



FAQ DE CYBERPUNK RED

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN: 28.7. 2021

Aclaraciones sobre las reglas y respuestas a preguntas sobre Cyberpunk RED

Versión 1.3 • Los cambios a la 1.2 están marcados con @

Se refiere a las reglas básicas de Cyberpunk RED.

Copyright © 2021 de R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk es una marca registrada de CD Projekt Red S.A. Todos los derechos reservados bajo la Convención Universal sobre Derecho de Autor. Todas las situaciones, gobiernos y personas de esta obra son ficticios. Cualquier similitud representada sin intención satírica es pura coincidencia

FAQ DE CYBERPUNK RED

¿ PUEDO HACER X CUANDO SACO Y?

📌 Hemos recibido algunas preguntas del tipo «¿se aplica la regla X a la tirada de dados Y?», así que hemos redactado la siguiente tabla para ayudar a explicarlo todo.

Tipo de tirada	¿Se aplica el éxito o el fallo crítico?	¿Se puede gastar SUE?	¿Puede beneficiarse de una tirada de habilidad complementaria y/o de tiempo adicional?	¿Está sujeta a modificadores?	¿La penalización del estado de herida afecta?	¿Las heridas críticas afectan?
Pruebas de habilidad (Característica + Habilidad + 1d10)	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
Iniciativa	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
Salvación contra muerte	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ (solo los que incrementan la salvación contra muerte)
Pruebas de Impacto carismático e Interface	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ

CREACIÓN DE PERSONAJES

P: Al crear un personaje, ¿se obtienen todos los beneficios de su aptitud de rol en el nivel 4? Por ejemplo, si creo un tecnomédico, ¿tiene 4 puntos para distribuir entre las tres especialidades? (Cirugía, Farmacéutica y Manejo de criosistemas)?

R: Sí. Considera que ha obtenido un nivel cuatro veces por separado.

COMBATE

P: ¿Los ataques de área (granadas, cartuchos de escopeta, cohetes y demás) reducen la CP de la armadura solo en la localización de cuerpo? ¿O tanto en la localización del cuerpo como en la de la cabeza?

R: La CP solo se reduce en la localización del cuerpo. Ningún efecto de los ataques de área puede utilizarse para realizar un tiro de precisión y, por lo tanto, no puede apuntar a la cabeza.

P: ¿Qué ocurre cuando sacas un 1 al atacar con un arma cuerpo a cuerpo de mala calidad?

R: La empuñadura se suelta, la hoja se dobla de forma extraña, el mango se afloja, o quizá debido al terrible diseño del arma ocurre algo todavía más molesto. Pase lo que pase, tendrás que usar una acción para revertirlo antes de poder volver a blandir esa arma.

P: ¿Cómo interactúa la especialidad Detectar punto débil de la aptitud de rol Consciencia de combate del mercenario, que multiplica el daño antes de restar cualquier CP de armadura, con Disparo automático?

R: Añades el daño justo después de multiplicar el daño de Disparo automático, antes de restar la CP del blindaje.

Daño total = $([2d6 * \text{cantidad por la que superas el VD de Disparo automático, hasta el límite de Disparo automático del arma}] + \text{daño adicional de Detectar punto débil}) - \text{CP}$

P: ¿Cómo interactúa la especialidad Detectar punto débil de la aptitud de rol Consciencia de combate del mercenario, que multiplica el daño antes de restar cualquier CP de armadura, con un Tiro de precisión a la cabeza?

R: Tiras el daño, sumas el daño de Detectar punto débil, restas la CP y finalmente multiplicas por dos el daño que atraviesa la armadura.

Daño total = $[(\text{daño del arma} + \text{daño adicional de Detectar punto débil}) - \text{CP}] * 2$

P: ¿Cómo se manejan los ataques por sorpresa? Un ejemplo sería que un jugador no vea al mercenario escondido a la vuelta de la esquina y pase por delante. ¿Qué pasa con los asesinatos silenciosos? ¿Qué reglas se podrían aplicar para que el DJ y los jugadores resuelvan las muertes instantáneas y silenciosas, las emboscadas y los ataques por sorpresa?

