

TEST PROSTY	
Wykonując Test Prosty testujący bierze 2k20 i rzuca.	
Celem rzutu jest uzyskanie RÓWNEJ LUB WIĘKSZEJ ILOŚCI SUKCESÓW niż wynosi PT (Poziom Trudności) testu.	
<ul style="list-style-type: none"> Jeżeli wynik na dowolnej kości jest mniejszy lub równy TN czyli SUMIE Atrybutu i umiejętności uzyskuje JEDEN SUKCES. Jeżeli wynik na kości jest mniejszy lub równy Focusowi (Skupieniu) w danej umiejętności to uzyskuje DWA SUKCESY. Jeżeli na kości wypadnie 20 to uzyskuje KOMPLIKACJĘ. 	
Nadmiarowe sukcesy stają się MOMENTUM - punktami które możemy wydać natychmiast lub oddać do PULI MOMENTUM .	

ZASTOSOWANIA MOMENTUM	
ZASTOSOWANIE	OPIS OGÓLNY
Stwórz przewagę	Dodaj 1 kość za każdy wydany punkt Momentum (max 3k20)
Stwórz przeszkodę	Wydadaj Momentum aby utrudnić test przeciwnika
	1 Momentum - +1PT
	3 Momentum - +2PT
	6 Momentum - +3PT
Popraw jakość sukcesu	Test wychodzi lepiej (szczegóły - Momentum w walce)
Zwiększ obszar działania	Zwiększasz obszar na jaki działa test
Zredukuj konieczny czas	Skracasz czas potrzebny na skuteczne przeprowadzenie akcji

PODSTAWOWE WYDATKI MOMENTUM W WALCE		
ZASTOSOWANIE	KOSZT	OPIS OGÓLNY
Dodatkowe obrażenia	1	Dodaj 1 do obrażeń za każdy wydany punkt
Pewność siebie	1	Postać otrzymuje 1K Morale (max 4K) do początku swojej następnej tury
Penetracja	1	Postać ignoruje 2 punkty pancerza za każde wydane Momentum
Przerzuc obrażenia	1	Przerzuc dowolną ilość kości obrażeń (tylko raz)
Drugi oddech	1	Odzyskaj 1 punkt obrażeń dowolnego typu za każde wydane Momentum
Drugi cel	2	Drugi cel w zasięgu obrywa za połowę obrażeń które otrzymał pierwszy cel
Ogłoszenie	1	Atak uzyskuje cechę Niezabójcza
Cichutko	2	Zredukuj akcję z Głośnej na Cichą lub z Cichej na Bezszelestną
Szybka akcja	2	Postać uzyskuje możliwość wykonania drugiej akcji. Nowa akcja ma PT testu podniesione o 1
Oderwanie się	1	Postać odsakuje poza Zasięg nie prowokując Reakcji w odpowiedzi
MOMENTUM W SCENACH WALKI FIZYCZNEJ		
Strzał celowany	2	Postać może wybrać lokację w którą celuje
Zmiana pozycji	1	Postać może położyć się na ziemi lub podrewać do góry
Rozbrojenie	2	Wybicie przeciwnikowi broni z ręki
Powalenie	2+	Cel musi zdać test Atletyki (na PT równe połowie wydanych Momentum albo zostaje powalony
MOMENTUM W SCENACH WALKI SPOŁECZNEJ		
Inspiracja	2	Sojusznicy Blisko postaci otrzymują 1K Morale, można wydać dodatkowy punkt Momentum by zwiększyć zasięg.
Upór	3	Bezkompromisowość przeciw efektom Metanoi rośnie o 1

OBRONA/OCHRONA - BAZOWA UMIEJĘTNOŚĆ	
Walka wręcz	Akrobatyka lub Walka wręcz
Strzelanie	Akrobatyka
Cyberwojna	Hackowanie
Konflikt społeczny	Dyscyplina

