



Spis Treści:

<u>Część 1 Świat</u>	<u>3</u>
<u>Część 2 Postaci</u>	<u>4</u>
<u>A. Punkty</u>	<u>4</u>
<u>B. Wyposażenie podstawowe</u>	<u>4</u>
<u>C. Umiejętności podstawowe</u>	<u>5</u>
<u>D. Role plus specjalne wyposażenie</u>	<u>5</u>
<u>Braindancer (Braindance)</u>	
<u>Netrunner (Interface)</u>	
<u>Technik (Prowizorka)</u>	
<u>Solo lub raczej Street punk (Zmysł walki)</u>	
<u>Akrobata/Cyrkowiec (Zmysł Równowagi), Nomad(Zen maszyn) itp.</u>	
<u>E. Kasa</u>	<u>7</u>
<u>F. Uzbrojenie</u>	<u>7</u>
<u>H. Ostatnie mażnięcie</u>	<u>7</u>
<u>I. Koszerne podręczniki</u>	<u>7</u>
<u>Opcja 1 mechanika Interlock</u>	
<u>Opcja 2 mechanika Fuzion</u>	
<u>Opcja 3 mechanika Simple</u>	
<u>Część 3 HouseRules, Nowe zasady</u>	<u>8</u>
<u>A. Szczęście jako Dziw</u>	<u>8</u>
<u>B. Zmysł Walki nie daje plusów do inicjatywy</u>	<u>8</u>
<u>C. Akustyczne Sprzężenie Neuralne</u>	<u>8</u>
<u>D. Dwu- jak i Trzy-wątkowość</u>	<u>8</u>
<u>E. Smartgogle</u>	<u>8</u>
<u>F. Powiązane umiejętności</u>	<u>9</u>
<u>G. Testy zachowania / Testy na cechę</u>	<u>9</u>
<u>H. Cyberpsychoza</u>	<u>9</u>
<u>I. Netrunner robi pojedyncze testy i internet nie jest globalny</u>	<u>8</u>
<u>Cześć 4. PsychoMuza daje kopa, niszczy i uskrzydla.</u>	<u>10</u>

<u>A. Akcje muzyczne</u>	<u>10</u>
<u>1. Wyciszanie tła (Przeciwfaza dźwiękowa)</u>	
<u>2. Zmiana nastroju słuchający</u>	
<u>3. Atak mocą dźwięku</u>	
<u>4. Pojedynki muzyczne</u>	
<u>5. Schowanie podprogowej wiadomości</u>	
<u>B. Gra osobno kontra zespołowo</u>	<u>11</u>
<u>C. Modyfikatory rzutu</u>	<u>11</u>
<u>D. Czas działania</u>	<u>11</u>
<u>Dodatek 1: Przykłady epickich instrumentów muzycznych</u>	<u>12</u>
<u>1. Głośniki rozlokowane po całym ciele, a wizualizator na syntwłosach</u>	
<u>2. Cyberreka jako Keyboard</u>	
<u>3. Gitara z miotaczem ognia</u>	
<u>4. Kontrabas basowy zrobiony z maszyny do rozpędzania tłumów</u>	
<u>5. Szyja z piszczałkami</u>	
<u>6. Harfa laserowo- hologramowa</u>	
<u>7. Gitara basowa z karabinem</u>	
<u>Dodatek 2: Grupy powiązanych ze sobą umiejętności</u>	<u>13</u>

Część 1 Świat

Gramy w Warszawie rok 2077 .

Podręcznik mechaniki domyślnie to Cyberpunk 2.0.2.0. ale są opcje [zmiany mechaniki](#).

Państwa Europejskie przestały istnieć , zbankrutowały w latach 50-tych XXI, NATO zostało sprywatyzowane, i broni dalej granic dawnej Unii Europejskiej (no z pewnymi modyfikacjami).

Powszechną w użyciu walutą są eurocoiny (czy tam eurodolary), cyberwaluta wykluczająca potrzebę banków centralnych.

