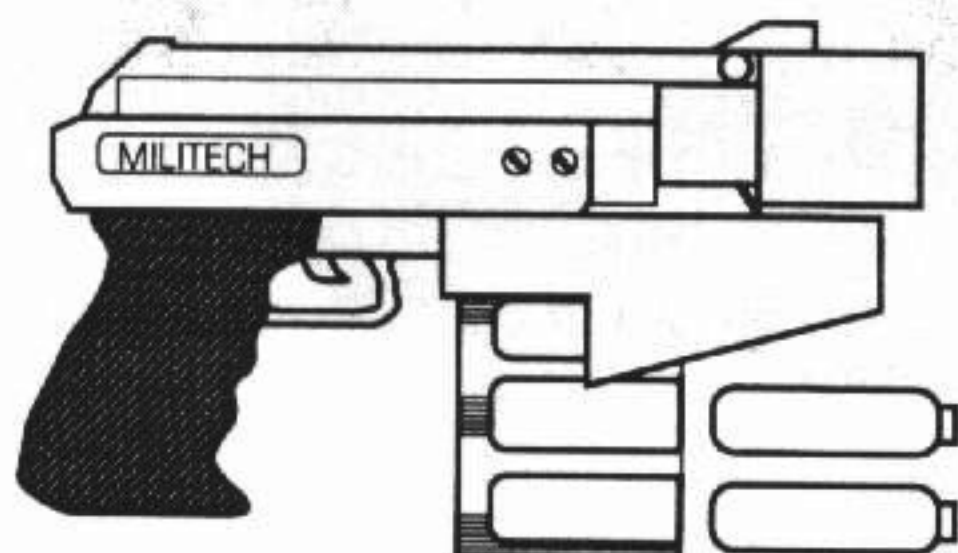
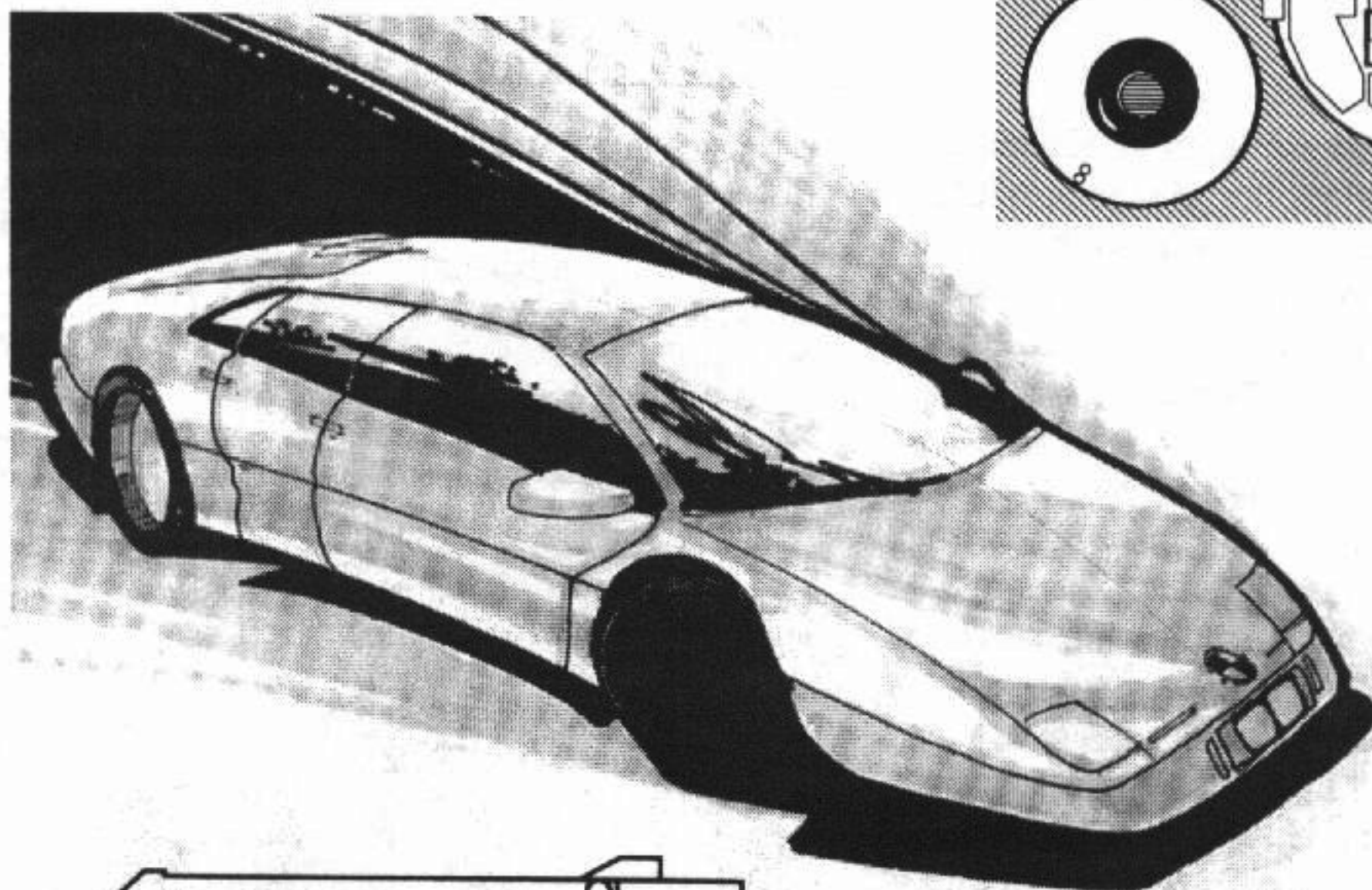
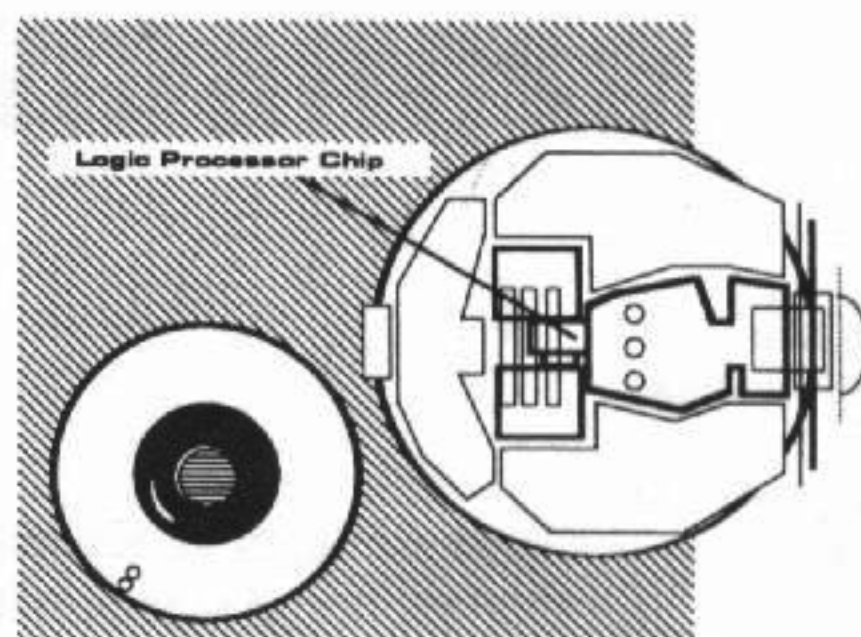


SLAWEK

CHROME

book



SPIS TREŚCI

ELEKTRONIKA I ROZMAITOŚCI	3
POJAZDY	17
CYBERSPRZĘT	30
UZBROJENIE	41
MODA	56
USŁUGI DLA BUSINESSMENÓW	65
CHIPY	72
MIESZKANIA	77
OPROGRAMOWANIE	90

Copyright 1991 by R. Talsorian Games Inc.

Copyright 1995 for polish edition
by Copernicus Corp.

tłumaczenie:
Wojciech Nieglupi

grafika na okładce
Mike Ebert

grafiki w tekście:
Justin Chin
Shon Howell
Scott Ruggels
Karl Wu
Sandy Collora
Mike Pondsmith
Ben Wright

Wydawnictwo
COPERNICUS
UPT WARSZAWA 42
P.O. BOX 39
01-174 WARSZAWA

Żadna część tej pracy
nie może być powielana,
czy rozpowszechniana
w jakiegokolwiek formie
i w jakikolwiek sposób,
bądź elektroniczny,
bądź mechaniczny,
włącznie z fotokopiowaniem,
nagrywaniem na taśmy,
lub przy użyciu innych systemów,
bez pisemnej zgody wydawcy.

WSTĘP

JEŻELI JESTEŚ CYBERPUNKIEM, POKOCHASZ TĘ
KSIAŻKĘ.

WIEM, BO SAM JĄ KOCHAM. JEST W NIEJ WSZYSTKO,
CZEGO POTRZEBUJĘ KIEDY IDE NA CYBERPUNKOWĄ
AKCJĘ; GADŻETY, NARZĘDZIA, ŚWIETNE MIEJSCA I
NOWE, ODJAZDOWE ZABAWKI. MÓWIĄC KRÓTKO,
WSZYSTKO, CO NIE JEST NIEZBĘDNE ALE MIŁO TO
MIEĆ — "CHROM" — W DOBREJ GRZE W CYBERPUN-
KA.

CZEŚĆ O ELEKTRONICE OSOBISTEJ WCIĄGNIE CIĘ Z
HUKIEM; WIELE GADŻETÓW NIEZAUWAŻANYCH
PRZEZ GRACZY, DO CZASU KIEDY POTRZEBNY JEST
NP. KLUCZ NASADKOWY ZE WSPOMAGANIEM. ROZ-
DZIAŁ „POJAZDY” POWINIEN DAĆ MISTRZOWI GRY
SZEROKI WYBÓR ŚRODKÓW TRANSPORTU ROKU
2020; WRESZCIE BĘDZIESZ WIEDZIEĆ, CZYM JEŹDŹĄ
NOMADZI I CZEGO BOOSTERGANG MOŻE UŻYĆ DO
PRZEŁAMANIA BARYKADY POLICYJNEJ.

W ROZDZIALE „MIESZKANIA” ZNAJDZIESZ OPIS WA-
RUNKÓW MIESZKALNYCH 2020. POTRZEBUJESZ LUK-
SUSOWEGO APARTAMENTU, W KTÓRYM TWOI GRA-
CZE MOGLIBY SPOTKAĆ SIĘ ZE SWOIM ZLECENIO-
DAWCĄ, ALBO ZATĘCHŁEGO HOTELU SZEŚCIA-
NOWEGO BĘDĄCEGO TŁEM HANDLU NARKOTYKAMI
— MASZ TU WSZYSTKO. CIEKAWOSTKĄ JEST ROZ-
DZIAŁ „USŁUGI DLA BUSINESSMENÓW”; LUDZI,
KTÓRZY USTAWIAJĄ TWOICH CYBERPUNKÓW (A TAK-
ŻE DZIWNYM TRAFEM ZAPEWNIĄJĄ IM MNÓSTWO
PRZYGÓD) WRESZCIE KOLOROWY ROZDZIAŁ O
MODZIE, KTÓRY POWIE CI, KTO NOSI CO I CO JEST
NAJCZADOWNIEJSZE W TYM ROKU.

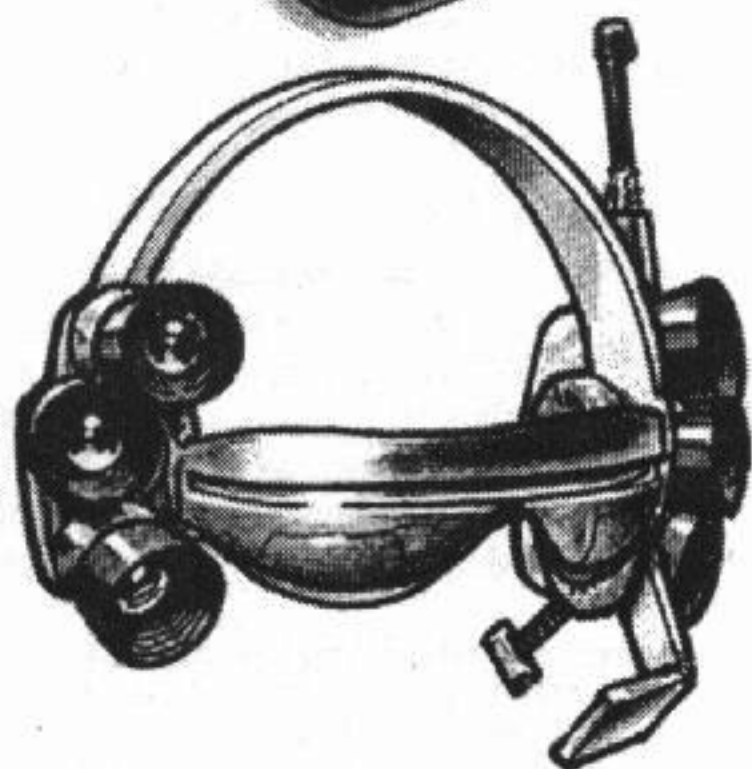
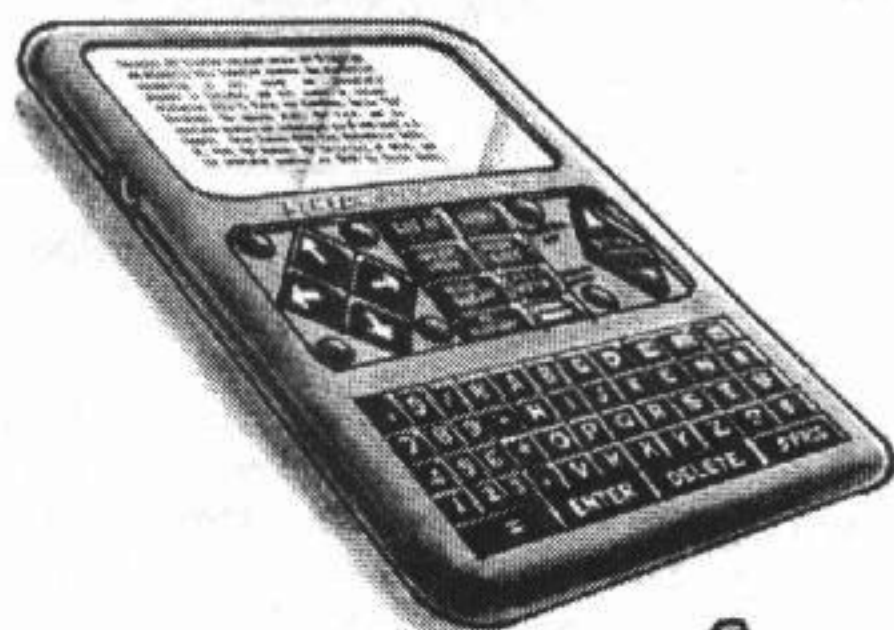
OCZYWIŚCIE, ZAMIEŚCILIŚMY TAKŻE WIELE WSPA-
NIAŁEGO I MORDERCZEGO UZBROJENIA DLA
TWOICH SOLO, A TAKŻE NOWY CYBERSPRZĘT I CHIPY
DLA KAŻDEGO. JEST TAKŻE TROCHĘ NOWEGO
(I WREDNEGO) OPROGRAMOWANIA DLA NETRUN-
NERÓW. JAKI BY WIĘC TWÓJ STYL PROWADZENIA
CYBERPUNKA NIE BYŁ, ZNAJDZIESZ TUTAJ MNÓS-
TWO PRZYDATNYCH RZECZY.

SPRAWDŹ TO SAM. JAK JUŻ MÓWIŁEM, POKOCHASZ
TĘ KSIAŻKĘ.

**R. TALSORIAN
GAMES
INC.**

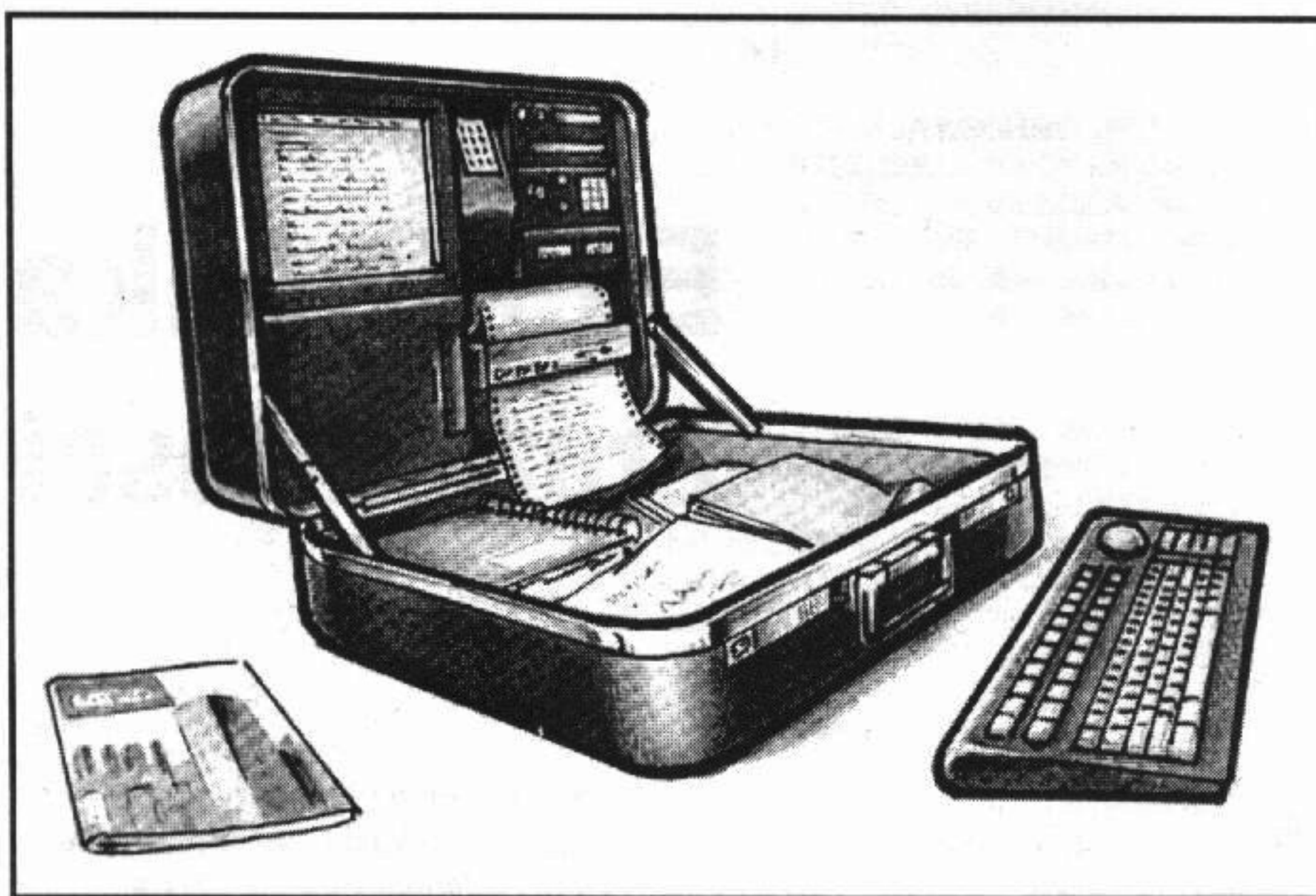
**COPERNICUS
CORPORATION**

Elektronika i rozmaiwości



„Niezależnie od tego, czy chodzi o telekomunikację, zabezpieczenia, usługi informacyjne czy czystą rozrywkę, tegoroczny Chromebook oferuje liczne możliwości zainteresowanym cybernautom. Jeżeli jesteś Netrunnerem, zrób wszystko, żeby zdobyć nasz nowy kombinezon bojowy Utility Snakesuit lub programy ochrony cyberdeku. Dla Rockmana, nowe studio mikerskie Telectronicsu może być właśnie tym, czego potrzebuje. Dla Solo mamy cyfrowe smartguny i dopalacze, a Reporterom mogą się przydać złącza Cybercamu. Oczywiście, zintegrowany system telekomunikacyjny Office Commo dla Businessmanów z klasą...”

— fragment z Chromebooku,
Styczeń 2020.



Profesjonalna Aktówka Telekomunikacyjna

8.000E\$.

(Advanced Communications Suitcase)

Bądź na bieżąco w swoich interesach!

Nowa Aktówka Telekomunikacyjna Datatelu pozwoli Ci na stałą kontrolę nad swoimi interesami — niezależnie od tego, w jak zapadłej dziurze na ziemi czy stacji orbitalnej się znajdujesz. Ten nowoczesny system składa się z komputera osobistego traktowanego zegarem 48 MHz (patrz *Laptop*, rozdział „Wposażenie” w „Cyberpunk 2020”), z pamięcią i dyskiem twardym, połączonego z przenośnym Cybermodemem (szybkość +2, 20JP, Ściany danych +4, monitor, rekorder chipów). W skład systemu wchodzi także standardowy telefon komórkowy, mini-fax, a także opcjonalnie łącze krótkofalowe (cena wzrasta o 800E\$).

Wykrywacz Podśluchu

Telefonicznego

60E\$.

(Line Tap Detector)

Kto tak naprawdę słucha tego, co mówisz do słuchawki?

Oferowany przez Tritech niedrogi wykrywacz podśluchu wykrywa zmiany w impedancji linii telekomunikacyjnych mogące świadczyć o zainstalowaniu podśluchu i informuje o tym właściciela. Zielona, żółta i czerwona dioda powie Ci, czy Twoja linia jest czysta, monitorowana zdalnie lub **NA PODSŁUCHU**. Niestety, urządzenie nie potrafi wykryć podsłuchiwań telefonów komórkowych lub połączeń światłowodowych.

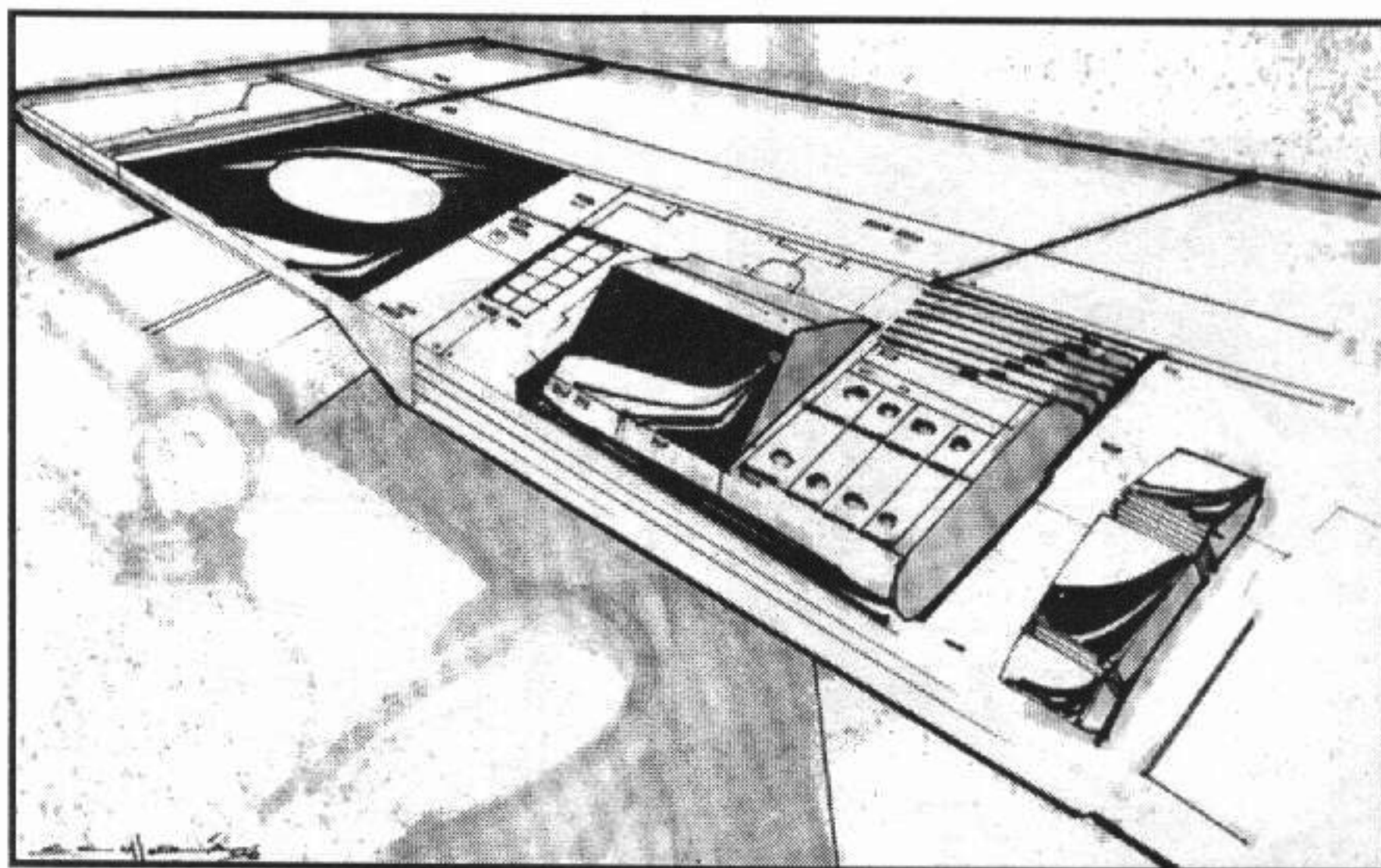
Linozap™

350E\$.

Podśluch na linii? Więc go usuń!

Jak? Po prostu naciśnij sensor i prąd o napięciu 50.000 Woltów spali obwody elektroniczne wszystkich urządzeń podsłuchowych na Twojej linii. Izolowany transformator chroni Twój telefon przed uszkodzeniem. Bądź absolutnie pewien, że twoja linia jest bezpieczna.

Uwaga: świadome zniszczenie własności prywatnej jest wykroczeniem, a zakłócanie działania zalegalizowanego podśluchu jest ciężkim przestępstwem. Producent nie bierze żadnej odpowiedzialności za nielegalne użytkowanie tego urządzenia lub za uszkodzenia linii telefonicznych przez nie spowodowane.



Biurowy Zestaw Telekomunikacyjny

1.000E\$.

(Office Communications Suite)

Ostatnie słowo w telekomunikacji korporacyjnej!

W skład zintegrowanego systemu telekomunikacyjnego *Worldsatu* wchodzi telefon komórkowy, faks i automatyczna sekretarka. Pozwala to przedsiębiorczym businessmanom na efektywne, a przy tym łatwe zarządzanie łącznością. Dzięki automatycznej sekretarce nie stracisz już ani jednego połączenia, a bezprzewodowy sygnalizator poinformuje Cię o nadejściu faksu lub ważnej rozmowie. Wbudowany przełącznik automatyczny wybierze tryb pracy: faks — lub przekaz dźwiękowy. Uchroni Cię to przed nieprzyjemnym momentem często zdarzającym się w konkurencyjnych systemach: podnosisz słuchawkę myśląc, że ktoś telefonuje i słyszysz **OBRZYDLIWY JAZGOT FAKSU**. Telefon komórkowy wchodzący w skład systemu zgodny jest ze światowymi standardami, pozwalając Ci na korzystanie z niego w praktycznie dowolnym miejscu kuli ziemskiej. System wydrukuje także raport uwzględniający wszystkie nadesłane i wysłane faksy, włącznie z korektą błędów transmisji, oraz wszystkie rozmowy telefoniczne, włącznie z numerem i czasem trwania. W skład systemu za niewielką dopłatą może także wchodzić wideofon (1100E\$. z dopłatą).

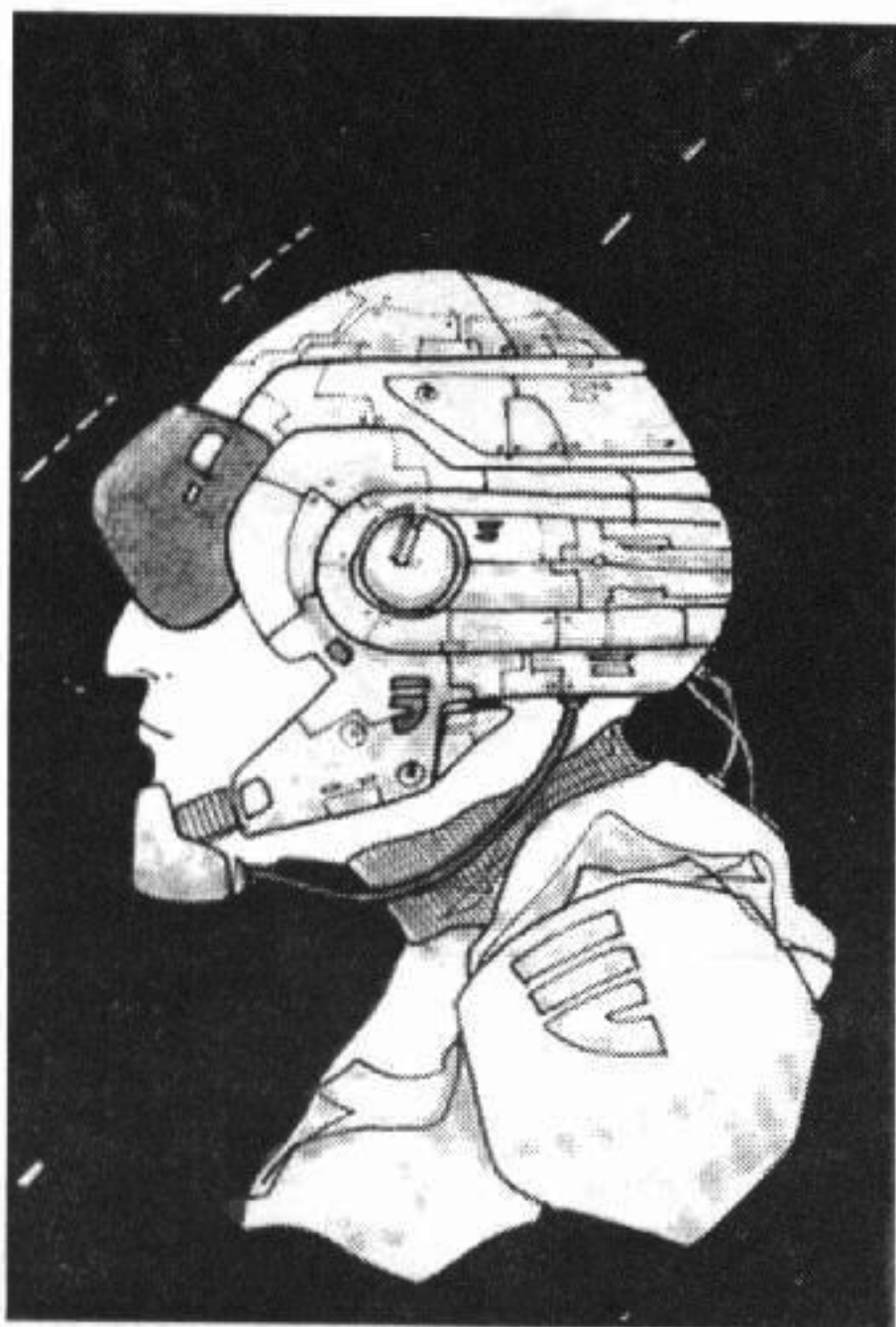
Przyzywacz Taksówek

150E\$.

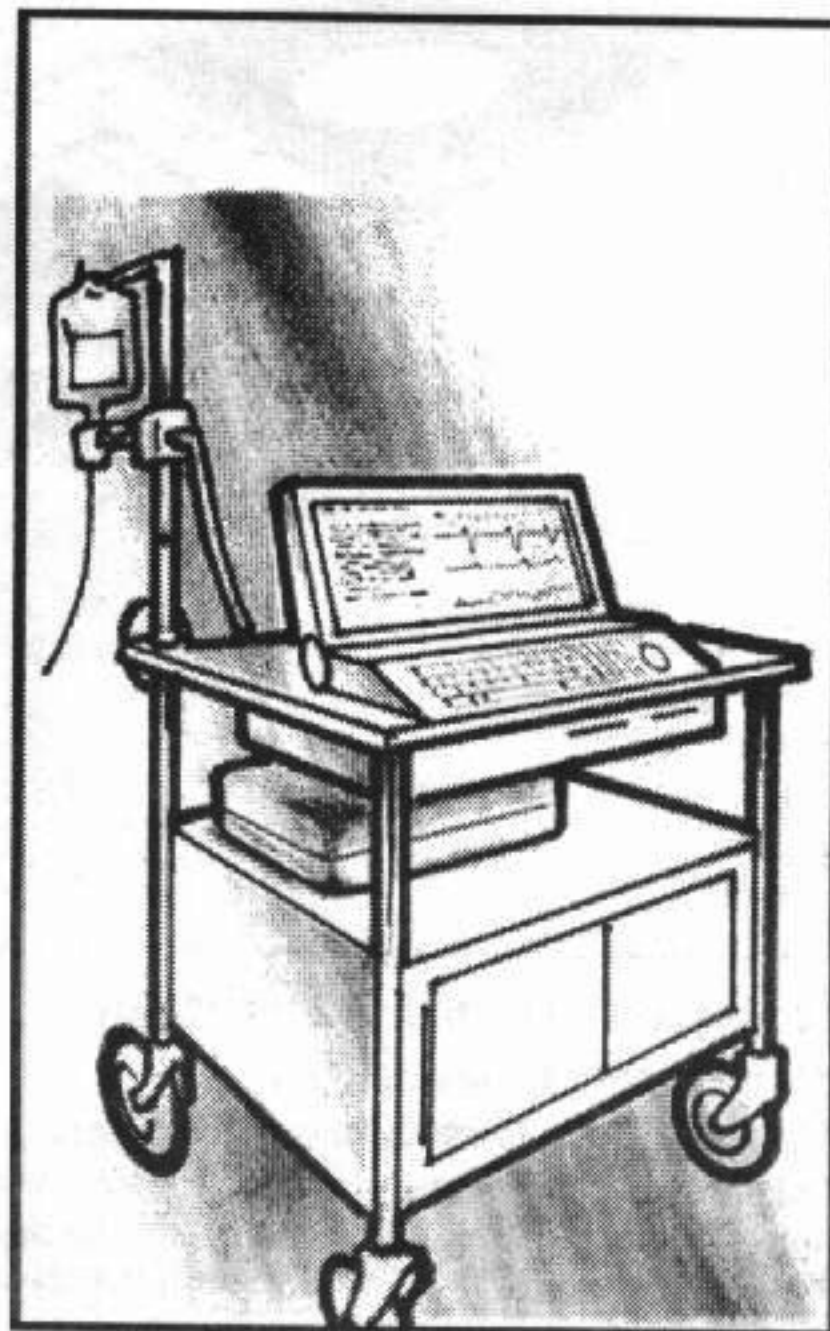
(Cab Hailer)

Nigdy już nie zostaniesz bez taksówki!

Checker Systems Inc. przedstawia swój komórkowy przyzywacz taksówek. 7cm x 5cm x 1cm — lekki, wygodny i praktyczny. Uznawany w 36 krajach członkowskich przyzywacz taksówek automatycznie wzywa najbliższą osiągalną taksówkę, oczywiście o odpowiednim standardzie. Wystarczy podłączyć urządzenie do dowolnego *Datatermu* (znajdziesz go na lotniskach i we wszystkich większych hotelach), a wszystkie regionalne częstotliwości i telefoniczne numery przywoławcze zostaną wczytane do pamięci przyzywacza. Kiedy będziesz potrzebował taksówki — po prostu otwórz przesłone zabezpieczającą i przyciśnij sensor. Najbliższa wolna taksówka zjawi się wkrótce (1K6 minut) i zawiezie Cię tam, gdzie chcesz. Nie będziesz musiał szukać drobnych, bo przyzywacz zatroszczy się o zapłatę, a nawet napiwek (szczegółowe zestawienie wydatków generowane jest co miesiąc). Abonament 10ES. miesięcznie plus opłaty za przejazd.

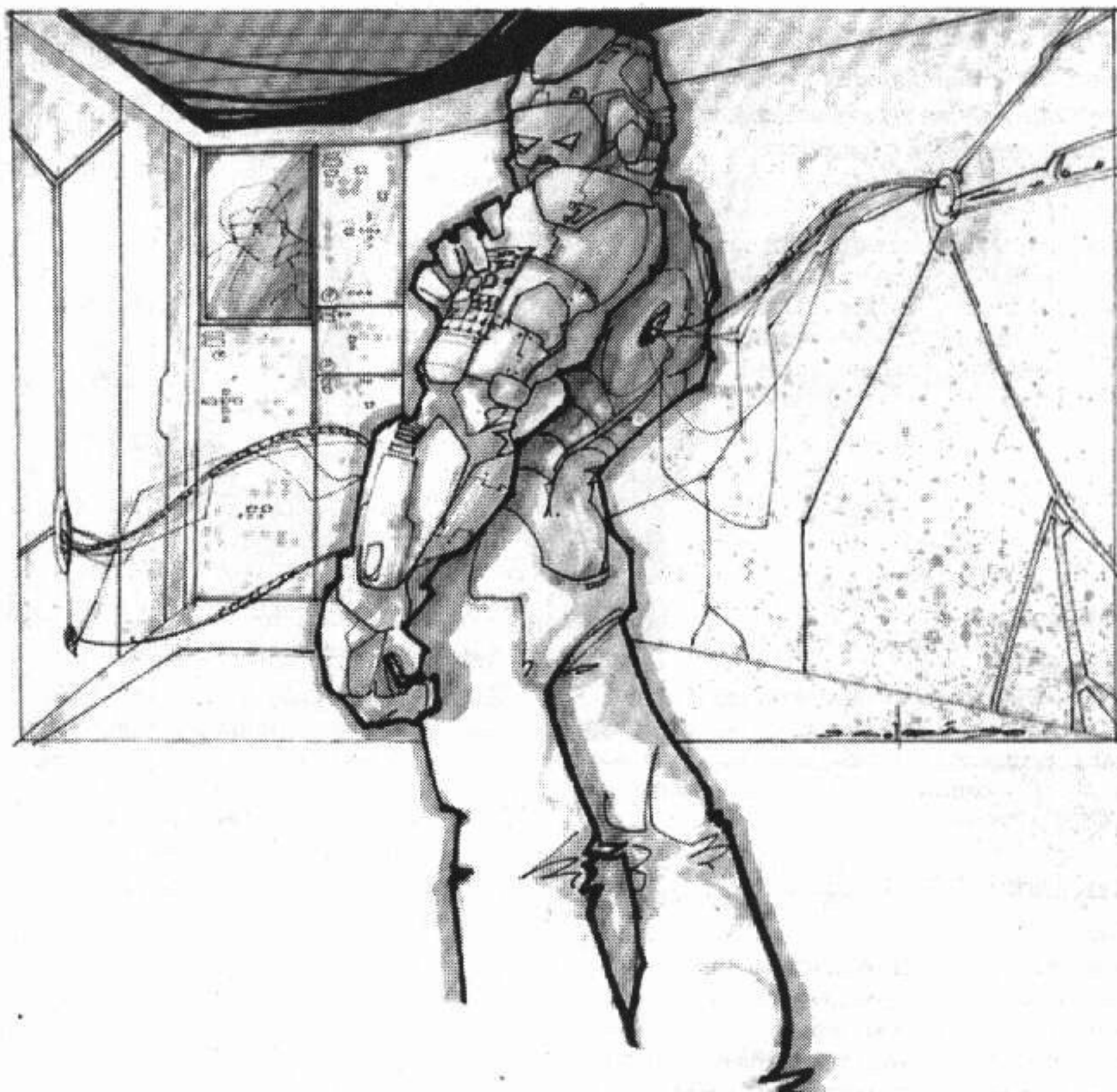
**HEADGEAR™****Hełm Cybermodemowy*****Elegancki i funkcjonalny!***

Ten formowany wtryskowo, wzmacniany hełm (WB 16) ma wbudowany nowoczesny cyberdek, przetworniki odruchów, złącza interfejsu i wyjścia obsługiwane przez programy użytkowe. HEADGEAR wyposażony jest także w wyświetlacz HUD (informacje wyświetlane są na przyłbicy) oraz mikrokomunikator. Waga 4 – 4.75kg. Odwiedź swojego dealera Microtechu by uzyskać dodatkowe informacje. (Dek przenośny, JP 10, szybkość +2, ściany danych +2).

4.100E\$.**Life/Support™****500E\$.*****Każdy Netrunner-długodystansowiec powinien to mieć!***

Najnowsza oferta *Bodyweight*. Po podłączeniu do cyberdeku system zaczyna rejestrować stan użytkownika (za pomocą *Biomonitora*), i w zależności od jego zmian aktywuje kroplówki z glukozą oraz inne urządzenia odpowiedzialne za podtrzymywanie funkcji życiowych.

System jest stosunkowo niewielki (wielkości mniej więcej monitora do PeCeta) i potrafi zapewnić ciału właściwe warunki przez ok. 72 godziny ciągłej pracy w Sieci. Waga 1.3 – 2kg.

**Cybermodemowy Ubiór Użytkowy Net-Runnera****(Net-Runner Cybermodem Utility Suit)****(Dek Przenośny, JP 20, Szybkość +1, Ściany Danych +3)****6.300E\$.****(Dek Komórkowy i Maskowanie Ciepłe)****7.800E\$.*****Chodzące połączenie prostoty z przenośnością!***

Prezentujemy kompletny cybermodem w gotowej do wszelkiej roboty konfiguracji. Przetworniki odruchoń i złącza interfejsu znajdują się w kołnierzu, powierzchnie sterujące, bank pamięci o pojemności JP 20 i klawiatura na rękach. Programy użytkowe lub obsługi interfejsu wykonywane są przez umocowany na pasie procesor. Wszystkie elementy połączone są ze sobą światłowodami przebiegającymi pod wielowarstwowym pancerzem kevlarowym (WB 12, dostępny w wielu stylach, kolorach; między innymi warianty: pochłaniający światło, redukujący emisję ciepła). W skład systemu wchodzi także biomonitor i szerokopasmowy komunikator. Oferta bardzo popularna wśród programistów bojowych i komandosów. Waga 3.25kg.

System Zabezpieczenia Wejść Smartlock™**(Smartlock™ Door Security System)****250E\$/poziom*****Jeżeli znasz się na zabezpieczeniach,
na pewno słyszałeś o Smartlock™!***

Koniec z naruszaniem Twojej własności i lenistwem strażników! Smartlock może zostać zamontowany na każdych drzwiach, terminalu lub sejfie. Jeżeli chcesz otworzyć zamek, musisz podłączyć się do niego kablem interfejsu i podać odpowiedni kod (lub inne dane będące kluczem). Opcjonalnie proponujemy, za jedyne 220E\$, dodatkowy moduł, wymagający od strażników podłączenia się w stałych odstępach czasu, alarmujący policję w przypadku braku podłączenia w odpowiednim czasie.

**Mini-drukarka****125E\$.****(Mini-printer)**

Wielkości komputera kieszonkowego (Palmtop) lub przenośnego cyberdeku, do których może zostać podłączona. Do drukowania na papierze (Rolka 150 metrów — 1E\$) używa miniaturowej głowicy laserowej.

Niszczarka**500E\$****(Paper Shredder)*****Bądź pewien tego, co wyrzucasz!***

Nie dopuść do utraty ważnych tajemnic Twojej korporacji, jaka może się zdarzyć przy niewłaściwym systemie pozbywania się śmieci. Ta wymyślona przez Arasakę niszczarka zajmie się zarówno papierem jak i dyskami komputerowymi, wszystko po nadzwyczaj opłacalnej cenie. Nowoczesne urządzenia zabezpieczające chronią operatora przed wypadkiem przy pracy.

Skaner Sonarowy**50E\$.****(Sonar Scanner)*****Nigdy nie zgubisz się w ciemności!***

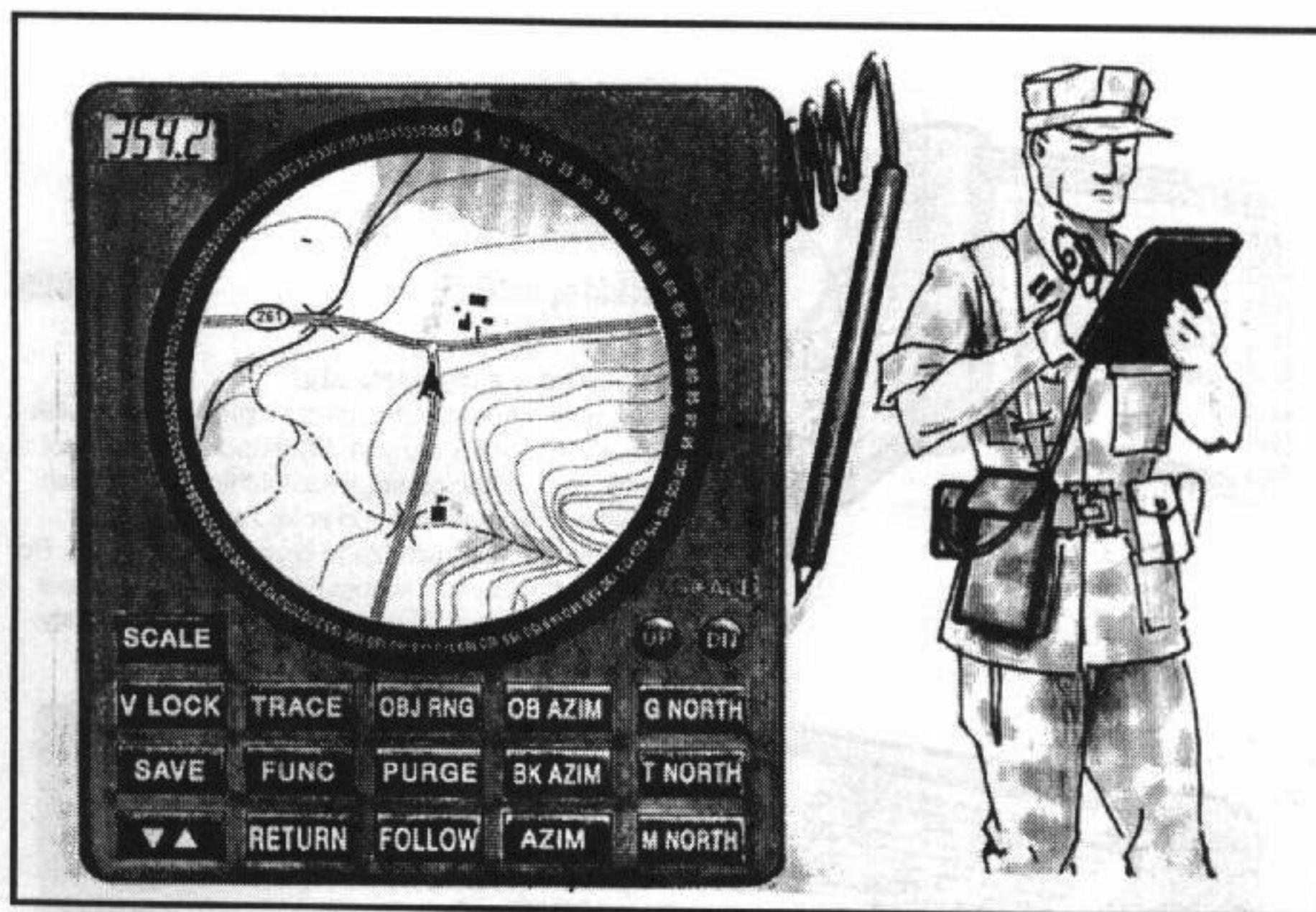
Ranger Teletronicsu to mały, ręczny skaner sonarowy z dwoma trybami pracy. Pierwszy pozwala precyzyjnie zmierzyć odległość i rozmiary najbliższej przeszkody stałej. Drugi tryb pracy pozwala na wykrywanie ruchu w promieniu 120m. Waga 0.2kg.

Wyłącznik Automatyczny**330E\$.****(Auto Punchout)*****To, co teraz czytasz, może ocalić Ci życie!***

Martwisz się, że ktoś podrzucił do Twojej bazy danych Brainwipe'a, który wypali Twój mózg kiedy znowu do niej zajrzysz? (Jeżeli nie, może powinieneś zacząć się martwić?) Zainteresuj się więc nową ofertą MinFac-u: wyłącznikiem automatycznym. Ta przejściówka z analizatorem odłączy Cię, jeżeli tylko prąd przez nią płynący będzie większy niż powinien. Niestety, zła wiadomość dla Netrunnerów: dodatkowe obwody przez które musi iść sygnał wprowadzają opóźnienie, wprowadzając modyfikator -5 do rzutu na inicjatywę Netrunnera.

EBM Carfaxx 2002**500E\$.**

Nowy przenośny fax komórkowy EBM-u łączy w sobie wygodę telekomunikacji komórkowej z potęgą gospodarczą faxu, umożliwiając Ci bezpośrednie przesyłanie faxu z pojazdu będącego w ruchu. Idealny dla podróżującego businessmana, fax EBM-u zgodny jest z wszystkimi standardami. Jeżeli Twoim biurem jest Twój samochód, to powinieneś zadbać o jego poziom — kupując nowy fax EBM-u. Można go podłączyć do DataTermu i większości samochodowych systemów łączności.



Mapmaker™ DataTel-u.

500E\$.

(DataTel's Mapmaker)

Jest późno, ciemno i nie wiesz, gdzie jesteś. Nie przejmuj się, DataTel wie!

Mapmaker™ to przenośny system nawigacji bezwładnościowej, z pre-programowalną mapą terenu i wybieranymi standardami oznaczeń. Może także rejestrować wędrówkę przez nieznane terytorium, pokazując pozycję aktualną i początkową. Trasa i wyszczególnione punkty terenu przechowywane są w pamięci urządzenia. W trybie „wracania po śladach” urządzenie może przekazywać sygnał o zejściu z trasy w formie dźwiękowej, wizualnej lub w obydwu naraz. Waga 1kg. Uwaga: za 400E\$ więcej urządzenie może zostać podłączone do systemu Navstar, który może wyznaczyć twoje położenie na Ziemi z dokładnością do 10m.

Przerzutka dla Netrunnera

135E\$

(Netrunner Flip Switch)

Bądź zawsze czujny!

Przerzutka pozwala Netrunnerowi na przełączanie między widokiem Sieci i rzeczywistości, aktywowana myślą. Dzięki temu zachowasz kontrolę nad sytuacją nawet podczas sieciowania w niegodnych warunkach. Kiedy Netrunner jest „przełączony” na rzeczywistość, jest nadal wrażliwy na ataki programów obronnych, gdyż jego sygnał w Sieci pozostaje tam, gdzie był. Widok rzeczywistości wygląda jak „okno” w Sieci o wymiarach 2 na 2 metry, w którym wyświetlany jest obraz widziany przez oczy Netrunnera.

System Ochrony Deku

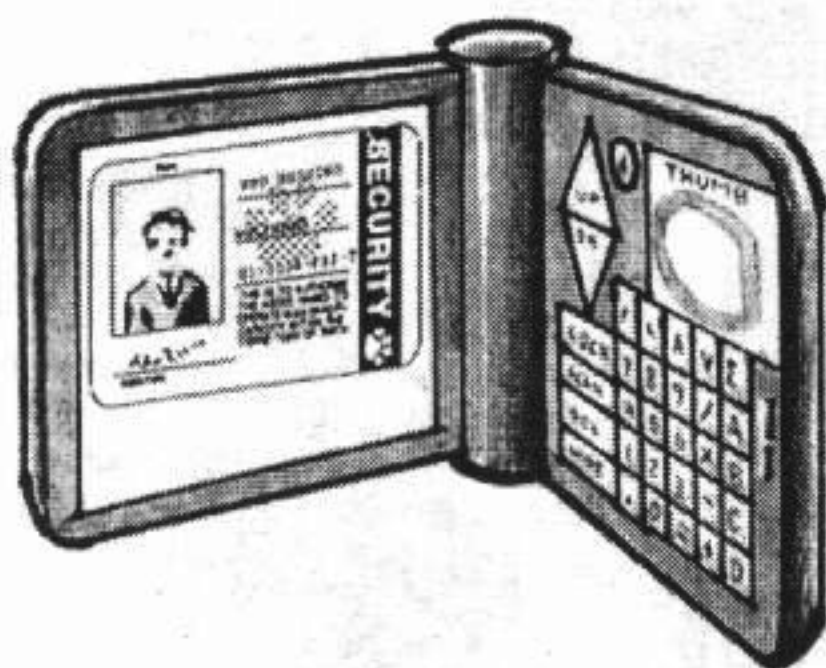
(Deck Security System)

400E\$. (odcisk palca)

1000E\$. (wzór siatkówki oka)

Miej swój dek tylko dla siebie!

W skład tego systemu ochrony deku wchodzi skaner linii papilarnych podłączony do CPU deku. Dek nie będzie działał, dopóki nie odczyta zaprogramowanego wcześniej odcisku palca. Obwód wspomagający sprawdza jednocześnie przepływ krwi, więc użycie odciętego palca nic nie da. Bardziej rozbudowana wersja wykorzystuje skan siatkówki oka (jeżeli użytkownik ma cyberoko system sprawdza numer seryjny).



Wideoportfel (Image Wallet)

100E\$.

Informacja w mgnieniu oka!

Ten nowy produkt DataTel-u to zintegrowany elektroniczny nośnik danych. Wideoportfel to symbol nowoczesności: po sprawdzeniu linii papilarnych użytkownika wyświetli po kolei zarejestrowane dokumenty (wprowadzone przez użytkownika). Po uprzednim zeskanowaniu do pamięci urządzenia można wprowadzić prawo jazdy, dowód osobisty, oraz inne typy dokumentów. Waga 0.1kg.



