



### STRZELANINA SOBOTNIEGO PODWIECZORKU

Można strzelić dużo więcej razy niż przewiduje to tabela szybkostrzelności, jednak oddanie kolejnych strzałów wiąże się z ujemnymi modyfikatorami wynikającymi z podrzutu lufy.

Ilość oddanych strzałów	1. strzał	2. strzał	3. strzał	4. strzał	5. strzał	6. strzał
Broń o szybkostrzelności 1	0	-3	-6	-9	-12	-15
Broń o szybkostrzelności 2	0	-1	-3	-4	-6	-7
Broń o szybkostrzelności 3	0	-1	-2	-3	-4	-5
Seria trzypociskowa	0	-3	-6	-9	-12	-15
Pełna seria	(trwa całą rundę)					
Broń z rozszerzeniem ET	(można oddać tylko jeden strzał w ciągu rundy)					

Nie przerzucenie trudności 15 powoduje krytyczną porażkę. Nie ma takiego zagrożenia przy strzelaniu zgodnie z podaną w danych broni szybkostrzelnością.

### MODYFIKATORY DO TRAFIENIA

UNIKI	BONUSY Z DŁUGOŚCI SERII
Cel wykonuje uniki REF<10	-2
Cel wykonuje uniki REF 10-11	-3
Cel wykonuje uniki REF 12-13	-4
Cel wykonuje uniki REF 14-15	-5
Cel wykonuje uniki REF 16-17	-6
<b>MODYFIKATORY WIELKOŚCI</b>	Seria 3-5 pociskowa +1
Ogromny cel (np.czołg)	+6
Duży cel (np.samochód)	+4
Człowiek	0
Mały cel(np.noga)	-4
Niewielki cel (np.głowa)	-6
Malutki cel (np.ucho, palec)	-8
Cel poniżej 1cm <sup>2</sup> (np.żrenica)	-10
<b>RUCH I POŁOŻENIE</b>	Seria 6-10 pociskowa +3
Cel nieruchomy	+4
Cel leżący	-2
Strzał w biegu	-3
Strzał z biodra	-2
Strzał podczas uników	-4
Cel w ruchu za każde pełne 30km/h (60km/h jeżeli cel jedzie bezpośrednio w twoim kierunku)	-1
Atakujący w ruchu za każde pełne 60km/h	-1
<b>INNE MODYFIKATORY</b>	Seria 11-25 pociskowa +5
Strzał niecelowany/szybki (+3 do Inicjatywy)	-5
Strzał przy wykonywaniu uniku	-4
Oślepienie	-3
Celowanie (za rundę, kumulatywny do 3 rund celowania)	+1:+3
	Seria 26-50 pociskowa +7
	Seria 51-100 pociskowa +10
	<b>URZĄDZENIA CELOWNICZE</b>
	Celownik Cyberoptyczny (niekumulatywny z Celownikiem Optycznym) +1
	Celownik Optyczny (zależny od zasięgu i jakości, niekumulatywny z Celownikiem Cyberoptycznym oraz smartgoglami) +1:+3
	Smartgogle (broń smartowana) (niekumulatywne z Celownikiem Optycznym) +1
	Celownik laserowy (niekumulatywny ze SmartGun, do zasięgu średniego broni pod warunkiem widzenia miejsca zaznaczonego przez celownik) +1
	<b>Pociski śrutowe :</b>
	+2 na bliskim zasięgu (100% Obr.)
	+1 na średnim zasięgu (50% Obr.)
	-1 na dalekim zasięgu (25% Obr.)
	<b>Inne modyfikacje broni :</b>
	Dwunóg (daleki i ekstr. zasięg) +1
	Tłumik wystrzału -1
	Kompensator odrzutu 0

### ROZSZERZONA TABELA TRAFIEŃ

**1 - Głowa**

- 1 - Draśnięcie
- 2 - Czoło
- 3 - Oko
- 4 - Nos
- 5 - Twarz
- 6 - Ucho
- 7 - Usta
- 8 - Twarz
- 9 - Kark / Szyja
- 0 - Kark - kość

