



CYBERPUNK RED FAQ

ULTIMO AGGIORNAMENTO 28.07.2021

Chiarimenti e Risposte su Cyberpunk RED

Versione 1.3 • Le aggiunte dalla 1.2 sono indicate come @
Copre il Manuale Base di Cyberpunk RED

Copyright © 2021 di R. Talsorian Games Inc., Cyberpunk è un marchio registrato di CD Projekt Red S.A. Tutti i diritti sono riservati secondo la Universal Copyright Convention. Tutte le situazioni, gli enti e le persone qui presenti sono fintizi. Qualsiasi somiglianza qui ritratta senza intento satirico è strettamente accidentale.



CYBERPUNK RED FAQ

P OSSO USARE X QUANDO TIRO Y?

D Abbiamo ricevuto molte domande del tipo "la regola X si applica al tiro Y?", per cui abbiamo preparato una tabella riassuntiva.

Tipo di Tiro	Si Applica Successo o Fallimento Critico?	Spende-re Fortu-na?	Beneficia di Prove Complementari o Tempo Extra?	È Soggetto ai Modificatori Situazionali?	È Soggetto alle Soglie Ferita?	È Soggetto alle Ferite Critiche?
Prove d'Abilità (STAT + Abilità + 1d10)	Sì	Sì	Sì	Sì	Sì	Sì
Iniziativa	Sì	Sì	NO	Sì	NO	NO
Tiro della Morte	NO	NO	NO	NO	NO	Sì (solo quelle che modificano il Tiro della Morte)
Prove d'Impatto Carismatico e Interfaccia	Sì	Sì	Sì	Sì	Sì	Sì

C REAZIONE DEL PERSONAGGIO

D: Quando si crea un Personaggio, questo ottiene tutti i benefici della propria Capacità di Ruolo a Grado 4? Per esempio, un Meditech ha quattro punti da distribuire tra le sue tre specializzazioni (Chirurgia, Farmaceutica e Criosistemi)?

R: Sì, viene considerato aver acquisito normalmente questi quattro gradi.

C OMBATTIMENTO

D: Gli attacchi ad area (granate, cartucce a pallini, razzi, ecc.) riducono il PA della sola armatura del Corpo o anche quello della Testa?

R: Riducono il PA del solo Corpo. Gli attacchi ad area non possono essere usati per i Colpi Mirati, per cui **non possono** bersagliare la Testa.

D: Cosa succede quando si tira 1 con un'Arma da Mischia di Bassa Qualità?

R: La lama si stacca o si piega in modo strano, l'impugnatura si allenta o, a causa del pessimo design, accade qualcosa di ancora più strano. In ogni caso, occorre un'Azione per sistemerla prima di poterla brandire di nuovo.

D: Come interagisce la Specializzazione Individuare Debolezze della Capacità Sensi da Combattimento del Solitario con il Fuoco Automatico, dove il danno viene moltiplicato prima di applicare il PA dell'armatura?

R: Il bonus viene sommato al danno dopo la moltiplicazione, ma prima di sottrarre il PA dell'armatura.

Danno Totale = [(2d6 × margine di successo, fino al valore di Fuoco Automatico dell'Arma) + bonus per Individuare Debolezze] - PA

D: Come interagisce la Specializzazione Individuare Debolezze della Capacità Sensi da Combattimento del Solitario con i Colpi Mirati alla Testa, dove il danno viene moltiplicato dopo aver applicato il PA dell'armatura?

R: Si tira il danno, poi si somma il bonus, si sottrae il PA e ciò che supera l'armatura viene moltiplicato per due.

Danno Totale = (danno dell'arma + bonus per Individuare Debolezze - PA) × 2

D: Come si gestiscono gli attacchi a sorpresa? Per esempio, se un Giocatore non vede un Solitario nascosto dietro un angolo e gli passa accanto? E le uccisioni silenziose? Che regole si applicano per risolvere uccisioni silenziose, imboscate e attacchi a sorpresa?

