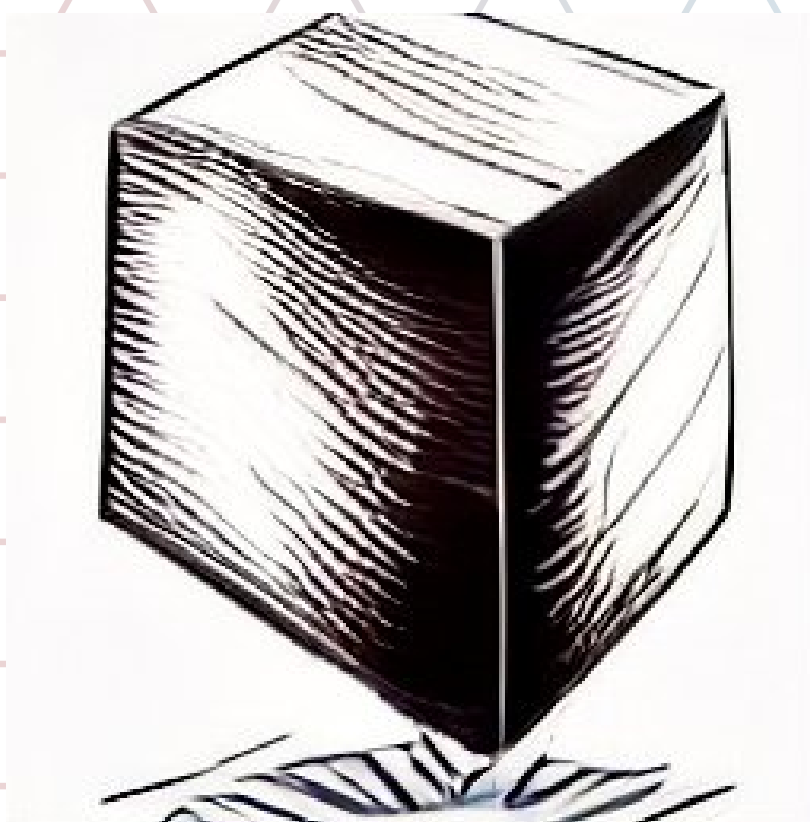


CYBER

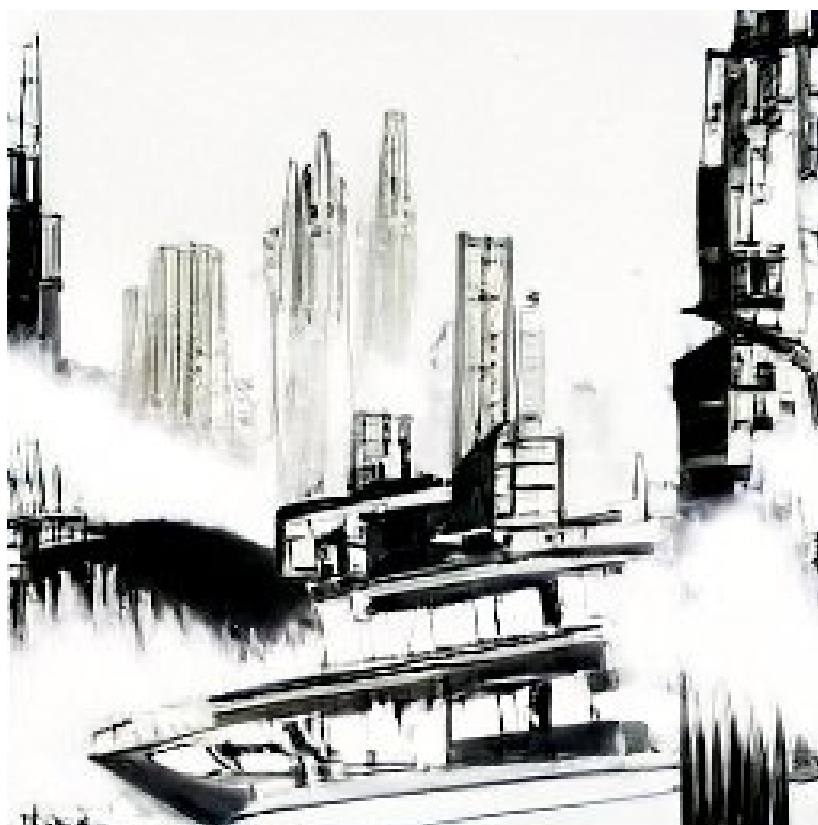
PAKIET DANYCH 001





SPIS TREŚCI

KORPORACJE: WSTĘP	01
NAZWA	02
BRANŻA	04
PLOTKA	06
ZASOBY	07
CELE	08
PROFIL PRACOWNIKA	09



WSTĘP

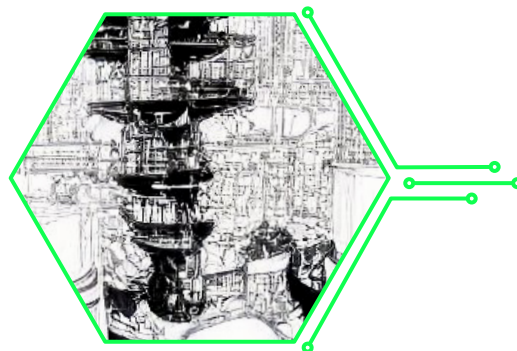
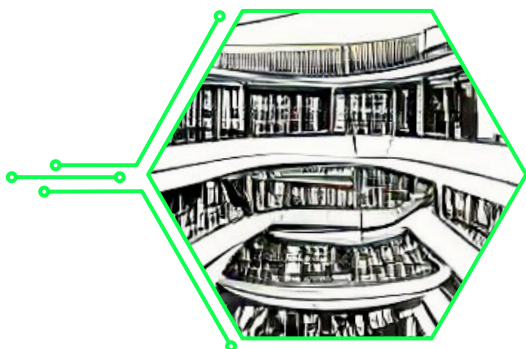
Korporacje (określane żargonowo jako "zaibatsu") to integralna część cyberpunowego uniwersum. Posiadają olbrzymie wpływy i zasoby. Są w stanie kontrolować politykę, media i określać warunki życia większości ludzi na świecie.

Nie są jednak wszechpotężne a w ich szeregach nadal znajdują się zwykli ludzie ze swoimi ambicjami, obawami i potrzebami. Zaibatsu mają też wrogów — czasem są to instytucje rządowe, czasem wojsko a czasem... rynkowi rywale.

Prezentowany poniżej generator ma być inspiracją do zapewnienia Waszego świata złowrogimi siłami rynku.

Rzut k20+k20

Rzut oznaczony jako k20+k20 oznacza, że rzucamy dwoma kośćmi k20 ale pierwszej wartości używamy do określenia kolumny (grupy) a drugiej — pozycji w grupie. Rzut ten zastępuje rzut kośćmi o większej ilości ścianek (np. k100), a jednocześnie umożliwia losowanie z puli będącej wielokrotnością dwudziestki: 40, 60, 80 lub 120.



Uwagi

Zasoby: Przy każdym z zasobów podano przykładowe korzyści wynikające z jego posiadania.

Cele: Przy każdym z celów podano przykładowe sposoby jego osiągnięcia, mogą one składać się z więcej niż jednej aktywności. Cele korporacji można wykorzystać jako potencjalne zadania dla graczy lub elementy świata, z którymi gracze będą musieli się zmierzyć (na przykład przeciwdziałając osiągnięciu danego celu).

Profil pracownika: W trakcie gry bohaterowie na pewno zetkną się z pracownikami zaibatsu. A może nawet zechcą poprowadzić rozgrywkę, w której chociaż przez chwilę będą mogli poruszać się w korporacyjnej rzeczywistości. Aby nadać każdej z korporacji pewien charakterystyczny rys, można określić profil jej pracownika.

Przedstawiciele danego zaibatsu nie są wszyscy tacy sami, ale należą do społeczności, w której pewne modele zachowań są akceptowane a nawet wspierane przez firmowe zarządy. Propozycje przedstawione poniżej to formy zachowań wypracowane przez społeczności korporacyjne — tym samym wybiegają poza zwykłą lojalność pracownika wobec pracodawcy.



