

REGOLAMENTO INTERFACE*

V. 2 RC 1



<http://interface.carminia.org>

Introduzione:

Questa è la nuova versione del regolamento Interface*, revisionato in alcune parti (specie riguardo al combattimento ed alle armi) rispetto alla prima versione con cui avete giocato finora.

Entrerà in vigore a partire dell'evento dell'11 Luglio anche se è da considerarsi, per usare un termine informatico, una Release Candidate, ovvero una versione praticamente definitiva ma ancora soggetta a lievi ritocchi dell'ultima ora prima della pubblicazione finale.

Il grosso del lavoro di revisione l'ha fatto Stefano Tonini, che ringrazio di cuore. Stefano ha fatto un ottimo lavoro nonostante i miei suggerimenti di introdurre abilità totalmente insensate :D

Insomma, leggetelo e studiatevelo, se avete dubbi potete, in ordine di preferenza, utilizzare la nostra Mailing list (<http://tinyurl.com/ml-interface>) o il nostro Forum <http://forum.carminia.org>.

Buona lettura e buon divertimento!

Matteo

Tutto quanto segue è distribuito con una licenza Creative Commons

Attribuzione-Condividi allo stesso modo 2.5 Italia

Tu sei libero:

- di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera
- di modificare quest'opera

Alle seguenti condizioni:

- **Attribuzione.** Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera. Per informazioni: <http://interface.carminia.org>
- **Condividi allo stesso modo.** Se alteri o trasformi quest'opera, o se la usi per crearne un'altra, puoi distribuire l'opera risultante solo con una licenza identica o equivalente a questa.
- Ogni volta che usi o distribuisce quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.
- In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.
- Questa licenza lascia impregiudicati i diritti morali.

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/it/legalcode>

INDICE:

1 Regole base.....	4
1.1 Carte Energia.....	4
1.2 Oggetti e cartellini.....	4
1.3 Oggetti funzionanti OOC e uso in gioco.....	5
1.4 Interagire con gli oggetti.....	5
1.5 Riconoscere gli oggetti e perquisire.....	7
1.6 Rubare e trasferire Cyberware.....	7
1.7 Rubare e trasferire Programmi e Dati.....	7
1.8 Riconoscere i personaggi (regola del "passamontagna").....	8
2 Combattimento.....	9
2.1 Regole generiche.....	9
2.2 Locazioni.....	9
2.3 Locazioni Inutilizzabili.....	9
2.4 Colpi vietati.....	10
2.5 Danni Temporanei.....	10
2.6 Danni dubbi e fair play.....	11
2.7 Effetto delle ferite.....	11
2.8 Giocatore e personaggi in Coma.....	11
2.9 Occultare un cadavere.....	12
2.10 Menomazioni permanenti.....	12
2.11 Trasportare un personaggio.....	12
2.12 Legare e bendare.....	12
2.13 Dispositivo di blocco.....	13
3 Combattimento armato.....	14
3.1 Colpire con arma bianca.....	14
3.2 Parate.....	14
3.3 Armi da Fuoco.....	14
3.4 Colpire con Armi da Fuoco.....	15
3.5 Colpire con Armi da Tiro.....	15
3.6 Copertura.....	15
3.6.1 Casi particolari di Copertura.....	15
3.6.2 Sparare alla cieca.....	16
3.7 Munizioni.....	16
3.8 Cadenza di fuoco e raffiche.....	16
3.9 Colpi a segno.....	16
3.10 Schivare.....	16
4 Chiamate.....	18
4.1 Chiamate Arbitrali.....	18
4.2 Danni.....	19
4.2.1 Tipi di danni.....	19
4.2.2 Modificatori.....	20
4.2.3 Nature.....	20
4.3 Effetti.....	21
4.4 Speciali.....	23
4.5 Caratteristiche degli oggetti.....	24
5 Netrun.....	25
5.1 Connettersi.....	25
5.2 Interazione.....	25
5.3 Memoria Permanente e Memoria RAM.....	26
6 Creazione del personaggio.....	27
6.1 Partecipare agli eventi.....	27

6.2 Crescita del personaggio.....	27
6.3 lista delle Abilità.....	29
6.4 Lista degli Oggetti.....	40
6.4.1 Armi.....	40
6.4.2 Munizioni.....	43
6.4.3 Armature.....	44
6.4.4 Attrezzature Tecniche.....	46
6.4.5 Attrezzature Mediche.....	47
6.4.6 Cyberware.....	48
6.4.7 Wetware e Nanotecnologie.....	51
6.4.8 Programmi	53
6.4.9 attrezzature per Netrunner.....	57
6.4.10 Droghe e Farmaci.....	59

1 Regole base

1.1 Carte Energia

Le carte energia stanno a simulare l'energia psico-fisica del personaggio e la sua capacità di compiere, in casi eccezionali, azioni al di là delle normali possibilità umane. Ogni PG riceve ogni giorno 6 carte energia più 1 Carta FATAL. Le carte energia possono essere utilizzate per molti scopi. Quelli principali:

- **Abilità prodigiosa:** diminuire il tempo necessario a compiere un'azione prolungata (curare una ferita, scassinare una serratura, crackare una password, ecc.) Come regola generale qualsiasi azione complessa richiederà almeno un minuto di tempo (eventuali eccezioni sono indicate di volta in volta).
- **Chiamata WILL:** resistere ad una chiamata non di danno: quando un personaggio subisce una chiamata non di danno, può ignorarne gli effetti dichiarando la chiamata WILL + il numero di carte energia da utilizzare, che è pari al livello della chiamata subita dal personaggio (es. la chiamata DOMINATION WILL 2 indica che il bersaglio deve spendere 2 carte energia per resistere agli effetti della chiamata DOMINATION)
- **Schivata:** utilizzando la chiamata DODGE NO EFFECT il personaggio può schivare proiettili o anche, con le opportune abilità, colpi in corpo a corpo (vedi capitolo sul combattimento per i dettagli).
- **Azioni straordinarie:** alcune abilità o azioni richiedono, per essere usate/effettuate, il dispendio di carte energia, a simulare il fatto che sono comunque azioni molto faticose da un punto di vista fisico o psichico, e che un PG non può continuare a compiere senza affaticare pesantemente il suo organismo.

Quando il PG ha esaurito le carte energia normali, può, in un ultimo sforzo, utilizzare la carta FATAL: se il personaggio la utilizza, riceve una ferita fatale al torso (FATAL), immediatamente dopo la fine dell'effetto dell'azione compiuta dall'uso della carta.

Quando il PG ha usato l'ultima carta energia, nel caso venga curato, subisce comunque l'effetto della chiamata WEAKNESS per tutto il tempo in cui non dispone di carte energia (le quali possono anche essere recuperate con diverse dinamiche di gioco).

Le Carte Energia **NON POSSONO** essere utilizzate per compiere azioni senza averne l'apposita abilità tranne dove esplicitamente indicato nel Regolamento o su diversa indicazione del Narratore presente.

1.2 Oggetti e cartellini

Ogni oggetto che in gioco ha caratteristiche particolari oltre a quelle evidentemente visibili ad occhio o ha capacità speciali (ad esempio, un "analizzatore portatile" fisicamente può essere una comune calcolatrice da tavolo, un palmare o un altro oggetto simile) ha accluso un cartellino fornito dalla Regia all'atto dell'acquisto dell'oggetto medesimo. Regola base è "per avere il cartellino IC devo poter avere l'oggetto OOC". Ovvero, se io voglio rubare il "giubbotto antiproiettile" ad un altro PG non basta che gli prenda il cartellino ma devo potergli sfilare di dosso il giubbotto medesimo. Il "ladro" si deve presentare da un narratore con l'oggetto "rubato" in gioco, il cartellino oggetto viene rimosso e l'oggetto fisico restituito al legittimo proprietario, che sceglierà se utilizzarlo com'è (senza ovviamente le particolarità attribuitegli dal cartellino) oppure lasciarlo. Se avete il cartellino di un oggetto ma non l'oggetto "corrispondente" o uno analogo, non potete usarlo. Ad esempio, se avete una ricetrasmittente (oggetto reale e funzionante OOC) cartellinata in quanto equipaggiamento, potete chiedere al proprietario il permesso di usarla OOC ma se non ve lo concede dovete restituire l'oggetto fisico e tenere il cartellino, che però NON fa in alcun modo la funzione della ricetrasmittente. Se desiderate usarlo dovete accoppiargli una ricetrasmittente vera. Ogni oggetto "fisico" appartenente ad un altro giocatore o all'organizzazione in cui venite in possesso durante il gioco va obbligatoriamente restituito al legittimo possessore al termine della sessione. Esistono diverse tipologie di cartellini-oggetto, differenti per colore, in base all'oggetto a cui si riferiscono.

- VERDE - Equipaggiamento generico: armi, armature, attrezzi, apparecchiature o Cyberware.

- GIALLO - Munizioni
- BIANCO - Equipaggiamento per Netrunner: programmi, unità di memorizzazione, ecc...
- BIANCO, formato ridotto - Medikit, pezzi di ricambio, ecc..
- BICOLORE - Cyberbrain: indica la modalità di lavoro del Cyberbrain del personaggio.

1.3 Oggetti funzionanti OOC e uso in gioco

Dispositivi di comunicazione, che funzionano indipendentemente dalla presenza cartellino, per lo scopo per cui sono fabbricati sono:

- Telefoni cellulari
- Palmari e PDA
- Computer portatili

Possono essere pertanto utilizzati anche privi di cartellino, ad esempio per comunicare con un altro Personaggio di cui avete il numero.

Le abilità che usano chiamate HACK funzionano ANCHE mediante questi dispositivi, ad esempio il Narratore può informarvi dell'arrivo di un SMS che, quando letto, fa subire al personaggio una chiamata di tipo HACK. I Personaggi possono ricevere informazioni in-gioco tramite i dispositivi di comunicazione sopraelencati.

Nota: non è possibile usare ricetrasmittenti PMR senza essersi precedentemente accordati con la Regia in quanto vengono usate dai Narratori.

1.4 Interagire con gli oggetti

Durante il gioco è piuttosto comune trovare dei cartellini-oggetto relativi a dispositivi con cui si può interagire (serrature, telecamere, terminali, ecc...). Per regolamentare l'interazione sul fronte del cartellino è indicato livello di complessità dell'oggetto stesso, che rappresenta quanto è sofisticato il dispositivo. Il Livello indica quante carte Energia o quanti minuti sono necessari ad invertire lo stato dell'oggetto (da acceso a spento, da aperto a chiuso, ecc...). In ogni caso l'interazione richiede la presenza di un Narratore. Questa meccanica è spiegata più dettagliatamente nella descrizione delle abilità che la consentono.

1.5 Riconoscere gli oggetti e perquisire

Gli oggetti con caratteristiche peculiari si possono riconoscere SOLAMENTE attraverso l'uso di apposite abilità oppure mediante una dinamica di gioco apposita: per perquisire un personaggio è necessario che esso sia consenziente o incapacitato ad agire. Occorre porre entrambe le mani coi polsi incrociati a contatto col personaggio da perquisire e mantenere il contatto contando LENTAMENTE fino a 60. La procedura rileva solamente gli oggetti coi cartellini di color VERDE (equipaggiamento e cyberware NON impiantato internamente al corpo del PG). E' possibile farsi aiutare da un altro personaggio, in questo caso il tempo si dimezza e scende a 30 secondi. La "perquisizione" simulata non deve naturalmente essere effettuata realmente sul giocatore! Al termine del conteggio il giocatore il cui PG è stato perquisito deve mostrare i cartellini degli oggetti DI EQUIPAGGIAMENTO che possiede al personaggio che l'ha perquisito. Gli oggetti inseriti nella Tasca subdermale e la Tasca medesima, così come gli oggetti rappresentati da cartellini diversi da quelli di color verde non vengono individuati.

1.6 Rubare e trasferire Cyberware

Tutto il cyberware, come gli equipaggiamenti, può essere "rubato" (ovviamente in-gioco).

Vi sono due modalità.

1- Il trasferimento di cyberware può avvenire solamente tra un evento di gioco e l'altro ed ha un costo pari al 50% del valore dell'oggetto trasferito. Per ogni evento è possibile trasferire solo UN oggetto. Per prelevare cyberware da un personaggio occorre anzitutto rapirlo (vedi), dopodiché si consegnano alla regia la scheda personaggio del rapito ed il cartellino dell'oggetto da trasferire. In questo caso il costo implica i contatti con un Cyberchirurgo al mercato nero e il pagamento del suo compenso; questo tipo di espianto non causa la morte del malcapitato.

2- L'espianto "brutale" del cyberware provoca la morte del personaggio a cui viene asportato e non ha costo. Per quanto riguarda gli altri equipaggiamenti cartellinati (esclusi i cyberware) viene calcolato il valore ed il rapitore può prenderne per un valore pari al 50% del totale (arrotondato per difetto) a meno di

differenti indicazioni della regia (questo per simulare l'effetto seconda mano/ricettazione/riciclaggio). Per riconoscere e quindi espianare il Cyberware durante il Time-IN è necessario disporre di un'abilità correlata alla medicina o alla tecnologia.

1.7 Rubare e trasferire Programmi e Dati

Durante un'azione in Rete (netrun) i programmi che il Netrunner ha Caricato possono essere rubati da altri Netrunner con le modalità indicate nel capitolo Netrun.

L'espianato del Cyberbrain prima di aver rimosso i programmi comporta la cancellazione completa di tutti i programmi contenuti e la morte istantanea del Personaggio. Anche in questo caso tutti i movimenti devono essere concordati e approvati dalla Regia (Vedere la sezione Cyberbrain per le meccaniche relative).

1.8 Riconoscere i personaggi (regola del "passamontagna")

Per simulare il fatto che i personaggi vivono in metropoli immense (anche se i giocatori sono in numero esiguo), non è immediato riconoscere qualcuno che si è camuffato;

per questo, se un giocatore indossa un passamontagna o una maschera che copra tutto il viso (tipo maschera da "La Banda dei Presidenti" del film Point Break), il suo personaggio non è riconoscibile da altri personaggi che non fossero presenti mentre lo indossava. Non è permesso "strappare" il camuffamento ad un personaggio se questo non è inerme (svenuto, addormentato, legato o in coma).

2 Combattimento

2.1 Regole generiche

Interface* adotta come sistema di combattimento quello più comune nei Giochi di Ruolo dal Vivo. Gli scontri fisici sono solamente simulati secondo le regole indicate di seguito, mentre per descrivere attacchi speciali, situazioni difficili da rappresentare perchè pericolose, o per annunciare alcune situazioni di gioco, si usano delle parole specifiche dette "Chiamate".

I giocatori usano, per simulare armi bianche, riproduzioni appositamente costruite per colpire senza realmente ferire gli altri giocatori. I giocatori sono responsabili della validità delle loro armi relativamente ai canoni di sicurezza (perfetto stato di conservazione, assenza di parti danneggiate e potenzialmente pericolose), sebbene gli organizzatori della partita si riservino il diritto di controllare tutte le armi, per verificare che siano inoffensive e di allontanare dal campo di gioco chi mette a rischio l'incolumità propria o altrui.

Sempre relativamente agli scontri all'arma bianca, occorre tenere presente che è vietato perchè pericoloso colpire gli altri giocatori in determinate parti del corpo.

2.2 Locazioni

Ai fini del calcolo dei danni il corpo del Personaggio Giocante (PG) è suddiviso in 6 locazioni:

- Testa
- Braccio destro
- Braccio sinistro
- Gamba destra
- Gamba sinistra
- Torso: dal bacino al collo

Di base ogni PG ha un certo numero di Punti Locazionali (PL). Un Danno provoca la perdita di uno o più PL e quando una locazione scende a 0 PL diventa inutilizzabile. Vedere "Locazioni inutilizzabili" e "Danni" per maggiori dettagli. Se il Personaggio indossa un'armatura, essa ha dei punti di Valore di Protezione (VP) che rendono il PG immune (in quella locazione) da alcuni tipi di danni; danni che penetrano l'armatura, non la danneggiano, ma sottraggono PL alla locazione colpita (vedere il capitolo sulle armature per i dettagli). Un Cyber-arto ha un livello di protezione e un numero di PL analogamente ad una locazione coperta da armatura. Quando viene portato a 0 PL però non provoca alcun tipo di ferita al Personaggio ma semplicemente risulta inutilizzabile fino a quando non viene riparato.

2.3 Locazioni Inutilizzabili

Si considera **inutilizzabile** una locazione portata a 0 PL.

Se una Gamba diventa Inutilizzabile il Personaggio deve cadere in ginocchio immediatamente. Subito dopo si può rialzare, ma non potrà più usare la Gamba ferita (finché non viene curato) e quindi dovrà muoversi zoppicando. Se entrambe le gambe sono rese inutilizzabili, il Personaggio deve cadere per terra (può inginocchiarsi o accucciarsi in caso di evidenti controindicazioni, tipo una pozzanghera). Con entrambe le gambe inutilizzabili, il PG non può utilizzarle in alcun modo, ma può trascinarsi a forza di braccia.