R: Usa las reglas de Emboscada de las reglas básicas: cualquiera que esté a punto de ser emboscado debe llevar a cabo una prueba de Percepción contra el Sigilo de todos los posibles emboscadores. En caso de que al menos una prueba de Percepción gane, se da la alarma y ¡zas!, estáis en combate. Si todas las pruebas de Sigilo ganan, en teoría todos los emboscadores pueden Retener una acción y disparar al mismo tiempo, después de lo cual, ¡zas! estáis en combate, tirad Iniciativa. Todavía puedes fallar un tiro debido a la mala puntería, pero si no te ven, intenta tomar tiempo adicional y usar una habilidad complementaria para hacer posible ese tiro a la cabeza de tus sueños. No puedes esquivar algo que no intuyes que viene, así que todo el cuerpo a cuerpo se convierte en una gran herramienta de sigilo, capaz de realizar Tiros de precisión a la cabeza sin tirada.

Las muertes instantáneas completamente silenciosas son esencialmente emboscadas perfectas con armas que no hacen ruido (arcos y ballestas, pistolas de dardos, armas arrojadas de cuerpo a cuerpo...) que hacen suficiente daño para reducir instantáneamente a la víctima a 0 PD, tras lo cual el objetivo también debe fallar su salvación contra muerte inmediatamente. Este es el destino de los guardias nocturnos sin nombre y sin casco que se encuentran con la veloz mano esquelética del destino encarnada por tu jugador mercenario. Intentar ejecutar una muerte silenciosa debería ser un momento arriesgado de alta tensión dentro de una «misión de sigilo». No debería ser solo la tirada, sino también el contexto del asesinato silencioso, lo que debería hacerlo dramático y tenso.

P: Algunas preguntas sobre las armas que afectan a la electrónica como las pistolas de microondas y los pulsos electromagnéticos (PEM). En primer lugar, cómo interactúan con los drones y las defensas como las torretas. ¿Las desactivan por completo o hacen daño como si fueran armas normales del mismo tipo (pistolas y granadas)? Segundo, ¿cómo interactúan con vehículos como motocicletas o coches terrestres? Por último, ¿cuál es el mayor dispositivo electrónico que pueden desactivar? ¿Pueden desactivar algo del tamaño de un frigorífico, un criotanke o un almacén lineal externo?

R: Si no tiene revestimiento contra PEM, un efecto de PEM lo suficientemente potente puede afectar a cualquier dispositivo.

Pero leyendo la descripción completa de la munición PEM (PÁG. 345) y la pistola de microondas (PÁG. 348), se comprueba que estas opciones de PEM son de naturaleza antipersonal, y sus efectos son temporales. Tal y como está escrito, no están pensadas para interactuar con los vehículos ni con los dispositivos electrónicos que no se llevan encima, afectando solo al «ciberequipo» y a los «dispositivos electrónicos que se llevan». Esto es deliberado para equilibrar el juego.

Depende de tu DJ que la munición de microondas o un PEM puedan funcionar con algo para lo que no han sido diseñados. Pero cuidado. Me atrevo a decir que sería desequilibrado si el papel del técnico en contrarrestar la seguridad electrónica con la habilidad adecuada pudiera ser fácilmente sustituido por una pistola recargable de 500 ed.

P: Parece que hay tres opciones para las defensas: controladas por un Demonio, controladas por un personaje y sin control. ¿Cómo se determina la Iniciativa de la defensa en cada caso?

R: La Iniciativa se determina de la siguiente manera.

