

KYBERPUNK

Suomennettu David Brunell-Brutmanin tekemästä John Harperin Lasers & Feelings sääntöjen sovituksesta.

VUOSI ON 20X6. Olette joukko **Runnereita** – taitavia agenteja joita palkataan neon valojen täyttämän **suurkaupungin** puoli-laillisiin operaatioihin monoliittisten megakorporaatioiden, väkivaltaisten jengien ja sorrettujen asukkaiden välillä. Epäonnistuneen tehtävän jälkeen, johtajanne **Dar.C** on hengityskoneessa alamaailman sairaalassa ja varanne alkavat olla lopussa. Teidän täytyy suostua mihin tahansa keikkaan tarjolla, jotta pärjätte seuraavaan viikkoon.

PELAAJAT: LUOKAA HAHMONNE

- 1 Valitse seuraavista taulukoista tai heitä **3d6** määrittääksesi **persoonallisuutesi, taustasi ja roolisi:**

SINÄ OLET...

1 Hurmaava	3 Naiivi	5 Epävakaa
2 Karski	4 Fiksu	6 Zeniläinen

ENTINEN...

1 Kyttä	3 Jengiläinen	5 Seksibotti
2 Yhtiön työntekijä	4 Megakorporaation perillinen	6 Sotilas

JOSTA ON TULLUT...

1 Kuski / Pilotti	3 Hakkeri	5 Elävä ase
2 Gun-Fu Mestari	4 Soluttautuja	6 Katulekuri

- 2 Valitse **numero** välillä 2-5. Korkea numero tarkoittaa että olet enemmän **KYBERI** (tekniikka, tiede, logiikka, tarkkuus). Matala numero tarkoittaa että olet enemmän **PUNKKARI** (intuitio, improvisaatio, katutietous, uhkarohkeus).
- 3 Anna hahmollesi siisti **kyberpunk nimi**, kuten *Dek MicrOn* tai *Harmonyx*.

SINULLA ON:

- Valitsemasi **kybernetiikka** (käsi, silmä, linkkiplugi, jne.)
- Valitsemasi **Ampuma ase** (konepistooli, ranneraketit, tarkkuuskivääri, mikroaaltoase, jne.)
- Valitsemasi **Lähitaistelu ase** (katana, sähköpamppu, titaaninyrkit, jne.)
- Nettiin yhdistyvä kommunikointilaite
- Sairaasi siisti **kyberpunk asu**

TAVOITTEESI: Suorita tehtävä ja selviä hengissä.

PELAAJAT: LUOKAA TIIMINNE

- 1 Valitkaa ryhmänä seuraavista taulukoista tai heittäkää **3d6** määrittääksenne **2 etua** ja **1 haitan** tiimillenne:

TIIMILLÄNNE ON...

1 Hi-Tek päämaja	4 Väärennetyt identiteetit
2 Kehittynyt 3D printteri	5 Sotilastason varusteita
3 Katu-uskottava ajopeli	6 Yhteyshenkilö sisäpiirissä

MUTTA OLETTE...

1 Velkaa ikäville tyypeille	4 Kykenemättömiä sulautumaan massaan
2 Kokemattomia	5 Monien vihaamia
3 Etsintäkuulutettuja	6 Käytettyjen varusteiden varassa

- 2 Anna tiimillekin nasta **kyberpunk nimi**, kuten *TechRaiders* tai *Chiba 5*.

NOPAN HEITTÄMINEN

Kun teet jotain riskialtista, heitä **kuusisivuista noppaa** ja katso miten meni. Heitä **1 lisänoppa** jos tilanne on **suosiollinen** ja **1 lisänoppa** jos sinulla on sopiva **taito** tai **varuste** (PJ määrittää montako noppaa heität, riippuen hahmostasi ja tilanteesta.) **Heitä noppiasi ja vertaa jokaisen nopan tulosta numeroosi.**

▽ Jos käytät **KYBERIÄ** (tekniikka, järki), haluat heittää alle numeroosi.

