

VANTAGGI E SVANTAGGI IN CYBERPUNK 2.0.2.0

NOME	DESCRIZIONE	VALORE
Abilità manuale	Il PG ha un bonus di +1 su tutti i tiri in TEC e INT che richiedono un lavoro manuale.	+1
Ambidestro	Il PG non subisce penalità per l'uso del braccio sinistro (come il chip).	+1
Buon bilanciamento	+2 ai tiri che richiedono equilibrio o per non essere sbilanciato.	+1
Brillante	Il PG ottiene un bonus di +2 ogni volta che tenta di ottenere una reazione positiva da una persona.	+1
Memoria perfetta	Il personaggio ha una memoria di ferro, se il giocatore non ricorda qualcosa che il PG ha visto può fare un tiro su int. Con diff. 12 per ricordarlo.	+1
Necessita di poco sonno	Per avere tutti i benefici di una notte di sonno il PG deve dormire 2 h. in meno.	+1
Riflessi fulminei	+3 al tiro per l'iniziativa.	+1
Sensi acuti	+2 Consapevolezza/Individuare e a tutti i tiri relativi ai sensi.	+1
Contatti	Il PG ha un contatto che gli deve qualche favore, più è importante più il pregio vale.	+1/+5
Adatto agli impianti	Ogni impianto causa al PG la perdita di 1 punto in meno ogni 3 punti già persi. Es. da 0 a 3 1 punto in meno, da 4 a 6 2 punti in meno e così via...	+2
Amici nomadi	Il PG si è fatto amico un piccolo gruppo di nomadi a cui può chiedere aiuto come se avesse famiglia 2	+2
Freddo	Il PG ha un grande autocontrollo, +1 alla fre.	+2
Grande forza di volontà	In occasioni particolari (ad assoluta discrezione del Master) il PG otterrà automaticamente un successo critico.	+2
Insensibile alle microonde	Le microonde non causano nessun effetto al PG	+2
Molto attento	Il PG ha un +4 in consapevolezza/individuare e in percepire emozioni.	+2
Propensione alle lingue	Il PG apprende molto facilmente le lingue, il numero di PI che necessita è l'abilità x8 e non x10.	+2
Tiratore preciso	La penalità per i colpi mirati viene dimezzata per il PG.	+2
Fortunato	+1 alla fortuna fino ad un massimo di +3.	+2/+6
Alta tolleranza del dolore	Il PG subisce le penalità per le ferite come se avesse subito 4 PF in meno ed ha un bonus di +3 ai tiri di resistenza tortura e droga.	+3
Enorme	Dimensioni ragguardevoli: almeno 2 metri per 150 kg, +1 cos.	+3
Leader naturale	Il PG può avere fino a 3 punti di leadership carismatica.	+3
Facilità di apprendimento	Il PG apprende molto facilmente, il numero di PI che necessita è l'abilità x8 e non x10; il livello di difficoltà di un abilità si conta come sempre.	+4
Veterano	Il PG è stato per lungo tempo nell'esercito o comunque in guerra, anche se non è un solitario può avere fino a 3 punti di senso del combattimento.	+4
Dotato di molto intuito	Il PG gode dei seguenti bonus: +3 all'iniziativa, +2 consapevolezza/individuare, +3 percepire emozioni, +2 diagnosticare malattie, +2 in gioco d'azzardo, +2 giocare in borsa, +1 seminare, +1 in pedinare.	+5
Eccentrico	Il personaggio ha studiato molto (almeno istruzione 3) e sa qualcosa di tutto, ha un punto "virtuale" in tutte le abilità conoscitive sia basate sull'int. che sulla tec. (ad es. antropologia, botanica, fisica, cybertecnologia, elettronica, ecc.). Questo punto va comunque acquistato con i PI se si vuole migliorare l'abilità.	+6
Daltonismo	Il PG avrà il 50% di probabilità di subire un malus di -3 su tutti i tiri in cui entra in gioco il colore.	-1
Necessita di molto sonno	Per avere tutti i benefici di una notte di sonno deve dormire 2 h. in più.	-1
Paranoia	Il PG soffre di una leggera forma di paranoia che tuttavia gli permette di vivere quasi normalmente, non ci sono effetti di gioco, va interpretato.	-1
Pessimo senso	Un senso del PG è danneggiato, -4 ai tiri relativi; il difetto può essere corretto con un operazione del costo di 1000 E\$.	-1
Blocco mentale	Il PG è stato condizionato a non fare un qualche tipo di azione (non prendere droghe, non usare armi, non correre in macchina...), ogni volta che è costretto a compiere questo tipo di azione deve riuscire in un tiro di fre. con difficoltà 20; comunque le cose diventano più facili col passare del tempo: ogni volta che si ha successo la difficoltà per il tiro diminuisce di 1.	-1/-5
Segreto	Il PG ha un segreto che se rivelato potrebbe causargli dei problemi: per un punto è qualcosa di legale ma di imbarazzante, mentre per 5 è qualcosa che potrebbe costargli la vita.	-1/-5