- Controladas por un Demonio: Iniciativa del demonio (ver Demonios, parte superior de la PÁG. 212)
- Controladas por un personaje: Iniciativa del personaje
- Sin control: entra en la Iniciativa en el momento exacto en que se produce su «desencadenante», y luego permanece en ese lugar de la cola de Iniciativa si tiene un efecto de repetición. Si la defensa desencadena el combate, procede como si ganara la Iniciativa y ponla al principio de la cola.

P: ¿Puede alguien con REF 8 esquivar una cantidad indefinida de balas en un turno, o se cansa tras un número determinado?

R: En teoría, alguien con REF 8 puede esquivar una cantidad indefinida de balas en un turno, pero al final sacará un 1 y le alcanzarán, por supuesto...

@ P: Suponiendo que puedas esquivar ataques a distancia, ¿declaras tu intención de hacer una prueba de Evasión antes o después de que tu oponente realice la prueba de ataque?

R: Declaras, y llevas a cabo, tu prueba de la habilidad Evasión antes de que el oponente realice la prueba de ataque. Tu prueba de Evasión establece el VD de la prueba de ataque.

@ P: ¿Qué prueba debo realizar para ver si tengo éxito en una acción de Estrangulamiento o Lanzar contra un oponente al que tengo agarrado?

R: No se necesita ninguna prueba. Si tienes al objetivo agarrado, tienes éxito automáticamente si eliges realizar una acción de Estrangulamiento o Lanzar en su contra.

HERIDAS CRÍTICAS

P: Cuando sacas dos o más 6 para el daño de ataques de área (granadas, cartuchos de escopeta, cohetes y demás), ¿cómo se determinan las heridas críticas para cualquier persona en el área de efecto? ¿Se aplican a todos? Y si es así, ¿se tira la herida crítica de cada persona por separado? ¿Y en cuál de las dos tablas se tira?

R: En el caso de un ataque de área que saque dos o más 6 en el daño, todos los afectados por el ataque reciben una herida crítica. Cada uno tira **qué** herida crítica recibe en el cuerpo por separado.

P: Cuando se aplica una herida crítica ajena a sacar dos 6 de daño (con una maniobra especial de Artes marciales, con un Tiro de precisión a las piernas, como resultado de un ataque de embestida con un vehículo, etc.), ¿se aplica la bonificación al daño y el efecto de la herida o solo el efecto de la herida?

R: En estos casos, se aplica la bonificación al daño y el efecto de la herida crítica. Siempre especificamos si no se causa daño adicional con una herida crítica. La munición lacrimógena específica que no se aplica la bonificación al daño con su efecto de herida, así que ten cuidado con eso.

P: ¿Los críticos de las artes marciales se acumulan? Por ejemplo, si un PJ consigue un Golpe rompeshuesos y tiene éxito, aplica la bonificación de 5 de daño directamente a los PD y la herida crítica costillas rotas y luego saca dos 6 en la tirada de daño, ¿aplica otros 5 de daño y un crítico extra? Parece poco probable que un golpe dirigido específicamente a las costillas pueda aplicar también pierna amputada.

R: Si el daño que tiras para el Golpe rompeshuesos obtiene dos 6, obtienes costillas rotas y otra herida crítica, que debes tirar. El DJ siempre es libre de descartar un resultado de herida crítica que considere que no tiene sentido, pero siéntete libre de ser creativo y descriptivo. Claro, le rompiste las costillas, pero tal vez en el proceso se le cayó el machete y se destrozó la pierna. O tal vez justo después de romperle las costillas se tambaleó hacia ese pedazo de metal que quedó cuando alguien voló su cobertura.

CIBEREQUIPO

P: ¿Se pueden comprar ciberarmas (cuya calidad no esté ya catalogada como mala o excelente) en las variantes mala y excelente? Y si es así, ¿se ajusta el coste de la misma manera que se haría con un arma normal?

R: No, no se puede. En lugar de eso, puedes conseguir que un técnico las mejore. Estamos hablando de armas cibernéticas, así que, para aclarar, nos referimos específicamente a desgarradores, destripadores, garras, troceadores, ciberserpientes, pies con garra, nudillos de acero y vampiros.

