
Załogowy: 24 RU za rejon
Dron: 17 RU za rejon

Przesyłanie paczek nigdy nie było takie wygodne i łatwe. Nadajesz paczkę, która gabarytowo mieści się w zakresie świadczonych usług, i płacisz za rejony, które pokonała w drodze z punktu A do punktu B. Oczywiście dostawy dronami są znacznie tańsze i często szybsze, nie mówiąc o niezawodności – Poczta Federacji jest znana z mylenia nie tylko ulic, ale nawet miast adresatów i dostarczania przesyłek sądowych po terminie.

Ruskol i Wysrus – dostarczamy wszystko i wszędzie w granicach Neosibirska

IZOLACJA STRUMIENIOWA
Jednorazowo, obszarowo: 100 RU
Abonament na miesiąc: 1000 RU
Abonament premium na rok: 10 000 RU

Reklamy, newslettery, alerty Federalnego Centrum Bezpieczeństwa ciągle bombardują Twój komunikator – a tego nawet nie da się wyciszyć. Masz mętlik w głowie, nie masz już siły przebijać się przez spam ze Strumienia? Zainwestuj w izolację strumieniową i ciesz się spokojem nawet przez cały rok!

Potblok – dajemy Ci spokój!

SZOFER
Kierowca: 100 RU za godzinę
Robot: 37 RU za godzinę

Masz samochód, ale z jakiegoś powodu nie posiadasz ważnego prawa jazdy? Nic prostszego! Wynajmij kierowcę na godziny. Możesz jechać, dokąd chcesz, z kim chcesz i jak chcesz. Wersja z robotem jest jeszcze tańsza i bardziej dyskretna.

Otwod – Twój kierowca!

LALKARSTWO
Nowicjusz: 160 RU za godzinę
Specjalista: 280 RU za godzinę
Ekspert: 600 RU za godzinę

Chcesz zabezpieczyć swój system bazy danych? Potrzebujesz specjalnego programu dopasowanego do Twoich potrzeb? A może chcesz zrobić komuś psikusa na urodziny?

Mocpot – spełniamy oczekiwania!

GASTRONOMIA
Kiosk/speluna: ceny +25% względem sklepowych
Knajpka: ceny +50%
Bistro: ceny +100%
Restauracja: ceny bez górnego pułapu

Masz dość siedzenia w domu i jedzenia w samotności? Zajrzyj do jednego z naszych lokali, wybierz standard, jaki Ci odpowiada, a na pewno się nie zawiedziesz! Sieć gastronomii dostępna jest w całym Neosibirsku.

Jeszgolow, Rajwkus, Rusdwor – jedz i pij na zdrowie!

[Ceny to mnożnik kosztu jedzenia sklepowego.]

PRYWATNE USŁUGI MEDYCZNE
Wizyta u lekarza: 150 RU, wizyta domowa: 250 RU
Operacja: 1000 RU na wejściu + 375 RU za każdy poziom Ciężkich Ran
Rekonwalescencja: 250+ RU za dzień pobytu w szpitalu, zależnie od warunków
Detoks: 1500 RU na wejściu + 250 RU za dzień pobytu w klinice, zależnie od warunków
Mechanik ciała – naprawy zależnie od stopnia uszkodzeń (koszt wskazuje MG); koszty montażu opisano w sekcji *Cybernetyka*

Wypadki się zdarzają i to zazwyczaj wtedy, kiedy najmniej się tego spodziewasz – człowiek jakby wiedział, że się przewróci, toby usiadł! W tych czasach na wizytę w gabinecie możesz oczekiwać dłużej, niż myślisz, więc zamów lekarza do domu. Opatrzy, pozszywa, poradzi, a co najważniejsze – nie zada zbędnych pytań.

Gerdok – zawsze pomocny!

...ЫЛИСЬ ЕЧТЫ+ РОДНЫЕ

MIESZKANIA

Nie masz się gdzie podziać, a pragniesz mieć dach nad głową? Może gnieździsz się już w mieszkaniu z przydziału, ale chcesz czegoś więcej? Z nami możesz to dostać szybko i sprawnie, już teraz! Wybierz swój standard, znajdź nas w Strumieniu, zapłać za miesiąc z góry i ciesz się własnym kątem od dziś. Mamy wszystko, czego Ci potrzeba!

KAWALERKA
450 RU za miesiąc

Najtańsza opcja na rynku. Za iście symboliczną opłatą otrzymujesz wszystko, co potrzebne jest do przeżycia (niekoniecznie życia jako takiego): prosty automat kuchenny z drukarką spożywczą, łazienkę kompaktową z prysznicem pyłowym i chemiczną toaletą, miniaturową holowizję i łóżko, a to wszystko na całych 8 metrach kwadratowych i w jednym wygodnym pomieszczeniu! Wyposażone w filtry i wymianę powietrza. Prąd dostępny wedle zapotrzebowania, płatność pobierana na bieżąco z bezzwrotnego terminalu pre-paid. Obowiązuje kaucja w wysokości miesięcznego czynszu, użytkownik odpowiada za uszkodzenia sprzętu. Uwaga: instalacja elektryczna nieprzystosowana do ładowania ogniw do wszczepów!

PRZYDZIAŁOWE
700 RU za miesiąc

Standardowe mieszkanie robotnicze, w którym znajdziesz aż dwa pomieszczenia! Salon sypialny ze świetlikiem i holowizją wyposażony jest w automat z drukarką spożywczą, zaś w aneksie kuchenno-sanitarnym znajdują się prysznic pyłowy i chemiczna toaleta. Przytulne 12 metrów kwadratowych w sam raz dla pary chcącej dorobić się pierwszego dziecka. Wyposażone w filtry i wymianę powietrza, odkażane comiesięcznie (prosimy o nieprzebywanie w mieszkaniu podczas procedury i nieużywanie mieszkania 24 h po odkażaniu).

POSZERZONE
1800 RU za miesiąc

Idealny kąt dla osób młodych, aktywnych i głodnych życia. W tym standardzie masz miejsce, by ćwiczyć, spacerować i nawet wyglądać przez pełnowymiarowe okno! Za bardzo niewygórowaną cenę dostajesz na miesiąc w pełni wyposażone mieszkanie. Osobna, komfortowa łazienka wyposażona jest w ciśnieniowy prysznic cieczowy na kredyty i chemiczną toaletę. W przylegającej do salonu z rozkładaną kanapą wnęce kuchennej znajdziesz najnowszy mutiprocesor do żywności oraz kompaktową zmywarkę. Do tego nowoczesne filtry zapachowe i wymiana powietrza. Tutaj razem z rodziną rozprostujecie nogi i ręce, w końcu to aż 18 metrów kwadratowych przestrzeni!

WYGODNE
4000 RU za miesiąc

W tym standardzie zapewnimy Ci wszystko, o czym możesz tylko zamarzyć. Do Twojej dyspozycji oddajemy w pełni wyposażony salon z niewielkim balkonem, stolikiem z krzesłami oraz stylowymi półkami na Twoje osobiste rzeczy. Kuchnia zawiera nie tylko multiprocesor, ale też drukarkę spożywczą wzbogaconą o produkty białkowe, działającą na osobne wkłady syntosojowe (pakiet startowy obejmuje pięć wkładów). Oddzielna sypialnia posiada duże, dwuosobowe łóżko, zaś w łazience znajdziesz dekontaminator do odzieży, suszarkę, lustro oraz oczywiście cieczowy prysznic i toaletę z nielimitowaną wodą. Na tych 28 metrach kwadratowych naprawdę możesz poczuć wolność i swobodę człowieka niezależnego. Mieszkanie wyposażone w filtry zapachowe, wymianę powietrza i klimatyzację oraz centralny, sufitowy punkt siłowy ze zwijanym kablem do ładowania wszczepów.

WYJĄTKOWE
9000 RU za miesiąc

Dopasowane do Twoich unikatowych potrzeb mieszkanie z pełnym wyposażeniem. W opcji „wyjątkowe" otrzymujesz 56 metrów kwadratowych, na których znajdują się: pokój z wygodnym balkonem, duży salon z holowizją, sypialnia z wibrołóżkami, kuchnia z nowoczesnym wyposażeniem, łazienka z oczyszczoną wodą, oddzielna toaleta oraz korytarz. Wyposażone w filtry zapachowe, wymianę powietrza, klimatyzację i co najważniejsze – elektroniczne wyciszanie ścian! Miejsce parkingowe i systemy alarmów gratis. Wszystkie meble mają funkcję ładowania indukcyjnego wszczepów.

LUKSUSOWE
25 000 RU za miesiąc

Oddzielna sekcja piętra apartamentowca, stanowiąca istny kompleks mieszkaniowy – wygodny przedpokój, dwie sypialnie, przestronny salon z tarasem, gabinet, garderoba, łazienka i dwie toalety, do tego podziemny garaż i to wszystko w nowoczesnej oprawie, z oczyszczoną wodą, zewnętrznymi oczyszczaczami powietrza, wewnętrznymi filtrami zapachowymi, klimatyzacją, elektronicznym wyciszaniem ścian i systemami alarmów oraz kamer. Cała elektronika domu połączona w jeden intuicyjny, komputerowy system domowy.

Nie zwlekaj! Nie pozwól, by ktoś inny zgarnął mieszkanie, które jest idealne dla Ciebie!

ZATRUDNIENIE

NAPRAWY
Mechanika: 60 RU za godzinę
Elektronika: 80 RU za godzinę
Budowlanka: 120 RU za godzinę

Holoprojektor się zepsuł? Komunikator szwankuje? A może nie jesteś w stanie odpalić silnika swojego auta? Napisz do nas w Strumieniu, przyślemy specjalistę. Załatwi sprawę szybko i dyskretnie.

DeszRem – i masz problem z głowy!

NOCLEG
Noclegownie: 65 RU za dobę
Motele: 140 RU za dobę
Hotele: 200+ RU za dobę

Zmęczenie sprawia, że nie możesz jasno myśleć? Potrzebujesz spędzić noc w wygodnym, klimatyzowanym pokoju z obsługą i zapewnioną dyskrecją? Czystość, prysznice cieczowe lub wodne, systemy mechanicznego i elektronicznego wyciszenia oraz najwyższej klasy obsługę i pożywienie znajdziesz u nas nawet w najniższym standardzie. Dobierzemy dla Ciebie wszystko tak, by było Ci lepiej niż w domu.

Sponol – zapamiętasz każdą spędzoną u nas chwilę

OBSŁUGA MASZYN
Szeregowy pracownik: 18 RU za godzinę
Inżynier: 42 RU za godzinę
Operator: 65+ RU za godzinę

Szukasz przeszkolonego pracownika do obsługi robotów fabrycznych, bo zdecydowanie nie ufasz robotom? Zapewnimy Ci każdego pracownika, jakiego potrzebujesz, dopasujemy zakres kompetencji do Twoich wymagań i zasobności portfela.

Truwregen – mamy każdego i na każdą kieszeń

OCHRONA
Nowicjusz: 30 RU za godzinę
Specjalista: 50 RU za godzinę
Ekspert: 120 RU za godzinę

Pracujesz w niebezpiecznej okolicy, a może chcesz bezpiecznie chodzić po ulicach Neosibirska? Obawiasz się o bezpieczeństwo swojego majątku czy członków rodziny?

Teraz możesz swoje zmartwienia wrzucić do niszczarki. Zrzeszamy wszystkie profesjonalne agencje ochrony osób i mienia z całego miasta. Na podstawie listy Twoich potrzeb dopasujemy ofertę i wynegocjujemy dla Ciebie najlepsze warunki umowy, a nasi specjaliści zadbają o Twoje poczucie bezpieczeństwa, jednocześnie zapewniając najwyższą jakość usług i dyskrecję.

O-Khran – z nami możesz czuć się bezpiecznie

PRACA FIZYCZNA
Pomocnik: 15 RU za godzinę
Robotnik: 25 RU za godzinę
Robot: 15 RU za godzinę

Zawsze może się zdarzyć, że będziesz potrzebować tragarza, siłacza do przeprowadzki czy robotnika do prostych prac domowych. Zapewniamy to wszystko, a nawet więcej! Mamy na stanie pół setki robotów najnowszej generacji, które mogą pracować dla Ciebie bez przerwy.

Fizrab – i praca wre!

PROSTYTUCJA
Holokabina: 15 RU za godzinę
Lokal: 180 RU za godzinę
Robot: 85 za godzinę
Luksusowa: 500+ za godzinę

Stres prowadzi do wielu chorób. Niezrozumienie, jakiego możesz doświadczać każdego dnia w domu, może prowadzić do frustracji. Za ciężką pracę należy Ci się odprężenie. Wtedy pojawiasz się u nas. Oferujemy szeroką gamę doznań, zapewniamy pełen wachlarz płci, wyglądu, poziomu syntetyki i wieku (od 18 roku życia wzwyż). Zadbamy o Ciebie, jak nikt wcześniej tego nie zrobił.

Lupol – oferujemy pełen zakres miłości

SPRZĄTANIE
Człowiek: 12 RU za godzinę
Robot: 3 RU za godzinę

O czystość trzeba dbać, bo jak Cię widzą, tak Cię filmują. Brak Ci czasu na samodzielne dbanie o mieszkanie? Zadzwoń, a przyślemy Ci specjalistę od czystości – mięsnego lub stalowego.

Czist – i wszystko lśni jak dawniej

TAKSÓWKA
Kierowca: 10 RU (+15 za rejon)
Robotaksówka: 10 RU (+5 za rejon)

Fura w naprawie, trzeba dostać się na pociąg, a nie chcesz kisić się w komunikacji miejskiej – wtedy na ratunek przybywa gastarbeiter na białym mercu. Każdy samochód ma klimatyzację, wygodne fotele i kierowcę, jakiego sobie zażyczysz. A do tego oferujemy wszelkie rozmiary i kolory samochodów.

TaksFed – będziemy po Ciebie za dwie minuty

WYPOSAŻENIE

Niby to tylko różne takie drobnostki, pozornie nic niewarte badziewie, takie wręcz banalne gadżety – ale jednak czasami się przydają

ALKOHOL [L]
Maksymalny Poziom: –
Cena za Poziom: od 20 wzwyż za 0,5 litra
PU: 0,1

Wciąż jedna z najpopularniejszych używek – łatwa do wyprodukowania, tania w zakupie, mocna w działaniu. Obecnie wytwarzana z syntetycznych ekstraktów i esencji smakowych pod przeróżnymi postaciami: czysta, koniak, whiskey, szampan, piwo czy nalewka... Naród Federacji nie jest wybredny i wybiera to, co akurat jest na półkach i na co go stać. Obywatele pracujący mają comiesięczny przydział darmowego alkoholu w ilości jednego litra alkoholu mocnego bądź pięciu litrów piwa – Federacja dba o swoich. Postać, która nadużyła alkoholu, otrzymuje Stan Osłabienia.

APTECZKA [L]
Cena: 350 RU
PU: 0,5

Opakowanie zawierające plastry, opatrunki, dermo spray, środki odkażające, klipsy do zamykania otwartych ran i maści regeneracyjne. Każdy poziom apteczki zawiera materiały wystarczające na 5 użyć. Pozwala na wykonanie akcji Opatrywania Ran (patrz: *Zdrowie Obywatela*). Jeden wkład uzupełniający do apteczki to koszt 50 rubli.

ŻYWNOŚĆ [L]
Maksymalny Poziom: 5
Cena za Poziom: 10 RU
PU: 0,1

Gotowe zestawy do spożycia – śniadaniowe, obiadowe, kolacyjne i bez okazji.

Poziom 1 to (na szczęście) bezsmakowa papka z syntosoi do jak najszybszego spożycia na zimno lub do podgrzania. **Poziom 2** posiada już smak i konsystencję oraz wygląd zbliżony do jakiejś potrawy, ale nadal jest to syntosoja, najczęściej wytwór domowych automatów kuchennych i drukarek spożywczych stojących na zapleczach sklepików. **Poziom 3** to już nie tylko żywność, ale prawie jedzenie – samopodgrzewający się syntetyczny miks sojowo-białkowy z godziwym koncentratem napoju do rozcieńczenia. W opakowaniu żywności tego poziomu oprócz wsadu jadalnego znajduje się podgrzewacz aktywowany chemicznie pod wpływem powietrza. **Poziom 4** to dobrej jakości, ładnie wyglądające syntobiałko i syntosoja z dodatkiem naturalnych składników oraz samopodgrzewaczem. Najwyższy, niemalże luksusowy **poziom 5** to w większości naturalne, wyśmienicie smakujące jedzenie przyrządzane na miejscu lub do podgrzewania tradycyjnego. Jedna porcja oznacza jeden pełnowartościowy posiłek dla jednej osoby.

KOMBINEZON HERMETYCZNY [O]
Cena: 600 RU
PU: 3

Pieszczotliwie zwany „kondomem" – pełny, jednoczęściowy, szczelny, z zapasem tlenu, pokryty materiałami odpornymi na działanie kwasów i promieniowania, nieludzko niewygodny, duszny i śmierdzący gumą. Posiada zapas powietrza na dwie godziny oraz daje odporność na toksyny i promieniowanie oraz przenoszone w otoczeniu choroby.

KOMBINEZON MASKUJĄCY [Z]
Maksymalny Poziom: 3
Cena za Poziom: 2500 RU
PU: 1

Pełny kombinezon zawierający pokrycie optyczne aktywnie dostosowujące się kolorystycznie do otoczenia. Każdy poziom zapewnia premię –1 do PT przy Testach Kitrania podczas skradania się i ukrywania. Kombinezon jest rozciągliwy na tyle, że można nałożyć go na pancerze osobiste. Zasilanie kombinezonu pozwala na ciągłe działanie przez 4 h na poziom, potem wymaga 2 h ładowania do pełna.

LINA Z HAKIEM [L]

Cena: 10 RU za metr

PU: 0,2 za metr

Nie ma co tu wyjaśniać – lina z hakiem. Wytrzymuje obciążenie 1200 kg.

PLECAK [L]

Cena: 500 RU

Od najprostszego, płóciennego worka na rzeczy aż do ultranowoczesnego, modułowego systemu przenoszenia wszystkiego, co potrzebne w mieście i poza nim – plecak jest doskonałym sposobem na zwiększenie ładowności. Zwiększa Udźwig Postaci o 3. Używanie więcej niż jednego plecaka nie powoduje dalszego zwiększenia Udźwigu.

PÓŁMASKA FILTRACYJNA [L]

Maksymalny Poziom: 3

Cena za Poziom: 60 RU

PU: 0,1

Element zakrywający nos i usta, wyposażony w filtry powietrza i pozwalający relatywnie swobodnie oddychać w zanieczyszczonym powietrzu Neosibirska. Każdy poziom zapewnia premię −1 do PT przy Testach związanych ze stanem powietrza. Dostępna w wielu wzorach i kolorach, często przezroczysta i podświetlana, bardzo popularna na ulicach – szczególnie wśród osób przebywających większą część dnia na zewnątrz, poza strefami oczyszczającymi powietrze. Zgodnie z opisem na opakowaniu nie chroni przed bojowymi środkami trującymi.

MASKA PRZECIWGAZOWA [L]

Maksymalny Poziom: 4

Cena za Poziom: 120 RU

PU: 0,5

Chroni twarz oraz układ oddechowy Użytkownika przed wpływem, jaki powodują szkodliwe substancje lotne i gazy. Każdy poziom zapewnia premię −1 do PT przy Testach związanych z zagrożeniami wynikającymi z użycia gazów trujących, toksycznych oparów, spalin, wyziewów i tym podobnych. Filtry wytrzymują do 24 h stałej pracy na poziom, koszt zakupu nowych to 20 RU.

NAMIOT [L]

Maksymalny Poziom: 5

Cena za Poziom: 300 RU

PU: 2 za poziom

Przenośny sprzęt dający dach nad głową i miękkie, wodo- i wiatroodporne ściany. Każdy poziom mieści swobodnie jedną dorosłą osobę i posiada filtry 1 poziomu, działające jak półmaska filtracyjna.

NARZĘDZIA [L]

Maksymalny Poziom: 2

Cena za Poziom: 450 RU

PU: 1

Wszelkiego rodzaju przedmioty, instrumenty lub urządzenia służące do wykonania konkretnego zadania. Poziom 1 umożliwia pracę bez utrudnień, zaś poziom 2 zapewnia premię −1 do PT przy Testach właściwego rodzaju Umiejętności (Inżynier, Operator, Doktór, Szaber), o ile posiadasz ją na poziomie Wyszkolonym.

ŚWIATŁO CHEMICZNE [L]

Cena: 25 RU

PU: 0

Niewielkie plastikowe pałeczki, które po przełamaniu szklanej ampułki zawieszonej w wypełniającej je cieczy i potrząśnięciu dają w wyniku reakcji chemicznej bladawe światło (najczęściej zielonkawe, niebieskie lub czerwone). Czas działania: 4 h w pełni, do wyczerpania 6 h. Działa jako źródło światła na dystansie bezpośrednim, nie oślepia noktowizorów.

TORBA [L]

Cena: 250 RU

Przewieszana przez ramię, mocowana do paska lub noszona na biodrze, torba jest doskonałym sposobem zwiększenia udźwigu. Zwiększa Udźwig Postaci o 2. Używanie więcej niż jednej torby nie powoduje dalszego zwiększenia Udźwigu.

UBRANIA [L]

Maksymalny Poziom: 5

Cena kompletu za Poziom: 150 RU

PU: 0

Dostępne w najróżniejszych kolorach i wzorach. **Poziom 1** to barachło z bazaru, **poziom 2** to w miarę przyzwoity ciuch, w którym nie wstyd się komuś pokazać. **Poziom 3** pozwala na wyświetlanie obrazów i emisję dźwięku (najczęściej reklam ze Strumienia, więc nie ma co się ekscytować), **poziom 4** pozwala modyfikować barwę ubrania, a **poziom 5** – zmieniać dodatkowo wzór i styl; niekiedy ubrania posiadają też systemy grzewcze, chłodzące i/lub klimatyzację. Używanie ubrań jako nośników reklamowych stało się w ostatnim czasie popularnym trendem uzyskiwania tak zwanego dochodu pasywnego przez co bardziej zaradnych (i nieprzejmujących się zdrowiem psychicznym ludzi w swoim otoczeniu) mieszkańców Neosibirska. Za każdy pełny dzień noszenia takich ubrań w miejscach publicznych można otrzymać wynagrodzenie proporcjonalne do liczby wyświetleń reklam, sczytywanej z czipów innych użytkowników. Niektóre sieci sklepów i korporacje wręcz rozdają ubrania z wyświetlaczami jako darmowe gadżety promocyjne, jednak noszenie ich jest uważane nawet w Neosibirsku za wyraz złego gustu nihilizmu i skrajnego, oportunistycznego upodlenia.

WYRZUTNIA KOTWICZEK [L]

Cena: 500 RU

PU: 1

Przemysłowa wyrzutnia kotew, służąca do rozpinania przewodów trakcji nad ulicami i przeciągania przewodów pomiędzy blokami. Działa na jednorazowy, wymienny nabój ze sprężonym powietrzem. Pozwala wystrzelić kotwę z podwójnym przewodem prowadzącym na odległość do 50 metrów i zakotwiczyć ją bezpiecznie nawet w żelbecie. Do jednej końcówki przewodu prowadzącego należy następnie podpiąć przewód docelowy – kabel, drut, linę czy cokolwiek innego – i podmienić, przeplatając przez oczko kotwy.

ZAMEK/KŁÓDKA [L]

Maksymalny Poziom: 5

Cena za Poziom: 250 RU

PU: 0

Mechaniczne zabezpieczenie wszystkiego, co można zamknąć na tradycyjny klucz lub skobel. Nadal stosowane z uwagi na niezależność systemową i elektryczną, ostatnio przeżywa renesans z racji agresywnej kampanii marketingowej jednej z firm reklamujących swoje kłódki jako „niemożliwe do zdalnego zhakowania i odporne na impulsy elektromagnetyczne". Każdy poziom wyznacza PT testów umiejętności Szaber przy próbach otwarcia zamka bez posiadania klucza.

ZESTAW PREPPERSA [L]

Maksymalny Poziom: 2

Cena za Poziom: 300 RU

PU: 3

Zawiera karimatę, śpiwór z baterią, system filtracji wody, żarnik ogniowy, minikompas, podgrzewacze, linki, kołki mocujące, wielki kawał czarnej folii, kieszonkową saperkę – jednym słowem wszystko, co pomoże współczesnemu człowiekowi przetrwać poza miastem i własnym mieszkankiem. Każdy poziom zapewnia premię −1 do PT przy Testach umiejętności Czuj, kiedy chodzi o Testy przetrwania poza cywilizacją.

ELEKTRONIKA

ALARM [L]

Maksymalny Poziom: 5

Cena za Poziom: 500 RU

PU: nie dotyczy

Elektroniczny system ochrony z montowanymi w przejściach czujnikami i zamkami elektronicznymi, mający zabezpieczać lokale i obszary przed potencjalnym włamaniem. Każdy Poziom wyznacza PT testów umiejętności Kitranie, wykonywanych podczas działań na terenie z aktywnym systemem alarmowym; testów umiejętności Inżynier – przy próbach rozbrojenia systemu alarmowego ręcznie; testów umiejętności Koder – przy próbach zdalnego wyłączenia systemu alarmowego z poziomu Strumienia (Poziom alarmu wyznacza poziom Bariery w Strumieniu).

CHIP [L]

Maksymalny Poziom: 5

Cena za Poziom: 15 RU

PU: 0

Niewielki elektroniczny nośnik danych. Każdy poziom ma 1 jednostkę Pojemności. Są zazwyczaj niezabezpieczone same z siebie, ale mogą zawierać zabezpieczone dane.

GŁOŚNIK [L]

Cena za Poziom: 100+ RU

PU: od 0,1 do nawet 5

Im droższy, tym większy, mocniejszy, bardziej wypasiony i pokazujący, ile kosztował. Można sparować z komunikatorem.

HOLOWYŚWIETLACZ [L]

Cena: 300+ RU

PU: od 0,5 do 5

W zależności od zamożności można mieć prosty model trzykolorowy lub wypasiony full HD. Niektóre obrazy reagują na przedmioty, które go przecinają – tak jak reagują holoklawiatury, kiedy wsadzić paluch w odpowiedni klawisz. Można sparować z komunikatorem.

293939 111

232333

GOGLE [O]

Maksymalny Poziom: 3

Cena za Poziom: 250 RU

PU: 0,5

Każdy poziom gwarantuje miejsce na montaż jednego dodatkowego systemu. Umożliwia 4 h ciągłej pracy bez ładowania. Ładuje się do pełna w 2 h.