**2-4 - Tors**

- 1 - Draśnięcie
- 2 - Żebro
- 3 - Płuco
- 4 - Wątroba
- 5 - Żołądek
- 6 - Nerka
- 7 - Śledziona
- 8 - Jelita
- 9 - Kręgosłup
- 0 - Serce

**5 - P. Ręka**

- 1 - Draśnięcie
- 2 - Ramię
- 3 - Ciało ramienia
- 4 - Kość ramienia
- 5 - Łokieć
- 6 - Ciało przedramienia
- 7 - Kość przedramienia
- 8 - Draśnięcie dłoni
- 9 - Dłoń
- 0 - Nadgarstek

**6 - L. Ręka**

- 1 - Draśnięcie
- 2 - Ramię
- 3 - Ciało ramienia
- 4 - Kość ramienia
- 5 - Łokieć
- 6 - Ciało przedramienia
- 7 - Kość przedramienia
- 8 - Draśnięcie dłoni
- 9 - Dłoń
- 0 - Nadgarstek

**7 - P. Noga**

- 1 - Draśnięcie
- 2 - Miednica
- 3 - Ciało uda
- 4 - Kość udowa
- 5 - Kolano
- 6 - Ciało golenia
- 7 - Kość goleniowa
- 8 - Draśnięcie stopy
- 9 - Stopa
- 0 - Kostka

**8 - L. Noga**

- 1 - Draśnięcie
- 2 - Miednica
- 3 - Ciało uda
- 4 - Kość udowa
- 5 - Kolano
- 6 - Ciało golenia
- 7 - Kość goleniowa
- 8 - Draśnięcie stopy
- 9 - Stopa
- 0 - Kostka

**DEWIACJA GRANATU**

**Co zrobić gdy granat chybi?**

Rzuć 1k10 gdy granat nie trafi w cel. Potem powtórz rzut tyle razy ile punktów zabrakło ci do przerzucenia trudności by określić odległość od celu.

### TYPOWE ZASIĘGI NAJPOPULARNIEJSZYCH SPLUW

Zasięgi broni ręcznych	pełne obrażenia bezpośredni (10)	pełne obrażenia bliski (15) (1/4 zasięgu)	pełne obrażenia średni (20) (1/2 zasięgu)	3/4 obrażeń daleki (25) (pełny zasięg)	1/2 obrażeń ekstremalny (30) (2 x zasięg)	1/4 obrażeń balistyczny (35+) (4 x zasięg)
Małe pistolety	do 1m	7m	12m	25m	50m	100m
Duże pistolety	do 1m	12m	25m	50m	100m	200m
Duże pistolety ET	do 1m	18m	37m	75m	150m	300m
Strzelby	do 1m	12m	25m	50m	100m	200m
Pistolety Maszynowe	do 1m	25m	50m	100m	200m	400m
Karabinki	do 1m	50m	100m	200m	400m	800m
Karabiny	do 1m	100m	200m	400m	800m	1600m
Karabiny ET	do 1m	150m	300m	600m	1200m	2400m

### RANY

rany	stan rannego
rany lekkie	stabilny (brak minusów)
rany poważne	stabilny na 10 min. (-1 REF, BC, INT, nie może biegać)
rany krytyczne	stabilny na 5 min. (-2 REF, BC, INT, 1/2 szyb w m.)
rany śmiertelne	stabilny na 1 min. (-4 REF, BC, INT, nie może iść)
rany śmiertelne 1	stabilny na 10 sekund (-8 REF, BC, INT, leży i jęczy)
rany śmiertelne 2	stabilny na 3,3 sekundy (zero kontaktu z rzeczywistością)
rany śmiertelne 3	niestabilny (nieprzytomny)
rany śmiertelne 4	agonia (drgawki, torsje przedśmiertne)
rany śmiertelne 5-6	agonia (drgawki, torsje przedśmiertne)





# CYBERPUNK

## A.D. 2020



### SKOK

**Skok z rozbiegu** SZYBx3 dzielona na 4 w metrach

**Skok z miejsca** SZYB dzielona na 3 w metrach

Przykładowe trudności wykonania skoku	
skok w przepaść, by złapać się po drugiej stronie za korzenie krzewu	25
skok na wiszącą linę	15
skok z wiaduktu na pociąg 30km/h	12
skok z wiaduktu na pociąg 60km/h	18
skok z jadącego pojazdu 60km/h	20