REAKCJE (RECTIONS)	
REAKCJE W WALCE FIZYCZNEJ	
Wsparcie ogniwo	Wydadaj 1 Przeladowanie (i dając MG punkt Heat) powodujemy, że ataki wykonywane przeciw sojusznikowi mają +1 do PT
Obrona	Test walki staje się testem przeciwstawnym przeciwko odpowiedniej umiejętności
Ochrona	Test walki staje się testem przeciwstawnym (bazowy test chroniącego ma PT2)
Odplata	Atak na przeciwnika wykonującego niebojową akcję w Zasięgu W przypadku Walki wręcz należy najpierw rozpatrzeć Reakcje a dopiero akcję
Odpowiedź ogniem	Postać która jest celem ataku może zdecydować o odpowiedzeniu ogniem, ale nie może poświęcić na ten atak więcej niż jednego Przeladowania. Oba ataki rozwiązywane są symultanicznie
REAKCJE W CYBERWOJNIE	
Obrona	Test walki staje się testem przeciwstawnym przeciwko odpowiedniej umiejętności
Podłączenie (Link)	Jeżeli przeciwnik decyduje się na oderwanie pozostają jednocześnie w tej samej strefie postać może wykonać test Hackowania na PT1
REAKCJE W KONFLIKCIE SPOŁECZNYM	
Obrona	Test walki staje się testem przeciwstawnym przeciwko odpowiedniej umiejętności
Kontrargument	Będąc świadomym nadchodzącego ataku postać może przygotować się wykonując test umiejętności społecznej na PT2. Momentum zebrane w ten sposób można przeznaczyć na Ochronę celu ataku

STANY (CONDITIONS)	
Bezradny (Helpless)	Postać płaci Momentum za Standardowe Akcje i Infinity za Reakcje
Głuchy (Deafened)	Postać otrzymuje 3K obrażeń mentalnych, wszystkie akcje wymagające słuchu są utrudnione o 2 stopnie
Krwawiący (Bleeding)	Postać otrzymuje co turę 3K obrażeń fizycznych ignorując Pancerz
Okulawiony (Hindered)	Podczas ruchu postać może poruszać się na mniejsze odległości, a PT testów podczas poruszania się w trudnym terenie wzrasta o 1
Oszołomiony (Dazed)	Postać nie może wykonywać Reakcji. Wykorzystanie Słabości przeciwko takiej postaci ma PT obniżone o 1 i daje dodatkowe Momentum
Oślepiiony (Blind)	Postać otrzymuje 3K obrażeń mentalnych, wszystkie akcje wymagające wzroku są utrudnione o 2 stopnie
Oznaczony (Marked)	Postać została oznaczona jako cel przy użyciu jakiejś technologii. Podczas strzelania do niej można przerzucić 1k20. Może być celem dla broni z cechą Kierowana (Guided)
Podpalony X (Burning X)	Postać otrzymuje co turę XK obrażeń fizycznych (bez Pancerza) i Mentalnych. Efekt trwa tyle tur ile było efektów. Dodatkowe ataki wywołujące Płonienie wydłużają czas trwania efektu
Powalony (Proned)	Ataki dystansowe przeciw postaci leżącej mają PT +1, a efekty na kościach Ostrony dają +2 Wyparowania. Ataki wręcz i dystansowe z bliska mają +2 Momentum
Usadzony (Checked)	Ruch postaci został zatrzymany przez zewnętrzną siłę. Postać nie może poruszać się w żadnym kierunku
Zmęczony (Fatigued)	Zwiększenie zasięgu konsekwencji o 1. Stan może zostać otrzymany wielokrotnie i nie da się go usunąć akcją Otrząśnięcie się a jedynie po 8 godzinach porządnego wypoczynku i zdanym teście (PT 1) Odporności (Momentum na tym teście redukuje kolejne poziomy Zmęczenia)