Se un Braccio diventa inutilizzabile si deve lasciare cadere qualunque oggetto che fosse tenuto in mano in quel momento. Oggetti fragili possono essere ovviamente posati con delicatezza, o se non si possono mettere a terra tenuti in mano, ma non possono essere usati. Il braccio non potrà essere utilizzato in alcun modo.

Se la testa o il torso diventano inutilizzabili, il PG sviene immediatamente e cade al suolo inerme, entrando in coma. Entro 10 minuti, in assenza di cure, sopravviene la morte del personaggio.

2.4 Colpi vietati

Sono vietati e di conseguenza inutili ai fini del gioco, per motivi di sicurezza:

- i colpi al volto, anche involontari;
- i colpi ai genitali, anche involontari;
- i colpi inferti con la punta delle armi da taglio, anche involontari;
- i colpi violenti, anche involontari.

Le armi utilizzate durante il gioco dovranno essere preventivamente verificate da un Arbitro ed approvate. Se le armi non superano il test NON POSSONO essere in nessun caso utilizzate a meno di non usarle come elementi decorativi del costume.

E' fatto tassativo divieto di utilizzare armi o riproduzioni di armi che preventivamente non siano state esaminate o che possano arrecare danni a terzi.

Non è mai consentito colpire giocatori con oggetti che non abbiano superato il Controllo Armi e siano autorizzati dagli Arbitri.

Anche gli scontri con armi da fuoco si ricorre alla simulazione dello sparo mediante una serie di chiamate. Le armi pertanto sono prive di munizioni e possono essere usate solo a partire da una certa distanza, MAI per simulare scontri in corpo a corpo o all'arma bianca a meno che non passino i medesimi controlli di sicurezza previsti per un arma da corpo a corpo (es. un taser fatto di gommapiuma)

2.5 Danni Temporanei

I Danni Temporanei, vengono causati dalla chiamata SUBDUE (occorre dichiarare SUBDUE al posto del danno consueto), non causano perdita "definitiva" di PL ma solo lo "stordimento" del personaggio; tale chiamata può essere dichiarata al posto della chiamata standard con un arma da corpo a corpo o con armi particolari (es. taser, proiettili soporiferi). Se un PG subisce tanti danni temporanei alla Testa o al Torso quanti i suoi PL, risulta Svenuto (ed il giocatore deve simulare questo stato). Se i danni Temporanei sono inflitti ad un arto, esso diventa temporaneamente "intorpidito" e non può essere utilizzato se non recupera almeno 1 PL.

Il Recupero dei PL da danni Temporanei avviene al ritmo di 1 PL ogni 10 minuti. E' possibile "curare" in tempo rapido i danni Temporanei utilizzando l'abilità Primo Soccorso per 30 secondi. La chiamata SUBDUE, se non diversamente specificato, si considera che abbia penetrazione SINGLE (vedi tipi di danni).

2.6 Danni dubbi e fair play

Siate obiettivi nel riconoscere i danni che vi vengono inflitti e accettate il giudizio del vostro avversario su quelli che ha subito. Se è il caso, evitate di discutere tra di voi fermando anche il gioco altrui: continuate e chiamate quanto prima un Arbitro. In linea di massima, nel caso delle armi da fuoco il colpo si considera **non** andato a segno.

2.7 Effetto delle ferite

Un Personaggio le cui locazioni Testa e/o Torso siano ridotte a 0 PL sviene e muore dopo 10 minuti se non adeguatamente soccorso. Questo stadio è detto Coma. Le ferite Fatali (chiamata FATAL) causano immediatamente il Coma in qualsiasi locazione siano inflitte e possono essere curate solo con l'apposita abilità.

Se il Personaggio ha la Testa e/o il Torso a 0 PL e non è stato stabilizzato (vedi abilità pronto soccorso) al momento del Time Out viene considerato morto.

Il Cyberbrain di un personaggio morto rimane attivo per 2 minuti dopo lo scadere del tempo di Coma ed è quindi accessibile per questo periodo di tempo connettendosi all'apposita presa. Il risultato di questa connessione è a discrezione del Narratore che deve essere presente.

E' possibile curare le ferite (ovvero ripristinare i PL persi) tramite apposite abilità, quali ad esempio pronto soccorso o tecnomedicina.

Al termine dell'evento di gioco un personaggio recupera tutti i PL di tutte le locazioni a patto che su di esse sia stata applicata l'abilità Pronto Soccorso. In caso questo non avvenga e un Arto si trovi a 0 PL al

momento del Time Out, al successivo time in questa risulterà ferita per un PL e dovrà essere curata. **Se la Testa o il Torso si trovano a 0 PL non trattati al momento del Time Out il personaggio muore.**

2.8 Giocatore e personaggi in Coma

In termini di gioco, un Personaggio è morto dopo 10 minuti di Coma. Durante il Coma, il giocatore deve rimanere fermo nel punto in cui si trova il corpo del Personaggio simulando la sua condizione (stendendosi o accasciandosi in terra e fingendo d'essere svenuto. Il Giocatore il cui Personaggio è in stato di Coma non dovrebbe parlare né muoversi, fingendo di essere privo di conoscenza. E' espressamente vietato dal regolamento chiamare altri Giocatori. Interpretando un Personaggio in Coma, per rendere più chiara la propria condizione, si possono rappresentare le ferite tramite un qualunque espediente visivo plausibile. In casi particolari è possibile evitare di stendersi a terra (presenza di fango a terra, situazione concitata, ecc..) ed in questi casi al Giocatore è consentito di rimanere in piedi o accovacciato, tenendo un braccio alzato con la mano aperta ben visibile.

Se il corpo viene spostato da terzi, il giocatore è tenuto a spostarsi, vedi "Trasportare un Personaggio". Regole particolari si applicano ai Netrunner, vedere il paragrafo apposito nella descrizione delle Abilità. Anche nel caso in cui il corpo del Personaggio sia smembrato o distrutto, il giocatore continua a rappresentarlo fino al momento della morte (ovvero fino al trascorrere dei 10 minuti di "coma").

E' possibile, entro lo stato di Coma, parlare sussurrando(simulando le gravi ferite) una sola volta per 30 secondi utilizzando una Carta Energia. In questo stato il Personaggio non si rende precisamente conto di cosa gli sta accadendo attorno e non può assolutamente muoversi. Un Personaggio in stato di Coma può, usando due Carte Energia, compiere una singola azione semplice (premere un pulsante, attivare il dispositivo FindMe) purchè lo faccia entro il primo minuto dello stato di Coma. Per compiere questa azione deve naturalmente avere almeno un braccio ancora utilizzabile

2.9 Occultare un cadavere

E' possibile, volendo, occultare il cadavere di un Personaggio facendolo a pezzi o seppellendolo. Per smembrare o seppellire un cadavere occorrono attrezzi atti allo scopo (o la loro rappresentazione sotto forma di Cartellino) e 45 minuti di lavoro simulato non interrotto, che scendono a 20 se l'operazione viene compiuta da 2 Personaggi. E' anche necessario informare un Narratore, che deve essere presente.

2.10 Menomazioni permanenti

Con menomazione s'intende l'amputazione di una parte anatomica o una cicatrice sfigurante. Se una menomazione non viene curata entro il TIME OUT del giorno successivo a quello in cui è stata inflitta, essa diventa permanente e potrà essere ripristinata mediante un intervento chirurgico da parte di un Tecnomedico specializzato (gestibile solo extra-evento). Un arto portato a 0 non è necessariamente amputato, mentre il danno di un arto che sia amputato rimane in ogni caso 0. Le amputazioni possono essere dichiarate dai PG, avendo strumenti e tempo sufficiente per simularne l'attuazione in presenza di narratori/arbitri.

2.11 Trasportare un personaggio

Un personaggio in stato di incoscienza (addormentato, svenuto, ecc..) o incapacitato (legato, paralizzato, ecc..) può essere trasportato semplicemente interpretando l'azione, senza trasportare realmente il giocatore. Un personaggio che ne sta trasportando un'altro, a meno di abilità specifiche, deve muoversi **lentamente**, tenendo il trasportato sottobraccio o per un polso. Se il pg trasportato è svenuto o addormentato, il giocatore che lo interpreta può naturalmente tenere gli occhi aperti e ma deve guardare a terra (col mento sul petto) e ignorare quanto succede attorno a lui. Due persone possono trasportarne una terza muovendosi a velocità normale.

2.12 Legare e bendare

In nessun caso queste azioni devono essere effettivamente compiute sui giocatori. Un PG si considera legato quando il giocatore ha una corda arrotolata per tre volte attorno ad un polso e regge l'altro capo nella mano libera. Naturalmente il giocatore deve fingere di essere saldamente legato e comportarsi di

conseguenza. Per legare le gambe, girare la corda tre volte attorno ad una caviglia e tenere l'altro capo in mano, facendo comunque attenzione a non inciamparci se si viene trasportati. Un personaggio si considera imbavagliato quando ha un fazzoletto o altro piegato a triangolo e legato al collo o sul mento. Il giocatore deve fingere di essere imbavagliato e finché il nodo non viene slegato non può parlare. Se il Personaggio ha lo Swift Chip si può sfilare il bavaglio.

2.13 Dispositivo di blocco

Esiste un cyberware chiamato dispositivo di blocco che, applicato alla presa di connessione del cyber-brain, paralizza e rende temporaneamente muto il personaggio. Il personaggio si considera quindi legato ed imbavagliato e non può utilizzare il Swift Chip.

3 Combattimento armato

3.1 Colpire con arma bianca

Nel combattimento i giocatori simulano l'utilizzo di armi vere mediante apposite riproduzioni. Poiché il danno inferto da tali armi è solo simulato e lo scopo è il divertimento, ogni precauzione deve essere posta ad evitare qualsiasi danno reale.

Per colpire un Personaggio bisogna toccare una locazione valida con la propria arma, evitando i colpi in sequenza troppo ravvicinata: è considerata valida una cadenza massima di 1 colpo per secondo. Se i colpi sono portati più rapidamente, considerate comunque di subire un danno per ogni secondo e utilizzate la chiamata "tapping" per indicare che i colpi sono troppo rapidi. Ricevere troppo spesso la chiamata "tapping" può dar luogo a sanzioni da parte degli arbitri, così come utilizzarla se non è il caso.

3.2 Parate

È possibile parare solo con armi che abbiano superato il Controllo Armi da corpo a corpo.

I proiettili delle "armi da fuoco" non possono essere parati ma solo evitati tramite l'abilità apposita. Oggetti quali scudi o protezioni antiproiettile funzionano solo se muniti di cartellino identificativo dell'oggetto.

E' possibile schivare i proiettili delle armi da Tiro (frecce, ecc) semplicemente spostandosi in tempo dalla loro traiettoria. Vedere il capitolo "**Schivare**" per le armi da Fuoco.

Si possono utilizzare, per difendersi in corpo a corpo, anche armi per le quali non sia stata acquistata l'abilità (ovvero il Personaggio non è addestrato al loro uso), ma i colpi inferti con esse non sono validi (utilizzare la chiamata NO EFFECT in luogo di quella di danno). Parare un qualsiasi colpo con la mano che non impugna alcuna arma equivale a prendere il relativo danno al braccio: non potete afferrare le pallottole, nemmeno con un cyberbraccio.

3.3 Armi da Fuoco

Come già esplicitato, sono accettate solo **ARMI GIOCATTOLO**, mentre sono totalmente vietate e **non si possono sparare effettivamente proiettili, di nessun tipo essi siano**. Tutte le armi devono essere preventivamente approvate dall'organizzazione e visionate da un Arbitro. Sono accettate armi da soft-air ma **rigorosamente PRIVE di munizioni**. Si consiglia di NON rimuovere il "tappo rosso" presente sulla canna delle armi: pur essendo una cosa legale può dare problemi se si trova qualche funzionario parecchio zelante).

Se l'arma che utilizzate e' dotata di puntatore laser (il "pallino rosso") si **RACCOMANDA LA MASSIMA ATTENZIONE A NON PUNTARE IL FASCIO NEGLI OCCHI O SUL VISO DELLE PERSONE PRESENTI. Il laser utilizzato dai puntatori può provocare GRAVI DANNI agli occhi.**

3.4 Colpire con Armi da Fuoco

Per colpire con un'arma da fuoco occorre ovviamente mirare e fare fuoco dichiarando a voce alta il tipo di danno che l'arma provoca.

La portata di un'arma da fuoco in gioco è di **10 metri** salvo diversa specificazione (alcuni tipi di armi hanno portate diverse).

Il proiettile colpisce sempre la locazione torso tranne nel caso in cui lo sparatore possieda abilità o attrezzature che gli permettano di dichiarare una diversa locazione oppure se **il tiratore è a meno di un metro dal bersaglio: in questo caso può scegliere la locazione dichiarandola insieme al danno (es. "Double al braccio destro!")**.

3.5 Colpire con Armi da Tiro

Le armi da tiro (archi, balestre e affini) possono essere utilizzate in gioco se con una potenza contenuta (archi fino a 28 libbre, balestre ad arco fisso e spinta ridotta, comunque massimo 28 libbre: da far valutare in regia prima dell'evento) e se le frecce passano il controllo sicurezza (assenza di punta metallica, imbottitura spessa almeno 3 cm, morbida e di larghezza sufficiente a non entrare in un occhio, volo sta-

bile). La freccia colpisce la locazione colpita, ma può comunque essere schivata (anche immediatamente dopo l'impatto reale) con la chiamata DODGE NO EFFECT strappando due carte energia. Nel caso della balestra, si può utilizzare l'arma analogamente ad una da fuoco: in questo caso la portata è 5 metri, può essere schivato e il colpo a segno va sul torso.

3.6 Copertura

Un Personaggio si considera "In Copertura" se, subito prima di uno sparo, almeno l'80% del suo corpo non è visibile dallo sparante. Un Personaggio "In Copertura" non può essere bersaglio di fuoco, se è fatto bersaglio di un colpo d'arma da fuoco o da tiro, l'oggetto (o il personaggio) che lo nasconde riceve il danno e si danneggia di conseguenza. Per semplicità oggetti solidi come per esempio un muro si considerano con VP infinito, mentre oggetti più sottili e fragili, come porte di legno o panchine, hanno un VP pari a 3.

3.6.1 Casi particolari di Copertura

Un caso particolare di copertura è rappresentato dallo "scudo umano". Se un personaggio ne prende un altro in ostaggio e lo usa come copertura, l'ostaggio riceverà i danni al posto del personaggio nascosto. Quando la locazione Torso dell'ostaggio viene portata a zero PL la copertura diviene inefficace.

Ad esempio, il Personaggio A prende in ostaggio B e lo usa come "scudo umano", sarà B a subire gli effetti dei colpi sparati contro A finché quest'ultimo ne sfrutta la "copertura".

Quando il Torso di B raggiunge zero PL, A inizierà a ricevere danni. Eventuali armature indossate dai Personaggi contano come tali. Anche in questo caso, a distanza inferiore al metro si può dichiarare la locazione a cui si spara ed è possibile colpire il Personaggio che si serve dello "scudo umano".

3.6.2 Sparare alla cieca

Per poter colpire un qualsiasi bersaglio chi spara deve poterlo vedere: lo sparo "alla cieca" senza mirare da dietro un angolo, ad esempio, deve essere seguito dalla chiamata NO EFFECT dato che il Personaggio non può mirare ad alcun bersaglio.

3.7 Munizioni

Le Munizioni sono racchiuse in appositi Caricatori, rappresentati OOC da cartellini. Ogni caricatore contiene un numero indicato di proiettili, rappresentati da altrettante caselle, che vanno spuntate al momento dell'uso. Naturalmente è possibile spuntarle tutte insieme al termine di una sparatoria: questo tempo rappresenta il tempo di ricarica. Per ricaricare un'arma è necessario inserire un Caricatore nella bustina contenente il Cartellino Oggetto rappresentante l'Arma. I Proiettili sono differenziati per calibro, potenza e caratteristiche, come elencato nel capitolo Munizioni.

3.8 Cadenza di fuoco e raffiche

Se non specificato diversamente, ogni arma da fuoco permette un ritmo di fuoco di un colpo ogni 3 secondi.

Con alcune tipi di armi, quali i fucili d'assalto o le mitragliatrici Gatling o simili, è possibile scaricare tutto il caricatore attualmente inserito, dichiarando BURST seguito dal numero di colpi sparati. Ad esempio, con un caricatore da nove proiettili pieno di proiettili perforanti (danno TER), la chiamata diventa: *BURST nove TER*. I danni sono inflitti tutti su un unico bersaglio.

Alternativamente, si può usare la chiamata BURST per colpire tutti quanti sono nel raggio di azione dell'arma su un angolo di 90°, indicato da chi spara muovendo l'arma in quell'arco. In questo caso, tutti quanti sono nell'area vengono colpiti da un singolo proiettile (dunque, subiscono un singolo danno del tipo indicato), e possono schivare come nel caso di un colpo singolo. Chi è in copertura non viene colpito.