Nie ma rządów, ale są korporacje, ludzie gromadzą też się w społeczności 2.0.

Np grupy dyskusyjne, gildie z gier MMO jak i grupy religijne stają się namiastką narodowości. Mają własne osady/dzielnice, szkoły , służby miejskie. Korporacje też tworzą takie społeczności, ale w kategoriach socjału dla pracowników.

Siły porządkowe , są też korporacjami (np Juventus , Pleban), wynajmowanymi na danych terytoriach do ochrony,

w przypadku dużych miast , organizowane są też tereny współfinansowane, gdzie poszczególne grupy i korporacje ustalają, że choć teren nie jest na ich wyłączność, to aby miasto było dobre dla interesów i rozwoju to trzeba je jakoś ucywilizować. Zabezpieczenie takich terenów zwykle jest porównywalne z latami 80/90 XX wieku. Korpo tereny i ścisłe tereny "nowych narodowości", są raczej jak u Orwella, czyli latające wszędzie drony i monitoring.

Podziały na zony to rzecz nagminna, poza miastami zapanowała moda na wielkie latyfundia.

Przejęcie własności takich terenów, niejednokrotnie następowało siłą.

Najbezpieczniejsze połączenie międzymiastowe to przeloty wraz z wykupioną ochroną rakietową od NATO, trzeba oczywiście mieć sprzęt latający i kasę na abonament , lub wykupić bilet u jakiegoś przewoźnika.

Zaś drogi lądowe (w tym stare autostrady) są opanowane przez Nomadów, transporty odbywają się w karawanach. W miastach też można znaleźć strefy wojny/anarchii, gdzie ciężko o respektowanie prawa.

Gospodarka mimo wszystko działa, może nie tak dobrze jak na początku 21 wieku, ale towary jakoś krążą. Po za tym dalej cała Unia Europejska jest wspólnym terytorium a podobno poza nią jest jeszcze gorzej...



Jelly
Belly
RPG Group

Część 2 Postaci

Jesteście grupą muzyków, trochę trupą teatralną.

Robicie muzykę i sesje klimatyczne wbijając się w baniak. Oprócz muzyki , są światła, odpowiedni multimedialny wystrój ,narkotyki i od groma podprogów.

Rodzaj muzyki to [PsychoMuza](#), nowy rodzaj muzyki oddziałujący bezpośrednio na nasze łepetyny. Muzyka z przed 100 lat tylko czasem taka bywała, a tu wspomagana technicznie jest ona taka zawsze.

PsychoMuza (PSI-Music) potrafi wbrew naszej woli nas roześmiać, zdołować, pobudzić tak jak ekstazy lub nastroić do śmiechu lepiej niż zioło.

Nie działa to oczywiście na ludków z cybermózgami, trudno też taką muzykę nagrać z zachowaniem jej właściwości, gdyż każde ustawienie głośników zmienia jej formę.

Pochodzicie i przyjechaliście samemu z Płocka do Warszawy, droga była ciężka, trzeba było wystrzelać parędziesiąt kul, samochód jest uszkodzony i uziemiony.

W Warszawie jesteście od tygodnia, na razie odbył się jeden mini-koncert do kotleta i wszystko poszło w naprawę waszego pojazdu .

A. Punkty

55 na cechy. Minimalny poziom cechy to 3, max to 10.

30 na podstawowe umiejętności (umiejętności są powiązane więc przeczytajcie [house rules](#))
int+ref na dodatkowe.

max na umiejętność to 8.

B. Wyposażenie podstawowe

1. Sprzęt grający , ma być epicki i wypasiony, dźwięk może być tradycyjny, elektryczny, zamontowany w głowie, zamontowany w kończynie, złożony z waszego ciała. (Propozycje są w [Dodatku nr 1](#))

2. Cyborgizacje podstawowe: procesor, złącza, [akustyczne sprzężenie neuralne](#) , modem (dostęp online minimum prepaid)

3. [Smartgogle](#)

4. Po 2 dopalacze w plastrach (ref lub int/tech), oraz jeden nanobandaż.

5. Elektrociuchy, zmieniające kolory i trochę wygląd podłączone razem interfejsem , pancerz 12 na całe ciało oprócz głowy.

