

ZAROBKI

Rookman	
1-5 niezbyt czeste wystepy	1000 ES
6 stale zatrudnienie w klubie	1500 ES
7 grasz w duzych klubach	2000 ES
8 masz kontrakt	5000 ES
9 grasz w znanej kapeli	8000 ES
10 gwiazda muzyczna	12000 ES
Solo	
1-5 uliczny ronin	2000 ES
6 prywatny straznik	3000 ES
7 straznik korporacji	4500 ES
8 profesjonalny agent	7000 ES
9 pierwsza liga	9000 ES
10 elitarny zabójca	12000 ES
Gliniarz	
1-5 prywatny ochroniarz	1000 ES
6 gliniarz miejski	1200 ES
7 ochroniarz korporacji/detektyw	3000 ES
8 oddz.bezp.korp./psychosquad	5000 ES
g szef oddz.bezp.	7000 ES
10 szef bezp./szef policji	9000 ES
Człowiek korporacji	
1-5 pomocnik	1500 ES
6 manager	3000 ES
7 dyrektor	6000 ES
8 wazniejszy dyrektor	7000 ES
g szef dzialu	9000 ES
10 szef oddzialu	12000 ES
Reporter	
1-5 wolny strzelec	1000 ES
6 dziennikarz	12000 ES
7 szef dzialu	3000 ES
8 producent/szef redakcji	5000 ES
g lokalna osobistosc	7000 ES
10 ogólnokrajowa osobistosc	10000 ES
Fixar	
1-5 punk uliczny	1500 ES
6 przywódca gangu	3000 ES
7 ochroniarz	6000 ES
8 mlodszy pomocnik	7000 ES
g pomocnik	8000 ES
10 ksiazke zbrodni	10000 ES
Technik	
1-5 miejscowy technik	1000 ES
6 prywatny operator	2000 ES
7 technik korporacyjny	3000 ES
8 ml.inzynier	4000 ES
g inzynier	5000 ES
10 st. inzynier	8000 ES
Netrunner	
1-5lamer	1000 ES
6 hacker	2000 ES
7 bit-dzokej	3000 ES
8 kowboj sieci	5000 ES
g deckslinger	7000 ES
10sysop	10000ES
Technik medyczny	
1-5 pielegniarz	1600ES
6 technik medyczny	3000 ES
7 ripperdoc	5000 ES
8 medyk TraumaTeam™	7000 ES
g wlasna klinika	10000 ES
10 specjalista	15000 ES
Nomad	
1 -S czlonek klanu	1000 ES
6 wojownik	1500 ES
7 glowa domu	2000 ES
8 zwiadowca	3000 ES
g starszy klanu	4000 ES
10 glowa rodu	5000 ES

Pomnóż ten wynik

przez 1K6/3 (ilosc miesiecy, przez które byles zatrudniony). W ten sposób uzyskujesz ilosc gotówki, i która zaczynasz gre.

TABELA PECHA DZIEDZINA WYNIK RZUTU

REFLEKS (Akrobacje)

TECH (Naprawa lub budowanie)

EMP (Przekonywanie, Wmawianie, Uwodzenie)

INT (Wnioskowanie, Zauważanie, Wychwytywanie wskazówek)

**1z1K10 TO KRYTYCZNA PORAZKA A 10z1K10 TO DODAKOWY DORZUT
DLA BRONI BIAIEJ CIE TEJ 1 TO ZIAMANIE A 10 2xOBRAZENIA
PRZY PAROWANIU PRZY 1,2,3,4 NA 1K10 IAMIA Sie
ZASIONA = ZATRZYMANIE ATAKU, -3 DO AKCJI BRONIACEGO Sie
CYBER BESTIE MAJA ZDOLNOsc ATAKU 10+1K10
DOSWIADCZENIE MOZNA PODNIEsc PRZEZ NAUKe 1-5 PD ZA LEKCJE
1PD ZA DZIE n Z KSiazKa LUB W ZWYKIY SPOSÓB.**

UJEDNOLICONE PRAWO CYWILNE

Sa to najwazniejsze zbrodnie lat dwutysiecznych i sankcje, jakie przewiduje UPC:
Napad i pobicie:
Kazdy niesprawokowany atak na inna osobe. Karane przez dos-tosowanie osobowosci lub 1k6+1 miesiecy wiezienia.
Napad 2 bronia w reku:
Jak za napad. 1k6+1 lat wiezienia, obowiazkowo braindance.
Wlamanie:
Wejscie na wlasnosc prywatna z zamiarem kradziezy. Kara: wy-gnanie, wiezienie (1k6+1 lat) lub braindance.
Konspiracja:
Przestepstwo konspirowania w ce-lu popelnienia zbrodni. Podstawa do wygnania, uwiezienia (1k6+1 lat) lub braindance'u.
Falszerstwo:
Przestepstwo tworzenia falszy- wych monet, pieniedzy lub doku-mentów z intencja oszustwa. Kara: wiezienie (1k10+5 lat).
Szantaz lub wymuszenie:
Przestepstwo zdobycia czegos od

kogos dzieki zastraszeniu. Kara: wiezienie (1k10+5 lat).
Zabójstwo (1-go stopnia):
Morderstwo z premedytacja lub morderstwo podczas oskarzenia o przestepstwo. Kara jest smierc.
Zabójstwo (2-go stopnia):
Przypadkowe morderstwo, mor-derstwo bez premedytacji. Kara: wiezienie (1k10+10 lat, braindan-ce, dostosowanie osobowosci).
Zabójstwo (usprawiedliwione):
Samoobrona, zapobieganie popel-nieniu przestepstwa. Niekarane.
Porwanie lub uwiezienie:
Przetrzymywanie kogos wobec jego woli. Kara: wiezienie 1k10+10 lat, braindance, dostosowanie osobowosci.
Kradziez: Przywlaszczenie sobie czyjejs wlasnosc *przez* uzcicie sily, zastraszenie, kradziez, mal-wersacja. Kara w zalezności od powagi zbrodni od wygnania do 1k10+10 lat wiezienia, braindan-ce^, dostosowania osobowosci.
Wandalizm:
zlosliwe zniszczenie: swiadome

zniszczenie cudzej wlasnosc. Kara: wygnanie, areszt na 1k6 miesiecy.
Gwalt:
Zmuszenie kogos do stosunku seksualnego przez uzcicie przemo-cy lub zastraszenie. Kara: wiezie-nie przez 1k10+5 lat, braindance, dostosowanie osobowosci.
Opór przy arestowaniu / zawadzanie policjantowi:
Próba ucieczki przed legalnym arestowaniem przez oficera policji lub przeszkadzanie policjan-towi w wykonywaniu jego praw-nych czynnosci. Kara: wygnanie, braindance, areszt przez 1k6+1 tygodni.
Zamieszki lub bezprawne zgromadzenie:
Zgromadzenie z zamiarem niszczenia wlasnosc, wzniecania gwaltu, itp. Kara: wygnanie, areszt na 1k6+1 dni. Naruszenie wla-snosc prywatnej:
Wkroczenie do czyjejs wlasnosc pry-watnej bez zezwolenia.
Areszt na 1k6 dni.

CENY CHIPÓW

Ceny podawane są w odniesieniu do poziomu +1. Chipy poziomów +2 i +3 kosztują odpowiednią wielokrotność podanej ceny (2x,3x).

ATR(MRAM)

Garderoba i styl 100
Kosmetyka osobista 100

BC (APTR)

Pływanie 100

INT (MRAM)

Antropologia 150
Biologia 150
Botanika 150
Chemia 150
Ekspert w ... (zależnie od decyzji MG) 200
Fizyka 200
Geologia 150
Gielda 300
Historia 150
Księgowość 150
Matematyka 200
Programowanie 300
Przeżycie poza miastem 200
Wykształcenie/wiedza ogólna 200
Znajomość daty/czasu 100
Znajomość języka ... 200
Zoologia 150

REF (APTR)

Broniecka 400
Lucznictwo 300
Karabin 300
Pilotowanie (helikoptery) 300
Pilotowanie (AV-y) 350
Pilotowanie (samoloty) 300
Pilotowanie (sterowce) 300
Pistolet 300
Pistolet maszynowy 300
Prowadzenie motoru 150
Prowadzenie samochodu 150
Sterowanie cieżką maszyną 200
Szermierka 300
Sztuka walki wręcz ... 350
Taniec 150
Walka bronią 150

TECH (MRAM)

Aerotechnika 250
Cyberteknika 300
Elektronika 150
Falszerstwo 200
Farmaceutyka 200
Granie na instrumencie ... 150
Kradzież kieszonkowa 150
Maskowanie 150
Materiały wybuchowe 300
Operacje podtrzymywania życia 150
Otwieranie zamków 150
Pierwsza pomoc 150
Projektowanie cyberdecków 200
Systemy bezpieczeństwa 200
Technika AV 300
Technika podstawowa 200
Znajomość broni 200
Zyrotechnika 300