Sin embargo, el ciberequipo oculto de armas cuerpo a cuerpo puede permitirte instalar cualquier arma cuerpo a cuerpo ligera, media o pesada de forma efectiva como ciberarma, incluso las exóticas o las de mala calidad o de calidad excelente. No puedo hacerte un descuento en el mercado nocturno, pero te tratarán bien si les dices que te envía el alcalde. Y puede que también reciba un soborno. Todos ganamos.

P: ¿Los armazones lineales implantados se ven afectados por los dispositivos de PEM (como una pistola de microondas), y si es así, qué ocurre mecánicamente?

R: Sí, por supuesto. Mecánicamente, cuando tu armazón lineal implantado sufre un cortocircuito por un PEM, tu CUERPO y tu salvación contra muerte vuelven a ser lo que eran sin el cromo hasta que el armazón vuelve a estar operativo. Sin embargo, sigues manteniendo el aumento de PD. La razón es que parte de tu esqueleto está mejorado por un armazón interno, y eso es lo que se tiene en cuenta en tus PD, independientemente de si tus músculos hidráulicos están temporalmente inhabilitados.

No te quedas inmóvil, pero el DJ es libre de añadir una penalización a las tareas difíciles para reflejar el hecho de tener que levantar todo ese peso extra sin ayuda mecánica.

P: Según las reglas, cualquier ciberequipo sin componente básico está limitado a 7 ranuras. ¿Son estas ranuras por categoría (7 para el cibermoda, otras 7 para el ciberequipo interno, etc.) o tienes 7 ranuras en todo el cuerpo que deben dividirse entre las diferentes categorías?

R: Las ranuras de ciberequipo están separadas por localización. Por lo tanto, tienes 7 ranuras para cibermoda, 7 ranuras para ciberequipo interno, etc.

P: Si se desinstala el mismo ciberequipo y se vuelve a instalar más tarde sin terapia para recuperar la Humanidad entre medias, ¿volvería la persona a tener una pérdida de Humanidad?

R: Sí, ¡volvería a sufrir esa pérdida de Humanidad! No obstante, algunas piezas de ciberequipo se saltan esta regla: sobre todo el chipware y los brazos que utilizan la montura de cambio rápido. También es importante mencionar que esto solo ocurre si el ciber fue desinstalado, no cortado o arrancado. Volver a colocar un ciberbrazo cortado, por ejemplo, no cuenta como instalarlo, ya que una vez que un ciberbrazo está instalado se considera parte de ti, incluso si ahora en el suelo.

ECONOMÍA

P: ¿Cuáles son las consecuencias de llevar un estilo de vida exclusivamente a base de pienso? ¿Por qué elegiría un edgerunner vivir mejor que eso si no hay razón para gastar los eddies?

R: El estilo de vida a base de pienso se detalla en la **PÁG. 377**. Siempre que vivas por encima del estilo de vida que pagas a principios de mes, el DJ te cobrará todos los gastos. Sin embargo, no te cobrará cuando tus gastos se consideren «dentro de tu estilo de vida». El pienso es el estilo de vida más restrictivo al que puedes optar. Su descripción es:

«Comes una comida horrible que no comprarías para tu perro. Una vez al mes, puedes ver una película o una danza cerebral.»

Por lo tanto, viviendo el estilo de vida a base de pienso, tendrás que pagar todas las bebidas, cuotas de clubes, tarifas de taxi, comidas que no vengan en bolsa, casi cualquier cosa de la **PÁG. 376**... Eso puede llegar a acumularse. Se puede entender que a un arreglador, un rockero, un periodista, etc., les resulte difícil trabajar con estas restricciones... pero a un mercenario de mala muerte no le importaría nada.