SYSTEM WIZYJNY	DZIAŁANIE	CENA [RU]
PRZYBLIŻENIE [L]	Zapewnia premię −1 do PT przy Testach Umiejętności Czuj, kiedy testowana jest spostrzegawczość względem oddalonych celów.	250
NOKTOWIZOR [O]	Niweluje utrudnienia wynikające z braku oświetlenia – jednak wywołuje oślepienie do końca nowej Rundy, jeśli natrafi na aktywne źródło światła.	600
CELOWNIK [Z]	Zapewnia premię −1 do PT przy Testach Umiejętności Strzelanie. Postać nie otrzymuje tej premii, jeżeli podczas Strzelania używa któregoś z wymienionych dodatku do broni: Luneta/Kolimator/Celownik laserowy.	450
TERMOWIZJA [Z]	Całkowicie ignoruje modyfikatory za ciemność, pozwala widzieć sygnaturę cieplną.	750

KAMERA [L]

Maksymalny Poziom: 3

Cena za Poziom: 200+ RU

PU: 0 do 0,5

Urządzenie do nagrywania obrazu i dźwięku. Każdy poziom pozwala nieprzerwanie używać urządzenia i zapisać nagranie z 6 h użytkowania. **Poziom 2** posiada wbudowaną opcję powiększania nagranego obrazu. **Poziom 3** to najwyższej klasy sprzęt zminiaturyzowany, nagrywający obraz i dźwięk w najwyższej jakości. Ładuje się do pełna w ciągu 2 h.

KOMUNIKATOR [L]

Maksymalny Poziom: 5

Cena za Poziom: 250 RU

PU: 0,1

Urządzenie, do którego otrzymuje dostęp każdy Obywatel Federacji w momencie osiągnięcia pełnoletności. Rozszerzenie działania chipa osobistego pozwala sparować go z komunikatorem, dając każdemu posiadaczowi tego cudownego zestawu darmowy dostęp do Strumienia. Komunikatory zastąpiły w Federacji telefony komórkowe, komputery osobiste, kamery, aparaty i portfele – dzięki nim każdy z łatwością skorzysta z przeglądarki, obejrzy film, posłucha muzyki, przeleje pieniądze z konta na konto, przechowa swoje wirtualne ruble w pamięci wewnętrznej, zadzwoni do chłopaka, do matki, po syntopizzę i na milicję – oraz da się namierzyć jak debil, jeśli tylko będzie tego chciało FSB. Poziom komunikatora wyznacza poziom Bariery w Strumieniu.

DESZYFRATOR [Z]

Maksymalny Poziom: 3

Cena za Poziom: 3000 RU

PU: 0,5

Urządzenie, które po podłączeniu do zamka elektronicznego stara się złamać szyfr i otworzyć go, najczęściej wyświetlając poprawny kod do samodzielnego wprowadzenia. Każdy poziom zapewnia premię −1 do PT przy Testach Inżyniera podczas otwierania zamków elektronicznych. Jeśli urządzenie próbuje samo złamać kod, stopniowo kumuluje ujemne premie do PT, powodując spadek PT o −1 na każde 5 minut, aż uzbiera liczbę odpowiadającą swojemu poziomowi; jeśli jednak wartość ta będzie niższa od PT zamka, urządzenie nie będzie w stanie go samodzielnie otworzyć. Wymaga godzinnego ładowania co 5 h ciągłej pracy.

NOŚNIK WALUTY [L]

Maksymalny Poziom: 5

Cena za Poziom: 20 RU

PU: 0

Plastikowa karta z chipem i wyświetlaczem, służąca do przechowywania wirtualnych pieniędzy i dokonywania płatności. Poziom zabezpieczenia (Bariera) jest równa poziomowi Nośnika waluty. Każdy poziom pozwala wgrać do 5000 rubli. Nie wymaga ładowania.

293939 111

LATARKA [L]

Cena: 50 RU

PU: 0,5

Mimo upływu lat wciąż w użyciu. Tania, poręczna, przydatna w wielu sytuacjach – na przykład kiedy trzeba oślepić kogoś z noktowizorem, a potem walnąć go w łeb. Umieszczone w latarce baterie działają do 6 h, ładują się do pełna w 2 h – można je wcześniej wymienić na uprzednio naładowane. Latarka rozświetla mrok, niwelując utrudnienia za słabe oświetlenie lub ciemności.

LORNETKA [L]

Maksymalny Poziom: 3

Cena za Poziom: 150 RU

PU: 0,5

Przybliża obraz, pozwalając na zdalną obserwację. Każdy poziom powyżej 1 zapewnia premię −1 do PT przy Testach Umiejętności Czuj na spostrzegawczość i obserwację z odległości – to już najwyższej klasy lornetki elektroniczne, które same identyfikują znalezione obiekty i podają odległości do nich. Można zamontować do niej jeden system wizyjny analogiczny do gogli (patrz: strona obok).

ODTWARZACZ [L]

Cena: 120 RU

PU: 0,1

Urządzenia do odtwarzania nośników danych, najczęściej czipów. Wbudowana bateria zapewnia działanie przez 8 h, bateria wewnętrzna ładuje się w ciągu 2 h. Można sparować odtwarzacz z komunikatorami. Podłączony do sieci energetycznej działa nieprzerwanie, wtedy zabezpieczenie w Strumieniu (Bariera) równe jest 2.

RADIOKOMUNIKATOR [L]

Maksymalny Poziom: 5

Cena za Poziom: 50 RU

PU: 0,5

Normalny system komunikacji głosowej, działający na różnych zakresach fal radiowych. Wewnętrzna bateria zapewnia czas działania około 10 h, zaś ładuje się do pełna w 2 h. Każdy radiokomunikator można sparować z komunikatorem osobistym. Poziom zabezpieczenia w strumieniu (Bariera) jest równy poziomowi urządzenia.

OGNIWO JEDNORAZOWE DO CYBERNETYKI WIELKOGABARYTOWEJ [L]

Cena: 3 RU

PU: 0

Tak zwana „tabletka", czyli nieodnawialna i zupełnie niepodlegająca recyklingowi bateria do wszczepu wielkogabarytowego. Po zużyciu oficjalnie podlega utylizacji, zaś nieoficjalnie ląduje w koszu na śmieci lub na ulicy. Zapewnia 24 h funkcjonowania jednego wszczepu wielkogabarytowego.

OGNIWO WIELORAZOWE DO CYBERNETYKI WIELKOGABARYTOWEJ [L]

Cena: 300 RU

PU: 0

Odnawialne ogniwo energetyczne, używane do zasilania wszczepu wielkogabarytowego. Zapewnia 24 h funkcjonowania jednego wszczepu wielkogabarytowego. Wymaga ładowarki do ogniw wielorazowych, ładuje się do pełna w ciągu 6 h. Dla komfortowej eksploatacji i braku przerw w zasilaniu wskazane jest posiadanie na każdy wszczep wielkogabarytowy dwóch ogniw, tzw. dziennego i nocnego. **Uwaga!** Producent nie zaleca eksploatacji ogniw nienaładowanych do pełna.

ŁADOWARKA DO OGNIW WIELORAZOWYCH [L]

Maksymalny Poziom: 5

Cena za Poziom: 500 RU

PU: 1

Uniwersalna, przenośna ładowarka do ogniw wielorazowych. Każdy poziom daje miejsce na ładowanie jednego ogniwa wielorazowego, wymontowanego ze wszczepu. Poziom zabezpieczenia w Strumieniu (Bariera) jest równa poziomowi urządzenia.

ŁADOWARKA DOMOWA [L]

Maksymalny Poziom: 5

Cena za Poziom: 1500+ RU

Kompletny system ładowania ogniw wielorazowych do wszczepów wielkogabarytowych, montowany stacjonarnie w wybranym pomieszczeniu mieszkania. Niezależnie od poziomu urządzenia umożliwia jednoczesne ładowanie dowolnej liczby ogniw wielorazowych bez konieczności wyjmowania ich ze wszczepów wielkogabarytowych. Każdy poziom skraca czas pełnego naładowania ogniw wielorazowych o jedną godzinę. Poziom zabezpieczenia w Strumieniu (Bariera) jest równy poziomowi urządzenia +1.

232333

SKANER [O]

Maksymalny Poziom: 3
Cena za Poziom: 500 RU
PU: 0,5

Specjalne urządzenie do wykrywania zadanych zmiennych – spersonalizowane pod kątem wyszukiwania jednego elementu, na przykład promieniowania, toksyn w powietrzu lub glebie, ruchu, broni, podsłuchów i tak dalej. **Poziom 1** umożliwia poszukiwanie i skuteczne wykrycie danej zmiennej (Test na Umiejętność Czuj, PT określa MG); **poziomy 2** i **3** zapewniają odpowiednią premię −1 oraz −2 do PT przy Testach.

PLUSKWA [Z]

Maksymalny Poziom: 5
Cena za Poziom: 200 RU
PU: 0

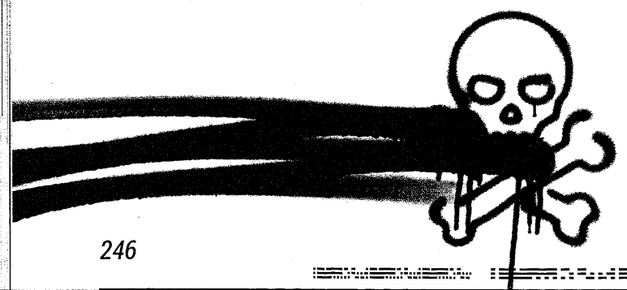
Mikrourządzenie do zdalnego podglądania i podsłuchiwania. Każdy poziom to kumulatywne 24 h działania bez ładowania. Ładuje się do pełna w 1 h. Można sparować z komunikatorami. Poziom zabezpieczenia w strumieniu (Bariera) jest równy poziomowi urządzenia.

FARMACEUTYKI

Zażywając farmaceutyki, pamiętaj o konieczności wykonania Testu na Uzależnienie zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale *Zdrowie Obywatela*.

Dzięki autoiniektorowi w przedramieniu, w który wyposażono każdego Obywatela Federacji przy narodzinach, substancje farmakologiczne działają natychmiast po zaaplikowaniu. Ponadto mogą być przechowywane i podawane dzięki systemom pomp chemicznych (patrz: *Cybernetyka*).

Narkotyki są niebezpieczne i niestabilne same z siebie. Efekty skrajnej nieostrożności w postaci zażycia więcej niż jednej dawki, łączenia różnych substancji i innych eksperymentów na żywym organizmie pozostawiamy wyobraźni, uznaniu oraz bestialstwu (i/lub nastrojowi) Mistrza Gry.



ANTYBIOTYKI [L]

Czas działania: 24 h
Poziom Uzależnienia: brak
Cena: 50 RU za dawkę

Bez nich ludzkość nie przetrwałaby ostatniego półwiecza. Środki te wyjaławiają organizm, ale wspomagają leczenie chorób. Dawka antybiotyku zapewnia premię −1 do PT przy Testach leczenia chorób.

Efekty uboczne: jeśli używane są niezgodnie z zaleceniami dla danego leku, Postać otrzymuje Stan Osłabienia do czasu udzielenia mu pomocy medycznej.

SPECJALISTYCZNE LEKARSTWA [L]

Czas działania: 24 h
Poziom Uzależnienia: 1
Cena: 100 RU za dawkę

Lekarstwa wspomagające leczenie Postaci napromieniowanej/zatrutej. Dawka zapewnia premię −1 do PT przy Testach Odporności.

Efekty uboczne: brak

GLEBOTRZEP [O]

Czas działania: 15 minut
Poziom Uzależnienia: 2
Cena: 350 RU za dawkę

Silny środek psychotropowy i halucynogenny, czasami wciąż stosowany jako doraźne lekarstwo. Dawka wprowadza użytkownika w stan relaksu i odprężenia, lecz niestety powoduje rozluźnienie mięśni, co skutkuje upadkiem, jeśli zażywa się go na stojąco. Przywraca w ciągu 15 minut wszystkie punkty Psyche.

Efekty uboczne: brak, poza koniecznością leżenia przez kwadrans.

BUDZIK [Z]

Czas działania: 3 h
Poziom Uzależnienia: 2
Cena: 200 RU za dawkę

Środek pochodny amfetaminy, pobudza organizm do działania. Dawka niweluje negatywne skutki Stanu Osłabienia.

293939 111

Efekty uboczne: Postać jest skrajnie wyczerpana po zakończeniu działania substancji, dlatego musi odespać nieprzerwanie 12 h – wcześniej nie nadaje się do jakiegokolwiek działania.

DOPAŁ [Z]

Czas działania: 30 minut
Poziom Uzależnienia: 2
Cena: 200 RU za dawkę

Środki zmieniające percepcję i przyśpieszające reakcję. Dawka zwiększa Inicjatywę o 1.

Efekty uboczne: po zakończeniu działania Postać otrzymuje Stan Osłabienia trwający 2 h.

FURIA [Z]

Czas działania: 3 minuty
Poziom Uzależnienia: 3
Cena: 300 RU za dawkę

Te narkotyki mogą wprowadzić użytkownika zarówno w stan euforii, jak i agresji. Dawka zwiększa obrażenia zadawane podczas wykonywania ataku w walce wręcz o +2.

Efekty uboczne: po zakończeniu działania narkotyk wywołuje wymioty i silne drgawki, przez co Postać otrzymuje na czas 15 minut Stan Osłabienia.

GŁUPI JASIO [Z]

Czas działania: 5 minut
Poziom Uzależnienia: 2
Cena: 250 RU za dawkę

Ten środek wprawia Postać w niekontrolowaną radość i ogólne zadowolenie, dodatkowo mocno rozpraszając. Po zażyciu dawka przywraca Postaci 2 punkty Psyche, ale PT wszystkich Testów w czasie działania narkotyku jest obciążony modyfikatorem +1.

Efekty uboczne: brak, poza ogólnym rozproszeniem i brakiem możliwości skoncentrowania uwagi w czasie działania narkotyku.

ZAKLINACZ [Z]

Czas działania: 4 h
Poziom Uzależnienia: 2
Cena: 250 RU za dawkę

Środek ten zwiększa u użytkownika empatię i ogólnie pojętą uczuciowość, co ułatwia kontakty międzyludzkie, przy jednoczesnym braku wpływu na logikę wypowiedzi. Dawka zapewnia premię −1 do PT przy Testach umiejętności Bajera i Pyskówka.

Efekty uboczne: brak.

BELZEBUB [Z]

Czas działania: 3 h
Poziom Uzależnienia: 3
Cena: 200 RU za dawkę

Narkotyk wprowadzający użytkownika w stan nadpobudliwości – powoduje skurcze mięśni twarzy i wykrzywia ją w grymasie, wywołując tym samym strach u przeciwnika. Dawka narkotyku powoduje obniżenie Inicjatywy przeciwników o 1 w trakcie Walki.

Efekty uboczne: po zakończeniu działania użytkownik otrzymuje Stan Osłabienia trwający 2 h.

BYKU [Z]

Czas działania: 2 minuty
Poziom Uzależnienia: 8
Cena: 800 RU za dawkę

Narkotyk bojowy, który całkowicie wygłusza ból i negatywne emocje. Postać pod działaniem dawki substancji traktuje Ciężkie Rany jako Lekkie Rany oraz ignoruje efekty Osłabienia.

Efekty uboczne: brak, poza dość spektakularnym zwróceniem ostatniego posiłku.

SYNTA

Syntadrenalina – białe złoto Syberii.

Wynaleziona zupełnym przypadkiem iście cudotwórcza substancja, pozwalająca człowiekowi przekraczać granice własnego ciała i umysłu. Okrzyknięta swego czasu (nieco przedwcześnie) panaceum na wszystkie choroby i bolączki nowego świata, stanowi dziś podstawę funkcjonowania całego systemu opieki zdrowotnej i nowoczesnej cybernetyki Federacji.

232333

Syntadrenalina jest substancją podlegającą ścisłemu nadzorowi, wytwarzaną na wyłącznym zezwoleniu przez szereg kontrolowanych przez organy państwowe zakładów produkcyjnych. Dostęp do niej oficjalnymi kanałami wymaga dobrych znajomości bądź nielichych pieniędzy – lub też zaufanego lekarza-specjalisty, który zdiagnozuje u pacjenta, co trzeba, i przepisze właściwą dawkę.

Rynek nielegalnej synty to istna kopalnia złota, jednak dojście do niej usłane jest trupami tych, którzy nie mieli dość szczęścia lub rozumu, aby w porę obejrzeć się przez ramię bądź wycofać się z biznesu.

To największa pokusa i nagroda dla każdego – niezależnie, na którym szczeblu drabiny społecznej się znajduje.

SYNTADRENALINA [O]
Efekt działania: 1 h
Poziom Uzależnienia: 1
Cena: 100–500 RU za dawkę

Niezależnie od poziomu jej czystości, zażyta dawka syntadrenaliny zawsze powoduje przywrócenie Postaci tymczasowo (na najbliższe 12 h) k6 punktów Iskry, traconych po upływie tego czasu.

Moc i działanie syntadrenaliny zależy od jej procentowej czystości i zastosowanych pod kątem użycia dodatków:

– najczystsza, schodząca z linii produkcyjnej na poziomie przemysłowym ma zazwyczaj około 90% i jako taka praktycznie nie jest ani używana, ani dostępna na rynku,

– szpitale przeważnie używają stężenia 75% – przynajmniej w teorii, bo około 5% magicznie znika w magazynach,

– wojsko i inne służby siłowe korzystają z syntadrenaliny na poziomie 65%,

– stosowana w medycynie jako antydepresant i środek motywujący dla wyższego szczebla kadry zarządczej ma około 55% procent,

– sprzedawana na ulicach jako narkotyk może mieć poniżej 45% lub nawet mniej czystości.

Syntadrenalina wywołuje efekty uzależnione od stopnia czystości:

ROZWODNIONY ULICZNY SZAJS
poniżej 45% czystości
Przywraca jeden punkt Psyche.

KOMERCYJNA SYNTADRENALINA
około 55% czystości
Przywraca dwa punkty Psyche; natychmiast leczy jedną Ranę z wyjątkiem Rany Ciężkiej.

WOJSKOWA SYNTADRENALINA
około 65% czystości
Przywraca dwa punkty Psyche; leczy natychmiast dwie Rany z wyjątkiem Ran Ciężkich; podczas pierwszej Rundy Walki od zaaplikowania pozwala wykonać dwie Czynności zamiast jednej; pozwala do końca Walki ignorować Stan Osłabienia.

SZPITALNA SYNTADRENALINA
około 75% czystości
Przywraca trzy punkty Psyche; leczy natychmiast jedną Ranę Ciężką albo dwie Rany, w tym Rany Lekkie; podczas pierwszej Rundy Walki od zaaplikowania pozwala wykonać dwie Czynności zamiast jednej; pozwala do końca Walki ignorować Stan Osłabienia.

KONCENTRAT PRZEMYSŁOWY
około 80% czystości
Przywraca komplet punktów Psyche; leczy natychmiast dwie Rany (niezależnie jakie); po zaaplikowaniu podczas całej Walki pozwala wykonywać dwie Czynności zamiast jednej; pozwala do końca Walki ignorować Stan Osłabienia.

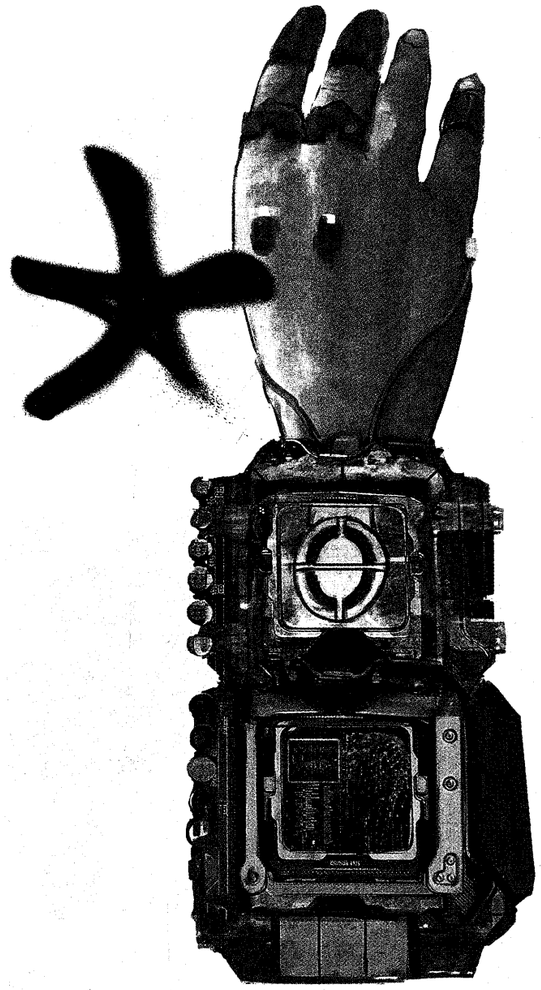
Jeśli chcesz mieć gwarancję, że kupujesz syntę ze znanego źródła i nie zdajesz się na ślepy traf, to cena dawki będzie raczej wyższa niż niższa – ale w takim przypadku przy zakupie wybierasz pożądany efekt działania.

Kupując syntadrenalinę z niepewnego źródła, nigdy nie masz pewności, na którą odmianę trafisz – szczególnie że na rozwodnieniu jej o połowę z 80% do 40% przebicie jest już pięciokrotne, zaś sama substancja jest bardzo wrażliwa na warunki przechowywania. Efekt działania synty kupionej na ulicy jest z racji niepewności jej pochodzenia losowy i określany rzutem kością k6 dopiero po zaaplikowaniu konkretnej dawki:

1 – 3	rozwodniony szajs
4	zwyczajna, komercyjna syntadrenalina, którą można było dostać na receptę bez ryzyka
5	solidna wojskowa synta
6	szczęśliwy traf z transzy szpitalnej

Z przyczyn więcej niż oczywistych NIKT nie będzie sprzedawał na ulicy syntadrenaliny przemysłowej, nawet gdyby miał do niej dostęp – wtedy diler miałby przy sobie towar wart więcej niż zlecenie wystawione na jego głowę.

293939 111



MEX

O działaniu MEX-ów pisaliśmy w rozdziale *Strumień*. Tutaj podamy jedynie ich klasy oraz najczęściej stosowane dodatki. Elektronika szybko się zużywa, rzadko jest serwisowana z braku czasu i braku możliwości rozstania się z nią – jednak wiadomo, że nie każdego stać na kupno najnowszej wersji MEX-a. Wtedy z pomocą i korzystną ofertą przychodzą pośrednicy lub uliczni handlarze, oferujący spod lady sprzęt używany, przestarzały, spisany ze stanu urzędów, kradziony lub „zniknięty" z ciężarówek. Nowe MEX-y zaczynają się od klasy średniej i pochodzą ze sklepu albo ze sklepowych przewałów, kiedy towar magicznie znika i jest spisywany na straty w ramach tzw. kurczliwości dostaw.

CECHY MODUŁU MEX

EFEKTYWNOŚĆ – wartość premii w postaci ujemnego modyfikatora do PT dla Lalkarza w dowolnym Teście podczas Działania w Strumieniu.

BARIERA określa poziom ochrony MEX-a i Ciebie na ataki ze Strumienia.

DODATKOWE CPU – każdy punkt CPU daje Lekarzowi dodatkowe Działanie w Strumieniu, jakie może wykonać podczas jednej Akcji w Walce.

POJEMNOŚĆ PAMIĘCI określa maksymalną sumę Poziomów przechowywanych w MEX-ie programów.

WYTRZYMAŁOŚĆ – liczba uszkodzeń, jaką może otrzymać MEX, zanim zostanie całkowicie zniszczony.

KLASA MEX-A	EFEKT.	BARIERA	CPU	PAMIĘĆ	WYTRZ.	CENA [RU]
PRZESTARZAŁA	0	2	0	4	6	1500
UŻYWANA	0	2	0	6	8	2200
ŚREDNIA	0	3	0	8	10	4200
DOBRA	1	4	0	12	12	8500
LUKSUSOWA	1	5	1	18	16	24 000
RZĄDOWA	2	6+	2	26	25	ustala MG

232333

DODATKI DO MEX-A

WYPOSAŻENIE DLA MEX-A	BONUS	CENA ZA KAŻDE +1 [RU]
DODATKOWA POJEMNOŚĆ	+1, nie ma ograniczeń	150
DODATKOWA WYTRZYMAŁOŚĆ	od +1 do +5	500
DODATKOWA BARIERA	+1 do Bariery	1000
ZESTAW LALKARZA: Gogle + rękawice	+1 do Efektywności	900
ZESTAW SONARA:		
Gogle + rękawice + Moduł Sonaru Poziomu 1	Wejście na Pałę w Dystansie Bezpośrednim	1500
Gogle + rękawice + Moduł Sonaru Poziomu 2	Wejście na Pałę w Dystansie Bliskim	3000
Gogle + rękawice + Moduł Sonaru Poziomu 3	Wejście na Pałę w Dystansie Średnim	4500

293939 111

PROGRAMY I ICH FUNKCJE W STRUMIENIU

Ze względu na różną funkcjonalność kodu programy zostały podzielone na trzy typy: Infiltracyjne, Ofensywne i Użytkowe. Maksymalny Poziom, jaki mogą osiągnąć programy, jest równy 5.

NAZWA	DZIAŁANIE	CENA ZA POZIOM [RU]	TYP
DEKODER	PT dla Testu działania Włam jest premiowany ujemnym modyfikatorem równym poziomowi danego programu.	650	Infiltracyjny
CAŁUN	Zwiększa PT testu dla Lalkarza/Programu, który próbuje wyszukać w Strumieniu obiekt z uruchomionym Całunem o odnośny poziom Całunu.	450	Infiltracyjny
GORYL*	Uruchamia swoje funkcje po jakimkolwiek nieudanym teście Lalkarza/Programu, który wcześniej wykonał udane działanie Włam. Wyszukuje Lalkarza/Program i dezaktywuje programy infiltracyjne odnalezionego celu oraz uruchamia Alarm.	750	Infiltracyjny
OGAR*	Uruchamia swoje funkcje po jakimkolwiek nieudanym teście Lalkarza/Programu, który wcześniej wykonał udane działanie Włam. Wyszukuje Lalkarza/Program i dezaktywuje programy infiltracyjne odnalezionego celu oraz uruchamia Alarm. Dodatkowo infekuje MEX-a Lalkarza programem śledzącym. Przy każdym wejściu zainfekowanego urządzenia do Strumienia powiadamia swojego właściciela o pozycji Lalkarza w świecie fizycznym. Aby go usunąć, niezbędne jest odłączenie MEX-a od Strumienia, a następnie zniszczenie Ogara znajdującego się wewnątrz – lub dogłębne formatowanie całej pamięci wewnętrznej urządzenia.	1000	Infiltracyjny
WANDAL	Podczas Działania w Strumieniu, w którym ma być pokonana Bariera, program zmniejsza Poziom Bariery o wartość Poziomu Wandala.	750	Ofensywny
KLIN	Program umożliwia zaatakowanie Wyszukanego wcześniej programu, zadając mu obrażenia równe Poziomowi Klina.	650	Ofensywny
ZBROJA	Zmniejsza obrażenia pochodzące ze Strumienia, jakie może otrzymać Lalkarz i jego MEX. Liczba zmniejszonych obrażeń jest równa Poziomowi Zbroi. Za każdym razem, gdy ochroni właściciela programu, Zbroja traci jeden Poziom. Działa ona do momentu, w którym osiągnie poziom 0.	150	Użytkowe
KLONER	Zastępuje siebie dowolnym Wyszukanym wcześniej w Strumieniu programem, nadając mu poziom Klonera.	850	Użytkowe
NIUCHACZ	PT dla Testu działania Wyszukiwanie jest premiowany ujemnym modyfikatorem równym poziomowi Niuchacza.	250	Użytkowe
MONTER	PT dla Testu działania Kontrola Urządzenia jest premiowany ujemnym modyfikatorem równym poziomowi Montera.	500	Użytkowe
OSŁONA	Zwiększa Barierę chronionego celu o Poziom Osłony. Program przestaje działać po pierwszym działaniu, które testowało Barierę celu.	650	Użytkowe

232333

NAZWA	DZIAŁANIE	CENA ZA POZIOM [RU]	TYP
NISZCZYCIEL*	Ten autonomiczny program można osadzić (zaszyć) w bazach danych, urządzeniach czy systemach. Uruchamia on swoje funkcje po aktywowaniu Alarmu. Wyszukuje intruza, który wykonał Włam, i atakuje jego MEX-a albo Lalkarza, zadając obrażenia równe Poziomowi Niszczyciela. Docelowo takie działanie powinno z założenia wywołać atak padaczki oraz czasami miejscowe uszkodzenie nerwów wzrokowych. Zaatakowany Lalkarz otrzymuje Stan Osłabienia na najbliższą godzinę. Program działa do momentu dezaktywacji Alarmu lub zniszczenia go.	1200	Ofensywny

** Autonomiczny program, który można osadzić (zaszyć) w bazach danych, urządzeniach czy systemach. Wykonuje swoje Testy na normalnych zasadach, przy czym liczba kości do wykonania Testu równa się podwojonemu Poziomowi programu. Przy określaniu rezultatu Testu za sukces uznaje się każdy wynik 3+ na kości.*

DRONY

Niektóre wyglądają jak jeżdżące zabawki. Inne to małe, latające maszynki. Są też takie, co mają nogi i biegają jak psy. A FSB ma nawet takie, co wyglądają jak kroczące czołgi. W Pierwomajskim znajdują się nawet nielegalne areny walki i tory przeszkód dla tego typu sprzętu. Jest tego badziewia na pęczki. Dzisiaj na ulicy zobaczysz głównie tę formę dostaw kurierskich – zawsze coś unosi się wysoko i mechanicznym okiem patrzy w dół. Nienawidzę ich, ale ciężko dzisiaj bez tego żyć.

