

ANIME e SANGUE

—SECONDA EDIZIONE—



NET-RUNNERS

ANIME E SANGUE

NET-RUNNERS

*Realtà di: Matteo "Curte" Cortini
per: Anime e Sangue Seconda Edizione*

Oltre il Confine della Realtà...

...esiste un mondo spaccato in due: l'Internet e l'Externet.

L'Internet ospita il Cyberspazio, ovvero tutto ciò che conta qualcosa, che paga, che si compra, che produce emozioni, crea status e dà senso all'esistenza. Tra linee di luce e codici di programmazione che sfarfallano come neon, in un luogo dove non esiste il sopra e il sotto e le distanze sono superabili alla velocità di un impulso lungo una fibra ottica, si muovono i Net-Runner nel ruolo di sicari, spie, guerrieri, fattorini, contrabbandieri e milizie private.

In questo mondo un sito senza protezione può essere invaso e distrutto, una banca dati può essere assaltata come una banca e una mail inviata senza scorta è quasi sempre vittima di sciacalli che possono rubarne le informazioni o distruggerla solo per accrescere il potere dell'entropia e avverare una Profezia di morte.

Nel Cyberspazio non esistono solo i Net-Runner, per cui fate attenzione agli Automi, ai Bot, ai Bug, ai Glitch e agli Zombi!

L'Externet è il mondo devastato e buio in cui si muovono gli esseri umani. Questi derelitti vivono in una Terra saturata dall'inquinamento e dalle malattie, il cui cielo è costantemente di un grigio plumbeo, costellato di un pulviscolo velenoso rosso e giallo, screziato da nubi viola scuro. Piove molti giorni all'anno e il sole è un pallido disco che nessuno guarda più, mentre la luna e le stelle non sono più visibili. La luce artificiale è accesa 24 ore al giorno e proviene da radi lampioni, ma per lo più da grandi neon e pannelli pubblicitari. Alcuni umani hanno vestiti con led e strisce fosforescenti per muoversi meglio nelle parti non illuminate, ovvero l'80% delle abitazioni e dei fabbricati abbandonati. La paura delle malattie e la miseria che ha trasformato molte persone in cacciatori di organi, cannibali o semplici ladri e truffatori, ha allontanato le persone le une dalle altre e ognuno vive una vita solitaria, a meno che non faccia parte di una gang o, più raramente, non abbia una famiglia. La maggior parte dei lavori sono svolti da macchine, soprattutto la produzione e l'approvvigionamento di cibo e acqua. I pochi stabilimenti in cui ancora lavorano esseri umani fanno uso di placche di controllo neurale che li trasforma in schiavi ottusi, in cambio di un viaggio lucido del Cyberspazio grazie al quale non sentono la noia e la fatica. Non si accorgono neppure di morire. Nel Cyberspazio questi individui sono chiamati Zombi.

Nel Cyberspazio c'è un altro tipo di Zombi, sono gli Hacker che si sono bruciati (o si sono fatti bruciare) la scheda neurale mentre si trovavano nel Cyberspazio. Questi generalmente hanno vita breve perché è raro che qualcuno si occupi di nutrirli e idratarli nell'Externet.

Il Cyberspazio un tempo era considerato virtuale, fittizio, ma oggi è vero, reale, e nessuno pensa che lo sia meno dell'Externet. Anzi, per come vivono gli Hacker, la vita nell'Externet è volta solo alla mera sopravvivenza: mangiare, idratarsi, non ammalarsi, non farsi sparare, tenersi gli organi al loro posto. Molti nell'Externet non hanno una casa, non si occupano di come sono vestiti, non hanno amici né amori, solo contatti con Tech, spacciatori e clienti. La vita dell'Hacker serve solo a garantire quella del Net-Runner nel Cyberspazio. Il denaro circola solo in Internet (il Gigacoin) e i pagamenti avvengono solo tramite consegne nel Cyberspazio o trasferimenti diretti tra Deck. Nell'Externet esiste solo il baratto, ma poche cose fuori dal Cyberspazio hanno reale valore.

La Profezia del Perduto Oracolo è molto conosciuta e ha soffocato ogni altra religione e credo. Secondo la Profezia verrà presto il tempo della distruzione totale dell'Externet. Non solo la fine degli esseri umani o della vita sull'Externet, ma la fine di tutto, compresi il sole e il cielo, le case e la musica. Questo porterà alla Pace nel Cyberspazio. Secondo il Perduto Oracolo solo gli Spectre, Net Runner ancora in vita dopo la morte dell'Hacker che li ha generati, vivranno in eterno nel Cyberspazio e saranno la memoria di un mondo svanito nel nulla.

PERSONAGGI

Per creare i personaggi usate le regole di Anime e Sangue [Piloti] usando però alcuni accorgimenti:

Qualità Primarie

Dividere 6 punti tra le QP dell'Hacker (max 5): questi genereranno il **Valore H**, cioè il Valore dell'Haker. Dividere 16 punti tra le QP del Net-Runner (max 10): la somma tra le QP VI MO IN dell'Hacker e del Net-Runner (+15) genererà il **Valore R** (Runner).

La QP Magia diventa **MATRICE**, genera i Punti Matrice, e le “Magie” saranno i **PROGRAMMI**.

Valore: i punteggi di Valore e Valore attuale indicati come H per l'Hacker e R per il Runner non si influenzano tra loro (ma in alcuni casi possono essere modificati contemporaneamente).

A ZERO O MENO PUNTI MATRICE il Runner riesce comunque a far partire i Programmi, ma l'Hacker subisce un Danno Neurale (2D) per sovraccarico del Deck che può scaricarsi nella scheda neurale con danni gravi (anche mortali). Vedi oltre “Danni Neurali”.

I **Dadi Azione** di partenza sono 2 e aumentano di +1 ai Livelli 3,5,7 e 9.

Le **Capacità** dipendono dalle QP dell'Hacker e rappresentano la sua vita nell'Externet (vedi oltre).

Armatura Hacker: protegge solo l'Hacker (da danni di qualsiasi entità). Si hanno punti Armatura Hacker in base al punteggio di Violenza. Se le Armature vengono usate, queste “si ricaricano” alla ripartenza di ogni nuova avventura.

Armatura Runner (ex Fisica): protegge solo il Net-Runner, da ogni tipo di attacco. Inizialmente tutti hanno 2 Punti Armatura Runner, gli altri possono venire acquistati in gioco. L'Armatura Runner può essere influenzata da alcuni Programmi (cioè dalla Magie che normalmente agiscono sull'Armatura Fisica).

Armatura Deck (ex Magica): questa terza armatura si utilizza solo alla morte del Net-Runner, quando una scarica elettrica rischierà di uccidere anche l'Hacker. Questo valore dipende quasi unicamente dal punteggio di MA, ma può essere influenzato da alcuni Programmi (cioè dalla Magie che normalmente agiscono sull'Armatura Magica).