R: Si usano le regole sull'imboscata a **PAG. 400** del Manuale Base. Le vittime hanno diritto a una Prova Contrapposta di Percezione contro Furtività per accorgersi dell'agguato. Se anche solo una ha successo, dà l'allarme e si prosegue con un normale scontro. Se tutti gli aggressori vincono, allora possono Attendere per fare fuoco contemporaneamente, dopo di che si tira l'Iniziativa. È possibile mancare il bersaglio, ma se questi è ignaro, Prendersi del Tempo o usare Prove Complementari (vedere **PAG. 130**) aiuta a eseguire un bel colpo alla testa. Non si possono schivare gli attacchi di cui si è ignari, per cui le Armi da Mischia sono molto efficaci, potendo eseguire colpi alla testa senza bisogno di tirare.

Un'uccisione completamente silenziosa è, in pratica, una perfetta imboscata con un'arma silenziosa (arco, balestra, pistola a dardi, arma da lancio o da mischia) che infligge danni sufficienti a portare la vittima a 0 PF con un solo colpo, questa deve poi fallire il proprio Tiro della Morte. Questo è il fato di tante guardie notturne senza nome ed elmetto che vengono toccate dalla mano del mietitore nella forma di un Solitario. Eseguire un'uccisione silenziosa dovrebbe essere un momento di grande tensione durante un'incursione, che non deve dipendere solo dal risultato del dado, ma anche dalle circostanze.



CYBERPUNK RED FAQ

D: Ho alcune domande sulle armi anti-elettronica, come Microwaver e EMP. Primo, come interagiscono con droni e difese, come le torrette? Li disattivano o li danneggiano come se fossero una comune arma del tipo corrispondente (Pistola o Granata)? Secondo, come interagiscono con motociclette o automobili? Terzo, qual è il dispositivo più grande che possono disattivare? Sono efficaci su qualcosa grande come un frigo, un cioserbatoio o un telaio lineare?

R: Un effetto EMP è in grado di disattivare qualsiasi dispositivo non schermato.

Tuttavia, la descrizione completa di Munizioni EMP ([PAG. 345](#)) e del Microwaver ([PAG. 348](#)) indica che si tratta di dispositivi anti-persona, con effetti temporanei. Non sono progettati per interagire con veicoli o dispositivi elettronici non-portatili, solo con "cyberware e dispositivi elettronici personali". Questa è stata una scelta deliberata per motivi di bilanciamento di gioco.

È il GM a decidere se Microwaver e Munizioni EMP possono funzionare contro altri oggetti. Attenzione, però, perché potrebbe risultare molto frustrante che la capacità di un Tecnico di superare sistemi di sicurezza elettronici possa essere rimpiazzata da una pistola da 500E\$ che si ricarica attaccandola alla corrente.

D: Sembrano esserci diverse opzioni per le Difese (controllate da un Demone, da un Personaggio o non controllate). Come si determina la loro Iniziativa nei diversi casi?

R: L'Iniziativa di una Difesa si determina nei seguenti modi.

- Controllata da un Demone: Iniziativa del Demone (vedere [PAG. 212](#))
- Controllata da un Personaggio: Iniziativa del Personaggio.
- Non Controllata: queste Difese si inseriscono nell'Ordine d'Iniziativa appena viene attivato il loro "innesco" e lì rimangono in caso l'effetto debba ripetersi. Se ciò dà il via a uno scontro, la Difesa si colloca automaticamente in cima all'Ordine di Iniziativa.

D: Chi ha RIF 8 può schivare un numero infinito di proiettili a ogni Turno, oppure si stanca dopo un po'?

R: In teoria, chi ha RIF 8 può schivare un qualsiasi numero di proiettili in un Turno, ma prima o poi tirerà un 1 e verrà colpito...

Ⓐ D: Se si è in grado di schivare un attacco a distanza occorre dichiarare l'intenzione di tentare una Prova di Elusione prima o dopo che l'avversario ha effettuato la Prova d'Attacco?

R: La Prova d'Elusione viene dichiarata ed eseguita prima che l'avversario esegua la Prova d'Attacco, così da determinarne il VD.