Modyfikatory Trudności

Skomplikowana naprawa	+2
Bardzo skomplikowana naprawa	+4
„Nikt tego jeszcze nigdy nie zrobił”	+6
Brak właściwych części	+2
Brak właściwych narzędzi	+3
Nieznane narzędzia, broń lub pojazd	+4
Pod wpływem stresu	+3
Pod ostrzałem	+3 do +4
Ranny	+2 do +6
Pijany, naciągany lub zmęczony	+4
Wrocie otoczenie	+4
Bardzo wrocie otoczenie	+6
Brak instrukcji do zadania	+2
Podczas gdy ty próbujesz wykonać zadanie, wszyscy pozostali bohaterowie „kibicują” ci	+3
Nigdy wcześniej tego nie robiłeś	+1
Zadanie wykonywane w trudnej, akrobatycznej pozycji	+3
Zadanie wykonywane w bardzo trudnej, akrobatycznej pozycji	+4
Zadanie wykonywane w niewiarygodnie trudnej, akrobatycznej pozycji	+5
Informacja ukryta, sekretna lub zapomniana	+3
Dobrze ukryta wskazówka, tajne przejście, schowek, itp.	+3
Skomplikowany program	+3
Bardzo skomplikowany program	+5
Skomplikowany zamek	+3
Bardzo skomplikowany zamek	+5
Cel zaalarmowany lub na straż	+3
Bardzo jasno oświetlony teren	+3
Słabe światło	+3
Całkowita ciemność	+4
Próba potajemnego wykonania zadania będąc pod obserwacją	+4

TABELA REPUTACJI

Poziom	Kto wie o tobie
1	Każdy kto tam wtedy był, wie o tobie
2	Fama doszła do najbliższych przyjaciół
3	Wszyscy twoi współpracownicy i przypadkowi znajomi wiedzą.
4	Fama krąży po całej okolicy.
5	Ludzie rozpoznają twoje imię poza twoją okolicą
6	Ludzie poznają cię z widzenia poza twoją okolicą
7	W mediach pokazała się jakaś historia lub dwie o twoich wyczynach.
8	Twoje wyczyny regularnie pojawiają się na pierwszych stronach gazet.
9	Twoje wyczyny zawsze pojawiają się na pierwszych stronach gazet i w telewizji.
10	Jesteś znany na całym świecie.

Podczas konfrontacji obaj uczestnicy rzucają:

1K10 + OPANOWANIE + REPUTACJA

TABELA WSKAZÓWEK DO PRZYZNAWANIA PD

Nagroda:	Przyznana za:
1	Częste używanie tej umiejętności, nawet jeśli nieskuteczne
2	Skuteczne wykorzystanie umiejętności
3	Częste i skuteczne wykorzystywanie umiejętności
4	Zrobienie czegoś niezwykłego przy pomocy tej umiejętności
5	Bardzo sprytnie lub skutecznie wykorzystanie umiejętności
6	Niezwykłe sprytnie lub skutecznie wykorzystywanie umiejętności
7	Umiejętność była krytycznie ważna dla gracza w tej sesji
8	Wykorzystanie umiejętności było krytycznie ważne dla całej drużyny podczas tej sesji.
9	Gracz dokonał czegoś rzeczywiście niewiarygodnego przy pomocy tej umiejętności.

„Gdzie ja się uczyłem ?
Na Ulicy Bólu
i na Podwórku
Złych Przerw.”

— nieznaną Rockman,
2018

STOPNIE TRUDNOŚCI

łatwe	+10
Przeciętne	+15
Trudne	+20
Bardzo trudne	+25
Prawie niemożliwe	+30

UMIĘJĘTNOŚCI TRUDNIEJSZE DO NAUCZENIA

pilotowanie AV(3), pilotowanie Staloplu(2), projektowanie cyberdecków(2)
pilotowanie Sterowca(2), pilotowanie zyrokopty(3), znajomość broni(2)
skradanie ae(2), materiały wybuchowe(2), zabezpieczenia elektroniczne)
naprawa helikopterów(3), naprawa pojazdów AV(3), cybertechnika(2)
naprawa samolotów(2), podstawowe naprawy(2), farmaceutyka(2) i SzW

UNIKANIE= -2 DO RZUTU ATAKUJĄCEGO, -3 DO INNYCH AKCJI BRONIAJĄCEGO SIE

CIOŚ= 1K6/2 + MODYFIKATOR OBRAZEn, KOPNIeCIE=1K6+MODYFIKATOR OBRAZEn

DUSZENIE=1K6 NA TURę, RZUT=1K6+MODYFIKATOR OBRAZEn I -2 DO TESTU ZACH.PRZYT.

Artykuł ten jest kompilacją wielu innych tego typu krazacych po sieci. Wszelkie komentarze dotyczące tego artykułu proszę kierować na adres: shooter@rpg.pl

Nazwa	Typ	Cel.	Ukryw.	Dostep.	Obr.	Mag.	Szyb.	Zaw.	Zasięg	Cena
Arasaka WSA Automatic	P	0	P	P	2k6+3	5	2	NZ	50	400
Armalite 44	P	0	P	I	4k6+1	8	1	ST	50	450
Avante P-1 135 Needlegun	P	0	K	K	Narkotyki	15	2	ST	40	200
BudgetArms Auto 3	P	-1	P	I	3k6	8	2	ZW	50	350
BudgetArms C-13	P	-1	K	I	1k6	8	2	ST	50	75
BudgetArmsC-41	P	1	P	I	2k6+1	10	3	NZ	50	600
BudgetArms Laser-Niner	P	1	P/D	K	2k6+1	15/35	1/20	ST	50	675
Colt Alpha-Omega 10mm	P	2	P	P	2k6+3	10	2	NZ	50	500
Colt AMT Model 2000	P	0	P	P	4k6+1	8	1	NZ	50	500
Colt Enforcement 10	P	1	P	P	2k6+3	14	2	NZ	50	550
Dai Lung Cybermag 15	P	-1	K	P	1k6+1	10	2	ZW	50	50
Dai Lung Magnum	P	1	P	I	2k6+3	10	2	ZW	50	60
Dai Lung Streetmaster	P	0	P	I	2k6+3	12	2	ZW	50	250
Enertex AKM Power Saiurt	P	-2	P	P	Narkotyki	50	1	NZ	10	15
Federated Arms 454 DA Super Chief	P	0	P	K	4k6+3	5	1	NZ	50	375
Federated Arms X-22	P	0	K	I	1k6+1	10	2	ST	50	150
Federated Arms X-38	P	1	P	I	2k6	10	2	ST	50	??
Federated Arms X-9mm	P	0	P	I	2k6+1	10	2	NZ	50	250
Glock 30 Machine Pistol	P	2	P/D	P	2k6+3	20/30	1/3	NZ	50	705
Kang Tao Type 97	P	1	P	I	2k6+1	10	2	ZW	50	35
Malorian Arms Heavy Flechette	P	1	P	P	1k6+1AP	25	2	ST	50	595
Malorian Arms Sliver Gun	P	0	P	K	2k6 x k6/2	7	2	ZW	50	375
Melorian Arms3516	P	-1	P	r	6k6	6	1	NZ	50	4525
Militech Arms Avenger	P	0	P	I	2k6+1	10	2	NZ	50	250
Militech Arms Elect. Taser	P	-1	K	I	1k6	5	2	ST	10	60
Militech Arms.477 Boomer Buster	P	1/-1	D/P	K	5k6AP	4	1	NZ		450
Nelspot Wombat	P	-1	P	P	Narkotyki	12	1	NZ	40	220
Nova Arms.338 Citygun	P	1	P	K	3k6	7	3	NZ	50	460
Pursuit Security Inc. Stundart Pistol	P	-1	P	P	Ogluszenie	2	2	NZ	50	109
Stein & Wasserman Tri-Star Revolver	P	0	P	P	2k6	6	1	ST	50	375
Sternmeyer Type 35	P	0	P	P	3k6	8	2	NZ	50	400
Sternmeyer Type 41	P	0	P	P	2k6+3	12	2	NZ	50	425
Stolbovoy Arms St-2	P	0	P	P/R	2k6+3	10	2	NZ	50	450
Taurus Goncz-Taurus Pistol	P	0/-1	P	I/P	2k6+1	15/30	2/10	ST	50	200-400
Techtronica 15 Microwaver	P	0	P	K	1k6	10	2	NZ	20	400
Techtronica Model 009 Volt	P	1	P	R	3k6	6	1	ST	25	950
Tsunami Arms Airhammer 5.3mm	P	1	P	*	Różne	5/7	2	ST		325/400
Arasaka PMS Advanced	PM	1	D	K	1k6+2	40	20	ST	150	1150
Arasaka Minami 10 (WMA)	PM	0	P	I	2k6+3	40	20	NZ	200	500
Berretta M-24 Advanced	PM	2	D	K	2k6+1	50	25	NZ	150	1250
Federated Arms Tech Assault	PM	1	P	I	1k6+1	30	10	ZW	150	160
Federated Arms Tech Assault II	PM	1	P	P	1k6+1	50	25	ST	150	400
Heckler & Koch MP-201 3	PM	1	P	P	2k6+3	35	32	ST	150	450
Heckler & Koch MPK-11	PM	0	D	P	4k6+1	30	20	ST	200	700
Heckler & Koch MPK-9	PM	1	P	P	2k6+1	35	25	ST	200	520
Ingram MAC 14	PM	-2	D	I	4k6+1	20	10	ST	200	650
Malorian Arms Sub-Flechette Gun	PM	2	P	P	1k6 x 1k6AP	10/30	3/35	NZ	200	795
Militech Arms 10	PM	1	P	I	2k6+3	30	20	ST		455
Militech Arms Mini-Gat	PM	0	D	K	1k6	120	40	ST		695
Militech Arms Viper	PM	0	P	K	2k6+3	40	30		200	600
MustangArms ARS-5C	PM	1	P	P	2k6+3	40	40	NZ	200	600
Sternmeyer SMG 21	PM	-1	D	I	3k6	30	15	NZ	200	500
Stolbovoy Arms StS	PM	-1	P	P/R	2k6+3	32	30	NZ	400	600
Uzi Miniauto 9	PM	1	P	I	2k6+1	30	35	NZ	150	475
Arasaka Rapid Asslt 12 (WCAA)	sR	-1	N	P	4k6	20	10	ST	50	900
Luigi Franchi King Buck Multi-	sR	-1	n	K	6k6/5k6/4k6	4	2/4	NZ	50	800