### ZESKOK I UPADEK

**Zeskok** SZYB dzielona na 2 w metrach

**Upadek** SZYB dzielona na 4 w metrach

Modyfikacje względem rodzaju podłoża	
poduszka powietrzna	x8
woda	x6
pudełko	x4
piasek	x3
trawa	x2
beton, asfalt	x1

**Zeskok ponad możliwości postaci**

o 1 metr	1k6 obrażeń
o 2 metry	2k6 obrażeń
o 3 metry	3k6 obrażeń
o 4 metry	4k6 obrażeń

**Upadek ponad możliwości postaci**

o 1 metr	2k6 obrażeń
o 2 metry	4k6 obrażeń
o 3 metry	6k6 obrażeń

### AKROBACJE

**Akrobacje** Test Wysportowania

Przykładowe trudności akrobacji	
szpagat pomiędzy ścianami na wysokości 2-3 metrów	25
salto	20
gwiazda	18
chodzenie na rękach	16
stanie na rękach	14
przewrót	10

## MODYFIKATORY SPOSTRZEGAWCZOŚCI

#### MODYFIKATORY WIDOCZNOŚCI

Smog	-1
Mżawka	-2
Mgła	-3
Gęsta Mgła/Dym	-4
Deszcz	-6
Ulewa	-8
Noc bezksiężycowa	-4
Noc w widoczną tarczą księżycą	-3
Noc z syst. noktowizji	0

#### MODYFIKATORY WIELKOŚCI

Osiedle	+10
Budynek	+8
Duży pojazd	+6
Samochód	+4
Motocykl	+2
Człowiek, Ruzznica, Wyrzutnia	0
Dziecko, Karabin	-2
Pudełko, Pistolet Maszynowy	-4
Książka, Pistolet	-6
Dyskietka, Magazynek	-8
Chip, Nabój małokalibrowy	-10

#### INNE MODYFIKATORY

Szukający wie czego/kogo szuka	+2
Ograniczenie widoczności (tłum, las)	-3
Znaczne ograniczenie widoczności (gęsty las, chaszczce)	-6
Nieograniczony czas przeszukiwania	+2
Normalny czas przeszukiwania	0
Ograniczony czas przeszukiwania	-1
Szybkie przeszukiwanie (akcja)	-3
Duży obszar poszukiwań	-3
Ogromny obszar poszukiwań	-6
Ograniczony obszar poszukiwań	+2
Rozbłysk	+5
Lusterko, refleks świetlny	+3
Rewizja osobista	+5
Ruch do 4km/h	0
Ruch do 10km/h	+1
Ruch do 30km/h	+3
Ruch powyżej 30km/h	+5

Ukrywający coś lub siebie nie uwzględnia powyższych modyfikatorów. Modyfikatory uwzględnia szukający.

#### modyfikatory wynikające z odległości \* + rzut i umiejętności ukrywającego

Odległość do 1 metra	4*
Odległość do 5 metrów	6*
Odległość do 10 metrów	8*
Odległość do 25 metrów	10*
Odległość do 50 metrów	12*
Odległość do 100 metrów	14*
Odległość do 200 metrów	16*
Odległość do 400 metrów	18*
Odległość do 800 metrów	20*
Odległość do 1500 metrów	22*
Odległość do 3000 metrów	25*
Odległość do 5000 metrów	30*
Odległość do 8000 metrów	35*

Lunety, lornetki i teleskopy optyczne zmniejszają odległość o wartość powiększenia.

Wzmocnienie obrazu elektronicznie nie daje bonusów do spostrzegawczości.

