

Cybermodyfikacje

Cybermodyfikacje są traktowane jak przedmioty - podczas tworzenia postaci, każdy gracz może wybrać **do 2 cybermodyfikacji za darmo, ale koszt tych ulepszeń nie może przekroczyć 30 000 C**.

Każda cybermodyfikacja zajmuje jedno miejsce w ekwipunku.

Cybermodyfikacje to pole do popisu dla wyobraźni graczy. Poniżej znajdziecie co prawda przykłady konkretnych ulepszeń ale Cyber przede wszystkim proponuje system konstrukcji wszczepów i określania ich wartości rynkowej tak, żeby każdy z Was mógł stworzyć dosłownie to co zechce.

Kreowanie cybermodyfikacji

Na początku spróbuj opisać słownie co dana modyfikacja ma zmieniać (ewentualnie jak ma działać), to da Ci pojęcie o modyfikowanych współczynnikach. Opis fabularny danej cybermodyfikacji też może dać sporo satysfakcji.

Każde ulepszenie składa się z **jednego elementu podstawowego** określającego miejsce montowania cybermodyfikacji w ciele postaci (głowa, ręce, nogi, tułów) oraz **dowolnej ilości elementów modyfikujących współczynniki** postaci (w końcu to ulepszenia). Każdy element, który zmienia współczynnik ma swoją uogólnioną cenę. Suma wszystkich elementów jakie składają się na opracowaną modyfikację określa finalną cenę cybermodyfikacji.

Element bazowy	Cena
Głowa	2000
Ręka	1000
Noga	1500
Tułów	5000

Po wybraniu elementu podstawowego można do niego dodać dowolną ilość elementów modyfikujących współczynniki, z zachowaniem obowiązujących wartości maksymalnych.

Warto, aby każda modyfikacja współczynnika miała oparcie w opisie fabularnym. Jest to szczególnie istotne przy zdolnościach, które opisują całe grupy aktywności postaci. Można sobie wyobrazić cybermodyfikację, która ogólnie wzmacnia ciało bohatera (+X CIA) ale będą też sytuacje, gdzie zależy nam jedynie na szybkości lub wytrzymałości a te opisywane są przez tę samą zdolność.

Modyfikacje kosmetyczne: cybermodyfikacje, których zadaniem jest jedynie wywołanie efektu estetycznego (ciało porośnięte futrem, kocie oczy, włosy zmieniające kolor itp.) kosztują tyle ile **element bazowy** związany z częścią ciała w której są montowane.

Modyfikacja	Cena	Maksimum na cybermod
+1 OCHR	5 000	+3

Modyfikacja	Cena	Maksimum na cybermod
+1 punkt zdolności (CIA,PSY,INT)	10 000	+3 (wyklucza poniżej)
+1 punkt zdolności (CIA,PSY,INT) dla wybranej grupy aktywności	5 000	+3 (wyklucza powyżej)
+1 Pancerza	10 000	+3 (całość <= 3)
+1 miejsce w ekwipunku	1 000	+3
wmontowane uzbrojenie	rodzaj kości obrażeń * 1000	k12
neuroprocesor do hakowania i zapory*	rodzaj kości obrażeń * 1000	k12
ułatwienie testu dla jednej wybranej zdolności	5 000	3 (CIA,PSY,INT)
obrażenia krytyczne, które nie ranią celu	1 500	1 (wyklucza poniżej)
obrażenia krytyczne, które zadają dodatkowe obrażenia	rodzaj kości obrażeń * 500	1 (wyklucza powyżej)
dodatkowa funkcjonalność nie zwiększająca współczynników np. narzędzia w dłoni, oko z podczerwienią, filtry antytoksynowe	1 000	2

* Uwaga: neuroprocesor pozwala wykonywać akcje hakowania i zapory w Infosferze ale jednocześnie umożliwia programom zadawanie obrażeń w PSY właściciela.

Przykłady

1. Najprostszy interfejs pozwalający na hakowanie w sieci

- **Opis:** Wewnętrzny czaszkowy wszczep neuroprocesora, z wbudowaną szerokopasmową anteną do transmisji bezprzewodowych oraz gniazdem optycznym do połączenia przewodowego.
- **Części:** cybermod bazowy (głowa), neuroprocesor k4
- **Cena:** 2000 + 4000 = 6 000 €