Militech Arms Bulldog Combat Asslt	sR	0	D	P	4k6	21	3/10	ST	50	800
Militech Arms Crusher SSG	sR	-1/-3	P	P	3k6/1k6+2	6	2	ST	12/25	450
Militech Arms Military/Police	sR	0/-1	N/D	P	4k6	8	2	ST		300
MustangArms Raider Riot	sR	0	D	P	4k6	5/9	2	ST	50	400
Stermmeyer Stakeout 10	sR	-2	N	R	TER4k6	10	2	ST	50	450
Arasaka WAA Bullpup Asslt	KAR	1	N	P	5k6	30	30	NZ	400	800
Barrett M-90 Sniper Rifle	KAR	3	N	R	6klO	10	1	NZ	1000	1500
Colt M-18	KAR	1	N	P	5k6	35	30	NZ	400	750
Darra-Polytechnic M-9 Asslt	KAR	0	N	K	4k6+2	40	25	ST	400	300
Fabriaue International FN-RAL	KAR	-1	N	P	6k6+2	30	30	NZ	400	600
"Federated Arms Light Assault 15	KAR	1/0	N	P	5k6	30	3/25	NZ	400	400
Hughes Rocket Rifle	KAR	-1	N	R	3klOAP	3	1	500	750	
Kang Tao Polymer One-Shot	KAR	-2	D	P	4k6+2HEP	1	1	ZW	100	90
Militech Arms Cyborg Rifle	KAR	1	N	K	7k6+3AP	30	2	ST	500	800
Militech Arms Dragon Light Asslt	KAR	0	N	P	6k6-l	35	30	NZ	400	700
Militech Arms Elect. Laser Cannon	KAR	0	N	R	l-5k6	10	2	NZ	200	8000
Militech Arms High Power 15	KAR	2	N	K	2k6+4	180	20/60	ST	200	1600
Militech Arms M-31 Al	KAR	2	N	R	4k6	150	30	ST/NZ		1695
Militech Arms Mk IV Asslt	KAR	1	N	P	6k6-l	35	30	NZ	400	800
Militech Arms Ninja	KAR	1	N	1	Ik6	30	30	NZ		700
Militech Arms Ronin Light Asslt	KAR	1	N	P	5k6	35	30	NZ	400	450
Pursuit Security Inc.Webgun	KAR	1	N	P	Obezwładnie nie	1	1	ST	30	250
Stein & Wasserman Model F Cyborg Asslt	KAR	0	D	K	Różne	8	1	NZ	100	1650
Stermmeyer CG-13A (M-95A3)	KAR	1	N	K	5kó	90	48	NZ	400	700
Stermmeyer CG-13B (M-95A4)	KAR	1	N	R	5k6	90	30	NZ	400	750
Stolbovoy Arms St-5	KAR	-1	N	P/R	5k6	30	30	NZ	400	900
Techtronica M40 Pulse Rifle	KAR	0	N	R	EMP	6	1/2	ST	50	3500
Tsunami Arms Ramjet Rifle	KAR	3	N	K	Różne	9	3	NZ	800	1230
Tsunami Arms U-B Capacitor Laser	KAR	2	*	R	3k6	2	2	ZW	25	950
Arasaka Light 20mm	BC	0	N	R	4klOAP	10	1	NZ	450	2000
Barrett Light 20mm	BC	0	N	R	4klOAP	10	1	NZ	450	2000
Colt M2X Cannon	BC	0	N	R	4klO+6Efl	8	1	ST	600	3050
Heckler & Koch G-6 Advanced SAW	BC	1	N	K	5k6	100	30	NZ	450	2050
Militech Arms AM-3 Anti-Matter	BC	0/1	N	R	6klO+12EHI	5	1	ST	1600	6000
Militech Arms Cowboy G.L.	BC	0	N	K	Różne	12	1/3	ST	150	800
Militech Arms M-232 SAW	BC	0	N	K	5k6	100/35	20	NZ	400	1000
Militech Arms Renegade SAW	BC	0	N	R	6k6-l	200/35	20	ST	400	1100
Militech Arms RPG-A	BC	-2	N	R	6klO	1	1	NZ	1000	1500
Militech Arms Urban Missile Lnchr	BC	2/1	D	K	4k6	12/1	2/1	ST	200	900/200
Rhinemetall EMG-85 Railgun	BC	3	N	R	5klO+10EAP	5	1/2	ST	1500	11370
Stermmeyer M-5A SAW	BC	-1	N	R	6k6+2	200	20	ST	400	1000
Kendachi M-33 Powersword	BIA	0	D	R	4k6	-	-	ST	1	860
Kendachi MonoKatana	BIA	1	N	R	4k6	-	-	NZ	1	600
Kendachi Monoknife	BIA	1	K	K	2k6	-	-	NZ	1	200
Kendachi Mono-Two	BIA	1	P/N	K/R	2k6/4k6	-	-	NZ	1	650
Kendachi Monowhip	BIA	0	P	K	2k6	-	-	ST	1-3	350
EagleTech Stryker X-Bow	EGZ	-1	N	P	3k6+3	12	1	NZ	50	220
EagleTech Tomcat C-Bow	EGZ	0	N	P	4k6	12	1	NZ	150	150
Kendachi Dragon Flamethrower	EGZ	0	P	K	Różne	4	1	ST	4	660
Techtronica Black-Zap	EGZ	0	K	P	Ogluszenie	6	1	ST	0	90
Tsunami Arms U-B Microwaver	EGZ	0	*	K	Ik6	4	2	ST	20	500

KATALOG SPRZeTU

Poniza) znajduja sie Usta r3znych przydat-
nych dla cyberpunka rzeczy

MODA*

Spodnie	20
Koszula	15
Kurtka	35
Buty	25
Ozdoby	10-100
Lustrzanki	5-50
Szkl o kontaktowe	100
Okulary	50
* Pomn3z koszt podstawowy przez styl:	
normalny	x1
sportowy	x2
korporacyjny	x3
modny	x4
nowoczesny	x5

NARZeDZIA

Techskaner	600
Palnik acetylenowy	40
Przybornik techniczny	100
Przybornik B&E	120
Przybornik elektroniczny	100
Gogle ochronne	20
Latarka	2
Paleczka zarzaca	1
Farba blyskowa	10/1
Tasma blyskowa	30/m
Lina	6/m
Maska malarska	30

ELEKTRONIKA OSOBISTA

Hologenerator	500
Monitor video	900/m kw.
Chip	10
Kompas	50
Magnetofon cyfrowy	300
Cyfrowy fotoaparat	150
Videokamera	800
Odtwarzacz video/audio	40
Kaseta video	~ 4
Kieszonkowy TV	80
Odtwarzacz cyfrowych chip3w	150
Chip muzyczny	20
Gitara elektryczna	100-500
Keyboard elektroniczny	200-900
Syntezator perkusyjny	200-800
Wzmacniacz	500-1.000