5. Wspólna ciężarówka elektryczna, ze sprzętem scenicznym , baterią słoneczną , z karabinem na wieżyczce oraz spychaczem z przodu , WB 25. WA 20. to jest wasz magazyn i aktualnie dom.

C. Umiejętności podstawowe

Zdolność specjalna i role będą opisane w następnym punkcie.

2 lub 3 umiejętności powiązane z Rolą

4 umiejętności zespołowe też są jako podstawowe :

Gra na instrumencie (Tech), **Silna wola/Odp na tortury_narkotyki**(OP) , **Gust/Image**(ATR), **Charyzma/Aktorstwo**(EMP)

D. Role plus specjalne wyposażenie

Omijamy policjantów, korposów , fixerów , medyków jak i klasycznych rockmanów (Rockmanem jest wasz lider i to wystarczy jak na jeden zespół :P).

Paru graczy może odtwarzać tą samą rolę . Zdolność specjalne w nawiasach, nie ma rzutów testu na umiejętności specjalne, służą do Szczęścia-Dziwu i zebrania darmowych plusów u MG.

Braindancer (Braindance)

Osoba mająca zestaw cyborgizacji do odczytywania zmian na ciele innych osób . Potrafi nawet czytać powierzchowne myśli jak i świetnie wykrywać emocje . Powinna znać się na projektowaniu podprogów. Na głowie ma kupę cybersprzętu w tym i dwuwątkowość, i przede wszystkim podwójny zestaw króliczych uszu.

Netrunner (Interface)

modem i trzy-wątkowość to norma, zawsze online, zawsze szperający i duża dawka programów (sniffy, ataki, wirusy itp) . O każdej osobie coś wiesz, tak jak w grze Watch dogs.

Technik (Prowizorka)

wyobrazam sobie gościa jak w filmie "FX", duża ilość sprzętu, mogą być opcjonalnie cyberdłonie ale tylko jako zestaw kolejnych narzędzi. Potrafiący wyczarować w minutę jeżdżącego robota który będzie udawał ducha lub zamienić wózek sklepowy w fortepian.