3.9 Colpi a segno

Quando il personaggio viene colpito, ma non ferito (l'armatura lo ha protetto), il giocatore deve simulare con un'esitazione di almeno un secondo il fatto di avere comunque ricevuto un colpo. Se il personaggio viene ferito, il giocatore deve toccare terra con una mano: questo vuole rappresentare che il dolore della

ferita sia comunque sufficiente a far mancare le gambe per un istante e serve durante il gioco ad esplicitare che il colpo è andato a segno in modo "palpabile".

3.10 Schivare

E' possibile schivare **un colpo singolo** diretto verso il proprio personaggio dichiarando DODGE, NO EFFECT contestualmente alla dichiarazione del danno **tassativamente entro 3 secondi dalla chiamata** e strappando DUE Carte Energia.

Se si desidera schivare un colpo mentre si corre è necessario effettuare almeno **due passi laterali** rispetto alla direzione in cui si sta correndo. Qualora lo stappo dei cartellini in seguito alla chiamata non avvenga, o la chiamata arrivi in ritardo, il narratore può scegliere, a sua discrezione, la locazione alla quale il personaggio ha subito il danno. Si può schivare anche una raffica con le stesse meccaniche, ma in questo caso è necessario strappare TRE carte energia. Abilità che permettono di diminuire il costo della schivata funzionano regolarmente. Il colpo, di base, **NON può** essere schivato se proviene da una distanza **inferiore ai tre metri**. Abilità specifiche possono modificare la regola generale.

4 Chiamate

Le "Chiamate" sono parole o brevi combinazioni di parole utilizzate per rappresentare effetti particolari che il giocatore deve simulare: per renderle immediatamente distinguibili sono solitamente in inglese.

4.1 Chiamate Arbitrali

Quando un giocatore sente una Chiamata Arbitrale deve seguirla immediatamente, indipendentemente da immunità o caratteristiche particolari del Personaggio. Si tratta infatti di chiamate che influenzano direttamente lo scorrere del gioco. Come dice il nome sono riservate agli arbitri, salvo dove diversamente indicato.

MAN DOWN

Chiunque può utilizzare la chiamata. Deve essere usata quando un giocatore si fa male o se per qualche motivo si deve interrompere il gioco per seri motivi esterni allo stesso ma inerenti ad un giocatore (ad es, se un giocatore viene colpito e perde gli occhiali).

TAPPING

Chiunque può utilizzare la chiamata. Va utilizzata per indicare ad un altro giocatore che sta colpendo troppo rapidamente con un arma da corpo a corpo.

TIME IN

Permette di riprendere il gioco dopo un'interruzione, o di cominciarlo all'inizio della partita.

TIME FREEZE

Questa chiamata "blocca" temporaneamente lo scorrere del tempo in gioco. Quando viene utilizzata i giocatori presenti devono fermare immediatamente il gioco e restare ad occhi chiusi finché non si sente una chiamata Time In, quando il gioco riprende normalmente.

TIME OUT

solo gli Arbitri possono usare questa Chiamata. Il Time Out solitamente viene dato alla fine dell'orario di gioco: il Gioco dal vivo si interrompe fino all'Evento successivo o riprende il giorno seguente (se l'Evento è di più giorni). Sono possibili interazioni tra un Evento e l'altro via Forum, e-mail o altro.

DROP

Il Personaggio a cui è riferita si deve buttare subito a terra e restare fermo dove si trova, finché l'Arbitro non gli dice altrimenti.

NON PRESENZA

Questa Chiamata non è usata a voce, ma tenendo un braccio sollevato e il dito indice verso l'alto. Tipicamente viene utilizzata dagli Arbitri o Narratori per rendere evidente la loro assenza IC. Se utilizzata da un giocatore, indica che non è in gioco, e non può interagire con nessun altro. Gli altri giocatori devono quindi ignorarlo. Viene utilizzata anche per simulare alcune azioni IC che comportano la sparizione del Personaggio: in questo caso i personaggi devono ignorare il giocatore che interpreta l'azione, ma non il fatto IC in sé (ovvero la sparizione dell'altro Personaggio). I giocatori non possono usare questa Chiamata senza permesso.

4.2 Danni

I Danni (e le relative Chiamate) rappresentano il tipo di effetto che un'arma ha sul personaggio o sull'equipaggiamento. Queste chiamate descrivono la quantità di punti di danno provocati dall'arma o dall'abilità in uso al momento. A meno di chiamate speciali, tutti i danni sottraggono un singolo PL al bersaglio. Un singolo danno può essere definito da modificatore + natura + tipo (es. "All Location Energy Double")

4.2.1 Tipi di danni

SINGLE

Sottrae un singolo PL dalla locazione colpita.

DOUBLE

Sottrae un singolo PL dalla locazione colpita. Ignora armature con VP 1.

TER

Sottrae un singolo PL dalla locazione colpita. Ignora armature con VP 2.

QUAD

Sottrae un singolo PL dalla locazione colpita. Ignora armature con VP 3.

CRUSH

Distrugge completamente un'armatura, azzerandone il VP con un singolo colpo. Se una locazione non coperta da armatura viene colpita da questo tipo di danno i PL della stessa si azzerano, come in caso della chiamata "Zero".

ZERO

Distrugge l'armatura (riparabile con abilità e pezzi di ricambio indicati sul cartellino) e azzerava i PL della locazione colpita.

FATAL

Indica una ferita Fatale: la locazione è portata a zero PL e il personaggio cade in coma, anche se ferito ad un arto. La ferita si può curare solamente con abilità mediche avanzate.

MORTAL

E' un tipo di danno Diretto (non tiene conto delle armature). La vittima muore all'istante, indipendentemente dall'Armatura. Il Personaggio salta la fase di Coma (10 minuti) ed è considerato immediatamente morto.

4.2.2 Modificatori

I modificatori rappresentano delle "specificazioni" di effetti aggiuntivi rispetto ai danni elencati sopra.

All location

Seguito da altra chiamata di danno, estende la chiamata che la segue a tutte le locazioni del corpo del personaggio (gamba destra, gamba sinistra, braccio destro, braccio sinistro, tronco e testa).

Es. **All location double** equivalente ad un colpo double a tutte le locazioni del Personaggio. Il danno viene conteggiato "separatamente" per ogni locazione, tenendo conto della presenza di eventuali protezioni. Un Personaggio che indossa una protezione Media (protezione 2) sulla sola locazione Torso e subisce una chiamata ALL LOCATION SINGLE riceverà un punto di danno su ogni arto e alla testa, ma nessuno al torso.

BURST

Con alcuni tipi di armi è possibile sparare un intero caricatore in una singola azione.

A questo scopo utilizzate BURST seguita dal numero di colpi sparati (es. BURST NOVE TER). Ogni colpo (se non diversamente indicato) provoca una chiamata definita dal tipo di arma e munizione al torso. Si può anche usare la chiamata BURST per colpire tutti quanti sono nel raggio di azione dell'arma su un angolo di 90°, indicato da chi spara muovendo l'arma in quell'arco. In questo caso i bersagli indicati (fino al numero di proiettili contenuti nel caricatore) riceveranno ciascuno UN colpo al torso (es. con un fucile, il giocatore dichiara BURST TER). Vedi paragrafo "Cadenza di fuoco e Raffiche"

Repeat

Questo Danno è solitamente un effetto comune di Veleni e Malattie. L'effetto iniziale del veleno viene ripetuto ogni 5 minuti finché l'origine dell'effetto (Veleno o Malattia) non viene rimossa.

SUBDUE

Il danno è temporaneo e non provoca ferite (vedi descrizione dettagliata).

4.2.3 Nature

Le nature indicano l'origine del danno: un danno SINGLE sarà un colpo di pistola, ad esempio, mentre un danno SINGLE ENERGY un colpo di laser leggero. Un'armatura che protegge da una natura specifica, potrebbe non offrire alcuna protezione dalle altre nature es. un giubbotto antischegge, ottimo contro le pallottole (VP2) potrebbe essere inutile contro un lanciafiamme (e quindi nessun valore di VP (FIRE)).

STANDARD

Danni da armi da taglio, contundenti o da fuoco. E' il danno "base" infliggibile ad un personaggio e per questo non deve essere specificato nella chiamata (Es. DOUBLE STANDARD si dichiara semplicemente DOUBLE). Casi particolari richiedono la chiamata.

ENERGY

Significa che l'arma causa danno attraverso un'emissione di energia (laser, maser, phaser e altre cose che finiscono in -ser, ma anche mettere il piede su un cavo dell'alta tensione scoperto).

FIRE

Ustione da fuoco o da acido. La ferita è curabile SOLO con Tecnomedicina o è possibile trasformarla in ferita normale (da curarsi coi metodi consueti) con l'abilità Medicare Ustioni.

POISON

La chiamata deriva la sua azione da un veleno, una droga, o un farmaco (e in generale qualunque agente che svolga il suo effetto attraverso il metabolismo) o un agente infettivo.

Un sonnifero per esempio si identifica con la chiamata POISON SLEEP.

L'effetto, salvo diversamente specificato, perdura finché al Personaggio non viene somministrato un Antidoto (dettagli nella sezione relativa) o fino al timeout.

E' possibile riconoscere se un personaggio è sotto l'effetto di un veleno utilizzando abilità o attrezzature adeguate.

HACK

Significa che la chiamata deriva da un cyberbrain hacking. Sono vulnerabili solo i personaggi dotati di cyberbrain in modalità normale (ovvero non in modalità autistica)

4.3 Effetti

Gli Effetti simulano l'influenza di fattori esterni sulla mente, sul corpo o sugli oggetti di un personaggio e possono essere provocati da diverse cause. Vengono utilizzati indicando o toccando, se è il caso, il personaggio-bersaglio e dichiarando il nome dell'effetto.

Tutti durano 10 secondi (a meno che non sia specificato altrimenti nella chiamata: esempio Blindness per x secondi / ad oltranza), esauriti i quali ogni effetto scompare.

Befriend

Il personaggio considerare colui che dichiara l'effetto come il suo migliore amico, lo difenderà se attaccato e fornirà informazioni e aiuto liberamente (come li fornirebbe ad un amico stretto).

Blindness

Il Personaggio è accecato (da una forte luce o altre cause). Il giocatore deve pertanto fingere di non poter vedere e tenere gli occhi chiusi; se questo non è possibile per motivi di sicurezza (ad esempio mentre il Personaggio viene trasportato) è tenuto a tenere lo sguardo rivolto a terra.

Calling

Il personaggio è costretto a dirigersi verso la fonte dell'effetto, come se fosse ipnotizzato. Durante il percorso il personaggio può agire normalmente e aggirare eventuali ostacoli. Giunto ad un metro dalla fonte dell'effetto esso si esaurisce. Un personaggio sottoquest'effetto può essere trattenuto o stordito. Se viene stordito l'effetto termina.

Confuse

Il giocatore deve fingere d'essere confuso per 10 secondi. Il Personaggio quindi non può effettuare azioni, rimane come intontito sul posto e non può parlare in maniera coerente.

Distract

Il giocatore deve guardarsi alle spalle e non voltarsi per 10 secondi.

Fear

Il giocatore deve fingere d'essere terrorizzato per 10 secondi correndo in direzione opposta alla fonte che ha generato il malessere. Come nel caso del Calling può essere trattenuto.

Fumble

Il giocatore deve lasciare cadere l'oggetto tenuto nella mano bersaglio (Es.: Fumble mano destra!) Naturalmente se l'oggetto può rompersi se cade lo si può posare a terra o, se questo non è possibile, il giocatore deve fingere che sia caduto.

Domination

Il bersaglio deve obbedire al primo ordine che segue la chiamata (es. "DOMINATION: rispondi sinceramente alla prossima domanda che ti farò!").

Mute

Il giocatore deve fingere di non poter parlare. In questa condizione non possono essere usati i software Scrambler Neurale né il programma Western Union.

Pain

Nota: di solito la chiamata è seguita dalla Locazione su cui agisce (es. Pain alla Testa).

Il Personaggio avverte dolori insopportabili alla locazione indicata di seguito alla Chiamata. Non può effettuare azioni né parlare, ma deve gridare e lamentarsi.

Al termine dei 10 secondi (o del tempo indicato dal Narratore) ogni effetto scompare.

Paralyze

Il Personaggio che subisce la chiamata viene paralizzato sul posto per la durata di 10 secondi. In questo stato non può ovviamente muoversi ma può parlare o utilizzare Programmi.

Repel

Il giocatore deve simulare che una forza invisibile lo respinga in direzione esattamente opposta da dove ha ricevuto la chiamata. Dinamicamente il giocatore dovrà per motivi di sicurezza girarsi e correre a tutta la velocità per 10 secondi in linea retta. Se viene trattenuto o incontra un ostacolo il giocatore si ferma.

Shatter

Significa che l'oggetto indicato o toccato è irrimediabilmente distrutto (Es. Shatter sulla pistola significa che il personaggio sta impugnando quella che una volta era una pistola e che ora è sparso in terra in pezzi). Il giocatore deve simulare il fatto e NON deve più utilizzare l'oggetto in questione. L'oggetto può essere riparato con alcune abilità specifiche.

Sleep

Il giocatore deve fingere di cadere addormentato; nei primi 10 secondi dell'effetto il sonno è irreversibile, di seguito diventa sonno "normale" e quindi il personaggio può essere svegliato se scosso o se sente un rumore forte, ad esempio.

Strike Down

Il giocatore deve simulare una spinta che lo faccia cadere a terra, toccando terra con le spalle. Se questo non è possibile per motivi di sicurezza o per non rovinare il costume, il giocatore deve accucciarsi e non compiere altre azioni per 10 secondi.

Weakness

Il personaggio è particolarmente debilitato e debole per cui se indossa armature non può muoversi e si sente schiacciato a terra. Ci si può muovere a condizione di essere senza armatura e quindi se la si indossa la si può togliere (simulando fatica e lentezza) e può impugnare un arma piccola cioè che non superi i 45 cm di dimensione. Non si possono usare armi da fuoco nè abilità da Netrunner. Se il personaggio possiede l'abilità "Forza" deve considerarsi come se avesse la forza di una persona normale, non è però costretto a togliersi l'armatura e può combattere normalmente.

4.4 Speciali

Sono chiamate di tipo speciale tutte quelle che non appartengono alle categorie precedenti.

No Effect

Indica che la chiamata appena ricevuta non ha effetti sul Personaggio. Questo può dipendere dall'utilizzo di una abilità o oggetto che annulla l'effetto della chiamata. Subendo una qualsiasi chiamata a cui si è immuni occorre dichiarare NO EFFECT AL (specificare la chiamata). In caso di effetti multipli e di immunità a una sola delle chiamate indicate si ignora solo la chiamata a cui si è immuni.

Dodge

Indica l'uso dell'abilità Schivare, da dichiarare come DODGE NO EFFECT.

4.5 Caratteristiche degli oggetti

USURANTE (X)

Caratteristica di proiettili\batterie: questi proiettili sono sovrapotenziati e stressano la struttura dell'arma.

Alla fine del caricatore, l'arma è inutilizzabile e si considera abbia ricevuto X punti di danno. Il numero e tipo di pezzi di ricambio dipende dalla caratteristica RIPARABILE X (tipo) dell'oggetto. Es. proiettili usuranti 3 usati su una pistola (Riparabile 1 (mech) richiederanno l'uso di $1 \times 3 = 3$ pezzi di ricambio (mech) per ripristinare l'uso dell'arma.

VP1 (natura)

permette di dichiarare NO EFFECT a danni con penetrazione SINGLE (natura) alla locazione coperta dalla protezione. Se il tipo non viene specificato, si intende senza una natura specificata (danni SINGLE STANDARD)

VP2 (natura)

permette di dichiarare NO EFFECT a danni con penetrazione DOUBLE (natura) alla locazione coperta dalla protezione. Se il tipo non viene specificato, si intende senza una natura specificata (danni DOUBLE STANDARD)

VP3 (natura)

permette di dichiarare NO EFFECT a danni con penetrazione TER (natura) alla locazione coperta dalla protezione. Se il tipo non viene specificato, si intende senza una natura specificata (danni TER STANDARD)

RIPARABILE (X) (tipo)

è possibile riparare l'oggetto in questione, se danneggiato, spendendo X pezzi di ricambio (tipo) per ogni punto di danno o punto di valore protezione perso da ripristinare. Se il tipo non è specificato, vanno bene pezzi di ricambio di qualunque tipo.

5 Netrun

La Netrun permette ad un personaggio che possieda l'attrezzatura per connessione neurale e l'abilità *Specializzazione: Meganet* almeno al primo livello di collegarsi alla Rete e di apparirvi con il proprio Avatar Virtuale, mentre il suo corpo è fermo e inerte. Richiede un'apparecchiatura apposita e molto costosa per mantenere la connessione. L'esperienza di questa netrun è di totale immersione nel mondo virtuale, con sensazioni tattili oltre che visive e sonore; anche il pericolo è, normalmente, virtuale... ma andare a ficcare il naso nel posto sbagliato potrebbe comportare rischi assai reali.

