

A detailed illustration of a woman with extensive cybernetic enhancements. She has a metallic, segmented headpiece with glowing red lights, a neck collar, and multiple bangles on her right wrist. She is holding a glowing, futuristic device with a circular lens and various ports. The background is dark with blue and red lighting, suggesting a high-tech environment.

# CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

## OSTATNIA AKTUALIZACJA 28.07.2021

**Wyjaśnienie zasad i odpowiedzi na pytania dotyczące Cyberpunka RED**  
**Wersja 1.3 – Dotyczy podręcznika głównego Cyberpunk RED.**

### EDYCJA POLSKA

**Redaktor naczelny:** Andrzej Ross

**Redakcja:** Andrzej Ross, Lidka Migalska

**Koordynatorka projektu:** Daria Pilarczyk

**Wydawca:** Michał Lisowski

**Tłumacz:** Janek Sielicki

**Skład:** Marcin Bieliński

**Korekta:** Małgorzata Góraj-Ptak

## CZY MOGĘ ZROBIĆ X, GDY RZUCAM KOŚĆMI NA Y?

W związku z pytaniami rodzaju „czy zasada X odnosi się do testu/rzutu Y”, stworzyliśmy poniższą tabelę, która powinna rozwiązać wszelkie wątpliwości.

Rodzaj rzutu	Krytyczny sukces lub porażka?	Wykorzystanie Szczęścia?	Premia z rzutu na Umiejętność Wspierającą lub z dodatkowego czasu?	Podlega Modyfikatorom sytuacyjnym?	Wpływ kar za rany?	Wpływ Ran Krytycznych?
Testy Umiejętności (Cecha + Umiejętność + 1k10)	TAK	TAK	TAK	TAK	TAK	TAK
Inicjatywa	TAK	TAK	NIE	TAK	NIE	NIE
Test Przeżywalności	NIE	NIE	NIE	NIE	NIE	TAK (tylko tych, które podnoszą trudność Testu Przeżywalności)
Test Efektu Charyzmy lub Interfejsu	TAK	TAK	TAK	TAK	TAK	TAK

## TWORZENIE POSTACI

**Pytanie:** Czy tworząc Postać otrzymuję wszystkie korzyści wynikające z posiadania Zdolności Specjalnej na poziomie 4? Na przykład: jeśli tworzę Medyka, czy mam 4 punkty do rozdziału pomiędzy trzema specjalizacjami Medyka (Chirurgia, Farmaceutyki, Obsługa kriosystemów)?

**Odpowiedź:** Tak. Potraktuj tę sytuację tak, jakby poziom Zdolności Specjalnej został zdobyty cztery razy.

## WALKA

**Pytanie:** Czy ataki obszarowe (granaty, naboje śrutowe, rakiety itd.) obniżają OB pancerza tylko na ciele, a może zarówno na ciele, jak i na głowie?

**Odpowiedź:** OB zostaje obniżona tylko na ciele. Atakami obszarowymi nie można Celować, a więc nie można ich wymierzyć w głowę.

**Pytanie:** Co się dzieje, gdy atakując bronią białą niskiej jakości wyrzucę 1?

**Odpowiedź:** Z powodu kiepskiej jakości odpada rękojeść, ostrze się dziwnie wygina, uchwyt się poluzowuje albo dzieje się coś jeszcze bardziej denerwującego. Co by to nie było, jeśli chcesz ponownie użyć tej broni, musisz najpierw poświęcić Akcję na przywrócenie jej do stanu używalności.

**Pytanie: W jaki sposób Wykrycie słabości (zdolność bojowa Zmysłu Walki, Zdolności Specjalnej Solo) wpływa na Ogień ciągły, w którym mnoży się obrażenia przed odjęciem OB pancerza?**

Odpowiedź: Obrażenia dodajesz tuż po pomnożeniu obrażeń Ognia ciągłego, czyli przed odjęciem OB pancerza.

**Obrażenia Całkowite = [(2k6 × wartość, o jaką przekroczone PT Ognia ciągłego, do maksimum limitu Ognia ciągłego danej broni) + obrażenia z Wykrycia słabości] - OB**

**Pytanie: W jaki sposób Wykrycie słabości (zdolność bojowa Zmysłu Walki, Zdolności Specjalnej Solo) wpływa na Celowanie w głowę, w którym mnoży się obrażenia przed odjęciem OB pancerza?**

Odpowiedź: Rzucasz na obrażenia, następnie dodajesz obrażenia z Wykrycia słabości, po czym odejmujesz OB i na koniec mnożysz przez dwa obrażenia, które przeszły przez pancerz.

