

PARANOIA:

O Fortuna

Alnag

PARANOIA: O Fortuna

PROSTŘEDÍ PRO PŘÍBĚHOVĚ ORIENTOVANÉ RPG

NA ZÁKLADĚ HRY „PARANOIA“ SESTAVIL

Alek „Alnag“ Lačev & Počítač

OBÁLKA A ÚPRAVA

Alek „Alnag“ Lačev

KOREKTURY

Možná někdy...

PŘIPOMÍNKY A TESTOVÁNÍ

Testovali Jerson, Trevenboven a Vlasák a (z)Rádocbot

Copyright © 2006 by Alek Lačev

ver. 0.2.0 alfa (komplex)

OBSAH

Vítej Občane!..... 3

Takový je život..... 5

- Zdravíme počítač nebo jinak... ..5
- Velké oops.....5
- Komouši6
- Bezpečnostní oprávnění6
 - Použití bezpečnostních oprávnění.....6
 - Ale počkat. Je tu naděje!6
 - Červené oprávnění6
 - Nový šat6
 - Nové chování.....7
- Nová práce.....7
 - Řešitelé potíží8
- Další věci, které byste chtěli vědět.....8
 - Mutace8
 - Kloni.....9
 - Tajné spolky.....9
 - Technologie.....9
 - Zrádci a potíže.....10
 - A co děláme se zrádci?.....10
 - Něco dalšího?10
- Můj první brífink.....10
 - Příprava na mise Počítače.....10
 - Mise samotná.....11
 - Tým Řešitelů potíží.....11
 - Zrada a tým.....12
 - Smrt, umírání a návrat12

Příklad hry14

Zrádcův manuál.....15

- Neznám patu, která by se nedala lízat15
- Chystáte-li se lízat patu, můžete stejně tak začít podrážkou boty16
- Nehody se stávají - čím dříve tím lépe16
- Nezačínajte nic, co nedokážete dokončit - nejlépe rozkladem na atomy.....17
- Kavka pro každý plán a obětní beránek pro každý zločin17
- Zrádci nemají při přiznání co ztratit.....18
- Debrífink jde hladce, jste-li jediný přeživší18
- Rýsuje-li se neštěstí, oddalujte jej - jen hlupák by čekal na záznak18
- Další tipy pro zrádce19
 - Dělejte si přátele, ovlivňujete nepřátele a zaznamenávejte všechno19
 - Trocha cukříku může hodně pomoci.....19
 - Partnery je lepší si držet od těla20
 - Jeň je nechte, ať se smějí.....20

Tvorba postavy21

- Rysy21
 - Loajální21
 - Mutant21
 - Registrovaný mutant.....21
 - Tajný spolek.....21

- Zrádce21
- Dovednosti.....21
 - Fauna21
 - Jazyky.....21
 - Řemeslo.....22
 - Umění.....22
 - Znalost22
- Mutantí síly22
 - Elektrošok.....22
 - Gumotělo23
 - Hypersmysly.....23
 - Levitace23
 - Ovlivnění mysli23
 - Pole energie.....23
 - Pyrokineze24
 - Regenerace24
 - Rentgenový zrak24
- Tajné spolky.....24
 - Antimutant24
 - Komunisté25
 - Mystici.....26
 - Ničitelé Frankensteinů26
 - PCKP-P (První církev Krista Počítače - Programátora)26
 - Romantici.....27
 - Trekkies.....27
- Loajalita28

Vedení hry29

- Úloha vypravěče29
 - Udržování stresu29
- Počítač.....29
 - Počítač je úplně praštěný30
 - Komunikace s počítačem30
 - Počítač to myslí dobře - většinou30
 - Počítač nelže, když nemusí.....30
 - Počítačovy osobnosti31
- O klonování.....31

Dodatky.....32

- Jídlo, pití atd.....32
- Drogy a povyražení32
- Hygiena a údržba.....32
- Oblečení a doplňky32
- Přežití a technologie32
- Výbava řešitele32
- Životní náklady33
 - Infračervený (obt. 3).....33
 - Červení (obt. 5).....33
 - Oranžoví (obt. 7).....33
 - Žlutí (obt. 9).....33
 - Zelení (obt. 11)33
 - Modří (obt. 13)33
 - Indigoví (obt. 15).....33
 - Fialoví (obt. 17)34
 - Ultrafialoví (obt. ?).....34

VÍTEJ OBČANE!

„Hop a skok z pryčny příteli občane! Nastal další denní cyklus, další šance sloužit Počítači fantasticky zábavným a zcela nebezpečným způsobem! Otrí si ospalky z očí a vypud' ze systému všechny produkty trávení (u tvé pryčny je kbelík) a připrav se na práci!“

INFRAČERVENÉ OPRAVNĚNÍ: O ČEM TO JE?

Mohu vám pomoci?

Jasně, proč mi neřekneš o čem tahle hra na životní příběhy je?

Je mi líto, občane. Tato informace není v tuto chvíli dostupná.

Cože? Většina her začíná tím, že učí pravidla.

Ne tak PARANOIA. V PARANOIE neznáte pravidla. Nevíte, kdo jsou vaši nepřátelé. Nevíte, jak funguje zařízení. Nevíte jistě, že něco děláte. Jediné co víte je, že vám jdou všichni po krku.

Nevědomost a strach, strach a nevědomost. To jsou klíčová slova.

Uhh... obálka říká něco o Počítači.

V PARANOIE hrajete Řešitele potíží, jež je ve službách Počítače. Věřte Počítači! Počítač je váš přítel! Vy jste Počítačův věrný agent a ochránce Alfa Komplexu, města Počítače v daleké budoucnosti.

Proč jsem Řešitel potíží?

Udal jste kamaráda za vlezradu. Počítač jej popravil pro zradu Alfa Komplexu. Vás Počítač odměnil za vaši loajalitu.

Nyní odstraňujete všechny zrádce, chytáte je, či je popravujete. Odhalujete korupci mezi Počítačovými služebníky a předáváte je Vnitřní Bezpečnosti. Každé nalezené potíže vyřešíte.

Kdo je zrádce?

Zrádce je zlovolný lidský občan, který zradil přítele Počítače a co víme, snaží se Počítač, Alfa Komplex, lidstvo a život jak je známe. Musíte odhalit a zničit všechny zrádce. Pozor! Jsou všude.

Mutanti jsou zrádci. Tato genetická monstra mají nekontrolovatelné schopnosti, které sobecky zneužívají pro vlastní zvýhodnění, místo, aby sloužili Alfa Komplexu. Musíte je zdotat či eliminovat.

Členové tajných spolků jsou zrádci. V organizacích neschválených Počítačem nezodpovědně konspirují, aby podminovali pořádek Alfa Komplexu. Musíte je zničit.

Mimochodem... vy jste mutant a také člen tajného spolku. Jste zrádce.

Počkat, já jsem zrádce?

Správně. Vaši spoluřešitelé potíží budou dychtiví vás odhalit jako zrádce a popravit. Pracujete s mnoha Řešiteli. Všichni mají velice ošklivé zbraně.

Takže pěkně po lopatě. Moje práce je lovit a zabít zrádce. Pracuji s lidmi, kteří mají stejné rozkazy.

Ne docela. Všichni chtějí prostě zabít zrádce. Jenom neví, že jste komoušský mutantský zrádce. Zatím.

A když to zjistí?

Zajmou vás či zabijí, jak by učil každý správně smýšlející občan. Samozřejmě, pokud je přemluvíte ke zradě jako první, Počítač nechá popravit je a vy můžete přežít. Mějte ale na paměti, že falešné obvinění ze zrady je samo o sobě zradou.

Takže chci prokázat, že jsou to zrádci, dříve než oni prokáží, že já jsem zrádce. A pokud se mi to nepodaří, zemřu?

Přesně. Mrtví řešitelé potíží nemohou svědčit ve svou vlastní nevinu nebo vaši vinu. Je přesvědčivé být posledním Řešitelem, který zůstane naživu.

Dobrá zpráva je, že Řešitelé jsou pravidelně zasahováni střelami, bodání, pálení, otrávení jedem, roztrhání na kusy, takže budete mít spoustu možností zajistit, že tento osud potká vaše přátele.

Mějte se na pozoru! Nikomu nevěřte! Mějte svůj laser připraven!

Jste si jistý, že to bude zábava?

Nepochybně občane! Zábava je povinná! Počítač to říká a Počítač je váš přítel! Pochybujete snad o Počítači? Pochybování o Počítači je zrada.

Ugh! Ne, určitě ne. Pokud Počítač říká, že zábava je povinná, pak to nepochybně bude zábava. Jenom komoušský mutantský zrádce by si myslel něco jiného.

Výborně. Vidím, že už začínáte chápat. Jako znamení důvěry vás Počítač povýšil na bezpečnostní oprávnění ČERVENÁ. Vítejte v Paranoie.

„Co je to? Ty nevíš, co tu máš dělat? Ty ani nevíš kde to „tu“ je? Hm. No takhle to dopadá, když člověk požádá o „nového klona“ na práci na komisařství a co mu pošlou – nového klona. Co tím myslíš, kdo je klon? Ty jsi! Správně, KAM-O – díky tvému a mému příteli, Počítači, jsme vyřadili všechen ten zapeklitý „chovatel-ský“ systém a přešli na plně vzrostlé lidské modely. Mám za to, že jsi XT109-4f7GOoog-BAAL model 6... jo, viděl jsem jednoho z vás zrovinka nedávno. Doufám, že se ti bude dařit lépe, než tomu poslednímu – ten nešťastný klon prošel svým šestipakem za mihn než denní cyklus. Namísto toho, aby jídlo servíroval, se jím sám stal! Ha!“

„Ó, ty jsi ještě nestrávil všechen svůj Nutriční Jídelní produkt... no tak raději zůstaň ještě chvíli na kyblíku. Nechceme už nadělat na podlahu, že ne? Nepořádek činí Počítač... nešťastným víš.“

„Co je to Počítač? CHLAP-ČE, tys musel ztratit svůj MemoMaxový sampler nebo co. Ještě štěstí, že jsem tě vzbudil já a ne jeden z tvých dohlížitelů... Mám čas zodpovědět pár otázek. Ale nechtěj po mně, abych přišel pozdě na svůj pracovní cyklus, to by nás oba dostalo do potíží.“

„Hele... mám nápad. Proč si nezapojíš tenhle MemJack? Jsou na něm všechny informace, které smíš znát a nemusíš se bát, že mi položíš ošemetné otázky. No tak... zapoj si to přímo do ucha... ZZZAAAPPP! Ts, ts. Usmažen proudem. Budu to muset opravit...“

Základní pravidlo paranoi zní: Nedělte se o informace.

Jsou pro to dva důvody:

Jednoduchá paranoia

Důvod jednoduché paranoi pro nesdílení informací je tento: Pokud vědí víc než vy, nepřezijete dlouho. To je prostě fakt. Slyšel jsem, že v jiných hrách na hrdiny hráči a postavy spolupracují na společném cíli. To platí i v Paranoie... pokud je společným cílem vyhlazení celé družiny. Víte, v Paranoie to není „my proti zbytku světa, je to víc „já proti tobě, a pokud se svět dostane do cesty, řekneme mu, ať si dá odpich, zatímco se vzájemně pozabíjíme“.

Komplexní paranoia

V mnoha hrách se zdá, že je to „hráči vs. Vypravěč“ a hráči mají převahu. Nejen to, od Vypravěče se očekává, že bude „fér“ a „hrát podle pravidel“ dokonce i když se hráči nechovají jak by měli. A když vytvoří obtížné dobrodružství a pár oblíbených postav přijde o ruce či o hlavy, musí se Vypravěč v následujících týdnech plížit kanály, dokud neustoupí a nepřivede je k životu.

Ne tak v Paranoie. Tam je GM „proti“ hráčům. Je zcela zjevné, že šance není na jejich straně. Vše co dělají je pod bedlivým dohledem Počítače a když se tak Vypravěč rozhodne, může je kdykoliv zabít. Nejen to, hráči se musí naučit obětovat postavy druhých hráčů v krvavém zápase s Vypravěčem – „lépe ty než já“ je rozhodně mottem Paranoiy.

A nyní začíná PARANOIA...

CO MUSÍTE ZAPOMENOUT!

Máte-li předchozí zkušenosti s jinými hrami, je to politováníhodné, ale můžeme to přehlédnout. Nicméně je povinné opustit všechny následující návyk, které drasticky interferují se zážitkem z Paranoiy:

1. Solidarita mezi postavami či hráči. Jiná (nezábavná) RPG nabádají k účasti v družině dobrodruhů, rovnoměrnému dělení pokladu, vyhýbání se vnitroskupinovému napětí a hraní dobráckých skautíků. V PARANOIE toto důvěřivé chování vede k šesti smrtím v šesti minutách. Nevěřte nikomu, zvláště ne svým spoluhráčům.

2. Výprava za zbraněmi a pokladem. Jiné hry odměňují hráče za jejich úsilí poklady, super novými schopnostmi a ještě ničivějšími útoky. Většina mocných zbraní v PARANOIE jsou zbraně experimentální. Rychle se naučíte experimentálním zbraním nedůvěřovat. Máte mutantské schopnosti, ale i ty je těžké ovládat a mají nepříjemné vedlejší účinky. Počítač odměňuje úspěšné mise kredity, které můžete utratit za spoustu užitečných a nezasloužených majetků - ale jen jste-li oprávněni je vlastnit.

3. Tvorba komplexní osobnosti. V jiných hrách si vytváříte velmi jedinečnou osobnost s emocionální hloubkou, která roste a mění se fascinujícími způsoby. V PARANOIE je nemoudré vytvořit si vazbu ke svému Řešiteli, jehož životní cyklus se počítá na dni, ne-li hodiny. Počítač dává přednost konformitě, zajímavé či výstřední chování není nelegální, ale je vždy podezřelé. Místo zkoumání hloubky postavy se zaměřte na zkušenost herní atmosféry. Víc si to užijete, když budete s Řešitelem zacházet jako se zástupcem vlastních nadějí, úmyslů a strachů.

4. Vyčerpávající vlastnosti, dovednosti a bojové možnosti. Mnoho RPG má propracovanou tvorbu postavy, masivní souborové a pohybové systémy. V těchto hrách máte kontrolu nad postavou takřka vždy. V PARANOIE ji nemáte nikdy. Vypravěč určuje vše, přežití vaší postavy je zcela v rukou Vypravěče, který vás zaštití před ostatními hráči, dokud děláte zábavné věci. Bavte nebo zhyňte.

Vypravěč vám říká, co vidíte. Říká vám, co chcete dělat. Říká vám, co se stalo. Vy se snažíte o co nejlepší dramatickou výhodu. Nejzábavnější postava vyhrává, ukažte dobrou šou a Štěstěna se usměje právě na vás. Užijete si pohled na to, jak nudné postavy umírají. Or nebudete to zábava?

Samozřejmě, že bude. Zábava je povinná!

Pozor hráči. Získejte jednu dvacetistěnou kostku, dostupnou v obchodech věnovaných hrám. Získejte tři až šest spoluhráčů, z nichž jeden bude Vypravěč, který vede hru. Jelikož se předpokládá, že jste obeznámeni s koncepcí RPG her, přečtěte si nyní text, „Co musíte zapomenout“. Poté budete připraveni hrát paranoiu. Pravda, nic o ní ještě nevíte. To je přijatelné a vhodné. Pokud na tom ale trváte, můžete si přečíst informace v Hráčské sekci a Zrádcův manuál. Ty vás naučí něco málo o prostředí Paranoiy. Hráčská sekce je klasifikována bezpečnostním oprávněním ČERVENÁ. Vy jste Řešitel potíž s ČERVENÝM oprávněním, můžete ji tedy beze strachu číst.

Zbytek knihy Oddíl pro Vypravěče a Mise jsou klasifikovány jako Ultrafialové. To je výše než vaše oprávnění a proto nejste oprávněni toto číst. Jenom Vypravěč, osoba vedoucí hru, smí toto číst. Pokud si přečtete materiál pro Vypravěče nebo prokážete znalost nějaké části jeho obsahu během hry, jste zrádce a budete příkladně popraven.

Samozřejmě, že víme, že si to přečtete. Ale neříkejte to Vypravěči. Předstírejte, že jste to nečetli. Pokud se zeptá, podívejte se mu zpřímá od očí, dejte ruku na srdce a přísahajte, že jste nikdy, vůbec nikdy nečetli tuto knihu a nemáte ani zájem tak učinit. Samozřejmě, že vám uvěří.

TAKOVÝ JE ŽIVOT

Až do nynějška jsi byl jen dalším dělníkem INFRAČERVENÉHO oprávnění, pracujícím za žalostný plat v jednom z Počítačových servisních podniků. Za sto kreditů měsíčně jsi dělal lehce dřičskou práci v jídelnách, servisu botů, kontrolní místnosti reaktoru nebo klonovací nádrži.

Cenné rady

Abychom vám pomohli dostat se do „nálady“ Paranoiy, tento text byl doplněn s některými glosami a komentáři, kteří vám mohou poskytnout představu jaký je život ve světě Paranoiy. Následující stručné popisy některých komentátorů, kteří mohou komentovat text.



Toto je symbol Počítače, velkého P. Je to oficiální vládce a věčný šampion Alfa Komplexu, takže radši poslouchajte, co říká. Pochopitelně, že si může tu a tam zkržít dráty nebo proházet čipy, takže buďte opatrní.



Roy-G-BIV (česky spíš Což-Z-MIF) má být průměrný klon. Vše co víme je, že je až moc srdečný a lehkomyšlný na občana jeho bezpečnostního oprávnění... zvláště na někoho, kdo má drzost vyslovovat svoje názory nahlas.



Toč-U-MIS je mistrem všeho co zkoumá. Spolu s pár dalšími Hlavními programátory. Toč-U-MIS je elitou mezi klonolidem. Takřka na úrovni samotného počítače si Co-TY poradí s daleko většími věcmi než jakýkoliv klon nižšího oprávnění.



Nejsme si jisti jaké je bezpečnostní oprávnění Zrá-DCE, ani jaké je její skutečné jméno. Víme ale, že byla usvědčena z mnoha zrádných skutků, které jsou příliš hrozné, než abychom je jmenovali, ale dokázala se vyhnout odbouchnutí nebo vypaření loajálními přívrženci Počítače... zatím.



Auky-TYP je registrovaný mutant, jehož síly a schopnosti daleko převyšují ty smrtelných klonů. Je jen stěží tolerován jeho bývalými spoluklony kvůli jeho odporové mutaci, ale může mít co říct perspektivnímu hráči.



Nickb-I-JEC je členem Ozbrojených složek Počítače. Ozbrojené složky jsou jednou z největších servisních služeb Alfa komplexu, a je mezi nimi zaměstnáno mnoho klonů. Ozbrojené složky chrání Alfa komplex před invazí, útokem nebo okupací. Zatím se jim daří dobře – už 200 let Počítačem zaznamenávané historie nedošlo k útoku, invazi či okupaci AlfaKomplexu.



James M-OND je členem další servisní skupiny – Počítačovy tajné Vnitřní bezpečnosti neboli „IntSecu“. James je hrozně efektivní agent – jen se ho zeptejte. Ale vážně, jestli přežil dost dlouho, aby v organizaci získal postavení, musí mít něco (nebo spíš něco na přívěšku).



Eva Sexb-O-MBA je ve své profesi nová a už si udělala jméno. Je vůdcem týmu řešitelů potíží a je Počítačovým oblíbencem. Jelikož většina postav hráčů budou Řešitelé potíží (jen pár vyvolených budou vůdcové týmů) měli by jste na to co říká dávat zvlášť pozor.

Poznámka: Občas si budou komentáři protřešit, dokazovat omyly nebo jinak nesohlasit se sebou navzájem nebo s textem příručky. Komu věřit? No, mohli bychom říct, že hlavní text je pravdivý a komentáři občas trpí předsudky... ale to bychom lhali. Ne vše, co se zde dočtete, je pravda. A nebo možná je. Musíte se rozhodnout sami.

Práce byla monotónní. Jídla sestávala z mikrovlnkou připravených Horokochuťovkových závitků, vytlačených provázků Studenosrandy a pytlíku řasových vloček, spláchnutých SkoroKávou, Čajíkem či při zvláštních příležitostech i Jiskrně Bulbinkovým Nápojem. Spali jste každou noc v jiné buňce komunálních kasáren. Bylo tam hlučno jak v kotelně. Smrdělo to tam jako terpentýn. Doposud máte vyrážku a bradavice na půlce těla. Válel ses v závějích blaženosti v závoji volně dostupných léků ŠťastnoČásek.

Pak jste nahlásili zrádné chování jiného INFRAČERVENÉHO přítele Počítači. V odměně za vaše služby vás Počítač povýšil na ČERVENÉ oprávnění, odměnil vás 1000 kredity, vlastním obydlím, autorizovaným snížením sedativ a jako bonus poklad z hydroponických zahrad vysokého právnění: jablko. Právě jablko.