Ⓐ D: Che Prova si esegue per Strangolare o Lanciare un avversario in Lotta?

R: Non occorre alcuna Prova. Chi ha bloccato l'avversario in Lotta può Strangolarlo o Lanciarlo a piacere.

FERITE CRITICHE

D: Quando si tirano due o più 6 sul danno di un attacco ad area (granata, cartuccia a pallini, razzo, ecc.) come si determinano le Ferite Critiche? Si applicano a tutti i bersagli nell'area? Se sì, si tira separatamente per ciascuno e su quale tabella?

R: Quando un attacco ad area ottiene due o più 6 per il danno tutti coloro che si trovano nell'area subiscono una Ferita Critica. Si tira separatamente per ciascuna vittima sulla tabella del Corpo.

D: Quando una Ferita Critica viene causata da un effetto diverso dal tirare due 6 sul danno (come una Mossa Speciale di Arti Marziali, un Colpo Mirato alle gambe, uno speronamento, ecc.) si applica anche il danno aggiuntivo o solo l'effetto della Ferita Critica?

R: Anche in questi casi si applica il danno aggiuntivo e l'effetto della Ferita Critica. Le situazioni dove non c'è danno aggiuntivo, come le Munizioni Lacrimogene, sono chiaramente indicate.

D: I critici di Arti Marziali sono cumulativi? Se un PG esegue un Colpo Spezzaossa, infliggendo i 5 danni aggiuntivi e la Ferita Critica Costole Rotte, e poi ottiene un doppio 6 sui danni questo si traduce in un ulteriore critico? Mi sembra improbabile che un attacco tanto specifico possa, per esempio, causare anche una Gamba Smembrata.

R: Se un Colpo Spezzaossa ottiene un doppio 6 per il danno, questo infligge tanto le Costole Rotte quanto un'altra Ferita Critica. Il GM è libero di far tirare di nuovo i risultati che gli sembrano privi di senso, ma dovrebbe essere creativo nelle descrizioni. Certo, l'attacco principale rompe le costole, ma la vittima potrebbe lasciar cadere il proprio machete e ferirsi a una gamba. Oppure, in preda al dolore, arretrare e calpestare un pezzo di metallo appuntito, rimasuglio di una copertura che qualcuno ha fatto esplodere.

CYBERWARE

D: Si possono acquistare cyberarmi (che non abbiano già indicata la Qualità) di Qualità Bassa o Alta? Se sì, il costo viene modificato come per le armi normali?

R: No, non si può, ma è possibile farsene modificare da un Tecnico. Per chiarezza, stiamo parlando di Scorticatori, Digitolame, Wolver, Rasoi Monofilare, Cyberserpente, Piede Artigliato, Nocche Blindate e Zanne Vampiriche.

Nel caso delle Armi da Mischia Popup, invece, è possibile installare una qualsiasi Arma da Mischia Leggera, Media o Pesante, incluse quelle Insolite o di Qualità Bassa o Alta. Non vi faranno uno scontro al Mercato Notturno, ma se dite loro che vi manda il Sindaco di Balancetown vi tratteranno bene (e io ne ricaverò qualcosa, così tutti siamo contenti).

D: I telai lineari implantati sono vulnerabili ai dispositivi EMP (come un Microwaver)? Se sì, quali sono le regole relative?

R: Sì, sono vulnerabili. A livello di regole, il telaio colpito da un EMP va in corto circuito, il FIS e il Tiro della Morte del Personaggio tornano a livello base, pre-cibernetizzazione, finché l'implanto non riparte. Tuttavia, i PF non vengono modificati. Il motivo è che parte dello scheletro viene rinforzata con una struttura interna e ciò rende il Personaggio più robusto a prescindere dalle condizioni della muscolatura idraulica.

Il Personaggio non viene immobilizzato, ma il GM è libero di assegnare penalità per simulare il doversi muovere con tutto quel peso aggiuntivo e senza assistenza meccanica.