KORPORACJE

Procedura

Wylosuj lub wybierz:

1. Pierwszy człon nazwy (k20+k20)
2. Drugi człon nazwy (k20+k20)
3. Jedną lub więcej gałęzi przemysłu w jakiej działa korporacja (zwróć uwagę na drugi człon nazwy i w razie potrzeby uzupełnij dziedziną pasującą branży) (k20+k20)
4. Przynajmniej jedną plotkę dotyczącą generowanej korporacji (może być prawdziwa lub nie) (k20+k20)
5. Jeden lub więcej zasobów oraz jeden lub więcej celów korporacji (k20)
6. Profil pracownika jeśli zechcesz go określić (k20)

Pierwsza część nazwy

K20+k20	1-3	4-6	7-10	11-14	15-17	18-20
1	Apollo	Alpha	Schultz	Moriyama	Gorbunov	Bhadrakali
2	Athena	Beta	Nitzsche-Green	Katsuyoshi	Garanin	Damayanti
3	Ares	Gamma	Blick-Nolan	Yorikane	Lukyanov	Bumati
4	Hermes	Delta	Kunze	Ryu	Kovalevsky	Karnavati
5	Hades	Sigma	Keeling	Rokuda	Nabatov	Indira
6	Odin	Omega	Hansen	Hideaki	Zhutov	Lavanya
7	Thor	Quantum	Emard	Sano	Volodin	Shruti
8	Mimir	Proton	Senger	Morita	Mirnov	Archita
9	Fenrir	Nucleo	Rice-Kreiger	Takamasa	Yermushin	Shristi
10	Thyr	Tensor	Hedegaard	Urushido	Kulikov	Progressive
11	Freya	Macro	Tanner	Sharaku	Zhen Chen	United
12	Rama	Hexagon	Hamilton	Fukuma-Tatsuki	Xian Hua	Universal
13	Indra	Octagon	Shannon	Nishikiri-Kei	Fan Yimu	National
14	Iris	Prism	Brock-Dawson	Mitsue-Sakae	Duan Qigang	Global
15	Kali	Radius	Stewart-Cobb	Hashimoto	Liang Jun	Integrated
16	Selene	Scalar	Delaney	Sakamoto	Geng Guanyu	Tactical
17	Sol	Solid	Hawkins	Katagiri	Huang Luoyang	International
18	Lakshmi	Tangent	Tyson	Asari	Xie Fang	Strategic
19	Chandra	Vector	Cooper	Kojima-Kazumi	Lian Xiuying	Networked
20	Mitra	Prime	Morgan-Walsh	Senri	Zhu Da	Industrial





Druga część nazwy

K20+k20	1 - 7	8 - 14	15 - 20
1	Aerospace	Engineering	Manufacturing
2	Agricultural	Entertainment	Mechatronic
3	Automotive	Express	MegaCorp
4	Biotech	Financials	Motors
5	Cargo	Games	Nanotech
6	Chemicals	Genomics	Products
7	Commtech	Genotech	Prototech
8	Communication	GmbH	Radiotechnics
9	Computers	Group	Research
10	Consulting	Healthcare	Sciences
11	Consumables	Incorporated	Security
12	Corporation	Industries	Semiconductor
13	Cosmetics	Instruments	Services
14	Cybernetics	Interactive	Software
15	Cybertech	Investments	Solutions
16	Cybertronic	Laboratory	Syndicate
17	Defense	Logistics	Systems
18	Delivery	Ltd	Tacticals
19	Digital	Machines	Technologies
20	Electric	Management	Transportation

Branża zależna od nazwy

Nazwy korporacji w większości przypadków mają angielskie brzmienie. Jest to zamierzony efekt związany z klasycznymi grami i literaturą nurtu. Jeśli zdecydujesz się skorzystać z generatora, zwróć proszę uwagę, że druga część nazwy często oddaje jednocześnie branżę, w której działa firma („software” prawdopodobnie sugeruje oprogramowanie a „chemicals” — przemysł chemiczny). Warto uwzględnić te zależności podczas kreowania „zaibatsu”.

Wiele branż dla jednej firmy

Podczas losowania korporacji, możesz wybrać więcej niż jedną branżę dla firmy. Czasem wylosowane branże mogą wydawać się zbyt odległe od siebie jak na przykład „rolnictwo” i „usługi finansowe”. Nie ma w tym jednak żadnej sprzeczności. Korporacje jako potężne organizacje nastawione na maksymalny zysk i sprawne operowanie na rynku, często poszerzają swoją działalność. Daje im to dodatkowe dochody oraz zabezpiecza przed nagłymi wahaniami rynkowymi w ramach pojedynczej branży.



Branża (1 - 10)

1. Badania i rozwój: SI do wyszukiwania i analizy danych, neuroprocesory i sprzęt do zapisu/odczytu ludzkiej pamięci, SI (de-)szyfrujące i kompresujące dane.