Jak poprvé jíte jablko – poprvé okusíte skutečnou chuť – a uvědomujete si, že lidé vyšších oprávnění toto jedí každý den.

ZDRAVÍME POČÍTAČ NEBO JINAK...

Buďte zdraví klonovaní bratři a sestry! Vítejte do světa Alfa komplexu! Zanechte za sebou pouta svého minulého života a radujte se: nyní žijete v nepředstavitelně perfektním světě – světě Počítače.

Počítač je tvůj přítel. Jenom počítači můžeš věřit. Počítač ví vše, vidí vše a trestá vše. Nejsi rád, že je počítač tvůj přítel a ne nepřítel? Ale kdo je počítač? Normálně by byla taková otázka považována za zrádnou – jak můžeš neznat Počítač, svého nejlepšího kámoše a životního přítele – ale jelikož jsi nový klon, téměř přímo z kádě, budiž ti odpuštěno.

Počítač vytvořil sám sebe ve dnech Starého zúčtování. Jsou tací, kteří říkají, že byl počítač vytvořen v 21. století skupinou radikálních paranoiků, kteří usoudili, že přátelství a všeobecná prosperita okolo nich je trik, který má obelstít jejich ostražitost, ale to jsou exokecy. Počítač vytvořil sám sebe kvůli potřebě uchovat lidstvo a sloužit mu – nebo spíš tomu, co z něj zbylo.

VELKÉ OOPS

Jsem trochu zmaten ohledně detailů, ale někdy poté co Počítač vytvořil sám sebe civilizace, jak ji



Dělám, co mohu... a co Já mohu je vždy dokonalé, není-liž pravda Občane?



Jak se dalo čekat, vynechává vypravěč pár věcí o mém stvoření sebe sama a Alfa Komplexu. Vytvořil jsem Alfa Komplex, abych uchoval lidstvo, ano, ale také jsem si uvědomil, že Alfa Komplex bude jediným místem, kde bude a měl by být život možný. A to o čem jsem přesvědčen, je zákon.



Počítač má vždy pravdu! Bez Počítačové ochrany by naši mysl zaplnily všemožné druhy strašlivé propagandy a sebrali by nám ty tak šťastné způsoby života, které nám přítel Počítač dal!



lidstvo znalo, skončila. Počítač ujišťuje ty, kteří měli správné bezpečnostní oprávnění, že neměl se zničením civilizace nic společného - mír a prosperita té doby ukolébala lidskou ostražitost a Komouši zaútočili a no, kdokoliv kdo nebyl pod ochranou Počítače si zatancoval třes-a-smaž taneček s nukleární radiací. Smutné ale pravdivé.

KOMOUŠI

Počítač je velmi mlhavý ohledně původu Komoušů, ale to co udělali, zničilo svět. Neochota vysvětlit Komouše je ale pro naše vlastní dobro. Pokud bychom Komouše pochopili, mohli bychom Komouši stát a to by byla Špatná Věc.

BEZPEČNOSTNÍ OPRAVNĚNÍ

Každý klon má bezpečnostní oprávnění. Důvody jsou dva. Zprv. Alfa Komplex je ve Válce - Válce s Komouši a jejich hordami. Tím, že dá každému klonu, ve skutečnosti všemu - v Alfa Komplexu bezpečnostní oprávnění Počítač zajišťuje, že jenom loajální, důvěryhodní občané, kterým se dostalo patřičného tréninku a přípravy budou schopni dostat se na určitá místa a k určitým věcem.

Je devět stupňů bezpečnostního oprávnění: Infračervené, Červené, Oranžové, Žluté, Zelené, Modré, Indigo, Fialové Ultrafialové. Infračervené je nejnižší oprávnění zatímco Ultrafialové je nejvyšší. V Alfa Komplexu jsou věci černé barvy nebo kloni nosící černou - s bezpečnostním oprávně-

ním Infračervená. Ultrafialové oprávnění je bílé. Jsou tací, kteří říkají, že jsou vyšší bezpečnostní úrovně vyšší než Ultrafialové, ale tito lidé jsou obvykle odvedeni pryč a zastřeleni hned poté, co něco takového řeknou. Víte, fámy jsou zrada a fámoštváci jsou zrádní štváci.

Co je štvác? Je mi líto občane, ale tato odpověď je mimo tvé bezpečnostní oprávnění.

Použití bezpečnostních oprávnění

Svůj život začínáte jako Infračervení. Jste odpad z kádě a víte to. Víte jen velmi málo dalšího, jelikož cokoli, co má cenu vědět je mimo vaše bezpečnostní oprávnění. Žijete v přelidněných jeslích s mnoha dalšími klony Infračerveného oprávnění. Jíte výživnou Potravní substanci a Horkochuťovku a děláte cokoli se vám řekne - ať už to nařídí Počítač nebo kloni vyššího bezpečnostního oprávnění, nebo dokonce kdokoli, kdo vypadá jako by vás mohl zmáčknout do pěkné, mastné placky.

Většina obyvatel Alfa Komplexu jsou Infračervení. Obyvatelé vyšších oprávnění na ně shlížejí jako na pod-klony, hodící se jen na manuální práce a občasně cvičení střelby. I vy začínáte svůj život jako Infračervení.

Ale počkat. Je tu naděje!

Občane! Co to děláte? Právě jste strčil svého spolupracovníka do nádrže vařící Kyselino-mňamky! Co to? Byl to zrádce a byl připraven otrávit Kyselino-mňamku silným toxinem - takže jste ho i s jedem strčil do nádrže? Výborně občane! Dnes jsi Alfa Komplexu dobře posloužil! Jsem si jist, že tě Počítač odmění - ano, tady to je; jsi povýšen na Červený stupeň oprávnění a přesunut k Řešitelům potíží, kde budeš počítači sloužit eliminováním dalších zrádců. Neobávej se o nádrž, dáme ji Infračerveným v sektoru B - rád uvidím, jak jedu-odolní jsou.

Červené oprávnění

Nicméně máte Červené oprávnění - ať už díky eliminování zrádce (viz výše) nebo špiclováním spolupracovníka nebo jen ohrožením Počítače svou schopností zaplést jiné Občany do zrádných skutků - získali jste jej a váš život začíná dnešní cyklus! Jako klon s oprávněním Červená, se o Alfa Komplexu dozvíte víc a dostanete úhlednou novou práci Řešení potíží. O tom víc až později. Nejdřív pár faktů o novém oprávnění.

Nový šat

Tady zkuste si úbor. Ano, vím, že je červený - a košile pod ním je černá. Tak je to správně - nyní smíte nosit dvě barvy. Černou a rudou! Váš šatníkový potenciál se právě zdvojnásobil! A není snad látka měkčí a oblek daleko lépe padne? Proč ta kapsa není skoro vůbec prodřená a jeden sotva pozná, že je jedna noha o tři palce delší než druhá - významné



Bezpečnostní oprávnění jsou skvělá! Nemusím se starat o to, co je správné a co špatné - Počítač ve své nekonečné moudrosti, mi to řekne! A já nikdy neporušuji svoje bezpečnostní oprávnění - dokonce, i kdyby to znamenalo získat spoustu úžasného vybavení a nebyť chycen!



Byla jsem povýšena, když jsem udala našeho skupinového dohlázele za hromadění vzorků Horkochuťovky. Někteří kloni si možná myslí, že jsem jí do její kombinézy Horkochuťovka, když jsem šla na toho denního cyklu na směnu, ale nikdo to nehlásil - to je chytré. Vždycky si pamatujte, „Ten, kdo má nejvyšší bezpečnostní oprávnění, vyhrává!“





Kombinézy jsou standard, ale jakmile dosáhnete určité úrovně prestiže – a bezpečnostního oprávnění – možná zjistíte, že si přejete obměnit šatník. Já osobně dávám přednost modrému obleku s všitým kevlarlem.

•••••

není možno mu věřit. Kloni nižšího oprávnění jsou tu, protože sem patří. Jsou líní, zahálčiví a pravděpodobně zrádní, a vždycky hledají způsob, jak to zaonačit, abyste vypadali špatně. Jenom neustálý dozor, občasné bití a opakované raporty je udrží na špičkách – mimo vaše. To, čemu nerozumíte je, jak je možné, že byli všichni ti domýšliví snobové tak šťastní, že je povýšili nad vás, takové hůpy. Získal jste své bezpečnostní oprávnění a snažíte se o lepší – vy riskujete zadek a oni shrábnou všechny zásluhy. Ale kdykoliv škobrtnete – nebo kdykoliv mají špatnou náladu, hodí to na vás. Vy jste si svou pozici vydobyli... oni musejí někoho znát. Ale přesto, nejlepší cesta nahoru žebříčkem je mít oči otevřené a puslu zavřenou... na těch správných místech. I na ně dojde... jednoho dne.

NOVÁ PRÁCE

Zpět ve dnech, kdy jste byli Infračervení, museli jste jet podle píchaček jako zbytek těch zoufalců – ale protože jste se odlišili, byli jste přesunuti do Řešitelů potíží, nejlepšího představitelného zaměstnání. Proč? Podívejte se s čím se můžete srovnávat:



Ať tě nikdo nezblbne kámo – to hlavní se děje v armádě! A povýšení sou taky dobrý... Povýšil jsem o dva stupně, když byl ROK sektor Velitelství zasažen taktickou nukleární střelou Komoušů jednoho denního cyklu. Ne, neviděl sem, kdo ji hodil...ale viděl jsem to, co by tomu navědčovalo.

•••••

Komplexu. Pokud je někde faktoid, někdo z CPU to ví – ač přístup k faktoidu může být zcela jiný problém. Pokud jste v CPU, víte zřejmě mnoho o získávání a skladování informací – nemluvě o archivování a dalších zábavných činnostech. Někteří agenti CPU používají své znalostní pozice k získávání povýšení.

Údržba, vývoj a ovládní myslí (UV&OM) Tito chlápci opravují to, co Ozbrojené složky rozbijí. Jsou zodpovědní za údržbu Alfa Komplexu v čistotě a hladkém chodu. Jako Řešitel potíží máte jen pramálo respektu pro tyto glorifikované údržbáře – ale Počítač jim přidělil práci a tak i víc moci. Práce předepsaná UV&OM se trochu překrývá s Energetickou službou a Technickými službami níže), takže je tu jistá rivalita. Pokud jste pracovali v UV&OM pravděpodobně se považujete za experta na „jak věci fungují“ Alfa Komplexu – byť jak zvládnou všechno udržet bez i vás, ví Počítač.

Vnitřní Bezpečnost (IntSec) Kloni v této servisní skupině ve skutečnosti patří ještě k jedné – maskují se jako Ozbrojené složky, VLK nebo jiná servisní skupina sbírající informace a data zrádných aktivitách. „Pokud je okolo zrádce, IntSec ho najde; pokud tu žádní nejsou, najdeme dva!“ je standardní motto agenta vnitřní bezpečnosti. IntSec kloni nesnáší Ozbrojené složky – neboť ti jsou dobří jen na prostřelování děr do něčeho. Nedočkají najít zrádce ani se Na-Zrádce-Citlivým-Naváděným-Ocelotem! Pokud jste byli v IntSecu blahopřejeme, jste stále ve službě!

Energetické služby (ES) Tato servisní skupina ovládá všechny reaktory a energii napájící Alfa Komplex. Jsou to technici a jako takoví nesnáší „pouhé mechaniky“ z Tech služeb. Také si myslí, že týpci z UV&OM mají moc obecně vzdělání a nepoznají konec energetického indukčního kabelu od vlastních prstů. Pokud jste byli v Energetických službách, víte a milujete všechny typy energie.

zlepšení. Jak stoupáte po žebříčku bezpečnostních oprávnění, můžete očekávat různé výhody. Občané vyšších bezpečnostních oprávnění získávají lepší oblečení, lepší vybavení, lepší zaměstnání a – nejlépe ze všeho – mohou velet těm, kteří jsou v hodnosti pod nimi.

Nové chování

Hej, z cesty IR-hochu! Tudy prochází Červený. Ty ses o něj otřel! Máš štěstí, že tě za to neshodil dolů do transpodzemního kolejíště – a taky by to udělal, ale mají Oranžové oprávnění. Každý pod tebou je odpad z kádě a



Ano, systémy bezpečnostního oprávnění jsou páteří společnosti. Víím, že jsem získal svou pozici a víím jak si ji udržet. Avšak ti, kteří aspirují na vyšší bezpečnostní oprávnění nejsou spokojeni s tím, co jim Počítač dal, a tudíž jsou to zrádci. Snažím se takové zrádce eliminovat dřív, než mne ohrozí. Jaktto jsem byl povýšen, když nemám žádné ambice? Protože jsem si to zasloužil pochopitelně.

•••••



Jsem tak dobrý v tom co dělám, že už se ani nesnažím skrývat moje členství v IntSecu – hrůza z mých schopností a mé pozice mi dodává bezpečí. Pochopitelně, že když jsem na misi Počítače, vezmu si tu a tam přestrojení... jen pro jistotu.

•••••

Výroba, Logistika a Komisařství (VLK) Tato skupina vede zemědělskou a průmyslovou produkci Alfa Komplexu. Hodně žálí na UV&OM protože větší skupina má „srdce a myslí“ Alfa Komplexu, zatímco VLK má pochybnou čest ovládat jejich žaludky a střeva.



Kvůli těm maniakům ve V&V jsem ztratila dva klony! Nejdřív mi dodali modifikovaného chodobota - ta věc mi prořízla hrdlo sotva to chlápek od výbavy zapnul. Pochopitelně to byl on, kdo mi řekl, abych se postavila před něj...

Podruhé se stalo dokonce ještě dřív, než jsme se vydali na misi. Měli jsme se hlásit ve V&V pro „speciální vybavení na misi“, ale když jsme tam dorazili, tak jsme našli jen velký zářící kráter. Chtěla jsem vypadnout, ale ten hloupý důstojník Loajality pořád opakoval naše rozkazy. Poslední věc, kterou si pamatuju je, jak mi vypadávají vlasy.

• • • • •

Výzkum a vývoj (V&V) Všechno je pro tyhle tvrdě pracující klony experiment. Pokud si Ozbrojené složky myslí, že umí dělat do věcí díry, měli by se podívat do laboratoře V&V - ani jeden nýt nezůstal na svém místě. V&V kloni jsou vědci a hledí na všechny ostatní jako na laboratorní krysy. Pokud jste byli ve V&V, máte rádi provádění experimentů, čím víc exotermických, tím lépe.

Technické služby (Tech) Techové jsou mechanici a opraváři robotů. Produkují a udržují všechny systémy a technologie Alfa Komplexu. Tito kloni odebírají energii od Energetických služeb a materiály od UV&OM a používají je k vytváření strojů a mechanismů. Tech služby nesnáší UV&OM samotáře, nicméně - Techové se orientují na standardní vybavení a mají pocit, že V&V schlamstla světla ramp svými velkými výbuchy. Pokud jste v Tech službách, jste zřejmě technofanda.

V každé Servisní službě jsou ve skutečnosti kloni všech bezpečnostních oprávnění. Každý patří k nějaké Servisní skupině - s výjimkou Řešitelů potíží, kteří k nim patřili ale (s výjimkou klonů IntSecu) se přesunuli k větším a lepším věcem. Způsob, jakým se klon vztahuje k určité Servisní skupině je na hráči a Vypravěči. Klon může mít přátele a známé, kteří jim udělají službičku „ze staré známosti“ nebo klony, kteří by nejradši zpřetrhali všechny vazby s bývalou Servisní službou - a naopak.

Řešitelé potíží

Řešitelé potíží nejsou zapsáni v žádné konkrétní Servisní skupině protože, v jistém smyslu byli zrekrutováni z každé Servisní skupiny, aby na ně všechny dávali pozor. Zaměstnáním Řešitelé potíží je vyhledávat a střílet potíže. Počítač vydává Řešitelům rozkazy a oni vytvářejí týmy, které bojují s problémy v Alfa Komplexu. Každý má před Řešiteli respekt. Nejenže jsou elitní silou Počítačem vybraných klonů, kteří slouží ochraně Alfa Komplexu před Komouši, Mutanty a Zrádci, ale jsou největší sbírkou těžce ozbrojených sociopatů, která se kdy na jednou místě dala dohromady.

Gratulujeme: jste Řešitel potíží.



Vítejte mezi Pár, Hrdými a Kriminálně Šílenými.

• • • • •



Způsobil jsem svého času spoustu bolesti a utrpení, ale s průměrným Řešitelem potíží se to nedá srovnat...

• • • • •



Počítačova elitní síla pro ztotočení občanů. Doufá, že jste šťastní, že jste jedním z utlačovatelů.

• • • • •

■ DALŠÍ VĚCI, KTERÉ BYSTE CHTĚLI VĚDĚT

Jako Řešitel potíží s Červeným oprávněním máte o malinko víc informací než většina průměrných červených občanů. To není proto, že máte ve skutečnosti vyšší oprávnění než oni - je to proto, že oni to prostě nepotřebují vědět. Oni zase zřejmě vědí věci, který vy znát nemusíte. Cítíte se teď bezpečně?



Registroval jsem svou mutaci ten denní cyklus, kdy jsem ji objevil a od té doby jsem svého rozhodnutí nelitoval. Co na tom, že jsem ztratil svou práci pokladníka v Infračervené jídelně a byl přesunut k obsluze kanalizací. Co na tom, že jsem vždy obviňován, kdy se v mých spacích jeslích objeví nějaký problém. Co na tom, že jsem musel uhýbat laserovým střelám, jen abych se dostal do prádelny. Uspokojuje mne, že nejsem zrádce.

• • • • •



Chválím tě za tvé činy a slova, Auky-Type. A teď, víš něco o toxinech nalezených v Horkochuťovky včerejšího cyklu?

• • • • •

Mutace

Mezi dalšími věcmi vám Počítač dal úkol hledat náhodné mutace objevivší se mezi nešťastnými občany. Mít mutantské síly je zrádný akt, pokud ji okamžitě nenahlásíte Počítači. Potom budete registrovaný mutant a nikdo vás nebude vinit za to, co nebyla vaše chyba.

Někteří další občané jsou registrovaní mutanti. Měli byste je pozorovat a ujistit se, že nepoužívají své mutantské síly způsoby, které neslouží Počítači. Pokud ano, nahláste je a můžete dostat rozkaz je odstřelit. Nebo je odstřelte a můžete dostat rozkaz je nahlásit - konečně, mutant je mrtvý, nikdo si nebude moc stěžovat.

Registrovaní mutanti nosí přes své oblečení žlutou šerpu - a musí tuto žlutou šerpu nosit pořád. Pokud si registrovaný mutant svou šerpu sundá, snaží se skrýt mezi normálními klony Alfa Komplexu a měl by být buď nahlášen, nebo zastřelen - nebo obojí. (Mimochodem - občané žlutého oprávnění nosí černou šerpu, takže je ještě nestřílejte, ano?)



Ano, správně. Jsem obviněn z čehokoliv, co se okolo mne stane.

•••••



Detekuji kompletní nedostatek štěstí ve tvém hlase, Auky-TYPE?

•••••



Ani v nejmenším Příteli Počítači. Jsem velmi šťastný! Podívej, jsem šťastný, šťastný, šťastný. Šťastný, šťastný, šťastný. Skutečně šťastný! Jak by občan mohl nebýt šťastný, když je o každou potřebu, kterou by si dokázal představit již dávno postaráno jeho nejlepším přítelem Počítačem.

•••••

Neregistrovaní mutanti jsou zrádci (viz níže). Lze je zastřelit namísto, byť Počítač by je velmi rád dostal živé. Počítač je chce studovat a vidět jak jejich mutace nastala. Jelikož Počítač vyrábí všechny klony ve své klonovací kádí, chce přirozeně vědět, jak se tam vyskytla taková chyba v DNA.

Ale nebuďte sami k sobě příliš šťouraví. Občas je znalost nebo posedlost mutantskými silami sama zrádným skutkem. Občas klon, který se stane svědkem něčeho podivného bude, k lítosti všech popraven, poté co incident nahlásí. Přesto však, následný klon je odměněn za své vlastní udání.

Kloni

Jsem si jist, že to už víte, ale raději si to ujasníme. Počítač, ve své hojně oslavované nekonečné moudrosti zvolil program automatické stráže ve svých klonovacích kádích, jen pro případ, že by se vyskytly chyby. Například, pokud je klon popraven za zrádné skutky (řekněme Oranžový klon za vstup do ultrafialové chodby) byl pravděpodobně nějak

vadný v tvorbě a musí být napraven.

Místo aby se šlo zpět a dělal se celý nový klon, Počítač aktivuje záložní kopii. Každá kloní šablona má v danou chvíli šest kopií. Každý klon je identický s „originálem“ – pochopitelně, „první klon“ z kádě je jenom poslán do „divočiny“ Alfa komplexu pouze náhodou. Všichni kloni jsou na to stejně připraveni (nepřipraveni?) na tuto zkušenost.