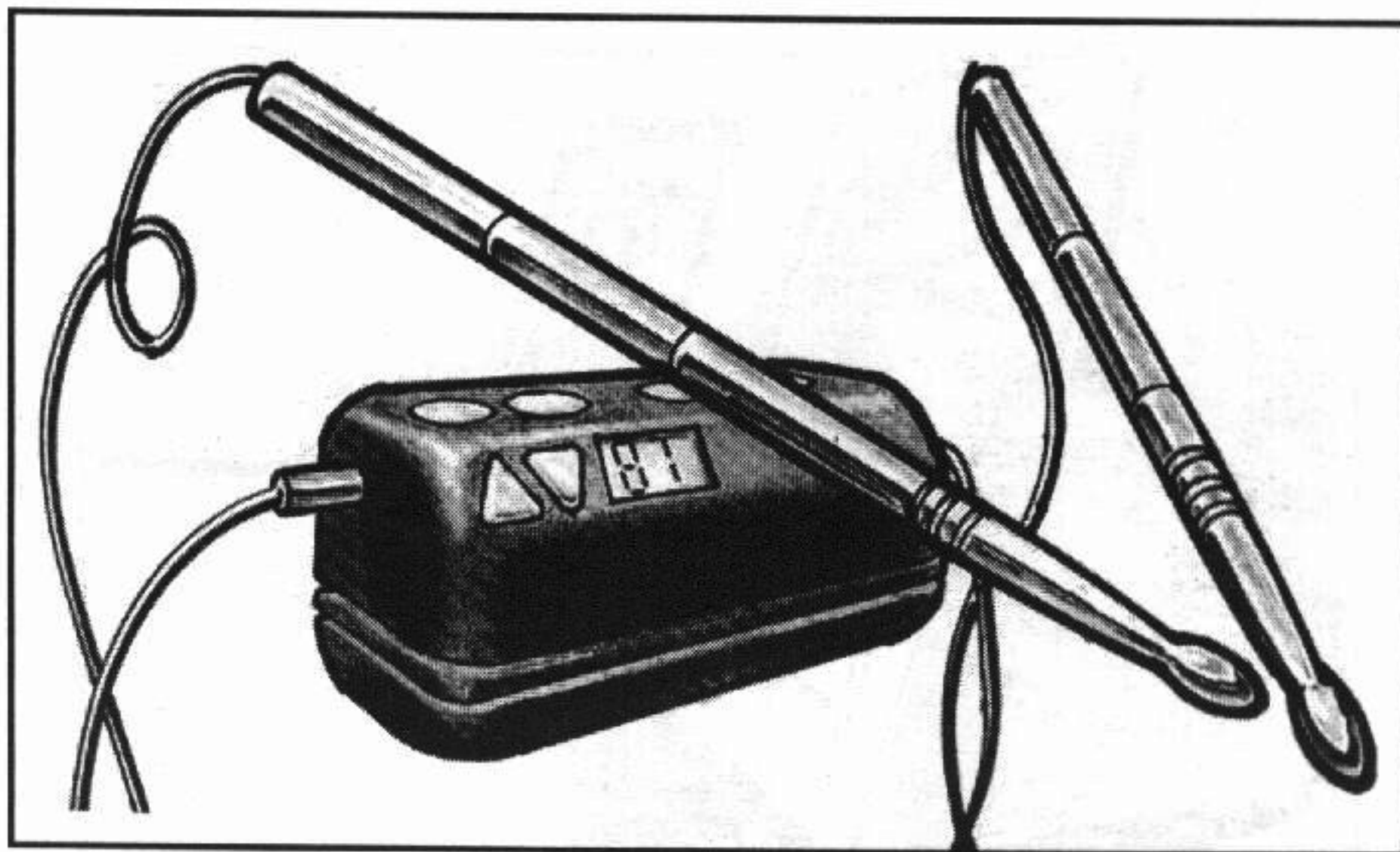
Newsviewer™

100E\$.

Zawsze znaj najnowsze wiadomości!

Newsviewer WorldSat-u to przenośny dataterm, zwany także czasem „Newsdeck”. Wybrane wiadomości można przejrzeć po sprawdzeniu przez urządzenie linii papilarnych użytkownika. Urządzenie wyświetli informacje w pożądanej kolejności, umożliwiając także wybór konkretnych tytułów z menu. Urządzenie można także ustawić w tryb śledzenia ważnych wydarzeń (monitorujący pasma nadawcze kompanii informacyjnych i szukający specyficznych „alarmów”).

Waga 0.1kg, koszt użytkowania 2E\$, za godzinę.

**DPI Smartsticks™****800E\$.****Perkusja wieku krzemu.**

Ten nowy instrument cybernetyczny przenosi wysłużony pomysł perkusji w wiek krzemu. *Smartsticks™* to dwie, "pałeczkopodobne" sensory inercyjne z których kable biegną do montowanego na pasie syntezatora, który połączony jest za pomocą złączy interfejsu z grającym. W efekcie końcowym grający otrzymuje +1 do umiejętności „gra na perkusji”, ale dzięki temu, że jest to syntezator wystarczy pałeczką uderzyć w cokolwiek (ścianę, głowę) aby uzyskać zaprogramowany dźwięk. Syntezator ma złącze radiowe dostosowane do współpracy z wzmacniaczami i głośnikami. Ceny u poszczególnych dealerów mogą się różnić.

Usypiacz**85E\$****(Sleep Inducer)****Każdy potrzebuje snu,
niektórzy potrzebują go szybciej!**

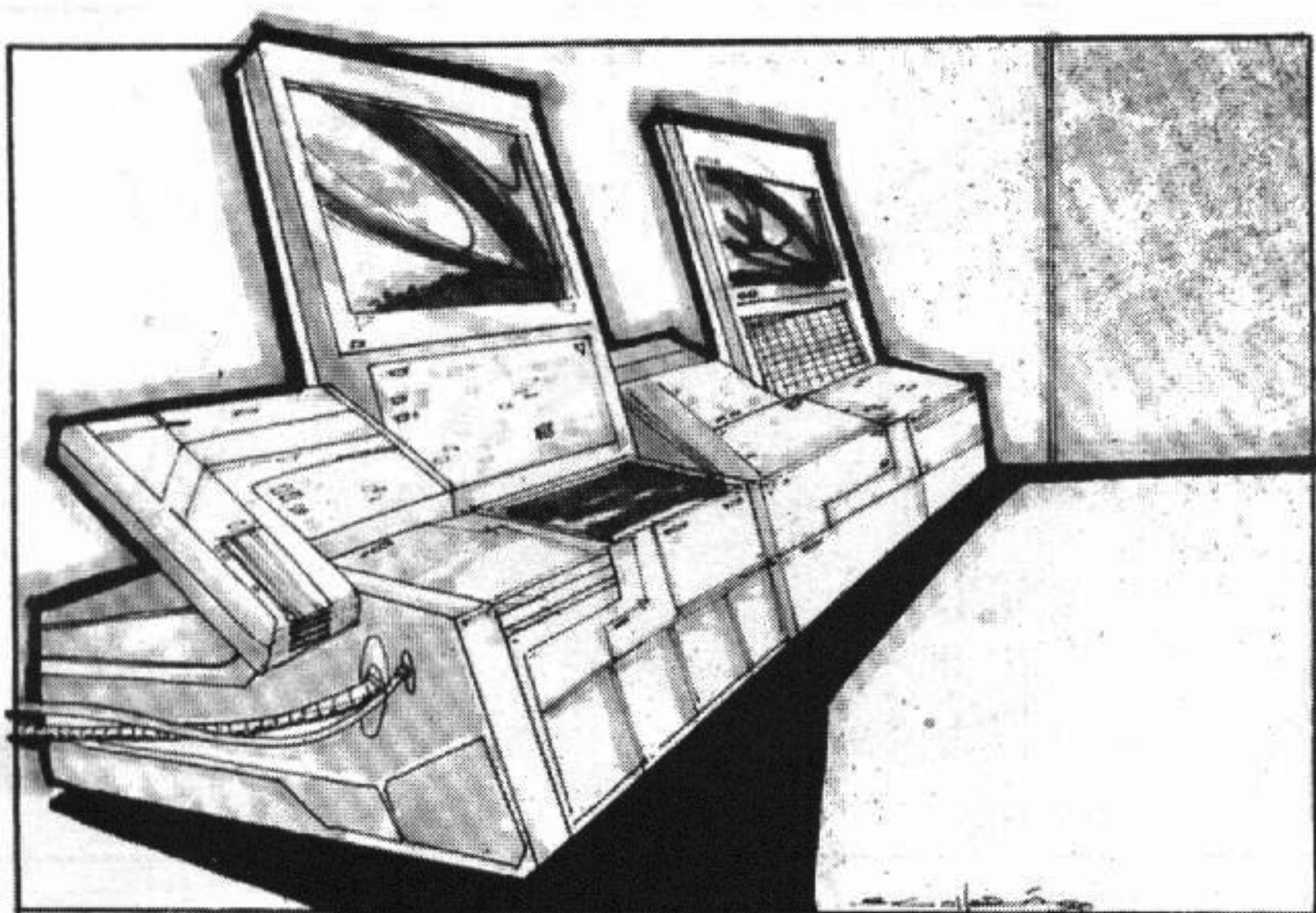
Usypiacz *Tritech-u*, znany także jako „Ruski Sen”, jest niewielkim urządzeniem z wychodzącymi z niego dwiema elektrodami, które należy umieścić na obydwu powiekach i na karku. Niewielki prąd przepływający przez mózg natychmiast uśpi użytkownika. Stosując usypiacz możesz „odespać” całą noc w dwie — trzy godziny! Jeżeli usypiacz nie zostanie wyłączony przez wewnętrzny zegar, użytkownika obudzi poczucie głodu. Waga poniżej 0.5kg.

Ubranie Ognioodporne**(Fireproof Clothing)****Ognioodporność i moda!**

Nowa seria „*Salamander*” firmy *Savagery Fashions* jest pierwszą serią modnej odzieży ognioodpornej. Płaszcz, kurtki, spodnie i kapelusze, które się nie spalą! Spraw, by twój styl był równie modny co bezpieczny ubierając się w ubrania serii *Salamander*! Koszt mnożony w zależności od stylu, tak jak w CYBERPUNKU 2020 str.70

Marynarka	110E\$.
Kurtka	100E\$.
Koszula, kapelusz	65E\$.
Sukienka, spodnie	75E\$.
Płaszcz	250E\$.

Efekt: Wszystkie te ubrania należy traktować jako opancerzenie WB 20 przeciwko obrażeniom zadawanym tylko przez OGIEŃ.



Cyfrowe Studio Nagrań (Digital Recording Studio)

12.000E\$.

Nagraj swoje własne chipy muzyczne!

Profesjonalny nagrywacz chipów *Telectronics-u* może nagrywać do dziesięciu chipów jednocześnie. Szerokie pasmo przenoszenia częstotliwości pozwala modelowi *T-2020* na nagrywanie w zakresie 20 – 65000 Hz ze zniekształceniami mniejszymi niż 0.00001%. Szesnastokanałowy mikser wielościeżkowy pozwala soliście brzmieć jak cały zespół. *T-2020* został przyjęty z uznaniem przez Światową Organizację Muzyków (*World Musicians Exchange*), a także korzystała z niego Sara O'Connor przy nagrywaniu jej ostatniego hitu *Loving at the Speed of Light*. Pełna kompatybilność z *SmartMIDI* oraz najlepsze osiągalne obwody obróbki dźwięku i technologia samplingu wysokiej jakości sprawiają, że kopie będą tworzone z dokładnością 99.999% jakości oryginału.

Cyfrowe Złącze Uzbrojenia 500E\$. (Digital Weapon Uplink)

Ten nowoczesny smartgun firmy *Techtronica* wyposażony jest w system *Cyfrowego Połączenia Diagnostycznego* (*Digital Uplink Diagnostics*, znanego także jako "*DUD Smartchipping*"), który monitoruje stan Twojego smartguna i pokazuje odczyty na twoim wyświetlaczu ocznym. Informacje wyświetlane to m. in. ilość wystrzelonych pocisków, temperatura lufy i ogólny stan elementów broni. W przypadku awarii system powie użytkownikowi w czym problem, dając modyfikator +2 do rzutu za *TECH* przy naprawianiu broni.

Kontroler Smartguna CPD 720E\$. (DUD Smartgun Controller)

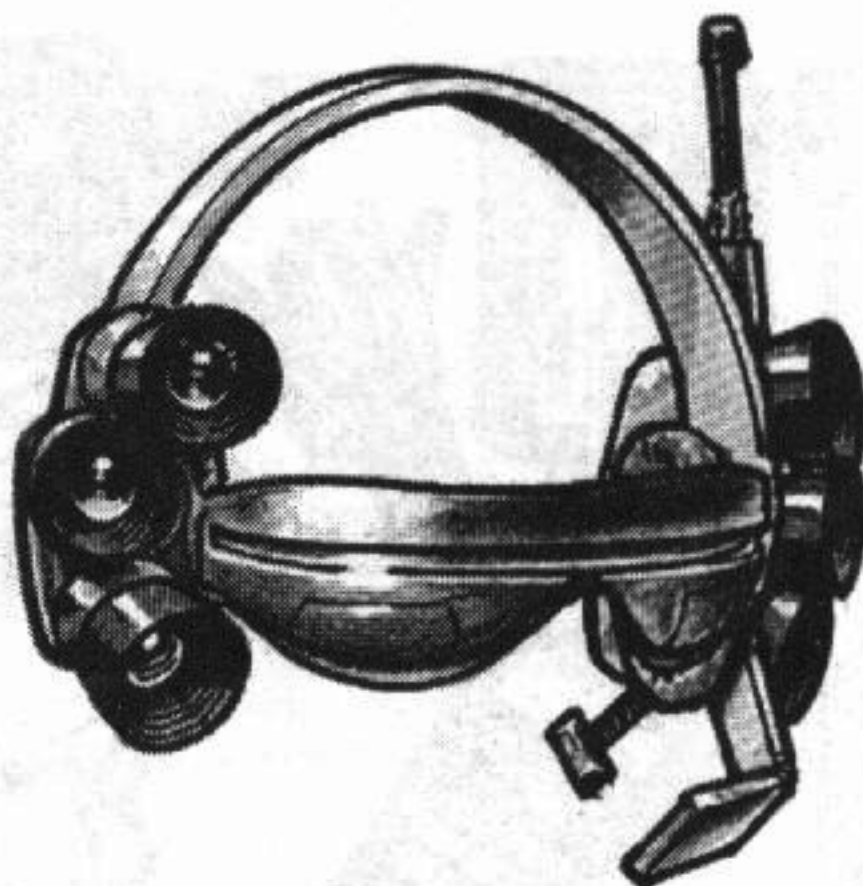
Twoja broń zawsze na twoje usługi!

Inny model CPD; w skład tego systemu wchodzi chip syntezy mowy, procesor rozpoznawania mowy i miniatury mikrofon. Broń może przekazać użytkownikowi dane poprzez cyberucho (zamiast cyberoka), a dodatkowo użytkownik może zaprogramować swoją broń by ta reagowała na głos (nie potrzeba żadnych kabli!). *Przykład: jeżeli solo upuścił swoją broń (niekoniecznie z własnej woli), i broń leżąc wymierzona jest w cel (szansa jak 1 do 6), może jej wydać polecenie otwarcia ognia!*

Cyberkamera EX-1**1.200E\$.****(Cybercam EX-1)*****Każdy reporter powinien taką mieć!***

Ta montowana na głowie wieloformatowa cyberkamera ma złącza interfejsu pozwalające na synchronizację cyberoptyki z cyberaudio, a także łączenie z grafiką, logo i montażem bezpośrednim (dość istotne przy nadawaniu „na żywo”). Polecana przez techników sieci Net 54, wyprodukowana przez *Raven Microcyb* we współpracy z *Nikkon America*.

Waga 2.2kg.

**ID Badgemaker™****500E\$.*****Sam zrobisz identyfikatory!***

Doskonały dla małej korporacji lub klubu, *ID Badgemaker™* firmy *Danshi* pozwoli Ci zrobić profesjonalne magnetyczne karty kodowe i identyfikatory ze zdjęciem. Zabezpiecz siebie i swoich pracowników niewielkim kosztem. To niewielkie, proste w użyciu urządzenie pozwoli Twojej ochronie skoncentrować się na ochronianiu, a nie na administracji. Za dodatkowe 200E\$ można ten system podłączyć do systemu *Cookie-Cutter* firmy *Tennerec* (patrz *Solo of Fortune*, str. 22)

Ładunek Wybuchowy Detcord**900E\$./paczka 10m*****Musisz gdzieś szybko wejść?***

Detcord — stosowany przeważnie w akcjach uwalniania zakładników — to sposób na szybkie otwarcie czegośkolwiek. Są to ładunki wybuchowe w formie paska. Używając Detcordu można zrobić precyzyjne otwory w drzwiach, stali lub murze. Detonowane przewodowo (po jednym detonatorze i kablu na paczkę).

Efekt: przecina opancerzenie do WB 40 jak palnik acetylenowy w ciągu jednej tury.

Kabura Przyspieszająca**100E\$.****(Speedholster)*****W roku 2020 są dwa typy ludzi:******szybcy — i martwi.***

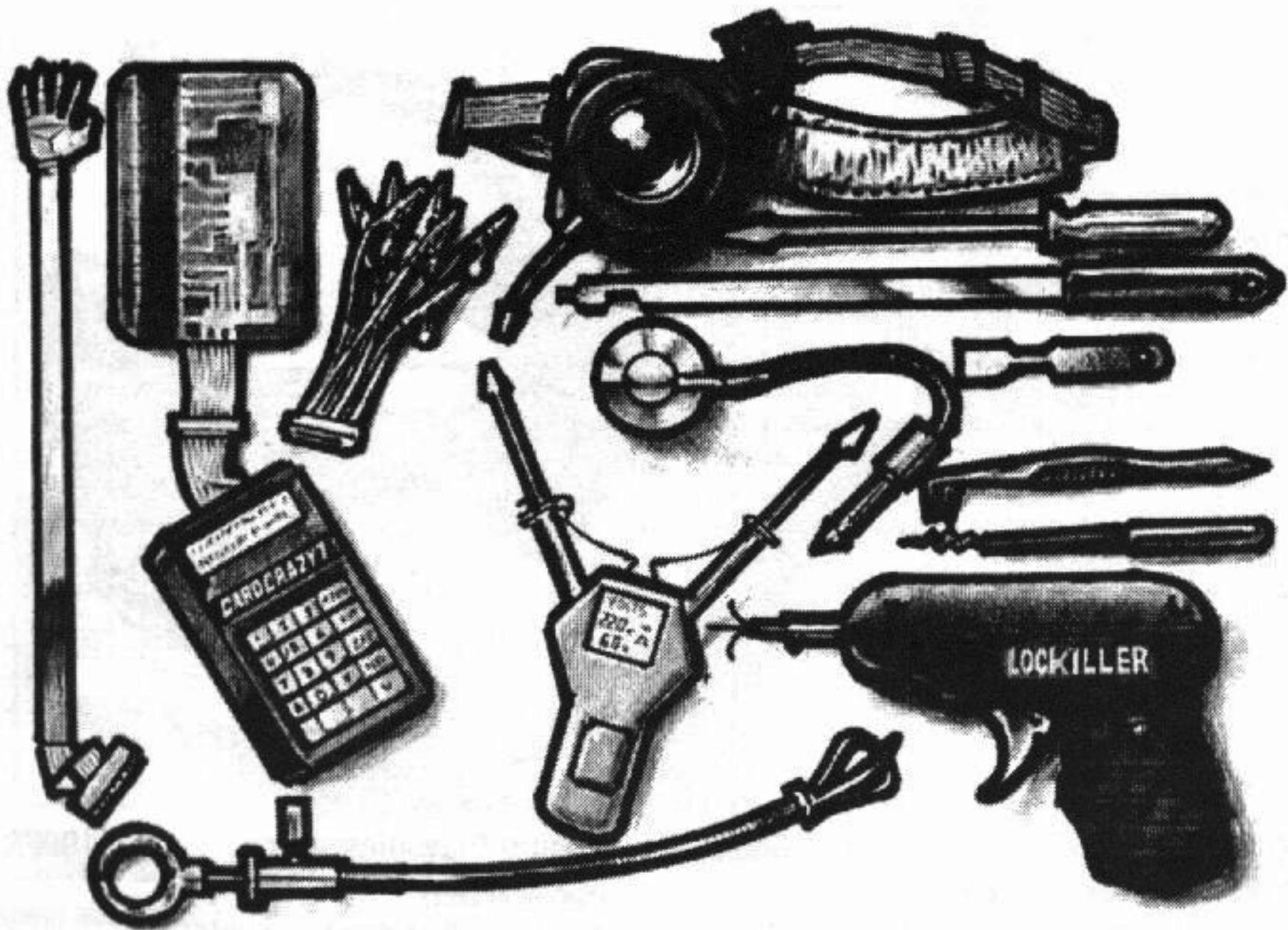
Kabura sprężynowa *SpeedDraw* firmy *CYBER-MATRIX* pozwala Ci zostać Johnem Wayne. Dostępna w wielu konfiguracjach, m. in. na łydce, na ramieniu, nodze i na plecach. Dodatkowo, popularny *Handlauncher* sprawi waszym przeciwnikom niespodziankę, kiedy wasza broń wyskoczy z rękawa!

(bonus +1 do Inicjatywy jeżeli użytkownik zadeklaruje szybki strzał).

Wypełniacz Termoplastyczny**(Temperfoam Furniture)****80-140E\$. za sztukę**

Wypełniacz przystosowywany do indywidualnych kształtów użytkownika.

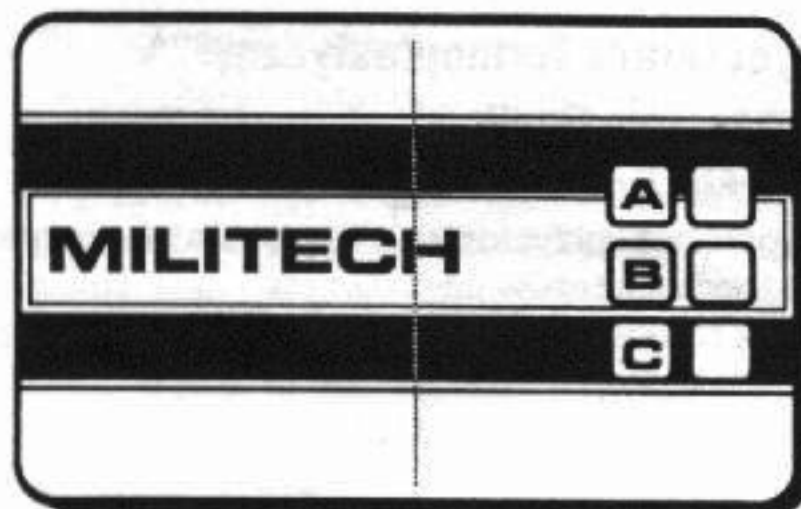
Waga różna.



Profesjonalny Zestaw Do Usuwania Alarmów (Advanced Alarm Removal Kit)

290E\$.

W skład tego zestawu wchodzi najlepsze urządzenia przydatne przy włamaniach, między innymi karty elektroniczne niszczące obwody urządzeń, do których zostaną wetknięte, analizatory alarmów, próbniki logiczne, reflektory mikrofalowe, płytki absorbujące ultradźwięki i mikronarzędzia. Używanie tego zestawu daje bonus +1 do rzutu za TECH przy obchodzeniu zamków na karty magnetyczne, urządzeń identyfikacji głosu, skanerów i wykrywaczy ruchu. Waga 3kg.



Alarm Osobisty

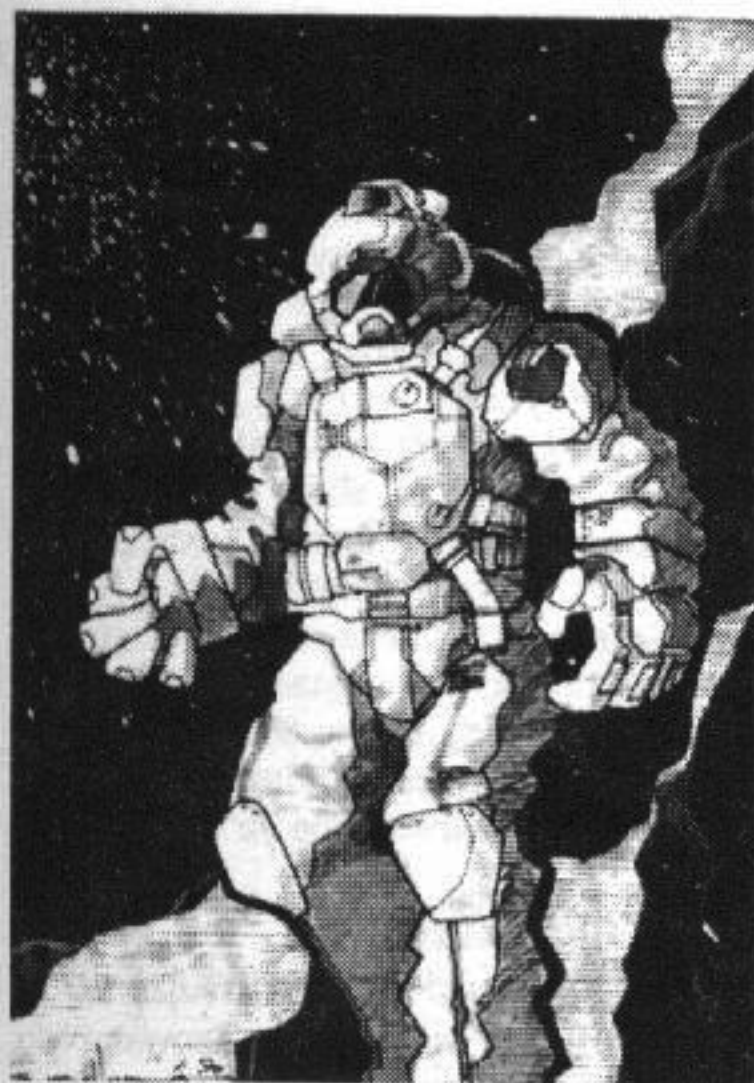
400E\$

(Personal Body Alarm)

plus 300E\$. za miesiąc i zwrot kosztów amunicji oraz opłat medycznych.

Nigdy już nie zaskoczą Cię samego!

Pierwotnie wymyślone dla strażników więziennych, a następnie udoskonalone przez Militech i wreszcie dostępne na rynku. Podobnie do karty TraumaTeam, wystarczy tylko złamać kartę, a najbliższy patrol przybędzie by wydostać Cię z kłopotów. Oczywiście, dodatkowe opłaty za zużytą amunicję i leczenie.



Skafander do Nurkowania

6.000E\$.

(Diving Suit)

plus 100E\$. za starczający na 30 min. zbiornik z Ciekłą Mieszką Tlenową (CMT), skafander ma miejsce na cztery takie zbiorniki.

Skafander, który ustanowił rekord świata!

13 lipca 2011 Bryan LeShawn zanurzył się na głębokość 3800m., od tej chwili będącą rekordem zanurzenia pojedynczego człowieka. Jak mu się to udało? Używał Skafandra z Systemem Oddychania Płynem „Posejdon”. Ciekła Mieszanka Tlenowa wyrównuje ciśnienie w płucach, rozwiązując dotychczasowe problemy ultragłębokich zanurzeń. Zanurkuj tam, gdzie jeszcze żaden człowiek nie nurkował. Odnajdź nieznaną, zatopioną galeonę. Przejdź pokładami Titanica. Skafander „Posejdon” zabierze Cię głębiej niż każda inna metoda nurkowania. Produkowany przez *Hydro-subsidium*. Maksymalna polecana głębokość to 3000m. Uwaga: istnieje dwudziestoprocentowa szansa, że dana osoba nie toleruje ciekłej mieszanki tlenowej, i w związku z tym nie może używać tego skafandra. Należy też wspomnieć, że przez godzinę po wynurzeniu nurek będzie miał modyfikator -2 do swojego BC, zanim jego układ oddechowy zacznie działać normalnie.

Bojowy Płaszcz

Antytermiczny

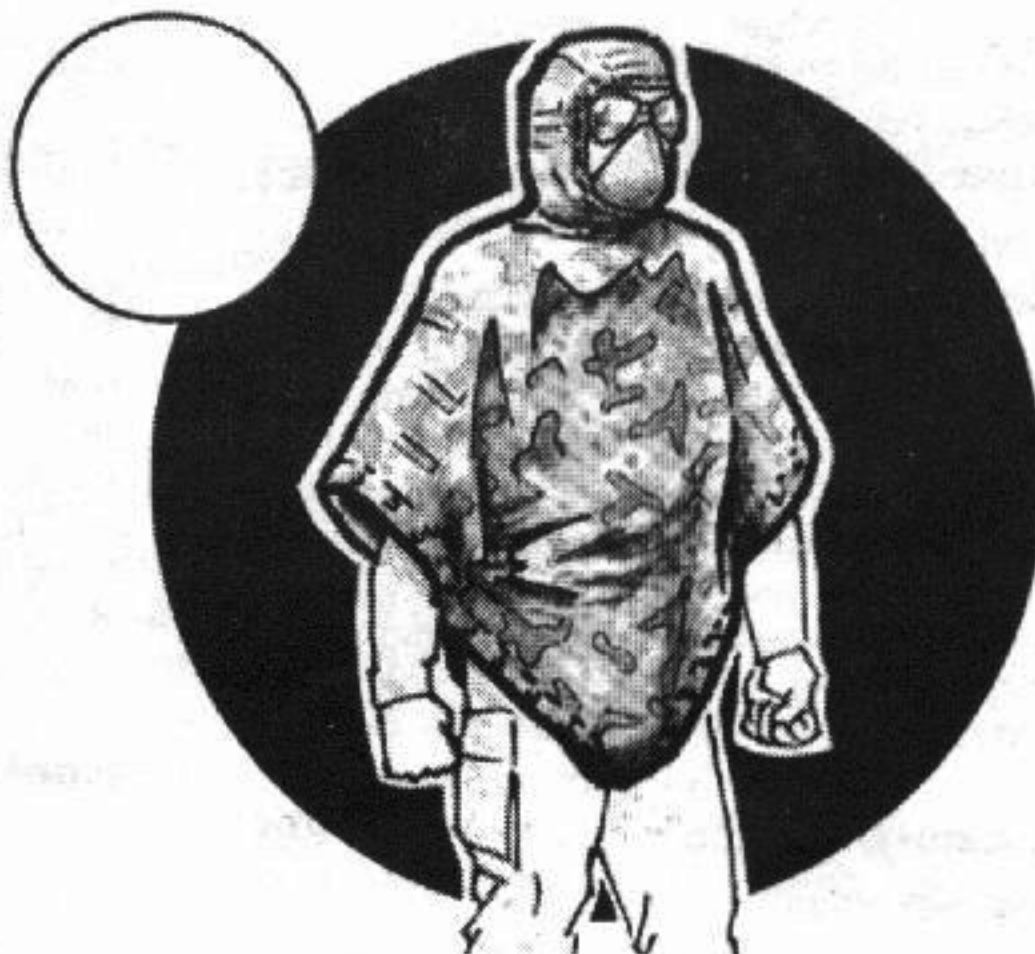
450E\$.

(IR Combat Cloak)

Niezbędne w nocnych akcjach!

Ten luźny ubiór firmy *Gibson Battlegear* pochłania emisję podczerwieni noszącego do czasu aż ten będzie mógł spokojnie gdzieś to ciepło oddać. Wtedy ubiór wypromieniowuje ciepło w zmieniających się przypadkowo wzorach, przez co na skanerach podczerwieni nie wygląda to jak ciepły obraz człowieka. (-5 do spostrzegawczości przy skanerach podczerwieni).

Waga 2kg, WZ2





Spiwór Wodny (Slosch Bag)

65E\$.

Kąpiel w warunkach nieważkości. Zakładasz aparat oddechowy, wchodzisz do środka, zamykasz i wypełniasz wodą korzystając ze specjalnego wlewu. Po spuszczeniu wody do obiegu oczyszczania Twojej stacji następuje splukanie dołączonym środkiem dezynfekującym. Waga 2kg.

Zestaw Podróżny (Travel Kit)

150E\$.

Z nim gotów jesteś na każdą wycieczkę!

Kompletny Zestaw Podróżny zawiera wszystko, co może Ci być na wycieczce potrzebne. Lekki, użyteczny i ekonomiczny zawiera spiwór, materac nadmuchiwany, apteczkę, plecak nylonowy, latarkę, środki higieniczne i 6 kompletów piżam jednorazowych; jednym słowem wszystko, co może Ci być potrzebne z dala od domu. Całość waży jedynie 5kg. 10 dodatkowych piżam jednorazowych kosztuje 10E\$.

Prysznic-W-Puszcze (Shower-in-a-Can)

3E\$.

Spędziłeś kiedyś noc w brudnej „trumnie” niedaleko lotniska, bo Twój samolot się spóźnił? Wkurzył Cię brak osiągalnych pryszniców w takiej sytuacji? Prysznic-W-Puszcze to odpowiedź na Twoje problemy. Rozpyl tylko na siebie opatentowany, w stu procentach bezpieczny środek dezynfekujący — zapachowy, zetrzyj go z siebie i w drogę!

Ogniwo Fotoelektryczne Power Grid

(Power Grid Solar-Electric Panel)

100E\$.

Prąd bez gniazdek!

Chcesz coś uruchomić, ale nigdzie nie ma gniazdek? Nowe ogniwo fotoelektryczne firmy Power Grid Inc. jest tym, czego Ci trzeba! Ustaw ogniwo w nasłonecznionym oknie, podłącz dowolne urządzenie elektryczne — i nie przejmuj się opłatami za prąd, bo ich nie ma! Możesz też połączyć kilka ogniw ze sobą wykorzystując w tym celu odpowiednie złącza, znajdujące się na krawędziach poszczególnych ogniw. Każde z ogniw zapewnia zasilanie dla przeciętnego urządzenia domowego, podłączenie kilku ogniw do specjalnego przedłużacza (25E\$.) pozwala na zasilanie nawet bardzo „prądożernych” urządzeń — i wszystko to absolutnie za darmo!

Zbroja Średniowieczna

3.500E\$.

Nigdy nie chciałeś mieć PRAWDZIWEJ zbroi?

Możesz mieć teraz własną, dostosowaną do Twoich kształtów reprodukcję autentycznej zbroi średniowiecznej wykonaną z nowoczesnych stopów (WB 14, WZ 6). Wspaniały dodatek do Twojego mieszkania, wspaniały strój na przyjęcie urządzone w strefie walki! Dostępne są dwa modele, Standard dla zwykłego użytkownika oraz Maximillian dla tych, którzy chcą wywrzeć naprawdę uderzające wrażenie (10.600 E\$.).

Papierosy Smakowe

(Flavored Cigarettes)

NOWY produkt firmy Biotechnica!

Spróbuj najnowszego wytworu firmy Biotechnica zawierającego prawdziwy, rekonstruowany genetycznie tytoń. Nowa seria papierosów smakowych zapewnia długie, przyjemne palenie. 2E\$ za paczkę, 15E\$ za karton.

Następujące smaki są dostępne:

TRAILMASTER – Wędzony befszyk
FIELDS OF GREEN – Truskawka
HAIGHT STREET – Haszysz

REAL MAN – Jalapeno
SWISS ALPS – Czekolada
ITALIANO – Pizza

Barek-W-Aktówce

100E\$.

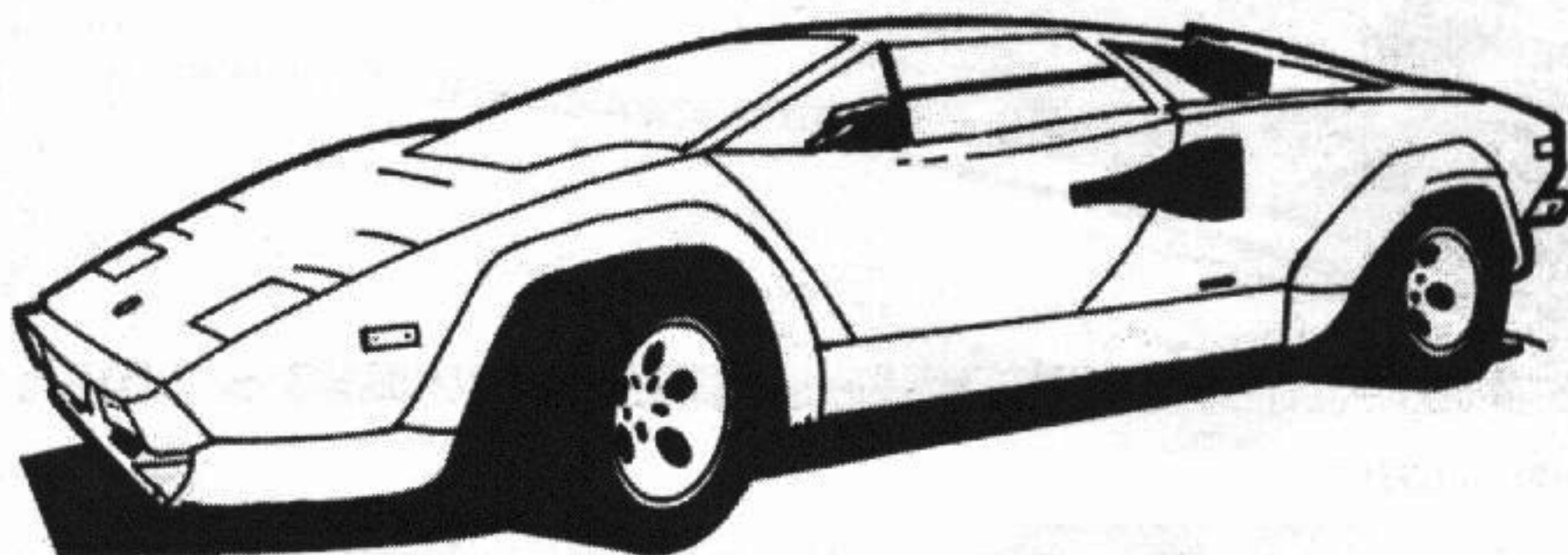
(Bar-in-a-Briefcase)

Przyjęcie podczas podróży!

Barek-W-Aktówce ma wszystko, czego możesz potrzebować, jeżeli chcesz się zabawić z dala od tłumów. Dwa litry różnych alkoholi, wyświetlacz menu i urządzenia do mieszania, pozwolą Ci urządzić przyjęcie w porządnym stylu nawet dla 10 osób. Wspaniale w podróży — oraz na małe party we dwoje!

Pojazdy

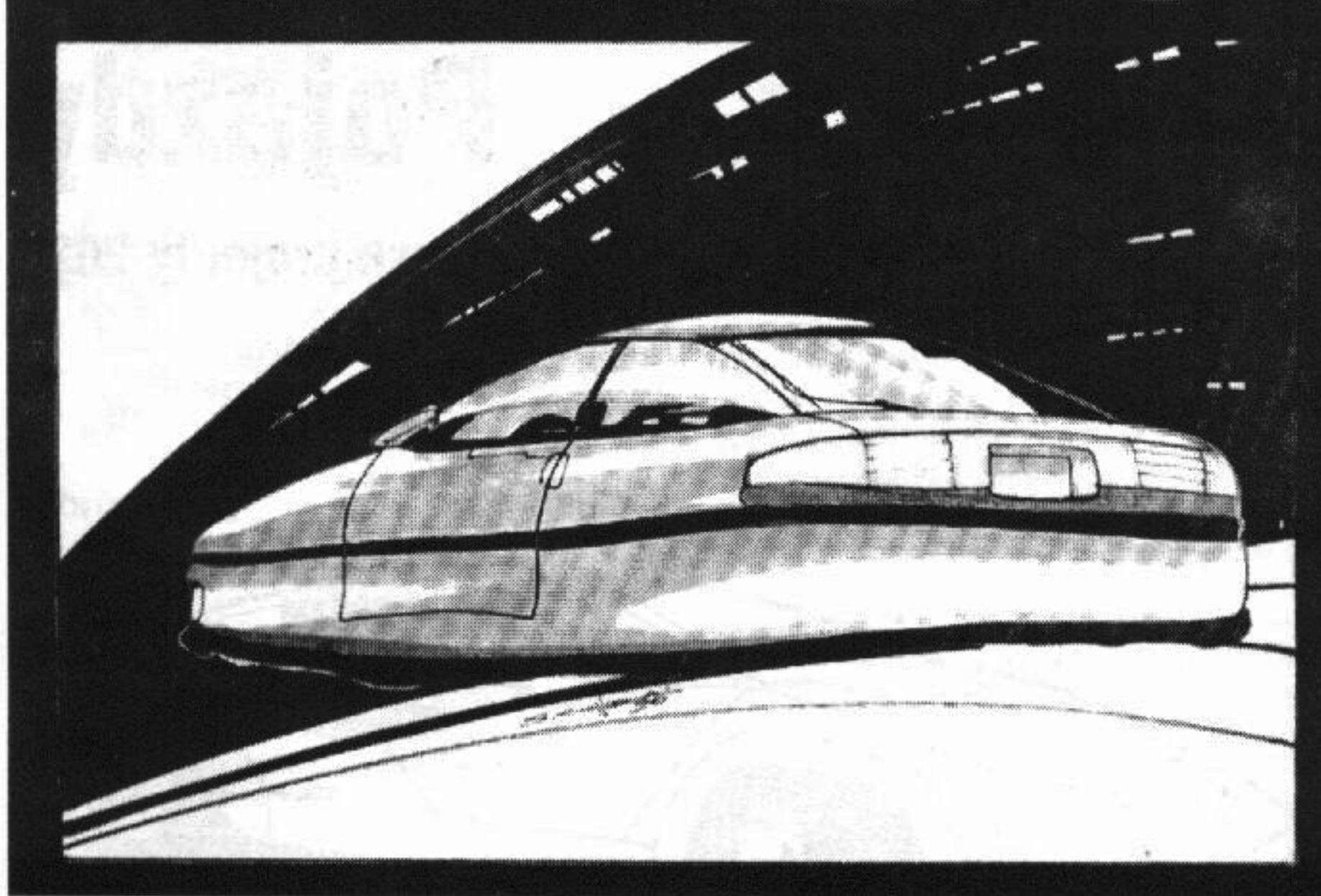
nowe projekty 2020



„Musisz się tam JAKOŚ dostać, nawet jeżeli jest to odległa przyszłość. Masz jednakże ogromny wybór sposobów na zrobienie tego. W dzisiejszych czasach Nomadzi używają smukłych cybermotorów. Businessmani i Solo jeżdżą podrasowanymi krążownikami szos. Bojowe aeroloty, helikoptery i pojazdy opancerzone dla Businessmannów, Reporterów i profesjonalistów militarnych. Wreszcie, horrory doby Postholocaustu takie jak przerażające Punkcerniki, złe nasienie autostrad. Wszystko mamy — Ty musisz mieć tylko euro i wolę, by to mieć...”

— Mister Ice
Szef działu badawczego firmy Technix Inc.

CASCADE



Bensen Cascade

58.000E\$.

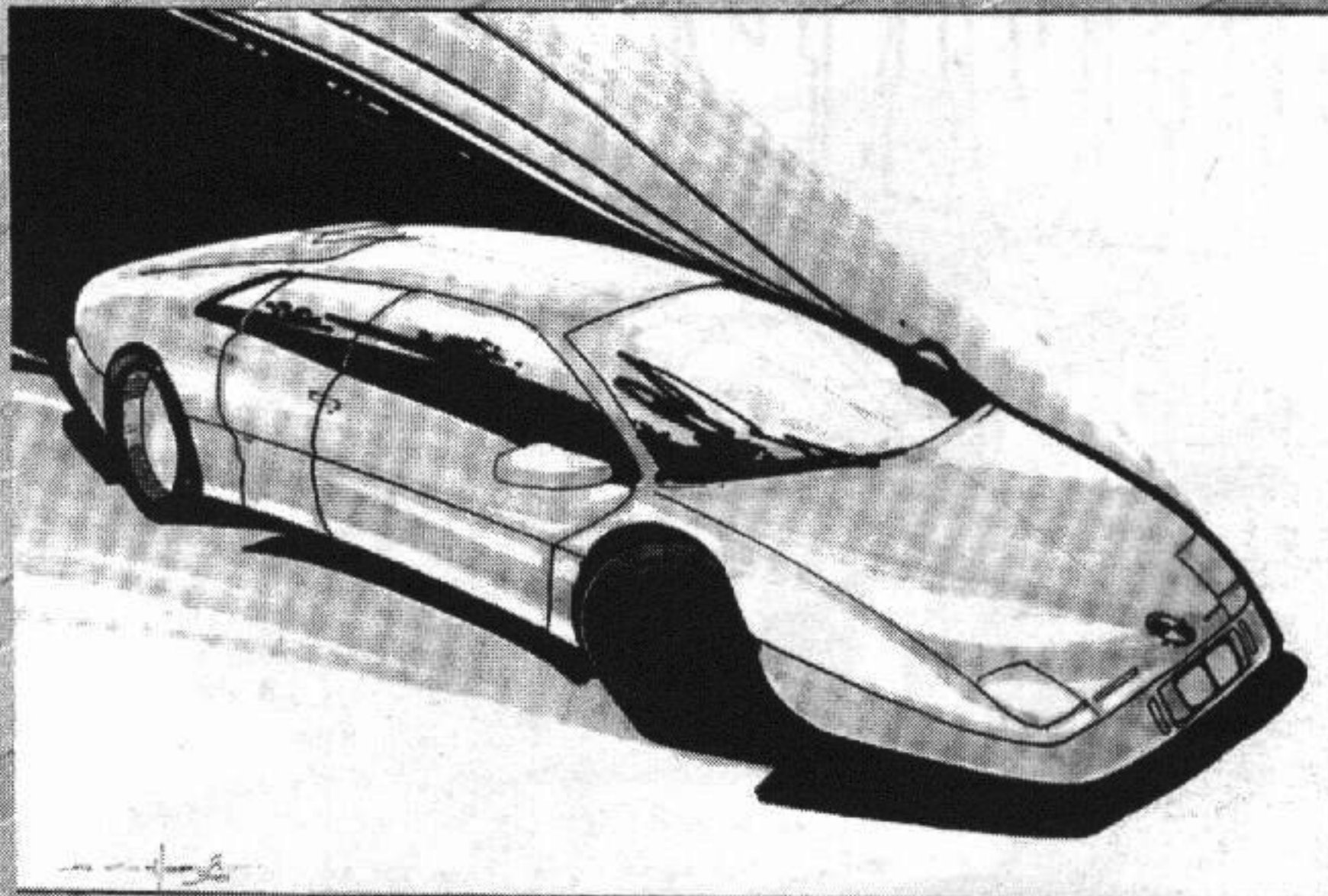
Testowany na torach wyścigowych by uzyskać najlepsze osiągi, ten nowy model firmy *Bensen* wprowadza ideę ultraszybkiego poduszkowca sportowego w nową dekadę. *Cascade* rocznik 20 to esencja nowych technologii: elektronika, awionika, zasilanie oraz luksus - wszystko to, co dziś najlepsze. Przyprawiające o zawrót głowy przyspieszenie, zachowanie na zakrętach przerażające niewtajemniczonych; tylko mistrz (*prowadzenie pojazdów 8 lub więcej*) może prowadzić *Cascade*. Połączenie komórkowe z całym światem, najszybsze multiprocesory pozwalają na praktyczne wyeliminowanie opóźnień przy sterowaniu interfejsowym. Tylko najlepsi z *Night City* mogą sobie na to pozwolić. Jesteś najlepszy?

Osiągalny w dwu kolorach: tradycyjnym czarnym i, nowość roku 2020, chromowym.

Statystyki w grze: prędkość maksymalna 416 km/h, może „skoczyć” do 3m nad powierzchnią ziemi, ale wymaga rzutu za kierowanie (zadanie TRUDNE) by nie rozwalić go przy przyziemieniu. Pełna komputeryzacja, m.in. ograniczony autopilot (lot po prostej z nie więcej niż 10 zakrętami), także złącza interfejsu. WB 12, WS (wytrzymałość strukturalna) 40.

BMW 9018s

BMW 9018s



BMW 9018s

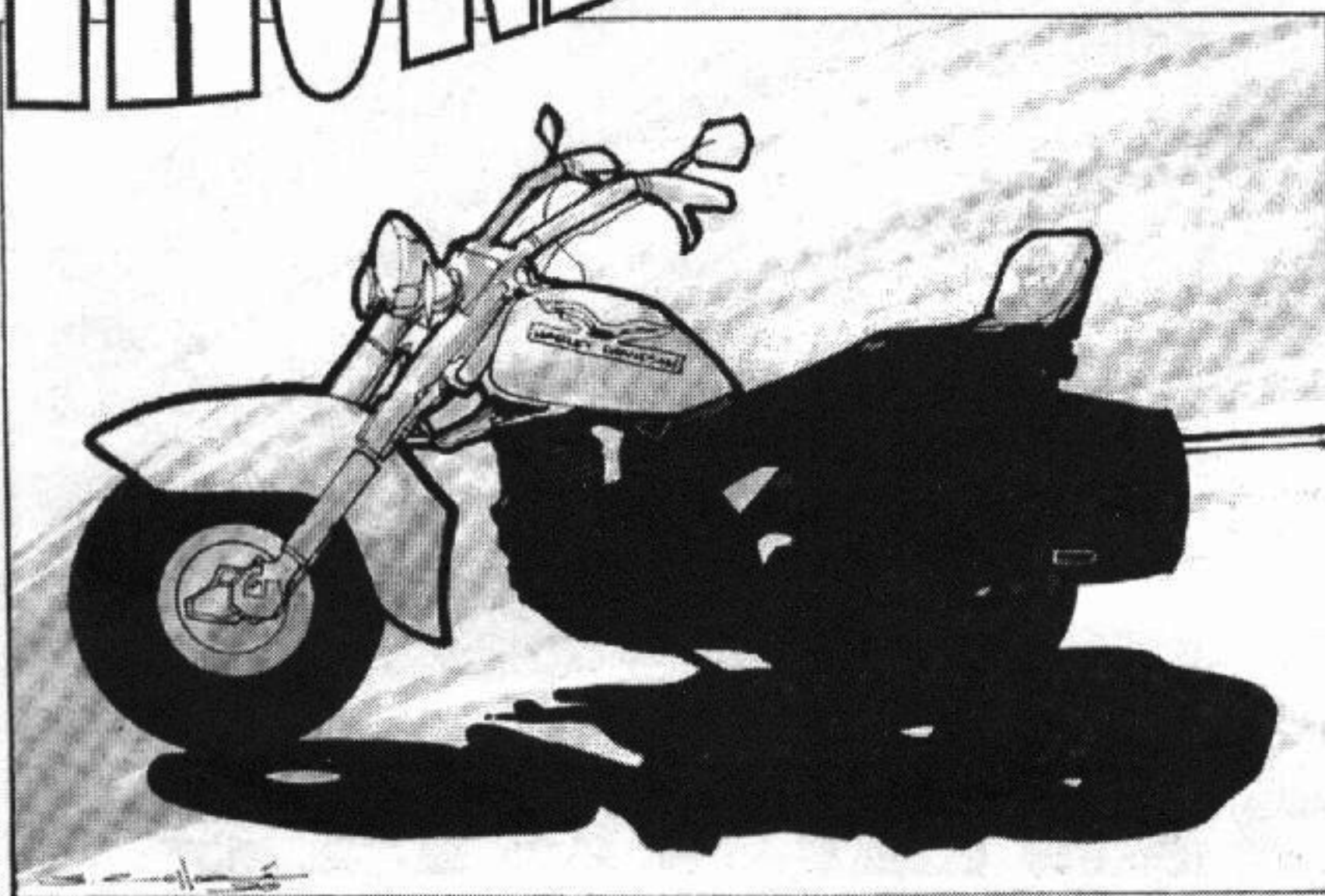
BMW 9018s

BMW 9018s**100.000E\$.**

Najbardziej luksusowy sedan jaki został kiedykolwiek skonstruowany. Zbudowany z myślą o stylu i komforcie. Miejsce dla sześciu osób, oczywiście luksus dla wszystkich. Robiony ręcznie. Czy trzeba czegoś więcej?

Statystyki w grze: Prędkość maksymalna 336 km/h, WS 90, WB 24. Pełna kontrola cybernetyczna (złącza interfejsu i system przetwarzający). Do tego samochodu nie ma dodatków, po prostu pytają się Ciebie, czego sobie życzysz, a potem go budują: fax samochodowy, telefon, telewizor i magnetowid, laptop, przekaźnik mikrofalowy, barek, lodówka, luksusowy system cybergier SegAtari, futrzane obicia, wieża quad-surround stereo, system antypodsluchowy SilentTalk — sam powiedz, czego chcesz.

THUNDERGOD



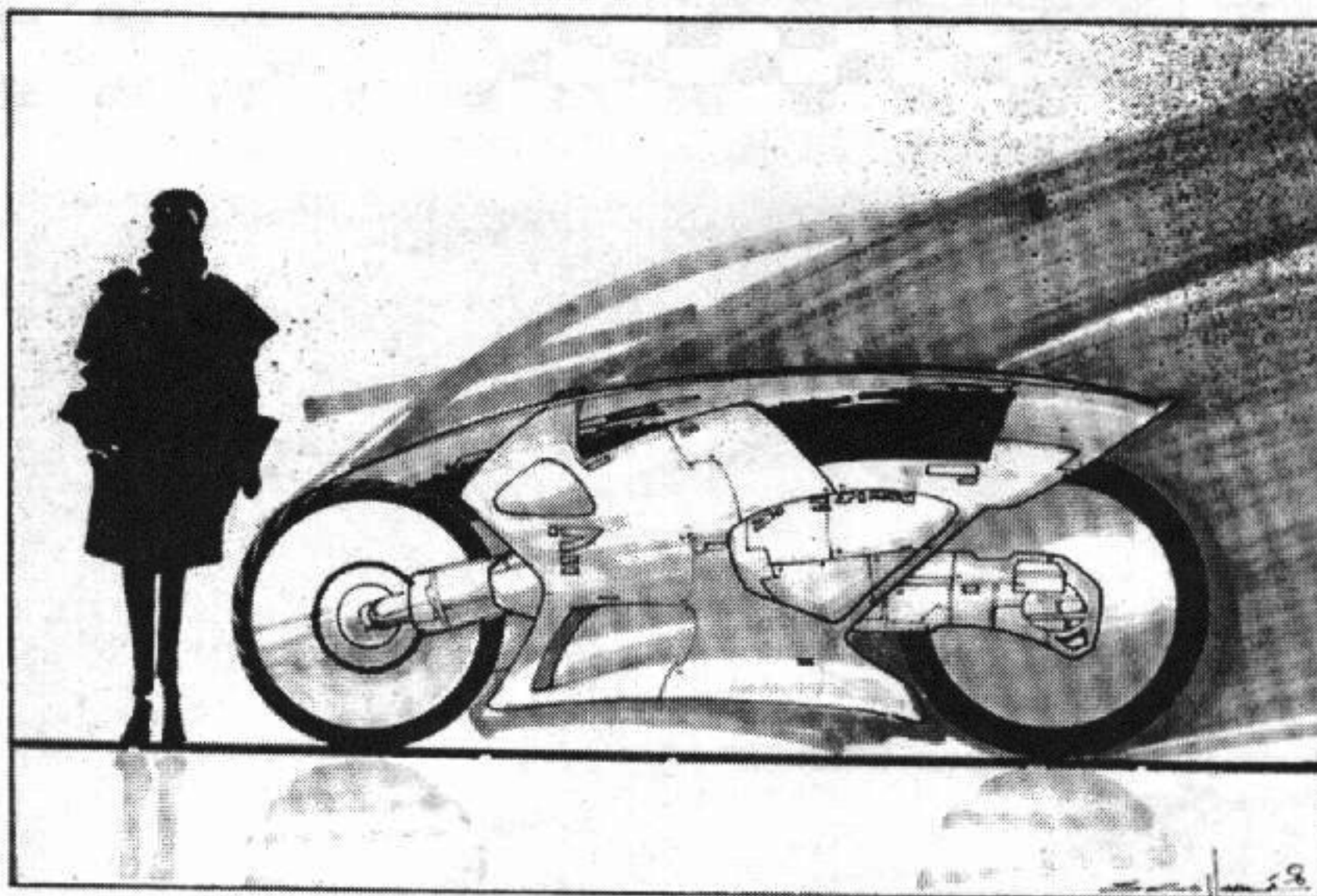
Harley-Davidson Thundergod

5040E\$.

