

- ▼ Abbraccia il cyberpunk.
- ▼ Cacciati nei guai, ama il rischio.
- ▼ Usa il tuo Stress (Spingiti al Limite, Aiuta e Resisti).
- ▼ Agisci ora, pianifica più tardi (con i Flashback).
- ▼ Delinea il tuo personaggio attraverso il gioco.
- ▼ Poni domande quando hai dubbi, per ampliare la narrazione o semplicemente per soddisfare la tua curiosità.
- ▼ Sei responsabile del gioco come co-autore assieme al GM.
- ▼ Gioca per scoprire cosa succede.

01. Inserisci un Nick: è il modo in cui ti chiamano nella Rete e sulla strada.
02. Inserisci alcune parole evocative per descrivere il tuo Aspetto.
03. Sei disposto a tutto, ma perché? Chi te lo fa fare? Scegli una Prospettiva e descrivila brevemente.
04. Assegna **+**, **+** e **+** in qualsiasi ordine a tre Approcci.
05. Distribuisce 8 dadi sulle tue Abilità. Il terzo dado assegnato ad una Abilità si trasforma in Competenza, scegliila o scrivila a fianco.
06. Modificazioni corporee di ogni genere: Cibernetica, Biotecnologica, ecc., sono molto diffuse tra i Runner. Delinea il tuo Innesto Distintivo scrivendo il suo modello / marca e delineando le sue peculiarità primarie, es.: Ashide™ Gambe da Corsa.

Quando effettui un'azione o resisti a delle Conseguenze, puoi segnare **+** o RESISTENZA SPECIALE per far leva sul tuo innesto.

Durante una Run, puoi mettere in gioco Innesti aggiuntivi o funzionalità extra di quelli già in tuo possesso dichiarandoli come MIGLIORIE (scheda 8).

07. Non scegliere il tuo Equipaggiamento non ancora: deciderai cosa porti con te durante la Run. Per adesso, fai un cerchio sugli equipaggiamenti a cui sei interessato.

Quando il tuo Runner deve affrontare una situazione rischiosa o problematica, effettua un **TIRO AZIONE**:

01. Descrivi cosa vuoi ottenere, quale Approccio, Abilità, e quali altri elementi (equipaggiamento, innesti, caratteristiche ambientali) desideri mettere in gioco.
Non esiste un Approccio "sbagliato" ad una situazione: semplicemente, alcuni possono risultare meno efficaci o comportare conseguenze gravose. Pertanto, potresti voler riconsiderare la tua strategia per migliorare il posizionamento narrativo del tuo PG.
02. Il GM determina i rischi (Minaccia **H**) e ti dice quali possono essere le possibili Conseguenze in caso di Fallimento, e quanto il Runner potrebbe ottenere in caso di successo (Efficacia **E**).
03. Puoi aumentare sia **H** che **E** simultaneamente per migliorare l'Efficacia al costo di Conseguenze più gravose e viceversa, puoi ridurle.
04. Tirerai il seguente numero di dadi:
 > Pari ai gradi di Approccio+Abilità.
 > Aggiungi dadi bonus per Spingerti e/o Aiutare.

Se ti ritrovi a tirare 0 o meno dadi, tirerai due dadi considerando solo il risultato più basso.

05. Tira i dadi e considera solo il risultato più alto, consulta la tabella qui sotto per determinare l'esito.

Consultati con il GM per narrare l'azione, ma ricordati che il GM avrà sempre l'ultima parola sull'esito definitivo e sulle eventuali Conseguenze.

Se si ottengono due o più 6 con un tiro, si ottiene un Critico.

6&6	Critico. Successo e ulteriore ricompensa (+ , scopri un segreto, migliora posizione, localizza un bersaglio).
6	Successo. Tutto come previsto.
4/5	Successo Parziale. Successo ma il PG subisce una Conseguenza.
1-3	Fallimento. Va tutto storto e il PG subisce una Conseguenza.

Ogni elemento affetto da **GLITCH** utilizzato in un Tiro Azione, sostituisce il dado che normalmente fornirebbe con un DADO GLITCH (usate un dado di colore diverso).

Dopo aver determinato l'esito come di consueto, considerate il risultato più basso ottenuto dai GLITCH. Con 1-3, si innesca un'ulteriore Conseguenza di Livello 2 a cui non si può Resistere; con 4/5, si può Resistere normalmente alla Conseguenza aggiuntiva.