#### Przykładowe trudności zauważenia

zamaskowana wyrzutnia przeciwpancerna (1000m)	39
ukryty snajper w maskowaniu w terenie leśnym (100m)	36
obserwator w tłumie, niby przechodzeń (50m)	31
zabójca czający się w alejce (20m)	25
samochód ukryty na otwartym terenie (100m)	23
strzelec wyborowy w warunkach miejskich (200m)	19
czołg stojący na linii lasu (500m)	15
eksplozja nuklearna nocą (4000m)	5

#### Przykładowe trudności znalezienia

kapsułka w odbycie	34
garota w zegarku	26
pistolet ukryty w kroczu w specjalnej kieszeni	20
granat pod pachą	18
nóż w cholewie buta	15

#### TRUDNOŚCI WYCZUCIA SMAKU

popularny (cukier, sól, grafit, żelazo)	5
znany (chili, bakłażan)	10
niecodzienny (mango, kokaina, haszysz)	15
rzadki (niejadalne grzyby, niejadalne owoce)	20
nieznany (egzotyczna przyprawa, plastik, heksogen)	25

Trzeba być idiotą, żeby próbować czegoś co może być trucizną. Do określenia konkretnie co to jest i jak działa może być potrzebny test wiedzy (umiejętności Wiedza Ogólna, Chemia albo Mat. Wybuchowe).

#### TRUDNOŚCI WYCZUCIA ZAPACHU

Zapach potu	16
Zapach materiału wybuchowego	14
Delikatny zapach perfum	12
Zapach perfum	10
Zapach kordytu/ benzyny/ gazu	8
Zapach potrawy	6
Dym papierosowy	4
Zapach spalenizny	2
Duszący smród	1

Trudność to : trudność wyczucia zapachu + różnica poziomów tego co chcemy wyczuć a tym co nam w tym przeszkadza + inne modyfikatory + modyfikator świeżości zapachu

#### MODYFIKATORY WYCZUCIA ZAPACHU

Bezpośrednia odległość	+6
Bliski dystans (do 1m)	0
Średnia odległość (do 25m)	-2
Duża odległość (powyżej 25m)	-6
Katar (zatknięty nos)	-3
Deszcz	-2
Silny wiatr	-8
Lekki wiatr	-4
Stojące powietrze	0
Przewietrzane pomieszczenie	-3
Zamknięte pomieszczenie	+3
Nałogowy pałac	-1

#### MODYFIKATORY ŚWIEŻOŚCI ZAPACHU

Przed chwilą	+4
Bardzo świeży (do 5 minut)	+1
Świeży (do 20 minut)	0
Średni (do 1 godziny)	-2
Nieświeży (do 3 godzin)	-4
Stary (do 12 godzin)	-8
Bardzo stary (pow. 12 godzin)	-10

#### TRUDNOŚCI SŁYSZALNOŚCI

Bicie serca	20
Oddech	18
Szelest / Skrobnięcie	16
Przełącznik ognia na broni	14
Szept / Skradanie	12
Wystrzał z broni wytłumionej	10
Rozmowa / Kroki	8
Wystrzał z broni wyciszonej/ Bieg	6
Warkot silnika / Strzał / krzyk	4
Hałas / Łomot / Seria	2
Wybuch / Start odrzutowca	1
Bitwa / Wystrzał z armaty	0

Trudność to: trudność słyszalności + różnica poziomów tego co chcemy usłyszeć a tym co nam w tym przeszkadza + inne modyfikatory + odległość. Przykład : Przy warkocie silnika chcemy usłyszeć rozmowę w nałożonym hełmie i w odległości do 1m.  $4+(8-4)+1+0 = 9$

#### MODYFIKATORY SŁYSZALNOŚCI

Rura/Tunel/ Kanał	+5
Zamknięte pomieszczenie	+2
Wąska alejka	+1
Duża przestrzeń (np. pustynia)	-1
Hełm	-1
Kask motocyklowy	-3
Nauszniki przeciwhałasowe	-8
Szyba	-3
Okno	-5
Ściana	-8
Gruba ściana	-10

#### modyfikatory wynikające z odległości \* + inne modyfikatory

Odległość bezpośrednia	0*
Odległość do 1 metra	4*
Odległość do 5 metrów	6*
Odległość do 10 metrów	8*
Odległość do 25 metrów	10*
Odległość do 50 metrów	12*
Odległość do 100 metrów	14*
Odległość do 200 metrów	16*
Odległość do 400 metrów	18*
Odległość do 800 metrów	20*
Odległość do 1500 metrów	22*
Odległość do 3000 metrów	25*
Odległość do 5000 metrów	30*
Odległość do 8000 metrów	35*