SYSTEMY DANYCH

Laptop	900
Komputer kieszonkowy	100
Cybermodem	r3zne
Cybermodem kom3rkowy	r3zne
Przewody interface'u	20-30
Przewody niskiej impedancji	60
Zestaw elektrod	20

Klawiatura	100
Terminal	400

KOMUNIKACJA

Mikrokomunikator	100
Kr3tkofal3wka	50
Telefon kom3rkowy	400
Minitelefon kom3rkowy	800

OBSERWACJA

Lornetka specjalna	200
Lornetka	20
Gogle "LowLite"	200
Gogle z noktowizorem	250
Latarka na podczerwień	50

ROZRYWKA

Kino	10
Braindance	20
Wypożycz, chipu/kasety video	4
Koncert/impreza sportowa	50
Jedzenie z fast fooda	5
Dobry dnnk *	3
Posilek w restauracji *	20
* - pomn3z cene przez klase lokalu:	
przecietny	x1
dobry	x2
doskonały	x3

OCHRONA

I ZABEZPIECZENIE

Zamek na klucz	20 za poziom
Zamek na karte	100 za poziom
Zamek na glos	200 za poziom
Pluskwa	200
Deszyfrator kartowy	500
Deszyfrator kod3w akust.	1.000
Wykrywacz system3w zabezp.	1.500
Wykrywacz trucizny	1.500
Emiter zakł3ceń	500
Płytk o daktyloskopowa	500
Wykrywacz ruchu	40
Karta magnetyczna	10
Urządzenie sledzace	1.000
Nadajnik naprowadzajacy	50
Zdalne sterowanie	700
Kajdanki	100
Zaciski paskowe	5

MEDYKAMENTY

Spinacz sk3rny	1.000
Dermospray	50 za opak.
Medplaster	zaleznie od substancji
Zbiornik kriotoniczny	100.000
Przybornik medyczny	50
Przybornik chirurgiczny	400
Pakiet I pomocy	10
Medskaner	300
Analizator narkotyk3w	75
Tłok powietrzny	100

Porada lekarska	200
Dzień w szpitalu	300
Dzień na intensywnej terapii	1.000
Wstawienie klonu kończyny	1.500

WYPOSAZENIE

Torba nylonowa	5
spiw3r	25
Składane ł3zko	25
Futon	90
Umeblowanie drewn.	200 za elem.
Umeblowanie syntet.	100 za elem.
Kostka mieszkalna	5.000
Lampa	20
Robot domowy	1.000
System włączników głosowych	100

POJAZDY

Skuter	500
Motocykl	500
CityCar	2.000
Mal o samoch3d osobowy	6.000
Samoch3d osobowy	10.000
Samoch3d sportowy	20.000
Samoch3d luksusowy	40.000
(uwaga: sterowanie cybernetyczne— cenax2)	

USIUGI

Oplata za telefon kom3rkowy	100/m-c
Oplata za zwykly telefon	30/m-c
Rozmowa telefoniczna	50 cent./min
Skorzystanie z DataTermu	1/min
Karta kredytowa	20/m-c
Ubezpieczenie	1.000/m-c
Usługi TraumaTeam	500/m-c
Powietrze	5/min
Komunikacja miejska	25 cent./stacja
Taks3wka	3/mila
AV-Taxi	10/mila
Telewizja kablowa	40/m-c

WYZYWIENIE

Podle zarcie	50 za tydzień
Standardowy prepak	150 za tydzień
Dobry prepak	200 za tydzień
swieza zywnosc	300 za tydzień

ZAKWATEROWANIE

Szczcian	20 za noc
Pok3j hotelowy	100 za noc
Wynajecie apartam.	200 /pok3j/m-c
Mieszkanie	150/pok3j/m-c
koszt podstawowy nalezy zmodyfikowac w zaleznosci od lokalizacji:	
Strefa walki	x1
sr3dmiescie	x2
Strefa korporacyjna	x3
Dzielnica ekskluzywna	x6
State opłaty	100/m-c

TABELA CYBERSPRZETU

Sprzet	Kod	ID	Opis	Cena	UC
OZDOBY					
Biomonitor	(P)	(BIO)	POPRAWKI KOSMETYCZNE +2 do wytrzyma/osci na tortury i narkotyki	100	1
Zegarek podskórny	(P)	(SWTC)	Urządzenie do mierzenia czasu	50	1
światlny tatuaz	(P)	(LT)	Tatuaz dekoracyjny	1-20	0.5
Kolorówki	(P)	(SHF)	Szklą kontaktowe zmieniające kolor	1-200	0.5
Chemoskóra	(P)	(CSK)	Naskórek zmieniający kolor/wzór	200	1K6/2
Skóra syntetyczna	(P)	(SYN)	Sztuczna skóra zmieniająca kolor/wzór	400	1K6
Techwtosy	(P)	(TEH)	Sztuczne włosy emitujące światło/kolor	1-200	2
Procesor					
Dopalcz Kerenzikw	(S)	—	PODSTAWOWY PROC. NIEZBeDNY 00 WSZYSTKICH SYST.	1000	1K6
Sandevistan	(P)	(RFB)	+1 do inicjatywy za każdy kupiony poziom	500	1K6/2K6
Dopalc:actykowski	(P)	(SW)	*3 do inicjatywy na 5 tur	1600	1K6/2
Dopalc: zapachowy	(P)	(TB)	Zwiększona czułość ^2 do dotykowych testów spostrzegawczości	100	2
Edytor bólu	(P)	(OLF)	+2 do testów spostrzegawczości na węch. Umożliwia tropienie węchem	100	2
łaczecyDermodemu	(P)	(PE)	Wycisza gorąco, zimno, ból	200	2K6
łacze po.iazdu	(P)	(CLNK)	Umożliwia bezpośrednie przyłączenie do cybermodemu	100	
łacze smartguna	(P)	(VLNK)	Do bezpośredniego operowania pojazdem	100	3
łacze techniczne	(P)	(WLNK)	Do bezpośredniego operowania inteligentną bronią	100	2
łacze DataTermu	(P)	(MLNK)	Umożliwia kontrolowanie automatycznych fabryk, maszyn itp.	100	2
Złacza mterfaceu	(P)	(DLNK)	Umożliwia kopiowanie danych z DataTermu do pamięci wewn.	100	7
ChipyREF	(S)	(PLG)	Umożliwia bezpośrednie podłączenie do inteligentnych broni, pój.	200	1K6/pare
Chipy pamięci	—	(APTR)	Zastępują umiejętności bazujące na REF lub TECH	różne	0
Gniazdo chipów	—	(MRAM)	Zastępują umiejętności oparte na INT, bazy danych itp.	różne	0
	(P)	—	Umożliwia załadowanie do 10 chipów	200	1K6/2
IMPLANTACJE					
Filtry nosowe	—	—	CYBERSPRZET UMIESZCZONY W CIELE	—	—
Skrzela	(S)	(NF)	Zatrzymują toksyczne gazy, dymy. Skuteczność 70%.	60	2
Niezależny zapas powietrza	(PO)	(GL)	System oddychania wodą, działa przez 4 godziny.	400	3K6
implantacja MrStudd	(PO)	(IA)	Wystarcza na 25 minut	300	2K6
Implantacja antykoncepcyjna	(PO)	(MS)	Cała noc, co noc. A ona się nie dowie..	300	2K6
Kieszka podskórna	(P)	(CI)	Wystarcza na 5 lat. Skuteczność 98%	100	05
Generator adrenaliny	(S)	(PKT)	Skrytka 5x10 cm z przykryciem RealSkinn	200	2K6
Pancerz podskórny	(S)	(ADB)	Zwiększa REF o +1 na 1 K6+2 tury; 3 razy dziennie.	400	2K6
Wykrywacz ruchu	(KR)	(SDA)	Wzmacnia tors do WB 18.	1200	2K6
Magnetowid cyfrowy	(S)	(MD)	Wykrywa ruch w obszarze 20 m.kw. Skuteczność 70%.	200	2K6
Magnetowid taśmowy	(S)	(DGR)	2 godz. zapisu z dowolnego źródła cyfrowego.	200	2
Radar	(S)	(AVR)	2 godz. zapisu ze złącz audio/video.	300	2
Sonar	(S)	(RA)	Zasięg 100m. Wymaga cyberoka. Skuteczność 70%.	200	2
Wykrywacz promieniowania	(S)	(SN)	Zasięg 50m. Działa tylko w wodzie. Skuteczność 70%.	300	2
Analizator chemiczny	(S)	(RAD)	Zasięg 10m. Skuteczność 80%.	200	2
Synteza torętosu	(S)	(CH)	Zasięg 5m. Skuteczność 70%	200	2
AudioVox	(S)	(VS)	Może naśladować dowolny zapisany dźwięk (60%), do 10 dźwięków.	600	1K6
	(S)	(LS)	Synteza głosu do efektów specjalnych. +2 do występowania	700	2K6
BIOSPRZET					
Przeszczep miesni	—	—	ROZSZERZENIA BIOLOGICZNE	—	—
Wzmocnione mięsień/kosci	(PO)	(GR)	+2 do budowy ciała	1000/pkt	2K6
Splot skórný	(P)	(MBL)	+2 do budowy ciała	1500	1K6/2
	(P)	(SKW)	Opancerza ciała do Ws 12	2000	2K6