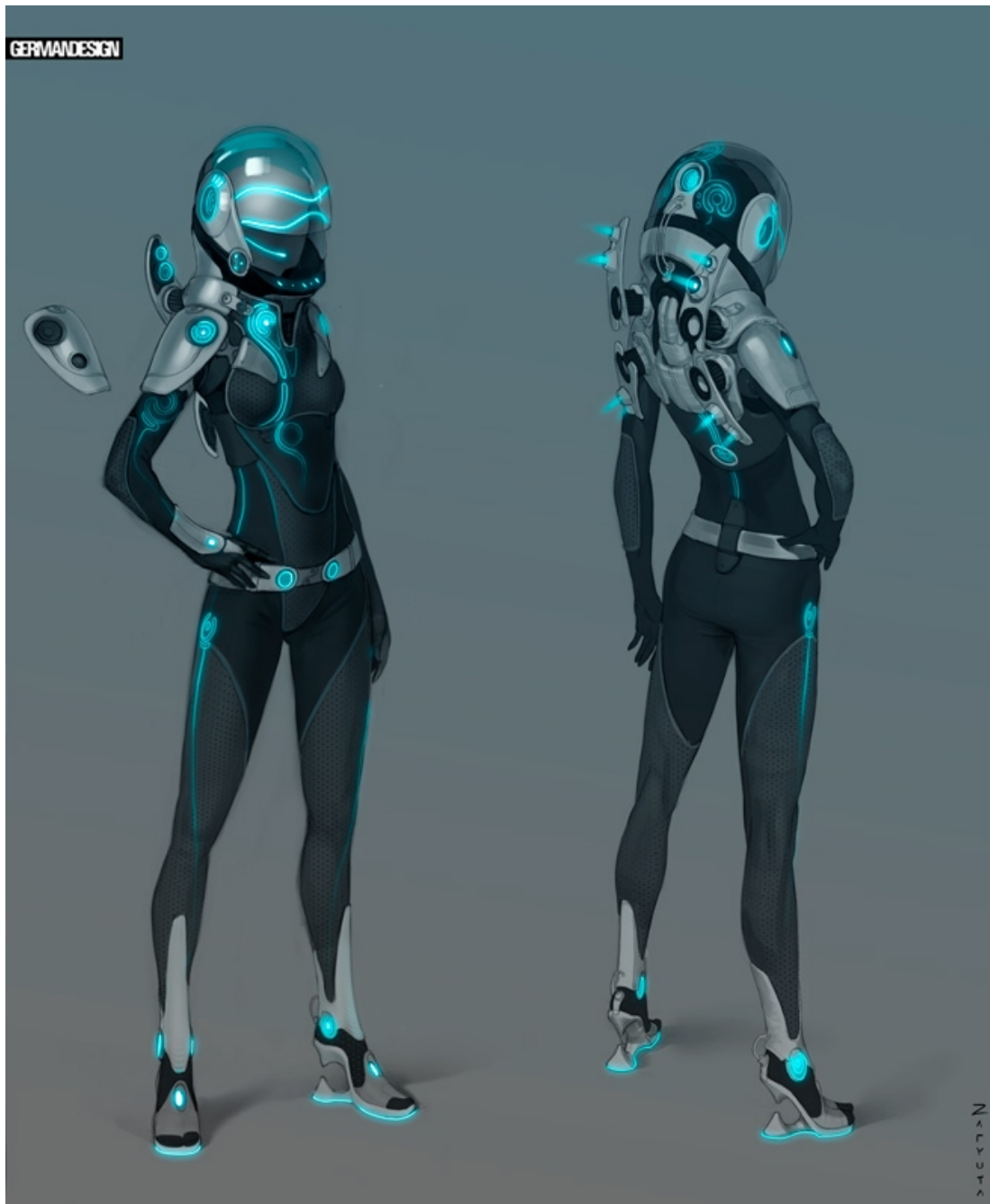
Dr Octopus też jest mile widziany, ale musi być z tym związany sprzęt grający wymagający tyle kończyn.

Solo lub raczej Street punk (Zmysł walki)

cyborgizacja za darmo od MG w tym przypadku polega na konkretnej masywnej specjalizacji np. dwie cyberkończyny z bardzo dobrym wyposażeniem (rece lub nogi), albo cyberszkielet, albo mega zestaw dopalaczy refleksu.

Przykład: cyber nogi, dzięki czemu podskakuje na 10 m do góry, rozwalam kopniakiem metalowe drzwi, i mam tu schowane UZI.

Akrobata/Cyrkowiec (Zmysł Równowagi), Nomad(Zen maszyn) itp.
ogólnie jakaś masywna cyborgizacja jak u solo, tyle ze mniej bojowa.
Mile widziane od-człowieczanie, albo zaawansowany kombinezon (np do latania)



E. Kasa

jaka kasa, wszystko poszło w sprzęt i narkotyki, ba macie jeszcze długi na 20 tysięcy u pewnej łatwo denerwującej się grupy osób.

F. Uzbrojenie

każdy ma coś na 9mm (wspólne zakupy, zostało wam łącznie 200 kul na drużynę) czyli 2k6+1 obrażenia, najlepiej żeby broń była ukrywalna, bo zostawianie co chwila swojego karabinu na bramkach, zmęczy gracza i MG.

plus zwykle jakiś egzotyk lub broń biała.

jak sprzęt grający ma już w sobie broń (polecam) lub posiadacie jakąś bojową cyborgizację , to pozostaje tylko jedna opcja.