P: No soy un arreglador. ¿Qué puedo comprar en un vendit, en un Oasis o en el puesto de esa chumba rara de la esquina? En otras palabras, ¿qué puedo comprar sin la ayuda de un arreglador o de un mercado nocturno?

R: Puedes comprar cualquier cosa de 100 ed (superior) o más barato.

P: Soy un arreglador. ¿Qué puedo comprar (o ayudar a mis clientes/chumbas a comprar) sin un mercado nocturno?

R: La respuesta depende de tu nivel de Gestión:

- A nivel 3: Puedes comprar/abastecer cualquier cosa de 500ed (caro) o menor.
- A nivel 7: Puedes comprar/abastecer cualquier cosa de 1.000ed (muy caro) o menor.
- A nivel 9: Puedes comprar/abastecer cualquier cosa de 5.000ed (lujoso) o menor.
- A nivel 10: Puedes comprar/abastecer cualquier cosa, incluyendo objetos muy lujosos.

P: No soy un arreglador. ¿Qué puedo comprar cuando estoy en un mercado nocturno?

R: Puedes comprar cualquier cosa que el DJ haya generado en el mercado nocturno para su venta. Para tener una idea de lo que puede estar disponible, consulta el Generador de mercados nocturnos en la **PÁG. 338**.

P: Soy un arreglador. ¿Qué puedo comprar en un mercado nocturno que he ayudado a montar con mi aptitud de rol?

R: Con el nivel 5 de la aptitud de rol, un arreglador adquiere la capacidad de ayudar a montar un mercado nocturno una vez al mes. Mientras esté en un mercado nocturno que haya ayudado a montar, podrá comprar cualquier cosa, incluso artículos muy lujosos. Anímate, porque tendrás que esperar un mes para poder volver a hacerlo. Solo una nota adicional: para objetos realmente únicos y singulares necesitas un mercado nocturno y estos solo se organizan si hay un arreglador con un nivel 9 o más de Gestión.

P: Soy un arreglador. ¿Qué puedo comprar en un mercado nocturno que no he ayudado a montar?

R: Si no has ayudado a montarlo, eres solo un cliente más. Puedes comprar cualquier cosa que el DJ haya generado para que esté a la venta en el mercado nocturno. Para tener una idea de lo que puede estar disponible, consulta el Generador de mercados nocturnos en la **PÁG. 338**.

P: Recogimos algunas... digamos mercancías, en nuestro último concierto. Algunas armas, una o dos ciberarmas, ese tipo de cosas. ¿Cómo las vendemos y cuánto podemos obtener por ellas?

R: Chumbas, la alcaldía quiere felicitarnos por vuestro espíritu emprendedor. Vuestra valentía es exactamente lo que Night City necesita en estos tiempos de transición. El asunto es el siguiente. En la Era del Rojo, las etiquetas de «nuevo» y «usado» no importan mucho a la mayoría de la gente. Hoy en día lo que es más importante son ideas como «funcional» o «roto». Y la respuesta es que, mientras funcione, puedes vender un artículo por lo que cuesta. Si Cyberpunk RED dice que una pieza de equipo cuesta 500ed, puedes venderla por 500ed.

Pero, señor alcalde, perdone la pregunta ¿cómo se lucra la gente así?

Eso es, ¡pensando como un campeón! Estamos orgullosos de ti. Hay algo de letra pequeña aquí y siempre debes leer la letra pequeña (excepto cuando estás firmando un contrato que te da el alcalde. Te lo prometo, mis contratos son siempre de nivel). Estas son las condiciones.

En primer lugar, si estás vendiendo algo, probablemente se lo estés ofreciendo a un arreglador y eso significa una de dos cosas. O bien lo estás vendiendo directamente o se lo dejas en depósito.