**Suma Obrażeń = [(obrażenia broni + obrażenia z Wykrycia słabości) - OB] × 2**

**Pytanie: W jaki sposób rozgrywa się ataki z zaskoczenia? Na przykład: postać gracza nie zauważa ukrywającego się za rogiem Solo i przechodzi obok niego. Co z zabijaniem po cichu? Jakie zasady mogą wykorzystać MG i gracze do odegrania cichych, natychmiastowych zabójstw, a także zasadzek i ataków z zaskoczenia?**

Odpowiedź: Zasady Zasadzek znajdziecie na **STR. 401** podręcznika głównego. Osoby, które zaraz wpadną w Zasadzkę, mogą wykonać rzut na Percepcję przeciwko rzutowi na Skradanie się wszystkich czających się osób. Jeśli komukolwiek uda się rzut na Percepcję, osoba ta podnosi alarm i bam, rozpoczyna się walka. Jeśli wszystkie rzuty na Skradanie się okażą się wyższe od rzutów na Percepcję, to w teorii ukrywający się mogą wykonać Wstrzymanie Akcji i jednocześnie wystrzelić, po czym bam, rozpoczyna się walka, rzucacie na Inicjatywę. Strzał może nie trafić z powodu kiepskiej celności strzelca, ale jeśli cel cię nie widzi, spróbuj poświęcić dodatkowy czas i wykonaj Test Umiejętności Wspierającej (obie zasady na **STR. 130**). Dzięki temu uzyskasz pewność, że wymarzony strzał w głowę okaże się sukcesem. Nie można unikać czegoś, o czym się nie wie, więc wszystkie metody walki w zwarcu są świetnym sposobem na atakowanie znieca, bo pozwalają na automatyczne (bez rzutów kością) trafienia w głowę.

Ciche i natychmiastowe zabójstwa to w gruncie rzeczy idealne Zasadzki z użyciem cichych broni (łuków, kusz, pistoletów strzałkowych, broni białych, także rzucanych), które zadają tyle obrażeń, że natychmiast obniżają PW ofiary do 0, a celowi od razu nie udaje się rzut na Przeżywalność. Taki los spotyka bezimiennych ochroniarzy bez hełmów, którzy trafiają na szybką, zabójczą rękę losu, uosobioną postacią twego gracza, Solo. Próba cichego zabójstwa powinna być ryzykowną, pełną napięcia chwilą w trakcie „misji w ukryciu”. Napięcie powinien budować kontekst cichego zabójstwa, a nie tylko sam rzut.

**Pytanie: Mam kilka pytań dotyczących broni do zwalczania elektroniki, takiej jak broń mikrofalowa lub impulsy elektromagnetyczne. Po pierwsze, w jaki sposób oddziałują one na drony i obronę taką jak wieżyczki? Czy wyłączają je zupełnie, a może uszkodzają jak zwykła broń (pistolety i granaty)? Po drugie, jaki jest ich wpływ na pojazdy, takie jak motocykle i samochody? I wreszcie, jakie największe urządzenie elektroniczne mogą wyłączyć? Czy mogą wyłączyć coś rozmiaru lodówki albo krioizbiornika lub zewnętrzną ramownicę linearną?**

Odpowiedź: Jeśli dane urządzenie nie ma osłony przed efektem impulsów elektromagnetycznych, może je uszkodzić odpowiednio silny efekt.

Jednak jeśli wczytamy się w opis amunicji EMP (**STR. 345**) oraz pistoletu mikrofalowego (**STR. 348**), zauważymy, że podane wyposażenie ma charakter przeciwi-piechoty, a jego efekty są tymczasowe. Według opisu nie zaprojektowano ich do zwalczania pojazdów ani elektroniki nieprzenoszonej przez osoby. Zgodnie z zasadami wpływają jedynie na cyborgizację oraz niesioną przez kogoś elektronikę.

To celowy zapis mający na względzie równowagę gry. Jeśli chcecie, wasz MG może ustalić, w jaki sposób broń mikrofalowa lub amunicja EMP mogą działać na przedmioty inne niż te, do zwalczania których je zaprojektowano. Uwaga! Gra stałaby się bardzo niesprawiedliwa, jeśli możliwości Technika w zwalczaniu zabezpieczeń elektronicznych (przy pomocy odpowiedniej Umiejętności) można było łatwo zastąpić ładowanym z gniazdka pistoletem za 500 ed.

