



RECUPERI A NIGHT CITY

UNA NUOVA ATTIVITÀ D'INTERLUDIO

Scritto e Progettato da James Hutt e J Gray • **Curatore di Linea** Mike Pondsmith • **Redazione** Mike Pondsmith
Direzione Artistica Jaye Kovach • **Direzione Commerciale** Lisa Pondsmith • **Impaginazione** J Gray

Traduzione Francesco Castelli • **Revisione** Marta Palvarini • **Impaginazione** Erica Viotto • **Proofreading** Alberto Orlandini

Copyright © 2022 di R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk è un marchio registrato di CD Projekt Red S.A. Tutti i diritti riservati in base alla Convenzione Universale sul Diritto d'Autore. Tutte le situazioni, governi e personaggi rappresentati sono fittizi. Ogni somiglianza senza intento satirico è puramente casuale.

DATA

3-Piece è un Fixer/Media divenuto famoso per aver organizzato i Tecnici del suo rione, così da ripristinare i servizi di base dopo la 4^a Guerra Corporativa. Oggi divide il suo tempo tra la sua Garden Patch (Hustling with 3-Piece) e la gestione dello Short Circuit, insieme al marito Brain e alla figlia Bug. Per maggiori informazioni sullo Short Circuit, vedere CPRED PAG. 312.

HUSTLING WITH 3-PIECE

Se vivete a Night City e non avete venduto l'anima alle Corp, è probabile che stiate cercando un modo per avere un tetto sopra la testa, mettere qualcosa in tavola e riempirvi le tasche di dolci eddy.

Sono 3-Piece e sono qui per guidarvi nella nostra moderna economia, così che possiate avere una casa, del cibo e sopravvivere in questi Anni Rossi. Tutto su...

Hustling with 3-Piece!

E se volete aiutare anche me, dandomi casa, cibo e tutto il resto, iscrivetevi a questa Garden Patch e guardate il video fino alla fine. L'algoritmo della Ziggurat richiede una visualizzazione completa per ottenere un buon punteggio.

Oggi, vi parlerò di un tema molto caro al mio orsacchiotto: recuperi.

COS'È UN RECUPERO?

Il concetto di recupero è semplice: si va in un'area piena di relitti, si rovista nella spazzatura e si recupera un bel bottino, da riutilizzare o rivendere.

A volte si tratta di componenti che si possono riciclare, come cavi di rame o circuiti; altre un tesoro bello scassato che, con un po' amore, può diventare un pezzo d'equipaggiamento utilizzabile.

Tra l'altro, se trovate qualcosa che ha bisogno di riparazioni, portatelo allo Short Circuit di Little Europe. È il bar che gestisco con Brain, mio marito, e vi prometto che abbiamo tutti gli attrezzi giusti per trasformare la spazzatura in un tesoro. Inoltre, se menzionate il codice che apparirà alla fine di questo video, vi offriremo un drink gratis!

BASI DEL RECUPERO

Per dedicarsi ai recuperi vi servono alcune cosette.

Primo, conoscenza. Dovete capire cosa vale la pena recuperare e cosa potete lasciare nel cassonetto. Vi raccomando di passare dallo Short Circuit e chiacchierare con i nostri habitués. Vi daranno una buona infarinatura.

Secondo, gli attrezzi. Non si tratta di nulla di speciale, di solito basta una cassetta degli attrezzi.

Infine, vi serve un modo per portare il bottino dalla discarica a casa vostra.

Anche armi e fegato sono d'aiuto. Occhio. Il recupero non è un'attività facile o sicura. Può essere anzi dannatamente pericolosa.

PERICOLI DEL RECUPERO

Di che pericoli parlo? Di solito, durante un recupero, ci sono due cose che tentano di ucciderti: l'ambiente e la gente.

► Ambiente ◀

Nessuno va a fare recuperi nelle zone dirigenziali pattugliate dai Corpocop. Si va in quelle piene di rottami e rovine, con un sacco di ferraglia arrugginita, muffe tossiche e batteri che aspettano solo di appiccicarsi a una ferita aperta. Qui tutto è marcio, in equilibrio precario o pronto a disintegrarsi, per cui non puoi mai sapere se il prossimo passo ti farà cadere tutto addosso o se finirai al piano di sotto. Spesso queste zone sono radioattive, piene di gas tossici e/o esplosivi, oppure sommerse d'acqua satura di CHOOH^2 , quindi a rischio d'incendio.

In altre parole, durante un recupero tutto cercherà di uccidervi, quindi preparatevi: tute antiradiazioni, respiratori, pistole con rampino e torce. Soprattutto, però, occorre conoscere la zona ed equipaggiarsi di conseguenza.