Wzmocnione antyciata	(P)	(EA)	Przyspiesza leczenie o +1 punkt dziennie	3000	1K6/2
Wiazadla toksyn	(P)	(TBN)	Poprawia testy przeciw truciznom i narkotykom o +4.	3000	1K6/2
Nanochirurgia	(P)	(NSR)	Podwaja szybkość leczenia.	6000	1K6/2
CYBERBRONIE	—	—	WBUDOWANE W CIAŁO BRONIE	—	—
Pazurki	(P)	(SCR)	(dłonie). 1K6/2 obrażeń	100	2K6
Wampirki	(P)	(VAM)	Implantowane kły. 1K6/3 obrażeń	200	3K6
Rozpruwacze	(S)	(RIP)	(dłonie) 1 K6+3 obrażeń (tna pancerz jak nóż)	400	3K6
Szpony	(S)	(WLV)	(dłonie). 3K6 uszkodzeń (tna pancerz jak nóż)	600	3K6+1
Cyberkastet	(S)	(BGN)	(dłonie). 1K6+2 uszkodzeń	500	3K6
Slice N ¹ Dice	(S)	(SND)	(dłonie). 2K6 uszkodzeń	700	3K6
Cyberwaz	(D)	(CSN)	Samokontrolująca sieć cyberbroń. 1K6 uszkodzeń	1200	4K6
CYBEROKO	(D)	—	PODSTAWOWY MODUŁ OPTYCZNY (do 4 opcji na oko)	500/szt	2K6/szt.
Zmiana koloru	(P)	(CF)	Umożliwia zmiany koloru, modne specjalne efekty	300	0.5
Rozszerzenie obrazu	(P)	(IE)	+2 do spostrzegawczości przy przeszukiwaniu wzrokowym	300	1
Celownik	(P)	(TA)	+1 do ataku inteligentna broń	400	2
Wyswietlacz	(P)	(TS)	Ekran LCD w polu widzenia do wyświetlania komunikatów	300	1
Teleskop	(P)	(TE)	Powiększenie 20x	150	
Mikroskop	(P)	(ME)	Mikroskop.	150	0.5
Antyoslepiacz	(P)	(AD)	Odporność na oslepienie laserem, flesze itp.	200	0.5
LowLite	(P)	ilU	Widzenie w przyciemnionym świetle, prawie całkowitej ciemności	200	0.5
Termograf	(P)	(TH)	Widzenie rozkładu temperatur	200	1
Podczerwień	(P)	(IR)	Widzenie w całkowitej ciemności przy użyciu emisji ciepła	200	1
Ultrafiolet	(P)	(UV)	Widzenie w ciemności za pomocą ultrafioletu	200	1
Mikrovideo	(P)	(MV)	Zapis video do 20 min. (zajmuje miejsce 2 opcji)	300	0.5
Fotoaparat cyfrowy	(P)	(DC)	Do 20 zdjęć (zajmuje miejsce 2 opcji)	300	0.5
Pistolet strzałkowy	(P)	(DE)	Zatruta broń (zajmuje miejsce 3 opcji). Zawiera 1 strzałkę	200	2
CYBERAUDIO	(S)	—	PODSTAWOWY MODUŁ SŁUCHOWY. Baz limitu opcji.	500	2K6
Wzmocniony słuch	(P)	(AH)	+1 do spostrzegawczości przy słuchu	200	1
Łącze radiowe	(P)	(RL)	Komunikacja radiowa do 1 mili	100	1
Łącze telefoniczne	(P)	(PS)	Pełna komunikacja komórkowa (tylko duże miasta)	150	1
Szyfrator	(P)	(SC)	Nie można podsłuchiwać rozmów bez deszyfratora	100	0.5
Wykrywacz pluskiew	(P)	(BD)	Wykrywa pluskwy na odległość 3m. Skuteczność 60%.	200	0.5
Analizator stresowy głosu	(P)	(VSA)	Detektor kłamstw. +2 do percepcji ludzkiej i przesłuchania	200	1
Edytor dźwięku	(P)	(SE)	+2 do spostrzegawczości przy podsłuchiwaniu pojedynczej rozmowy	150	0.5
Zwiększony zakres słuchu	(P)	(EH)	Zdolność słyszenia pod— i naddźwięków	150	2
Wearman	(P)	(WM)	System muzyczny stereo	100	0.5
Wykrywacz radaru	(P)	(RD)	Piszczy gdy napotka promień radaru, lokalizuje źródło (40%)	150	0.5
Lokalizator	(P)	(HT)	Lokalizuje nadajnik naprowadzający na 1km	200	0.5
Złącze radia kierunkowego	(P)	(TBR)	Umożliwia niepodstuchiwania komunikacji radiowej po linii wzroku	200	1
Skaner radiowy	(P)	(WB)	Przegląda transmisje radiowe w wszystkich zakresach	100	2
Złącze mikromagnetofonu	(P)	(MR)	Przesyła dźwięk na magnetofon w ciele lub przez wyjścia	100	0.5
Łącze magnetofonu cyfrowego	(P)	(DIJ)	Przesyła dźwięk na magnetofon cyfrowy	100	0.5
Wyciszacz	(P)	(LD)	Automatyczne dostrajanie się do natężenia hałasu	300	0.5
CYBERReKA	(KR)	—	Cybern. odpowiednik reki. Zawiera miejsce na 4 opcje	3000	2K6
CYBERNOGA	(KR)	—	Cybern. odpowiednik nogi. Zawiera miejsce na 3 opcje	2000	2K6
Wymienne mocowanie	(P)	(QC)	Umożliwia szybka (1 tura) wymianę cybersprzętu	200	2
Wzmocnienie hydrauliczne	(P)	(HRAM)	Zwiększa WS kończyny do 30, zadaje 3—krotne uszkodzenia	200	3
Pogrubione spłoty miesniowe	(P)	(THK)	Zwiększają WS kończyny do 25, zadaje 2—krotne uszkodzenia, zasięg skoku +50%	250	2
Wzmocnione stawy	(P)	(RJ)	Zwiększa WS kończyny o +5.	200	1