Si estás vendiendo directamente, el arreglador no es un idiota. Usará su aptitud de Gestión para llegar a un mejor acuerdo. Eso significa que será tu FRI + Comerciar + tu nivel de Gestión (si lo tienes) + 1d10 contra su FRI + Comerciar + su nivel de Gestión (si lo tiene) + 1d10. Si ganas tú, te dará el precio base por el objeto. Si pierdes, te pagará entre un 10 y un 20% menos (dependiendo de su nivel de Gestión) que el precio base. Luego, se dará la vuelta e intentarán venderlo por entre un 10 y un 20% de beneficio (de nuevo, dependiendo del nivel de Gestión) a otra persona. Esto significa que la mayoría de los arregladores obtienen una ganancia de entre un 10 y un 40% por todo lo que venden.

FAQ DE CYBERPUNK RED

Algunos arregladores aceptarán objetos en depósito, lo que significa que tomarán tu mercancía y la venderán ellos mismos a cambio de una comisión. El nivel medio de Gestión a nivel 4 cuenta como «Servicios profesionales, buenos» en la tabla de Servicios y entretenimiento (PÁG. 376). Una hora de su tiempo te cuesta 100ed. El tiempo que dediquen a la venta de los artículos depende de tu DJ. Tal vez sea solo media hora y dividan la tarifa. O quizá sea un mínimo de una hora. En cualquier caso, el DJ te hará saber cuál es la tarifa del arreglador y la descontará de la cantidad de dinero que ganes.

Por supuesto, siempre se puede optar por una tercera vía. En la Era del Rojo, el trueque manda. ¿Quieres un ciberterminal de calidad excelente? Eso cuesta 1.000ed (muy caro). ¿No tienes esa pasta? Bueno, la semana pasada conseguiste dos escopetas (500ed [caro] cada una) de un matón corporativo. Podrías venderlas a través de un arreglador, por supuesto, o podrías ver si la persona que lleva el puesto de electrónica en este mercado nocturno en particular está interesada en hacer un trueque. Es una buena manera de obtener el valor total de tu equipo «adquirido» sin tener que preocuparte por dar a alguien una parte de los beneficios.

NETRUNNING

P: Desde el punto de vista de las reglas, un punto de acceso es algo que un netrunner utiliza para conectarse a una arquitectura de RED, pero ¿qué es eso en el mundo del juego? ¿Y el netrunner tiene que enchufarle un cable o tiene una conexión inalámbrica de corto alcance, como el Bluetooth? Además, dice que no te puedes conectar a través de las paredes. Una vez conectado, ¿puedes salir de una habitación siempre que te mantengas a menos de 6 metros del punto de acceso?

R: Los puntos de acceso pueden ser lo que se quiera, pero normalmente se colocan donde un usuario del mundo real interactúa con la arquitectura de RED. Algunos ejemplos son: ordenadores, paneles eléctricos, impresoras, torretas en el techo, paneles aturdidores del ascensor, unidades de control climático del edificio en el tejado, etc. Cualquier cosa controlada por un nodo de control en la arquitectura de RED es también probablemente un punto de acceso. A veces pueden ser bastante extraños, pero el netrunner siempre puede utilizar su aptitud Escaneo para encontrarlos fácilmente.

Tus cables de interfaz se conectan a tu ciberterminal, que te permite conectarte de forma inalámbrica a un punto de acceso con una tecnología ciertamente similar a la del Bluetooth. Tendrás que mantenerte a menos de 6 metros del punto de acceso para estar conectado a él. Si te pones detrás de una pared, se interrumpirá la conexión, ya que la señal no puede atravesar las paredes.

P: ¿Cómo afecta a tus compañeros de equipo de pirateo si te desconectas? ¿O se pretende que el netrunning sea una actividad en solitario?

R: El netrunning puede, efectivamente, ser una actividad en equipo. Una arquitectura solo se restablece en el momento en que saca a todos los netrunners. Así que sí, otro netrunner puede ocupar tu lugar. No obstante, hay una salvedad: un netrunner enemigo que ya tenga el control del piso más bajo de la arquitectura de RED puede tener privilegios de administrador, lo que permite que la arquitectura se reinicie siempre que el netrunner con nivel de administrador sea el único que quede en el sistema.

