

# CYBEROSiA

**ROPECON 2023 Messukeskuksen edustalla  
ja boosealueella jaettava A4  
DISCORD kanava "Cyberosia".  
PDF previikka löytyy sieltä!**

CyberPunk 2020:n pohjalta

I.A.Jääskeläinen 2023

[mail@finitygames.com](mailto:mail@finitygames.com)

Lähetä kommentteja ja ajatuksia. Jopa toiveita voi koettaa.

Ps. PDF ei ehtinyt ihan kaikilta osin valmiiksi heinäkuun aikana ;) Päivitystä tiedossa.

Pps. Ainiin! Sivulla on myös Paypal donauslinkki, jos koet että olen valinnut oikean suunnan.

Ppps. Ja kyllä. Ensimmäinen viikko meni tähän fonttiin totuttelussa.

# SAATTEEK SI

Tämän teoksen kirjallinen kunnianhimo taisi piillä häikäilemättömässä ihmiskokeessa. Olisiko mahdollista kirjoittaa yhden heinäkuun aikana noin 64-sivuinen kokonainen roolipeli taulukoineen ja muine kujeineen? Cyberosia on CyberPunk 2020 maailmasta ja mekaniikasta itsenäiseksi systeemiksi kehitelty Cyber-aiheinen roolipeli. Alkuperäistä säännöstöä sekä asetaulukoiden yhteensopivuutta on säilytetty laajasti, mutta Deckit ja monet muut asiat ovat kokeneet Päivityksen. Pelasimme 1990-luvulla kyberpunkkia varsin vakuuttuneina systeemistä.

Hahmoilla on nyt roolikohtaisten Erikoistaitojen lisäksi myös rooliin liittyvät Heikkoudet, jotka lisäävät jo ennestään rehottavia stereotyyppioita. Alleviivailua jatketaan Rooli-kohtaisilla Statuspisteillä, jotka hyppivät ääripäästä toiseen luoden uskottavan tunnelman siitä miten suuretkin saavutukset unohtuvat digitaalisessa maailmassa nopeasti. Suuryritykset ja korporaatit haalivat nettipalveluilla ja ilmaisilla Tekoäly opetuksilla lisää jäseniä syöstäkseen heidät syvälle Cyberzombismiin.

Merkittävää fyysistä voimaa vaativat Cyberosat kuluttavat nestemäistä polttoainetta, Cybik:iä. Ilman kybernetiikkaa voi yhä selviytyä yllättävän pitkälle. Cyberhakkerointi ja Hermoreitittäminen on yleistä. Miten myös saastunut Cyberware voi toimia?

Maapallon maiden rajat ovat vaihtuneet vuoteen 2060 mennessä 12:een Noblastiin. Skandinavian Noblasti on yksi näistä ja Cyberosia sijoittuu sinne. CyberPunk 2020:n kuvailema "Attitude is everything" tyylinen härskin egoistinen Noblasti on juurikin Pohjois-Amerikan Night City sisältäen myös Los Angelesin.

Noblastien välinen liikenne on hyvin rajoitettua ja jopa satoja kilometrejä leveitä raja-alueita kutsutaan Interzoneiksi. Nämä ovat tuntemattomia ja epäilyttäviä ei-kenenkään-maita. Valvonta on viety huippuunsa. Ilmastonmuutos on periaatteessa voitettu säätömiöiden ohjailulla. Silti biodiversiteetti on uhattu, koska maapallo on yhä laajalti saastunut. Suuryritykset ja korporaatit ohjailevat Noblasteja ja niiden asukkaita yhä varsin moraalittomasti. Avaruudessa Kuusta, Marsista ja Titanista löytyvät ihmisten kolonisaatiot.

*"Kun teknologia jyrää ihmisen kyvyn ymmärtää itseään ja sopeutua elämäänsä. Kun sattumalta, ihmiset alkavat sekoilla jo ihan tosissaan. On moraalitonta irrationaalisuutta, väkivaltaa. Perheet hajoavat ja ihmissuhteet repeytyvät. Universumi näyttää pohjattomalta ja koko yhteiskunnasta on tullut massapsykoosin uhri. Tätä kutsutaan Romahdukseksi."*

# Vaadittavat tarvikkeet

Cyberosia hahmolomakkeet sekä kynät ja kumi kaikille. Pelinjohtajaa kutsutaan yhä tunnollisesti "Referee":ksi. Pelissä tarvitaan 10- ja 6-sivuisia noppia. Näitä on syytä olla useita, sillä esimerkiksi taisteluiden osumapaikan voi heittää osumaheiton kanssa samalla kertaa. Ampumaseiden damaget voivat olla merkitty esimerkiksi  $3d6+1$  (tarkoittaa kolmen kuusisivuisen nopan heittoa, joiden summaan lisätään yksi). Näkyvä huumeitten käyttö on pelisessioiden aikana ehdottomasti kielletty. Kaljalla LOTR:aaajat saattavat päästä Keskimaahan!

Pyörityssäännöt pyrkivät universaaliuteen: KAIKKI ALASPÄIN.  $2.62 = 2$ .

Yleinen Limittisääntö liittyen vähennyksiin:  $1d6-4$  heitto antaa lukuja 1-2.

Melko usein nähtävä nopanheitto ohje  $1d6/2$  antaa seuraavat arvot:

1d6 HEITTO	SAATU TULOS
1	1
2	1
3	1
4	2
5	2
6	3

# Hahmonluonti

Tarjolla on kaksi keinoa luoda hahmoja. Character Points metodissa heitetään  $9d10$  noppia ja pelaaja jakaa saadun summan pisteitä yhdeksälle ominaisuudelleen. Jos summa jää alle 40, saa heittää uudelleen.

Pikametodissa pelaaja heittää  $1d10$  yhdeksästi. Lukuarvot 1 muutetaan luvuiksi 2. Tämän jälkeen pelaaja saa käyttää kaksi uusintaheittoa. 2 on yhä minimi. Tämän jälkeen hän valitsee mikä saaduista luvuista menee millekin ominaisuudelle.

# Hahmoluokat/Roolit

## Rokkari

Rokkarit ovat katuhen räppäreitä kannettavine studioineen ja viimeisine VST-plugareineen. Heillä on luontaista karismaa villitä etenkin nuorisoa festivaaleilla ja neonpimeillä kaduilla. Nämä oman tien kulkijat eivät pakene Nomadien tavoin erämaihin, vaan hyödyntävät Lavakarismaansa Sanoman Julistamisessa.

Erikoistaito: Lavakarisma (HERM) Heikkous: Tietoturvatunari (ÄLY/ATT)  
Roolitaitopaketti: Havainto, Nettitaidot, Esiintyminen, Tyyllitietoisuus, Kaupunkiurheilu, Huoliteltu siisteys, Sävellys&Kirjoitus, Kuvataide, Viettely, Lähitaistelu, Musisointi, Tanssi, Katu-uskottavuus, Taivuttelu

## Soolo

Soolot ovat cybersotilaita, joilla on vakavia luottamusongelmia. Heissä on yleensä paljon asennettua Cyberwarea. Lukuisiin eliminointitilanteisiin valmistautuneina heidän Humanity Pointsit ovat usein uhkaavan matalalla PsychoSquadin jo suositellessa heille Rekisteröitymistä.

Erikoistaito: Taisteluvaisto (REF) Heikkous: Kommandosyndrooma (EMP)  
Roolitaitopaketti: Havainto, Cyberhavainto, Lähitaistelu, Nujakointi, Aseteknologia, Yleisurheilu, Hiipiminen, Heittäminen, Pistoolit, Konepistoolit, Rynnäkköaseet, Kiväärit, Raskaat aseet, Ensiapu, Aseestariisunta

## Hakkeri

NetRunnerit ovat kaikki vuoteen 2060 tullessa kadonneet. Heidän käyttämänsä Deckit olivat suuryritysten ja 30-vuotisen Piilosodan keskiössä. Nyt tilalla ovat "harmittomat" Hakkerit. He tarkistavat, ohjaavan Träkkäystä ja hakkeeroivat Cyberwarea sekä hallitsevat tietoturvan.

Erikoistaito: Cyberhakkerointi (ÄLY) Heikkous: Peliriippuvuus (REF/KEHO)  
Roolitaitopaketti: Havainto, Cyberhavainto, Yleisteknologia, Turvateknologia, Yleistieto, Matematiikka, Järjestelmän tuntemus, Hakukoneet, Ohjelmointi, Träkkääminen, Nettitaidot, Sävellys&Kirjoitus, BitCoinit, Elektroniikka, Kaupunkiurheilu



## Korporaatti

Korporaatit ovat häikäilemättömiä bisnesmiehiä, jotka eivät koe verosuunnittelua tai perintäfirman pyörittämistä millään lailla laittomana. Heidän ero Fiksereihin näkyy lähinnä perhetaustassa ja koulutustasossa. Lakimiehen näkökulmasta he ovat samaa väkeä. Korporaation edustajat tienaaivat laillisesti eniten ja tykkäävät ajella Aerodyneillä hienostoalueilla.

Erikoistaito: Resurssit (ÄLY) Heikkous: Varallisuusvainoharha (EMP/ONNI)  
Roolitaitopaketti: Havainto, Nettitaidot, Ihmistuntemus, Yleistieto, Yleisurheilu, Hakukoneet, Verkostoituneisuus, Taivuttelu, Pörssi, Bitcoinit, Tuotekehittely, Markkinointi, Tyylietietoisuus, Huolitelu siisteys

## Fikseri

Fikserit ovat pikkunilkeistä rikollispäälliköiksi suuntaavia juonittelevia konnia. Fikserit suosivat epärehellistä toimintaa ja uskovat pahamaineisuuteen. Uhrin ovat luonnollisesti syyllisiä.

Erikoistaito: Katudiihtaus (COOL) Heikkous: Päihderiippuvuus (EMP)  
Roolitaitopaketti: Havainto, Nettitaidot, Väärentäminen, Pistoolit, Konepistoolit, Lähitaistelu, Nujakointi, Tiirikointi, Kidutuksensieto, BitCoinit, Purkutyöt, Aseteknologia, Varastelu, Painostus, Taivuttelu

## Nomadi

Nomadit ovat vailla vakituista osoitetta asuen siltojen alla, squateissa, busseissa, asuntovaunuissa, aerodynessä tai veneissä. Heille kaikkein tärkein on Oma Yhteisö eli "Perhe". Nomadeja tavataan myös kaupunkien ulkopuolella, metsissä ja saaristossa.

Erikoistaito: Oma yhteisö (ÄLY) Heikkous: Hörhöusko (TEK/ATT)  
Roolitaitopaketti: Havainto, Kestävyys, Lähitaistelu, Nujakointi, Kiväärit, Heittäminen, Piileskely, Hiipiminen, Väistely, Autot, Raskaat koneet, Uinti, Kepit, Ensiapu, Elektroniikka, Verkostoituneisuus, Erämaataidot, Kirveet&Lekat

# Ominaisuudet

ÄLY	Ongelman ratkaisu, havainto, muisti, opinnot
REFLEKSIT (REF)	Perusketteryys, ampuminen, ajokyvyt ja lähitaistelu
HERMOT (HERM)	Sitkeys, rohkeus ja kivunsieto
TEKNOLOGIATAIDOT (TEK)	Teknologian tuntemus, korjaus, rakentelu ja tuntemattoman käyttö
ONNI	Erikoispisteet, joilla voi muuttaa omaa d10 heiton tulosta maksimimäärän verran per pelisessio (ks Onnen Vaikutus)
ULKONÄKÖ (ULK)	Lajityyppillinen fyysinen komeus & kauneus
LIKKUMINEN (LIIK)	Liikkumiskyky
EMPATIA (EMP)	Johtajuudelle, vakuuttelulle, karismalle ja inhimillisyydelle
KEHOTYYPPI (KEHO)	Vahingon peruskesto, paljonko nostaa tai kantaa, heiton etäisyys, lisävahinko ja kuinka hyvin elpyy Häkellyksestä

## MUITA OMINAISUUKSIA

Vuoron vakiokesto:	3.2s
Liikenopeus:	LIIK *3 metriä/vuoro
Hyppy (juoksusta):	Liikenopeus/4m
Ryömimisnopeus:	LIIK /2+1 m/vuoro
Uintinopeus:	(KEHO+Swimming)/2 m/vuoro
Max. kantokyky:	KEHO*10kg
Saa hievahtamaan:	KEHO*40kg
Heittoaseen kantama:	yleinen KEHO*3m keihäs KEHO*10-10m, kranaatti KEHO*8m
Ihmisyys (Humanity Points):	EMP*10





# Taitolista

## ERIK OISTAIDOT

Viranomainen	Moniportainen pääsy viranomaistietokantoihin ja rekisteröityjen seurantaan.
Lavakarisma	Todellisen menestyksen avain lavalla, kohu-uutisissa ja tuubeissa.
Taisteluvaisto	Kouliintuneen taistelukenttäkirjaviisauden ulkopuolista eloonjäätitaitoa.
Media-uskottavuus	Johdonmukaisen mediakäyttäytymisen ABC.
Oma yhteisö	Oman heimon ja yhteisön lukutaito ja sen arvostus.
Cyberhakkerointi	Hakkeroinnin se seuraava muoto.
Kyberteknologia	Kybervarpaista otsalohkoon ulottuva teknologia.
Terveysteknologia	Elävän kudoksen elävänä pitämistä teknologisin keinoin.
Resurssit	Bisnesvaisto ja ymmärrys jokseenkin puhtailla pelisäännöillä.
Katudiiltaus	Bisnesvaisto rikollisuuden, väkivallan ja alamaailman lainalaisuuksilla.

## ULKONÄKÖ

Huoliteltu siisteys	Yksityiskohtien ymmärtäminen ja säihkyvyys ulkonäössä.
Tyylitietoisuus	Tapahtumiin oikein pukeutuminen. Muotitietoisuus.

## KEHOTYYPPI

Kestävyys	Vastustuskyky ja sitkeys. Myös likaisen veden juomiseen vaadittava taito.
Voimannäyttö	Kädenvääntö tai muu enimmäkseen fyysistä voimaa vaativa teko.
Uinti	Uimataito ja hengitystekniikka sekä kestävyys.

## HERMOT

Vapaa tahto	Kun Vapaa tahto on koetuksella käytetään tätä merkittävää indikaattoria.
Kuulustelu	Johdonmukainen ristikuulustelumetodi, joka on uskottava ja musertava.
Painostus	Aitojen pelkotilojen luomista toisessa ahdistavin ja psykologisin keinoin.
Vedättäminen	Lennessa keksityssä ja melko uskottavassa tarinassa pysymisen taito.
Kidutuksensieto	Paskan popin ohella myös totuusseerumien ja sähköshokkien yms sietoa.
Katu-uskottavuus	Turistilta tai neuvottomalta vaikuttamattomuuden taito.

## EMPATIA

Ihmistuntemus	Kylmä ja laskelmoiva arviointi ihmisen ulkoisesta olemuksesta.
Haastattelutaito	Johdonmukaista kuuntelemista ja oikeita kysymyksiä esittävän taito.
Johtajuus	Oikeaoppinen tehtävien delekoointi alaisille. Kuunteleva ja eteenpäin menevä.
Viettely	Ihmisen hurmaamiseen ja kiinnostuksen saavuttamiseen liittyvä taito.
Verkostoituneisuus	Asiassa pysyvä ja nimet muistava verkostoitumistaito. Sosiaalinen.
Taivuttelu	Tunnetason kaupankäyntiä ja oman agendan läpivientiä suostuttelulla yms.
Esiintyminen	Hyvää tilanteeseen heittäytymistä ja eheän vaikutelman luomista.

## ÄLY

Havainto	Yleinen aistihavainnosta jonkin asian tiedostamiseksi johtava taito.
Kirjanpito	Tympeä ja yleensä Bisnesboteille ulkoistettu taito.
Pörssi	Pörssikursseihin liittyvä taloudellisesti hyödyllinen sijoitustaito.
BitCoinit	Harmaalla sektorilla liikkuvan rahatalousjärjestelmän operointikyky.
Uhkapelit	Pohjimmiltaan raakaan logiikkaan perustuva "onni" pelipöydissä.
Tuotekehittely	Uuden tuotteen konseptointia ja sparrausta. Taloudellinen näkökulma.
Markkinointi	Mainonnan perusteista huipputempauksiin ja myyviin repliikkeihin.
Tutkimusmenetelmät	Yleinen tutkimusosaaminen niin tieteellisellä kuin rikostutkimuksen puolella.
Järjestelmänhallinta	Linux serverit ja muut + sulautetut järjestelmät.
Hakukoneet	Tiedonhakujärjestelmien johdonmukainen ja sujuva käyttö.
Ohjelmointi	Yleinen ohjelmointitaito.
Träkkääminen	Sisältää nettiohjelmointia. Mahdollista Träkkääminen.
Nettitaidot	Perustason tietoturva ja yksinkertainen nettiongelmanratkaisu.
Erämaataidot	Selviytyminen luonnossa rajallisilla apuvälineillä.
Piiteskely	Jopa päiviä kestävästä ensinnästä selviytyminen.
Sairausdiagnoosi	Sairaalalaitteilla tai ilman suuntaa-antava diagnoosi.
Sävellyskirjoitus	Artikkelien ja musiikkiteosten laadinta.
Yleistieto	Yleisten asioiden jäsentämistä kohtuullisen uskottavasti.
Pedagogiikka	Opettamiskyky. Pedagogiikka taso rajoittaa opetettavan tasoa.
Terapia	Taito parantaa Heikkouksia Singing Bowlien ja ammattimaisella terapialla.
Matematiikka	Laskennallista ja muuta päättelyä.
Historia	Tunnettuun historiaan perehtyneisyys (vaihtelee poliittisella tasolla),
Geologia	Kivien ja maaperän tuntemus.
Fysiikka	Fysiikan laskentakaavojen sekä luonnontieteellisen ajattelun taito.
Biologia	Biologisten ja luonnossa ilmenevien elävien kudosten tutkimustieto.
Kemia	Kemiallisten reaktioiden ja potentiaalien löytämisen taito.
Kasvitiede	Kasvillisuuden ja luonnon moninaisuuden käsityskyky.
Eläintiede	Eliölaajien tutkimukseen perehtyneisyys bakteeritasolta nisäkkäisiin.
Antropologia	Ihmistutkimus universaalina ilmiönä.
Kielet	Yleistä kielitutkimusta ja osaamista (merkitään mantereen mukaan).

## REFLEKSIIT

Hiipiminen (2)	Huomaamatta liikkuminen.
Aseestariisunta (2)	Yhden vapaan käden vaativa hämäytemppeleeseen nappaamiseen.
Uni-Kung Isku (2)	Universaalien taistelulajien iskutaitojen taso.
Uni-Kung Potku (3)	Universaalien taistelulajien potkujen taitotasoa.
Uni-Kung Lukko (2)	Universaalien taistelulajien lukkojen taso.
Uni-Kung Heitto (2)	Universaalien taistelulajien heittojen taitotasoa.
Uni-Kung Torjunta	Universaalien taistelulajien hyökkäysten torjuntataito.
Yleisurheilu	Jalkapallo, juokseminen, pituushyppy, koripallo yms.
Kaupunkiurheilu	Skeittaaminen, Par cour ja muut kummajaiset.
Talviurheilu	Hiihto, laskettelu, jääkiekko yms.
Nujakointi	Mielenosoituksissa ja baaritappeluissa menestyminen.