CYBERPUNK RED FAQ

D: Secondo le regole, ogni Tipologia di cyberware senza un Componente Base è limitata a 7 slot. Si tratta di 7 per categoria (7 per il Fashionware, altri 7 per il Cyberware Interno, ecc.) o se ne hanno 7 nell'intero corpo da suddividere tra le diverse categorie?

R: Gli slot sono divisi per categoria, se ne hanno 7 per il Fashionware, 7 per il Cyberware Interno e così via.

D: Se lo stesso pezzo di cyberware viene disinstallato e reinstallato senza che la persona abbia ricevuto alcuna terapia per il recupero dell'Umanità, la Perdita di Umanità viene subita di nuovo?

R: Sì, la Perdita di Umanità viene subita di nuovo! Esistono, però, alcune eccezioni, in particolare il Chipware e le cyberbraccia con Innesto Cambio Rapido. Inoltre, occorre sottolineare che questa situazione si verifica solo se il cyberware viene disinstallato, non se viene distrutto o rimosso a forza. Per esempio, ricollegare un cyberbraccio danneggiato non conta come una seconda installazione. Il componente è considerato parte del Personaggio, anche quando è stato staccato e si trova sul pavimento.

ECONOMIA

D: Quali sono le conseguenze di vivere esclusivamente di Kibble? Perché un Edgerunner dovrebbe scegliere di buttare i suoi soldi in uno Stile di Vita più costoso?

R: I dettagli sul vivere a livello Kibble sono descritti a [PAG. 377](#). Lo Stile di Vita scelto viene pagato all'inizio del mese e ciò comprende tutte le spese considerate "incluse". Kibble è lo Stile di Vita più limitante e la sua descrizione a [PAG. 337](#) dice:

"Mangi cose orribili, che non daresti neppure al tuo cane. Una volta al mese vai al cinema o ti puoi godere una braindance."

Ciò significa pagare a parte ogni drink, ingressi ai club, taxi e pasti che non siano una borsa di Kibble... in pratica tutto ciò che appare a [PAG. 376](#)... e le spese si accumulano. È abbastanza chiaro come Fixer, Rocker, Media, ecc. trovino difficile vivere in condizioni simili, mentre un Solitario temprato dalla vita sulla Strada potrebbe fregarsene.

D: Non sono un Fixer. Cosa posso trovare in un Vendit, a un Oasis o sulla bancarella di quello strano choomba all'angolo? In altre parole, cosa posso procurarmi senza l'aiuto di un Fixer o di un Mercato Notturno?

R: Qualsiasi oggetto del valore di 100E\$ (Premium) o meno.

D: Sono un Fixer. Cosa posso comprare (per me o i miei clienti/choomba) senza andare al Mercato Notturno?

R: Dipende dal Grado di Operatore.

- Grado 3: puoi comprare/procurare tutto ciò che vale 500E\$ (Oneroso) o meno.
- Grado 7: puoi comprare/procurare tutto ciò che vale 1.000E\$ (Molto Oneroso) o meno.
- Grado 9: puoi comprare/procurare tutto ciò che vale 5.000E\$ (Lussuoso) o meno.
- Grado 10: puoi comprare/procurare qualsiasi cosa, compresi oggetti Superlussuosi.

D: Non sono un Fixer. Cosa posso comprare al Mercato Notturno?

R: Si può comprare tutto ciò che il GM ha stabilito essere in vendita. Per farsi un'idea degli oggetti disponibili vedere la tabella a [PAG. 338](#).

D: Sono un Fixer. Cosa posso comprare in un Mercato Notturno che ho aiutato a organizzare?

R: Con Operatore a Grado 5 e solo una volta al mese, un Fixer può aiutare a organizzare un Mercato Notturno. Quando si trova lì può recuperare qualsiasi oggetto, compresi quelli Superlussuosi. Puntate in alto, perché dovrà passare un intero mese prima che possiate rifarlo! Attenzione, per trovare oggetti davvero unici e speciali bisogna rivolgersi a un Mercato di Mezzanotte e questi possono essere organizzati solo da Fixer con Operatore a Grado 9 o più.

D: Sono un Fixer. Cosa posso comprare a un Mercato Notturno che non ho aiutato a organizzare?