P: Los Agentes y CitiNet no tienen la arquitectura de RED, por lo que los netrunners no pueden piratearlos. Pero en un screamsheet de las reglas básicas, se piratea el agente de un PNJ para obtener datos. Si los PJ quieren piratear un agente, ¿cuál es la mejor manera? ¿Se puede hacer a distancia o es necesario que alguien le ponga las manos encima? ¿Qué habilidad debería usarse en este caso? ¿Electrónica/Seguridad?

R: (Advertencia: pequeños spoilers del screamsheet El gran golpe) El agente del screamsheet fue objeto de un pirateo manual con la habilidad Electrónica/Seguridad durante un allanamiento fallido que tuvo lugar antes de los sucesos del screamsheet. Fue más bien como el desbloqueo de un teléfono y no un netrunning.

Los agentes y la CitiNet no tienen arquitectura de RED y no es posible acceder a ellos con netrunning. Si un jugador quiere obtener información de un agente, necesita acceder físicamente a él y utilizar la contraseña, o realizar una prueba lo suficientemente buena de Electrónica/Seguridad, establecida por el DJ. Si no eres bueno con los ordenadores, siempre puedes «convencer» al propietario del teléfono para que te dé la contraseña, una muestra de voz, una huella dactilar, un patrón de retina o lo que sea necesario.

P: ¿Nos podríais aclarar cómo funciona el hielo negro en espera? ¿Solo puede activarlo un netrunner o puede activarlo el hielo negro de un netrunner? Si pones tu hielo negro en un piso, ¿atacará al hielo negro enemigo que vaya a ese piso?

R: El hielo negro antipersonal se activará solo con un netrunner enemigo. El hielo negro antiprograma se activará con cualquier programa enemigo que llegue al piso, ya sea hielo negro o programas de un netrunner enemigo que no sean hielo negro. Así que, sí, eso significa que si tu netrunner se encuentra con un hielo negro antiprograma y no tiene ningún programa en ejecución, el hielo negro no atacará.

APTITUDES DE ROL

P: La aptitud de rol del policía, que le permite pedir refuerzos, ¿puede usarse antes de entrar en combate o solo «cuando estás en peligro»? A primera vista, parece que no tiene importancia.

R: Este texto no pretende ser una regla estricta. Puedes estar en peligro y no estar en combate. Además, en última instancia, es tu jefe quien decide cuándo estás en suficiente «peligro» para acudir. Técnicamente, esto significa que mientras le gustes a tu jefe, no hay problema. La regla está escrita para que sientas que al menos tienes que tratar de justificar tus acciones como policía. El secreto está en que puedes flexibilizar las directrices del departamento antes de quebrantarlas.

Los efectos de la aptitud de rol son bastante poderosos. Incluso con el rango 4, tu Apoyo añade ocho ataques por asalto con pistolas pesadas y cuatro cuerpos al combate, cada uno de ellos con blindaje propio, con un total de 100 PD combinados. En la mesa, esta aptitud es todo un espectáculo. Requiere un poco de interpretación, pero esperamos que eso te haga sentir como un verdadero agente de la ley.

Obviamente... si estás cometiendo delitos... no te delates llamando a la policía tú mismo... Pero si puedes justificar una redada y cobrar por ello... es un buen negocio.

P: ¿La aptitud Detectar amenaza de Consciencia de combate de un mercenario se aplica a la Percepción humana o solo a la Percepción? ¿Y se aplica a todas las pruebas de Percepción o solo a las relacionadas específicamente con el combate, como detectar una emboscada?

R: Detectar amenaza se aplica a todas las pruebas de Percepción del mercenario, pero no a las pruebas de Percepción humana. Son habilidades diferentes.