2. Bezpieczeństwo: kompleksowe automatyczne systemy strażnicze, sieci sensorów, alarmy, czujniki.

3. Biotechnologia: nowe rodzaje żywności, hormony zwiększające ludzkie możliwości, stymulanty.

4. Broń i amunicja: broń palna niezawodna w każdych warunkach, broń markowana genetycznie, inteligentna amunicja.

5. Budownictwo: schrony, zautomatyzowane hotele i domy, elektroniczne wyposażenie wnętrz.

6. Cybertechnika: wszelkiego rodzaju cybermodyfikacje (wszczepy), sprzęt do kalibracji i diagnostyki cybermodów.

7. Edukacja: szkolenia różnego typu, oprogramowanie edukacyjne, gry.

8. Elektronika: sprzęt elektroniczny powszechnego użytku.

9. Energetyka: generatory energii, baterie, zasilacze.

10. Genetyka: modyfikacje genetyczne na zamówienie, mutanty bojowe bazujące na owadach, usługi klonowania dowolnych organizmów żywych poza ludźmi.

11. Górnictwo: miniaturowe ładunki wybuchowe, autonomiczne roboty górnicze, cybermodyfikacje wzmacniające budowę ciała, pozyskiwanie zasobów naturalnych

12. Gry komputerowe: rozwój i utrzymanie personalnych osiągnięć w grach online, spersonalizowane gry edukacyjne dla pracowników, gry taktyczne.

13. Media: programy rozrywkowe, informacje, reportaże, kształtowanie opinii publicznej.

14. Nanotechnologia: nanoboty medyczne i produkcyjne, sprzęt szpiegowski.

15. Oprogramowanie: zapory i oprogramowanie do ochrony węzłów Infosfery, oprogramowanie użytkowe, programy hakerskie.

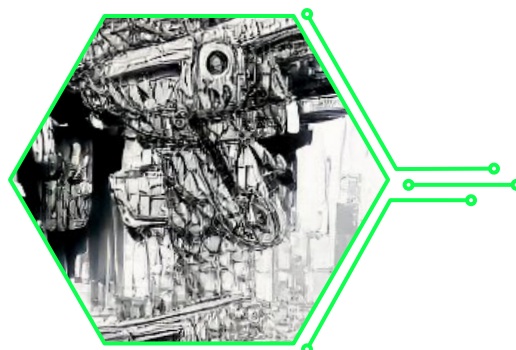
16. Przemysł chemiczny: chemia bojowa, środki ochrony chemicznej, chemia domowa.

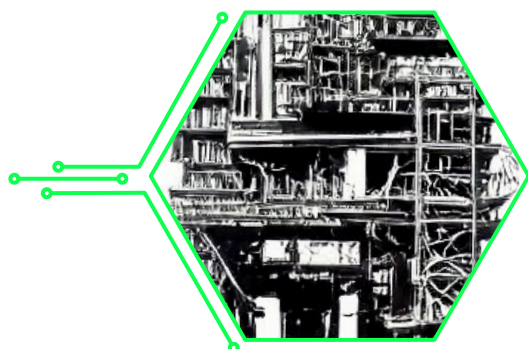
17. Przemysł farmaceutyczny: leki, stymulanty, środki kosmetyczne.

18. Przemysł komputerowy: infodeki, peryferia komputerowe, hakerzy do wynajęcia.

19. Przemysł kosmiczny: stacje orbitalne, promy orbitalne i stratosferyczne, wytrzymałe materiały, systemy podtrzymywania życia.

20. Przemysł lotniczy: samoloty, helikoptery, poduszkowce, systemy nawigacyjne, drony.





Branża (11 - 20)