Tanssi	Tanssin opintoja perustasolta huipulle. Kehollista ilmaisua.
Autot	Henkilö- ja pakettiautojen kokoluokkaa vastaavien 4-pyöräisten ajotaito
Moottoripyörät	Mopojen ja moottoripyörien yms 2-3 pyöräisten ajotaito.
Dronet	Etäohjattujen droonien kontrollikyky MYÖS manuaaliohjauksessa.
Raskaat koneet	Traktoreiden, panssarivaunujen, kaivinkoneiden ja rekkojen ajotaito.
Kopterit (3)	Gyrokopterien, Osprey-koneiden ja helikopterien pilotointi.
Lentokoneet (2)	Lentotaito matkustajakoneista isoihin rupelikoneisiin.
Pienkoneet (2)	Lentotaito pienkoneista purjelentokoneisiin ja jopa 2-tasoiisiin.
Liiturit (2)	Liitureiden ohjaustaito.
Väistely	Lähitaisteluun liittyvä osumien välttely.
Torjunta	Jotain kättä pidempää vaativa torjuntataito. Kilpi tuo +2/+3 bonuksen.
Miekat	Miekkojenkäyttötaito (Katana, pistomiekka yms).
Kirveet&Lekat	Lähitaistelutaitojen nuija, aamutähti, kirves ja leka-osasto.
Kepit	Kaksikätesen keppien, keihäiden ja hilpareiden taito-osasto.
Jousiammunta	Varsijousien ja jousiaseiden käyttötaito.
Heittäminen	Dartin heitosta kranaatinheittoon kattava taito.
Lähitaistelu	Keppien ja kirveiden kanssa taisteluun tähtäävä taito.
Pistoolit	Yhdellä kädellä pidettävien tuliaseiden ammuntataito.
Konepistoolit	Pieniin automaattiaseseisiin keskittyvä, sarjatulen mahdollistava taito.
Rynnäkköaseet	Raskaisiin automaattiaseseisiin keskittynyt osa-alue.
Kiväärit	Metsästys ja tarkkuuskiväärien ja raskaan kiväärin ammuntataito.
Raskaat aseet	Tykkien ja sinkojen yms. käyttöön soveltuva taito.

## TEKNOLOGIA

Kyberhavainto	Cyberosien ja -ajan myötä ihmisaivoihin kehittynyt uusi "intuitio".
Ensiapu	Tärkeä yleistaito Stabiilointia silmällä pitäen. Ensiapupakkaus tärkeä!
Farmasiatieto (2)	Lääkkeiden historia, käyttö ja valmistus etenkin ihmisen näkökulmasta
Yleisteknologia (2)	Kuinka moottori toimii kuinka tietoverkot rakentuvat. Yleistä osaamista.
Lentoalustekn. (2)	Lentokoneiden monitahoiseen teknologiaan suuntautunut taito.
Liitoalustekn. (2)	Liitureiden anatomiaa, suunnittelua ja huoltoa kuvaava taito.
Avaruustekn. (3)	Avaruuden valloituksen kulmakivi. Laaja aihealue.
Kopteritek. (2)	Helikoptereiden suunnittelun ja gyrotekniikan osa-alue.
Turvateknologia (2)	Hälytysjärjestelmät, kryptaaminen, turvallisuusohjeet ja -ratkaisut
Audioteknologia	Huippulaatuisten äänitysten ja akustiikkaan liittyvien asioiden taju.
Aseteknologia (2)	Tietotaito aseseppäkyvyistä huipputeknologisiin sensoriaseisiin saakka
Kryotankkioperointi	Ruumispakastimien oikeaoppinen ja authorisoitu käyttö.
Purkutyöt	Oikeaoppinen rakennelmien ja suurten alusten purkumetodologia.
Naamioituminen	Valheellisen vaikutelman luomiseen liittyviä tekniikoita ja ratkaisuja.
Elektroniikka	Perinteisen transistori-kondensaattori piirilevyn hallintaa. Sähkön ABC.
Väärentäminen	Ridolta vaikuttavan (taide)esineen tai dokumentin kehittäminen.
Kuvataide	Kuvantekemisen tekniikat ja piirtäminen. Myös kuvamuokkaus.
Kamera&Video	Valokuva- ja videoilmaisun sekä kameroiden ja valaistuksen taju.
Tiirikointi	Magneettilukkojen antikryptografiasta riihen ovien munalukkosörkintään.

Varastelu	Huomaamaton esineiden poistaminen esimerkiksi toisten taskuista.
Musisointi	Musiikillinen ilmaisu ja laulaminen. Hieman instrumenttikohtainen.
Avaruusaluksset (3)	Avaruusalusnavigoinnin ja -järjestelmien käyttö. Mutkikas opeteltava.
Sukellusalukset (2)	Sukellusveneiden käyttöön ja navigointiin keskittynyt taito.
Laivat	Valtamerialusten ja pienempienkin paattien navigointiin ja luotsaukseen.

# Taidot

Hahmolomakkeella taitoa kuvaa arvo väliltä 0-10, joista arvoa nolla ei edes merkitä. Edellisessä Taitolistassa on joitakin taitoja, joiden jälkeen on joku luku suluissa, esimerkiksi Hiipiminen (2). Tämä on Taidon Vaativuustuokitus. Kaikki taidot kuuluvat pääsääntöisesti jonkin ominaisuuden alle. Taitoa voi yleensä yrittää käyttää myös ilman mitään tasoa (0). Taitochippien avulla Taitoja voi "oppia" lähes huipputasolle nopeasti.

## ERIKOISTAITOT JA HEIKKOUDET

Erikoistaidot tulevat puolestaan pelaajan valitsemasta hahmoluokasta, eikä muun luokan edustaja voi oppia niitä. Erikoistaitoihin ja Heikkouksiin liittyy joku ominaisuus. Cyberosia sisältää CyberPunk taitojen lisäksi myös roolikohtaisia Heikkouksia, jotka kehittyvät ja niitä voi saada lisää. Roolikohtaisen Heikkouden aloitusarvo on  $2d6/3$  (0-4). Rooliin kuuluvat Erikoistaidot ja Heikkoudet on esitetty edettävillä sivuilla Roolikuvauksissa.

## SALAINEN LISÄHEIKKOUS

Jos pelin pelaajat haluavat lisämaustetta peliin, valitaan sattumanvaraisesti (1d10) lisäksi jokin toinen Heikkous, joka saa modifionnin  $2d6/4$  (0-3). Lisäheikkous voi olla sama kuin roolikohtainen Heikkous. Lisäheikkous on hahmon oma salaisuus, jonka voi kertoa tai jättää kertomatta muille.

## ROOLITAITOPAKETTI

Pelaajahahmot saavat ERIKOISTAITON lisäksi vaihtelevan määrän Rooliin liittyviä lisätaitoja. Hahmonluonti vaiheessa pelaaja jakaa 50 pistettä mielivaltaisesti näille taidoille asteikolla 0-8. Taidon nimen jälkeen joidenkin taitojen kohdalla näkyy Vaativuustuokitus. Se kuvaa Taidon hintaa. Esimerkiksi Avaruusalukset (3), veisi 18 pistettä kehitettynä tasolle 6. Erikoistaidon tasolla on merkitystä Mainetta määritettäessä. HEIKKOUDEN vähentämiseen (tai jopa poistoon) kuluu aina 2 pistettä.

## IÄN MUKANA TULEVAT TAIDOT (Pickup Skills)

Hahmolle on pelin alussa lisätaitojen oppimista varten ÄLY + REF verran Pickup Skills pisteitä. Näitä pisteitä EI SAA LAITTAA Erikoistaitoon tai Roolitaitopaketin sisältämiin Taitoihin tai Heikkouksien parantamiseen. Esimerkiksi Soolo ei voi lisätä näitä pisteitä Lähitaisteluun tai vaikkapa Kiväärit-kykyynsä.

## TAITOTESTIT

Taitotesti tapahtuu kaavalla  $1d10 + \text{OMINAISUUS} + \text{TAITO}$ . Normaalisti Ominaisuutena käytetään Taitoon liittyvää Ominaisuutta, mutta poikkeuksia voi tulla vastaan. Tulosta verrataan tilanteesta riippuen joko TEHTÄVÄN VAIKEUSTASOON tai VASTUSTAJAN HEITTOON. Vaikeustasoa vastaan verrattaessa onnistuminen tulee samalla tai suuremmalla tuloksella. Referee määrittää tehtävän vaikeustason ohjeistusten mukaan. Jos mitellään esimerkiksi toisen pelaajahahmon kanssa käytetään VASTUSTAJAN HEITTOA vaikeustasona (ks. seuraava sivu).

TEHTÄVÄ/TILANNE	VAIKEUSTASO
Easy	10
Average	15
Difficult	20
Very Difficult	25
Nearly Impossible	30

## HEIKKOUTESTI

Heikkousteestiä ei voi tehdä sellaista heikkoutta kohtaan, jota hahmolla ei ole. Heikkousteesti tapahtuu kaavalla  $10 + 1d10 + \text{STAT} - \text{HEIKKOUS}$ . Tulosta verrataan tilanteesta riippuen joko TILANTEEN VAIKEUSTASOON tai VASTUSTAJAN HEITTOON. Pelaajan on heitettävä SAMAN tai SUUREMPI, jotta hän voittaa heikkoutensa. Jos heikkouteen liittyviä ominaisuuksia on useita, käytetään näistä matalinta SEN HETKISTÄ arvoa. Taitojen tavoin myös Heikkoudessa epäonnistuminen auttaa siitä paranemisessa (Katso KEHITYSPISTEET).

## VAIKEUSTASOA MUUTTAVIA TEKIJÖITÄ JA AJALLINEN KESTO

Kun TAITOTESTI tehdään, on yleensä Referee päättänyt miten vaikeaa onnistuminen on. Jos pelaajahahmo on esimerkiksi hyvin väsynyt, voi vaikeustasoon tulla vielä korotuksia. Esimerkiksi Häikäisevän kirkas alue +3 tai Mutkikas lukko +3.

Tehtävien vaatimille ajoille on suuntaa-antava taulukkonsa. Aika kuvastaa nopeaa onnistumista jossakin. Tämän vuoksi esimerkiksi jumittuneen aseiden korjaus kestää vain 5 minuuttia ja renkaan vaihtaminen autoon 5-6 minuuttia. Jos TAITOTESTI kuitenkin epäonnistuu ja uusintayritys on mahdollinen, pitkittyy kokonaiskesto.

## TAITOTESTI VASTUSTAJAN HEITTOA VASTAAN

Näissä tilanteissa molemmat heittävät taitotestin. Tasaluvulla aloittaja/tilanteen triggeröijä voittaa. Vastustajaa vastaan liittyvät taidot ja ominaisuudet tulisi valita sopiviksi, mutta yleensä kilpaillaan vastustajan samaa taitoa vastaan. Esimerkiksi valvontakameravartijalta huomaamatta luikahtaminen olisi 1d10+REF+Hiiviskely vastaan 1d10+ÄLY+Havainto.

Painostustilanteissa 1d10+HERM+Painostus vastaan 1d10+HERM+Painostus. Jos painostustilanne menisi fyysiseksi kädenväännöksi taitotesti olisi 1d10+KEHO+Voimannäyttö vastaan 1d10+KEHO+Voimannäyttö. Lähitaisteluita ei kuitenkaan tehdä pelkillä taitotesteillä esimerkiksi Uni-Kung Potku vs Uni-Kung Isku, sillä Lähitaistelut noudattavat Taistelusysteemin sääntöjä.

Vastaavasti lempeämmissä suostutteluissa 1d10+EMP+Taivuttelu vastaan 1d10+EMP+Taivuttelu. Tilanteita, joissa hahmo kilpailee omalla Fysiikallaan toisen Biologiaa vastaan voi olla vaikea keksiä.

## HEIKKOUS VASTAAN HEIKKOUS

Heikkous vastaan Heikkous heitoissa on kyse piinaavista asioista. Kun esimerkiksi Pelinarkoottinen ihminen alkaa arvostella jonkun Hörhöuskoa tai Varallisuusvainoharhaa, on tiedossa jotain takaisin vähintään samalla mitalla. Hävinnyt kiistää olevansa ongelmissa, mutta pyrkii vetäytymään tilanteesta mahdollisimman pian. Muuten hän määrittää vastustajansa viholliseksi (Vihollisten Hankkiminen). Lievemässä tapauksessakin on mahdollisuus Summittaiseen Aggressioon. Tilanne on verrattavissa Maine-mittelöön.

# ONNEN VAIKUTUS

Onnipisteitä voi käyttää pisteiden maksimimäärän verran per pelisessio. Niillä voi muokata kymmenensivuisen nopan tulosta suuntaan tai toiseen, mutta tästä aikomuksesta on kerrottava Referee:lle etukäteen, ja heiton jälkeen pisteitä on pakko käyttää vähintään 1.

## KRIITTINEN ONNISTUMINEN ELI "RÄJÄHTÄVÄ NOPPA"

CyberPunk 2020:n parasta antia on "räjähtävä noppa". Kaikkiin TAITOTESTI ja OSUMAHEITTO nopan fyysiseen lukuun 10 (merkitty usein noppaan "0") saa heittää uuden 1d10. Tämä mahdollistaa uskomattoman mäihän ja esimerkiksi osumisen kauempaa kuin maksimietäisyydeltä. HUOM: Onnipisteillä muutettu tulos EI MUUTU kriittiseksi onnistumiseksi.

## ...JA TAITOMÖHLINTÄ

Vastaavasti TAITOTESTEISSÄ (JA OSUMAHEITOISSA) fyysinen nopan silmäluku 1 aiheuttaa Möhlinnän. Seuraamukset on selvitettävä käytetyn ominaisuuden mukaan Taitomöhlintätaulukosta. Referee soveltaa taulukon tulosta tilanteeseen. Taisteluissa Möhlinnälle on omat taulukot. Onnipisteiden käyttöaiheet ESTÄVÄT MÖHLINNÄN. Tällöin Onnipisteitä kuluu minimissään 1. Joka tapauksessa hahmo saa Möhlinnästä aidossa tilanteessa IP:tä (Kehityspisteitä).

## Möhlintätaulukot (ÄLY, REF, TEK, EMP)

REFLEKSIT	SEURAUS (Taistelutilanteissa)
1-4	Ei möhlintää, mutta homma oli karata käsistä.
5	Ase putoaa otteestasi (tai aseettomassa taistelussa, kaatuminen)
6	Aseesi lipas/ammukset putoavat. Ase jumiutuu ilman Luotettavuusheitto-onnistumista.
7	Hämminkiä ja hässäkkää aseiden kanssa kunnes se hajoaa, jos epäonnistut Luotettavuusheitossa. Yksi vuoro menee joka tapauksessa säätämiseen.
8	Melee-ase lipeää tai tuliase laukeaa vahingoittaen sinua itseäsi. Heitä Osumapaikka ja Vahinko. Aseettomassa taistelussa suonenvetoa (suoraan 2 pistettä Vahinkoa, Suojat ei auta).
9-10	Yrität liian vaarallista temppua katastrofaalisilla seurauksilla. Vahingoitat jotakin ryhmäsi jäsenistä. Heitä Osumapaikka ja Vahinko.



<b>REFLEKSI</b>	<b>SEURAUS (Keholliset &amp; fyysiset taidot)</b>
1-4	Ei möhlintää, mutta vaikutat hieman urpolta temppusi epäonnistuessasi.
5-7	Homma epäonnistuu vahingoittaen sinua 1 pisteellä (Suojat ei auta). Vaaditaan onnistunut Häkelymisheitto.
8-10	Suorituksesi menee täysin pipariksi. Lihaksesi kramppaa tai kaadut ikävästi. 1d6 vahinkoa (Suojat ei auta). Jatkamiseen vaaditaan onnistunut Häkelymisheitto -1:llä.
<b>REFLEKSI</b>	<b>SEURAUS (ajaminen, lentäminen, droneoperaatio)</b>
1-4	Ei möhlintää, mutta ohjauksen virheesi herättää pahennusta.
5-6	Onnistut kurvaamaan ajoneuvollasi tai heilauttamaan lentolaitettasi niin, että siitä seuraa yhdelle laitteesta oljalle vahinkoa 1d6/2 pisteen verran (Suojat ei auta).
5-6	Mieto kolhintaa lähdön tai pysäytymisen aikana. Ajoneuvon kunnottaso laskee yhdellä.
7	Kolhintaa jonkun kanssa. Molempien ajoneuvojen kunnottaso laskee yhdellä. Korvausvaatimus.
8	Laitteen tyyppivika ilmestyy ja häiritsee sinua loppu matkan REF-2. Vika vaatii 30 minuuttia korjausta työkalupakilla.
9	Moottori vika. Laskeuduttava tai pysähdyttävä välittömästi. Kulkuneuvo vaatii uuden osan ja on hinattava. Korjaus voi kestää jopa kuukauden ja maksaa osineen 500eb (auto), 6000eb (lentokone), 80eb (drone).
10	Hirvittävä moka toisen liikenteessä olevan kanssa, jos muita ei ole paikalla kyseessä on ulosajo tai pakkolasku. Ajoneuvo(t) rikkoutuu korjauskelvottomaksi. Kaikille auton kyydissä olijoille suoraan 2d6 ja lentokoneessa olijoille suoraan 3d6 pistettä vahinkoa (suojat ei auta). Lisäksi vielä kolme kertaa Osumapaikka ja 4d6 Vahinkoa (suojat auttaa).
<b>EMPATIA</b>	<b>SEURAUS (Suostuttelu, Viettely)</b>
1-4	Ei möhlintää. He eivät usko sinua.
5-6	Sosiaaliset aiheet aiheuttavat negatiivisen latauksen. EMP-4 tuleviin heittoihin heidän osalta.
7-10	Sinut koetaan häiriöksi, joka pitäisi poistaa. 40% mahdollisuus, että tästä seuraa lähitaistelua. Poistumisaikaa 20 sekuntia.
<b>ÄLY</b>	<b>SEURAUS (Ongelman ratkaisu yms. tietopohjainen tehtävä)</b>
1-4	Ei varsinaista möhlintää, mutta asia ei ota ratketakseen. Aikaa kului.
5-7	Ajattelusi ei kulje yhtään. Tee Taivuttelu testi MEDIUM:ia vastaan vakuuttaaksesi paikallaolijat, että sinulla on homma hallussa.
8-10	Seuraus on negatiivinen ja potentiaalisesti vaarallinen (esim. huomaamaton ja iso virhe Ohjelmoinnissa, Kirjanpidossa, Sävellyksessä). Tee taivuttelutesti DIFFICULT:ia vastaan vakuuttaaksesi muut läsnäolijat, että tiedät mitä teet.
<b>ÄLY</b>	<b>SEURAUS (Havainto, Cyberhavainto)</b>
1-4	Joudut tarkistamaan havaintosi pariin kertaan siten että tilanne on muuttunut.
5-8	Näet tai havaitset jotain samankaltaista mutta virheellisesti esim. väärä henkilö.
9-10	Havaitset jotain aivan muuta ja tällä on negatiivinen seuraus. Heitä erikoinen 1d10+HERM+ÄLY heitto DIFFICULT:ia vastaan. Epäonnistumisella olet varma että kyseessä on pahat aiheet sinua vastaan.
<b>TEKNOLOGIA</b>	<b>SEURAUS (Korjaaminen, rakentaminen)</b>
1-4	Ei varsinaista möhlintää, mutta tehtävä ei etene yhtään. Aikaa kului.
5-7	Projekti menee huonompaan suuntaan. 20% mahdollisuus, että työkalusi hajoaa. Tehtävän vaikeustaso nousee seuraavalle (esim. AVERAGE -> DIFFICULT).
8-10	Projekti tai laite särkyvät korjauskelvottomaksi. Olisi hankittava uusi.