I Colori del Deck

L'oggetto indispensabile di un Net Runner è il Deck: una piccola tastiera con tasti molto piccoli e generalmente non indicati da lettere o numeri e dotata di due cavi detti Internet e Externet. L'Internet si attacca a una presa a muro (niente wi-fi o altre raffinatezze: un calo di segnale e saresti morto!) e da accesso al Cyberspazio in cui si muovono i Net-Runner (o semplicemente Runner), l'Externet va dal Deck alla scheda neurale posta alla base del cranio dell'Hacker, mettendolo in comunicazione sensoriale con il suo Net-Runner.

La Scheda Madre e il Sistema Operativo del Deck determinano i Colori del Personaggio e quindi i Programmi che può installarci sopra (insomma... le Magie!).

Questi sono i Colori relativi alle Corporazioni che producono Tech utile alla costruzione di un Deck:

Acciaio: **Steelglove** – sistemi di difesa, allarmi e veicoli da guerra.

Bianco: **White Care** – dispositivi medicali, gestione sanitaria, ospedali.

Blu: **Ocean** – polizia, intelligence, ricerca, analisi, istruzione, controllo degli apparati statali.

Giallo: **Gold Entertainment** – comunicazione, palinsesti televisivi, pubblicità, management musicisti e attori.

Nero: **Black Pyramid** – farmacologia, armi chimiche e batteriologiche, banche e assicurazioni.

Rosso: **Firestorm** – produttori di armi.

Verde: **BioTech** – ricerca nel campo dell'inquinamento, dell'ecologia e del mantenimento della vita sul pianeta.

Caos: detto “**Freak**” - ti sei costruito da solo la scheda madre o hai programmato da solo un sistema operativo.

Non sarà bello e stabile come quelli in commercio ma... ehi! Funziona! E non hai nessuna restrizione nell'uso dei Programmi!

Sporcare il proprio Deck

Come in Anime e Sangue un Personaggio può “sporcarsi” con Magie Bicolore che in cui uno dei due Colori non sia tra le sue Nature, così un Hacker può installare sul suo Deck un Programma creato da due Corporazioni di cui una non abbia fornito parti del suo impianto Tech. In questo caso il Deck avrà un leggero malfunzionamento che si manifesterà con la riduzione di 1 Punto Valore per l'Hacker (per un lieve danno al cervello) e per il Net-Runner (per un rallentamento impercettibile della risposta del Deck).

Capacità

In Net-Runners le Capacità non determinano qualcosa che il PG sa fare meglio di altri, ma descrivono il suo mondo nell'Externet in base ai suoi punteggi nelle QP, secondo la seguente tabella.

Ovviamente il Giocatore in accordo col Narratore può modificare l'aspetto e i dettagli di questi elementi, senza stravolgerne la meccanica.

	1	2	3	4	5
VI	Sei totalmente disarmato. Scappa, se puoi.	Hai un coltello	Hai un coltello e una pistola	Hai un coltello, una pistola e un giubbotto antiproiettile (+1 Punto Armatura Hacker)	Hai un coltello, un Fucile (+2VI) e un giubbotto in kevlar (+2 Punti Armatura Hacker)
MO	Usi un loculo abitativo, non hai altre uscite. Uccidi o muori!	Vivi nelle rovine e hai una via d'uscita per scappare. Entri nell'Externet nello stesso Giro in cui vieni attaccato.	Usi una casa. Ti accorgi degli intrusi il Giro prima che ti siano addosso, quando sfondano porte e finestre.	Hai una casa con allarme connesso al Deck. Ti accorgi degli intrusi 2 Giri prima che ti abbiano a tiro.	Casa con allarme e in garage un veicolo per scappare... ma hai dove andare? O verrai braccato come un topo in una scatola?
IN	Sei solo. Non hai dove andare. Uccidi o sarai ucciso.	Hai un contatto, ma servono 5 test a Target 15 per raggiungerlo e avere protezione (3 se hai un veicolo). Ogni fallimento fa sì che i sicari ti raggiungano e possano attaccarti.	Hai vari contatti che ti devono qualcosa, puoi raggiungere qualcuno che ti protegga in 3 Tiri a Target 15 (2 se hai un veicolo)	C'è qualcuno con te, forte e armato come te, che ti aiuta e ti protegge (può essere un altro PG se ha anche lui IN 4). Hai un rifugio a distanza di 3 Test a Target 10 (2 con un veicolo).	Sei a capo di una gang, due gorilla sono sempre con te e si sacrificano per te se stai per essere ucciso. Sono armati come te. Puoi raggiungere il resto della Gang con 2 Test a Target 10 (1 se hai un veicolo).
MA	Hai un Deck di fortuna. Ringrazia che funziona.	Hai un Deck avanzato. Hai 1 Punto Armatura Deck per resistere al corto circuito neurale.	Hai un Deck professionale. Hai 1 Punto Armatura Deck per resistere al corto circuito neurale. Se sopravvivi al corto circuito perdi 3 al Valore	Hai un Deck militare. Hai 2 Punti Armatura Deck per resistere al corto circuito neurale. Se sopravvivi al corto circuito perdi 3 al Valore	Hai un Deck sperimentale. Hai 2 Punti Armatura Deck per resistere al corto circuito neurale. Se sopravvivi al corto circuito perdi 1 al Valore

Eroismo: Come nelle normali regole di Anime e Sangue resta una regola astratta, una “forza interiore”, o la “buona stella” dell'Hacker.

Gigacoins

Tutti coloro che abitano il Cyberspazio, quando muoiono, lasciano un pacchetto di Gigacoins che può essere assorbito (se non sono distrutti da un Programma) con la medesima regola dei Livelli Anima.

I Gigacoin (o G), però, possono sia essere spesi sia come i Livelli Anima, che come denaro per acquistare cibo, acqua, droghe nell'Externet (tramite i Silver Shop) o una tra le tante “Achievements” per sopravvivere nel Cyberspazio (tramite i Golden Shop). I G sono anche la moneta con cui vengono pagati i Netrunner per i loro lavori e costituiscono i bottini che vengono rubati e contrabbandati.

I Net Runner hanno un numero limitato di slot G da poter riempire, quelli eccedenti non possono immagazzinarli a meno che non dispongano di una Power Bank.

I Net Runner eliminati rilasciano i Giga Coin che possedevano, compreso quello relativo al proprio Livello, solo se in seguito alla morte del Runner muore anche l'Hacker.

Uccidere qualcuno nell'Externet non fornirà alcun vantaggio in termini di Gigacoins, a meno che non avesse le password del suo Power Bank in tasca o una taglia sulla testa e qualcuno non pagasse per la sua morte... cosa neppure così rara, in effetti.