1. **Przemysł maszynowy:** maszyny mechaniczne, roboty przemysłowe, hutnictwo i obróbka metali.
2. **Przemysł morski:** pozyskiwanie zasobów morskich, pojazdy pływające, eksploracja mórz i oceanów.
3. **Przemysł odzieżowy:** odzież zwykła, odzież ochronna, pancerze.
4. **Przemysł precyzyjny:** wyposażenie laboratoriów, narzędzia.
5. **Przemysł samochodowy:** pojazdy naziemne, części, opancerzenie i broń montowana na pojazdach.
6. **Przemysł spożywczy:** żywność, stymulanty, narkotyki; hermetyczne, niezniszczalne opakowania.
7. **Psychotechnika:** wsparcie duchowe, techniki rozwoju osobistego, organizacje religijne, trening mentalny.
8. **Robotyka:** roboty wszelkiego rodzaju, drony, androidy do opieki nad dziećmi lub prowadzenia gospodarstwa domowego.
9. **Rolnictwo:** genetycznie modyfikowane zwierzęta z wszczepami, specjalizowane rośliny.
10. **Rozrywka:** organizacja imprez sportowych, muzycznych, gry terenowe, rajdy, kasyna, loterie; rekordery i symulatory wrażeń zmysłowych.
11. **Telekomunikacja:** sprzęt przeciwpodstuchowy, urządzenia dostępowe do sieci telekomunikacyjnej, infrastruktura Infosfery, jammary, neuroprocesory.
12. **Usługi finansowe:** pożyczki, odzyskiwanie długów, loterie, systemy rozliczeniowe.
13. **Usługi informacyjne:** wywiad, usługi detektywistyczne, wyszukiwanie i kreowanie informacji w Infosferze.
14. **Usługi komunalne:** sprzątanie, czyszczenie, transport publiczny, systemy kontroli ruchu naziemnego.
15. **Usługi kurierskie:** dostarczanie przesyłek, bezpieczne przechowywanie i dostarczanie wiadomości lub dokumentów, anonimowe skrytki.
16. **Przemysł i usługi medyczne:** leczenie szpitalne i usługi ratunkowe, sprzęt medyczny, pojazdy ratunkowe.
17. **Usługi militarne:** wynajem i szkolenie oddziałów, wynajem sprzętu wojskowego, broń i pojazdy bojowe.
18. **Usługi prawnicze:** procedury wyzwolenicze dla SI, pozwy i wsparcie procesowe, komunikacja międzykulturowa, negocjacje, realizacja „ostatniej woli” klienta.
19. **Usługi transportowe:** Automatyczne pojazdy transportowe, transport materiałów i osób (również niebezpiecznych), błyskawiczna dystrybucja do masowego odbiorcy (ulotki, szczepionki).
20. **Utylizacja odpadów:** środowiskowe kombinezony ochronne, leki antymutagenne i antyradiacyjne, systemy wykrywania substancji szkodliwych (trucizny, wirusy biologiczne), usługi utylizacji odpadów).



Plotka (1 - 10)

1. Opracowali sposób na wydłużanie ludzkiego życia .
2. Mają SI, która posiada świadomość.
3. Opracowują plan przejęcia władzy administracyjnej.
4. W swoich produktach montują sprzęt do śledzenia konsumentów.
5. Przeprowadzają eksperymenty na nieświadomych tego faktu pracownikach.
6. Są w stanie podsłuchać i zanalizować dowolną transmisję danych.
7. Opracowali wirusa zdolnego zniszczyć całą Infosferę.
8. W sytuacji zagrożenia wykorzystają nieznaną broń bakteriologiczną.
9. Posiadają możliwości transferu wiedzy bezpośrednio do umysłu.
10. Prowadzą program hodowli, genetycznie modyfikowanych bestii.
11. Planują wrogie przejęcie pozostałych korporacji ze swojego sektora rynku.
12. Wyhodowali klony znanych polityków i podmienili niektórych z nich.
13. Są w posiadaniu minerału, który może zastąpić wszelkie znane paliwa.
14. Opracowali zminiaturyzowaną, osobistą broń EMP.
15. Mają oprogramowanie pozwalające na emisję przekazu podprogowego w ich reklamach.
16. Ukrywają fakt masowej eksterminacji jednej ze swoich własnych arkologii.
17. Większość ich pracowników to udające ludzi androidy.
18. Wykorzystują ciała swoich zmarłych pracowników do eksperymentów.
19. Zbudowali tajną bazę na Księżycu.
20. Są odpowiedzialni za serię epidemii w różnych miejscach na świecie.