Drony stały się powszechnym obrazkiem na ulicy – podobnie jak walający się wszędzie plastikowy syf, rdzawe zacieki na ścianach, odbarwione szyby i zatrute powietrze. Drony wykorzystują w ramach rozrywki cywile; każda firma dostawcza ma domyślnie opcję dronokuriera; reporterzy pakują w drony sprzęt wizyjny i nagrywają z kilku naraz relacje o tym, co się dzieje w mieście. Uliczni gliniarze często korzystają z dronów przy weryfikacji tożsamości albo podczas pościgów – każdy radiowóz ma co najmniej dwa drony pościgowe na stanie. FSB posiada setki dronów szpiegowskich i bojowych, podobnie zresztą jak armia, która dysponuje całymi batalionami złożonymi z tych maszyn.

Podstawowe oprogramowanie drona reaguje na dwa polecenia. Pierwsze pozwala mu podążać za sygnałem osprzętu, będąc dosłownie jak pies na smyczy – zawsze w okolicy właściciela. Drugie, na wypadek zerwania sygnału, nakazuje dronowi natychmiastowy powrót do miejsca, gdzie sygnał z osprzętem został utracony. Dodatkowe polecenia należy dokupić, a ich cena zależy od rodzaju i skomplikowania.

Do kontrolowania dronów służy osprzęt do sterowania, składający się z okularów oraz rękawicy z gałkami i przyciskami przystosowanymi do wygodnego sterowania dronami jedną ręką. Operator może sterować kilkoma dronami, lecz w walce podczas jednej Akcji może wydać polecenie tylko jednemu dronowi.

ZASILANIE DRONA pozwala mu działać bez przerwy przez 4 h bez ładowania na każdą klasę wielkości (Mikro 4 h, Małe 8 h i tak dalej) i ładuje się przez 1 h na każdą klasę wielkości.

PODSTAWOWE WYPOSAŻENIE – kamera Poziomu 1 i mikrofon Poziomu 1 (patrz: Elektronika).

Drony posiadają poniższe cechy:

OBRONA – używana podczas ustalania PT dla Ataku na Drona.

CELNOŚĆ – parametr mający wpływ na zadawane obrażenia przez broń zamontowaną w Dronie wykonującym Atak w Walce.

WYTRZYMAŁOŚĆ – liczba uszkodzeń, jaką może otrzymać dron, zanim zostanie zniszczony w sposób uniemożliwiający użytkowanie.

PANCERZ – zmniejsza o Poziom Pancerza liczbę uszkodzeń, jakie otrzymuje dron.

SLOTY – określają liczbę punktów (węzłów) montażowych, w których można zamontować dodatkowe wyposażenie.

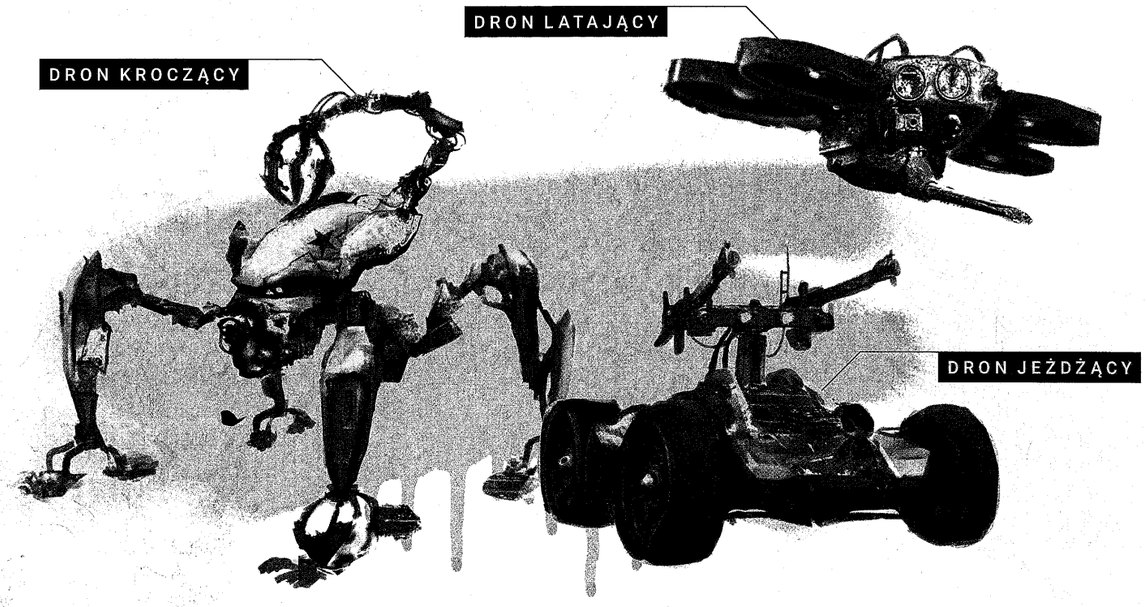
BARIERA – bazowy poziom ochrony drona na ataki ze Strumienia wynosi 1.

SZYBKOŚĆ – dron podczas Walki może przebyć odległość zmieniającą Dystans o 1 w trakcie jednej Rundy np. ze średniego na bliski.

WIELKOŚĆ – klasa wielkości drona.

WIELKOŚĆ	OBR.	CELN.	WYTRZ.	PANC.	SLOTY	CENA [RU]	OPIS
MIKRO [Z]	5	–	1	0	1	2000	Rozmiar paznokcia czy muchy. Drony typowo szpiegowskie, nie da się ich trafić, jeśli pozostają w ruchu. Najskuteczniejszą bronią przeciwko nim jest klapek lub łapka na muchy. W tym Dronie nie można montować broni.
MAŁE [O]	3	0	8	2	2	1500	Rozmiar dłoni dorosłego człowieka – najczęściej drony reporterskie lub pościgowe, wykorzystywane przez milicję.
ŚREDNIE [O]	2	1	15	3	5	3500	Rozmiar dużego psa. Często wykorzystywane w ochronie osób i mienia.
DUŻE [Z]	1	2	24	5	7	8000	Rozmiar dużego motocykla. Najczęściej stosowane w ochronie terenów korporacyjnych lub w akcjach bojowych prowadzonych przez FSB.
OLBRZYMIE [Z]	1	3	35	8	10	20 000	Rozmiar furgonetki. Stosowane przez armię.

RODZAJ NAPĘDU	WŁAŚCIWOŚĆ.
JEŻDŻĄCY	Dron podczas Walki może przebyć odległość zmieniającą Dystans o 2 w trakcie jednej Rundy np. z dalekiego na bliski.
KROCZĄCY	Trudny teren nie stanowi dla nich przeszkody (inaczej niż przypadku dronów jeżdżących).
LATAJĄCY	Dron podczas Walki może przebyć odległość zmieniającą Dystans o 3 w trakcie jednej Rundy np. z ekstremalnego na bliski.



ANALIZATOR skanuje teren, ocenia stan powietrza, wskazuje i podświetla potencjalne cele. Działanie skanera opisano w części *Elektronika*.

BROŃ – rodzaje i właściwości broni, jaką można zamontować w dronie, określono w tabeli *Broń dystansowa do schowków kończyn cybernetycznych i dronów*.

CHWYTAK – niewielkie ramię z trzema mechanicznymi palcami. Idealne do zdalnej obsługi klawiatur czy przeniesienia przedmiotu o PU nieprzekraczających 1 PU.

DOPALACZ – dron podczas Walki może przebyć odległość zmieniającą Dystans o 1 w trakcie jednej Rundy.

EKRANOWANIE dodaje 1 Poziom Pancerza dla drona przeciw efektom EMP. Drona można wyposażyć w ekranowanie maksymalnie do 5 poziomu.

AUTONOMIA – prosty komputer, umożliwiający wykonywanie wcześniej zaprogramowanych poleceń. Drona można wyposażyć w autonomię maksymalnie 3 Poziomu. Każdy Poziom autonomii może zawierać tylko jedno polecenie. Podczas jednej Rundy Walki Operator drona w ramach wykonywania Czynności może aktywować jedno z autonomicznych poleceń:

Lista autonomicznych poleceń:

+ **UTRZYMAJ POZYCJĘ** – polecenie pozwala zostawić drona w obecnie zajmowanym miejscu lub wysłać go do wskazanego punktu na mapie. Dron automatycznie połączy się ze Strumieniem w oczekiwaniu na dalsze polecenia Operatora.

+ **CHROŃ CEL** – Operator określa cel do ochrony przez drona. Dron będzie działać niezależnie od Operatora. Jeśli dron jest uzbrojony, będzie korzystał z uzbrojenia, jeśli nie jest – będzie zasłaniał sobą chroniony cel.

+ **CHROŃ TEREN** – Operator określa obszar wielkości 20 × 20 metrów, którego dron będzie pilnował, nakazując opuścić go intruzom, którzy nie posiadają w czipie osobistym kodu ustalonego przez Operatora. Jeśli ostrzeżony intruz nie opuści terenu w czasie pięciu sekund, dron wysyła do swojego Operatora sygnał alarmowy; jeśli posiada uzbrojenie, jednocześnie rozpoczyna Atak.

293939 111

WYPOSAŻENIE DLA DRONA	LICZBA ZAJMOWANYCH SLOTÓW	CENA [RU]
ANALIZATOR [O] maks. Poziom 5	1	300 za poziom
BROŃ [Z] *(patrz: tabele broni do montowania w dronach)*	1/2/4	jak broń
CHWYTAK [L]	1	300
DOPALACZ [L] brak poziomów	1	400 za poziom
EKRANOWANIE [L]	1	200 za poziom
AUTONOMIA [O]	1 (może zawierać jedno polecenie na każdy poziom)	500 za poziom
+ **UTRZYMAJ POZYCJĘ** [L]	–	100
+ **CHROŃ CEL** [O]	–	300
+ **CHROŃ TEREN** [O]	–	500
+ **ATAKUJ BEZ ROZKAZU** [Z]	–	800
PANCERZ [L]	1	150
DODATKOWA BARIERA [L]	1	350
OSPRZĘT WIZYJNY [O]	1 (może zawierać 2 opcje)	450
+ opcja Termowizja [O]	–	250
+ opcja Zoom ×10 [L]	–	150
+ opcja Noktowizor [O]	–	150
WYCISZENIE [L]	1	450
ULEPSZENIE KONSTRUKCJI [L]	1	350

+ **ATAKUJ BEZ ROZKAZU** – w ramach swojego pola widzenia dron będzie atakował każdego, kto nie posiada w czipie osobistym kodu autoryzacyjnego ustalonego przez Operatora.

PANCERZ dodaje 1 Poziom Pancerza dla drona.

DODATKOWA BARIERA dodaje 1 Poziom ochrony drona na ataki ze Strumienia. Drona można wyposażyć w dodatkową barierę maksymalnie do 2 poziomu.

OSPRZĘT WIZYJNY – rozbudowany moduł kamery umożliwiający zamontowanie maksymalnie dwóch funkcjonalnych opcji. Działanie opcji opisano w części *Elektronika*.

WYCISZENIE wycisza systemy napędowe drona, sprawiając, że ten staje się prawdziwym mechanicznym szpiegiem. Drony mikro są praktycznie niesłyszalne, natomiast pozostałe są jednak bardzo głośne i bez tego dodatku uniemożliwiają wykonywanie skutecznych Testów Umiejętności Kitranie przy podkradaniu się drona.

ULEPSZENIE KONSTRUKCJI – lekkie, ale zarazem trwałe komponenty nowszego typu. Ulepszenie dodaje 1 Poziom do Wytrzymałości drona. Drona można wyposażyć w Ulepszenie Konstrukcji maksymalnie do 5 Poziomu.

232333

POJAZDY

Samochody, motocykle, grawiloty... Jeździ tego i stoi na ulicach mnóstwo. Chcesz mieć jakiś? Stać Cię na wachę i przeglądy? Masz gdzie to trzymać?

Pojazdy posiadają poniższe cechy:

MASA – gabaryty pojazdu pozwalające określić jego inercję, a zatem wyjściową wartość obrażeń, jakie pojazd zadaje podczas Ataku w trakcie taranowania. Dokładną wartość obrażeń określ wspólnie z MG, biorąc pod uwagę wszystkie okoliczności, w jakich dochodzi do ataku – np. prędkość pojazdu, teren, stopień możliwego uszkodzenia pojazdu itd.

WOJAŻ – szybkość, zwrotność, przyczepność do nawierzchni oraz łatwość prowadzenia pojazdu.

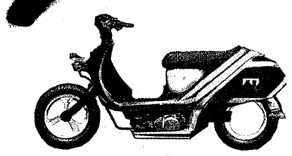
WYTRZYMAŁOŚĆ – liczba uszkodzeń, jakie pojazd może otrzymać, zanim zostanie zniszczony w sposób uniemożliwiający dalsze użytkowanie.

PANCERZ – zmniejsza o Poziom Pancerza liczbę uszkodzeń, jakie otrzymuje pojazd.

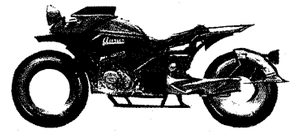
POPULARNE POJAZDY NA ULICACH NEOSIBIRSKA

NAZWA	MASA	WOJAŻ	PANCERZ	WYTRZYM.	CENA [RU]
INDYWIDUALNY ŚRODEK TRANSPORTU*	1	2	0	2	350
SKUTER „MOŁOT” [L]	2	2	0	6	1700
ŚCIGACZ „AURUS” [L]	2	2	0	10	3500
CIĘŻKI MOTOCYKL „IŻ” [L]	4	3	1	15	4000
ELEKTRYK „ŁADA” [L]	3	2	0	15	2000
SEDAN „ŁADA” [L]	6	2	2	20	4500
TERENOWY „UAZ” [L]	8	3	4	30	7500
FURGON „UAZ CARGO” [L]	7	3	3	25	6000
SPORTOWY „BRONTO” [L]	5	2	1	20	12 000
LIMUZYNA „AURUS” [L]	10	3	6	40	25 000
GRAWILOT „BRONTO” [O]	5	3	2	25	45 000

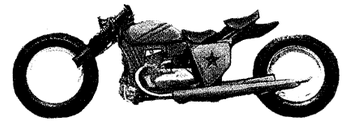
* jednokółko, hulajnoga, segway



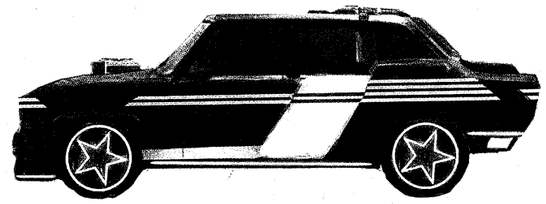
SKUTER „MOŁOT”



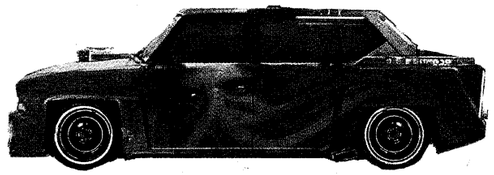
ŚCIGACZ „AURUS”



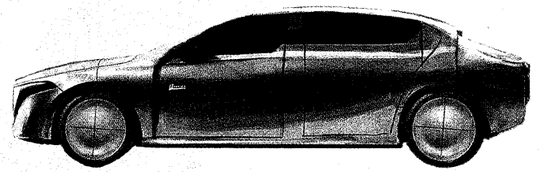
CIĘŻKI MOTOCYKL „IŻ”



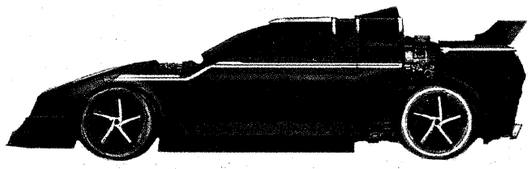
ELEKTRYK „ŁADA”



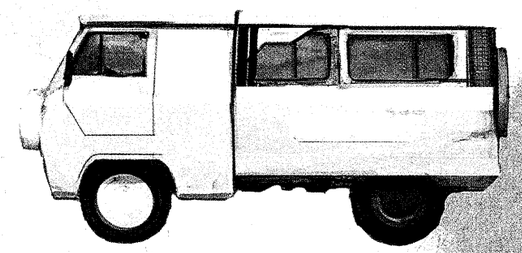
SEDAN „ŁADA”



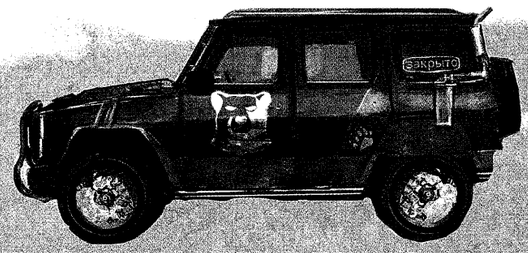
LIMUZYNA „AURUS”



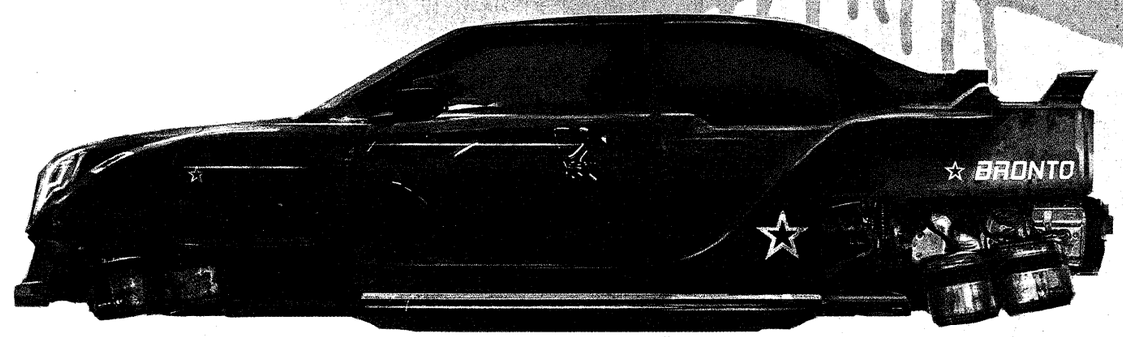
SPORTOWY „BRONTO”



FURGON „UAZ CARGO”



TERENOWY „UAZ”



GRAWILOT „BRONTO”

293939 111

232333

BRONIE

BROŃ DYSTANSOWA [O]

NAZWA	TYP	AMMO	OBR	MAG	NZW	ZAS	WŁAŚCIWOŚCI	⚖	CENA [RU]	CENA AM./ SZT. [RU]
Pistolet Giurza-S	pistolet lekki	1	🎯+2	6	ST	BL	–	0,5	300	2
Makarow IŻ-2040	pistolet	1	🎯+3	12	ZW	BL	siła przebijająca	0,5	500	2
Pistolet GSz-41A	pistolet ciężki	1	🎯+4	18	ZW	ŚR	półautomat	0,5	700	2
Nagant BP-31	rewolwer	1	🎯+5	6	NZ	BL	–	0,5	800	3
Kedar KD-69	PM	3	🎯+2	30	ST	ŚR	automat	1	1200	2
PP-26	PM	3	🎯+3	20	ZW	BL	półautomat	1	900	2
AkF-38	karabin	5	🎯+4	30	NZ	DAL	ogień zaporowy/ półautomat	2	2200	4
ShAK-A2	karabin ciężki	1	🎯+6	20	ST	BL	siła przebijająca	3	5000	8
Strzelba KS-23	strzelba	1	🎯+4	6	ST	BL	powalenie/ obszarowa	2,5	3200	8
Sajga wz. 40	strzelba automatyczna	2	🎯+5	12	ST	BL	półautomat/ powalenie	3	3600	8
RPK-35	LKM	6	🎯+4	60	ST	DAL	ogień zaporowy/ automat	3,5	6400	4
Pieczenieg wz 21	LKM	3	🎯+4	40	ZW	ŚR	automat	3,5	5600	4
Karabin KSWK	wielkokalibrowy karabin wyborowy	1	🎯+8	6	ST	EXT	siła przebijająca	4	6200	20
Karabin SWD wz 2019	karabin snajperski	1	🎯+4	12	NZ	EXT	półautomat	2	4000	4
ASG-31A	granatnik automatyczny	1	typ użytego granatu	5	ST	DAL	jak użyty granat; patrz tabela *Bronie obszarowe*	3	5000	cena granatu +50 za dostosowanie amunicji do granatnika
RPG-33	wyrzutnia ppanc	1	🎯+12	1	ST	DAL	przeciwpancerna	6	6400	200
ROKS-21	miotacz ognia	1	🎯+8	4	ZW	BL	obszarowa i podpalenie (obie właściwości stosuje się zawsze razem)	4	9000	500/butlę mieszanki zapalającej
Samopał	jaki Ci zrobią (pistolet, karabin, strzelba)	od 1 do 3	🎯+ od 2 do 6	od 1 do 6	ZW	BL	–	1 lub 2	ile zażąda wytwórca lub koszt części	zależna od tego, jakiej amunicji będzie wymagał samopał

AMMO zużycie amunicji
OBR obrażenia
MAG pojemność magazynka
NZW niezawodność
NZ niezawodna
ST standardowa
ZW zawodna

CENA/SZT. cena za sztukę
ZAS zasięg
BP bezpośredni
BL bliski
ŚR średni
DAL daleki
EXT ekstremalny

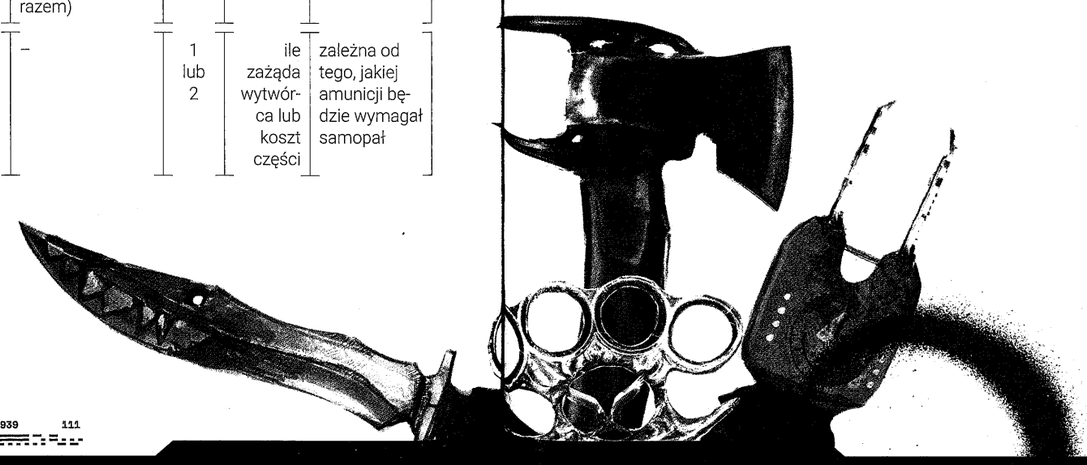
⚖ punkty udźwigu
🎯 celność
siła

BROŃ OBSZAROWA [O]

NAZWA	OBR	NZW	ZASIĘG RZUTU	WŁAŚCIWOŚCI	⚖	CENA/SZT [RU]
granat obronny	🎯+10	ST	BL	siła przebijająca/obszarowa	0,5	500
granat hukowy	🎯+1	ST	BL	ogłuszenie/obszarowa	0,5	300
granat błyskowy	🎯+1	ST	BL	ogłuszenie/obszarowa	0,5	300
granat fosforowy	🎯+6	ST	BL	podpalenie/obszarowa	0,5	600
granat dymny	0	ZW	BL	dym/obszarowa	0,5	200
koktajl Mołotowa	🎯+5	ZW	BL	podpalenie	1	60

BROŃ DO WALKI WRĘCZ [L]

NAZWA	OBR	NZW	ZASIĘG	WŁAŚCIWOŚCI	⚖	CENA/SZT [RU]
bez broni		–	BP	–	–	–
improwizowana	+1	–	BP	–	1	–
kastet	+1	–	BP	ogłuszenie	0,5	40
nóż	+2	–	BP	siła przebijająca	0,5	80
miecz/maczeta	+3	–	BP	siła przebijająca	1	250
pała/pałka teleskopowa	+2	–	BP	powalenie	1	50
elektropała		–	BP	porażenie	1	200
kij do hokeja	+2	–	BP	długa	2	120
siekiera	+3	–	BP	ogłuszenie	2	100
piła łańcuchowa	5	ST	BP	siła przebijająca	3	300
paralizator	patrz: Porażenie	ST	BP	porażenie	1	350



NIEZAWODNOŚĆ BRONI

Niezawodność broni została określona jako pomoc dla MG i Graczy w celu ulepszenia opisów sytuacyjnych, w których wykorzystywana jest broń: NZ – niezawodna, ST – standardowa, ZW – zawodna. Mistrz Gry może wykorzystać kategorię zawodności broni przy porażkach w Testach Strzelania, podczas których broń Uczestnika Walki może nie tylko nie trafić w cel, ale też zaciąć się i stać nieprzydatna do dalszego użytkowania.