CYBORGIZACJE

Sztuczne ramiona	(KR)	(ASHO)	Zamoc. 2 dodatkowych rak poniżej standardowej pary. Tylko 1.	1500	2K6
Oslona antymikrofalowa	(P)	(MSR)	Na kończyne nie działają efekty uboczne mikrofal.	300	1
Pokrycie plastikowe	(P)	(PSTK)	Kolorowe, przezroczyste itp.	1-200	1
ReaiSkinn	(P)	(REAL)	Kończyna wygląda naturalnie (poziom TRUDNY). Obniża UC o 1K6/2	200	—
Superchrome®	(P)	(SUPR)	Pokrycie metaliczne	200	3
Pancerz	(P)	(ARM)	Opancerza kończyne do WB 20,	200	1K6
DŁONIE 1 STOPY	—	—	DŁĄCZANE DO CYBERKONCZYNY	—	—
Standardowa dłoń	(P)	(STD)	Zastępuje zwykłą dłoń	150	0
Dłoń-rozpruwacz	(P)	(RPH)	Standardowa broń z wbudowanymi rozpruwaczami	600	2K6
Dłoń-młot	(P)	(HAM)	Piec wzmacniana hydraulicznie zadaje 1K10 uszkodzeń.	600	2K6
Dłoń-piła	(P)	(BUZ)	Piła obrotowa. 2K6+2 obrażenia, uszkodza lekki pancerz	600	2K6
Dłoń z narzędziami	(P)	(TOL)	Palce zawierają wiertarkę, klucz, śrubokręt itp.	200	2
Dłonie-hak	(P)	(GRP)	Zawiera hak napędzany rakietowo i 30m liny	350	3
Wydłużana dłoń	(P)	(EXT)	Dłoń wydłuża się teleskopowo do 1 m	350	2
Dłoń z kolcami	(P)	(SPK)	Kolce wysuwające się z palców. 1K6+3 obrażeń klutych.	500	2K8
Dłoń modularna	(P)	(MÓD)	Zawiera dowolne 4 elementy (moduły)	600	2
Standardowa stopa	(P)	(STDF)	Zastępuje zwykłą stopę.	200	0
Stopa ze szponami	(P)	(TAL)	Zawiera wysuwane 2 palców ostra. 1 K6 obrażeń (tnie pancerz jak noz)	600	2K6
Stopa z narzędziami	(P)	(TOLF)	Palce zawierają wiertarkę, klucz, śrubokręt, itp.	300	2
Stopa-pletwa	(P)	(WEB)	Podwaja szybkość pływania. +3 do umiejętności pływania	500	2
Stopa zaciskowa	(P)	(GRPF)	Zaprojektowana do lepszego chwytania się +2 do wspinaczki	500	2
Stopa z kolcem w piecie	(P)	(SPKF)	Kolec w piecie do śmiertelnych kopnięć. 2K6 obrażeń klutych.	500	2K6
ELEMENTY WBUDOWANE			WBUDOWANE W CYBERKONCZYNY		
Magnetowid tasmowy	(P)	(AVR2)	2 godz. zapisu na mikrokasie	250	1
Cybermodem	(P)	(CMD)	Wbudowany cyberdeck. 5000 E\$ za wersję komórkową	3000	1
Magnetowid cyfrowy	(P)	(DGRC)	Chipowy magnetowid cyfrowy.	300	1
Pusta przestrzeń	(P)	(STR)	5cm x 15cm przestrzeni na przechowywanie różnych rzeczy z zamkn.	50	0.5
MiniCam	(P)	(CAM)	Wysuwany cyfrowy aparat fotograficzny (20 klatek)	200	2
MiniVid	(P)	(MVID)	Wysuwana kamera video (30 minut)	400	2
Ukryta kabura	(P)	(HOL)	Rozmiar broni zależy od BC	100	1
Wyswietlacz LCD	(P)	(LCD)	Mozna go podłączyć do dowolnego urządzenia	200	1
Techskaner	(N)	(TKSN)	Podobny do skanera na str. 69	400	3
CYBERBRONIE	—	—	WBUDOWANE W CYBERKONCZYNY	—	—
Granatnik	(P)	(GLN)	Zawiera 1 granat dowolnego typu.	500	2K6
Wyrzutnia mikropocisków	(P)	(MML)	Odpala 4 mikropociski, każdy zadaje 4K6 uszkodzeń	900	2K6
Wysuwana broń	(P)	(PUG)	Rozmiar zależy od BC	200-800	2K6
Miotacz płomieni	(P)	(FTH)	Zasięg 1m, obrażenia: 2K6 w I turze, 1K6/2 w II turze	600	2K6
Mocowanie broni i gniazdo	(P)	(WML)	Płyta mocująca i złącze neuralne dla 1 broni	100	3
Dwustrzałowy laserpojemn.	(P)	(LSR)	Montowany na ramieniu. Działa jak mniejszy laser. 3K6 obrażeń	800	2K6
SZKIELET WEWNĘTRZNY	—	—	WBUDOWANY EGZOSZKIELET ZWIĘKSZAJĄCY SIŁĘ	—	—
Sigma	(PO)	SIGMA	Siła = 12	6000	2K6
Beta	(PO)	BETA	Siła = 14	8000	2K6
Omega	(PO)	OMEGA	Siła = 16	10000	3K6
POKRYCIE CIAŁA	—	—	PANCERZ ZEWNĘTRZNY POKRYWAJĄCY CIAŁO	—	—
Helm	(PO)	(SKUL)	Pokrywa czaszkę, głowa ma WB 25	200	1K6
Płytatwarzowa	(KR)	(FACE)	Zabezpiecza twarz. WB 25	400	4K6
Płyta tulowiowa	(PO)	(TORS)	Zabezpieczenie tułowia. WB 25.	2000	3K6
Frontalny uchwyt optyczny	(PO)	(FOM)	Umożliwia zamontowanie na twarzy do 5 opcji cyberoptyki	1000	4K6
Króliczeuszy	(S)	(RABB)	Umożliwia zamontowanie na głowie opcji audio, optyki itp.	500/szt.	3K6

MODYFIKATORY DO ATAKU

Zasieg broni		
Pistolety	50m	
Pistolety maszynowe	150m	
srutowki	50m	
Karabiny	400m	
Zasieg rzutu	10mxBC	
(-10m za kazdy kg powyzej 1)		

Liczbytrafienia		
Zasieg bezposredni (do 1 m)	10	
Zasieg bliski (1/4 dalekiego)	15	
Zasieg sredni (1/2 dalekiego)	20	
Zasieg daleki	25	
Zasieg ekstremalny (2 x daleki)	30	

Modyfikatory		
(dodawane do rzutu atakujacego)		
Cel nieruchomy	+4	
Cel robi unik (tylko w walce wrecz)	-2	
Cel ruchomy (REF>10)	-3	
Cel ruchomy (REF>12)	-4	
Cel ruchomy (REF>14)	-5	
Szybki strzal	-3	
Zasadzka	+5	
Celowanie w okreslona czesc ciala	-4	
Rykoszet lub strzal niemierzony	-5	
Oslepienie blyskiem lub pylem	-3	
Strzal do sylwetki	+2	
Obrót w kierunku celu	-2	
Uzycie dwóch broni	-3 dla obu	
Strzal w biegu	-3	
Strzal z biodra	-2	
Broń zamocowana na wiezyczce	+2	
Broń na pojezdzie (bez wiezyczki)	-4	
Duzy cel	+4	
Mały cel	-4	
Malutki cel	-6	
Celowanie	+1 za kazda runde (do 3 rund)	
Celownik laserowy	+1	
Celownik optyczny +2(ekstrem.). +1 (sredni)	+1	
Celownik cyberoptyczny	+1	
Inteligentna broń	+2	
Smartgogle	+2	
Seria trzystrzalowa (tylko bliski/sredni zasieg) +3		
Pelna seria (bliski zasieg) +1 za kazde 10 pocisk.		
Pelna seria (inne zasiegi) -1 za kazde 10 pocisk.		

OBSZARY RAZENIA		
Rodzaj	Obszar	
Granaty	5m	
Koktajl Molotowa	2m/litr	
Miotacz ognia	2m	
Miotacz ognia w cyberkończynie	1 m	
Mina	2m	
Claymore	6m od centrum wybuchu	
C-6	5 m/kg	
granat o napędzie rakietowym	4m	
Rakieta	6m	
srutowka (zasieg bliski)	1m	
srutowka (zasieg sredni)	2m	
srutowka (zasieg daleki/ekstr.)	3m	
Mikropocisk	2m kazdy	

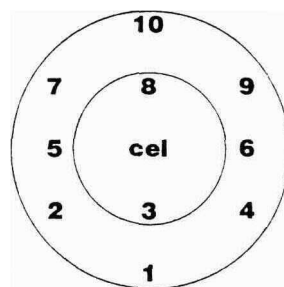
NARKOTYKI I TRUCIZNY

Typ	Efekt	Skutki
Halucynogeny	ogłupienie	INT-4
Wymiotne	zatrucie	REF-4
tzawiacie	lzawienie	REF-2
Nasenne	sen *	zadnych
Biotoksyny I	smierc	4K6
Biotoksyna II	smierc	8K6
Gaz paralizujacy	smierc	8K10
" polowicznym efektem jest sennosc		
(-2 do wszystkich cech)		

DODATKOWE USZKODZENIA		
Sila	Modyfikator	
Bardzo mala	-2	
Mala	-1	
srednia	+0	
Duza	+1	
Bardzo duza	+2	
BC11-12	+4	
BC13-14	+6	
BC ponad 15	+8	

OSIONY		
Cienka sciana	5	
Kamienny mur	30	
Drzewo, slup telegraficzny	30	
Ceglany mur	25	
Betonowy mur	10	
Drewniane drzwi	5	
Ciezkie drewniane drzwi	15	
Stalowe drzwi	20	
Stup z zelbetonu	35	
DataTerm™	25	
Karoseria samochodowa	10	
Karoseria pancerna	40	
Karoseria AV-4	40	
Blok silnika	35	
Skrzynka na listy	25	
Hydrant	35	
Kraweznik	25	

TABELA GRANATU



Rzuc 1K10, gdy granat nie trafi w cel; rzuc drugi raz 1K10, by okreslic odleglosc od celu w metrach.

EFEKTY MIKROFAL		
1	Spiecie w cyberoptyce na 1 k6 tur	
2	Czestotliwosc neuralna! Jesli postac ma zlacze interface"u, dopalacze refleksu czy inny	

3	spzret neuralny, REF jest obnizane o 1K6/2, dopóki nie zostanie dokonana naprawa.	
4	Spiecie w cyberradio na 1 k6 tur	
5	Uszkodzenie cyberkończyny: staje sie ona bezuzyteczna na 1k10 tur. Rzuc 1k6, zeby okreslic, które z kończyn dotyczy ten efekt (powtórz rzut, jesli nie ma wylosowanej kończyny):	
6	1-2 prawa reka 3 lewa noga 4 prawa noga 5-6 lewa reka Totalne zwarcie neuralne! Bohater zwija sie w epileptycznych skurczach przez 1k6/3 tury. Bez efektu.	