**Pytanie: Wydaje się, że systemy obronne oferują trzy możliwości: kontrolę przez Demona, kontrolę przez Postać lub brak kontroli. W jaki sposób określa się Inicjatywę w każdym z tych przypadków?**

Odpowiedź: Inicjatywę określa się w następujący sposób:

- Pod kontrolą Demona: Inicjatywa Demona (patrz Demony, góra **STR. 212**)
- Pod kontrolą Postaci: Inicjatywa tej Postaci
- Brak kontroli: Systemy obronne pojawiają się w kolejce Inicjatywy w momencie uruchomienia, a następnie zostają w tym miejscu kolejki, jeśli ich efekt jest powtarzalny. Jeśli system obronny powoduje rozpoczęcie walki, należy postępować tak, jakby wygrał Inicjatywę i umieścić ten system na początku kolejki.

**Pytanie: Czy osoba z REF 8 może uniknąć nieskończonej liczby strzałów w Turze, czy też w końcu męczy się po określonej liczbie uników?**

Odpowiedź: Teoretycznie ktoś z REF 8 może unikać nieskończonej liczby kul w Turze, ale w końcu wyrzuci 1 i zapewne zostanie trafiony...

**Pytanie: Zakładając, że potrafię unikać ataków dystansowych, kiedy deklaruję chęć wykonania Testu Uniku – zanim przeciwnik wykona swój Test Ataku, czy później?**

Odpowiedź: Test Umiejętności Unik deklarujesz i wykonujesz zanim przeciwnik wykona swój Test Ataku, ponieważ twój Test Uniku określa PT tego Testu Ataku.

**Pytanie: Jaki Test wykonuję, żeby sprawdzić, czy udało mi się wykonać Duszenie lub Rzut przeciwnikiem, którego Pochwyciłem?**

Odpowiedź: Duszenie i Rzut nie wymagają Testu. Jeśli Pochwyciłeś cel, możesz go automatycznie Dusić lub wykonać Rzut przeciwnikiem.



## RANY KRYTYCZNE

**Pytanie: Gdy w ataku obszarowym (granatem, nabojem śrutowym, raketami itp.) wypadną dwie szóstki lub więcej, w jaki sposób określa się Rany Krytyczne dla osób w obszarze wybuchu? Czy wszyscy otrzymują Rany Krytyczne? Jeśli tak, to czy każdy losuje Ranę Krytyczną osobno? Z której z dwóch tabel należy korzystać?**

Odpowiedź: Jeśli przy rzucie na obrażenia ataku obszarowego wypadną dwie szóstki lub więcej, wszyscy trafieni tym atakiem otrzymują Ranę Krytyczną. Jednak każdy osobno losuje Ranę Krytyczną, korzystając do tego z Tabeli lokacji ciała.

**Pytanie: Gdy Rana Krytyczna nie jest efektem wyrzucenia dwóch szóstek na kościach obrażeń, a na przykład efektem Techniki Sztuk walki, Celowania w nogi, zderzenia pojazdów itd., to czy ofiara otrzymuje także obrażenia dodatkowe, czy tylko efekt danej Rany Krytycznej?**

Odpowiedź: W takich przypadkach należy także doliczyć obrażenia dodatkowe. Tekst podręcznika zawsze uwzględnia sytuację, gdy otrzymanie Rany Krytycznej nie wiąże się z otrzymaniem dodatkowych obrażeń. Przykładowo w opisie Amunicji z gazem łzawiącym zaznaczono, że otrzymanie Rany Krytycznej nie wiąże się z otrzymaniem obrażeń dodatkowych z trafienia krytycznego, więc warto na to zwracać uwagę.

**Pytanie: Czy Rany Krytyczne ze Sztuk walki się sumują? Na przykład, BG wykonuje udany rzut na Strzaskanie kości i cel otrzymuje 5 obrażeń bezpośrednio w PW oraz Ranę Krytyczną Złamane żebra. Następnie w rzucie na obrażenia wypadają dwie szóstki. Czy cel otrzymuje w takiej sytuacji kolejne 5 obrażeń i kolejną Ranę Krytyczną? To raczej mało prawdopodobne, że uderzenie w żebra doprowadzi też do Odcięcia nogi.**

Odpowiedź: Jeśli w rzucie na obrażenia ze Strzaskania kości wypadną dwie szóstki, cel otrzymuje Złamane żebra oraz kolejną Ranę Krytyczną, losowaną z tabeli. MG może zawsze zmienić wynik tego losowania, jeśli uważa, że nie ma on sensu, ale warto tu pokusić się o kreatywność i barwne opisy. Jasne, cel ma połamane żebra, ale może w wyniku ataku upuścić on swoją maczetę, która poharatała mu nogę? A może tuż po tym, jak połamano mu żebra, wpadł na ostry kawałek metalu, sterczący z resztek po zniszczonej przed chwilą osłonie.