AKCJE W TURZE	
AKCJE W WALCE FIZYCZNEJ (WARFARE)	
MNIJSZE AKCJE	
Otrząśnięcie się	Postać podejmuje próbę oczyszczenia się z jednego Stanu
Wyciągnięcie przedmiotu	Postać sięga po przedmiot w ZASIĘGU. Jeżeli użycie przedmiotu nie wymaga testu może by użyty w ramach tej samej Mniejszej Akcji.
Powstanie	Podniesienie się z pozycji leżącej
Zamiana amunicji	Zamiana amunicji w broni posiadającej wiele typów amunicji a nie posiadającej cechy MULTI
PEŁNE AKCJE	
Zaparcie się	Przygotowanie się do użycia broni z cechą Nieporęczny (jeżeli używamy takiej broni bez uprzedniego zaparcia PT testu wzrasta o 2)
Asysta	Poświęcamy akcję by asystować towarzyszowi
Wykorzystanie Słabości	Przygotowujemy się przed naszą kolejną akcją, próbujemy znaleźć stabe punkty celu przeciw, któremu zamierzamy działać. Wykonujemy test na PT1 by wygenerować Momentum do naszej kolejnej akcji. Jeżeli jest to atak to zyskuje on cechę Przebijający 2 (Piercing) . Wykorzystanie słabości można potraktować również jako zasadzkę lub atak z poważną przewagą. Wspólną decyzją gracza i MG jest jaką umiejętność należy przetestować gdyż bardzo zależy to od konkretnej akcji. W niektórych okolicznościach można zredukować PT tej akcji do zera. Staje się ona wtedy DARMOWA
Przygotowanie	Postać deklaruje, że zadziała gdy zajdą pewne z góry ustalone okoliczności (np. przeciwnik się wychyli). Jeżeli nie zajdą one do końca tury akcja jest tracona
Odzyskanie sił	Postać odpoczywa i zbiera siły. Wybiera jeden rodzaj obrażeń i wykonuje test odpowiedniej umiejętności na PT1. Zdany test pozwala na regenerację 2 obrażeń i 2 dodatkowych za każdy punkt Momentum
Opatrywanie	Postać może podjąć próbę opatrzenia towarzysza. Zdany test na PT X (Gdzie X to liczba Ran) pozwala na zalecenie (likwidację odpowiedniego efektu) Rany (Dodatkowe rany są zalecane za każde 2 Momentum)
Oderwanie się	Pozwala na oderwanie się od przeciwnika bez dania mu okazji na reakcję
AKCJE W CYBERWOJNIE	
MNIJSZE AKCJE	
Transmisja	Wysłanie danych poprzez infosferę, zainicjowanie rozmowy, wysłanie wiadomości tekstowej. Transfer można zainicjować bardzo szybko jednak wysłanie dużych wiadomości może potrwać nieco dłużej.
PEŁNE AKCJE	
Podłączenie/Rozłączenie	Podłączenie się do znanego Punktu Dostępowego
Reset	Postać może podjąć próbę (test na PT1) wykonania „twardego resetu” i odzyskania całego utraconego Firewalla. Programy potrzebują jednak czasu by „wstać” ponownie. Wszystkie akcje związane z comlogiem lub AR (np hackowanie lub korzystanie z broni z cechą Ekspert) mają PT podniesione o 4. PT to spada o 1 co turę. Karniak redukowany jest o 1 za każde momentum wydane w trakcie resetu
Wykorzystanie programu	Wykorzystanie odpowiedniego programu jest traktowane jako akcja standardowa
AKCJE W KONFLIKCIE SPOŁECZNYM	
MNIJSZE AKCJE	
Sugerowanie	Przekazanie zawaolowanej wiadomości. Wymaga testu Psychologii na PT1.
Wsparcie duchowe	Postać poprawia morale towarzyszy. Zdany test (PT 1) dodaje 1K Morale +1K za każde dodatkowe Momentum
PEŁNE AKCJE	
Oderwanie się	Zerwanie Konflikty Społecznej (odejście, rozłączenie rozmowy telefonicznej). Oderwanie się wchodzi w życie na początku następnej tury, atakująca postać ma więc jeszcze szansę na zatrzymanie kogoś za pomocą zadania komus 1 Metanoi (i co za tym idzie przekonania kogoś by ten kontynuował rozmowę)
Zebraenie ludzi	Postać zbiera wokół siebie ludzi. Zdany test (PT1) Dowodzenia, Perswazji lub Psychologii pozwala sojusznikom odzyskać 2 punkty Determinacji (+2 za każde wydane Momentum

UŻYCIE INFINITY	
Dodatkowa kostka	Postać dokłada do testu dodatkową kostkę ustawioną od razu 1 do góry
Dodatkowa akcja	Wykonaj dodatkową akcję w turze
Panowanie nad bólem	Zignoruj efekty ran do końca sceny
Zduszenie przymiotu (trait)	Zignoruj efekt cechy do końca sceny
Oganięcie się	Pozbywasz się jakiegoś stanu
Drugi oddech	Leczysz wszystkie obrażenia danego typu
DEKLARACJA FABULARNA	Możesz dodać jakiś element do sceny, wprowadzić jakiś wątek fabularny