Nie tylko najnowszy motor Harleya, lecz także najlepszy kiedykolwiek przez tą firmę wyprodukowany! Ma tyle koni mechanicznych co samochód sportowy, (moc rozkładana na obydwa koła przez skomputeryzowane zawieszenie) — to rakietę, nie motor! Wytrzymałość konstrukcji pozwala na długie podróże praktycznie bez konserwacji. Elektronika pokładowa jest modułarna, co upraszcza rozbudowę i naprawy. Dwoje ludzi może jeździć nim komfortowo, a ich wyposażenie nie spowolni motoru. Wystarczająco mocny, wystarczająco szybki — motor wystarczający na dzisiejsze drogi.

Statystyki w grze: Thundergod to maszyna nowej dekady, ulubieniec wielu karawan Nomadów. W pełni przystosowany do cyberkontroli, będzie jeździł zarówno na CHOOH2 jak i paliwie wodorowym. CB radio jest standardem, na inne wyposażenie elektroniczne przewidziano miejsce, dużo miejsca — Thundergod został zaprojektowany z myślą o samodzielnym instalowaniu wyposażenia. Cena podstawowa to 4640E\$; cyberkontrola kosztuje dodatkowe 950E\$. WS 35, nieopancerzony. Paliwa przy ekonomicznej jeździe starcza na 600km.

Shiva



Shiva

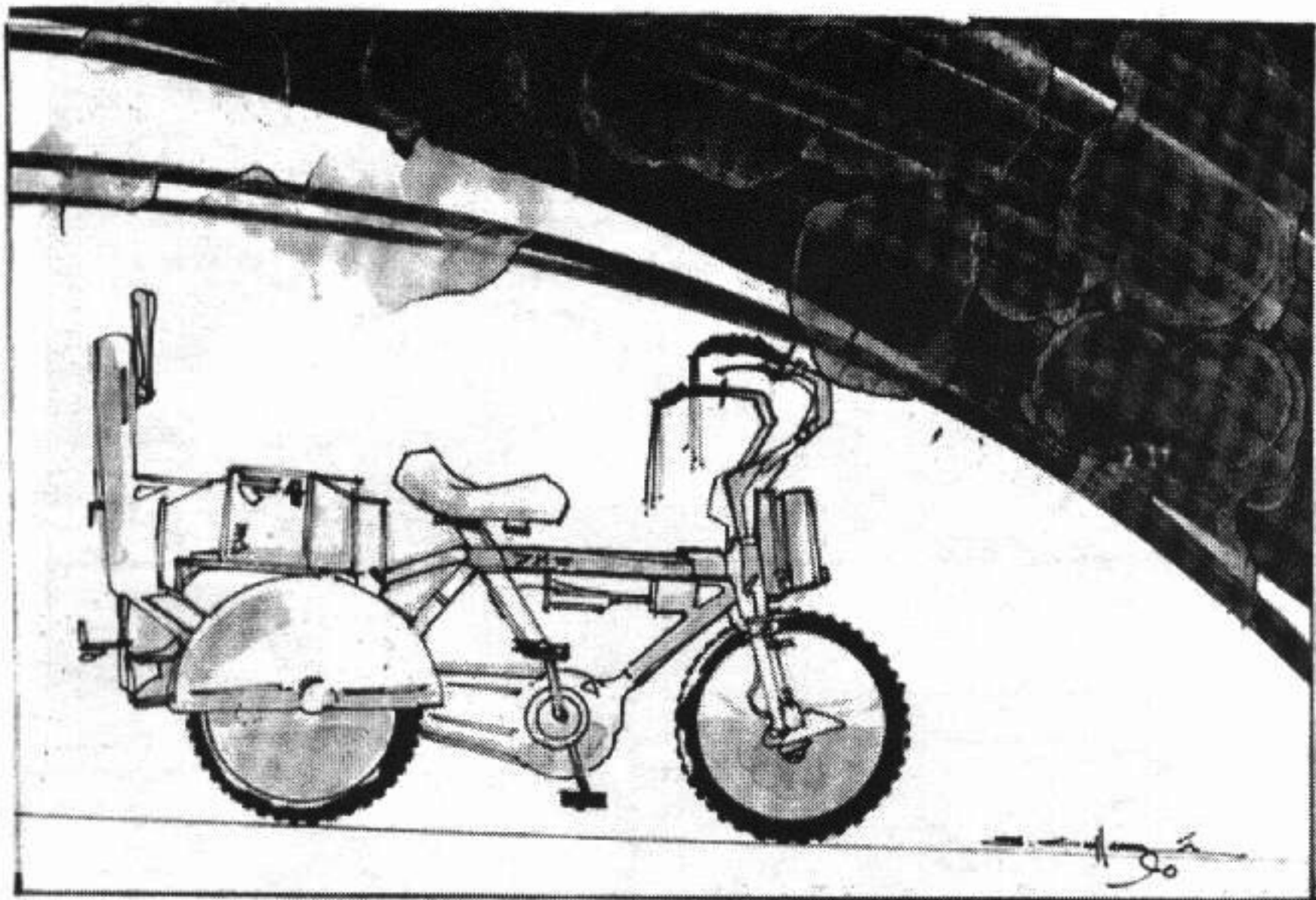
Kundalini Roadworks Shiva

8000E\$.

Shiva to pierwszy projekt motoru wysokiej klasy który wyszedł z firmy *Kundalini*. Biorąc pod uwagę ich dotychczasową ofertę pojazdów osobowych i użytkowych (ciesząc się przecież wielkim wzięciem) możemy oczekiwać od *Shivy* niezłego stosunku możliwości do ceny. Na torach wyścigowych osiąga 260km/h, ale jej cyberwspomagane zawieszenie pozwoli Ci uzyskać podobną prędkość nawet na niedoskonałych nawierzchniach. Przyspieszenie porównywalne z innymi motorami sportowymi, jeździ się nim jak po torze wyścigowym, a nie po zwykłej ulicy. Oto jest: szybki jak laser, ciemniejszy niż noc.

Statystyki w grze: *Shiva* jest naprawdę zwrotna (zredukuj trudność wszystkich manewrów o 5) a także szybka. Nie ruszaj tylko ze zbyt wielkim przyspieszeniem, jeżeli za Tobą siedzi pasażer. Prędkość maksymalna w mieście 250km/h! Doświadczony kierowca może zrobić prawie wszystko, niedoświadczony napewno zrobi każdy zakręt. Złącza interfejsu opcjonalnie. Zasięg 400km. WS 32.

Pedicab



Pedicab

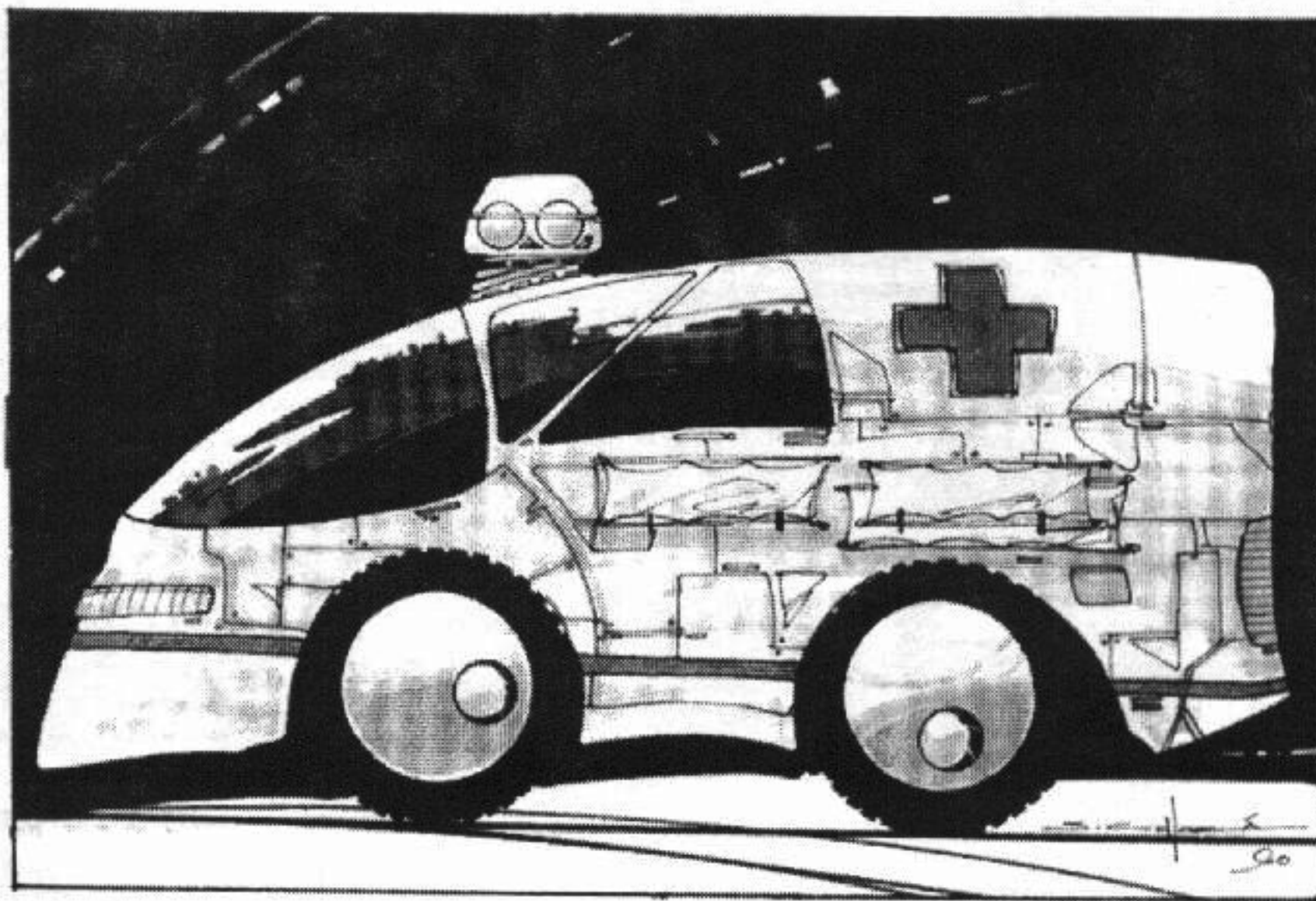
1.200E\$.

Znajdziesz je wszędzie, i zabiorą Cię wszędzie. Jeden pedałujący człowiek zastępuje kosztowny silnik, no i nie wymaga paliwa; wystarczy, że je. Typowy *Pedicab* ma miejsce dla dwóch osób i niewielkiego bagażu. Opłata to najczęściej 1E\$ za kilometr. Masywni ludzie płacą więcej. Prędkość maksymalna 40 km/h., ale po obciążeniu spada do 24 km/h. Z góry prędkość jest nieco większa, ale zanim się rozpędzisz, sprawdź, czy masz sprawne hamulce. Kierowcy *Pedicabów* to cudowne źródło informacji, oczywiście po odpowiednim napiwku. Jeżeli kierowca zostanie odpowiednio umotywowany (najczęściej wystarcza strzelanina) to prędkość maksymalna wzrasta do 50 km/h.

Statystyki w grze: WS 15, ale strzał ma aż 75% szansę, że uszkodzenie będzie czysto kosmetyczne, ponieważ niewiele elementów *Pedicaba* może zatrzymać pocisk. Albo chronić pasażera.

Ambunaught

New American Autoworks®



New American Autoworks Ambunaught

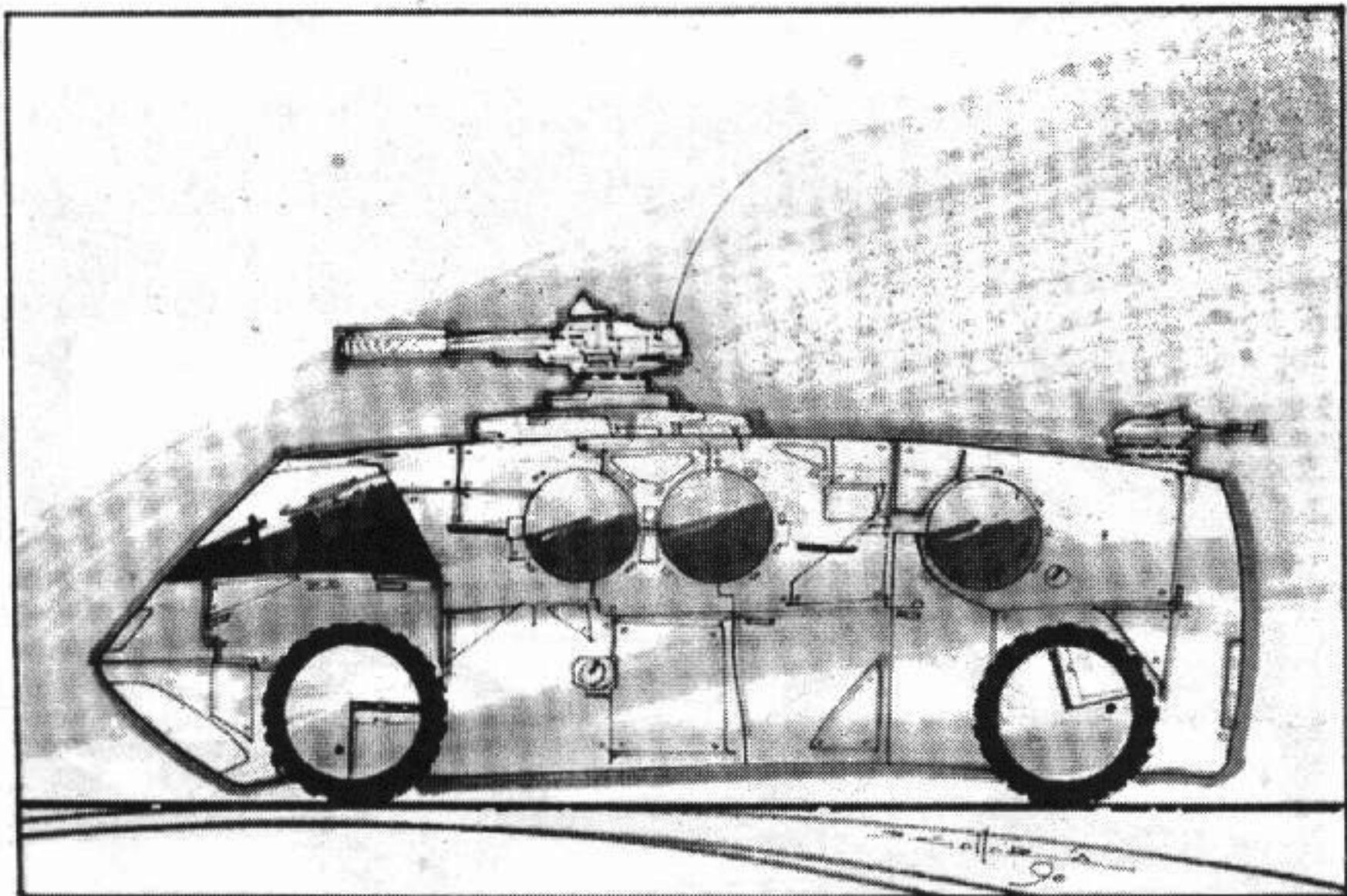
76.000E\$.

Załogi ambulansów często muszą pracować w fatalnych warunkach, ratując ludzi podczas strzelanin lub pomagając ludziom z obszarów wysoko podatnych na strzelaniny i wybuchy. *Ambunaught* firmy NAA to odpowiedź na ich modlitwy. Najrówniejsza z możliwych jazda, napęd na cztery koła, pokona najgorszy teren w dowolnym mieście. Opancerzenie chroni przed bronią ręczną i lżejszymi pociskami przeciwczołgowymi. *Ambunaught* ma zamknięty obieg powietrza i jest całkowicie ognioodporny. Miejsca starcza dla 4 leżących pacjentów i dwóch stojących sanitariuszy. Chciałbyś jeździć w czymś gorszym?

Statystyki w grze: *Ambunaught* jest naprawdę silnie opancerzony, chociaż ma kilka niedoskonałości. Zapowiadany na następny rok model będzie mógł także pływać. Zamknięty system podtrzymywania życia starcza na 16 ludzi/godzinę. Jest odporny na gorąco i ma niepalną karoserię. Ma też klatkę przeciwniecenową - wytrzymuje swobodnie zrzucone na niego 2 tonowego ciężaru. Prędkość maksymalna 115 km/h na jezdni, 50 km/h w terenie. WS 120, WB 40.

RIOT-VIII

ARASAKA 

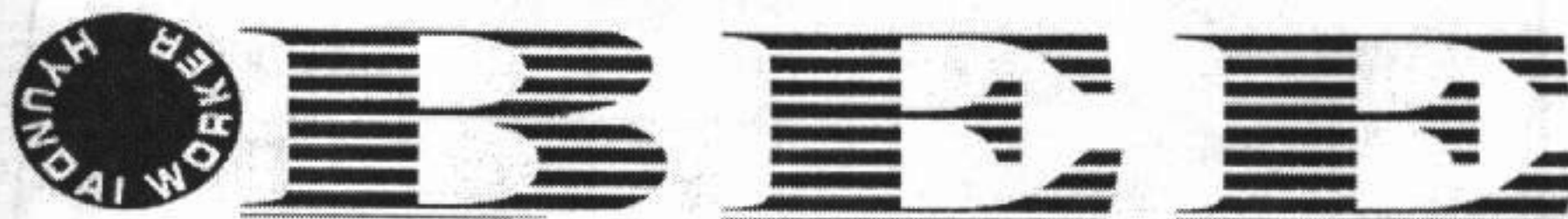
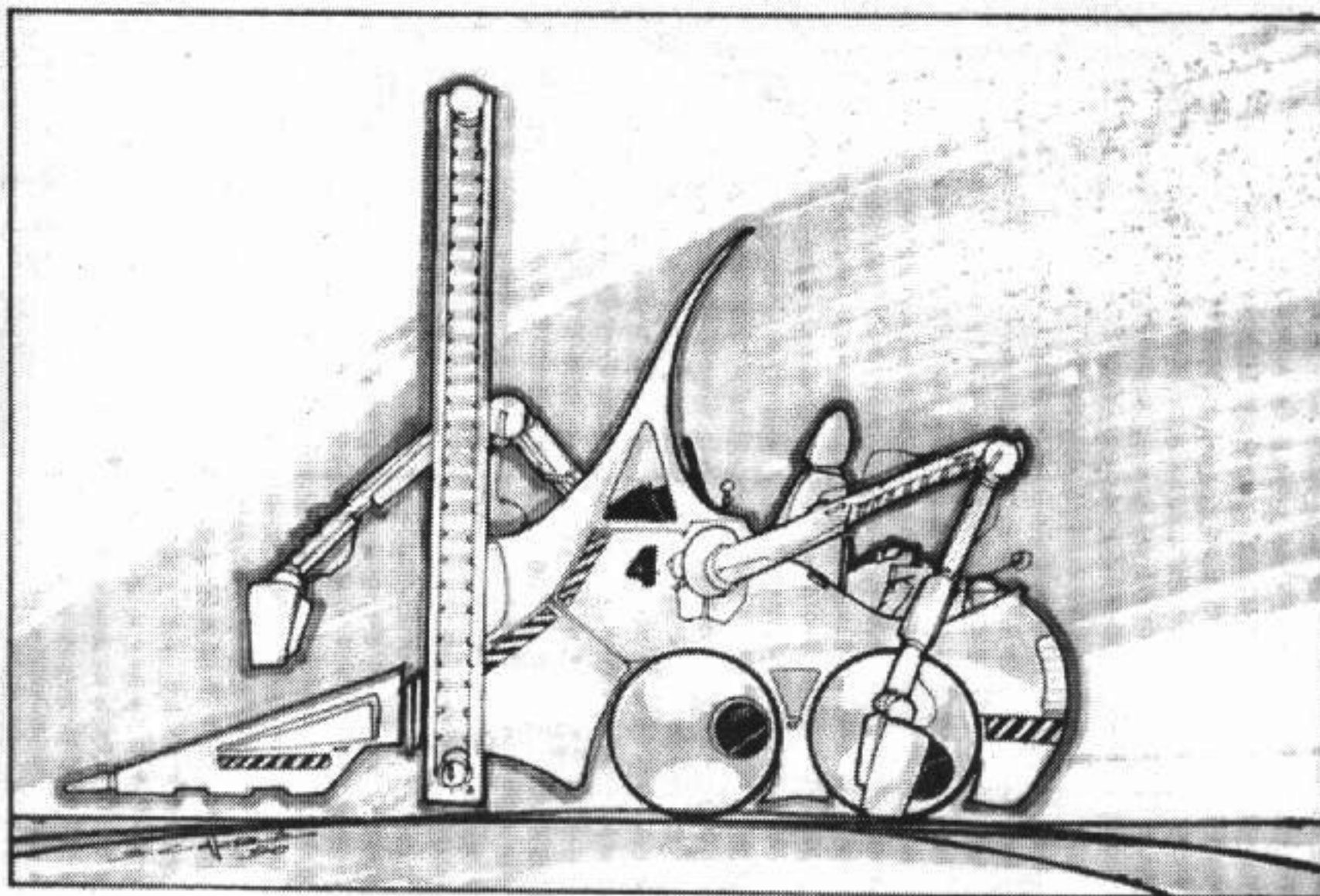


Arasaka Riot-VIII

250.000£.

Kiedy tłum zacznie dobijać się do Twoich drzwi, będziesz się cieszył, że *Riot-VIII* na nich czeka. Riot-VIII to najnowocześniejszy pojazd kontroli/rozgania tłumów. Udoskonalenia w porównaniu do pojazdów starszych generacji to m.in.: w pełni ognioodporna budowa (koniec kłopotów z koktajlami Mołotowa); działko wodne z zapasem wody na 10 minut ciągłego używania oraz nowa, opatentowana technologia: działko parowe, które złamie nawet najostrzejszy bunt, żadnych trupów, tylko drobne rany i poparzenia. Pełna kontrola cybernetyczna oraz łącze satelitarne pozwalają radzie nadzorczej na osobiste zajęcie się sytuacją. Ta nowa generacja pojazdów kontroli tłumów da sobie radę w najbardziej zniszczonych i zagruzowanych częściach miasta. Zamieszki w Twojej fabryce? Zadzwoń pod numer 1-800-ARASAKA a nasz przedstawiciel może wprowadzić pojazdy do akcji w 120 minut lub krócej! Masz na to nasze słowo. Będziemy tam.

Statystyki w grze: Prędkość maksymalna 192 km/h. WS 200 WB 30. Załoga dwie osoby, do 8 specjalistów do walki z tłumem. Przewożeni żołnierze nie są w pełni chronieni (75% ciała). Działko wodne 360 stopni. Zasięg działka wodnego 30m, pary 10m. Granatnik na dachu, 180 stopni, magazynek 18 standardowych granatów, zasięg 300m. Efekt działania działka wodnego zależy od mistrza gry, najlepiej utrzymać szczegóły w tajemnicy, dając jedynie do zrozumienia, że jest to nadzwyczaj nieprzyjemne i bolesne.



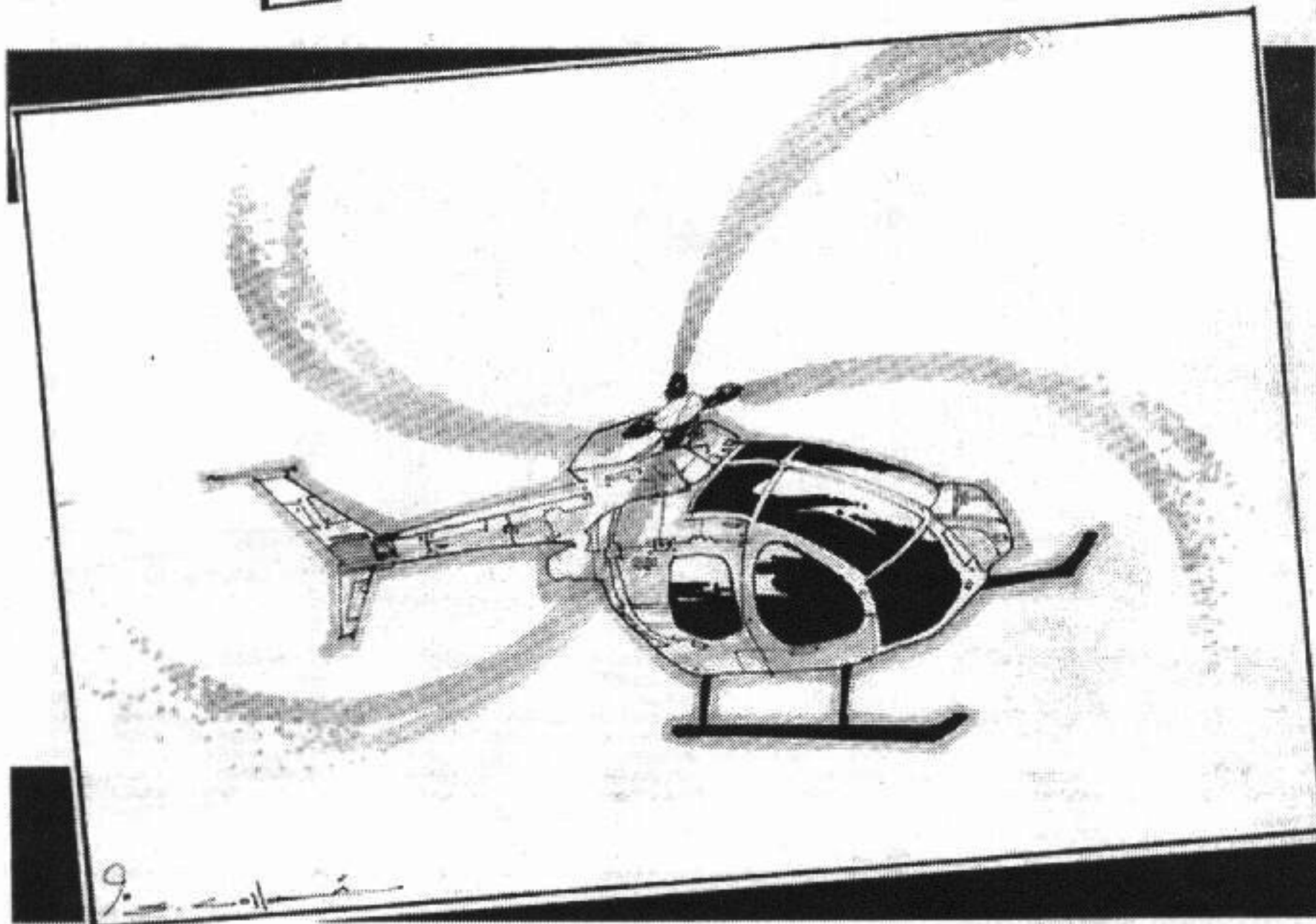
GM/Hyundai Worker Bee

5.000E\$.

Transport ładunków w zabezpieczonej placówce to najczęściej zadanie rutynowe. Przenieś wykwalifikowanych pracowników do ważniejszych zadań i pozwól, żeby *Worker Bee* przejął większość prac magazynowych. Każdy *Worker Bee* to semiautonomiczny robot podległy programowi nadzorczemu umieszczonemu w twoim komputerze głównym. *Worker Bee* może przenosić do dwóch ton metrycznych ładunku; z tego połowę na podnośniku (resztę na platformie transportowej), a ramiona pomocnicze mogą podnieść do 400kg. Przedmioty tak niewielkie jak jajko i tak duże jak zdemontowany aerolot *Bell-15* przenoszone są z równą łatwością i precyzją. Komputer pokładowy odciąża komputer główny. Pracują dwadzieścia cztery godziny na dobę, nie strajkują, pracują w ciemnościach i tak je skonstruowano, byś mógł na nich polegać.

Statystyki w grze: *Worker Bee* to typowy pojazd zdalnie sterowany przez komputer. Można je spotkać w tych wszystkich nowoczesnych fabrykach i instalacjach do których gracze tak lubią się włamywać. Ich parametry to WS 60, WB 20. Prędkość maksymalna 40 km/h, znacznie mniejsza na nierównym podłożu. Ograniczone możliwości sterowania w kokpicie, ale uwaga na palce — program sterujący nie przewiduje załogi.

BELL AERONAUTICS SPY EYE



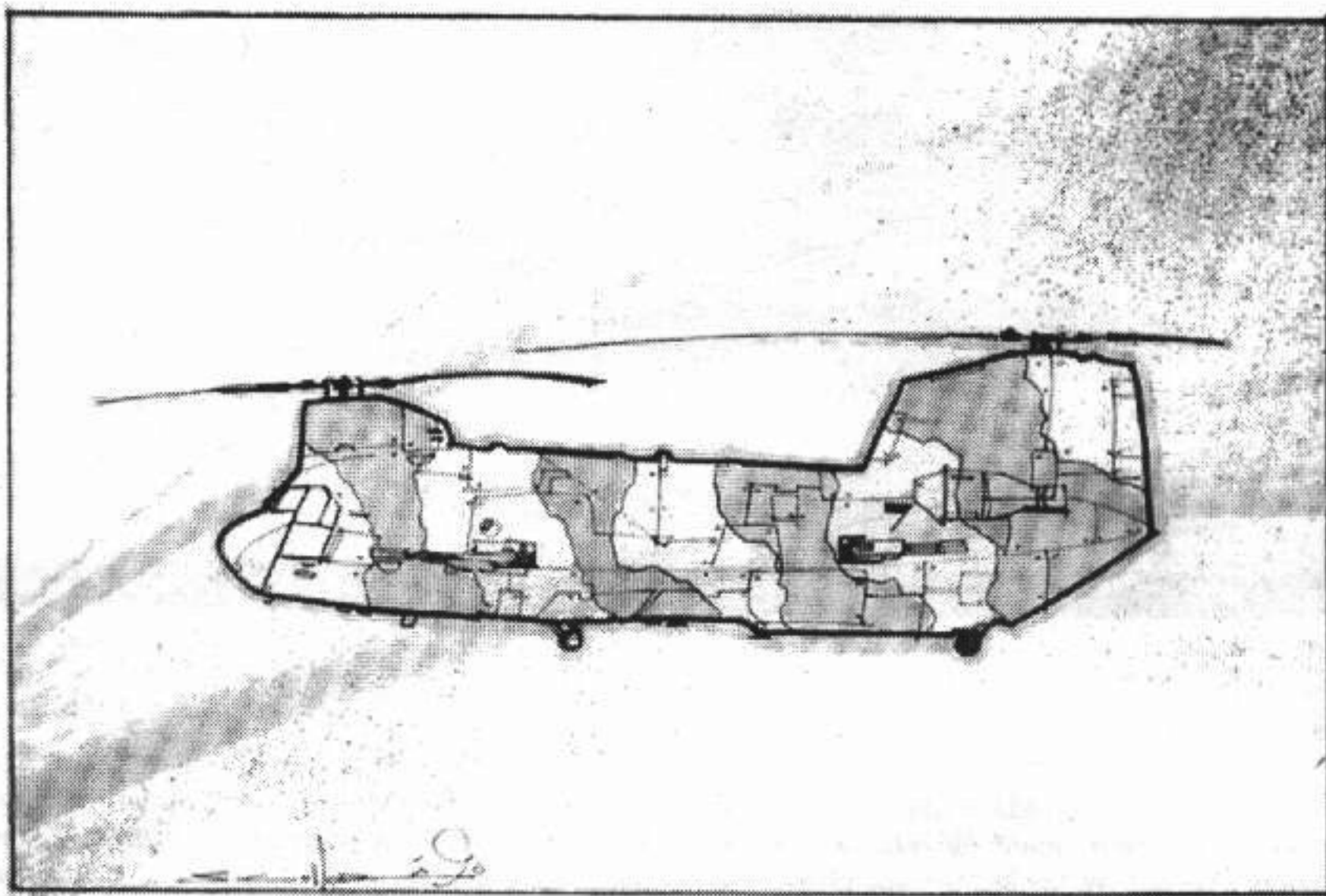
Bell Spy-Eye 18

206.000E\$.

Ten ultranowoczesny śmigłowiec został wymyślony dla reporterów potrzebujących mobilności, których nie stać na AV. *Spy-Eye* jest prawie tak szybki jak AV-4, a kosztuje o połowę taniej. *Spy-Eye* może dać twojemu zespołowi Krawędź, której potrzebujesz aby pokonać konkurencję. Pełne wyposażenie pokładowe, komputery i skanery które uczynią z Twojego śmigłowca montażownię video. Będziesz pierwszy na miejscu zdarzenia i pierwszy na antenie. W niebezpiecznych sytuacjach przekonasz się, że *Spy-Eye* jest tak bezpieczny jak śmigłowce policyjne. Nieuzbrojony, ale opancerzony i wystarczająco zwrotny, by wydostać Cię z kłopotów — nie przerywając filmowania! Standardowe wyposażenie to złącza satelitarne. Opcjonalnie cybermodem i system zagłuszania podczerwieni, ogłupiający większość skanerów i pocisków przeciwlotniczych (–30% do procentowej szansy trafienia dla pocisku). *Spy-eye* jest przystosowany do działań nocnych, podczas złej pogody lub silnego zadymienia — nic Cię nie zatrzyma w drodze po Twój reportaż!

Statystyki w grze: *Spy-Eye* potrafi zapewnić względne bezpieczeństwo (WS 65, WB 12) czwórce pasażerów. Sieć czujników, w jaką jest wyposażony jest jedną z najlepszych na rynku. Konstrukcja kadłuba jest stosunkowo tania, ale wyposażenie elektroniczne jest pierwszorzędne. Większość stacji używa ich jako rezerwy, dla korespondentów lokalnych i wolnych strzelców, więc najlepsze wyposażenie idzie raczej do AV-ek. Prędkość maksymalna 448 km/h, a zwrotność jest niezła w porównaniu do innych śmigłowców (–2 do trudności wszystkich manewrów).

SIKORSKY-MITSUBISHI DRAGON



Sikorsky-Mitsubishi Dragon

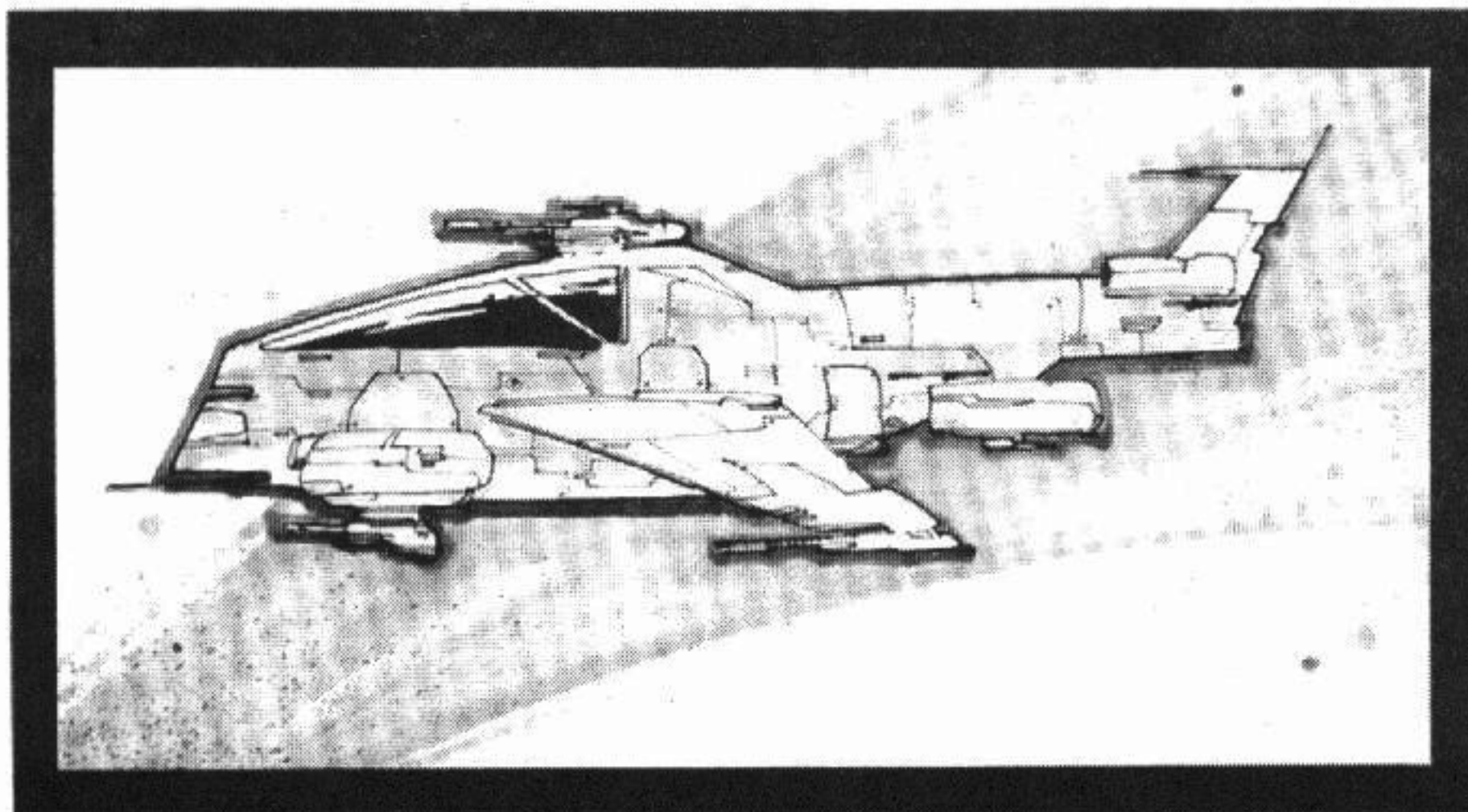
2.5 miliona E\$.

Rozwinięcie projektu wymyślonego przed czterdziestu laty, *SM-Dragon* potrafi przenieść trzydziestu żołnierzy oraz zapewnić wsparcie ogniowe na współczesnym polu walki. I to szybko. Ten ogromny śmigłowiec potrafi poruszać się z prędkością 560 km/h — i to kiedy jest załadowany do pełna! Salwa z broni pokładowej Dragona potrafi ostudzić nawet najgorętszą (najsilniej bronioną) strefę lądowania. Rakiety, działka wielolufowe, granaty i karabiny maszynowe — wszystko to razem tworzy najgroźniejszy śmigłowiec świata.

Statystyki w grze: *Dragon* to najniebezpieczniejsza rzecz, jaką kiedykolwiek większość cyberpunków w swoim życiu spotka. Używaj tego jak prawdziwego smoka — do zabijania ważniaków i straszenia małych dzieci. Prędkość maksymalna niezaladowanego Dragona to 672 km/h, WS 400 i WB 90. Naprawdę, trudne do zabicia. Uzbrojony po zęby (wybierz 8 dowolnych broni ciężkich z *Solo of Fortune* lub *Cyberpunka*). Używaj go do niszczenia całych budynków i dzielnic.

AV-9

Combat Assault Aerodyne



AV-9

1.3 miliona E\$.

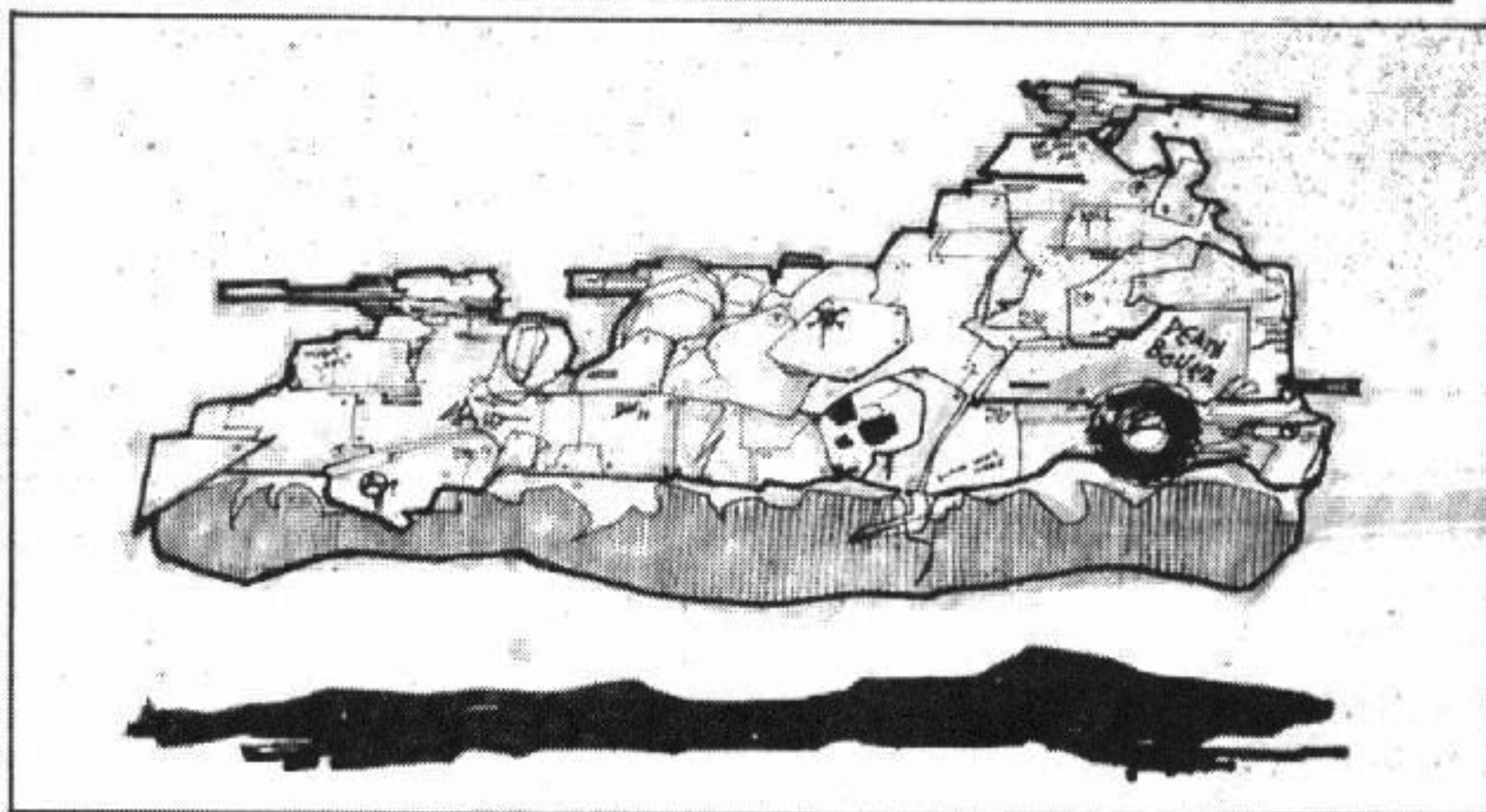
Większy brat AV-4 wychodzi z ukrycia! Wyobraź sobie AV o budowie modułowej, gdzie jednostka podstawowa to groźny, bojowy AV. Wyobraź sobie centrum dowodzenia wystarczająco przestrzenne by pomieścić Ciebie i twoją kadrę dowódczą, pozwalające na obserwację pola walki za pomocą ultranowoczesnych sensorów AV-8-ki. Wyobraź sobie niszczącą moc działka wielolufowego, dwóch granatników i aż czterech(!) wyrzutni pocisków rakietowych. Wyobraź sobie transportowiec dla żołnierzy, z miejscem dla dziesięciu Twoich najlepszych ludzi, który może ich dostarczyć tam, gdzie są potrzebni i dokładnie wtedy, kiedy są potrzebni. Wyobraź sobie to wszystko naraz, i zadzwoń do swojego dealera zanim zrobi to Twój przeciwnik.

Statystyki w grze: AV-9 ma slot do którego można przyłączyć jeden z poniższych modułów: transportowy, uzbrojenia lub stanowisko dowódcze. Wymiana modułów zajmuje załozce naziemnej w warunkach polowych ok. 10 min. Uzbrojenie jest także modułowe, z wyjątkiem dwóch wieżyczek z granatnikami (kąt rażenia każdej z nich 180 stopni). Dwa podwieszenia broni ciężkich (pod kadłubem) wyposażone są w zasilanie, złącza sensorów i podajniki amunicji (te ostatnie wykorzystywane tylko w module uzbrojenia). Do końców zewnętrznych stabilizatorów można podłączyć pojedyncze wieżyczki z karabinami szybkostrzelnymi oraz dowolną broń do pojedynczego podwieszenia pod stabilizatorem. Salwę czterech rakiet jednocześnie uzyskasz przez podwieszenie po jednej wyrzutni pod stabilizatorami i używanie dwóch wyrzutni szybkostrzelnych czerpiących amunicję z modułu uzbrojenia.

Prędkość maksymalna 640 km/h, zasięg bojowy 640 km. WS 180 WB 45. Wszystkie warianty AV-9 mają oprzyrządowanie do lotu w każdych warunkach pogodowych oraz pełen zestaw sensorów. Wytrenowana obsługa naziemna może zmienić moduł w ciągu 10 minut bez lądowania (używając lin). Uzbrojenie: granatniki używają standardowych granatów, zasięg 750m, 2 strzały na turę i 30 granatów na każdy z granatników (dwa typy granatów w magazynku, co turę można wybrać jeden z nich). Wyrzutnie rakietowe są równoważne wyrzutniom *Militech RPG-A*, ale z szybkostrzelnością 8! Strzelają na wprost, z możliwym odchyleniem wyrzutni o +/- 15 stopni od kierunku lotu. Zwykłą taktyką jest „podprowadzanie” rakiet w kierunku celu podczas lotu koszącego. Wyrzutnia mieści 24 rakiety (pojemniki zewnętrzne) lub 72 rakiety (tylko w module uzbrojenia, w kadłubie). Karabiny szybkostrzelne to cyberkontrolowane sprzężone bronie używające amunicji 5.56mm, parametry AKR 20. 200 sztuk amunicji na każdy (lub 500 w module uzbrojenia).

PUNKNAUGHT!

Maximum violence, Maximum speed!



Przerażający Punkcernik!

cena nieznana

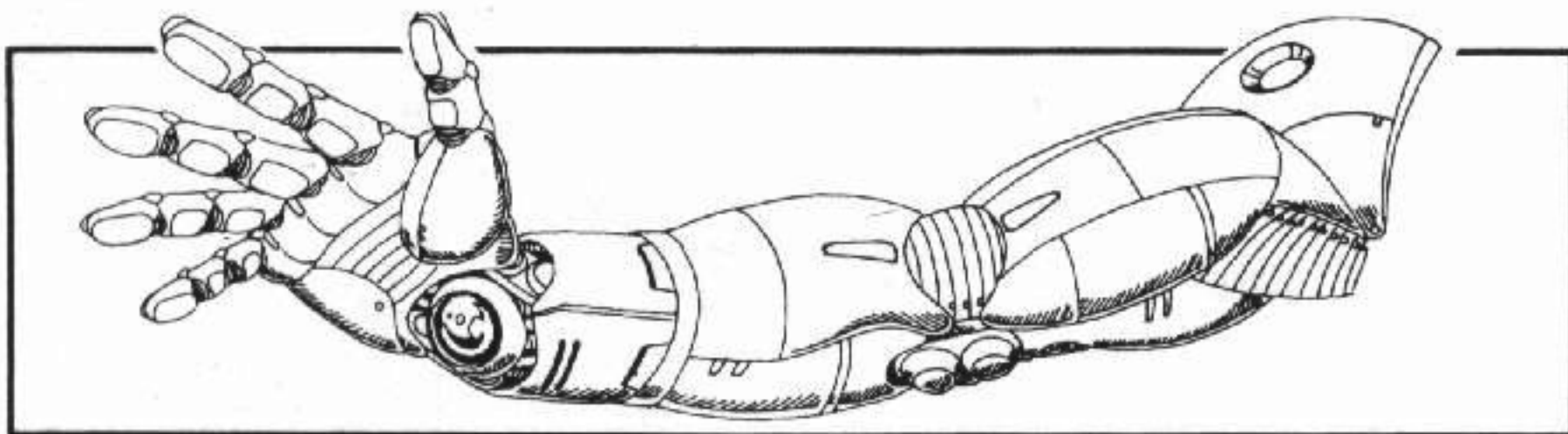
Koszmar każdego gliniarza. Weź silniki trzech lub czterech zestrzelonych AV-ek, zamontuj je w mieszance autobusów, przyczep turystycznych i innego złomu, przyspawaj każdą broń, jaką uda Ci się skądś wyciągnąć i zaatakuj tym barykady policyjne — i patrz, jak gliny idą w rozsypkę!! Typowy *Punkcernik* jest w stanie unosić się metr lub dwa nad ziemią i po dobrym starcie może osiągnąć prędkość 50 km/h. Zabiera dwudziestu-trzydziestu pasażerów i ma dwanaście osób załogi. Każdy *Punkcernik* jest unikalny, i oczywiście każdy nazywa się inaczej.

Punkcerniki były budowane i używane w Londynie, Chicago, Nowym Jorku (dwa razy), Night City, Osace i Manili, żeby wymienić te najbardziej znane. Budowane są przez gangi do rozwalania policjantów, łamania prawa oraz dla czystej przyjemności niszczenia i przemocy. *Punkcernik* to psujące się połączenie różnych maszyn; niewiele gangów potrafi utrzymywać coś takiego przez dłuższy okres czasu, chociaż wiele próbuje. Typowe uzbrojenie to rakiety domowej produkcji i lekkie karabiny maszynowe. Cięższe uzbrojenie zużywałoby zbyt wiele mocy.

Statystyki w grze: *Punkcernik* to odpowiedź gangów ulicznych na *Dragona* firmy Sikorsky-Mitsubishi - na tyle, na ile jest to możliwe. Budowa trwa od tygodnia do miesiąca i potrzeba do niej wiele złomu i palników acetylenowych. Generalnie, każdy silnik AV-ki jest w stanie unieść jeden autobus lub przyczepę. Można przehandlować moc za śladowe opancerzenie, i co najwyżej dwa stanowiska strzeleckie na silnik, ale nie więcej, jeżeli chce się uniknąć przeciążenia. Może się w nim zmieścić wielu ludzi; boostergangi je uwielbiają, i uwielbiają w nich balować. Każdy „egzemplarz” ma WS od 60 do 80. Większość kadłuba jest nieopancerzona, wyjątkami są stanowiska kontrolne, silniki i (na całe szczęście) amunicja oraz zbiorniki z paliwem (WB 20). Dokładne parametry (ilość i rodzaj uzbrojenia, ilość silników) zależy od mistrza gry, a nie projektantów! Te pojazdy są bardzo dramatyczne, i samo ich budowanie może zapewnić wiele przygód. Krążą pogłoski o nowocześniejszych wersjach, ale ktoś stara się je starannie wyciszyć.

Cybersprzęt

Nowe rozszerzenia cyber-krawędzi

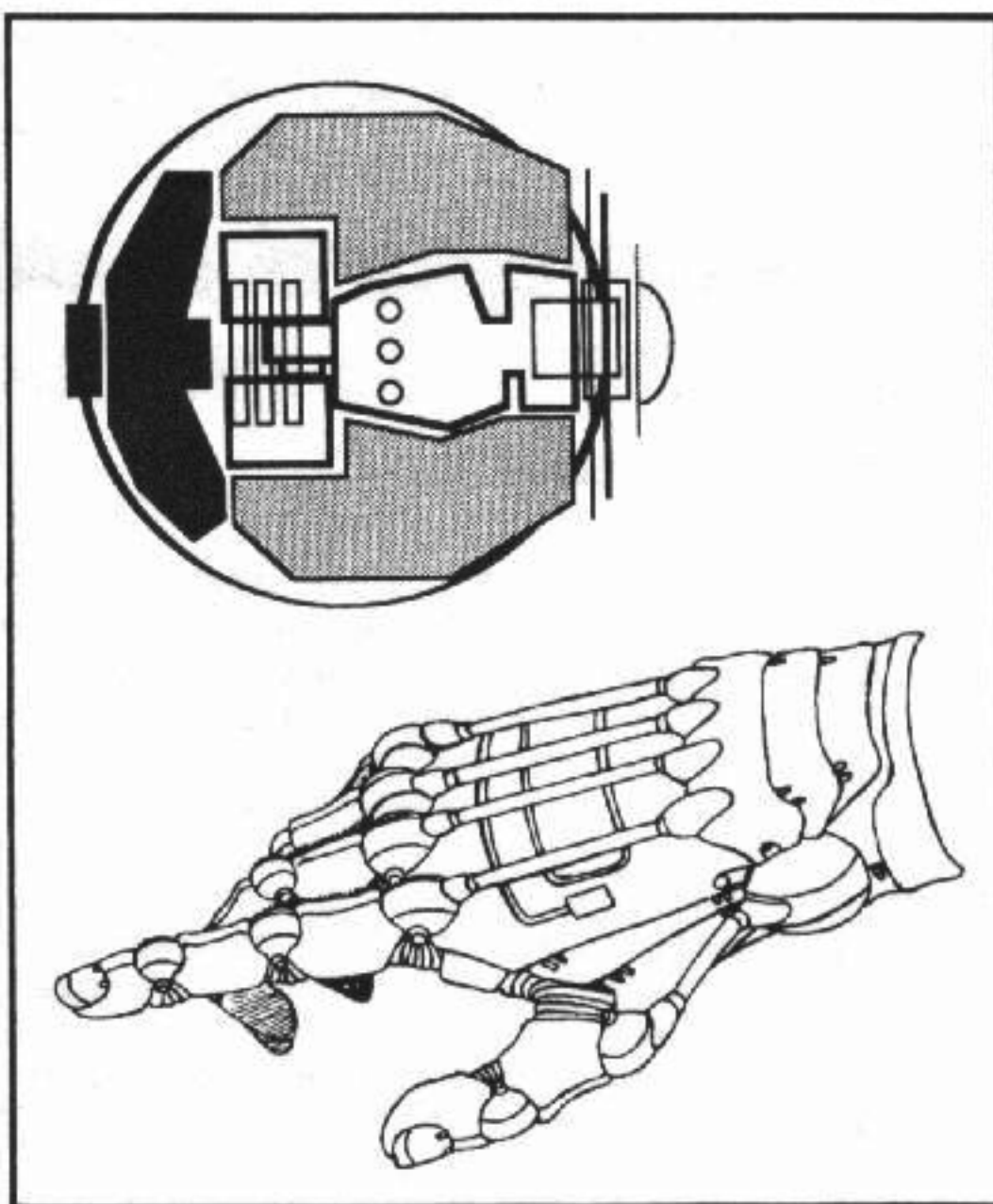


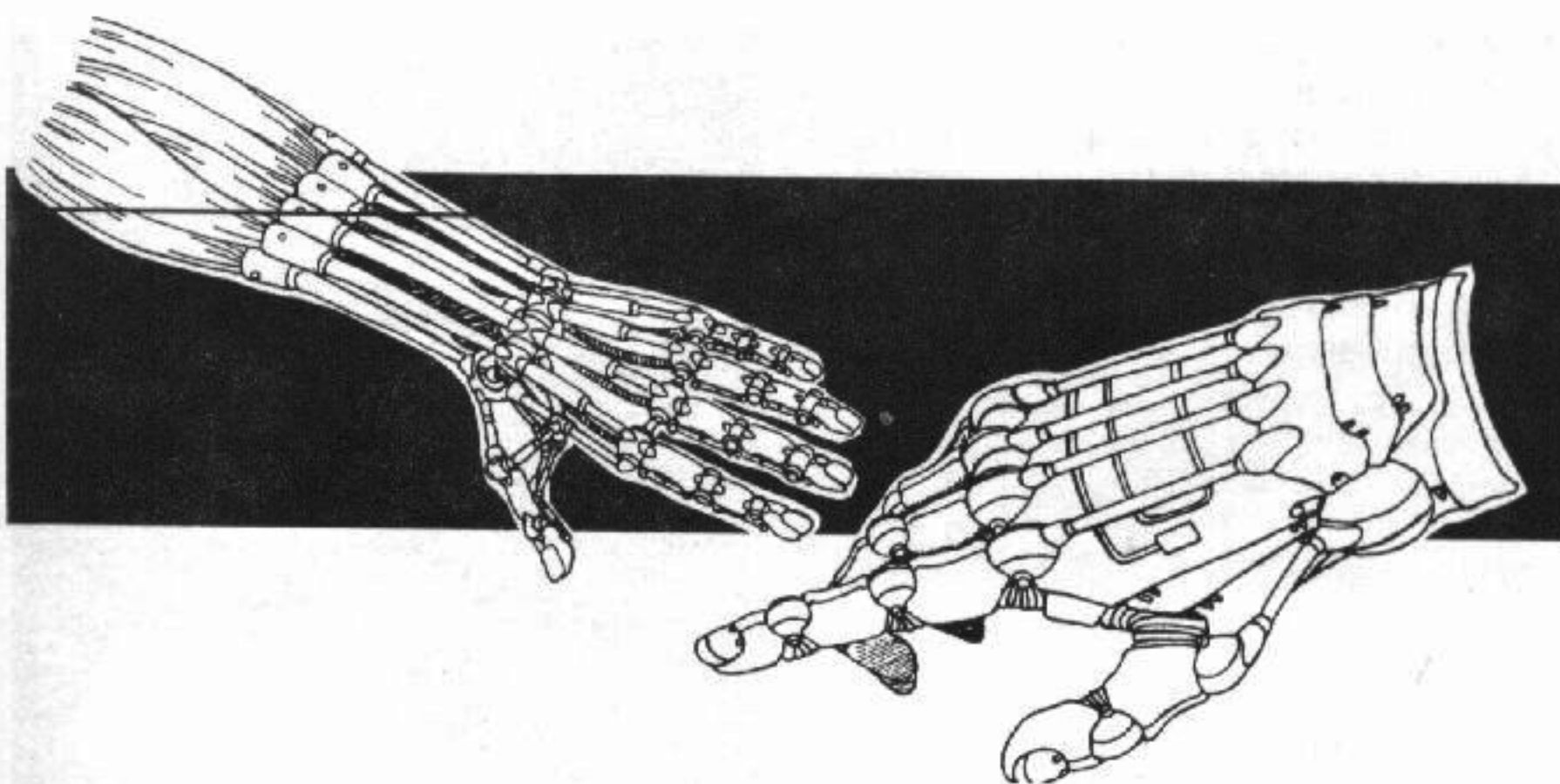
„Nie możesz być Cyberpunkiem bez Cybersprzętu. To on odróżnia Cię od tych kiepasów łązających po ulicach. Tych, no wiesz — ofiar...”