BROŃ DYSTANSOWA DO SCHOWKÓW KOŃCZYN CYBERNETYCZNYCH I DRONÓW [0]

TYP	AMMO	OBR	MAG wszczep/dron	NZW	ZAS	WŁAŚC.	SLOTY	CENA [RU]	CENA AM./ SZT. [RU]	UWAGI
pistolet	1	+3	6/20	ST	BL	–	1	900	2	wymaga cyberręki 1 poziomu
pistolet maszynowy	3	+2	10/30	ST	ŚR	półautomat	2	1300	2	wymaga cyberręki 2 poziomu
strzelba	1	+4	2	ST	BL	powalenie	2	3600	8	wymaga cyberręki 2 poziomu
karabin	5	+4	–/30	ST	ŚR	ogień zaporowy	3	3000	4	tę broń można zamontować tylko na dronie
samopał	jaki Ci zrobią (pistolet, karabin, strzelba)	+ od 1 do 3	od 2 do 6	ZW	BL	–	od 1 do 3	2 lub 4	ile zażąda wytwórca lub koszt części	broń można instalować i na dronach, i w schowkach cyberkończyn

BROŃ DO WALKI WRĘCZ MONTOWANA W SCHOWKACH CYBERKOŃCZYN [0]

TYP	OBR	NZW	ZAS	WŁAŚCIWOŚCI	SLOTY	CENA/SZT [RU]	UWAGI
nóż, szczypce, pazur, mała broń do walki wręcz		–	BP	–	1	200	broń montowana w schowku; wymaga cyberręki 1 Poziomu
długie ostrze, szpony w przedramionach itp.	+1	–	BP	siła przebijająca	2	450	broń montowana w schowku; wymaga cyberręki 2 Poziomu
piła tarczowa	5	ST	BP	siła przebijająca	3	600	broń montowana w schowku; wymaga cyberręki 2 Poziomu

AMMO zużycie amunicji
OBR obrażenia
MAG pojemność magazynka
NZW niezawodność
NZ niezawodna
ST standardowa
ZW zawodna

CENA/SZT. cena za sztukę

ZAS zasięg
BP bezpośredni
BL bliski
ŚR średni
DAL daleki
EXT ekstremalny
punkty udźwigu
celność
siła

WŁAŚCIWOŚCI BRONI

Każda broń może mieć jedną lub kilka właściwości. Kiedy Postać chce użyć określonej właściwości broni, musi to zadeklarować przed wykonaniem jakiegokolwiek Testu, przy czym można zrobić to tylko raz podczas danej Rundy Walki. Powyższa zasada nie dotyczy broni obszarowych, które automatycznie wykorzystują wszystkie swoje właściwości w trakcie ataku.

293939 111

AUTOMAT – w ramach jednego Ataku Postać może strzelić trzy razy do tego samego Celu. Dla każdego strzału należy wykonać osobno test Umiejętności Strzelanie z PT obciążonym modyfikatorem +2.

DŁUGA – atak w walce wręcz wykonywany przeciwko Postaci walczącej taką bronią jest obciążony modyfikatorem +1 do PT.

DYM – osoba znajdująca się w dymie traktowana jest, jakby używała zasady Strzelanie na ślepo; dotyczy to też ataków skierowanych przeciwko takiej osobie.

OBSZAROWA – broń zadaje obrażenia wszystkim Celom znajdującym się w promieniu około 5 metrów od miejsca wybuwybuchuchy broni obszarowej.

OGIEŃ ZAPOROWY – każdy ostrzelany Cel – nieważne, czy został trafiony, czy też nie – traci dwa punkty Psyche. Cel Ataku traci Psychę od ognia zaporowego tylko raz na całą Walkę.

OGŁUSZENIE – cel wykonuje test na Ego na PT 2. Niepowodzenie oznacza, że cel w swojej najbliższej Rundzie jest niezdolny do działania.

PODPALENIE – broń zapala cel lub cele ataku – każdy z nich zajmuje się ogniem i płonie przez trzy Rundy, otrzymując w tym czasie pełne Obrażenia, jakie zadaje broń. Płomienie można zgasić, wcześniej wykonując Test Drygu na PT 2. Dodatkowo płonąca Postać traci 2 punkty Psyche za każdą Rundę spędzoną w podpaleniu. Podpalenie ignoruje wszelkie Pancerze Osobiste bez specjalnej powłoki, Pancerze pojazdów i dronów działają normalnie.

PORAŻENIE – cel ataku wykonuje Test Cechy Ego na PT 4 premiowany modyfikatorem równym wartość posiadanego Pancerza. Jeżeli Test się nie powiedzie, Postać pada na ziemię i nie może nic robić przez k6 Rund Walki.

POWALENIE – w przypadku trafienia cel wykonuje Test na Siłę na PT 2. Niepowodzenie oznacza, że cel zostaje powalony na ziemię aż do swojej następnej Rundy.

PÓŁAUTOMAT – w ramach jednego Ataku Postać może strzelić dwa razy do tego samego Celu. Dla każdego strzału należy wykonać osobno test Umiejętności Strzelanie z PT obciążonym modyfikatorem +2.

PRZECIWPANCERNA – strzały z takiej broni ignorują pancerze osobiste i zmniejszają pancerze pojazdów oraz robotów o połowę ich wartości.

SIŁA PRZEBIJAJĄCA – broń zmniejsza Pancerz trafionego Celu o 1.

DODATKI DO BRONI

Giwerę można mieć i nic w niej nie modyfikować. Ale jeśli w nią jednak zainwestujesz, to dopiero poczujesz, co potrafi niby zwykły pistolet.

Poniżej znajdziesz dodatki zwiększające możliwości każdej broni dystansowej. Bronie dystansowe mają trzy strefy montażowe: montaż dolny, montaż górny i montaż wewnętrzny. Każda broń może mieć zainstalowany jeden dodatek w każdej strefie montażowej.

LUNETA [L]

Cena: 600 RU

Strefa montażowa: góra

System przybliżający obraz celu, ułatwiający trafianie z dużej odległości, ale wymagający skupienia przy celowaniu. PT dla Testów Umiejętności Strzelanie na dystansie Ekstremalnym premiowany jest modyfikatorem -1.

KOLIMATOR [L]

Cena: 600 RU

Strefa montażowa: góra

Celownik wykorzystujący wiązkę światła o niskiej rozbieżności, zwiększający precyzję strzałów oddawanych przez broń. PT dla Testów Umiejętności Strzelanie przy użyciu broni z właściwością półautomat premiowany jest modyfikatorem -1. Postać nie otrzymuje tej premii, jeżeli podczas Strzelania używa dodatku do broni Celownik laserowy.

PROFILOWANA RĘKOJEŚĆ [L]

Cena: 500 RU

Strefa montażowa: dół

Rękojeść broni została dostosowana do wielkości i kształtu dłoni oraz chwytu właściciela broni, co wpływa dodatnio na pewność trzymania. Działa tylko na właściciela broni (albo kogoś, kto posługuje się jego dłonią). Dzięki temu podczas Rundy Walki użytkownik może wyciągnąć magazynek lub broń, nie poświęcając na to Czynności, która wtedy może zostać wykorzystana na inne działanie.

232333

POWIĘKSZENIE MAGAZYNKA [O]

Cena: 500 RU

Strefa montażowa: dół

Dwukrotne zwiększenie pojemności magazynka w broni, której jest częścią. Nie można stosować do rewolwerów.

CELOWNIK LASEROWY [O]

Cena: 400 RU

Strefa montażowa: dół

Laserowy wskaźnik celu znacznie ułatwiający trafienie z bliskiej odległości. PT dla Testów Umiejętności Strzelanie na dystansie Bliskim premiowany jest modyfikatorem −1. Postać nie otrzymuje tej premii, jeżeli podczas Strzelania używa dodatku do broni Kolimator.

ZMIANA WAGI NACIĄGU SPUSTU BRONI [O]

Cena: 800 RU

Strefa montażowa: wewnętrzna

Odpowiednio zmieniony i wyregulowany spust broni dystansowej. Przerzut do dwóch kości dla każdego Testu Umiejętności Strzelanie.

WYMIANA ELEMENTÓW WEWNĘTRZNYCH BRONI [O]

Cena: połowa ceny broni

Strefa montażowa: wewnętrzna

Wymienione zostają elementy ruchome wewnętrzne broni, zamka. Elementy są wykonane z jakościowo lepszych i mocniejszych materiałów. Dzięki temu poziom niezawodności broni zwiększa się o 1 zgodnie z diagramem ZW-ST-NZ.

TŁUMIK [Z]

Cena: 350 RU

Strefa montażowa: góra lub dół

System wyciszający wystrzał na tyle, by nie można było rozpoznać dźwięku wystrzału zza ściany w mieszkaniu w bloku. Utrudnia ukrycie broni pod ubraniem. Nie dotyczy broni posiadających właściwość Obszarowa.

PANCERZE OSOBISTE

Powiem Ci tak – jak się wchodzi tam, gdzie śmigają kule, to statystyka zaczyna odliczanie. Niekoniecznie zgarniesz pierwszą, być może i nie drugą, ale z każdą kolejną szansa na postrzał rośnie... I wtedy człowiek sobie myśli: o cholera, trzeba było się lepiej ubrać. Więc serio, odżałuj kasę, dopóki jeszcze możesz, u handlarza, a nie kiedy już będziesz musiał w szpitalu.

W tej części *Bazaru* opisaliśmy dla Ciebie najczęściej spotykane na ulicach Neosibirska rodzaje pancerza osobistego. Pamiętaj, że nie można założyć na siebie więcej niż jednej sztuki pancerza oznaczonego jako (główny) oraz więcej niż jednej sztuki pancerza oznaczonego jako dodatek. Na przykład pancerz improwizowany nie zmieści się ani pod, ani nad kamizelkę kuloodporną. Jedynym sposobem podwyższenia Poziomu pancerza głównego jest zatem dodanie do niego dodatku.

GŁÓWNY | **DODATEK**

PANCERZ IMPROWIZOWANY [L]

Cena: taki koszt, z czego zrobisz, ustal to z MG

Poziom pancerza: 1

PU: 1,5

Właściwości: Miękki

Kombinacja kawałków opon, stalowych płytek, poliwęglanowej siatki i wielu innych rzeczy, jakie tylko mogą nawinąć się pod rękę w warsztacie. Ciężki i niewygodny, nie do ukrycia. Często spotykany w najbiedniejszych rejonach miasta.

OCHRANIACZE SPORTOWE [L]

Cena: 300 RU

Poziom pancerza: 1

PU: 0,5

Właściwości: Miękki

Sztywne i grube, wykonane najczęściej warstwowo z kompozytu i innych materiałów; stosowane w sportach kontaktowych jako ochrona przed kontuzjami. Nie do ukrycia.

MASKA HOKEJOWA/ KASK SPORTOWY [L]

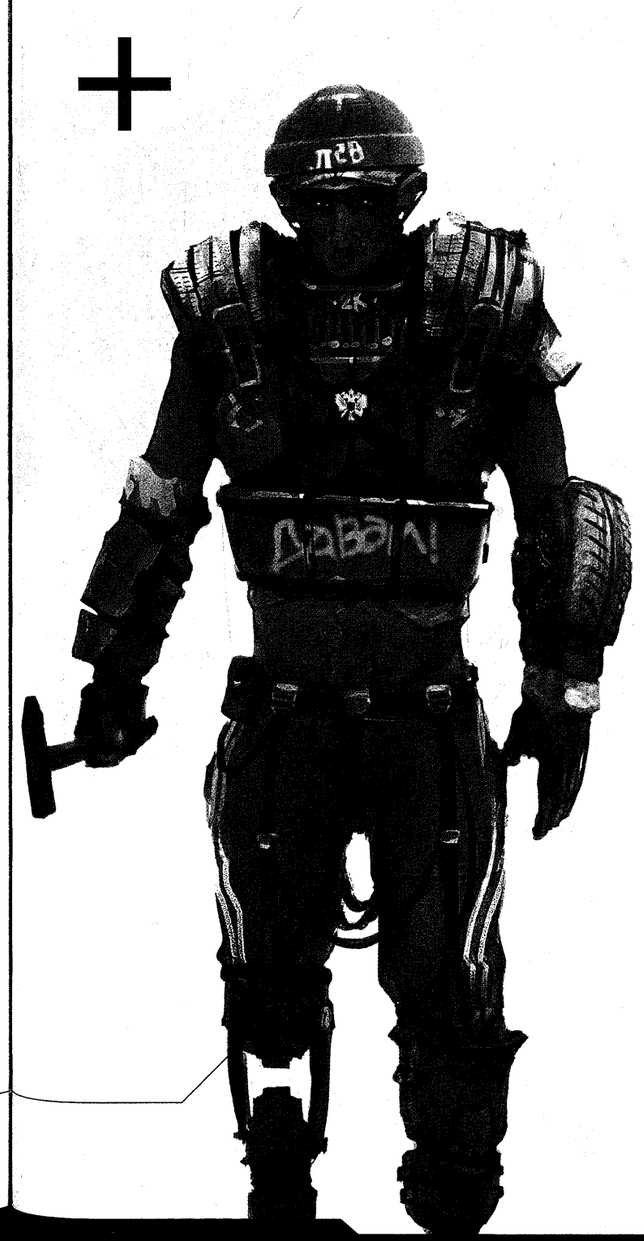
Cena: 250 RU

Poziom pancerza: +1 do sumy pancerza głównego

PU: 0,5

Właściwości: Miękki

Pełna maska hokejowa lub lekkie kaski sportowe to nader często spotykany wśród mieszkańców ulic Neosibirska sposób na zastępcze zabezpieczenie głowy. Wykonane z różnych materiałów, zaprojektowane właśnie dla bezpieczeństwa, dają nawet przyzwoity poziom ochrony użytkownika. Nie do ukrycia.



PANCERZ IMPROWIZOWANY

KAMIZELKA KULOODPORNA [L]

Cena: 600 RU

Poziom pancerza: 1

PU: 1

Właściwości: brak

Cienki i giętki, ale zaskakująco wytrzymały pancerz chroniący korpus użytkownika. Bardzo popularny środek ochrony osobistej, występujący w szeregu rodzajów i odmian. Może być ukryty pod ubraniem.

CIĘŻKA KAMIZELKA KULOODPORNA [L]

Cena: 800 RU

Poziom pancerza: 2

PU: 2

Właściwości: brak

Ciężki i sztywny typ pancerza, zakładany na ubranie wierzchnie. Na upartego może być ukryty pod kurtką, ale jego użytkownik i tak będzie wyglądać dziwnie i poruszać się mocno niezgrabnie. Zapewnia już konkretną ochronę.

KAMIZELKA TAKTYCZNA [O]

Cena: 1200/1500 RU

Poziom pancerza: 2

PU: 1 lub 2

Właściwości: System mocowań

Poważniejszy wariant kamizelki kulodpornej, chroniący cały korpus z przodu i tyłu dzięki szeregowi dobranych warstw pancerza – najczęściej płytom kompozytowym ze stali i ceramiki.

KURTKA/PŁASZCZ Z POLIWĘGLANU [O]

Cena: 3000+ RU (zależy, jak bardzo modny jest krój)

Poziom pancerza: 2 przeciwko broni do walki wręcz, 1 przeciwko broni dystansowej

PU: 1,5

Właściwości: Prawie jak ubranie

Ubranie ochronne przeznaczone dla bardziej zamożnej, ceniącej styl i bezpieczeństwo klienteli. Wykorzystując najnowsze zdobycze technologiczne i materiały, jest uszyte tak, żeby jak najbardziej przypominać zwykłą, jakkolwiek modną i stylową odzież (kurtkę lub płaszcz). Zapewnia dobre właściwości ochronne przeciwko broni do walki wręcz i tylko nieco gorsze przeciwko broni dystansowej.

MASKA BALISTYCZNA [O]

Cena: 400 RU

Poziom pancerza: +1 do sumy pancerza głównego

PU: 1

Właściwości: brak

Profesjonalna ochrona twarzoczaszki, zaprojektowana dla bezpieczeństwa i wykonana z materiałów kuloodpornych. Zazwyczaj sztywna z racji zastosowanych technologii. Ostatnio coraz częściej spotyka się na ulicach profilowanie masek w różne przerażające kształty albo – wzorem rycerzy i bohaterów z dawnych lat – maski wytwarzane na podobieństwo twarzy użytkownika.

HEŁM WOJSKOWY [O]

Cena: 800 RU

Poziom pancerza: +1 do sumy pancerza głównego

PU: 1,5

Właściwości: Szyny montażowe

Hełm z materiałów kuloodpornych, używany w różnych wzorach przez wojsko, milicję, specnaz i inne służby mundurowe. Chroni boki, tył i górę czaszki.

PANCERZ BOJOWY [Z]

Cena: 5000 RU

Poziom pancerza: 2

PU: 2

Właściwości: System mocowań

Pełny zestaw pancerza osobistego, używanego przez oddziały szturmowe specnazu armii i milicji. Ma postać wielowarstwowego kombinezonu z siatki poliwęglanowej ze specjalnie dostosowanymi modułowymi płytami wzmacniającymi z materiałów kompozytowych oraz wstawek stalowych, które zapewniają optymalne połączenie ochrony użytkownika.

HEŁM BOJOWY [Z]

Cena: 1600 RU

Poziom pancerza: +1 do sumy pancerza głównego

PU: 2

Właściwości: Łączność wewnętrzna, szyny montażowe

Pełny hełm bojowy – zakrywa całą twarzoczaszkę użytkownika, posiada wmontowany system komunikacji oraz daje możliwość mocowania szeregu dodatków.

293939 111

WŁAŚCIWOŚCI PANCERZY

Część pancerzy osobistych i hełmów posiada charakterystyczne właściwości. Poszczególne rodzaje są opisane poniżej.

MIĘKKI chroni tylko przed obrażeniami zadawanymi przez broń do walki wręcz

PRAWIE JAK UBRANIE – tego typu odzież trudno jest odróżnić od zwykłego ubrania, możliwe jest to dopiero po dokładnej obserwacji.

SYSTEM MOCOWAŃ – znajdujący się na kamizelce ekwipunek rozmieszczono w dogodnych miejscach, więc można użyć go szybko i sprawnie. Dzięki temu podczas Rundy Walki użytkownik może wykonać wyciągnięcie/przeładowanie/wymianę magazynka broni, nie poświęcając na to Czynności, która wtedy może zostać wykorzystana na inne działanie.

ŁĄCZNOŚĆ WEWNĘTRZNA – hełm posiada zainstalowany system nadawczo-odbiorczy, możliwy do sparowania z podobnymi hełmami i/lub komunikatorami osobistymi. Modyfikowalny: wewnątrz i na zewnątrz hełmu bojowego można zamontować do trzech ulepszeń.

SZYNY MONTAŻOWE – do hełmu można zainstalować do dwóch ulepszeń na zewnętrznych szynach montażowych.

OPIS ULEPSZEŃ DO PANCERZY OSOBISTYCH

Nie można mieć więcej niż jednego ulepszenia takiego samego typu zamontowanego na posiadanych częściach pancerza. Niektóre elementy można montować na każdym typie pancerza (pokrycia), a inne tylko na określonych (np. latarkę na hełmie).

LATARKA [L]

Cena: 200 RU (hełmy)

Źródło światła montowane do hełmu. Na rynku istnieje szereg typów latarek świecących we wszelkich dostępnych kolorach i spektrach. Opis działania znajdziesz w dziale poświęconym *Wyposażeniu*.

FILTRY [L]

Cena: 500 RU (hełmy)

Systemy filtracji wmontowane w hełm, chroniące układ oddechowy przed oparami chemicznymi, trującym powietrzem, dymem czy pyłem. Działają identycznie jak maska przeciwgazowa. Opis działania filtrów znajdziesz w części *Wyposażenie*.

SYSTEMY WIZYJNE [O]

Cena: 600 RU (hełmy)

Zamontowany w hełmie noktowizor lub termowizor. Opis działania termowizji i noktowizora znajdziesz w części *Elektronika*.

KOMUNIKACJA [O]

Cena: 300 RU (hełmy)

Wbudowany system Radiokomunikator zapewniający łączność radiową.

POKRYCIE FTUF [Z]

Cena: 1000 RU za każdy element pancerza (hełmy i pancerze osobiste)

Tkanina bawełniano-poliamidowa z włóknem antyelektrostatycznym, która zapewnia premię −1 do PT przy Testach związanych z elektrycznością oddziałującą na użytkownika (np. porażenie prądem, właściwość paralizatora: porażenie).

POKRYCIE MON [O]

Cena: 1200 RU za każdy element pancerza (hełmy i pancerze osobiste)

Pokrycie monelowe, dające odporność na substancje żrące i toksyny. Powłoka zapewnia premię −1 do PT przy Testach związanych z kwasami i toksycznością oddziałującymi na użytkownika (np. kontakt z kwasem, toksyczny deszcz, żrące wyziewy itp.).

POKRYCIE POZ [O]

Cena: 2000 RU za każdy element pancerza (hełmy i pancerze osobiste)

Pokrycie, które zapewnia pancerzowi odporność na wysokie temperatury i ogień. To pokrycie niweluje właściwość podpalenia broni.

232333

ŁĄCZENIE PANCERZY I WYNIKAJĄCE Z NICH OGRANICZENIA

Wartość pancerza dla Postaci wyznacza posiadany przez nią pancerz główny, dodatki oraz pokrycie kończyn cybernetycznych pancerzem osobistym.

Pamiętaj: zsumowana wartość pancerza głównego, dodatków oraz pokrycia kończyn cybernetycznych NIGDY nie będzie wynosić więcej niż 3 na karcie twojej Postaci.

CYBERNETYKA

INFORMACJE OGÓLNE

Większość cybernetyki działa zawsze bądź odpala się w czasie statystycznie nieistotnym – dzieje się to na tyle szybko, że jest wręcz niezauważalne. Nieliczne wszczepy będą jednak na tyle skomplikowane, złożone, duże i ciężkie – bądź właśnie na tyle zaawansowane technologiczne i miniaturowe dzięki niezawodnej, przodującej myśli technicznej Federacji – że mogą wymagać uprzedniego uruchomienia.

Wszczepy dzielą się na wielkogabarytowe i małogabarytowe – te pierwsze wymagają zasilania zewnętrznego (ogniwa lub gniazda ładowania), te drugie działają bez niego. Jeśli użytkownik decyduje się na centralne gniazdo ładowania, to zasilanie rozprowadzone jest do wszystkich wszczepów w ramach jego ciała. Konieczność zapewnienia zasilania dla danego elementu cybernetyki będzie wskazana w jego opisie.

Wszystkie wszczepy posiadają wielkość, formę, mechanikę oraz wydajność dopasowaną i skalibrowaną pod oryginalnego nosiciela – to znaczy, że Współczynniki Postaci nie zmienią się po montażu cybernetyki, o ile taka nie zostanie wyposażona w dodatkowe ulepszenia.

Wyjątkiem są wszczepy montowane bezpłatnie na Federacyjny Fundusz Zdrowia (patrz: *Świat gry*). W ich przypadku modyfikacja i ulepszenia nie są po prostu możliwe z powodu siermiężności technologicznej. Dodatkowo jeśli wykonywany jest Test na działanie, w którym bierze udział dany FFZ-owski wszczep, Postać obciążona zostaje modyfikatorem +1 do Poziomu Trudności.

Ceny podane są zawsze w rublach federacyjnych za jeden poziom danego wszczepu – to znaczy, że za poziom 2 należy zapłacić dwukrotność wskazanej ceny, za poziom 3 – trzykrotność i tak dalej. Jeśli nie podano maksymalnego poziomu, to dany element występuje tylko w jednej wersji jakościowej... Chociaż nikt nie zabroni zapłacić za niego więcej, aby uzyskać lepszą jakość, to poza aspektem fabularnym nie ma ona przełożenia na mechanikę gry.

W poniższej części *Bazaru* znajdziesz opis poszczególnych elementów protetyki, augmentacji i wszelakiego transhumanizmu w jego bardzo specyficznym, przaśnosłowiańskim wydaniu. Podane wszczepy są protetyką i augmentacją wyłącznie komercyjną – a więc dostępną za pieniądze w sektorze prywatnym.

To zaledwie nieliczne przykłady protetyki, augmentacji i wszczepów, jakie można znaleźć w Neosibirsku. Nowe modele powstają cały czas: korporacje nieustannie prowadzą własne prace nad projektami, chałupniczy majstrowie kombinują po nocach w swoich warsztatach, kwitnie też nielegalny przemyt z Zachodu oraz bratnich Chin. Jeśli uważasz, że powinno się tu znaleźć coś, czego nie przewidzieliśmy, to puść wodze fantazji – określając tylko odpowiednio absurdalnie wysoką cenę.

WSZCZEPY WIELKOGABARYTOWE

Pod pojęciem „Wszczepów Wielkogabarytowych" kryją się modyfikacje protetyki cybernetycznej na tyle duże i znaczące, że trudne do ukrycia – zarówno dla oczu osób postronnych, jak i psychiki samego Użytkownika.

W przypadku kończyn każdy poziom Wszczepu Wielkogabarytowego odpowiada jednemu umownemu segmentowi danej kończyny – a więc na przykład protetyczna Ręka poziomu 1 to sama dłoń, poziomu 2 to dłoń i przedramię, zaś poziomu 3 to dłoń, przedramię i całe ramię aż do barku.

Tam, gdzie w opisie Wszczepu Wielkogabarytowego zaznaczono utratę Iskry za poziom, oznacza to, że każdy kolejny poziom wszczepu (a więc większa zamiana naturalnej tkanki na protetyczną) skutkuje większą utratą Iskry – osoba z samą protetyczną dłonią utraci Iskry mniej niż taka z całą sztuczną ręką.

Z kolei tam, gdzie utrata Iskry jest jednorazowa, poziomy wszczepu oznaczają tylko stopień jego zaawansowania i wynikające z niego udogodnienia dla Użytkownika – sztuczne płuca pozostają sztucznymi płucami niezależnie od tego, czy były zrobione na FFZ, czy też sprowadzone z zagranicy za grube tysiące rubli.