WYBRANE CECHY SPRZĘTU	
Cechy ogólne	
Ekspert X (Expert)	Po zdanyim teście odpowiedniej umiejętności otrzymujesz +X Momentum, nie możesz odłożyć ich do wspólnej puli, Ekspert liczy się jako cecha Sprzęt komunikacyjny
Improwizowany X (Improvised)	Zasięg Komplikacji jest o X większy
Nerwowy (Neural)	Sprzęt podłączony jest bezpośrednio do twojego mózgu, otrzymujesz +1 Momentum (sumuje się z Ekspertem), czyni wrażliwym na hackerskie ataki na mózg
Niehackowalny (Non-Hackable)	Sprzętu nie da się zhackować. Cechę można dotożyć do sprzętu który jej normalnie nie ma ale PT wszystkich testów z pomocą tego sprzętu wzrasta o 1
Schowany X (Concealed)	Znalezienie go ma PT o X większe, można go ukryć za 1 punkt Momentum
Sprzęt komunikacyjny (Comms Equipment)	Sprzęt zintegrowany z osobistą siecią, podatny na Wyłomy , a zwłaszcza Wyłom Destrukcji Systemu , przestaje działać wraz z wyłączeniem osobistej sieci
Subtelny X (Subtle)	Znalezienie go ma PT o X większe, akcje nim wykonane są o poziom cichsze
Cechy pancerzy	
Ciężka Zbroja (Heavy Armor)	+1 do PT testów Zręczności
Egzoskielet X (Exoskeleton)	+X obrażeń w walce wręcz, +Xk20 do testów Krzepy , można używać Nieporęcznej broni bez Zaparcia się i Dwuręcznej w jednym ręku, +X do zasięgu komplikacji testów Krzepy
Kinematika	Zbroja ma zaimplemetnowane polimery pozwalące łatwiej poruszać się i unikać. Spada o 1 koszt Heat i PT uników opartych o Akrobatykę , po udanej Obronie można odebrać się od przeciwnika za darmo i za 2 Momentum odskokić o strefę
Zaadaptowany (Adapted)	Przystosowany do ochrony w konkretnym środowisku, testy Odporności , Przetwania i Próżni mają PT-1

MULTI	
Light MULTI	W trybie drugorzędny broni strzela amunicją SPECJALNĄ, tryb drugorzędny zawsze jest traktowany jakby miał zasadę Seria 1 i każdy strzał kosztuje 1 Przeladowanie .
Medium MULTI	W trybie drugorzędny broni strzela amunicją SPECJALNĄ bez ograniczeń
Heavy MULTI	W trybie drugorzędny broni strzela amunicją SPECJALNĄ z cechą HEAVY MULTI, tryb drugorzędny zawsze jest traktowany jakby miał zasadę Seria 1 i każdy strzał kosztuje 1 Przeladowanie
MULTI Light Mod	Podczepiana broń. Lekka strzelba, lekki miotacz ognia i wyrzutnia kłajstru. Broń działa jakby miała cechę Heavy MULTI (ze strzelbą Medium MULTI)
MULTI Heavy Mod	Podczepiana broń. Działa jak MULTI Light Mod, dodatkowo można podczepić ciężki miotacz ognia i ciężką wyrzutnię rakiet