# Heikkouslista

## HEIKKOUDEN TASO SEURAUUS

1-2	Selviät vielä melko hyvin selittelyllä.
3	Heikkouksien Oireet tulevat konkreettisiksi.
4-5	Hahmon Rootiin liittyvä STATUS -2. Aiheutuu kerran tasossa.
6	Heikkouksien Oireet toteutuvat uudelleen.
7	Kerran viikossa Vapaan Tahton testi AVERAGEA vastaan tai Summittaista Väkivaltaa.
8	Vapaan Tahdon heitto DIFFICULT:ia vastaan kerran kuukaudessa. Epäonnistumisella Vihollisten Hankkiminen.
9	Teknoshokki joka päivä. Jos ei cyberasennuksia, psykoosi viikossa.
10	Vapaan Tahdon Menetykset Pysyvästi.

Hörhöusko "Telepatia ja alienit ovat jo täällä!"  
OIREET: Outoja lahoja ja uhrauksia (ÄLY/TEK -2). 30% mahd. Ennaltatietämiseen

Cyberzombismi "Olen arvokas korporaatiolleni!"  
OIREET: Korporaation etu oman edelle (LUCK -1, Cyberwaren Salasanavuoto)

Kommandosyndrooma "Radioaktiivinen ihminen on aina yksin"  
OIREET: Selustanturvaamispakkomielteitä. Misantropia (ONNI -1)

Varallisuusvainoharha "Kaikki havittelevat VAIN sitä mitä minulla on!"  
OIREET: Ympäriällä alkaa olla Joo-Joo-miehiä. Misantropia (ONNI -1)

Tietoturvatunari "Klikkaan aina OK ja käytän fiksusti yhtä salasanaa!"  
OIREET: Identiteettivarkauksia, Cyberwaren Salasanavuotoja

Peliriippuvuus "Pelaaminen on sosiaalista ja siitä VOI saada rahaa!"  
OIREET: Yllättäviä ajankäyttö- ja rahahuolia, huono keskittyminen (Awareness -2)

Päihderiippuvuus "Voisin lopettaa vaikka heti huomenna..."  
OIREET: Pitkät Krapulat (REF -1)

Teknologiausko "Teknologia on evoluution seuraava vaihe!"  
OIREET: Inspiraatiokato, 30% mahd. työttömyyteen, sairastelua & lääkekierre

Some-persoona "En varmasti ole kateellinen tai huomionkipeä narsisti!"  
OIREET: Some-Raivoja sekä Uusia Vihollisia (MEDIASSTATUS -2, Credibility -1)

Unettomuuslevottomuus "Ei auta unitäälle, ei urheilu!"  
OIREET: Silmäpussit (Awareness -1, ATT -1)

# Henkilöhistoria ja Varallisuus

Eurodollari, Aloitusrahat

Duunikuukaudet: Special ability\*(1d6/3)

Sitten taulukosta Special abilityn sarakkeesta kuukausilksa.

Lopuksi 1d6. 5 ja 6 = OLET TYÖTÖN!

Cryotankki! It wööks... Arkuissa nukkuminen myös.

Vihollisten Hankkiminen ja Sopiminen on esitelty myöhemmissä luvuissa.

[KESKEN]

# Kehityspisteet ja Statukset

Hahmon taitojen kehitystä manageroidaan IP:llä (Improvement Pointsit vastaavat useiden pelien EXP:iä). IP:t ovat kuitenkin TAITO- ja HEIKKOUSKOHTAISIA. Esimerkiksi Autot-taidon käytöstä tai opiskelusta saatua IP:tä ei voi siirtää vaikkapa Miekat-taitoon. Taitojen käyttöä on seurattava merkeillä: - epäonnistuminen (+1), + onnistuminen (+2), \* merkittävä onnistuminen (+4).

## IP:N HAALIMINEN JA TAITOJEN KASVATTAMINEN

Improvement Pointseja saa kolmella eri keinolla: Itseopiskelu, Kurssiopiskelu ja Kokemuksella oppimalla. Kun kasassa on 10 IP:tä, voi jotain taitoa nostaa nolasta yhteen. Yhdestä kahteen nosto vaatii 20 IP:tä jne. Joillakin Taidoilla on Vaativuusluokitus (2/3/4). Esimerkiksi Avaruusalukset (3) vaatii tasolta neljä viidennelle siirtymiseen jo 150 (5\*10\*3) IP:tä. Taidot ei kehity kesken toiminnan, vaan esimerkiksi nukutun yön ja mieluiten pelisession jälkeen tms.

## ITSEOPISKELU, LUKEMINEN JA SELF-HEALING

Itseopiskelussa karkea sääntö on 1 lukupäivä tuo yhden IP:n. Itseopiskelun heikkoutena on koulutetun ohjauksen ja kokeiden puute, eikä itseopiskelulla voi saavuttaa kuin tasot 1-2. Heikkouksien kohdalla tämä tarkoittaa "Self-Healing" aikeita. Niillä ei voi hankkia Heikkouden hoitoon IP:tä vakavempiin ongelmiin (taso 3+).

## KURSSIOPIKSELUT, OPETTAJA JA TERAPIA

Opettajalla on oltava korkeampi taso opetettavassa taidossa ja lisäksi hänellä on oltava riittävästi Teaching-taitoa. Opinnot eivät voi tuoda opettajan opetustaitoa tai opetettavaa taitoa korkeampaa tulosta. Karkea sääntö on 1-5 IP:tä per opetuspäivä, joita voi olla 1-2 viikossa.

Heikkouksien kohdalla on mahdollista päästä terapiaan, jos jostakin löytyy Terapia-taitoinen taitoinen henkilö, jolla on PIENEMPI lukema Heikkoudessa, mutta ei NOLLA. Lisäksi terapeutin Terapia-taidon tason on oltava SAMAN tai SUUREMPI kuin terapoitavan Heikkouden taso. Terapiasessio tuo karkeasti saman määrän IP:tä kuin Opetustunnit Taitojen kohdalla.

## KOKEMUKSELLA OPPIMINEN

Tätä oppimismuotoa pidetään haastavimpana ja antoisimpana. Tämä tarkoittaa seikkailuja ja pelaamista sekä taitojen käyttöä onnistuneesti. Myös epäonnistuneesta yrityksestä aidossa tilanteessa saa IP:tä. IP:t ovat taitokohtaisia ja yhdessä pelisessiossa myönnetään maksimissaan 6-24 IP:tä per taito. Arvo 24 tarkoittaisi kuusi merkittävää onnistumista samassa taidossa samalla pelikerralla. Heikkouksien kohdalle kertyy parantavaa IP:tä onnistuneista Heikkousteleistä ja hyvin pelatusta roolista.

## HEIKKOUSIEN PAHENEMINEN

Heikkoudet kasvavat yhdellä per pelisessio, jos pelimaailman aikaa kuluu sessioiden välillä riittävästi. Jos pelaajalla ei ole akuutisti mitään Heikkouksia, hän palaa Roolikohtaiseen Heikkouteensa suoraan tasolle 2. Jos Heikkouksia on useampia, saa pelaaja valita mikä Heikkouksista on mennyt huonompaan suuntaan. Vaihtoehtoisesti hän voi ottaa hahmolleen uuden heikkouden, joka alkaa tasolta 2.

## HEIKKOUSISTA PARANEMINEN

Heikkouteen liittyvää IP:tä käytetään siitä paranemiseen. Vaadittava pistemäärä määritetään samoin kuin Taitojenkin kohdalla. Esimerkiksi tasolle 8 äitynyt Päihderiippuvuus vaatii 80 IP:tä, jotta se paranisi tasolle 7. Kun pisteitä on tarpeeksi, ne maksetaan ja lisäksi tarvitaan onnistunut Heikkousteesti DIFFICULT (20) tasoa vastaan. Jos heitto epäonnistuu, on kyseessä "retkahtaminen", eikä taso laske, mutta IP:t vähenevät 2d10 (IP ei voi olla negatiivinen).

## ROOLIIN LIITTYVÄT STATUKSET, MAINE

KULTTUURI-STATUS	Rokkari	[ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][0][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
SOTILAS-STATUS	Soolo	[ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][0][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
IT-STATUS	Hakkeri	[ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][0][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
MEDIA-STATUS	Mediamoguli	[ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][0][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
LÄÄK ETIEDE-STATUS	Meditekki	[ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][0][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
TEKNOLOGIA-STATUS	Tekki	[ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][0][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
URHEILU-STATUS	Kyttä	[ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][0][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
ÖK YFIRMA-STATUS	Korporaatti	[ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][0][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
KRIMINAALI-STATUS	Fikseri	[ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][0][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
MYSTEERI-STATUS	Nomadi	[ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][0][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]

## STATUSRUUDUKKO JA STATUKSEN HYÖDYT JA HAITAT

Statusa kuvataan 10 erilaisella luvulla väliltä -10 ... 10. Nolla tarkoittaa tuntematonta. Positiivinen maine kuvastaa myös sitä kuinka paljon hahmoa kahdehditaan hänen omissa piireissä. Mitä kauempana nollasta Status on, sitä paremmin tunnettu henkilö on kyseessä. Status muutokset ilmoitetaan muodossa (Esim Kriminaali-status -2), jolloin se hyppää alimmasta tasostaan 2 ruutua vasemmalle.

Status "tahriintuu" pelatessa ja sitä merkitään Statusruudukkoon merkittävillä indeksinumeroilla. Isoin senhetkinen numero kuvaa nykytilannetta. Tilanne voi olla se, että esimerkiksi ansioituneen Mediamogulin uran lupaava nousu on sittemmin Systemaattisen Lokaanvientikampanjan (ks. luku CYBEROSIA: Se pimeä puoli) vuoksi kokenut kerralla pahan kolauksen. Esimerkkinä:

MEDIA-STATUS Mediamoguli [ ][ ][ ][ ][ ][ ][5][5][5][0][1][2][3][4][ ][ ][ ][ ][ ][ ]

## VÄLIEN SELVITTELY STATUKSELLA

Statussen ymmärtäminen on vaikea pala kenelle tahansa. Siksi voi aiheutua välienselvittelytilanteita, joissa vaaditaan HERM+1d10+STATUS heitot molemmille osapuolille. On jopa tilanteita, joissa eri alojen Statukset kamppailevat keskenään. Riippuu tilanteesta voiko välienselvittely eskaloitua taisteluksi. Yleensä hävinnyt vetäytyy tilanteesta eikä jää pilkattavaksi. Purkautumaton tilanne voi tarkoittaa Summittaista Aggressiota tai jopa suoraa Vihollisten Hankkimista (Löytyvät luvusta CYBEROSIA: Se pimeä puoli).

# Suojapistteet (SP)

Suojapistteet (Stopping Points) vähentävät osumasta tulevaa fyysistä damagea. Muos suojaamattomalla henkilöllä/oliolla on yleensä SP:tä BODY TYPE:stä (KEHO) riippuen.

BODY TYPE		Luontainen SP	
2	Very Weak	-0	
3-4	Weak	-1	
5-7	Average	-2	
8-9	Strong	-3	
10	Very Strong	-4	
11	Superhuman	-5	* vaatii kybernetiikkaa

Tämän lisäksi hahmon ihokudosta on saatettu räätälöidä kestävämmäksi (Esim. Weave Skin). Originaaleista säännöistä poiketen hahmolla voi olla muokatun ihon lisäksi maksimissaan KAKSI suojaa päällekin, jos suojien tyyppi sen mahdollistaa. On esimerkiksi mahdotonta pukea kaksi Laminaattihaarniskaa päällekin.

## RASKAS SUOJAUS HIDASTAA REFLEKSEJÄ

Suojat eivät MetalGear:ia lukuunottamatta hidasta liikkumista vaan huonontavat taistelukykyä sekä lento- että meleeaseilla. Kaikkien suojausten Taakkaluku (TL) lasketaan lopuksi yhteen ja tästä muodostuu potentiaalinen REF-vähennys. Hahmolomakkeessa REFLEXES:illä on alkuperäisarvo ja vieressä tila muutetulle arvolle.

## LÄVISTÄVÄT LUODIT JA LEIKKAAVAT TERÄT\*

Jos vahinkoa yritetään aiheuttaa lävistävillä luodella tai teräaseella leikaten, on huomioitava listan tähdellä \* merkityt suojat. Huonosti lävistämistä kestäviä suojuuksia kantavaan Osumakohtaan tulee lävistävillä aseilla 1d10 lisävahinkoa normaalin Vahingon lisäksi. Jokainen lävistys huonontaa kyseistä suoja (-1 SP).

SUOJATYYPPEJÄ	SP	TL	HINTA	ALUE
Vaatteet*	0	0	?	Kädet, torso, mahd. jalat
Raskas nahkahaarniska	4	0	50,00	Kädet, torso, mahd. jalat
Kevlar T-paita*	10	0	90,00	Torso
Metallikypärä	14	0	20,0	Pää
Kevyt haarniskarotsi*	14	0	150,00	Torso, kädet
Haarniskarotsi*	18	+1	150,00	Torso, kädet
Kuvesuojatakki	20	+1	200,00	Torso
Kuvesuojahousut	20	+1	200,00	Jalat
Nylonkypärä	20	0	100,00	Pää
Raskas haarniskarotsi*	20	+2	250,00	Torso, kädet
Paksu panssaripaita	25	+3	250,00	Torso
Laminoitu Metal Gear**	25	+2	800,00	Koko keho

\*) Suoja on heikko leikkaavia teriä ja lävistäviä luoteja vastaan. (Lisädamage +1d10)

\*\*\*) Liikkuminen (LIKK) on puolet normaalista ilman jalkalihaskorjauksia tai kokonaisa Cyberjalkoja.

MAHDOLLISIA SUOJIA YMPÄRISTÖSSÄ	SP	ALUE<<<<<<<<<
Maastoutuminen (nouseminen 1 VUORO)	10	Torso, jalat**
Liuskekivi/rapattu seinä	5	Koko keho*
Kiviseinä	30	Koko keho*
Iso puu/palkki	30	Koko keho**
Ohuempi puu/palkki	10	Torso, pää**
Tiiliseinä	25	Koko keho*
Betonilaattaseinä	10	Koko keho*
Puuovi	5	Koko keho*
Raskas puuovi	15	Koko keho*
Teräsovi	20	Koko keho*
Auton runko/ovi	10	Koko keho*
Panssaroidun auton runko/ovi	40	Koko keho*
AV-4:n runko	40	Koko keho*

Edellä on lista erilaisista paikoilla olevista suojusta LENTORASEITA vastaan. Maastoutuminen vaatii riittävästi tilaa (normaalin auton sisälle ei voi maastoutua). Maihin heittäytyminen on välitöntä, mutta nouseminen vie yhden vuoron.

\*\*) Suoja voi olla vain osittainen ja se pätee vain tietystä suunnasta.

\*) Suoja on kaikki osumapaikat kattava, mutta jos ampuminen tapahtuu samaan aikaan, jää asetta käyttävä(t) raaja(t) ja pää ilman mahdollista suoja ympäristössä.



## ERIK OISPUETTAVAT

Seuraavat hi-tech tuotteet eivät ole kyberneettisiä vaan käytettävissä ilman NEURALWARE implanttia. Ne eivät tosin voi tuplata vastaavien kyberneettisten versioidensa tehoa päällekkäiskäytöllä. Akkusysteemit ovat kehittyneet vuosien 2020 sääлтävistä litiumlätkestä, jotka paljastuivat kauko-idässä nopeasti kasvaneen talousmahdin salajuoneksi jo vuonna 2028. Kevyt käyttö mahdollistaa kolminkertaisen käyttöajan.

### TAISTELUHANSIKK AAT (950,00) (AKKU: VIIKKO raskasta käyttöä)

Hydrauliset taisteluhanskat mahdollistavat 3d6 rutistus damagen ja 2d6 nyrkillälyönnin. Niissä on laajennuspaikat kolmelle CyberAseelle tai vastaavalle CYBERWARE CyberK äsi optiolle LUKUUNOTTAMATTA Hydrauliiikka Junttaimia (Hydraulic Ram).

### ÄLYLASIT (200,00) (AKKU: KUUKAUSI aktiivikäyttöä)

Älylasit ovat sangalliset (ei piilotinssejä) kakkulat, joilla saa enintään 4 cyberooptista optiota (samanhintaisia kuin CYBERWARE versiot). Laseissa on SmartGun kytkentä, joka mahdollistaa Tähtäysoptiikan käytön (+1 ampuma-ase hyökkäyksiin).

## KORVARADIO

[KESKEN]

### ERILLINEN KEHOTEHOSTIN (Eri hintaisia) (AKUT: 2 PÄIVÄÄ raskasta käyttöä)

Tämä raajojen liikkeitä tarkasti monitoroiva eksoskeleton (Linear Frame) antaa supervoimat. Tehokkuuksia on kolmea luokkaa: Sigma, Beta ja Omega. HUOM: Tehokkuudet vastaavat muuten NEURALWARE:n kautta kytkettäviä kehotehostimia, mutta käytössä on REF-2 kömpelyys.

# Antiikki- ja Meleeaseet

Kätkevyys: P = Pocket/pants, J = Jacket/Shoulder Rig, L = Long Coat, N = Not hideable

Yleisyys: E = Excellent, C = Common, P = Poor, R = Rare

Ase (Tyyppi/DH-Muutos/Kätket./Yleisyys)	Vahinko (Amm)	Lipas	ROF	Luotett.	Matka	Hinta
Nuija (Melee,0,L,C)	1d6	NA	NA	NA	1m	0eb
Veitsi (Melee,0,P,C)	1d6	NA	NA	NA	1m	1-20eb
Pitkä miekka (Melee,0,N,C)	2d6+2	NA	NA	NA	1m	20-200eb
Iso kirves (Menee,-1,N,C)	2d6+3	NA	NA	NA	1m	20eb
Nunchakut (Melee,0,L,C)	3d6	NA	NA	NA	1m	15eb
Naginata (Melee,0,N,P)	3d6	NA	NA	NA	2m	100eb
Shuriken (Melee,0,P,C)	1d6/3	NA	NA	NA	Heitto	2-3eb
Stilette (Melee,0,P,C)	1d6/2	NA	NA	NA	1m	15eb
Nyrkkirauta (Melee,0,P,C)	1d6/2	NA	NA	NA	1m	10eb
Raskas leka (Melee,-2,N,C)	4d6	NA	NA	NA	1m	20eb
Moottorisaha (Melee,-3,N,C)	3d6+1	NA	NA	NA	1m	80eb
Keihäs (Melee,+1,N,C)	2d6+1	NA	NA	NA	2m	30eb

Ase (Tyyppi/DH-Muutos/Kätket./Yleisyys)	Vahinko (Amm)	Lipas	ROF	Luotett.	Matka	Hinta
S&W Combat Magnum (Pistol/+1/J/C)	2d6+3 (B)	6	2	Very	80m	200eb
Llama Comanche (Pistol/0/J/R)	4d6 (D)	6	1	Sta	80m	400eb
Colt 0.38 Detective (Pistol/+1/J/C)	1d6+2 (A)	6	1	Very	80m	300eb
UZI (SMG/+1/J/C)	2d6+1 (C)	30	20	Sta	80m	500eb
Vz61 Skorpion (SMG/+2/J/P)	1d6 (A)	20	25	Very	80m	450eb
Bushmaster (SMG/0/L/R)	4d6 (D)	30	20	Sta	100m	600eb
AK 47 (Rifle/0/N/E)	5d6 (E)	30	20	Very	100m	650eb
M-16 (Rifle/+2/N/C)	4d6 (D)	30	25	UnRe	100m	600eb
Winchester M70 (Rifle/+3/N/C)	5d6+1 (F)	5	1	Very	400m	500eb
CAWS (Shotgun/0/N/R)	4d6 (H)	10	2	Sta	40m	500eb

# Varusteet ja gearit

TUOTE	HINTA	PAINO	KUVAUS
Kansalaisen housut	15eb	0.5kg	Geneerinen ja edullinen, melko kestävä housutyyppi
Kansalaisen paita	10eb	0.5kg	Vastaava geneerinen paitamalli
Kansalaisen takki	25eb	1.0kg	Lyhyehkö takkimalli
Kansalaisen kengät	20eb	1.0kg	Semilaadukas peruskenkätyyppi
Kaulakorut	10-100eb	“0”kg	Useita eri malleja ja materiaaleja
Rannereniat, sormukset	10-100eb	“0”kg	Pääsääntöisesti hopeaa tai kultaa
Aurinkolasit	5-50eb	“0”kg	Lukuisia eri malleja, peilaavina tai ilman
Piilolinssit	100eb	“0”kg	Ei-kyberneettiset kontaktilinssit
Lippikset, Pipot, Pähineet	2-10eb	“0”kg	Useita eri tyyppisiä ja eri hintaisia

[KESKEN]

# Vuoro, Aloite ja Ampuminen

Toimintaosuuksissa vaihdetaan pelimuoto TAPAHTUMISTA (pari minuuttia - puoli tuntia) VUOROIHIN (3.2s), jonka aikana jokainen pelaaja tekee jotakin. Kuolemassa olevalle hahmolle heitetään heittää Kuolemaheittoja ja vahinkoa ottanut/säikähtänyt heittää myös Häkelymis-heittoa pysyäkseen "edes jotenkin tajuissaan". Kunnossa olevat hahmot heittävät Aloitetta, Osumaheittoa ja mahdollisesti Osumapaikkaa kuin myös Damagea yms.