5.1 Connettersi

Sono richiesti 30 secondi di attesa per effettuare il Login ed il Logout durante il quale il personaggio non può né muoversi né parlare. Per effettuare un Logout istantaneo si possono usare 2 carte energia e le conseguenze aggiuntive sono a discrezione del narratore, di base il personaggio subisce una chiamata WEAKNESS per 1 minuto.

Si possono acquistare dei Datapak contenenti software utilizzabili durante la netrun. Le netrun non possono avere conseguenze dirette nel mondo fisico... anche se un hacker ti può mandare in pappa il cervello sparandoti un virus nel Processore Neurale. Le abilità del personaggio vengono conservate, equipaggiamenti ed oggetti non possono essere utilizzati durante la connessione: il corpo fisico del personaggio resta immobile.

Usando una carta energia si può parlare per 30 secondi durante la connessione.

Durante la connessione il personaggio non si rende conto di ciò che accade attorno al suo corpo, rappresentato dalla Carta Presenza che non può essere spostata di più di 3 metri dal punto in cui è iniziato il collegamento. Se ciò accade la connessione si interrompe e il "ghost" del personaggio rimane intrappolato nella rete. Il corpo del pg cade in stato di coma e dopo 10 minuti muore come di consueto. Lo "spirito" del netrunner però continua ad aggirarsi nella Rete per un minimo di 30 minuti (o diversa indicazione della Regia).

Il giocatore, una volta connesso, rende palese lo stato con una fascia gialla legata al braccio.

5.2 Interazione

I personaggi non possono interagire con chi si trova in Netrun, pertanto i giocatori devono ignorare la presenza di chi si trova in quella condizione. L'unica forma di interazione, per chi non si trova in Netrun è lo spostamento del Cartellino Personaggio/Carta presenza.

Le azioni che può effettuare sono regolamentate dal narratore presente; non è in grado di vedere gli altri personaggi presenti nella location, ad eccezione degli altri giocatori in Netrun nella stessa stanza e dei suoi contatti Western Union se ne ha. Il giocatore deve pertanto IGNORARE qualsiasi cosa succeda nella stanza in cui si trova (dato che il personaggio non è in grado di percepire cosa accade) a meno di utilizzare il programma Big Brother.

Un Personaggio in Netrun può muoversi liberamente per la zona di gioco, ed è in grado di vedere eventuali dispositivi connessi alla Rete ed interagire con essi.

Quando un personaggio si connette a Meganet il giocatore lascia la Carta Presenza dove ha attivato la connessione e viene accompagnato da un Narratore. L'ambiente in cui si trova l'Avatar del personaggio è simile a quello reale, e i vari nodi Meganet (banche dati, IA, dispositivi connessi on-line) si trovano in collocazioni paragonabili a quelle nel mondo reale, con la sola differenza che il netrunner non percepisce con precisione oggetti a distanza superiore ai 9 metri.

Utilizzando appositi programmi può interagire con l'ambiente "reale" oppure effettuare altre operazioni all'interno della Rete (copiare informazioni, ottenere codici, ecc...). In mancanza di programmi appositi il netrunner può tentare di interagire attraverso le Carte Energia (ad esempio manipolando un dispositivo elettronico connesso in rete) ma senza certezza di riuscita. I dispositivi manipolabili, nodi della rete Meganet, saranno indicati da una icona (OOC apposito cartellino).

Dispositivi in rete e programmi hanno un livello di complessità da 1 a 25; l'operatore può interagire con oggetti e usare programmi di complessità massima pari al proprio livello dell'abilità *specializzazione: meganet* moltiplicato per 5.

OOO È possibile leggere il retro del cartellino (e quindi conoscere in dettaglio le caratteristiche del nodo) solo se si possiede il programma Sniffer.

Molti pericoli aspettano il netrunner che viola le difese delle corporazioni o che incontra altri utenti ostili. I danni subiti dal PG durante la permanenza in rete si riflettono, in modo psicosomatico sul corpo fisico del netrunner. Alcuni attacchi, meno pericolosi, tentano di interrompere l'intrusione in modo non letale: nel caso il netrunner svenga, la connessione è interrotta e ritorna nel proprio corpo con torso e testa a ZERO SUBDUE.

5.3 Memoria Permanente e Memoria RAM

Sono i modi in cui il netrunner può immagazzinare informazioni. La RAM contiene 3 slot, la MP è virtualmente illimitata. Il trasferimento, a connessione attiva, tra i due tipi di memoria richiede 30 secondi per ogni cartellino trasferito. Copiare un programma è possibile utilizzando l'apposito Software CarbonCopy e cinque minuti di tempo. OOO è necessario richiedere alla Regia un cartellino bianco e copiarci fisicamente le informazioni relative al programma.

La RAM rappresenta il numero di programmi utilizzabili, anche contemporaneamente, durante una netrun. Ha una capacità base pari a 3 unità di informazione (slot, e quindi contiene 3 programmi). Il caricamento dei programmi custoditi nella Memoria Permanente avviene automaticamente all'inizio della sessione scegliendo e caricando i programmi da utilizzare; la RAM viene "resettata" alla disconnessione, svuotandosi.

OOO gli slot di memoria sono rappresentati da porta-biglietti da visita e i programmi da cartoncini delle dimensioni di un biglietto da visita. Il tempo necessario ai trasferimenti fisici è considerato parte dei tempi di esecuzione indicati.

6 Creazione del personaggio

La creazione avviene in quattro fasi:

1. Si scelgono nome, sesso e braccio dominante del personaggio.
2. si scelgono le abilità di base che il Personaggio ha (ovvero le cose che saprà fare in gioco), e le attrezzature che possiede, fino ad un massimo di 1800 Crediti.
3. si sceglie una delle Megacorporazioni presso la quale il personaggio sarà assunto (questo passaggio non è obbligatorio ma è necessaria l'assunzione presso una Megacorporazione per poter acquistare abilità Avanzate).
4. si prepara un background sintetico del Personaggio (quanti anni ha, chi è, cosa ha fatto fino a questo momento, cosa vorrebbe fare, ecc..).
5. si invia il tutto alla Regia mediante il form che trovate sul sito: Creazione del Personaggio (<http://interface.carminia.org/creazione-pg>)

6.1 Partecipare agli eventi

Se il Socio si è iscritto regolarmente all'Evento, il suo personaggio all'inizio del live riceve:

- una scheda Carte Energia, vedi Regolamento
- un Caricatore da 9 proiettili per ogni Arma in suo possesso, vedi Regolamento
- 50 Crediti di Stipendio base.
- 20 Punti Carriera.
- un numero variabile di Medikit, in base all'abilità Tecnomedicina.
- un numero variabile di Kit pezzi di ricambio, in base alle apposite abilità tecniche.

6.2 Crescita del personaggio

A differenza di altri giochi di ruolo, il costo di apprendimento non è limitato dall'esperienza accumulata dal personaggio, convertibile in nuove abilità, ma semplicemente dalle sue finanze: abilità, attrezzatura, armi e, in certi casi, anche vantaggi sociali, sono tutti acquistabili spendendo i crediti guadagnati col sudore della fronte e l'usura dell'otturatore dell'arma del personaggio.

Non tutte le abilità sono però di libero apprendimento, come non tutte le attrezzature sono di libera vendita: molte vengono insegnate\vendute solo dopo che il personaggio ha fatto carriera per un certo tempo nella corporazione in cui è assunto (o anche come freelancer), altre sono insegnate\vendute solo da alcune corporazioni, che sono le uniche con conoscenze e infrastrutture adeguate all'insegnamento\produzione... o almeno questo è il modo "legale" per averle.

Per questo è importante, oltre che diventare schifosamente ricco, anche portare a termine le missioni assegnate dalla corporazione, in modo da essere presto promossi a livelli più alti, con maggiori responsabilità, uno stipendio e indennizzo di missione più alti, e accesso ad abilità e attrezzature che fanno la differenza.

Lo stipendio e bonus di punti carriera assegnati di default per ogni giorno di gioco sono solo un piccolo assaggio di quello che un personaggio intraprendente può guadagnare, e ricordate: non portare a termine gli incarichi assegnati troppo spesso può portare ad essere degradati, a multe salate o anche di peggio, a seconda di quanto è spietata la corporazione per cui si lavora.

6.3 lista delle Abilità

Di seguito trovate la lista completa delle abilità che il PG può apprendere; una (A) dopo il nome dell'abilità indica che si tratta di una abilità di tipo avanzato, non acquistabile in fase di creazione del personaggio, ma solo durante il gioco (a meno di non fornire alla regia un background del personaggio che giustifichi in modo creativo e divertente il perché il personaggio possieda quell'abilità)

Per tutte le abilità è indicato il costo, eventuali prerequisiti, il livello corporativo a cui la si può apprendere e se sia o meno limitata solo ad alcune corporazioni. Alcune abilità base, se non acquistate in creazione del personaggio, poi richiedono un certo livello di carriera (spesso non troppo alto) per essere acquistate; abilità acquistabili a livello 0, sono di libero apprendimento.

Addestramento: arco (300, liv 1)

Richiede *addestramento base: armi antiche*

Con questa abilità il personaggio è in grado d'usare un'arma da tiro che richiede l'impiego della forza fisica per scagliare il proiettile a distanza come un arco o una balestra, tenendola come specificato sul cartellino dell'arma.

Addestramento: armi a raggi (A, 1000, liv 5 solo Kagemori, Megatech, Techtron e FdP)

Richiede *addestramento base: armi da fuoco*

Permette di usare armi sperimentali a emissione di energia o particelle, come laser o acceleratori di particelle portatili (railrifle).

Addestramento: armi pesanti (A, 1000, liv 4 solo Kagemori, Megatech, Techtron e FdP)

Richiede *addestramento base: armi da fuoco*

Con questa abilità il personaggio è in grado di utilizzare un'arma pesante (lanciarazzi, mitragliatori gatling, ecc.), tenendola con entrambe le mani.

Addestramento base: armi antiche (200, liv 0)

Con questa abilità si apprendono i rudimenti fondamentali di tutte le armi antiche: armi da taglio corte (coltelli) e lunghe (spade, ma anche alabarde, lance, ecc.), armi da tiro come archi o balestre, ma anche armi da corpo a corpo più "folkloristiche": mazze da baseball, chainsaw, pali della luce e quant'altro. Questo addestramento base non permette di ottenere il massimo dall'arma impugnata, e quindi non è possibile dichiarare danni diversi da SINGLE, a prescindere dal tipo d'arma impugnata e proiettili utilizzati.

Addestramento base: armi da fuoco (200, liv 0)

Con questa abilità si apprendono i rudimenti fondamentali di tutte le armi da fuoco corte e lunghe: pistole, fucili e fucili d'assalto. Questo addestramento base non permette di ottenere il massimo dall'arma impugnata, e quindi non è possibile dichiarare danni diversi da SINGLE, a prescindere dal tipo di arma impugnata e proiettili utilizzati.

Addestramento: csw (500, Liv1)

Richiede *addestramento base: armi da fuoco*

Con questa abilità il personaggio è in grado di utilizzare uno shotgun o fucile antisommossa, tenendolo con entrambe le mani.

Addestramento: fucile (500, liv1)

Richiede *addestramento base: armi da fuoco*

Con questa abilità il personaggio è in grado di utilizzare un fucile o un fucile d'assalto, tenendolo con entrambe le mani.

Addestramento: kali (A, 400 liv1)

Richiede *addestramento base: armi antiche*

L'abilità permette di usare in combattimento corpo a corpo un'arma da taglio che misuri dai 17,5 ai 45 cm.

Addestramento: kenjutsu (A, 400 liv1)

Richiede *addestramento base: armi antiche*

L'abilità permette di usare in corpo a corpo un'arma da taglio che misuri dai 46 ai 106 cm.

Addestramento: pistola (500 Liv0)

Richiede *addestramento base: armi da fuoco*

L'abilità permette di utilizzare una pistola leggera o pesante impugnandola con la mano dominante.

Addestramento: protezioni leggere (500 Liv0)

Permette di usare protezioni leggere come giubbotti antischegge, elmetti e simili.

Questa tipologia di armature offre in generale una protezione efficace contro pistole.

Addestramento: protezioni medie (A, 500 liv1)

Richiede *addestramento: protezioni leggere*

Permette di usare protezioni medie come giubbotti antiproiettile rinforzati; efficace contro pistole pesanti

Addestramento: protezioni pesanti (A, 500 Liv3 solo Kagemori, Megatech, Techtron e FdP)

Richiede *addestramento: protezioni medie*

Permette di usare protezioni pesanti come armature d'assalto; efficace anche contro fucili.

Addestramento: tecnoarmature (tipo) (A)**Leggere: (A, 750 Liv3)****Medie: (A, 750 Liv4 solo Kagemori, Megatech, Techtron e FdP)****Pesanti: (A, 750 Liv5 solo Kagemori, Megatech, Techtron e FdP)**

Richiede *addestramento: protezioni (tipo)*

Permette di usare protezioni tecnologiche servoassistite o con difese reattive, la punta di diamante delle protezioni disponibili sul mercato. Esistono tecnoarmature di tutte e tre le tipologie (leggere, medie e pesanti); le tre abilità necessarie per usarle non sono dipendenti una dall'altra (es. si possono saper usare pesanti power armour, ovvero tecnoarmature pesanti, ma non armature da infiltrazione stealth, ovvero tecnoarmature leggere).

E' necessario saper usare un tipo di protezione specifico prima di poter apprendere l'uso della tecnoarmatura relativa (es. serve addestramento: protezioni medie per apprendere addestramento: tecnoarmature medie).

Addestramento: Sopravvivenza (300 Liv 2)

Il personaggio è in grado di cavarsela al di fuori dell'ambiente urbano sapendo come costruire un minimo riparo e almeno di non smarrirsi se va a fare trekking.

Ambidestria (500 liv 0)

Il personaggio può utilizzare tutte le Abilità di combattimento per le armi o con la mano destra o quella sinistra senza avere alcuna difficoltà.

Chimica farmaceutica (A, 500 Liv 2 solo E-gen e WFI)

Richiede *Drugtech*

Consente di sintetizzare, disponendo di un Laboratorio e dei componenti necessari (reperibili in-gioco oppure acquistabili tramite richiesta alla Regia), farmaci e droghe.

Chirurgia d'urgenza (A, 500 Liv3 solo E-gen e WFI)

richiede *Tecnomedicina*

Il personaggio, in 3 minuti e strappando un cartellino Medikit (simulando con opportuni strumenti non affilati né appuntiti) può curare una **ferita fatale**, riportando i PL della locazione colpita ad 1. Utilizzando una carta Energia il tecnomedico può dimezzare il tempo del trattamento. Anche il ferito, se non in stato di coma, può utilizzare una carta energia; anche in questo caso il tempo si dimezza. **In ogni caso il tempo di cura non può mai scendere sotto il minuto.** Questa abilità fornisce 3 ulteriori medikit al giorno.

Collaborazione (A, 300 Liv 3)

Permette ad un Personaggio di aiutare un altro personaggio che sta utilizzando un'abilità tecnica o medica. Se il PG possiede ALMENO la stessa abilità che l'altro PG sta usando (es. un PG che possiede Collaborazione e Nanochirurgia può aiutare un PG che sta usando Tecnomedicina, ma un PG che possiede Collaborazione e Tecnomedicina non può aiutare un PG che sta curando una ferita fatale con Nanochirurgia) si considera che il PG aiutato abbia usato una carta energia in più oltre a quelle effettivamente utilizzate.

Corsaro di Strada (A, 500 Liv 2 solo cleric e FdP)

Richiede *Spadaccino* e *Pistolero*

Il personaggio può utilizzare contemporaneamente un'arma da mischia e una pistola.

Disarmare (A, 500 Liv2 tutte)

Il personaggio è capace di disarmare l'avversario con un colpo di arma da fuoco di cui ha addestramento completo (non basta addestramento base: armi da fuoco). Deve dichiarare la chiamata FUMBLE + il braccio selezionato; se il bersaglio impugna un arma a due mani (es. fucile) la chiamata vale su entrambe le braccia, e non bisogna specificare. Il colpo non provoca ferite.

Diagnostica (300, Liv1)

Richiede *triage*

Il personaggio è in grado di riconoscere gli effetti di droghe, agenti virali o chimici su una persona.

Drugtech (500, Liv1)

Richiede *Tecnologia Base*

Il personaggio ha una conoscenza basilare delle varie Droghe e farmaci e dei loro effetti: mediante un analizzatore portatile ha una possibilità di ricevere informazioni su varie sostanze. OOC può leggere il retro del cartellino della Sostanza.

Se il PG possiede anche l'abilità *Diagnostica* permette di sapere quali medicinali somministrare in caso di malattia.