WYBRANE CECHY BRONI	
Backlash X	Atakujący obrywa za X za każdy efekt na kosztach (obrażenia ignorują Wyparowanie)
Biotech	Atak blokowany tylko przez współczynnik BTS (i wyparowania warunkowe)
Brutalna X (Vicious)	+X obrażeń na każdym efekcie.
Dymny X (Smoke)	Zadymiony zostaje obszar wraz z przyległościami. Ataki i testy Obserwacji w tym obrzarze mają +X trudności
Elektromagnetyczna (EM)	Mimo że atak jest fizyczny, obrażenia są cyberwojenne
Łamacz (Breaker)	Pozwala na redukowanie pancerza BTS. Każdy efekt redukuje pancerz BTS o 1, jeżeli BTS jest równe zero to Efekt zadaje +1 do obrażeń)
Monowypełnienie (Monofilament)	Atak ignoruje Pancerz (ale nie wyparowania warunkowe), ale ma +2 do stopnia Komplikacji i w tym ataku nie dodaje się bonusów za wysokie atrybuty
Nanotech	Atak blokowany tylko przez BTS (i wyparowania warunkowe), posiada własne Efekty Nanotechu, które można zaaplikować za Momentum, nie są one traktowane jak Efekty Krzywud, postacie z BTS są odporne na efekty Nanotech
Naprowadzana (Guided)	Tylko przeciw Oznaczonym celom, ignorujesz karniaki za zasięg i widoczność, a po zdanyim teście (PT1) Analizy ignorujesz również wszystkie Wyparowania poza Pancerzem
Niewybaczająca X (Unforgiving)	Jeżeli atak wykonywany jest po akcji Wykorzystania Słabości to ma on cechę Brutalny X
Obszarowa (Area)	Atak obejmuje wszystkich w obszarze. Reakcja uniku przeciw takiemu atakowi ma PT2
Odbijający X (Reflective)	Jak Dymny z tym że zasłona jest niepenetrwalna dla żadnej znanej optyki
Hukowa (Deafening)	Jeżeli wypadnie efekt należy wykonać test Odporności na PT3, lub zyskujemy Stan Ogłuszony na tyle tur ile wypadło efektów
Ogłuszająca (Stun)	Po trafieniu z choć jednym efektem Postać zyskuje status Bezradny na tyle tur ile wypadło efektów
Oślepiająca (Blinding)	Jeżeli wypadnie efekt należy wykonać test Odporności na PT3, lub zyskujemy Stan Oślepiony na tyle tur ile wypadło efektów
Parujący X (Parry)	Otrzymujesz +X wyparowań warunkowych w walce wręcz
Powalająca (Knockdown)	Po trafieniu z choć jednym efektem należy wykonać Test Akrobatyki lub Atletyki na PT równe ilości efektów, lub postać zostaje Powalona
Przebijający X (Piercing)	Ignorujesz X wyparowań za każdy Efekt na kości
Przerażająca X (Terrifing)	Każdy efekt zadaje X obrażeń mentanych
Radiacyjna X (Radiation)	Atak blokowany tylko przez BTS, jest traktowany jak Przerażający X i Brutalny X , wywołuje specjalny Efekt Ran dający +1 do PT testów Zręczności , Krzepy i Koordynacji , Ranę i Efekt Rany można usunąć tylko poprzez Poważną Kurację .
Rozległa (Greivous)	Jeżeli masz zadać Krzywudę - zadajesz dwie
Salwa X (Salvo)	Należy wydać X przeladowań żeby atak był skuteczny
Seria X (Spread)	Za każdy efekt strzał generuje X dodatkowych trafień za połowę obrażeń bazowego, należy rzucać na każdą lokację trafienia osobno. Atak szczególnie skuteczny przy niszczeniu osłon
Stumieniowa (Torrent)	Broń atakuje w stożku, traktowana jest jako Obszarowa i nie działa poza zasięgiem optymalnym, ignoruje Wyparowania wynikające z Osłony
Toksyczna X (Toxic)	Jeżeli za pomocą tej broni zostaje zadana Krzywuda to na koniec każdej tury cel otrzymuje 1+XK obrażeń
Unieruchamiająca (Immobilising)	Po trafieniu z choć jednym efektem należy wykonać Test Akrobatyki na PT równe ilości efektów, lub postać zostaje Okulawiona , jeżeli już jest Okulawiona lub atakujący wyda dodatkowe Momentum postać zostaje Unieruchomiona
Zapalająca X (Incendiary)	Cel zostaje Podpalony na tyle rund ile wypadło Efektów

WYBRANE EFEKTY KRZYWD	
RANY	
Krwawienie	Postać otrzymuje stan Krwawienie . Nie można się go pozbyć za pomocą akcji Otrząśnięcia się
Okaleczenie	PT wszystkich akcji opartych o Zręczność , Krzepę i Koordynację rośnie o 1.
Oszotomienie	Postać otrzymuje Stan Oszotomienie, jeżeli już go ma otrzymuje Bezradny . Tych stanów nie można usunąć za pomocą Otrząśnięcia się .
Przerażająca Rana	Postać otrzymuje 1+2K (Brutalny 1) obrażeń mentalnych
Pozbawienie przytomności	Cel musi wykonać test Odporności o PT równym ilości ran albo traci przytomność.
WYŁOMY	
Oślepienie	Działa na postaci używające sprzętu z cechą Neuralny . Cel musi wykonać test Techniki albo Odporności na PT równe ilości Wyłomów albo zostaje Oślepiony . Tego stanu nie można usunąć Otrząśnięciem się
Smażenie mózgu	Działa na postaci używające sprzętu z cechą Neuralny . Hacker może zdecydować o zadaniu Rany zamiast Wyłomu
System Dowodzenia	Hacker może zmusić cel do wykonania jednego polecenia. Ten efekt Wyłomu zazwyczaj zmienia wiele w świecie rzeczywistym. Używany jest do otwierania drzwi, kontrolowania systemów kamer, szlania z wieżyczek itp. Skomplikowane instrukcje mogą wymagać więcej niż jednego Wyłomu
Manipulacja danymi	Hacker ma bezpośredni dostęp do plików ofiary. Może usunąć dane, stworzyć fałszywe itd, nie może jednak „położyć” całego systemu. Jeżeli poszukuje specyficznych informacji hacker może zadać jedno pytanie i uzyskać na nie odpowiedź. Fałszerstwa wymagają dodatkowego testu przeciwstawnego.
Wyłączenie funkcji	Program albo element ekipunku przestają działać. Hacker może selektywnie wybrać dokładnie jakie funkcje chce wyłączyć
Zablokowanie połączenia	Cel nie może odłączyć się od obecnej łącznia. Akcja Otrząśnięcia się pozwala usunąć ten efekt
Odebranie autoryzacji	Autoryzacje posiadane przez cel zostają cofnięte. Cofnięcie jest permanentne i nie może zostać przywrócone po usunięciu Wyłomu.
Palenie systemu	Cel otrzymuje +1 do PT wszelkich akcji wymagających sprzętu z cechami Ekspert lub Sprzęt komunikacyjny
Spoof/Sniff (Klon ID)	Hacker duplikuje ID systemowe celu dając sobie autoryzację do systemu do którego ma dostęp cel. Hacker może poświęcić Momentum by podnieść jakoś ID albo uzyskać dodatkowe ID.
Otagowanie celu	Pozwala łatwo śledzić cel oraz użyć go jako repetera
EFEKTY METANOJI - wymagają tyle Krzywud ile wynosi NIEPRZEJEDNANIE Celu	
Zerwanie kontaktu	Cel zrywa wybrany przez atakujące kontakt
Stworzenie kontaktu	Cel tworzy konakt z wybraną osobą
Stan emocjonalny	Metanoja wywołuje określony stan emocjonalny
Wymuszenie akcji	Cel zostaje przekonany (oszukany, zmuszony) do wykonania konkretnej akcji. Akcje mające trwać dłużej zazwyczaj wymagają przełamania większej ilości poziomów Nieprzejednania
Zaprzysiężenie się	Postać zostaje nakloniona do zawacia przysiężni
Zdobrycie informacji	Naklonienie celu do ujawnienia informacji.
Przekonanie celu	Przekonanie celu, że coś jest prawdą. Może to doprowadzić do zmiany jego systemu wartości
Monitorowanie	Wykorzystnie Metanoji do zebrania plotek na temat celu