## MITÄ VUOROSSA VOI TEHDÄ?

- Liikkua maksimillaan LIIK \*3 metriä. Ryömimisnopeus LIIK /2+1 metriä.
- Heittää tai ampua valitulla aseella ja Ammuntatavalla (riippuu aseesta).
- Tehdä Melee hyökkäyksen lähitaisteluaseella tai ilman. Uni-Kung potkut, lukot, heitot ja iskut ovat Melee hyökkäyksiä.
- Yrittää Aseestariisuntaa lähitaistelutilanteessa.
- Nousta jalkeille (Maastoutumisen tuoma suoja poistuu).
- Aloittaa Tähtäämisen (+1 tuleviin lentoasehyökkäyksiin 3 vuoron ajaksi. K s Tähtääminen).
- Ladata aseeseen uuden lippaan tai vaihtaa aseeseen.
- Hypätä ajoneuvoon tai poistua siitä.
- Korjata jotain pikaisesti. Jumiutuneen automaattiaseseen korjaaminen 1d6 vuoroa.
- Suorittaa jonkin muun toiminnon. Tällaisia ovat Chipin vaihdot, kipulääkeampullin päsäytys, internethaku, huutaminen, yksinkertainen radiokommunikaatio tai vaikkapa hissin napin painaminen.

## ALOITE = REF + 1d10 (+Bonukset)

Korkeimman arvon omaava taho aloittaa. Asiat voivat tapahtua myös samaan aikaan. Jos RYHMÄALOITE on käytössä, 1d10 heitetään vain kerran ja kaikki soveltavat samaa nopan tulosta. Aloitetta EI VOI MÖHLIÄ fyysisellä silmäluvulla 1.

## KUOLEMA- JA HÄKELTYMISHEITOT ENSIMMÄISENÄ

Häkeltymis- ja Kuolemaheitot heitetään ensimmäisenä ennen aloitetta. Tämä nopeuttaa taistelun kulkua, sillä tajuihin ja henkiin jäämisen voi selvittää heti Vahinkoa saatuaan.

## YLLÄTYS (+5 Aloite yhden vuoron ajan)

YLLÄTYKSESSÄ yllättäjällä on +5 Aloitebonus YHDEN vuoron ajan. Yllätys ei onnistu normaaleissa taistelutilanteissa, vaan vaatii valmistautumista ja/tai onnistunutta hiiviskelyä tms. Tämä etu säilyy vain, jos yllätettävän huomiota voidaan häiritä lisää merkittävästi joka vuorolla.

## VIMMA (+3 Aloite, -3 OsumaHeitto)

VIMMA (Snapshot) parantaa Aloitetta +3, mutta huonontaa Osumaheittoa -3. Lisäksi Vimma estää Tähtäysoptiikan (Scope) edut ja katkaisee Tähtäämisen.

## KAHDEN ASEEN TAKTIIKAT JA ASEESTARIISUNTA

Kaksikäsinen taistelu, esimerkiksi klassinen Tuupajamatikki-Lara on mahdollista, mutta se aiheuttaa molempiin Osumaheittoihin -3. Sama pätee myös vaikkapa kahdella miekalla taistellessa. Tähtäämistä ei voi yhdistää Kahden Aseen Taktiikoihin.

Aseestariisuntayritys tehdään aloitteen mukaisessa järjestyksessä käyttäen TAITOTESTIÄ 1d10+REF+Aseestariisunta VS 1d10+KEHO+Aseestariisunta.

ASELAJI	ESIMERKIKSI	SOVELLETTAVA TAITO (Ampumatapa)
Meleease	pistomiekka, nuija	Fencing/Melee (yksi isku)
Heitto	shuriken, heittoveitsi	Throwing (yksi heitto)
Jousiase	varsijousi, pitkäjousi	Archery (yksi)
Pistooli	Colt, Magnum 22	Pistoolit (yksi)
Konapistooli	Uzi	Konapistoolit (yksi, Lyhyt- tai Täyssarja)
Rynnäköase	AK 47	Rynnäköaseet (yksi, Lyhyt- tai Täyssarja)
Kivääri	Metsästyskivääri	Kiväärit (yksi)
Raskas ase	Liekinheitin	Raskaat Aseet (yksi)
Raskas ase	Kranaatti	Throwing (yksi)

## YLEINEN "Osuma" eli OSUMAHEITTO: 1d10+REF+Taito(+Bonukset)

Lähitaistelussa on heitettävä (Melee ja Uni-Kung) 1d10+REF+Taito(+Bonukset) vs vastustajan Uni-Kung-torjunta, Väistely tai Torjunta (jos vastustajalla on melee-ase). Hyökkääjä osuu saadessaan saman tai suuremman luvun.

Ampuma- ja Heittoaseissa 1d10+REF+Taito(+Bonukset) heittoa verrataan Etäisyysluokka-taulukon Osumalukua vastaan, niin ikään sama tai suurempi. Riippuu Aseajista mitä Taitoa käytetään. Bonuksia voi tulla Tähtäämisestä tai Ammuntatavasta. Ampumatapa liittyy enimmäkseen sarjatuliaseisiin.

ETÄISYYSLUOKKA	OSUMALUKU (Hit Number)
Point Blank (Hyvin lähellä tai kiinni, max damage)	10
Close (Etäisyys 1/4 aseeseen kantamasta)	15
Medium (Etäisyys puolet aseeseen kantamasta)	20
Long (Etäisyys max. aseeseen kantama)	25
Extreme (Etäisyys 2 kertaa aseeseen kantama)	30

## TÄHTÄÄMINEN (+1 Osumaan, max 3 vuoroksi)

TÄHTÄÄMISELLÄ tarkoitetaan tilannetta, jossa kohde ei katoa näkyvistä. Tähtääjällä on oltava aikaa asettua aseisiin, eikä hän aio liikkua. Tähtäämisen aloittaminen vie yhden vuoron ja se antaa Osumaheittoon +1 maksimissaan 3 vuoron ajan.

## OSUMAPAIKKAAN TÄHTÄÄMINEN (-4 Osumaan)

Osumapaikkaan Tähtäämisessä yritetään osua vastustajaa huonosti suojattuun Osumapaikkaan ja tämä on verrattain vaikeaa.

## KRIITTINEN ONNISTUMINEN

Kuten TAITOTESTISSÄKIN, fyysisellä nopan lukemalla 0 (=10) on mahdollista heittää mukaan yksi 10-sivuinen noppa lisää. Jos lopullinen tulos ei pääty Möhlintään, tulee Vahinkoon Osumaheiton kymmenien verran bonusta (esim OH 28: +2 pistettä).

## OSUMAMÖHLINTÄ

Osumaheiton fyysisellä nopanluvulla 1 tapahtuu möhlintä. TAITOTESTIEN tavoin möhlinnän voi korjata, mikäli on etukäteen kertonut Referee:lle käyttävänsä ONNER (maksaa vähintään yhden ONNI-pisteen). Osumamöhlinnälle on oma taulukko, joka vaatii 1d10 heiton.

## LÄHITAISTELU (Melee ja Uni-Kung)

Uni-Kung taistelulajin Torjuntaa taitoa käytetään vain Uni-Kung-hyökkäyksiä tai aseettomana taistelevaa vastaan. Jos kimppuun käydään Melee-aseilla, on puolustustaitona aseettomalla Väistely. Jos kohteella on jotain kättä pidempää, hän voi käyttää puolustautumiseen Torjuntaa tai Väistelyä. Lyöjän KEHO:sta tulee bonusta damageen samoin Uni-kung hyökkäyksen tasosta. Heittojen ja lukkojen vahingot menevät suojapisteiden "läpi".

Uni-Kung Vahinko BONUS (määrittyy käytetystä taidosta)

0: UK Vahinko = +0

1-3: UK Vahinko = +1

4-6: UK Vahinko = +2

7-9: UK Vahinko = +3

10: UK Vahinko = +4

Onnistunut Uni-Kung isku: Vahinko 1d6/2+K EHOBONUS+UK Vahinko.

Onnistunut Uni-Kung heitto: Vastustaja lentää maahan. 1 piste vahinkoa ja 1 vuoro nousemiseen

Onnistunut Uni-Kung potku: 1d6+K EHOBONUS+UK Vahinko. Kaatuminen, jos Häkeltyminen.  
1 vuoro nousemiseen.

Onnistunut Uni-Kung lukko: Jos ei Häkelly, Vahinko 0+UK Vahinko. Jos Häkeltynyt, 1+UK Vahinko, muutoin vapautuu lukosta.

## PISTOOLIT, KONEPISTOOLIT, RYNNÄKKÖKIVÄÄRIT JA KIVÄÄRIT

Osumaheitossa on käytettävä sovellettavaa taitoa. Konepistoolilla yksittäistulta ammuttaessa voi käyttää Pistoolitaitoa. Rynnäkkökivääreillä yksittäiset laukaukset voi ampua Kivääritaitoa käyttäen. Jos käytetään yksittäistulta, on joidenkin Pistoolien ja Kivääreiden kohdalla ampua kaksi kertaa vuorossa (ks. Tulinopeus).

## AUTOMAATTIASEET, OSUMAMÖHLINTÄ

Automaattiaseille on oma Möhlintätaulukko. Kyseessä on Automaattiaseen Jumiutuminen. Taulukosta on heitettävä LUOTETTAVUUDEN mukaan. Jumiutuneen Automaattiaseen toimintakyvyn palauttaminen vie 1d6 VUOROA. Onni on käytettävissä.

ASEEN LUOTETTAVUUS	1d6 JUMIUTUU luvuilla
Very Reliable	1
Standard	1,2
Unreliable	1,2,3

## AUTOMAATTIASEET, Ampumatapa: LYHYT SARJA

Automaattiaseiden yleinen ampumamoodi, joka antaa CLOSE ja MEDIUM etäisyysluokassa +3 bonuksen Osumaheittoon. Osuman tullessa heitetään 1d6/2, jolla selvitetään montako osumaa muutamalla luodilla tuli. Nämä osumat tulevat samaan Osumapaikkaan ja on heitettävä osumien Vahinko/Vahingot.

## AUTOMAATTIASEET: LYHYT SARJA, LIPPAAN TYHJENEMINEN

Automaattiaseiden lipas tyhjenee fyysisellä Osumanopan luvulla 8. On heitettävä 1d6 ja luvuilla 1,2,3 Osumaheitto hylätään. Luvuilla 4,5,6 Osumaheitto käytetään normaalisti. Molemmissa tapauksissa lipas tai ase on vaihdettava. Lipas ei tyhjene vaihdon jälkeen heti uudelleen. Mikäli samalla lippaalla on ammuttu 3+ kierrosta, on taistelun päätteeksi vaihdettava uusi lipas tai täytettävä se. Asekohtaisesti, jos ROF ON SAMA TAI SUUREMPI kuin lippaan koko, myös fyysinen numero 3 aiheuttaa lippaan tyhjenemisen.



## AUTOMAATTIASEET, Ampumatapa: TÄYSSARJA

Täyssarjassa heitetään Tulinopeuden mukaan 1d6-1/1d6/1d6+1 Osumaheittojen määrä. Lisänopan tulosta ei voi korjata Onnella, mutta se on aina minimissään 2. Vuoronsa alussa ampuja määrää, mihin kohteisiin hän yrittää osua (kohteiden on oltava samassa suunnassa, noin 90 asteen sektori). CLOSE etäisyydellä kuhunkin kohteeseen osoitettu osumanoppa tuo heittoon +1 (esimerkiksi, jos Osumaheittoja tulee 3 ja ampuja suuntaa ne samaan kohteeseen, tulee CLOSE etäisyydellä kaikkiin heittoihin +3 bonus). Kaikille Täyssarjan osumille heitetään oma Osumapaikka ja Vahinko.

## AUTOMAATTIASEET, TÄYSSARJAN RAJOITUKSIA

Jumittunut ase neutraloi jäljelle jäävät Osumaheitot. Heitot on heitettävä siis yksitellen (mielellään isolla kasalla 10-sivuisia). Makuulta ammuttu Täyssarja on suunnattava vain yhteen kohteeseen. Täyssarjaa ei voi ampua ilman Tulinopeuden verran jäljellä olevia ammuksia, eikä sitä voi ampua lippaasta, josta on ammuttu lyhyitä sarjoja. TÄYSSARJALLA ampussa ei ole mahdollista käyttää Tähtäysoptiikkaa tai Tähtäystä.

## HAULIKOT

Haulikon haulit muodostavat haulipilven, joka leviää kauemmilla etäisyyksillä. Haulipilvi mahdollistaa MEDIUM:illa ja LONG:illa useaan kohteeseen yhdellä laukauksella osumisen, jos kohteet ovat lähekkäin. Haulikolla ammuttaessa Osumaheitto on pelkkä 1d10. Luku 1 on MÖHLINTÄ. Ohi ammutut paukut näkyvät taulukosta ja Kriittisellä Osumalla saa Vahinkoon +1 jokaisesta kymmenestä heiton tuloksessa (Esimerkiksi nopan luvut 10 ja 5 = 15. Vahinkobonus +1). Osuman tullessa heitetään 1d6/2+1 silte, kuinka moneen Osumapaikkaan osuu hauleja ja heitetään lopuille paikoille kerran Vahinko. Haulikon tyyppistä riippuen Vahinkoon voi tulla -1, 0 tai +1. EXTREME etäisyydelle ei voi osua. Haulikolla ei voi ampua makuulta, eikä Tähtääminen auta. Body Type VERY WEAK (2) kykenee ampumaan haulikolla vain joka kolmas vuoro ja WEAK (3-4) vain joka toinen vuoro. Nopeasti ammuttavalla haulikko voidaan ampua 2 kertaa vuorossa.

Etäisyys	HAULIPILVI	Vahinko	Möhlintä	Ampuu ohi	Kriitt. Osuma
POINT BLANK	1 kohde	2d4	1	-	10
CLOSE (1-12m)	1m <sup>2</sup>	4d6	1	2	10
MEDIUM (12-24m)	2m <sup>2</sup>	3d6	1	2-3	10
LONG (24-48m)	3m <sup>2</sup>	2d6	1	2-4	10

## KRANAATIT, MUOVIRÄJÄHTEET JA ALUE-EFEK TIT

Kranaatteja on useita eri tyyppiä ja kaikki räjähteet aiheuttavat alue-efektin. Kranaatin heiton kantama on KEHO\*8m, josta vähennetään 10 metriä per täysi kilo. Yleisimmät kranaatit ovat noin 0,5kg. Kranaatin Osumahettiin käytetään kaavaa 1d10+REF+Heittäminen. Ohi menneen Kranaatin kohdalla on heitettävä 1d10. Luvuilla 9-10 kranaatti laskeutuu kauas. Luvuilla 1-8 se laskeutuu lähistölle olettaen, että ympäristö mahdollistaa sen. Lähistölle laskeutunut Kranaatti tekee puolet vahinkoa kaikille kohteille, jotka eivät onnistu välittömästi suojautumaan (mm. Maastoutumalla). Kranaatti tai räjähdde voi räjähtää kaukana, kohdalla tai lähistöllä.

RÄJÄHDYK SEN ETÄISYYS	1d10	SEURAU S
Kohdalla räjähtävä		Vahinko
Lähistöllä Pohjoinen	1	Häkeltymisheitto. Epäonnistumisella Vahinko/2.
Lähistöllä Koillinen	2	Koillinen. Epäonnistumisella Vahinko/2.
Lähistöllä Itä	3	Itä. Epäonnistumisella Vahinko/2.
Lähistöllä Kaakko	4	Kaakko. Epäonnistumisella Vahinko/2.
Lähistöllä Etelä	5	Etelä. Epäonnistumisella Vahinko/2.
Lähistöllä Lounas	6	Lounas. Epäonnistumisella Vahinko/2.
Lähistöllä Länsi	7	Länsi. Epäonnistumisella Vahinko/2.
Lähistöllä Luode	8	Luode. Epäonnistumisella Vahinko/2.
Kaukana räjähtävä	9-10	Kova melu yms.

## K AASUPILVET

Kaasupilvi hävenee vasta taistelun päätyttyä. Pilvi voi siirtyä tuulen mukana ja tämä määritetään hieman samoin. Luvuilla 9-10 kaasupilvi pysyy paikallaan. Luvuilla 1-8 se siirtyy numeroituun ilmansuuntaan (katso suunta edellisestä taulukosta) olettaen, että ympäristö antaa tämän mahdollisuuden. Jos kaasuu on sakeaa, Havainto -2.

K AASUTYYPI	VAIKUTUS ALUEELLA
Kyynelkaasu	REF-2
Bakteerikaasu	REF-4. Sairastuu päiväksi, taistelun jälkeen REF-2
Tainnutuskaasu	Häkeltymisheitto. Epäonnistumisesta nukahtaminen
BioMyrkkykaasu	4d6 Vahinko
Eliminointikaasu	7d6 Vahinko
HermoMyrkkykaasu	8d10 Vahinko

## LAZER ASEET

LAZER aseet: 10:n norminopan päkki, josta voi käyttää 1-5 kerralla.  
Näissä on molemmissa 1 tunnin latausaika. Laserilla jopa vain 1d6 shottia/h.