Power Bank

I Gigacoins possono essere conservati nel proprio Runner (massimo 5 per ogni valore), ma quelli in più andrebbero persi, se non ci fossero i Power Bank.

I Power Bank (PB) sono speciali siti dove un Runner può depositare i suoi G per poi riprenderli. Ma ovviamente tutto ha un costo. Per riprenderli dovrà infatti dirigersi fisicamente alla PB, cosa che richiederà del tempo (e ovviamente richiede che sia libero di muoversi), inoltre il PB trattiene 1 G ogni 10 depositati, che viene sottratto al momento del deposito. Se non vengono depositati Gigacoins del taglio giusto viene prelevato il più piccolo Gigacoins di valore superiore a quanto dovuto (quindi se deposito 30 G sotto forma di un G10 e cinque G4 e nella Power Bank non ci sono G3, il prelievo sarà pari a un G4 appena depositato).

Altro piccolo problema è che le PG possono essere attaccate e svaligate. Ogni volta che si accede alla propria PB il Giocatore deve tirare un D: se fa 1 la PB è stata distrutta e non c'è più traccia dei Gigacoins del Personaggio (se il Narratore lo desidera da qui può partire una caccia al ladro, che si concluderà con la possibilità di recuperare la metà dei G rubati al Personaggio).

ERRORI DI SISTEMA

Lasciare tracce come accettare un “biscotto” (spesso indispensabile), usare un motore di ricerca, essere bloccati e segnalati, far scattare un allarme (i combattimenti hanno un tempo limite dopo il quale scatta sempre), uccidere uno Zombi o un altro Net-Runner, uccidere un Automa ed essere visti (l'uccisione di un Automa non è automaticamente allarmante), provoca un Errore.

Lo stesso Livello del Net-Runner ne indica la fama e indirettamente genera altrettanti punti Errore (ogni Net-Runner inizierà una nuova avventura con un numero di Punti Errore e Punti Eroismo pari al proprio livello). Ogni volta che un Net-Runner provoca un Errore il Giocatore lo segna sulla scheda, aumentando i suoi Punti Errore.

Per 3 volte durante un'Avventura, il Narratore può Provare a Tracciare l'Hacker, cosa che riuscirà a fare se il giocatore non otterrà almeno il punteggio di Errore o più con un Test Matrice.

Se riesce nel test l'Hacker non viene tracciato.

Se il PG viene tracciato se ne accorge e sa che i sicari stanno già andando a ucciderlo nell'Externet.

Il Narratore non può Provare a Tracciare un PG durante un combattimento.

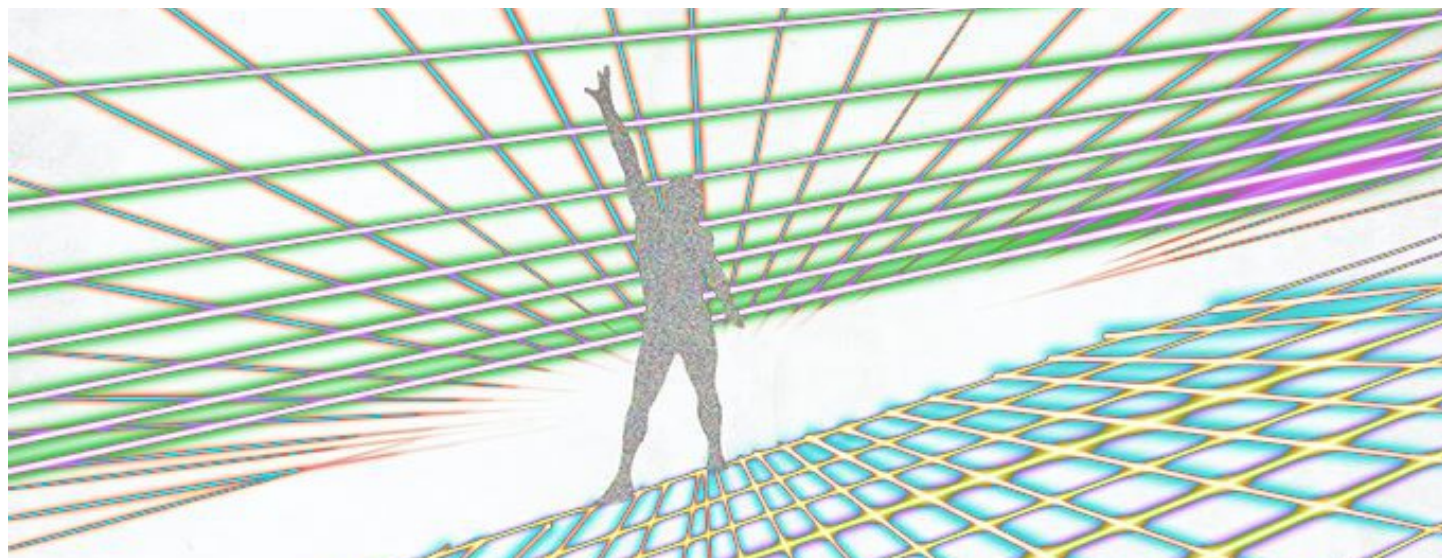
ALLARME! Tempi di Combattimento

Dopo un numero di TURNI DEI PG pari alla somma dei G dei nemici coinvolti, scatta l'Allarme.

ATTENZIONE: *l'allarme scatta comunque dopo 20 Turni se la sommatoria dei G sarebbe maggiore di 20!*

Da quel momento i Net-Runner accumuleranno immediatamente tanto Errore quanti sono i Turni dei PG trascorsi, inoltre si possono attivare i BOT di difesa (o guardie armate o altro, il cui numero e potere sarà diverso in base al luogo).

Quando avviene il combattimento è sempre visibile una barra o un indicatore con la scritta “Alert”, che indica la durata massima prima dell'Allarme. Solitamente la barra passa da verde a gialla a rossa via via che passa il tempo. In alcuni luoghi non appare la barra ma il tempo è scandito da un orologio, una lancetta, il colore del cielo o altri elementi grafici che sostituiscono la barra nei modi più disparati.



Sicari a caccia dell'Haker

Se un Net-Runner viene Tracciato, dei nemici mortali potrebbero arrivare al suo rifugio in un numero di Giri pari alle decine del lancio di un D; la loro natura e il loro potere sarà indicato da un secondo tiro di D. Il Giocatore non deve sapere l'esito di questi due test.