△ Jos käytät **PUNKKIA** (intuitio, hurjapäisyys) haluat heittää yli numeroosi.

0 Jos yksikään noppastasi ei onnistunut, homma kusi, PJ kuvailee miten.

1 Jos yksi noppa onnistuu, onnistuit hädin tuskin. PJ lisää tilanteeseen jonkin monimutkaisuuden, haitan tai hinnan.

2 Jos kaksi noppaa onnistuu, onnistuit hyvin. Hyvä homma zuba!

3 Jos kolme noppaa onnistuu, sait kriittisen onnistumisen! PJ kuvailee tilanteeseen jonkin lisähyödyn.

! Jos heität juuri oikean numeron, olet todellinen **KYBERPUNKKARI**. Saat erityistä tietoa siitä mitä tapahtuu. **Kysy PJ:ltä tekemiseen liittyvä kysymys** ja tämän täytyy vastata rehellisesti. Voit muuttaa toimintoasi jos haluat ja heittää uudelleen. **PJ:** Selitä vastauksessa että miten hahmo saa haluamansa tiedon. Onko se päätelty, pähkäilty, muistettu, tarkkailtu... ?

AUTTAMINEN: Jos haluat auttaa jotakuta heitossaan, sano kuinka yrität auttaa ja heitä **1d6** heitto omaa numeroasi vastaan. Lisää tuloksesi autettavan omaan.

PJ: LUO TEHTÄVÄ

Heitä **4d6** tai valitse taulukoista luodaksesi Runnereiden **tehtävän:**

TEHTÄVÄ ON...

1 Tuhoa / Tapa	3 Suojele	5 Sabotoi
2 Selvitä	4 Nouda / Pelasta	6 Varasta / Kaappaa

Kohde...

1 Tekoelimiä	3 Kyberitetty skidi	5 Tekki piirrustukset
2 Muunneltu eläin	4 Nettijulkkis	6 Tietoinen tekoöly

JOTA PITÄÄ HALLUSSAAN...

1 Kilpaileva tiimi Runnereita	3 Hyper-rikas tekno moguli	5 Mafia / Yakuza / Triadi
2 Teknopunkkari jengi	4 Anarkisti biohakkerit	6 Kaupungin suurin megakorporaatio

MUTTA...

1 Yhdelle teistä tämä on henkilökohtaista	3 Asiakas ei halua lisää kuolemia	5 Kohde liikkuu 6 tunnin välein
2 Se kaupunginosa on kuolemanloukko	4 Kohde on turvassa holvissa	6 He tietävät teidän olevan tulossa

PJ: JOHDA PELIÄ

Esittle tiimi kysymällä joaiselta pelaajalta **2 kysymystä** heidän hahmostaan. Tämä voi olla lyhyt takauma "työhaastatteluun" pelaajan ja Dar.C:n välillä. Hyviä kysymyksiä: *Miksi valitsit ryhtyä Runneriksi? Mikä entisessä elämässäsi auttaa sinua nykyisessä roolissasi? Mitä mieltä olet [hahmosta X]?*

Pelatessa selvitä miten Runnerit suorittavat tehtävänsä. **Aloita peli** kun tiimi saapuu **aloituspaikkaan** tai kun **kontakti** lähestyy heitä uudella työllä.

Anna merkki uhasta, ennen kuin se oikeasti toteutuu. Kysy sitten mitä hahmot tekevät. *"Teknopunkkari vetää käsi-tykkinsä hollille ja tähtää sinua. Mitä teet?"* Epäselvissä tilanteissa **pyydä pelaajaa heittämään noppaa. Älä suunnittele tuloksia ennakkoon** – anna tilanteen elää omalla painollaan. Käytä epäonnistumisia puskeaksesi toimintaa eteenpäin. Tilanne muuttuu aina heiton jälkeen, parempaan tai pahempaan. Jos et tiedä jotain, **kysy pelaajilta!** *"Kuka on kontaktinne? Mikä on yökerhon nimi? Missä korporaatio tieteilijän asunto on?"*