

GUS Cyberpunk

Congegni Cybernetici

Congegno	Descrizione	Prezzo €\$
FASHIONWARE	COSMESI CIBERNETICA	
Orologio dermale	Normale orologio sottocutaneo	50
Tatuaggio luminoso	Esclusivamente decorativo	1-20
Mutalenti	Lenti a contatto dai colori cangianti	100-200
Chimipelle	Prodotto che cambia colore e/o disegno	200
Syntepelle	Pelle artificiale che cambia colore e/o disegno	400
Tecnocapelli	Capelli artificiali colorati e/o luminosi	100-200
NEURALWARE	PROCESSORE DI BASE (necessario per ogni altro congegno)	1000
Amplificatore Kerenzikov	+1 a Destrezza	500
Velocizzatore Sandevistan	+2 per a Destrezza per 5 round	1.600
Amplificatore tattile	Aumenta la sensibilità +1 a Percezione / Cercare / Individuare basato sul tatto	100
Amplificatore olfattivo	Consente di fiutare le piste, +1 a Percezione / Cercare / Individuare basato sull'olfatto	100
BIOWARE	MIGLIORAMENTI A BASE BIOLOGICA	
Muscoli trapiantati	+1 a Forza/Lottare	1.000
Laccio Osseo	+1 a Costituzione	1.000
Polyderma	Armatura 1d3	2.000
Superanticorpi	Guariscono 1 punto energia vitale al giorno.	3.000
Nanochirurghi	Raddoppia il ritmo di guarigione	6.000
CYBERARMI		
Scorticatori	Mani. Danno: +1	100
Zanne	Bocca. Danno: 1d3	200
Digitolame	Mani. Danno: 1d6	400
Artigli	Mani. Danno: 2d6	600
Nocche corazzate	Mani. Danno: 1d3+1	500
Rasoio monofilare	Mani. Danno: 1d6	700
Cyberserpente	Danno: 1d3	1.200
CYBEROTTICA	Modulo oculare base (4 spazi opzionali)	500 cad.
Arcobaleno	Cambi di colore, effetti speciali alla moda	300
Definitore di immagini	+1 ai tiri di Percezione / Cercare / Individuare con la vista.	300
Mirino telescopico	+1 ai tiri per colpire con armi intelligenti	400
Times Square	Trasmette messaggi luminosi nel campo visivo	300
Telescopio oculare	Capacità di ingrandimento x20	150
Microscopio ottico	Normale microscopio	150
Anti-abbagliante	Protegge dai lampi e raggi laser accecanti	200
Intensificatore	Per vedere con scarsa illuminazione	200
Sensore termografico	Per vedere le diverse emissioni di calore	200
Infrarosso	Per vedere al buio, sfruttando le fonti di calore	200
Ultravioletto	Per vedere al buio con fasci ultravioletti	200
Microtelecamera	Registra 20 minuti di immagini (2 spazi per optional)	300
Fotodigitale	Macchina fotografica digitale per 20 immagini (2 spazi per optional)	300
Pistola dardi	Spara dardi velenosi. Colpo singolo. 3 spazi optional	200
CYBERUDITO	Modulo base. Nessun limite agli optional	500
Amplificatore	+1 ai tiri Percezione / Cercare / Individuare con l'uso dell'udito	200
Radio subsonica	Radiocomunicazione nel raggio di 1500 m	100

