

# Produkty i usługi

Zakup produktów i usług odbywa się przy użyciu globalnej waluty określanej mianem kredytu (  $\mathbb{C}$  ).

W *Cyber* gracze nie będą jednak czytali opasłych cenników ani analizowali setek tabel. W globalnym świecie dostarczanie produktów codziennego użytku również zostało opanowane przez korporacje.

Wszystkie **podstawowe produkty i usługi** takie jak żywność, sprzęt AGD, proste narzędzia itp. oferowane są w postaci miesięcznego **abonamentu** o różnym poziomie. Różnice leżą przede wszystkim w jakości tych artykułów a nie ich rodzaju. W sklepach produkty oznaczane są kolorową nalepką symbolizującą poziom abonamentu tak, żeby klient wiedział, które z nich może włożyć do koszyka.

Każdy z abonamentów oferuje przedmioty, które mają pewne prawdopodobieństwo uszkodzenia (żywność może być nieświeża). Przed lub po każdym użyciu przedmiotu (wybór należy do graczy), należy rzucić 1k6, wyniki 1,2,3 (w zależności od abonamentu) mogą oznaczać, że przedmiot uległ uszkodzeniu lub usługa została zrealizowana niezetelnie. Postać może oczywiście ponownie uzyskać przedmiot lub usługę ale zajmie to czas.

Wyjątkiem od tego systemu abonamentowego są artykuły, usługi i sprzęt specjalistyczny:

- broń i pancerz
- pojazdy i drony
- specjalistyczny sprzęt laboratoryjny, wojskowy, budowlany
- usługi inżynierskie, badawcze, ochroniarskie

Część z wyjątków powyżej ma swoje oddzielne cenniki a pozostałe zależą od konkretnej potrzeby i oferty - będą zatem przedmiotem negocjacji pomiędzy postaciami graczy a bohaterami niezależnymi. Wszelki sprzęt uznawany oficjalnie za nielegalny wymaga odpowiednich kontaktów i może mieć dowolną cenę.

## Cenniki

Abonament podstawowy	Cena / miesiąc	Prawdop. uszkodzenia
Brązowy	500	1-3/6
Srebrny	1000	1-2/6
Złoty	2000	1/6
Platynowy	5000	-

Pojemnik	Cena	Sloty ekwipunku
Torba	200	+2
Walizka	300	+3
Plecak	400	+4
Wózek	600	+6

Broń	Cena	Obrażenia	Uwagi
------	------	-----------	-------

Broń	Cena	Obrażenia	Uwagi
Biała (lekka)	100	k6	
Biała (średnia)	400	k8	
Biała (ciężka)	650	k10	nieporęczna
Dystansowa (bliski zasięg)	150	k6	
Dystansowa (średni zasięg)	600	k8	
Dystansowa (średni zasięg, ciężka)	600	k10	nieporęczna
Dystansowa (daleki zasięg, ciężka)	1500	k12	nieporęczna
Granaty	150	k6, podmuch	
Mikroładunki	100	k4	
Działo EMP*	2000	k8, podmuch, obrażenia w INT	nieporęczna

\* *Obrażenia krytyczne*: jeśli cel posiada neuroprocesor, zadaj PSY celu, tyle samo punktów obrażeń ile zadałeś INT w tej turze.

Pancerz	Cena	Wartość	Uwagi
Lekki	200	1	
Średni	500	2	
Ciężki	1100	3	nieporęczny
Tarcza	1200	+1	

Drony, pojazdy, roboty	Cena	Sloty bagażowe
Mały dron/robot	1000	+1
Średni dron/robot	5000	+2
Duży dron /robot	10000	+3
Transportowy dron/robot	20000	+5
Mały pojazd	5000	+1
Średni pojazd	7000	+2
Duży pojazd	10000	+3
Pojazd transportowy	20000	+5
Wposażenie dodatkowe (kamery, czujniki itp.)	1000	-
Uzbrojenie	rodzaj kości ataku * 1000	-

Węzeł Infosfery	Cena/miesiąc
+1 OCHR	2000

Węzeł Infosfery	Cena/miesiąc
+1 INT	5000

Biały LOD	rodzaj kości ataku * 1000
-----------	---------------------------

Czarny LOD (nieleg.)	rodzaj kości ataku * 5000
----------------------	---------------------------

Usługi medyczno/naprawcze	Cena	Czas
Pomoc medyczna	2000 za 1 pkt CIA	1 tydzień
Pomoc psychologiczna	1500 za 1 pkt PSY	1 tydzień
Naprawa interfejsu	2000 za 1 pkt INT	1 dzień