

AZIONI SPECIALI

[K / FIT001522]

SPINGERSI AL LIMITE

Segna **OPPURE** aggiungi un Glitch per **+** al tuo tiro **OPPURE** Aumenta l'Efficacia **OPPURE** Agisci da **K.O.**

AIUTARE

Segna **+** ed esponiti alle Conseguenze, **+** al Tiro Azione del compagno di squadra aiutato. Un solo PG può aiutare per ogni tiro.

IMPOSTARE

Effettua un Tiro Azione per conferire un **VANTAGGIO** ad Azioni future, tue o di qualcun'altro. *Es.: fornisci copertura, distrai un nemico, fabbrica delle prove, ecc.*

GUIDARE UN'AZIONE DI GRUPPO

Tutti i PG partecipano al tiro per la stessa Azione, scegliete il risultato migliore di tutti i tiri di dado. Condividono anche lo stesso esito, ma chi guida l'azione segna **+** per ogni **FALLIMENTO**.

PROTEGGERE

Subisci la Conseguenza o Resisti al posto di un compagno.

FLASHBACK

Dichiara di aver effettuato un'azione nel passato che abbia un impatto nell'attuale situazione; non puoi cancellare esiti già stabiliti. L'azione viene trattata come tutte le altre e può determinare un tiro di dado in caso di pericolo. Il GM decide un costo in Stress sulla base della sua plausibilità:

+: Un'attività consueta, che probabilmente è avvenuta.

++: Un piano elaborato potenzialmente improbabile.

RIPRENDERE FIATO

Descrivi come la narrazione ti fornisce un'opportunità di recupero: *fare mente locale, ingerire una pillola, alzare il volume, tirare un pugno a un muro, guardare negli occhi il tuo amato, medicare un compagno o te stesso.* Tira con l'Approccio pertinente (non aggiungere l'Abilità), **+** se includi la tua **PROSPETTIVA**, **+** se esaurisci un Equipaggiamento appropriato:

> 6 & 6 HAI VISTO DI PEGGIO. CANCELLA TUTTO **+** -OPPURE- IGNORA LE PENALITÀ DATE DAI LIVELLI DI DANNO 1 E 2 PER IL RESTO DELLA RUN.

> 6 DOVREBBE FUNZIONARE. CANCELLA **++** -OPPURE- IGNORA LE PENALITÀ DATE DAI LIVELLI DI DANNO 1 E 2 PER IL RESTO DELLA RUN.

> 4/5 SI FOTTANO. CANCELLA **++** -OPPURE- IGNORA LE PENALITÀ DATE DAL LIVELLO DI DANNO 1 PER IL RESTO DELLA RUN.

> 1-3 ACCONTENTATI. CANCELLA **+**.

MIGLIORIE/RISORSE

[K / FIT001522]

Chiama un **FLASHBACK** per determinare come le hai acquisite:

INNESTI AGGIUNTIVI Modifiche corporee con differenti peculiarità, diverse dalle tue parti biologiche.

RISORSE Veicoli, contatti, rifugi o dati. *Per esempio: un programma, una cianografia, informazioni.*

MIGLIORIE Migliora un Equipaggiamento a Qualità Superiore o aggiungi una peculiarità extra a un Equipaggiamento, Innesto o Risorsa già in tuo possesso. *Es.: proiettili a ricerca termica; ruote rinforzate; nanobot riparatori; medico di strada ("bisturi") di alto livello.*

Riduci il costo del Flashback di un **+** quando dichiari una Miglioria o una Risorsa scegliendo uno dei seguenti **SVANTAGGI**:

➤ È grosso e/o pesante. Segna 1 o 2 **CARICO EXTRA**.

➤ È instabile o danneggiato e non può essere riparato (es.: un innesto obsoleto, un programma corrotto, un'arma improvvisata). Segnalo come affetto da **GLITCH**.

➤ Non l'hai mai pagato e ora sei **HUNTED**. Chi hanno mandato a darti la caccia? Ogni volta che attiri attenzioni indesiderate potrebbe essere uno dei loro Cacciatori.

➤ Hai fatto una promessa o hai strappato un accordo. Dai un nome al tuo mecenate e segna un **DEBITO**.

NOTE

+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

LEGENDA

+ DADO IN PIÙ **E** EFFICACIA **▲** AUMENTA
+ STRESS **-** DADO IN MENO **H** MINACCIA **▼** RIDUCI



THE CABINET OF
CURIOSITIES
CBR+PNK creato da EMANOEL
MELO, pubblicato da
MYTHOPOEIA.
cabinetofcuriosities.games
myth.works



GRUMPY BEAR

Edizione italiana a cura
di GRUMPY BEAR STUFF.
www.grumpybearstuff.com

FILE RUNNER



ID.



[CBR+PNK:GDR PMPHUT IS]



NICK [PRONOMI]

-01

-02

ASPETTO

Decidi per cosa lo stai facendo:

◇ FUGGIRE ◇ UNA VITA MIGLIORE
◇ FARGLIELA PAGARE ◇ SCOPRIRE LA VERITÀ
◇ OCCUPARSI DI LORO ◇ PRENDERE POSIZIONE

-03

DETTAGLI

DEB.

CRED.

[CBR+PNK:RPG]

CARICAMENTO

[CBR+PNK:RPG]

PROTOCOLLI DEL GIOCATTORE

SCHEDARE UN RUNNER

- 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 addizionali 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.

2020.05.05.094944

1-3 ▶ Fallimento. Va tutto storto e il PG subisce una **Conseguenza**.

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 addizionale.

COSA / AZIONE

ARMONIZZARE[△]

SPIRITI, ARTEFATTI, LUOGHI SACRI

[△] *Abilità opzionale; vedi il plugin +Weird per saperne di più.*

◆ ◆ ◆ ◆ CARICO EXTRA

! Gli Equipaggiamenti e gli Innesti sono di base di Qualità Media. Quando si confrontano gli equipaggiamenti tra due parti in conflitto, chi possiede quello di qualità migliore ottiene VANTAGGIO. Puoi MIGLIORARE l'equipaggiamento con i FLASHBACK (scheda 8).

> 6 & 6 TROPPO FACILE.
È FATTA.
> 6 STOICO. SEGNA
> 4/5 NON MALE. SEGNA
> 1-3 PER UN PELO.
SEGNA .

PENALITÀ

CAPOLINEA.