Se il PG possiede anche l'abilità *Tecnomedicina* permette di sapere come eliminare gli effetti di una Sostanza su un Personaggio.

Faccia di Bronzo (livello)

1: (A, 150, Liv 1 solo Nova e Vidarmari)

2: (A, 300, Liv 3 solo Nova e Vidarmari)

3: (A, 300, Liv 4 solo Nova e Vidarmari)

Permette, parlando per 3 minuti con un'entità senziente di utilizzare la chiamata

BEFRIEND WILL (livello) per (livello) minuti. per avere informazioni. In pratica il reporter sa rendersi simpatico all'interlocutore e si fa trattare da amico. Esistono 3 livelli di questa abilità.

Gossip (200, Liv0)

Permette, previa richiesta alla regia entro 7 giorni dal live o comunque all'atto dell'iscrizione, di conoscere notizie e pettegolezzi recenti. (le informazioni ricevute possono però essere totalmente inutili).

Immunità giornalistica (A, 300 Liv3 solo Nova e Vidarmari)

Richiede *Live Link* o *Reporter Free-lance*

E' un'abilità di "status", che non varrà sempre. Il giornalista, in quanto reporter riconosciuto (non quindi l'ultimo dei galoppini..) gode di una sorta di "immunità" che gli permette di accedere in posti che gli sarebbero altrimenti negati. Sono ovviamente escluse aree coperte da segreto industriale o militare, zone sotto legge marziale, ecc.. ovviamente il giornalista dovrà (se richiesto) entrare disarmato. L'immunità decade se intraprende azioni ostili, e viene revocata in maniera non recuperabile se il giornalista la sfrutta per scopi non giornalistici.

Incremento energetico (A)

1: (A, 300, Liv2)

2: (A, 300, Liv3)

3: (A, 300, Liv4)

Acquistabile fino a tre volte; incrementa l'energia psicofisica del Personaggio, fornendo UNA Carta Energia aggiuntiva al giorno.

Intimidazione (solo FdP o Cleric)

1: (A, 400, Liv 2)

2: (A, 400, Liv 3)

3: (A, 400, Liv 4)

Il personaggio con la forza della sua personalità e poche, ben dosate percosse, può convincere quasi chiunque a vuotare il sacco. Minacciando e interrogando per almeno un minuto un personaggio disarmato e in suo potere, può, strappando una carta energia, dichiarare **"DOMINATION WILL RANK (il livello dell'abilità): rispondi sinceramente e in modo esaustivo alla mia prossima domanda"**.

Licenza Investigativa (300, Liv0 solo freelancer o Cleric)

N.B. Non e' cumulabile con Tesserino Giornalistico

Non può essere acquistata se il Personaggio è dipendente Corporativo.

Consente al Personaggio di poter svolgere attività investigativa **al di fuori di una Megacorporazione e della FdP**. La licenza ha durata annuale e va rinnovata (OOC mediante richiesta alla Regia). L'abilità consente al Personaggio una minima libertà d'azione e di accesso a zone Corporative o altrimenti riservate. Se viene scoperto in una zona Corporativa riservata mentre sta svolgendo una indagine per cui può presentare un contratto di ingaggio generalmente non viene denunciato a meno che l'intromissione non danneggi direttamente la Corporazione.

Live link (A, 400, Liv 3 solo Nova e Vidarmari)

Richiede *Cyberbrain*, *Tesserino giornalistico*

Consente (narrativamente o no ma richiede prop adatto, da cellulare con videocamera a macchina foto digitale) di connettersi col proprio network e trasmettere immagini in diretta di quanto avviene attorno al PG. Per la trasmissione è necessario che ci sia "campo" (a discrezione del narratore) e che il Reporter sia autorizzato dal network. La trasmissione in Live Link è riservata ai dipendenti Nova. OOC è possibile realizzare brevi filmati da pubblicare sul sito dell'associazione come notiziari in-gioco previo accordo con la Regia.

L'Abilità consente al giocatore di pubblicare, dopo ogni evento a cui partecipa come PG, tre "notizie" scritte tra le **notizie in-gioco** sul sito. Le notizie vengono pubblicate gratuitamente.

Medicare Ustioni (A, 300 Liv 2 solo E-gen e WFI)

Richiede *Pronto Soccorso* e un *medipack*

Permette, in 60 secondi, di trasformare una ferita da fuoco, acido, esplosione, freddo in una ferita normale, arrestando nel contempo il conteggio del dissanguamento o del coma.

Richiede l'uso di una benda (come nel caso di Pronto Soccorso) ed un medikit.

Medicina da campo (A, 500 Liv 4 solo E-gen e WFI)

richiede *Medicare ustioni*

Il medico sa arrangiarsi in qualsiasi momento con quello che ha sottomano: filo di ferro, nastro adesivo, fazzoletti usati, liquori e accendini. il medico può usare le proprie abilità di tecnomedicina anche in assenza di medikit, tuttavia il personaggio che riceve questo trattamento deve essere curato normalmente entro la fine dell'evento, altrimenti subisce una Menomazione Permanente alla locazione curata in questo modo. Se la locazione è la Testa o il Torso, il personaggio subisce una chiamata MORTAL appena prima del TIME OUT. Il pg che possiede questa abilità si considera che usa una carta energia in più oltre a quelle utilizzate per ogni abilità medica.

Nanochirurgia (A, 500 Liv 4 solo E-gen e WFI)

richiede *Tecnomedicina*

Il personaggio, in 5 minuti e strappando due cartellini Medikit (simulando con opportuni strumenti non affilati né appuntiti) può far guarire un pg da tutte le ferite fatali o normali riportando i PL di tutte le locazioni a 1. Utilizzando una carta Energia il tecnomedico può dimezzare il tempo del trattamento. Anche il ferito, se non in stato di coma, può utilizzare una carta energia; anche in questo caso il tempo si dimezza. **In ogni caso il tempo di cura non può mai scendere sotto il minuto.**

Questa abilità fornisce 3 ulteriori medikit al giorno.

Pistolero (500 Liv 1)

Richiede *ambidestria e addestramento: pistola*

Permette di utilizzare due pistole (leggere o pesanti) contemporaneamente.

Pronto Soccorso (300 Liv1)

richiede *triage*

Quest'abilità ha molteplici utilizzi.

- Impedisce che il PG assistito muoia dissanguato ed arresta il conto dei dieci minuti di coma prima della morte. L'intervento sulla ferita richiede 30 secondi, e comincia ad agire quando viene applicata una prova fisica plausibile: una benda, un legaccio, del nastro adesivo da carrozziere, ecc.) L'effetto continua finché rimane applicata, bloccando il conteggio al punto in cui si trovava al momento dell'uso dell'Abilità. Se chi usa l'abilità Pronto soccorso o il ferito utilizzano ciascuno UNA carta Energia i tempi di trattamento indicati si dimezzano; non è possibile usare entrambi una carta per ridurre ulteriormente il tempo di intervento. Se la benda o quant'altro viene rimossa dalla locazione, il conto dei 10 minuti riprende da dove era stato interrotto.
- Esaminando una locazione ferita per 30 secondi dichiarando OOC "pronto soccorso", permette anche di conoscere da quanto tempo è stata inferta.
- Permette di annullare gli effetti di Danni non letali (SUBDUE), svegliando il PG, mimando l'azione di risvegliare e curare il pg per 30 secondi.
- Con 60 secondi di medicazione e l'uso di una carta medikit trasforma una ferita Fatale in Normale ma dimezza il tempo rimanente di sanguinamento (se si tratta di un arto) o di coma (se la testa o il torso). Se chi usa l'abilità Pronto soccorso o il ferito utilizzano ciascuno UNA carta Energia i tempi di trattamento indicati si dimezzano; non è possibile usare entrambi una carta per ridurre ulteriormente il tempo di intervento.

Reporter Freelance (A, 250 Liv 2 solo Nova e Vidarmari)

Richiede *Tesserino giornalistico*

Consente al PG ((narrativamente o no ma richiede prop adatto, da cellulare con videocamera a macchina foto digitale) di realizzare un filmato di quanto accade e di inviarlo in un secondo momento ad un altro Reporter o direttamente ad un Network per la trasmissione. Senza questa abilità non è garantita né la pubblicazione del materiale né il pagamento di un compenso. Il giornalista Free Lance riceve un compenso aggiuntivo di 50 crediti per ogni Evento a cui partecipa ed invia almeno un filmato. I singoli filmati, in base all'importanza, verranno ricompensati diversamente. OOC è possibile realizzare brevi filmati da pubblicare sul sito dell'associazione come notiziari in-gioco previo accordo con la Regia. L'Abilità consente al

giocatore di pubblicare gratuitamente, dopo ogni evento a cui partecipa come PG, due brevi "notizie" scritte tra le **notizie in-gioco** sul sito.

Showdown (livello)

1: (A, 300 Liv 2 solo FDP e Cleric)

2: (A, 300 Liv 3 solo FDP e Cleric)

3: (A, 300 Liv 4 solo FDP e Cleric)

Il personaggio, in una situazione di minaccia, può, con la propria minacciosa presenza, mettere in fuga anche numerosi avversari. Assumendo una posa minacciosa e declamando una frase ad effetto (es. "Tu sei il male, io sono la Cura") può dichiarare tante chiamate **FEAR WILL (livello dell'abilità)** quante carte energia strappa.

Spadaccino (500 Liv 1)

Richiede *ambidestria* e *kali o kenjutsu*

Il personaggio può utilizzare due armi bianche (spade, mazze da baseball, pugnali) e in generale utilizzare tutte le Abilità di combattimento per le armi da corpo a corpo che saprebbe normalmente usare, con entrambe le mani contemporaneamente.

Tecnologia di base (200 Liv0)

Richiede *Utilizzare Computer*

Il personaggio ha un'infarinatura della tecnologia moderna e delle sue applicazioni. Acquistata da sola dà comunque una possibilità di ricevere informazioni base su attrezzature ad alta tecnologia esaminate.

Questa abilità rappresenta un prerequisito generico all'apprendimento di tutte le abilità tecniche, raccolte sotto la definizione "Specializzazione". Le specializzazioni possedute da un PG rappresentano i CAMPI in cui sa operare (un ottimo ingegnere meccanico può essere totalmente digiuno di elettronica, ad esempio).

In più, un'ulteriore sviluppo del PG è il suo "livello tecnico" che indica, nei suoi campi di specializzazione, il livello di complessità delle cose che sa fare (es. un buon meccanico di hoverbike sa mettere mano sia al motore che all'elettronica del mezzo con competenza, ma probabilmente non saprebbe che fare davanti ad un caccia vstol, una macchina assai più complessa). Il livello tecnico deve essere acquistato separatamente per ogni specializzazione

Le specializzazioni possibili sono:

- **Elettronica:** attivare, disattivare, riparare attrezzature elettroniche; serve anche a scassinare serrature elettroniche e ad utilizzare o rendere inoffensive attrezzature di sorveglianza elettronica
- **Meccanica:** attivare, disattivare, riparare attrezzature meccaniche; serve anche a scassinare serrature meccaniche
- **Nanotech:** analizzare, attivare, disattivare, ed in generale interagire con nanomacchine, matrici nanotecnologiche, attrezzature nanotecnologiche e sistemi wetware (armature subdermali, naniti antivirali ecc.)
- **Boomtech:** (analizzare, assemblare, disassemblare, disinnescare, innescare esplosivi)
- **Meganet:** la tecnologia della rete, prerequisito per un netrunner abile. Permette di interfacciarsi con la rete, utilizzare, scrivere o copiare programmi.
- **Cyberware:** riparare, installare e studiare apparati cyberware. Per aggiungere un componente ad un cyberarto basta questa specializzazione, per installare un arto su una persona occorre anche il supporto di un tecnomedico (invece per togliere l'arto... beh, dipende quanto ti sta a cuore il precedente proprietario).

I Livelli tecnici possibili sono 5 per ogni specializzazione (tecnologia base NON ha livelli tecnici); ogni livello superiore al primo ha come prerequisito il livello precedente.

Un pg con specializzazione tecnica può operare con competenza su oggetti (coperti dalle sue specializzazioni), di livello fino a 5 volte il suo livello tecnico (es. un esperto in boomtech con livello tecnico 3, può

disinnescare una bomba di livello fino al 15 con decenti possibilità di non lasciarci la pelle; un nanotecnologo di livello 2, non saprebbe come analizzare e trattare con le necessarie precauzioni una nanotossina sperimentale di livello 16).

Per interagire con un oggetto, un tecnico necessita:

- attrezzi adeguati (vedi lista oggetti)
- pezzi di ricambio adeguati (vedi lista oggetti)
- un minuto più un numero di minuti pari al livello di complessità dell'oggetto

Utilizzando una o due carte energia (massimo) il tecnico può dimezzare o ridurre ad un quarto il tempo di intervento, ma non potrà mai scendere sotto un minuto.

Ad esempio, per disinnescare un ordigno di livello 4 occorrono $1 + 4 = 5$ minuti di lavoro simulato, mentre utilizzando una carta energia ne basterebbero $(1 + 4) : 2 = 2,5$ minuti.

Le materie prime di un tecnico sono i "pezzi di ricambio" (vedi lista degli oggetti). Un tecnico all'inizio di ogni giorno di gioco riceve un pezzo di ricambio di un tipo a sua scelta per ogni livello di specializzazione posseduta

(es. elettrotech 2 e boomtech 3 = $2+3 = 5$ pezzi di ricambio per giorno di gioco).

Di seguito la lista delle specializzazioni e il loro costo\accessibilità:

Specializzazione: mechtech 1: (300 Liv1)

Specializzazione: mechtech 2: (300 Liv2)

Specializzazione: mechtech 3: (A, 500 Liv3)

Specializzazione: mechtech 4: (A, 500 Liv 4 solo Kagemori e Megatech)

Specializzazione: mechtech 5: (A, 500 Liv 5 solo Kagemori e Megatech)

Specializzazione: elettrotech 1: (300 Liv1)

Specializzazione: elettrotech 2: (300 Liv2)

Specializzazione: elettrotech 3: (A, 500 Liv3)

Specializzazione: elettrotech 4: (A, 500 Liv 4 solo Technotron)

Specializzazione: elettrotech 5: (A, 500 Liv 5 solo Technotron)

Specializzazione: Nanotech 1: (300 Liv1)

Specializzazione: Nanotech 2: (300 Liv2)

Specializzazione: Nanotech 3: (A, 500 Liv3)

Specializzazione: Nanotech 4: (A, 500 Liv 4 solo E-gen e WFI)

Specializzazione: Nanotech 5: (A, 500 Liv 5 solo E-gen e WFI)

Specializzazione: Meganet 1: (300 Liv1)

Specializzazione: Meganet 2: (300 Liv2)

Specializzazione: Meganet 3: (A, 500 Liv3)

Specializzazione: Meganet 4: (A, 500 Liv 4 solo Neurotech)

Specializzazione: Meganet 5: (A, 500 Liv 5 solo Neurotech)

Specializzazione: cyberware 1: (300 Liv1)

Specializzazione: cyberware 2: (300 Liv2)

Specializzazione: cyberware 3: (A, 500 Liv3)

Specializzazione: cyberware 4: (A, 500 Liv 4 solo Megatech)

Specializzazione: cyberware 5: (A, 500 Liv 5 solo Megatech)

Specializzazione: boomtech 1: (300 Liv1)

Specializzazione: boomtech 2: (300 Liv2)

Specializzazione: boomtech 3: (A, 500 Liv3)

Specializzazione: boomtech 4: (A, 500 Liv 4 solo Technotron e Kagemori)

Specializzazione: boomtech 5: (A, 500 Liv 5 solo Technotron e Kagemori)

Supercazzola (livello) (anche conosciuta come Fast Talk)

1: (A, 300 Liv 1 solo Nova e Vidarmari)

2: (A, 300 Liv 2 solo Nova e Vidarmari)

3: (A, 300 Liv 3 solo Nova e Vidarmari)

Permette, parlando per 10 secondi con un'entità senziente di utilizzare la chiamata **CONFUSE WILL (livello)**. In pratica il reporter parla così velocemente e confusamente da stordire l'interlocutore per un breve periodo (sempre 10 secondi). Esistono 3 livelli di questa abilità.

Tecnomedicina (500 Liv1)

Richiede *pronto soccorso* e un *medipack*

Con 2 minuti di trattamento simulato con opportuni oggetti: bende, cerotti, siringhe senz'ago, ecc.. guarisce un PL di una locazione ferita; non ha effetto sulle Ferite Fatali.