Primo Tiro:

- 1-9: non arrivano, hanno fallito nel trovarlo o sono morti nel tragitto
- 10-19: arrivano come indicato dal punteggio di Movimento
- 20: arrivano in ritardo di 1 Giro rispetto a quanto indicato dal Movimento

Secondo Tiro:

- 1-3 un predatore di Tech (G1)
- 4-6 un gruppo di predatori di Tech (4G1)
- 7 un cacciatori di organi (G3)
- 8-10 un piccolo gruppo di cacciatori di organi (3G3)
- 11-13 un cacciatori di organi esperto (G5)
- 14-16 Cacciatore di taglie (G6)
- 17-18 Banda di cacciatori di taglie (2G6)
- 19 Agente corporativo (G7)
- 20 Squadra di Agenti corporativi (2G7)

[vedi oltre per la descrizione dei nemici]

Affrontare i Sicari

In questa fase, giocata solo nell'Externet, il Giocatore potrà fare affidamento unicamente alle QP e al Valore dell'Hacker. Non avrà Programmi né oggetti dell'Archivements del Net-Runner. Potrà combattere se ha armi (date dal suo punteggio di Violenza), o scappare se ha un posto dove rifugiarsi (in base al punteggio di Interazione) ma in questo caso dovrà effettuare una Disconnessione Brusca (vedi oltre).

Sopravvivere al Tracciamento

Se l'Hacker sopravvive alla caccia perde 1 punto in una QP (la sua abitazione sarà “bruciata”, la sua gang lo considererà meno, la sua arma si sarà scaricata o rovinata, il suo Deck ha subito un danno) ma può riconnettersi. Se lo fa dallo stesso accesso il suo Errore di alza di 5; se lo fa da un altro terminale l'Errore resta lo stesso che aveva.

Morire nell'Externet

Se l'Hacker viene ucciso... fine dei giochi, baby!

Morire nel Cyberspazio

Se un Net-Runner viene sconfitto l'Hacker subisce un Danno Neurale

Danno Neurale

Si verifica quando il Net-Runner viene ucciso o il Deck ha un sovraccarico perchè vengono usati Programmi senza più Punti Matrice disponibili. è un vero e proprio attacco al cervello da **2D/A** contro cui può l'Hacker difendersi solo con l'Armatura Deck, se il suo Deck ne è provvisto o se l'ha generata con un Programma dal Cyberspazio.

Se l'Attacco del Danno Neurale supera l'Armatura e il Valore dell'Hacker, la sua piastra neuronale va in cortocircuito e brucia, e lui muore col fumo che gli esce dalle orecchie e il sangue che sgorga dagli occhi carbonizzati.

Se invece resiste perde 5 punti di Valore attuale (o meno, in base alla qualità del Deck), sia come Hacker che come Net-Runner, ma può rientrare nel Cyberspazio al suo Turno. Nel Cyberspazio avrà ancora i Punti Matrice e l'Errore a cui era rimasto, ma i Programmi che aveva attivato su dei bersagli, così come tutti quelli che agivano su di lui, saranno decaduti.

Può scegliere di non rientrare, effettuando la Disconnessione brusca (come indicato più avanti).

Disconnessione brusca

Se un Hacker si disconnette volontariamente e in maniera brusca, perché la situazione si fa pericolosa, ottiene immediatamente 10 Punti Errore e viene automaticamente ricercato dal sistema per essere tracciato (a meno che non lo sia già).

Nota: un PNG Net-Runner si disconnette sempre se viene sconfitto (e sopravvive). Solo in pochi sono così pazzi, motivati o sicuri di sé da rientrare nel Cyberspazio dopo essere sopravvissuti a una scarica dalla piastra neuronale.

A fine di una missione il Net Runner può disconnettersi in modo “dolce” mentre si trova nello “Spazio Vuoto” (vedi oltre) senza incorrere in Errore.

Tra un'Avventura e l'altra

Quando un'avventura ha fine l'Hacker si disconnette nello Spazio Vuoto per rifocillarsi e dormire qualche ora. Al suo rientro (per una nuova Avventura) il suo Net Runner sarà al massimo punteggio di Valore attuale, Punti Matrice, avrà un Errore pari solo al suo Livello e un numero di Punti Eroismo minimi pari al Livello.

Si troverà di nuovo nello Spazio Vuoto.

Anche l'Hacker avrà il massimo punteggio di Armatura e tutte le armi cariche e ogni cosa al suo posto (in base ai suoi punteggi nelle QP).

Droghe

In mondo privo di luce e di felicità, molti sopravvivono all'Externet senza suicidarsi solo facendo ingente uso di alcool e droghe. Mentre l'alcool è assolutamente evitato dagli Hacker (l'effetto sul cervello sarebbe quello di lasciarli con un solo D/A nel Cyberspazio), questo non vale per le droghe, che alcuni consumano in maniera continuativa, vittime della necessità di essere più performanti prima ancora che dell'assuefazione fisica.

Le droghe più usate danno un bonus al Runner nel Cyberspazio, ma possono uccidere l'Hacker (ogni “1” effettuato con i dadi, anche se vengono ritirati, riduce di 1 il Valore attuale dell'Hacker: a 0 è in overdose).

Prendere una dose di Droga obbliga l'Hacker a lasciare per un intero Giro (o più) i comandi del Deck, durante questo tempo il Net-Runner è assolutamente indifeso (eccezion fatta per l'Armatura) e non può compiere Azioni. Sotto effetto di droga l'Hacker non può uscire dal Cyberspazio ed è in balia dei pericoli dell'Externet.

Ogni dose costa da 0 a 15 G, in base agli esiti di un test Interazione con lo spacciatore:

9 o meno: nessuna dose

10: 15G

15: 12G

20: 8G

25: 5G

30: 2 G

45 o più: dose regalata

Krokodile: aumenta Violenza (+3)

Speed: aumenta Movimento (+3)

Meta: aumenta Interazione (+3)

LSD: aumenta Matrice (+3)

Cocaina: aumenta D/A (+1)

Durata di una dose: 5 Turni

ASPETTO DEL CYBERSPAZIO



Spazio vuoto: linee prospettiche e stringhe di codice. Fasci luminosi in cielo portano lontano, nelle varie “Placche”. Le Placche sono aree macro geografiche caratterizzate da numerosi accessi alla rete, pertanto da ampi confini del Cyberspazio. Il Cyberspazio infatti, essendo composto da tutte le connessioni, le banche dati e le memorie di ogni PC e Deck connesso, ha una geografia in continua mutazione. Dove la rete funziona peggio, per via di cavi usurati o di postazioni con PC vecchi o non performanti, l'aspetto sarà oscuro e impervio, dove la rete è più veloce apparirà luminoso e liscio (quindi la stessa area può modificarsi in base alle prestazioni degli elementi fisici dell'Externet). I Net Runner nello Spazio Vuoto appaiono come cursori, punti di luce o icone, i Portali (entrata nei computer) appaiono come banner pubblicitari con loghi aziendali o patenti elettroniche che riportano foto e dati dell'utente (non sempre veri). La ricerca del portale avviene tramite codici diretti, o accedendo a un motore di ricerca (questo causa un Errore, però). Sarebbe folle pensare di trovare quello che si cerca “cliccando a caso”.