Plotka (11 - 20)

1. Nawiązali w tajemnicy kontakt z obcą cywilizacją.
2. Potajemnie składują odpady produkcyjne w biedniejszych dzielnicach.
3. Ich oficjalna działalność jest przykrywką dla narkobiznesu.
4. Ukrywają i wspierają rozmaite grupy ekoterrorystyczne.
5. Utrzymują grupy hakerów regularnie atakujących Infosferę.
6. Wszyscy ich pracownicy są fanatykami o wypranych mózgach.
7. Masowo skupują wszystkie dostępne dzieła sztuki i antyki.
8. Nigdzie nie można znaleźć żadnych wiarygodnych informacji na ich temat.
9. Przeprowadzali testy taktycznej broni jądrowej w zamieszkanym dzielnicach.
10. Testowali broń chemiczną w biedniejszych częściach miasta.
11. Ich oficjalna działalność jest przykrywką dla handlu organami ludzkimi.
12. Ich pracownicy planują krwawy bunt i chcą zniszczyć korporację od wewnątrz.
13. Ich szalony zarząd planuje światową apokalipsę.
14. Cała korporacja jest religijną sektą.
15. Odkryli ślady starożytnej cywilizacji i nieznannej technologii.
16. Korporacją zarządza SI ale nikt z pracowników i zarządu o tym nie wie.
17. Zarząd korporacji nie żyje a podszywa się pod niego grupa najemników.
18. Umysły pracowników po ich śmierci są ładowane do tajnej korporacyjnej bazy danych.
19. Opracowali nanotechnologię, pozwalającą produkować dowolne rzeczy z każdej dostępnej materii.
20. Opracowali technologię zdalnej kontroli ludzkiego umysłu.



Zasoby korporacji

- 1. Zasoby technologiczne:** dostęp do najnowszych osiągnięć technologicznych.
- 2. Zasoby finansowe:** gotówka i kredyty bez ograniczeń.
- 3. Kontakty w instytucjach wojskowych:** przepustki do obiektów wojskowych, kontakt z dowództwem, sprzęt wojskowy
- 4. Wpływy w grupach hakerskich:** dostęp do dowolnej informacji w sieci, kradzież danych, wejścia do węzłów Infosfery.
- 5. Wiarygodność w mediach:** możliwość przekazania dowolnej informacji do opinii publicznej, pozyskiwanie dowolnej Informacji.
- 6. Zaufanie zwykłych ludzi:** możliwość wywołania zamieszek i demonstracji, kontrola tłumy, szerzenie plotek
- 7. Kontakty w grupach przemytników:** dostęp do nielegalnych produktów, ukrywanie osób i rzeczy, przemyt.
- 8. Kontrola nad wybranymi gangami:** dostęp do nielegalnych produktów oraz usług, napady, włamania, porwania.
- 9. Wpływy w instytucjach rządowych:** przepustki, fałszywe tożsamości, dostęp do informacji niepublicznej.
- 10. Laboratoria naukowe:** diagnostyka, analiza danych, dane i technologie z dowolnej dziedziny nauki.
- 11. Kontrola przemytu narkotyków:** nielegalne stymulanty, siatka sprzedawców, tajne kanały przerzutu towarów i ludzi.
- 12. Kontrola mediów:** możliwość manipulowania przekazem medialnym, dostęp do kompromitujących informacji (politycy, osoby publiczne)

13. Kontrola nad policją i służbami miejskimi: dostęp do systemów policyjnych, wsparcie służb, bezkarność w obliczu prawa.

14. Wpływy w sektach religijnych: możliwość wywołania zamieszek i demonstracji, dostęp do nielegalnych produktów, możliwość manipulowania wspólnotami religijnymi.

15. Możliwości wywiadowcze: dostęp do dowolnej informacji, śledzenie wykrywanie, tuszowanie incydentów.

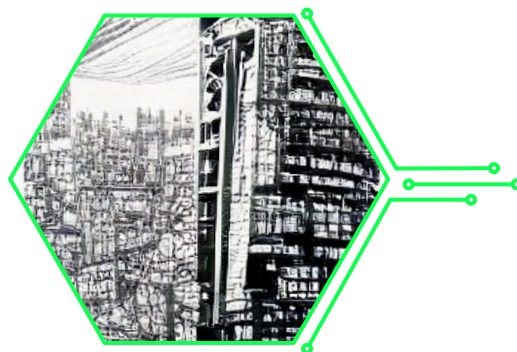
16. Kontakty wśród runnerów: możliwość wynajęcia grupy do zadania, informacje przydatne podczas roboty, bezpieczne miejscówki.