Strappare UN cartellino Medikit all'inizio del trattamento, momento in cui il conteggio del coma o del sanguinamento si interrompe. Se il trattamento viene interrotto prima del termine il medikit va perso ed il conteggio del coma ricomincia da dove era stato interrotto. Il personaggio ferito, se privo di sensi, si riprende al termine del primo minuto di cura ma subisce una chiamata weakness fino al termine del trattamento. L'abilità include una fornitura di 6 Medikit al giorno (carte da strappare al momento dell'uso). Utilizzando una carta Energia il tecnomedico può dimezzare il tempo del trattamento. Anche il ferito, se non in stato di coma, può utilizzare una carta energia; anche in questo caso il tempo si dimezza. **In ogni caso il tempo di cura non può mai scendere sotto il minuto.**

Tesserino giornalistico (A, 200 Liv 2 solo Nova e Vidarmari)

Richiede: *Utilizzare computer* e non è cumulabile con Licenza Investigativa

Consente al Personaggio di potersi presentare come Giornalista ed utilizzare le abilità indicate di seguito. Il Tesserino non concede vantaggi aggiuntivi (ad es. la libertà d'accesso ad aree riservate). L'Abilità consente al giocatore di pubblicare dopo ogni evento a cui partecipa come PG, una breve "notizia" scritta tra le **notizie in-gioco** sul sito. La notizia viene pubblicata dietro pagamento da parte del PG di 25 cr.

Triage (200 Liv0)

Richiede *Utilizzare Computer*

Questa abilità conferisce una minima competenza di fronte alle ferite. L'Abilità permette di esaminare una ferita e di stabilire immediatamente se la ferita è Fatale o normale, e quanti sono i PL nella locazione. Senza quest'abilità si capisce solo che la locazione ha subito dei danni, non è normalmente possibile stabilire con precisione l'entità della ferita. Per medicare effettivamente la ferita è necessaria una delle abilità di Tecnomedicina.

Utilizzare computer (100, Liv0)

Con questa abilità il personaggio è in grado di utilizzare attrezzature informatiche per semplici compiti: palmari, cellulari avanzati (tutte le funzioni che non sono telefonare, che è conoscenza di tutti, postazioni telematiche, analizzatori portatili (possono richiedere ulteriori abilità).

6.4 Lista degli Oggetti

Questo capitolo contiene la lista delle attrezzature comuni.

Per ogni oggetto vengono indicati il costo, le abilità necessarie per usarlo a pieno potenziale (nel caso delle armi), e la reperibilità. I livelli di reperibilità sono:

Rep 0: lo trovi nel distributore all'angolo della strada o al supermercato.

Rep 1: solo negozi specializzati, e non sempre ce l'hanno.

Rep 2: oggetto vietato o di difficile reperibilità.

Rep 3: prototipo gelosamente custodito dalla corporazione, dietro a una porta blindata, guardata a vista, e col campo minato davanti.

In generale per i personaggi non è quasi mai un problema reperire oggetti di livello 0 o 1, a meno che non siano in mezzo ad un bosco, ad esempio. Oggetti di livello 2 possono a volte essere reperiti o ricevuti come compenso attraverso le corporazioni, o trovati con un adeguato sovrappiù, al mercato nero. Oggetti di livello 3 raramente si vedono in giro e anche al mercato nero non si possono trovare senza i giusti agganci e un portafoglio molto ben farcito.

6.4.1 Armi

NB: tutte le armi da fuoco per le quali non viene specificata una gittata, hanno gittata 10 metri.

Pugnale (Rep 0, 100 Crediti)

Richiede *addestramento: kali*

Semplice arma da taglio dalle fogge più svariate, dal kukri nepalese al balisong thailandese, passando per il kbar occidentale. Infligge un danno **SINGLE**

Pugnale Monofilare (Rep 2, 500 Crediti)

Richiede *addestramento: kali*

Lama composta da ferrocaramica allineata molecolarmente: più dura, resistente ed affilata di qualsiasi lega solo metallica. Infligge danno **DOUBLE**

Vibropugnale (Rep 3, costo variabile)

Richiede *addestramento: kali*

Coltello monofilare con un generatore di campo a ultravibrazioni, capace di tagliare come burro anche le protezioni più pesanti. Infligge danno **TER**

E' un'arma molto rara e costosa e richiede un certo tempo perché il generatore entri in fase: richiede una batteria a protocarica al giorno per essere utilizzato. Il Cartellino della Protocarica dev'essere consegnato al time in alla regia se si intende utilizzare l'arma durante la giornata, altrimenti non sarà disponibile.

Spada (Rep 1, 200 Crediti)

Richiede *addestramento: kenjutsu*

Arma antica ed elegante, nelle fogge più svariate: dalla katana giapponese alla striscia rinascimentale europea, passando per il kopi egizio e la scimitarra araba. Infligge un danno **SINGLE**.

Spada Monofilare (Rep 2, 500 Crediti)

Richiede *addestramento: kenjutsu*

Come il pugnale monofilare, ma dalla lama assai più lunga, e quindi di difficile produzione. Infligge danno **DOUBLE**

Vibrolama (Rep 3, costo variabile)

Richiede *addestramento: kenjutsu*

Spada monofilare con un generatore di campo a ultravibrazioni, capace di tagliare come burro anche le protezioni più pesanti. Infligge danno **TER**.

E' un'arma molto rara e costosa e richiede un certo tempo perché il generatore entri in fase: richiede una batteria a protocarica al giorno per essere utilizzato. Il Cartellino della Protocarica dev'essere consegnato al time in alla regia se si intende utilizzare l'arma durante la giornata, altrimenti non sarà disponibile.

Arco (Rep 1, 400 Crediti)

Richiede *addestramento: arco*

L'arco è un'arma di antichissima origine. Nelle versioni moderne ha prestazioni simili a quelle di una arma da fuoco di piccolo calibro. Non è facilissimo da nascondere a causa dell'ingombro, ma ha il grosso vantaggio di essere totalmente silenzioso. Le frecce standard infliggono danno **SINGLE**.

Balestra (Rep 1, 400 Crediti)

Richiede *addestramento: arco*

La balestra rappresenta l'evoluzione dell'arco e si caratterizza da una forza di penetrazione Maggiore ma una portata ridotta (5 metri). I dardi standard infliggono danno **DOUBLE**.

Pistola (Rep 0, 200 Crediti)

Richiede *addestramento: pistole*

Tutti sanno che cos'è una pistola: arma da fuoco relativamente piccola, si usa con una sola mano e fa relativamente poco danno. E' piuttosto facile da nascondere anche sotto abiti eleganti da Funzionario Corporativo.

Una Pistola di piccolo\medio calibro infligge danno **SINGLE**

Pistola Pesante (Rep 1, 400 Crediti)

Richiede *addestramento: pistole*

La sorella maggiore della pistola: più grossa, pesante, meno maneggevole ma decisamente più efficace nel suo letale scopo: ficcare proiettili in corpo alla gente. Una Pistola pesante è ingombrante e più difficile da portare nascosta. Ma se hai una cosa del genere ci tieni a mostrarne le dimensioni. Infligge danno **DOUBLE**.

Non è possibile utilizzare due pistole pesanti contemporaneamente per un personaggio con forza 1.

Fucile (Rep 1, 500 Crediti)

Richiede *addestramento: fucile*

Dicono che sia nata quell'agente che ha detto al collega "allungami la pistola!" ma è ovviamente una battuta. Un fucile è un'arma da fuoco caratterizzata da una canna molto lunga, che permette ai proiettili di raggiungere velocità e distanze maggiori, quindi di provocare danni devastanti.

Arma lunga da fuoco. Infligge danno **TER**

Fucile d'assalto (Rep 2, 1000 Crediti)

Richiede *addestramento: fucile*

Arma lunga da fuoco automatica, il miglior amico del soldato di fanteria. Infligge danno **TER**; possibilità di effettuare chiamate **BURST**

Shotgun (Rep 1, 700 Crediti)

Richiede *addestramento: csw*

Il classico fucile a pompa; portata 5 metri, caricatore da 3 colpi. Infligge danno **ALL LOCATION SINGLE**.

Fucile antisommossa (Rep 1, 500 Crediti)

Richiede *addestramento: csw*

Arma specialistica dei corpi di polizia, simile ad uno shotgun, dotata di munizioni non letali. Portata 5 metri, caricatore da 3 colpi; infligge danno ALL LOCATION SUBDUE.

Arma da fuoco interfacciata (pistola o fucile) (Rep 2 o 3, Costo variabile)

Richiede *addestramento: pistola o fucile e connessione smart-gun*

Versione altamente tecnologica di arma da fuoco che contiene sistemi di girostabilizzazione che permettono ad un pg di mirare una specifica locazione.

Molto costoso e di difficile reperibilità.

6.4.2 Munizioni

Batteria (Rep 0, 50 Crediti)

Batteria standard utilizzabile con numerose attrezzature.

Protocarica (Rep 2, 300 Crediti)

Batteria high tech per cyberarmature e altre attrezzature evolute.

proiettili standard (Rep 0, 25 Crediti)

Proiettili standard per le armi da fuoco; danno a seconda dell'arma; il caricatore è da 9 proiettili o capacità massima dell'arma, a seconda di quale dei due è meno (es. in uno shotgun, il caricatore è da 3 colpi, poi è consumato).

proiettili 7,65mm APFSDS (Rep 2, costo variabile)

Proiettili per pistole leggere ad alta velocità con abbandono d'involucro; danno DOUBLE, caricatore da 3 colpi. Il caricatore è USURANTE 3 (vedi caratteristiche degli oggetti). Sono illegali e difficili da trovare.

proiettili 10mm HP (Rep 1, 100 Crediti)

Proiettili ad alto potenziale d'arresto per pistole pesanti; danno DOUBLE STRIKE DOWN

proiettili 4,45mm APFSDS (Rep 2, costo variabile)

Proiettili per Fucile o Fucile d'assalto ad alta velocità con abbandono d'involucro; danno QUAD, caricatore da 3 colpi. Il caricatore è USURANTE 1 (vedi caratteristiche degli oggetti). Sono illegali e difficili da trovare.

proiettili 12mm smoothbore (Rep 2, 200 Crediti)

Proiettili potenziati per Shotgun; danno ALL LOCATION DOUBLE; caricatore da 3 colpi; i colpi sono USURANTI 1.

freccia standard (Rep 0, 10 Crediti)

Freccia o quadrello a punta d'acciaio o tecnoceramica: usabile con arco o balestra. Il danno dipende dall'arma.

6.4.3 Armature

Le armature sono il miglior amico di un personaggio, insieme a buoni riflessi.

Le armature possono avere vari effetti su chi le porta, anche se generalmente hanno solo quello, non trascurabile di renderlo immune da alcune tipologie di danni.

Tutte le armature hanno alcune caratteristiche comuni:

Tipologia: Protezione o Tecnoarmatura

Categoria: leggera, media o pesante

Queste due caratteristiche, insieme, descrivono l'abilità necessaria per usare l'armatura; alcune armature possono avere altri requisiti (es. le armature stealth generalmente richiedono *specializzazione: nanotech*)

Altre caratteristiche possibili sono:

VP: in genere 1, 2 o 3

Riparabile X (tipo): numero e tipo di pezzi di ricambio necessari per ripristinare ogni singolo punto di protezione dell'armatura nel caso venga danneggiata.

Le armature devono essere correttamente rappresentate:

Armature Leggere: cuoio leggero, tessuto spesso o materiale plastico flessibile.

Armature medie: cuoio bollito, materiale plastico semirigido o tessuto spesso con placche rigide.

Armature pesanti: metallo o materiale plastico rigido, o materiale plastico semirigido di spessore minimo 1cm.

Le armature verranno comunque valutate dall'Organizzazione sulla base del loro impatto estetico, le definizioni fornite sopra sono puramente esemplificative. Esistono protezioni specifiche per ogni locazione (giubbotto, elmetto, gambali, ecc) o armature complete.

Il costo delle protezioni standard e la loro reperibilità, e come segue:

armatura VP1 (a locazione): Rep 0, 200 Crediti

armatura VP2 (a locazione): Rep 1, 400 Crediti

armatura VP3 (a locazione): Rep 2, 800 Crediti

Tenuta da Mimetizzazione termo-ottica (Rep 3, costo variabile)

Richiede: *Addestramento: tecnoarmature leggere e specializzazione: nanotech 1*

Questo è un particolare tipo di protezione; permette ad un personaggio di mimetizzarsi, risultando virtualmente invisibile (la presenza resta comunque percepibile attraverso gli altri sensi) agli altri giocatori. Il giocatore che la utilizza deve obbligatoriamente indossare un impermeabile trasparente con cappuccio. Il tempo impiegato ad indossarlo rappresenta il tempo di attivazione dell'attrezzatura. Una volta che l'abilità è attiva il personaggio può muoversi liberamente. La mimetizzazione comprende l'intero corpo del personaggio. Equipaggiamenti ed attrezzature sono invisibili SOLO SE sono coperti dall'impermeabile come, ad esempio, uno zaino indossato. Non è comunque possibile mimetizzare oggetti con una dimensione maggiore di una valigetta ventiquattrore. Il personaggio mimetizzato può essere individuato mediante apposite abilità oppure deducendone la presenza se nello spostarsi urta un oggetto o se fa rumore o parla.

6.4.4 Attrezzature Tecniche

Telefono Cellulare / PDA + abbonamento Corporativo (Rep 0, 50 Crediti)

Richiede: Utilizzare computer

Apparecchio telefonico con funzioni avanzate: permette di effettuare telefonate agli altri personaggi presenti nell'area di gioco a patto di avere il loro contatto. Si considera automatica la conoscenza dei nomi e dei recapiti dei PG impiegati nella propria corporazione e dei propri diretti superiori.

E' possibile effettuare quante chiamate si voglia agli altri Personaggi, ma è permesso solo un numero limitato di chiamate alla Corporazione per ogni evento a discrezione del Narratore che gestisce l'interazione.

FindMe (Rep variabile, costo variabile)

Si tratta di un dispositivo, grande come una carta di credito, che piegato in due, attiva un potente geolocalizzatore. Consente, ad esempio di essere rintracciati e soccorsi dalla più vicina squadra Aid-team. Il costo e la reperibilità dell'oggetto in se sono molto bassi: costo e reperibilità del servizio che forniscono varia enormemente a seconda del servizio richiesto.

Kit Attrezzi base (tipo) (Rep 1, 200 Crediti)

Set di attrezzi fondamentali per operare su oggetti mediante abilità tecniche.

I kit di attrezzi sono specifici per ogni specializzazione:

- meccanici
- elettronici
- demolizione
- nanotech
- cyberware

Il kit deve essere opportunamente simulato dal giocatore con attrezzi (veri o finti) e dispositivi con display elettronico (veri o finti).

Senza un kit della tipologia corretta, correttamente rappresentato e dotato di cartellino, non è possibile interagire con abilità tecniche su oggetti. E' possibile avere un'unica rappresentazione per kit di attrezzi di più specializzazioni, comprando IC separatamente

I singoli kit (es. un kit attrezzi meccanici + elettronici: cacciavite, pinze e cercafase)

Kit Attrezzi avanzati (tipo) (Rep 2, 600 Crediti)

Set di attrezzi avanzati, gioia ed orgoglio di qualsiasi tecnico degno del suo nome, che permettono di intervenire con maggior efficienza; un tecnico che utilizza una sua abilità tecnica con un kit di attrezzi avanzato della tipologia corretta, i considera aver utilizzato una carta energia in più oltre a quelle veramente utilizzate.

Kit Attrezzi da scasso base (Rep 1, 600 Crediti)

Un particolare set di attrezzi utilizzati specificamente per aprire serrature meccaniche e elettroniche: un kit di attrezzi da scasso base permette di ridurre notevolmente il tempo necessario all'apertura della serratura: 15 secondi per livello. Da utilizzare INSIEME ad un kit attrezzi de tipo corretto per la serratura da scassinare.

Kit Attrezzi da scasso avanzati base (Rep 2, costo variabile)

Richiede *kit attrezzi da scasso base*

Un particolare set di attrezzi utilizzati specificamente per aprire serrature meccaniche e elettroniche: un kit di attrezzi da scasso avanzato permette di togliere 3 livelli alla difficoltà dell'intervento. Da utilizzare INSIEME ad un kit attrezzi de tipo corretto per la serratura da scassinare.

Pezzi di ricambio (tipo) (Rep 0, 25 Crediti)

Elementi fondamentali per riparare o modificare un'attrezzatura tecnologica, senza, un tecnico non può fare molto.

Esistono tre tipologie di pezzi di ricambio:

- NANO
- MECH
- ELETTRICO

In generale sul cartellino oggetto su cui si vuole intervenire c'è indicato il tipo e numero di pezzi di ricambio necessari (es. su un cartellino "corazza subdermale: torso" vi è indicato "riparabile 1 (nano)" questo vuol dire che per ripristinarla, occorre un pezzo di ricambio di tipo "nano").

6.4.5 Attrezzature Mediche

Medipack (Rep 1, 200 Crediti)

Set di attrezzi fondamentali per utilizzare abilità mediche: scanner biologico, pinze, bisturi, siringhe, ecc.

Medikit (Rep 0, 25 Crediti)

Richiede possesso di un medipack

Medicinali e nanomacchine mediche necessarie a curare ferite, neutralizzare veleni e combattere malattie.