Simulazione livello base: il mondo appare fatto di icone, gif animate, cartelle, sottocartelle, o come un videogioco in 2D con linee verdi su campo nero.

Simulazione livello massimo: è come un sogno o un film, vedrete persone bellissime, piante verdi, stabilimenti puliti, uffici ordinati, segretarie mozzafiato, uomini tatuati in giacca e cravatta. Alcune simulazioni possono apparire come isole tropicali, castelli abbarbicati su impervi speroni di roccia, o, ancor più raramente, come luoghi del tutto fantastici, con fate e draghi nel cielo e le valli percorse da cavalieri in armatura, o con cieli neri attraversati da nebulose variopinte mentre tutto il sito è contenuto in un'astronave ipotetica in viaggio verso stelle remote.

Qui i Net-Runner hanno la forma più colorata, perfetta e sfavillante che immaginano di sé stessi nella rete.

Tutto il resto: esistono molte Simulazioni di livello medio basso, con grafica in 2 dimensioni o con grafiche in 3D ma con pochi dettagli, pessimo rendering, orizzonti vicini, e altre via via più belle e perfezionate, fino alla simulazione di Livello massimo che è propria delle Corporazioni più ricche.

Potete farvi ispirare dalla storia della grafica nei videogame per cogliere aspetti caratteristici di vari livelli di evoluzione delle simulazioni.

Nota: il sogno lucido vissuto dagli Zombi è come il Livello massimo ma del tutto incoerente.

Muoversi e agire nelle Simulazioni

All'interno delle Simulazioni, anche quelle più infime, vige un simulatore fisico che costringe i Net-Runner a camminare, usare le mani per prendere o manipolare oggetti e dispositivi, che fa apparire programmi, bot e ogni altro elemento come un qualcosa di materiale. Non solo, nelle simulazioni i Net-Runners potranno disporre solo di oggetti e features acquistate, tra cui armi, veicoli, abiti. La forma fisica del Net-Runner può modificarsi, ma verrà sempre riconosciuto come se fosse uguale, in base al suo “codice matrice”, solo appositi add-on possono camuffarlo o modificarne le prestazioni fisiche.

Acquistare armi, armature, abiti e veicoli: gli Shop

Nel Cyberspazio abbondano gli Shop, negozi dove è possibile acquistare di tutto. La differenza tra legale e illegale ormai non esiste più, assieme al rispetto di una qualsiasi legge di un governo centrale, per cui comprare armi e droga è facile come acquistare patatine e lecca lecca.

Esistono due tipi di Shop: i Silver e i Gold (nome dovuto alla cornice delle loro icone).

Nei Silver Shop si acquista materiale per l'Externet, che viene poi recapitato in un luogo concordato.

Nei Golden Shop si acquista materiale per il Cyberspazio, che appare immediatamente tra quelli disponibili per il Net-Runner. In ogni Simulazione potrà farne uso semplicemente caricando il file e vedendo l'oggetto apparire di fronte a sé o nelle sue mani (con un effetto grafico che sarà lui a descrivere).

Ovviamente sia i Silver che i Golden Shop accettano solo Gigacoins.

Gli oggetti più comuni che si possono acquistare nei Golden Shop possono variare moltissimo esteticamente ad esempio un fucile potrà apparire come un archibugio del 18° secolo, come un'arma moderna o come una staffa di smeraldo di fattura aliena (sebbene la gran parte avrà un aspetto moderno con piccole variazioni di colore, fregi e aspetto), ma appartengono sempre e solo a una delle categorie di “Achievements” sotto riportate.

Gli Achievements non sono semplici oggetti, sono patch, driver e upgrade che migliorano l'efficienza o danno nuove competenze al Runner, pertanto non possono essere perdute o rubate, ma possono essere donate da un Net Runner all'altro con un semplice trasferimento di file (i due Net Runners devono potersi toccare e serve

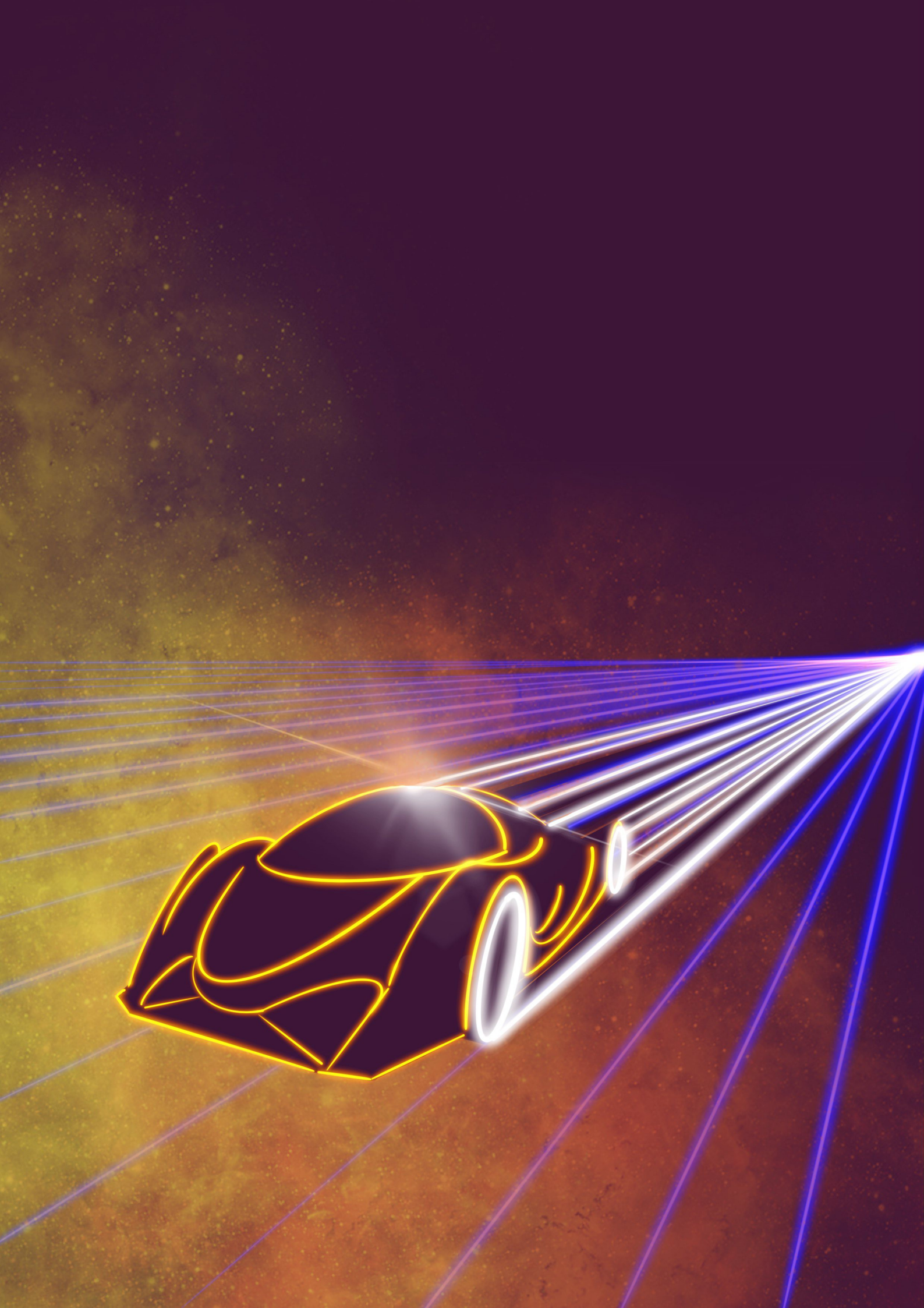
1D/A per ogni oggetto trasferito).