Nemico	Il PG ha un nemico pericoloso che vuole qualcosa da lui: per un punto è un principiante (come un personaggio appena creato), mentre per 7 è una persona molto esperta con grandi capacità, risorse e conoscenze.	-1/-7
Fine ossessivo	L'unico scopo del PG è quello di raggiungere il fine che si è prefissato (vendicarsi, arrestare una persona, diventare presidente...), per cui ha una penalità di -1 a tutto ciò che non ha a che fare con il suo scopo, ma ha anche un bonus di +1 per ciò che lo potrebbe avvicinare a realizzare il suo desiderio.	-2
Mal di mare/aereo	In mare/volo il PG subirà un malus di -2 su tutti i tiri. C'è la possibilità del 66% (10% se assume antiemetici) che vomiti (il numero di volte ed il momento è a discrezione del master): in questo caso sarà assolutamente occupato per 3 turni.	-2
Mania	Il personaggio ha una qualche mania o fissazione a cui può resistere solo con un tiro su freddezza con difficoltà stabilita dal master a seconda della situazione.	-2
Sensibile	Il PG è particolarmente sensibile ed impressionabile, -1 alla fre.	-2
Sensibile agli impianti	Ogni impianto causa al PG la perdita, aggiuntiva, di 1 punto in più ogni 3 punti già persi. Es. da 0 a 3 1 punto in più, da 4 a 6 2 punti in più e così via...	-2
Sensibile alle microonde	Il PG, in presenza di una sorgente di microonde, subirà 1 PF per turno. La distanza minima per non subire danni dipende dall'intensità delle TX; generalmente considerate 10 m come distanza di sicurezza.	-2
Un solo occhio	Uno degli occhi del PG è mancante o malfunzionante: -2 consapevolezza/individuare e sparare, -1 fas.	-2
Dipendenza	Dipendenza da una qualche sostanza: dipendenza psicologica da una sostanza comune -2, se rara -3; dipendenza fisiologica da una sostanza comune -3, se rara -4	-2/-3/-4
Lasciare il segno	Il forte ego del personaggio lo spinge a lasciare un segno del suo passaggio nei luoghi in cui ha compiuto qualcosa per lui significativo: un biglietto da visita, un origami, uno shuriken... Per resistere è necessario passare un test di fre. di 15.	-2/-4
Difficoltà motorie	Questo difetto vale -4 se il segno è riconducibile al PG e -2 se non lo è.	-2/-6
Fobia	Penalità al mov., per ogni punto lo svantaggio vale -2, fino ad un massimo di -6.	-2/-6
Sfortunato	Il personaggio ha paura di qualcosa la cui sola vista gli causa una penalità di -1 a tutti i tiri che non siano finalizzati ad allontanarsi dall'oggetto della paura.	-2/-6
Sfortunato	-1 alla fortuna fino ad un massimo di -3.	-2/-6
Amnesia	Un periodo della vita de PG è solo oscurità, il valore del difetto è maggiore se il periodo è più lungo: da -2 per pochi mesi o un anno di amnesia, fino a -7 per un amnesia totale fino a poco prima di iniziare a giocare.	-2/-7
Flashback	Il PG ha in alcune situazioni (da stabilire con precisione) dei flashback; le conseguenze possono essere due: le visioni lo distraggono causandogli una penalità di -4 a tutti i tiri, oppure le immagini dell'allucinazione si sovrappongono al mondo reale ed il PG deve agire di conseguenza.	-3
Piccolo	Il PG è molto basso e minuto: circa 150 cm, -1 cos, ma +2 furtività .	-3
Sfigurato	-4 al fas., ma +4 ad intimidire; se si aumenta il fascino anche di un solo punto si perde il bonus ad intimidire.	-3
Tormentato dagli incubi	Quasi tutte le notti il PG è sconvolto da terribili incubi legati ad un evento del suo passato; ogni notte tirare 1d6: 1. il PG subisce una penalità di -2 a tutti i tiri, 2. il PG subisce una penalità di -1, 3-5. il PG non subisce penalità ma passa comunque una notte agitata, 6. il PG passa una notte di sonno tranquillo.	-3
Muto	Indovinate	-4
Smemorato	Il personaggio ha la tendenza a dimenticarsi di praticamente tutto: il giocatore non può prendere appunti per ricordarsi le cose, ma può fare un tiro di int. con difficoltà 16 per ricordarsele.	-5
Cieco	-10 ai tiri che richiedono la vista, sempre che sia possibile sfruttare gli altri sensi, altrimenti è impossibile avere successo.	-6
Paraplegico	Il PG è paralizzato da tronco in giù, l'unico modo per tornare a muoversi è una full body conversion.	-7