## CYBORGIZACJE

**Pytanie: Czy można kupić cyberbroń w wariantach niskiej lub doskonałej jakości, nawet jeśli nie opisano jej jako właśnie takiej? Jeśli tak, to czy ich cena zmieni się tak samo, jak cena zwykłej broni?**

Odpowiedź: Nie, nie można tak zrobić. Zamiast tego możesz poprosić Technika, żeby je dla ciebie ulepszył. Mowa tu o cyberbroniach, czyli, żeby było jasne, mówimy o Pazurach, Rozpruwaczach, Rosomakach, Szatkownicach, Cyberwęzach, Stopach-szponach, Jebkłykiach i Wampirkach.

Natomiast cyborgizacja wysuwanej broni białej pozwala na zamontowanie dowolnej lekkiej, średniej lub ciężkiej, a także egzotycznej broni białej jako cyberbroni, w tym broni niskiej lub doskonałej jakości. Nie mogę obiecać zniżki na Nocnym, ale na pewno dobrze cię tam potraktują, jeśli szepniesz, że przysyła cię burmistrz. Ja też na tym zyskam. I wszyscy będą zadowoleni.

**Pytanie: Czy urządzenia emitujące impulsy elektromagnetyczne (takie jak broń mikrofalowa) działają na wszczepione ramownice linearne? Jeśli tak, to co się dzieje w kategoriach mechaniki gry?**

Odpowiedź: Tak, działają! Zgodnie z zasadami gry, gdy twoją implantowaną ramownicę linearną przepali atak elektromagnetyczny, twoja Budowa Ciała i Przeżywalność spadają do wartości, jakie miały bez wszczepów do czasu ustania efektu ataku. Nie tracisz jednak dodatkowych PW. Twój szkielet został wzmocniony wewnętrzną ramownicą, dlatego masz więcej PW bez względu na to, czy twoje hydrauliczne mięśnie są chwilowo wyłączone.

Nadal możesz się poruszać, ale MG ma pełne prawo dodać utrudnienie do rzutów, by odzwierciedlić konieczność uniesienia dodatkowej wagi bez wsparcia cyborgizacji.

**Pytanie: Zgodnie z zasadami każda cyborgizacja bez modyfikacji podstawowej może posiadać tylko siedem gniazd. Czy chodzi o siedem gniazd na każdą kategorię (siedem na cybermodę, siedem na cyborgizację wewnętrzną itd.), czy chodzi o siedem gniazd na całe ciało, które trzeba rozdysonować pomiędzy te różne kategorie?**

Odpowiedź: Gniazda cyborgizacji liczy się osobno dla każdej kategorii. Czyli masz siedem gniazd na cybermodę, siedem na cyborgizację wewnętrzną itd.

**Pytanie: Jeśli odinstaluję, a potem ponownie zainstaluję ten sam wszczep, w międzyczasie nie poddając się terapii odzyskania Człowieczeństwa, czy ponownie doświadczam Utraty Człowieczeństwa?**

Odpowiedź: Tak, znów doświadczasz Utraty Człowieczeństwa! Trzeba jednak zauważyć, że niektóre cyborgizacje ignorują tę zasadę: na przykład czipy oraz ramiona wymieniane za pomocą Uniwersalnego mocowania. Trzeba też pamiętać, że dzieje się tak tylko wtedy, gdy cyborgizację odinstalowano, a nie odcięto lub wyrwano. Przykładowo, ponowne zamocowanie odciętej cyberreki nie liczy się jako instalacja, ponieważ po montażu uważa się ją za część ciebie, nawet jeśli ją odcięto i teraz leży na podłodze.

## EKONOMIA

**Pytanie: Jakie są konsekwencje życia tylko Na karmie? Dlaczego Krawędziarze mieliby wybierać lepszy poziom życia, jeśli nie ma ku temu powodu i można zaoszczędzić edki?**

Odpowiedź: Poziom życia Na karmie opisano na **STR. 376**. Jeśli twój Poziom życia przekracza próg opłacony na początku miesiąca, musisz osobno pokrywać każdy wydatek. Jednak jeśli twoje wydatki nie będą przekraczać twojego Poziomu życia, MG nie będzie kazał ci ich pokrywać. Na karmie to najniższy możliwy Poziom życia. Na **STR. 376** wyjaśniono, że:

„Jesz obrzydliwe żarcie, którego nie dałbyś ulubionemu psu. Raz na miesiąc oglądasz film albo braindance”.

Oznacza to, że żyjąc Na karmie, płacisz za każdego drinka, za wejście do klubu, taksówkę oraz posiłek, który nie pochodzi z pakietu, czyli prawie wszystko ze **STR. 375**... A koszty szybko się zsumują. Można się domyślić, że Fixer, Rocker, Media itp. mogą mieć trudności z wykonywaniem swojej pracy w takich warunkach, za to ponury Solo z rysztocka może mieć to gdzieś.