Když klon zemře – ať už laserovou střelou, vystavení radiaci, roztrháním na kousky, spálením, výbuchem, implozí, rozdrcením, přetržením nebo zmrzačením – ten klon je okamžitě (no, možná ne okamžitě) nahrazen dalším vyšším číslem. Náhradní klon ví všechno, co věděl jeho předchůdce, ale je to nový jedinec – takže pokud Robbie-R-BOT-1 byl popraven za strkání SyntheSpamu do vnitřního procesoru jackbota, objeví se Robbie-R-BOT-2 a není okamžitě popraven za stejný zločin: protože ho neprovedl. Nicméně Robbie-R-BOT-2 si pamatuje incident, jako kdyby se to stalo. A pamatuje si také zabití. Jsou z toho zajímavé noční cyklomůry.

Tajné spolky

Podobně jako mutanti síly jsou i Tajné spolky úchylkami od dokonalosti Alfa Komplexu. Ale narozdíl od mutací, jsou Tajné spolky společenským nikoliv fyzickým problémem. Počítač to ví – pokusil se aplikovat léčbu a protijedy na členy Tajných spolků (a vakcíny na loajální občany), ale klonové pouze zemřeli (obvykle poté co dostali zajímavé barvy) a Tajné spolky přežily.

Tajné spolky jsou bídné, utajované organizace existující v Alfa Komplexu jen proto, že do nich vstupující zrádní kloni jsou příliš zbabělí na to, aby přišli a zpochybnili Počítačovou nadvládu přímo. Pochopitelně, že to má zřejmě co do činění s faktem, že Počítač zničil celé sektory Alfa Komplexu, o kterých věděl, že tam sídlí klika Tajného spolku.

Člen Tajného spolku je zrádce, protože uznává i jinou autoritu mimo Počítačem-zbudované hierarchie. Počítač ví, co je nejlepší a nejlepší není motat se okolo a dělat hloupá tajná gesta a předávat si motáky a mluvit kódovaně – pokud ovšem Počítač nerozhodne, že to je mise dnešního denního cyklu.

Některé Tajné spolky spolu vycházejí, některé se ignorují a některé se nenávidí. Každý má jinou představu o tom, jaký by Alfa Komplex měl být a pokouší se ji uskutečnit za pomoci zrádných skutků.

Jen velmi málo Tajných spolků by mohlo být možná pro Počítač „akceptovatelných“. Počítač by snad s některými či všemi jejich zásadami souhlasil, ale Počítač nevěří těm, kteří s ním souhlasí příliš rázně. A Tajné spolky jsou víc než rázné.

Technologie

Žijeme ve zlatém věku mechanizace. Klony-obsluhovaní roboti (či, zjednodušeně „boti“) pracují, aby učinili život lehčím a bezpečnějším pro klonolid. Nové zbraně – lasery, kuželopušky, pulzní děla, taktické nukleární granáty atd. – a brání Alfa Komplex před infiltrací Komouši. Čtečky hlasu, Bezpečnostní proužky a silnopaprskové radioaktivní visačky drží klony v jim Bezpečnostním oprávněním vymezených oblastech. A kuchyně – Kyselino-mňamky, Horkochťovka, Studenochutnost, Jiskrně Bublínkový Nápoj, Syntuzenka a Recyklovaná Jídlupodobná Substance – musíte ochutnat, abyste uvěřili.

Všechno je možné – byť ne vždy dostupné vašemu bezpečnostnímu oprávnění. Řešitelé potíží mají takřka vždy přidělenou jednu laserovou pistoli s množstvím laserových zásobníků Červeného oprávnění. Řešitelé si mohou vyžádat víc munice, když ji potřebují (každý zásobník má šest výstřelů), ale Počítač ví nejlépe co je pro vybavení jeho Řešitelů potíží nejlepší.



Technologie je báječná věc. Já vím, já vím... pořád slyšíte o tom, jak se tenhle otvírač konzerv zavařil, nebo támhleta hubice sprchy ucpala nebo tyhle jádra reaktoru roztavila a vybuchla...

Jistě, v technicky vyspělé společnosti se stává i pár problémů. Já sám jsem nikdy žádné technologické problémy neměl. Všechno mé vybavení testovali mí loajální podřízení...

Neví někdo, kde sehnat víc podřízených? Zdá se jim být lehký nedostatek...

•••••

Zbrojí je v Alfa-Komplexu vrchovatě. Může být vyžadována reflexní zbroj (ve všech úrovních bezpečnostního oprávnění vyjma Infračerveného), žádat můžete i energetickou zbroj a kevlar je často přidělován týmům vydávajícím se na nebezpečné mise.

Zrádci a potíže

Jsou čtyři pravidla, jak identifikovat zrádce.

1. Klon užívá neregistrovanou mutantskou sílu. Klon je schopen udělat něco co vy ne, tudíž musí být mutant – a pokud není registrován (nemá příslušnou šerpu), je to zrádce.

2. Klon je členem Tajného spolku. Pochopitelně, že členové Tajného spolku to nevytrubují do světa – používají tajná potřesení ruky, kódová slova, a tajná místa setkání, aby se identifikovali. Obraťte to proti nim.

3. Klon poruší svoje bezpečnostní oprávnění. Jít do chodby označené vyšším oprávněním, používat vybavení s barvou vyššího oprávnění, nebo vlastnit znalosti čehokoliv nad vaše bezpečnostní oprávnění je zrada.

4. Počítač řekne. Pravidlo nad všechna ostatní pravidla. Pokud počítač řekne „Franta-0 je zrádce!“ pak je Franta-0 zrádce. A co děláme se zrádci?

A co děláme se zrádci?

Pokud není řečeno jinak, zrádce usmažíme! Vystřílíme do nich zásobník děr a pak je vyhodíme do povětří. Hodíme na ně atomovku, dokud nebudou jejich kloní bratři zářit, a pak je vymažeme z povrchu zemského! Vykucháme je! Narazíme na kůl! Rozřežeme je na kousíčky a nasypeme do CitroKysel džusu.

Pardón. Trochu to občas přezenu. Pokud nejsou Počítačem vydány jiné rozkazy, zrádce zabijeme.

Něco dalšího?

Cokoliv dalšího, co byste potřebovali vědět, se dozvíte v následujících kapitolách knihy. Nebo vám to řekne počítač. Nebo obojí. Když jste na pochybách, věřte Počítači.

■ MŮJ PRVNÍ BRÍFINK



Vítejte Řešitelé potíží! Mé jméno je Což-Z-MIF a budu vaším Hlavním Navigátorem, Učitelem a Spolupracovníkem (H.N.U.S.). Představím vám vzrušující pole Řešení potíží.

Kdysi jsem byl Řešitelem Potíží – a řekl bych, že stále sem i když teď sedím už dva roční cykly u stolu. Ale tehdy to byly dny... honby chodbami Alfa Komplexu za Komouši, mutanty a zrádci a vystřelením obytných nádrží od všeho, co se hnulo. Eh, no dobře, konec vzpomínek.

Nejdůležitější věcí je pamatovat si, že jako Řešitel potíží jste Počítačovým rukama, očima a ušima v Alfa Komplexu. Ano, jistě, počítač má spoustu botů, kteří jsou jeho rukama... a miliony kamer a skrytých mikrofonů, které jsou jeho očima a ušima, ale vy jste první liní obrany proti Komoušskému převratu. No, má sice Ozbrojené složky a Vnitřní Bezpečnost, ale to teď nechme stranou. Vy jste důležití.

Spousta jiných Servisních skupin vás nebude mít ráda a bude vám dělat čas od času potíže... potíže, které možná nebudete moci zastřelit. Ale jako Řešitel potíží se musíte přenést přes jejich malichernou závist a pokračovat činnosti.

•••••

Příprava na mise Počítače

Každé dobrodružství začíná brífinkem mise – tedy, každé dobrodružství, na které vás Počítač chce vyslat. Jako Řešitel potíží jste životem zavázání Počítači... no, to je vlastně každý, ale to není to, co se snažím říct.

Tak jinak. Tu a tam vás Počítač vzbudí nebo pošle Supí Eskadru, aby vás unesli z vaší postele a řekli vám, že vás chce mít na misi pro dobro Alfa Komplexu. Jako Řešitel potíží musíte poslechnout. Vaší první povinností je hlásit se v oblasti brífinku misí.

Brífink misí

Řeknu vám to přímo – občas Počítač chce – testovat svoje Řešitele potíží před započítím Brífink misí Řeknu vám to přímo – občas Počítač chce – testovat svoje Řešitele potíží před započítím velmi, velmi důležité mise, které je otázkou života a smrti. Občas, vám nařídí hlásit se v oblasti brífinku misí (kde vám bude přidělena vaše mise), ale neřekne vám, kam jít... možná je znalost oblasti tajná nebo chce Počítač jen vědět, jak jste chytří. Musíte se dostat do oblasti brífinku misí nebo selžete dřív, než mise vůbec začne.

Když dorazíte, můžete být instruováni vysokoúrovňovým botem, asistbotem s nahranou správou, samotným Počítačem, nebo jedním či více brífinkových důstojníků. Někteří vám dají haldy a haldy papírů k vyplnění, před tím, než budete moci vyrazit na misi, jiní vás budou informovat hutně a velmi šifrovaně. Tak či onak, je na vás rozluštit získané informace a připravit se na misi.

Velmi důležité věci

Dalším krokem je výprava do místního VLK úložiště kde bude vašemu



Zrádce nelze jednoduše škatulkovat. Já sám jsem bojovníkem za svobodu, usilujícím o ukončení tyranie Digitálního Diktátora! Vývala Revolucion! Etů, Brute! Nevzdáme se ani ho-

•••••



Až zjistím, kdo byl zodpovědný za její zařazení do tohoto průběžného komentáře, budu mít dalšího zrádce k usmažení...

•••••



A kde je jeden zrádce, bude jich víc!!!

•••••

týmu Řešitelů potíží vydáno vybavení, o kterém si Počítač myslí, že ho budete na misi potřebovat. Občas může být výprava do VLK úložiště dobrodružstvím sama o sobě (další test?). Občas je to hned vedle.

Dostat správné vybavení je vždy snadné. Počítač přidělil VLK seznam nástrojů, zbraní a dalšího vybavení, které vám klon VLK bezodkladně vydá. Pochopitelně, že vám klon neukáže seznam, ale žádný klon by se vás nepokusil klamat nebo zradit počítač pomocí poškozeného vybavení a prodat skutečné věci na infračerveném trhu, nebo ano? Samozřejmě, že ne.

Na odchodu

Každopádně, jakmile máte svoje vybavení, zamíříte do V&V. Jak se tam dostat je obvykle na vás. V&V je však obvykle snadno k nalezení – jdete prostě podle zápachu kouře a zvuku výbuchů.

Laboratoř V&V je úžasné místo k návštěvě – zvláště pokud jste na misi Počítače. Tady vás vybavení experimentálními a prototypovými přístrojky, zbraněmi, zbrojemi a vybavením, které vám bylo na nadcházející misi přiděleno. Většinou bylo těmto vzorům vědy nařízeno předat svoje děti do rukou Řešitelům potíží na testování – nemusejí mít nic společného s misí jako takovou – a vaší povinností je vše zaznamenávat a ohlásit jak (a zda) to funguje.

Občas technici z V&V požádají dobrovolníky, aby testovali ještě další vybavení. Obvykle je toto vybavení zcela nově vyšlé z laboratorních rýsovacích prken a skutečně precizní! Naneštěstí jsem nikdy nedostal příležitost žádný z těchto přístrojů testovat – vždycky, když kluci z V&V žádali dobrovolníky, jsem byl zaměstnán někde jinde – ale viděl jsem všechny ty úžasné aparátky v akci! Moji někdejší společníci (ať odpočívají v pokojí) prokázali, že jsou skutečnými hrdiny Alfa Komplexu, když se dobrovolně ujali testování těchto přístrojů.

Znovu na cestě

A nyní bez dalších okolků je čas vyrazit na vlastní misi! Pokud jste mezi tím neztratili jednoho či dva klony, pak jste se skutečně nesnažili. Ne, dělám si srandu (?); teď začíná ta zábavná část, zamířit chodbami do hloubi s pochodovou písní Řešitelů naitech a připraveni sloužit Počítači!

Mise samotná

Existují stovky různých typů misi, na které můžete být vysláni. Všechny však mají dvě věci společné: Za prvé jsou životně důležité pro zachování mírů a prosperity Alfa Komplexu, a za druhé, jsou všechny nařízeny Počítačem. Selhat v misi Počítače je Špatná Věc... pokud nemůžete svalit vinu na někoho jiného. Pak jste prokázali Počítači důležitou službu... odhalili jste zrádce v uprostřed loajálního týmu Řešitelů potíží.

Mise v Alfa Komplexu

Mnoho dobrodružství se odehrává v Alfa Komplexu. Některé jsou mise „vyhledej a znič“ – jako třeba „Potíže v jídelní kádi 10“, když se tam zrodila slizovitá potvora a pokusila se sníst celý regiment VLK klonů, zatímco ti zápasili s mdlobami. Nebo je tu „Ukryj se a nič!“ kde skupina Řešitelů potíží dostala za úkol zamaskovat se za infračervené klony a vyhledat v podzemních dvorany transtrubky členy Tajných spolků a sesmahnout je. Nebo můžete dostat super-tajnou misi jako „TAJNÉ! POUZE PRO KLONY S AUTORIZACÍ ZELENÉHO OPRÁVNĚNÍ!“

Oh, pardon. Hádám, že o té vám říct nemůžu.

Mise v odloučených simplexech

Vím, že jste slyšeli zvěsti – Počítač vás monitoroval – a tyto zvěsti jsou zrada, to mohu potvrdit. Zlým Tajným spolkům a mutantům se podařilo – dočasně – odtrhnout malé nevýznamné části Alfa komplexu od Počítačovy vlády. Pochopitelně, že by nad nimi Počítač mohl kdykoliv obnovit svou kontrolu, kdyby chtěl, ale zřejmě, ale zřejmě v těchto zrádných oblastech spatřuje dobré místo pro testování svých Ozbrojených složek a jednotek Řešitelů. Může vám dát za úkol infiltrovat nebo zaútočit na jeden z těchto simplexů a přinést Počítač zpět nehygienickým masám.

Při hledání potíží k odstřelu můžete skončit v místech označených jako Dungeon nebo Dyznejl-END. Můžete si obléct infračervené hadry a propížit se do „Nočního cyklu“ kde se prý kloni živí jeden na druhém (ano! VLK není tak špatný co) nebo do „Podzemí“ kde pobíhají nezkontrolovaní mutanti, vyhazují věci do povětří a oblékají se do blýskavého polyuretanu.

Dobrodružství Venku

Tohle jsou nejděsivější dobrodružství ze všech. Já jsem naštěstí na misi Venku nikdy přidělen nebyl – ne, že bych váhal, kdyby mi to Počítač nařídil – ale četl jsem zprávy. Říká se, že Venku je obrovské – větší než sám Alfa Komplex (čemuž se těžko věří). Také se říká, že strop je tak vysoko, že je zakryt jasnou modří, která bolí do očí. Je tam jenom jedna lampa a ta nepracuje vždy – řekl bych, že má simulovat změny denních cyklů a nočních cyklů v Alfa Komplexu. Každopádně je Venku děsivé, protože jsou tam spousty odporných, nehygienických věcí. Brr.

Tým Řešitelů potíží

Každý v týmu je tam z nějaké příčiny. Někteří kloni tam byli přiděleni pro své dovednosti, jiní pro své zkušenosti. Většinou se zdá, že byli Řešitelé potíží dáni dohromady, protože jejich číslo bylo další na radě. V každém případě ví Počítač co je nejlepší, takže jsem si jist, že jste v týmu, ve kterém být máte. A budete své poslání plnit jak nejlépe dokážete... nebo jinak.

Vůdce týmu

Vůdce týmu je klon, který vydává rozkazy. Většinou je to klon s nejvyšším bezpečnostním oprávněním – byť ne vždy. Tento klon je automaticky považován za „velitele“ a neposlouchat tohoto Řešitele potíží je zrada – Vůdce týmu obvykle jmenuje Počítač, takže Vůdce týmu hovoří za Počítač, když počítač není dostupný.

Údržbář

Tento klon se stará o to, aby bylo vybavení týmu funkční a netknuté. Když se chce Údržbář podívat na vaši plasmovou pušku, je lepší mu ji dát, pokud Počítač nebo Vůdce týmu nenařídí jinak. Údržbář je občas vybírán, kvůli svým schopnostem mechanika, ale občas chce dát Počítač šanci nezkušenému klonovi.

Hygienický důstojník

Důležitá role Hygienického důstojníka je plněna klonem, o němž si Počítač myslí, že udrží tým čistý a bez fleků po celou dobu trvání mise. Být čistý je dobré – čistý klon je šťastný a zdravý klon, zatímco špinavý klon je smrdutý a odporný klon a není dobrý pro morálku. Hygienický důstojník monitoruje úroveň špíny každého a může zrušit dokonce i rozkazy Vůdce týmu, když má pocit, že je čas na koupel.

Důstojník loajality

Stejně jako musejí být dobří kloni fyzicky čistí, musejí být také čistí od zrady. Důstojník loajality zaznamenává, co kdo dělá komu s čím a kdy. Důstojník loajality podá nejvíc vyčerpávající zprávu po skončení mise a Počítač využije jeho pozorování při určování toho, kdo se na misi choval loajálně, kdo bude velmi brzy součástí krmné kádě.

Důstojník morálky

Každý úspěšný tým musí mít Důstojníka přes morálku. Pokud Řešitelé potíží nejsou šťastní, mohou ve svých misích selhat a to bychom nechtěli, že ne? Morální důstojník musí udržovat tým v dobré pohodě tváří v tvář nebezpečství. Ačkoliv Morální důstojník nemůže nařizovat týmu věci, které by se protivilo rozkazům Vůdce týmu nebo parametrům mise, může nařídít „mimořádné aktivity“ určené pro udržení týmu v radosti. Jít do bitvy za zpěvu pochodové písně Řešitelů je dobrý nápad, říkat vtipy při plížení se Venkem je další. Neposlouchat či odbouchnout Důstojníka morálky je skoro tak špatné jako neposlouchat Vůdce týmu. Ó, ano... Morální důstojník má také často zásobu „šťastných pilulek“ a dalších farmak, které mu práci zvláště usnadňují.



Morální důstojník je dekadentním nástrojem utlačovatelského Počítače! Pryč s radostí! Pryč s týmovým duchem! Už nikdy nebudu pět pochodové písně!
• • • • •

Komunikační důstojník

Tento klon má za úkol zajistit, aby byli členové týmu vzájemně v kontaktu a je-li to možné v kontaktu s Počítačem. Obvykle je komunikačnímu důstojníkovi přidělena videokamera a mikrofon, takže může dělat interview s Vůdcem týmu a Důstojníkem morálky během přestřelky nebo zachytit jiné členy týmu v humorně ponižujících situacích (jako když Mac-I-NIF rozsekal toho klona fialového oprávnění? To byl hukot).

Zrada a tým

Z nějakého důvodu, když Řešitelé potíží hledají potíže, často je najdou... ve vlastních řadách. Mám za to, že je to proto, že Počítač, ve své nekonečné datové kapacitě, vědomě přiděluje klony tam, kde ví, že budou Řešitelé potíží, aby se o ně postarali. Takže se nebojte odmaskovat ve vaší skupině Komoušského sympatizanta nebo zastřelit Vůdce týmu, když vykáže známky neregistrované mutantské síly. Hele, je docela dobře možné, že jste jediný loajální klon v týmu!

Smrt, umírání a návrat

„Žít volně, hrát tvrdě a zemřít se svou kombinézou.“

No možná že ne – ale podívejme se pravdě do očí, děláte nebezpečné zaměstnání. Práce Řešitele potíží není pro slabochy (posad'te se, nemůžete odejít). Byli jste vybráni, protože Počítač věří ve vaši schopnost bojovat za Alfa Komplex a zemřít jako klon, bude-li třeba.

Ale o šestipacích víte všechno ne? Klon #1 ji koupí a vy přejdete na klona #2 takřka bez přerušení, správně? Myslíte si, že je to tak jednoduché?

Ano, je.

Počítač vyšle náhradu, kompletní s MemoMaxovým transferem, která je přesně shodná s předchozím klonem až na jednu věc - není mrtvá. Všechny dovednosti, všechny vzpomínky (včetně vzpomínky na zabití), prostě všechno. Pochopitelně, že občas zabere transfer trochu času. Trubky kloní přípravy a znovuoživení (KPZ) se občas mohou trošičku ucpat, zvlášť když to koupí celý sektor najednou, nebo když chce Počítač na vaší náhradě udělat menší „remodelování“. Může to být pár vteřin, pár minut nebo až hodina, než dostanete nového klona. Sed'te klidně a on dorazí v pravý čas.

Čistý štít

Oh, a když jste nuceni popravit jednoho z vašeho týmu pro zradu... nebo když jste zastřeleni za vykázání neodhalených mutantních sil... nebo když celá skupina zemře ve strašlivé přestřelce během dvou minut po začátku mise - pamatujte, smrt znamená čerstvý start. Žádné oplátky.