Pulce telefonica	Per telefonate cellulari (solo in grandi città)	150
Disturbatore	Non si possono leggere comunicazioni senza decodificatore	100
Detector radiospie	Scopre (7 o meno tirando 2d6) cimici e microfoni entro 3m	200
Analizzatore vocale	+1 ai tiri di Psicologia / Percepire inganni	200
Evidenziatore sonoro	+1 ai tiri Percezione / Cercare / Individuare usando l'udito	150
Superudito	Permette di udire suoni sub e supersonici	150
Cyberwalkman	Sistema musicale stereofonico	100
Radio detector	Suona quando incontra un fascio radar. Scopre (6 o meno con 2d6) la fonte del fascio.	150
Tracciante	Funziona fino a 1000 m di distanza	200
Onda radioermetica	Per radiocomunicazioni non captabili, con soggetti nel campo visivo	200
Radioscandaglio	Capta trasmissioni su tutte le bande	100
Connettore microregistrazioni	Trasmette suoni a registratori interni o esterni (tramite spinotti d'interfaccia)	100
Connettore registrazioni digitali	Trasmette suoni a registratori digitali	100
Anti-assordante	Compensazione automatica volume suoni	300
CYBERBRACCIO	BRACCIO CIBERNETICO STANDARD (sino a 4 optional)	3000
CYBERGAMBA	GAMBA CIBERNETICA STANDARD (sino a 3 optional)	2000
Attacchi (prese) rapidi	Per cambiare cyberarto in un solo round.	200
Muscoli idraulici	30 punti Strutturali. Danni da botta 1d6	200
Mayomar ispessito	25 punti strutturali. Danno da botta 2d6	250
Giunture rinforzate	+5 punti strutturali	200
Spalle artificiali	Per montare altre 2 braccia sotto le prime	1.500
Scudo antionde	Protegge dali effetti collaterali delle microonde	300
Coperture plastiche	Colorate, trasparenti ecc.	100
Verapelle	Gli arti sembrano naturali	200
Supercrome	Copertura metallica cromata	200
Armatura	Protezione 1d6 – 2d6	200 - 600
MANI & PIEDI	PER CYBERARTI	
Mano standard	Somiglia alla mano normale	150
Mano artigliata	Mano standard con digitolame incorporate	600
Mano martello	Pugno idraulico (danno 1d6)	600
Mano sega	Sega elettrica incorporata (danno 1d6)	600
Mano attrezzi	Cacciavite, svitabulloni, saldatore, ecc.	200
Mano rampino	Rampino a razzo con cavo di 30/35 m	350
Mano allungabile	Può allungarsi fino ad 1 m	350
Mano aculeo	Aculei palmari si estendono dalle dita (danno 1d3+2)	500
Mano modulare	4 utensili a scelta	600
Piede standard	Somiglia ad un piede normale	200
Piede artigliato	Contiene lame estensibili (danno 1d3)	600
Piede modulare	Contiene cacciavite, seghetto, chiave, ecc.	300
Piede palmato	Raddoppia la velocità di nuoto. +2 al tratto Nuotare.	500
Piede rampino	Presa più salda. +1 ad Arrampicarsi	500
Tallone aculeato	Aculeo estraibile per calci letali (danno 1d6)	500
OPTIONAL	CONGEGNI CIBERNETICI INSERITI NEGLI ARTI	
Cybermodem	Cyberdeck incorporato. Modello cellulare: 5.000 €\$	3.000
Registratore digitale	Registra informazioni digitalizzate su chip	300
Ministiva	Intercapedine di cm 5x15	50
Minicamera	Macchina fotografica digitale ad estrazione (20 foto)	200
Minivideo	Mini telecamera ad estrazione (30 minuti di ripresa)	400
Fondina nascosta	Armi piccole	100
Schermo	Può essere collegato a vari congegni	200

CYBERARMI	IMPLANTI NEI CYBERARTI	
Lanciagranate	Con 2 granate (di qualsiasi tipo)	500
Micromissili	Spara 4 missili in miniatura (danno 2d6 cad.)	900
Arma ad estrazione	Armi piccole	400
Lanciafiamme	Portata 1m, Danno 1d6 (1° round), 1d3 (2°-3°-4° round)	600
Supporti & Collegamenti	Supporto e collegamenti neurali per arma intelligente	100
Laser a 2 colpi	Montato su spalla. Un vero e proprio laser miniaturizzato (danno 2d6)	800
ESOSCHELETRI	TELAI IMPIANTATI per aumentare la forza	
Modello SIGMA	Forza: +2	6.000
Modello BETA	Forza: +4, -1 a Destrezza	8.000
Modello GAMMA	Forza: +6, -2 a Destrezza	10.000
CORAZZE DERMALI	ESOARMATURE DI PROTEZIONE	
Maschera	Protegge la testa 1d6	400
Corpetto	Protegge il torso 1d6	2.000
Supporto oculare	Può contenere fino a 5 optional	1.000
Antenne sensoriali	“Orecchie da coniglio” antenne montate sulla testa per congegni uditivi, ecc.	500 cad.