RĘKA [L]

Cena: 1000 RU

Utrata Iskry za poziom: 0,5

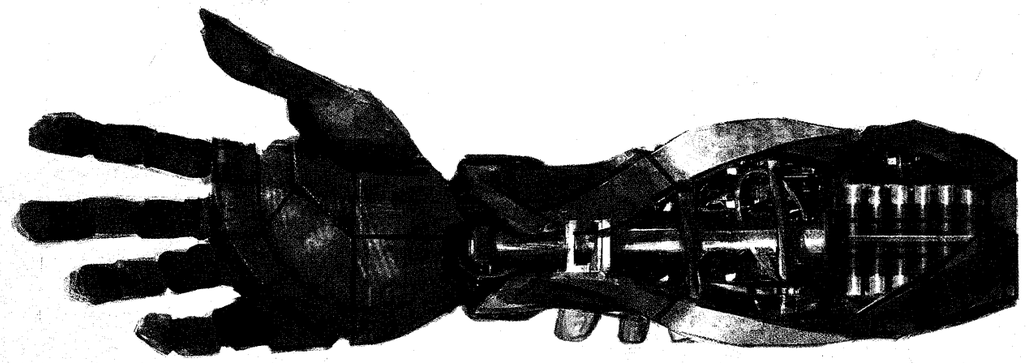
Maksymalny poziom: 3

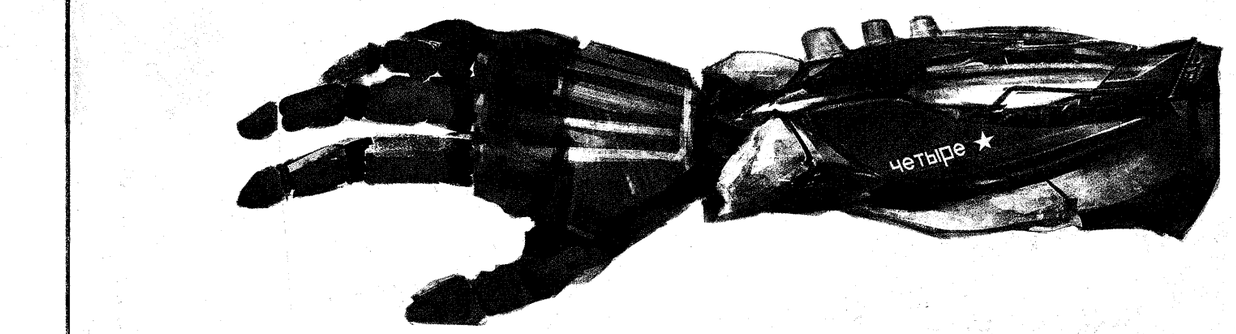
Cybernetyczna proteza na stałe przytwierdzona do ciała użytkownika, mocowana do wysokości najbliższego naturalnego stawu. Każdy poziom wszczepu odpowiada jednemu segmentowi bazowej części ciała (dłoń, przedramię, ramię – w tej kolejności) i pozwala na zamontowanie jednego rodzaju wybranego ulepszenia:

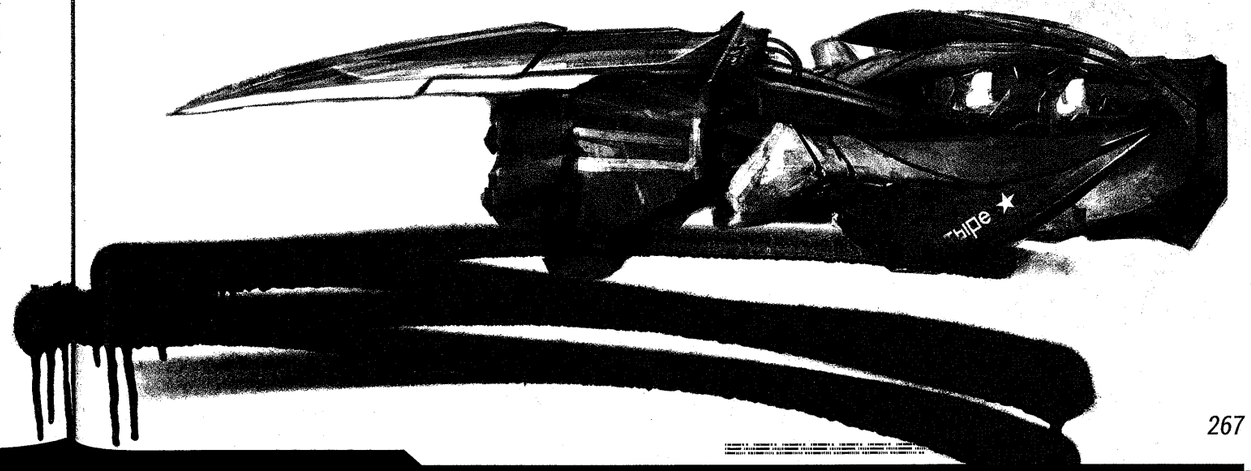
+ SCHOWEK [L]

Cena: 1000 RU

Wbudowany w protezę, mniej lub bardziej ukryty schowek z opcją szybkiego dostępu. Nie można przenosić w nim czegoś, co wykracza poza obrys macierzystego wszczepu. Przydatne, jeśli notorycznie gubisz klucze do mieszkania, chcesz mieć przy sobie zapas codziennych leków albo potrzebujesz nosić ze sobą granat – ewentualnie ostatnią kulę, co w ustach się schowa.







293939 111

+ NARZĘDZIA [L]

Cena: zgodnie z ceną narzędzi

Zawsze pod ręką, a w zasadzie w niej. Wymaga zakupu odpowiedniego zestawu narzędzi, które następnie montowane są do wszczepu w taki sposób, by były w pełni funkcjonalne. Wkrętarki i skalpele w palcach, palniki w nadgarstku, klucze nastawne w przedramieniu – dzięki temu ulepszeniu wszystko to staje się możliwe.

+ POMPA CHEMICZNA [L]

Cena: 1000 RU

Moduł alternatywnego iniektora, używany do szybkiego podawania środków farmakologicznych, stymulantów lub innych chemikaliów wprost do krwiobiegu. Pompa chemiczna może być sterowana dotykiem, komendą głosową lub impulsem elektrycznym wprost z mózgu – w każdym przypadku podanie dawki substancji nie wymaga wykorzystania Czynności podczas Rundy. Kapsułka z wybranym środkiem chemicznym zawiera dwie dawki, zaś jej wymiana zajmuje Akcję – o ile dostęp jest możliwy ze względu na założone ubranie.

+ TUNING SIŁOWY [O]

Cena: 2000 RU

Zamontowany w ramach protetyki wszczep ma siłę dopasowaną do organizmu nosiciela macierzystego. Czasami może okazać się, że komuś to nie wystarcza – stąd zaczerpnięty ze sportów augmentowanych pomysł dodatkowych siłowników. Każde takie ulepszenia dodaje 1 do Siły, jednak nawet przy zastosowaniu pełnych tuningów obydwu w całości cybernetycznych ramion Siła nie może wzrosnąć o więcej niż 3, jako że obie protezy będą zawsze dopasowane siłowo jedna do drugiej.

+ TUNING MOTORYCZNY [O]

Cena: 5000 RU

Za mało Ci zręczności w ręce? Teraz za odpowiednią opłatą możesz pokonać ograniczenia ciała ludzkiego! Każde takie ulepszenie zapewnia premię −1 do PT przy Testach wykorzystujących Cechę Dryg, jednak nawet przy zastosowaniu pełnych tuningów obydwu w całości cybernetycznych ramion premia do PT nie może być większa niż −3, jako że obie protezy będą zawsze dopasowane motorycznie jedna do drugiej.

+ PANCERZ OSOBISTY [Z]

Cena: 1000 RU

Pokrycie cyberręki pancerzem zapewniającym ochronę przed uszkodzeniami. Każde takie ulepszenie dodaje 1 poziom pancerza. Zsumowany bonus ze wszystkich cybernetycznych kończyn pokrytych pancerzem nie może wynosić więcej niż 3.

NOGA [L]

Cena: 1500 RU

Utrata Iskry za poziom: 0,5

Maksymalny poziom: 3

Cybernetyczna proteza na stałe przytwierdzona do ciała użytkownika, mocowana do wysokości najbliższego naturalnego stawu. Każdy poziom wszczepu odpowiada jednemu segmentowi bazowej części ciała (stopa, goleń, udo – w tej kolejności) i pozwala na zamontowanie jednego rodzaju wybranego ulepszenia:

+ AKCELERACJA [L]

Cena: 1250 RU

Podczas Ruchu w Walce posiadacz tej cybernetyki może przemieścić się o dodatkowe pięć metrów – jakkolwiek taki ruch będzie wyglądać mocno koślawo, tak jakby ktoś wybił się nieproporcjonalnie mocno z jednej nogi. Możliwe jest zainstalowanie tylko jednego ulepszenia tego typu w jednej kończynie.

+ WZMOCNIENIE STAWÓW [L]

Cena: 800 RU

Za każde tego typu ulepszenie Gracz dostaje premię −1 do PT podczas Testów umiejętności Myk przy skokach.

+ SCHOWEK [L]

Cena: 1500 RU

Wbudowany w protezę mniej lub bardziej ukryty schowek z opcją szybkiego dostępu. Nie można przenosić w nim czegoś, co wykracza poza obrys macierzystego wszczepu. Przydatne, jeśli notorycznie gubisz klucze do mieszkania, chcesz mieć przy sobie zapas codziennych leków albo potrzebujesz nosić ze sobą granat – ewentualnie ostatnią kulę, co w ustach się schowa.

293939 111

+ POMPA CHEMICZNA [L]

Cena: 1000 RU

Moduł alternatywnego iniektora, używany do szybkiego podawania środków farmakologicznych, stymulantów lub innych chemikaliów wprost do krwiobiegu. Pompa chemiczna może być sterowana dotykiem, komendą głosową lub impulsem elektrycznym wprost z mózgu – w każdym przypadku podanie dawki substancji nie wymaga wykorzystania Czynności podczas Rundy. Kapsułka z wybranym środkiem chemicznym zawiera trzy dawki, zaś jej wymiana zajmuje Akcję – o ile dostęp jest możliwy ze względu na założone ubranie.

+ TUNING SIŁOWY [O]

Cena: 2500 RU

Zamontowany w ramach protetyki wszczep ma siłę dopasowaną do organizmu nosiciela macierzystego. Czasami może okazać się, że komuś to nie wystarcza – stąd zaczerpnięty ze sportów augmentowanych pomysł dodatkowych siłowników. Każde takie ulepszenia dodaje +1 do Siły, jednak nawet przy zastosowaniu pełnych tuningów obydwu w całości cybernetycznych nóg Siła nie może wzrosnąć o więcej niż 3, jako że obie protezy będą zawsze dopasowane siłowo jedna do drugiej.

+ PANCERZ OSOBISTY [Z]

Cena: 1200 RU

Pokrycie cybernetycznej nogi pancerzem osobistym zapewniającym ochronę przed uszkodzeniami. Każde takie ulepszenie dodaje +1 do pancerza osobistego. Zsumowany bonus ze wszystkich cybernetycznych kończyn i ulepszeń pancerza nie może wynosić więcej niż +3.

EGZOSZKIELET [O]

Cena: 4000 RU

Utrata Iskry: 0

Maksymalny poziom: 3

Siła: 2 za poziom egzoszkieletu
Dryg: 1

Udźwig: 15 za poziom egzoszkieletu

Pancerz osobisty: +1

Zewnętrzny system wspomagania ciała przy przenoszeniu znacznych ciężarów, stosowany najczęściej w oddziałach zaopatrzenia armii lub przez pracowników fizycznych. System przejmuje na siebie całą aktywność użytkownika związaną z dźwiganiem ładunków. Nie zwiększa jednak Siły użytkownika, lecz zastępuje Cechy Siła oraz Dryg posiadane przez Postać użytkownika własnymi cechami.

SERCE [L]

Cena: 2500 RU

Utrata Iskry: 0,3

Maksymalny poziom: 3

W pełni sztuczny, cybernetyczny narząd zaprogramowany tak, by spełniał funkcję żywego serca. Narząd cybernetyczny można oczywiście udoskonalić, a każdy poziom ulepszenia zwiększa Zdrowie użytkownika o +2.

PŁUCA [L]

Cena: 5000 RU

Utrata Iskry: 0,3

Maksymalny poziom: 3

Sztuczny organ zastępujący naturalny organ użytkownika. Każdy poziom pozwala wstrzymać oddech na 10 min i zapewnia premię −1 do PT przy Testach umiejętności Kardio przy wysiłku fizycznym.

WZMACNIACZE ODRUCHÓW [O]

Cena: 12 000 RU

Utrata Iskry: 1,5

Wymaga każdorazowej aktywacji.

Mocowania pokrywają cały kręgosłup, wokół którego montowane są specjalnie zaprojektowane i zaprogramowane koprocesory reakcji podłączane do centralnego układu nerwowego użytkownika. System przed użyciem wymaga aktywacji, po której działa przez 3 Rundy Walki – w trakcie ich trwania użytkownik może zamiast wykonania Czynności wykonać dodatkową, drugą w tej samej Rundzie Akcję. Po każdym wykorzystaniu wszczep zostaje rozładowany i wymaga ponownego naładowania lub wymiany ogniwa.

NEURONAKŁADKA [O]

Cena: 5000 RU

Utrata Iskry: 1,5

Wszczepiony w tylną część czaszki system cybernetycznej augmentacji wyższych funkcji mózgu. Do zamontowanej neuronakładki można (i wręcz należy, aby miała jakikolwiek sens praktyczny) dokupić wybrany moduł rozszerzający.

232333

+ MODUŁ TECHNICZNY [L]
Cena: 1000 RU

Poprawia pewność ręki i wyczucie, wskazuje odpowiednie narzędzia, wspomaga procesy myślowe podczas pracy kreatywnej. Każdy poziom zapewnia premię –1 do PT przy Testach umiejętności Operator i Inżynier.

+ MODUŁ PAMIĘCI [L]
Cena: 500 RU

Coraz bardziej popularny pośród bogatych studentów oraz wyższego szczebla pracowników korporacji. Dzięki wmontowanemu nośnikowi pamięci zezwala na dokładne odtworzenie (przez podłączenie do MEX-a lub holoprojektora) widzianych i słyszanych przez użytkownika sytuacji niczym holofilmu – w tym umożliwia robienie stopklatek, przewijanie w przód i w tył oraz w ograniczonym zakresie wykonywanie powiększenia optycznego.

+ MODUŁ TAKTYCZNY [O]
Cena: 3000 RU

Wspomaga refleks i koordynację, koryguje pamięć mięśniową i ruchową. Zapewnia posiadaczowi premię w postaci przerzutu jednej wybranej kości podczas Testów Umiejętności Bitka i Strzelanie.

+ MODUŁ SPOŁECZNY [O]
Cena: 2000 RU

Wspomaga wymowę i mimikę, dobiera właściwe słowa, tonację głosu i język ciała, adekwatnie do sytuacji. Zapewnia premię –1 do PT przy Testach Umiejętności: Bajera, Fason i Pyskówka, oraz +1 do PT do tych samych testów wykonywanych przeciwko Tobie.

EGZOCHWYTAK [O]
Cena: 600 RU
Utrata Iskry: 0,5

Mechaniczne ramię, wysięgnik lub chwytak, najczęściej montowany do sztucznej kończyny lub modułu kotwiczącego w ciele. Używany do przenoszenia niewielkich ciężarów i stosowany jako prosty manipulator przez mechaników i inżynierów.

WSZCZEPY MAŁOGABARYTOWE

OKO [L]
Cena: 1000 RU
Utrata Iskry za poziom: 0,5

Cybernetyczny odpowiednik żywego narządu wzroku. Wersje FFZ-owskie nie posiadają żadnych dodatkowych możliwości i przypominają bardziej kamerę zajmującą cały oczodół i część twarzoczaszki. Wersje komercyjne są zminiaturyzowane i posiadają wystarczającą ilość miejsca, by dodawać do nich systemy wizyjne. Cybernetyczne oko można sparować z komunikatorem osobistym, dzięki czemu obraz z komunikatora będzie wyświetlany bezpośrednio na soczewce. Każdy poziom wszczepu pozwala na zamontowanie jednego rodzaju wybranego ulepszenia:

+ WZMACNIACZ ŚWIATŁA SZCZĄTKOWEGO [L]
Wymaga każdorazowej aktywacji.

Wzmacnia niewielkie źródła światła, pozwalając widzieć w półmroku (nie w całkowitej ciemności). Niweluje utrudnienia wynikające z braku oświetlenia, ale wywołuje oślepienie do końca nowej Rundy, jeśli natrafi na aktywne źródło światła.

+ KONTRAST [L]
Wymaga każdorazowej aktywacji.

Wzmacnia barwy, wyostrza szczegóły, podświetla elementy otoczenia. Zapewnia premię –1 do PT przy Testach umiejętności Czuj dla spostrzegawczości wzrokowej. Efekt podwaja się, jeśli użytkownik posiada ten system w obu cyberoczach.

+ ZBLIŻENIE [L]
Wymaga każdorazowej aktywacji.

Przybliża obraz, podając zarazem odległość i przybliżone rozmiary celu. Umożliwia zrobienie pojedynczej stopklatki, zachowywanej potem w pamięci wszczepu aż do skasowania bądź zrobienia kolejnej.

+ ANTYOŚLEPIACZ [L]

Specjalistyczny system chroniący użytkownika przed nagłym oślepieniem wywołanym światłem, gazem lub toksynami.

+ TERMOWIZJA [O]
Wymaga każdorazowej aktywacji.

Pokazuje rozkład temperatur w otoczeniu oraz temperaturę wskazanego celu.

UCHO [L]
Cena: 750 RU
Utrata Iskry za poziom: 0,5
Maksymalny poziom: 2

Zastępuje naturalny układ słuchowy, Po usunięciu wszystkich elementów ucha zewnętrznego i wewnętrznego na ich miejsce montowany jest odpowiedni system wraz z mikroukładem podłączonym bezpośrednio w mózgu użytkownika. Każdy poziom wszczepu pozwala na zamontowanie jednego rodzaju wybranego ulepszenia:

+ KOMUNIKATOR [L]
Wymaga każdorazowej aktywacji.

Zamiast nosić komunikator na nadgarstku, możesz mieć go w głowie – a dokładniej w uchu.

+ WZMACNIACZ [L]
Wymaga każdorazowej aktywacji.

Wzmacnia i wyostrza dźwięki, poprawiając jakość słyszenia. Zapewnia premię –1 do PT przy Testach umiejętności Czuj dla spostrzegawczości słuchowej. Efekt sumuje się, jeśli użytkownik posiada ten system w obu cyberuszach.

+ MIKROFON KIERUNKOWY [L]

Filtruje i rozdziela źródła dźwięku, pozwala skoncentrować się na jednym, wybranym, wyciszając pozostałe. Umożliwia ignorowanie wszelkich utrudnień przy Testach umiejętności Czuj dotyczących słuchu, czyli związanych z gwarem, hałasem, nakładaniem się na siebie i mieszaniem wielu dźwięków.

+ AKTYWNE TŁUMIENIE DŹWIĘKÓW [O]

System filtruje i zmniejsza intensywność dźwięków mogących uszkodzić słuch i wpłynąć na system nerwowy. Zmniejsza o 2 punkty obrażenia broni działających na układ słuchowy oraz PT Testów na właściwość broni: Ogłuszenie (działające na słuch).

FILTRY NOSOWO-ZATOKOWE [L]
Cena: 350 RU
Utrata Iskry: 0,5

Systemy filtracyjne z wymiennymi wkładami montowane w miejscu usuniętego nosa. Zmniejsza o 2 PT dla Testów na oparcie się efektowi czynników zawartych w powietrzu. Działanie nie współgra z Filtracją gardłowo-tchawiczą.

UKŁAD GARDŁOWO-KRTANIOWY [L]
Cena: 1000 RU
Utrata Iskry za poziom: 0,5
Maksymalny poziom: 2

Całą krtań i gardło usuwa się, zastępując je tym systemem cybernetycznym oraz wzmocnieniami. Z uwagi na materiał, z którego wykonane się wzmocnienia, system ten uniemożliwia próby mechanicznego uduszenia użytkownika. Każdy poziom wszczepu pozwala na zamontowanie jednego rodzaju wybranego ulepszenia:

+ FILTRACJA GARDŁOWO-TCHAWICZA [L]

Specjalne filtry oczyszczają wszystko, co trafia do organizmu przez nosogardziel – toksyny, trucizny i chemikalia zawarte zarówno w pożywieniu, jak i powietrzu. Zmniejsza o 2 PT dla Testów na oparcie się efektowi powyższych czynników.

+ MODULATOR GŁOSU [Z]

Wzmacnia lub łagodzi głos, dając pełną kontrolę nad jego brzmieniem. Zmniejsza o 1 PT Testu w trakcie użycia umiejętności Bajera i Pyskówka.

MODUŁ REANIMACYJNY [L]
Cena: 2500 RU
Utrata Iskry za poziom: 0,5

Zainstalowany w klatce piersiowej moduł zawiera komputer nadzorujący stan organizmu i w razie ustania akcji serca lub oddechu sterujący przeprowadzeniem akcji resuscytacyjnej i utrzymaniem użytkownika przy życiu. Moduł gwarantuje automatyczną stabilizację Postaci Ciężko Rannej, która straciła przytomność (patrz: *Zdrowie Obywatela*). Po użyciu wymaga uzupełniania – jeden wkład do urządzenia kosztuje 1000 RU i wymaga wizyty u mechanika ciała.

293939 111
232333

POKRYCIE SYNTOSKÓRĄ [L]

Cena: 250 RU

Maksymalny poziom: 3

Syntoskóra to odpowiednik naturalnej powłoki zewnętrznej ciała. Montuje się ją na wielkogabarytowych wszczepach komercyjnych – rękach, nogach, elementach twarzoczaszki, korpusie (liczonym jako trzy segmenty z przodu i kolejne trzy segmenty z tyłu). Wszczepy robione na FFZ nie nadają się do pokrycia syntoskórą z racji swej prymitywności i rozmiarów.

Pierwszy poziom pokrycia syntoskórą przypomina bardziej skaj, którym obita jest kanapa w salonie – to po prostu powłoka, nie zawsze pasująca dokładnie odcieniem do reszty ciała.

Poziom drugi zapewnia wiarygodną fakturę, kolorystykę i reakcje (gęsia skórka, opalanie się, zaczerwienienia po potarciu).

Poziom trzeci jest też spięty z układem nerwowym nosiciela, zapewniając pełną czuciowość dotyku.

Za pokrycie syntoskórą płaci się osobno dla każdego poziomu wszczepu – a więc pokrycie najprostszą syntoskórą samej cybernetycznej dłoni będzie kosztować 250 RU, zaś pełne pokrycie czuciową syntoskórą całego ramienia wyniesie użytkownika aż 2250 RU.

OKŁADZINY [L]

Cena za poziom segmentu: od 50 RU do 250 RU

Nie każdemu odpowiada fakt, że jego proteza ma wyglądać tak, jak przyjechała z fabryki. Ba – mało komu to odpowiada! Każdy chce wyrazić swoją indywidualność, wyróżnić się z tłumu i pokazać poprzez strój, jakim (oraz czy w ogóle nadal) jest człowiekiem.

Sektor prywatny w Federacji znany jest z tego, że operatywnie reaguje na potrzeby rynku i tak samo stało się też tym razem – powstał cały segment okładzin do protez. Okładziny montowane są na wierzchu protezy macierzystej na zatrzaski, magnesy neodymowe lub po prostu na klej termiczny. Niektóre mają uwspólnione systemy mocowań, co pozwala na szybką i bezproblemową wymianę okładzin zakładanych do pracy – prostych, solidnych i mocno znoszonych – na wyjściowe, z najnowszym modnym wzorem imitującym plecionkę z tęczowłókna.

Wzorów, pomysłów, materiałów i wykonania okładzin jest tyle, ilu użytkowników. Dzieci preferują motywy z bohaterami kreskówek i bajek albo reklamami ulubionych napojów gazowanych. Dorośli przeważnie idą w coś bardziej stonowanego – no chyba że właśnie nie chcą i ktoś ma zarówno środki, jak i odwagę, żeby zaszaleć. Wersje budżetowe, używane przez niższe warstwy społeczne, to zazwyczaj plastik pokryty natryśniętą warstwą miękkiej gumy. Porządniejsze okładziny wykonane będą z laminatu bądź wzmocnionego kompozytu i całymi sobą dadzą do zrozumienia, że właściciel gotów był zapłacić za jakość. Z kolei naprawdę rozrzutni, zblazowani pozerzy (lub ludzie deklarujący troskę o środowisko, co w Neosibirsku przeważnie oznacza tę samą grupę) zdecydują się zapewne na okładziny wykonane z naturalnego drewna, będącego w ostatnich latach coraz popularniejszym materiałem wykończeniowym dla towarów luksusowych.

Oczywiście to zaledwie początek tego, co można zrobić z wszczepami – wszelkiego rodzaju wzory, okleiny, malowanie, podświetlenia i inne modyfikacje wizualne są na porządku dziennym. O rzeczach tak bardzo przyziemnych i codziennych, jak chałupniczo domontowana do cybernetycznego przedramienia latarka diodowa czy stabilizowany żyroskopowo pojemnik na butelkę mineralnej (lub puszkę piwa) na protetycznym udzie, nie ma już co nawet mówić.

Wszelkie dalsze modyfikacje, warianty i typy wszczepów, ich dostępność, legalność i ceny pozostawione są do wyłącznego uznania Mistrza Gry oraz jego Graczy – w nadziei na to, że wykażą się co najmniej tak dużą kreatywnością, co umiarem i rozsądkiem w jej stosowaniu.

MONTAŻ NOWEJ CYBERNETYKI

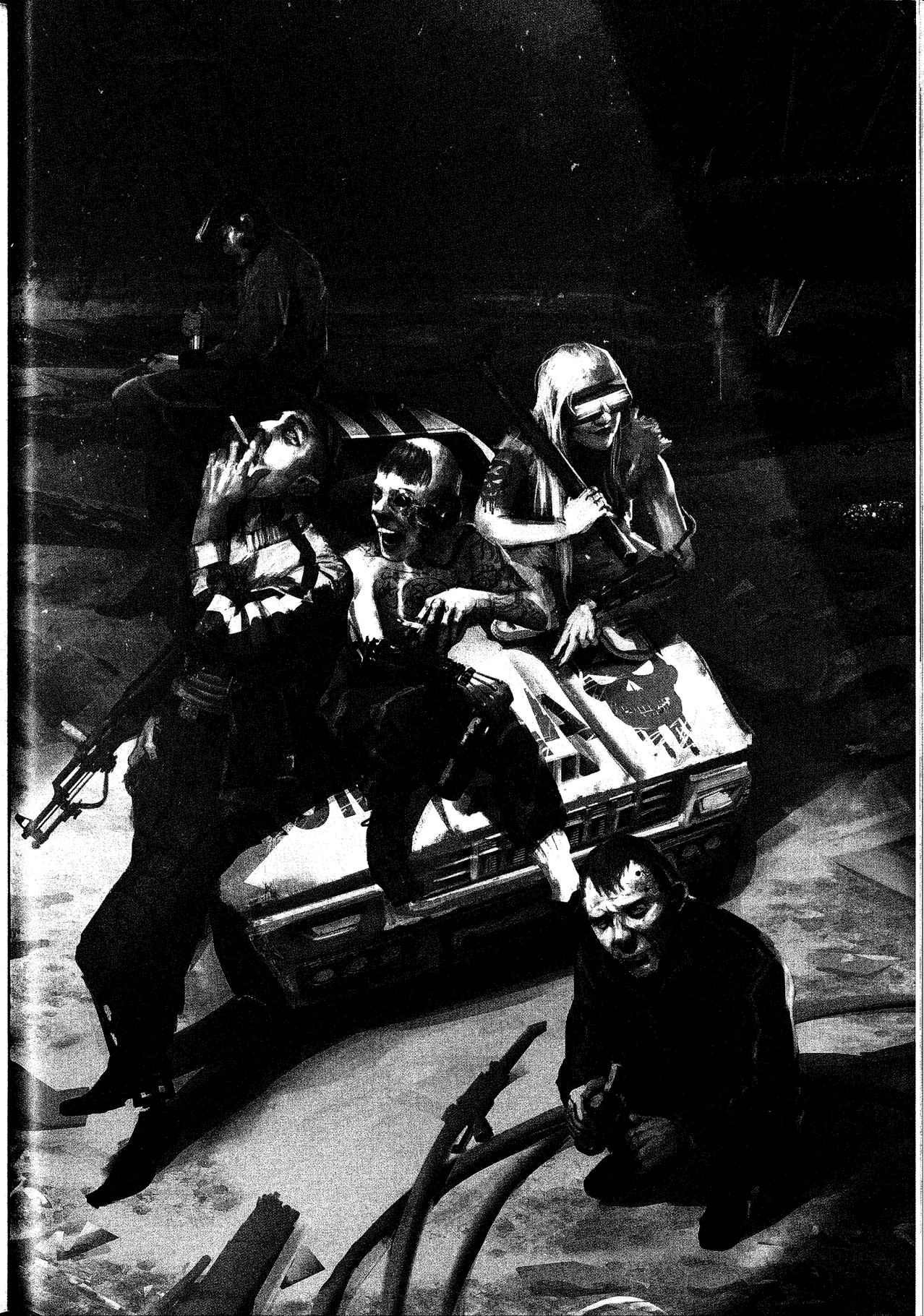
Masz już swój wymarzony wszczep, zapakowany w firmowe pudełko i folię bąbelkową. Wychodzisz ze sklepu i mimo że na czipie zostało Ci prawie że nic, to mordka cieszy się od ucha do ucha – po czym uśmiech od razu przekręca się w podkówkę. Przecież w garażu sobie tej ręki nie utniesz i nie przykleisz nowej na silikon...