POJĘCIA ZWIĄZANE Z HANDLEM	
Aktywa (Assets)	Cenne przedmioty, pieniądze na lokatach, premie. Dodatkowe pieniądze wspomagające postać w zakupach.
Zarobki (Earnings)	Normalne zarobki postaci. Zarobki służą do absorbowania naszych zakupów
Gotówka (Cashflow)	Krótkoterminowe zasoby postaci. Maksymalna gotówka to 5 + Zarobki + poziom Stylu Życia. Wraca do maksimum na początku przygody.
Manko (Shortfall)	Manka pojawiają się gdy postać nadwyreży swoje zasoby. W fikcji są to problemy z pieniędzmi i zarządzaniem aktywami. Gdy postać zdobędzie 4 Manko nie może dokonywać zakupów

ZAKUPY

1. Wykonujemy test **Stylu Życia (Life Style)** na PT równym **Dostępności (Restriction)**, poziom trudności jest podniesiony o 1 za każde aktywne Manko. Ilość kości w teście możemy podnieść wydając **Aktywa (Assets)** Momentum zostaje po zdaniu testu dodajemy do **Zarobków (Earnings)** by otrzymać **Efektywne Zarobki** dla tego konkretnego zasobu.

2. Rzucamy kośćmi ceny (tak jak przy obrażeniach) gdzie **Taryfa X (Tariff)** działa jak cecha **Brutalny X (Vicious)** czyli dodaje kolejne punkty. W ten sposób uzyskujemy Efektywną Cenę przedmiotu

3. **Odejmujemy Efektywną Cenę od Efektywnych Zarobków.** To co zostanie odejmujemy od Gotówki. Jeżeli spowoduje do spadku gotówki poniżej 0, nie można dokonać zakupu

4. Jeżeli w zakupie stacimy więcej niż 5 punktów gotówki lub zakupy miałyby zredukować nam **Gotówkę (Cashflow)** poniżej zera otrzymujemy **Manko (Shortfall)**

Wielokrotne zakupy są bardzo proste. Wystarczy do PT testu na Styl Życia dołożyć wartość z tabelki. Potem wykonujemy pojedynczy rzut na Efektywny Koszt, ale każdy przedmiot osobno odliczamy od Efektywnych Zarobków

ILOŚĆ	
Ilość	Trud
1-3	+0
4-7	+1
8-15	+2
16-31	+3
32-63	+4
64+	+5

RANY I LECZENIE

Rodzaj Krzywdy	Regeneracja	Leczenie (Kuracja)
Rana	Odporność	Medycyna
Metanoja	Dyscyplina	Psychologia
Wyłom	Hackowanie	Technika
Uszkodzenie	-	Technika