[KESKEN]

## MIKROALTO-ASEET

MICROWAVER: 1d6 burn damage ja suojaamattomalle cyberwarelle omat sivuefektit  
Tälle on taulukkonsa

[KESKEN]

## ETÄ-LAMAUTTIMET, ILMA-ASEET, NAULAPYSSYT

Patterni.  
[KESKEN]

## HAPPO-

Patterni.  
[KESKEN]

## MINI-OHJUKSET/SINKO

Patterni.  
[KESKEN]

# Vahinko ja Stabilointi

Osumapaikka määritetään humanoidi tyyppisen kohteen kohdalla 1d10 heitolla. Ohessa myös KEHO:sta johtuva luonnollinen Suojapisteiden määrä.

OSUMAPAIKKA	TULOS d10	KEHO	LUOKITUS	Perus SP
Pää	1	2	Very Weak	-0
Oikea käsi	2	3-4	Weak	-1
Vasen käsi	3	5-7	Average	-2
Torso	4-6	8-9	Strong	-3
Vasen jalka	7-8	10	Very Strong	-4
Oikea jalka	9-10	11	Superhuman	-5*

Vahinko heitetään nopilla aseiden ja osuneiden luokituksen mukaisesti (esim 2d6+2). Vahinkoon tulee Body Tyyppistä Heittoaseelle tai Melee- ja Lähitaisteluissa Vahinkomuutos seuraavasta taulukosta. ON syytä muistaa Lävistävät Luodit ja Leikkaavat Terät, joihin tietyt Suojat tehoavat vain puolella teholla. Kriittinen onnistuminen Osumaheitossa antaa heiton lopputuloksen kymmenien määrän verran bonusta Vahinkoon.

BODY TYPE	LUOKITUS	LÄHITAISTELU/MELEE/HEITTO VAHINKOBONUS
2	Very Weak	-2
3-4	Weak	-1
5-7	Average	0
8-9	Strong	+1
10	Very Strong	+2
11-12	Superhuman	+4*
13-14	Superhuman	+6*
15+	Superhuman	+8*

\*) vaatii kybernetiikkaa

## SUOJAPISTEIDEN VAIKUTUS

Saadusta vahingosta vähennetään Osumapaikan SP. Hahmolomakkeella SP:hen kannattaa jo valmiiksi laskea paikkakohtaisesti kaikkien päällekkäisten suojien sekä BODY TYPEN tuomat edut. Läpi menevällä Vahingosta 0 (Säikähdys) tai suuremmasta on kohteen heitettävä yksi onnistunut STUN SAVE heitto. Yli 0:n menevä vahinko merkitään osumapaikkaan Haavoina (Wound). Kuolettavasta Haavasta selviytyminen vaatii aina Stabiloinnin.

## RAAJAN IRTOAMINEN/TUHOUTUMINEN JA VÄLITÖN KUOLEMA

Jos johonkin Osumapaikkaan tulee Vahinkoa läpi KERRALLA KAHDEK SAN tai yli, on kyseinen paikka tuhoutunut täysin (irronnut tms). Jos kyseessä on Pää tai Torso, on kuolema välitön.

## VAHINKOTASON VAIKUTUS (Intelligence, Cool & Reflexes)

Jos yhteenlaskettu Vahinkojen määrä on 2, on ÄLY -2, HERM -2, REF -2. Vahinkoja ollessa kolme ÄLY, HERM ja REF jaetaan kahdella (pyöristys ylöspäin). 4 tai enemmän Vahinkotasoa aiheuttaa ÄLY, HERM, REF jakamisen kolmella (pyöristys ylöspäin). Kun vammat on hoidettu, palautuvat nämä Ominaisuudet ennalleen.

## HÄKELTYMISHEITTO JA KIVUNSIETO

Häkeltymisheitto suoritetaan ennen aloitetta heti kun johonkin osumapaikkaan osutaan vähintään yhden Vahinkotason verran (Light). Stun Save heitot heitetään pelaajan omaa BodyType (KEHO):tä vastaan vahingon vakavuuden vaikuttaessa. Lisäksi HERM modifier voi helpottaa Häkeltymisheittoa (Rautahermot, Superhermot). Sama tai alle riittää onnistumiseen. Heitto ja jatketaan kunnes niissä onnistutaan, eikä häkeltynyt hahmo voi tehdä muuta omalla vuorollaan.

HERM		Häkeltymisheitto-modifikaatio, lisätään 1d10 heittoon
2	Very Weak	-0
3-4	Weak	-0
5-7	Average	-0
8-9	Rautahermot	-1
10	Superhermot	-2

## TULEN, HAPENPUUTTEEN JA PUTOAMISEN VAHINKO

Tuli aiheuttaa joka vuoron alussa Kestävyys-heiton epäonnistuessa kasvavasti Vahinkoa per palava Osumapaikka alkaen 1:stä. Vahinkotason ollessa VAKAVA aletaan heittää Häkeltymisheittoja. Hapenpuute alkaa noin 1 min hengittämättömyyden jälkeen. Tällöin heitetään Yleisurheilu/Kaupunkieurheilu/Talviurheilu heitto joka vuorolla. Epäonnistumisesta REF -1 kunnes nolla (hukkuminen). Palautuu 1 REF/minuutti. Putoamisessa Vaikeustaso on 15+putoamiskorkeus metreissä ja heitetään jollakin kolmesta Urheilutaidosta. Vahinkoa tulee 1d6 per 0.5m - KEHO ja Häkeltymisheitto. Suojat eivät auta, mutta onnistuminen puolittaa Vahingon (pyöristys alaspäin).

WOUND STATE	Häkettymisheittomodifikaatio, lisätään 1d10 heittoon
Nearly damaged	0
Light	0
Serious	+1
Critical	+2
Mortal 0	+3
Mortal -1	+4
Mortal -2	+5
Mortal -3	+6
Mortal -4	+7
Mortal -5	+8
Mortal -6	+9

## KUOLEMAHEITTO: KUN HENKIIN JÄÄMINEN VAATII APUA MUILTA

Jos jokin osumapaikka on saanut Mortal vahinkoa, on alettava heittää välittömästi aloittaen Kuolemaheittoja. Jos hahmo on Häkettynyt, hän heittää myös Häkettymisheittoja. Mortal vahinkojen määrä vaikeuttaa heittoa. Tämä on esitetty luvuilla 0,-1,-2... Kuolemaheittoon HERM ei vaikuta, vaan se tehdään pelkkää KEHO-ominaisuutta vastaan. Esimerkiksi KEHO=10:n pitäisi heittää Mortal -4:n tilanteessa 6 tai alle pysyäkseen hengissä. Kuolemaheittoja jatketaan kunnes joku tai jokin STABILOI henkilön.

## STABILOINTI

Trauma Teamin automaattiset ambulanssidronet eivät yleensä ehdi välittömästi hengenhätään joutuneet avuksi. Stabiloinnin voi joutua tekemään joku paikallaolijoista. Heitto suoritetaan TEK + Medical Skill + 1d10. Saadun luvun on oltava sama tai suurempi kuin elvytettävän kaikki vahingot yhteensä (= VAHINKOTASO). Tähän heittoon voi saada apuja yhdestä seuraavista paikallaolevista:

Freesi ensiapupakkaus	+1
Terveyskeskus	+3
Kirurgisali	+3 (+5 jos Medical Skill level 3 tai yli)
Trauma Team ambulanssidrone	+3
Elämänsäästötankki	+3

Stabilointiheiton voi heittää vain kolme kertaa ja vain yksi paikalla olija, joka ei itse ole vastaavasti stabiloinnin tarpeessa. JOS elvyttäjä joutuu toimimaan yksin, toisella kertaa mukaan

heittoon lisätään -1 ja kolmannella -2. Elvyttäminen ei onnistu kesken taistelun. Heittojen epäonnistuessa tai Möhlännän tapahtuessa potilas on kuollut ja siirretään piakkoin Pitäjänmäen Ruumispankkiin.

## PARANEMINEN SAIRAALASSA

Stabiloinnin onnistuttua Kuolemaheittoja ei enää tarvita, jollei vahinkoa tule jostain uudelleen. Paranemisaika on päivissä 8\*VAHINKOTASO (VAHINKOTASO = Kaikki potilaan vahingot yhteensä), jos hygienia ja hoito on riittävää. Jos hoitovaatimukset eivät täyty, on jonkun paikallaolijan tehtävä STABILOINTIA vastaava heitto (TEK + Medical Skill + 1d10 + avut) kerran päivässä. Heiton epäonnistuessa VAHINKOTASO huononee 2:lla. MORTAL tasolle joutuvan potilaan on tuolloin heitettävä ylimääräinen Kuolemaheitto. Hoitovaatimusten "hoitaja" on ammattilainen (Esim. sairaanhoitaja, lääkäri, MedTechie). Lääkitys vastaa vahvoja kipu- ja tulehduslääkkeitä sekä antibiootteja.

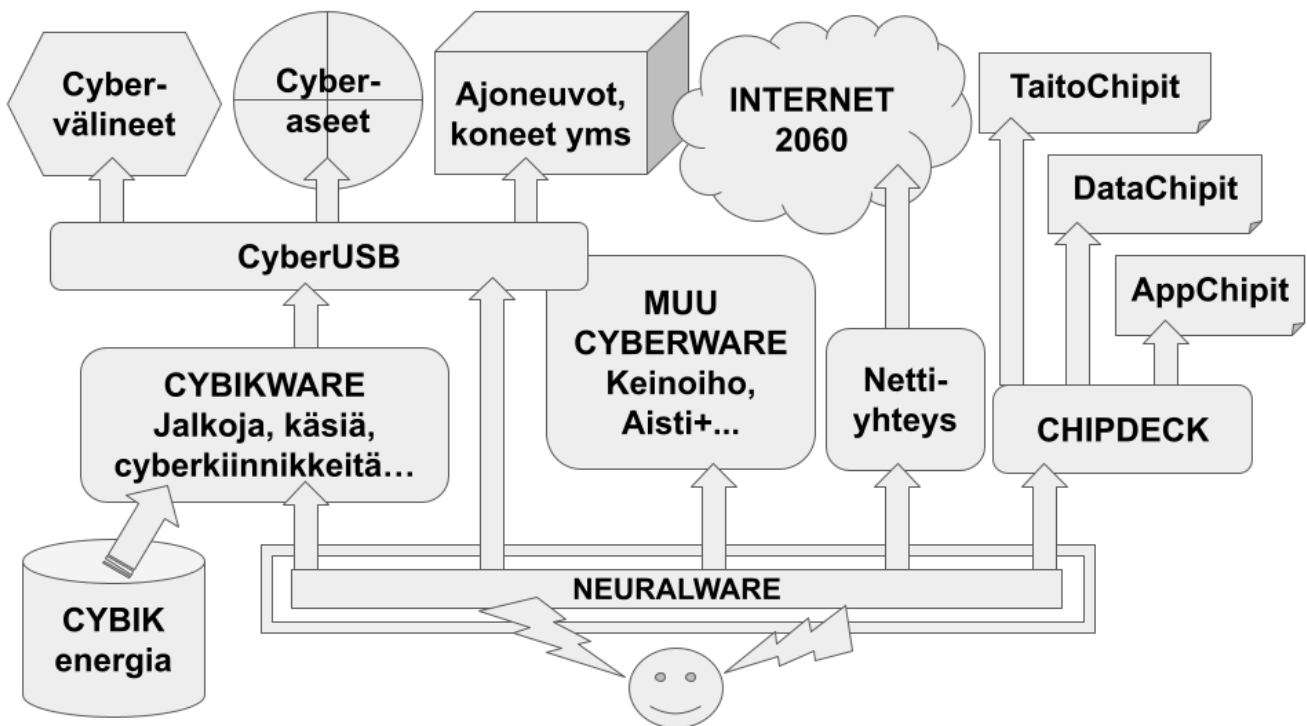
VAHINKOTASO	PÄIVÄT	REF-MUUTOS	HOITOVAATIMUKSET
Light	8	0	Ei ("An Itchy Scratch!")
Serious	16	-2	Sidetarpeiden vaihto, lääkitys
Critical	24	-4	Lepo, sidetarpeet, lääkitys, hoitaja
Mortal	32	x	Teho-osasto tai sairaala ja hoitaja
Mortal -1	40	x	- "" -
Mortal -2	48	x	- "" -
Mortal -3	56	x	- "" -
Mortal -4	64	x	- "" -
Mortal -5	72	x	- "" -
Mortal -6	80	x	- "" -

Paranemisnopeus voi vaikuttaa liian nopealta, mutta tässä esitetyt "PÄIVÄT" ovat aluksi tehohoitoa, mutta myös sairaalahoitoa, tarkkailua ja lääkitystä vaativat päivät. Sairaalapäivien jälkeen henkilön oletetaan lepäävän noin pari viikkoa ennen kuin hän alkaa etsiä taas vauhtia ja vaarallisia tilanteita.

# CYBEROSiA: Teknologian ylistys 2060

Cyberwarea on kaikki, mikä voidaan ottaa NEURALWARE:n kautta osaksi ihmisen fysiikkaa. Tämä voi olla Nanokoneita, Taitochippejä, Cybik-käsiä, Aistinparantimia tai vaikka Cyberaseita. Kyberosista oleellisin on NEURALWARE, joka käyttää ruumista energianlähteenä. Se mahdollistaa Cyberosien Asentamisen ihmiskehoon. Cyberware on kategorisoitu seuraavasti:

- Neuralwaret (yhteys hermokudokseen ja aivoihin)
- Cybik-Osat (Cyberkädet, Cyberjalat, Cybertorsot ja Cyberkiinnikkeet)
- Muu Cyberwaret (Internetyhteys, Aistinparantimet, Keinoiho, Chipsoketit)
- Chipdeck, Chipware (Taito-, Data- ja Applikaatiochikit)
- CyberUSB, Cyberaseet, Cybervälineet





## NEURALWAREN TAI NEURALBERRYN ASENNUS

NEURALWARE implantin (1200eb) asennus on selkärankaoperaatio, joka vaatii leikkaussalin riittävillä Tech Leveleillä. Leikkaus on kilpailevien suuryritysten tarkoin valvoma ja siitä pitää elpyä 48 päivää asianmukaisissa oloissa (Vastaa Critical VAHINKOTASO:a, mutta kaksinkertaisella ajalla Ks. Paraneminen Sairaalassa. Hinta 1000eb/8 päivää). NEURALWARE ja NEURALBERRY ovat self-powered Cyberosia. Silti moni 16+ vuotias päättää siirtyä vapaaehtoisesti Cyberwaren ihmeelliseen maailmaan. NEURALWARE rokottaa -2 REF pysyvästi, mutta se mahdollistaa 16 Cyberosaa.

NEURALBERRY implantti (800eb) on CyberRasp Solutionsin kevyempi malli yleisestä NEURALWARE:sta. Se ei aiheuta REF miinusta, mutta Cyberosille on vain 8 paikkaa. Asennusoperaatio ja poisto ovat yhtä hankalia molemmille implanttityypeille.

## CYBEROSAN ASENNUS

Kukin Cyberosa maksaa Ihmisyyttä (Humanity Points). joko satunnaisen tai kiinteän arvon verran. Jos sinulla on varaa Cyberterapeuttiin (+500eb), voit heittää yhden nopan uudelleen (ONNI-pisteitä ei voi käyttää). OP-TASO:lla on merkitty listassa asennuksen leikkausoperaation vakavuus ja vastaava paranemisaika (Ks. Paraneminen Sairaalassa).

Vaarat eivät ole ohi. Jo Cyberosan asennuksen aikana voidaan potilaaseen yrittää upottaa Hermoreittimiä, minkä vuoksi Techie/MedTechie taitoisia henkilöitä tarvitaan asentajan ja osien luotettavuuden varmistamisessa. Tähän tarvitaan CyberTools ja onnistunut heitto 1d10+TEK +Cyberteknologia osakohtaista Vaikeustasoa vastaan. Jotkin Cyberwaret mahdollistaa uusia liittymiä (CyberUSB) ja Chippejä (Chipdeck).

## CYBEROSAN POISTO

Poisto on työlästä ja vie asennusta vastaavan OP-TASO:n verran kirurgista hoitoa ja tämän jälkeen neljä kertaa enemmän Terapiaa ja Lääkitystä kotona. Kun hoito on valmis osan viemät Humanity Pointsit tulevat takaisin. Osan Poistosta tulevat hoidot maksavat (200eb LIGHT, 500eb SERIOUS, 800eb CRITICAL). Poistosta aiheutuu lisäksi 1d6 kuukauden Asennus Kammo uusien osien suhteen. Poistettu osa on aina uudelleenkäyttökelvoton (vain Tunnearvo), mutta osasta saa 10% Kierrätysbonuksen uutta osaa ostaessa.

## CYBEROSAN HÄIRIÖT

Neuralwarea ei voi häkkiä (Tai voi ks. Vapaan Tahdon Menettäminen Pysyvästi), sillä se on hyvin suojassa. Tarkastettu ja Open Sourceen perustuva Cyberware on rakennettu siten, ettei se edes vallattuna voi suoraan eliminoida käyttäjänsä. Häkityn Cyberosan kontrolli vaihtuu automaattisesti manuaaliseksi. Tämä tarkoittaa osasta riippuen seuraavia häiriöitä.

### HÄKITTY CYBEROSA

TaitoChipit  
ÄppiChippi  
DataChipit  
Cybik-raajat  
Cybik-kiinnike  
Aistinparantimet  
Keinoiho  
Nanobotit  
Tähtäysoptiikka  
Happisäiliöt, kidukset  
Boosterit  
Muut

### HÄIRIÖ (MIINUS)

Taito menetetään naturaalille tasolle (esim 0)  
Äppien Tietoturvariski suurentunut  
Datan Tietoturvariski suurentunut  
Raa ja toimii hitaammin (REF-1 per osumapaikka)  
Toiminta on puutteellista (osasta riippuen)  
Tunnelma on sumea (REF-1)  
Ihon toiminnassa vikaa ja se ei enää parane itseksen  
Toiminta on puolitehoinen (kukin Lihavahvistin REF-0.5)  
Optiikka ei toimi kunnolla (REF-1)  
Toiminta-aika on vain kolmasosa normaalista  
Vain yksi Aloiteboosteri ja yksi REF-boosteri toimii  
Kylmähermoisuuskompleksi (HERM-1)

## SALASANAT

Kaikkiin Cyberosiin kuuluu Salasana, jonka voi vaihtaa. TaitoChippien salasanan vaihtoa kutsutaan Kovakoodauksen Purkamiseksi ja se on Taidon kannalta hieman kohtalokkaampaa (ks. TaitoChipit). Kun Cyberosan salasana on vaihdettu, Cyberosan korjautuu ennalleen. Jos näin ei tapahdu, on Cyberosa Häkitty heti uudelleen (ks. Hermoreitittimet).

## SALASANAN VAIHTO: KESTO 5min!

Cyberosan Salasanan Vaihtoon liittyy eräs outous: Se vaatii onnistuneen Heikkoustein, jos hahmolla on Cyberzombismia tai hän on Tietoturvatunari. Epäonnistuneella heitolla Salasanan Vaihto "jää oudosti tekemättä". TaitoChippien kohdalla Salasana vaihdetaan Kovakoodauksen Purkamisella (ks TaitoChipit). Jos henkilöön on injektoitu Hermoreititin ja se on valmiiksi kehittynyt, tunkeilija tietää myös uuden salasanan. Tuolloin jäljellä olevat vastatoimet ovat Hermoskannaus, Neuroretriitti ja viimekädessä Cyberosan Poisto.