— Ripperjack

„Ten nowy sprzęt, który pokazał się ostatnio na ulicach jest odjazdowy. Opcjonalne ręce, podłączane flaki, stoporolki. Weź trochę rakiet, zakryj mordę Optishieldem i jesteś gotów, chombatta. Idź, i zostaw trochę blizn na różnych twardzielach.”

— Lord Molo,
lider Boogiemenów





Niezależna Cyberdłoń

(Independent Cyberhand)

750E\$.

Pomocna dłoń dla tych, którzy stracili własną!

Nowość z firmy *Psiberstuff* - cyberdłoń o sile zgniatania 1k10 (nie korzysta z aktuatorów całej ręki, polega tylko na własnych), może być wyposażona w 4 opcjonalne cyberpalce (lub 1 opcję instalowaną w całej dłoni). Dłoń może przyjąć 7 pktów uszkodzeń strukturalnych zanim stanie się bezużyteczna, zniszczona zostanie po otrzymaniu 10 pktów. Dłoń może zostać wyposażona w pokrycia *Realskinn*, *Superchrome* lub pancerz, po 100E\$. każdy. UC=1k6.

OptiShields™

300E\$.

Najlepsze - zarówno jeżeli chodzi o styl, jak i funkcjonalność!

Maksymalny efekt! *Kiroshi Opticals* zaprezentowały swoje nowe osłony oczne dla tych, którzy WIEDZA, że styl jest wszystkim. Kuloodporne lustrzanki wbudowane są w oczodoły i czoło i zakrywają całkowicie oczy opancerzeniem WB 8 (1-3 na 1k10 że strzał w głowę trafi w szkła). Oczy są trwale chronione od substancji żrących, antyślepiacze są standardowo montowane. UC=1k6+2.



Cyberpalce DIGITS (DIGITS Cyberfingers)

Nowa seria cybernetycznych palców z Dynalar Technologies! Kompatybilne z dowolną standardową cyberręką lub cyberdłonią; łatwe do zainstalowania w zaciszu Twojego własnego domu.

a) Strzałkowiec 100E\$.

Wystrzeliwuje za pomocą sprężonego powietrza strzałkę na odległość do 3m, podobne do broni instalowanej w cyberoku z CP 2020. UC=2.

b) Wytrych 50E\$.

Zamaskowane i "poręczne" narzędzie do włamywania. UC=0.5.

c) Pióro Światłne 45E\$.

Używane do pisania po ekranach komputerowych i tabliczkach graficznych. UC=0.5.

d) Minilatarka 25E\$.

Skoncentrowana wiązka światła o długości 25m. Wymienialne baterie (1E\$ sztuka); starczą na 12 godzin. UC=0.5.

e) Palec-Bomba 150E\$.

Należy go odłączyć i rzucić; zadaje 2k6+3 obrażeń każdemu w promieniu 1.5 m. Uwaga: zakazane w niektórych stanach. UC=2.

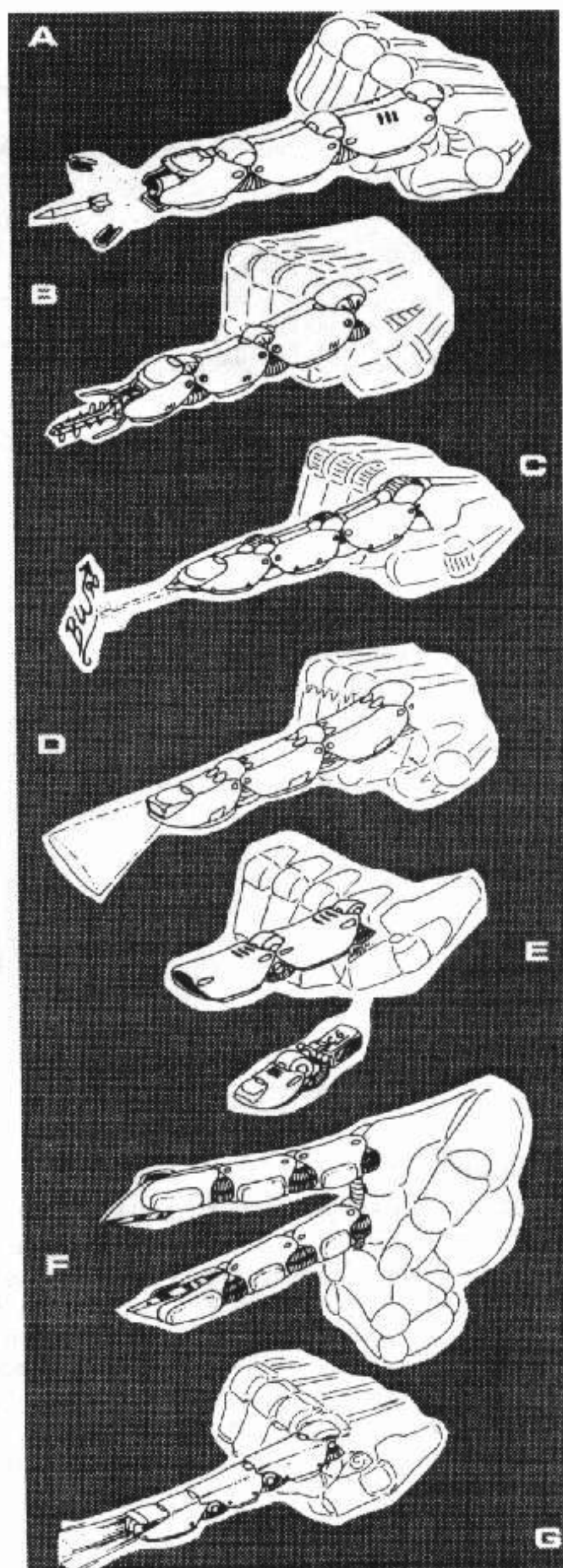
f) Nożyczki / Przecinaki Drutów 50E\$.

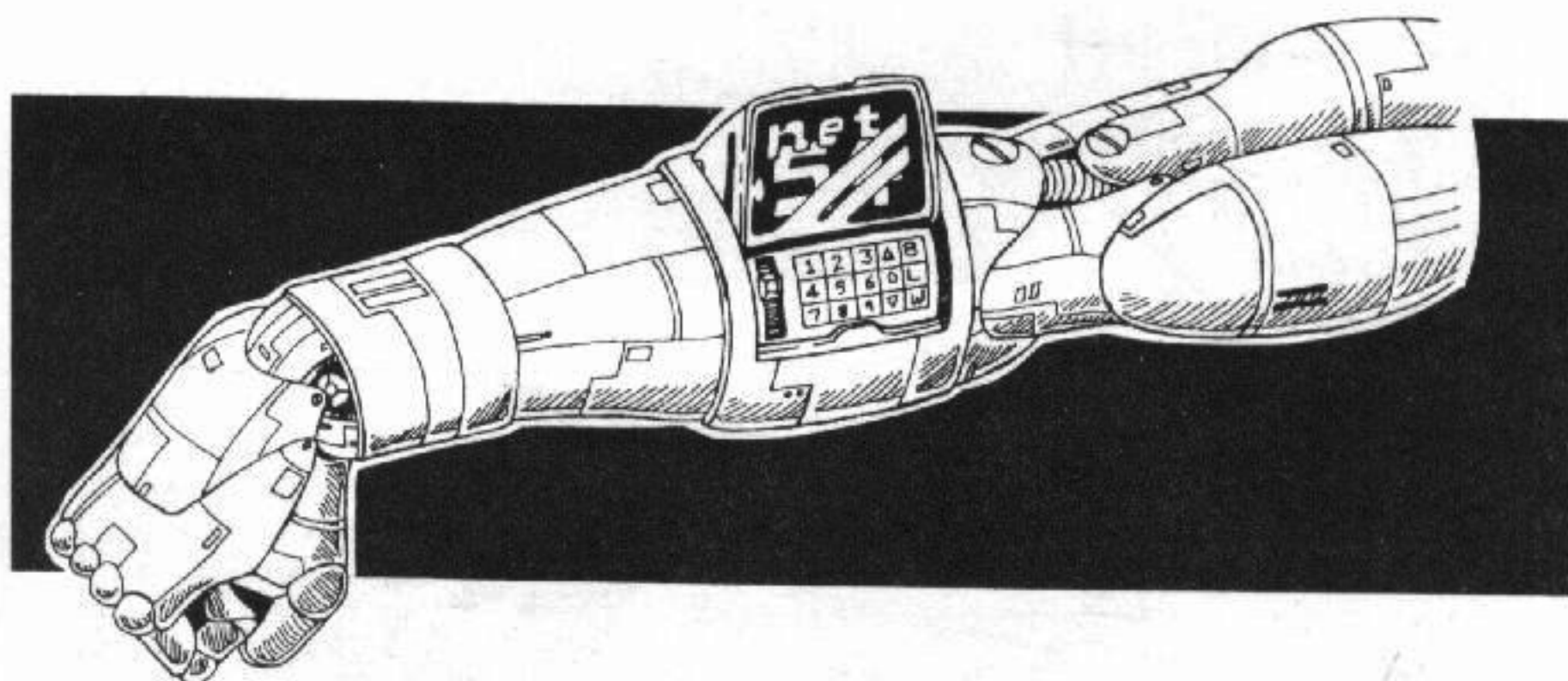
Para ostrz wbudowana w palce środkowy i wskazujący. Zadają 1k6/3 obrażeń, jeżeli użyje się ich jako broni. UC=1.

g) Rozpylacz Gazu Obezwładniającego 150E\$.

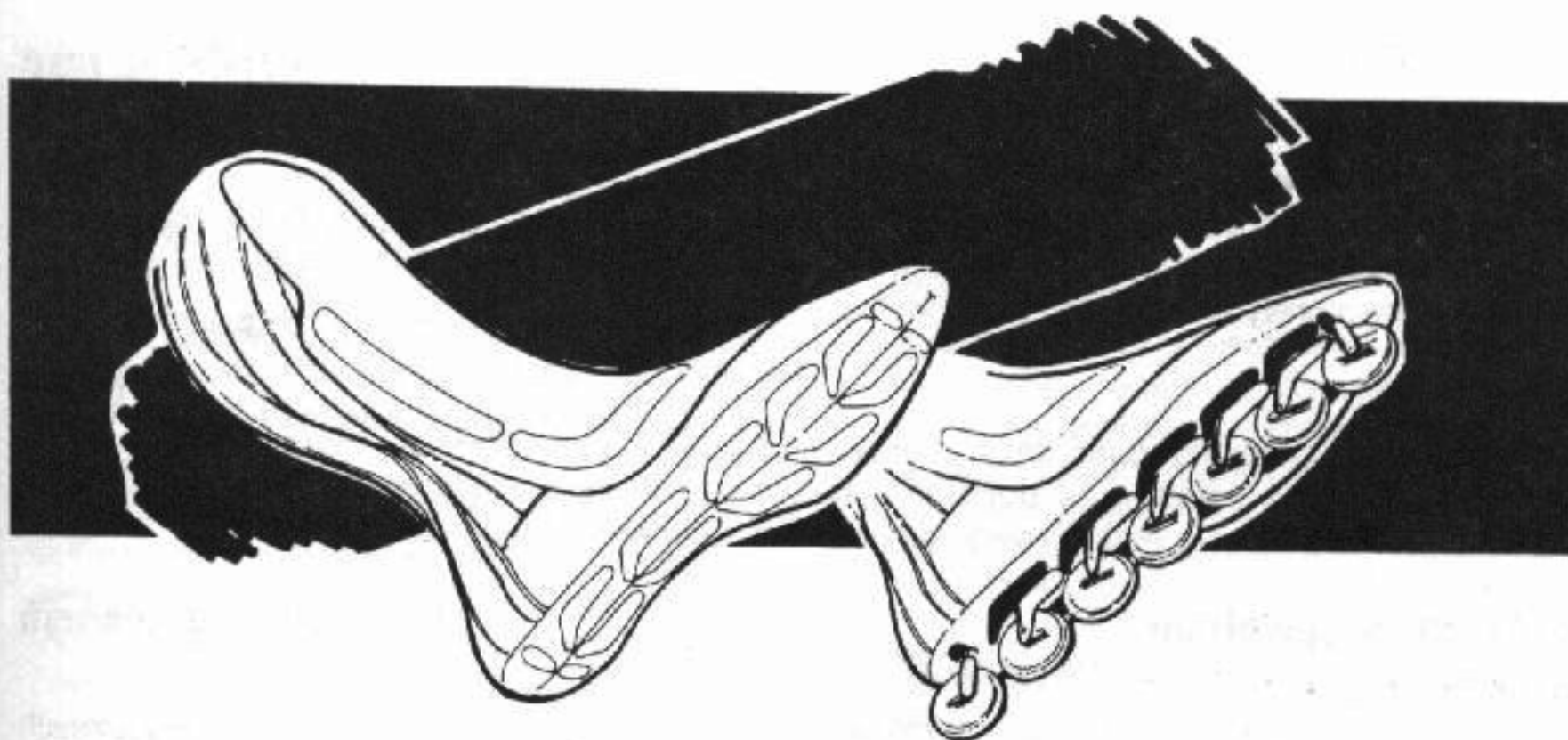
Posiada zapas gazu na dwa rozpylenia obezwładniającej mgiełki (-4 do REF i umiejętności *Spostrzegawczość* na 1k6 rund walki). Użycie efektywne wymaga rzutu o trudności Średniej jeżeli cel jest zaskoczony; trudność Bardzo Trudna jeżeli nie jest. UC=2.

To wszystko oferuje wam Dynalar - a także nasza specjalna oferta: kup teraz, a odkupimy od Ciebie Twoje używane cyberpalce po 30E\$ sztuka!

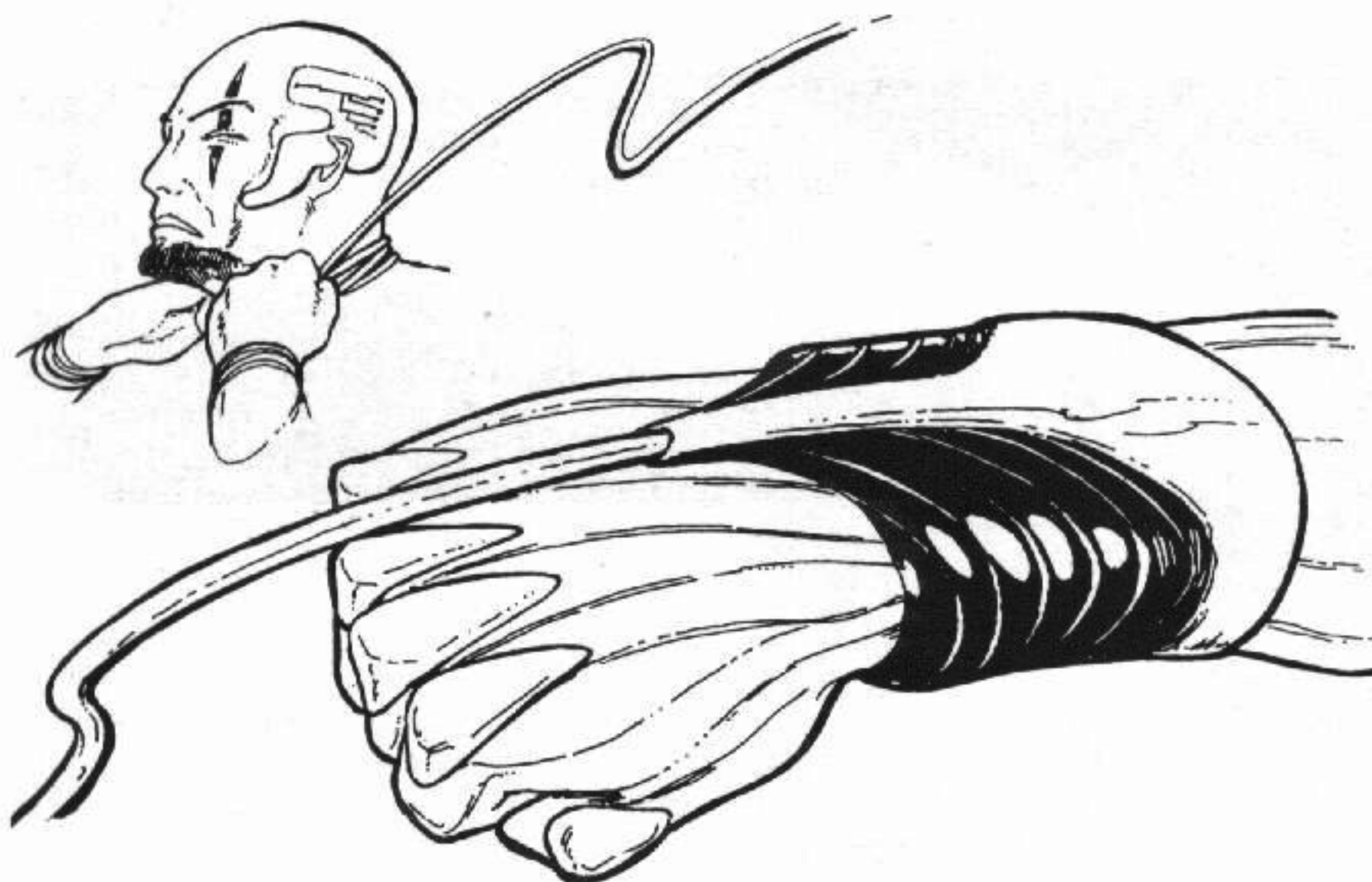


**Watch-Man™****180E\$.**

Opcja przeznaczona do cyberreki, oferowana przez firmę Psiberstuff. Miniaturowy telewizor, możliwy do zainstalowania w dowolnej cyberreke, oferujący chcącemu obejrzeć wiadomości, odtworzyć wideochipy lub poprostu znudzonemu użytkownikowi ekran o wymiarach 7.5cm x 5cm. UC=1.

**Skate Foot™****440E\$.****Skate'uj - albo giń!**

Ten zmechanizowany moduł stopowy (instalowalny jedynie w cyberkończynach) wyposażony jest w cztery kółka z własnym napędem, o podwyższonym współczynniku tarcia, chowane w cyberstopę kiedy nie są używane. Po uruchomieniu serwomechanizmy mikrohydrauliczne wysuwają kółeczka i... ZOOM!! Pokonaj korki uliczne z prędkością bliską 56 km/h (SZYB 20+ !!), osiąganą w pół minuty (uwaga: pośpiech na drogach może być niebezpieczny). UC=1k6. UWAGA: zainteresowany potrzebuje umiejętności *łyżwiarstwo* lub *atletyka* by móc używać Skate Foot™.



Bicz (Whip)

475E\$. za rękę

Twój wróg zawsze w Twoim zasięgu!

Opcja przeznaczona do cyberreki. Długa na 2.2m macka może uderzyć zadając 1k6/2 uszkodzeń lub opłatać za 1k6 uszkodzeń na rundę walki (cel musi wykonać Trudny rzut na REF lub BC aby się uwolnić), lub służyć jako chwytak krótkiego zasięgu. UC=2k6.

LimbLink™

100E\$.

Opcja dla cyberreki. Wykorzystując smart-monoki podłączony przewodem do interfejsu kontrolnego cyberkończyny ta opcja sprawia, że dowolna cyberbroń wysuwana z ręki działa z odpowiednikiem Smartguna (+1). Nie potrzeba dodatkowego procesora neuralnego do tego połączenia. UC=1.

Magnetyczne stopy/dłonie.

60E\$. za parę kończyn

(Magnetic feet/hands)

Niewielkie elektrostatyczne powierzchnie przywierające mogą zostać umieszczone w wewnętrznych powierzchniach stóp i dłoni, także cybernetycznych. Przeznaczone są głównie do użytku w warunkach nieważkości, pozwalają chodzić po ścianach i sufitach. UC=0.

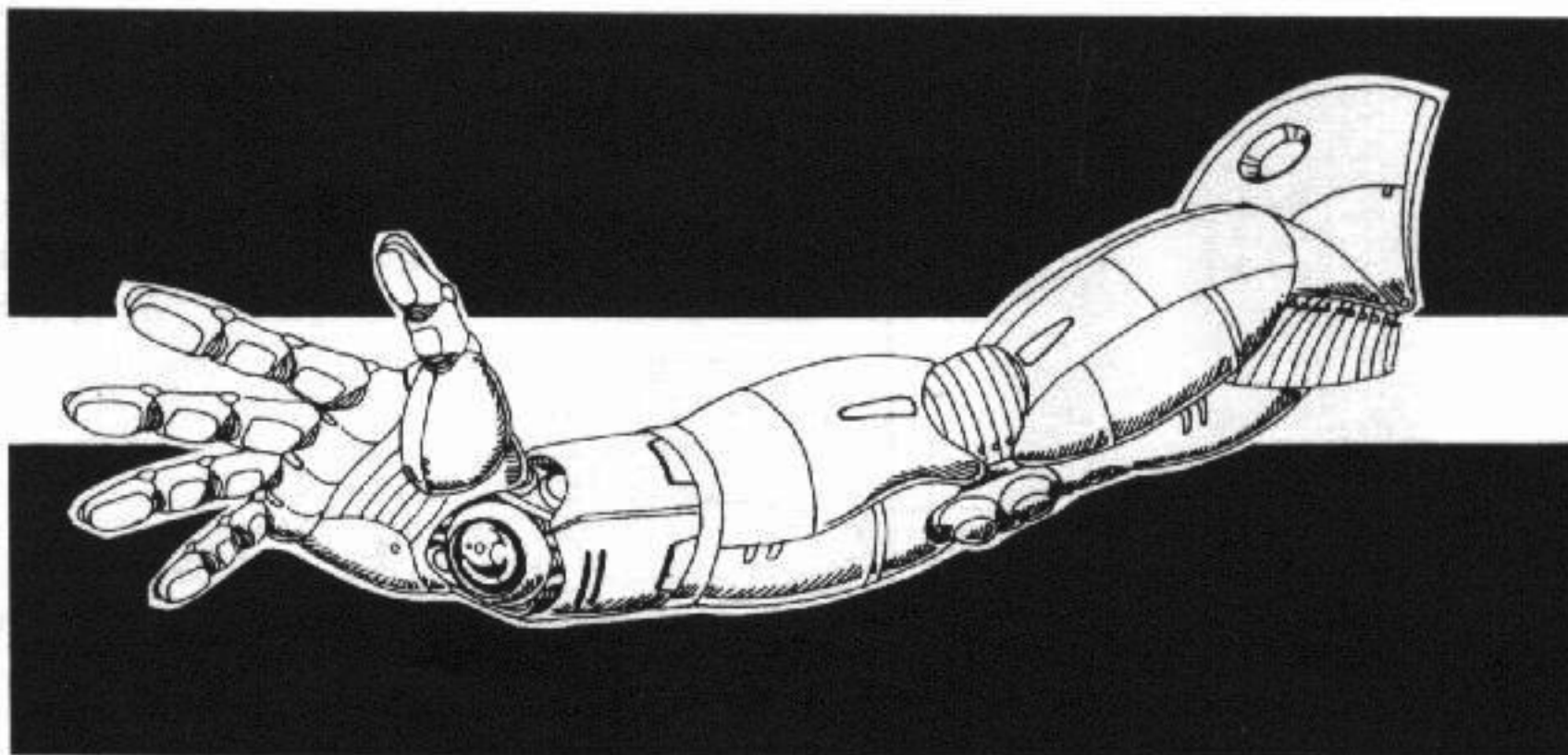
Działko Gazowe

275E\$.

(Gas Jet)

Ostatnie słowo na chemicznym polu walki.

Pojemnik ciśnieniowy z sześcioma ładunkami gazu (dowolnego typu) instalowany w cyberkończynie (zazwyczaj ręce). Zasięg 2m. Efekt zależy od użytego gazu (usypiający, oślepiający, neurotoksyna, itd.). UC=1k6+3.

**Flashbulb™****250E\$.****Niech „ujrzą światłość” - po raz ostatni.**

Światło błyskowe o jasności 20000 kandel zainstalowane w nasadzie dłoni. Działa w stożku o średnicy 4m i długości 6m. Cel musi wykonać Trudny rzut za REF (dodaj umiejętność *Unikanie Ciosów*) żeby zakryć oczy. Nieudany rzut wymaga Niemożliwego rzutu za OP (dodaj umiejętność *Odporność na tortury*) by uniknąć drgawek i paraliżu psychomotorycznego na 1k6 minut. Niespodziewany atak zwiększa trudność rzutu za REF do Bardzo Trudnej. Cyberoko lub gogle z antyślepiaczem uodporniają osobę na ten typ ataku. UC=1k6/2.

WetDrive™**320E\$.**

+175E\$. za dodatkową pamięć

Awaria komputera? Nigdy więcej nie stracisz istotnych danych. Zapominalska sekretarka? Nigdy więcej. Nachodzą Cię Netrunnerzy? Żaden kłopot.

Instalowane u podstawy czaszki, nowa stałokrzemowa jednostka pamięci zewnętrznej, produkt firmy CYBERMATRIX. Pozwala użytkownikowi na zapisanie 1 JP w plikach tekstowych (nie programach). Pamięć jest zapisywana i odczytywana przez złącza interfejsu. W razie potrzeby można zastosować zabezpieczenie kodowe (dane będą odczytywane lub zapisywane dopiero po wprowadzeniu poprawnego kodu). Użytkownik nie jest w stanie dostać się do informacji bezpośrednio, ale za to informacje są bardzo bezpieczne. Zamów już teraz, a otrzymasz dodatkowe 1 JP za jedyne 175E\$. UC=1k6.

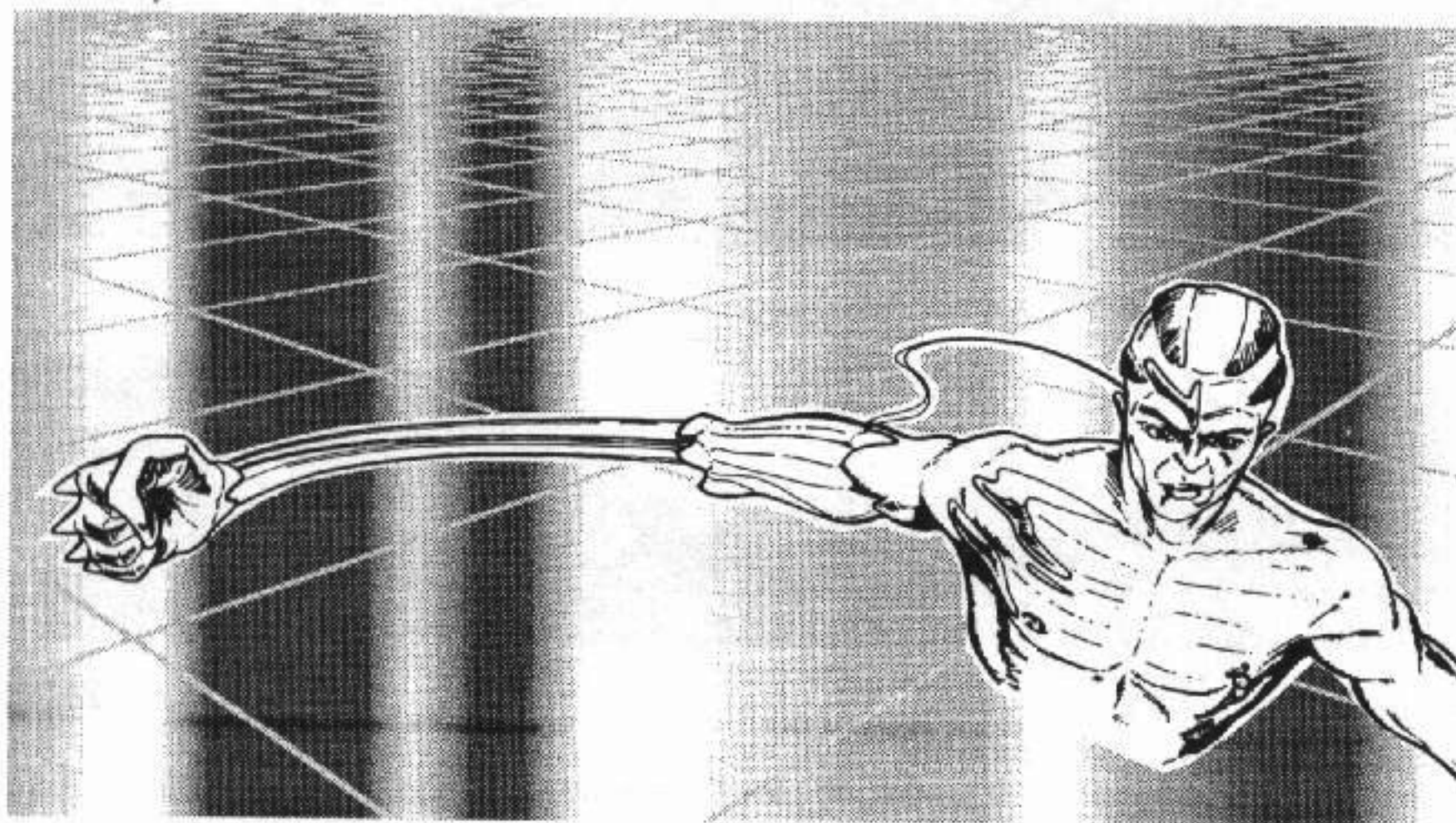
Wzór Głosu**350E\$.****(Voice Pattern)**

Opcja AudioVox-a (wątpliwej legalności) która, kiedy użyta razem z cyberaudio, Wearmanem lub podłączeniem do odtwarzacza chipów/taśm pozwala użytkownikowi dokładnie naśladować wzór głosu innej osoby.

Statystyki w grze: pozwala graczowi podszyć się pod kogoś przy rozmowie lub oszukać skanery głosowe. UC=2.

Nastrojony Język**350E\$.****(Forked Tongue)****Teraz każdy może być wygadany.**

Ta nowa opcja Audio Vox-a (też nie do końca legalna) wykorzystuje ultradźwięki by uczynić słuchającego bardziej podprogowo podatnym na sugestie (+1 do używania umiejętności *Perswazja/Uwodzenie*). UC=2.



Maczugo-Ręka

300E\$.

(Mace Hand)

Bardzo mocne uderzenie! Maczugo-Ręka to bardzo twarda, wyważona broń, która zadaje uderzonemu przeciwnikowi $2k6+1$ uszkodzeń ($1k10-2$ kiedy używa się jej jako pięści). Co więcej, Maczuga może zostać wypuszczona na ciężkim kablu na odległość 1 metra, zwiększając tym samym zasięg i elastyczność ataku (cel przy ewentualnej próbie sparowania ataku mimo wszystko dostaje połowę obrażeń). Niezbędne zaangażowanym członkom gangów! UC=3.

Statystyki w grze: Maczugo-Ręką trudno się posługiwać; stały modyfikator -2 do REF przy czynnościach wykonywanych z udziałem tej ręki.

Icer™

200E\$.

Opcja cyberreki. Gaśnica oparta na dwutlenku węgla wbudowana w przedramię. Zasięg jedynie 2 metry. W przypadku użycia jej jako broni cel musi wykonać Trudny rzut za REF by uniknąć oślepienia na $1k6/2$ rund walki. UC= $1k6/2$.

Palnik Acetylenowy

(Cutting Torch)

100E\$.

Opcja cyberdłoni. Daje dziesięciocentymetrowy płomień przez 2.5 minuty. Użyta w walce zadaje $1k6+2$ uszkodzeń. Przecina metal, plastik lub drewno do WB 20. UC= $1k6/2 +1$.

Derringer™

220E\$.

Opcja cyberdłoni. Dwustrzałowy minipistolet wbudowany w cyberdłoń, ze statystykami porównywalnymi z 5mm BudgetArms C-13 (P -1 K Ł $1k6(5mm)$ 2 2 ST 50m). UC= $1k6$.

Dopalamce Płucne

700E\$

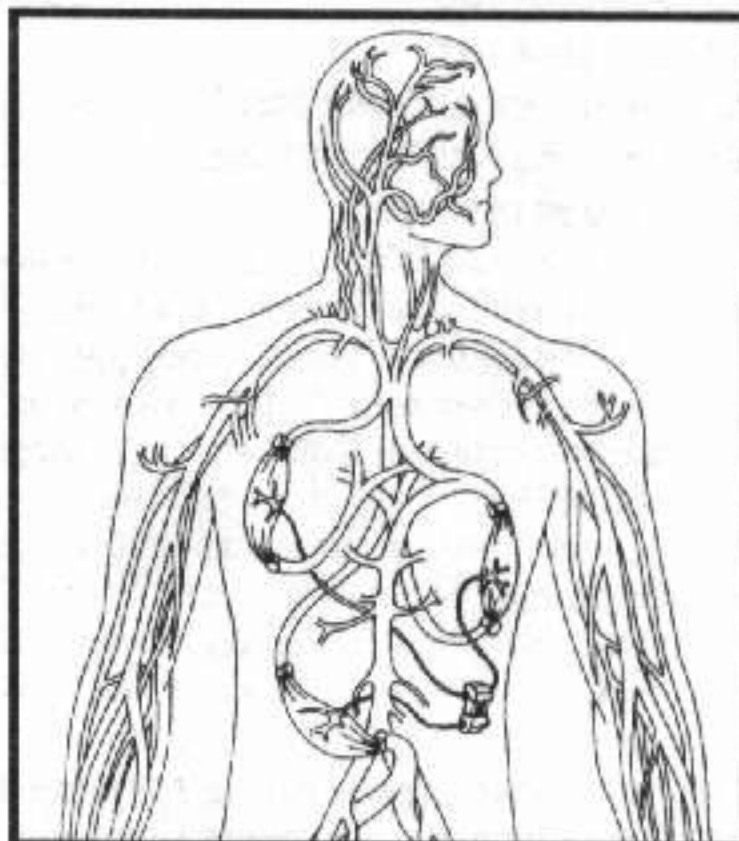
(Rebreathers)

*Też masz dosyć kupowania powietrza?
Dość tego!*

Żyjesz w Dużym Mieście? Dlaczego masz czekać aż dorwie Cię jutro rak, kiedy już dzisiaj możesz mieć nowe syntorgany firmy Raven Microcyb? Wyposażając się w nowe Dopalamce Płucne rozszerzasz swoje płuca o syntetyczne filtry i dodatkowe urządzenia zwiększające ilość tlenu. Możesz wstrzymać oddech nawet na 15 minut! Lekarz może Ci rozbudować dopalamce płucne o funkcję filtrowania gazów toksycznych (55% czasu działania dopalamce mogą pracować w tym trybie). Niestety, nie chroni Cię to przed środkami powierzchniowymi typu gazu łzawiącego lub musztardowego. UC= $1k6+1$.

Serce Rozproszone**1300E\$.****(Decentralized Heart)****Zmniejsz swoją podatność na obrażenia,
zwiększ przeżywalność!**

Nie ryzykuj swoim sercem. Zastąp je syntetycznymi implantami, które rozproszą Twoje komory sercowe, arterie i żyły główne po całej klatce piersiowej. Zmniejsza to ryzyko śmierci przy pojedynczym trafieniu. Stosując ten implant gracz dodaje 2 do swojego rzutu na Testy Zachowania Życia przy trafieniach w tors. UC=1k6+4.

**PACESETTER Serce sportowe****900E\$.****(Sport Heart)**

Bodyweight oferuje nowe serce sportowe dla osób nastawionych na rozbudowę własnej fizjologii. Ta implantowana turbopompa potrafi zwiększyć szybkość krążenia krwi nawet kilkukrotnie, efektywnie zwiększając wydajność fizyczną użytkownika. Włączenie swojego serca w tryb wspomagany zwiększy Twoją SZYB i BC o jeden. (Efekt w grze: zmienia to Twój BIEG/SKOK/UDŹWIG oraz wszystkie rzuty związane z BC, z wyjątkiem MBC i Testów Zachowania Życia. Te ostatnie wykonujesz na -1 w związku z nadciśnieniem tętniczym.) UC=1k6.

Ostrzeżenie ministra zdrowia: używanie tego syntorganu przez czas dłuższy niż cztery minuty może spowodować naruszenie więzadeł, uszkodzenia mięśni i hiperwentylację (po przekroczeniu limitu czasu rzuć 1k10, i jeżeli rzut ten wyszedł poniżej Twojego normalnego BC - nic się nie stało. Za każdą minutę używania tego implantu poza limitem 4 minut dodaj 1 do rzutu. Jeżeli rzut będzie większy niż Twoja BC, dostajesz 1k6 uszkodzeń i zmniejszasz swoją BC o połowę na następne 4 minuty!).

PACESETTER 2000 Dopalacz Sercowy**985E\$.****(Overdrive Heart)****Więcej mocy, więcej działania,
większa wytrzymałość!**

Pacesetter 2000 — „Nie dobiegłbym w moim 83-cim biegu na bazę bez Pacesettera 2000! Ten dodatkowy impuls energii na zawsze utrwalił ten sezon w mojej pamięci jako najbardziej udany!” Mówi supergwiazda baseballa Ray Isaac, a wielu światowej sławy sportowców mu przytakuje — Pacesetter 2000 firmy Bodyweight to ostatnie

słowo w wyczynowych syntorganach. Ten nowoczesny dopalacz serca zwiększa Twoje BC i SZYB o 2 kiedy go włączysz. MOCY!!!! UC=1k6 (Efekty i ograniczenia takie same jak oryginalny Pacesetter, z wyjątkiem tego, że bezpieczny czas używania to jedynie dwie minuty.)

„Cyberwątroba” T-MAXX**450E\$.****(T-MAXX "Cyberliver")****Nigdy więcej kaca!**

Możesz bawić się dłużej używając Cybernetycznego Filtru Krwi firmy T-MAXX. Filtr mikroporowy wykorzystujący nowy proces dyfuzji elektrochemicznej T-mx2 może odfiltrować do 98% alkoholu z krwi, a także większość trucizn transportowanych przez układ krwionośny. Implant ten chroni od efektów ubocznych takich narkotyków jak Smash, Dofiny a nawet Fioletowa Przerwa. Ciesz się przyjęciem bez efektów ubocznych. (Postać dostaje +4 do wszystkich rzutów związanych z efektami i uzależnieniami od narkotyków, połkniętych trucizn oraz dodatkowo 90% efektywności w neutralizowaniu wszystkich typów alkoholu.). Nowy, luksusowy T-MAXX II (850E\$.) wyposażony jest w niezawodny system obejściowego kierowania płynów, pozwalający Ci się cieszyć przez całą noc. UC=1k6.

TimesSquarePlus™**500E\$.*****Nigdy nie zapomnisz.******Zawsze, kiedy go potrzebujesz.******Informacje, które robią z Ciebie maksymalnego cyborga!***

NOWOŚĆ z ZETATECH-u! Dopiero niedawno odtajniony, nowe rozszerzenie cyberoka, wyświetlacz TimesSquarePlus™ integruje Twoje cyber-oko z procesorem rozpoznawania odruchów oraz połączeniem DataTermu i gniazdami chipów. Specjalne chipy pozwalają na rozpoznawanie, identyfikację i uzyskiwanie informacji. Pełna integracja z bazą danych Farley File pozwala Ci na szybkie i łatwe uzyskiwanie informacji, wyświetlanych następnie na twoim oczym wyświetlaczu TimesSquarePlus™. To rozszerzenie można także łączyć z nowym systemem Video Imager. (Sprawdź Chipy, str. 76 tego katalogu by uzyskać dalsze informacje.). Zabiera 3 opcje. UC=2. Połowa ceny jeżeli instalowane jest jako rozszerzenie.

Wearman Mark II™**200E\$.*****Nikt nie chce stać się cyborgiem dla systemu audio!***

Marzysz o luksusie cyberstereo, ale nie możesz go mieć bo Twój konował mówi, że Twoje ciało nie znieśie pełnego cyberaudio? Advanced Audio Systems wychodzą naprzeciw Twoim marzeniom ze swoją najnowszą generacją sprzętu audio! Implant Wearman Mark II może zostać zainstalowany w półtorej godziny w dowolnej klinice — mikrołóżniki w czaszce niedaleko uszu, a czytnik optyczno-laserowy tuż za małżowiną. Po prostu, włóż mikrodysk do synth-skórowej kieszeni i daj CZADU! UC=0.

Uchwyt Taserowy**180E\$.*****Tazer Grip***

Opcja cyberreki. Miniaturowe powierzchnie przewodzące umieszczone w kciuku oraz palcach: wskazującym i środkowym, mogące dostarczyć celowi impuls elektryczny kilkunastu tysięcy woltów. Efekty działania podobne do działania tasera ręcznego (CP 2020, str. 65). UC=2k6-2.

E-Monitor**185E\$.*****Jeżeli popełnisz błąd w przestrzeni kosmicznej, masz dość niewielkie szanse na popełnienie kolejnego.***

Lecisz na orbitę? Boisz się próżni i nieprzyjemnych niespodzianek z nią związanych? Nowy system monitorujący Cyber-Sniffer to najnowo-

czeńsze urządzenie tego typu przeznaczone dla podróżników. Sniffer ma wbudowany barometr sprawdzający ciśnienie powietrza, może również zostać zaprogramowany na wykrywanie zmian związanych ze zmianami składu atmosfery i spowodowanymi przez nie symptomami (monitorowanie poziomu dwutlenku węgla, tlenu, tlenku węgla i azotu z 90% dokładnością). Informacje wyświetlane są z wykorzystaniem podskórnych wyświetlaczy LED umieszczonych na ręce lub nodze. Doskonały sposób by w porę zareagować na pogorszenie składu powietrza w kabinie lub zmniejszenie ciśnienia atmosfery poniżej dopuszczalnego poziomu. Oprócz wszystkich tych cech standardowo instalowane jest ekranowanie elektromagnetyczne. UC=1.

Brodawki Mag-Duct**220E\$.*****(Mag-Duct Spots)******Dla zainteresowanych modą!***

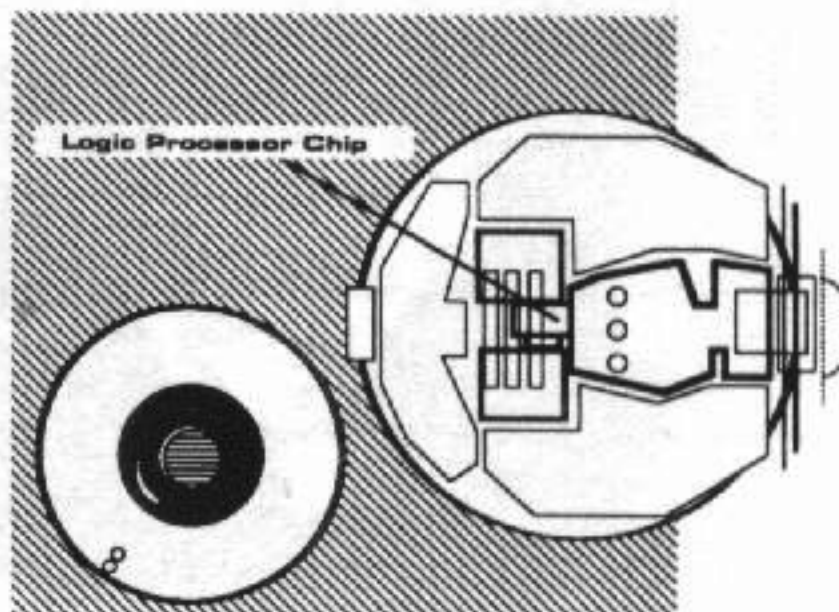
Dla ludzi zainteresowanych swoim wyglądem, a jednocześnie potrzebującym interfejsu mamy nowe podskórne złącza indukcyjne firmy DSI, dające pełną możliwość podłączania się bez utraty „nieskażonego” wyglądu. Implantowane tuż pod skórą (wystają tylko dwie metalowe „brodawki”), po użyciu specjalnej bransolety i kabla pozwalają na podłączenie się do Twojego cyberurządzenia, przekazując sygnały na zasadzie indukcji elektromagnetycznej. (Niestety, nie nadaje się do cybermodemów; -1 do kontrolowania interfejsu ze wszystkimi innymi urządzeniami.) Producent sugeruje używanie kabli niskopoporowych. UC=1k6/2.

Żyro-Stabilizator**1.000E\$.*****(Gyro-Stabilizer)***

Żyro-implanty firmy Raven Microcyb wyposażają współczesnego cyber-człowieka w perfekcyjne poczucie równowagi! Wykorzystując automatycznie włączane żyroskopy i zbiorniki płynu równoważącego zamontowane w czaszce użytkownik staje się praktycznie uodporniony na niespodziewane zmiany pozycji. Daje to modyfikator -2 do Syndromu Adaptacji Kosmicznej (patrz Deep Space, str.24) i automatycznie dodaje 1 do rzutów związanych z manewrowaniem w warunkach nieważkości (Deep Space, str. 76). Użytkownik dostaje także bonus +1 do rzutów za Atletykę w momentach, gdzie poczucie równowagi jest szczególnie istotne. UC=1k6.

Dodgeball™**440E\$.*****Będiesz zawsze krok przed nimi!***

Ta opcja cyberoka z firmy *Kiroshi Optics* składa się z procesora logicznego zaprogramowanego na prognozowanie ruchów ludzkiego ciała na podstawie zaprogramowanych wzorców „języka ciała”. To urządzenie zwiększy możliwości użytkownika w zakresie walki wręcz, pozwalając mu/jej na przewidywanie następnego ruchu przeciwnika. Zwiększa *Walkę Wręcz*, *Sztuki Walki* i *Broń Ręczną* użytkownika o 1. Użytkownik musi obserwować swojego przeciwnika przez trzy pełne tury (30 sekund) aby "wczuć się" w jego ruchy. Zajmuje jedno miejsce. UC=1.

**Wideokamera/Transmitter
(Video Cam/Transmitter)****330E\$.*****Z Kiroshi nie stracisz już żadnego ujęcia!***

Opcja Cyberoka. Przesyła przekazem ciągłym dowolny obraz widziany przez cyberoko użytkownika na zdalny monitor. Zasięg 1,6 km. Zabiera cztery miejsca. UC=1.

Video Imager™**350E\$.*****Przeznaczone tylko dla Twoich oczu!***

Unowocześniony model wyświetlacza ocznego, pozwalający użytkownikowi odbierać i oglądać przekazy wideo (pochodzące z transmisji telekomunikacyjnych lub złączy interfejsu). Zajmuje dwa miejsca. UC=2

**Cyberoczny Rozpylacz Gazu Łzawiącego
(Cyberoptic Teargas Sprayer)****200E\$.*****Po co nosić ze sobą spray?******Popatrz mu tylko prosto w oczy.***

Jednostrzałowy rozpylacz gazu łzawiącego, zasięg 1m, oślepia cel na 1k6 rund. Działa także na cyberoczy. Wymaga Bardzo Trudnego rzutu by trafić cel w twarz, trudność Średnia, jeżeli uda się cel zaskoczyć. Nieudany rzut może zagrozić użytkownikowi! (wybór Mistrza Gry). Zajmuje dwa miejsca. UC=2.

Pokrycie Skórne Lifesaver™ 4500E\$.
(Lifesaver™ Skinweave)***Przeczytanie tego ogłoszenia może Ci kiedyś uratować życie!***

Unowocześniona wersja Wzmocnionych Antyciał (CP 2020, str. 90). Lifesaver™ wykorzystuje ograniczoną metodę syntskóry podobną do *SpraySkin™*. Zamyka uszkodzenia układu krwionośnego i przeciwdziała groźniejszym następstwom szoku. W związku z tym pacjent spada o *Poziom Śmierci* co cztery minuty, a nie co minutę. *Zranienia krytyczne* nie zmieniają się w *śmierć*, tak długo jak pacjent nie jest wystawiony na bardzo złe traktowanie, szybkość leczenia 1 pkt/ dziennie. Za każdym razem kiedy użytkownik zostanie ranny bardziej niż *krytycznie*, będzie potrzebował po wyleczeniu przeglądu, kosztującego 1000E\$. UC=(1k6/2)+1.

Nanotechnologia Przeciwchorobowa**(Anti-Plague Nanotech)****1750E\$.**

Udoskonalone antygeny i limfocyty zapewniają lepszą odporność na groźne choroby. Liczne kompanie medyczne zapewniają rozszerzenia tej oferty w związku z postępami na polu walki biologicznej. Użytkownik otrzymuje modyfikator +3 do rzutów za BC związanych z zachorowaniami i wrażliwością na broń biologiczną. UC=0.5.

Zmieniacz Częstotliwości**100E\$.****(Frequency Changer)**

Ten obwód pozwala użytkownikowi na korzystanie z 6 kanałów transmisyjnych na raz. UC=0.



Jazzler
(Gang Jazzler)

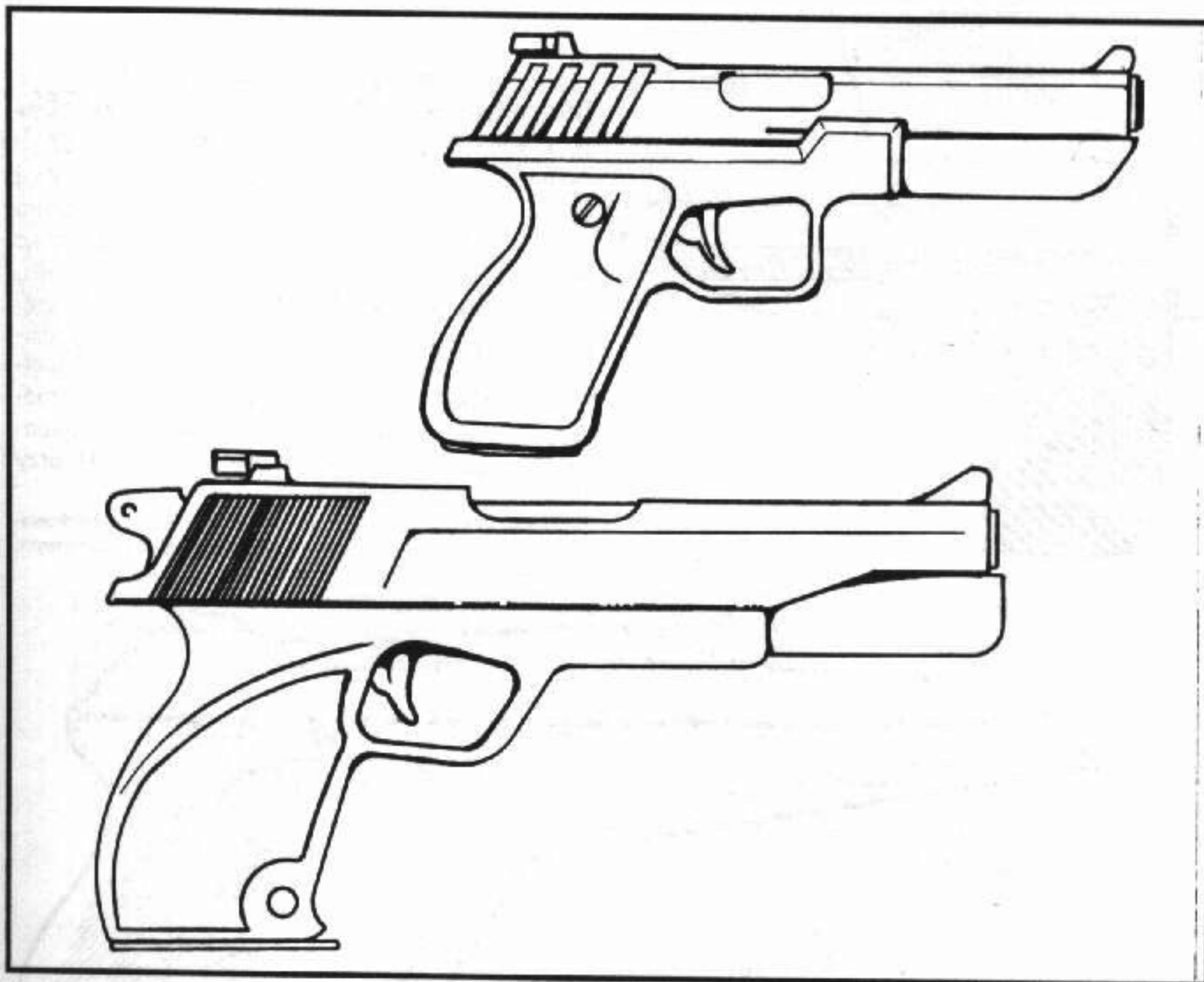
600E\$.