Al time in ogni giocatore in grado di usarli riceve:

- 6 Medikit nuovi, se dispone di Tecnomedicina
- 9 Medikit nuovi se dispone di Chirurgia d'Urgenza
- 12 Medikit nuovi se dispone di Nanochirurgia

E ne può comprare extra.

6.4.6 Cyberware

Cyberbrain (processore neurale) (Rep 0, 100 Crediti)

Il Cyberbrain rappresenta in gioco la connessione tra il cervello del PG ed un computer. L'interfaccia fisica va rappresentata OOC con un'opportuna simulazione. In mancanza di una rappresentazione fisica, l'interfaccia andrà rappresentata opportunamente con del trucco, disegnando sulla nuca o in altra parte del corpo uno o più rettangoli delle dimensioni di una porta USB, corredati di scritte che le identifichino come "MMI" o interfaccia fisica.

Un personaggio dotato di cyberbrain può subire attacchi da parte di altri PG dotati dello stesso dispositivo e dell'abilità Cyberbrain hacking (vedi cyberware).

Il Cyberbrain standard dispone di 4 porte di connessione. Si possono combinare quindi fino a 4 tipi diversi di cyberware, quelli multipli (arti, cyberottiche, ecc) occupano una "porta" per ogni tipo.

Durante l'utilizzo può essere posto in due modalità:

- modalità normale, in cui tutti i dispositivi connessi e le abilità che utilizzano il Cyberbrain come pre-requisito si possono usare normalmente;
- modalità autistica in cui il Cyberbrain non comunica con l'esterno ed è parzialmente disattivato.

Non si può rimuovere senza uccidere il portatore e danneggiare irrimediabilmente il Cyberbrain. Consente anche di utilizzare il programma Western union. E' estremamente comune e diffuso anche per il costo non eccessivo.

Amplificatore di Riflessi (Rep 1, 500 Crediti)

Richiede: *cyberbrain*

Permette di diminuire i tempi di reazione del Personaggio. Consente, utilizzando UNA sola carta energia di schivare un singolo proiettile dichiarando DODGE NO EFFECT mentre si strappa il cartellino e contestualmente alla chiamata di danno.

Occupava una porta di connessione.

Amplificatore di Riflessi Avanzato (A)

Richiede: *cyberbrain*

Permette di diminuire i tempi di reazione del Personaggio. Consente, utilizzando DUE carta energia di schivare tutti i proiettili diretti al PG per una durata di 15 secondi, dichiarando DODGE, NO EFFECT PER 15 SECONDI mentre si strappano i cartellini e contestualmente alla chiamata di danno. Permette anche di evitare le raffiche (chiamata BURST).

Cyberottica ad intensificazione

Richiede: Cyberbrain

Occhio artificiale che permette di vedere in situazioni narrative di buio mediante amplificazione della luce presente. Si può utilizzare un solo tipo di cyberottica per occhio. Entrambe le cyberottiche occupano globalmente una porta.

Cyberottica radar (Rep 2, 750 Crediti)

Richiede: Cyberbrain

Permette di individuare personaggi che utilizzano la mimetizzazione termo-ottica. A discrezione del narratore può consentire di individuare dispositivi elettronici trasmettenti.

Si può usare un solo tipo di cyberottica per occhio.

Connessione Smart gun (Rep 2, 500 Crediti)

richiede *Cyberbrain e addestramento :Pistole oppure Fucili*

Il personaggio è capace di mirare ad una specifica Locazione o ad un oggetto. Deve dichiararlo quando spara: es. "connessione smart gun, single al braccio destro".

Occupava una porta di connessione e richiede un'arma interfacciata (pistola, pistola pesante, fucile o fucile d'assalto) per essere usata.

Swift chip (Rep 1, 500 Crediti)

Richiede: *Cyberbrain*

Il personaggio che possiede questo innesto è più difficile da trattenerne fisicamente ed è in grado di divincolarsi da una forza equivalente a quella di due persone. Occorrono quindi due persone per trattenerlo.

Tasca subdermale (Rep 2, 400 Crediti)

Piccolo contenitore sigillato che permette di nascondere un oggetto. Viene innestato chirurgicamente (di solito nell'addome) e contiene un oggetto di dimensione massima di 10 cm per qualsiasi lato. E' invisibile dall'esterno. OOC e' un sacchetto di 10x10 cm corredato di cartellino, va portato con se ma ovviamente può essere nascosto.

Equalizzatore audio

Richiede: *cyberbrain*

Si tratta di un dispositivo installato nell'orecchio interno che permette di amplificare alcune frequenze audio. Si tratta di un'abilità narrativa: in presenza di un narratore consente di ascoltare conversazioni di personaggi lontani (fino a una cinquantina di metri) o anche di intercettare comunicazioni radio a breve distanza dalla fonte o percepire meglio i suoni presenti nell'ambiente. Occupa una porta di connessione.

Amplificatore olfattivo (Rep 1, 300 Crediti)

Richiede: *cyberbrain*

Amichevolmente detto "segugio": consente, analizzando l'aria, di individuare i feromoni emessi dagli esseri viventi, consentendo (OOO a discrezione del Narratore) di seguire le tracce lasciate da qualcuno. Occupa una porta di connessione.

Dispositivo di blocco (Rep 2, costo variabile)

Richiede: Tecnologia di base

Piccolo dispositivo che, se connesso alla MMI del Cyberbrain provoca l'istantanea paralisi dei muscoli volontari e dei cyber-arti del soggetto. Il PG rimane immobilizzato e muto finché il dispositivo non viene rimosso. Il Personaggio subisce le chiamate PARALYZE HACK 6 e MUTE HACK 3.

Mano Svizzera (tipo) (Rep 1, costo variabile)

Richiede *cyberbrain*

Le dita contengono una serie di attrezzi di una o più tipologie, avanzati o meno. Il Personaggio può utilizzare le relative abilità anche se non è in possesso della rappresentazione fisica degli attrezzi. Contrariamente ad altri upgrade per il braccio, può installare anche senza cyber-braccio base ma comunque richiede il Cyberbrain per poter essere utilizzata.

Modelli avanzati possono contenere più tipologie di attrezzi e anche kit di attrezzi avanzati. Una mano con un singolo set di attrezzi base, costa 300 Crediti.

Cyber-arto base (Rep 1, 500 Crediti)

Richiede *cyberbrain*

Consente di sostituire un arto con uno artificiale. L'arto artificiale ha le stesse caratteristiche di uno naturale ma se viene danneggiato non causa una ferita (ha VP1 e 2 PL). Se il VP va a zero l'arto può essere riparato solo utilizzando Specializzazione: Cyberware. La riparazione richiede 2 minuti di analisi per determinare l'entità del guasto e 2 minuti di riparazione effettiva per PL danneggiato. Si possono montare fino a TRE moduli accessori per ogni arto. Se si possiedono più cyber-arti gli accessori vanno acquistati separatamente per ogni arto, esclusi quelli che si innestano sulle gambe, che funzionano per entrambe.

Muscoli idraulici (Rep 1, 300 Crediti)

richiede *cyber-arto base - braccio*

Dà al cyber-arto l'equivalente dell'abilità Muscoli Trapiantati (non cumulabile). Se si possiedono due cyber-braccia l'abilità va acquistata separatamente per ogni arto e corrisponde all'abilità Innesto Muscolare.

Muscoli idraulici potenziati (Rep 2, 600 Crediti)

richiede *cyber-arto base - solo gambe e muscoli idraulici*

Se il personaggio possiede due cyber-gambe gli dà la possibilità di fare un passo supplementare di salto dopo aver saltato ostacoli simulati (botole, ecc).

Corazza per Cyberarto (Rep 2, 500 Crediti)

richiede *cyber-arto base*

Dà al Cyber-arto Protezione 2.

Cyberdetector (Rep 2, 300 Crediti)

Richiede *cyber-arto base - solo braccio*

Consente al PG di capire, con 10 secondi di contatto non interrotto, se la locazione toccata contiene cyberware. I nano-virus o il wetware NON vengono rilevati da questa abilità.

LaserFinger (Rep 2, 500 Crediti)

Richiede *Cyber-Arto Base - braccio oppure Mano Svizzera*

Consente al PG di liberarsi da corde che lo tengono legato ed in generale si può impiegare come laser. Ci si può anche affettare il salame (se lo trovate di vero porco). Il giocatore deve rappresentare fisicamente l'arto con un classico puntatore a diodo laser, l'impiego di esso dovrà essere al massimo di 30 secondi e con tutte le cautele del caso: NON puntare negli occhi.

Mano Pesante (Rep 2, 500 Crediti)

Richiede *Cyber-arto base - braccio e Muscoli idraulici* sullo stesso arto

Il pugno del personaggio è molto più pesante del normale. Permette di effettuare la chiamata SHATTER su oggetti inanimati di media robustezza (un tavolo, una porta di legno, il vetro di un'auto).

Mano- rampino (Rep 2, 500 Crediti)

richiede *muscoli idraulici*

Consente di arrampicarsi su una parete per superare un ostacolo. Naturalmente si aggira l'ostacolo camminando normalmente OOC, salendo dalla via più comoda e il tempo impiegato rappresenta il tempo della scalata.

6.4.7 Wetware e Nanotecnologie

Non richiedono pre-requisiti per l'impianto. Contrariamente al cyberware non vengono innestati chirurgicamente e non si possono rimuovere.

Corazza Subdermale (Rep 1 o 2, costo variabile)

Questa abilità aumenta di uno i punti locazionali del personaggio portandoli da uno a due, per ognuna delle locazioni a cui viene applicata. Si tratta di un nano-virus e non interagisce col Cyberbrain.

Se danneggiata, deve essere riparata da un tecnico con specializzazione "wetware".

E' necessario installare la corazza al torso prima degli arti e della testa. I dati del corpetto di corazza subdermale sono: **Rep 1, 450 Crediti**

Organi interni schermati (Rep 3, 2000 Crediti)

Una modifica genetica profonda, crea ridondanze degli organi interni, aggiungendo un pl al torso del personaggio. Può essere riparata come per la corazza subdermale da un tecnico con specializzazione "wetware" oppure "curata" da un tecnomedico con l'abilità di tecnomedicina. Si tratta di un nano-virus e non interagisce col Cyberbrain.

Muscoli Trapiantati (Rep 1, 1000 Crediti)

Questo innesto permette al personaggio di sopportare notevoli sforzi fisici ed è quindi in grado di trasportare da solo e a piena velocità un altro personaggio e in generale si considera avere la forza di due uomini (FORZA 2)

Innesto Muscolare (Rep 2, 1500 Crediti)

Il personaggio si considera avere la forza di tre uomini (FORZA 3)

Arto Clonato (Rep 2, 1000 Crediti)

Permette di sostituire un arto perso o menomato con un nuovo arto vivo clonato.

6.4.8 Programmi

Di seguito i programmi più comuni coi relativi costi. Si tratta di costi per le versioni standard. Tutti i programmi (tranne Western Union) richiedono *Cyberbrain* e una qualunque Interfaccia Neurale.

Ogni programma (salvo dove indicato diversamente) richiede un tempo di caricamento di 10 secondi al termine dei quali si attiva. Per utilizzare un programma è necessario possedere il relativo cartellino nel raccoglitore "Memoria RAM".

Ogni netrun effettuata, e quindi l'uso dei programmi (a parte Western Union) richiedono la presenza di un Narratore.

Programmi legali

Backtrace (Rep 1, 200 Crediti, liv 9)

Funziona come un segugio: permette (a discrezione del narratore) di seguire un netrunner e di individuare i punti in cui si è connesso e sconnesso.

Big Brother V1 (Rep 1, 200 Crediti, liv 8)

Consente di utilizzare eventuali telecamere presenti entro 5 metri (o nello stesso locale) dal giocatore in netrun o collegarsi alle cyberottiche di un altro personaggio di livello 10 o inferiore. In pratica il giocatore può comportarsi come se il suo PG vedesse cosa c'è effettivamente nella stanza. Normalmente il giocatore in netrun è tenuto ad ignorare quanto succede nella stanza in cui si trova: utilizzando questa abilità può evitarlo.

Binder (Rep 1, 200 Crediti, liv 6)

Necessario per trasferire informazioni dalla Rete direttamente in una locazione vuota nella Memoria RAM del personaggio. Il trasferimento di ogni programma richiede l'uso di una Carta Energia e non ha tempo di caricamento.

CarbonCopy V1 (Rep 1, 300 Crediti, liv 7)

Permette di copiare programmi di complessità massima 5 da Memoria Permanente a RAM o viceversa. La copia richiede 1 minuto di tempo di connessione per livello del programma. OOC occorre richiedere un cartellino programma vuoto alla regia e trascrivere le informazioni relative al programma da copiare. (secondo Valdor è un po' sgravato, cerchiamo di limitarlo in qualche modo? Tipo necessita di qualcosa d'altro per essere usato o simile? Nd GX)

Datapack da combattimento R1 (Rep 1, 600 Crediti, liv 08)

Permette durante una netrun di utilizzare l'equivalente virtuale di una pistola leggera, se il PG possiede l'abilità per usarla nella vita reale (almeno addestramento base: armi da fuoco). L'arma può essere usata solo per colpire altri PG che si trovano in quel momento in Rete; il danno base è HACK SINGLE e l'arma ha un numero di proiettili infinito. L'arma viene generata al momento dell'uso del programma; se viene utilizzata la stessa arma che il PG usa nella vita reale, il cartellino dell'arma "reale" rimane con il suo corpo.

Datapack da combattimento K1 (Rep 1, 600 Crediti, liv 08)

Permette durante una netrun di utilizzare l'equivalente virtuale di un coltello o arma da corpo a corpo corta, se il PG possiede l'abilità per usarla nella vita reale (almeno addestramento base: armi antiche). L'arma può essere usata solo per colpire altri PG che si trovano in quel momento in Rete; il danno base è HACK SINGLE. L'arma viene generata al momento dell'uso del programma; se viene utilizzata la stessa arma che il PG usa nella vita reale, il cartellino dell'arma "reale" rimane con il suo corpo.

Dead man walking (Rep 1, 250 Crediti, liv 8)

Permette alla Carta Presenza di essere spostata seguendo le regole per il trasporto di un personaggio (la Carta Presenza è la rappresentazione fisica del corpo) senza perdere la connessione. Come nella netrun normale il giocatore deve ignorare cosa avviene nella stanza dove si trova la Carta Presenza, ma è in grado di capire se il "corpo" viene ferito o subisce altri tipi di interazioni fisiche: può ad esempio rispondere ad una domanda.

Deflettore v1 (Rep 1, 400 Crediti, liv 8)

Funziona come un'armatura virtuale: equivale ad una protezione con VP1 su tutto il corpo contro danni provocati da un arma del Datapack da combattimento.

Deflettore v2 (Rep 2, 800 Crediti, liv 16)

Versione avanzata del deflettore: equivale ad una protezione con VP2 su tutto il corpo contro danni provocati da un arma del Datapack da combattimento.

Femto (Rep 1, 100 Crediti, liv 4)

Permette di modificare i dati presenti in un archivio, lasciando però una traccia visibile della manipolazione.

Firewall (Rep 1, 400 Crediti, liv 9)

Impedisce agli altri netrunner di vedere il personaggio che lo utilizza. Il suo uso rallenta il movimento: il giocatore può fare al massimo un passo ogni secondo mentre il programma è attivo, per il resto può agire normalmente. Richiede 5 secondi di attivazione e la disattivazione è istantanea. Deve essere disattivato per utilizzare un qualsiasi altro programma. Viene rappresentato mettendo entrambe le braccia coi pugni chiusi diagonalmente sul petto.

Muro di Specchi v1 (Rep 2, 800 Crediti, liv 14)

Equivale all'abilità corazza subdermale su tutto il corpo contro danni provocati da un arma del Datapack da combattimento.

Picklock v1 (Rep 1, 100 Crediti, liv 6)

Tramite una Carta energia per livello della periferica da controllare permette di manipolare un dispositivo elettronico connesso alla rete. Permette anche di bypassare un Firewall di Livello 5 o inferiore. Il livello della periferica è indicato sul fronte del cartellino per periferiche semplici. Per periferiche complesse il livello è indicato sul retro e per poterlo leggere è richiesto o il programma Sniffer o l'abilità Analista Software.

Sniffer (Rep 1, 200 Crediti, liv 3)

Consente, esaminando un nodo della Meganet, di capire che tipo di protezioni sono attive sullo stesso. OOC permette di leggere il retro del cartellino relativo.

Track eraser (Rep 1, 500 Crediti, liv 8)

Permette di cancellare le proprie tracce nella Rete. Va attivato all'inizio della Netrun e deve funzionare per almeno 5 minuti prima di potersi scollegare.

Traslocatore (Rep 2, 400 Crediti, liv 13)

Funziona come l'abilità Amplificatore di Riflessi rispetto agli attacchi, con le armi del Datapak da Combattimento, che avvengono durante la netrun.