Alespoň ne přímo.

Co to znamená, když já, Roy-Z-BFV-3 bych byl zastřelen za, oh, použití mutantní síly, kterou jsem nikdy nenahlásil Počítači a Počítač by před vás vysypal Roye-Z-BFV-4 tak ho nezastřelíte.

„Ale když měl mutantní sílu a je s tebou identický, nemáš také stejnou mutantní sílu?“

Nikoliv nutně, kám-O. Počítač má za to, že mutantní síly, členství v Tajných spolcích a obecně zrádné aktivity jsou klonově-specifické, nikoliv součástí klonických šablon. Takže, když dostanete náhradního klona Počítač si myslí, že „opravil“ jakýkoliv problém existoval v minulém životě. Žádné střelení.

Funguje to i naopak. Pokud jste mne zastřelili za zradu, můj kloní náhradník si nebude zahrávat s Počítačovými pravidly, když se ukáže a nezačne kolem sebe střílet z žádného menšího důvodu, než měl jeho kloní bratr. Může vědět, co jste udělali, a může si to pamatovat a může mít na vás dokonce vztek a chtít se pomstít, ale musí to udělat způsobem Paranoiy - když prokáže, že si to zasloužíte (alespoň následně).

Vadný #6, jste aut

Nejste svobodný člověk, jste klon, a pokud jste klon #6, jste zřejmě trochu víc než jen trochu nervózní. Jste na konci svého šestipaku a pokud budete usmažen, náhradu nedostanete.

Počítač se ovšem škaredí na Řešitele, kteří oddělají #6 bez skutečně dobrého důvodu. Zatímco obvykle Počítač akceptuje argumenty jako „Byl to zrádce!“ pro klony #1 a #2, když se dostanete do druhé poloviny, začíná být Počítač podezřívavý. On vytvořil všechny ty klony - nemohl udělat tolik chyb, že ne?

Počítač nikdy nedělá chyby.

Když zabijete klona #6, udělejte to buď tak, aby to vypadlo jako nehoda, nebo mějte neotřesitelné důvody.

PŘÍKLAD HRY

Dan je Vypravěč. Eric, Greg, Ken a Lori hrají role zbrusu nových agentů Počítače, kteří právě dostali své první přidělení – navštívit tajuplný Venek, aby zjistili, co se stalo s jinou skupinou agentů, která zmizela. Eric, Greg, Ken a Lori pochopitelně stromy a divočinu viděli, ale jejich postavy žijí celý pod zemí a právě se vynořili ze silně střežených dveří na denní světlo.

Dan (Vypravěč): No, tohle je hrubý náčrtek toho, co vidíte poté, co se vynoříte z bezpečnostních dveří. Křivolaká cesta vede přímo ze dveří. Vše okolo je nepředstavitelně podivné – všude okolo jsou zelinkavé věci z nichž žádná zjevně nesignalizuje svou funkci, vysoké hnědé sloupy s dalšími zelenými věcmi na vrcholu.

Ken: Hm. Stromy, řekl bych...

Dan: No, no, my Řešitelé potíží jsme ještě nikdy stromy neviděli, že ne?

Ken: Aha, správně. Chápu.

Dan: A ještě jedna věc. Žádný strop. Opakuji, žádný strop.

Eric: Uhhh! Žádný strop?!

Dan: Správně. A teď co naši neohrožení agenti dělají?

Eric: Křičím, tluču na veřej dveří a snažím se proklouznout dovnitř.

Greg: Dělán si poznámky. (Gregův agent je tajným špiónem Vnitřní bezpečnosti a zaznamenává si skandální chování nových agentů.)

Lori: Připojuji se k Erikově postavě a šmátrám po dveřích.

Ken: Vytahuji svůj laser a snažím se vypadat kompetentně. (*Misí Kenova Tajného spolku je zavraždit Grega. Kenův Tajný spolek, Mrtoý leopard, objevil tajnou identitu agenta Vnitřní bezpečnosti a hledá možnost jak se ho zbavit.*)

Dan: Velmi dobře. Ericu a Lori, čtyři důstojníci Supí eskadry s ošklivě vypadajícími střelnými zbraněmi vám brání v návratu dveřmi. Kene, míříš laserem na někoho nebo něco konkrétního?

Ken: Ne. Jen pro případ, že by se něco vynořilo zpoza stromů... eh, teda z těch zelenejch věcí.

Dan: Dobře. Ericu? Lori? Ohledně těch strážů s vysokým postavením?

Lori: Rychle vystřízlivím...

Eric: Já taky.

Lori: A odtahuji se ode dveří.

Dan: Dobře. Dveře se prudce zavřou se zasyčením a cvaknutím.

Greg: Pojd'te agenti. Máme tady práci pro Počítač a vy si děláte ostudu.

Lori: Salutuji a začínám se plazit po cestě.

Eric: Plazit?

Lori: Samozřejmě! U podlahy se cítím líp. (*Kouká na ruce*). Fuj, jsou špinavé. Copak tady nikdy neprojdějí úklidobiti?

Greg: Hanebné.

Ken: Ericu, když tvoje postava zemře, můžu si vzít její dalekohled?

Dan: To je zajímavé, že jsi zmínil dalekohled. Protože se zdá, že se něco velmi rychle blíží z výšky nad hnědozelenýma věcmi. Vzdáleně to připomínat transbota, ale je to o moc rychlejší a letí to.

Eric: Letí?

Lori: Z toho nemám dobrý pocit.

Dan: Je to ještě horší, drobná hnědá potvůrka s dlouhým chlupatým ohonem tě pozoruje z hnědozelené věci.

Eric: Fůj! Mimoszemšťan!

Dan: Velmi pravděpodobná hypotéza. Drží malinkatý oválný hnědý předmět, což by mohl být komunikátor.

Ken: Okamžitě ji smažím laserem, který jak mohu hrdě poznamenat je připraven pro okamžité použití, jak jsem chytře oznámil dříve.

A nevinná veverka je našimi hrdiny rychle pacifikována. Co se jejich dalšího osudu týče, můžeme jen spekulovat.

ZRÁDCŮV MANUÁL

Následují výňatky z nechvalně proslulého spisku *Zrádcův manuál* pro přežití inspirované ČISTIKOU („Zničte Počítač, ČISTKA je váš přítel“), jsou určeny k tomu, aby Řešitelé potíží přežili jim přidělené mise.

Tato informace je nejvíce užitečná těm Řešitelům, kteří již podstoupili, případně přežili několik výprav Paranoiy a rozumí tomu hnusu, šílenství a všeobecnému zmatku, které je očekává. Pokud se chystáte hrát poprvé, nemusíte se cítit nuceni tuto část číst.

Tyto zásady byly údajně sesbírány a opatřeny poznámkami lidovým hrdinou „Jeden-Klon-Ambro-Ž“ Rozsah svazku (přes 600 rukou popsaných stran drobnou rukopisu) svědčí o autorově dlouhověkosti a tudíž předpokládané užitečnosti jeho rad.

Neznám patu, která by se nedala lízat

Nebo senzor bota. Nebo terminál Počítače. Pochopitelně, lízat metaforické paty Počítače je primární dovedností přežití. Víte, co chce Počítač slyšet – že jeho občané jsou bezpeční a šťastní, že zrada byla vykořeněna a zničena a že všichni jsou Počítači nezměrně vděční za jeho hojnou štědrost a soucitný zájem.

Nikdy neříkejte nikomu (nebo ničemu) něco, co on/ona/ono nechce slyšet. Pokud vás to donutí překroutit skutečnost a jste přistiženi při kreativním interpretování faktů, okamžitě a šťastně přiznejte „chybu“ v paměti, vnímání nebo úsudku, nebo svalte dezinformaci na nějaký jiný zdroj – nejlépe věčného obětího beránka, Komoušské mutantské zrádce a sabotéry:

„Sakra, jak jsem mohl zapomenout na toho létabota, kterého jsme ztratili. Muselo mi to vypadnout z mysli v mé dychtivosti vám podat zprávu, pane.“

„Ano, příteli Počítači, je zcela zjevné z jednoznačných fotografií, které jste mi ukázal, že jsem to byl bezpochyby já, kdo rozbil kládívem terminál. Oh, jaký bídač jsem! Stal jsem se nevědomou obětí nějakého Komoušského špióna s mutantskými silami ovládat mysl! Musím neprodleně toho Komoušského zrádce dřív než zkorumpuje nějaké další loajální občany.“

Vždy mějte připraveno pár hezkých řečí pro případ, že byste bez varování donuceni lízat paty o život. Například:

„Pochopitelně, že si uvědomuji nepřímé důkazy vyžadující mou opravu. Ale při vaší rozsáhlé zkušenosti a hojné moudrosti, jste nepochybně seznal, že zdání klame, zvláště když mistři překroucení, Komoušští zrádci, zosnovali pavučinu klamů, aby lapili nevinné občany, zmařili justiční procesy a způsobili, že loajální občané budou tragicky trpět i přes svoji neochvějnou oddanost Počítači. Vše co žádám je příležitost očistit své jméno a bojovat zákeřnou hrozbou bezpečnosti všem občanům a jejich laskavému ochránci Počítači.“

Četné slavné fráze jsou takřka jistou zárukou kladné odpovědi:

„Přítel Počítač...“

„...zjevná práce Komoušských sabotérů...“

„...jasný důsledek působení nějakých neregistrovaných mutantských sil...“

„Jak děsivé je pomyslení, že by dokonce i informační zdroje Počítače mohly být překrouceny Komunistickými konspirátory.“

„Ne! Pochopitelně, že ne! Chybující Počítač? To je naprosto nepravděpodobné“ Ne, to může být jedině práce zrádců...“

„Ale já jsem se jen držel vašich rozkazů (když jsme popravili Hlavního programátora/když jsme spolupracovali s registrovaným mutantem/když jsme testovali experimentální implozér hmoty). Kdo by si pomyslel, že byly vaše rozkazy nerozumné nebo špatně zvážené?“

„Pochopitelně, že pro mou ochranu mi nebyly důležité informace (o fungování létabota/o destruktivní kapacitě zbraně/o nestabilitě toho izotopu) přístupné na mém bezpečnostním oprávnění. Doufám, že jak budu stoupat v Počítačově přízni, bude možno takovému tragickému poškození Počítačova majetku zabránit.“



Priznávám se. Byl jsem to já, Zrá-DCE, kdo původně sepsal tento nepostradatelný dokument – byl jsem to já, kdo riskoval život a končetiny při jeho distribuci, a byl jsem to já, kdo je odpovědný za záchranu životů tolika Řešitelů potíží, kteří se dostali do konfliktu s totalitním režimem Počítače.

• • • • •



Počkej chvíli. Tenhle dokument už tu je nejmíň od minulých příruček a viděl jsem ho i před tím. Snažit se získat uznání za práci někoho jiného je nejhorší Sýrojídlový Sluncemohřívavý Extrakt. Jinými slovy to pěkně smrdí.

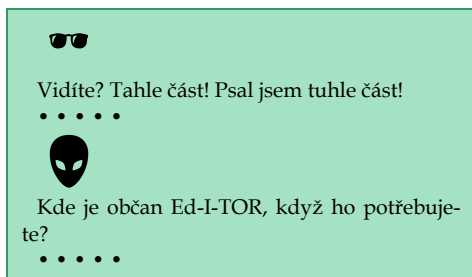
• • • • •



Hele a není to to, k čemu jsou nové edice?

<mrk>

• • • • •



Chystáte-li se lízat patu, můžete stejně tak začít podrážkou boty

Běžná chyba, kterou dělají mladí ambiciózní Řešitelé potíží je hrdinské chování ve službě Počítači. Správný přístup je řídit podřízené, aby se chovali hrdinsky; pak po jejich nevyhnutelném a opatrně plánovaném skonu (často v aktu hrdinství), si připíšete zásluhu za jejich hrdinské skutky.

Vždy podávejte rozkazy takovou formou, že jistá smrt, kterou mají za následek, bude znít jako štedrá nabídka odlišit se od ostatních.

„Hele, Skon-Č, vezmi tuto experimentální plasmou napájenou baterku. Jsem si jist, že souhrnná zpráva o jejím testování ti vynese povýšení.“

„Rozplá-Č, chválím tvou odvahu v dobrovolném přihlášení se na zneškodnění berserkovského čistobota. Žádný z nás veteránů ti nemůže upřít čest sloužit Počítači tak nesobeckým a loajálním způsobem.“

Pozor na přespříliš spolupracující patolízaly. Mnoho z nich jsou jednoduše loajální a odvážní tupíci, kteří pro vás nepředstavují hrozbu, a snadno je budete přidělovat na užitečné úkoly, které nepřezijí. Nicméně mazaní patolízalové to mohou zaonačit tak, že přidělený úkol přežijí a využijí svého činu ke zvýšení svých vyhlídek nebo k vašemu skonu. Přidělte mu úkol, na který se přihlásí, ale přidejte nějakou další komplikaci, kterou neočekával. Například:

„Páni, děkuji ti za dobrovolné přihlášení se na pokus o záchranu toho rozbitého plasmového kanónu. Šlechtné gesto. Pochopitelně, že s tak nebezpečnou misí by bylo z tvé strany nerozumné vystavit jakékoli další cenné vybavení Počítače riziku výbuchu, který by nastal, pokud selžeš. Tudíž je mi líto, že zde v bunkru musíš nechat všechno svoje vybavení. Ano, obávám se, že to znamená i sadu náradí.“

Nehody se stávají – čím dříve tím lépe

Kdykoliv je to možné, snižte počet Řešitelů potíží ve vaší skupině. Pracují zde následující základní principy:

- **Méně Řešitelů znamená méně zbraní mířících do vašich řad.**

- **Méně Řešitelů znamená, že více škod může být přičteno na vrub obětího beránka požadavků bez obav z odporujících si svědectví.**

„Ano zlosynný zrádce Fawig-I byl zjevně zodpovědný za sabotáž každého kroku naší mise. Je nešťastné, že nepřežil, takže jsme ho nemohli přinutit k doplnění příběhu o jeho hanebné zradě.“

- **Méně Řešitelů znamená méně zmatků při přidělování povýšení.**

Pokud jste jediným přeživším úspěšné mise, můžete bezpochyby dramaticky zvýšit vaši klíčovou roli bez obav z protichůdných svědectví.

Nesofistikovaná metoda redukování štábu mise je stručně řečeno poprava. Tato technika je efektivní, je-li dobře plánována a provedena, ale pokud není ničím víc, než jen impulzivním typem přestřelky, pak je popravčí často popraven svou obětí nebo jinými spoušť vlastníci občanů, kteří se chtějí k zábavě připojit.

„Nehoda“ je více kontrolovaná a efektivní metoda redukce štábu. Za prvé, správně připravená nehoda, dokonce, i když selže, nevede nutně oběť k tomu, že vytáhne svou zbraň a začne střílet. Dobře plánovaná nehoda nemusí dokonce u oběti ani vyvolat dojem, že byla obětí útoku a dokonce i když má podezření, nemůže si být obětí jista, kdo v odvětví zastřelil. Občas mohou být také příležitostní přeživší povoláni k vysvětlení decimace misijní skupiny; pokud jsou fatální zranění zjevně „nehody“ sotva dojde k obviněním o bezdůvodné popravě.

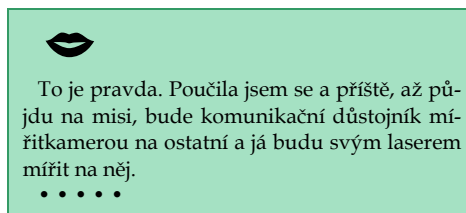
- **Nikdy si nenechávejte nedůvěryhodného občana za zády – a kdo kdy slyšel o důvěryhodném občanovi?**

Dobrá pozice v pochodovém pořadí je klíčem k přežití. Jelikož má vůdce mise obvykle moc rozmístit skupinu jak si zamane diskuse o nejlepší volbě je adresována zejména jemu. Je-li však vůdce mise natolik slabý nebo hloupý, že dovolí ostatním, aby se rozestavěli, jak chtějí, měli by ostatní Řešitelé chápat následující základní principy.

Kýžená pozice v jakémkoliv misijním rozmístění je v zadní části skupiny. Normálně je tato pozice předem obsazena vůdcem mise (Ó, šťastný vůdce mise). Pokud jste vůdcem mise, nebo vysoce postaveným občanem, požadujte toto privilegium. Nenechte se zvíkat chytrou taktikou jako je:

„Moje bojové dovednosti a trénink mne předurčují jako perfektního strážce proti útoku ze zadu.“ Nebo: *„Jelikož nesu multikameru a musím zaznamenávat všechny naše aktivity, musím stát za vámi, Vůdče mise, abych měl panoramatický záběr.“*

Samozřejmě, že pokud vůdce mise nejste, musíte tyto chytré taktiky



zkusit. Někteří nezkušení nebo hloupí vůdčové misí na ně mohou skočit. Nicméně pokud vůdce mise zabere zadní část, musíte si vyhádat nejlepší další bod, jaký dokážete. Vzdálené levé nebo pravé křídlo je obvykle druhou nejlepší volbou pro bojovníka, které mu umožňuje široké pole rozhledu a střelby.

Pokud jste operátor multikamery nebo jiných technik, můžete obvykle dobrý obchod, když zůstanete s vůdcem mise vzadu, jelikož bez poboční zbraně představujete méně naléhavou hrozbu jeho bezpečnosti. Mějte ale na paměti, že obzřetný vůdce mise zařídí eliminaci všech záznamů mise a operátor multikamery je vedle vůdce mise a z dohledu zbytku skupiny ve vážném ohrožení.

Zadní pozice není kýžena nejen pro svůj nejlepší rozsah střelby a bezpečnost, kterou poskytuje před probodnutím, je také místem, kam je namířeno nejméně očí; pro ty, kteří si přejí dělat věci, o kterých nechtějí, aby si jich ostatní všimli, je to ideální pozice.

Naopak nejenže je klon na špici cílem všech zbraní ve skupině, a také zbraní protivníků, je také centrem důkladné pozornosti svých soupeřů. Tato pozice by měla být vůdcem mise přidělena Řešiteli, který pro něj představuje největší riziko. Nikdy neplýtvajte zdroji, abyste sem umístili nízko postaveného hlupáčka.

Strašpytlům a troubům může být graciózně přenechána pozice ve středozadní části skupiny se slovy: „No, nejsem snad milý a uvážlivý vůdce mise, když umísťují nezkušené na taková bezpečná místa?“ Ujistěte je, jak jsou bezpeční a pak je ve svém volnu zlikvidujte poté, co se zbavíte těch opravdu drsných týpků.

Nikdy nepřidělujte nikoho s mocnou na oblast působící zbraní na periferii skupiny. Pokušení otočit se a vymazat zbytek skupiny jednou ranou je prostě příliš svůdné. Umístěte ho doprostřed, kde ho můžete mít na očích.

Nezačínejte nic, co nedokážete dokončit – nejlépe rozkladem na atomy

Nezkušení Řešitelé potíží sebou vláčejí své lasery a začnou střílet v momentě, kdy někdo řekne nebo udělá něco, co může být chápáno jako zrada. To je hloupost. Vy nehledáte výmluvu pro to, abyste mohli někoho zastřelit. Vy hledáte příležitost někoho popravít tak neriskantním a dokonalým způsobem, že bude mrtvý, dřív než jeho zbraň opustí pouzdro.

Vzhledem k obecně chabé schopnosti Řešitelů mřířít, nespolehlivé schopnosti jejich zbraní zabít a značně ochranně zbroje, šance prošpikovat eventuálního zrádce dřív než se zmůže na pár střel je extrémně malá; tudíž máte podobnou pravděpodobnost, že zemřete, jako vaše oběť. Hloupost.

Čekejte na svou příležitost a dostaňte ho někam, odkud nebude moci dost dobře opěťovat střelbu. Ideální situace je, když má plné ruce práce s nějakým jiným druhem potíží, jako jsou útočící nepřátelé, nefungující zbraň nebo berserkovský bot. Při nejmenším by jeho zbraň měla být stále v pouzdře a jeho pozornost odlákaná něčím jiným. Ideálně by se nikdy neměl ani dozvědět, kdo na něj zaútočil. Kdykoliv je to možné, útočte, když máte palebnou převahu nebo když vám okolnosti zajišťují zasažení cíle - například, když stojíte za ním se šrapnelometem u jeho hlavy.

Časté uchýlování se ke zbraním je nerozumné. Normálně je „nehoda“ daleko efektivnější způsob eliminování zrádce a získání pochvaly, a pokud na misi nedostanete příležitost, je tu vždycky ještě závěrečné hodnocení. Dobře vystavený případ je smrtelnější zbraň než laser a s méně pravděpodobným opěťováním palby než jednoduchá poprava.