**Pytanie: Nie jestem Fixerem. Co mogę kupić w rzeczomacie, sklepie Oasis lub na ulicznym stoisku tego dziwnego choomby? Innymi słowy, co mogę kupić bez pomocy Fixera i nie na Nocnym?**

Odpowiedź: Przedmioty warte 100 ed (Premium) lub mniej.

## **Pytanie: Jestem Fixerem. Co mogę kupić (lub pomóc kupić klientom/choombie?) nie idąc na Nocny?**

Odpowiedź: Zależy od Poziomu Znajomości:

- Na Poziomie 3: Możesz kupić przedmioty albo znaleźć źródło przedmiotów wartych 500 ed (Kosztowne) lub tańszych.
- Na Poziomie 7: Możesz kupić przedmioty albo znaleźć źródło przedmiotów wartych 1000 ed (Bardzo kosztowne) lub tańszych.
- Na Poziomie 9: Możesz kupić przedmioty albo znaleźć źródło przedmiotów wartych 5000 ed (Luksusowe) lub tańszych.
- Na Poziomie 10: Możesz kupić przedmioty lub znaleźć źródło dowolnych przedmiotów, także Superluksusowych.

## **Pytanie: Nie jestem Fixerem. Co mogę kupić, gdy jestem na Nocnym?**

Odpowiedź: Możesz kupić wszystko, co MG wygenerował do kupienia na tym Nocnym. Aby sprawdzić, jakie to mogą być przedmioty, zerknij na generator Nocnych na **STR. 338**.

## **Pytanie: Jestem Fixerem. Co mogę kupić na Nocnym, który pomogłem zorganizować za pomocą mojej Zdolności Specjalnej?**

Odpowiedź: Na poziomie 5 Zdolności Specjalnej Fixer potrafi raz na miesiąc zorganizować Nocny Targ. Na Nocnym, który pomógł zorganizować, taki Fixer może kupić co tylko chce, w tym przedmioty Superluksusowe. Zaszalej, bo następna taka okazja dopiero za miesiąc! Jednak uwaga: naprawdę wyjątkowe, jedyne w swoim rodzaju przedmioty można kupić tylko na Nocnym Północnym, a te zorganizować może tylko Fixer z poziomem Znajomości 9 lub wyższym.

## **Pytanie: Jestem Fixerem. Co mogę kupić na Nocnym, którego nie pomogłem zorganizować?**

Odpowiedź: Jeśli nie pomagałeś w organizacji tego Nocnego, jesteś tylko kolejnym klientem. Możesz kupić wszystko, co MG wygenerował do kupienia na tym Nocnym. Aby sprawdzić, jakie to mogą być przedmioty, zerknij na generator Nocnych na **STR. 338**.

## **Pytanie: Na ostatniej robocie wpadło nam w ręce trochę... towaru. Trochę broni. Cyberreka lub dwie. Takie tam. Jak możemy je sprzedać i ile za to dostaniemy?**

Odpowiedź: Choomba, biuro burmistrza chciałoby wam pogratulować ducha przedsiębiorczości. Takie śmiałe podejście jest właśnie tym, czego Night City potrzebuje w tych trudnych czasach. Oto co trzeba zrobić. W Czasie Czerwieni etykiety takie jak „nowe” czy „używane” dla większości ludzi nie mają znaczenia. Dziś ważniejsze są koncepty takie jak „działający” i „zepsuty”. Dlatego odpowiedź brzmi: dopóki coś działa, możesz to sprzedać za jego wartość rynkową. Jeśli według podręcznika Cyberpunka RED jakiś przedmiot kosztuje 500 ed, możesz go sprzedać za 500 ed.

– Ale panie burmistrzu – pytasz – jak tu w takim razie zarobić?

No i brawo, znowu dobrze kombinujesz! Jesteśmy z ciebie dumni! Mamy tu do czynienia z drobnym druczkiem, w który zawsze warto się wczytać (chyba, że podpisujesz umowę z burmistrzem – obiecuję, moje umowy są zawsze uczciwe). Oto kilka zasad. Po pierwsze, jeśli coś sprzedajesz, zapewne sprzedajesz to Fixerowi, co oznacza jedną z dwóch rzeczy. Albo sprzedajesz bezpośrednio, albo przez pośrednika.