# CYBIK: Hyvää oikein käytettynä!

2020-luvun naurettavat Lithium-akut olivat epäonninen salajuoni. Nestemäisessä ja syttymättömässä muodossa oleva Cybik voi vapauttaa energiaa pidempään ja paljon vaarattomammin. Cybik on mustanvihreää paksua nestettä, joka haisee miedosti kukkakaalille tai porkkanoille. Käytetty Cybik on mustankeltaista, hieman ohuempaa nestettä. Molemmat ovat juotuina pahanmakuista.

## CYBIK -OSIEN TOIMINTA-AIKA

Kaikki ihmiskehon raajat ja tukirakenteet on korvattavissa kyberneettisillä osilla. Näitä kutsutaan Cybik-osiksi, koska ne käyttävät Cybik "polttoainetta". Normaalisti Cybik-osan päällä on elävää ihmiskudosta ohuita kerroksia, myös Keinoiho on mahdollinen. Täydellinen Cyberskeleton muistuttaakin jo sitä Tarujen Terminaattoria. Cybik-osat ovat 2-3 kertaa raskaampia kuin normaali ihmis-kudoksinen vastaava. Käyttöaika yhdellä "tankkauksella" on karkeasti 1kk (ACTIVE), 2kk (ECO) tai jopa puoli vuotta (SUPER-ECO).

## CYBIK "polttoaineen" VAARAT

Ihmiskudoksisten silmien tai suun limakalvoilla vesihuuhtelu minuutin sisällä riittää. Muutoin seurauksena 1d6/2 Vahinkotasoa. Nieltynä 0,5L vaatii Kriittiseen tilaan sairaalahoitoa tunnin ja 0,1L päivän sisällä. Onneksi oksentaminen auttaa. Onnistunut AVERAGE TAITOHEITTO 1d10+KEHO+Endurance ja henkilö on 10 minuutissa toimintakykyinen.

Cybik:iä ei voi varastoida lammikoksi takapihalle ja käydä siellä pulahtamassa. Sitä on säilytettävä kevyesti paineistetussa astiassa ja esimerkiksi jonkun toisen Cybik-osasta otettujen nesteiden käyttäminen sisältää riskitekijöitä (1d10+TEK +CyberAwareness DIFFICULT). Epäonnistumisesta seuraa toimintavika, kunnes osa korjataan KorjausKaapilla tai CyberSaunalla. Cybik-osan säiliön voi tyhjentää tyyliin kadulle, mutta sitä pidetään ympäristörikkeenä. Cybik ei liukene veteen tai maadu, Se käyttäytyy luonnossa paljon kumimaisen öljyn tavoin. Ympäristötahot tajusivat heti Cyberosien alkuaikoina, että jos poisto-Cybik valutetaan takaisin pulloon, voidaan seurata tyhjen pullojen yleisyydestä sääntörikkomuksia.

## CYBIK ILLÄ TANKKAAMINEN

Cybik-iä tankataan lievästi paineistetuista, sinetöidyistä 0,5L, 1L tai 1,5L pulloista. Pullot ovat yleinen ympäristöroska, sillä käytetyn Cybikin pitäisi mennä pulloon tuoreen tilalle. Tankkaaminen kestää 1min/osa. Jalkaterä tai Käsi tankkautuu 0,5L:llä. Käsivarsi tai Torsokannatin vaatii 1L. Jalan tankkaaminen vie 1,5L. CyberPää on itse-energisoitu (self-powered).

Pullot ovat kertakäyttöisiä. "CybiSetti" sisältää 4x0.5L, 3x1L ja 2x1.5L pullot. Sillä tankkaa kokonaisen Cyberkehon. Referee:n mieliksi on merkittävä milloin tankkaus on toteutettu viimeksi. Oletuksena on, että uuden pelisession alussa kaikki ovat jo tankkinsa täyttäneen, mutta eihän sitä aina tiedä. Puoliksi tankkaaminen on mahdollista, mutta tuolloin viimeisin tankkaus merkitään menneisyyteen.

CYBIK -OSIEN TANKKAAMINEN "HUOLTSIKALLA"	HINTA
Kaikki osat	60eb
Jalat (2xjalkaterä, 2xjalka)	40eb
Kädet (2xkäsi, 2xkäsivarsi)	30eb
Torsokannatin, Cybik-kiinnike	10eb/osa

## MIKÄ ON CYBIK -KIINNIKE?

Ne ovat ihmiskehon jatkeita ja niitä on kahdentlaisia; kiinteitä ja muuntuvia (esim. taittuva, pyörivä, telex-malli). Kiinteät voivat olla sarvia tai eviä. Muuntuvista Kiinnikkeistä pienet vaativat 0.5L tankkauksen Cybik-iä ja isot 1.0L. Muutuviin Kiinnikkeisiin kuuluu seksityöläisten suosima Mr Studd, mutta myös Kyberkäärme kieli, Lisäkäsi ja Häntäpyrstö. Myös Cybik-kiinnikkeissä on 2 CyberUSB-paikkaa. Pienet Muuntuvat Kiinnikkeet voivat tuottaa 1d6 Vahinkoa ja isot 2d6. Kukin Kiinnike vie yhden NEURALWARE-paikan.

## MIKÄ ON TORSOKANNATIN?

Torsokannatin on rintakehää ja vatsaa myötäilevä joustava Cybik-osa torson tueksi ja suojaksi. Torsokannatin tarvitaan jos Average BodyType torso joutuu kannattelemaan kolmea tai useampaa kiinnikettä tai raajaa (ts. 2 kokonaista Cyberkättä on mahdollinen ilman Torsokannatinta). Vahvemmallalla KEHO:llä saadaan lisää yksi kannateltava per taso. Kannatin vie yhden NEURALWARE-paikan.

## OSITTAINEN CYBERSKELETON

Huomioi, että nostaakseen jotain todella raskasta (esim. 600kg) henkilöön on asennettava vähintään Cybik-jalka, Torsokannatin ja Cybik-käsivarsi. Toiminnassa olisi puutteita (käsi ja jalkaterä puuttuu). Esimerkiksi juokseva Cyberskeleton vaatii sekä molemmat jalat että jalkaterät. Nanolihasvahvistimet jalkaterissä riittävää olettaen että KEHO=>7. Kokonainen tai puoliksi Cybik-rakenteinen raaja täyttää vain yhden NEURALWARE paikan. Sama tilanne Niskan ja Kallon kohdalla.

## UIMINEN CYBIK -OSIEN KANSSA

Uiminen Cybik-osilla raskaasti varustettuna on mahdotonta ja henkilö vajoaa pohjaan. Jos Cybik-osa on 3 kokonaista raajaa tai Torsokannattimen lisäksi 2 kokonaista raajaa, puolinopeudella uinti onnistuu vielä Räpylöillä tai Muuntuvana Kiinnikkeenä saatavalla Häntäpyrstöllä. Cybik-osat kestävät kosteutta hyvin.

## CYBERTYÖKALUT

[KESKEN]

## MIKÄ ON CYBIK -OSAN KESTÄVYYS?

Cybik-osa, esimerkiksi käsi voi olla puoliksi tai kokonaan kyberneettinen. Siksi kestotasoja on kaksi. NORMI: 10-20 ja KESTÄVÄ: 20-30. Puoliksi kyberneettinen raaja on NORMI ja se kestää toimintakykyisenä 10 pistettä Vahinkoa, mutta tuhoutuu täysin 20:lla. Täysin kyberneettinen raaja on KESTÄVÄ, joka tarkoittaa 20 pisteen Vahingon sietoa toimintakykyisenä ja täysin tuhoutunutta 30:lla. Torsokannatin on kestoaltaan NORMI. Pää pitää olla kokonaan rakennettu (Niska+Kallo), jotta se saisi luokituksen NORMI. Muuntuvat Kiinnikkeet ovat NORMI-tasoisia ja Kiinteät Kiinnikkeet KESTÄVÄ-tasoa.

## CYBERSAUNAT, KORJAUSKAAPIIT JA CYBIK -OSAN KORVAAMINEN

Cybik-osat eivät parane itsekseen! Niitä on huollettava erikseen ja tästä on tullut laajaa Klubikortti-kusetusbisnestä. Raajojen huoltoon myydään automaattisia KorjausKaappeja, mutta CyberPään ja Torsokannattimen huoltoon tarvitaan suurikokoisempia koko ruumiin mahduttavia

CyberSaunoja. Nämä eivät kykene palauttamaan toimintakyvyttömiksi hajonneita Cybik-osia. Siihen vaaditaan laatikon tai saunan lisäksi, uusi raaja/osa ja 1d10+TEK +Cyber Tech AVERAGE/DIFFICULT/VERY DIFFICULT tasoa vastaan. Viikko NeuroRetriitin kaltaisissa oloissa. Ihokudokselle 1d10+TEK +Medical Skill AVERAGELLE.

# CYBEROSIA: NEURALWASET & CO-PROSESSORIT

OSA	OP-TASO	HINTA	IH-	HACK ABILITY
Neuralware	CRITICAL	1200eb	1d6	IMPOSSIBLE
Cyberwaren käytön mahdollistava implantti. Tilaa 16 Cyberosalle. REF -2!				
Neuralberry	CRITICAL	800eb	1d6	IMPOSSIBLE
Kevyempi Cyberwaren käytön mahdollistava implantti. 8 paikkaa.				
CyberNetBox	LIGHT	100eb	2	Average
Internetyhteys ja selain (Havainto -3 käytön aikana).				
NetFramePRO	LIGHT	100eb	2	Difficult
Internetyhteys ja selain (Havainto -2 käytön aikana).				
MAXBroad	LIGHT	100eb	2	Difficult
Internetyhteyden lisäkaista Datalle ja Streamaukselle.				
Cyber-USB	LIGHT	100eb	2	Average
Cyberaseiden, ajoneuvojen yms käyttöön. Sis. KAK SI paikkaa. Sijoituspaikka Torso/Pää.				
Machine/Tech Link	LIGHT	100eb	1d6/2	Average
Tehdas, industrial, teknologia linkki. Sijoituspaikka valittava. Cybik-osaan yhdistettynä linkki +50eb.				
Chipware Socket	LIGHT	100eb	1d6/2	Average
Mahdollistaa 4 Taito/Muistichippiä (kaikkien Chippien maksimi ÄLY:n verran).				
ChipsterPRO Socket	LIGHT	300eb	1d6/2	Difficult
Mahdollistaa 8 Taito/Muistichippiä (kaikkien Chippien maksimi ÄLY:n verran).				
Kerenzikov Boosteri	SERIOUS	300eb	1d6	Average
Aloitebonus +1 kustakin. Max. 4 yhteensä.				
Sandevistan Boosteri	SERIOUS	1000eb	2d6/2	Average
Aloitebonus +3 Max viiden vuoron ajan. VAIN 1!				
Aistinvahvennin	SERIOUS	400eb	1d6/2	Average
Awareness +2. VAIN 1!				
Kipueditori	SERIOUS	200eb	1d6	Average
Säädä yksi tai useampia aistikokemuksia pois. Kylmä, kuuma tai kipu.				
Refleksi Boosteri	SERIOUS	500eb	1d6/2	Difficult
Antaa REF +1 bonuksen. Max neljä.				

# CYBIK -OSAT: RAAJAT, TORSOKANNATIN, KIINNIKKEET JA PÄÄ

Kaikkiin Cybik-osiin kuuluu kaksi CyberUSB paikkaa, johon voidaan asentaa Cyberase, mittalaitteita, Kamera, Valo tai vaikka Jukeboxi. Näitä esitellään Cybertyökalut listassa. HUOM: Käsi & Käsivarsi, Jalkaterä & Jalka sekä Niska ja Kallo jakavat saman NEURALWARE paikan.

OSA	OP-TASO	HINTA	IH-	HACKABILITY
Käsi	SERIOUS	500eb	1d6	Difficult
Kyberneettinen käsi, johon asennettavissa Cyberaseita ja Cybertyökaluja. Rutistuksen Vahinko 3d6.				
Käsivarsi	SERIOUS	500eb	1d6	Difficult
Kyberneettinen käsivarsi. Kohottaa Lähitaisteluvahingon 2d6.				
Jalkaterä	SERIOUS	500eb	1d6	Difficult
Jalkaterän kyberneettinen proteesi. Laajentuva räpylä +200eb.				
Jalka	SERIOUS	500eb	1d6	Difficult
Kyberneettinen jalka. Antaa REF +1 bonuksen. Max netjä. 2d6 vahinko Uni-Kung potkuihin.				
Niska*	CRITICAL	500eb	2	Difficult
Saa energiansa ihmiskehosta.				
Kallo*	CRITICAL	500eb	1d6(2)	Difficult
Saa energiansa ihmiskehosta. Jos kallo ei jää näkyville IH-miinus on 2, muutoin 1d6.				
Kiinnike	VARIES	500eb	1d6	Difficult
Esim. Sarvet, Selkäevä, Olkapääaseteline ...				
Muuntuva Kiinnike	VARIES	500eb	2d6	Difficult
Esim. Häntäpyrstö, Lisäkäsi, Kyberkäärmeikieli, Mr Studd ...				
Torsokannatin	CRITICAL	500eb	1d6	Difficult
Torson tukirakenne, tarvitaan Cyberjalcojen ja -käsien kokonaisuuteen.				

\*) Eivät ole Cybik-käyttöisiä Cyberosia. Niska ja Kallo vaaditaan molemmat valmiikseen Cyberpään.



# CYBEROSIA: SILMÄT, IHOT, FILTTERIT, NANOT JA MUUT

OSA	OP-TASO	HINTA	IH-	HACKABILITY
Silmä	SERIOUS	500eb	1d6/2	Difficult
Eritaisia, erivärisiä. Yhdistettävissä Tähtäysoptiikan kanssa (+200+Optiikan hinta).				
Tähtäysoptiikka	SERIOUS	600/1100eb	1d6/2	Difficult
Kaikkiin ampuma-aseisiin +1 (Perusmalli "Scope") tai +2 ("ProSniper") Osumaan.				
Weaveskin Iho*	CRITICAL	500eb	2	Difficult
Fyysisiä osumia kestävä ihotyyppi (SP 10).				
ColorPattern Iho*	SERIOUS	500eb	2	Difficult
Muuttuvan pigmentin jäykkä iho (SP 5). Ei voi toistaa kaikkia värejä aidosti!				
Heat&Acid Iho*	SERIOUS	500eb	2	Difficult
Syövyttävää happoa ja kuumuutta resistoiva, jäykkä iho (SP 5).				
Kaasufiltteri	SERIOUS	500eb	1d6/2	Difficult
Keuhkoja suojeleva, päähän asennettava.				
Happivarasto	SERIOUS	500eb	1d6	Difficult
Keuhkoja suojeleva, toimii veden alla 30 minuuttia. Torso asennettava.				
Kidukset	CRITICAL	500eb	1d6	Difficult
Veden alla hengitys max 6 tuntia (10min puhdistelu). Torso/Pää asennettava.				
Nanokirurgit	LIGHT	500eb/1500eb	1d6/2	Difficult
Nopeuttaa kudoksen paranemista (2x tai 3x). VAIN 1.				
Nanohermoskanneri	LIGHT	500eb	2	Difficult
Skannaa Hermoreitittimiä. Nostaa Awarenessia +1 ja Cyber Awarenessia +1. VAIN 1.				
Nanolihavahvistin	SERIOUS	500eb	1d6/2	Difficult
Tuo lisää voimaa & ruokahalua. Kaksi vahvistinta tuo +1 KEHO:hen. Osumapaikkakohtainen.				

\*) Keinoihot vievät vain yhden paikan Neuralwaresta riippumatta ihopinta-alasta.

# CYBEROSiA: Aseet ja Cyberaseologiikka

Vuoden 2060 aseet muistuttavat monellakin tapaa perinteisiä tuliaseita. Ne ovat kestäviä ja kevyitä sekä melko tarkkoja, mutta huonompaakin laatua on markkinoilla. Aseen hankintaan tarvitaan lupa, mutta laittomat aseet ovat Helsinki Megapoliksessa yleisiä.

Mikä tahansa tämän listan ase voidaan rekisteröidä myös Cyberaseeksi, jolloin siihen liitetään Cyberaseologiikka. Cyberaseen voi ohjelmoida mm. siten, ettei sillä voi ampua kuin tietyt henkilöt (Hakkerointi vaatii tunnin, CyberToolsit ja Cyber Hacking TAITOTESTIN AVERAGE/DIFFICULT:ia vastaan). Cyberaseologiikka mahdollistaa myös TähtäysOptiikan edut ja parantaa pimeässä ampumista. Cyberasetta käytetään aina CyberUSB yhteydellä.

Myös Älykakkuloiden CyberUSB mahdollistaa Cyberaseologiikan käytön. Cybik-käsi tai Muuntuva Cybik-kiinnike sisältää CyberUSB:n valmiina. Kiinteään Kiinnikkeeseen voi myös asentaa Cyberaseen, mutta Osumahaittoon -5.