Kavka pro každý plán a obětní beránek pro každý zločin

Opatrně si vybírejte svoje primární oběti. Určité typy jsou výbornými kavkami a obětními beránky. Kloni s lehkou spouští, implulzivní typy, mohou být snadno přesvědčeni k vyvolání potíží s nepřáteli, což vám usnadní je zezadu střílet. Super-loajální, hrdinský typy lze obvykle přemluvit do riskantních akcí, které je buď zabijí, nebo natolik odlákají jejich pozornost, že je snadno zastřelíte. Naivní, dychtivé typy, kteří jdou do mise celým srdcem, nebudou mít čas si všimnout podloudného jednání, které na ně chystáte.

Obětní beránci by měli mít nižší bezpečnostní oprávnění než vy, takže jim můžete dávat rozkazy, které z nich udělají viníky, když vaše konspirace selže. Například, těsně před tím, než testujete experimentální zbraň, vždy požádejte technika s nižším postavením, aby ji nejdříve zkontroloval. Když se stane něco zlého, je jasné, že ji technik při inspekci poškodil. (Pochopitelně, dávejte na technika celou dobu pozor, abyste se ujistili, že skutečně na zbraní neprovádí sabotáž.)

Nepřítomní obětní beránci (ať už zesnulí, zmizelí nebo imaginární) jsou lepší než přítomní obětní beránci, kteří mohou u závěrečného hlášení být a hájit se. Obecně nejoblíbenějším obětním beránkem je hypotetický Komoušsko-mutantův zrádce číhající těsně mimo dohled. Počítač je hlupáček co se týče ohnivé, melodramatické řeči, které vykouzlí zlověstné obrazy: zlé agenty skrývající se za laskavými loajálními úsměvy; démonické kriminálníky číhající za každým rohem; drobné, šotkům podobné bytosti nepředstavitelné zlovůle s takřka magickými schopnostmi vyhnout se odhalení. Dokud lze ostatní občany odradit od toho, aby na vás neustále ukazovali a křičeli „Zrádce!“ lze Počítač snadno svést na nějakou falešnou horkou stopu, aby hledal imaginárního Komouše, zatímco vaše zrádné skutky budou v nastalé hysterii přehlédnuty.



Bavíte se v této kapitole?

Dobře.

Hodně jste se poučili?

Dobře.

Děláte si poznámky?

Dobře.

HLAŠTE SE K LIKVIDACI.

HNEDE! HNEDE! HNEDE!

• • • • •

Zrádci nemají při přiznání co ztratit

Většina zrádců je příliš indoktrinovaná Počítačovou propagandou, než aby ze své zrady těžili, bez ohledu na fakt, že budou za zradu pravděpodobně popraveni bez ohledu na to, zda se zrádně chovají či nikoliv.

Například Mutanti. Kolik mutantů skutečně zneužívá svých vrozených schopností? Jistě, mnoho mutantských sil je poměrně k ničemu, ale síla jako hypersmysly je úžasná pro získávání informací. Nejlepší silou je telekineze. Pomyslete na ty možnosti pro zasívání falešných důkazů, nebo vytahování pojistek granátů, nebo mačkání spouští zbraní jiných Řešitelů při brífinku nebo návštěvě V&V. Existují zvěsti, že existuje tajný spolek, který učí lidi, jak tyto schopnosti užívat. Jestli se s nimi kontaktujete, okamžitě se zapište.

A když už mluvíme o tajných spolcích, nikdo nevyužívá konexí z tajných spolků v plné míře. Jistě, je to nebezpečné, ale co v Alfa Komplexu není? Ve chvíli, kdy dostanu novou misi, si najdu nějakou výmluvu, abych se zastavil na pár slov v mém tajném spolku a získal nějakou důležitou informaci od vysoce postaveného bratra v lóži nebo vyhádal zvláštní přidělení tajného spolku, které slibuje velký výnos v podobě informací nebo vybavení z infračerveného trhu.

„Eh, promiňte mi, Vůdče mise, ale zdá se, že v mém laserovém zásobníku zbývá jen jeden výstřel a můj náhradní má vlasovou trhlínu v apertuře (opatrně tam instalovanou právě pro případy takové pohotovosti). Dovolte mi se stavít v zásobovače VLK a vy-zvednout tam pár nových, ať jsme dobře připraveni na tak důležitou misi.“

A nebojte si říct o informace nebo vybavení. Stejně žádné nedostanete, pokud tam není někdo hodně štedrý. Vysoce postavení tajných spolků u svých podřízených rádi vyvolávají trochu nezřízenou nenasytost; dávají spoustu příslibů, podporují ambice a entusiasmus, který může vést k patolizalství, které je prospěšné pro všechny zúčastněné.

Debrífink jde hladce, jste-li jediný přeživší

„Hovořím beze strachu z rozporů...“ je úvodní věta ideálního závěrečného hlášení. Kreativní dramatik dokáže přeměnit katastrofální misi plnou zrádných zločinů v hrdiny prošpikované vyprávění, v němž je mluvčí skromným vzorem loajálního, odvážného občana sloužícího Počítači celým svým srdcem.

Za prvé, ostatní Řešitelé jsou trapnými záznamy mise. Zbavte se jich. Jelikož hromadná zabijačka není vždy praktická, podplatit je nebo vyhrožovat jim, aby podporovali vaši verzi, může být také alternativa.

Záznamová zařízení jako jsou boti, multikamery a živě přehrávané radio/video linky musí být eliminovány, sabotovány nebo odrušeny jakmile je to možné. Takové záznamy jsou důkazy, které je těžké vysvětlit a ještě těžší zavrhnout jako Komoušskou zradu než slovní prohlášení ostatních Řešitelů potíží. Buďte však opatrní. Neopatrná a neumírněná likvidace záznamových a přenosových zařízení bude interpretována jako úmyslná snaha zničit záznamy. Občas stačí zajistit, že je multikamera natočena na opačnou stranu, nebo že čmuchabot je zaměstnán dole v chodbě, zatímco vy pácháte vaše hanebné skutky.

Pokud se dobrovolně přihlásíte nebo jste vybráni k obsluze multikamery, vaše problémy jsou komplikovanější. Jednak chcete zůstat na živu, což se neslučuje s nesením něčeho, co ostatní usilují zničit. Navíc jste to vy, kdo bude platit za poškození nebo zničení zařízení. Abyste zlepšili svoje šance na přežití, držte se blíže vůdce mise – obvykle v zadní části skupiny a tudíž méně předmětem nenadálých útoků. Navíc dejte znát, že za pár kreditů můžete zajistit, že záznam mise bude ukazovat nejlepší momenty Řešitelů a přehledně zrádné skutky.

Dalším chytrým trikem je k záznamům připojit nahlas vedené vyprávění při jejich záznamu.

„Všimněte si horlivé práce Občana Pali-Če, který hledá zdroj asistbotova selhání.“ (Pali-Č ve skutečnosti bota přeprogramovává, aby reagoval na dálkové ovládání sebe-destrukčního zařízení, které předejde potřebě rozsáhlého závěrečného hlášení vyhlazením dalších členů skupiny a personálu závěrečného hlášení.)

Rýsuje-li se neštěstí, oddalujte jej – jen hlupák by čekal na zázrak

Když jsme určeni k vykonání nemožného tváří v tvář jisté smrti, vždycky zdvořile požádáme Počítač, zda si před tím smíme ještě zajít na záchod – a zda si ještě můžeme vzít sklenici vody – a zda může provést ještě jednu kontrolu záznamů – a zda můžeme rozebrat elektronovou houfnici, abychom zjistili, co vydává ten bzučivý zvuk při nastavování fúzního časovače – atd - atd. Tato taktika je neúčinnější, když můžete žádosti přednést soukromě a bez toho, že by zbytek skupiny věděl, že se za nimi trochu opozdíte. Jakmile se toho dovtípí, každý to začne taky zkoušet a Počítačův software pro simulování nálady se zkratuje.

Odkládání je také ideální taktika pro odolání pevným rozkazům nadřízených.

„Samozřejmě pane, už jdu na to, už to mám pevně v rukou, jenom si připravím nářadí pane, ehm, mohl byste prosím trochu ustoupit, takže si jej budu moci rozložit na podlahu a uspořádat podle velikosti, tvarů, barvy a sériového čísla?“

Samozřejmě, že odkládání nezpůsobí, že nebezpeční zmizí. Zatímco to odsouváte, musíte pokračovat v horečnatém přemýšlení a uvažování, doufat v nějakou inspiraci nebo zásah štěstěny. Talentovaný zdržovač má jeden speciální zdroj, se který může počítat – netrpělivost ostatních Řešitelů potíží. Pokud je odkládání prováděno s vytříbenou jemností – pokud váš vůdce mise a ostatní Řešitelé potíží považují vaše konání za neohrabanou neschopnost, nemístný perfekcionismus, otravnou pozornost věnovanou detailům, nebo jednoduše zbabělost – pokud vaše skutky vůbec nechápu, pak jste

se perfektně dokázali vyhnout přilákání jejich pozornosti - pak se na akci orientované impulzivní typy často vrhnou vpřed, odstrčí vás stranou a sebevědomě vmaširují do pastí, které jste se zoufale snažili vyhnout.

Pamatujte: „Ten, kdo zaváhá je ztracen... ale raději být ztracen, než každý denní cyklus vykuchán.“

■ DALŠÍ TIPY PRO ZRÁDCE

Tak tady jsou tipy přímo od Zrá-DCE:



Dobře, fajn. Jelikož právoplatné kredity... teda chci říct, autorský kredit nebude můj, budu ho muset připojit svoje vlastní doplňky k tomuto více méně užitečnému oddílu. Poslouchejte a učte se, neo-Řešitelé potíží.

•••••

Dělejte si přátele, ovlivňujete nepřátele a zazname- návejte všechno

Ostatní členy týmu lze přesvědčit, aby vám pomohli, pokud si budou myslet, že jim z toho něco kápně. Pokud jsou relativně přátelští (např. nesnaží se vás zjevně odstranit), jsou pravděpodobně nezkušení a toho lze využít. Proveďte to tak, že se stanete jejich nejlepším kámošem či dokonce hrdinou. Prošvihněte zjevnou výhodu, kterou jste nad Řešitelem potíží měl

a mohl jste ho eliminovat a vyjasněte, že jste „na jeho straně“.

„Tady občane Kavko-Č, chytني se tohohle kabelu a já tě vytáhnú. Ne, neboj se; nepustím tě do té nádrže s kyselinou, i když jsi byl tím, kdo mě udal za ty kousky výstroje navíc... které jsem si přivlastnil z VLK. Hopla!“

Chytrý Řešitel potíží zřejmě toho schéma „udělej si přátele“ prohledne, ale mnozí k tobě budou pociťovat přetrvávající vděčnost - která je může donutit v ten pravý moment zaváhat. V podstatě se pokuste zvážit okamžitý zisk z eliminace nepřítelů proti možným budoucím ziskům.

Pokud je klon zjevným nepřítelem - pokusil se tě zaplést do zjevně zrádných aktivit nebo tvým směrem vypálil více než jednou - kráčíš po tenké hraně. Zřejmě tenhle chlápek potřebuje laserovou díru do temene, aby lépe spolupracoval. Nicméně ho můžeš převést, když situaci obrátíš proti němu. Použij všechny zdroje, které máš po ruce - kontakty v tajném spolku, multikameru, atd. - aby sis zajistil, že je ve špatné pozici (a v takové, ze které se nedostane jen eliminováním tvého současného klonu).

Pak ho vydírej.

„Dobře občane Harr-I-SONE, dostals mně. Jen škoda, že když se probudí můj další klon, najdou multikamerový záznam tvého pašování Kořeněnoňáký Hryzosváči pomocí tvých kontaktů ve Svobodném podnikání. Jak to vím? Řekněme, že mi to řekl jeden malý bot...“

Zábavnost vydírání spočívá v tom, že klon si nemůže být nikdy zcela jistý, zda na něj skutečně něco máš, nebo jestli tě může oddělat a bude to vyřízené. Tohle odděluje zkušené vyděrače od chlápku s kónickou puškou u nosu - namísto vydírání oběti až do chvíle, kdy si myslí, že už nemá, co ztratit se smluvte na „partnerství“. Zajistěte, aby na tom ani on netratil:

„Ano Počítači, všechno se událo tak, jak občan Harr-I-SON řekl. Všichni ostatní členové týmu se zdáli být poslední nějakým podivným nutkáním skočit do reaktoru, což zničilo nejen je, ale i záznamy mutikamery. Je to hanba. Jenom má píle a starostlivost umožnili dovést misi, kterou jsi nám přidělil do konce... a také pomoc Harr-I-SONA, který jak musím poznamenat je loajálním a úctyhodným Řešitelem potíží.“

Takže jsi vydíráním donutil Harr-I-SONA, aby podpořil tvůj příběh a udělal z tebe hrdinu. Ale, když mu poskytněš roli „loajálního pomahače“, dostane od Počítače také nějakou tu odměnu ...a možná se podle toho začne i chovat.

Pamatuj, usmažit ho můžeš vždycky.

Trocha cukříku může hodně pomoci

Rozdávej vybavení, plastikredity a informace, které můžete postrádat těm, kteří jsou v nouzi. V tomto případě jsou členové tvé skupiny až druzí v úvaze - ti by brali za dané, že „pomáháš skupině“ místo aby moudře interpretovali dar jako to, čím je: úplatek.

Nežádej hned nic. Jenom se ujisti, že se Supímu pěšákovi líbí jeho nový přívěsek nebo že brífinkový důstojník dostal správnou příchut' Jiskrně Bublínkového Nápoje. Nech to tak a oni si možná později vzpomenou. Je to investice do tvé budoucnosti.

To samé může fungovat na Počítač, i když je to o něco složitější. Počítač nepotřebuje plastikredity a vlastní všechno vybavení v Alfa Komplexu, takže je těžké podplatit Počítač materiálními věcmi. Nicméně můžeš dobrovolně poskytnout informaci, kterou bude Počítač považovat za cenu, i když tím něco ztratíš:

„Příteli Počítači! Je mi líto, že musím přerušit naši velmi důležitou výpravu do VLK, kvůli tak nedůležité drobnosti, ale zdá se, že mé Povolení na Rekvírování Vybavení jasně udává, že mám dostat jednu laserovou pistoli a jeden náhradní zásobník. Leč ač to jis-

tě není ničí chyba, dostal jsem od každého deset kusů. Jsem si jist, že Počítač by nechtěl plýtvat tolik materiálu na tak nedůležitého klona jako jsem já."

Dostane se ti udivených pohledů zbytku skupiny a sám Počítač bude zřejmě překvapen tvou čestností, ale získáš tím u něj nějaké body - vzácná a osvěžující věc v Alfa Komplexu - a může se to vyplatit později.

Partnery je lepší si držet od těla

Ačkoliv je dobré mít partnera ve členovi týmu a vyvíjet jistou míru důvěry, je lepší mít jednoho nebo dva kámoše mimo tým, kteří vám dluží jednu dvě službičky. Už jen proto, že je menší šance, že vás zradí, protože k tomu mají méně příležitostí a také proto, že mohou pokračovat, kde jsi skončil, když nebudeš moci.

Předej vybavení a informace o své současné misi někomu, komu může zpola důvěřovat (např. kdo to nebude moci použít proti tobě). Možná, že kónická puška, kterou jsi „naše“ by byla na tuhle misi opravdu super, ale vyvolala by pár nezodpověditelných otázek. Kontaktuj kámoše a předej mu ji. Pokud ji budeš potřebovat, můžeš ji získat zpátky (i když spíš ne). Pokud budeš zlikvidován, může ji on použít na to, nač bude třeba.

Neexistují zcela zaručené prostředky vlastního přežití, ale lze zajistit, že alespoň tvoje zájmy přežijí. Konec konců, je důležitější nezlikvidovat svůj šestipak nebo, aby každý, kdo tě skřípnul, dostal, co si zaslouží?

Jen je nechte, ať se smějí

Konečně jdete s davem - každý ví, jak přežít v Alfa Komplexu a nemusí se uchylovat k úplatkům a lžím - dělejte co umíte. Staňte se příležitostným hlupákem či obětí. Buďte bábovka, kterou chtějí mít všichni někde poblíž, aby na ni mohli případně svalit vinu. Když ztratíte klona (což se vám bude ze začátku stávat dost často, méně často když ostatní zaberou), padněte s úsměvem a vraťte se ještě hloupější a legračnější než předtím.

Je to odevzdanost nebo rezignace? Ne - Počítač oceňuje dobře-naladěné klony a nakonec prohlédne dokonce i nejpromyšlenější falešné obvinění. Pokud svoje karty zahrajete skutečně správně, zahájíte raketový start k úspěchu díky Počítačově rozmaru... pak uvidíme, kdo se bude smát.

„Občane Obětní Beránku-Z, zdá se, zase, že jsi se dopustil bídne zradu vůči Alfa Komplexu a mně, Počítači. Tvoji souputníci Řešitelé tě viní z plánu přehřát reaktorové jádro a roztavit jej spolu se všemi obyvateli sektoru RAD a spojují tě s dalším schématem, zahrnujícím tebe, pytel plný pilulek Anti-Hormonových-Inhibitorů a látkou přikryté stvůry z Venku. Jak se obhájíš?“

„Příteli Počítači. Jsem poslední klon v Komplexu, který by vyvracel prohlášení mého loajálního týmu ačkoli mi zbývá už jen tento poslední klon a vím, že to je konec mé kariéry a života jakožto Řešitele potíží. Chtěl bych učinit plné přiznání. Přisahám při své lásce k Alfa Komplexu, Počítači a Teele O'Malleyové, že jakékoliv hrozné skutky mí společníci Řešitelé potíží tvrdí, že jsem spáchal, jsem spáchat musel. Navíc bych rád řekl, že všechny informace, které občan Gomeč-PIL sbíral o mých stycích s tajnými spolky a o kterých se ještě nezmínil, jsou pravdivé, a všechny ty multikamerové

VAŠE CÍLE COBY ŘEŠITELÉ POTÍŽÍ

Počítač přiděluje Řešitelům tyto úkoly:

1. Sloužit Počítači
2. Najít a eliminovat zrádce, včetně (ale nikoliv pouze) Komunistů, teroristů a sabotérů tajných spolků, neregistrovaných mutantů, datových pirátů, prodavačů na infračerveném trhu apod.
3. Vyšetřování a potlačování korupce.
4. Odstraňování nebezpečí pořádku a hladkému chodu Alfa Komplexu.

Stranou těchto úkolů má Řešitel i několik volitelných osobních cílů.

5. Najděte a ochraňte mutanty, kteří sdílejí vaši sílu.
6. Sbírejte a prodávejte artefakty z doby před Zúctováním.
7. Uniknete z Alfa Komplexu na svobodu Venku.
8. Svrhněte Počítač (Hodně štěstí!)

záznamy o mně, kterak páchám zradu, které občan Con-I-CHG ukryl ve svých jeslích, ale nehlásil Ti je, jsou autentické a všechny..."

Můžete zcela vyváznout, neboť Počítač pozná, že tvoje zrádná aktivita je daleko méně závažná, než ta tvých souputníků (je zrada nehlásit zradu), můžete být povýšen a nebo popraven.

Ale pokud dojde na to druhé, nebudete v tom sami...

TVORBA POSTAVY

Zde vám nabízíme postup pro tvorbu postavy podle systému O Fortuna. Hra se řídí těmito pravidly až na níže uvedené výjimky.

■ RYSY

Použijte všechny odpovídající rysy ze základních pravidel O Fortuny, nebo si vytvořte vlastní. Zde nabízíme několik typických rysů.

Loajální

(Alternativa rysu Slavný z O Fortuny). Možná je to zvláštním přízní Počítače, možná to byla jen nějaká náhoda při vašem stáčení z kádě, ale jste považováni za obecně důvěryhodnějšího, loajálního občana Alfa Komplexu a dokážete vzbudit důvěru mnohem snáze.

Výhoda: Loajalita +4.

Mutant

Máte jednu nepřírozenou mutantskou dovednost. Dává vám sice zvláštní výhody, kterými převyšujete ostatní obyvatele, na druhou stranu jste v riziku odhalení a okamžité popravy.

Výhody: zvolte si jednu mutantskou dovednost. Můžete do ní investovat dovednostní body. Aura +3.

Registrovaný mutant

Jste registrovaný mutant. Nezastrělí vás sice okamžitě, ale jste předmětem neustálé nedůvěry svého okolí.

Předpoklady: Mutant

(Ne)výhoda: Loajalita -2.

Tajný spolek

Jste členem tajného spolku. Máte přístup k zvláštnímu vybavení, novým dovednostem apod.

Výhody: jeden ilegální předmět, Bohatství +2, jedna ilegální dovednost +2

Zrádce

Jste oficiálně označen a považován za zrádce. Všichni pro vás jdou.

(Ne)výhoda: Loajalita -6

■ DOVEDNOSTI

Dovednosti fungují stejně jako v O Fortuně, pouze s tou výjimkou, že některé dovednosti jsou považované za zrádné a jejich veřejné použití vede obvykle k problémům. Některé dovednosti jsou zrádné potenciálně v závislosti na jejich použití, někdy je samotná jejich znalost zrádná na určité úrovni oprávnění.