R: Se il Fixer non ha aiutato a organizzare il Mercato, allora è un cliente come gli altri e può comprare solo ciò che il GM ha stabilito essere in vendita. Per farsi un'idea degli oggetti disponibili vedere la tabella a [PAG. 338](#).

D: Durante l'ultimo lavoro abbiamo recuperato del... merchandise, qualche arma, una o due cyberbraccia e altre cosucce. Come possiamo rivenderle e quanto ci guadagnamo?

R: Choomba, l'Ufficio del Sindaco si congratula per il vostro spirito imprenditoriale. Questo è l'atteggiamento di cui Night City ha bisogno in questi tempi di transizione. Ciò detto, negli Anni Rossi a pochi importa se un oggetto è "nuovo" o "usato", al contrario di "funzionante" o "rotto". Per cui la risposta è: finché funziona si può rivendere tutto a prezzo di listino. Se il manuale dice che un oggetto costa 500E\$ lo si può rivendere a 500E\$.

Ma Signor Sindaco, potreste obiettare, come si fa a ottenere un profitto in queste condizioni?

Questo è pensare da vincenti! Sono fiero di voi! Ecco le clausole scritte in piccolo. Dovete sempre leggere le clausole in piccolo (eccetto quando firmate un contratto con me; vi garantisco la massima trasparenza).

Per rivendere qualcosa occorre rivolgersi a un Fixer e ciò significa che si sta trattando direttamente, oppure che gli si lascia l'oggetto in conto vendita.

In caso di trattative dirette, i Fixer non sono fessi e usano la Capacità Operatore per ottenere prezzi migliori. Ciò significa contrapporre il vostro CAR + Commercio + Grado d'Operatore (se l'avete) + 1d10 al suo CAR + Commercio + Grado d'Operatore (se ce l'ha) + 1d10. Se avete successo otterrete il prezzo base dell'oggetto, altrimenti otterrete il 10% o 20% in meno (in base al suo Grado d'Operatore). Dopo di che il Fixer rivenderà l'oggetto a un prezzo maggiorato del 10% o 20% (in base al suo Grado d'Operatore) arrivando a un profitto tra il 10% e il 40% su ogni vendita.

Alcuni Fixer lavorano in conto vendita, ossia prendono in carico gli oggetti e li rivendono su commissione. Un normale Fixer con Operatore 4 è considerato un Servizio Professionale Buono (vedere [PAG. 376](#)). e un'ora del suo tempo costa 100E\$. Anche se fosse solo una mezz'ora, la tariffa minima è un'ora. In ogni caso, è il GM a decidere il tempo necessario, la tariffa e quanto si guadagna dalla vendita.

Esiste poi una terza opzione: negli Anni Rossi il baratto regna sovrano. Volete un Cyberdeck di Alta Qualità? Sono 1.000 E\$ (Molto Oneroso). Non avete abbastanza contanti? Beh, ci sono quei due Shotgun (500E\$ l'uno) che avete strappato a due Corpocop. Potreste rivenderli, oppure chiedere al proprietario della bancarella di elettronica al Mercato Notturno se gli va uno scambio. Questo è un ottimo sistema per ottenere il massimo dalle proprie "acquisizioni", senza preoccuparsi che qualcuno ci faccia la cresta.

NETRUNNING

D: Ai fini delle regole un Punto d'Accesso è da dove un Netrunner si collega a un'Architettura di Rete, ma che aspetto ha nell'ambientazione? Il Netrunner deve collegarsi direttamente con un cavo, oppure è un sistema wireless simile a un Bluetooth? Inoltre, viene detto che è impossibile collegarsi attraverso un muro, ma è possibile lasciare la stanza e restare connessi, rimanendo entro 6m dal Punto di Accesso.

R: I Punti d'Accesso possono avere qualsiasi forma vogliate ma, di solito, sono collocati negli strumenti dove un utente si interfaccia con l'Architettura di Rete. Ecco alcuni esempi: computer, pannelli elettrici, stampanti, torrette montate al soffitto, pannelli stordenti in un ascensore, condizionatori sul tetto, ecc. tutto ciò che è collegato a un nodo di controllo è, probabilmente, anche un Punto di Accesso. Ciò significa che possono trovarsi in luoghi molto strani, ma la capacità Scanner serve a questo.