„Szokujący” wynalazek CYBERMATRIX-u!

Urządzenie składa się z niewielkich, wysokoprzewodzących igieł chowanych w izolowanych kieszonkach na końcu palca. Całość podłączona jest do minibaterii. Bateria ta, umieszczona na przedramieniu, ma wystarczającą ilość ładunku na trzy śmiertelne porażenia (jeżeli ofierze nie uda się rzut na BC na trudność 20 jest unieruchomiona na 1k10+1 minut, jeżeli ofiara została trafiona w głowę lub klatkę piersiową i rzut będzie mniejszy niż 15, ginie. Do obydwu rzutów można dodać Wytrzymałość). Lekkie opancerzenie (do WB 3 włącznie) nie stanowi żadnej przeszkody. Kontakt z cybersprzętem ma 25% szansę na kompletne zniszczenie nieizolowanej cybernetyki. Jazzler jest zakazany w większości stanów. UC=2k6+3.

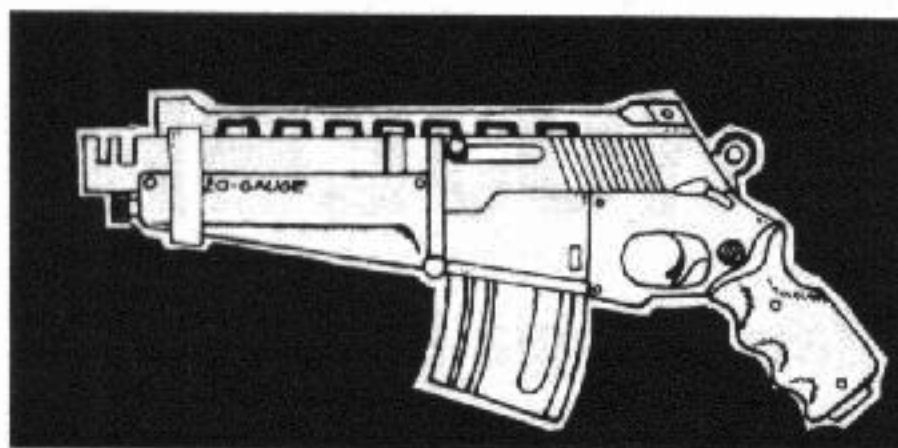
UZBROJENIE

Nowoczesna Technologia Bojowa 2020



„Na Ulicy nie ma miejsc na wymówki; że sprzęt nie działa lub żewyposażenie jest do kitu. Nie będziesz mógł poprosić o zwrot pieniędzy z kulą w mózgu, a ciężko się procesować, kiedy Twoje organy stoją na wystawie miejscowego banku tkanek. Musisz mieć najlepsze uzbrojenie, jakie da się kupić za eurosy, ponieważ w przeciwnym razie możesz zapłacić cenę najwyższą ze wszystkich — swoje życie.”

— Morgan Blackhand,
Podręcznik Stróża Prawa, 2017.

**Militech Crusher SSG****450E\$.****ŚR -1/-3 P P 3k6/1k6 +2(00) 6 2 ST 5/2**

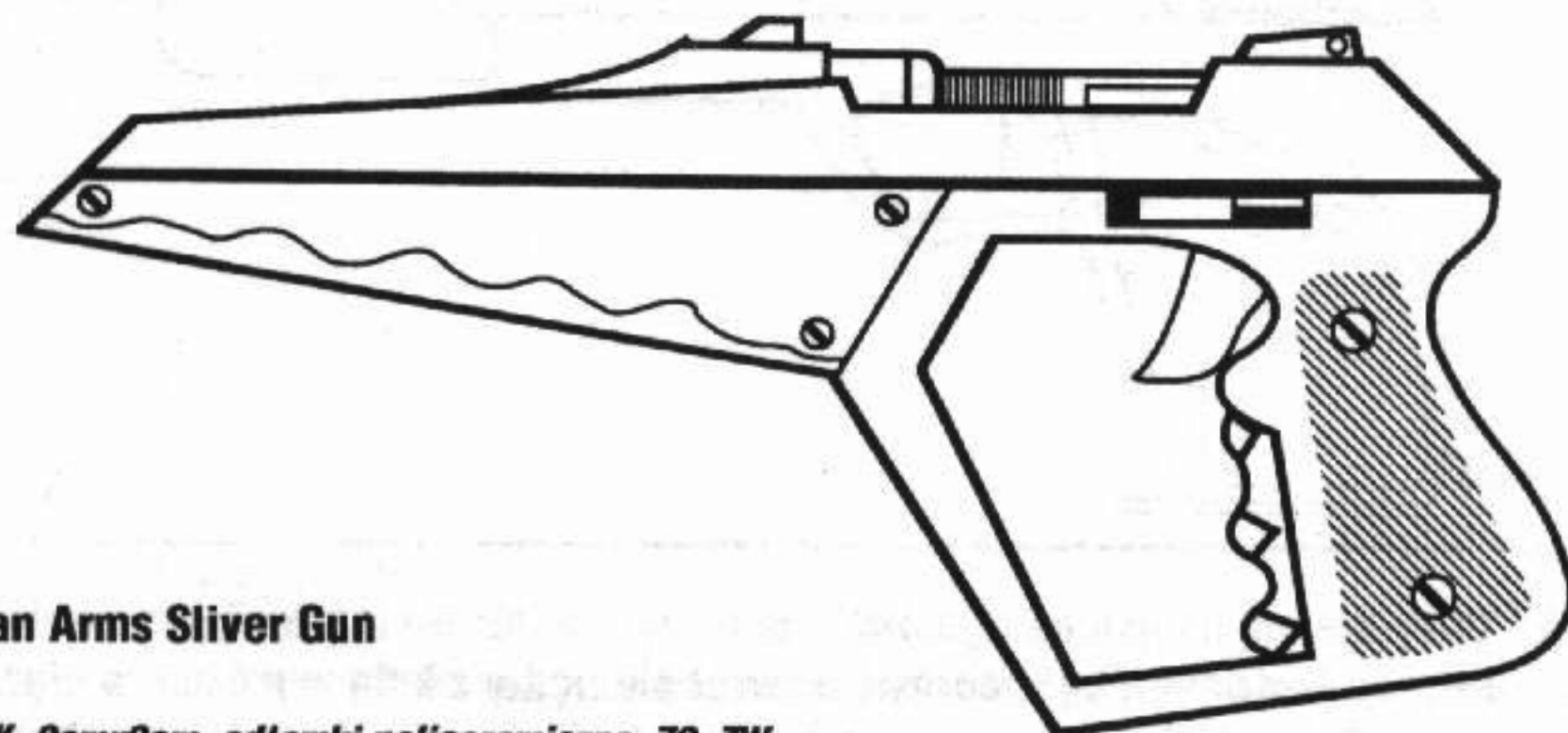
Ta śrutówka rozmiarów pistoletu została opracowana podczas Drugiego Konfliktu Centralnoamerykańskiego do walki bezpośredniej i oczyszczania pomieszczeń. Crusher to poręczna broń śrutowa, z magazynkiem pudełkowym i 25cm lufą, choć nie jest zbyt celna.

Statystyki w grze: w związku ze swoją podobną do charta budową - lekka, o krótkim magazynku; broń daje modyfikator -1 na zasięgu do 12m, i modyfikator -3 do zasięgu 25m, poza którym jest bezużyteczna. Obrażenia odpowiadają tym dwóm zasięgom.

**Budgetarms Laser-Niner****675E\$.****P 1 P/D* K K 2K6+1(9mm)15/35 1/3/20 ST 4/4/8**

Pistolet samopowtarzalny/maszynowy wysokiej jakości, nieźle zaprojektowany, strzelający 9mm amunicją bezłuskową. Stworzony by spełniać wymagania bezpieczeństwa, stworzony do walki, z wbudowanym celownikiem laserowym i oferujący dwa tryby prowadzenia ognia: krótkie, 3 pociskowe serie i zwykłe serie bez ograniczeń. Ma piętnastostrzałowy magazynek, ale do misji szturmowych może zostać wyposażony w 35-cio naboju magazynek (ukrywalność spada do „D” przy dużym magazynku).

Statystyki w grze: celność zmienia się na 0 przy smartlinkowaniu broni, w związku ze zintegrowanym celownikiem laserowym.

**Malorian Arms Sliver Gun****375E\$.****P 0 P K 2cmx2cm odłamki policeramiczne 72 ZW**

Cichy i morderczy - te dwa słowa trafnie opisują nową broń osobistą Erana Maloura. Ostatnie odkrycia w technologii kół zamachowych zostały wykorzystane do stworzenia broni krótkiego zasięgu efektywnej jak śrutówka i cichej jak elektryczna szczoteczka do zębów. Sliver Gun używa szczęk napędowych do rozpędzenia do ogromnej prędkości szesnastocentymetrowego koła. Kiedy zostanie wciśnięty spust, rozpędzone koło zostaje przyciśnięte do bloku policeramicznego, wytwarzając wiele ostrych odłamków poruszających się z prędkością 360m/s! Wewnętrzne źródło zasilania wystarcza na osiemnaście minut ciągłego kręcenia kołem, zanim będzie trzeba wymienić ogniwa zasilające (7E\$ za szt.). Sliver Gun osiągalny jest także jako cyberbroń (UC=1k6+2).

Statystyki w grze: Wersja cybernetyczna 550E\$. (2k6 odłamków/trafienie, każdy zadaje 1k6/2 uszkodzeń; traktuj jak nóż przy przebijaniu opancerzenia). UC=1k6+2.



Pistolet Półautomatyczny Colt Alpha-Omega 10mm
500E\$.

P 2 P P 2k6+2(.45ACCP) lub 2k6+3(10mm) 102 NZ 4/65

Przez ponad wiek Colt Firearms produkowało i udoskonalało pistolety półautomatyczne. Od modelu M1911a1 .45 aż do współczesnego Alpha-Omega Colt pracował nad doskonałością swoich wyrobów. Alpha-Omega to półautomatyczny pistolet o działaniu podwójnym. Ma dziesięcionabojowy magazynek na wybrane przez użytkownika naboje - .45 ACCP lub bezłuskowe 10mm. Pistolet wyposażony jest w kompensator odrzutu i interfejs strzelca jako opcje standardowe. Może zostać także wyposażony w system celowniczy Nikon COT (Solo of Fortune) za dodatkowe 3900E\$.

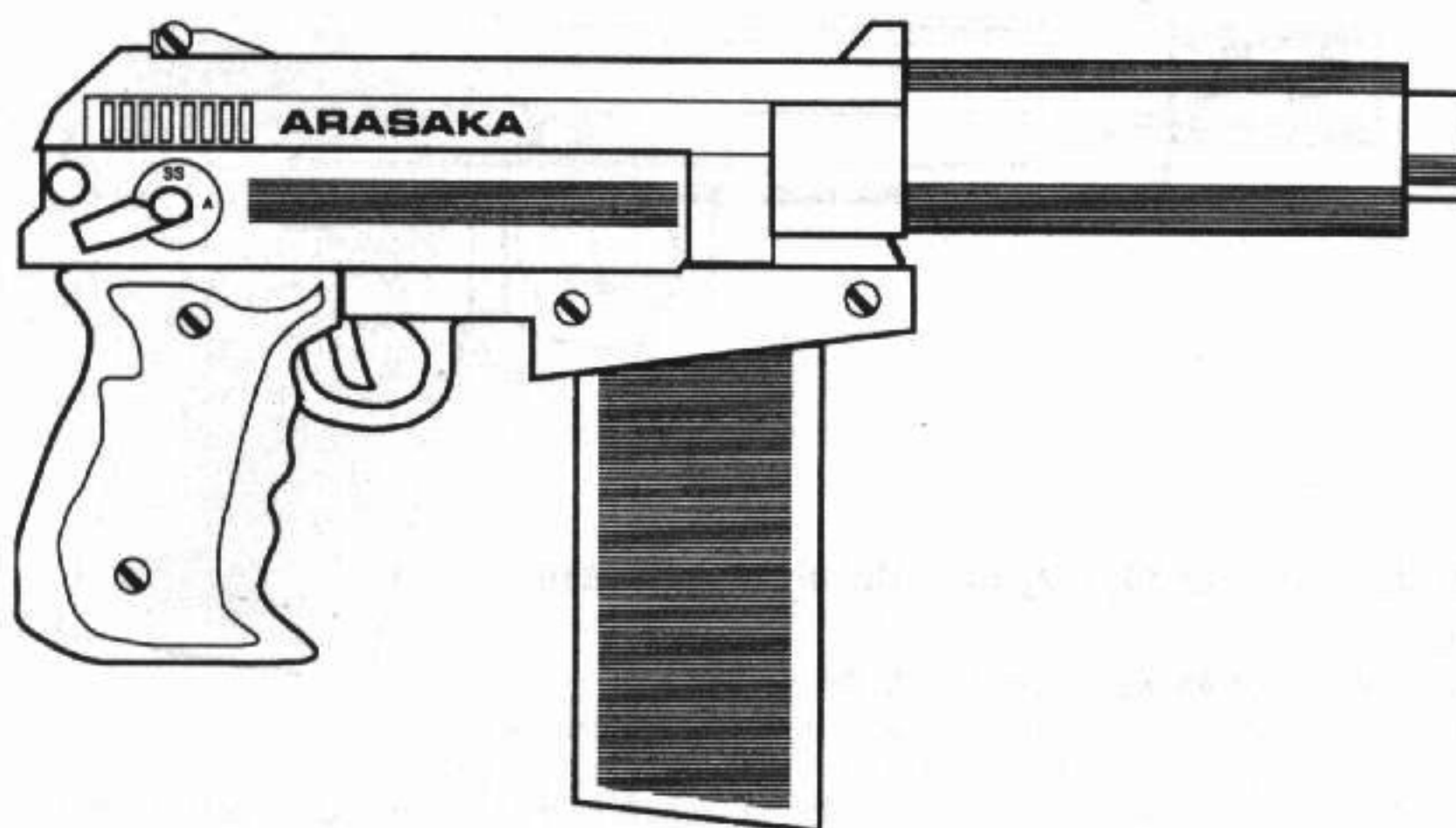


Pistolet Maszynowy Glock Thirty **705E\$.**

PM 2 P/D P 2k6+3(10mm) 20/30 1/3 NZ 5/5

W swoją trzydziestą rocznicę *Glock Int.* prezentuje najnowszy efekt swoich prac konstruktorskich w dziedzinie pistoletów półautomatycznych. *Glock* wziął swój poprzedni model, *Glock-20* 10mm, dodał możliwość wyboru pomiędzy strzelaniem pojedynczym i trzypociskowymi seriami, przebudował lufę zmniejszając dzięki temu „narowistość” broni i zwiększył pojemność magazynka, który obecnie może pomieścić trzydzieści 10mm nabojów. Te parametry, plus jakość i celność produktów *Glocka* składają się na kolejny przykład dobrej austriackiej roboty.

Uwaga: pistolet może także być używany ze standardowym, dwudziestopociskowym magazynkiem, ułatwiając tym samym ukrywanie go — wykrywalność (K).



Udoskonalony Pistolet Maszynowy Setsuko-Arasaka "PMS"

1.150E\$.

PM 1 D K 1k6+2(7mm) 40 20 ST 3

Dla chcących zostać technoninja Setsuko-Arasaka (Pododdział kompanii macierzystej) otworzyła nową, zautomatyzowaną fabrykę swoich policyjnych/militarnych/ochroniarskich PM w Night City, w Kalifornii. Broń ta została zaprojektowana dla nie rzucającej się w oczy ochrony i sił paramilitarnych, w których większą uwagę przywiązuje się do dyskrecji niż do samej siły ognia. Broń strzela poddźwiękową amunicją bezłuskową kalibru 7mm dostosowaną do wbudowanego tłumika dźwięku. Wczesne wersje tej broni uzyskały nienajlepszą reputację, w związku z problemami z amunicją, pojawiły się także pogłoski, że interfejs broni powoduje powstanie przewidzeń na krańcach pola widzenia. Problemy te powstały w wyniku stosowania przez subkontrahentów części gorszych i nie spełniających norm, jakie firma Setsuko-Arasaka im wyznaczyła. Nowy PMS przeszedł wyczerpujące testy, i pokonano wszystkie niedoskonałości poprzednich wersji.

Uwaga: nie-smartowana broń kosztuje 200E\$, mniej.

Pistolet Goncz-Taurus

200-275E\$.

P O P Ł 2k6+1(9mm) 15/2 ST 4

(Wersja z wyborem trybu strzelania)

300-400E\$.

PM -1 P P 9mm 15/30 2/10 ST 49/7

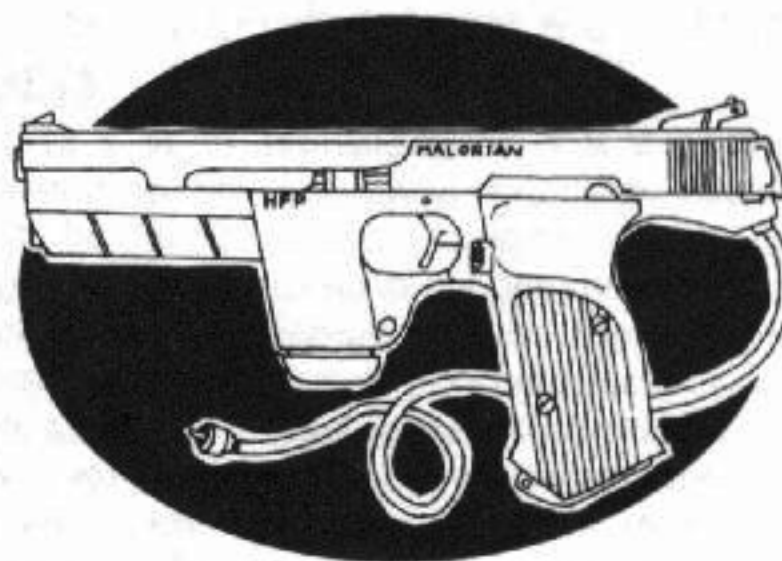
Standardowa broń oficerska w Pan-Ameryce, od wielu lat nielegalnie szmuglowana do południowo-zachodnich części Stanów Zjednoczonych; pistolet stał się sławny dzięki gangowi nomadów, Ludziom-Nietoperzom, oraz ich liderowi, Brianowi. Nie dajcie się zwieść tanim meksykańskim lub meliniarskim podróbkom! Pistolet G-T produkowany jest przez Taurus Brazilia De Brazil zgodnie ze wszystkimi standardami i importowany przez De Santos Ltd. Broń dostępna jest w dwóch wersjach: półautomatycznej 9mm i jako pistolet maszynowy z wyborem trybu strzelania. Ten solidny i niezawodny pistolet można dostać po bardzo konkurencyjnej cenie, z magazynkiem piętnasto lub trzydziestonabojoywym. Ceny u dealerów mogą się różnić.

Ciężki Pistolet Strzałkowy Malorian Arms

595E\$.

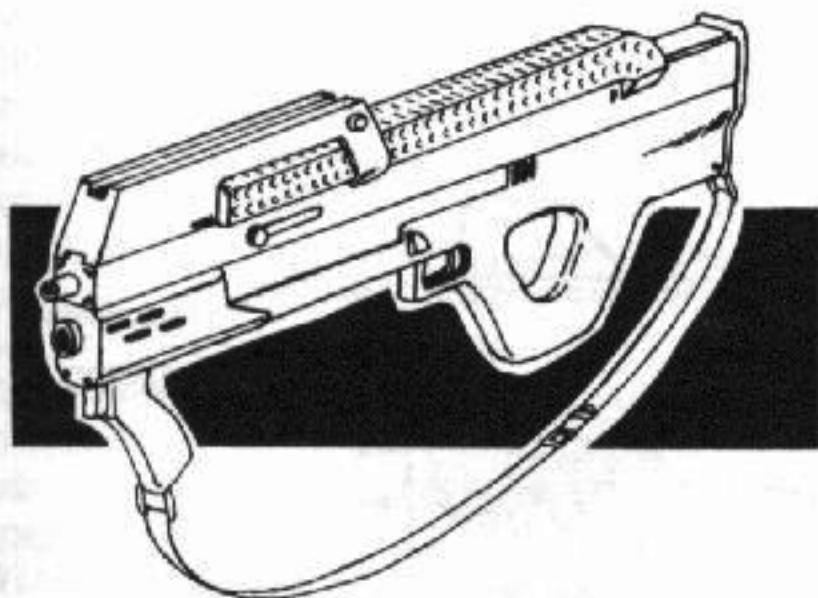
**P 1 P P 1K6+1 (4mm Strzałka
Przeciwpancerna) 25 2 ST
Jednorazowe magazynki po 14E\$.**

Ciężki pistolet strzałkowy Malorian Arms wystrzeliwujący 10 gramowe, 4mm strzałki z prędkością 510m/s jest najlepszym w kategorii strzałkowych broni ręcznych. Używając ciekłego ładunku napędowego, ten półautomatyczny pistolet oferuje siłę ognia karabinu w broni wielkości pistoletu. Napelniający zbiornik ciekłego materiału napędowego może wystrzelić ponad 200 pocisków, zanim będzie potrzebował wymiany (30E\$.). Duża pojemność magazynka czyni tę broń popularną wśród miłośników siły ognia. Eran Malour zaprojektował tę broń specjalnie z myślą o „udoskonalonym” użytkowniku. Broń jest fabrycznie chipowana; zabezpieczenie zakodowane na użytkownika, więc nikt poza użytkownikiem nie może z niej skorzystać. Ta cecha jest



naprawdę istotna dla kogoś, kto chce mieć silną broń w domu, a jednocześnie martwi się, że jego dzieci mogłyby się postrzelić przez przypadek.

Uwaga: Strzałka wykonana jest z metalu o dużej gęstości, przez co działa dw razy lepiej od zwykłej amunicji przeciwpancernej (opancerzenie x1/4). Użytkownik musi nosić specjalną „zachipowaną” bransoletę lub chip zabezpieczający w gnieździe nadgarstkowym.



Nowoczesna Broń Strzelecka Piechoty Militech M-31a1

1695E\$.

KAR 2 N R 4k6(4.5mm) 150 30 ST/VR

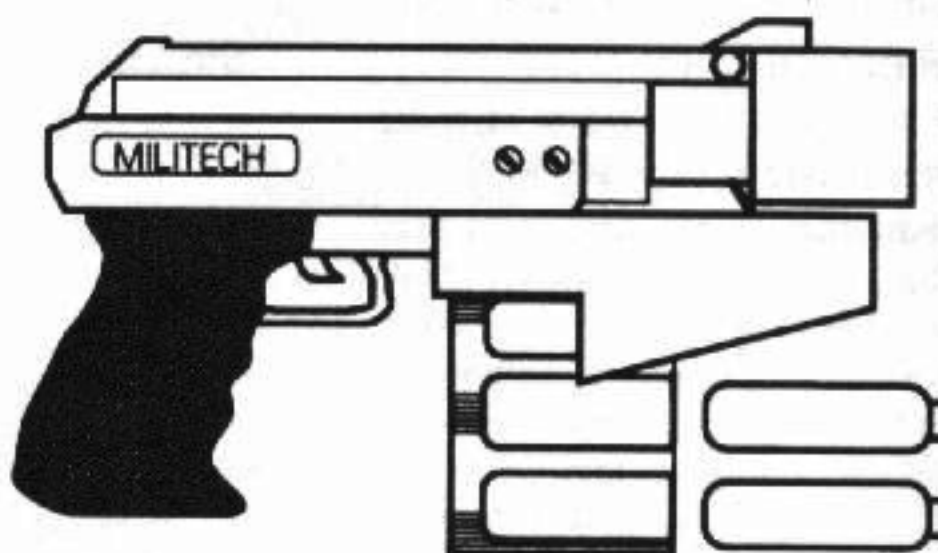
Dwa lata temu Prowizoryczny Rząd Stanów Zjednoczonych rozpiął konkurs na nowoczesną broń piechoty. Komitet sił zbrojnych uważał, że wojsko Stanów ma już bardzo dobre bronie, i w związku z tym wyznaczył niemożliwe do spełnienia wymogi, jakie miałyby spełniać nowa broń, opóźniając tym samym czas jej wprowadzenia o przynajmniej dziesięć lat. Pierwszym i jedynym projektem była propozycja M-31a1. Militech opracował nowy granatnik strzelający granatami nie większymi od naboju do śrutówki, a właści-

wościach porównywalnych z oryginalnym granatem 40mm M-79. Malorian Firearms opatentowało ostatnio nowy system uzbrojenia oparty na ciekłym materiale napędowym, ale nie starczyło im środków finansowych na skonstruowanie czegoś więcej niż działającego prototypu. Eran Malour zaoferował Militechowi licencję, i po półtora roku nowoczesna broń piechoty M-31 była w produkcji. M-31a1 to 4.5mm broń strzelecka umieszczona nad minigranatnikiem. Ciekły materiał napędowy działa podobnie do starych silników benzynowych, gdyż mieszany jest w komorze z utleniaczem, a następnie, po wciśnięciu spustu, elektrycznie zapalany, wystrzeliwując 4.5mm kryty miedzią nabój (3gramy) i napędzając mechanizm podawania amunicji. Jednym z wymagań wojska było zastosowanie magazynka o pojemności przynajmniej 100 naboju. Magazynek M-31a1 mieści 150 naboju i paliwo potrzebne do ich wystrzelenia. Jeżeli weźmiemy pod uwagę także granatnik, otrzymamy efektywną i zabójczą kombinację.

Uwaga: parametry granatnika na str.46

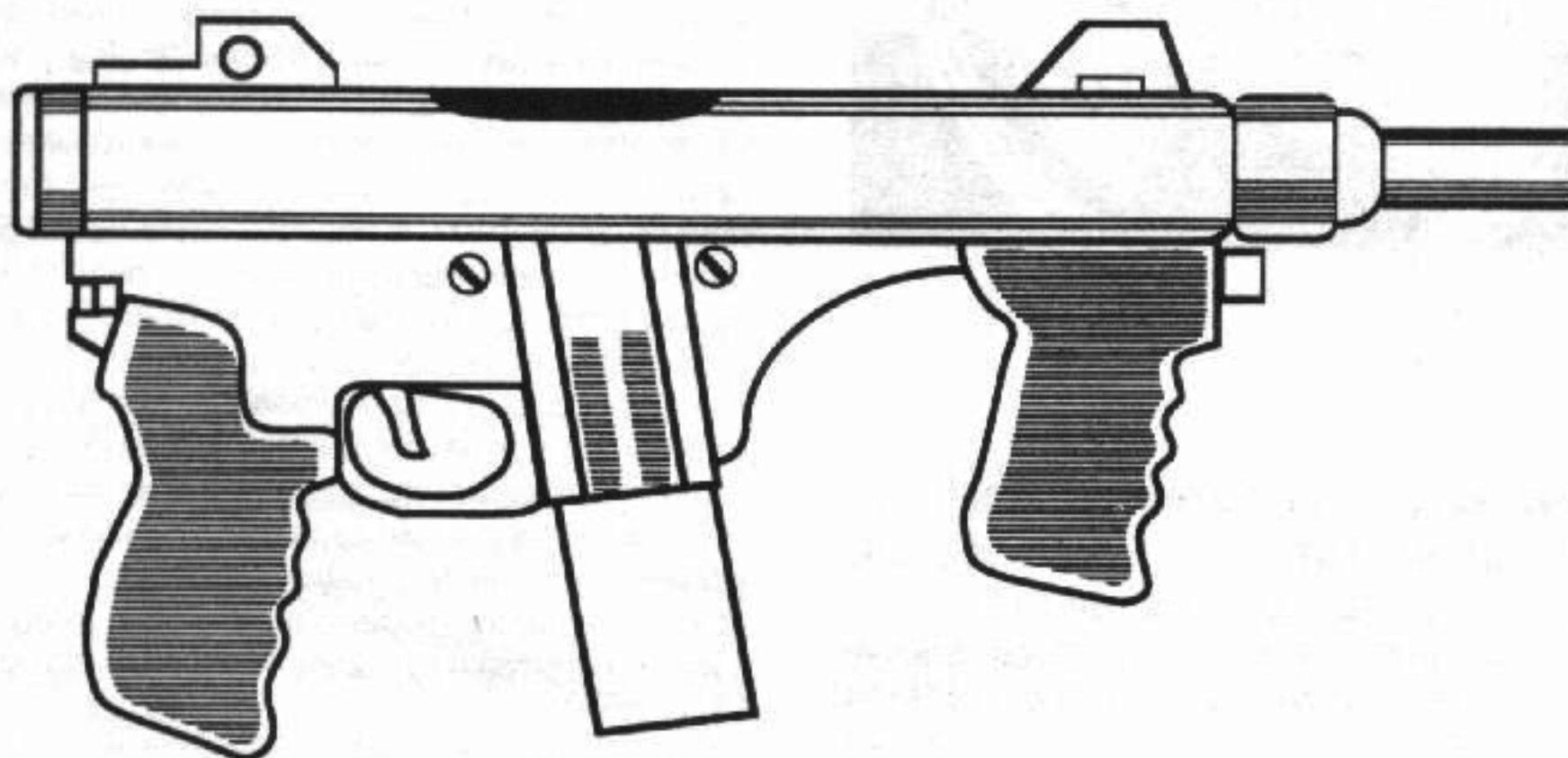
Minigranatnik Militech**255E\$.****BC(ŁAD) -1 D P Minigranat/Śrut 10 4 2 ST****475E\$.****BC(MAG) 0 N K Minigranat/Śrut 10 16 2 ST**

Militech opracował nową amunicję do granatnika, o 60% mniejszą (25mmx90mm) od dotychczas używanej, ale o takim samym zasięgu i sile eksplozji jak standardowy granat 40mm. Dwa rodzaje granatników zostały wprowadzone przez Militech do sprzedaży. Pierwszy z nich charakteryzuje się ładowaniem ręcznym, podobnym do większości śrutówek, i mieści cztery naboje w swoim magazynku rurowym. Wersja ta jest montowana do NOWOCZESNEJ Broni Strzeleckiej Piechoty Militech M-31a1 (Patrz str. 45), lub Pistoletu Maszynowego Militech 10 (str.51). Druga wersja (pokazana obok) wyposażona jest w duży magazynek obrotowy mieszczący szesnaście pocisków, zamontowany na zmodyfikowanym Militech 10. Konstrukcja broni pozwala strzelającemu na wybór pomiędzy załadowanymi typami amunicji. Przykładowo, strzelający może wystrzelić nabój z gazem łzawiącym, wybrać nabój eksplodujący, wystrzelić nabój eksplodujący, a następnie wybrać nabój odłamkowy, wszystko to bez przeładowywania! Broń automatycznie obraca bęben magazynka tak, by wprowadzić wybrany



nabój do komory. Obydwie wersje mogą także używać standardowej amunicji do śrutówek.

Uwaga: Szybkostrzelność spada do 1strzału/rundę jeżeli użytkownik wybiera różne rodzaje amunicji podczas strzelania. Amunicja do minigranatnika: HEP(ogólnego przeznaczenia) 5k65(Połowa uszkodzeń jest prawdziwa, druga połowa to ogłuszenie; zbroja nic nie daje i dostaje dwa poziomy uszkodzeń). Odłamkowy 2k6+1(5m średnicy), Rozpryskowo-przeciwpiechotny 2 kg odłamków/strzał — każdy zadaje 1k6), Dymny lub z Gazem łzawiącym (5m średnicy) efekty — patrz CP 2020.

**Unowocześniony Pistolet Maszynowy Beretta M-24****1250E\$.****PM 2 D K 2k6+1(9mm) 50 25 NZ**

NOWY PM dla Interpolu. Beretta Euroarms ustanowiła nowy standard w technologii uzbrojenia swoim nowym pistoletem maszynowym M-24. Używając sprawdzonego PM-u M-12 jako punktu wyjścia do tej broni, wprowadzili także dodatkowe elementy takie jak wewnętrzny smartlink, powiększony magazynek i kompensator odrzutu. Wszystko to razem składa się na zestaw, jaki spełni wymagania każdego solo.

Uwaga: wersja nieinteligentna kosztuje 300E\$. mniej.

Granat EMP**Koszt: około 200-400E\$.****BC 0 K R Wysoka energia/elektronika 1 1 różne**

Czy jesteś chucherkiem o wadze ok. 50 kg? Ten drutowany palant mieszkający naprzeciw nie chce ściszyć swojego odtwarzacza chipów? Twoje próby spotykają się z reakcją cyborga o elektromuskułach wielkości arbuzów w pancerzu za marne tysiąc jenów? Wysmaż tego cielaka za pomocą granatu EMP (ElectroMagnetic Pulse - impuls elektromagnetyczny), który "już niedługo zostanie opatentowany". Zdalnie lub ręcznie detonowany generuje impuls elektromagnetyczny o dość ograniczonym zasięgu (średnica 10m), który zakłóci działanie urządzeń elektrycznych i elektronicznych, wymaże chipy pamięci i nauczy Chromowego Wojownika, jak się udaje Umierającego Karalucha. Jeżeli jesteś zainteresowany tym lub innymi elektronicznymi cudami, skontaktuj się z Boogie Board w Night City i zamieść tam swój adres z hasłem „Wielki Neeso”.

Uwaga: Otrzymaliśmy pojedynczy granat EMP do przetestowania razem z opłatą za to ogłoszenie. Instrukcja do niego dołączona twierdziła, że granat nie eksploduje, tylko stapia swój mechanizm wewnętrzny w pięć sekund po odbezpieczeniu. Przetestowaliśmy ten granat na grupie ochotników z naszego działu wysyłkowego, i stwierdziliśmy, że im więcej dana osoba jest wspomagana elektroniką i cybernetyką tym dłużej trwa działanie granatu. Wewnętrzny cybersprzęt zaczyna znowu działać po czterech, a cyberkończyny po dziesięciu minutach. Nawet osoby wogóle bez cybersprzętu straciły orientację na dziesięć sekund. Chipy MRAM zostały wykasowane bezpowrotnie, z wyjątkiem tych specjalnie ekranowanych przed EMP. Tylko szef działu wysyłkowego nie został poszkodowany, ale jego układy elektroniczne mają dość specyficzne pochodzenie.

Nasadkowe Granaty Karabinowe DCR**około 50E\$. za odłamkowy i inne****100E\$. za przeciwczołgowy****BC -1 N K różne 1 1/2 tury NZ****BC 0 N K przeciwczołgowy 1 1/2 tury ST**

Po dodaniu złącza nasadkowego 22mm (200E\$.) dowolny karabin może strzelać granatami nasadkowymi DCR. Użycie pomysłu

kulochwyty z roku 1970 w złączu pozwala na jednoczesne używanie konwencjonalnej amunicji i strzelanie granatami nasadkowymi na odległość do 150m! Te małe, ogoniaste pociski przenoszą głowicę bojową zdolną do uczynienia takich samych spustoszeń jak standardowe granaty. Jednym słowem ta sama moc co granatnik, a koszt dziesięć razy mniejszy.

Uwaga: złącze nasadkowe do wystrzeliwania granatów może zostać zainstalowane na dowolnym karabinie o militarnym pochodzeniu przez kompetentnego technika za 50E\$.

„Granaty Talerzowe” FEN Dz 22 65E\$.**BC 1 K K HE/odłamkowe 1 1 ST**

Po raz pierwszy pokazane na Paryskiej Wystawie Uzbrojenia przez Fabrique Europa Nationale. Te granaty ręczne o aerodynamicznym kształcie talerza (12cm średnicy, 1.5cm grubości, +2 do umiejętności *Wysportowanie*) mają ciekły wypełniacz wybuchowy. Granat odbezpiecza się przez przekręcenie przycisku zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wciśnięcie tego przycisku spowoduje detonację po sześciu sekundach. 160 odłamków z utwardzanej stali tworzy po wybuchu śmiertelną sferę o średnicy 15 m (uszkodzenia 2k6+3). Granat ma gumową krawędź która pozwala granatowi na odbijanie się od przedmiotów. Ze względu na sposób rzucania tego granatu, nadawane mu są barwne przydomki, takie jak Zabójczy Krążek Hokejowy czy Rozbryzgowe Ringo.

FEN Dz 25 "Det Card"**120E\$.****BC 1 P P HE 1 1 ST**

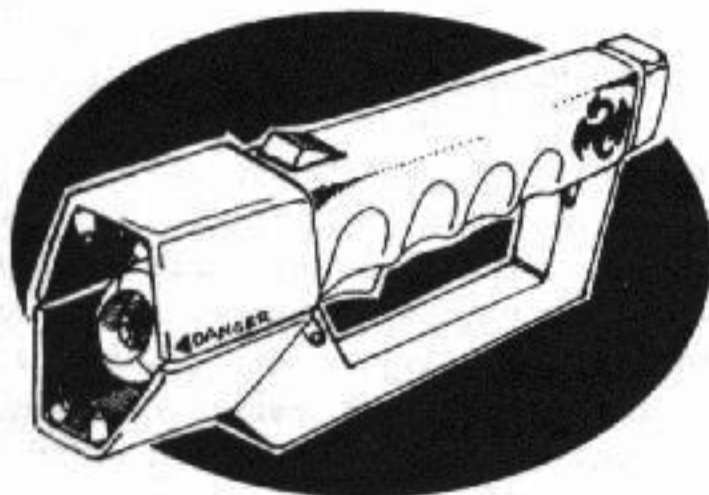
Następny wredny pomysł tych zmyślnych ludzi z Fabrique Europa Nationale. Det Card to płatek C-4 stabilizowany opakowaniem plastikowym wielkości karty kredytowej, detonowany wbudowanym w niego chipem. Po prostu, złam kartę, umieść ją tam, gdzie trzeba, i poczekaj dwadzieścia sekund na eksplozję. Najlepsza do tych głośnych i szybkich akcji. Osiągalna w formatach kart Trauma Team, Euro-Worldbank i WNS.

Broń Sub-Odlamkowa Malorian Arms**795E\$.****PM 2 P P 10mm (Wieloodłamkowa) 10/30 3/35 NZ**

Malorian Arms powaliło konkurencję na deski swoją nową bronią sub-odłamkową. Broń ma konfigurację bullpup (magazynek za spustem) i zamek obrotowy podobny do tego, w który wyposażony jest wypróbowany system M-95/G-11. Broń ta korzysta z nowych 10mm naboїв bezluskowych z których każdy zawiera sześć stalowych penetratorów zdolnych do przebicia dowolnego opancerzenia osobistego (np. Kevlarowego) będącego obecnie w użyciu. Fabrycznie wyposażona w tryb prowadzenia ognia trzy-pociskowymi seriami lub pełną serią, a także w



zintegrowany kompensator. Magazynki dostępne są w dziesięć — lub trzydziestonabojowych wersjach.

**Minigranat Gpz-78****40E\$.****BC O K K HE/Odlamkowy 1 1 NZ**

Bardzo mały granat ręczny (4.5 cm średnicy), z wypełniaczem eksplodującym HDX. Ze względu na swój rozmiar granat jest stosunkowo łatwy do ukrycia, ale jego efekt działania jest dość ograniczony - 3m średnicy, 1k6+2. Produkowany na licencji DutchArms LTD przez Gremyenko w Moskwie.

Śrutówka Wojskowa/Policyjna Militechu**300E\$.****ŚR T O/-1 N/D P 4K6(00) 8 2 ST**

Półautomatyczna śrutówka z ośmiopociskowym, odłączalnym magazynkiem i składaną kolbą. Ciężko pracująca broń dla ciężko pracujących policjantów korporacyjnych. Można zamówić w wersji na naboje śrutowe 12 lub 10 (sześciopociskowy magazynek, bez kolby składanej).

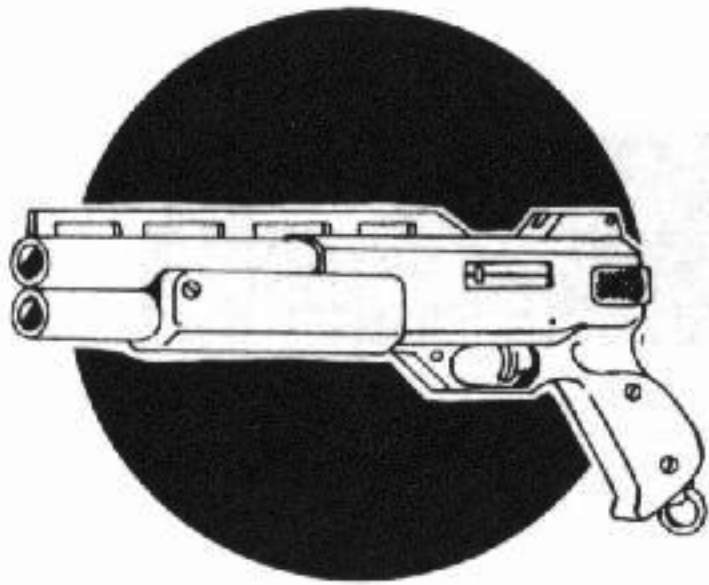
Uwaga: Naboje śrutowe 10 dają 4k6+3 uszkodzeń, naboje 12 dają 4k6. Drugie dane w celności i ukrywalności dotyczą śrutówki ze złożoną kolbą.

Kendachi Dragon**660E\$.****EGZ O P K różne 4 1 ST**

Ten ręczny miotacz ognia zapewnia totalne zniszczenie na najmniejsze skinienie Twojego palca. Zapłon musi zostać włączony przynajmniej jedną rundę walki przed strzelaniem. Płomień w pierwszej rundzie ma 4m długości, zadając 2k6 obrażeń w dwie przypadkowe części ciała i 1k6 w jedną część ciała w drugiej rundzie. Jedynie opancerzenie sztywne, lub opancerzenia miękkie o WB 15+ będą zapewniać jakąkolwiek ochronę. Każde opancerzenie miękkie dostanie 2, a nie 1, poziomy uszkodzeń.

Unieruchamiacze Biotech-Askari**60E\$. za bombę****25E\$. za tubę z rozpuszczalnikiem****EGZ O K K Specjalne 1 1 ZW**

Cienka, pajęcza sieć polimerowa wystrzeliwana przez ręcznie rzucaną bombę. Pozwala na powolne, spokojne ruchy, ale sztywnieje natychmiast przy próbie szybkiego lub gwałtownego poruszenia. Promień działania 1m; Bardzo Trudny rzut na REF (z użyciem umiejętności *Unikanie Ciosów*), lub Prawie Niewykonalna BC (z użyciem umiejętności *Silacz*) musi wykonać osoba próbująca się wydostać. Rozpuszczalnik sieci sprzedawany jest w tubce (10 użyć), ewentualnie w wyniku naturalnych reakcji chemicznych sieć rozpada się po 30-40 min.

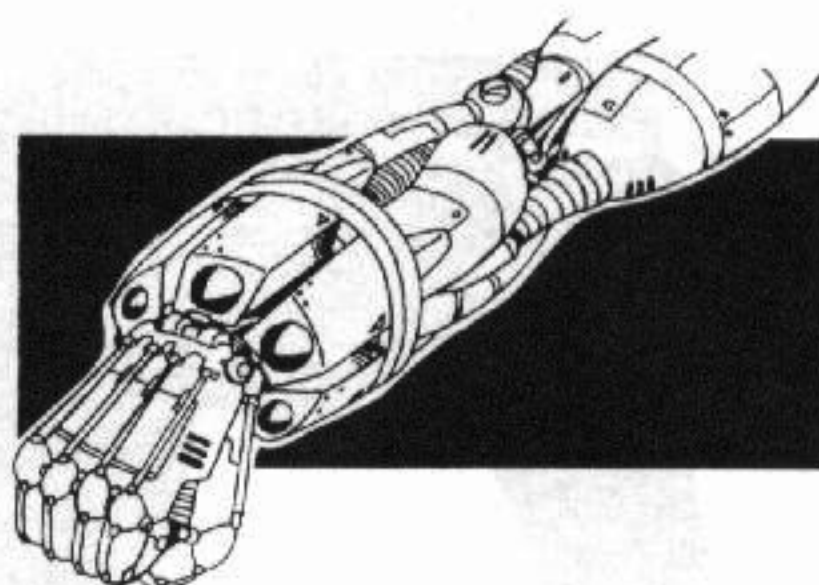


Pistolet Strzałkowo-Ogłuszający 109E\$.

P -1 P P Ogłuszenie/ -1 do obrony (strzałka o obniżonej prędkości kal. .45) 2 2 NZ

Ten nowy dodatek do naszego katalogu pochodzi od firmy *Pursuit Technology Incorporated*. Dla solo potrzebującego nieśmiertelnej alternatywy, pistolet strzałkowo-ogłuszający jest wyśmienitym wyborem. Broń ma dwie lufy, jedna nad drugą, ładowana przez łamanie. Amunicja o obniżonej prędkości (120 m/s) składa się ze specjalnych pojemników plastikowych kaliber .45. Pojemniki te mieszczą w sobie zakończone miedzianą igłą kondensatory naładowane ładunkiem statycznym, który po trafieniu w cel powoduje krótkotrwały przepływ prądu o napięciu 70.000 Woltów! Budowa pocisków pozwala na przebicie się ładunku elektrycznego przez grube ubrania, futra, a nawet niektóre opancerzenie (penetracja opancerzenia do WB 5). Następuje natychmiastowa utrata przytomności, która może trwać nawet godzinę.

Uwaga: niebezpiecznie jest używać do tej broni normalnej amunicji (90% szansa na wybuch broni, 2k6+1 uszkodzeń w rękę strzelającego). Pociski sprzedawane są w opakowaniach po cztery i mają datę ważności.



Nadgarstkowa Wyrzutnia Rakiet Rostovic 380E\$. za wyrzutnię, rakiety sprzedawane są w opakowaniach po sześć za 200E\$.

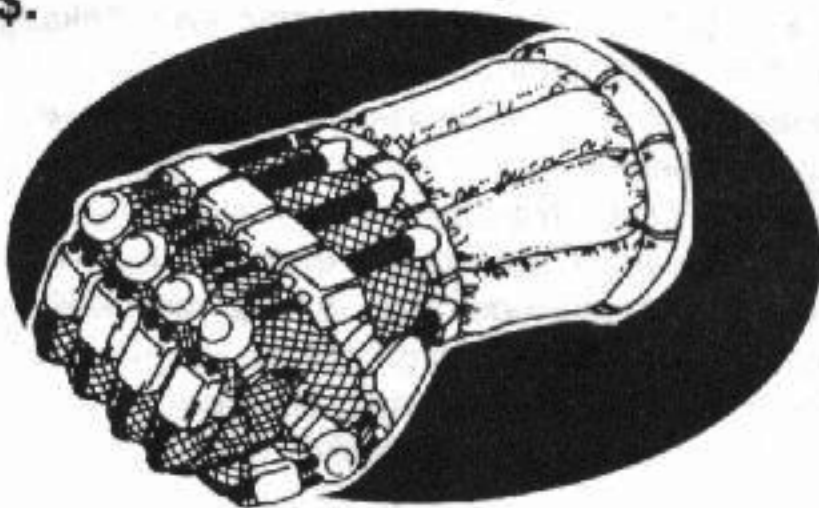
BC O N K 5K6(30mm HE) 6 3 ST/ZW

Nowa broń, zwana „Nadgarstkową Wyrzutnią Rakiet” pochodzi od naszych przyjaciół z bloku wschodniego. Ta pseudo-cyberbroń składa się z cylindrycznej miniwyrzutni, obracającej się wokół umocowania przedramiennego. Może wystrzelić sześć rakiet HE 30mm pojedynczo lub w sekwencji. Nie ma problemu z płomieniem wyłotowym, bo każda z rakiet odpalana jest „na zimno” za pomocą ładunków sprężonego powietrza, a zapłon właściwego silnika rakietowego następuje w odległości 5m od strzelającego. Efektywna przeciwko ludziom i budynkom (5k6 w promieniu 1.5 m). Można jej także używać w roli pośredniego wsparcia artyleryjskiego. Jeżeli bardziej od mody liczy się dla Ciebie siła ognia - oto broń, którą pokochasz! Niestety, musi zostać zainstalowana na cyberreście albo rękawicy bojowej; jest zbyt ciężka dla normalnej ręki.

Rękawica Black-Zap firmy Techtronica 90E\$.

EGZ O K P Ogłuszająca 6 1 ST

Rękawica pokryta siatką przewodzącą, o działaniu podobnym do tasera, zasilana przez akumulator montowany na ręce. Black-Zap może być używana zarówno w atakach uderzających jak i chwytających.





Karabin Bojowy Darra-Polytechnic M-9

300E\$.

KAR O N K 4K6+2(5.5mm) 40 25 ST

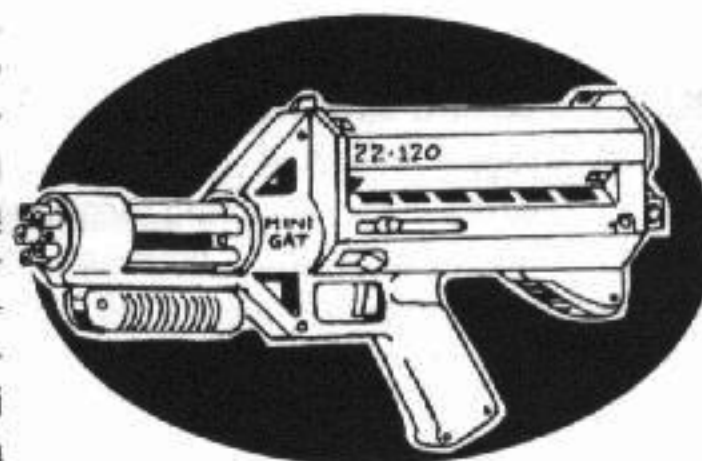
Pierwszy karabin bojowy na amunicję bezłuskową wyprodukowany całkowicie samodzielnie przez Konfederację Hindu-Chińską. Broń ta, o budowie wskazującej na pochodzenie od kałasznikowa strzela 5.5mm amunicją bezłuskową produkcji chińskiej. Parametry balistyczne podobne są do wczesnych prób użycia amunicji sowieckiej 5.45mm w karabinie szturmowym AK-74. Dwie rzeczy stają się oczywiste, kiedy pierwszy raz weźmiesz tę broń do ręki. Pierwsza to brak interfejsu dla strzelającego. Broń ta została pomyślana dla tych sił wojskowych trzeciego świata, które nie wyposażają swoich żołnierzy w chipy i złącza. Drugą rzeczą jest staroświecka konfiguracja broni, rzadko spotykana w czasach, w których standardem jest konfiguracja bullpup. Składana na bok kolba i celownik optyczny o powiększeniu 1.2 raza to standardowe wyposażenie tej broni. Ze względu na stosunkowo duże ilości tej broni, jakie zostały wyeksportowane ze strefy handlowej Hong Kongu i bardzo niski jej koszt, M-9 to częsty widok w Trzecim Świecie i na ulicach.

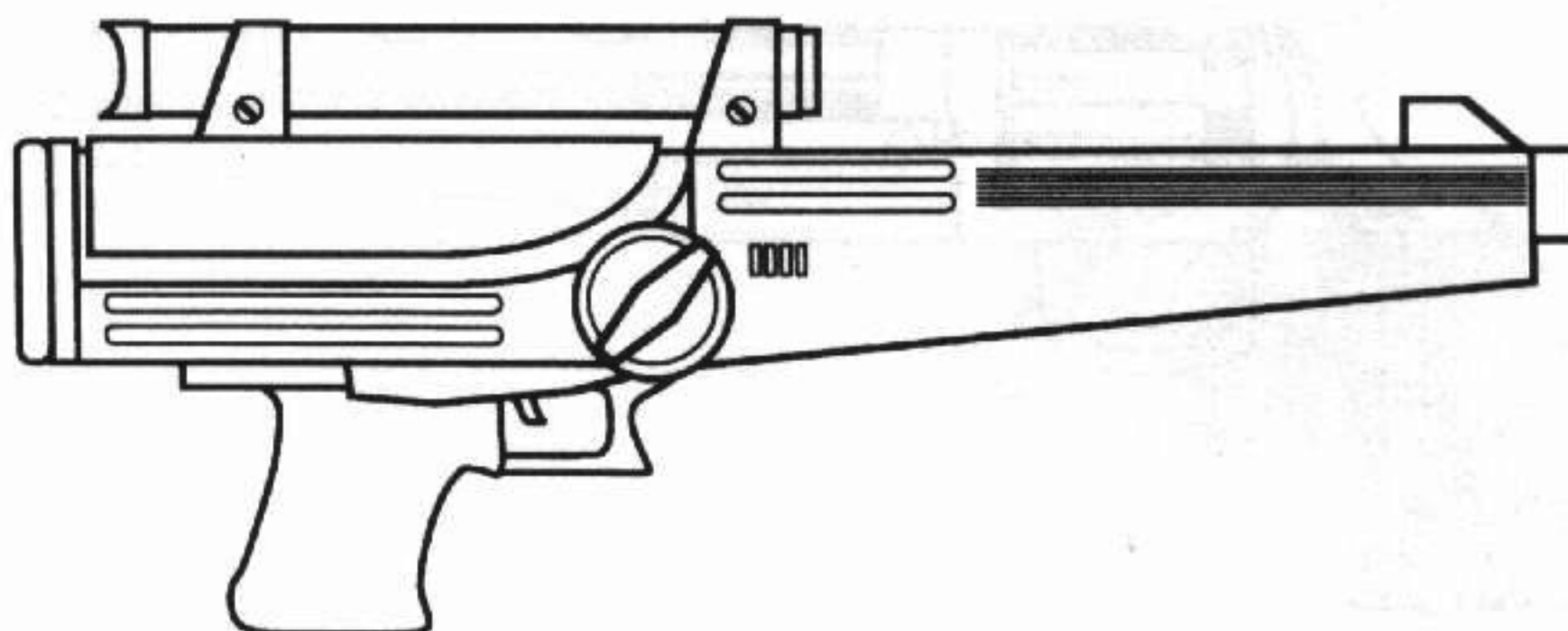
Uwaga: karabin ten używa zazwyczaj specjalnej amunicji o wyłobionym czubku (pancerz x2; wszystkie uszkodzenia które przez pancierz przejdą x1.5). Amunicja standardowa wyrządzi 4k6 uszkodzeń. Cena amunicji — 45E\$ za 100 szt.