Sumarycznie w każdym razie zawsze powinny być dwie bronie na osobę.

[Tabela podstawowego uzbrojenia \[PL\]](#)

H. Ostatnie maźnięcie

tataże , kolorowe włosy co tylko chcecie.

Wasza reputacja muzyczna to 5, zdobyliście już trochę popularność.

Hobby czyli zapiszcie na karcie, jakie społeczności online was interesują poza PsychoMuzą.

To może być wasza nowa narodowość :

Przykład: należę do gildii Hordy w WOW lub mam konto od 10 lat na elektroda.pl

I. Koszerne podręczniki

Opcja 1 mechanika Interlock

Najlepiej podstawka CP 2020 i ChromeBooki. Podręczniki po polsku są dostępne w sprzedaży na każdym konwencie, lub do pożyczenia od sąsiada.

Pozostałe dodatki zalecane dodatki to tylko listing sprzętu, czyli:

Solo Of Fortune, Maximum Metal i [ReferenceBook](#).

Za niekoszerne uznajmy Polska 2020, EuroSource, Guide to London

i Korpododatki. Po prostu historia świata zbyt się rozjeżdża.

Opcja 2 mechanika Fuzion

Czyli następca Interlock, polecam chociażby opcję testów 3k6 , zamiast k10.

Materiały są tylko po angielsku, za to darmowe lub blisko darmo

Kopia strony gromadzącej różne odmiany mechaniki [TranzFuzion](#)

Podręcznik z [DriveThru](#)

dodatki te same co w opcji 1.

Opcja 3 mechanika Simple

Do bólu uproszczona mechanika Cyberpunka czyli [\[digital_shades\]](#)

Część 3 HouseRules, Nowe zasady

A. Szczęście jako Dziw

pozwała dodać wartość umiejętności specjalnej do rzutu z nią powiązaną , tyle razy na przygodę co wartość szczęścia.

Służy też do niwelacji pecha (jedynek)

Przykład: Umiejętność specjalna Zmysł Walki na 6 pkt.. Szczęście 4 pkt.

Mogę 4 razy w ciągu przygody, dodać 6 punktów do jakiegoś strzału, lub inicjatywy , lub znajomości uzbrojenia, a nawet akrobatyki.

Przykład2 : umiejętność specjalna :Interface” na 5pkt, Szczęście 3.

Mogę 3 razy dodać 5 pkt-ów, do testów netrunningu, przeszukiwania baz danych, jak i wiedzy ogólnej i większości testów technicznych.

B. Zmysł Walki nie daje plusów do inicjatywy

Od tego są narkotyki, cyborgizacje i muzyka :P

C. Akustyczne Sprzężenie Neuralne

Cyborgizacja, która pozwala wam w ogóle wykonywać ten zawód, wykorzystuje wasze neurony do analizowania i przetwarzania muzyki. Intuicyjnie wiecie jak wpływać muzyką na psychikę.

Podczas gry testy poza muzyczne, oparte na int i tech, mają modyfikator -4.

D. Dwu- jak i Trzy-wątkowość

Bardzo droga cyborgizacja , ogólnie zżyna z Eclipse Phase, Pozwala bez minusów zrobić drugą akcję opartą na inteligencji albo tech niemanualnym. Co ciekawe pomija minusy z z

Akustycznego Sprzężenia Neuralnego.

E. Smartgogle

Dają możliwość pracy w łączności grupowej, wspólne dodatki do wizji, dzielenie widoku, komunikaty głosowe jako tekst dla innych po szyfrowanym kanale. Zasięg Radiowy, 100m w mieście, 400m poza miastem

F. Powiązane umiejętności

Umiejętności można traktować jako powiązane w grupy. Jedna dobrze nauczona, daje też plusy w pozostałych z tej samej grupy (połowa punktów absolutnej wartości, zaokrąglenie w dół). [Powiązania w grupy znajdziecie w Dodateku nr 2.](#)

Przykład:

Mam Aktorstwo na 5 punktów, ale jest akcja uwodzenia a umiejętność uwodzenie jest na karcie na zero, jak MG pozwoli to będą 2 punkty gratis zamiast -4. MG pozwoli za każdym razem gdy ma to logiczny sens. Co więcej np Wytrzymałość na 1, daje +0 do pływania zamiast -4 !!