Jeśli bezpośrednio, pamiętaj – Fixer nie jest głupi. Wykorzysta swoją Zdolność Specjalną Znajomości, by lepiej zarobić. To oznacza rzut sporny: twój rzut na Charakter + Handel + poziom Znajomości (jeśli masz) + 1k10 przeciwko rzutowi Fixera na Charakter + Handel + jego poziom Znajomości (który NA PEWNO ma) + 1k10. Jeśli wygrasz, Fixer zaoferuje ci cenę bazową. Jeśli to Fixer wygra, zapłaci ci o 10% do 20% mniej (w zależności od swojego poziomu Znajomości). Potem poszuka klienta i sprzeda mu ten sam przedmiot za 10% do 20% więcej (znowu, zależy to od jego poziomu Znajomości). Podsumowując, większość Fixerów zarabia od 10% do 40% na każdym sprzedawanym przedmiocie. Niektórzy Fixerzy pośredniczą w sprzedaży. Oznacza to, że zabiorą od ciebie towar, sprzedadzą go, a potem odliczą sobie odpowiednią marżę.

Przeciętny Fixer z 4. poziomem Znajomości to „Profesjonalne Usługi, dobrej jakości” w tabeli Usługi i rozrywka (**STR. 375**). Godzina pracy takiej osoby kosztuje 100 ed. Twój MG powinien określić, ile czasu zajmuje sprzedaż danego przedmiotu. Może to tylko pół godziny i Fixer proporcjonalnie obniży stawkę. Może też policzyć za minimum godzinę. Tak czy inaczej, MG poinformuje cię, ile wynosi opłata dla Fixera i odliczy tę sumę od zarobionej kwoty.

Oczywiście zawsze możesz wybrać trzecią drogę. W Czasie Czerwieni rządzi wymiana barterowa. Chcesz cyberdek doskonałej jakości? To 1000 ed (Bardzo kosztowny). Nie masz tyle? Cóż, przecież w zeszłym tygodniu z ciała jakiegoś korpogliniarza zgarnąłeś dwie strzelby po 500 ed (Kosztowne) za sztukę. Jasne, możesz je sprzedać przez Fixera, ale możesz też sprawdzić, czy koleś sprzedający elektronikę na pewnym Nocnym nie byłby zainteresowany wymianą. To świetny sposób na wykorzystanie „zdobycznego” sprzętu bez martwienia się koniecznością odpalenia działki dla pośredników.

## SIECIOWANIE

**Pytanie: Zgodnie z zasadami, punkt dostępu to miejsce, w którym Netrunner może wejść do Architektury Sieciowej, ale czym jest taki punkt w świecie gry? Czy Netrunner musi wpiąć się do niego kablami, a może to połączenie bezprzewodowe, podobne do Bluetooth? Według zasad nie można się łączyć przez ściany. Czy po połączeniu można jednak wyjść z pomieszczenia, o ile będzie się pozostawać w odległości do sześciu metrów od danego punktu dostępu?**

Odpowiedź: Punkty dostępu mogą być czymkolwiek, ale zwykle umieszcza się je tam, gdzie użytkownik oddziałuje na Architekturę Sieciową w świecie gry. Są to na przykład komputery, panele elektryczne, drukarki, wieżyczka w suficie, płyty ogluszające w windzie lub klimatyzator na dachu budynku. To, co jest pod kontrolą węzła kontrolnego w Architekturze Sieciowej, zapewne jest także punktem dostępu. Czasem mogą być one dość dziwne, ale Netrunner zawsze je łatwo znajdzie dzięki zdolności Skaner.

Twoje kable interfejsu są wpięte do cyberdeka, który pozwala ci na bezprzewodowy kontakt z punktem dostępu za pomocą technologii faktycznie przypominającej Bluetooth. Aby nie zerwać połączenia, musisz pozostać w odległości do sześciu metrów od tego punktu. Jeśli schowasz się za ścianą, zerwiesz połączenie, bo sygnał nie przechodzi przez ściany.

**Pytanie: W jaki sposób Odłączenie wpływa na sojusznicznych Netrunnerów? A może sieciowanie nie jest sportem drużynowym?**

Odpowiedź: Można sieciować w zespole. Architektura resetuje się dopiero wtedy, gdy odłączą się od niej wszyscy Netrunnerzy. Więc tak, inny Netrunner może zająć ci miejsce w windzie. Ale uwaga: wrogi Netrunner, który już kontroluje najniższe piętro tej Architektury Sieciowej, może posiadać uprawnienia administratora, dzięki czemu Architektura może się zresetować, o ile jedynym Netrunnerem w systemie jest ten administrator.