Karabin Maszynowy Militech Mini-Gat 695E\$.

PM O D K 1k6 (.22 bezłuskowa/5mm) 1 20 40 ST

Amunicja bezłuskowa .22 (5mm) nigdy przedtem nie została poważnie wzięta pod uwagę. Mini-Gat to 5mm pięciolufowe działko gatlinga, mogące opróżnić swój heksagonalny magazynek w czasie krótszym niż pięć sekund! Nie zadowolaj się jakimś trzydziestopociskowym magazynkiem, jaki oferują inne pistolety maszynowe podczas, gdy magazynek Mini-Gata mieści sto dwadzieścia naboju! Elektroniczny mechanizm odpalający, pobierający energię z ładowalnego akumulatora umieszczonego także w magazynku. Słynna łowczyni nagród / solo, Crista Margaret kiedy zapytano ją o siłę ognia Mini-Gata powiedziała: „nazywam go moim ogródkiem – tak łatwo nim skopać ogródek!”.



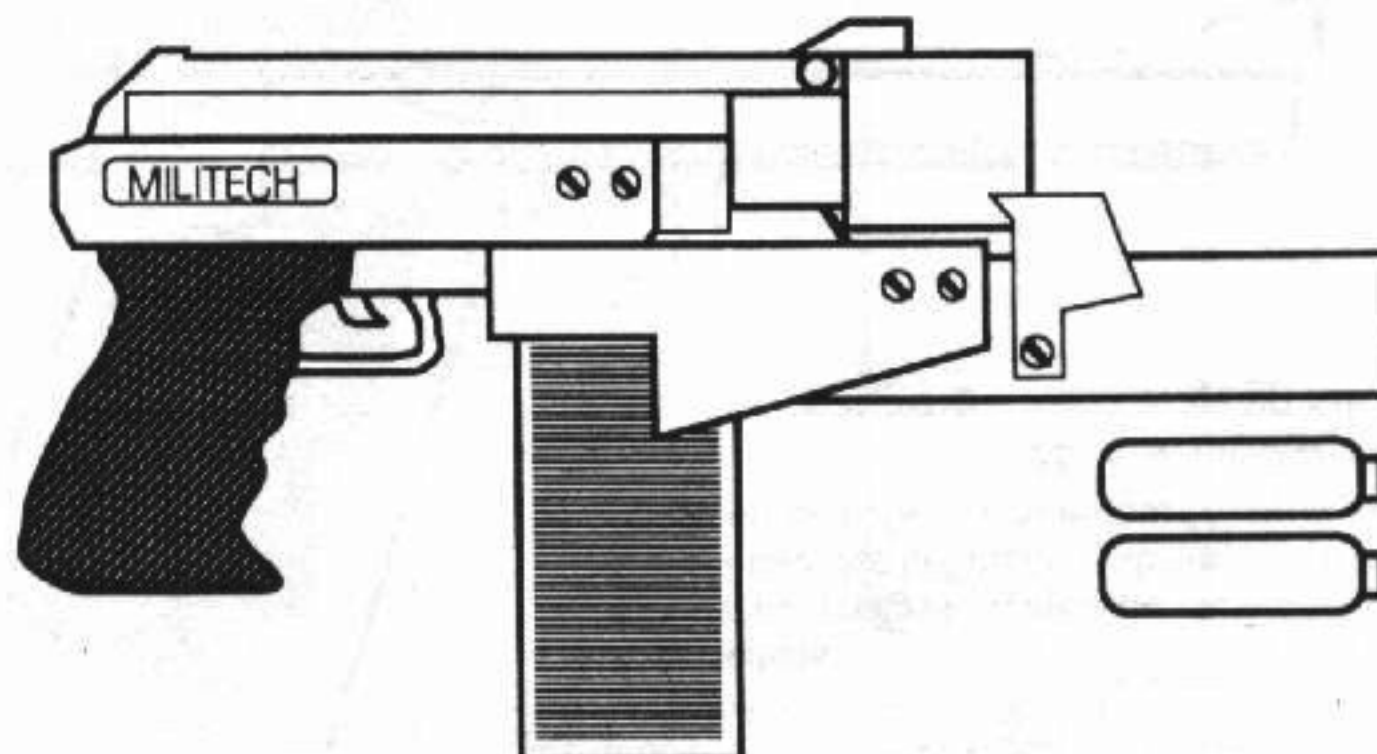


Nowoczesny Lekki Karabin Maszynowy Heckler & Koch G-6

2050E\$.

KAR 1 NK 5k6(6mm) 100 30 NZ

W 2018 H&K zdecydował się budować lekką broń wsparcia bazowaną na systemie obrotowego zamka takiego jak w karabinach G-11/12. Powiększając model G-11 o 50% uzyskano nową broń o porządnym parametrach, którą po przetestowaniu wprowadzono do produkcji pod nazwą lekki karabin maszynowy G-6. Nabój bezłuskowy 6mm może być celnie wystrzelany do zasięgu 900m, a pocisk ma stalowy rdzeń przeciwpancerzy (WB x 0.5). Strzelec zazwyczaj przenosi osiem 100-nabojowych magazynków. Ten lekki karabin maszynowy wyposażony jest w pełny interfejs dla chipowanego strzelca, wbudowany celownik teleskopowy o powiększeniu 2x z cybertyczną triangulacją (dalmierzem) oraz układy optyczne pasywnej podczerwieni.

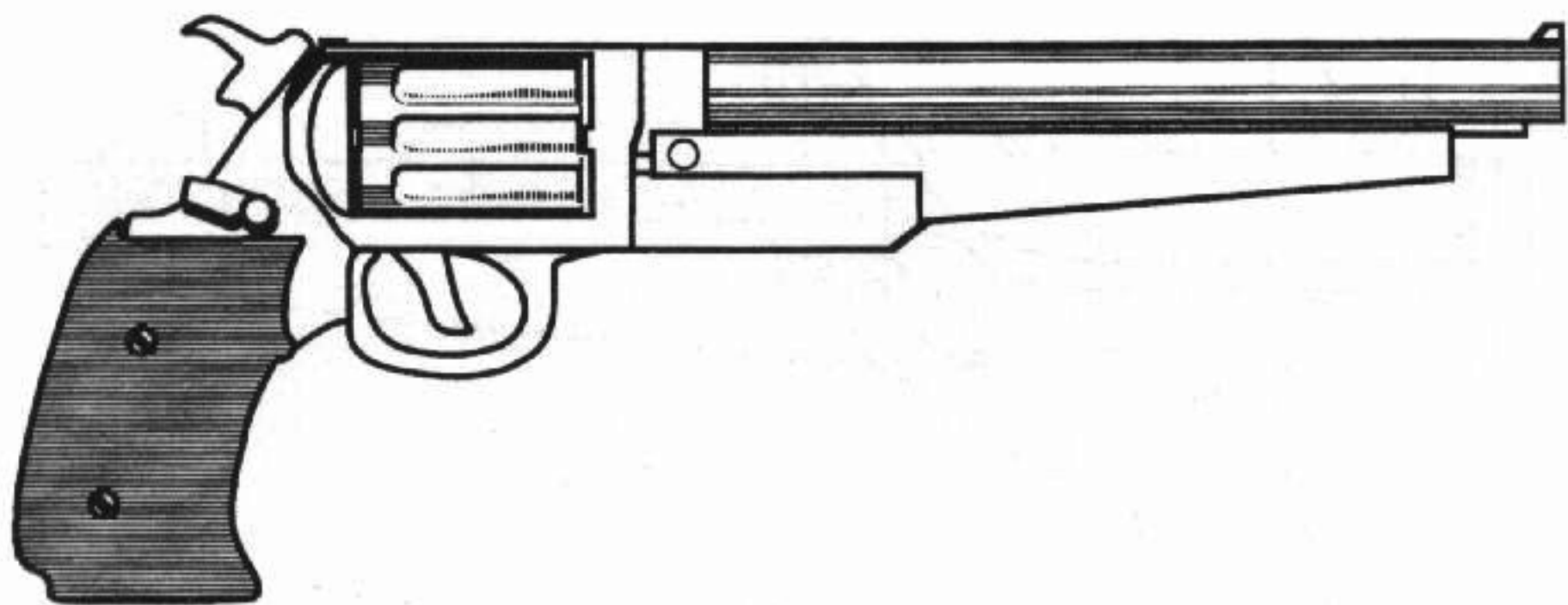


Pistolet Maszynowy Militech-10

455E\$.

PM 1 P Ł 2k6+3(10mm) lub 2k6+2(.45 ACP) 30 20 ST

Chcesz jakości za swoje eurodolce? Nie musisz szukać daleko, wystarczy zajrzeć do najbliższego dealera Militechu. Militech Dziesięć zbudowany jest z materiałów kompozytowych, przy użyciu najnowszych technologii wytwarzania komputerowego, dzięki czemu otrzymujesz lekki, celny pistolet maszynowy, z którego strzelanie jest czystą przyjemnością. Osiągalny w dwóch kalibrach: 10mm PlasticCase i załadowanym .45 ACP. Fabryczne akcesoria to między innymi tłumik dźwięku, złącza celownika teleskopowego, granatnik i wymienne wkładki kalibrowe umożliwiające szeroki wybór siły ognia. Militech nie zapomniał także o ludziach dbających o swój wygląd, zapewniając szeroki wybór kolorów broni: czerwona, niebieska, zielona, czarna, srebrna, moro, złota, szara.



Federated Arms 454 DA "Super Chief"

375E\$.

P O P K 4k6+3(.454 Casull) 5 1 NZ

Zaprojektowany z myślą o łowcach używających broni ręcznej, Super Chief to rewolwer wykonany z nierdzewnej stali, przewidziany dla naboju .454 Casull, sławnej amunicji wymyślonej na duże zwierzęta. Wielki przebój wśród ludzi lubiących polowanie z bronią ręczną, broń ta okazała się także zdolna do zatrzymania (najczęściej na zawsze) człowieka, kiedy zaszła taka potrzeba. Bardzo popularna wśród Nomadów.



Malorian Arms 3516

4.525E\$.

P -1 P R 6k6 (14mm) 6 1 NZ

Najpotężniejsza broń ręczna na rynku, wymyślona przez Erana Maloura w/g osobistych wymagań słynnego rockmana Johnny'ego Silverhanda. „Chciałem mieć coś, co uziemiłoby zcyberpsychowanego fana na 100 kroków, niezależnie od tego, jak bardzo byłby zadrutowany”, wyjaśnił enigmatyczny piosenkarz. „Cena nie była istotna”. Projekt firmy Malorian zbudowany jest z rzadkiego, solidnego orbitalnego tytanu, wyposażony w robiony na zamówienie Dyna-porting i bezpośrednie połączenie cybernetyczne blokujące rękę użytkownika podczas strzału (wymagana cyberreka średniego BC, złącza interfejsu i smartguna). Wyłącznie na zamówienie.

Ruchomy System Obrony Obiektów APEX 10.000E\$.

KAR X N K 2k6+4(9mm CL) 400 40 ST

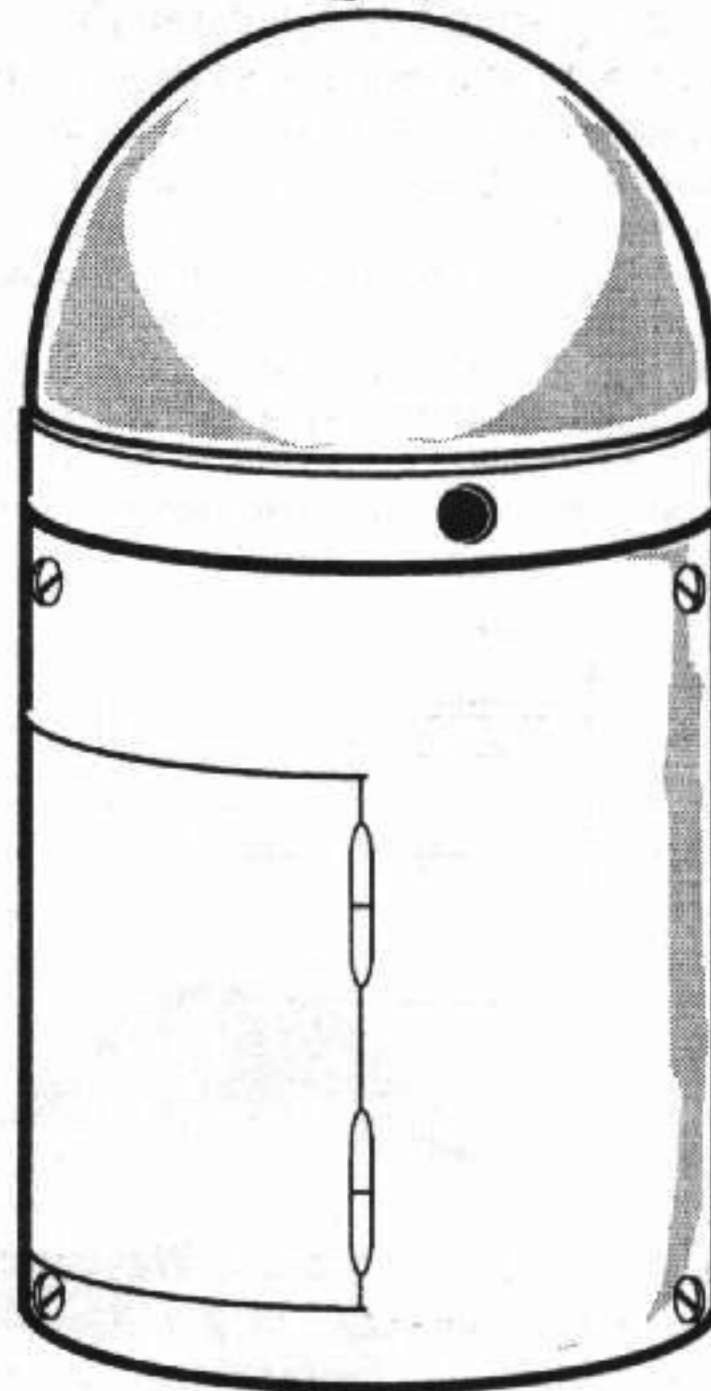
Masz bronić perymetr? Lotnisko do ochrony? Po prostu chcesz się spokojnie wyspać, nie obawiając się, że jakiś gang zniszczy Ci dom? Po prostu chcesz mieć APEX. Oparty na zautomatyzowanych systemach uzbrojenia US Navy typu Phalanx, system obrony obiektów APEX to przenośny lekki karabin maszynowy, zdolny do obrony zabezpieczonego obszaru zarówno samodzielnie, jak i pod zdalną kontrolą operatora. Większość korporacyjnych ładowisk i dachów chroniona jest przez większe i bardziej kosztowne wersje APEX-a, jednakże to maleństwo zapewnia maksymalną obronę obszarową nawet najmniej zamożnym biznesmenom i właścicielom mieszkań. Waży zaledwie dwadzieścia kilo, łatwy do przenoszenia!

Górna część kopuły APEX-a kryje w sobie cztery kontrolowane komputerowo wykrywacze ruchu o zasięgu efektywnym 200 metrów. Kiedy cel znajdzie się w 360 stopniowym polu ostrzału, centralnie zamontowany minigun zaczyna śledzić cel, dokonuje poprawek na ruch obiektu, a następnie otwiera ogień. Czujniki mogą być ustawione na określony rozmiar celu, od małego szkodnika do dużego pojazdu. Poręczny kontroler umożliwia użytkownikowi na aktywację i kontrolowanie APEX-a nawet z odległości jednego kilometra; także pojedynczym kontrolerem można sterować wieloma APEX-ami, (z których każdy ma przydzieloną własny numer i częstotliwość), lub wyłączać dowolny z nich.

APEX ma własne zasilanie, starczające mu na około 50 godzin (czas ten można zwiększyć stosując opcjonalne baterie słoneczne). Wbudowany magazynek kołowy mieści 400 naboju 9mm Caseless Long (długiej amunicji bezłuskowej), wykorzystywanych przez nowoczesną broń Militech High Power-15 SAW (Solo of Fortune, str. 50). Broń po wystąpieniu awarii automatycznie się wyłącza, informując przedtem użytkownika za pomocą kontrolera. APEX ma WS 20 i WB 5.

Zasięg	+150	75	35	15
% na trafienie	10	20	30	40

Aby wyliczyć trafienia, rzuć procentowo dla każdego celu w zasięgu, następnie rzuć 1k10 dla każdego z nich (tyle trafień dostał). Dodaj 10% do procentowej szansy na trafienie jeżeli cel porusza się z połową swojej normalnej prędkości lub wolniej.





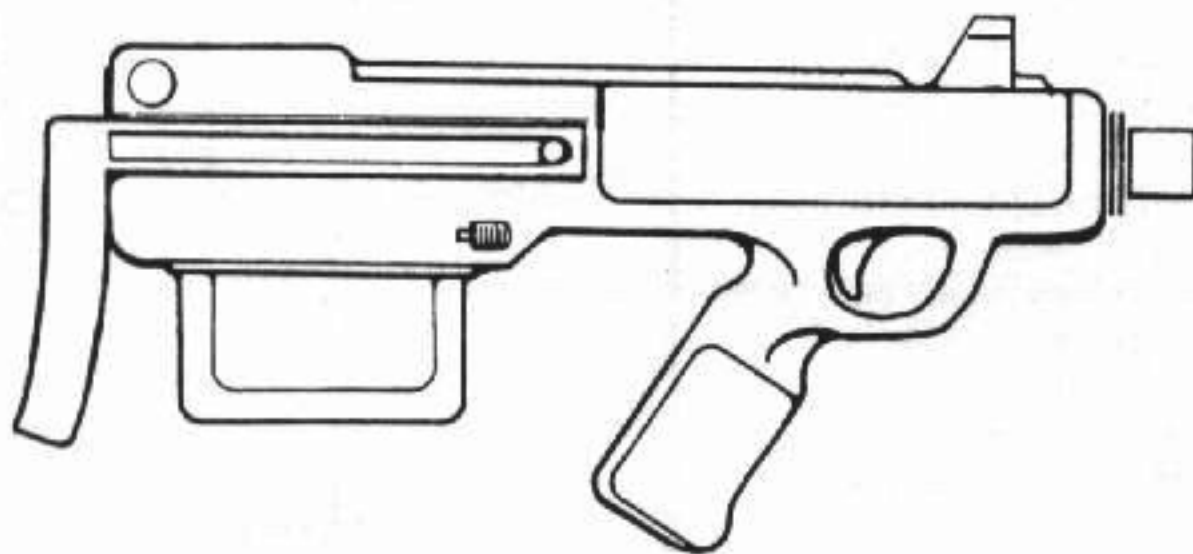
Federated Arms Light Assault 15

400E\$. / 700E\$. jeżeli "smartowany"

KAR O* N P 5k6(7mm bezłuskowa) 30 3/25 NZ

Firma Federated próbuje swoich sił w kategorii broni z plastikową obudową, konfiguracją bullpup i wykorzystujących amunicję bezłuskową - jednym słowem części rynku opanowanego przez G-11/12 H&K i M-95A Sternmayera. Tak jak w przypadku innych produktów Federated Arms otrzymujemy wytrzymały, lekki karabin, o dobrej celności i niewysokiej cenie. LA-15 wyposażony jest fabrycznie w złącza interfejsu i smartguna; wbudowany celownik optyczny przydaje się nie-chipowanym żołnierzom. LA-15 ze swoją trwałością, adaptowanymi systemami celowniczymi i niewysoką ceną może stanowić konkurencję dla Darra Polytechnic M-9 na rynkach Trzeciego Świata.

*Broń zoptymalizowana jest pod kątem 3-pociskowych miniserii, celność 1 jeżeli strzelec używa tego trybu prowadzenia ognia.



System Uzbrojenia Stein & Wasserman Model F "Cyborg Assault"

1.650E\$.

KAR O D K 13mm mieszana 8 1 NZ

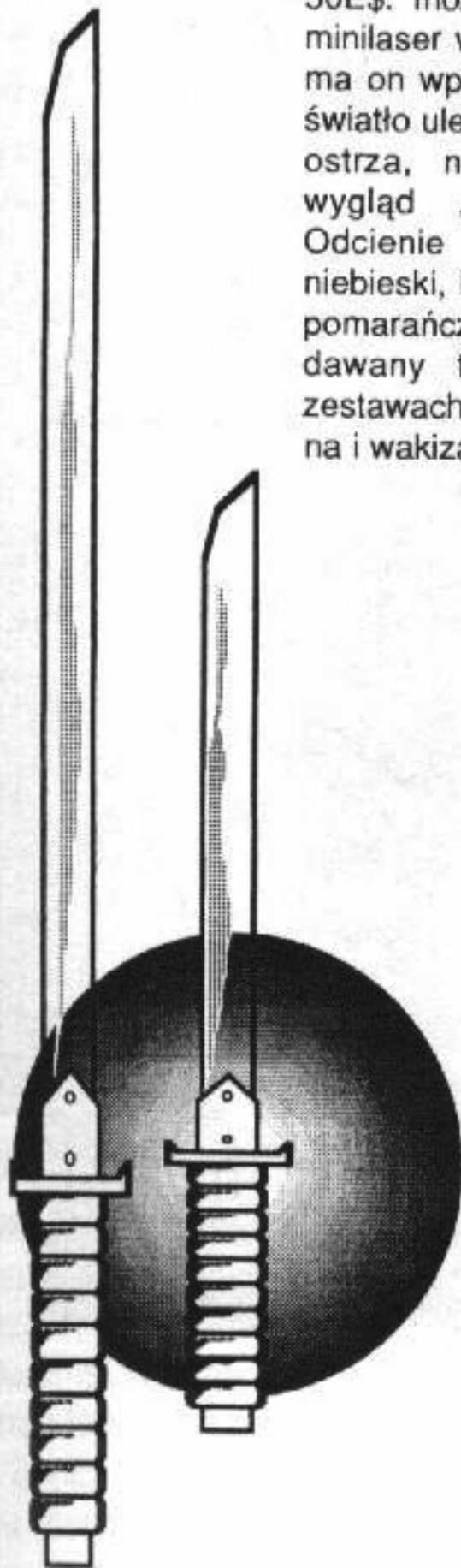
Rozchwytywana broń w większości psychosquadów; Cyborg Assault to Rolls-Royce wśród broni ręcznych przewidzianych do zatrzymywania ciężko udoskonalonych. Ten karabin w konfiguracji bullpup może strzelać różnymi rodzajami amunicji (patrz poniżej), i ma złącze lufowe do wystrzeliwania karabinowych granatów nasadkowych DCR (str. 47)! Niezwykły ośmiostrzałowy magazynek z obrotowym ładowaniem może zostać załadowany wszystkimi rodzajami amunicji na raz, a przełącznik wybierający pozwala strzelcowi na wybieranie amunicji, którą chce strzelać przez wskazanie numeru pożądanego pocisku w magazynku! Niezbędne dla każdej drużyny C-SWAT!

Niskociśnieniowa amunicja ma zasięg 100m, następujący wybór: HEP (wybuchowo-rozpryskowy) 4k6+2 uszkodzeń, połowa z nich jest prawdziwa, połowa to ogłuszenie, opancerzenie się nie liczy i dostaje dwa poziomy uszkodzeń. API (przeciwpancerno-zapalająca) 4k6+3, WB opancerzenia x 0.5, po trafieniu cel dostaje 1k6 dodatkowo, w rundę po trafieniu 1/2k6 dodatkowo. Opancerzenie nie powstrzymuje dodatkowych uszkodzeń! Pocisk kwasowy (szklany), uszkodzenia i efekt działania takie same jak Nelspot "Wombat", (CP 2020 str.65), tylko czas trwania 4 rundy walki. Cena amunicji: 45E\$ za 12 szt. do HEP i API; 20EB za 12 szt. pocisków kwasowych.

Kendachi Mono-Two 650/700E\$

BIA 1 P/N K/R 2k6/4k6 -- NZ

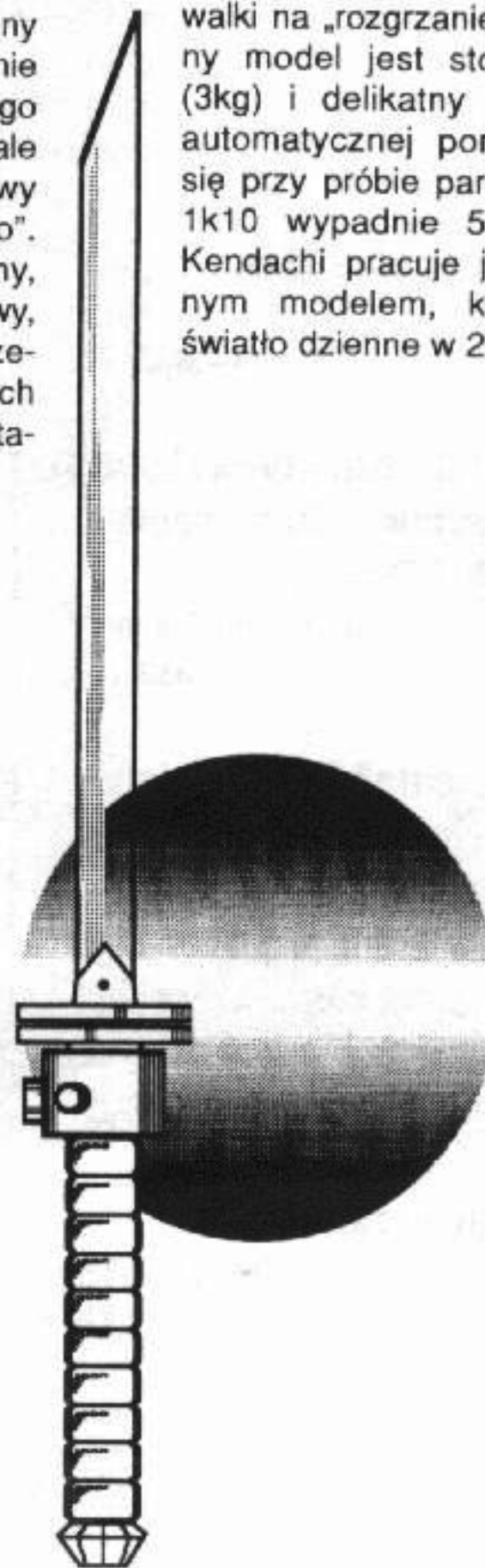
Udoskonalona wersja oryginalnego monoostrza, uwielbiana przez wszystkich samurajów korporacyjnych. Cieńszy przekrój ostrza, wzmacnianego kryształem orbitalnym, który wzmacnia broń uodporniając ją w znacznie większym stopniu na uszkodzenia związane z parowaniem (roztrąska się przy wyniku 2 lub mniej na 1k10) i kiepskimi uderzeniami (nie łamie się przy automatycznych porażkach). Za dodatkowe 50E\$, możesz mieć wbudowany minilaser w rękojeść; chociaż nie ma on wpływu na walkę, to jego światło ulega dyfrakcji w kryształach ostrza, nadając mu neonowy wygląd „miecza świetlnego”. Odcienie laserów: czerwony, niebieski, biały, zielony, fioletowy, pomarańczowy i tęczy. Sprzedawany tylko w tradycyjnych zestawach dwuostrzowych (katana i wakizachi).



Kendachi M-33 Powersword 860E\$.

BIA 0 D R 4k6 -- ST

Łącząc elementy popularnej serii mono firmy Kendachi z zasilaną rękojeścią uzyskano broń białą, której monomolekularne ostrze wibruje z częstotliwością 2000 razy na minutę. W połączeniu z mikroząbkowanym ostrzem daje to niesamowity efekt: broń wręcz przegryza się przez wszystko co napotka, także opancerzenie (lekkie zbroje mają WB x 0.25, ciężkie x0.5), metal, ciało i kości. Ostrze włącza się po złapaniu rękojeści, ale potrzebna jest jedna tura walki na „rozgrzanie”. Chociaż obecny model jest stosunkowo ciężki (3kg) i delikatny (łamie się przy automatycznej porażce, rozsypuje się przy próbie parowania, jeżeli na 1k10 wypadnie 5 lub mniej), to Kendachi pracuje już nad ulepszonym modelem, który ma ujrzeć światło dzienne w 2022.



Moda 2020

**„Kurde!
Nie ważne, jak to wygląda.
Jaką ma WB?”**

— Ripperjack

**„Nie ma nic bardziej niewybaczal-
nego od pozostawienia po sobie źle
wyglądających zwłok...”**

— Dr. Halman Thompson,
DMS News

**„Styl bez znaczenia? Hej, na ulicy
różnica między używanym ubraniem
z drugiej ręki za 20 E\$. a oryginal-
nym Eji wartym 2000E\$. jest
bardziej istotna niż kasa, którą jest
ono warte. Kiedy wyglądasz jak
Właściwy Człowiek ludzie traktują
Cię jak Właściwego Człowieka.
A to oznacza poważanie.”**

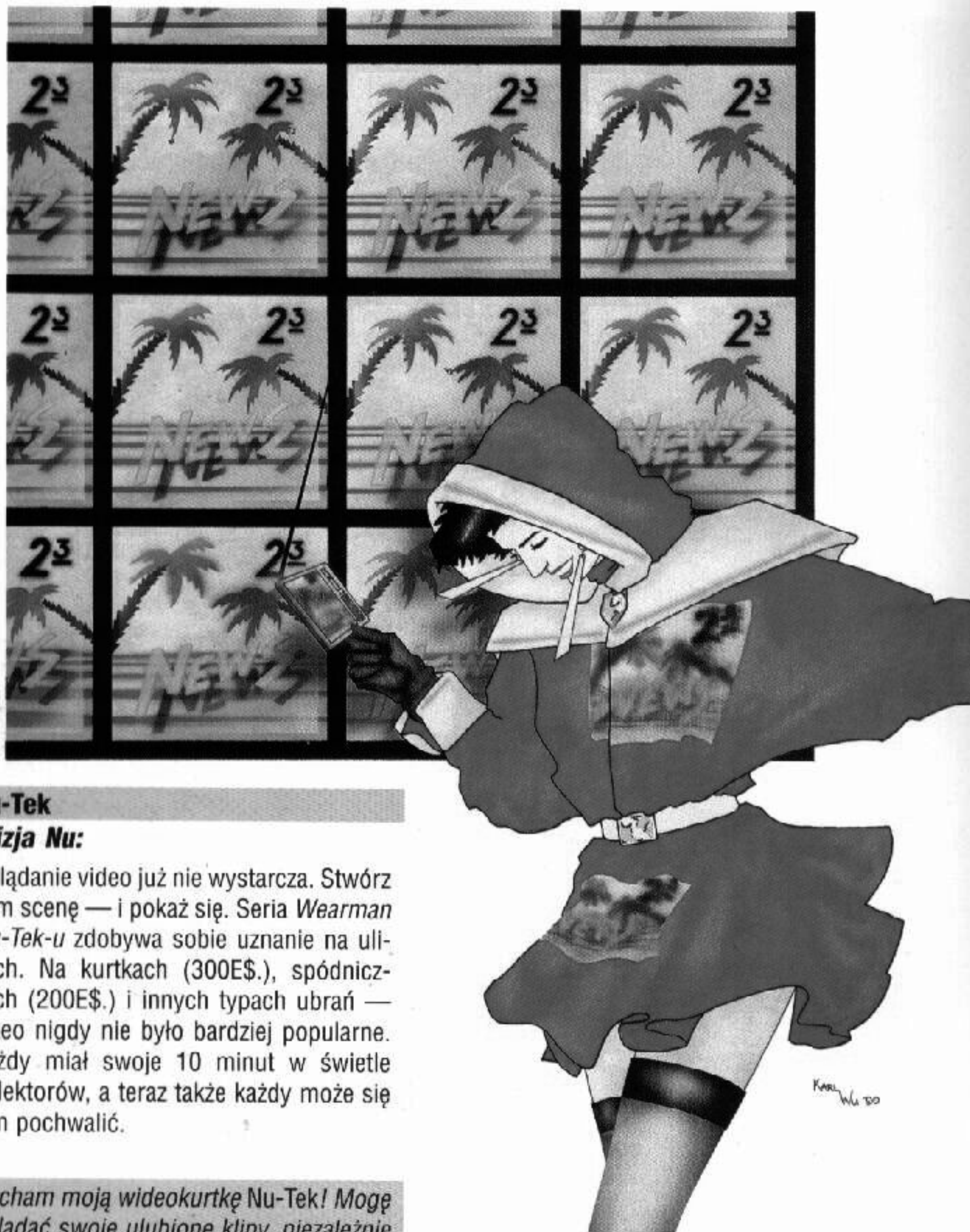
— Phil „Nacho” Hernandez,
Fixer





Psiberstuff

Niewolnicy Mody. *Cryochilled* to nazwa nadana rosnącej ciągle grupie ludzi, wierzących, że zastępowanie cybernetyką zdrowych części ciała to najwyższa forma samookreślenia. Dzisiejsza cybernetyka jest w równym stopniu dziełem pędzla projektanta mody co narzędzi inżynierów. *Psiberstuff* przewodzi w tej dziedzinie innowacjami zarówno w kwestii wyglądu jak i technologii. Forma i funkcja nie muszą się wzajemnie wykluczać. Na rysunku: *Cyberreka z Kryształu Orbitalnego* za 7'000E\$. (WS=60). Możliwa także opcjonalnie z wbudowanym *Wearmanem* holograficznym Nu-Tek-u (patrz strona 58).



Nu-Tek

Wizja Nu:

Oglądanie video już nie wystarcza. Stwórz sam scenę — i pokaż się. Seria *Wearman Nu-Tek-u* zdobywa sobie uznanie na ulicach. Na kurtkach (300E\$.), spódniczkach (200E\$.) i innych typach ubrań — video nigdy nie było bardziej popularne. Każdy miał swoje 10 minut w świetle reflektorów, a teraz także każdy może się tym pochwalić.

Kocham moją videokurtkę Nu-Tek! Mogę oglądać swoje ulubione klipy, niezależnie od tego, który satelita je nadaje! Wbudowany odtwarzacz chipów pozwala mi odtwarzać własne nagrania, albo wyświetlać jakąś scenę raz za razem!

— członek Mallplexowego Gangu Młodzieżowego.

Uniware

Korporacyjny wygląd:

Jeżeli zauważyłeś, że ostatnio wygląd niektórych ludzi nieco się poprawił, to wiedz, że nie jest to zasługą żadnego rządu. Wiele dbających o społeczeństwo kompanii zaczęło zmieniać uniformy na zaprojektowane przez Uniware. Wytrzymałe, funkcjonalne i modne – świadomi wyglądu businessmani nie muszą już się martwić, że ich pracownicy ubierają się w jakieś szmaty.

Uniware dało naszej Korporacji całkowicie nowy image: profesjonalny, kompetentny i nowoczesny. Od nowych uniformów dla naszych kolegów z Ochrony do jednocześnie minispódniczek dla naszych sekretarek – wszystko, co pochodzi od Uniware jest perfekcyjnie dopasowane. Na wszystkim znajduje się także logo firmy!

— Shelly Yeats
szef działu kadr, NET 54



Rzecz	Cena	
Kamizelka...	...25E\$.	Opancerzenie Tułowia (WB 10, tułów)....60E\$.
Spodnie...	...35E\$.	Ochraniacze Nóg (WB 10, nogi)... ..60E\$.
Obuwie...	...30E\$.	Pas z narzędziami... ..15E\$.
Spódniczka...	...35E\$.	Ubranie robocze... ..75E\$.
Bluzka/koszulka...	...20E\$.	Kurtka kuloodporna (WB 14)... ..200E\$.
Strój wyjściowy...	...50E\$.	Plaszcz kuloodporny (WB 18)... ..300E\$.



Image Fashionware

Artystyczny styl: Dzięki sztuce hi-tech Twoje ciało staje się płótnem malarskim. Widoczna powyżej wideogwiazda Chantel prezentuje swój znak firmowy, łzę, z kolekcji tatuaży *Bodyline* firmy *Image Fashionware*. W przeszłości chirurgia kosmetyczna potrafiła uczynić każdego nijako pięknym. Dzisiaj, dzięki *Bodyline*, możesz być — unikalnie pięknym. Dostępne: *Znaki Firmowe i Logo* (100E\$.), *Gwiazdki i Wzorki* (50E\$.) oraz *Termoczule Zmieniacze Kolorów* (120E\$.).



ICON America

Klasyczny wygląd:

Niektóre rzeczy nigdy się nie zmieniają. Jeżeli niektóre rzeczy wyglądają tak dobrze — to nie powinny się zmieniać. Skóra zawsze wyglądała ŚWIETNIE!! Ten żakiet (300E\$.) i spódniczka (100E\$.) od *ICON America* nie są wyjątkiem.

Kocham to, co robi ze mną skóra. Gładka, lśniąca, w zwierzęcych barwach i wzorach. Struś, wąż, jaszczurka; nie ważne, skąd pochodzi, zawsze wygląda wspaniale. Jeżeli weźmiemy pod uwagę nowe skóry hodowane w zbiornikach przez firmę Biotechnica, kto wie, jakich rodzajów skór możemy się niedługo spodziewać!

*- Sherri Glass,
gwiazda WEN Braindance.*

Rzecz	Cena
Kurtka Lotnicza ...	...300E\$
Uniform ...	...220E\$
Spodnie...	...250E\$
Minispódniczka...	...100E\$
Spódnica...	...200E\$
Pas pod kaburę...	...60E\$
Kapelusz <i>Gunfighter</i> ...	...100E\$
Prochowiec...	...500E\$
Buty...	...150E\$
Półbuty...	...100E\$



Gibson Battlegear

Zabójcze na ulicach roku 2020:

Treść I styl. Musisz dobrze wyglądać robiąc to, co robisz; profesjonalny, chociaż zwykły wygląd. Z jednej strony, bezpieczeństwo brzmi nieźle, tak długo, jak im nie pozwalasz myśleć, że Cię strach obleciał. Z drugiej strony, na co Ci styl, kiedy jesteś martwy. Gibson Battlegear poważnie zajęło się tym problemem, łącząc opancerzone, wytrawiane kwasem jeansy (30E\$, WB16), bawełnianą koszulkę (10E\$, WB10) i wzmacnianą kurtkę (150E\$, WB14) z częściami opancerzenia osobistego *Metalgear* (WB25, ceny różne), dodawanego tam, gdzie jest najbardziej potrzebne.

To prawda; nie musisz dobrze wyglądać, żeby być dobrym solo. Mimo to, zaniedbywanie własnego wyglądu ma poważne wady. Nie dostaniesz żadnej poważnej roboty: porwań znanych *businessmanów*, ochrony słynnych gwiazd video lub zabezpieczania ważnych przyjęć przed najazdem prasy. Dla takich rodzajów roboty musisz odpowiednio wyglądać. Eurosolosi, których znam, zawsze korzystali w jakimś stopniu z oferty firmy Gibson podczas pracy; ubrania te są wytrzymałe, trwałe i mają pewną grację. Dla młodego solo pnącego się do góry nie ma nic lepszego; to odpowiednik 500E\$ garnituru z szarej flaneli.

— Morgan Blackhand,
Podręcznik Funkcjonariusza



Seria *Exec* Takanaki

Potęga i prostota:

W naszym świecie roku 2020, czasami zapominamy — że czasami im mniej, tym lepiej. Niedoceniana moc krzyczy z każdego włókna nowej serii *Exec* Takanaki. Bez bajerów, fantazyjnych wstawek z synta-materiałów, nic ekstrawagancji. Po prostu, nie ma takiej potrzeby. Ci, którzy to widzą wiedzą, że istotna jest osoba, która w tym chodzi.

*Seria *Exec* Takanaki daje mi dokładnie to, czego wymagam od dobrego krawca. Koszule z prawdziwego jedwabiu; lekkie ubrania bawełniane na lato. Garnitury z autentycznej, naturalnej włoskiej wełny, skrojone z wielką dbałością o szczegóły.*

— Ulf Grünwalder, członek zarządu EBM

W Nihon robimy jedne z najlepszych produkowanych pojazdów, komputerów i cybersprzętu na świecie. Jednakże esencja ducha samurajskiego w ubraniach dla businessmanów zawarta w ubraniach Takanaki nie ma sobie równych. Oszczędne i dopasowane, pokazują nam, że prawdziwy mistrz biznesu musi podążać nie tylko Drogą Miecza, ale także Drogą Sztuki.

— Seki Arasaka,
szef Działu Reklamy Arasaka

Rzecz	Cena		
Marynarka...	...800E\$.	Krawat...	...100E\$.
Kamizelka...	...500E\$.	Muszkla...	...100E\$.
Spodnie...	...700E\$.	Szal...	...75E\$.
Płaszcz..	...1000E\$.	Woda Kolońska...	...150E\$.
Płaszcz Opancerzony (WB16)...	...2000E\$.	Pochwa na miecz samurajski...	...500E\$.
Walizka/Aktówka...	...600E\$.	Peleryna/Narzutka...	...900E\$.
Koszula z monogramem...	...200E\$.	Płaszcz Operowy (opancerzony, WB16).....	1200E\$.



Tegoroczna kolekcja letnia Japońskiego Eji to najważniejsze wydarzenie sezonu. Luźne uniformy z miękkimi kołnierzami, śmiałe wstawki opancerzenia z firmowymi panelami świetlnymi używanymi przez Eji w ich kolekcjach: Night City i Cyberpunk; wszystko, co tylko może być potrzebne na Krawędzi. Nie powiedzieliśmy jeszcze o najlepszym — cenowo dostępne nawet dla dzieciaków z Mallplexów.

— Magazyn Akcja w Modzie, Maj 2020.

Japońskie Eji

Urok Hi-tech:

Jeżeli ubierasz się w garnitur, żaden dek, (nawet Matrix-8) nie przekona ludzi, że jesteś kimś więcej niż kiepasem z drogą zabawką. Liczy się wygląd, a Japońskiemu Eji udało się uchwycić w ich stylu właśnie TO, co trzeba. Projektowane spodnie (50E\$.), sweter z wełny owczej (60E\$.), a na to wszystko narzucony płaszcz opancerzony z panelami świetlnymi (WB 14, 500E\$.). Oto obraz osoby wzbudzającej zaufanie i z dobrym gustem.

USŁUGI

„Kiedy ostatnio widziałeś Saburo
Arasakę piorącego swoje ubrania?”

— Spider Murphy

„Taa, taa, słyszałem Solosów z Ochrony
gadających cały czas o „Krawędzi”.
Myślą, że wystarczy podłączyć sobie
trochę cyberzłomu i już, nie?
Tutaj, w Zarządzaniu, nie potrzebujemy
metal. Potrzebujemy Ludzkiej
Krawędzi...”

Niezależni Detektywi do czarnych
operacji. Ktoś, kto wymiecie ukryty
podśluch z Twojego mieszkania. Twardy
kurier, który przeniesie coś na drugi
koniec miasta tak, żebyś nie musiał sam
odwiedzać Strefy. Może nawet małe
„towarzystwo” dla cennego klienta...
to jest prawdziwa Krawędź.”

— Dave Whindam,
Biotechnica

Habit
The Personal Service

Baskin



Undercover Inc.
"Always Discrete"



Bodycure
For A Lovelier You.

Williams

Management

Apartment Services

Williams Management Inc. to największa firma świadcząca usługi wynajmu mieszkań na świecie. Dysponując swoimi biurami w każdym większym mieście, Williams znajdzie odpowiednie mieszkanie dla businessmana zainteresowanego przeprowadzką do innego miasta, kraju, stacji orbitalnej lub po prostu do innej dzielnicy.

Williams Management włącza swoje koszty do ceny kupna lub wynajmu dowolnego lokalu objętego kontraktem. Te opłaty (10% ceny zakupu lub 15%

miesięcznej ceny wynajmu) są mało istotne, biorąc pod uwagę ścisłe zasady, jakimi kieruje się Williams Management wobec wszystkich obiektów — zarówno tych sprzedanych jak i zarządzanych. Ponieważ Williams Inc. operuje tylko własnymi obiektami, uprzednio wspomniane opłaty są już wliczone w cenę, więc potencjalni kupcy/najemcy nie muszą się martwić dodatkowymi opłatami.

Umowa o Zintegrowaniu Usług: Umowa o Zintegrowaniu usług, albo UZU, to standardowa możliwość dostępna dla ludzi żyjących w większych blokach mieszkalnych (500+ mieszkań), jakie ostatnio zdominowały krajobraz miejski. Za podstawową opłatą (najczęściej od 500 do 2000E\$. miesięcznie), Williams Management zajmie się tymi szczegółami (sprzątaczką, opieką nad zwierzętami, opłaty wideo-kablowe, dostarczanie żywności do domu), które składają się na nudną część współczesnego stylu życia.

W grze: Williams Management to najlepszy sposób na zapewnienie businessmanowi lub innemu lepiej usytuowanemu graczowi mieszkania. Apartamenty kosztują ok. 2-3000E\$. miesięcznie. Jeżeli chcesz, możesz użyć Mieszkania Korporacyjnego ze strony 83 jako wzoru standardowego mieszkania oferowanego przez Williams Apartment Services. Większość z usług oferowanych w tym rozdziale, za wyjątkiem Party Time Inc., SyCust i International Companion Network może zostać zamówiona dzięki oferowanej przez Williams Inc. Umowie o Zintegrowaniu Usług



Czy to dostarczenie owoców i warzyw ze sklepu, czy to wręczenie kontraktu nieprzyjemnemu klientowi, który uważa, że nowoczesne, elektroniczne nośniki informacji są przekleństwem biznesu — jedną z najcenniejszych usług jakiej można by sobie zażyczyć jest dobra poczta kurierska. Z trzydziestu siedmiu międzynarodowych kompanii pocztowych, tylko United Express jest wystarczająco rozbudowany by mieć biura we wszystkich większych miastach i stacjach orbitalnych, i mieć polisę ubezpieczeniową wystarczającą na pokrycie dowolnych kosztów związanych ze spóźnionym dostarczeniem lub zniszczeniem przesyłki.

United Express ma ustalony cennik na popularne rzeczy, takie jak kontrakty, produkty seryjne i prototypy. Ceny wahają się między 25 a 650E\$. w zależności od czasu transportu, tajności, warunków specjalnych i odległości, na którą Twoja przesyłka ma zostać dostarczona. Jeżeli w skład usługi ma wchodzić także zakup przedmiotu, to do opłaty transportowej doliczane jest 10% ceny zakupu, minimum 25E\$. (proszę pamiętać o tym, że większość naszych usług transportowych zapewnia kurierom dodatek do pensji w wysokości 30% opłat za przesyłki, które przewożą, więc nie ma potrzeby płacenia napiwku).



Jeżeli interesuje Cię obiad dla dwojga — lub dla dwustu osób, tylko jedna firma kelnersko — dostawcza wchodzi w grę: Continental. Podczas gdy większość firm oferuje szeroki wybór artykułów żywnościowych po bardzo różnych cenach, jedynie Continental nie dolicza specjalnych opłat za artykuły, które trzeba importować. Kiedy podpisujesz z nami kontrakt, płacisz tylko zwykłą cenę, zależną wyłącznie od liczby gości; my pokrywamy wszystkie koszty dodatkowe, jakie mogą powstać podczas przygotowywania i podawania Twojego obiadu a także sprzątania po nim.

Continental liczy sobie po 200E\$. od osoby uczestniczącej w obiedzie, maksymalnie 15. Jeżeli jest więcej niż piętnastu gości, cena-za-osobę zmniejsza się do 150E\$. Opłata ta uwzględnia przyrządzanie

potraw, nakrywanie do stołu, obsługę i sprzątanie. Continental ma swoje biura we wszystkich większych miastach, oferując mieszkańcom większych budynków usługi dostosowane specjalnie do ich wymagań. Polecane jest rezerwowanie usług Continental Catering przynajmniej na tydzień wcześniej, chociaż zapewniamy także „usługi awaryjne” z zaledwie jednodniowym wyprzedzeniem.

Chciałbyś gdzieś wyjść, ale nie wiesz, gdzie? Pozwól nam wybrać za Ciebie. Party Time Inc. znajdzie dla Ciebie rozrywkę z łatwością. Cały smaczek w tym, że nie będziesz wiedział wcześniej, gdzie się udajesz i co będziesz robił. Jeżeli jednak nie spodoba Ci się, dostaniesz od nas pełny zwrot pieniędzy.

Party Time Inc. wyznaczyło cenę na 500E\$. za wieczór, albo abonament miesięczny 3000E\$. plus 50E\$. za wieczór. Ludzie zainteresowani naszymi usługami poddawani są miarodajnym testom psychospołecznym, pozwalającym nam lepiej zrozumieć ich upodobania i potrzeby, umożliwiając Party Time Inc. zaplanowanie naprawdę satysfakcjonującego wieczoru. Zainteresowani klienci którzy nie chcą się poddać testom muszą niestety zrezygnować z opcji zwrotu pieniędzy, jeżeli im się nie spodoba.

W grze: Myśl o tym jak o generatorze przygód. Nie ważne, co innego mają robić, dzięki Party Time Inc. raz w miesiącu Twoi gracze będą robić coś interesującego! Być może nawet pracować dla Party Time!





Męczy Cię podejrzenie, że ktoś Ci nie ufa? Boisz się, że zdradzasz korporacyjne sekrety podczas snu? Teraz wreszcie możesz coś z tym zrobić! Clean Sweep Enterprises oferuje najlepsze wymyślone sposoby w kwestii ochrony danych i monitorowania elektronicznego. Po tym, jak wyczyścimy Twój lokal z niechcianych urządzeń podsłuchowych, będziemy do Ciebie przychodzić co miesiąc przez cały rok i sprawdzać, czy nie przybyło nic nowego, za niewielką opłatą.

Clean Sweep Enterprises pobiera roczną opłatę 7000E\$, za likwidowanie wszelkich nielegalnych podsłuchów w Twoim mieszkaniu. W cenę tą wliczony jest koszt pierwszej wizyty, jedenastu wizyt dodatkowych i cenę wynajmu Databox-u. Jeżeli kiedykolwiek będziesz się chciał dowiedzieć, kto stara się Ciebie obserwować, skontaktujemy Cię z Baskin Undercover Inc., agencją detektywistyczną połączoną z naszą firmą.

Nowość - Databox: Databox to urządzenie przeciwpodsłuchowe wprowadzone na rynek przez Gateway Securities, korporację macierzystą Clean Sweep i Baskin Undercover. Wyposażony we wbudowane autonomiczne źródło zasilania starczające na pięć lat, Databox to samodzielny, ekranowany (także przed EMP) komputer monitorujący wszystkie częstotliwości radiowe, a także promieniowanie mikrofalowe, laser, promienie rentgena i ultrafiolet. Po zaprogramowaniu początkowym jedynie użytkownik może zmienić (lub dodać) częstotliwości, które Databox będzie ignorował. W końcu, jaki pożytek z urządzenia, które alarmuje Cię, że właśnie przyrządziłeś sobie posiłek w kuchence mikrofalowej?

W grze: Szansa, że Clean Sweep odnajdzie podsłuch zależy od umiejętności osoby, która go zakładała: Amator (90%), Profesjonalista(60%), Mistrz(30%).



Chociaż nawet teraz, w roku 2020 można znaleźć automaty pralnicze, żaden businessman nie będzie siedział pod automatem w swoich starych jeansach, szukając po kieszeniach drobnych do maszyny. Teraz nastąpiła era czyszczenia chemicznego w firmie ExecUcleanN Inc. Dzięki ExecUcleanN nie będziesz już musiał przetrząsać całego miasta w poszukiwaniu pralni; mamy swoje placówki we wszystkich większych budynkach korporacyjnych, i gwarantujemy, że wyczyścimy Twoje ubrania w czasie poniżej jednej godziny, albo dostaniesz trzydziestoprocentową zniżkę.

Ceny ExecUcleanN wahają się pomiędzy 15E\$. (za koszulę z krawatem), 25E\$. za spodnie, 40E\$ za marynarkę, a cały garnitur wyczyścimy i wyprasujemy za 100E\$. Jeżeli nie chcesz się do nas fatygować, odbierzemy, a po wyczyszczeniu dostarczymy Twoje ubrania za dodatkową opłatą 15E\$.

W grze: ExecUcleanN może także naprawić uszkodzone opancerzenie, przywracając mu początkową WB, licząc sobie za to 20% oryginalnej wartości pancerza.

Baskin



Undercover Inc. "Always Discrete"

Czy chodzi o proste poszukiwanie informacji, czy też o złożoną akcję kontrwywiadowczą, tylko jedna firma oferuje Ci zachowanie dyskrecji. My z Baskin Undercover Inc. wykonujemy naszą robotę szybko i efektywnie, nie zaniedbując jakości.

Baskin Undercover Inc. liczy sobie 200E\$. za godzinę podstawowych usług detektywistycznych, takich jak poszukiwanie informacji, śledzenie, namierzanie telefoniczne/komputerowe, dyskretne wywiady i solidne nagrywanie rozmów, mogących służyć potem jako dowody sądowe. Dodatkowe opłaty: 100E\$. za godzinę, jeżeli nasz pracownik narażony jest na jakieś niebezpieczeństwo, 150E\$. za godzinę za dodatkowego potrzebnego pracownika, i opłata dodatkowa 5000E\$. jeżeli osoba śledzona jest potencjalnym celem porwania.

Baskin Undercover Inc. to legalna firma detektywistyczna, z licencją na działalność na sześciu kontynentach i na stacjach orbitalnych. Ostrzerzenie: jeżeli w trakcie prowadzonych przez nas działań odkryjemy, że ich wyniki mają zostać użyte w działalności niezgodnej z prawem, przerwiemy natychmiast śledztwo i przekazemy wszystkie dostępne nam informacje odpowiednim służbom.

W grze: Baskin to dobry pomoc dla graczy, jeżeli muszą przeprowadzić dochodzenie, a są zajęci gdzie indziej. Choć oczywiście to, czego dowie się Baskin zależy od Mistrza Gry, kilka wskazówek: informacje podstawowe (75%), informacje pół-tajne (50%), informacje tajne (20%).

Kiedy wracasz do domu, najczęściej nie masz siły, lub jest już za późno, by wyprowadzić Twojego psa na spacer do parku. Właśnie w takich sytuacjach przydaje się Pet Minders. Podobne do usług opiekuńczych, usługi oferowane przez naszą firmę koncentrują się na zapewnieniu Twojemu ulubieńcowi komfortu. Czy jest to „domowe zwierzę roku”, czy też amerykańska Tarantula (albo dowolne inne egzotyczne zwierzę, jakie masz ochotę trzymać w domu) — wszystkim zajmą się nasi wykształceni profesjonalni zoologowie.