Przykład 2. Cybertechnika kosztuje normalnie 2 razy więcej punktów, więc np cybertechnika 4, daje z automatu 4 punkty do elektroniki.

G. Testy zachowania / Testy na cechę

Robimy testy tylko na na umiejętności, zamiast dziwnego rzutu k10 poniżej cechy.

Przykłady:

(BC) Przytomność i Życie -> Wytrzymałość

(OP) Opanowanie -> Siła woli

(INT) Inteligencja -> Wiedza ogólna

(REF) Upadki i Unikni -> Wysportowanie

(EMP) Posłuch -> Autorytet lub Charyzma

H. Cyberpsychoza

Skoro minimalny poziom cechy to 3, to zejście poniżej 30 człowieczeństwa oznacza problemy.

- 20-30 - oznacza pierwszą fobię, "ktoś cię śledzi", "pod ubraniem są jakieś robaki"

- 10-20 - oznacza pogłębienie się problemów, np "za każdym razem gdy się odwracam, jakiś ciemny kształt szybko przemyka i się ukrywa, to nie może być człowiek ani zwierzę"

- 0-10 - "Ciemność się mną interesuje, słyszę głosy osób tu zabitych, poczućcie ten rytm, tap tap.. tap tap.. tap tap.."

- Poniżej zera, "Zrozumiałem wreszcie że jestem aniołem zemsty wysłanym na Ziemię do walki z demonami ukrytymi pośród ludzi"

I. Netrunner robi pojedyncze testy i internet nie jest globalny

Hacking lub wyszukiwanie, to nie wyprawa do umbry lecz standardowa umiejętność i opcjonalne plusy do testu za sprzęt, podłączenie się intranetowo lub odpowiednie oprogramowanie.

Druga sprawa to internet jest globalny tylko na korpo łączach, w miastach jest free wifi, z dostępem tylko do miejskich serwerów i użytkowników.

Cześć 4. PsychoMuza daje kopa, niszczy i uskrzydla.

Muzyka którą uprawiacie to jest Psycho Muza (PSI-Music), cały ten zaawansowany analizator neuralny w głowie nie po to aby odgrywać starocie z przed 100 lat. Wpływacie na zachowanie ludzi was słuchających , utwory są dzięki temu też rytmiczne zgodnie z falami mózgowymi.

A. Akcje muzyczne

1. Wyciszanie tła (Przeciwfaza dźwiękowa)

Wyciszenia tła , standardowa trudność 15, możecie stworzyć przeciwfazę do dźwięków i np na środku ruchliwej ulicy stworzyć strefę ciszy, w promieniu 5 metrów od was. Ba dodac do tego jeden dźwięk lub jeden zostawić. (test 20)

2. Zmiana nastroju słuchający

w starych czasach było to mistrzostwo fachu, ale dla was to standard , normalnie test 20, jeżeli to akcja wbrew słuchaczowi to OP+Siła woli +10+k10

Jak to wygląda, każde 5 punktów przebicia to kolejna zmiana o 1 jeden punkt siły neuralnej.

Przykład:

(Gracz, "chcę żeby wpadli w szal", rzutu 32, opór standard 20, , obniżasz o 2 punkty ich empatię na czas utworu, ludzie którym empatia spadła do 0-3 punktów, mogą z byle powodu zacząć nakurwiać się krzesłami)

Można wpływać: na Refleks i Inteligencję, wyostrzać/obniżać zmysły, uśpić/oprzytomnić, złagodzić lub sprawić ból itd.