**Pytanie: Agenty i CitiNet nie posiadają Architektury Sieciowych, więc Netrunnerzy nie mogą się do nich wpiąć. Jednak w jednej z przygód w podręczniku głównym Agent BN-a zostaje zhakowany i wrogowie kradną dane jego właścicielowi. Jeśli BG chce włamać się do Agenta, jak może to zrobić? Czy można to zrobić z daleka, czy trzeba najpierw dostać urządzenie w swoje ręce? Jakiej Umiejętności należy użyć? Elektronika i zabezpieczenia?**

Odpowiedź (Ostrzeżenie – Informacje dotyczące przygody Uśmiech Losu): Agent w scenariuszu był celem ręcznego hakowania, za pomocą Umiejętności Elektronika i zabezpieczenia, do którego doszło w czasie nieudanego włamania, jeszcze przed wydarzeniami z przygody. Operacja bardziej przypominała złamanie zabezpieczeń telefonu i nie miała nic wspólnego z sieciowaniem. Agenty i CitiNet nie mają Architektury Sieciowych i nie da się po nich sieciować. Jeśli BG chce wydobyć informacje z Agenta, musi mieć do niego fizyczny dostęp i albo użyć odpowiedniego hasła, albo rzucić na Elektronikę i zabezpieczenia, gdzie PT ustala MG. Jeśli nie znasz się na komputerach, zawsze możesz „przekonać” właściciela Agenta, żeby podał ci hasło, dał próbkę głosu, odcisk palca, skan tęczęwki czy cokolwiek co jest tam potrzebne.



**Pytanie: Poprosimy o wyjaśnienia dotyczące tego, jak dokładnie działa czyhający Czarny LOD. Czy uruchomi go tylko Netrunner, czy też może go również uruchomić Czarny LOD Netrunnera? Jeśli na piętrze umieszczę Czarny LOD, to czy zaatakuje on wrogi Czarny LOD, który wejdzie na to piętro?**

Odpowiedź: Przeciwbiałkowy Czarny LOD włączy się tylko po wejściu na piętro wrogiego Netrunnera. Przeciwoprogramowy Czarny LOD uruchomi się, gdy na jego piętrze pojawi się wrogi program: Czarny LOD lub inny program wrogiego Netrunnera. Oznacza to, że jeśli twój Netrunner natknie się na przeciwoprogramowy Czarny LOD, ale akurat nie ma uruchomionego żadnego programu, ten Czarny LOD nie zaatakuje.

## ZDOLNOŚCI SPECJALNE RÓL

**Pytanie: Zdolność Specjalna Stróż Prawa – czy Wsparcie można wezwać przed walką, czy tylko „gdy coś mi zagraża”? Na pierwszy rzut oka ta zdolność nie wydaje się zbyt przydatna.**

Odpowiedź: W tym przypadku nie należy dosłownie rozumieć zapisu. Można być w niebezpieczeństwie i nie być w walce. Tak naprawdę to twój szef decyduje, czy jesteś w niebezpieczeństwie i potrzebujesz Wsparcia. Technicznie rzecz biorąc, dopóki twój szef cię lubi, masz dobrze. Zasadę napisano w ten sposób, aby przynajmniej próbowano uzasadnić swoje działania jako Stróż Prawa.

To taka mała tajemnica... możesz mocno nagiąć zasady wydziału, zanim je złamiesz. Efekty tej Zdolności Specjalnej są dość potężne. Już na poziomie 4, twoje Wsparcie dodaje osiem ataków z ciężkich pistoletów na Rundę i cztery dodatkowe postacie walczące, każda z własnym pancerzem i sumą 100 PW. W akcji, przy stole, naprawdę widać różnicę. Wymaga to nieco odgrywania postaci, ale mamy nadzieję, że dzięki temu poczujesz się jak prawdziwy Stróż Prawa.

No i oczywiście, jeśli popełniasz przestępstwa, nie wysyp siebie wzywając Wsparcie w nieodpowiedniej sytuacji... Możesz jednak uzasadnić nalot policji i trochę na boku zarobić... to oznaka smykałki do interesów.

**Pytanie: Czy Wyczucie zagrożenia (zdolność bojowa Zmysłu Walki Solo) działa też z Odczytywaniem emocji, czy tylko z Percepcją? Czy działa ze wszystkimi rzutami na Percepcję, czy tylko z tymi, które dotyczą walki, na przykład wykrywanie zasadzek?**

Odpowiedź: Wyczucie zagrożenia można wykorzystać ze wszystkimi rzutami na Percepcję, ale nie z rzutami na Odczytywanie emocji. To dwie różne Umiejętności.