WYTRZYMAIOsc		
BALISTYCZNA PANCERZY		
Rodzaj pancerza	WB*	WO&
Ubranie, skóra"	0	+0
Ciezka skora	4	^0
Koszulka kevlarowa, kamizeika^	10	*0
Staiowy helm	14	^0
Lekka kurtka opancerzona	14	+0
srednia kurtka opancerzona	18	+1
Kamizelka pancerna"	20	+1
Spodnie pancerne"	20	+1
Nylonowy helm	20	+0
Ciezka kurtka opancerzona	20	+2
Kamizelka strzelecka	25	*3
MetalGear"	25	+2
' amunicja przebijajaca pancerz: uznaj, ze WB pancerza jest równe polowie normalnej wartosci		
" bronie ostre: uznaj, ze WB pancerza jest równe polowie normalnej wielkosci		
& (WO) Wartosci obciazenia poszczególnych elementów pancerza powinny zostac zsumowane i odjete od REF bohatera.		
OBRAZENIA ZADAWANE PRZEZ CYBERBROŃ		
Broń	Obrazenia	
Pazurki	1k6	
Wampirki	1K6/3	
Szpony	3k6	
Cyberkastet	1k6+2	
Slicen'Dice	2k6	
Cyberwaz	1k6	
Dłoń-młot	1k10	
Dłoń-pila	2k6+2	
Dłoń z kolcem	2k6	
Stopa-rozpruwacz	1k6	
Stopa z kolcem	2k6	
Miotacz płomieni	2k6(1k6/2&)	
Mikropocisk	4k6 kazdy	
Laser pojemnościowy	3k6	
Cios pięścia	1 k6, 2k6* lub 3k6**	
Kopnięcie, zginięcie	2k6, 4k6* lub 6k6**	

** ze wspomaganiem hydraulicznymi
* pogrubione włókna miesniowe
& obrażenia dodatkowe - przez 3 rundy

Różnica WB		Modyfikator		Czesc	Przecietna nagroda	Cena sprzedazy	
0-4		5		Reka		500	1000
5-8.		4		Noga		600	1200
9-14.		3		Serce, pluca		700	1400
15-20		2		Watroba, nerka		200	400
21-26		1		Oczy, uszy		800	1000
>27		0		inne organy		200-300	400-600
Rodzaj	Dzialanie	Obrazenia	bardzo slaby		0	Poziom ran	Modyfikator
Hakucynoc	Oglupienie	INT -4	slaby		-1	lekkie	0
Wymiotne	zatrucie	REF -4	przecietny		-2	powazne	-1
Nasenne	sen		silny		-3	krytyczne	-2
Biotoksyna 1	smierc	4k6	bardzo silny		-4	smiertelne	-3
Biotoksyna 2	smierc	8k6	nadcziowiek		-5	smiertelne 1	-4
paralizujac	smierc	8k10	MBC			smiertelne 2	-5
Izawiacy	Izawienie	REF -2	Skutki ran			i tak dalej	do -9
OGIEŃ ZAPOROWY			Na lekkich zachowania normalne			Pelna Seria	
REF+wysportowanie+1k10>			Na powaznych REF-2			LICZBA TRAFIEŃ =	
Ilosc pocisków/szerokosc strefy			Na krytycznych (REF,OP,INT)/2			LICZBA PUNKTÓW -	
ognia w metrach kwadratowych			Na smiertelnych (REF,OP,INT)/3			TRUDNOsc	
porazka to 1k6 pocisków trafo.			Na smiert. kryt. zrób test			Miotacz plomini	
Tabela srutowki			Pociski przebijajace srutowki			pierwsza tura	2k1 0
Odleglosc	chmura	Obrazenia	pocisk 1 0ga. 5k6+3			druga tura	1 k1 0
Bliska	1 metr	4k6	pocisk 12ga. 4k6+2			trzecia tura	1 k6
srednia	2 metry	3k6	pocisk 20ga. 3k6+1			lekkie pancerze	chronia tylko
Daleka	3 metry	2k6	Materiały wybuchowe			przy WB > 15	
Plastyk 1kg 4m 7k10 C6 1kg 5m 8k10 TNT Haska 3m 4k10 proch 1kg 2m 3k6							

Operacja koszt obrazenia prosta wliczony 1 trud.(10) standardowa 500 1k6+1 trud.(15) powazna 1500 2k6+1 trud.(20) krytyczna 2500 3k6+1 trud.(25)	PANCERZE				
pierwsza pomoc 0,5/dzień	Rodzaj	Pokrywa	WB	WZ	Cena
technika medyczna 1/dzień	Ubranie skórzane *	rece, tors, ew. nogi	0	+0	różnie
tech.med. i turbo uzdraw. 2/dz	Ciezka skóra	rece, tors, ew. nogi	4	+0	50
tech.med. i nanotechnolog. 2/dz	Koszulka, kamizelka kevlarowa*	tors	10	+0	90
wszystko 3/dz	Stalowy helm	glowa	14	+0	20
Modyfikator do rzutu za zach.	Lekka kurtka kevlarowa *	tors, rece	14	+0	150
ambulatorium chirurgiczne +5	srednia kurtka kevlarowa *	tors, rece	18	+1	200
Ambulans pogotowia +3	Kamizelka pancerna *	tors	20	+1	200
Komora kriotoniczna +3	Spodnie pancerne *	nogi	20	-t-1	200
	Helm nylonowy	glowa	20	+0	100
	Ciezka kurtka pancerna	tors, rece	20	+2	250
	Kamizelka strzelecka	tors	25	+3	250
	MetalGear	cale cialo	25	+2	600
	Dla amun cji przebijajace] pancerz - WB zmniejsza sie o 50%.				
	* Dla ostrych broni nalezzy brac pod uwage 50% WB.				
	Wartosci WB nalezzy zsumowac i odjac od REF.				

Rekawice bojowe (900 e\$)

Smartgogle (200 e\$)

FORMY SZTUK WALKI WReCZ I MODYFIKATORY ZA SPECJALIZACJe

Styl	Cios	Kopniecie	Blok	Unik	Rzut	Trzymanie	Uwoln.	Duszenie	Podciecie	Chwyt
i poziom trudnosc										
Karate (2)	+2	+2	+2	—	—					
Judo(1)	—	—	—	+1	+3				+2	+2
Boks(1)	+3	—	+3	+1	—					
Tajski Kick Boxing (4)	+3	+3	+2	—	—					+1
Choi Li Fut (3)	+2	+2	+2	+1	+1				+2	
Aikido (3)	—	—	+4	+3	+3	+3		+1	+3	+2
Zwierzece Kung Fu (3)	+2	+2	+2	—	—				+1	
Tae Kwon Do (4)	+3	+3	+2	+1	—				+2	
Savate (2)	—	+4	+1	+1	—					
Wrestling(l)					+3	+4	+4		+2	+4
Capeoira (3)	+1		+2						+3	