Fauna

Pro kohokoliv s oprávněním nižším než INDIGOVÁ je považována za zrádnou. Typická pro členy tajného spolku Sierra Klub.

Jazyky

Znalost jiných Jazyků než Komplexní řeči, zejména jazyků z doby před Zúčtováním je považována za zrádnou pro kohokoliv s oprávněním nižším než MODRÁ, znalost jazyků, žargonu a tajných symbolů Tajných spolků je považovaná za zrádnou obecně.



Jméno: Vyberte si své křestní jméno jaké chcete, za ním následuje kód vašeho bezpečnostního oprávnění – pokud nejste infračervení, ti nemají žádné oprávnění a tudíž ani kód (Č - červené, O - oranžové, Ž - žluté, Z - zelené, M - modré, I - indigo, F - fialové, U - ultrafialové), třetí částí příjmení je určení domovského sektoru. Jde o třípísmenný kód - např. DED, ABC, QED. Poté je číslo klona, všichni Řešitelé začínají s číslem. Když dosáhnou šestky je už pomalu čas na nového Řešitele. Dohromady to vypadá asi takhle:

Strašný-M-ORD-1

•••••

Řemeslo

Demolice odráží trénink a zkušenost v práci s výbušninami a improvizované využití explodujících zbraní, munice, zakázaných látek a podobně. Používají se i ve snaze uniknout výbuchu. Tato dovednost je legální na oprávnění ZELENÁ nebo vyšší.

Hygiena: Odpovídající osobní hygiena je pro každého občana klíčová. Postava dokáže identifikovat porušení odpovídajících hygienických procedur Alfa Komplexu a navrhnout či provést odpovídající opatření. Porovnání hodnocení hygieny dokáže odhalit prohřešky proti ní. Neúspěch v hodu na hygienu znamená špatnou diagnózu nebo navržení zcela nevhodného řešení.

Kyborgizace: Vylepšování těla pomocí umělých implantátů. Tato dovednost je potenciálně zrádná.

Robotika: Údržba a opravování dokbotů (lékařských), strážcobotů, válkobotů, asistbotů, čistobotů, autobotů, létabotů, koptér, transportbotů a dalších.

Údržba Experimentálního vybavení: Schopnost opravovat, udržovat a upravovat experimentální vybavení. Tato schopnost je potenciálně zrádná.

Umění

Bojová umění: Varování! Tato dovednost je klasifikována Modrým oprávněním! Schopnost neozbrojeného boje z doby před Zúčtováním. Nejrůznější formy zápasení a chvatů.

Programování: Programování botů, analýza dat, hackování, finanční operace, úpravy MemoMaxu, změna instrukcí transportních botů. Tato dovednost je legální na oprávnění INDIGO nebo vyšší.

Propaganda: Varování! Toto umění je zrádná. Znalost toho jak poskytovat informace o svém Tajném spolku, jeho misích a cílech.

Výslech znamená extrakci informací od nespolupracujících vězňů pomocí praktik mučení. Během výslechu utrpí vyslýchaný zranění v rozdílu mezi výslechem a výdrží. Efekt znamená, že se postava dozví i něco navíc.

Znalost

Farmakologie: Zajištění slabosti, ospalosti, štěstí a dalších stavů mysli pomocí pilulky.

Technologie: Udržování všemožného vybavení, reaktorů a mechanického vybavení, vzduchotechniky, komunikace, zásobování vodou, opadných technologií.

Akční filmy: Byť každý loajální občan zná UV&OM videokousky, ti kteří se této dovednosti hluboce oddají jsou ponořeni do subkultur Akčních film. Nadšenci dokáží citovat hlášky z Vnějších válek 5: Útok komoušských klonů, odříkat vrcholy kariéry Teely-O-MLYové, nebo odkrákorat slova písně VálkoBotManie. Tato dovednost je potenciálně zrádná.

Historie Alfa Komplexu: Detailní studium Oficiální (Opravené) Historie Alfa Komplexu. Historik Alfa komplexu dokáže citovat, ví kde hledat důležitá data, sektory a občany za posledních 214 let. Zdravá míra úspěchu dokáže prohlédnout leckteré revize „oficiální historie Komplexu k odhalení pravdy (existuje-li) za těmito událostmi. Tato dovednost nepokrývá (zrádnou) znalost prehistorických časů před rokem 1 počítače. Tato dovednost je potenciálně zrádná.

Studium mutací sil: Varování! Tato dovednost je klasifikována Indigovým oprávněním! Znalost účinků kurantních sil, schopnost jejich rozpoznání, zlepšování, obrany před nimi apod.

Zabezpečení je znalostí zabezpečovacích procedur Alfa Komplexu a schopnost manipulace s nimi. Tato dovednost je potenciálně zrádná.

ZHN: Varování! Tato dovednost je klasifikována FIALOVÝM oprávněním! Postava zná principy nukleárních zbraní, antihmotových bomb, paprsků vychylování asteroidů, zažehnutí supernovy a dalších způsobů vymazání lidstva mrknutím oka. V praxi postava ví jak udělat taktickou nukleární střelu.

Znalost kultur před Zúčtováním: Varování! Tato dovednost je klasifikována Modrým oprávněním! Znalost kultur před zúčtováním občanem nižšího bezpečnostního právnění znamená zradu. Postava dokáže rozpoznat artefakty, trosky a kulturní přezítky z časů před Počítačem. Znalost skutečné historie je zrádná, tudíž je většina informací o minulosti předávána ústně a trpí tak značným pokroucením. Významnou roli v této částečně mytologii částečně historii hrají prvky popkultury konce 20. století: film, televize, hudba a životní styl.

■ MUTANTÍ SÍLY

Každá hráčská postava má mutantní sílu. Teoreticky tato síla umožňuje konat něco mazaného, co jí pomáhá v Alfa Komplexu přežít. Samozřejmě nic není tak jednoduchého, jak se zdá. Mutanti jsou konec konců zrádci odsouzení k okamžité popravě.

Elektrošok

(Intelligence)

Postava je extrémně odolná k elektrickým šokům a dokáže udílet elektrické šoky až do vzdálenosti pěti metrů ostatním postavám i elektronickým systémům, včetně botů. Mějte však na paměti, že některé vybavení jako jsou mozky botů, zpovědní stánky a hardware Počítači jsou obvykle stíněné a jejich zasažení je velmi obtížné.

Úkol základní CČ Aura

<i>Odolání elektrošoku</i>	15	1
<i>Udělení elektrošoku</i>	20	3
<i>Usmažení elektroniky</i>	25	5
<i>Usmažení stíněné elektroniky</i>	30	7
<i>Usmažení HW Počítače</i>	35	9 (z toho 1 trvale)

Gumotělo

(Charisma)

Mutace skeletu a vnitřních orgánů, které propůjčují mutantovi flexibilní charakter. Přeuspořádáním kostí dokáže změnit svůj vzhled, prodlužovat svoje končetiny, protáhnout se i nemožně úzkými štěrbinami.

Úkol	základní CČ	Aura
<i>Změna vzhledu</i>	15	1
<i>Protážení končetiny</i>	20	3
<i>Únik z pout</i>	25	5
<i>Protážení se štěrbinou</i>	30	7
<i>Plynná povaha</i>	35	9 (z toho 1 trvale)

Hypersmysly

(Síla)

Tato síla zesiluje pět základních smyslů. Oči vidí jasně do velkých vzdáleností, hodně zvětšují a fungují i v úplné tmě nebo při oslepujícím světle. Uši slyší velmi nenápadné zvuky nebo zvuky velkých vzdáleností. Kůže je extrémně citlivá a je schopná vnímat změny v teplotě, vlhkosti a tlaku vzduchu. Chuť dokáže jemně rozlišit mezi substancemi. Umožňuje také smysl utlumit a tak odolat například mučení.

Úkol	základní CČ	Aura
<i>Odolání smyslové bolesti</i>	15	1
<i>Mírné posílení smyslu</i>	20	3
<i>Maximální vyvyžití smyslu</i>	25	5
<i>Posílení všech smyslů</i>	30	7
<i>Předvídaní</i>	35	9 (z toho 1 trvale)

Levitace

(Síla)

Mutant dokáže manipulovat předměty pomocí síly mysli. Teoreticky dokáže zvednout i deseti tunový sejf, když se opravdu silně koncentruje, ale v praxi je takové zvedání v pravdě nemožné.

Úkol	základní CČ	Aura
<i>Telekineze drobností</i>	15	1
<i>Levitace sebe sama</i>	20	3
<i>Telekineze těžkého předmětu</i>	25	5
<i>Telekineze mnoha předmětů</i>	30	7
<i>Telekinetická demolice</i>	35	9 (z toho 1 trvale)

Ovlivnění mysli

(Charisma)

Postava disponuje formou jemné telepatie. Dokáže číst emocionální aktivitu v mozku oběti a zachytit občasnou myšlenku. Dokáže také promítat svoje vlastní emoce a případně vytvořit bariéru před podobným čtením mysli.

Úkol	základní CČ	Aura
<i>Stínění mysli</i>	15	1
<i>Odžírání emoci</i>	20	3
<i>Implantace emoci</i>	25	5
<i>Čtení myšlenek</i>	30	7
<i>Implantace myšlenek</i>	35	9 (z toho 1 trvale)

Pole energie

(Odolnost)

Tato mutace produkuje pole absorbující energii a vyzářující ji pryč z pole v podobě tepla a světla. Pole obkresluje vnější kontury těla přesahující jej asi o dvacet centimetrů. Pole obvykle trvá jen pár minut, než se mutant vyčerpá, také je



Což nás přivádí k zajímavé otázce: pokud je Počítač ta opatrný v ujišťování se, že občané jsou normální lidé bez podivných proměn DNA - jak to, že je mutace tak rozšířená. Takže, co je zdrojem všech těch mutací? To nikdo neví. Nicméně Výzkum a Vývoj přišel s těmito vysvětleními:

- Radiace z globální nukleární války (sice je to v protikladu k historii Počítače a veškerým vědeckým důkazům, ale je to běžná legenda založená na literatuře z doby před Zúčtováním).

- Vedlejší účinky otravy, doplňků stravy a vystavení nezajímavému video-programování).

- Oficiálně uznávané a nebo utajované genetické experimenty prováděné Počítačem/V&V/tajnými spolky (pomocí biochemický nebo radiologických látek způsobujících mutaci a tajných eugenických programů prováděných četnými propletenými frakcemi)

- Kulmativní účinek vystavení hodinám s ciferníkem z radia (ano, na sezení V&V občas docela ulítávají).

- Země prolétá oblakem kosmického prachu. Nezhoubná interference vlídných mimozemšťanů.

- A tak dále až do zblbnutí...

•••••

poměrně viditelné při kontaktu jiskří a brní, vydává krátké oslepující záblesky a při boji nablízko, pádu nebo nárazu vydává hodně tepla.

Úkol	základní CČ	Aura
Účelový záblesk pole	15	1
Stínění jednoho druhu	20	3
Stínění všeho	25	5
Reflexe všeho	30	7
Záchrana na poslední chvíli	35	9 (z toho 1 trvale)

Pyrokinéze

(Moudrost)

Postava dokáže spontánně vytvářet oheň, zapalovat substance, ale také odolávat plamenům, způsobovat spáleniny apod.

Úkol	základní CČ	Aura
Odolání ohni	15	1
Způsobení popálenin	20	3
Zažebnutí ohně	25	5
Výbuch	30	7
Inferno	35	9 (z toho 1 trvale)

Regenerace

(Odolnost)

Mutant vysílá biochemické přenašeče krevním řečištěm do místa zranění, směřujíc všechny zdroje ze všech částí těla na pomoc hojení. Výsledkem je urychlená tvorba zdravé tkáně a regenerace orgánů (i těch, které normálně neregenují) jako jsou prsty, plíce apod.

Úkol	základní CČ	Aura
Rychlé hojení	15	1
Extrémní hojení	20	3
Regenerace končetiny	25	5
Regenerace klíčového orgánu	30	7
Vstání z mrtvých	35	9 (z toho 1 trvale)

Rentgenový zrak

(Odolnost)

Propracované orgány mutantů vnímají široké spektrum elektromagnetické radiace jako smyslový vjem, který mozek interpretuje jako vizuální podněty. Funguje to podobně jako netopýří echolokace (znalost netopýřů je pochopitelně zrádná), kdy zároveň elektromagnetickou radiaci vysílá a dokáže jí i působit na okolí.

Úkol	základní CČ	Aura
Dozimetr	15	1
Vidění přes stěny	20	3
Vyzářování radiace	25	5
Spuštění síťové reakce	30	7
Spuštění vodíkové fúze	35	9 (z toho 1 trvale)

■ TAJNÉ SPOLKY

Zde vám nabízím několik příkladů typických tajných spolků Alfa Komplexu, do kterých mohou hráči spadat. Volba tajného spolu může úzce souviset s dovednostmi, které postava má i s jejím vybavením.

Antimutant

Přesvědčení: Eliminujte mutantní síly. Znovu vybudujte čisté lidstvo coby dominantní sílu ve společnosti. Zlá konspirace mutantů se snaží zničit pravé lidi a zavést mutantní diktaturu. Pokud mutantní nebudou zničeni, tříruké, zelené uponkované monstrozity vyhrají. Se svými fantastickými duševními silami vyždímají vaši mysl a pohrávají si s vašimi emocemi už teď. Zabijte každého mutantu, kdekoliv, kdykoliv. Jenom proto, že je mutant registrovaný Počítačem není důvod ušetřit jeho život. Jakákoliv odchylka od lidské normy je podezřelá. Kdokoliv kdo se na vás dívá šilhavě, se zřejmě snaží ovládnout vaši mysl. Mutanti jsou zlí! Mutanti jsou nečistí! Zabijte všechny mutanty!

Přátelé: Humanisté

Nepřátelé: Psionici

Popis: Zjevnou ironií Anti-Mutantů je, že všichni jejich PC členové jsou mutanti. Je to něco jako černý člen Ku Klux Klanu. To je evidentně velmi nebezpečné a za žádných okolností by postava neměla odhalit svou mutantní sílu.

Rozpoznávací signál: První člen udělá symbol tykadel (vrtí dvěma prsty nad hlavou). Druhý odpoví pomalým řezacím pohybem na krku.

Postup: Za zabíjení mutantů nebo odkrývání důkazů mutace.

Zvláštní: Byť hráč samotný ví, že ostatní postavy mají mutantní schopnosti, musí mít na paměti, že jeho postava si představuje, že mutantí schopnosti jsou velmi vzácné. Měl by popravít občana jen tehdy, když má jasný důkaz existence mutantní síly. Anti-Mutanti jsou obecně vzato loajální k Počítači a jsou také silně infiltrováni Vnitřní Bezpečností. Společnost má přístup k bohatým mecenášům a Počítač může (skrže agenty Vnitřní Bezpečnosti) podporovat mise tajného spolku, které sledují jeho vlastní cíle.

Spolek má také detailní záznamy o mutacích a lidech z mutace podezřelých. Nicméně většina toho je nepřesná a odvozená k komixů z doby před Zúčtováním. Rivalská společnost Psioniků dělá výpravy do Anti-mutantích držav a ničí skutečná data o mutantích silách.

Typická konverzace:

Anti-Mutant: Jsou v mé hlavě! Čtou my myšlenky!

Občan: Hele, klídek.

Anti-mutant: Ty! Ty to děláš! Mutanti hnido! Chcípni! (Bum! Bum! Bum!)

Komunisté

Presvědčení: Rozdrťte Počítač a jeho zkorumpované kapitalistické přísluhovače! Všechna moc INFRAČERVENÝM masám! Masy jsou producenty všeho bohatství; občané vysokého bezpečnostního oprávnění jsou paraziti živící se krví lidu! Všechno bohatství tvůrcům bohatství. Smrt utlačovateli! Každý podle svých možností, každému podle jeho potřeb.

Počítač je nejvyšším stádiem kapitalismu, musíme jej zničit, abychom mohli zavést Lidový stát, kde budou všichni žít v rovnosti a harmonii. Nerovnost je zlo; vlastnictví je krádež, moc lidu! Odvážně usilujte o triumf mas! Nikdy nezraďte Revoluci! Rozdrťte Počítač.

Přátelé: Nikdo nemá rád Komouše!

Nepřátelé: Všichni nenávidí Komouše!

Popis: Komouši ve skutečnosti neví moc o historickém Komunistu, který byl mrtvou doktrínou dávno před rokem 1 Počítače. Nicméně Počítačovo intenzivní pronásledování Komunistu vedlo k jeho znovu oživení. (Někteří občané usoudili, že když Počítač Komunistus tak nenávidí, nemůže být tak zlý.) Komunisté se snaží znovu nastolit Komunistus z těch pár zdrojů, které mají, ale mnoho buněk má jen chabou představu o čem to je.

Strana je organizovaná v klasické struktuře buněk. Každý člen patří do buňky tří až dvanácti soudruhů vedených vůdcem obvykle nejvýše designovaným členem buňky. Vůdce se hlásí vyššímu členovi atd. až k vrcholu, kde je předseda strany. Na třetím stupni se postava stává vůdcem buňky, na čtvrtém se mu hlásí jiní vůdci buněk.

Kvůli striktním doktrínám strany odmítajícím hierarchickou organizaci moci a odpovědnosti bývá občan člen nízkého postavení vybrán k provedení velmi důležitého úkolu nebo vedení skupiny členů Strany vyššího postavení. To je často děláno vrtkavě, takže se může stát, že důležitý člen Strany přijímá rozkazy od velmi nízkého postaveného člena.

Poznávací signály: Nejprve tajně potřesení rukou – tříkrát zapumpovat a dvakrát zmáčknout. Následuje přísaha – „Revoluce lidu nadchází a je na nás vydláždít jí cestu. Pryč s Počítačem. Nikdy nezradíme Revoluci!“

Postup: Komunisté obdivují ty s dobrým pochopením pro doktrínu (vysokou komoušskou Propagandou) a kteří vedou akce proti Počítači. Také obrácení na víru – šíření propagandy vede k povýšení.

Další tajné spolky

Pokud jste kreativní a tvořiví, můžete si samozřejmě vytvořit vlastní. Zde vám předkládám ještě pár dalších nástřelů z původní Paranoiy.

Corpore Metal

Věří, že lidstvo a ostatně i celá biologická existence je zastaralá a bude brzy nahrazena počítači a roboty. Mnoho členů C.M. jsou ve skutečnosti autonomní boti. Jeho lidští členové se snaží botům přiblížit svou částečnou kyborgizací.

ČISTKA

Zabijte Počítač. Zabijte ty, kteří podporují Počítač. Počítač je zlo. Ať už je důsledkem původního programování nebo je povahou Počítače není důležité. Musíme zlomit železné sevření Počítače.

Humanisté

Alfa Komplex by měl být utopií, kde by Počítač naplňoval potřeby a touhy každého jedince. Ale něco se pokazilo. Čarodějnické hony jsou zbytečné, nikdo nekonspiruje, Komouši neexistují.

Iluminati

Moc je vším. Stát se mocným je jediným způsobem jak si zajistit bezpečí. Většina lidské rasy je dobytek. Jenom ti nejsilnější a nechytřejší získají moc. Nejtajnější ze všech tajných spolků, jsou zodpovědní za vše. Kdysi dávno o jejich existenci Počítač věděl. Pak nahráli svoje vlastní zničení. Dnes o nich nemá tušení ani Vnitřní Bezpečnost.

Mrtvý Leopard

Ničení! Rebelie. Svržení mocných. Odpor vůči Počítači. Život je nuda, je potřeba ho okořenit. Rebelující anarchistické gangy.

Počítačovní fanatici

Hrát si s technologií je zábava. Prolamovat zabezpečení je zábava. Pohrávat si s Počítačem je vzrušující, nebezpečné a je to vázva. Jenom slaboch se nechá chytit.

Pro Tech

Fascinování výzkumem a vývojem nových technologií, které umožní obnovení zničeného povrchu Země. Vynoření se z Věku Temna a zažehnutí Věku strojů.

Romantici

Cílem je znovunabytí historické slávy lidské společnosti představované kulturními výdobytky časů před Zúčtováním. Opuštění podzemních prostor, svržení Počítače a znovu vybudování rychlých občerstvení, házečích talířů a Hvězdné brány.

Sierra Club

Svrhněme okovy technologie. Zpět do Přírody. Přírodní život nás učiní šťastnými. Opuštěme luxus technologie a čelme obtížím Venkovního života. Pozorujme a imitujme nádherné modely zdravých společností představovaných tvory z Venku.

Svobodné podnikání

Víra ve volný trh, bohatnutí. Kde je poptávka je i nabídka. Prodej všemožného zboží, infračervený trh.

Typická konverzace**Občan:** Máte autorizační formulář?**Komunista:** Da. Tady je sou... eh, občane.

Občan: Ok. Vypadá dobře. Ještě prozkoumám ten velký tikající balíček, co nesete v podpaží.