Ogni Achievements può essere richiamato dal Net Runner con l'uso di un D/A che fa apparire una cartella contenete i vari file (può apparire come una icona, come una sala in cui sceglie un'arma, o in ogni altro modo immaginabile, a scelta del Giocatore).

Gli Achievements per essere usati vanno impugnati con almeno una mano, o messi nella tasca (contiene un solo oggetto di piccole dimensioni, al massimo una pistola) altrimenti tornano automaticamente nella cartella di origine.

ACHIEVEMENTS

- ☐ pistola [5G.] da la possibilità di sparare a distanza, ma richiede 1D/A per mirare prima di ogni attacco.
- ☐ fucile [7G.] è come la pistola ma servono entrambe le mani per usarlo e fornisce +2VI a ogni attacco.
- ☐ mitra [10G.] è come la pistola, ma servono due mani per usarla e lo stesso attacco colpisce 2 bersagli
- ☐ arco [5G.] come la pistola ma servono due mani per usarlo e ha il vantaggio di essere silenzioso.
- ☐ pugnale [3G.] usata come arma in corpo a corpo o lanciata (come una pistola, ma per un singolo colpo).
- ☐ pugnale 2 [5G.] è possibile portare con sé un secondo pugnale.
- ☐ spada [2G.] la classica arma da corpo a corpo.
- ☐ spadone [7G.] come la spada ma va impugnata con entrambe le mani. Dona +2 VI a ogni attacco.
- ☐ taser [5G.] come la spada, ma il bersaglio sconfitto non viene ucciso ma solo reso inerme e incosciente.
- ☐ bomba [10G.] come la pistola ma usata per un singolo attacco +2 VI, che colpisce 3 bersagli vicini tra loro
- ☐ bazooka [20G.] come il fucile ma fa un singolo attacco con +5 VI
- ☐ passepartout [20G.] ottieni +3 MO quando fai un Test per scassinare una serratura
- ☐ ID falso [50G.] ogni volta che prenderesti Errore, puoi usare i tuoi D/A per riuscire in Test MA 25. Se hai successo non aumenti l'Errore.
- ☐ abiti eleganti [10G.] chi li indossa ottiene +2 IN nei rapporti sociali
- ☐ abiti alla moda [20G.] chi li indossa ottiene +5 IN nei rapporti sociali
- ☐ abiti tecnici [30G.] chi li indossa ottiene +2 MO
- ☐ abiti corazzati [50G.] chi li indossa ottiene +1 PA. Torna a +1PA ogni volta che viene ripreso dalla cartella.
- ☐ moto [100G.] porta 2 passeggeri, chi si muove su essa è irraggiungibile da chi è a piedi (Veloce 100)
- ☐ auto [150G.] porta 4 passeggeri, chi si muove su essa è irraggiungibile da chi è a piedi (Veloce 100)
- ☐ bolide [150G.] porta 2 passeggeri, irraggiungibili da chiunque abbia velocità inferiore (Veloce 200)
- ☐ blindato [200G.] 6 passeggeri, Veloce 100 ed ha 3 PA. I PA “si ricaricano” come per l'Abito Corazzato.
- ☐ nuova faccia [50G.] ha un solo utilizzo e una volta “indossata” azzerà l'Errore del Net-Runner.



PNG DELL'EXTERNET

Ecco una lista dei principali avversari che potrebbero cercare di far saltare la testa all'Hacker!

Nota: i PnG dell'Externet, non danno G se vengono sconfitti o uccisi.

PREDATECH

(G1)

I Predatech sono i “predatori di teconologia”. Questi disperati sono poveracci privi di scrupoli, spesso imbottiti di droghe, e armati solo di bastoni o coltelli, che vengono contattati da un ricettatore o da un Tech (cioè uno dei pochi che ancora commercia in tecnologie) per scovare Hacker s cui strappare il Deck dalle fredde mani.

Spesso col Deck si prendono anche la scheda neurale, se hanno il tempo e gli strumenti di aprire il cranio dell'Hacker.

Essendo disperati a caccia di Gigacoins, è possibile provare a corromperli con un Test Interazione a Target 20, a cui applicare +1 per ogni 10 Gigacoins offerti loro.

Viaggiano da soli o in gruppetti di quattro elementi.

Si tratta sempre di G (insomma LA1) esaltati in Violenza (0 MA).

CACCIATORI DI ORGANI

(G3/G5)

I Cacciatori di Organi sono spietati criminali che foraggiano il mercato nero di organi umani, che assicurano una lunga vita ai rarissimi ultra-ricchi barricati nelle loro luminose torri difese da veri e propri eserciti.

I Cacciatori lavorano da soli o in piccoli gruppi e dispongono sempre di armi da fuoco. I più esperti (G5) si muovono sempre da soli e usano, oltre alle armi da fuoco, la katana (possederla è un po' il simbolo del loro rango superiore). I cacciatori esperti hanno sempre 1 Punto Armatura e una moto o un veicolo simile.

I Cacciatori di Organi sono esaltati in Interazione (0 MA).

Avere salva la vita quando si è braccati da costoro è veramente difficile. Non trattano per meno di 100 G. e accettano di lasciare in vita l'Hacker solo se questi riesce in un Test Interazione a Target 30, a cui applicare +1 per ogni 10 Gigacoins offerti loro.

CACCIATORI DI TAGLIE

(G6)

Non si discute coi Cacciatori di Taglie. Questi professionisti sono armati fino ai denti, hanno sempre un mezzo come un furgone o un'auto per portare via l'Hacker (vivo o morto) e non hanno nessuna pietà.