LECZENIE

Odpoczynek - Opczynek jest podstawą formą regenerowania obrażeń. Po godzinie odpoczynku można wykonać test odpowiedniej umiejętności na PT 1 + 1 za każdą Krzywdę danego typu by zregenerować jeden rodzaj obrażeń. Każde dwukrotne wydłużenie odpoczynku zmniejsza PT testu o 1 (do minimum 1)

Naturalna regeneracja - Naturalne zdrowienie z Krzywd. Postać ma prawo wykonać test odpowiedniej umiejętności na **PT 1 + 1 za każdą Krzywdę, by zregenerować jedną Krzywdę.** Krzywdy różnych rodzajów można leczyć symultanicznie, wymagają jednak osobnych testów. Regeneracja pierwszej Krzywdy trwa jeden dzień. Jeżeli postać ma dwie lub więcej Krzywd to regeneracja jednej trwa tydzień. Pojedynczym testem można wyleczyć więcej niż jedną Krzywdę. Za dodatkową trzeba jednak zapłacić tyle momentum ile wynosi PT test

Kuracja - służy do usuwania **Efektu Krzywdy** (de facto do zaleczania ran)

Poważna kuracja - raz dziennie ranny może spróbować wyleczyć Ranę przy pomocy chirurgii, psycho-terapii lub cyberingerencji (w zależności od rodzaju ran). Należy w tym celu wykonać test odpowiedniej umiejętności na PT1+1 za każdą Krzywdę danego typu. Poważna kuracja pozwala usunąć **1 Krzywdę + 1 za każde wydane Momentum.** Poważna kuracja trwa dość długo. W zależności od ilości ran jedną, trzy, sześć lub dwanaście godzin.