Pet Minders pobiera opłaty miesięczne w wysokości od 50 do 5000E\$, w zależności od stopnia trudności usług, jakich wymaga Twój ulubieniec oraz czasu, który chcesz, byśmy z nim spędzali. W skład naszych usług wchodzi dwie poszerzone wizyty tygodniowo, codzienne karmienie (żywność na nasz koszt) oraz cotygodniowe czyszczenie sanitariatu używanego przez Twoje zwierzę.

W grze: Poza zapewnianiem opieki, Pet Minders namierza rzadkie i egzotyczne zwierzęta dla swoich bogatszych klientów. Nikt nie wie, czy są kradzione, czy po prostu kupione na czarnym rynku — nikt też o to nie pyta. Ceny wahają się od 1000E\$. do miliona, w zależności od unikalności (i decyzji Mistrza Gry). Pet Minders rozwija także nielegalny interes w produktach ze zwierząt zagrożonych wyginieciem, oraz sprzedaje mięso egzotycznych zwierząt.

Nie takie słodkie, jak Ci się wydawało, co?





Kiedy masz robotę najczęściej nie starcza Ci czasu na zakupy żywnościowe. Pracownicy Allfood pomogą Ci rozwiązać ten problem. Po prostu, zamieść rano w widocznym miejscu listę tego, co sobie życzysz i kiedy sobie tego życzysz, a dostarczymy Ci Twoje cotygodniowe zakupy.

Pracownicy Allfood pobierają opłatę podstawową 10E\$. za dostarczenie, plus 25E\$. miesięcznej opłaty członkowskiej. W ramach tej opłaty otrzymujesz gwarancję najlepszej jakości produktów, które Ci dostarczamy, a także zniżki w cenach usług firm Koalicji Holta, międzynarodowego konglomeratu zarządzanego przez Maxcene Holt, w skład którego wchodzi Allfood Inc., PetMinders, Bodycure, CompuShop i sieć sklepów Mark 24. W grze: Jasne, w roku 2020 są supermarkety, ale kto chciałby tracić czas grania na kupowanie żywności? All Food to wspaniałe obejście tego problemu. Wystawia to także graczy na wszystkie przygody związane z żywnością, takie jak zatrucia pokarmowe, trucizny, oraz możliwość osobistego dowiedzenia się, czy Zieloną Pożywkę naprawdę robi się z ludzi.

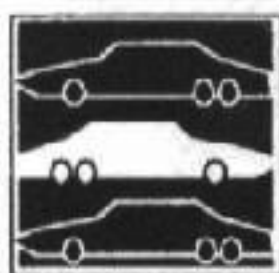
International Companion Network

Kiedy Twój zawód wymaga prawdziwej mody w jednej chwili, a praktycznego kevlaru w następnej, nie ma lepszej agencji wynajmu pracowników niż International Companion Network. Nasi kompetentni pracownicy mają styl, dzięki któremu dadzą sobie radę na przyjęciu korporacyjnym, jak i mózgi, dzięki którym potrafią zapewnić Ci

bezpieczny powrót do domu po odrzuceniu oferty konkurencji. Kiedy chcesz się gdzieś pokazać, a jednocześnie chcesz się czuć bezpiecznie, tylko jedna firma wchodzi w grę: ICN.

International Companion Network wynajmuje swoich pracowników na godzinę, dzień, tydzień lub miesiąc. Ceny kształtują się na poziomie 75E\$. za godzinę, 750E\$. za dzień, 4000E\$. za tydzień lub 10000E\$. za miesiąc. Wszyscy nasi pracownicy wyszkoleni są zarówno w sferze socjalnej jak i w umiejętnościach ochroniarskich, ale możemy zaproponować specjalistów w niektórych zagadnieniach ochrony osobistej. Jeżeli taka specjalizacja jest wymagana, prosimy o rezerwowanie usług z przynajmniej tygodniowym wyprzedzeniem.

W grze: Solo-na-godzinę, Panienka-do-towarzystwa, Żigolak-do-wynajęcia. Gracze mogą wynająć kogokolwiek, albo dorabiać sobie wynajmowaniem się po godzinach.



Executive Transportation Service

Kiedy akurat nie masz dostępu do limuzyny korporacyjnej, jak inaczej możesz przemierzać miasto trzymając klasę? My w ETS oferujemy niedrogą alternatywę dla businessmanów. Nasi pracownicy są uprzejmi i grzeczni, i potrafią Cię dyskretnie zawieźć tam, gdzie chcesz — oczywiście bezpiecznie i z klasą.

Executive Transportation Service wynajmuje opancerzone limuzyny za 150E\$. za godzinę, AV-4 za 500E\$. za godzinę i V-22B Osprey za 850E\$. za godzinę. Opłata obejmuje także firmowego pilota/szofera (można z niego zrezygnować po okazaniu odpowiedniej licencji przez wynajemcę). Kaucja równoważna czterogodzinnej opłacie wynajemczej wymagana, chyba że wynajemca dysponuje diamentowym lub wyższym statusem kredytowym.

W grze: No a niby skąd gracze mają wziąć to AV-4 potrzebne do tego ważnego porwania? Zgadnij.



SyCust oferuje wszystko co najlepsze w zakresie modyfikacji cyberwyposażenia. Możliwości są praktycznie nieograniczone, ale istnieje kilka najpopularniejszych wariantów:

Tatuaże: nadal popularny sposób na pokazanie się, dostosowana niedawno do cybernetyki, także oczy mogą zostać zmodyfikowane bez żadnej Utraty Człowieczeństwa. Nasze ceny wahają się od 20E\$. za prostą modyfikację do 5000E\$. za skomplikowaną modyfikację wymagającą operacji na pacjencie pod narkozą. Ta opłata zmniejsza się do 2000E\$. jeżeli przyniesiesz zakupione cyberwyposażenie zanim stanie się ono częścią Twojego ciała.

Niezwykłe ubarwienie: klasyczna modyfikacja wymagająca użycia naszego specjalnego, dwu- lub trzymolekułowego niezadrapywalnego pokrycia. Koszt to 25E\$. za cal kwadratowy pokrycia, za wyjątkiem oczu, które kosztują 50E\$. za oko. Znowu, dodatkowa opłata w wysokości 2000E\$. jest konieczna, jeżeli trzeba coś zrobić chirurgicznie.

Limblite: Nasz najnowszy, opatentowany projekt Limblite wiąże się z zainstalowaniem procesora neuralnego i przezroczystego pokrycia z tworzywa sztucznego, zawierającego światłoczułą ciecz kontrolowaną przez procesor. Dzięki tej nowej modyfikacji możesz zmienić kolor cyberkończyny na samą myśl o tym! Cena jest dość wysoka, 750E\$. plus 1000E\$. za instalację procesora neuralnego. (UC 1k6-1 za procesor, 1-2 za Limblite). Jeżeli masz już procesor neuralny, chip kontrolujący możesz zakupić już za 700E\$.

W grze: Gdzie twój gracz może dostać te rzucające się w oczy modyfikacje, o których tak marzą? Właśnie tutaj! Za poczwórną cenę dowolnego cyberwyszczepu z CP2020, SyCust robi lub zmodyfikuje część tak, jak trzeba (oczywiście, w uzgodnieniu z Mistrzem Gry).

Habit

The Personal Service

W firmie Habit nauczymy Cię nie tylko podstaw, ale wręcz przekształcimy w doskonałego businessmana. Dodatkowo, nasi specjaliści nauczą Cię postępowania z różnymi rodzajami ludzi, których mógłbyś spotkać, także właścicielami korporacji.

Ponieważ siedzenie w klasie byłoby niecelowe (i nieprzyjemne), dajemy każdemu studentowi prywatnego nauczyciela, który daje lekcję w domu klienta dwa razy tygodniowo. Nasz kurs trwa sześć miesięcy, ale za to

gwarantujemy rezultat - jeżeli po sześciu miesiącach nie załapiesz o co chodzi, będziemy Cię za darmo uczyć dotąd, aż zrozumiesz. Koszt kursu 5000E\$. wliczone w cenę lekcje, dojazdy, kilka organizowanych przez firmę przyjęć, na których możesz ćwiczyć i prezentować nowo nabyte umiejętności, a także ewentualne lekcje ponadplanowe.

W grze: Po każdym sześciomiesięcznym kursie bonus +2 do *Etykiety*, maksymalnie dwa kursy.



Bodycure

"For A Lovelier You."

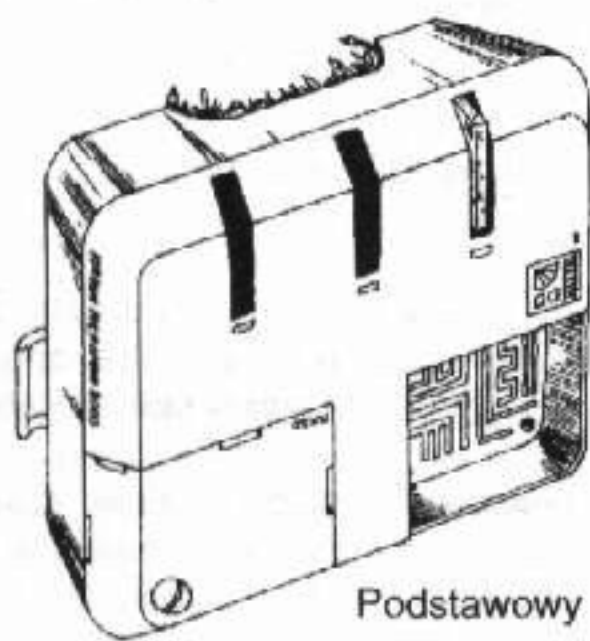
Chcesz zmienić swój wygląd, ale nie chcesz przechodzić poważnej rekonstrukcji ciała lub twarzy? Masz teraz alternatywę: Bodycure. W naszych ekskluzywnych salonach wyszkoleni profesjonaliści zmieniają to, jak wyglądasz i jak się czujesz w kilka godzin, albo zwrócimy Ci pieniądze.

Bodycure to coś więcej niż makijaż i nowa fryzura, to całkowita odnowa ciała, masaż, regeneracja i kształtowanie włosów, manicure, akupunktura i otoczenie, które z pewnością Cię zrelaksuje. Pojedyncza sesja Bodycure trwa 3 godziny i kosztuje 450E\$. zniżki przy zakupie kuponów na 10 wizyt (4000E\$). Bodycure wymaga rezerwacji przynajmniej 24 godziny wcześniej.

W grze: Sesja zwiększa Twoją Atrakcyjność o +2 na 1k6 dni. Oczywiście nie można korzystać na raz z więcej niż jednej sesji.

CHIPY

Uzyskać Krawędź



Podstawowy
procesor neuralny



koprocetory



Chipy Służbowe i Zabezpieczające

Jeżeli często musisz przebywać na Ulicy, potrzebujesz każdej Krawędzi, jaka tylko jest możliwa. Teraz wreszcie masz dostęp do najnowszych cyberchipów i chipowanych baz danych firmy Digital Dimensions, lidera na rynku chipów paramilitarnych i policyjnych od roku 2010!

Chipy M.O.

(M.O. Chips)

Niezbędne gliniarzom i łowcom nagród!

Od trzech lat wydział policji East Coast (we współpracy z Digital Dimensions) prowadził pracę nad czymś, co zostało nazwane największym odkryciem w kryminologii jakiego kiedykolwiek dokonano. Wykorzystując niedawno wprowadzony na rynek chip MRAM, eksperci od psychologii kryminalnej (wspomagani przez wydział SI Microtechnu) zaprojektowali serię eksperymentalnych „Chipów M.O.” (M.O. = modus operandi). Chipy te obejmują dziesięć pierwszych pozycji z listy najbardziej poszukiwanych przestępców w mieście. Chipy te można podłączyć do zwykłych gniazd, funkcjonują jak zwykłe chipy pamięciowe. Chip zawiera częściowy konstrukt osobowości przestępcy, a także wszystkie zebrane przez policję dane na temat jego modus operandi, kontaktów i cech charakteru. Dzięki temu osoba próbująca wytropić przestępcę rozumie go o wiele lepiej, a co za tym idzie, może go szybciej odnaleźć i zlikwidować.

Cena czarnorynkowa: 1200E\$.

W grze: Ostatnio kilka takich chipów nieoficjalnie „pojawiało się” na czarnym rynku. Chip M.O. pozwala swojemu posiadaczowi na uzyskanie od mistrza gry odpowiedzi (typu tak/nie) na jedno pytanie dotyczące przestępcy lub jego ewentualnych działań za każdy udany rzut na INT ($INT + 1k10 \geq 15$). Jednym z niebezpieczeństw związanych z chipami M.O. jest to, że jeżeli przy początkowym użyciu chipu graczowi nie wyjdzie rzut na empatię ($EMP + 1k10 \geq 10$) osobowość gracza zostanie zastąpiona przez osobowość przestępcy (najlepiej osiągnąć to dobrym wczuciem się w rolę, ale jeżeli gracz nie umie lub nie chce tego zrobić, jego postać może przejść Mistrz Gry). Postać będzie w tym stanie dopóki ktoś nie wyjmie chipu (postać będzie się temu stanowczo przeciwiać); jeżeli postać następnie otrzyma odpowiednią pomoc medyczną, raz na tydzień przysługuje jej rzut na EMP (trudność 12). Jeżeli któryś z nich wyjdzie, postać odzyskuje swoją oryginalną osobowość.

Chipy Kurierskie

(Courier Chips [special CPM chip])

Boisz się o bezpieczeństwo elektronicznego systemu przekazywania danych?

Zaprogramuj nasz Chip Kurierski danymi, które chcesz przekazać a następnie wprowadź dziesięcioznakowy kod; chip (poprzez procesor) umieści informację w różnych częściach mózgu kuriera. Następnie odłącz i wykasuj chip. Kurier nie będzie pamiętał żadnych szczegółów przenoszonej przez siebie informacji, do czasu, gdy uprzednio wprowadzone hasło nie zostanie wypowiedziane na głos w jego obecności. Po usłyszeniu hasła kurier wypo-

wie przekazywaną wiadomość. Podczas przekazywania informacji kurier będzie znajdował się w transie, po wyjściu z którego nadal nie będzie pamiętał wiadomości, którą właśnie dostarczył. (Bardzo Trudne do Niemożliwe *Przesłuchiwanie*, jeżeli użyto odpowiednich metod chemicznych lub psychologicznych. Nie działa, jeżeli kurier dostarczył już wiadomość.)

Cena: 600E\$.

Chipy Zabezpieczone (Security Chips)

Martwisz się, że ktoś mógłby ukraść Twoje osobiste chipy, lub elektronicznie odzyskać dane z chipów wykasowanych? Używaj naszych nowych chipów zabezpieczonych. Ta specjalna seria składa się z dwóch głównych podtypów. Pierwszy po wykasowaniu ZOSTAJE wykasowany, więc żaden, nawet najlepszy Hacker nie będzie w stanie ich odczytać. Drugi typ wytwarzany jest ze specjalnego krzemu, który stapia się po wyjęciu ze slotu użytkownika. (NIEMOŻLIWY rzut za Technikę Komputerową żeby odzyskać z pierwszego typu chipów uprzednio wykasowane dane. Danych z drugiego rodzaju chipów nie da się odzyskać.)

Cena: 50E\$. za typ pierwszy + cena chipu podstawowego, 75E\$. za typ drugi + cena podstawowa.

Digi-Tone ID™

Ten chip, jeżeli zostanie zastosowany w połączeniu z cyberaudio, lub podłączony do nagrywacza czy modemu, pozwoli rozpoznać numer telefoniczny, jaki właśnie został wykręcony (tylko przy telefonach z wybieraniem tonowym). Zidentyfikowany numer może zostać wyświetlony na wyświetlaczu naskórnym lub ocznym.

Cena: 70E\$.

Chip Zadań Specjalnych (Special Operative Chip)

Bądź gotowy!

Zrzucili Cię na teren nieprzyjaciela bez uprzedzenia? Nie bój się, mamy to, czego potrzebujesz. Nasze Chipy Zadań Specjalnych zostały stworzone specjalnie z myślą o kilku punktach zapalnych naszego globu. Nasze chipy zapewnią Ci podstawowe zrozumienie miejscowego języka i kultury. Dodatkowo, otrzymasz podstawową wiedzę z zakresu geografii lokalnej (lokalizację wszystkich większych miast i znajomość ukształtowania terenu). Chip daje: *Język* +1, *Ekspert [geografia]* +1, i jeden z poniższych: *Przeżycie w Dżicy* +1, *Ekspert [procedury policyjne]* +1, *Kultura* +1 lub *Ekspert [organizacja wojskowa]* +1 dla pożądanego państwa.

Cena: 900E\$.

Pozer-Chip (Poser Impersonation Chip)

Żyj życiem idola!

To, że wyglądasz jak JFK nie znaczy, że wiesz o nim wszystko, lub że umiesz zachowywać się tak, jak on. Pozer-Chipy rozwiążą ten problem; zapewnią Ci wszystkie niezbędne informacje pozwalające na wcielenie się w Twojego idola. Specjalne sprzężenia zwrotne pozwalają Ci nawet mówić tak, jak on. Za dodatkowe 200E\$.

specjalne obwody pozwolą Ci na kopiowanie tików nerwowych i nawyków osoby, którą chcesz naśladować. Osiągalne chipy idoli najpopularniejszych Pozergangów. (Chip daje naśladowcy umiejętność *Ekspert* [naśladowana osoba] +2, i *Aktorstwo* +1).

Cena: 900-1100E\$.

W grze: Powyższy chip można zaprogramować na osobę nadal żyjącą, pod którą po porwaniu osoba z chipem i odpowiednio przekształcona może się podszywać. Jednakże, wiele euro kosztowałyby éledzenie i obserwacja potrzebna do poprawnego zaprogramowania chipu.

Chipy Przechowywania **Danych, Rozrywki i Informacji**

Nawet jeżeli należysz do cyberelity, zawsze możesz się usprawnić dzięki technice. Podłącz sobie najnowsze propozycje firm DataEdge, Parts N'Programs i SegAtari.

Chipy RAM Pamięci Fotograficznej (PhotoMemory RAM Chip)

Niech te chwile pozostaną w Twojej pamięci!

Biochip potrafiący nagrywać podstawowe schematy kojarzeniowe i emocje, dając tym samym użytkownikowi odpowiednik wybiórczej pamięci fotograficznej. Odtwarzanie emuluje proces przypominania sobie różnych wydarzeń lub faktów. (Rzut na INT o trudności Przeciętą, by uzyskać określone wspomnienie, chip daje do rzutu bonus +2. Każde 6 godzin w przeszłość powyżej 24 zwiększa trudność o jeden stopień.) Jeden chip może przechowywać pełne 24 godziny ciągłego zapisu. Chipy te są dość drogie, ale można je kasować i znowu na nie nagrywać.

Cena: 1600E\$, zależna od dealera.

Kompresja Pamięci (Memory Compression)

Więcej umiejętności w mniejszym opakowaniu.

Nowa technologia wykorzystująca kryształki piezoelektryczne pozwoliła naszym badaczom na stworzenie chipu o większym współczynniku kompresji zapisanych w nim danych niż w dotychczas stosowanych chipach. W efekcie końcowym udało nam się umieścić trzy umiejętności na jednym chipie, z bardzo niewielką utratą jakości. (Do trzech umiejętności może zostać umieszczonych na jednym chipie, ale suma bonusów umiejętności nie może przekraczać +3. Przykładowo, chip mógłby zawierać trzy umiejętności na poziomie +1 każda. Umiejętności muszą albo być wszystkie typu APTR albo MRAM, nie można mieszać rodzajów na jednym chipie. Ponieważ wszystkie umiejętności są na jednym układzie scalonym, wszystkie liczą się jako jeden chip przy sprawdzaniu maksymalnej dozwolonej ilości aktywnych chipów.)

Cena: normalna cena/poziom, plus 200-400 za kompresję pamięci.

Chipy Programowalne (Programmable Chipware)

Oszczędź czas i pieniądze!

Masz dosyć tracenia cennego czasu korporacyjnego na szkolenie nowych pracowników? Użyj więc naszych najnowszych chipów programowalnych i Modułu Programatora Chipów (MPC). Nieskomplikowane procedury i sposoby działania korporacji mogą zostać zaprogramowane dzięki klawiaturze MPC lub wczytane z dysku. (Chociaż chipy MRAM/MPC potrafią zapewnić wiedzę podstawową z danego zakresu, nie dają jakiegoś konkretnego poziomu umiejętności.)

Cena: 50E\$. za chip lub 400E\$. za 10 chipów oraz 1000E\$. za MPC.

Mind Games™

Najnowsze osiągnięcie cybernetyki rozrywkowej: *SegAtari Mind Games*. Zagraj w trzysta najpopularniejszych gier video w najczystszych z możliwych lokali - twoim umyśle. Przystosowane do dowolnego standardowego procesora chipów, wszystkie 99 modeli chipów *Mind Games* uczyni z Twojego umysłu plac zabaw. Spróbuj naszych najpopularniejszych gier: *Cyberminja*, *Mutant Death Race*, *Hackman 3* i *Brazil Invaders*! Jeżeli nadal Ci mało, ty i twoi przyjaciele możecie się spręgnąć (dowolnymi przewodami przeznaczonymi do połączeń międzygniazdowych) i zagrać przeciwko sobie! Kup już teraz!

Cena: 40E\$. za chip z grą.

Chip dla Podróżujących Businessmanów (Business Trip Chip)

Chcesz uniknąć tych faux-pas wobec cudzoziemców?

Jako businessmanowi, czasami pewnie zdarza Ci się znaleźć w innym państwie, obcym Ci prawie tak, jak kosmos. Nie denerwuj się — mamy to, czego Ci potrzeba. Wykorzystując Kompresję Pamięci stworzyliśmy serię chipów dla businessmanów, z szerokim wyborem, jeżeli chodzi o państwa, których dotyczą. Nasze chipy zapewniają rozumienie miejscowego języka na poziomie podstawowym, a także informacje dotyczące miejscowej kultury i obyczajów. Jak na razie, mamy chipy dotyczące Japonii, większości Zjednoczonej Europy i Stanów, a także mamy nadzieję dołączyć do naszej oferty w niedługim czasie Sowieci i niektóre państwa afrykańskie. (chip zapewnia użytkownikowi *Język +1*, *Kultura +1*, i *Moda i Styl +1* lub *Transakcje Giełdowe +1*, wszystko oczywiście dotyczące konkretnego państwa).

Cena: 800E\$.

Chip Turystyczny (Tourism Chip)

Zachowuj się jakbyś był tutejszy!

A przynajmniej wyglądaj na takiego!

Odwiedzanie obcego kraju często może się okazać kłopotliwe, zwłaszcza, jeżeli nie znasz zwyczajów lub języka. Dzięki pomocy naszych ekspertów d/s turystyki powstały chipy podobne do tych przeznaczonych dla businessmanów, dotyczące wszystkich popularnych wśród turystów krajów. Zwyczaje, prawo i interesujące miejsca — wszystkie te informacje zawarliśmy w na-

szych chipach. (chip daje *Język +1*, *Kultura* +1*, oraz *Wiedza Ogólna* (dotycząca szczególnego kraju) +1).

Cena: 750E\$.

*Kultura: ta umiejętność w tym wypadku oznacza dokładną znajomość kultury, zwyczajów i ludzi danego państwa. Kultura może być bardzo istotna w delikatnych sytuacjach i może być używana jedynie na takim samym poziomie co powiązany z nią język, patrz *Wildside*, str. 86-87.

Chip Orbitalny (Space Chip)

Lecisz w kosmos? Nie opuszczaj Ziemi bez naszego chipu.

Zapracowany businessman nigdy nie wie, gdzie go może wystać korporacja — czasami może się zdarzyć, że zostanie wysłany poza Ziemię. Wykorzystując metody Kompresji Pamięci i ostatnie odkrycia w dziedzinie biologicznych sprzężeń zwrotnych stworzyliśmy chip, który przyda się każdemu, kto chce odwiedzić Osiedla Orbitalne. (Chip daje następujące umiejętności: *Przeżycie w Kosmosie +2* i *Kultura Orbitalna +1*.)

Cena: 900E\$.

Chip Maximum Lover™

Jasne, masz *Mister Studd™*. Do prawdziwego współżycia potrzeba jednak czegoś więcej niż tylko sprzętu. Nasz nowy chip powie Ci, co masz robić (wewnętrzna, 65K baza danych dotycząca *Kama Sutry*), kiedy masz robić, i co mówić, kiedy będziesz to robił (dzięki 154 liniowej bazie danych, dostępnej przez cyberaudio lub wyświetlacz oczny). Nie daj sobie przypiąć plakietki „zadrukowanego gościa”! Nie ważne, jak stoisz z empatią, podłącz *Maximum Lover™* i zostań człowiekiem jej snów (+2 do *Uwodzenia*).

Cena: 1300E\$.

Chipy Biologicznego Sprzężenia Zwrotnego

Skorzystaj z tego, co daje Ci przyszłość już dziś: nowego przełomu w technologii produkcji chipów. Nie zadowalaj się chipem, który zaledwie transmituje dane, albo uczy Twojego ciała określonych umiejętności fizycznych. Poniższe nowe projekty firmy BioTec wysyłają i odbierają dane bezpośrednio do i z mózgu! Biotec; przyszłość APTR!

Chip Uspokajający (Stress Chip)

Męczą Cię silne bóle głowy związane z biurowym stresem? Pobliska strzelanina doprowadza Cię do szału? Mamy chip dla Ciebie. Specjalny chip biologicznego sprzężenia zwrotnego wysyła sygnały do Twojego mózgu, uspokajając i relaksując. (chip nie tylko likwiduje migreny i nadciśnienie, użytkownik otrzymuje także bonus +1 do swojego OP dla potrzeb morale w trakcie walki. Dostaje także +1 do swojej EMP przy rzutach dotyczących umiejętności społecznych.)

Cena: 350E\$.

Regulator Adrenalinowo-Endorfinowy (Adrenaline/Endorphin Surge)

Jeżeli chcesz zignorować ból z postrzału w bok, albo po prostu zignorować wyczerpanie po całonocnej pracy nad raportem gospodarczym — oto jest chip dla Ciebie! Ból i symptomy wyczerpania są wyciszane dzięki wysyłanym do mózgu sygnałom; dodatkowo trzy razy na każde 24 godziny możesz zaaplikować sobie przyływ adrenaliny, który da Ci Krawędź.

Cena: 800E\$.

W grze: Efekty bólu/wyczerpania: podczas korzystania z chipu użytkownik może ignorować potrzeby snu i jedzenia przez 48 godzin ciągiem. Ujemne modyfikatory do umiejętności powstałe w wyniku ran także można ignorować, za wyjątkiem ran otrzymanych w głowę. Kiedy ten czas upłynie, albo kiedy chip zostanie wyłączony, musisz odespać 2 godziny za każdą godzinę „zarwanego” snu. Podczas odsypiania i regeneracji Twoje cechy są zmniejszone o połowę. Efekty adrenaliny: BC użytkownika zostaje zwiększona o 1 dla celów MBC, rzutów za szok/utrąę przytomności oraz rzutów za umiejętność. Efekt działania adrenaliny trwa minutę.

Opcja Zwielokrotnienia Neuralnego Sprzężenia Zwrotnego

(Increased Neural Feedback Option)

Wykorzystując nową technologię chipów biologicznego sprzężenia zwrotnego wyprodukowaliśmy te nowe chipy APTR. Do używania tych nowych chipów potrzeba jest tylko połowa czasu nauki w porównaniu do klasycznych chipów APTR, ale zwiększone neuralne sprzężenie zwrotne wypala chip dość raptownie (po 24 godzinach używania). W chwili obecnej chipy te są opłacalne tylko wtedy, kiedy potrzebujesz jakiejś umiejętności fizycznej naprawdę szybciej, niż pozwalałyby na to ograniczenia starszej serii chipów. („doregulowanie się” trwa o połowę krócej, ale po 24 godzinach używania chip staje się bezużyteczny).

Cena taka sama jak zwykłych odpowiadających chipów APTR plus 400E\$.

Chip Oburęczności

(Ambidexterity Chip)

Nigdy więcej nie „zabraknie Ci ręki”!

Biochip wspomagający kontrolę motoryczną użytkownika, zmienia bieg sygnałów nerwowych w ciele, i dzięki temu oferuje użytkownikowi praktyczną oburęczność. Każdy używający tego chipu może używać dwóch jednoręcznych narzędzi lub broni naraz, otrzymując — z pewnymi ograniczeniami — możliwość prawie dwukrotnego zwiększenia ilości akcji. Ponieważ jednak chip ten nie daje użytkownikowi umiejętności niezależnej pracy oczu, to czynność wykonywana przy pomocy obydwu rąk musi być skoncentrowana na jednym celu.

Cena: 800E\$.

W grze: jeżeli postać ma obydwoje oczu zastąpionych przez cyberoptykę, za dodatkowe 250E\$ można dodać chip pozwalający na niezależne działanie obydwu rąk.

Trans Śmierci (Death Trance)

Wspaniały trik na przyjęciu!

To stosunkowo rzadki chip APTR, który po podłączeniu pozwala Ci na zapadnięcie w dowolnym momencie w zbliżony do śmierci trans (wyjście z transu po ustawionym uprzednio czasie). Podczas transu Twoje tętno znacznie zwalnia (prawie się zatrzymuje), spada także częstotliwość oddychania, szybkość krążenia i aktywność EEG (oznaki życia mogą zostać wykryte po udanym rzucie za Technikę Medyczną na trudność 25+). Wejście w trans zajmuje od 1 do 3 minut, więc nie nadaje się do większości celów pierwszej pomocy. Chip przydaje się podczas podróży w zatłoczonych pomieszczeniach i podczas długich okresów oczekiwania.

Cena: 1000E\$.

Pętla Ograniczająca

(Redundancy Loop)

Kiedy nie chcesz być doskonały, a tylko dobry.

Musisz zagrać w tenisa z szefem, a nie grałeś nigdy wcześniej. Nie ma sprawy, powiesz; podłączy sobie chip APTR z umiejętnością gry w tenisa. No dobrze, a jeżeli chip będzie tak dobry, że wygrasz? Tutaj właśnie przydają się pętle ograniczające. Możemy tak zaprogramować chip APTR, że wykonując właściwy ruch będziesz popełniał niewielkie błędy, pozwalając wygrać szefowi, a jednocześnie nie robiąc wrażenia, że „dałeś mu wygrać”. W chwili obecnej mamy chipy do tenisa, golfa i squasha (następne w planach). (Chipy z Pętlami Ograniczającymi schrzanią coś w najistotniejszym momencie. W takim momencie Mistrz Gry powinien wykonać potajemnie rzut na daną umiejętność gracza, gracz oczywiście też powinien wykonać swój normalny rzut. Niższy z rzutów jest brany pod uwagę przy sprawdzeniu efektów.)

Cena: 50-75% normalnego chipu umiejętności.

"Fish N' Chips™"

Biochip dietetyczny służący jako kontroler apetytu, działający na zasadzie obniżania poziomu, przy którym użytkownik czuje się najedzony, dzięki czemu uzyskuje się utratę wagi. Popularne wśród ludzi mody i osób z niewłaściwą przemianą materii.

Cena: 85E\$.

Chipy

Rozpoznawania Wizualnego

Cena: 100E\$ za poziom, maks. +3

(Chipy policyjne kosztują 200E\$ za poziom)

Te nowe chipy z firmy Direct Dataware w połączeniu z wyświetlaczem *TimesSquare Plus* (str. 38) pozwolą Ci wydobyć praktycznie wszystko z dowolnego cybersystemu bezpośredniej symulacji wizualnej. Wszystko to po cenie, którą każdy pracownik korporacyjny jest w stanie zapłacić! [Wszystkie rzuty związane z chipami R.W. wyglądają następująco: INT+chip+1k10+(dowolna powiązana z tematem rzutu umiejętność *Ekspert*)].

Chip Technika (Techie Chip)

Pozwala na identyfikację obwodów, części, narzędzi, producentów, numerów seryjnych itp. Chip zawiera dane aktualne w chwili jego produkcji.

Trudność:

Łatwa — wizualna identyfikacja narzędzi, logo producentów z ich adresem i telefonem, schematów obwodów.

Przeciętna — wizualna identyfikacja schematu obwodu i celu działania po popatrzeniu na płytkę drukowaną.

Trudna — zidentyfikowanie producenta po popatrzeniu na urządzenie.

Bardzo Trudna — stwierdzenie daty i miejsca produkcji itp. po popatrzeniu na numer seryjny.

Chip Oficera Korporacyjnego (Corporate Officer Chip)

Chip Oficera Korporacyjnego pozwala na rozpoznawanie innych oficerów korporacyjnych, dokumentów, operacji, a także ograniczone informacje na temat życiorysu niektórych ludzi. Ceny jak powyżej, kwartalne uaktualnienie informacji za 50, 100 lub 150E\$. (zależy od poziomu). Te chipy dostępne są jedynie dla pracowników korporacyjnych.

Trudność:

Łatwa — imię i pozycja pracownika korporacji.

Przeciętna — to, co wyżej, plus imię żony lub męża, dzieci, adresu domowego itp.

Trudna — to, co wyżej plus historia pracownika, transfery, współpracownicy, specjalne projekty, w których bierze udział itp.

Bardzo Trudna — pełna biografia, ważniejsze wydarzenia życiowe, itp.

Chip Policyjny (Police)

Wizualna identyfikacja licencji i przestępców. Uprawnienie do otrzymywania listów gończych, etc. Dodatkowo cotygodniowe/codziennie raporty z miejsc przestępstw. Posiadacz tego chipu może z niego wydobyć policyjne zapisy na temat przestępcy, listę skradzionych pojazdów itp., po udanych rzutach na wymienione poniżej trudności. Drobne naruszenia prawa wymagają innego chipu. Europejczycy kryminaliści są co tydzień umieszczani na listach INTERPOLU. Cena 200E\$ za poziom, maksymalnie +3. Cotygodniowe/codziennie uaktualnienia po jednorazowej opłacie w wysokości 2.5x ceny zwykłej chipu, plus cena terminalu uaktualniającego — 10000E\$.

Trudność:

Łatwa — identyfikacja numerów rejestracyjnych skradzionych samochodów, osoby poszukiwanej po zobaczeniu jej prawa jazdy lub innych dokumentów, wzrokowa identyfikacja jednej z dziesięciu najbardziej poszukiwanych przez CIA/FBI osób.

Przeciętna — wizualna identyfikacja miejscowych podejrzanych oraz osób mieszczących się w pierwszej setce najbardziej poszukiwanych przez NCIC.

Trudna — wizualna identyfikacja międzynarodowych przestępców na podstawie ich paszportu lub policyjnego raportu o aresztowaniu.

Bardzo Trudna — identyfikowanie krajowych i międzynarodowych przestępców na sam ich widok, nawet jeżeli używają prostej charakterystyki.

Chip Wojskowy (Military)

Rozpoznawanie uniformów i jednostek. Parametry uzbrojenia/pojazdów na podstawie sylwetki. Ceny standardowe. Chipy powinny być wymieniane co rok. Chipy starsze niż dwa lata można kupić za połowę ceny.

Trudność:

Łatwa — narodowość, nazwa sił.

Przeciętna — to, co wyżej plus stopień lub ogólna specyfikacja obiektu.

Trudna — pełne parametry techniczne, typ jednostki.

Bardzo Trudna — pełna historia jednostki, dane o producencie pojazdu/uzbrojenia.

Chip Rockera (Rocker)

Dzięki temu chipowi możesz identyfikować instrumenty, rozpoznawać utwory (jeżeli zostanie podłączony do cyberradio), i wyświetlać określone nuty dzięki Twojej cyberoptyce. Pracownicy i łowcy talentów różnych kompanii muzycznych mogą zostać rozpoznani, jeżeli ich fotografie zostaną uprzednio zaprogramowane w chipie, i oczywiście wymagają uaktualniania co rok (50E\$). Cena 100E\$ za poziom, maksymalnie +3.

Trudność:

Łatwa — identyfikacja instrumentu (klasa i sposób użycia) wyświetlenie uprzednio zaprogramowanych nut.

Przeciętna — zidentyfikowanie imienia i korporacji macierzystej bardziej znanych jej pracowników.

Trudna — rozpoznawanie słuchowe utworu i wyświetlanie jego nut dzięki cyberoptyce.

Bardzo Trudna — wizualna identyfikacja korporacyjnych łowców talentów.

Chip Sekretarki (Secretarial)

Dzięki temu chipowi możesz dysponować pełną bazą danych na temat klientów Twojego pracodawcy, kontaktów i współpracowników na samą myśl o tym, co jest Ci w danej chwili potrzebne! Kojarzenie twarzy, powiązane ze sobą nazwiska, urodziny, dane osobowe, poprzednie wizyty, listy (nagrywane za pomocą opcjonalnej implantowanej kamery) i spis 100000 numerów telefonicznych.

Trudność:

Łatwa — zidentyfikowanie osoby po popatrzeniu na nią, z odniesieniem do jej personaliów i pozycji.

Przeciętna — to co powyżej, plus imię żony/męża, dzieci, adresu domowego itp.

Trudna — to, co powyżej plus korespondencja, dyspozycje specjalne i zapisy rozmów telefonicznych odnośnie tej osoby przez okres ostatnich dwóch lat.

Bardzo Trudna — to, co powyżej, plus fakty z życia osobistego, biografia, daty urodzin członków rodziny, prezenty wręczone, a także otrzymane od danej osoby dla swojego pracodawcy (bardzo istotne w kręgach azjatyckiego businessu).



MIESZKANIA

Miejsca do życia wieku cybernetyki.

„Musisz pamiętać; od końca 20-go wieku posiadanie miejsca do życia nie jest prawem naturalnym. W tych czasach możesz nazywać się farciarzem, jeżeli na jakiejś w miarę spokojnej uliczce trafisz na kryty śmietnik. Nie możesz oczekiwać, że gdzie byś się nie znalazł, uda Ci się wynająć mieszkanie, nawet jeżeli stać Cię na to. Musisz planować to dużo wcześniej...”

— Ripperjack

„Mam motor, mam Drifter RV.
Mam spluwę, żeby obronić jedno i drugie.
Niech mnie nikt nie nazywa bezdomnym.”

— Nomad Santiago

Noclegownia Arasaki

(Arasaka Sleep Facility)

Komfort. Prywatność. Bezpieczeństwo.

Noclegownia Arasaki zapewni Ci wszystkie trzy po rozsądnej cenie. Sieć NA to noclegownie w praktycznie każdym mieście na świecie. Każdy budynek mieści w sobie setki sześcianów noclegowych, przestronnych na tyle, by nawet największemu człowiekowi zapewnić komfort, a jednocześnie naprawdę niedrogich.

Każda Noclegownia Arasaki wyposażona jest w salon, w którym goście mogą się poznać w relaksującym otoczeniu, z dala od hałasu miasta. Oprócz tego bezcennego salonu oferujemy także centra rozrywkowe, udostępniające gościom ponad 180 kanałów telewizyjnych, zarówno publicznych jak i kablowych, z całego świata.

Wiele NA znajduje się w pobliżu stacji kolei magnetycznej, dając praktycznie natychmiastowy dostęp do miasta dla tych "przelotnych ptaków", albo dla tych, którzy po prostu chcą coś kupić w mieście. Któż może wiedzieć, co znajdziesz za rogiem? Może Twój nowy przyjaciel z sześcianu obok będzie wiedział!

Co dostajesz za 40E\$.

- Czysty i komfortowy sześcian sypialny, satysfakcja gwarantowana.
- Pelen dostęp do salonu NA oraz centrów rozrywkowych.
- Szansę spotkania nowych, interesujących ludzi.

Za niewielkimi opłatami dodatkowymi oferujemy następujące usługi:

- Zasilanie. Jedynie 10E\$ za godzinę używania.
- Telewizor do sześcianu sypialnego. Załedwie 50E\$ depozytu i opłata 5E\$.
- Radio do sześcianu sypialnego. Załedwie 25E\$ depozytu i opłata 2.5E\$.
- Prywatny telefon. Opłata początkowa załedwie 10E\$.
- Superwytrzymały zamek. Jedynie 100E\$ depozytu i opłata 10E\$.
- Prywatność. 1000E\$ depozytu i opłata 100E\$.

Komfort. Prywatność. Bezpieczeństwo.

Noclegownie Arasaki zapewnią Ci to, i jeszcze więcej. Zatrzymaj się u nas następnym razem, gdy będziesz podróżował, i ucieknij od problemów.

W środku noclegowni: Noclegownie to duże, pudełkowate budynki, nieatrakcyjne i wywołujące depresję. To miejsca pełne brudu i rozpadu, schronienie tych źle potraktowanych przez życie.

Jedynie okna znajdują się na parterze, gdzie mieści się hall, biuro głównego zarządcy, centra rozrywkowe i salon wypoczynkowy. Każdy zarządca zajmuje się życzeniami gości (najczęściej je ignorując), a także wprowadza nowych gości i zajmuje się rozliczeniami. Siedzi w opancerzonym pokoju (ściany WB 14), ze śrutówką pod ręką. Ma także zainstalowany alarmowy przycisk, wzywający policję lub straż pożarną, chociaż takie alarmy też są najczęściej ignorowane.

Standardowa Noclegownia mieści w sobie około 800 sześcianów, rozrzuconych po 80 sześcianów na piętro, co daje w efekcie 11 piętrowe budynki. Dodatkowe piętro używane jest najczęściej jako magazyn. Same sześciany podzielone są na grupy po cztery, ułożone na sobie dwa na dwa. Większe placówki mają nawet 1000 sześcianów, a największa, mieszcząca się w Tokio, ma 2000.

Toalety umieszczone są na każdym końcu korytarza, i każda z nich mieści wystarczającą liczbę zlewów, toalet i wyposażenia elektrycznego dla połowy sześcianów na piętrze.

Przystanki kolei magnetycznej najczęściej są umieszczone na platformie przylegającej do NA, czasami w środku NA, gdzie na parterze lub specjalnym podpoziomiu jest budowany specjalny terminal.

Sześciiany Sypialne mają wymiary 2x1.5x1.5m, co zapewnia przeciętnemu człowiekowi ilość miejsca potrzebną do w miarę wygodnego snu. Same łóżka to bloki miękkiego plastiku, na stałe przytwierdzone do podłogi i najczęściej zabrudzone nienazwanymi rzeczami tak, że przypominają czasami tęczę. Oświetlenie zapewniają dwie świetlówki umieszczone w górnych rogach sześcianu. Jest aż 50% szansa, że obydwie świetlówki będą naraz sprawne.

Drzwi przypominają luki torpedowe, i zamykane są na coś niewiele bardziej skomplikowanego od rygla (trudność otwarcia=6). Drzwi mają WB14, a ściany WB20.

Opcjonalny telewizor mieści się w suficie, bezpiecznie w niego wbudowany. Niestety, konserwacja sprzętu jest w NA dość kiepska, i jedynie część (20%) ze 180 obiecanych programów jest dostępna. Radio najczęściej jest bardziej sprawne, dając praktycznie pełen dostęp do wszystkich stacji, a przynajmniej wszystkich słyszalnymi bliskich.

Każdy próbujący grzebać w radu lub w telewizorze automatycznie włącza alarm, co powoduje automatyczne przepadnięcie depozytu. Dostanie się do wyposażenia wymaga udanego rzutu za *Podstawowe Naprawy*, trudność 10.

Cena: 40E\$/noc + opcje

Co dzieje się w NA: Wszystko od handlu narkotykami po seks zdarza się w noclegowniach. NA to dobre miejsce na nawiązanie nowych kontaktów, i jeszcze lepsze miejsce, by dać się zabić. Większość zdarzeń w noclegowni to drobne kradzieże i podobne przestępstwa, ale czasami jakiś przejezdny ripperdoc otwiera swój sklepik w jednym z sześcianów, dodając trochę plam na łóżku.

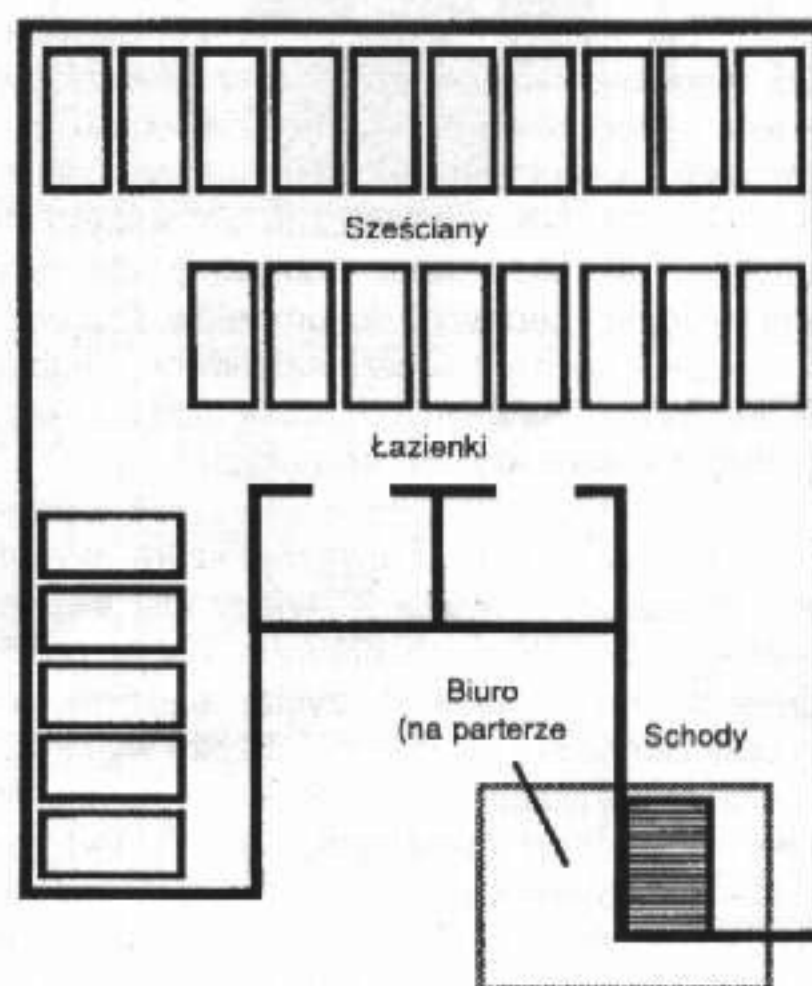
Szansa znalezienia jakiejś broni lub podobnego wyposażenia wymaga udanego rzutu na *Znajomość Półświatka*, trudność 8. Trudność znalezienia kogoś do pomocy w jakimś przestępstwie waha się od 6 do 12, w zależności od rodzaju skoku i wymaganych umiejętności. Ripperdoc najczęściej są ostrożni, i by znaleźć jakiegoś potrzebnego jest udany rzut na *Znajomość Półświatka*, trudność 12.

Hazard to najczęściej spotykana w Noclegowni forma rozrywki, zwłaszcza, że telewizja i radio najczęściej nie działają. Prostyucja to druga co

do popularności forma rozrywki. By znaleźć którąkolwiek z nich nie potrzeba rzutu.

Superwytrzymały zamek (trudność 18) to konieczność dla każdego myślącego mieszkańca NA. Kiedy postać wynajmuje sześcian, Mistrz Gry powinien zrobić sekretny rzut za zastraszanie, trudność 8. Sukces oznacza, że sześcian gracza nie był nachodzony przez cały ten tydzień. Za każdy punkt poniżej wymaganego rzutu jakiś złodziej próbuje się włamać do sześcianu gracza. Rzut równy oznacza tylko jedną próbę. Mistrz Gry ustala, kiedy to się stało (czy podczas obecności gracza w sześcianie). Nie może być więcej niż pięć prób tygodniowo.

Opcja prywatności wymaga łapówki, więc aktualna cena może się wahać.



Professional Apartments Security Services, Inc.

Jako ceniony człowiek swojej kompani zdajesz sobie sprawę, że odpowiednie mieszkanie to coś więcej, niż tylko premia od firmy — to konieczność. Security Services, największy dostawca mieszkań korporacyjnych na rynku, rozumie Twoje potrzeby, i wie, jak im sprostać, zapewniając Ci to, czego potrzebujesz: najlepszej jakości.

Podczas projektowania tych luksusowych miejsc, Security Services bierze pod uwagę trzy największe potrzeby profesjonalistów. Pierwszą z nich jest styl. Dobre mieszkanie powinno odzwierciedlać dobry smak właściciela. Dlatego właśnie Security Services zatrudnia wyłącznie najlepszych projektantów architektury i wystroju wnętrz, między innymi takie legendy jak *Laubenstein*, *Bradstreet* i wiecznie popularny *Nagano*.

Drugą potrzebą jest komunikacja. Jak szybko można się z Tobą skontaktować z pracy? Security Services wykorzystuje najnowocześniejsze pagery i inne systemy przywoławcze, abyś mógł być pewien, że możesz zawsze być wezwany na czas, kiedy będzie chodzić o naprawdę „wielki kontrakt”. Oferujemy dziesięcioliniowe centralki telefoniczne ze wszystkimi funkcjami, a także faks potrzebny dla tych „naprawdę niezbędnych” dokumentów. Oczywiście, nasze systemy telewizji satelitarnej i kablowej nie mają sobie równych, odbierając przekazy z całego świata z krystaliczną czystością.

Ostatnim i zarazem najważniejszym wymaganiem twardego świata 21 wieku jest bezpieczeństwo. Czy chodzi o ochronę Twojej pracy, czy o ochronę Twojego życia, sądzymy, że Security Services powinno być Twoim wyborem. Umieść swoje dokumenty i projekty w osobistym sejfie, ukrytym w dowolnym miejscu Twojego mieszkania, o kombinacji otwierającej i miejscu ukrycia znanym tylko Tobie i naszym ekspertom d/s bezpieczeństwa. Ochroń to, na co tak ciężko zapracowałeś ultradźwiękową siecią zabezpieczającą, która da Ci pewność, że cokolwiek większego od małego zwierzątka włączy alarm.

A jeżeli weźmiesz pod uwagę nasz pasywny alarm centralny, komputerowe włamania są praktycznie niemożliwe!

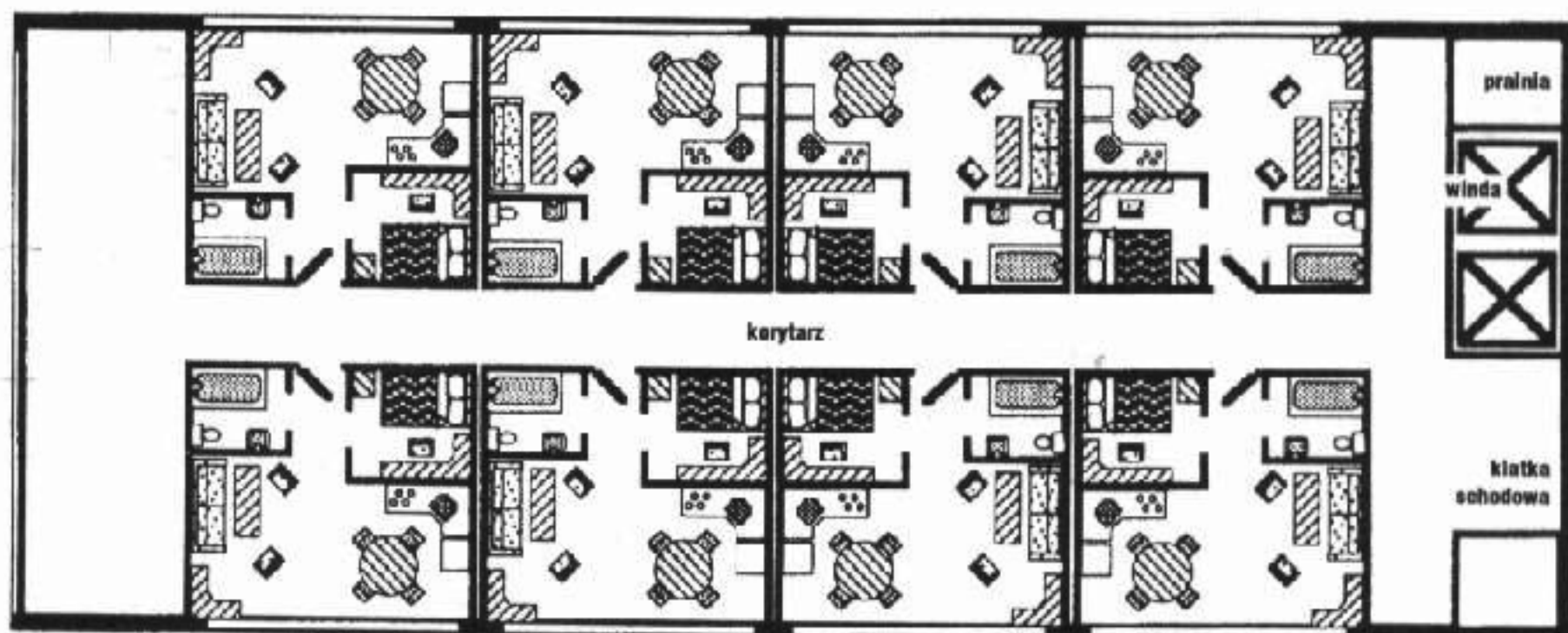
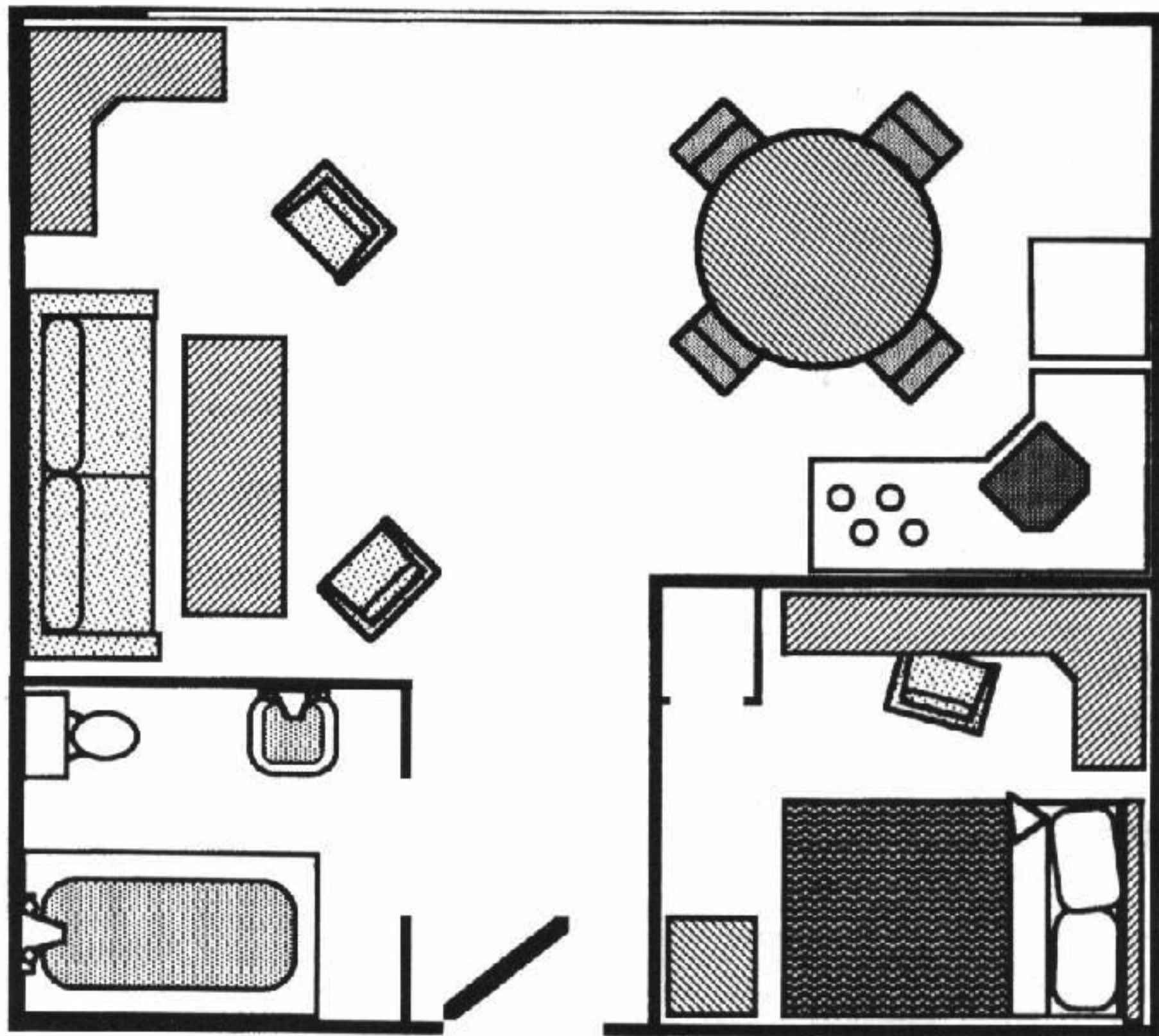
My z Security Services wierzymy, że najlepsza ochrona to ochrona dopracowana osobiście, i dlatego zapewniamy w naszych budynkach drużyny strażników-ekspertów, uzbrojonych i gotowych bronić Twojego życia i Twojej własności. Sprawdzą tożsamość wszystkich odwiedzających, a także sprawdzą, czy nie przenoszą żadnej broni, po czym zadzwonią do Ciebie z prośbą o potwierdzenie. Możliwe jest także zainstalowanie kamery bezpieczeństwa w domu, jako dodatkowego środka ochronnego.