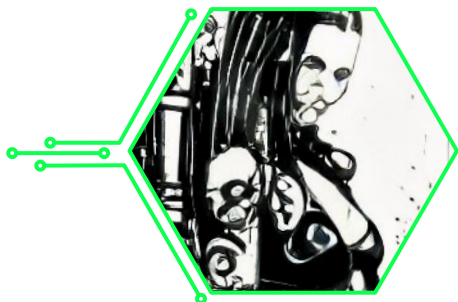
17. Wpływy wśród handlarzy bronią: łatwy dostęp do broni dowolnego rodzaju.

18. Zasoby biotechnologiczne: modyfikacje genetyczne, mutacje, klonowanie, nielegalne zabiegi, trucizny, stymulanty.

19. Zasoby przestrzenne: lokale i tereny do wynajęcia lub wykorzystania.

20. Kontrola nad przemysłem rozrywkowym: kontakty w klubach, sieci informatorów, dane dłużników, organizacja dowolnych imprez i zawodów, manipulowanie wygranymi w grach hazardowych





Cele zaibatsu

1. Zaszkodzić konkurencji (zniszczenie sprzętu, miejsca lub likwidacja, transfer pracowników)
2. Zdyskredytować konkurencję publicznie (afera w mediach lub na arenie politycznej)
3. Przejąć kontrolę nad wybraną domeną publiczną (transportem, finansowaniem komunalnym, służbami miejskimi)
4. Zmaksymalizować zyski ze sprzedaży (pozyskanie kontraktu, darmowa reklama produktu)
5. Wykraść dane konkurencji (dokumentacja produktu, dane osobowe)
6. Zdyskredytować znanego polityka (w celu pozyskania wpływów politycznych lub jako akt zemsty)
7. Zmusić lub przekonać znaną osobę publiczną do podpisania kontraktu
8. Ujawnić nieprawidłowości w instytucjach rządowych (plan ograniczenia praw obywateli, przekupstwo, nielegalna działalność urzędników)
9. Zapobiec ujawnieniu niewygodnej prawdy o korporacji (nielegalna działalność, eksperymenty)
10. Wykryć i zlikwidować zdrajcę wewnątrz korporacji
11. Wytropić i odzyskać zbiegłego pracownika (ceniony naukowiec; ktoś z rodziny zarządu; osoba, która wykradła informacje)
12. Pozyskać pracownika konkurencji

13. Wprowadzić własnego szpiega na wysokie stanowisko do konkurencji
14. Przetestować najnowszy produkt bezpośrednio na obywatelach (chemia, żywność, stymulant, broń)
15. Wprowadzić na rynek niebezpieczny produkt (stymulant o skutkach ubocznych, awaryjna cybertechnologia)
16. Zapobiec katastrofie wywołanej przez eksperymenty korporacji (ekologiczna, społeczna)
17. Wywołać kontrolowaną katastrofę (epidemia w celu wprowadzenia szczepionki, skażenie w celu sprzedaży środków ochronnych)
18. Dyskretnie opanować niekontrolowaną katastrofę wewnątrz korporacji (epidemia wirusa wśród pracowników, awaria wewnętrznej sieci komputerowej)
19. Odzyskać skradzione dane (dokumentacja techniczna produktu, dane osobowe)
20. Dyskretnie pozbyć się niewygodnego członka własnego zarządu (publiczna afery, porwanie, fabrykowane dowody przestępstwa)

Przystuga za przystugę

Prosty koncept współpracy graczy z korporacjami: jeśli działania graczy w trakcie sesji przyczyniły się do realizacji jakiegokolwiek celu korporacji, prowadzący zaznacza przy tej korporacji punkt wiarygodności (kropkę, symbol lub cokolwiek innego). Każdy punkt wiarygodności można wykorzystać jednorazowo aby uzyskać dostęp do jednego z zasobów korporacji.

Pomoc w realizacji celu może być jawna (wykonanie jednego lub więcej zleceń) lub przypadkowa (działania nieświadomych graczy pozostają w zbieżności z celami zaibatsu).



Profil pracownika

1. Osobisty honor i poczucie obowiązku: sam podejmuję decyzje i za nie odpowiadam; jedną z tych decyzji było podjęcie pracy w korporacji; nie jestem niewolnikiem a korporacja nie jest moim panem.

2. Wspólne dobro (korporacji) wartością najwyższą: ludzie, którzy mnie zatrudniają wiedzą lepiej a moim zadaniem jest jak najstaranniej realizować ich plany.

3. Nie istnieje to czego nie widać a każdy ma wiele twarzy: stanowczo zaprzeczam tym ohydny pomówieniom, ta osoba na nagraniu to zapewne podstawiony klon albo samo nagranie zostało sfalszowane.