Non c'è cifra che possa corrompere queste macchine di morte: per loro conta solo la reputazione che ottengono accumulando taglie l'una dopo l'altra. Ovviamente tutti gli Hacker hanno una o più taglie sulla testa, visto che con le loro attività hanno certamente pestato i piedi a qualche Corporazione in grado di manovrare le polizie locali e i Governi ancora in auge, per cui la parola di un Cacciatore di Taglie è legge e non esiste una giustizia superiore a cui appellarsi.

I Cacciatori di Taglie sono sempre G6 con VI 9 MO 8 IN 7 MA 0 (Valore 39!) e hanno sempre 1 Punto Armatura.

AGENTI CORPORATIVI

(G7)

Se un Agente Corporativo ha deciso di scovare un Hacker sono guai seri! I Corporativi sono i cittadini più potenti tra coloro che camminano nelle strade dell'Externet. Vestono solitamente in modo elegante, con lunghi cappotti neri di pelle e occhiali da sole, ma non è insolito che vestano frac o abiti da sera con paillettes e spacchi vertiginosi su sandali tacco dodici. Usano armi di qualsiasi tipo, auto e moto sportive e nondi rado hanno con sé anche dell'esplosivo.

Raramente viaggiano in coppia, ma quand'è così è sempre un solo Agente Corporativo a farsi vedere dall'Hacker, mentre l'altro si limita a dargli copertura e supporto, come cecchino, con l'uso di droni o pilotando un elicottero da guerra.

Gli Agenti Corporativi sono sempre G7 con VI 10 MO 9 IN 9 MA 0 (Valore 43!). Quando si muove da solo l'Agente Corporativo ha sempre un corpetto antiproiettile che gli fornisce 3 Punti Armatura

PNG DEL CYBERSPAZIO

Ogni PNG del Cyberspazio può essere creato usando la normale tabella di creazione PNG presente a pagina 123 del manuale base.

Qui spiegheremo solo le caratteristiche distintive e peculiari di ogni tipologia di incontri che è possibile fare nel Cyberspazio.

AUTOMI

Si tratta della maggior parte dei PNG con cui i Runner si troveranno ad interagire e svolgono efficacemente qualsiasi funzione. Sono la rappresentazione di tutti coloro che lavorano o giocano o navigano in rete senza piastra neurale, quindi senza vivere “dentro” il Cyberspazio ma interagendovi dall'esterno.

Se un PG uccide un Automa può simularne i vestiti e in parte l'aspetto, ma non può prendere armi, armature e altri elementi che fanno parte dell'Automa. Strumenti di lavoro specifici, invece, come chiavi, appunti, cartelle che appartengono al posto di lavoro e non all'Automa, possono essere presi o rubati.

BOT

Si tratta di sistemi di difesa automatizzati (sono i Bot dell'evocazione Acciaio) ed entrano in gioco se viene violata una porta, o se viene dato un allarme. Non hanno nessun elemento che può essere smontato e preso, hanno aspetto di robot o di creature fatte di materiale inanimato (tipo statue o sfere fluttuanti).

BUG

I Bug sono esseri mostruosi, capaci di modificare e distruggere il Cyberspazio. Sono sempre di G6 o superiore e hanno sempre accesso a molti Programmi (Magie!).

NET-RUNNERS

Al pari dei PG, vanno costruiti utilizzando una Scheda del Personaggio. Sono molto insidiosi, grazie alla conoscenza di vari Programmi e spesso saranno ingaggiati per lavori che contrastano con gli scopi dei PG. Quando un Net-Runner viene sconfitto sfarfalla e sembra disgregarsi per una frazione di secondo, nella quale l'Haker dovrà decidere se disconnettersi o rientrare (a -5/-5 Valore). Nella stragrande maggioranza dei casi un Runner sconfitto effettua la disconnessione.

Un Net-Runner può essere ucciso definitivamente solo nell'Externet, se la sua piastra gli brucia il cervello, se viene tracciato ed eliminato o se i PG recuperano le informazioni per trovarlo.

ZOMBI

Gli Zombi sono la rappresentazione nel Cyberspazio degli operai delle fabbriche e degli schiavi delle corporazioni sovranazionali tenuti in stato di stasi onirica con appositi visori nell'Externet. Sono sempre in gruppi nutriti, solitamente di G 0 o 1, passano gran parte del proprio tempo dondolandosi immobili, ma possono partire (sempre in gruppo) e attaccare chi gli si avvicina per mangiarlo vivo, qualora gli venga ordinato da un Automa adibito alla loro gestione. Hanno sempre tute o abiti col logo della propria ditta e gli occhi coperti con un visore, una benda o qualcosa di simile che li rende ciechi a ciò che li circonda.

CORPORATIVI

Possono essere Automi, Net-Runner o Zombi, il fatto di appartenere direttamente a una delle grandi Corporazioni fa sì che siano del tutto immuni ai programmi del loro “Colore”. Anche programmi creati da due Corporazioni non hanno effetto se una delle due è quella del Corporativo.

Generalmente i Corporativi lavorano per una sola azienda (un solo Colore), ma ovviamente esistono rare eccezioni.

GLITCH

Ogni precedente PNG può manifestarsi come un Glitch. Questi PNG appaiono per un solo Giro, poi spariscono per apparire altrove. Sono spesso resi folli dalla loro condizione e diventano col tempo mostri affamati di distruzioni e massacri fine a se stessi.

LAVORETTI DA NET-RUNNERS

Ecco una serie di idee per avventure nel Cyberspazio.

Si tratta di tracce, che potrete elaborare in base ai vostri gusti, alle idee del vostro gruppo, all'aspetto con cui volete personalizzare il Cyberspazio e alla difficoltà che ritenete opportuna per i vostri Giocatori (io personalmente vi consigli odi tenerla alta, i Net-Runner devono essere sempre sul filo del rasoio!).

Ricordatevi di essere pronti a improvvisare, perché i PG saranno potenti e imprevedibili, ma per vostra fortuna nel Cyberspazio tutto può esistere e tutto può accadere, quindi non ponetevi limiti! Neppure nella coerenza fisica di un palazzo... che tanto è in realtà un'immagine che rappresenta spazi virtuali, non una vera e solida costruzione basata sulla fisica!

Al Termine di ognuna di queste Missioni, se i Runner hanno avuto pieno successo, conferite loro un nuovo Livello!

Sabotaggio

Il gruppo deve uccidere gli Zombi della Starlighth senza farsi beccare. Verranno pagati 2G per ogni zombi eliminato.

Per farlo dovranno:

- 1) trovare l'indirizzo di un Server Starlighth relativo a una fabbrica o un centro vendita.
- 2) penetrare nel centro (apparirà come una fabbrica) eludendo alcuni addetti della sicurezza (Automi di livello 1,2 o 3).
- 3) trovare una sala con gli Zombi e iniziare a falciarli.