Kätkevyys: P = Pocket/pants, J = Jacket/Shoulder Rig, L = Long Coat, N = Not hideable

Yleisyys: E = Excellent, C = Common, P = Poor, R = Rare

Ase (Tyyppi/OH-Muutos/Kätket./Yleisyys)	Vahinko (Amm)	Lipas	ROF	Luotett.	Matka	Hinta
Pistooli (P/+1/J/E)	2d6 (A)	6	1	UnRe	48m	150eb
Pistooli, Laatu (P/+2/P/C)	2d6 (A)	10	2	Very	48m	550eb
Pistooli, Raskas (P/0/J/C)	3d6 (C)	6	1	Sta	48m	400eb
Automaattipistooli (P/0/J/P)	2d6 (A)	32	16	Sta	48m	700eb
Konepistooli (SMG/0/L/E)	3d6 (B)	20	20	Sta	160m	400eb
Konepistooli, Laatu (SMG/+2/L/C)	3d6+2 (B)	48	24	Very	160m	1000eb
Konepistooli, Raskas (SMG/+1/L/C)	4d6 (C)	40	20	Sta	160m	700eb
Rynnäkkökivääri (RIF/0/N/C)	4d6 (D)	24	24	UnRe	160m	500eb
Rynnäkkökivääri, Laatu (RIF/+2/N/P)	4d6+2 (D)	40	20	Very	160m	1000eb
Rynnäkkökivääri, Raskas (RIF/0/N/C)	5d6+1 (E)	32	16	Sta	160m	800eb
Kivääri (RIF/0/N/C)	5d6 (F)	5	1	Sta	400m	300eb
Tarkkuuskivääri (RIF/+2/N/C)	5d6+2 (F)	15	2	Very	400m	1100eb
Metsästyskivääri (RIF/+1/N/C)	5d6+1 (F)	10	1	Very	400m	700eb
Raskas kivääri (RIF/-1/N/C)	6d6+2 (G)	5	1	Sta	400m	900eb
Haulikko (SHTG/0/N/E)	4d6 (H)	2	1	Sta	48m	150eb
Pumppuhaulikko, Lyhyt (SHTG/0/L/C)	4d6-1 (H)	6	1	Sta	48m	500eb
Pumppuhaulikko, Laatu (SHTG/+1/N/C)	4d6 (H)	10	2	Very	48m	800eb

AMMUSLAATIKOT	Määrä	Hinta	Tyhjän lippaan hinta
A, Pistooli	80	15eb	10eb (Automaattipistooli 30eb)
B, Konepistooli	60	15eb	10eb (Laadukas konepistooli 30eb)
C, Raskas Konepistooli	80	40eb	30eb (Raskas Pistooli 10eb)
D, Rynnäkkökivääri	100	30eb	25eb
E, Raskas rynnäkkökivääri	120	50eb	30eb
F, Kivääri	20	10eb	10eb (Tarkkuuskivääri 20eb)
G, Raskas kivääri	20	20eb	10eb
H, Haulikko	12	20eb	-
20mm Tykinammus	1	25eb	
Nuolet jousiaseeseen	12	24eb	10eb Nuoliviini
Varsijousen nuolet	12	40eb	15eb Varsijousen nuolikotelo
Ilma-ase patruunat	100	10eb	
Liekinheitinpatruuna	1	50eb	
Mikro-ohjus	1	200eb	
Äänenvaimennin	1	100eb	
Holsteri, kaikki tyypit	1	20eb	
Shoulder Slings	1	5eb	

Ase (Tyyppi/OH-Muutos/Kätket./Yleisyys)	Vahinko (Amm)	Lipas	ROF	Luotett.	Matka	Hinta
Barret-Arasaka Light 20mm tykki (HVY,0,N,R)	4d10AP(10/9)	10	1	VR	450m	2000eb
Scorpion 16 ohjusjärjestelmä (HVY,-1,N,R)	7d10	1	1	VR	1km	3000eb
Militech RPG-A ohjusjärjestelmä (HVY,-2,N,R)	6d10	1	1	VR	750m	1500eb
Kranaatti (HVY,0,P,P)	Vaihtelee	1	1	VR	Heitto	30eb
C-6 Muoviräjähde (HVY,0,P,P)	8d10 per kg	1	1	VR	NA	100eb/kg
Miina, kaikki tyypit (HVY,0,J,P)	4d10	1	1	VR	NA	350eb
G-A F-254 Liekinheitin (HVY,-2,N,R)	2d10+	10	1	ST	50m	1600eb
Techtronica 15 Mikroveivi (P,0,K,P)	1d6*	10	2	VR	24m	400eb
Militech Lasertykki (RIF,0,N,R)	1-5d6	10	2	UR	200m	8000eb
Avante P-1135 Naulapysäly (P,0,P,P)	Huumaus	15	2	ST	40m	200eb
Nelson "Wombat" (P,-1,J,C)	Huumaus	20	2	UR	40m	200eb
Militech Electronics Taser (P,-1,J,C)	Häkellys	10	1	ST	12m	60eb
EagleTech "Tomcat" Crossbow (EX,0,N,C)	4d6	12	1	VR	160m	150eb
EagleTech "Stryker" X-Bow (-1,N,C)	3d6+3	12	1	VR	48m	220eb
Kendachi Monoveitsi (Melee,+1,P,P)	2d6	-	-	VR	1m	200eb
Kendachi Katana (Melee,+1,N,R)	4d6	-	-	VR	1m	600eb
SMP-1 Taisteluhansikas (Melee,-2,N,P)	3d6/2d6	-	-	VR	1m	900eb

# CYBEROSiA: Cybertyökalut (Vaativat CyberUSB:n!)

OSA	OP-TASO	HINTA	IH-	HACKABILITY
-----	---------	-------	-----	-------------

---

Sxxx	SERIOUS	500eb	1d6	Difficult
------	---------	-------	-----	-----------

Eyyy

Internet usage meter (20meters?)

[KESKEN]

# CHIPWARE: Huipputaidot nopeasti!

Chipit jaetaan Data-, Applikaatio- ja Taitochippeihin. Applikaatiochipissä on prosessoreita ja mahdollisesti Tekoälyä. Taitochipissä on huomattavasti Tekoälyä. Kaikki Chipware on Hakeroitavissa. Chipit on värikoodattuja, 0,5cm paksuja ja noin tuuman mittaisia. Chipin vaihto vie yhden Vuoron. Käyttäjällä voi olla maksimissaan hänen Chipwaresokettiensa ja Älykkyytensä (ÄLY) verran Chippejä. Yhdessä Chipwaresoketissa on 4 tai 8 paikkaa.

Applikaatio-Chipit	HINTA	HACK	KUVAUS
Audioworkshop Studio	50eb/kk	AVE	Offline audiotyöskentelyyn
Videoworkshop Studio	50eb/kk	AVE	Offline videotyöskentelyyn
Gameworkshop Studio	50eb/kk	AVE	Offline pelikehittelyyn
Storyworkshop Studio	50eb/kk	AVE	Offline kirjalliseen työskentelyyn
Health Analyzer			
SuperVPN LV3	100eb	DIF	Eksytä Träkkerit!
SuperVPN LV5	500eb	DIF	Eksytä Träkkerit kunnolla!
SuperVPN LV7	1200eb	DIF	Eksytä Träkkerit lopullisesti!
SegAtari Retrogames [KESKEN]	10eb	LOW	100K retropeliä paketissa

## APPLIKAATIOCHIPIT

ApplikaatioChipit ovat ajettaville Applikaatioille varattu ja Chippejä. Samalla Chipille mahtuu neljä Applikaatiota, joiden sisällä voi olla miljoonia ohjelmia. ApplikaatioChipissä on usein Apuprosessoreita ja mahdollisesti Tekoälyä. SuperVPN:n saa myös ApplikaatioChippinä.

## DATACHIPIT

DataChipit on varattu erilaisten taltiointien ja mittaustulosten säilyttämiseen. Esimerkiksi Offline videotyöskentely vaatii taltiointitilakseen DataChipin. Yhdelle Chipille mahtuu 4 TB. DataChipistä ei voi ajaa Applikaatioita.

## TAITOCHIPIN TEK OÄLYK OULUTUS

TaitoChipissä on kyseisen Taidon nimi ja Taso (Esimerkiksi "Fencing LV4"). Koulutus vaatii CyberToolsit ja mahdollisimman neutraalin oleskelutilan hieman pidemmäksi aikaa (Faradihäkkitemppeli tai vastaava). Opetusprosessi kestää OPETUSOHJELMAN TASO:n verran viikkoja. Perustason AI-opetusohjelma on pidettävä poissa netistä koulutuksen aikana (5 minuutista Internettiä vaatii TAITOTESTI 1d10+ÄLY+Netscaping VERY DIFFICULT:ia vastaan. SuperVPN tuo heittoon 5+SuperVPN:n TASO:n verran bonuksen). Kun Taito on opittu, se suojataan Kovakoodauksella. Netin käyttö ilman TaitoChipin Kovakoodausta tarkoittaa vuorokaudessa varmaa Salasanan Menetystä jollekin Träkkääjälle (Ks Internet ja Träkkääminen). TaitoChipin tai AI-opetusohjelman tarkistamiseen tarvitaan CyberToolsit ja 1d10+ÄLY+Cyber Hacking vastaan OPETUSOHJELMAN TASO\*2+10.

Hahmot voivat kehittää taitojaan Kovakoodatun Tekoälyn "päälle", mutta tähän sisältyy riski. Tekoälyä, jonka päälle on kehittynyt tasoja, ei voida enää kouluttaa, eikä Kovakoodausta purkaa ilman, että inhimillisesti opitut tasot menetetään. Jos hahmolla on jo opiskeltuna kyseistä Taitoa, TaitoChip päällekirjoittaa tuon tason kunnes chippi poistetaan soketista.

*Esimerkkinä, hahmon Rifle taito on 3 normaalisti. Hän asennuttaa Neuralwaren ja haluaa kehittää Rifle kykyjä Tekoälyn avulla. Hän löytää jostain LV6 tekoälykoulutuksen, joka kestää saman verran viikkoja (6). Tänä aikana internetin käytöstä olisi saastumisriski. Hän saa tason 1,5 kuukauden kuluttua ja Kovakoodaa taidon suojatakseen sen. Hän käyttää taitoa ahkerasti ja kehittyy taidossa tasolle 7. Valitettavasti vuoden kuluttua RifleTekoäly on kaapattu ja hän Purkaminen Kovakoodauksen kyvystä vaihtaakseen sen salasanan. Tämä kestää päivän ja vaatii onnistuneen Vapaan Tahdon heiton XXX. Nyt hahmo joutuu aloittamaan taas tasolta 3, sillä Tekoälyn tuoma etu ja sen päälle itse opittu taso on menetetty.*

## TAITOCHIPIN KOVAKOODAUKSEN PURKAMINEN

Kovakoodattua TaitoChippiä ei voida muuttaa, eikä puhdistaa Häkinnästä ennen kuin Kovakoodaus on purettu. Toimitusta ei voi tehdä "omassa päässä" vaan se vaatii Tietokonelaitteiston tai CyberToolsit. Prosessi kestää 10 minuuttia ja vaatii onnistuneen Cyberteknologia EASY:ä tai Cyberhakkerointi MEDIUM:ia vastaan. Jos TaitoChip on häkitty ja siitä on päästävä nopeasti eroon, helpointa on ottaa Chippi pois soketista. Silloin "naturaalisti" opittu alkuperäinen taitotaso astuu voimaan.

# CYBEROSIA: Se pimeä puoli

## TRAUMA TEAM

TraumaTeam on noutopalveluita (Ambulanssidronet) ja teknoshokkien ennalta ehkäisevää hoitoa sekä Cyberosia vaihtoja ja huoltoa tarjoava 24h terveysterveyspalvelu ja suuryritys (Lisää Korporaatioista teoksen loppupuolelta).

## MIKÄ ON CYBERPSYKOOSI? (Teknoshokki)

Kyseessä on ihmisyyden menettäminen, joka aiheuttaa hallitsematonta, tuhoavaa ja misantrooppista käyttäytymistä. Tämä johtuu liiallisesta teknologisten ratkaisujen ja kyberneettisten osien itseensä sulauttamisesta. Se on hallitsemattomuuden tunnetta mitä suurimmassa määrin. Suuryritysten harjoittama Cyberzombismi ajaa myös lopulta Cyberpsykoosiin. Teknoshokki triggeröityy epäonnistuneesta Vapaan Tahdon Heitosta, jollaisia riskissä oleville hahmolle heitetään tietujin väliajoin.

## IHMISYYS (Humanity Points) JA EMPATHY

Hahmolla on alussa ihmisyyttä EMP\*10. Luku muuttuu pelin aikana rankastikin, kun Cyberosia aletaan kytkeä kiinni. Ihmisyydepisteiden alkava kymmenluku kuvaa sen hetkistä EMP:tä (esimerkiksi 48 ihmisyyttä = 4 EMP). Empatian puute alkaa vaatia Vapaan Tahdon heittoa. Empatian alapäässä tilanne on tämä:

- EMP 3: Tunnekylmä ja rajoittunut. Vapaan Tahdon heitto kerran vuodessa AVERAGE:a vastaan.
- EMP 2: Tyly, epämukava, aggressiivista välinpitämättömyyttä. Vapaan Tahdon heitto kerran kuukaudessa AVERAGE:a vastaan.
- EMP 1: Avoimesti väkivaltainen, sosiopaatti, häikäilemätön, vihaa kaikkea elävää. Vapaan Tahdon heitto kerran päivässä DIFFICULT:ia vastaan.
- EMP =<0 Hyökkää kaikkea, ei pelkää elävää, vastaan. Vapaa Tahto on menetetty.

## VAPAAN TAHDON HEITTO (1d10 + EMP/ÄLY/HERM + Vapaa Tahto)

Vapaan Tahdon heittoa vaaditaan esimerkiksi Cyberzombismin tai Teknoshokkien (eli Cyberpsykoosien) tapahtuessa. VAIK EUSTASO mainitaan testivaatimuksen yhteydessä. Heittoon lisättävä Ominaisuus on joko HERMOT, EMPATIA tai ÄLY. Näistä pienin on merkitsevä, ellei heittoaikahetvessä toisin mainita.

## VÄLIAIKAINEN VAPAAN TAHDON MENETYS (Teknoshokki)

Epäonnistuneesta Vapaan Tahdon heitosta pelaaja hahmo menettää kontrollin ja seurauksia kartoitetaan taulukosta EMP-tason mukaisesti. Todennäköistä on, että häkki heilahtaa. Seurauksena voi olla myös Rekisteröinti.

1d10	SEURAUUS
1	Heart-to-heart hyvän ystävän kanssa. Vihreää teetä ja suitsukkeita.
2	3 päivän sulkeutunut kannäys ja darra. Kulut 300eb. Päihderiippuvuus +1.
3	Karismaatikkonomadien uskoon hurautaminen. Kulut 500eb. Hörhöusko +1.
4	*Puolen vuoden ehdollinen vankeusrangaistus. Sakot 2000eb.
5	Outo "Sä oot ihan Zygoosissa"-Tubecastsekoilu. Roolistatus -1.
6	*Uusi Vihollinen on hankittu. PsychoSquadin langettamat sakot 1000eb.
7	Kaksi Uutta Vihollista hankittu. Hermoreititin injektoitu osumakohtaan 1d6.
8	*K uulustelu ja Rekisteröinti. Sakot 1000eb.
9	*Murhasyyte ja ihan ihme helvetti. Kriminaali-status -1.
0	Weirdest shit. Tehokkain ase on lahjoitettu hyväntekeväisyyteen. Lisäksi 1d10 valittuun Statukseen +1. "K eräyksen" tuottorahoja taskussa 500eb.

\*) Jos henkilö on jo ehdollisessa, hän joutuu vuodeksi Niuvanniemen Cybervankiosastolle.

## VAPAAN TAHDON MENETYS PYSYVÄSTI (Cybervihannes)

Cyberwaren käyttöön liittyy mahdollisuus pysyvästi "väärinoppineeseen" Neuralware yksikköön. Tällöin henkilöllä ei ole Vapaata Tahtoa, eikä hän ole edes Cyberzombismin soveltuva. Teoriassa Neuralwaren poistaminen voisi tuoda hänet takaisin inhimillisiin puitteisiin, mutta se vaatisi jonkun ulkopuolisen tahon suorittamat vaativat pelastustoimet (koko Neuralwaren poisto + pitkä terapia ja lääkitys). Vihannekseksi päätyneen henkilön eloonjänti perustuu voimassaoleviin Trauma Team sopimukseen ja jäljellä olevaan varallisuuteen.



## CYBERZOMBISMI

Cyberzombismi on 2060-luvulla laajalti hyväksytty ilmiö, jossa ihminen hyväksyy olevansa vain pieni, ahne ja säyseä osa yhteiskuntaa. Tällöin hän antaa vapaaehtoisesti tietonsa ja Salasanansa suuryritykselle hyväksyen samalla kaikki päivitykset. Yritykset eivät suosittale Salasanojen vaihtoa tai yrityksen tarjoamista "eduista" luopumista. Saman suuryrityksen Cyberzombiet tulevat harmittomasti toimeen keskenään (tuolloin keskinäinen EMP=6).

Cyberzombismi ilmenee rajoittuneena käyttäytymisenä yrityksen ulkopuolisia kohtaan. Tällöin EM pisteet vaihtuvat arvoon 2. Cyberzombien kanssa elävät joutuvat heittämään kerran viikossa Cyberhavainto ja Havainto Taitotestit zombien Cyberzombismiheittoa vastaan. Kumpi tahansa onnistuminen pelastaa Häkityksi tulemiselta. Häkkimisen on tilannut Cyberzombien emokorporaatio.

## CYBERZOMBISMISTA PARANTUMINEN

Cyberzombismista on mahdollista parantua onnistuneella Vapaan Tahdon heitolla sekä välittömällä kaikkien Cyberosien Salasanan Vaihdolla. Korporaatio ei kuitenkaan välttämättä pidä tästä. Cyberzombit eivät kykene vapaasti luovaan toimintaan, sillä heidän arvomaailmansa on rajattu suuryrityksen määrittelemiін puitteisiin.

Pitkäaikainen Cyberzombismi aiheuttaa luovuuden yksipuolistumista ja Vapaan Tahdon Menetyks tapahtuu 5-15 vuoden sisällä. Suuryritykset eivät katso olevansa tästä vastuussa vaan hankkiutuvat uhrista eroon. (Suuryritykselle heitto per vuosi)

## SUMMITAINEN AGGRESSIO

Tällä tarkoitetaan baaritappeluita ja yleisötungoksessa hulikointia, jota johtuu ankarasta turhautumisesta. Seuraukset saattavat silti olla vakavia. Jos Vapaan Tahdon heitto onnistuu, saa pelaaja valita taulukosta miten hän purkaa aggressionsa tällä erää. Raivonpuuskan vakavuus riippuu koetusta tilanteesta (AVERAGE/DIFFICULT).

## VIHOLLISTEN HANKKIMINEN

Vihollisten Hankkiminen on helpompaa, jos hahmolla on "vain jonkin verran mainetta" (mikä tahansa Status on vähintään kolmen päässä nollassa) tai hän on Somepersoona, sillä vihatun kohteen tunnistaminen (Nimi, ulkonäkö, työsuhteet tiedossa) on välttämätöntä. Paljon positiivista

Statusta (5+) hankkinutta henkilöä kohtaan Vihollisuustasoa pienennetään yhdellä (esim AVERAGE -> EASY). Tämä tarkoittaa sitä, että tunnetun ihmisen lukuisat fanit pehmentävät vihaajan mahdollisuuksia olla uskottava. Paljon negatiivista Mainetta omaavalle Vihollisuustasoa nostetaan yhdellä.

VIHOLLISUUSTASO	Taustalla esimerkiksi	Lakiteitse
EASY (1kk)	Huono päivä, Someraivo, etikettivirhe	1000eb
AVERAGE (6kk)	Tappelupukari, Somevihakampanjat, pettäminen	6000eb
DIFFICULT	Verivihollinen, tappo tai murha taustalla*	20000eb
VERY DIFF+	Arkkivihollinen, jengisodat, loputon kostonkierre**	100000eb

\*) Maksusta voi seurata kiristämistä ja uhkailua jatkossa 60% todennäköisyydellä.

\*\*\*) Koston kierre jatkuu 80% todennäköisyydellä.

## SOPIMINEN: Liki tuntemattomien kesken

Sopiminen on Vihollisten Hankkimisen vastakohta. Liki tuntemattomat viholliset ovat sosiaalisesti rajoittuneita egoisteja, joilla vihaaminen on osa imagoa. Tällöin aktiivista rauhansopimusta ei useinkaan etsitä. Ei ole nopeaa tai pysyvä keinoa päästä eroon vihollisuudesta sopimalla, sillä se vaatisi pitkäaikaisen positiivisen ystävyysuhteen. Jos kyseessä ei ole Verivihollinen (DIFFICULT/VERY DIFFICULT), saattaa EASY-taso viha laantua kuukaudessa ja AVERAGE-tason viha puolessa vuodessa (Molemmat heittävät 1d10+ONNI+EMP Vihollisuustasoa vastaan). Laantunut viha tarkoittaa yhä hyvin viileitä suhteita ja parhaimmillaankin neutraaliutta.

Tuntemattomien välistä Sopimista voi yrittää lakiteitse maksamalla hyvittelyä ja oikeuskuluja. Tämäkään ei paranna välejä normaaleiksi vaan viilentää ne. CyberSquadiit tietävät lakiteitse tehdyistä sovinnosta ja tämä on Rekisteröidyille lähes tulkoon ainoa ratkaisu.

## SOPIMINEN: Taustalla hyvät muistot tai yhteinen aate

Jos Vihollisiksi päätyneiden tahojen taustalla on hyviä muistoja, yhtenevät näkökulmat tai Sopiminen on molempia osapuolia hyödyttävää, voivat jopa Arkkiviholliset sopia kaunansa. Molemmat heittävät 1d10+ONNI+EMP Vihollisuustasoa vastaan. Heitot heitetään suluissa olevalla aikaintervallilla (DIFFICULT ja VERY DIFFICULT kerran vuodessa). Laantunut viha tarkoittaa uudelleen käynnistyviä businessuhteita ja liittolaisuutta esimerkiksi yhteistä vihollista vastaan.