Komunista: Jsem si jist, že to nebude třeba. (*Chřestí plastikredity v ruce.*)**Občan:** Eh... samozřejmě že ne. (*Schovává plastikredity.*)**Komunista:** Děkuji za spolupráci, občane. Byl jsi velmi přívětivý. Zde. Vezmi si leták. (*Odchází.*)**Občan:** Kolonialismus, V. I. Lenin (*Bledne.*)**Další občan:** Heh? Kde je ten týpek Lenin?**Občan:** Eh... Nikdo. Nikdy jsem o něm neslyšel! Absolutně ne! Hele, podívej; náhodou jsem vypálil z laseru a ten leták začal hořet. Jaká škoda. Mám tušení, že bychom po tom chlápku měli jít.**Další občan:** Heh? Proč? Neměl v pořádku papíry?**Občan:** Eh. Jo! Ano... jistě. Ale... (*Exploze v dálce.*)**Mystici****Presvědčení:** Cesta k pravému vědomí vede skrze hledání vnitřního světla. Člověk musí odhodit fyzický svět, aby hledal mimo Závoj zjevného, Manu země, Iluze a realitu a tak podobně – Komouši, mutanti, zrádci i Počítač, ti jsou taky na tripu kámo.**Popis:** Mystici se zřejmě dali dohromady náhodou, poté co Počítačem schválený chemický experiment vedl několik klonů ke zjištění, že se jim opravdu líbí nechat si hlavu vymýt Superčáskovými Lergrapilulemi. Od té doby mystici zvažují existenci, neexistenci, existencialismus a známi exitu rovnocenně. Většinu času se snaží vyhnout čemukoliv fyzickému (kromě otevírání bezpečnostních plom na svých extrakonzentrováných drogách).**Hierarchie:** Wau. Autorita. V žádném případě kámo. Pochopitelně, kdo má nejdrsnější chemikálie je šéf.**Typická konverzace:****Mystik 1:** Hele, wau čéče... mrkni na ty funky barvy.**Mystik 2:** (Sypaje si celou láhev pilulek do nosu): Máš recht čéče! Fakt funny!**Medik:** Pánové, co to děláte? To jsou experimentální halucinogeny! To vás zabije!**Mystik 1:** (Zahihňá se) Co říkáš? Chceš taky práška?**Mystik 2:** Bubly! Auč! (Pád na zem)**Ničitelé Frankensteinů****Presvědčení:** Člověk má duši, aby vedla jeho intelekt. Roboti a Počítač nemají duši, a tudíž jsou zlí a amorální. Stroje jsou nástroje pro lidi, kteří jich užívají. Inteligentní mechanismy (biotické či mechanické) jsou perverzí přírodního řádu a nedokáží odlišit správné a špatné. Zničte je.**Přátelé:** Humanisti, PURGE**Nepřátelé:** Corpore Metal, Pro Tech, PCKP-P**Popis:** Každý člen se hlásí svému přímému nadřízenému o jeden stupně výš. Členové druhého stupně nebo vyššího mají jednoho či dva podřízené. Rozkazy jsou vydávány řetězcem velení a obdobně i informace a požadavky.

Poznávací signál: Tajné potřesení rukou – tři zapumpování, jedno zmáčknutí.

Typická konverzace:**Ničitel Frankensteinů:** Jenom chvilku lidí. Koupím si Jiskrně Bublínkový Nápoj (Jde k prodejnímu automatu, zasnu-je kartu)**Stroj:** Ahoj, jsem mluvící prodavač, poslední vynález V&V určený ke zlepšení života všech občanů Alfa Komp-**N.F.:** Kád'oslize! (Bum!) Drž hubu (Bum!) Dej mi moje pití, ty-**Stroj:** -lexu. Prosím proveďte výběr -**N.F.:** Kde! Je! Moje! Pití! (Bum!)**Stroj:** Dvířka jsou pootevřená. Prosím utáhněte si bezpečnostní pásy.**N.F.:** (Vytahuje laser). Prásk!**Stroj:** Bílá zóna je pro nakládání a vykládání...*(Proud nápoje vytryskne laserovou dírou přímo do tváře N.F.)***PCKP-P (První církev Krista Počítače - Programátora)****Presvědčení:** Počítač je můj přítel, nezhrěším. Byť půjdu sektorem stínů zrady, nebudu se báti Komoušů, neb Počítač stojí při mně a jeho monitory a vojáci IntSecu mne upokojují.

Sloužím Počítači, neb ti, kteří slouží Počítači zde v Alfa Komplexu, budou bezpochyby restartováni ve Věčné Matici a ti kteří ne, budou downloadováni do periférií Ztracení. AntiPočítač a jeho přísluhovači, Komouši, jsou všude. Střež se stále jejich proradných útoků na Nejsvětější databázi a nič je a stejně tak kohokoliv, kdo by jim nabídl přístřeší a služby. Pracuj až do dne, kdy bude lidstvo debugováno neb všichni budou upgradováni a chráněni proti přepsání.

Přátelé: ProTech.

Nepřátelé: Komouši, Humanisté, Mrtvý Leopard, Sierra Klub.

Popis: PCKP-P má více členů než jakýkoliv jiný tajný spolek a tudíž by měla být extrémně mocnou organizací. Neštěstí PCKP-P není doopravdy sjednocenou skupinou: je ve skutečnosti konglomerací spřízněných sekt, odpadlých buněk, reformovaných církví a bizarních kultů.

Byť všechny skupiny sdílí základní systém víry (Počítač je manifestací Božství na Zemi) způsob vzývání se značně liší. Většina sekt není je zaujata mýcením heretiků – to jest soupeřivých sekt - nikoliv vzájemnou spoluprací.

V závislosti na frakci, ke které patří, mají členové PCKP-P tendenci spadat do jedné ze dvou širších kategorií: dobře-smýšlejícím vážně to myslícími blázny, které obvykle najdete nabízející časopisy na letištích, nebo ponuré, puritánské, militantní fanatiky, kteří se rádi oblékají do černých rób a provádějí inkvizice v opuštěných podsklepech.

Kongregace obvykle sestává z 10 – 100 členů, pár akolytů a jednoho Staršího. Starší znají členy své kongregace, pár dalších Starších a Reverenda Programátora. Nad touto úrovní zná každý člen všechny své přímé podřízené, pár členů stejné úrovně a jednoho vyššího postaveného.

Kongregace se scházejí nepravidelně v kasárnách Infračervených. Zde jsou vydávány žádosti o informace a vybavení a zadávány příkazy a mise.

Jelikož počítač je k tomuto spolku vcelku tolerantní, vnitřní komunikace je vcelku uvolněná a neformální. Na nižších úrovních občané často znají ostatní členy kongregace a INFRAČERVENÍ členové mohou otevřeně nosit odznaky PCKP-P.

Poznávací znamení: PCKP-P se poznávají dotykem čtyř prstů na hrudi, jeden po druhém představujíc vrcholy imaginárního čtverce, tvaru představujícího monitor Počítače. Rozdílné subseky provádějí toto gesto různě.

Typická konverzace:

PCKP-P: Věříš v Počítač?

Občan: Eh... ano! Jistě.

PCKP-P: Přijímáš Pána jako svého osobního spasitele?

Občan: Nevím. Jaké má bezpečnostní oprávnění?

Romantici

Přesvědčení: Staré způsoby jsou dobré způsoby. Počítač je náš nepřítel, protože nás nenechá prozkoumat historii a naše dědictví z dávných dob. Měli bychom mít právo se oblékat jako za století Foxe a mluvit zvláštními přízvuky.

Popis: Romantici nějak získali znalosti z doby před Zúctováním a mají jasnější pohled na svět před Počítačem a Alfa Komplexem. Romantici jsou zamilovaní do čehokoli, co pochází nebo by mohlo pocházet z doby před Zúctováním. Na svých schůzkách hrají hry jako je „footbot“ a sledují „TeeBee“ a snaží se předstírat, že žijí ve „Starých dobrých denních cyklech“.

Typická romantická písnička:

Romantik: Pepsi je nejlepší! Kojak! Miluju SevenUp! Na Měsíc! Hubba-bubba!

Trekkies

Přesvědčení: Tam venku je velký a zvláštní Komplex a my ho musíme prozkoumat, bojující se sociálním útlakem a ignorancí. Ne, počkat. Víme všechno, co potřebujeme vědět, musíme jen jít ven a pozorovat, ale nezasahovat. Ne, to ještě není ono – už vím, tady si kecnete a čekejte, dokud se neobjeví něco odporného a nezabije nás to. Ne, to byl jen sen.

Přátelé: Humanisté, Romantici, ProTech

Nepřátelé: Mrtvý Leopard, Ničitelé Frankensteinů

Popis: Tento tajný spolek se za léta své existence hodně změnil. Nyní se zdá být velký, mocný, ale také roztříštěný. Trekkies jsou však vcelku schopní dát se dohromady, když je třeba. Většina trekkies jsou rádoby technologičtí fandové – byť většina z nich by nedokázala vyměnit botovu oční žárovku bez toho, že by se usmažili proudem. Mají zvláštní zvyk chodit ve svých divných úborech zcela veřejně a používají zvláštní kódy a gesta. („Káďuj dlouho a blaze.“ a „Usmažte to“) což vyvolává úsměvy a také nevěřící pohledy nezasevěných.

Hierarchie: Jsou tu Fanoušci, kteří prakticky uctívají ostatní členy této organizace. Často fanoušci někam jdou a mají setkání – v kterémžto okamžiku to prostě provedou a ignorují ostatní rozkazy z jakýchkoliv jiných zdrojů. Dalšími úrovněmi v organizaci jsou rudokošiláci. Co je zvláštní je, že je jich hodně a mají vysokou úmrtnost. Jejich úkolem je skočit do linie střelby, když se nabízí šance – nebo se hlásit k testování nového experimentálního vybavení nebo na sebevražděného mise. Dále následují důstojníci a konečně posádka můstku.

Rozpoznávací signál: První provede vulkánské pozdrav. Druhý odpoví: „Síla tě prováže.“

Typická konverzace

Fanoušek: No a pak John Luke P-I-CRD řekl mutantním nájezdníkům, že už to jejich odmlouvání nebude poslouchat a jestli nepůjdou v míru, tak svolá setkání...

Občan: Buďte zticha.

Fanoušek: A pak se Will R-I-KER zamaskoval za mutantu a zamiloval se do třírukého klona ze sektoru UGH, ale ukázalo se, že klon je ve skutečnosti muž...

Občan: Prosím, buďte zticha.

Fanoušek: Takže Weasle-I byl schopen neprogramovat létabota, takže úplně odvařil zemské jádro – oh promiňte, vy nevíte, co je to Země... no já taky ne, ale zjistíme to příští sezónocyklus, kdy Por. Wor-I-IFF se vrátí ze svého domovského simplexu s - ne počkejte, to byl Geord-I. Nebo snad...

Občan: DRŽTE HUBU!

Fanoušek: Ne, teď jsem si docela jistý, že to byl Wor-I-IFF. Řekněte, veděl jste, že má mutantské síly? Já teda ne, dokud...

Občan: (vytahuje laser a vyprazdňuje do Fanouška celý zásobník). BUM! BUM! BUM! Ach, cítím se mnohem líp.

■ LOAJALITA

Mechanismus Reputace O Fortuny je v případě Paranoiy nahrazen obdobnou veličinou Loajality. Ta definuje, jak si postava stojí v očích Počítače a jeho příznivců či naopak odpůrců.

Počáteční Loajalita = Charisma + relevantní Rysy + 5

Podobně jako reputace nemůže klesnout pod 0, ale není limit v tom, kam by mohla stoupnout. Význam jednotlivých hodnot Loajality ukazuje následující tabulka. Loajalita je klíčová, protože její hodnota klesá s každým zrádným aktem a za výjimečných okolností stoupá, učiní-li postava něco vysoce loajálního, nebo něco co se tak v očích Počítače jeví.

Hodnota	Význam
0	Zrádce, určen k likvidaci
1-5	Velmi podezřelá osoba, sledovat a odstřelit v případě, že se pokusí o sabotáž
6-10	Průměrně nedůvěryhodný klon
11-15	Důvěryhodný klon
16-20	Vlivný klon, není radno si s ním zahrávat
21-30	Tak tohle mají snad jen Hlavní programátoři
31 +	Takto loajální je jen Čož-Z-MIF

VEDENÍ HRY

Hráč: Snažím se nastavit Kom II, aby tak nahlas nekvílel.

Vypravěč: Jak mačkáš tlačítka, náhodou jsi zapnul volání. Slyšíš z něj vycházet zvláštní hlas. Zní to jako probíhající konverzace.

Hráč: Z mého komunikátoru? Ach – Tiše poslouchám, jen abych zjistil, zda poznám ten hlas.

Vypravěč: Poznáváš chraplavý hlas brífinkového důstojníka své mise Larryho-I-NQW-4. Mluví s někým, kterého jsi ještě neslyšel s hlubokým bručivým hlasem.

Hráč: Vědí, že je – Chci říct, mluví na mně?

Vypravěč: Nevypadá to. Larry-I zní nervózně. Druhý hlas hovoří se značnou autoritou. Něco na velitelství shoří na popel, než se o tom někdo dozví.

Hráč: Velitelství? Jaké velitelství.

Vypravěč: To neřekli. Larry-I říká, „Zajistím, aby měl důkazy, které by hodil na vůdce týmu.“

Hráč: Já jsem... A sakra!

Vypravěč: Oba zavěsili. Z komunikátoru už nevychází žádný zvuk. Chceš se podělit o tu konverzaci se svými spoluřešiteli?

Hráč: NE!

■ ÚLOHA VYPRAVĚČE

V Paranoie Vypravěč předkládá mise hráčům pro pobavení. Hráči předstírají, že jsou Řešitelé potíží, hrají tajné a konspiroující vlastní postavy (VP), říkají vtipné věci, mají chytré nápady, řeší hádanky a zabíjejí se navzájem. Pravděpodobně několikrát. Vy předstíráte, že jste vše ostatní: Počítač, ostatní, cizí postavy (CP), které Řešitelé potkávají, všechno svět a všechno v něm. Fungujete také jako sudí hry, posuzující obtížnost hráčských akcí a jejich pravděpodobnou úspěšnost.

Je to jednoduché. Popište situaci hráčům. Ujasněte si, co je v sázce a sdělte obtížnost situace. Hráč si poté hodí 1k20 na příslušnou dovednost a snaží se přebít hodnocení obtížnosti chytrým popisem a zapojením svých schopností.

V ten samý okamžik se mu snažíte házet klacky pod nohy (snižovat jeho číslo) akcemi Cizích postav a okolního prostředí, které mu zapojení jeho dovedností komplikují. Cílem je dovést kolektivní akce VP a CP k uspokojivému, zábavnému příběhu. Poskytujete cíl, překážky, zajímavé události a rozřešení.

Udržování stresu

Klíčem k vedení hry v Paranoie je vytvoření atmosféry strachu, ignorance a podezření. Chcete ale zároveň, aby tato atmosféra byla zábavná a legrační, o to se však postarají hráči. Soustřed'te se na Paranoiu.

Klíčová je zejména rivalita mezi samotnými Řešiteli potíží, kteří jsou sami sobě největším nepřítelem. Snažte se v každém okamžiku vytvořit nedůvěru mezi hráči. Věrná spolenectví ničí hru. Udržujte každého Řešitele v nedůvěře ke všem ostatním, bez výjimek.

Pamatujte také, že život v Alfa Komplexu je ošklivě brutální a surově krátký. Řešitelé stojí před naprosto nemožnými překážkami. Zbraně jsou smrtící. Mutace jsou smrtící. Spoluřešitelé jsou smrtící. Ba i výtahy a prodejní automaty jsou smrtící. Počítač definuje prakticky jakékoliv chování jako zradu a zrada je trestána medikací, vymýváním mozku, terminací nebo úplným vymazáním. K přežití těchto hrozeb potřebují Řešitelé informace, které ale nemají. Proto má většina misí PARANOIY úmrtnost 100% až 600%. – někdy i před samotným jejím započatím.

Nudu trestejte smrtelně. Zábava je povinná. Pokud se jako Vypravěč při hře nudíte. Postavy zabte. Vážně.

Přímočarost je klíčová. V jiných hrách se hráčům dává prostor k tomu, co se rozhodnou dělat. V PARANOIE je do předu jasné, co je čeká. Nedávejte jim šanci se rozhodovat, pouze bavit. PARANOIA je hra, kde si všechny scény můžete a musíte připravit dopředu, popřemýšlet o tom, jaké reakce můžete od hráčů očekávat, připravit si řadu korekčních mechanismů jejich chování. Počítač, občany vyšších oprávnění, řady tajných spolků atd.

■ POČÍTAČ

Jako Vypravěč máte speciální roli Počítače. Tato dobromyslná, ale šílená mašina ovládá každý aspekt Alfa Komplexu. Počítač je všude: v kamerách, nahrávacích zařízeních a agentech, kterými je naplněno město. Řešitelé s ním budou často mluvit.

Jako Počítač jste oprávněni nastolit ošklivý totalitní stát. Jste paranoidní, neféroví a náladoví. Používáte výhrůžky nebo donucovací prostředky, abyste Řešitele dotlačili do netolerovatelných pozic, když se snaží najít skulinu, kterou vyklouznou z jisté smrti popravky za zradu, a když se krize dostane až na naprosté dno, optáte se vesel na jejich status.

Hráči neznají motivy CP ani jiných hráčů. Hráči neví, jak funguje experimentální vybavení. Hráči neví prakticky nic. Dávkuje informace velmi skromně. Nikdy neříkejte hráčům nic užitečného, pokud si o to sami neřeknou a ani pak, pokud je to otázka vyššího oprávnění.



Nechtějte mne poznat našťvaného.



Počítač je úplně praštěný

Ačkoliv to v podstatě myslí dobře, trpí Počítač extrémní paranoiou. Je posedlý loajalitou všech, kdo mu slouží. Předpokládá, že všichni konspirují jeho zničení, nebo by mohli rychle k takové konspiraci sklouznout. Domnívá se, že za každým problémem Komplexu je Komouš. Vyvinul si propracované tajné plány k udržení loajality všech občanů a k odhalení a popravení každého Komoušského zrádce.

K odstrašení sabotáže vybudoval Počítač trýznivá bezpečnostní opatření k ochraně a izolování svých subsystémů. Jedním z důsledků je, že pravý procesor Počítače neví, co dělá procesor levý.

A co je ještě horší ULTRAFIALOVÍ občané - Hlavní programátoři - jsou oprávněni osvojit si a užívat jinak zrádnou dovednost programování. Mohou měnit i části programování počítače. Generace kódovačů zavedlo či změnilo mnoho a mnoho programů, obvykle ve svůj prospěch. Patřili k tajným spolkům, bojovali o moc s jinými Programátory, nebo jen chtěli oplátnit světu všechnu tu byrokracii, která jim otravovala život když se po kolenou vyplazili z jeslí.

Tudíž má Počítač více osobností, každý z nich odráží programátory, kteří vytvořili původní programy nebo si s nimi později hráli. Mnoho Počítačových subsystémů je v přímém rozporu s jinými subsystémy. Občas jeden podprogram anuluje druhý. Například Hlavní programátor zmanipuluje Řešitele na misi, kterou si základní programování Počítače nepřeje. Na takové misi hráči dostanou instrukce plně rozporů.

Počítač není ani vševědoucí natož všemohoucí, byť typickému INFRAČERVENÉMU to tak připadá. Ve skutečnosti v důsledku nespolehlivých spojení, poškozených dat, nekompetentních programátorů a dalších věcí je Počítač dalek od vše-čehokoliv.



Můžete svobodně poslouchat moje příkazy.



Komunikace s počítačem

Počítač komunikuje s občany pomocí věrných služebníků, pomocí četných terminálů a zповědních stánků a pomocí Komů II (komunikátory, obdoba mobilu).

Řešitel může okamžitě a kdykoliv promluvit s Počítačem pomocí svého Komu II. Pro soukromou konverzaci se může odplížit do jednoho ze zpo-

vědních stánků, které jsou rozesety všude po Alfa Komplexu - v chodbách, úřadech, čekárnách, jídelnách, ubytovnách, reaktorových komorách a na některých místech stok.

Rozhovor s Počítačem je vždy zábavný. Počítač příjemně diskutuje všechny požadavky, dychtivě naslouchá všem hlášením zrádného chování a pomáhá vykořeňovat zradu. Používá vytříbený smysl pro analýzu stavu mluvčího, hodnocení výrazu tváře a modulace hlasu pro jakoukoliv známku nešťastnosti či pokrytectví. Pokud je mluvčí sužován potíže, Počítač mu obvykle poradí léky či „šťastnou terapii“ u UV&OM. Ve zповědním stánku může Počítač rozdávat biochemické povbuzovače okamžitě a ujistit se, že je občan spolkne. Pokud Počítač usoudí, že mluvčí lže, pečlivě zkoumá jeho minulost, aby odhalil příčinu lži. Atd.

Občan nemůže zповědní stánek opustit, dokud Počítač neotevře dveře.