...a może właśnie tak?

Ceny montażu wszczepów oscylują przeważnie w granicach 10–20% wartości zakładanej cybernetyki i zależą od konkretnego miejsca, rejonu Neosibirska oraz reputacji przybytku, która powinna być, ale nie zawsze jest równoznaczna z umiejętnościami operującego w nim mechanika ciała.

Oczywiście, że zawsze można przyoszczędzić i pojechać po kosztach... Jednak zarówno w tym przypadku, jak i wtedy, gdy Postać zdecyduje się na najdroższą klinikę w mieście, sam przebieg i powodzenie (bądź nie) zabiegu pozostawiamy do uznania Mistrza Gry.

Jeśli MG nie ma odwagi cywilnej, aby samodzielnie podjąć arbitralną decyzję, polecamy skorzystanie z zasad zbliżonych do tych odnoszących się do przeprowadzania Operacji opisanych w rozdziale *Zdrowie i Rehabilitacja*.

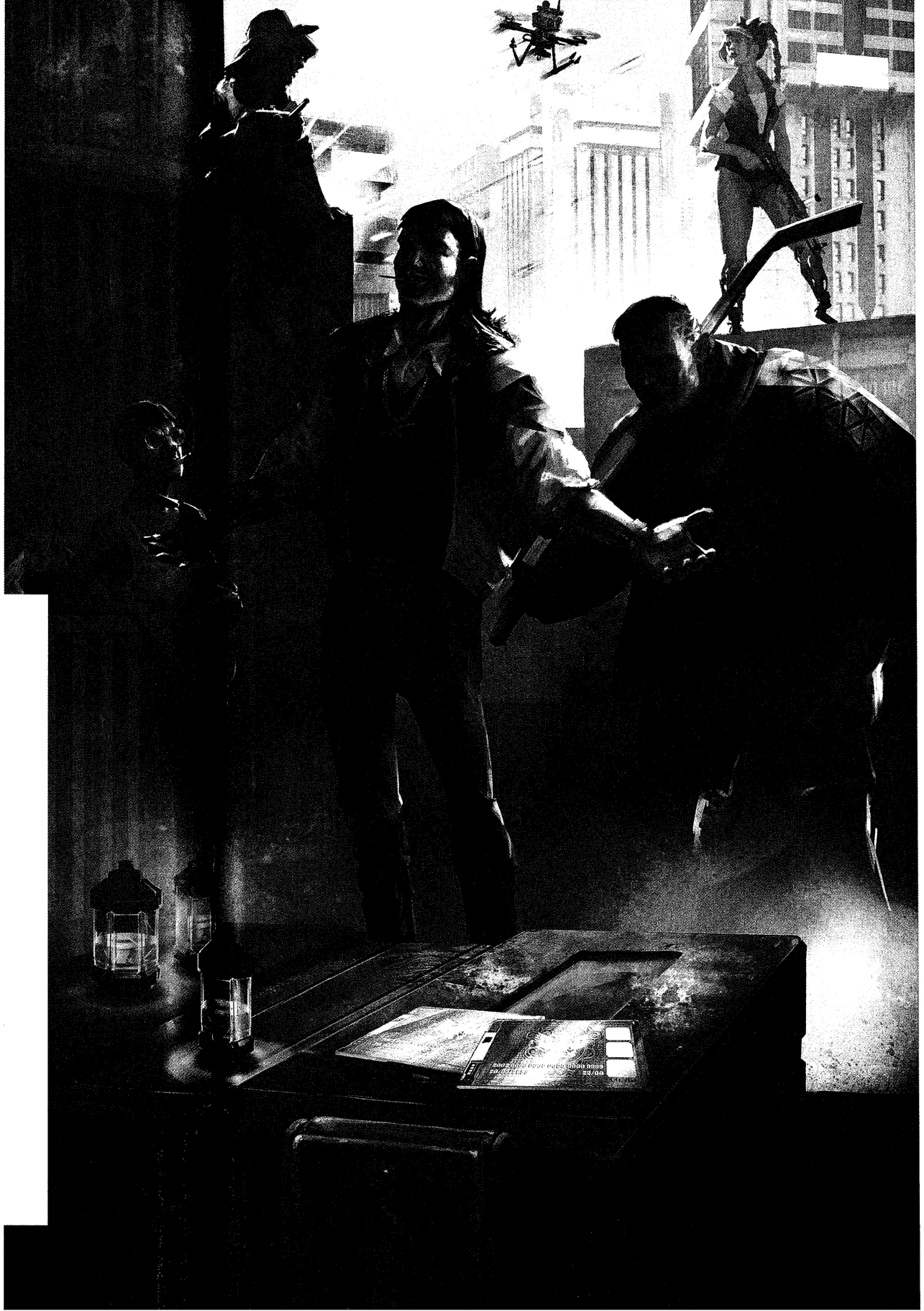


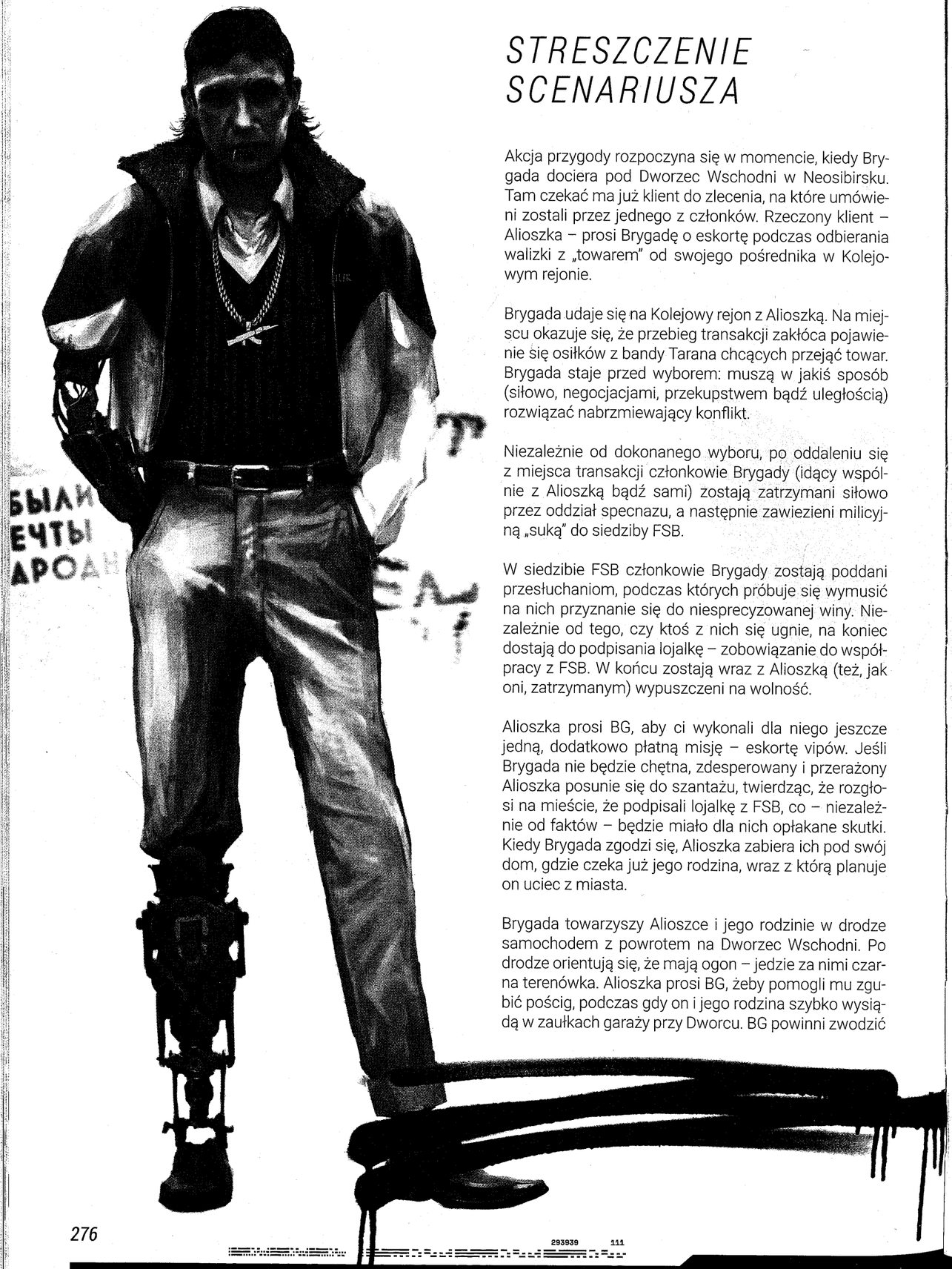
13

BRYGADA Z NASZEGO PODWÓRKA

SCENARIUSZ MICHAŁA GOŁKOWSKIEGO

13.01 *STRESZCZENIE SCENARIUSZA*
13.02 *BRYGADA – POSTACIE DO WYBORU*
13.03 *TREŚĆ PRZYGODY*
13.04 *CO DALEJ?*
13.05 *KARTY POSTACI BRYGADY*
13.06 *KLUCZOWE POSTACIE FABULARNE*





13.01 *STRESZCZENIE SCENARIUSZA*

STRESZCZENIE SCENARIUSZA

Akcja przygody rozpoczyna się w momencie, kiedy Brygada dociera pod Dworzec Wschodni w Neosibirsku. Tam czekać ma już klient do zlecenia, na które umówieni zostali przez jednego z członków. Rzeczony klient – Alioszka – prosi Brygadę o eskortę podczas odbierania walizki z „towarem" od swojego pośrednika w Kolejowym rejonie.

Brygada udaje się na Kolejowy rejon z Alioszką. Na miejscu okazuje się, że przebieg transakcji zakłóca pojawienie się osiłków z bandy Tarana chcących przejąć towar. Brygada staje przed wyborem: muszą w jakiś sposób (siłowo, negocjacjami, przekupstwem bądź uległością) rozwiązać nabrzmiewający konflikt.

Niezależnie od dokonanego wyboru, po oddaleniu się z miejsca transakcji członkowie Brygady (idący wspólnie z Alioszką bądź sami) zostają zatrzymani siłowo przez oddział specnazu, a następnie zawiezieni milicyjną „suką" do siedziby FSB.

W siedzibie FSB członkowie Brygady zostają poddani przesłuchaniom, podczas których próbuje się wymusić na nich przyznanie się do niesprecyzowanej winy. Niezależnie od tego, czy ktoś z nich się ugnie, na koniec dostają do podpisania lojalkę – zobowiązanie do współpracy z FSB. W końcu zostają wraz z Alioszką (też, jak oni, zatrzymanym) wypuszczeni na wolność.

Alioszka prosi BG, aby ci wykonali dla niego jeszcze jedną, dodatkowo płatną misję – eskortę vipów. Jeśli Brygada nie będzie chętna, zdesperowany i przerażony Alioszka posunie się do szantażu, twierdząc, że rozgłosi na mieście, że podpisali lojalkę z FSB, co – niezależnie od faktów – będzie miało dla nich opłakane skutki. Kiedy Brygada zgodzi się, Alioszka zabiera ich pod swój dom, gdzie czeka już jego rodzina, wraz z którą planuje on uciec z miasta.

Brygada towarzyszy Alioszce i jego rodzinie w drodze samochodem z powrotem na Dworzec Wschodni. Po drodze orientują się, że mają ogon – jedzie za nimi czarna terenówka. Alioszka prosi BG, żeby pomogli mu zgubić pościg, podczas gdy on i jego rodzina szybko wysiądą w zaułkach garaży przy Dworcu. BG powinni zwodzić

293939 111

13.02 *BRYGADA – POSTACIE DO WYBORU*

jakiś czas śledzących ich najemników, po czym dotrzeć na wskazany przez Alioszkę peron, aby upomnieć się o swoją wypłatę.

Jeśli Brygada nie zdecydowała się na konfrontację siłową z najemnikami wcześniej, to dojdzie do niej właśnie na peronie, kiedy Alioszka z rodziną będą wsiadać do pociągu. Na odjezdne Alioszka wychyli się z okna, przekaże jednemu z członków Brygady płatność za wykonaną pracę... Po czym, już po odjeździe ze stacji, wyśle jeszcze jedną elektryzującą wiadomość, która może stać się zalążkiem przyszłej kampanii w świecie SibirPunka.

BRYGADA – POSTACIE DO WYBORU*

SZARY/SZARA

Kurier, tzw. *świerszczyk*, pracujący dla jednej z chińskich firm, ale mający dość katorżniczej roboty na jednokółku, który wziął kredyt na dwie protezy stóp straconych w wypadku na motocyklu i teraz musi go spłacać; dowiedział się, że są też zlecenia „poza grafikiem" i właśnie realizuje swoje pierwsze. Szary to klasyczny, błyskawicznie (chociaż nie zawsze poprawnie) myślący mózg i kombinator. Poza tym, dzięki znienawidzonej pracy, doskonale zna rozkład ulic miasta na powierzchni. Jego słabością jest to, że boi się zamkniętej przestrzeni korytarzy metra.

NIKOLKA/NIKO

Pracuje jako „złota rączka" w sieci bud z szaormą, naprawiacz i spec od elektroniki; długie godziny i zadaniowy charakter pracy wepchnęły Nikolkę w lekki cug syntadrenalinowy, a spirala powoli zaczyna zakręcać w dół. Zna jak nikt system metra, którym fascynuje się od małego, bo przecież ojciec pracował w fabryce wagonów SybWagu. Nikolka dużo gada, wszystkich zna i w ogóle jest lubiana – to jest, o ile nie zrazi kogoś do siebie od razu w pierwszym zdaniu, bo czasami potrafi chlapnąć coś bez zastanowienia, a potem żałować.

WITEK/WITKA

Hokeista, typ klasycznego mięśniaka, ale przez zwykłe osłuchanie też najlepiej obeznany z podziemiem kryminalnym Neosibirska, a zatem potrafiący wyłapać pewne subtelności wzajemnych powiązań ekip i gangów. Marzy o zrobieniu sobie mechanicznie wspomaganych ramion i graniu w lidze hokeja wyczynowego w Moscow City, odkłada na to każdy grosz; wygląda

13.03 *TREŚĆ PRZYGODY*

przez to, ubiera się i żywi jak lump, ale ma odłożone w skarpecie już dobre kilka tysięcy rubli. Pieniądze zdobywa na nielegalnych zakładach bukmacherskich i czasami lekko ustawianych przez samego siebie meczach.

SASZA

Klasyczny typ geeka i nerda, gamera i początkującego Lalkarza, dla którego Strumień jest co najmniej tak ważny, jak świat fizyczny. Sasza to nieco lepiej od rówieśników sytuowane dziecko rodziców, którym akurat udało się trafić z niewielkim, rodzinnym biznesem i zamienić go w dobrze radzącą sobie firmę. Sasza czuje się ostatnio przez swój status materialny oderwany od kolegów i koleżanek z podwórka, z którymi razem bawili się w piaskownicy, ale właśnie dlatego wieczorami lubi za wszelką cenę pokazać, że nadal jest częścią tej samej ekipy i że jego serce nadal bije tym samym rytmem blokowiska z wielkiej płyty.

* **UWAGA:** Karty Postaci Brygady znajdują się na końcu tego rozdziału.

TREŚĆ PRZYGODY

Fragmenty pisane *kursywą* przeznaczone są do odczytania Graczom – stanowią gotowe fragmenty narracji lub wzór dla własnych.

Podobno jak życie zamiast pomarańczy daje nam cytryny, to trzeba z uśmiechem wycisnąć z nich sok... ale dobrze, jak do tego soku ma się jeszcze pół litra, żeby było czym go rozrobić. No a wiadomo, że wódka tania nie jest.

Słowem: pieniądze się zawsze przydadzą, bo każdy ma swoje potrzeby. Dlatego właśnie zdecydowaliście się na lekko zwariowaną, mocno szemraną, ale też kuszącą propozycję, która padła poprzedniego wieczora: zróbmy tę fuchę razem! Pieniądze są niegłupie, sam klient zapewnia, że to nie będzie nic trudnego: ot, zrobić tak zwaną obstawę dla człowieka. Można? No można, nie takie siupy się robiło!

Docieracie wspólnie pod Dworzec Wschodni, w którego poczekalni ma spotkać się z wami klient. On ma zdjęcie jednego z was, poza tym macie wymienić się numerami uwierzytelnienia z komunikatorów.

Łatwizna, co miałoby pójść nie tak?

232333

PIERWSZE SPOTKANIE Z ALIOSZKĄ

Brygada spotyka się z **ALIOSZKĄ** (statystyki Bohatera Niezależnego znajdziecie na końcu scenariusza) w poczekalni Dworca Wschodniego. Kiedy czekają na niego, można opisać im świat: łażących po sali ludzi, wszczepy, holoreklamy, wszechobecną milicję, mozaikę narodowości... Na jednym z wyświetlaczy leci Pierwszy Kanał: najpierw orędzie Prezydenta, potem prognoza pogody („źle, będzie gorzej, ale na Zachodzie biją murzynów"), reklamy specnazu i środków na potencję, potem wiadomości: znany biznesmen Marko Valenta, węglowy król Neosibirska, aresztowany przez służby federalne.

Zgodnie z informacjami, które dostaliście od pośrednika, czekacie w hali Dworca Wschodniego na wasz kontakt i zarazem klienta. Jest zima, więc wszyscy pasażerowie tłoczą się właśnie tutaj: jesteście tylko grupką w przelewającym się tłumie. Dziesiątki par butów stukają i mlaskają o podłogę, pokrytą naniesionym z dworu błotem pośniegowym. Dosłownie na waszych oczach jakiś dziadek kuśtykający po schodach na słabej jakości protezie nogi po schodach traci przyczepność i prawie przewraca się, ale nim zdążycie się ruszyć, ktoś idący obok podaje mu usłużnie rękę, pomaga wejść na górę. Zresztą, w taką pogodę jak dziś cybernetyka potrafi świrować, baterie padają na mrozie. Ponad głowami ludzi nieustannie nadają trzy śnieżące holoprojektory, odtwarzające po raz nie wiadomo który ostatnie orędzie Prezydenta na Pierwszym Kanale. Nikt nawet na to nie patrzy, nikt nie zwraca uwagi – bo po co czas na propagandę marnować? W przerwie lecą reklamy środków na potencję, rekrutacji do specnazu na Kaukazie... Wszędzie przewala się tłum, w którym gdzieś powinien być wasz klient.

Zjawia się Alioszka, wita się z BG. On traktuje ich początkowo jako zwykłych, szeregowych podwykonawców, praktycznie mięso armatnie: ot, nie do końca wasza sprawa, pilnujecie mnie i tyle, zapewniacie bezpieczeństwo, nie gadajcie za dużo. Lekko cwaniakuje, ale dobry obserwator (**CZUJ PT 2**) zauważy, że jest minimalnie zestrachany (rozgląda się dokoła, nerwowo reaguje na głośniejsze dźwięki).

EKIPA TARANA

Ta część scenariusza to doskonałe miejsce na:
- początki interakcji,
- opis klimatycznej lokacji,
- pierwsze testy umiejętności bohaterów,
- na koniec sceny sytuacja potencjalnie konfliktowa.

Aliosza pokazuje ręką, żebyście szli za nim. Wychodzicie bocznym wyjściem, w kierunku rampy terminalu towarowego. Na dworze robi się już przedwieczorna szarówka, prószy śnieg; w upiornym świetle lamp sodowych wygląda to tak, jakby świat był skryty za pomarańczową mgłą.

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

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

Przy jednym z pociągów towarowych ma czekać na nich pośrednik z towarem, ale kiedy podchodzą do niego, wyłazi na nich kilku (o jednego mniej, niż liczy Brygada) ludzi z ekipy Tarana.

Ludzie Tarana zaczynają niby-uprzejmie, ale szybko można zauważyć, że chcą na rympał wcisnąć się w nieswoją transakcję i odebrać nienależący do nich towar. Idą w kierunku najpierw miękkiego, potem nie tak znów miękkiego wymuszenia. Brygada ma teraz wybór: wyłgać się (**BAJERA PT 2**), pójść na współpracę albo walczyć (Aliosza jednak spróbuje od tego odciągnąć, bo nie jest zainteresowany konfliktem zbrojnym i potencjalnym wszczęciem wojny z bandą Tarana).

Niezależnie od wyboru Brygady, w końcu BG odbierają od przewoźnika towar: niewielką, zamkniętą szczelnie, żelazną walizkę. Jeśli ją otworzą/rozbije się jakoś w trakcie, to w środku są czipy z kośćmi pamięci sygnowane logotypem litery H w odwróconym trójkącie (tak, to NovaTek zaczyna się pojawiać na arenie).

Jeśli obronili Alioszkę i jego transakcję, to ten poprosi ich o eskortowanie go do Nowodzierżyńskiego. Jeśli nie, to w dość niewybrednych słowach podziękuje on za „pomoc" i pójdzie swoją drogą, życząc, żeby szlag takich podwykonawców trafił – ale i tak spotkają się z nim dalej w przygodzie.

ORŁY Z FSB

W tej części scenariusza Gracze odkryją, że:
- świat jest bogatszy, a niebezpieczeństwo czyha za rogiem,
- w systemie Federacji trzeba sobie jakoś radzić,
- „zawsze jest większa ryba".

Niezależnie od powyższego, po drodze (dokądkolwiek Brygada dalej się udaje) zasadza się na nich FSB.

Jeśli jadą tramwajem, to zaczną pojawiać się tajniacy, potem milicyjny dron zawiśnie przy oknach; jeśli taksówką, to pojawi się dron, potem dwa radiowozy. Tak czy inaczej zacznie się szamotanina, mogą dostać elektropałą albo wysokonapięciowcem, jeśli będą fikać.

„Milicja, nie stawiać oporu!" – słyszycie nagle wołanie.

Nim dacie radę zorientować się, co się dzieje, wokół was robi się gęsto od szaro-granatowych mundurów specnazu. Nagle rozbłyskują oślepiającym światłem niebieskie lampy, ponad wami pojawia się milicyjny dron z hologramem: „MILICJA".

Silne, nieuznające sprzeciwu ręce w rękawicach taktycznych łapią was za ramiona. To nie jest rutynowe zatrzymanie, to normalna akcja, jak z niebezpiecznymi przestępcami!

Lekko sponiewierane Postaci Graczy w końcu trafiają na dołek na lokalnej komendzie i zostają zamknięte we wspólnej celi.

Szczęknięcie kraty i buczenie zamka magnetycznego obwieszczają ponad wszelką wątpliwość: jest źle. Z rogu celi spogląda na was zza kosza z żelaznej kraty okno kamery.

Wygląda na to, że macie kłopoty.

NA DOŁKU

- duża scena fabularna, głównie bazująca na opowiadaniu i zaawansowanych interakcjach – można np. brać Graczy osobno na bok i rozgrywać wzajemny brak zaufania,
- pokazujemy system od środka i wielowarstwowość relacji panujących w świecie.

Milicjanci po kolei wyciągają BG z celi i prowadzą do sali przesłuchań. Śledczy robią tam typową zabawę w dobrego glinę i złego glinę, dając każdemu do podpisania równie klasyczny protokół: przyznanie się do wszystkiego, czynna napaść na funkcjonariusza, posiadanie substancji nielegalnych.

Jeśli Postaci ten protokół podpiszą, to tym dla nich gorzej. Tę sekwencję można w mniejszej Brygadzie rozegrać osobno z każdym Graczem, prosząc go do osobnego pokoju – lub w większej Brygadzie urządzić przesłuchanie zbiorowe, aby Gracze nie czuli się zaniedbani przez MG.

„Teraz ty!" – woła gliniarz, pokazując palcem.

Cela jest obskurna, zimna i straszna. W pokrywającej ściany, odłażącej płatami farbie olejnej wydrapane są imiona i ksywy aresztantów wraz z datami zatrzymań. W kilku miejscach ktoś zaznaczał skreślonymi na skos pionowymi znacznikami liczbę godzin – a może dni? – które tu spędził.

Z holowizora po drugiej stronie pomieszczenia płynie ten sam, monotonny przekaz w kółko odtwarzanego tegorocznego orędzia Prezydenta, który znają już na pamięć chyba wszyscy mieszkańcy Neosibirska.

Przez niewielką pancerną szybkę w drzwiach widzicie, jak dwóch milicjantów bez cienia skrupułów pałuje przywleczonego przed chwilą na posterunek narkomana.

Jeśli z Brygadą był Alioszka, to jest załamany – odebrano mu walizkę z towarem, on sam płacze, że „teraz to szef go zatłucze" i że „to wszystko jest jakiś koszmar". Jednak w pewnej chwili zbiera się w sobie, woła milicjanta i mówi, że chce wykonać przysługujący mu telefon. Znika na jakiś czas, wyprowadzony z celi, potem wraca już spokojniejszy. Mówi: będzie dobrze, wytrzymajcie jeszcze trochę.

293939 111

Tak czy inaczej, BG wkrótce widzą przez pancerną szybę drzwi do części aresztowej, że na komendzie zjawia się jakiś garniturek (w klapie logo NovaTek) i zaczyna kłócić się z kapitanem milicji, który najwyraźniej nie chce wypuścić aresztantów. Kapitan dzwoni do kogoś, niedługo zjawia się ekipa mundurowych z centrali, którzy twierdzą że „przejmują figurantów" i zabierają Brygadę (ku niezadowoleniu garniturka – już tutaj BG powinni widzieć, że ktoś się o nich targuje, że wdepnęli w coś dużego).

Brygada zostaje przewieziona do centrali FSB, tam znów siedzą parę godzin na dołku „do skruszenia". Jeśli wcześniej zdradzili Alioszkę, to teraz zostanie on też wepchnięty do ich celi. Będzie wściekły, ale też przerażony: pokazuje, żeby nic nie mówić, puka w ściany, w których na pewno są podsłuchy.

Jeśli Alioszka jest z nimi cały czas, to będzie aż dziwnie spokojny i będzie starał się uspokoić członków Brygady.

W końcu przychodzi do nich pułkownik Derlin, pseudonim Kojot. Przeprasza za zamieszanie, zaprasza do swojego gabinetu, oferuje po szklance czegoś mocniejszego... Zaś drugą ręką podsuwa lojalkę do podpisania.