LISTA PROGRAMÓW

Nazwa	Klasa	Przeznaczenie	Sila	J.P.	Koszt
Programy intruzyjne					
Młot	Intruzyjny	Rozbija sciane danych (2k6 punktów po kazdym ataku)	4	1	400
Młot Pneumatyczny	Intruzyjny	Rozbija sciane danych (1k6 punktów po kazdym ataku)	2	2	360
Robak	Intruzyjny	Otwiera sciane danych (2 tury, bez alarmu)	2	5	660
Programy deszyfrujące					
Codecracker	Deszyfr.	lamie bramy kodowe i zabezpieczenia plików	3	2	380
Czarodziejska Ksiega	Deszyfr.	lamie zabezpieczenia plików i bramy kodowe(sila 6)	4/6	2	400
Raffles	Deszyfr.	lamie bramy kodowe i zabezpieczenia plików	5	3	560
Programy wykrywajace i alarmujace					
Pies Strazniczy	wykr./alarm.	alarmuje wlasciciela o nielegalnym wejsci do systemu.	4	5	610
Bloodhound	wykr./alarm	wykrywa nielegalne wejście do systemu, tropi źródło sygnalu	3	5	700
Pit Buli	wykr./alarm	tropi intruza / odcina polaczenie	2	6	780
SeeYa	wykr./alarm	wykrywa niewidzialne IKONY	3	1	280
Ukryty Wirtual	wykr./alarm	wykrywa rzeczywiste IKONY w wirtualnej rzeczywistosci	3	1	280
Speedtrap	wykr./alarm	wykrywa programy w odleglosci do 10 pól	4	4	600
Programy antysystemowe					
Flatline	antysystem.	niszczy dzialajacy i interfece	3	2	570
Poison Flatline	antysystem.	niszczy oprogramowanie pamieci deku	2	2	540
Krash	antysystem.	CPU przestaje dzialac na 1k6+1 tur	3	2	570
DeckKRASH	antysystem.	wyrzucajac netrunnera z Sieci na 1k6+1 tur	4	2	600
Murphy	antysystem.	uruchamia losowo aplikacje	3	2	600
Virizz	antysystem.	blokuje 1 akcje do momentu wylaczenia	4	2	600
Viral 1 5	antysystem.	losowo kasuje jeden plik w kazdej turze	4	2	590
Programy utajniajace					
Niewidzialnosc	utajniajacy	Nadpisuje trop cybermodemu falszywym sygnalem	3	1	300
Stealth	utajniajacy	Wycisza sygnal netrunnera,	4	3	480
Replikator	utajniajacy	Tworzy miliony kopii tropu cybermodemu	3/4	2	320
Programy ochronne					
Tarcza	ochronny	Zatrzymuje ataki na netrunnera	3	1	150
Pole Silowe	ochronny	Silniejsza wersja Tarczy	4	2	160
Reflektor	ochronny	Odpiera ataki Ogluszacza, Hellbolta i Knockoutu	5	2	160
Pancerz	ochronny	Odpiera lub redukuje wszystkie ataki antypersonalne	4	2	170
Flak	ochronny	Tworzy sciane energii, oslepiajac atakujacy program	4/2	2	180
Lodolamacze					
Killer II	lodolamacz	wirus do niszczenia innych programów.	2	5	1320
Killer IV	lodolamacz	wirus do niszczenia innych programów.	4	5	1400
Killer VI	lodolamacz	wirus do niszczenia innych programów.	6	5	1480
Mantikora	lodolamacz	Odmiana <i>Killera</i> — wyszukuje i niszczy Demondy	2	3	880
Hydra	lodolamacz	Silniejszy wariant <i>Mantikory</i>	3	3	920
Smok	lodolamacz	Najsilniejszy wariant <i>Mantikory</i>	4	3	960
Aardvark	lodolamacz	lokalizuje i niszczy programy typu <i>Robak</i>	4	3	1.000
Programy antypersonalne					
Ogluszacz	antyperson	Oglusza Netrunnera na 1k6 tur.	3	3	6.000
Hellbolt	antyperson	Zadaje netrunnerowi fizyczne obrazenia (1k10 na atak)	4	4	6.750
Miecz	antyperson	Zadaje 1k6 obrazeń przy kazdym trafieniu.	3	4	6.250
Brainwipe	antyperson	Przemienia Netrunnera w roslina (ofiara traci 1 k6 INT co ture)	3	4	6.500
Zombie	antyperson	Kasuje przednie platy mózgu ofiary (1 k6 do INT)	5	4	7.500

Liche	antyperson	Czysci selektywnie przednie platy mózgu (1k6 do INT)	4	4	7.250
Firestarter	antyperson	Wysadza Netrunnera uderzeniem kilku megawatów	4	4	6.250
Hellhound	antyperson	Powoduje atak serca u czlowieka (2k10 punktów obrażeń).	6	6	10.000
Spazz	antyperson	Powoduje ataki epileptyczne REF spada o polowe o 1k6 tur	4	3	6.250
Klej	antyperson	Zamraza Netrunnera w miejscu na 1k10 tur	5	4	6.500
Knockout	antyperson	Modulowany szok — wyłącza Netrunnera na 1 k6 godzin	4	3	6.250
Jack Attack	antyperson	Uniemozliwia wylogowanie sie z Sieci na 1 k6 tur.	3	3	6.000

Kontrolery

Viddy Master	kontroler	Kontrolowanie monitorów.	4	1	140
Soundmachine	kontroler	Kontrolowanie mikrofonów, glosników, wokoderów.	4	1	140
Open Sesam	kontroler	Otwierania drzwi, sterowania windami itp.	3	1	130
Genie	kontroler	Sterowanie zautomat. samochodami, pojazdami itp.	5	1	150
Dee-2	kontroler	Sterowanie robotami	3	1	130
Kryształowa Kula	kontroler	Kontrolowanie kamer wideo, zdalnych czujników itp.	4	1	140
News At 8™	kontroler	Dostęp do DataTermów i Aktualności przez sieć.	4	1	140
Phone Home	kontroler	używanie telefonów w Sieci, (z siła 2) podsłuch tlfon.	5	1	150

Programy użytkowe

Databaser	pr. użytkowy	Tworzy otwarte pliki, żeby przechowywać w nich informacje.	8	2	180
Alias	pr. użytkowy	Zmienia nazwy plików.	6	2	160
Re-Rezz	pr. użytkowy	Rekompiluje i naprawia uszkodzone pliki	3	1	130
Instant Replay	pr. użytkowy	Zapamiętuje trasę podróży netrunnera,	8	2	180
GateMaster	pr. użytkowy	Kasuje i niszczy Virizz i Viral 15,	5	1	150
Padlock	pr. użytkowy	Uniemozliwia zalogowanie się do sieci innym użytkownikom	4	2	160
ElectroLock	pr. użytkowy	Przetwarza otwarty plik w plik ZABEZPIECZONY	7	2	170
Filelocker	pr. użytkowy	Zabezpiecza otwarty plik	4	1	140
NetMap	pr. użytkowy	Mapa opisująca Sieć. Dodaje +2 do testu znajomości systemu	4	1	140
Packer	pr. użytkowy	Pakuje pliki do połowy jego normalnej zajętości JP.	4	1	140
Backup	pr. użytkowy	Umożliwia sporządzenie kopii programu	4	1	140

Programy typu Demon

Imp	Demon	Miesci 2 programy	3	3	1.000
Efreet	Demon	Miesci 3 programy	3	4	1.160
Succubus	Demon	Miesci 4 programy	4	4	1.200
Balron	Demon	Miesci 4 programy	5	5	1.240

CENNIK:	inicjatywa	RUNDA TO 1 SEC	UTAJENIE	ATAK NA SYSTEM	RACHUN-
DO DEKU:	INTkomp. + 1K10	RUCH 5 PÓŁ LUB	SIIAprog.atak.+1K10	SIIAprog.atak.+1K10	EK= 0,20e
PAMlec +1	vs REFnetrunera +	AKCJA (KAZDE 2	vs SIIA twój. prog. +	vs SIIA sciany dań.	ZA TUR
5000e\$	szyb.deku+ 1K10	PROCESORY TO+1)	1K10	lub kodu +1K10	Re
SZYBKOSc	ATAK NA LUDZI	Z PROCESOREM DOSTAJE SIĘ 4 PAMleCI ,1 BRAME KODÓW			
2000e\$ za 1	SIIA prog. obron. +INT +1K10 +	3 pkt. INT (12 TO SI) , 1/2 ATAKU NA RUNDe . MAX CPU TO 7.			
sCIANY DA.	interface vs SIIA prog. atak +	KOSZT CPU 10.000 e\$. ZA 2 CPU +1 ATAK I +5 ZDOLNOSCI			
za 1000e\$	INT + 1K10 + interface	PROGRAM UzyTKOWY DZIAIA GDY 1K10 < SIIYprog.			
siła+1	OPCJA TRUDNOSc	RODZAJ TRUDNOSc	TRUDNOSc JP	RODZAJ	MODYFIKATOR
OPCJE DEKU	ruch	utajenie	10-15.	1	INTUZYJNY , DESZYFRUJaCY,
elektrody 10	tropienie	lodolamacz	16-20	2	KONTROLUJaCY, UzyTKOWY
klawiaturMOO	autorekonstrukcja	atysystemowy	21-25	3	x1
monitor900/m	rozpoznawanie	wykrycie	26-30	4	WYKRYWAJACY,UTAJAJaCY
drukarka 300	niewidzialnosc	alarm	31-35	5	x2
chip-RW 100	pamiec	antypersonalny	36-40	6	ANTYSYSTEMOWY x3
chip 10	szybkosc +2	intruzyjny	41+	7	LODOIAMACZ x4
VoxBox300	wytrzymalosc	ochronny	1 pkt. TRUDNOSCI		ANTYPERSONALNY x25
skaner 200	mówienie	deszyfrujacy	TO 6 GODZ. PRACY		chodzi o cene
dek.uzysOO	pseudo INT+6	uzytkowy	ZA10e\$.		DEMON ZMNIEJSZA SWOJa
newdekl 000	ikona 1 x póź. real.	interaktywny	Sile I SZYBKOSc DEKU 0 1pkt. ZA PODPROGRAM		
boj03000	SIIA+1 trudn. 1	demon	1 PAMlec TO 10 JP. SIIA sCIANY = ILOSc CPU		
komór.4000	BRAMA KODOWA SIIA=2 DODATKOWA SIIA +1=1000e\$ DODATKOWA BRAMA 2000e\$				