Cechy zmieniają się o jeden punkt, testy (np na uśpienie lub odczucie bólu) o 3 punkty na jeden punkt siły neuralnej.

3. Atak mocą dźwięku

Rozbicie szkła rezonansem to test 15 z tym sprzętem, Tak samo jak skierowanie niskich tonów bezpośrednio na cel daje to k6 obrażeń na jeden punkt siły neuralnej (5 punktów przebicia)

Można też zakłócać pracę pojazdów wirnikowych (np drony miejskie) test 20.

4. Pojedynki muzyczne

Rzut kontra rzut, każde 5 punktów przebicia pozwala na akcje muzyczne.

5. Schowanie podprogowej wiadomości

Jedna wiadomość do 6 słów to jeden punkt siły neuralnej

B. Gra osobno kontra zespołowo

Zgranie daje to że każdy test powyżej 15 , daje plus do puli sumy akcji, każdy nieudany tworzy dysonans i obniża o 10.

Przykład : Rzut 4 graczy na grę zespołową

{17, 16, 23, 15} daje wynik sumaryczny $15+11 = 26$

{14,16,23,15} daje wynik $15 -10 + 9 = 14$, test na pewno nie zdany

Można też rozdzielić zadania np. jeden daje linie muzyczną i próbuje otępić ludzi, drugi strzela pistoletem , trzeci wycisza ten pistolet, czwarty dodaje podprogowy tekst reklamy od sponsora. Każdy rzuca sam za siebie , ale dzięki temu coś się pewnie uda i nie uda.

C. Modyfikatory rzutu

Działanie	Mod		Działanie	Mod
Słuchacze pozytywnie nastawienie do muzyków	+5		Dilerka narkotyków dostawianych do zamierzonego efektu	+10
Brak skupienia / uwagi słuchaczy	-5		Alkohol	+5
Światła skoordynowane z rytmem	+5		Dilerka narkotyki obniżające OP	+5
Światła przygaszone / wygaszenie zmysłów innych niż wzrok	+3		Nastrojowy wystrój sali	+5
Ostre światło, letnie południe	-3		Wyjątkowy zły wystrój sali	-5
przypadkowe zagłuszenia	-10		Świeży sprzęt grający	-5 lub -10

D. Czas działania

Póki gracie, dany kawałek, efekty się dokładają. Każda akcja muzyczna to minuta. A utwory trwają z reguły po 2 minuty, nikt nie ma cierpliwości do utworów 3,5 minuty, lub co gorsza 17 minut :).

Dodatek 1: Przykłady epickich instrumentów muzycznych

1. Głośniki rozlokowane po całym ciele, a wizualizator na syntwłosach

Syntezyzator, oczywiście jako soft ,

2. Cyber ręka jako Keyboard

albo i dwie ręce, w każdym razie jesteś człowiekiem pianino

3. Gitara z miotaczem ognia.

ponieważ zwykła gitara jest nudna. :)

4. Kontrabas basowy zrobiony z maszyny do rozpędzania tłumów,

ściany też jak chce potrafi wyburzać :)

5. Szyja z piszczałkami.

Od splotu słonecznego do otworu gębowego, jest trochę więcej otworów po drodze, ale regulowanymi piszczałkami.

6. Harfa laserowo- hologramowa

Podczas gry możesz wzbudzać dźwięk poruszając dowolne hologramowe przedmioty, od choćby grając sobie w tetrisa.

7. Gitara basowa z karabinem

dodatkowa struna jako spust :)



Dodatek 2: Grupy powiązanych ze sobą umiejętności

Podczas rozdawania startowych punktów, wybierasz jedną umiejętność - swoją specjalizację z grupy, pozostałe umiejętności z grupy mają połowę jej punktów. Grupy są już uwzględniona na [karcie postaci](#).