Un cavo d'interfaccia è necessario per collegarsi al proprio Cyberdeck e ciò permette di interfacciarsi con i Punti di Accesso via wireless, usando una tecnologia simile al Bluetooth. Per mantenere il collegamento occorre restare sempre entro 6m, ma il segnale non supera i muri, per cui una parete interrompe la connessione.

D: Fare Jack Out come influisce sul resto di una squadra di hacker? Oppure il Netrunning è sempre individuale?

R: Il Netrunning si può fare in gruppo e un'Architettura si resetta solo quando tutti i Netrunner collegati hanno fatto Jack Out. Di conseguenza, un Netrunner può "tenere in caldo" il posto per un collega. Tuttavia, se un Netrunner nemico ha già raggiunto il livello più basso dell'Architettura e ottenuto privilegi amministrativi, allora potrebbe forzare un reset, a condizione che non vi siano altri Netrunner nel sistema.

D: Agent e CitiNet sono privi di Architetture di Sistema, per cui un Netrunner non può fare Jack-In. Tuttavia, in uno degli screamsheet del Manuale Base l'Agent di un PNG è stato violato per sottrarre dei dati. Se un PG volesse violare un Agent come può fare? È possibile farlo dalla distanza oppure occorre metterci le mani sopra? Qual è l'Abilità necessaria? Forse Elettronica e Sicurezza?

R: (Attenzione, spoiler di "The Big Break"). L'Agent nell'avventura è stato violato manualmente, durante la rapina fallita che precede gli eventi dello screamsheet, usando l'Abilità Elettronica e Sicurezza. Si tratta di un'operazione più simile al violare un telefonino che a una Netrun.

Agent e CitiNet non hanno Architetture di Rete e non possono essere hackerati con una netrun. Se un Giocatore vuole estrarre dati da un Agent deve accedervi fisicamente, inserendo la password o superando una Prova d'Elettronica e Sicurezza (VD decisa dal GM). Se non è bravo a usare i computer dovrà "convincere" il proprietario a fornirgli la password o la chiave biometrica necessaria.

D: Potete chiarire come funziona il Black ICE in attesa? Viene attivato solo dalla presenza di un Netrunner o è possibile che del Black ICE nemico lo scateni? In pratica, se c'è un Black ICE in agguato su un piano attaccherà anche i suoi omologhi nemici?

R: Il Black ICE Anti-Operatore si attiva solo in presenza di Netrunner nemici, quello Anti-Programma si attiva quando un programma nemico, che sia un altro Black ICE o meno, arriva sul suo piano. Di conseguenza, un Netrunner senza alcun programma attivo può superare un Black ICE Anti-Programma senza alcuna difficoltà.

CAPACITÀ DI RUOLO

D: La Capacità del Tuttore dell'Ordine di chiamare rinforzi può essere usata prima di uno scontro o solo "quando si è in pericolo"? A prima vista sembra una capacità poco efficace.

R: Questa non vuole essere un'interpretazione rigida delle regole, ma è possibile essere in pericolo senza venire coinvolti in uno scontro. Cosa costituisca un "reale pericolo" dipende molto dai superiori del Personaggio. Se hanno in simpatia il personaggio allora tutto a posto. L'idea dietro alla regola è che un Tuttore dell'Ordine deve almeno tentare di giustificare le proprie azioni. Il grande segreto è che si possono piegare parecchio le linee guida del dipartimento prima di romperle.

Questa Capacità di Ruolo è, in realtà, molto potente. Persino a Grado 4 permette di aggiungere otto attacchi di Pistola Pesante e quattro persone (per un totale di 100PF) a uno scontro. È uno spettacolo non da poco, ma richiede un minimo d'interpretazione... che speriamo vi faccia entrare nei panni di un vero Tuttore dell'Ordine.