4. Jaka płaca taka praca: mam wejść do tej dziury? nie ma mowy, aż tyle to tutaj nie zarabiam.

5. Jedna wielka rodzina: w przyszłym tygodniu obchodzimy imieniny szefa działu, moja córka przygotowała wiersz na tę okazję

6. To tylko praca, nic personalnego: robię co robię, każdy ma jakieś obowiązki do wykonania więc o co ta awantura?

7. Tylko najlepsi osiągną szczyt: brakuje mi tylko 20 punktów, żeby wejść do strefy awansu. W takim tempie do końca roku będę kierownikiem działu.

8. Co zdobędziesz własnoręcznie, jest twoje: I co z tego, że Anna była lepsza ode mnie? Zagapiła się, popełniła błąd a ja wykorzystałam okazję. Życie.

9. Im mniej cię widać, tym bezpieczniej: Lepiej nie wysyłać tego listu, ktoś może zobaczyć, powie komu nie trzeba i będziemy mieli kłopoty. Komu to potrzebne?

10. Sukces odnosi się za pomocą cierpliwości: Twój dziadek zaczynał jako zwykły pracownik fabryczny, ja pracuję już jako majster. Jak tak dalej pójdzie może ty dotrzesz do kierownika działu.

11. Kiedyś nadejdzie dzień odpłaty: Tak, teraz musimy robić co nam każą, jakoś prze-

bażyć ale kiedyś ... kiedyś powstaniami a wtedy poleje się krew.

12. Każdy może mieć swój zysk: Firma zarabia i ja też zarabiam, a jak firma zarabia więcej to ja również mogę mieć więcej — proste.

13. Świadomie i odpowiedzialnie tworzymy lepszy świat: Te apokaliptyczne wizje są przesadzone, korporacje to naturalny krok w ewolucji, rozumiemy to i bierzemy udział w procesie budowania przyszłości. Jeśli masz lepszą alternatywę, zapraszamy do dyskusji.

14. Dla każdego miejsce, każdy na swoim miejscu: Każdy chce czuć się potrzebny a nie każdy z nas ma te same możliwości, dzięki tej pracy nie ma wśród nas ludzi lekceważonych czy niedocenionych.

15. Jak się nie ma co się lubi...: To się lubi co się ma. Nie narzekaj, mogło być gorzej.

16. Zjednoczeni wspólnym wrogiem: Może u nas nie jest idealnie ale za to u nich, to dopiero jest bałagan. Trzeba wypłenić tę zarzę do gołej ziemi.

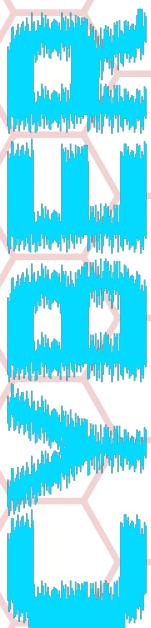
17. Wiara we wspólną misję: Możesz się śmiać, możesz wątpić i saczyć truciznę zdrady. Gdy nadejdzie ten wielki dzień przekonasz się, że staliśmy po właściwej stronie. I jeszcze wszyscy nam podziękują.

18. Jesteśmy lepsi od innych: Nasi specjaliści są najlepsi, nasze metody najbardziej skuteczne. Bycie członkiem tej społeczności to zaszczyt i nobilitacja. Nie spoufalamy się z motłochem.

19. Jasno ustalone reguły: Zasady są znane i każdy ich przestrzega, co w tym dziwnego? Wolałabyś kompletny chaos, kumoterstwo i nieuczciwe gierki?

20. Warto rozmawiać: Komunikacja, komunikacja, komunikacja. Z każdym można rozmawiać i każdego przekonać ... Albo przynajmniej wypracować jakiś konsensus. Najgorzej jak ludzie szepczą po kątach.





Cyber: pakiet danych to zestaw materiałów dodatkowych do gry fabularnej Cyber — gry o eksploracji mrocznego świata niedalekiej przyszłości, zdominowanego przez megakorporacje i technologię.

Grafiki wygenerowane za pomocą:
Craiyon: (<https://www.craiyon.com>)

Autorem gry jest: **Oskar Świda**.

Tekst na licencji CC-BY-SA 4.0.

Więcej informacji, na stronie:

<https://oswida.github.io/cyber/>

Białystok, 2022