► Gente ◀

Anche nelle zone più brulle e ostili di Night City non sarete mai soli. Ovunque andiate c'è il rischio d'incontrare qualcuno armato fino ai denti e molto irritato dalla vostra presenza. Per esempio, nelle Zone di Combattimento rischiate di trovarvi nel territorio di una gang. Per cui occorre farci un patto, superarla di nascosto o aprirsi la strada con le armi. Nella Zona Calda si trovano parecchi scavver, o membri delle gang che si sono persi cercando di arrivare al Totentanz. Viviamo tutti sul Filo del Rasoio, ma gli scavver si sono buttati oltre. Abitano tra le rovine, effettuando recuperi ventiquattr'ore su ventiquattro, solo per sopravvivere. Con alcuni si può parlare... altri sono sopraffatti dai loro istinti e attaccano qualsiasi cosa o persona che entri nel loro territorio.

RECUPERI A NIGHT CITY

Infine, se lavorate in una zona ufficialmente controllata da un'azienda, come una discarica, potreste imbattervi in due delle peggiori gang di Night City: la sicurezza corporativa e il NCPD. Non c'è nulla di peggio di un bullo armato pesantemente convinto di poterti fare quel che vuole perché è nel giusto e coperto dalla legge.

ZONE DI RECUPERO

Parlando di pericoli, vediamo più nel dettaglio alcune zone di Night City, anche se forse avete già delle idee.

► Zona Calda ◀

Quella grossa pila di rottami, quasi circolare, nel mezzo della città era la vecchia Corp Plaza. Adesso sono solo rovine. Ogni anno, la giunta cittadina demolisce un altro pezzo della Zona Calda,

eliminando il vecchio per costruire il nuovo, ma ci sono ancora un sacco di pezzi di tecnologia semidistrutta o nascosta. Occhio agli scavver e alle zone radioattive.

► Zone di Combattimento ◀

Al momento, in città ci sono quattro quartieri considerati Zone di Combattimento: South Night City, la Vecchia Zona di Combattimento, Old Japantown e Little China. Si tratta di un miscuglio di isolati semi-abitabili ed edifici distrutti. Gran parte della roba buona è già stata recuperata da abitanti, rottamai e gang, ma ogni tanto si fa il colpo grosso.

► Discariche ◀

Night City è in ricostruzione. Si innalzano nuovi edifici e tutte le macerie devono finire da qualche parte... nelle discariche. In teoria, tutto il materiale viene riciclato

HELIO FRAZAO



RECUPERI A NIGHT CITY

e riutilizzato, ma ciò richiede tempo, lavoro e fatica, per cui le operazioni sono in costante ritardo. In altre parole, le discariche sono piene di tesori che attendono solo di essere recuperati.

Attenzione. Le corp sono strane. Lottano fino alla morte per difendere le loro proprietà, persino quelle che non intendono utilizzare. Se è loro, voi non potete averlo. E le forze di sicurezza prima sparano e poi gettano i vostri corpi in una fossa al centro della discarica.

► Perimetro ◀

Ai confini della città e nelle Badlands troverete i resti e i fantasmi della civiltà: piccole città, stazioni di servizio, motel abbandonati e fabbriche. Molti guardano alle Badlands e vedono solo rotolacampi e terra secca, ma ci sono anche un sacco di tesori nascosti. Inoltre, là fuori non incontrerete le gang... solo i Nomadi.

La buona notizia è che i Nomadi sono molto selettivi nella scelta dei rottami. Ogni chilo di peso aggiunto a un veicolo aumenta i consumi, per cui prendono solo l'essenziale. Ciò significa poter fare affari ed essere lasciati in pace, almeno finché non prendete quel che vogliono loro.

CONCLUSIONE

Adesso tocca a voi. Sapete cos'è un recupero, cosa vi serve, quali sono i pericoli e i siti migliori. Vi raccomando di iniziare in piccolo e crescere poco alla volta. Come ogni altro mestiere, il recupero richiede pratica ed esperienza. Una volta che avete capito le basi, è un ottimo sistema per ottenere qualche eddy in più o, magari, degli equipaggiamenti che non si trovano sul mercato.

Grazie per essere rimasti fino alla fine di questo video. Volete sapere cosa sta per arrivare su Hustling with 3-Piece? Eccovi un indizio: cavoli!

E ricordate, se siete appassionati di tecnologia e netrunning, il posto più figo di Little Europe è lo Short Circuit. Mostrate al barista uno screenshot del codice **3PHUSTLE** per una bevuta gratis.

Cercate di non finire sul lastrico a Night City e ci vediamo la prossima volta.

REGOLE DEI RECUPERI

Chi ha un po' di tempo libero può provare a recuperare equipaggiamento da utilizzare o rivendere. Ogni tentativo richiede una settimana e non si può eseguire un recupero nelle giornate dedicate ad altre attività (come guarire o lavoretti part-time).