Ovviamente, se state facendo qualcosa di illegale sarebbe meglio non chiamare la polizia... a meno che possiate giustificare l'azione E venire pagati lo stesso.

D: La Capacità Individuare Minacce del Solitario si applica anche ai tiri di Sensibilità o solo a quelli di Percezione? Inoltre, si applica a tutte le Prove di Percezione o solo a quelle collegate al combattimento, come individuare un'imboscata?

R: Individuare Minacce si applica a tutte le Prove di Percezione, ma non a Sensibilità. Si tratta di due Abilità diverse.

D: Ai Gradi 5 e 6 del tratto "Oliare" della Capacità Operatore viene detto: "Sa come mescolarsi con altre due culture (tre in totale) della propria area e apprende un'altra lingua associata a ciascuna di esse a Livello 4." Significa che ottiene una nuova lingua comune a tutte queste culture, oppure una nuova lingua per ciascuna cultura con cui sa mescolarsi?

R: Man mano che potenzia la Capacità Operatore, il Fixer ottiene una Abilità Lingua a Livello 4 per ciascuna cultura con cui "sa mescolarsi". Le uniche limitazioni sono che tali lingue devono appartenere alle culture con cui "sa mescolarsi" e non può scegliere la stessa lingua più volte, né una in cui abbia già dei Livelli. Per esempio, arrivato a Operatore 3 il nostro Fixer, Three Pieces, sceglie di imparare lo Spagnolo a Livello 4, in virtù dell'amicizia con un Branco di Nomadi che fa la spola tra Night City e Città del Messico. In seguito, quando arriva a Grado 5, apprende il Russo a Livello 4, grazie a continui contatti con la Zhirafa, e il Portoghese, avendo lavorato a lungo con la comunità degli immigrati brasiliani.

✉ D: Che Abilità deve usare un Tecnico per realizzare veleni, droghe di strada, biotossine o esplosivi sfruttando la Capacità Creatore?

R: Tutte queste quattro categorie rientrano in Tecnologia di Base.

✉ D: Che Abilità deve usare un Tecnico per realizzare programmi per cyberdeck o hardware sfruttando la Capacità Creatore?

R: Entrambi si realizzano con l'Abilità Elettronica e Sicurezza.

A BILITÀ

D: Che Abilità si usa per riparare le armature?

R: Tecnologia di Base. Quando si deve riparare un oggetto che non rientra in un'altra Abilità Tecnica si usa sempre Tecnologia di Base.

D: Un Personaggio deve pagare il costo dei pezzi di ricambio per riparare oggetti come armature e veicoli?

R: La risposta si trova nella colonna laterale di **PAG. 140**. Le riparazioni non richiedono denaro, solo molto tempo, che potrebbe essere speso "lavorando".

D: Quando si acquisisce un'Abilità che prevede una specializzazione (Linguaggio, Conoscenza della Zona, Scienza, Suonare o Arti Marziali) si ottiene una nuova specializzazione per ogni Livello, oppure sono considerate e sviluppate come Abilità separate?

R: Ogni specializzazione è considerata un'Abilità separata. Per esempio, acquisendo 4 Livelli di Karate e 3 Livelli di Aikido ottengo accesso alle Mosse Speciali di entrambe le Arti Marziali, ma devo applicare il livello dell'una o dell'altra in base alla Mossa che eseguo. Un Colpo Spezzaossa si esegue con Arti Marziali (Karate) 4, mentre una Presa Ferrea con Arti Marziali (Aikido) 3. gli attacchi generici si eseguono con la più alta tra le diverse specializzazioni, in questo caso Arti Marziali (Karate) 4, non sommandole

A RMI ED EQUIPAGGIAMENTO

D: Cosa si intende con "vittima" nella descrizione delle Munizioni a Biotossina, Avvelenate (PAG. 345) e Soporifere (PAG. 347)?

R: In questo caso con "vittima" si intende una creatura almeno parzialmente organica. Droni e full borg non sono considerati organici. Quando si usa il termine "organico" seguito da una specifica parte del corpo (per esempio, occhi organici), la regola implica che occorre verificare se la parte è cibernetica o no.