P: En los niveles 5 y 6 de la aptitud de Gestión «Armonizar» dice lo siguiente: «sabes involucrarte perfectamente con 2 culturas adicionales (3 en total) de tu zona, además de aprender un idioma que no conozcas ya asociado a cada cultura al nivel 4 de habilidad». ¿Esto significa que obtienes un idioma que cada cultura tiene en común, o un idioma por cada nueva cultura con la que te integras?

R: Obtienes una habilidad de Idioma a nivel 4 por cada cultura con la que te «integres» con Armonizar a medida que subes de nivel tu aptitud de rol. La única frase limitante es que los idiomas que elijas deben ser de las culturas con las que te has «integrado». Tampoco puedes elegir el mismo idioma dos veces, ni elegir un idioma en el que ya tengas niveles. Por ejemplo, al alcanzar el nivel 3 de Gestión, Three Piece, nuestro arreglador, elige el español a nivel 4 debido a su familiaridad con una tribu nómada que viaja regularmente entre Night City y Ciudad de México. Más tarde, al alcanzar el nivel 5 de Gestión, Three Piece adquiere el ruso a nivel 4 debido a sus contactos regulares en Zhirafa y el portugués a nivel 4 porque ha pasado mucho tiempo trabajando con una comunidad local de expatriados brasileños.

@ P: ¿Qué habilidad debe usar un técnico para fabricar venenos, drogas de la calle, biotóxicos o explosivos con su aptitud Manipulación?

R: Los cuatro productos pueden fabricarse con la habilidad Mecánica básica.

@ P: ¿Qué habilidad usa un técnico para fabricar programas o hardware de ciberterminal con su aptitud de rol Manipulación?

R: En ambos casos se utiliza la habilidad Electrónica/Seguridad.

HABILIDADES

P: ¿Qué habilidad se utiliza para reparar armaduras?

R: Mecánica básica. Cualquier cosa que no esté cubierta directamente por otra habilidad técnica se repara siempre con Mecánica básica.

P: ¿Un personaje tiene que pagar por las piezas cuando repara una pieza de tecnología rota, como una armadura o un coche?

R: La barra lateral de **PÁG. 140** habla de esto. No es necesario pagar, pero te llevará mucho tiempo. Parte de ese tiempo lo puedes haber dedicado a trapichear.

P: Al adquirir habilidades con especialidades (Idioma, Experto local, Ciencia, Tocar instrumento y Artes marciales), ¿se obtiene una nueva especialidad con cada nivel de la habilidad o se compra cada especialidad como una habilidad independiente?

R: Cada especialidad se compra como una habilidad independiente. Por ejemplo, si quiero tener acceso a los movimientos especiales de las Artes marciales de Karate y Aikido, podría comprar 4 niveles de Artes marciales (Karate) y 3 niveles de Artes marciales (Aikido). Al realizar un movimiento especial de Artes marciales, se utiliza la especialidad de Artes marciales correspondiente. Por ejemplo, si llevo a cabo un Golpe rompedor, utilizo el nivel 4 de Artes marciales (Karate), pero si aplico un Agarre de hierro, utilizo el nivel 3 de Artes marciales (Aikido). Si realizo una prueba de ataque de Artes marciales, elijo el nivel más alto de los dos (Artes marciales [Karate] 4), y NO se combinan ambos en Artes marciales 7.

ARMAS Y EQUIPO

P: ¿A quién afectan los tipos de munición biotóxica (PÁG. 345), venenosa (PÁG. 346) y tranquilizante (PÁG. 346)?

R: Estos tipos de munición solo afectan a entidades que no son totalmente inorgánicas. Los drones o los borgs completos, por ejemplo, son completamente inmunes. Cuando usamos el término «carne» seguido de una parte del cuerpo específica (como cuando decimos «ojos de carne» en la descripción de la munición lacrimógena), la regla consiste en comprobar si esa parte del cuerpo en particular es cibernética o no.