**Pytanie: Składowa Zdolności Specjalnej Znajomości – Wazeliniarz na poziomach 5 i 6 mówi: „Wiesz, jak się dopasować do co najmniej dwóch dodatkowych kultur (w sumie trzech) mieszkających w twojej okolicy. Ponadto poznajesz języki tych grup (jeśli ich jeszcze nie znasz). Zapisz je jako Umiejętności na poziomie 4”. Czy to oznacza, że otrzymujesz jeden nowy Język wspólny dla tych kultur, czy jeden Język za każdą nową kulturę, z którą potrafisz żyć w zgodzie?**

Odpowiedź: Podnosząc poziom Zdolności Specjalnej Roli, otrzymujesz jeden Język na poziomie 4 na każdą kulturę, z którą się „dogadujesz” dzięki zdolności Wazeliniarz. Jedynym ograniczeniem wyboru Języków jest tu zwrot „kultur, mieszkających w twojej okolicy”. Nie można dwa razy wybrać tego samego Języka ani wybrać Języka, w którym masz już poziom. Na przykład, wchodząc na 3. poziom Znajomości, nasz Fixer Three Piece wybiera hiszpański na poziomie 4, bo dobrze zna watahę Nomadów, która regularnie podróżuje pomiędzy Night City i Mexico City. Jakiś czas później, wchodząc na 5. poziom Znajomości, wybiera rosyjski na poziomie 4, bo regularnie kontaktuje się z ludźmi z Zhirafy, oraz portugalski na poziomie 4, bo spędził dużo czasu pracując w miejscowej społeczności przesiedleńców z Brazylii.

**Pytanie: Z pomocą której Umiejętności Technik ze Zdolnością Specjalną Wytwarzanie może wytworzyć trucizny, narkotyki, biotoksyny lub materiały wybuchowe?**

Odpowiedź: Wszystkie cztery można wytwarzać za pomocą Umiejętności Podstawowe naprawy.

**Pytanie: Z pomocą której Umiejętności Technik ze Zdolnością Specjalną Wytwarzanie może wytworzyć programy lub ulepszenia do cyberdeku?**

Odpowiedź: Oba można wytwarzać za pomocą Umiejętności Elektronika i zabezpieczenia.

## UMIĘJĘTNOŚCI

**Pytanie: Za pomocą której Umiejętności naprawia się pancerze?**

Odpowiedź: Podstawowe naprawy. Za pomocą tej Umiejętności zawsze naprawia się przedmioty nie uwzględnione przez pozostałe Umiejętności techniczne.

**Pytanie: Czy naprawiając zepsute przedmioty, takie jak pancerze czy samochody, trzeba zapłacić za części?**

Odpowiedź: Na to pytanie odpowiada tekst na marginesie **STR. 140**. Naprawa nic nie kosztuje, ale zajmuje dużo czasu. Czasu, który można poświęcić na robotę na boku.

**Pytanie: Czy wykupując Umiejętności ze specjalizacjami (Języki, Wiedza lokalna, Nauka, Gra na instrumencie, Sztuki walki) otrzymuje się nową specjalizację po każdym podniesieniu poziomu tej Umiejętności, czy raczej specjalizacje traktuje się jako osobne Umiejętności?**

Odpowiedź: Każda specjalizacja kupowana jest jako osobna Umiejętność. Na przykład: chcę mieć dostęp do Techniki karate i aikido. Muszę w takim razie kupić na przykład 4 poziomy Sztuk walki (karate) i 3 poziomy Sztuki walki (aikido). Aby wykorzystać Technikę Sztuk walki, muszę użyć odpowiedniej Umiejętności Sztuk walki. Jeśli wykonuję Strzaskanie kości, muszę użyć Sztuk walki (karate) 4, ale jeśli chcę użyć Żelaznego uchwytu, muszę rzucać na Sztuki walki (aikido) 3, natomiast wykonując zwykły atak Sztukami walki, należy wybrać wyższą z tych dwóch Umiejętności [Sztuki walki (karate) 4], a nie dodać je do siebie i otrzymać Sztuki walki 7.

## BRONŃ I PANCERZE

**Pytanie: Co oznacza termin „cele biologiczne” w opisie amunicji z biotoksyną (STR. 345)?**

Odpowiedź: Tutaj termin „cele biologiczne” oznacza cele, które nie są całkowicie nieorganiczne. Drony albo w pełni zcyborgizowane osoby nie są „biologiczne”. Gdy w tekście pojawia się termin „biologiczne”, a po nim określona część ciała, należy sprawdzić, czy dana część ciała jest cybernetyczna, czy nie.

Celami dla amunicji zatrutej (**STR. 346**) oraz usypiającej (**STR. 346**) również będą tylko cele biologiczne, a dla amunicji z gazem łzawiącym (**STR. 347**) – biologiczne oczy.