PASSO 1: DECIDERE LA CATEGORIA

Prima del recupero occorre decidere se si vuole cercare del materiale specifico o se tutto fa brodo. Nel primo caso si procede al Passo 2, altrimenti occorre tirare sulla tabella sottostante per determinare cosa si trova durante questa spedizione.

► CATEGORIE DI RECUPERI

1d6	Categoria
1	Cyberware
2	Armi
3	Equipaggiamento Generico
4	Equipaggiamento Generico
5	Armature
6	Cyberdeck e Programmi

QUESTO EPISODIO NON È STATO REGISTRATO DI FRONTE A UN PUBBLICO IN STUDIO. L'HO FILMATO DI FRONTE A MIA FIGLIA, CHE HA RISO PER TUTTO IL TEMPO. SOLO DOPO HO SCOPERTO CHE MI AVEVA MESSO UN FILTRO CHE MI FACEVA LA TESTA DA PESCE ROSSO MENTRE REGISTRAVO. HO DOVUTO RIFARE TUTTO DA CAPO!

— 3-PIECE

DALLO SPECIALE Q&A DI HUSTLING WITH 3-PIECE

PASSO 2: LA PROVA

Il Personaggio effettua una Prova di Tecnologia di Base per determinare il valore del materiale recuperato. Più alto è il risultato, più ne trova. Il VD cambia a seconda se sta cercando oggetti particolari o tutto fa brodo. Chi ottiene un Fallimento Critico (ossia 1 sul d10) va al Passo 2a.

► VALORE DEL RECUPERO

Valore	Tutto fa Brodo	Categoria Specifica
10 E\$	VD 9	VD 13
20 E\$	VD 13	VD 15
50 E\$	VD 15	VD 17
100 E\$	VD 17	VD 24
500 E\$	VD 24	VD 29
1.000 E\$	VD 29	N/A

PASSO 2A: FALLIMENTI CRITICI

Chi ottiene un Fallimento Critico nella Prova di Tecnologia di Base, non solo non riesce a recuperare nulla, ma rischia la vita. Tirare sulla tabella dei Pericoli dei Recuperi per scoprire cosa accade.

► PERICOLI DEI RECUPERI

1d6	Cosa Succede
1	Una struttura crolla addosso al PG, che subisce 6d6 danni (ridotti dall'armatura) e deve tirare sulla tabella delle Ferite Critiche al Corpo (CPRED PAG. 221).
2	Il Personaggio finisce in uno scontro a fuoco e subisce 6d6 danni (ridotti dall'armatura).
3	Il Personaggio è esposto a un Alto Livello di Radiazioni (CPRED PAG. 181) per 1d10 Round. Una Tuta Antiradiazioni nega questo effetto.
4	Il pavimento crolla e il Personaggio precipita per 30m (CPRED PAG. 181) subendo 6d6 danni (ridotti dall'armatura), a meno che non abbia una Mano Rampino, una Pistola a Rampino o riesca ad afferrare una sporgenza.
5	Il PG respira del gas tossico (equivalente a una fiala di Biotossina, CPRED PAG. 353). Una Maschera Antigas o un respiratore negano questo effetto.
6	Il Personaggio tocca un cavo della corrente e viene folgorato per 1 Round (CPRED PAG. 180).

PASSO 3: PROFITTO!

Alla fine della spedizione, il Personaggio può scegliere un certo numero di oggetti, del tipo appropriato, il cui Costo complessivo sia pari a quello del recupero. Ogni "eddy non speso" è perso. Questo è tutto ciò che ha ottenuto. Gli oggetti sono considerati **Distrutti** e non funzionanti, ma possono essere riparati con l'Abilità Tecnica appropriata (CPRED PAG. 140).

Esempio: Torch il Tecnico decide di passare una settimana in un sito di recupero. Non sta cercando nulla di speciale, per cui tira sulla tabella della Categorie e ottiene 3. Torch trova dell'Equipaggiamento Generico. Dopo di che, Torch effettua una Prova di Tecnologia di Base e ottiene 25. Ciò è sufficiente a superare VD 24, per un totale di 500 E\$ di materiale. Il Giocatore decide di aver trovato:

- Computer (50 E\$)
- Radio/Lettore Musicale (50 E\$)
- Agent (100 E\$)
- Registratore Audio (100 E\$)
- Pistola con Rampino (100 E\$)
- Videocamera (100 E\$)

PAROLA CHIAVE

Un oggetto **Distrutto** non funziona: una pistola non spara, un tecnoscanner non rileva nulla, ecc. Tuttavia, è possibile ripararlo con un'Abilità Tecnica appropriata (CPRED PAG. 140), oppure usare Esperienza sul Campo (CPRED PAG. 147) per rimetterlo in funzione temporaneamente. Un'armatura ridotta a PA 0 o un veicolo con PS 0 è considerato Distrutto.

Invece, un oggetto **Irreparabilmente Distrutto** non può essere riparato in alcun modo, neppure in maniera temporanea.