PROGRAMY HACKERSKIE

Typ	Nazwa	Obr	Opis
CLAW - 1	Blackout	1+2K	Służy do wyłączenia sprzętu, po udanym ataku wydaj 1 Momentum by za pomocą Efektu Wyłomu wyłączyć element sprzętu komunikacyjnego
CLAW - 1	Gotcha!	1+2K	Po udanym ataku wydaj 2 Momentum by atak zyskał Cechę Unieruchamiający
CLAW - 1	Overlord	1+2K	Po udanym ataku wydaj 1 Momentum by zmusić system do wysłuchania 1 komendy
CLAW - 1	Spotlight	-	Pozwala nadać celowi status Oznaczony
CLAW - 2	Expel	1+3K	Po udanym ataku wydaj 1 Momentum by wymusić na systemie pojazdu wysadzenie jednego z pasażerów
CLAW - 2	Oblivion	1+3K	Po udanym ataku wydaj 2 Momentum by wrzucić system przeciwnika w „tryb oglupiony”
CLAW - 3	Basilisk	1+4K	Po udanym ataku wydaj 1 Momentum, by atak zyskał Cechę Unieruchamiający, wydaj dodatkowe Momentum by zamiast Okulawić, unieruchomić Przeciwnika
CLAW - 3	Carbonite	1+4K	Po udanym ataku wydaj 3 Momentum by atak zyskał Cechę Unieruchamiający, twoje następne ataki uzyskują cechę Przebijający 3
CLAW - 3	Total Control	1+2K	Po udanym ataku wydaj 2 Momentum by przejąć całkowitą kontrolę nad systemem przeciwnika
GADGET - 1	Controlled Jump		Służy do kontrolowania zrzutów sprzętu, użytkownik może wykorzystać Hackowanie by wesprzeć sojusznika jako Reakcję bez wydawania Heat
GADGET - 1	Fairy Dust		Po zdanych teście Hackowania Cel otrzymuje 1K + 1K za każde momentum Zakłóceń (aż do maks 5K)
GADGET - 1	Lockpicker		Gdy Hackujesz cel w Zasięgu twoje PT spada o 1
GADGET - 2	Assisted Fire		Służy do wspierania dron i remów pod kontrolą hackera, użytkownik może wspierać je jako Reakcję bez wydawania Heat
GADGET - 2	Enhanced Reaction		Służy do wspierania dron i remów pod kontrolą hackera, mają one współczynnik Serii wyższy o 1 niż normalnie
IC - X	Black Ice	1+XX	Jeżeli atakujący obleje test przebicia się przez tę aplikację otrzymuje 1+XX (Przebijający X) obrażeń quantronicznych, jeżeli ma sprzęt z cechą Neural to są one fizyczne
IC - X	Countermeasures		Podstawowa aplikacja do kontrolowania ataków
IC - X	Cry Baby		Jeżeli atakujący obleje test przebicia się przez tę aplikację, MG może wezwać wsparcie o 2 Heat taniej niż zwykle
IC - X	Deadfall		Program patrolujący. Jeżeli atakujący obleje test przebicia się przez tę aplikację tunel zostaje zamknięty aż do wpisania hasła
IC - X	Gaslight		Jeżeli atakujący obleje test przebicia się przez tę aplikację zostaje przeniesiony do fałszywej lokacji, by ją opuścić musi najpierw zorientować się a potem uwolnić z pułapki
IC - X	Hivemines	X+XX	Jeżeli atakujący obleje test przebicia się przez tę aplikację cel otrzymuje X+XX (Brutalna X) obrażeń quadronicznych
IC - X	Mirrormaze		Aplikacja ukrywa prawdziwe punkty dostępu i backdoory, autoryzowani użytkownicy otrzymują +2K Interferencji
IC - X	Redtape		Jeżeli atakujący obleje test przebicia się przez tę aplikację postać zostaje Okulawiona lub unieruchomiona na warstwie cybernetycznej
SHIELD - 1	Exorcizm	0	Program gwarantuje specjalną Reakcję pozwalającą kontrolować Efekty Wyłomu, sam Wyłom jednak zostaje.
SHIELD - 1	U-Turn		Program utrudnia o 1 testy ataku przy pomocy broni Sterowanej (Guided), w zasięgu dalekim
SHIELD - 2	Breakwater		Jeżeli użytkownik aplikacji podejmuje próbę Ochrony lub Osłony atakujący ma +2 do PT testu ataku
SHIELD - 3	Counterstrike		Jeżeli użytkownik aplikacji podejmuje próbę Ochrony lub Osłony atakujący ma +1 do PT testu ataku, jeżeli obrońca wygra test przeciwstawny to odbija atak w atakującego.
SHIELD - 3	Zero Pain		Jeżeli użytkownik aplikacji podejmuje próbę Ochrony lub Osłony obrońca uzyskuje dodatkowe 2 punkty Momentum
SWORD - 1	Brain Blast	1+4K	Jeżeli cel ma cechę Neural możesz wydać 2 Momentum by zadać obrażenia, Cechy: Przebijająca 1, Brutalna 1
SWORD - 1	Slasher	2+5K	Aplikacja wyspecjalizowana w niszczeniu Firewalla, nie może zadawać Wyłomów
SWORD - 2	Redrum	2+5K	Cechy: Rozległy, Przebijający 2, Niewybaczający 2
SWORD - 2	Skull Buster	1+5K	Służy do ataków obszarowych, Cechy: Obszarowy (Bliski), Łamacz
SWORD - 2	Trinity	2+6K	Cechy Obszarowy (Bliski), Brutalny 3, Ogluszający przeciw celom z cechą Neural
UPGRADE	Cyberalert Systems		Jako Mniejszą Akcję użytkownik może skanować okolice w poszukiwaniu ukrytych postaci, może wykonać darmową Reakcję gdy ktoś próbuje wykonać akcję w ukryciu
UPGRADE	Cybermask		Po zdanych teście (PT1) użytkownik otacza się wizualnie i quadronicznie iluzją innej osoby. Przejrzenie to przeciwstawny test Analizy (PT1) lub Spostrzegawczości (PT3)
UPGRADE	Stop!	2+6K	Atak z cechą Unieruchamiający pozwalający na rozszerzenie Okulawienia do Unieruchomienia za 1 Momentum
UPGRADE	Sucker Punch	1+6K	Za 1 Momentum pozwala zadawać obrażenia celom z cechą Neural, Obrona i Ochrona przeciw temu atakowi mają PT +1
UPGRADE	White Noise		Dodaje do strefy w której jest hacker efekt białego szumu

STREFY QUADRONICZNE

Data Flux Camouflage	Znalezienie zakamuflowanej strefy wymaga zdania testu Spostrzegawczości (PT1 lub wyżej)
Data Tunnel	Po zdanych teście Hackowania (PT1) Hacker może wykorzystać tunel żeby skrócić sobie drogę między strefami
HighSec	Zapewnia autoryzowanym osobom +2K (poziom Komercyjny) lub +4K (poziom Wojskowy) Interferencji
IC	Do strefy przypięte są aplikacje kontujące różnych poziomów
Secured Zone	Do strefy tego typu nie można wejść bez autoryzacji. Jeżeli strefa otrzyma Wyłom traci status Secured