„Ależ doprawdy, rozgośćcie się państwo" – pułkownik Derlin pokazuje ruchem na stojącą pod ścianą kanapę. – „Czy mogę zaproponować coś do picia?".

Gabinet robi wrażenie. Jak i wszystko tutaj, w gmachu FSB. Ale tu szczególnie czuć nastrój surowej wyniosłości i statycznej siły, w dowolnej chwili mogącej przerodzić się w dynamiczną agresję.

Sam pułkownik też pasuje do tego wystroju: podchodzący pod pięćdziesiąt lat, gładko wygolony, z kwadratową szczęką i z lekko siwiejącymi włosami ostrzyżonymi na króciutkiego jeża. Rękawy munduru zdają się aż trzeszczeć, gdy porusza schowanymi w nich potężnymi, zapewne syntetycznymi ramionami. Nie jest to człowiek, z którym chciałoby się zadrzeć.

W tym momencie jest zupełnie nieważne, czy członkowie Brygady ją podpiszą, FSB ma na nich haka, bo w końcu byli w gmachu i z niego wyszli, więc pewnie poszli na współpracę. Derlin każe im meldować o wszystkich ruchach ZGP (zorganizowanych grup przestępczych), o jakich będą wiedzieć, szczególnie interesuje go handel syntadrenaliną. Da się jednak zauważyć, że Kojot *musi* ich puścić – jest z tego powodu niezadowolony i po prostu stara się jak najwięcej ugrać dla siebie.

Przy wyjściu Alioszkę na chwilę zatrzymują, a potem dołącza on do Brygady. Widać, że po tym jest już mocno nieswój, jakby się z czymś gryzł (jego człowiek w służbach powiedział mu w międzyczasie, że będzie kocioł, bo ktoś duży wchodzi w Neosibirsk).

ALIOSZKA POSTANAWIA UCIEC

- zwrot fabularny,
- testy na poruszanie się w metrze, co może być problemem dla jednego z BG,
- zaznaczenie wagi dzielnicy, rodziny i lojalności wobec swoich,
- pokazanie, że BN nie są tylko funkcyjnymi kukłami.

Oczywiście z FSB wychodzą bez towaru, więc... więc kicha. Po tym wszystkim Alioszka jest totalnie rozbity. Co chwila dzwoni do kogoś, rozmawia podniesionym głosem i macha rękoma. Chodzi w tę i we w tę, w końcu mówi do BG: „Okej, mam dla was inne zlecenie, eskortę VIP-ów". Jeśli się nie zgodzą, grozi, że da znać swojej ekipie, że są kapusiami dla FSB i że to oni zerwali transakcję (nieprawda, ale bardzo wiarygodna); za pomoc oferuje im nieliche wynagrodzenie.

„Dobra, posłuchajcie mnie" – mówi Alioszka drżącym głosem. – „Jest jeszcze jeden temat. Tak, wiem, okej? Wiem, że się inaczej umawialiśmy, ale sami widzicie, co się dzieje... A ja naprawdę nie mam się do kogo zwrócić. Jest grupa ludzi, których trzeba przewieźć z punktu A do punktu B. Ważnych ludzi... Tak, mógłbym poprosić kogoś innego, ale wy już jesteście tutaj, okej? Poza tym i tak jesteście umoczeni w tym samym gównie, co ja... Zapłacę Wam ekstra. No, bądźcie ludźmi, co? Proszę..."

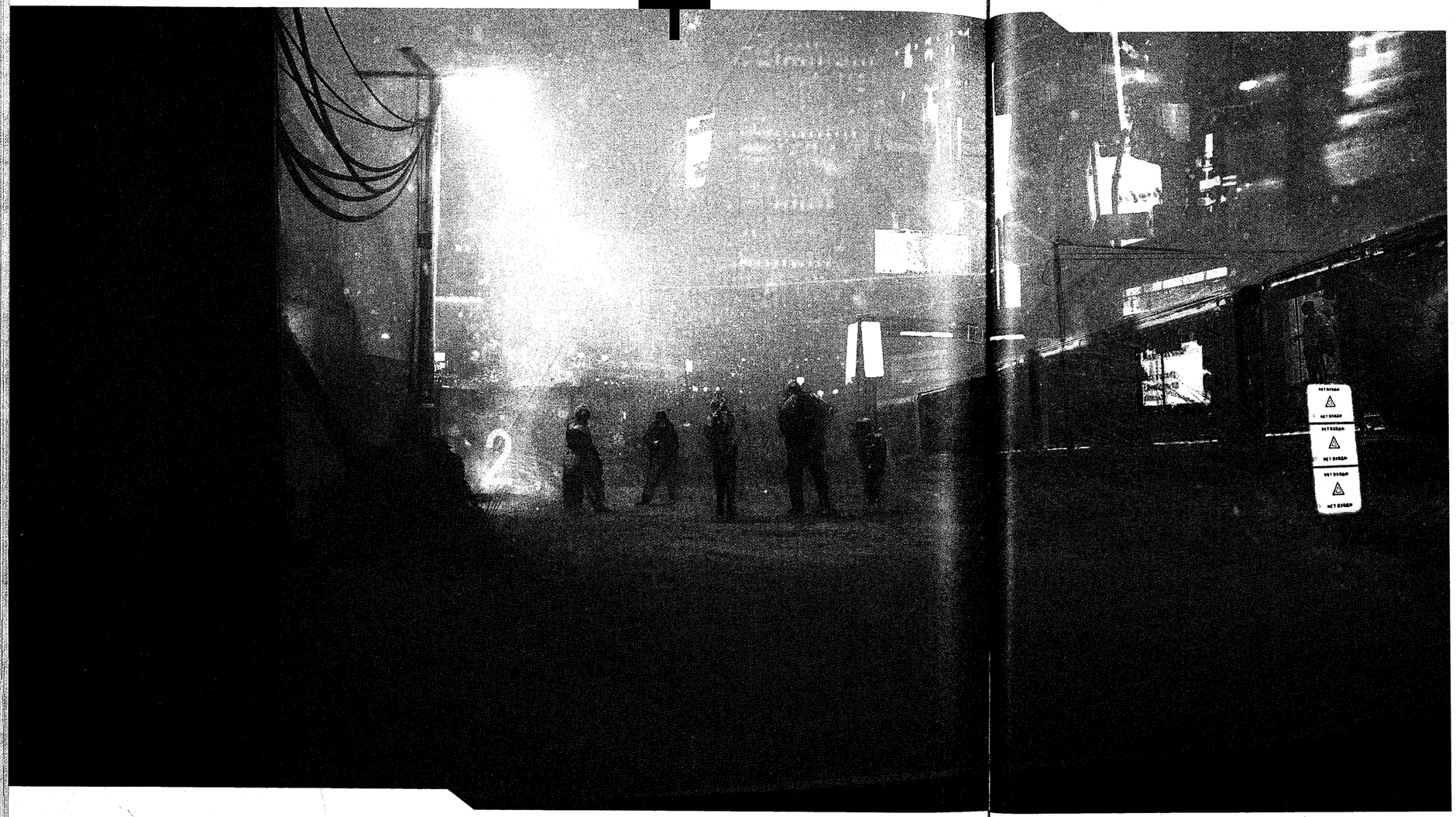
Tak naprawdę Alioszce chodzi o jego rodzinę – on sam ucieka z miasta do Nowokuźniecka, bo wie, że tutaj zaraz będzie gorąco i nie chce w tym brać udziału, szczególnie teraz, po problemach z ludźmi Tarana i po aresztowaniu.

Członkowie Brygady jadą z Alioszą metrem na jego dzielnicę. Już po drodze Brygada powinna się zorientować (**CZUJ PT 2**), że mają ogon – dwóch ponurych, brodatych typów w piaskowych czapkach, dżinsach i czarnych kurtkach – no wypisz, wymaluj: *private military contractors*.

Dwaj ponurzy, brodaci i rośli mężczyźni mogliby nie zwracać na siebie uwagi... Ale nic nie zwraca na siebie uwagi tak bardzo, jak ktoś, kto właśnie usiłuje tego nie robić. Kiedy jeden z nich przypadkiem krzyżuje z Tobą [spójrz na jednego z Graczy] wzrok, od razu odwraca się tyłem i udaje, że jest zajęty studiowaniem mapy metra.

Mogą ich próbować zgubić albo się pilnować, bez znaczenia – tamci tylko za nimi lezą. W razie konfrontacji spróbują się wycofać, ale da się zauważyć u nich emblematy z literą „H" w odwróconym trójkącie (podobne jak u garniturka na komendzie i na czipach z walizki, jeśli została otwarta).

232333



W końcu nasi bohaterowie docierają na Nowodzierżyński rejon, potem od stacji metra biegną do bloku, pod którym czekają już „vipowie", czyli żona Alioszy, Wiera, syn Denis i córka Katia. Rodzina Alioszy ma minimum bagaży, żona i dzieci są mocno przerażeni. Wsiadają w pożyczony od sąsiada busik z ciemnymi szybami, Aliosza pospiesznie tłumaczy, że Brygada to „przyjaciele". Okazuje się, że jeden z BG musi prowadzić, zaś Aliosza będzie „pokazywać drogę".

UCIECZKA PRZED OGONEM

- przedłużenie pościgu,
- pokazanie, że nie wszystko trzeba i można rozwiązywać siłowo...

Szybko jednak okazuje się, że znów/nadal mają ogon – czarna terenówka.

„Aliosza..." – w pewnej chwili odzywa się ze swego siedzenia Wiera, pokazując palcem przez tylną szybę. Faktycznie, już wcześniej jechała za wami czarna łada, ale teraz samochód zwyczajnie siedzi Wam na ogonie. Za kierownicą i na fotelu pasażera siedzą brodaci, ponurzy mężczyźni w piaskowych czapkach... Być może nawet ci sami, co w metrze.

Obcy samochód najpierw siedzi im na zderzaku, potem próbuje zajechać drogę, zepchnąć na bok. W końcu kierowca busika (jeden z BG) musi ich jakoś wyprzedzić i zostawić z tyłu, dojechać pod Dworzec Wschodni jako pierwszy i zaparkować pomiędzy półdzikimi garażami i składami towarowymi na bocznicy towarowej.

293939 111

czarna łada miała was dostrzec – jednocześnie nie mając już w polu widzenia uciekinierów, którzy znikają w plątaninie garaży i składzików.

Przejeżdżacie kawałek dalej po wybojach, wertepach i kałużach. W końcu parkujecie samochód i czym prędzej wybiegacie z niego z walizkami. Tamci pojawią się tu lada chwila, więc trzeba szybko decydować o wyborze drogi!

Następuje pościg pieszo i zabawa w kotka i myszkę, podczas którego Brygada ma odciągnąć najemników, zaś Aliosza ze swoimi dostaną się w kupionym czasie do pociągu. Najemników jest teraz tylu, co członków Brygady, mają broń i jest mocno poważnie, bo mając szansę, na pewno będą strzelać, żeby zabić. Trzeba zrobić tak, jak Aliosza radził wcześniej: najlepiej tamtych zgubić albo wykiwać!

FINAŁ

Kiedy Brygada dociera na peron, Aliosza z rodziną właśnie czekają na dopiero podstawiający się pociąg – jest opóźnienie! W zależności od strat/rannych w rodzinie (wdzięczność na minus) i samej Brygadzie (wdzięczność na plus) Alioszka rozliczy się z nimi wymiernie gotówką.

„Uwaga, uwaga... Opóźniony pociąg InterFed numer 1488 do Nowokuźniecka wjedzie na tor dwudziesty drugi przy peronie siódmym..." – rozlega się z głośników komunikat, kiedy wreszcie wypadacie z przejścia podziemnego na peron.

Aliosza i jego rodzina stoją pośrodku peronu niczym kaczki na strzelnicy – bezradni na otwartej przestrzeni, przestępujący z nogi na nogę.

Pociąg jak na złość wlecze się w ślimaczym tempie. Dobiegacie do Alioszy, ten, widząc was, rozciąga się uśmiechem ulgi – ale zaraz po tym jego twarz ściąga się w grymasie strachu. Wyciąga palec, pokazując na coś za Waszymi plecami.

W tym momencie ma miejsce ostatnia walka – wcześniej zgubieni w zaułkach najemnicy wpadają na dworzec i zaczynają strzelać, kiedy vipowie już ładują się do pociągu. Zadaniem BG jest powstrzymanie atakujących do czasu, aż pociąg ruszy (czyli tak długo, jak Brygada da radę – wedle uznania MG). Jeśli Brygada wykończyła najemników wcześniej (mało prawdopodobne, ale mimo wszystko), to niech tutaj pojawi się „ten ostatni" – nawszczepiany pod korek i dyszący żądzą zemsty.

Pociąg odjeżdża, słychać syreny. Niezależnie od wyniku strzelaniny, na miejsce na pewno leci już niejeden milicyjny dron. Pora się zmywać!

- zaczynamy nakręcać dynamikę, pokazujemy sieć drogową i skomplikowanie miasta,
- szansa wykazania się dla kierowcy albo rzeźbienia z tego, co jest, jeśli nikt nie umie kierować – zawsze można kogoś na szybko wynająć!

Brygada i jej podopieczni mają tylko czas na ewakuację biegiem, bo tamci depczą im po piętach! Brygada dostaje bagaże, Aliosza błaga: biegnijcie przodem, odciągniecie ich, bo przecież nie wiedzą, że jest nas więcej! Ja dotrę na peron, tam się spotkamy i Wam zapłacę!

Busik hamuje z piskiem opon, Aliosza niemalże wypycha swoich na zewnątrz, sam wyskakuje i zatrzaskuje drzwi. Ruszacie akurat na czas, żeby wyjeżdżająca zza zakrętu

232333

Jednak to nie koniec, bo BG dostają sms/pop-up message od Alioszki:

„Ostrzeżcie moją ekipę z Nowodzierżyńskiego. Kontakt w FSB podał nazwisko: „Zarnicki", i mówi, że ktoś planuje mocno uderzyć w rynek synty w NSK. Nie mogłem Wam tego powiedzieć w twarz. Może szefowie was od razu nie zastrzelą. Dziękuję za wszystko".

Po chwili kontakt znika, a numer wyświetla się jako zablokowany.

CO DALEJ?

Tylko od Mistrza Gry i entuzjazmu Graczy będzie w tym momencie zależało, czy i jak daleko chcą pociągnąć wątek przygody dalej.

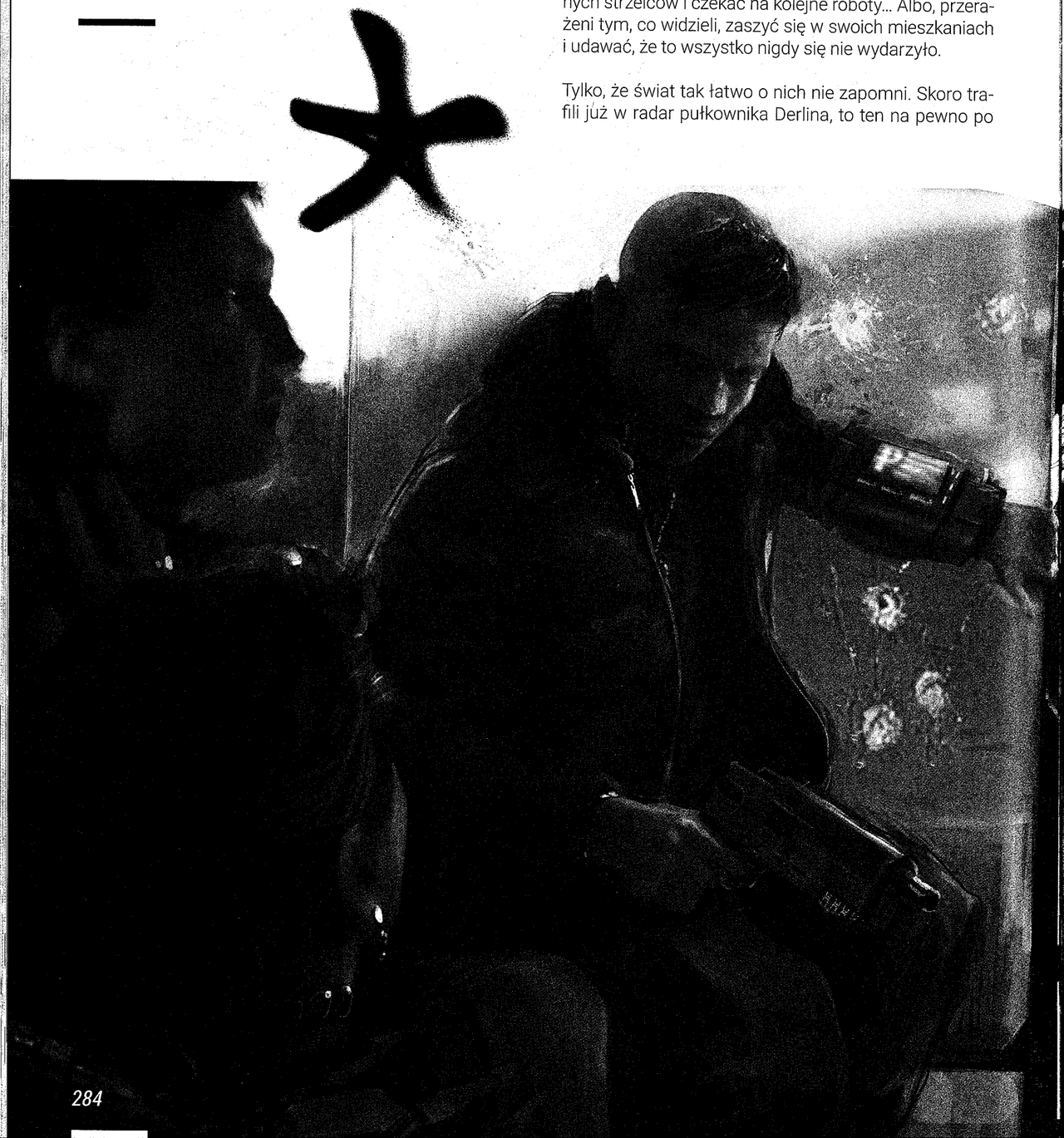
Na dobrą sprawę ich przygoda kończy się wraz z wykonaniem zlecenia: dali radę zapewnić eskortę klientowi, ten rozliczył się z nimi. Mogą więc wrócić na giełdę wolnych strzelców i czekać na kolejne roboty... Albo, przerażeni tym, co widzieli, zaszyć się w swoich mieszkaniach i udawać, że to wszystko nigdy się nie wydarzyło.

Tylko, że świat tak łatwo o nich nie zapomni. Skoro trafili już w radar pułkownika Derlina, to ten na pewno po jakimś czasie zainteresuje się, co tam u jego informatorów i dlaczego mu o niczym nie meldowali... Albo wręcz przeciwnie: skoro meldowali tak ochoczo, to niech meldują nadal, infiltrując środowisko przestępcze!

Pozostaje też kwestia bandy Tarana, z którą ścieżki Brygady skrzyżowały się na samym początku przygody. Sania, Wania i Tania na pewno nie puszczą płazem tego, że ktoś nie pozwolił im doprowadzić do końca tak prostej misji odebrania towaru... Albo też wiedząc już, że Brygada uległa im raz, będą cisnąć dalej i sprawdzać, ile będą w stanie z niej wydoić.

Przede wszystkim pozostała ostatnia prośba Alioszki, aby Brygada ostrzegła jego szefów z Nowodzierżyńskiego. Kim są ci „szefowie"? Jak ich znaleźć? Samo to jest tematem na kolejną przygodę... A jeśli nic nie da efektu, to pewnego dnia do drzwi Brygady może po prostu ktoś zapukać: no halo, podobno rozpytujecie na mieście o poważnych ludzi, którzy nie lubią, jak o nich gadać po próżnicy.

No i wreszcie pozostaje motyw tajemniczego Zarnickiego, znaczka z odwróconym „H" w trójkącie i uderzenia na rynek syntadrenaliny w „NSK". Czy ktoś domyśli się, że NSK to Neosibirsk? Jeśli tak, to co z tym zrobi? Jak wykorzysta wiedzę? Przygoda na mroźnych ulicach miasta dopiero się zaczyna.



SZARY / SZARA

KARTA POSTACI

IMIĘ

KSYWA
Szary / Szara

PŁEĆ WIEK
Неосибирск

POCHODZENIE
Kirowski rejon

ALOKACJA 4A
Anarchia
Znajomości w półświatku pozwalają Ci rozpoznawać znaki i graffiti, z dużym prawdopodobieństwem określać terytoria oraz orientować się w tak zwanych „zorganizowanych grupach przestępczych" miasta. Znasz liderów poszczególnych Brygad – może i tylko ze słyszenia, ale znasz! – i potrafisz prześlizgnąć się przez ich tereny, o ile oczywiście będziesz stosować się do panujących tam zasad. Zawsze możesz też liczyć na dostęp do sprzętu i towaru z drugiego obiegu, oczywiście nie za darmo.

SZLIF Z POCHODZENIA
Metalowiec
Postać rozpoczyna grę z jedną dużą protezą rozbitą na dwie pomniejsze.

RYSA
Właściwy człowiek

PRZEWAGI RYSY
Znają Cię i polecają właściwi ludzie, więc masz stosowne rekomendacje i referencje. Jesteś kimś zawsze niezawodnym, diabelnie skutecznym.

UŁOMNOŚCI RYSY
Żyjesz pod presją swojej własnej fachowości. Jeśli zawiedziesz kogoś przy wykonywaniu zlecenia, to zleceniodawca od razu stanie się wrogo nastawiony – co przełoży się na PT obciążony modyfikatorem +2 do wszelkich Testów Umiejętności Pyskówka, Bajera względem niego. Nigdy nie odzyskasz utraconej reputacji w jego oczach, już na zawsze pozostanie Ci niechętny.

JĘZYKI OBCE

ZDROWIE

POZIOM STARTOWY ZDROWIA
MASA + DRYG + 5

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

RULETKA | CIĘŻKIE OBR. +2 PT | LEKKIE OBR. +1 PT | ZDROWY

STANY
OSŁABIENIE
CHOROBA
UZALEŻNIENIE
NAPROM. ZATRUCIE

POZIOM STARTOWY
EGO + 5
PSYCHE 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
ZAŁAMANIE PSYCHICZNE K6

POZIOM STARTOWY
EGO + 2
ISKRA -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8

OBRONA

1

DRYG	OBRONA
1–3	1
4–6	2

0
POZIOM PANCERZA (MAKS. 3)

ATRYBUTY

3 DRYG
2 CELNOŚĆ

DRYG	CELNOŚĆ
1	1
2–3	2
4–5	3
6	4

UMIEJĘTNOŚĆ 5+ 4+ 3+ SZLIF

- KITRANIE
- MYK
- STRZELANIE
- SZABER
- SZOFER

2 EGO

- BAJERA
- FASON
- PYSKÓWKA

3 ŁEB

- CZUJ
- ROZKMINA
- KUJON
- DOKTÓR
- INŻYNIER
- KODER
- OPERATOR

1 MASA **1** SIŁA

MASA	SIŁA
1	1
2–3	2
4–5	3
6	4

- BITKA
- KARDIO
- ODPORNOŚĆ

SUKCES K6
Niewyszkolony 5+
Wyszkolony 4+
Fachowy 3+

PUNKTY FACHU
WOLNE PUNKTY

GRATY

BROŃ
NAZWA

NAZWA	OBR	NZW	AMMO	ZAS	MAG	WŁAŚCIWOŚCI	
Pałka teleskopowa	+2	–	–	BP	–	powalenie	1

PANCERZ
NAZWA

NAZWA	POZ	WŁAŚCIWOŚCI	

WYPOSAŻENIE
NAZWA

NAZWA	POZ	WŁAŚCIWOŚCI	
Jednokółko	–	Masa 1, Wojaż 2, Pancerz 0, Wytrzymałość 2	1

POZ poziom
OBR obrażenia
NZW niezawodność
NZ niezawodna
ST standardowa
ZW zawodna
AMMO zużycie amunicji
ZAS zasięg
BP bezpośredni
BL bliski
ŚR średni
DAL daleki
EXT ekstremalny
MAG poj. magazynka

1 OBCIĄŻENIE

6 UDŹWIG
MASA + 5

2600 PORTFEL

CYBER

NAZWA	POZ	U	WŁAŚCIWOŚCI
Proteza prawej stopy	1	0.5	
Proteza lewej stopy	1	0.5	
Czip osobisty			
Autoiniektor			

OTOCZENIE

RELACJE

BLISCY

BRYGADA
Nikolka/Niko
Witek/Witka
Sasza

293939 111
232333

NIKOLKA • NIKO

IMIĘ

KSYWA
Nikolka / Niko

PŁEĆ WIEK
Неосибирск

POCHODZENIE
Zajelcowski rejon

ALOKACJA 4A
Akademia
Znajomości wśród naukowców oznaczają, że masz dostęp do specjalistycznego sprzętu naukowego, możesz (odpłatnie bądź nie) korzystać z laboratoriów znajomych wykładowców na uniwersytetach i w powiązanych instytucjach edukacyjnych, jak również spróbować zasięgnąć ich ekspertyzy w kwestiach związanych z nauką lub inżynierią.

SZLIF Z POCHODZENIA
Łebski
Przerzut do dwóch kości dla każdego Testu Umiejętności Inżynier podczas projektowania oraz tworzenia nowych i modyfikacji istniejących urządzeń.

RYSA
Dziecię Proletariatu

PRZEWAGI RYSY

ULOMNOŚCI RYSY
PT dla wszystkich Testów Umiejętności spod Cechy Ego jest obciążony modyfikatorem +1.

JĘZYKI OBCE

ZDROWIE

POZIOM STARTOWY ZDROWIA
MASA + DRYG + 5

RULETKA | CIĘŻKIE OBR. +2 PT | LEKKIE OBR. +1 PT | ZDROWY

STANY
- OSŁABIENIE
- UZALEŻNIENIE
- CHOROBA
- NAPROM. ZATRUCIE

POZIOM STARTOWY
EGO + 5
PSYCHE
ZAŁAMANIE PSYCHICZNE K6

POZIOM STARTOWY
EGO + 2
ISKRA

OBRONA [1]

DRYG	OBRONA
1–3	1
4–6	2

[0] POZIOM PANCERZA (MAKS. 3)

KARTA POSTACI

2 DRYG — **2** CELNOŚĆ

DRYG	CELNOŚĆ
1	1
2–3	2
4–5	3
6	4

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

2 EGO

BAJERA	5+	■	3+	
FASON		■	3+	
PYSKÓWKA		■	3+	

3 ŁEB

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

2 MASA — **2** SIŁA

MASA	SIŁA
1	1
2–3	2
4–5	3
6	4

BITKA	5+	■	3+	
KARDIO		■	3+	
ODPORNOŚĆ		■	3+	

SUKCES K6
Niewyszkolony 5+
Wyszkolony 4+
Fachowy 3+

PUNKTY FACHU

WOLNE PUNKTY

ATRYBUTY

GRATY

BROŃ

NAZWA	OBR	NZW	AMMO	ZAS	MAG	WŁAŚCIWOŚCI	

PANCERZ

NAZWA	POZ	WŁAŚCIWOŚCI	

WYPOSAŻENIE

NAZWA	POZ	WŁAŚCIWOŚCI	
Multitool z wysięgnikiem	2	traktowane jako narzędzia Poziomu 2	

POZ poziom
OBR obrażenia
NZW niezawodność
NZ niezawodna
ST standardowa
ZW zawodna
AMMO zużycie amunicji
ZAS zasięg
BP bezpośredni
BL bliski
ŚR średni
DAL daleki
EXT ekstremalny
MAG poj. magazynka

1 OBCIĄŻENIE

7 UDŹWIG
MASA ÷ 5

2100 PORTFEL

CYBER

NAZWA	POZ	U	WŁAŚCIWOŚCI
Czip osobisty			
Autoiniektor			

OTOCZENIE

RELACJE

BLISCY

BRYGADA
Szara/Szary
Witek/Witka
Sasza

293939 111
232333

WITEK / WITKA

IMIĘ
Witek / Witka

KSYWA

MELDUNEK

PŁEĆ WIEK
Неосибирск

POCHODZENIE
Pierwomajski rejon

ALOKACJA 4A
Armia
Znajomości wśród mundurowych pozwalają Ci utrzymać kontakt z kumplami z woja, milicji i innych służb, a nawet z dowództwem, dzięki czemu łatwiej Ci zdobywać wojskowe wyposażenie i sprzęt; możesz też liczyć na pomoc jednego wyspecjalizowanego mundurowego, wojskowego lub milicjanta.