ATR

- **Gust** (poczucie dobrego smaku i wycucia)
 - Image
 - Moda i styl

BC

- **Wytrzymałość** (ogólna odporność na zmęczenie fizyczne)
 - Pływanie
 - Siłacz

EMP

- **Charyzma** (siła twojego charakteru)
 - Aktorstwo
 - Etykieta
 - Uwodzenie
 - Postrzeganie emocji
- **Autorytet** (świadomość jaka utrzymuje się o tobie w twoim środowisku i najbliższym otoczeniu)
 - Perswazja
 - Zdolności przywódcze
 - Przeprowadzanie wywiadów

INT

- **Wykształcenie** (wiedza zdobyta, czy to w ramach chodzenia do szkoły, czy też poprzez doświadczenie życiowe)
 - Antropologia
 - Biologia
 - Botanika
 - Chemia
 - Diagnoza lekarska
 - Fizyka
 - Geologia
 - Historia
 - Księgowość
 - Matematyka
 - Nauczanie

- Transakcje giełdowe
- Sztuka przetrwania
- Znajomość półświatka
- **Znajomość systemów komputerowych** (bazowa wiedza o komputerach i ich zastosowaniach)
 - Programowanie
 - Przeszukiwanie baz danych
 - Znajomość sieci
 - Interface
- **Spostrzegawczość** (zdolność szybkiego kojarzenia faktów, zdarzeń i ludzi)
 - Śledzenie
 - Ukrywanie się
 - Wymykanie się

OP

- **Siła woli** (odporność na wpływy zewnętrzne)
 - Odporność na tortury i narkotyki
 - Przemawianie
 - Przesłuchiwanie
 - Zastraszanie

REF

- **Broń ciężka** (obsługa broni służącej do niszczenia dużych celów lub od dużej wytrzymałości)
 - Wyrzutnia rakiet
 - Miotacz ognia
 - Granatnik
 - Ciężkie karabiny maszynowe
- **Broń palna** (umiejętność posługiwania się bronią opartą na wyrzucie pocisku przez spalany proch strzelniczy)
 - Pistolet
 - Pistolet maszynowy
 - Karabin
 - Śrutówka
- **Broń ręczna** (ogólna znajomość wykorzystania wszelkich broni do walki w zwarcu)
 koszt:
 - Szermierka
 - Pałki, laski
 - Kastety
- **Kierowca pojazdów kołowych** (znajomość zasad ruchu drogowego i odpowiedniego opanowanie podstaw techniki jazdy)
 - Motocykl
 - Samochód osobowy (furgonetki do 3,5 t)
 - Samochód ciężarowy (powyżej 3,5 t)

- Operator ciężkich maszyn
- **Pilotaż** (podstawowe wykształcenie w pilotowaniu pojazdów latających)
 - Samolot
 - Helikopter
 - Sterowiec
 - AV-ki
 - Odrzutowiec wojskowy
 - Odrzutowiec pasażerski
 - Wahadłowce
- **Wysportowanie** (ogólna miara sprawności fizycznej)
 - Łucznictwo
 - Skradanie się
 - Sztuki walki
 - Walka wręcz
 - Taniec
 - Unikanie ciosów

TECH

- **Elektronika** (umiejętność odpowiedniego łączenia elementów elektronicznych, jak i również znajomość zasad ich działania)
 - Zabezpieczenia elektroniczne
 - Projektowanie cyberdeków
 - Cybertechnika
- **Sztuka/artyzm** (zdolności artystyczne i znajomość odpowiednich technik artystycznych)
 - Fotografia i film
 - Granie na instrumencie
 - Malowanie i rysowanie
 - Fałszerstwo
 - Charakteryzacja
- **Pierwsza pomoc** (ogólna wiedza medyczna pozwalająca na podstawowe zabiegi)
 - Obsługa komór kriotonicznych
 - Technika medyczna
 - Farmaceutyka
- **Mechanika** (zdolności manualne i umiejętności posługiwania się narzędziami)
 - Naprawa pojazdów kołowych
 - Naprawa pojazdów latających
 - Naprawa broni
 - Otwieranie zamków
 - Materiały wybuchowe