## CYBERSQUADIT

Etenkin varakkaampia kaupunginosia suojelevat CyberSquadit. Heillä on käytettävissä Gyroja, Droneja ja jopa kokonaisia Cyberskeletontaistelihoita. CyberSquad ei neuvottele ja teloittaa aseelliseen vastarintaan ryhtyjät, jollei kohde ole Rekisteröity. Squadeja ovat mm. Cybernetics Special Weapons & Tactical Squad C-SWAT, Syyberin Laulu, PSYCHE-DIV, CYB-Enforcement ja MAX-TAC (Maximum Force Tactical Division). Squad lähettää virallisen varoituksen ja Rekisteröintikehotuksen, jos psycho-taso alkaa lähestyä.

## REKISTERÖIDYT

Rekisteröinti on matalan Empatian kouriin joutuneiden viimeisiä keinoja pysyä hengissä. Se on NEURALWARE:en kätkeyty etälaukaistava tainnutuskoneisto, jonka käytöstä vastaan CyberSquad. Cyberpsykoosin iskiessä Rekisteröityneet riehujat pyritään tainnuttamaan. CyberSquad näkee kaikki Rekisteröidyt NEURALWARE:t omalla salaisella karttasovelluksella (AppChip). Lisäksi liikkuu huhuja, että Rekisteröinnin yhteydessä henkilöön ujutetaan räjähteitä tai Pysyvän Vapaan Tahdon Menettämisen johtavaa nanoteknologiaa.

## ENNALTATIETÄMINEN

Ennustuksissa on tunnetusti se huono puoli, että ne pitävät joskus paikkansa. Hörhöuskon jatkuessa kollektiivisena kulttitoimintana on mahdollisuus Ennaltatietämiseen (30% mahdollisuus, vain 2 kertaa elämän aikana). Referee paljastaa jotain tulevista suunnitelmista.

## SYSTEMAATTINEN LOKAANVIENTIKAMPANJA

Jos Kohdet

## SENSAATIOUUTINEN

Jos Kohdet

## NETTIRIKOSSYYTE

Jos Kohdetta on T

## KORPORAATION HAASTAMINEN OIKEUTEEN

Tätä on tapahtunut usein ennen Cyberpunkkaaajan katoamista.

## KONKREETTINEN VÄIJOINTÄ

Jos Kohdetta on T

## ALAMAAILMAN ATTENTATIT

Jos Kohdetta on T

## HENKINEN LUHISTAMINEN (Social Engineering)

Henkinen luhistuminen on kidutus- tai aivopesuohjelman tulosta. Käyttäjälle kehittyy neurooseja ja pelkotiloja. Tähän voi liittyä yksipuolisia neuroosioireita, houreita, harhaoppeja, roolipelejä, masennusta ja hurahtamista. Erilaisia keinotodellisuuksia, sosiaalisia medioita, uutissivustoja ja pelimaailmoja käytetään vahvistamaan aivopesuohjelmien vaikuttavuutta. Luhistamisen kohteeksi joutunut on vaarassa vuotaa Cyberosiensa salasanoja tai jopa muuttua jonkin korporaation Cyberzombiksi. Perustason Luhistamisen kohteeksi joutunut heittää 1d10+HERM+Vapaa Tahto heiton AVERAGE:a vastaan kerran viikossa.

# CYBEROSIA: Hakkerointi

## HERMOREITITTIMET

Hermoreititin on nanoteknologinen ratkaisu, joka pyrkii uudelleenkytkemään hermoratoja. Hermoreitittimen kehittyminen valmiiksi kestää  $1d6/2+1$  viikkoa injektoinnista. Valmis Hermoreititin saa selville Osumapaikassa sijaitsevan Cyberwaren salasanan. Se kykenee lähettämään ne Hakkerille salattuna viestinä (jos nettiyhteyttä käytetään kertaakaan 10 min), jolloin kyseiset Cyberosat (ja koko henkilö) on häkitty. Valmiiksi kehittynyt Hermoreititin näkee myös uuden salasanan. Pitkäaikainen valmiiksi kehittyneiden Hermoreitittimien kantaminen ( $20+2d6KK$ ) aiheuttaa koko Neuralwaren saastumisen (Vapaan Tahdon Menetyks Pysyvästi).

## HERMOREITITTIMEN INJEKTOINTI

Hermoreitittimen injektointi vaatii fyysisen kontaktin esimerkiksi kapselin nielemisen tai neulanpiston muodossa, mutta luodit eivät voi sisältää Hermoreitittimiä. Myös ilman kipua aiheutettu injektointi on mahdollista huomata, mutta tämän heiton Referee heittää piilossa ( $1d10+REF+Cyberhavainto$  Easy/Average/Difficult). Saastuminen saattaa ilmetä toimintahäiriönä ja sairasteluna. Yleensä Hermoreitittäjän ei kannata paljastua.

## HERMOSKANNAUS

Onnistuneella tuloksella ( $1d10+TEK+Cyberteknologia$  vastaan OSAN HÄKINTÄ TASO) tiedetään mitkä Cyberosat ovat saastuneet, ilman että Häkijä tietää paljastuneen. Heiton voi tehdä kerran päivässä. Hermoreitittimien alkuperä selviää samalla, jos heitto ylittää VERY DIFFICULT:in ja Häkkyksen tilannut taho paljastuu NEARLY IMPOSSIBLE tasolla. Tuolloin voi yrittää Haastaa Korporaation Oikeuteen tai tehdä Sensaatiouutisen. Skannaukseen tarvitaan Nanohermoskanneri tai tavallinen Hermoskanneri, joita on isompaa kiinteää mallia ja matkamalli, jota voi käyttää vain raa joissa oleviin Cyberosiin.

## NEURORETRIITTI (“The Meaning of Cyber? Who does it serve?”)

Toimenpide vaatii dedikoidun Faradihäkkitemppelin, säännöllisiä harjoituksia (“12 Lines of Cyberyoga”) ja lääkityksen. Kutakin löytynyttä Hermoreitintä varten on vietettävä 1 viikko rauhallisissa oloissa ilman kyseisen Osumapaikan kyberneettisiä aktiviteetteja. Jos henkilöllä on retriitihoidossa olevat kyberneettiset jalat, hän ei voi käyttää niitä viikkoon muuhun kuin vaadittaviin harjoituksiin. Muutoin hoito on aloitettava alusta. Jokaisesta poistetusta Hermoreitimestä tulee 1-10 IP:tä Cyberhavaintoon. Pään ollessa hoidossa otetaan niin sanotut “NOCK OSET”. Hinta 300eb Hermoskannaus ja hoidot 200eb/viikko.

On mahdollista hakeutua myös suoraan Full-Enlightment Neuroretriitille (kaikki osat hoidetaan yksitellen) ilman Hermoskannasta. Vähäisellä Cyberwarella (esim. 4 kpl) oleville tämä voi olla toimiva ratkaisu. Full-Enlightment Neuroretriitti maksaa 600eb.

## SALASANAN VUOTAMINEN

Sen voi menettää Tietoturvatunari HEIKKOUSTESTISSÄ. Vaikeissa tapauksissa Netscaping TAITOTESTIN MÖHLIMINEN aiheuttaa saman. Myös Pitkäaikainen Träkkäys (ks. Träkkääminen) mahdollistaa Cyberosan Salasanan (tai useamman) Vuotamisen. Cyberzombi puolestaan päätyy antamaan Salasanansa vapaaehtoisesti (ks. Cyberzombismi). Valmiiksi kehittynyt Hermoreititin kykenee lukemaan kohdeosan Salasana ja lähettämään sen Hakkerille takaisin Internetyhteyden ollessa avoinna.

Sillä on merkitystä kenelle Salasana on vuodettu. Jos pelaajahahmo on onnistunut haalimaan Salasanoja, hän voi yrittää myydä tietojaan Träkkerien kautta (ks. Träkkääminen). Salasanan saanut voi käynnistää Cyberosan Häiriöt etänä, jos nettiyhteys on päällä.

## HAKKEROIDUN CYBERWAREN OIREITA

Mykistynyt Cyberosa esittää sammunutta, mutta voi käynnistyä uudelleen ajastimella. Mykistyneen osan kohdalla Neuralware yrittää aktivoida osan tekoälyllä koulutetut toiminnot, mutta jäljellä onkin vain manuaalitoiminnot.

Aggressiivinen Cyberosa yrittää vahingoittaa käyttäjänsä, mutta epäonnistuu siinä niin pitkään kun Neuralwaren hätäsammutus toiminto on kunnossa. Osa on käytännössä lähes koko ajan Manuaalikäytössä (jo mainittu -1 REF). Jos Aggressiivisiä Cyberosia on riittävän monta ja ne aktivoituvat yhtäaikaan, voi tilanne olla olosuhteista riippuen hengenvaarallinen (Referee tulkitsee heittotarpeet ja tasot). Tämä oire VOI JOHTUA kilpailevien suuryritysten Hermoreititinkonflikteista.

Tehosyöppö, "Päivitystä kaipaava" tai "Osittain viallinen" Cyberosa on Kalastelevan Cyberosan seuraava muoto, kun se etsii keinoja lähettää keräämäänsä dataa eteenpäin.

Useat samalle tunkeilijalle vuodetut salasanat ja avoin Internetyhteys johtavat Cyberzombismiin. Tällöin henkilön vapaa tahto on vahvasti rajoitettu, vaikka hänelle saattaisi siunaantua esimerkiksi suuryrityksen suomina erityisominaisuuksia. Henkilön arvomaailmaa muokataan vähitellen tunkeilijalle sopivaksi. [KESK EN]

Neuralwaren kontrollin menettäminen tarkoittaa Vapaan Tahdon Menettämistä Pysyvästi (pelaajahahmo ei ole enää pelattavissa).[KESK EN]

## JOS OLET SAASTUNUT

Saastunutta Cyberwarea voi usein kuitenkin käyttää, sillä suuryritykset saavat käyttäjistään dataa sekä "hyödyllisiä hölmöjä". Tästä suuryrityksen saattavan myös palkita ilmaisilla Tekoäly-koulutuksilla. Käytännössä lopputuloksena on käyttäjän Cyberzombismi noin vuodessa. <<< muiden on heitettävä suojaantumista ettei tietovuoto laajene. [KESK EN]

# AJONEUVOT Maalla, Ilmassa ja Vedessä

[KESKEN]

## AJONEUVOT KAHAKOISSA:

- ajoneuvon kontrolliheitto REF+DRIVING/PILOTSKILL+1d10+MODIFIERS

Verrataan hallintavaikeustasoon

Simple (swerve, take off or land, power, rotate) 15

Difficult (tight turn, control a skid, recover from stall

emergency stop, pull out of dive, reverse or pull away) 20

Very diffi (bootlegger turn, regain control from spin) 25

## Control modifierit

perusauto -0

limusiini -3

sportskar +2

AV4 -2

AV6 +2

AV7 +1

Motorcycle +1

Truck -4

Rotorcraft -0

Osprey (kalasääski) -0

Boat -1

Double safe speed -2

Triple safe speed -4

Fourtimes safe speed -6

## Feilusta kontrollos tablesta tulokset

Vehicle combat... on perin sukka. Siinä ei enää osumapaikkaa heitetä, mikä olisi ollut juurikin kiinnostavaa.



# Internet, SuperVPN ja Träkkääminen

## MITÄ TAPAHTUI 2020 NETRUNNEREILLE?

Netrunnerit ovat historiaa ja rumaa sellaista. Deckit olivat suuryritysten salajuoni potentiaalisten hakkereiden hyväksikäyttöön ja eliminoimiseksi 30-vuotisen Piilosodan aikana. Jos Deckiä kantavia ihmisiä enää on, heiltä on poistettu oma Vapaa Tahto suuryritysten toimesta.

Open Source mahdollisti "puhtaan" Cyberwaren. NEURALWARE yksikössä ei ole langattomia yhteyksiä ja se on normaalilta viestinnältä täysin suojaassa. Tarvitaan kuitenkin Hacker/Programmer taitoisia henkilöitä tarkistamaan ohjelmistoja sekä Techieitä varmistamaan Cyberwaren autenttisuus ja puhtaus. <<<<<<<<<< 1d10+INT+Cyberteknologia? [KESKEN]

## 2060-LUVUN INTERNET

Kaikkien nettiä käyttävien ihmisten Cyberware on altis valtauksille, rasisuhyökkäyksille ja madoille, joten toistuva resetointi on tarpeen. Tietoturva-aukko jää pysyväksi, jos Hakkerointi on tapahtunut käyttäjän Cyberwaren Tekoälyn ollessa yhä oppimismoodissa.

2060-luvulla Nettihyökkäykset (näitä kutsuttiin toisinaan 2020-luvulla kyberhyökkäyksiksi) tehdään pääasiassa rahalla ja hajautetuilla servereillä, joista Palvelunestohyökkäys on yhä yleisin. Tällöin datakaistojen määrä ja kvantti- sekä binäärioperoivien tietokoneiden prosessointiteho on valttia. Hyökkäyksiä ja hakkerointeja eivät enää hoida rahanhimoiset päästään piuholla kytketyt ihmiset, vaan ohjeistetut tekoälyt, joiden kehittäminen on suljettua ja huippusalaista puuhaa.

Jos riittävästi henkilötietoja on vuodettu ja kohde on yhä aktiivisessa Träkkäyksessä, alkaa se vaikuttaa negatiivisesti henkilön ympäristöön (Mainonta, Häirintä, Valesivustot, Identiteettivarkaudet, Vastaantulijat, Geneeriset Nettirikossyytteet).

# TRACKERBOTIT ja SWARMTRACKERIT

Keskimäärin avointa internetiä valvovat erilaisten yritysten omat Tracker Botit. Ne seuraavat kohteen internetkäyttäytymistä. SuperVPN tarjoaa suojaa Träkkäystä vastaan. Swarmtracker tarkoittaa 500 kertaista Tracker- ja Kohdemäärää. Hakkeroidun kohteen Träkkäys voi olla tuottoisa, mutta se ei ole mahdollista Swarmtrackerien kohdalla. Kun dataa kertyy riittävästi, Tracker Bot pyrkii Träkkäämisen alkaessa solmimaan kuukausisopimuksen, josta träkkääjä on vastuussa. Jos Träkkääminen keskeytyy (kohde parantaa tietoturvaa, eikä menetä sitä viikon sisällä uudelleen), on Träkkääjän maksettava KAKSI KERTAA sopimuksen määrän EB:tä takaisin. Samalla sopimus päättyy, eikä uutta tule samalta Korporaatiolta.

Onnistumisheitto Träkkäämisessä (1d10+ÄLY+Träkkääminen) heitetään kerran kuukaudessa kullekin kohteelle. Vaikeus perustuu kohteen tai kohderyhmän vaikutusvaltaisuuteen. Epäonnistuminen aiheuttaa sopimuksen lopulliseen katkeamiseen ja varojen Takaisinperintäukaasiin, jossa viitataan rikollisiin intentioihin ja annetun datan epäeheyteen. Träkkeristä on tuolloin jälki ulkopuolisilla tahoilla ja maksu on suoritettava kuukaudessa. Träkkääjän olisi järjestettävä kohde uudelleen Träkkäykseen viikon sisällä säästyäkseen maksulta.

EASY (10)	Tavikset, duunarit, pikkurikolliset, opiskelijat
AVERAGE (15)	Alemman portaan johto, tutkijat, tavalliset yritykset
DIFFICULT (20)	Väliporras, professorit, puolustusteknologit, agentit, megastarat
VERY DIFF. (25)	Noblastin piilevä porras, suuryritysten yläkerta, huippupoliitikot/strategit

SOPIMUSK ESTO JA TURVATASO	EASY	AVERAGE	DIFFICULT	VERY DIFF.
1kk - Internetprofiili	0,00eb	0,00eb	1,00eb	10,00eb
6kk - Internetprofiili	1,00eb	2,00eb	10,00eb	100,00eb
1kk - Hakkeroituna	1,00eb	10,00eb	100,00eb	1000,00eb
6kk - Hakkeroituna	10,00eb	100,00eb	1000,00eb	10000,00eb

Ostajia: HAKUNEN, SNAJU, CASEBOOGLE, ASUKAGA, BIOTECHNICA, MERRILL, MICROTECH

## VUOSI INTERNETPROFILOINTIA?

Jos Kohdetta on Träkäty vuoden verran, on mahdollista saada hänet Häkittyä (Katso myös Cyberwaren Hakkerointi). Tämä vaatii 1d10+HERM+Träkkääminen heiton Kohteen Turvatasoa vastaan. Möhlinnästä tulee nostetaan Nettirikossyyte (luvussa Cyberosia: Se pimeä puoli). Häkittynä Kohteesta saadaan huomattavasti enemmän tietoa ja tuloja.

# SUPER-VPN

Vuonna 2036 SuperVPN mahdollisti eritasoisen jäljettömättömän internetiselailun. Vähänkään tärkeämpi digitaalinen viestintä suojataan kvanttietokoneiden algoritmeilla, sillä vanhemman teknologian suojaukset ovat helposti purettavissa. Super-VPN:ää on tarjolla ainakin kolmella eri Turvatasolla Tietokoneisiin ja ApplikaatioChippeinä Cyberwarelle.

## HÄKITYSTÄ KOHTEESTA SAATAVAT TIEDOT

Pelkästään Träkkäyksessä olevasta henkilöstä ei saada kuin yleistä internetprofilointi dataa (Minkätyyppisillä sivustoilla hän käy ja kuinka paljon hän viettää aikaa Netissä). Hakkeroidusta kohteesta saadaan jo paljon enemmän tietoja irti. 1d10+ONNI+Cyberhakkerointi heitto on mahdollinen kerran viikossa. Huom: Käytetty Onni (ONNI) ei palaudu ennen seuraavaa pelikertaa.

MÖHLINTÄ

FAILED

AVERAGE (15)

DIFFICULT (20)

VERY DIFFICULT (25)

ALMOST IMPOSS. (30)

Hakkerointi ja jäljet ovat paljastuneet

Kohde vaihtanut Salasanat. Häkintä loppuu tältä erää

Kohteen varma osoite, nimi ja sukulaisuhteet

Kohteen varallisuus, terveys ja asennettu Cyberware

Nettikamerakuvaa & -ääntä asunnosta ja lähistöltä

Merkittävä laajempi Salasana/Tietovuoto

# Korporaatiot, Noblastit, Interzone

Trauma Team

Kuoleman tasot DEATH STATE... joita on 10

[KESKEN]

Paternostria

Hakunen

Matsupper, Itämeren alueella toimiva ruotsalaistaustainen ruokajätti.

Arvotech

Space E-X

CyFluids corp, useissa noblasteissa toimiva Cybik-tuottaja ja välittäjä.

Arasaka, japanilainen suuryritys jonka tuotteina ovat mm. aseet ja viihde-elektronikka.

Biotechnica, suuryritys joka tuottaa lääkkeitä ja taisteluhuumeita.

Merrill, Asukaga & Finch, sijoitus- ja rahastoyritys.

Microtech, viihde-, taistelu- ja hyötyelektronikan tuottaja.

Militech, Amerikan suurin asevalmistaja.

Petrochem, nykyinen Cybik tuottaja. Yksi harvoista polttoaine- ja lannoitevalmistajista.

Protein Food Complex 35

ruumispankki

drugs

surgery

bodypart replaces

body sculpting

new drugs

new skills