SZLIF Z POCHODZENIA
Bysior
Masz dostęp do leków i narkotyków używanych do nielegalnego dopingu – dodaj jedną znajomość związaną z dostawą nielegalnych substancji na poziomie Relacji Przyjazna.

RYSA
Zakuty Łeb

PRZEWAGI RYSY
Całkowita odporność na efekty z tabeli Załamania Psychicznego.

UŁOMNOŚCI RYSY
Wartość Cechy Łeb Twojej Postaci nie może być większa niż 3.

PT dla wszystkich Testów Umiejętności spod Cechy Łeb jest obciążony modyfikatorem +1.

JĘZYKI OBCE

ZDROWIE

POZIOM STARTOWY ZDROWIA
MASA + DRYG + 5 ■

RULETKA | CIĘŻKIE OBR. +2 PT | LEKKIE OBR. +1 PT | ZDROWY

STANY
- OSŁABIENIE
- CHOROBA
- UZALEŻNIENIE
- NAPROM. ZATRUCIE

POZIOM STARTOWY
EGO + 5 ■
PSYCHE
ZAŁAMANIE PSYCHICZNE K6

POZIOM STARTOWY
EGO + 2 ■
ISKRA

OBRONA

[1]

DRYG	OBRONA
1–3	1
4–6	2

[1] POZIOM PANCERZA (MAKS. 3)

KARTA POSTACI

3 DRYG **2 CELNOŚĆ**

DRYG	CELNOŚĆ
1–3	1
4–5	2
6	3

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

2 EGO

BAJERA		■	3+	
FASON		■	3+	
PYSKÓWKA		■	3+	

1 ŁEB

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

3 MASA **2 SIŁA**

MASA	SIŁA
1–2	1
3	2
4–5	3
6	4

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

SUKCES K6
Niewyszkolony 5+
Wyszkolony 4+
Fachowy 3+

PUNKTY FACHU

WOLNE PUNKTY

ATRYBUTY

GRATY

BROŃ

NAZWA	OBR	NZW	AMMO	ZAS	MAG	WŁAŚCIWOŚCI
Kij do hokeja	+3	–	–	BP	–	zdolność: Długa

PANCERZ

NAZWA	POZ	WŁAŚCIWOŚCI
Ochraniacze sportowe	1	miękki

WYPOSAŻENIE

NAZWA	POZ	WŁAŚCIWOŚCI

POZ	poziom
OBR	obrażenia
NZW	niezawodność
NZ	niezawodna
ST	standardowa
ZW	zawodna
AMMO	zużycie amunicji
ZAS	zasięg
BP	bezpośredni
BL	bliski
ŚR	średni
DAL	daleki
EXT	ekstremalny
MAG	poj. magazynka

OBCIĄŻENIE
10
UDŹWIG
MASA + 5

2580
PORTFEL

CYBER

NAZWA	POZ	U	WŁAŚCIWOŚCI
Czip osobisty			
Autoiniektor			

OTOCZENIE

RELACJE

BLISCY

BRYGADA
Szara/Szary
Nikolka/Niko
Sasza

293939 111
232333

SASZA

IMIĘ: **Aleksander**

KSYWA: **Sasza**

MELDUNEK:

PŁEĆ: Неосибирск

WIEK:

POCHODZENIE: **Zajelcowski rejon**

ALOKACJA 4A: **Angaż**

Znajomości wśród przemysłowców pomagają Ci znaleźć właściwych ludzi, którzy są w stanie naprawiać Twój sprzęt za symboliczną opłatą, za drobne przysługi lub nawet za darmo. Ponadto zawsze masz dostęp do przeróżnych części zapasowych – od komponentów samochodowych, aż po cybernetykę.

SZLIF Z POCHODZENIA: **Lalkarz**

Przerzut do dwóch kości dla każdego Testu Umiejętności Koder podczas pisania programów.

RYSA: **Kompleks Wyższości**

PRZEWAGI RYSY:

UŁOMNOŚCI RYSY:

PT dla Testów Umiejętności Bajera i Pyskówka jest obciążony modyfikatorem +1 względem ludzi, którzy z takiego czy innego powodu będą uważać się za mniej zamożnych, wykształconych albo po prostu gorszych od Ciebie.

JĘZYKI OBCE:

ZDROWIE

POZIOM STARTOWY ZDROWIA
MASA + DRYG + 5

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

STANY

- OSŁABIENIE
- UZALEŻNIENIE
- CHOROBA
- NAPROM. ZATRUCIE

POZIOM STARTOWY
EGO + 5

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

ZAŁAMANIE PSYCHICZNE K6

POZIOM STARTOWY
EGO + 2

ISKRA: -6 -5 -4 -3 -2 -1 **0** 1 2 3 4 5 6 7 8

OBRONA

[1]

DRYG	OBRONA
1–3	1
4–6	2

[0] POZIOM PANCERZA (MAKS. 3)

KARTA POSTACI

ATRYBUTY

2 DRYG — **2** CELNOŚĆ

DRYG	CELNOŚĆ
1	5
2–3	4
4–5	3
6	2

UMIEJĘTNOŚĆ — 5+ 4+ 3+ — SZLIF

KITRANIE	■	4+	3+	
MYK	■	4+	3+	
STRZELANIE	■	4+	3+	
SZABER	■	4+	3+	
SZOFER	■	4+	3+	

2 EGO

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

3 ŁEB

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

2 MASA — **2** SIŁA

MASA	SIŁA
1	5
2–3	4
4–5	3
6	2

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

SUKCES K6
Niewyszkolony 5+
Wyszkolony 4+
Fachowy 3+

PUNKTY FACHU:

WOLNE PUNKTY:

GRATY

BROŃ

NAZWA	OBR	NZW	AMMO	ZAS	MAG	WŁAŚCIWOŚCI	

PANCERZ

NAZWA	POZ	WŁAŚCIWOŚCI	

WYPOSAŻENIE

NAZWA	POZ	WŁAŚCIWOŚCI	
Przestarzały moduł MEX-a		EFE **1**, BAR **2**, TCPU **0**, PAM **4**, WYTRZ **6**	
Zestaw Lalkarza		+1 do Efektywności	
Moduł „Sonar"	1	Wejście na Pałę w Dystansie Bezpośrednim	

POZ	poziom
OBR	obrażenia
NZW	niezawodność
NZ	niezawodna
ST	standardowa
ZW	zawodna
AMMO	zużycie amunicji
ZAS	zasięg
BP	bezpośredni
BL	bliski
ŚR	średni
DAL	daleki
EXT	ekstremalny
MAG	poj. magazynka

OBCIĄŻENIE: 7

UDŹWIG
MASA + 5

PORTFEL: 2500

CYBER

NAZWA	POZ	U	WŁAŚCIWOŚCI
Czip osobisty			
Autoiniektor			

OTOCZENIE

RELACJE:

BLISCY:

BRYGADA:

Szara/Szary
Nikolka/Niko
Witek/Witka

293939 111

232333

KLUCZOWE POSTACIE FABULARNE

ALIOSZKA

Klient z Dworca Wschodniego, członek ekipy z Nowodzierżyńskiego rejonu. To on dostaje kontakt do Szarego/Szarej, który wraz ze swoją Brygadą ma mu zapewnić obstawę podczas potencjalnie ryzykownej transakcji na Kolejowym.

Gdy Alioszka zostaje poinformowany przez swojego człowieka w FSB, że święci się w mieście coś dużego, daje nogę jako pierwszy – wie, że inaczej szefostwo by go nie wypuściło (pracuje na Baryszewie i podciąga syntę, więc jest cennym dostawcą) i kazało walczyć, a on ma rodzinę. Alioszka to typ niejednowymiarowy, zarazem lojalnie oddany swoim bliskim, jak i miękki, wręcz śliski w kontaktach z obcymi. W rozmowie z nim BG powinni początkowo odnieść wrażenie, że jest tchórzem i myśli tylko o sobie – dopiero rozwój wydarzeń przekona ich, że nie wszystko jest czarno-białe.

ALIOSZKA

ZDROWIE

RULETKA | CIĘŻKIE OBR. +2 PT | LEKKIE OBR. +1 PT | ZDROWY

OSŁABIENIE

PSYCHE

ZAŁAMANIE PSYCHICZNE K6

ISKRA

OBRONA [1]

CYBER

- Czip Osobisty
- Autoiniektor

GRATY

BROŃ

NAZWA	OBR	NZW	AMMO	ZAS	MAG	
Pistolet Giurza-S, pistolet lekki	2	ST	1	BL	6	1

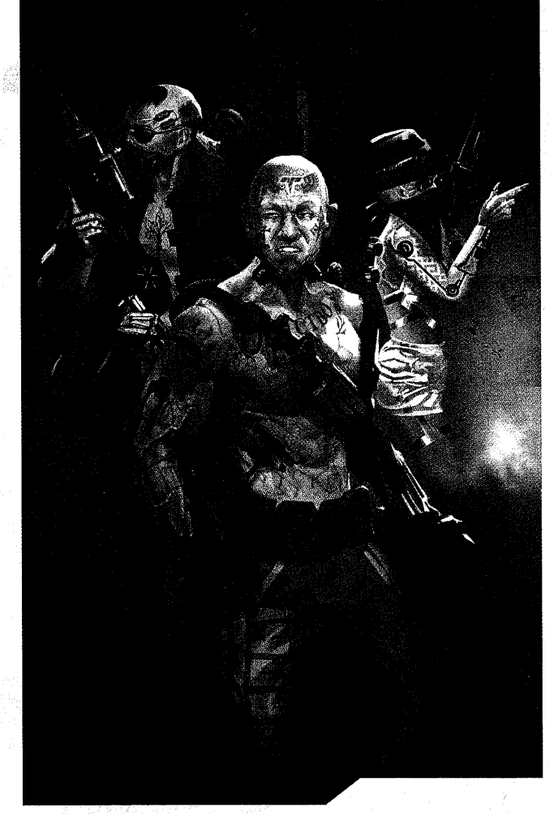
WYPOSAŻENIE

NAZWA	POZ	WŁAŚCIWOŚCI	
Ubranie	2		0
Skaner	2	Poszukiwanie i wykrycie zmiennej (Czuj): test z premią −1	0.5
Komunikator	3		0.1
Zapasowy magazynek	–		

ATRYBUTY

2 DRYG		2 CELNOŚĆ	
UMIEJĘTNOŚĆ	5+	4+	3+
STRZELANIE	5+	■	3+
SZOFER	5+	■	3+
2 EGO			
BAJERA	5+	■	3+
FASON	5+	■	3+
2 ŁEB			
CZUJ	5+	■	3+
ROZKMINA	5+	■	3+
2 MASA		2 SIŁA	
ODPORNOŚĆ	5+	■	3+

293939 111



SANIA, WANIA I TANIA

Opryszki z bandy Tarana. Zjawiają się na cynk o transakcji i chcą wymuszeniem bądź siłą przejąć towar, który powinien trafić do Alioszki. Jeśli Brygada będzie liczna, dobrze wyposażona i/lub po prostu bezczelnie agresywna, mogą się wystraszyć i odpuścić; jeśli tylko zobaczą jakiekolwiek oznaki słabości, od razu zaczną grać ostro, szczególnie że mają broń. Sami raczej nie zainicjują konfliktu siłowego, ale zaatakowani odpowiedzą z pełną brutalnością – chociaż nie będą walczyć szczególnie zaciekle, a na pewno już nie bronić się do ostatniej kropli krwi.

SANIA, WANIA I TANIA

ZDROWIE

RULETKA | CIĘŻKIE OBR. +2 PT | LEKKIE OBR. +1 PT | ZDROWY

OSŁABIENIE

PSYCHE

ZAŁAMANIE PSYCHICZNE K6

ISKRA

OBRONA [1]

CYBER

- Czip Osobisty
- Autoiniektor

GRATY

BROŃ

NAZWA	OBR	NZW	AMMO	ZAS	MAG	
Pistolet Giurza-S, pistolet lekki	2	ST	1	BL	6	1
Kastet	2	–	–	BP	–	0.5

WYPOSAŻENIE

NAZWA	POZ	WŁAŚCIWOŚCI	
Ubranie	1		0
Komunikator	1		0.1
Zapasowy magazynek	–		

ATRYBUTY

2 DRYG		2 CELNOŚĆ	
UMIEJĘTNOŚĆ	5+	4+	3+
STRZELANIE	5+	■	3+
SZABER	5+	■	3+
1 EGO			
FASON	5+	■	3+
1 ŁEB			
3 MASA		2 SIŁA	
BITKA	5+	■	3+

232333

С КАЖДЫМ ДНЕМ ВСЁ РАДОСТНЕЕ ЖИТЬ

PUŁKOWNIK ANDRIEJ DERLIN

Pseudo „Kojot". Wysoki rangą funkcjonariusz FSB, do którego gabinetu trafią BG po ich aresztowaniu i przesłuchaniach. Pułkownik Derlin będzie usiłował zniszczyć ich psychicznie, chcąc zmusić do podpisania lojalki i pozyskania w ten sposób wartościowych informatorów dla swojej siatki wywiadowczej. To typowy Gracz w pokera – wielki, rosły chłop w kwiecie wieku i o ciele godnym atlety, który łamał już dziesiątki albo i setki kryminalistów... Zarówno w sensie przenośnym, jak i bardzo dosłownym.

PUŁKOWNIK ANDRIEJ DERLIN

ZDROWIE

RULETKA | CIĘŻKIE OBR. +2 PT | LEKKIE OBR. +1 PT | ZDROWY

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 ■ 13 14 15 16 17 18 19

OSŁABIENIE [ ]

PSYCHE 0 1 2 3 4 5 6 7 8 ■ 10 11 12 13 14

ZAŁAMANIE PSYCHICZNE K6

ISKRA -6 -5 -4 -3 -2 -1 **0** 1 2 3 4 5 ■ 7 8

OBRONA [1]

CYBER

- [ ] Czip Osobisty
- [ ] Autoiniektor

GRATY

BROŃ

NAZWA	OBR	NZW	AMMO	ZAS	MAG	⏢
Pistolet GSz-41A, pistolet ciężki, półautomat	4	ZW	1	ŚR	18	0.5

WYPOSAŻENIE

NAZWA	POZ	WŁAŚCIWOŚCI	⏢
Ubranie	1		0
Komunikator	4		0.1
Kajdanki	-		
Zapasowy magazynek	-		

ATRYBUTY

DRYG 2 | **CELNOŚĆ** 2

UMIEJĘTNOŚĆ 5+ 4+ 3+

- KITRANIE 5+ ■ 3+
- STRZELANIE 5+ ■ 3+

EGO 4

- FASON 5+ ■ 3+
- PYSKÓWKA 5+ 4+ ■

ŁEB 3

- ROZKMINA 5+ ■ 3+
- KUJON 5+ ■ 3+

MASA 4 | **SIŁA** 3

- BITKA 5+ ■ 3+

WIERA, DENIS I KATIA

Rodzina Alioszy, którą BG mają ewakuować z miasta. Wiera jest absolutnie przerażona tym, co się dzieje – mąż zadzwonił i kazał jej się natychmiast spakować w jedną walizkę, bo ich życiu grozi niebezpieczeństwo; wie doskonale, czym zajmuje się Aliosza i stara się być twarda oraz racjonalna, ale nie radzi sobie z nerwami. Jedenastoletni Denis podchodzi do sprawy bardzo poważnie i wie, że tatusiowi, mamusi i siostrzyczce coś grozi, a on jest już przecież duży – przez co może zrobić coś głupiego. Katia ma cztery latka i płacze, bo musiała zostawić w domu swojego nowego cyberkotka.

WIERA, DENIS I KATIA

ZDROWIE

RULETKA | CIĘŻKIE OBR. +2 PT | LEKKIE OBR. +1 PT | ZDROWY

1 2 3 4 5 6 7 8 ■ 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

OSŁABIENIE [ ]

PSYCHE 0 1 2 3 4 5 ■ 7 8 9 10 11 12 13 14

ZAŁAMANIE PSYCHICZNE K6

ISKRA -6 -5 -4 -3 -2 -1 **0** 1 2 ■ 4 5 6 7 8

OBRONA [1]

CYBER

- [ ] Czip Osobisty
- [ ] Autoiniektor

GRATY

WYPOSAŻENIE

NAZWA	POZ	WŁAŚCIWOŚCI	⏢
Ubranie	1		0
Komunikator	1		0.1

ATRYBUTY

DRYG 2 | **CELNOŚĆ** 2

UMIEJĘTNOŚĆ 5+ 4+ 3+

- KITRANIE 5+ ■ 3+

EGO 1

ŁEB 2

MASA 2 | **SIŁA** 2

KARTA POSTACI

IMIĘ

KSYWA

MELDUNEK

Неосибирск

PŁEĆ WIEK

POCHODZENIE

ALOKACJA 4A

SZLIF Z POCHODZENIA

RYSA

PRZEWAGI RYSY

UŁOMNOŚCI RYSY

JĘZYKI OBCE

ZDROWIE

POZIOM STARTOWY ZDROWIA
MASA + DRYG + 5 ■

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

STANY

- ✚ OSŁABIENIE
- CHOROBA
- UZALEŻNIENIE
- NAPROM. ZATRUCIE +✚

POZIOM STARTOWY
EGO + 5 ■

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

ZAŁAMANIE PSYCHICZNE K6

POZIOM STARTOWY
EGO + 2 ■

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

OBRONA

DRYG OBRONA
1–3 1
4–6 2

POZIOM PANCERZA (MAKS. 3)

DRYG CELNOŚĆ

DRYG CELNOŚĆ

UMIEJĘTNOŚĆ	5+	4+	3+	SZLIF
KITRANIE	5+	4+	3+	
MYK	5+	4+	3+	
STRZELANIE	5+	4+	3+	
SZABER	5+	4+	3+	
SZOFER	5+	4+	3+	
EGO				
BAJERA	5+	4+	3+	
FASON	5+	4+	3+	
PYSKÓWKA	5+	4+	3+	
ŁEB				
CZUJ	5+	4+	3+	
ROZKMINA	5+	4+	3+	
KUJON	5+	4+	3+	
DOKTÓR	5+	4+	3+	
INŻYNIER	5+	4+	3+	
KODER	5+	4+	3+	
OPERATOR	5+	4+	3+	

MASA SIŁA

MASA SIŁA

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

SUKCES K6
Niewyszkolony 5+
Wyszkolony 4+
Fachowy 3+

PUNKTY FACHU

WOLNE PUNKTY

ATRYBUTY

GRATY

BROŃ
NAZWA

OBR	NZW	AMMO	ZAS	MAG	WŁAŚCIWOŚCI

PANCERZ
NAZWA

POZ	WŁAŚCIWOŚCI

WYPOSAŻENIE
NAZWA

POZ	WŁAŚCIWOŚCI

POZ poziom
OBR obrażenia
NZW niezawodność
NZ niezawodna
ST standardowa
ZW zawodna
AMMO zużycie amunicji
ZAS zasięg
BP bezpośredni
BL bliski
ŚR średni
DAL daleki
EXT ekstremalny
MAG poj. magazynka

OBCIĄŻENIE

UDŹWIG
MASA + 5

PORTFEL

CYBER

NAZWA	POZ	WŁAŚCIWOŚCI

OTOCZENIE

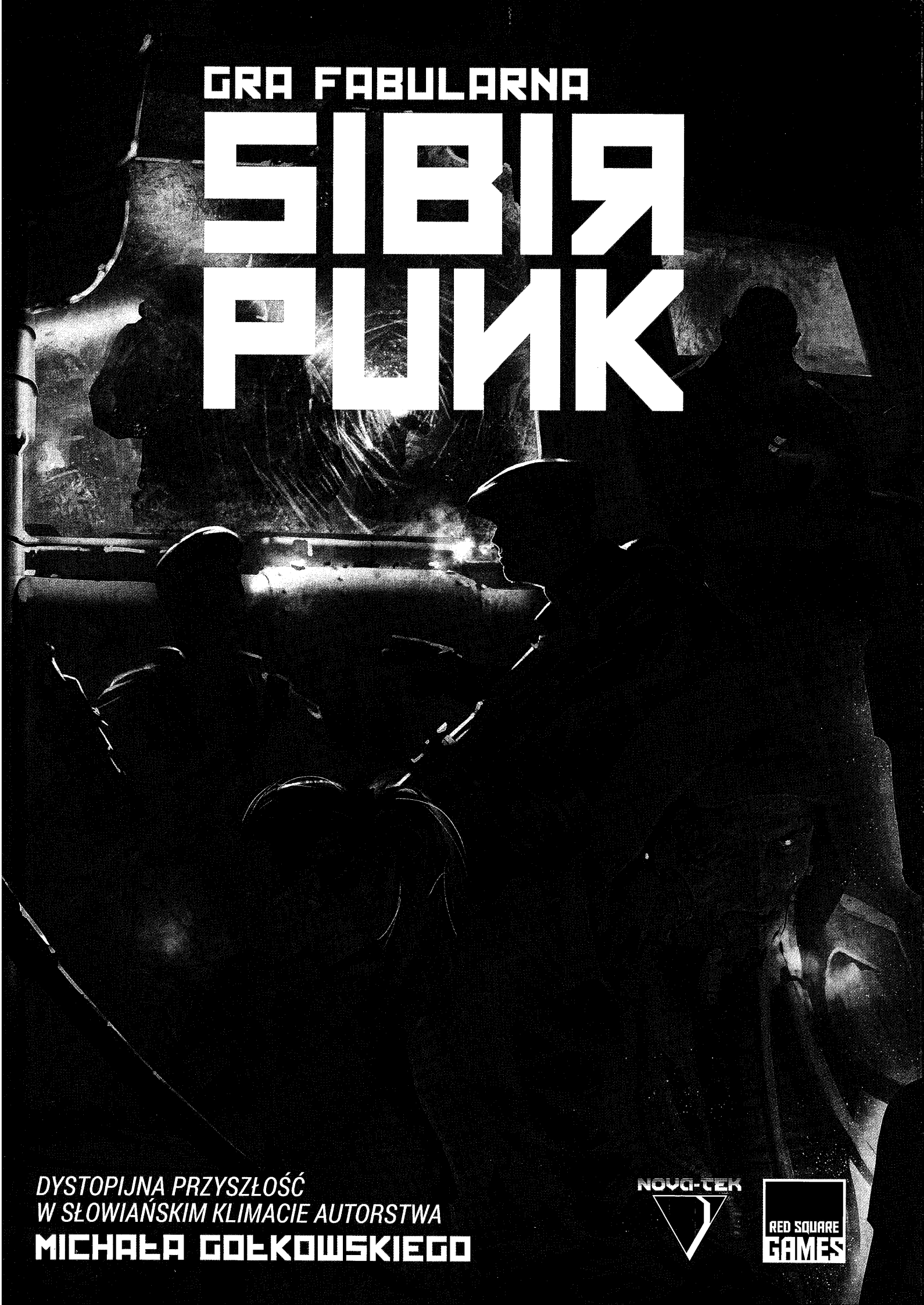
RELACJE

BLISCY

BRYGADA

GRA FABULARNA

SIBIR PUNK



DYSTOPIJNA PRZYSZŁOŚĆ
W SŁOWIAŃSKIM KLIMACIE AUTORSTWA
MICHAŁA GOŁKOWSKIEGO

NOVA-TEK

RED SQUARE GAMES

NEOSIBIRSK

Miasto, które nigdy nie śpi.

Zbudowane pośrodku niczego. Skute lodem i zasypane brudnym śniegiem w zimie; nagrzane niczym piekarnik i okutane w całun smogu przez całe lato. Otoczone szczelnym pierścieniem fabryk i zakładów. Wypełnione aż po brzegi ściśniętymi na styk pudełkami betonowych bloków. Zdobne niedostępnymi dla zwykłych, szarych proletariuszy wieżami ze szkła i stali, w których pracuje i mieszka ułamek populacji miasta, trzymający w zaciśniętej pięści większość zarówno zasobów pieniężnych, jak i władzy.

Jesteśmy w samym sercu Syberii, sześć i pół godziny lotu oraz pięć stref czasowych na wschód od miejsca, w którym to czytasz... Mimo że i tak nie ma to znaczenia, bo granice w odległej o pół wieku przyszłości są szczelnie zamknięte dla jakiegokolwiek ruchu i informacji, mogących zakłócać spokój ducha obywateli Federacji.

Witaj pośród wielopasmowych ulic, wypełnionych stojącymi w korkach samochodami. W zatłoczonych trolejbusach i tramwajach transportu miejskiego. W tunelach metra, niczym korytarze mrowiska rozciągającego się pod betonową pustynią miasta.

To tutaj, w ciemnych i obskurnych zaułkach, zaczyna się przygoda. To właśnie stąd wyruszy dzisiaj kolejna Brygada, aby sprężynowym nożem, kijem hokejowym, pirokastetem i mocno już używaną, ale wciąż działającą klamką wydrapać w tkance miasta swój ślad. W końcu, po tylu latach bezsilnego zaciskania zębów, odważyć się wznieść pięść w geście sprzeciwu wobec totalitarnej dyktatury reżimu, gdzie na tak niewielu pracować muszą wszyscy.

Oligarchowie i szefowie gangów, pułkownicy milicji i tajni agenci FSB, bogacze na dorobku, zadufani w sobie celebryci, jajogłowi naukowcy – oni wszyscy uważają, że jesteś tylko śmieciem, na którego zapewne wyglądasz.

Dzisiaj, tej właśnie nocy udowodnisz im, że kundle może i nie zdobywają pierwszych nagród na wystawach, ale nawet na ulicy żyją dłużej i pełniej niż dowolny wychowany wśród puchów rasowiec.

Witaj w świecie SibirPunk RPG – dynamicznej, bandycko-kryminalnej gry fabularnej o zrodzonych z tkanki miasta i wychowanych na ulicy bohaterach, o których nikt nie prosił, ale na których wszyscy z nawiązką zasłużyliśmy.

Raz jeszcze witaj w Neosibirsku: mieście Twoim, moim... naszym.

ULICA WZYWA.

ISBN 978-83-960558-0-4

Dystrybucja na terenie Polski:

Copyright © 2021 Red Square Games S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.