Waterfall (Rep 1, 500 Crediti, liv 12)

Usando DUE carte energia permette di abbattere un Firewall di livello 10 o inferiore.

Utilizzando TRE carte energia è possibile abbattere un Firewall di livello 15 o inferiore; ulteriori livelli si possono raggiungere aggiungendo una carta energia per livello o avvalendosi della collaborazione di un altro netrunner se si possiede l'abilità generica Collaborazione.

Western Union (Rep 0, 50 Crediti, liv 3)

Permette di inviare brevi messaggi ad altri personaggi presenti nella lista dei contatti. La lista dei contatti deve essere consegnata alla regia prima dell'inizio dell'evento. Il giocatore deve accordarsi con tutti gli appartenenti alla lista. Per attivarne l'abilità e mandare un messaggio il Netrunner deve connettersi alla Rete. Non è visibile agli altri giocatori che non appartengano alla stessa lista dei contatti. Può avvicinarsi ai giocatori della lista per comunicare con loro, ma questi devono continuare ad agire nel mondo reale senza possibilità di risposta, a meno di non attivare a loro volta la modalità di invio di Western Union. I personaggi che ricevono i messaggi possono rispondere solo se dispongono a loro volta dell'abilità Western Union. Questo programma si può installare anche nel processore neurale base.

Programmi illegali

Contrariamente a quelli precedentemente elencati, i programmi che seguono non sono facilmente reperibili sul mercato; sono perciò molto costosi e di difficile reperibilità

Cyberbrain hack (Rep 3, costo variabile, liv sconosciuto)

Consente di penetrare, attraverso il Processore Neurale nella mente di un altro netrunner.

Permette al netrunner di effettuare, usando 2 carte energia, una chiamata HACK DOMINATION WILL 2 della durata di 5 minuti su un personaggio-vittima. Utilizzando tre carte energia la durata si può portare a 10 minuti. Entrambi i personaggi devono essere tra loro visibili, ovvero trovarsi in netrun e ad una distanza massima di 9 metri l'uno dall'altro.

Data Pump (Rep 2, costo variabile, liv sconosciuto)

Permette di trasferire istantaneamente, utilizzando 2 carte energia, tutto il contenuto della RAM di un altro netrunner nella propria Memoria Permanente. Il bersaglio deve effettuare un Logout forzato al termine (subendo la relativa chiamata weakness). Tutti i netrunner nel raggio di tre metri si accorgono di questa operazione. Per poterla utilizzare il giocatore deve appoggiare entrambe le mani sulle spalle del bersaglio e informare bersaglio e narratore dell'uso dell'abilità. Il bersaglio può impedire la copia utilizzando 2 carte energia

per ogni programma trasferito. Il blocco del trasferimento obbliga il pg che preleva il programma a passare al successivo.

Overloader (Rep 3, costo variabile, liv sconosciuto)

Consente di sovraccaricare il Processore Neurale di un altro netrunner. L'attaccante, usando 3 carte energia dichiara HACK ZERO ALLA TESTA WILL 3. Il bersaglio subisce gli effetti di una chiamata ZERO alla testa a meno che non la contrasti utilizzando 3 carte energia.

FastCopy (Rep 2, costo variabile, liv sconosciuto)

Funziona come il programma CarbonCopy ma consente di copiare un programma di livello fino a 10 e più rapidamente che con il programma base. OOC nel tempo necessario a trascrivere il cartellino.

Yocto (Rep 2, costo variabile, liv sconosciuto)

Permette di modificare i dati contenuti in un archivio in modo non individuabile.

6.4.9 attrezzature per Netrunner

Archivio Offline (Memoria Permanente) (Rep 2, 300 Crediti)

richiede *Memoria RAM*

L'archivio offline permette di memorizzare un ampio numero di programmi.

E' raggiungibile in qualsiasi momento della Connessione da parte del Netrunner e solo il legittimo proprietario può accedervi al contenuto. Il suo utilizzo richiede 30 secondi per eseguire l'autenticazione ed ulteriori 30 secondi per ogni programma trasferito da e nell'archivio.

Connessione Neurale (Rep 1, 200 Crediti)

richiede *Tecnologia Avanzata - Net*

Consente al personaggio di connettersi alla Rete e di apparire in rete col proprio avatar virtuale. E' inoltre possibile connettersi direttamente al cyberbrain di un altro personaggio consenziente o incosciente in modalità netrun. Se il Cyberbrain dell'altro personaggio è in modalità autistica il netrunner che si connette si trova di fronte un Firewall.

Connessione Neurale Wireless (Rep 2, 350 Crediti)

Consente la connessione senza bisogno di un terminale fisso. Funziona solo se c'e' un hotspot vicino (a discrezione del narratore).

Cyberbrain Scanner (Rep 2, 500 Crediti)

Permette di rilevare, nel raggio di 3 metri dall'utilizzatore, la presenza di personaggi dotati di Cyberbrain e conoscerne la modalità di funzionamento. I giocatori sono tenuti a mostrare SOLO al PG che dichiara CYBERBRAIN SCAN il colore del cartellino di stato del proprio Cyberbrain.

Espansione di Memoria RAM (Rep 2, 300 Crediti)

richiede *memoria RAM*

Fornisce 3 slot di informazione aggiuntivi di memoria RAM.

Eye of the Beholder (Rep 1, 350 Crediti)

Richiede *Tecnologia base*

Permette di partecipare ad una netrun in modalità spettatore, senza alcun tipo di ritorno sensoriale. Si effettua indossando un apposito casco. Il Personaggio può vedere gli altri netrunner all'interno della locazione ma non può in alcun modo interagire con essi.

La presenza dell'apposito terminale è a discrezione del narratore.

Memoria RAM (Rep 1, 200 Crediti)

Permette di caricare fino a 3 programmi in memoria e utilizzarli durante la netrun. Richiede 1 minuto per il caricamento di qualsiasi dato. Espandibile soltanto UNA volta con un Espansione di Memoria RAM. Selezionando l'abilità occorre indicare quali programmi conterrà di base. La sostituzione di un programma con un altro dall'archivio personale del Netrunner richiede 30 secondi.

Neural Security (Rep 2, 500 Crediti)

Funziona da protezione verso l'uso dello Scrambler Neurale. Il giocatore bersaglio dell'attacco dichiara NO EFFECT alle chiamate con WILL 1 e non le subisce automaticamente, mentre deve strappare UNA carta energia per resistere alle chiamate con WILL 2. In pratica riduce di 1 il numero di carte necessario per contrastare i poteri con natura HACK. Solo quando derivano dall'uso dell'abilità Scrambler Neurale.

Ricercatore di Rete (Rep 1, 100 Crediti)

Il personaggio può connettersi alla rete mondiale, senza l'utilizzo di cavi, per ricercare informazioni. Il tempo minimo di connessione è 5 minuti, durante i quali il personaggio non può interagire in nessun modo con gli altri: deve simulare una profonda concentrazione. Se viene colpito o parla durante i 5 minuti la connessione è fallita e deve ricominciarla. Al termine il giocatore può, ponendo una domanda, conoscere alcune informazioni sulla trama a discrezione del narratore.

Scrambler Neurale (Rep 2, 500 Crediti)

Permette di disturbare i segnali di un Processore neurale. Toccando o puntando un altro personaggio (distanza massima 10 metri), e strappando una carta energia, questi subisce l'effetto di una qualsiasi chiamata tra:

- HACK DISTRACT WILL 1
- HACK FUMBLE WILL 1
- HACK CONFUSE WILL 1

Scelte a discrezione del lanciatore.

Nota: il personaggio bersaglio subisce l'effetto solo se e' dotato del Processore Neurale, e questo non è in modalità autistica. E' possibile verificare se un personaggio è dotato di tale innesto utilizzando il Cyberbrain Scanner, per esempio.

6.4.10 Droghe e Farmaci

Consentono al personaggio di migliorare temporaneamente alcune caratteristiche, senza aver bisogno dei pre-requisiti delle stesse. Salvo diversa indicazione gli effetti durano 10 minuti dall'assunzione (ovvero dal momento in cui si strappa il cartellino). Ogni droga ha un effetto primario e degli effetti collaterali, contrastabili spendendo una carta energia. Effetti primari e collaterali durano entrambi 10 minuti (per un totale di 20). Sono tutte monouso ed acquistabili solamente in gioco (o mediante richiesta alla regia o interazione diretta IC).

OOC: occorre usare una penna a scatto ed agganciare il cartellino della sostanza alla clip. Per somministrarla occorre che il PG sia consenzente o in stato di incoscienza o immobilizzato, appoggiare la biro ad una gamba o a un braccio quindi strappare il cartellino. Informare un narratore dell'uso dell'oggetto **E** indicare sul retro l'ora a cui e' stato utilizzato. Ogni droga o farmaco ha assegnati diverse caratteristiche:

- tempo di assorbimento: il tempo che bisogna aspettare perchè faccia effetto
- tempo di metabolizzazione: il tempo per cui durano gli effetti
- soglia di sovradosaggio: il numero di utilizzi nella giornata di gioco oltre il quale si subiscono gli effetti alla voce "sovradosaggio"
- soglia di overdose: il numero di utilizzi nella giornata di gioco oltre il quale si subiscono gli effetti alla voce "overdose"
- effetto: l'effetto che si ottiene assumendola
- effetti collaterali: gli effetti collaterali che si hanno al termine del tempo di metabolizzazione
- sovradosaggio: gli effetti tossici che si hanno abusandone (superando la soglia di sovradosaggio)
- overdose: gli effetti che si hanno quando si va in overdose (superando la soglia di overdose)
- tossicità: il numero di dosi di Antidoto o la combinazione di Antidoto e Carte Energia necessaria ad eliminare l'effetto

Tutti gli effetti delle droghe sono di natura POISON (quindi qualunque meccanica renda immuni alla natura POISON rende immuni agli effetti, sia negativi che positivi).

Sul retro del cartellino oggetto che identifica droghe e farmaci (tranne nel caso della Neoadrenalina e del Caff-pow, di uso comune) vi è la descrizione precisa del funzionamento della sostanza, leggibile solo mediante l'abilità Farmacologia.

Per annullare gli effetti delle sostanze tossiche sul PG bisogna raggiungere il valore di Tossicità (indicato sul cartellino della sostanza nella forma X(Y)) mediante l'uso di una somma di Dosi di Antidoto e Carte Energia pari al valore X e che deve obbligatoriamente comprendere un numero di Dosi di Antidoto pari al valore Y. L'effetto è immediato e, a discrezione del Narratore, annulla anche gli effetti secondari.

Ad Esempio:

per eliminare un Veleno con Tossicità 1(1) e' necessario impiegare una dose di Antidoto. per una sostanza con Tossicità 6(4) e' necessario impiegare come minimo 4 dosi di antidoto e 2 carte energia, oppure 5 dosi di Antidoto ed 1 Carta Energia o 6 dosi di Antidoto e nessuna Carta Energia.

per un Veleno di Tossicità 10(3) e' necessario impiegare come minimo 3 dosi di Antidoto e 7 Carte Energia, o 4 dosi di antidoto e 6 Carte Energia e così via.

Tuttavia, anche sostanze che danno normalmente effetti tra loro opposti possono essere usate come antidoti l'una dell'altra, ma una singola Dose della Sostanza in oggetto rimpiazza tutte quelle dell'Antidoto, mantenendo però gli effetti collaterali di **entrambe** le sostanze assunte.

Caf-pow! (solo per pg di origine russa, sostituibile con VODKA) (Rep 0, 25 Crediti)

Bibita energetica: permette di recuperare una carta energia spesa. Si può rappresentare fisicamente con una comune lattina, bottiglietta, bicchiere con cannuccia... quel che vi pare adatto a rappresentare una bevanda, munita di apposito cartellino fornito dalla regia. Occorre informare il Narratore dell'uso della sostanza e consegnargli il cartellino.

Non si possono assumere più di tre dosi contemporaneamente, pena una chiamata POISON FUMBLE della durata di 1 minuto. Le conseguenze dell'abuso oltre le dosi consigliate di Caff-pow! sono a discrezione del narratore.

assorbimento: -

metabolizzazione: -

effetto: recupera una carta energia spesa

effetti collaterali: -

soglia di sovradosaggio: 2/minuto

sovradosaggio: POISON FUMBLE per 1 minuto (il Personaggio ha incontrollabili tremori alle mani che gli impediscono di tenere in mano oggetti).

soglia di overdose: 6/giorno

overdose: POISON CONFUSE per 30 minuti

tossicità: 1(1)

Neoadrenalina (Rep 1, 200 Crediti)

Conferisce gli effetti dell'abilità Muscoli trapiantati per 10 minuti, al termine dei quali il personaggio subisce una chiamata WEAKNESS.

assorbimento: immediato

metabolizzazione: 10 minuti

effetto: conferisce l'abilità "Muscoli trapiantati"

effetti collaterali: POISON WEAKNESS

soglia di sovradosaggio: 5/giorno

sovradosaggio: 2 CHIAMATE SUBDUE agli arti.

soglia di overdose: 10/giorno

overdose: ALL LOCATION ZERO

tossicità: 3(2)

Morpheus (Rep 2, costo variabile)

Potente sedativo. Si presenta sotto forma di siringa spray (OOC simulabile con una penna a scatto). Dopo 30 secondi dalla somministrazione il personaggio subisce una chiamata POISON SLEEP della durata di 10 minuti.

assorbimento: 30 secondi

metabolizzazione: 10 minuti

effetto: POISON SLEEP

effetti collaterali: CONFUSE al risveglio (durata 10 secondi)

soglia di sovradosaggio: -

sovradosaggio: -

soglia di overdose: 5/giorno

overdose: ALL LOCATION ZERO

tossicità: 3(2)

Midnight kiss (Rep 2, costo variabile)

Rende immuni alla chiamata FEAR per 10 minuti. Al termine dell'utilizzo il personaggio subisce gli effetti di una chiamata SLEEP WILL 1. Utilizzabile 2 volte al giorno senza effetti aggiuntivi. Al terzo utilizzo funziona ma dopo l'uso il PG subisce la chiamata POISON SLEEP. Se persiste nell'uso, la chiamata diventa POISON FATAL.

assorbimento: immediato

metabolizzazione: 10 minuti

effetto: immunità alla chiamata FEAR

effetti collaterali: POISON SLEEP WILL 1

soglia di sovradosaggio: 2/giorno

sovradosaggio: POISON SLEEP

soglia di overdose: 3/giorno

overdose: POISON FATAL

tossicità: variabile

Focus (Rep 2, costo variabile)

Rende immuni alle chiamate DISTRACT e FUMBLE per 10 minuti. Al termine dell'utilizzo il personaggio subisce gli effetti di una chiamata CONFUSE. Al terzo utilizzo funziona ma dopo l'uso il PG subisce la chiamata POISON CONFUSE. Se persiste nell'uso, la chiamata diventa POISON FATAL.

assorbimento: immediato

metabolizzazione: 10 minuti

effetto: immunità a DISTRACT e FUMBLE

effetti collaterali: POISON CONFUSE WILL 1

soglia di sovradosaggio: 2/giorno

sovradosaggio: POISON CONFUSE

soglia di overdose: 3/giorno

overdose: POISON FATAL

tossicità: variabile

Black Ice (Rep 2, costo variabile)

Conferisce gli effetti dell'Amplificatore di Riflessi per 10 minuti. Al termine dell'utilizzo il personaggio subisce una chiamata WEAKNESS. Al terzo utilizzo funziona ma dopo l'uso il PG subisce la chiamata POISON WEAKNESS. Se persiste nell'uso, la chiamata diventa POISON FATAL.

assorbimento: immediato

metabolizzazione: 10 minuti

effetto: conferisce l'abilità "Amplificatore di riflessi"

effetti collaterali: POISON WEAKNESS WILL 1

soglia di sovradosaggio: 2/giorno

sovradosaggio: POISON WEAKNESS

soglia di overdose: 3/giorno

overdose: POISON FATAL

tossicità: variabile

Fire-and-Forget (Rep 3, costo variabile)

Provoca una chiamata SLEEP per 10 minuti. Al risveglio il PG subisce una chiamata MINDLESS per 1 minuto, dopodiché il giocatore deve interpretare una totale amnesia riguardo ai fatti accaduti al PG nei 2 giorni precedenti (su indicazione del narratore) e in ogni caso dei fatti accaduti dall'inizio dell'evento di gioco.

assorbimento: immediato
metabolizzazione: 12 minuti
effetto: vedi descrizione
effetti collaterali: nd
soglia di sovradosaggio: nd
sovradosaggio: nd
soglia di overdose: 6/giorno
overdose: POISON SLEEP
tossicità: scarsa
Nota: non sono noti antidoti

Tabula Rasa (Rep 1, 100 Crediti)

E' un antidoto generico, permette di eliminare gli effetti di quasi tutte le sostanze estranee. Disponibile in confezioni da tre dosi. Se ne possono assumere fino a sei dosi contemporaneamente, quelle assunte in eccesso non funzionano.