Security Services zapewnia także inne niezastąpione usługi, takie jak parking dla Twojego pojazdu, służba pokojowa i regularne dostarczanie zamówionej żywności. Zapewniamy nawet opiekę nad zwierzętami.

Tylko Security Services oferuje Korporacyjnemu Klientowi tak wiele:

- Wybór pomiędzy trzema różnymi wzorami mieszkań
- Wybór któregoś z dziesięciu wzorów wykończeń wnętrz plus wybór jednego z trzech zestawów kompleksowego wyposażenia kuchni.
- Nowoczesny system telekomunikacyjny potrzebny w tych ważnych konferencjach.
- Telewizja i radio odbierające przekazy satelitarne z całego świata.
- Zabezpieczenia ultradźwiękowe, najlepsze z możliwych.
- Wyszkolony personel ochronny czuwający na miejscu i wyposażenie wideo-nadзору.

Robi wrażenie? To jeszcze nie wszystko. Za niewielkimi opłatami dodatkowymi, możesz otrzymać wykończenie dodatkowe, a nawet kominek. Żywność dostarczana do Twojego domu może za niewielką opłatą obejmować także egzotyczne dania ze wszystkich części świata. Możemy dodać czujniki naciskowe i podczerwieni, aby jeszcze bardziej zabezpieczyć Twój dom. Możesz także swoje dokumenty



mieszkania korporacyjne
plan typowego piętra

umieścić w głównym sejfie budynku, jeżeli wymagasz naprawdę niesamowitej ochrony. Nie widzisz tu jeszcze czegoś, co byś chciał? Powiedz nam, a Ci to zorganizujemy. Nie ma limitu, do którego byśmy nie doszli, żeby zadowolić Ciebie, naszego Korporacyjnego Klienta.

Żyj zgodnie z wysokim standardem Twojej firmy (a także Twoimi), i wprowadź się do mieszkań, które budujemy. Pomyśl o wszystkim, co zapewniamy, a potem rozejrzyj się za dowolnym innym mieszkaniem. Spróbuj znaleźć lepsze. Styl, komunikacja i bezpieczeństwo. Mieszkania *Security Services* mają wszystko, czego potrzeba by wieść zdrowe, efektywne życie korporacyjne.

Pamiętaj: kiedy Twój dożywotni kontrakt o pracę jest przedmiotem negocjacji, zasługujesz na coś więcej niż tylko konto w Trauma Team. Jako wartościowy pracownik zostaniesz zapytany przez swoją korporację, czego sobie życzysz. Kiedy Cię zapytają, odpowiedz: *Security Services*.

Wynajm: 2500E\$. miesięcznie.

Uwagi dotyczące mieszkania korporacyjnego: w 2000 wiele korporacji zaczęło korzystać z usług firm wynajmujących mieszkania, głównie oferując je swoim najważniejszym pracownikom. Mieszkanie korporacyjne oferowane jest zatrudnionemu przez korporację człowiekowi najczęściej z trzech powodów: kompania potrzebuje miejsca, gdzie miałaby swojego pracownika „pod ręką”, korporacja potrzebuje miejsca, gdzie mogłaby szpiegować swojego pracownika, i wreszcie, pracownik może poprosić o mieszkanie jako premię przy podpisywaniu kontraktu na pracę (trudno o mieszkanie w 2020). W każdym bądź razie, na pewno w mieszkaniu będą zainstalowane jakieś urządzenia podsłuchowe, i linie telefoniczne też z pewnością będą na podsłuchu (trudność wykrycia = 18).

Dodatkowy wystrój wewnątrz kosztuje od 20 do 50E\$. Poszerzone usługi żywnościowe dostępne są za dodatkowe 100E\$. za tydzień lub dodatkowe 20E\$. za posiłek. Dodatkowe czujniki zabezpieczające kosztują 2000E\$. Używanie sejfów centralnego kosztuje 100E\$. za 10 stron przechowywanych dokumentów.

Ultradźwiękowe czujniki tworzą niewidzialną sieć, po naruszeniu której włącza się alarm. Sieć obejmuje całe mieszkanie, i cokolwiek więk-

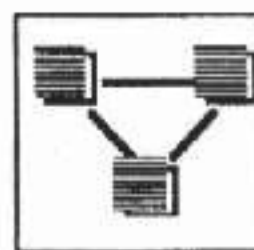
szego od kota wywoła alarm. Postacie z cyberaudio pozwalającym na słyszenie ultradźwięków będą mogli zlokalizować ich emiterów na słuch, (*Spostrzegawczość, trudność 10*).

Wiązki kontrolne sensorów podczerwieni przebiegają w drzwiach na wysokości ładek i przez środek każdego z okien. Cokolwiek, co przetnie wiązkę wywoła tym samym alarm. (Cyberoptyka czuła na podczerwień wykryje wiązki). Czujniki nacisku włączą się, jeżeli ciężar na nich postawiony przekroczy 2kg., i umieszczone są przy drzwiach i oknach (trudne do znalezienia). Zarówno czujniki ultradźwięków jak i podczerwieni mają WB 6 i głośne alarmy.

Kiedy włączy się alarm, strażnicy informują o tym szefa budynku podczas drogi do mieszkania, w którym włączył się alarm. Jeden ze strażników zawsze zostaje, podczas gdy (1k6/2) +1 strażników odpowiada na wezwanie. Najczęściej wyposażeni są w pistolety lub śrutówki i noszą kamizelki kuloodporne.

Sejf osobisty może zostać umieszczony gdziekolwiek, nawet jako część wyposażenia kuchennego albo sufitu. Całkowita objętość sejfów nie może przekraczać jednej stopy sześcienną. Ma ściany WB24, i nie da się go wyjąć, chyba że jest zamaskowany jako część wyposażenia kuchennego. Sejf centralny mieści się w pomieszczeniu strażników na parterze, i ma WB34.

Środki zabezpieczające nie są podłączone do sieci komputerowej, więc Netrunnerzy nic tu nie działają. Netrunnerzy mogą jednakże używać linii telefonicznych lub połączeń satelitarnych.



Security Services

STYLE • COMMUNICATIONS • SECURITY



Luksusowe mieszkania i apartamenty

Kiedy coś nie ma swojego odpowiednika...

...musiało zostać stworzone przez pracowników Harris and Company, wiernie służącej światowej społeczności arystokratów, profesjonalistów i kadry kierowniczej już od dwudziestu lat. Stworzenie takich majstersztyków jak Wieża Nadawcza Network News 54 i Centrum Kosmiczne Orbital Air, a także odrestaurowanie Comisky Park jest dowodem na to, że Harris and Company jest niedoścignionym mistrzem projektowania miejskiego, obsługującym wyłącznie najbardziej ekskluzywną klientelę.

Harris and Company ma zaszczyt przedstawić swój najnowszy wytwór, ustawiony w pięknym San Francisco: Wieża Triumfu. Triumf to najlepszy drapacz chmur jaki został wybudowany, symfonia szkła, stali i złota, z akcentami z autentycznego drewna (śmiała innowacja naszego głównego projektanta, Pata Stephensa). Z zewnątrz i od wewnątrz, Wieża Triumfu nieszczy wszelkie dotychczasowe pojęcia luksusu i smaku. Krytyk Otto Cornejo z Big Time Magazine opisał ją tylko jako „superlatywną”!

Biura, halle i mieszkania będą niedługo osiągalne, ale my z Harris and Company chcielibyśmy poszerzyć to zaproszenie specjalne. Zapraszamy na udział w ekskluzywnej aukcji dumy naszej Wieży Triumfu, Majstersztyku. Majstersztyk to jedyne mieszkanie na najwyższym piętrze, unikatowe i bezcenne jak Monroe Andy'ego Warhola. Nie będziemy mówić, co kryje w sobie Majstersztyk. Reputacja Harris and Company mówi wszystko.

Skontaktuj się ze swoim lokalnym brokerem w sprawie daty aukcji i instrukcji. Nie przegap tej okazji na życie w dziele sztuki.

Cena wywoławcza: 800.000E\$.

Uwagi na temat Majstersztyku: doskonały przykład apartamentu najwyższej klasy (nadającego się dla szefa korporacji). Majstersztyk kryje w sobie akcenty z drewna i złota; szkielet konstrukcji zbudowany jest z bardziej pospolitych materiałów. Majstersztyk zajmuje dwa piętra, na dolnym mieści się kuchnia, główny salon, pokój rozrywkowy oraz różne pokoje gościnne i łazienki, podczas gdy na górnym mieści się główna sypialnia, pokój do ćwiczeń i główna wanna (właściwie basen). Na dachu jest także lądowisko dla śmigłowca.

Wszystko, co tylko dałoby się włożyć do pojedynczego mieszkania można znaleźć w Majstersztyku, i oczywiście, wszystko jest najlepszej możliwej jakości. Wszystkie telewizory, zestawy stereo, komputery i zestawy telekomunikacyjne dostępne są z dowolnego pokoju po naciśnięciu przycisku.

Ściany, drzwi i piętra Majstersztyku pokryte są opancerzeniem o strukturze plastra miodu, tworząc efektywną WB 40. Szkło w apartamencie przekładane jest podobnym, o strukturze plastra miodu (a w dodatku mikromolekularnym) metalem, na przemian z płachtami przezroczystego polimeru, WB 25.

Telekomunikacja to najbardziej dopracowany system Majstersztyku. Apartament ma połączenie do satelity Harris and Company, dając tym samym praktycznie nieograniczony dostęp do dowolnej sieci telekomunikacyjnej świata. System jest także wyposażony w układy kodujące które zapewniają prywatność, a także ma możliwość przeszukiwania spektrum w poszukiwaniu określonych przekazów. Liczba osób, która może równocześnie uczestniczyć w telekonferencji jest praktycznie nieograniczona.

Komputery są prawie identycznie nowoczesne. Jeżeli używane przez businessmana lub arystokratę, mogą pomóc w analizowaniu rynku akcji lub dać poradę, kto wygra w następnym meczu w polo. Jeżeli używa ich Netrunner stają się one potężnym narzędziem szpiegowskim.

Komputer wyposażony jest w Bramki Danych i Kodowe poziomy trzeciego, *Poison Flatline*, *Pit Bulla*, *Aardvarka*, *Dragona* i *Zombie* (choć ten ostatni jest raczej trzymany w tajemnicy). Użytkownik może wykorzystać komputer majstersztyku jako przejściówkę ochronną.

Program powielania osoby o nazwie *Dopple-ganger* tworzy „stracha na wróble”, który wszystkie czarne programy wezmą na cel zamiast prawdziwego Netrunnera. Żeby programy zaczęły działać na Netrunnera najpierw muszą pokonać systemy obronne komputera *Majstersztyku*, potem *Stracha na Wróble* (ma takie same parametry jak Netrunner), a dopiero na końcu mogą się wziąć za właściwego Netrunnera. Programy, które namierzają użytkowników takie jak *Pit Bull* czy *Hellhound* nie są w stanie wysledzić użytkownika przez komputer *Majstersztyku*, ponieważ *Strach na Wróble* nie jest prawdziwym obrazem Netrunnera (choć działanie z wykorzystaniem *Stracha na Wróble* kosztuje Netrunnera 1 pkt INT na potrzeby walki w Sieci).

Z zewnątrz, majstersztyk jest chroniony przez sieć radarową obejmującą obszar o promieniu dwóch kilometrów, wykrywając wszystko o powierzchni większej od dwóch metrów kwadratowych. Zainstalowane są także sensory ruchu bliskiego zasięgu, wykrywające cokolwiek ruszającego się w bezpośrednich okolicach apartamentu. Osłony radarów i czujników ruchu mają WB odpowiednio 30 i 10.

Wewnątrz znajduje się kolejna sieć wykrywaczy ruchu, a także czujników podczerwieni i ultradźwięków. Alarm wewnętrzny lub zewnętrzny zawiadamia strażników, czuwających na pierwszym i dwudziestym piętrze (cała Wieża ma 22 piętra). Strażnicy są bardzo dobrze wyszkoleni i uzbrojeni w broń ciężką, a także wyposażeni w opancerzenie ciężkie WB24. Jeżeli zajdzie taka potrzeba, strażnicy mogą wejść i natychmiast zająć się dowolnym zagrożeniem; w innym przypadku odetną piętro i będą czekać, aż użytkownik *Majstersztyku* ich wpuści.

Alarm także zamyka pancerne osłony okien (WB 40). Żeby podnieść taką osłonę potrzeba siły 12 lub więcej. Jeżeli radary wykryją nadlatującego intruza, komputer *Majstersztyku* na podstawie swojego oprogramowania ustala, czy obiekt jest przyjazny, czy wrogi (ustalane przez użytkownika i długą listę ustawień standardowych). Nieprzyjaciół znajdujący się na dachu lub w ogrodzie może zostać zaatakowany przez sześć wieżyczek karabinów maszynowych Apex (patrz str. 53), ustawionych dookoła apartamentu.

W przypadku intruzji za pomocą windy, czujniki

ruchu bliskiego zasięgu włączą elektryczny system obronny, zdolny do porażenia sześciu celów naraz wielokilowoltowym prądem (1 do 8 kV obrażeń; ilość kostek ustala właściciel *Majstersztyku*). Podobnie jak działka strażnicze, ten system może zostać zaprogramowany na przepuszczanie określonych osób lub pojazdów.

Zarówno wewnętrzne jak i zewnętrzne systemy obronne działają non stop, a na wypadek braku zasilania na dolnym piętrze *Majstersztyku* znajduje się generator, zasilający także komputer i windę.

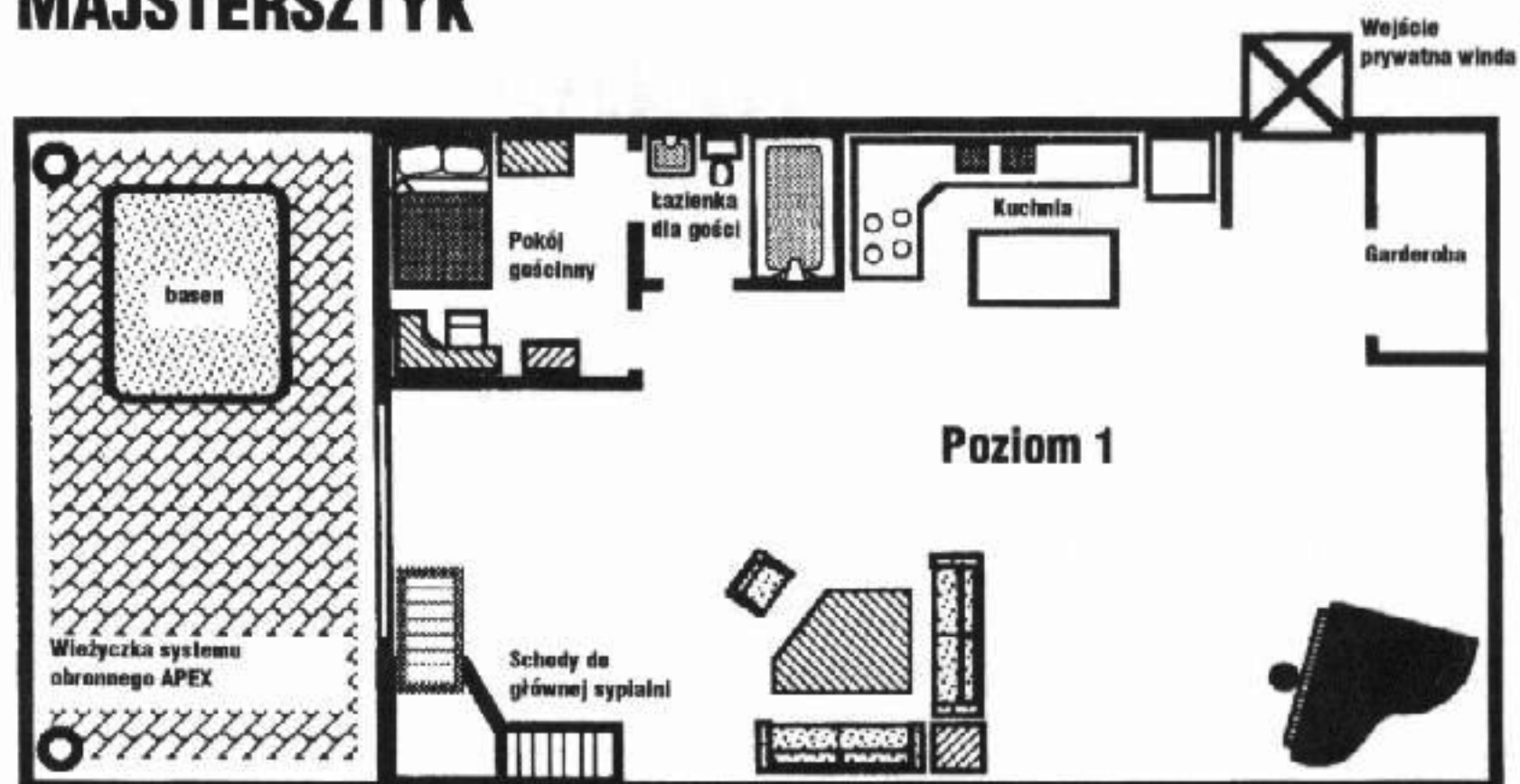
Komputer kontroluje wszystkie możliwe drogi dostępu do apartamentu, i wszystko jest kontrolowane za pomocą klawiatury lub głosu. Właściciel może zaprogramować dane gości w komputerze, unikając dzięki temu fałszywych alarmów. Systemy obronne mogą także zostać wyłączone przez użytkownika po wydaniu polecenia głosem.

Za dodatkową opłatą właściciel może zainstalować klucz kodowy w swoim cyberwyposażeniu. Skanery w pomieszczeniu mogą sprawdzić, czy osoba wydająca polecenia głosem użytkownika ma także właściwy klucz w swoim cyberwyposażeniu. Jeżeli nie, włączy się alarm. Klucze sprawdzające wzór tęczówki kosztują 200E\$, skanery linii papilarnych kosztują 100E\$. Oczywiście, wymontowanie z właściciela cyberwyposażenia z kluczem kodowym da intruzowi dostęp do całego apartamentu.

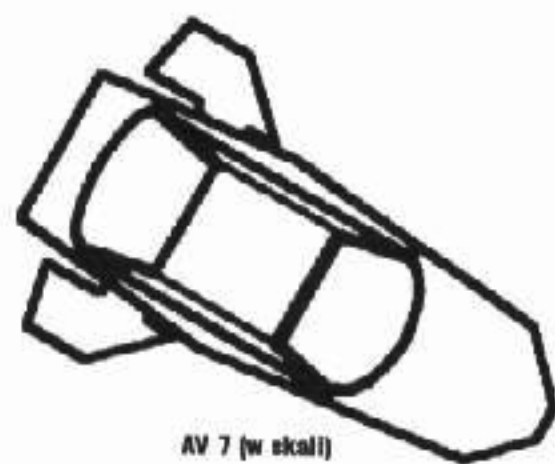
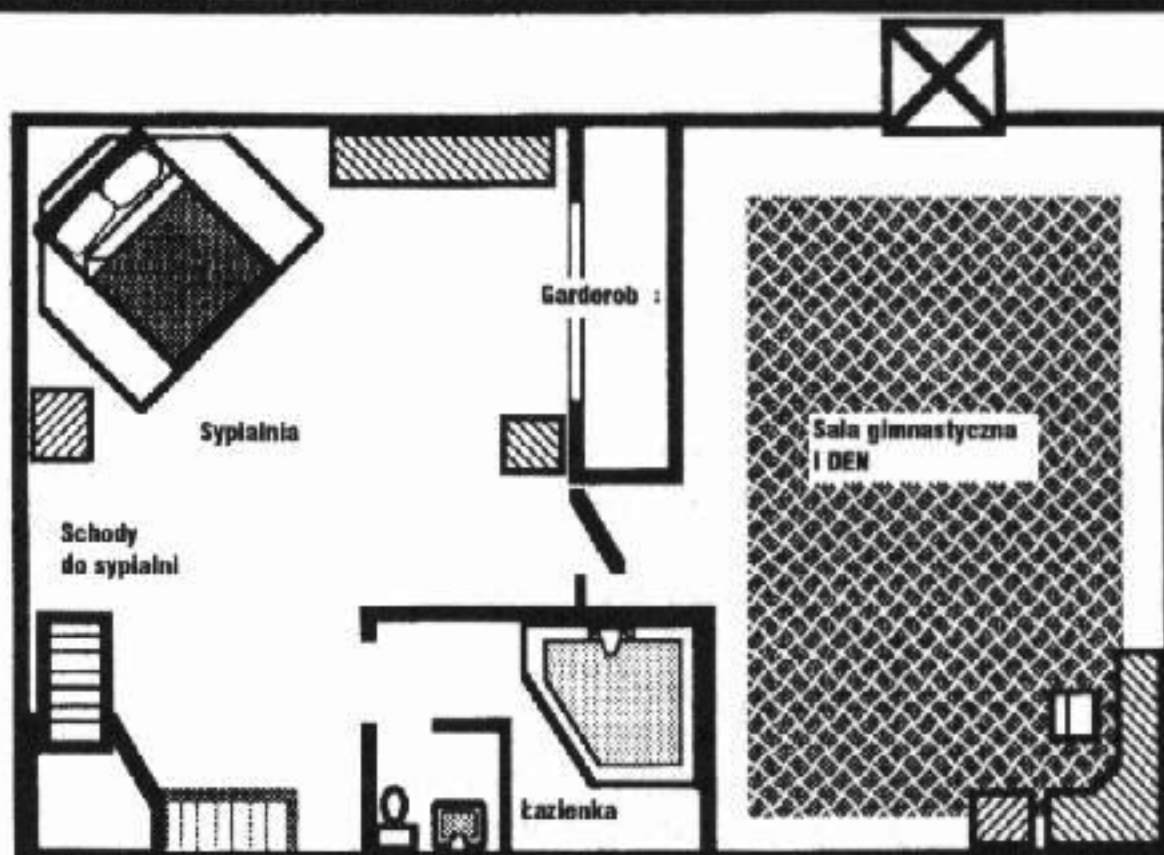
Bardzo dużo opcjonalnych rozszerzeń można zainstalować w tym apartamencie. Harris and Company może zapewnić ewentualnemu kucharzowi mieszkanie na którymś z niższych pięter Wieży. Żywność może być dostarczana z dowolnego miejsca globu. Ochrona może zostać wzmocniona lub zmieniona na życzenie.

To *Majstersztyk*. Tu wszystko jest możliwe.

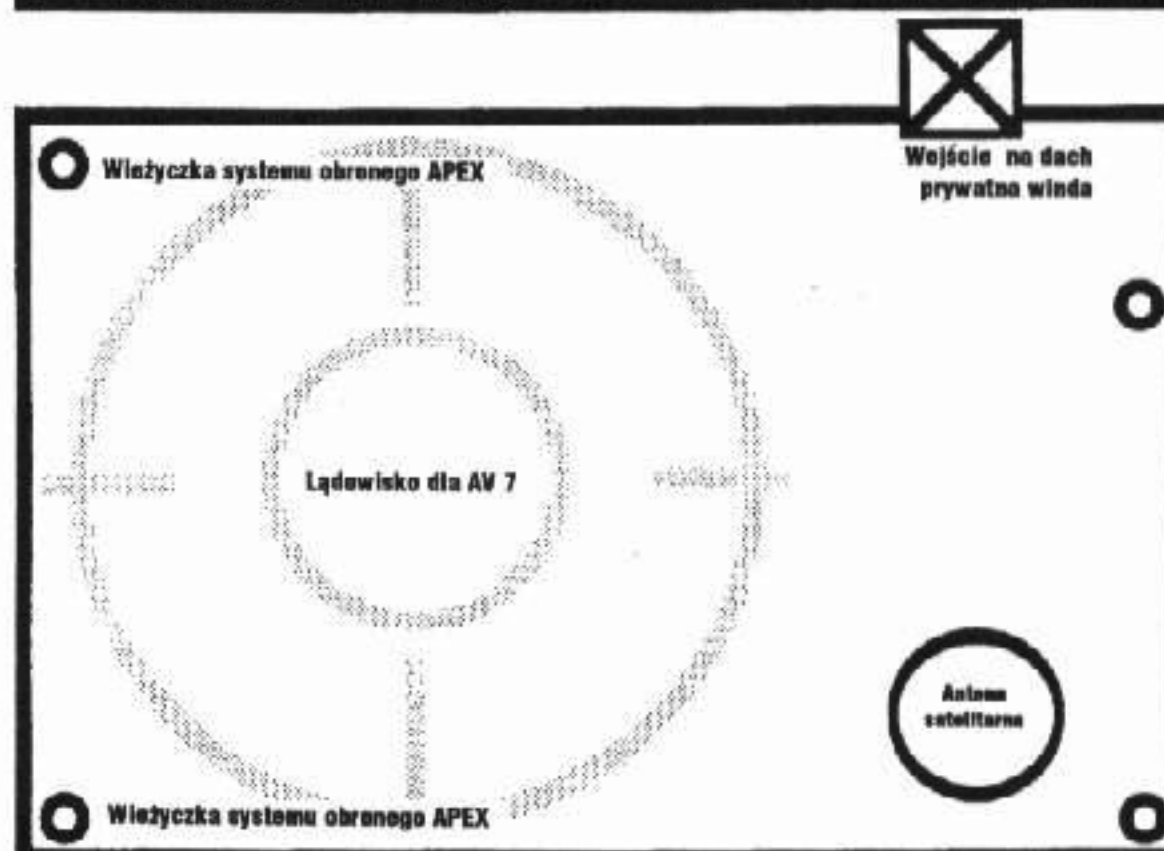
MAJSTERSZTYK



Poziom 2



Dach



Silverhand Studios

„Różnica pomiędzy artystami i zwykłymi ludźmi polega na tym, że artyści pozostawiają otwarte okna podczas deszczu.”

— cytat z *Zen and the Motorcycle Maintenance of Art*

W czasach Renesansu artyści mogli się spotykać i rozmawiać o swojej twórczości, wolni od presji biznesu i wpływu tych przy władzy. Dzisiaj to korporacje dyktują, co mają oglądać masy; kontrolują i zmieniają pracę artysty aż wreszcie zadowoli ona ich mentalność: banalną i sterylną.

Masz teraz możliwość przyłączenia się do Nowego Renesansu i rewolucyjnej społeczności artystów. Kupiłem magazyny we wszystkich dzielnicach miasta i przerobiłem je na tanie, nie rzucające się w oczy miejsca spotkań dla Was, wizjonarzy Krawędzi. Jesteś pisarzem, malarzem, rockerem czy twórcą obrazów wirtualnych, mój plan to promocja i ogólny dobrobyt dla ludzi utalentowanych; to zrobienie wszystkiego, by talent mógł się rozwijać wolny od ograniczeń małych mózdków i korporacyjnej kontroli.

W swoim studiu możesz robić to, co chcesz. Pomaluj go na czarno, postaw monumenty swoim bogom, wiś na belkach sufitowych i śpiewaj jak pojeb. Zorganizuj koncert, wieczorek poetycki albo orgię. Mnie to nie rusza. Nie zniszcz tylko pomieszczenia, bo kiedyś jakiś inny artysta może go potrzebować.

Pamiętaj; przyszłość należy do wolnych umysłów. Nie pozwól, żeby ktoś Ci to zrobił. Bądź artystą, nie publicznością.

Johnny Silverhand

Wynajm: 600E\$. za miesiąc.

Silverhand Studios: Silverhand Studios to prywatna akcja Johnny'ego Silverhanda, rockera i popularnego buntownika. Radykalny do granic możliwości, chce zapewnić artystom miejsce, w którym mogliby robić swoje wolni od manipulacji osób z zewnątrz. Aby to osiągnąć, Johnny kupił

magazyny w wielu większych miastach i zmienił je w miejsca nadające się do zamieszkania. Dostępne są studia o praktycznie dowolnej wielkości i kształcie, niektóre z elektrycznością i wygodami, niektóre bez.

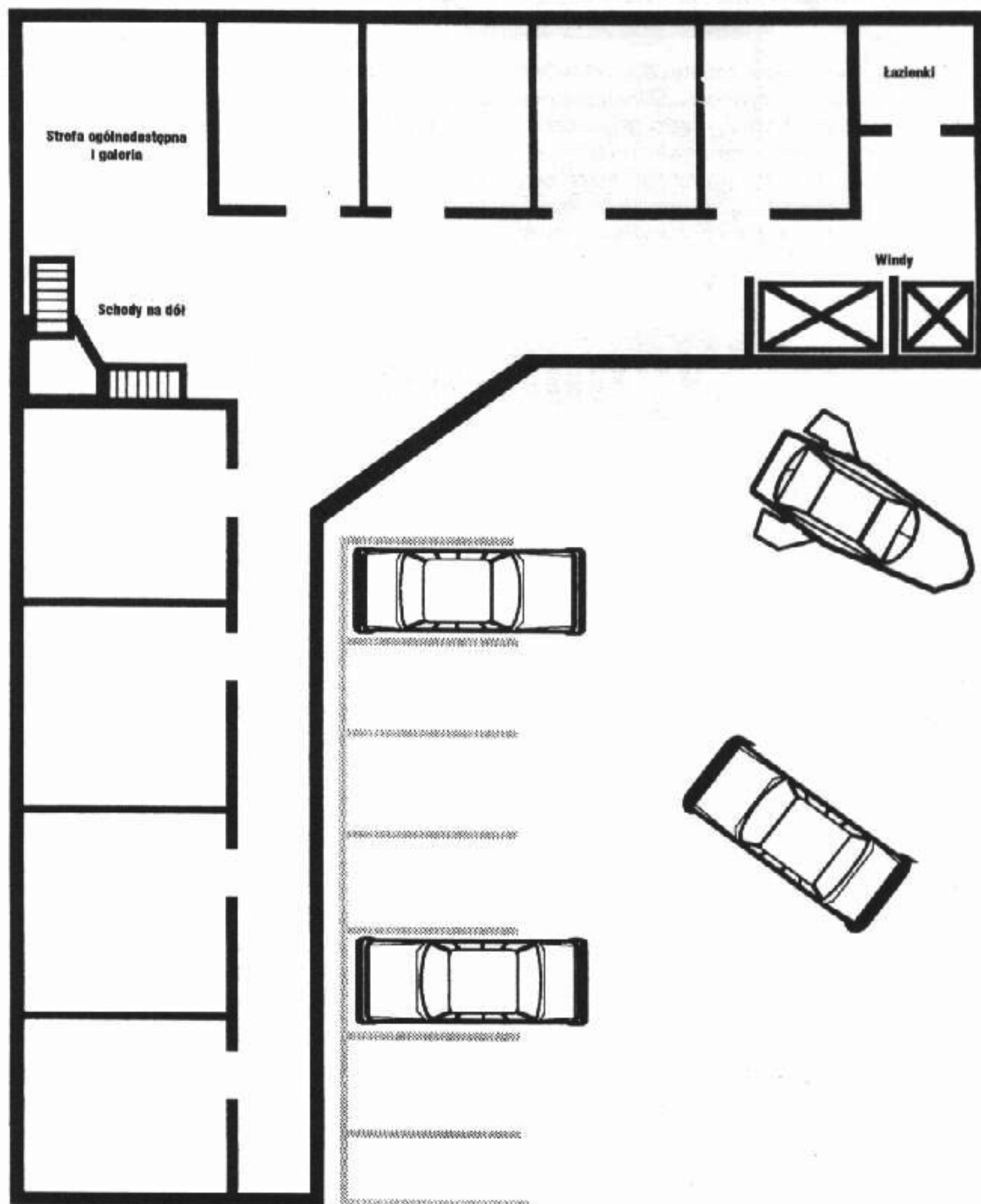
Przeciętne studio to pomieszczenie o wysokim sklepieniu na poddaszu magazynu, z dramatycznymi świetlikami i wielkim rzędem okien na jednej ze ścian. Pierwszy poziom jest najczęściej pusty, oferując artyście dużą przestrzeń na ewentualne zgromadzenia. W zależności od magazynu, budowa może być drewniana lub stalowa.

Generalnie na jeden magazyn przypada dwanaście pomieszczeń dla artystów, a w większości zostały zainstalowane łazienki. Kuchenki wyłącznie elektryczne, ale każde pomieszczenie ma swoją. Pomieszczenie jest czyste i nie ma w nim żadnych insektów.

Magazyny z czasem stają się małymi społecznościami, gdzie artyści jedzą, piją i rozmawiają o sztuce. Oczywiście, wszyscy wiedzą, jakie to stereotypowe, i wydaje im się to ironicznie zabawne. Życie z kolegami po fachu jest dobre dla uczenia się, każdy mieszkający po roku życia w społeczności artystów dostaje +1 do odpowiednich umiejętności artystycznych, maksymalnie w ten sposób można osiągnąć +3.

Jest także pewne poczucie konieczności zachowania tajemnicy w tych społecznościach; ogólna opinia głosi, że korporacje tylko czekają na okazję, by wejść i zniszczyć „dzieła” artystów. Wszystko to sprawia, że mieszkający tam artyści stają się nieco paranoidalni.

Tanie zaopatrzenie (zniżki nawet 70%) można uzyskać od „zarządcy” magazynu, który kontaktuje się z Johnnym, kiedy trzeba. Wszyscy artyści wiedzą, jak skontaktować się ze swoim zarządcą (najczęściej jest nim jakiś solo-bez-pracy), który wie jak zapewnić ochronę, a czasami nawet kryjówkę dla najbardziej prześladowanych.



**STUDIO
SILVERANDA**

owanych artystów. Jeżeli życiu artysty zagraża niebezpieczeństwo, oferuje mu się miejsce w innym mieście.

Zarządca załatwia także robotę dla artystów, żeby mieli na czynsz i żywność. Silverhand nie prowadzi misji charytatywnej, i sądzi, że płacenie tak niskiej ceny za wynajem powinno utrzymać artystę na Krawędzi. Kiedy przychodzi do płacenia mieszkańcy dysponują wielką swobodą, i często artyści robią zrzutkę i pomagają zapłacić tym biedniejszym.

Oprócz tych obowiązków zarządca także informuje Johnny'ego którzy z artystów są szczególnie obiecujący. Po otrzymaniu takiej informacji Johnny załatwia wizytę dealera sztuki, który ogląda pracę artysty by stwierdzić, czy naprawdę jest godna uwagi.

Pojazd Wypoczynkowy Drifter

Powrót legendy...

Legenda to droga, a teraz możesz stać się jej częścią. Doświadczyć dreszczyku emocji podróżowania swoim własnym pojazdem rekreacyjnym firmy New American Motor.

Przygoda zawita do twych drzwi, kiedy trafisz na sieć betonu obejmującą całe Stany. Drifter firmy New American Motor jest statkiem flagowym naszej serii samochodów wypoczynkowych, zapewniając nieporównywalny z niczym innym komfort, łatwość obsługi i niską cenę. Jeżeli chodzi o komfort, Drifter ma dwa pełnowymiarowe łóżka, wygodną kanapę i najlepszy dostępny system audio/wideo. Także pełne wyposażenie kuchenne, z mikrofalówką i spalarką śmieci.

Obsługa Driftera jest prosta. Dzięki zainstalowaniu opatentowanego przez New American Motor komputera diagnostycznego i systemu modularnej wymiany części, nawet największy głup w sprawach mechanicznych może naprawić uszkodzenie. Drifter ma także dodatkowy silnik elektryczny, przydatny w tych krótkich wyskokach na miasto.

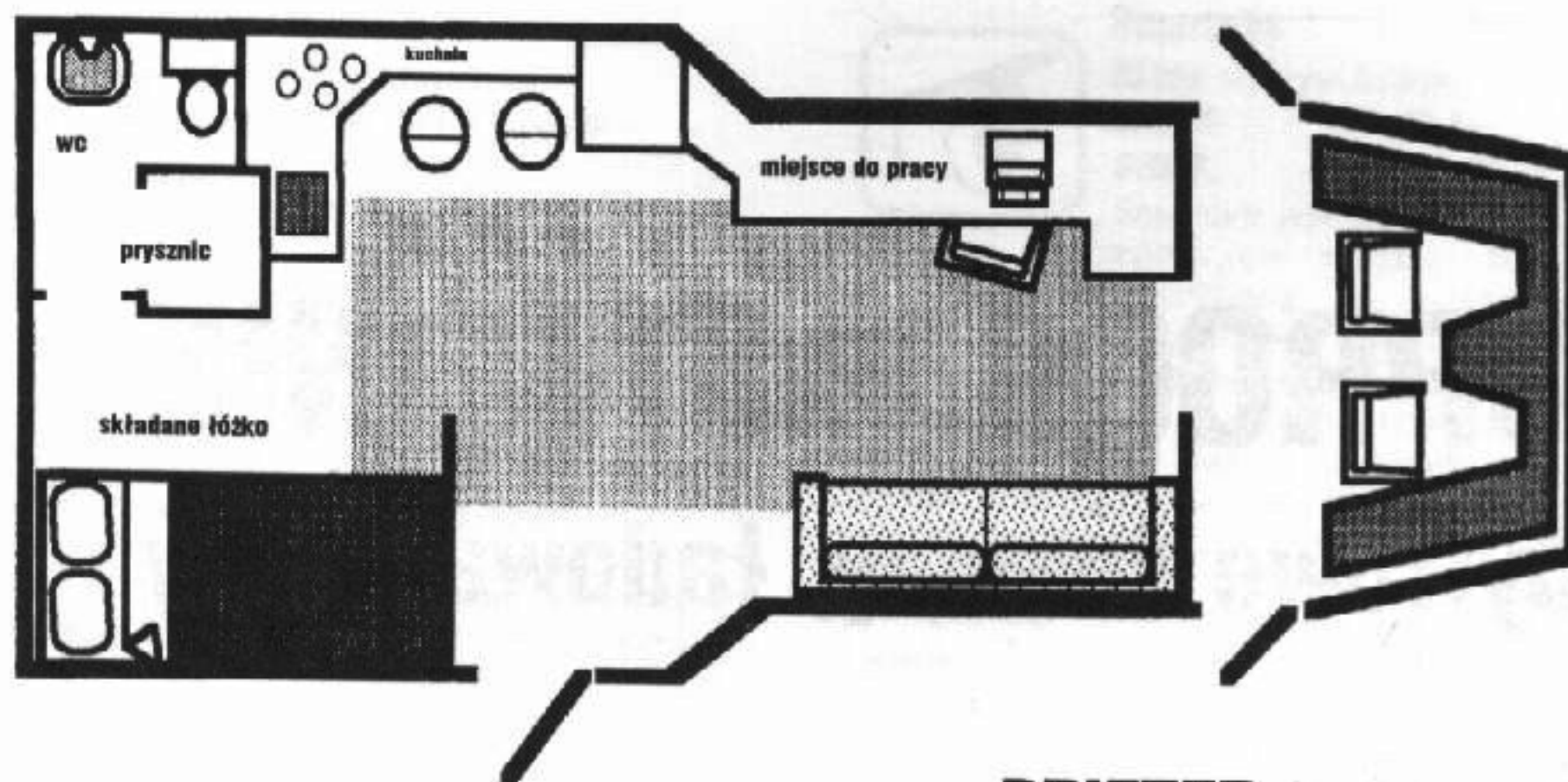
Drifter oferuje też najbardziej konkurencyjną cenę na rynku. New American Motors oferuje najniższe oprocentowanie kredytów (22.5%) i najwyższe gwarancje finansowe.

Skontaktuj się ze swoim dealerem New American Motors już dzisiaj — i stań się częścią legendy.

Cena: 24,995E\$.

Drifter: Drifter to duży pojazd wypoczynkowy, o przestrzeni wypoczynkowej 3.5m. Mieści się w nim we względnym komforcie do trzech osób. Łóżka ustawione są piętrowo, jedno nad drugim, a kanapa jest wystarczająco duża, by na niej spać. Pod łózkami i pod kanapą znajdują się szafki.

Kuchnia wyposażona jest w kuchenkę z czterema palnikami elektrycznymi. Kuchenka mikrofalowa jest nieco mniejsza od modeli domowych. W lodówce mieści się tygodniowy zapas jedzenia i picia. Wóz jest także wyposażony w duży zbiornik wody, na dwa tygodnie picia, gotowania i mycia.



DRIFTER

Zbiornik z paliwem ma pojemność 228 litrów, i jeździ też na CHOOH₂. Jednakże przy używaniu alternatywnego paliwa spada wydajność, z 6 do 4 km za litr.

Bateria dodatkowego napędu elektrycznego wystarcza na 320km. Ładowanie trwa sześć godzin, jeżeli podłączona zostanie do zwykłego, domowego kontaktu, a trzy jeżeli zostanie podłączona do wyjścia wyższej mocy, takiego jak w niektórych fabrykach i specjalnych stacjach obsługi. Wszystkie elektryczne systemy Driftera czerpią zasilanie z tej baterii, i dłuższe używanie wyposażenia rozrywkowego lub kuchenki będzie wyczerpywać baterię, około 4 km. utraty zasięgu za godzinę używania.

Wyposażenie audio/video to niezawodny telewizor i wieża stereo, działające dzięki energii generowanej przez niewielką baterię słoneczną umieszczoną na dachu. Bateria słoneczna może zostać schowana podczas złej pogody.

Drifter ma WS 80 i WB 10. Wszystkie szyby mają WB 10, a wszystkie opony mają WS 40.

System diagnostyczny podaje użytkownikowi ogólne informacje, typu „silnik potrzebuje oleju”,

lub „trzeba wyregulować karburator”. Nie potrafi dać złożonych informacji, takich jak np. „brudne szczotki zasilające stwarzają problemy w emisji, które wpływają na konwerter katalityczny”. Modułarna naprawa daje automatyczny modyfikator +1 do wszystkich rzutów związanych z naprawą. Pojazd mieści wystarczającą ilość modułów wymiennych na 10 prostych napraw.

Ludzie używają Driftera w różnych celach. Nomadzi podróżują nimi, bo są komfortowe i stosunkowo niedrogie. Inni wykorzystują je jako pojazdy wywiadowcze, instalując na nich optyczne i podsłuchowe wyposażenie szpiegowskie. Ripperdoc używają ich najczęściej jako ruchome nielegalne szpitale.

OPROGRAMOWANIE

Cyfrowe demony, ładowane sny

„Sieć stała się znacznie bardziej niebezpieczna od czasu, kiedy ja i Rache Bartmoss stawialiśmy swoje pierwsze kroki... W tamtych czasach mogłeś do woli wrzeszczeć w Sieci, i nikt Cię nie atakował — kurde! mogłeś przejść przez całą Pacyfikę i wejść w Pętlę Orbitalną nie napotkawszy nawet jednej IKONY. Wtedy był luz, nie było nawet Netwatch-u.

Było, minęło, choomba. Musisz uważać na swoje plecy w każdej nanosekundzie. Teraz Sieć pełna jest kowbojów wylatujących z Fortec wielkości pieprzonej Gwiazdy Śmierci; obładowanych Soullkillerami, Mindbenderami — sam wiesz, czym.”

— Spider Murphy



**Wolf**

(„Wilk”)

Klasa: zamaskowany **lodołamacz** **Sila:** 4 **JP:** 6 **1500E\$.**

Ten program to *Killer IV* zamaskowany jako *Watchdog*. Jeżeli zostanie uaktywniony, netrunner wykonuje Trudny rzut na zorientowanie się (*Znajomość Sieci + Programowanie + połowa umiejętności Interface*) w prawdziwych możliwościach programu. Jeżeli rzut się nie uda, netrunner dał się nabrać, i *Wolf* dostaje +1 do rzutów za atak i inicjatywę. *Speedtrap* nie wykryje *Wolfa*, ale *Smarteye* tak. Jeżeli masz działające *SeeYa* lub *Hidden Virtue*, to wykryją one tylko to, że program wykorzystuje maskowanie, ale nie będą wiedzieć, czym jest naprawdę.

IKONA: Ze wszystkimi szczegółami taka sama jak ikona *Watchdoga*, tylko błyska na czerwono podczas ataku.

**Guard-Dog**

(„Pies Strażniczy”)

Klasa: wykryw./alarm **Sila:** 4 **JP:** 5 **720E\$.**

Zmodyfikowana wersja oryginalnego *Bloodhounda*, z dodatkowo umieszczonym kodem *Invisibility*. *Guard-Dog* alarmuje swojego właściciela, że ktoś podłączył się do strzeżonej stacji roboczej lub innego złącza, i pokazuje która stacja jest aktywna (nie daje się ogłupić *Invisibility*). *Guard-Dog* nie obserwuje LDL-ów, i może zostać zniszczony przez standardowe oprogramowanie typu *Killer*, pod warunkiem, że zostanie najpierw wykryty.

IKONA: *Guard-Dog* jest niewidzialny, poza pewnym migotaniem na krańcach pola widzenia. Jeżeli zostanie wykryty, wygląda jak zwykły *Bloodhound*.

**Bulldog** **Klasa:** wykryw./alarm **Sila:** 6 **JP:** 6 **660E\$.**

Programowe udoskonalenie oryginalnego *Watchdoga*. *Bulldog* (znany także jako *Watchdog v.2*) został stworzony z lepszym kodem próbującym niż jego poprzednik. Tak jak normalny *Watchdog*, *Bulldog* alarmuje swojego właściciela o nielegalnych wejściach do systemu. Program daje się ogłupić *Invisibility* i *Replicatorowi*, oraz może zostać zniszczony przez *Killera*.

IKONA: Krępy humanoid w stalowej zbroi. Zaostrzone śruby wystają z pancerza, a świejące oczy umieszczone są nad psimi szczękami.

**Smarteye** **Klasa:** wykryw./alarm **Sila:** 3 **JP:** 4 **620E\$.**

Smarteye jest bardziej precyzyjną (ale słabszą) wersją *Speedtrapa*. W przeciwie-

stwie do swojego poprzednika, który ostrzega o wykrytych programach w określonym zasięgu, *Smarteye* pozwoli Ci na lepsze przyjrzenie się wykrytym programom. Ten program działa dokładnie jak *Speedtrap*, ale kiedy program bojowy zostanie wykryty, netrunner może zażyczyć sobie dokładnego zbadania, czym wykryty program naprawdę jest. Jeżeli użytkownik zażyczy sobie dokładniejszego przyjrzenia, a program będący celem jest autonomiczny lub kontrolowany przez innego netrunnera, przysługuje mu rzut za wykrycie (*CP 2020, str. 163*) czy został spróbkowany.

IKONA: Wirująca kryształowa kula; kiedy program zostanie zidentyfikowany, kula się zatrzymuje i odpowiednia ikona pojawia się w jej środku.

**Termite**

(„Termit”)

Klasa: intruzyjny **Sila:** 1 **JP:** 2 **160E\$.**

Jeden z wcześniejszych i dłużej utrzymujących na rynku programów, *Termit* to ulubieniec naprawdę początkujących netrunnerów ze względu na swoją prostotę i niski koszt. Chociaż nie jest to potężny program, jest stosunkowo cichy i łatwy do znalezienia. *Termit* działa jedynie na ściany danych.

IKONA: Brązowy insekt fraktalny rozmiaru pięści o jarzących się na niebiesko oczach. Podczas przegryzania się przez ściany emituje niskie, impulsowe dźwięki.

**Psychodrome** **Klasa:** antyperson. **Sila:** 4 (5) **JP:** 11 **14000E\$.**

Ten program prezentuje radykalnie nowe podejście do elektronicznych środków obronnych. *Psychodrome* zamiast atakować ciało netrunnera atakuje jego umysł: dzięki wbudowanym procedurom *Bloodhounda* program daje bezpośrednie dane sensoryczne do mózgu (podobne do *braindance*), aby wypełnić umysł obrazami i dźwiękami wywołującymi szok i przerażenie. Jeżeli atak się powiedzie, cel natychmiast traci przytomność na 1k6 godzin, a następnie cierpi od efektów ubocznych. Po trafieniu

przez *Psychodrome* netrunner musi wykonywać Przeciwny rzut za *OP* raz dziennie, albo nie będzie w stanie powrócić do Sieci w tym dniu. Kiedy netrunnerowi wyjdzie rzut udaje mu się pokonać swoją słabość (do czasu aż znowu zostanie trafiony przez *Psychodrome*). Program najczęściej maskowany jest jako bramka kodowa, jednostka pamięci lub inne niewinne miejsce w systemie (zależne od sysopa). Jeżeli zostanie zaprojektowany do psychiki konkretnego netrunnera to jego siła zwiększa się do 5.

IKONA: Jeżeli atak się powiedzie, program umieszcza netrunnera w wirtualnym pokoju o wielościennych, lustrzanych ścianach. Netrunner jest atakowany dźwiękami i obrazami tortur, śmierci i szaleństwa ze wszystkich kierunków, z chorą szybkością i w szalonych sekwencjach.



Vampyre II

(„Wampir II”)

Klasa: Demon/Iodołamacz

Siła: 6

JP: 7

2300E\$.

Vampyre to bardzo potężny wariant programów-kompilatorów serii *Demon*, autorstwo których przypisywane jest Wayconowi Kiddowi. Bardzo rzadki i drogi, *Vampyre* rozmontowuje program, który atakuje, dodając umiejętności „ofiary” do swoich. Jedyne programy jakich *Vampyre* nie jest w stanie wchłonąć to programy serii *Demon* i programy wykorzystujące konstrukty wirtualne (takie jak *Psychodrome*).

Kiedy *Vampyre* atakuje jakiś program, kopiuje go w siebie jako kod jednorazowego użytku. Każdy „zjedzony” przez *Vampyre* program (maksymalnie 6) może zostać następnie przez niego raz użyty, a następnie wykasowany. To stałe zmienianie kodu i aktywowanie podprocedur powoduje czasem uszkodzenia w logice programu: za każdym razem, kiedy *Vampyre* uruchomi jakiś wchłonięty program, musisz rzucić na 1k10 więcej niż ilość pozostałych, wchłoniętych programów. Rzut nieudany oznacza, że *Vampyre* się „zważył”, i stał się bezużyteczny, do czasu aż netrunner wyjdzie z Sieci, wyjmie *Vampyre* ze swojego deku i zainstaluje go ponownie.

IKONA: Złowieszczą postać w szarych szatach, ze złotymi kulami zamiast oczu i złotymi klami w ustach. Kiedy atakuje zmienia się w mglistoszarą chmurkę, z licznymi błyskającymi czerwonymi punkcikami. Ta chmurka pokrywa i rozpuszcza ikonę zaatakowanego programu.



Bunnies

(„Króliczki”)

Klasa: Iodołamacz, specjalnie przeciw wampirowi.

Siła: 4

JP: 3

440E\$

Bunnies to program wymyślony przez Wilsona Wake'a, netrunnera który chciał zniszczyć *Vampyre*, ale nie chciał korzystać z oprogramowania typu *Assassin*. *Bunnies* po uruchomieniu po prostu się powieli, oferując *Vampyre*'owi dziesiątki smakowitych podprocedur. Ten program jest bardzo skuteczny, chociaż bardzo wyspecjalizowany. Siła tego programu oznacza potencjalną możliwość jego zadziałania zanim *Vampyre* zaatakuje coś innego.

IKONA: Gwałtownie powiększające się stadko lśniących kulek ze stali. Każda z kulek ma charakterystyczne „królicze uszka”, będące w rzeczywistości czujnikami.



Fatal Attractor

(„Fatalne Zauroczenie”)

Klasa: antyperson

Siła: 7

JP: 7

10750E\$.

Szczególnie wredna wersja *Hellhouna* przypisywana niestawnemu Wayconowi Kiddowi. Legenda mówi, że Kidd przegrał w trójkacie miłosnym, i użył tego duplikatu swojej eks-dziewczyny by wyeliminować swojego sieciującego rywala.

Fatal Attractor działa praktycznie tak, jak *Hellhound*; przemieszcza się w okolicach Fortecy Danych czekając na atakujących netrunnerów. Jednakże, zamiast natychmiast atakować, pojawia się jako bardzo atrakcyjna netrunnerka i oferuje swoją pomoc we włamaniu do systemu. *Fatal Attractor* będzie z urokiem towarzyszyć netrunnerowi przez 1k6+1 tur, a następnie zaatakuje jak *Hellhound*.

IKONA: Atrakcyjna młoda kobieta w przylegającym do ciała stroju. Legenda głosi, że *IKONA* programu przedstawia byłą dziewczynę Waycona Kidda. Trudny rzut za Znajomość Sieci wymagany jest by ją rozpoznać - Kidd zainstalował podprocedurę, która zmienia jej fryzurę, oczy i kolor skóry przypadkowo; *Attractor* może zostać rozpoznany wyłącznie po twarzy.