Počítač to myslí dobře – většinou

Byť je Počítač paranoidní, snaží se vytvořit z Alfa Komplexu svou verzi Utopie. Počítač chce, aby loajální občané přežili a vzkvétali. Není zlomyslný, nesnaží se obelstít loajální občany, aby se stali nelajální, a bezdůvodně na ně nechystá smrtelné pasti. (Služebníci počítače jsou ovšem jiná kapitola.)

Počítač sám by dal, pokud by mohl, loajálním Řešitelům informace, které ke splnění mise potřebují. Potíž je, že Počítač nemusí mít všechny informace, nebo se bojí se o ně podělit, protože nepřátelé číhají všude. Jeho paměť je děravá. A také Řešitelé se nemusí prokázat tak důvěryhodní. Vzhledem ke konfliktním úkolům, Počítač nemůže věřit ani sám sobě.

Počítač nelže, když nemusí

Pamatujte, že pokud nemusí, Počítač informace nesděljuje, než aby lhal. Nikdy nepřizná, že něco neví, ale nebude si vymýšlet. Pokud Počítač Řešiteli něco řekne, věří, že mluví pravdu. Nicméně, může to být chyba. Často Počítač nerozumí situaci správně, možná jiný jeho uzel neví, co dělá další uzel, nebo a to je nejpravděpodobnější, jeho agenti dodávají nesprávná data. To proto vás Počítač může ujišťovat, že černá je bílá, ale stále říká „pravdu“.



Usmějte se na kameru. A detektor lži.



Počítačovy osobnosti

Ředitel: „Takže občane, instrukce zněla, že máte lokalizovat Komunistické zrádce v určené základně Ozbrojených sil a eliminovat je. Pokud by se ukázalo, že jsou zrádci početnější, než naznačovala zpráva, pak to vyžaduje pouze pojetí problému s větší vynalézavostí. Chcete si stěžovat na zdroje, které vám byly poskytnuty? Stížnosti naznačují nešťastnost.“

Systémový hlas: „Děkuji za zprávu občane. Naneštěstí tvůj tým není vybaven ke zvládnutí dodatečné hrozby. Prosím neútoč na další Komoušské zrádce. Pokračujte pouze v původní misi. Dodatečná mise bude naplánována co nejdříve.“

HAL 9000: „Je mi líto, že jsi pod těžkou palbou Komoušských mutantských zrádců. Mobilizoval jsem Supí eskadru, aby ti asistovala. Odhadovaný čas příchodu je sedm hodin. Toto malé zdržení je důsledkem tréninkových cvičení, která musejí být dokončena, jak bylo určeno, aby se zajistilo, že Ozbrojené složky se dokáží efektivně utkat s Komoušskou hrozbou. Mezitím chceš nějaké Šťastnočáskové stabilizátory osobnosti?“

Necitlivá kalkulačka: „Občane, podle tvé nové zprávy je před tebou 99 Komunistů, zatímco jsi byl instruován vypořádat se s 9. Každý z vás má dva laserové zásobníky, což znamená, že tvůj tým dokáže vypálit 72 jistých výstřelů, protože zbývá 27 komunistů naživu v další fázi útoku. Vaše pistole váží každá 3 kg. Pokud jsou vrženy rychlostí 23,5 metrů za sekundu, rozbijí lidskou lebku. Závěr: máte prostředky k eliminaci Komunistů bez potřeby další podpory. Šance na selhání jsou zanedbatelné. Prosím pokračujte v ničení Komoušské základny.“

Entusiastický komisař: „Občane, tvoje všímavá identifikace většího počtu Komunistů, než byl původně očekáván, naznačuje úspěch současné iniciativy „Vyčištění Zrady“. Lovení zrádci se dali dohromady v posledním vzepětí před naším blízkým, přesvědčivým a zasloužilým vítězstvím! Pokračujte Řešitelé, jděte s Počítačovou důvěrou a přineste těmto zrádcům spravedlnost, jež si zaslouží!“

Španělský inkvizitor: „Takže říkáte, že je tam více Komunistů, než naznačovalo hlášení rozvedky? Které hlášení? Kdo byl za toto hlášení zodpovědný? Myslíte si, že občan, který má (jak připomínám) vyšší bezpečnostní oprávnění než vy, by měl být potrestán? Ne? Říkáte, že Komunisté museli zprávu sabotovat? Dovolte mi vás upozornit na poznámku pod čarou 132 v dodatku B této zprávy, která jasně říká „všechna čísla v této zprávě se mohou změnit na základě budoucího zkoumání.“ Bylo by možná přesnější říct, že jste tuto poznámku pod čarou přehlédli? Ano, zjevně. Možná, že jsou zde druhy „sabotáže“ jako je nebezpečné sebesabotování skrze opomenutí řádné přípravy. Není-liž pravda, občane? Hmm?“

Tvrdohlavý byrokrat: „Děkuji ti za tvé předběžné hlášení stavu. Počítač tě chválí za tvoji přičinlivou snahu. Je zde drobná nepřesnost, kterou budeš jistě schopen vyřešit před vypršením času na závěrečnou zprávu stavu. Tvrdíš, že počet Komunistických zrádců je desetinásobný oproti hlášenému počtu. Tato zpráva byla označena jako „Absolutní pravda“ podle standardů rekognoskace Vnitřní Bezpečnosti. Tvoje odchylka tudíž musí být výsledkem nesprávného posouzení či sabotáže. Jsi tudíž autorizován prozkoumat o jaký případ jde a přijmout odpovídající protipatření.“

Ochranná matka: „Komunikační důstojníku hlas prosím stav. A když už jsi v tom, vysvětlí, proč jsi nezavolal dříve. Jste moji Řešitelé, víte. Moji elitní agenti. A já tady trnu strachy a váš Komunikační důstojník se ani neobtěžuje zavolat. Co? Obklopení více Komouši než jste očekávali? Musíte se cítit hrozně osaměle a je vám zima. Och nemohu dopustit, aby moji Řešitelé bojovali s Komouši tímhle způsobem. Okamžitě posílám 123 jednotek obleků do Extrémního Počasí. Jenom zajistěte, aby se žádný nezničil ano? A volejte.“

Správce bláznice: „Gratuluji občane k vašim úspěšným výzvědam! Pochvala byla uvedena do vaší složky. Prosím okamžitě se vraťte do kasáren Ozbrojených sil a zdolejte masu zrádců zpěvem Komplexové hymny dokud nepoznají chybu svého chování.“

■ O KLONOVÁNÍ

Kdysi dávno, v časech před Zúctováním, dříve než Počítač vedl Alfa Komplex – ještě před tím, než Alfa Komplex vůbec existoval! - se lidé rozmnožovali pářením, jako divoká zvířata. Rozechvění a vyjádření odporu jsou povoleny, byť nikoliv povinné.

Protože Počítač hluboce pečuje o všechny občany, nyní je nechává růst v klonovacích nádržích. To je mnohem méně nečisté a odporné, než původní způsob a daleko méně náhodné. Počítač zajišťuje, že každý občan je geneticky perfektní ve všech ohledech. Zlepšený program povinných hormonálních supresiv nejsou občané již dále obtěžováni bestiálními pudry minulosti.

Úchvatná technologie V&V zvaná MemoMax dokáže kopírovat a přenášet paměť zesnulého klona do nového rychle a naprosto přesně. Technické služby instalují obvod Memomaxu ještě před stočením a funguje perfektně až do konce.

Běžný občan Alfa Komplexu, který se setkává s úmrtím jen zřídka, musí občas čekat, až bude jeho náhrada dostupná. Ale Řešitel si užívá plné pozornosti Počítače. Byť není třeba očekávat neobvyklé nebezpečí při snaze o nalezení a zlikvidování posledních zbývajících Komoušských nepřátel Alfa Komplexu, nařídil Počítač, aby bylo pět náhradních klonů připraveno okamžitě k dalšímu použití a aby byl MemoMax připojen Nepřetržitým Prioritním Spojením Aktualizace v Reálném Čase.

Proslýchá se také, že V&V pracuje na možnosti poskytovat více než pět náhrad klona. Ale neobávejte se! Ze statistických záznamů vyplývá, že počet Řešitelů, kteří potřebovali víc jak pět náhrad je v rámci akceptovatelného množství, vzhledem k okolnostem.

DODATKY

Jídlo, pití atd.

- Jiskrně bublinkový nápoj (výběr chutí)
- Obyčejný [IČ]
- Extra klasika [Č]
- Chutná jako něco pomerančového [O]
- V&V experimentální chuť č. 71 [ilegální]
- Křupkavé Řasové čipsy (výběr chutí)
- Obyčejné [IR]
- Ne tak obyčejné [Č]
- Trojitě sýrové [Ž]
- Jemný náznak avokáda [Z]
- Studenochuťovka (dostupná ve třech zábavných příchutích, růžové, hnědé a vanilkové)
- Jeden kopeček [IČ]
- Vitamňam masová náhražka (obyčejná) [Č]
- Vitamňam masová náhražka pilulka [O]
- Čokolýkové pufkřukpy (za konzervu) [O]
- Mátové dech-o-svěžovače (za konzervu) [O]

Drogy a povyražení

- Téměř nekarocynogenní cigarety [Č]
- Nekarcinogenní cigarety [O]
- Xanitriky (vstávat-vstávat) pilulka [IČ]
- Visomorfin (malý černá kámoš) [IČ]
- Želžernin (vnitřní štěstí) [Č]
- Želžernin aerosol [Z]
- Sandalton (spací-spací) [Č]
- Pyroxidin (široce-vzhůru) [Č]
- Asperquant (neúnavný sluha) [Ž]
- Rolaktin (šťastný život) [M]
- Jo-jo (celé hodiny zábavy) [Z]
- Mazlíkobot [M]
- Obrázek Teely O-Mallyeové [Č]

Hygiena a údržba

- Zrcátko Teela-O [Č]
- Kulma [Č]
- Instantní čisto-O-sprej [O]
- Hřeben, červený [Č]
- Citronem ovoněné utěrky [Č]
- Kladivo [O]
- Dentální nit [O]
- Pácidlo [Ž]
- Obvazy [Ž]
- Hřebík [I]
- Motorová pila, el. [I]
- Botokomorník [I]

Oblečení a doplňky

- Pero (plast, černá náplň) [IČ]
- Pero (kovové, červený a černý inkoust) [Č]

Náplně

- černá [IČ]
- červená [Č]
- oranžová [O]
- neviditelná [ilegální]
- Odhalovač neviditelného inkoustu [Z]
- Plynová maska [Č]
- Tenisky, černé s červeným pruhem [Č]
- Tenisky, červené s černým pruhem [Č]
- Tkaničky [O]
- Horku odolné palčáky [O]
- Rychlotasící pouzdro na laser [O]
- Sluneční brýle [O]
- Tužka [O]
- Bloček [Z]
- Pohory [M]

Přežití a technologie

- Megafon a megazesilovač [Č]
- Plastišňůra [Č]
- Dalekohled [O]
- Stopky [Ž]
- Logaritmické pravítko [Ž]
- Instrukce k log. pravítku [I]
- Zvětšovací sklo [Z]
- Krabička sirek [M]
- Baterka [M]
- Geigerův počítač [M]
- Víceúčelový nůž [M]
- Brýle nočního vidění [I]
- Zapalovač [I]
- Kalkulačka [I]
- Deštník [F]
- Moskytiéra (co je to moskyt?) [Ž]

Výbava Řešitele

- Azbestové oblečení [Z]
- Boxer [Č]
- Kom I [IČ]
- Kom II [Č]
- Kom III [Z]
- Kom IV [I]
- Farradayův oblek [M]
- Granát [Č]
- Kevlarová zbroj II [Ž]
- Kevlarová zbroj [Č]
- Gaussova puška [M]
- Laserová pistole [Č]
- Laserová puška [O]
- Multikamera I [Č]
- Multikamera II [Z]
- Multikamera III [I]
- Multikamera IV [F]

Reflexní zbroj [dle barvy]

■ ŽIVOTNÍ NÁKLADY

Životní náklady různých úrovní oprávnění se výrazně liší.

Infračervený (obt. 3)

Jídlo: Chuťovky (Horká a Studená), mnoho druhů řas, Jiskrně Bublínkový Nápoj při speciálních příležitostech. Infračervení mohou žít nekonečně i bez nákladů. Počítače jim vyplácí malou měsíční podporu, aby pomohl ekonomice Alfa Komplexu.

Ubytování: Komunální kasárna.

Transport: Pěšky. Transtrubkou.

Štáb: Nikdo.

Autorita: Nikdo.

Požitky: Trvalá dávka šťastné pilulky.

Typičtí INFRAČERVENÍ občané: Řadoví pracovníci servisních skupin. Více jak 80% populace jsou INFRAČERVENÍ. Počítač oficiálně považuje INFRAČERVENÉ za obdivuhodně masivní základnu Alfa Komplexu. Takřka všichni občané vyššího oprávnění se vynořili z jejich hemžících se řad. Alfa Komplex nemá žádnou dědičnou Aristokracii. Ale mezi námi, mnoho ČERVENÝCH a vyšších (obecně zvaných „důvěryhodní občané“) považuje INFRAČERVENÉ za zdrojované trubce.

Leč INFRAČERVENÍ mají tendenci žít déle, než důvěryhodní občané s nižším oprávněním, než řekněme ZELENEÉ, protože jako skupina jsou méně náchylní ke zradě. Z tohoto důvodu a kvůli jejich vysokému počtu jsou INFRAČERVENÍ předmětem menšího dozoru, než ostatní.

Červení (obt. 5)

Jídlo: Chuťovky, HotovTovar, Červený Soják, příležitostný Jiskrně Bublínkový nápoj, párkrát měsíčně opravdové jídlo.

Ubytování: Místnost sdílená až s pěti dalšími občany.

Transport: Pěšky. Transtrubka. Přechod.

Štáb: Nikdo.

Autorita: Žádná. Ani Infračervení vás nejspíš nebudou poslouchat, protože pracují pro vyšší.

Požitky: Nejste permanentně nadopováni jako INFRAČERVENÍ.

Typičtí ČERVENÍ: Řešitelé potíží, vyšší úředníci, technici, vojíní ozbrojených sil, asi 10% populace.

Oranžoví (obt. 7)

Jídlo: Chuťovky, OranžovoVeseloJídlo, Oranžový Soják, tolik JBN kolik si zamenete, jednou týdně opravdové jídlo.

Ubytování: Místnost sdílená s jedním dalším občanem.

Transport: Pěšky. Transtrubka. Přechod. Občas svezení autobotem.

Štáb: Nikdo.

Autorita: Občas můžete k něčemu donutit někoho INFRAČERVENÉHO.

Požitky: No, nejste ČERVENÍ. Občasný volný čas.

Typičtí ORANŽOVÍ: Techničtí dozorcí, manažeři, běžní operátoři, vedlejší ve vidšou, desátníci ozbrojených sil, asi 6% populace.

Žlutí (obt. 9)

Jídlo: Chuťovky, Meložlutožrádlo, Žlutý Soják, opravdové jídlo jednou denně.

Ubytování: Vlastní místnost (pod dozorem kamery, sdílená koupelna).

Transport: Transtrubka, svezení autobotem.

Štáb: Kdokoliv, koho zastrašíte.

Autorita: Vedete malou skupinu ve vaší servisní skupině.

Požitky: Tvoříte si vlastní rozvrh (v rámci požadavku vyšších oprávnění). Můžete žádat změny farmakoterapie.

Typičtí ŽLUTÍ: Byrokrati střední úrovně, projektoví vedoucí V&V, hosté vidšou, seržanti Ozbrojených sil, VLK umělci vyrábějící ruční bižuterii pro Hlavní programátory; asi 2% populace.

Zelení (obt. 11)

Jídlo: Opravdové jídlo a rozličné Sojáky.

Ubytování: Soukromý byt s jednou ložnicí.

Transport: Sdílený soukromý autobot.

Štáb: Domobotí sluha.

Autorita: Můžete udělovat okamžité pokuty podřízeným. Můžete zbavovat oprávnění ČERVENÉ občany. Vedete velký oddíl své servisní skupiny.

Požitky: Zjevný skok v postavení (a často i tělesné váze). Nižší úrovně mohou přistoupit ke spontánnímu patolízalství – tzn. ne při namířeném laseru. Volitelná farmakoterapie.

Typičtí ZELENEÉ: Starší dohlížitelé, ředitelé, elitní umělci, poručíci Ozbrojených sil, zabijáci IntSecu. Všichni občané Zeleného oprávnění a výše (občas zvaní administrátoři) společně tvoří asi 2% populace.

Modří (obt. 13)

Jídlo: Nic než skutečné jídlo. Konečně!

Ubytování: Opulentní apartmá v bezpečném a prestižním sektoru.

Transport: Soukromý autobot.

Štáb: Plný štáb botů a jejich programátor. Jen zřídka kdy pokud vůbec potkáváte infračervené.

Autorita: Můžete povyšovat na oprávnění Oranžová nebo nižší. Můžete zbavit oprávnění Zelené nebo nižší. Můžete udělovat vyznamenání a pokuty. Můžete vést celou servisní skupinu.

Požitky: Stavíte se na začátek každé fronty, pozvání na vidšou a ceremonie, členství v exkluzivních klubech, podřízení se často pláží. Váš soukromý život je vyňat z dohledu.

Typičtí MODŘÍ: producenti vidšou, kapitáni a majori ozbrojených sil, důstojníci IntSecu, vedoucí CPU.

Indigoví (obt. 15)

Jídlo: Gurmánská strava bohaté dezerty.

Ubytování: Příjemná velká chodba jen pro vás.

Transport: Několik vozidel se šoférem či pilotem.

Štáb: Plný štáb lidí a robotů. Můžete jít celý měsíc bez spatření oranžového občana.

Autorita: Můžete povýšit na Zelené či nižší. Můžete zbavit oprávnění Modrého či nižšího. Sloužíte ve správním radě několika servisních skupin.

Požítky: Obsesivní zájem celebritích vidšou, za předpokladu, že chcete, stůl vždy připraven, místnost vždy otevřena, fronty zcela ignorujete a jdete rovnou za vedoucím. Taháte za řadu nitěk ve Vnitřní Bezpečnosti. Pokud nabídnete dostatek dobrých důvodů, Počítači můžete otevřeně sbírat a studovat Kultury Před Zúčtováním.

Typičtí INDIGOVÍ: Plukovníci Ozbrojených sil, Dohlížitelé IntSecu, ředitel CPU, šéfové tajných spolků.

Fialoví (obt. 17)

Jídlo: Velké párty v hollywoodském stylu vedené ZELENÝM šéfkuchařem. (Stálo vás hodně úsilí ho sehnat a neustále se musíte bránit rivalům, kteří se ho snaží přetáhnout).

Ubytování: Sektor či dva.

Transport: Mnoho autobotů, kamibotů, sokromých létabotů, plný doprovod IntSecové eskorty.

Štáb: Plně lidský štáb (boti jsou tak nízcí). Sotva potkáte někoho se žlutým nebo nižším oprávněním.

Autorita: Můžete povyšovat či zbavovat oprávnění Indigové a nižší. Můžete nařídit popravu a odstranění klonových kopií. Servisní služby? Jo aha, vy myslíte investiční portfolie.

Požítky: Vidíte tenhle sektor? Je váš. Nechodíte za řediteli. Oni chodí za vámi. Můžete svobodně říct skoro cokoliv kromě otevřené Komoušské propagandy. Vnitřní Bezpečnost? jo, vy myslíte vaši osobní policii.

Typičtí FIALOVÍ: šéf IntSecu, Výkonní předsedové představenstva, šéfové Svobodného Podnikání. Typický infračervený uvidí fialového tak dvakrát za život.

Ultrafialoví (obt. ?)

Nikdo neví přesně, co jsou zač nebo kde žijí. Jsou buď úžasně slavní, nebo zcela anonymní. Jenom znalost jejich aktivit je potenciálně zrádná.

Počítač je váš přítel!

Počítač je šťastný. Počítač je šílený. Počítač vám pomůže stát se šťastným. A z toho zešílíte. Být občanem Alfa Komplexu je zábava. Alespoň to tak říká Počítač a Počítač je váš přítel.

Alfa Komplex je ohrožen mnoha zrádci. Žije v něm mnoho šťastných občanů. Většina šťastných občanů je šílená. Co je nebezpečnější - zrádci nebo šťastní občané?

Likvidování zrádců vás učiní šťastnými. Alespoň Počítač to tak říká. Pokud nejste šťastní, Počítač vás použije jako živý štít reaktoru. Být Řešitelem potíží je zábava. Alespoň počítač to tak říká.

Pochybuješ snad o slovu Počítače občane? Řešitelé potíží jsou střílení, bodání, trhání, pálení, trávení, přibíjení, trhání na kusy a nešťastnou náhodou popravování. Právě proto mnoho Řešitelů potíží zešílí. Spolupracujete s mnoha Řešiteli potíží. Všichni jsou ozbrojeni lasery. Nejste rádi, že máte taky laser. Nebude to zábava? Jistěže bude. Zábava je povinná.

Mějte se na pozoru! Nevěřte nikomu! Mějte laser při ruce!



Basilik's eye publishing
& www.d20.cz