



CYBERCHAIR

NUOVE OPZIONI PER LA MOBILITÀ

Scritto e Progettato da Mike Pondsmith, James Hutt, Cody Pondsmith e Sara Thompson

Direttore Artistico Jaye Kovach • **Business Management** by Lisa Pondsmith

Impaginazione J Gray

Traduzione Sandy Brignoli • **Revisione** Piercarlo Serena • **Impaginazione** Marco Munari

Copyright © 2021 di R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk è un marchio registrato di CD Projekt Red S.A. Tutti i diritti riservati secondo la Convenzioni Universale sul Diritto d'Autore. Tutte le situazioni, i governi e i personaggi rappresentati sono fittizi. Ogni somiglianza che non sia frutto di satira è puramente casuale.

LE CYBERCHAIR DELLA ROCKLIN AUGMENTICS

Dopo le protesi, la Rocklin Augmentics è orgogliosa di presentare la sua nuova linea di Cyberchair per i 'punk più esigenti. Complete di accessori della massima qualità, queste sedie sono progettate per la vita quotidiana nella Strada, in grado anche di gestire attività più... aggressive. Che sia a un ballo di beneficenza o durante la Sparatoria del Sabato Sera, le Cyberchair della Rocklin Augmentics sono state progettate per muoversi con facilità e rispondere tempestivamente al fuoco nemico.

Non c'è momento migliore per potenziare l'accessibilità e falciare nemici con il fuoco automatico.

È all'ultimo grido nella moda difensiva, non è vero?

Oggetto	Descrizione e Dati	Costo
Cyberchair Mercurio	Modello base Cyberchair della Rocklin Augmentics. Non può equipaggiare cyberware.	100 E\$ (Premium)
Cyberchair Ragno	Modello avanzato Cyberchair della Rocklin Augmentics. Può equipaggiare cyberware.	1.000 E\$ (Molto Oneroso)

► LA CYBERCHAIR MERCURIO

Un modello sportivo con un numero di caratteristiche impressionante rispetto al prezzo accessibile, si tratta della Cyberchair più conveniente della Rocklin. Dotata di un posto a sedere con il comodo e sicuro sistema di imbracatura automatico brevettato dalla stessa Rocklin Augmentics, la Mercurio è il modello base di sedia a rotelle regolamentare utilizzata dalla Night City Nuke, la squadra di Rugby in carrozzina di Night City. Le uniche differenze tra le due sono i braccioli, il motore e l'integrazione dei Connettori d'Interfaccia.

Per controllare la Mercurio, l'utente deve inserire uno dei Connettori d'Interfaccia per il controllo a mani libere, oppure dedicare una mano al funzionamento del pannello di controllo del bracciolo. La mano che guida la Mercurio non può essere impiegata per fare altro. Mentre è manovrata, qualsiasi attacco mirato alla Cyberchair è invece indirizzato al suo pilota. Egli non può essere rimosso dalla Cyberchair fintanto che è cosciente.

Quando si controlla la Mercurio, la VELOCITÀ del pilota diventa 5 (meno le Penalità dell'Armatura) e sono disponibili tutte le opzioni di Movimento (Correre, Saltare, Arrampicarsi, Nuotare, Alzarsi e così via). Nonostante la Mercurio non abbia le gambe della Cyberchair Ragno di Rocklin, le scale non rappresentano una sfida per le sue ruote progettate appositamente, quindi possono essere superate senza difficoltà. **Qualsiasi Ferita Critica che il pilota subisce e che abbassa la sua VELOCITÀ, abbasserà invece la VELOCITÀ concessa al pilota dalla Cyberchair.** Il Rimedio Rapido e il Trattamento per rimuovere gli effetti della Ferita Critica sono applicati alla sedia e seguono le regole per le Ferite Critiche e la Cybertecnologia a **CPRED PAG. 223**.

La Cyberchair Mercurio non può essere resa inutilizzabile da effetti EMP, come gli impulsi Microwaver, o gli effetti di programmi Non-Black ICE.

► LA CYBERCHAIR RAGNO

Questa Cyberchair è il modello di punta della Rocklin, e si vede. Ha un solo posto a sedere e si adatta comodamente all'utente con un sistema di imbracatura automatico. L'attivazione iniziale della Ragno è uno spettacolo da vedere nel momento in cui i quattro arti idraulici si stendono sotto l'utente con un fischio, sollevando il pilota in aria.

Per controllare la Ragno, l'utente deve inserire uno dei Connettori d'Interfaccia per il controllo a mani libere, oppure dedicare una mano al funzionamento del pannello di controllo del bracciolo. La mano che guida la

Ragno non può essere impiegata per fare altro. Mentre è manovrata, qualsiasi attacco mirato alla Cyberchair è invece indirizzato al suo pilota. Egli non può essere rimosso dalla Cyberchair fintanto che è cosciente.

Quando si controlla la Ragno, la VELOCITÀ del pilota diventa 5 (meno le Penalità dell'Armatura) e sono disponibili tutte le opzioni di Movimento (Correre, Saltare, Arrampicarsi, Nuotare, Alzarsi e così via).

Qualsiasi Ferita Critica che il pilota subisce e che abbassa la sua VELOCITÀ, abbasserà invece la VELOCITÀ concessa al pilota dalla Cyberchair. Il Rimedio Rapido e il Trattamento per rimuovere gli effetti della Ferita Critica sono applicati alla sedia e seguono le regole per le Ferite Critiche e la Cybertecnologia a **CPRED PAG. 223**.

La Ragno ha quattro Slot per installare le opzioni Cyberbraccia, Cybergambe o Cyberarti. Le opzioni installate nella Cyberchair si considerano sempre come se fossero accoppiate. Installare un'opzione nella Cyberchair ha lo stesso costo di una installazione effettuata su un Cyberarto.

La Cyberchair Ragno, insieme a qualsiasi opzione installata al suo interno, non può essere resa inutilizzabile da effetti EMP, come gli impulsi Microwaver o gli effetti di programmi Non-Black ICE.



ADRIAN MARC

SARA THOMPSON

Le nostre Cyberchair sono state progettate in collaborazione con Sara Thompson, una scrittrice e sostenitrice della rappresentazione positiva delle persone disabili nei giochi di ruolo da tavolo.

In qualità di scrittrice e designer di giochi di ruolo da tavolo, Sara ha lavorato per Mantic Games e Paizo. Questa non è la sua prima collaborazione con R. Talsorian Games. Le sue avventure (a partire dall'uscita di questo DLC) saranno presenti in due nuovi manuali: Libro delle Storie e Tomo del Caos.

Sara ha anche fatto da modella per l'utente della Cyberchair a pag. 1. L'opera è stata realizzata dalla mano esperta di Adrian Marc.

Potete seguire Sara online via Twitter. Il suo nickname è @mustangart.