MA (a scelta):

- uno o più Net-runners rivali si trovano già sul posto e manca poco all'Allarme.
- tra gli zombi vi sono degli Automi guardiani che difenderanno i lavoratori.

- 4) allo scattare dell'Allarme interverranno 4 BOT di Livello 6.

Spionaggio Industriale

Il gruppo viene contattato da un utente criptato (è solo un numero senza identità... un vero professionista a quanto pare) che gli commissiona una missione semplice: intercettare una mail in transito (di cui darà la tracciabilità). Una volta intercettata il gruppo si troverà in una realtà simulata simile a una stazione ferroviaria dove un controllore chiede i documenti ai passeggeri. La mail va letta (e ricordata) o copiata, e poi lasciata arrivare a destinazione senza uccidere o ferire nessuno. Nessuno deve sospettare del loro ruolo di spie.

La Mail appare come una busta sigillata di colore turchese e dovrebbe trovarsi nel vagone lettere.

Tutto abbastanza facile... se non è “assicurata” ovvero scortata da un Net-Runner (o un gruppo di Automi) che ha il compito di proteggerla!

Il Contenuto della busta è il seguente: “Ok SS Ext -12g.” (i PG non possono saperlo, ma è l'ok per mostrare tra 12 giorni il prototipo di Nissan Skorpion Six nell'Externet).

La Scorta

Il gruppo viene contattato da Samuel Hernandez (i.d. 65.909.434.679.011.0)

Samuel ha un compito semplice da dare (pagato 50 G): deve inviare un Mail protetta da Eurasia quadrante G8/M6 a India K8/H7 Trustday Inc.

La Mail appare come una bambina di circa 7 anni, vestita di bianco.

Durante il trasferimento una specie di icona apparirà all'improvviso, interrompendo il viaggio del gruppo e catapultandolo in una simulazione dettagliata di un canyon che sembra uscito da un vecchio film Western.

Qui il gruppo sarà attaccato da un Net-Runner esperto (almeno di 2 Livelli superiore ai PG) con un gruppo di Automi armati di revolver pronti ad aiutarlo. In caso di Allarme interverranno 4 Bot automatici di Livello 3.

La Mail, una volta consegnata, viene aperta (sventrata) e dal corpo cadono monete d'oro (era un trasferimento di 500 Gigacoins).

Il Glitch

C'è una Taglia di 100 G su un Glich che “infesta” un videogioco fantasy on-line.

Il Glitch appare nelle situazioni di maggior caos e ha la forma di un guerriero fantasma.

Dagli utenti è chiamato “Ultima Lord”. È un Automa di alto Livello (almeno +4 rispetto ai PG) con tutti i Programmi della Black Pyramid (Nero).

Il Segeto dello scorpione

La Mazda paga 90 G per i progetti del telaio della Nissan SkorpionSix (in uso alle forze dell'ordine).

La Nissan paga 50 G per difendere la sua sede da possibili intrusioni fino al rilascio della sua nuova auto.

Sede Nissan: palazzo di 163 piani, di cui solo i primi 100 aperti al pubblico (abitati per lo più da zombi)

All'entrata si prende un biscotto ed è richiesta la registrazione (passare col falso nome MA 20, passare eludendo gli automi (3 G5) MO 25

I piani sono nella stanza di Aaron Nakagima (126° piano)

Passare il Muro (firewall) del 100 non è facile. Si tratta della porta di un ascensore con chiave da scassinare (MO 30), difeso da 2 BOT di LA 3 (Allarme in 6 Turni).

L'ascensore va dal piano 100 al 130°.

Qui (ambiente da albergo di lusso con segretarie bellissime in minigonna bianca e uomini laccati in doppio petto blu) attendono

Il piano pullula di Defender, Automi di Liv 3 armati di pisola che viaggiano in coppie e possono essere evitati (MO), intortati (IN) o sconfitti. Incontreranno 3 pattuglie.

Infine arriveranno alla stanza di Aaron, dinanzi alla quale li attendono due NetRunner (Liv 3 e 5) che hanno accettato di stare a difesa della Nissan.

Stanza di Aaron è come un tempio buddista di metallo, lui è in testa a un Budda gigante nella posizione del loto.

Aaron è stato assunto 4 giorni fa, è un Corporativo della SG (SteelGlove), un Automa di LA 10 addestrato nell'uso della katana (VI 20-MO10-IN10-MA0).

Assalto alla Power Bank

Si tratta di una classica rapina in banca... ma come decideranno di entrare? Sfidaranno le guardie o entreranno dai condotti dell'areazione? O si procureranno le mappe delle fogne? E sarà vero che la banca dispone di Automi Corporativi di incredibile potere?

L'Orda dei Bug Urlanti

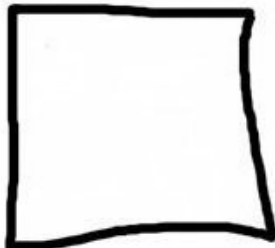
I siti vengono distrutti uno dopo l'altro a un vero e proprio esercito incontrollato di Bug che si diffonde a macchia d'olio! Ma da dove sono stati generati? Possibile che il Perduto Oracolo sia al centro di tutto?

Caccia al Drago

Il Net Runner Drago Rosso ha una taglia sulla testa, devono trovarlo e ucciderlo.

Attenzione: devono uccidere l'Hacker, non semplicemente il Net-Runner!!!

HACKER



Livello _____ Dadi Azione _____

Eroismo ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

Qualità	HACKER	RUNNER	Totale	+	
Violenza (VI)			+	+	
Movimento (MO)			+	+	
Interazione (IN)			+	+	
Matrice (MA)			+	+	

GIGACOINS									
G1	■	■	■	■	■	G6	■	■	■
G2	■	■	■	■	■	G7	■	■	■
G3	■	■	■	■	■	G8	■	■	■
G4	■	■	■	■	■	G9	■	■	■
G5	■	■	■	■	■	G10	■	■	■

Valore (VI+MO+IN+IS)

H **R** (Tot)

HACKER **Armatura** **RUNNER**
DECK

Punti Matrice (MA+MA)

ERRORE

SCHEDA MADRE

N° min ☐ 0 ☐ 10 ☐ 15

SISTEMA OPERATIVO

N° min ☐ 0 ☐ 10 ☐ 15

A C H I E V E M E N T S

- ☐ pistola [5G.] sparare a distanza, 1D/A per mirare.
- ☐ fucile [7G.] come la pistola, 2 mani, +2VI a ogni attacco.
- ☐ mitra [10G.] come la pistola, 2 mani, 2 bersagli
- ☐ arco [5G.] come la pistola, 2 mani, silenzioso.
- ☐ pugnale [3G.] corpo a corpo o lanciata (singolo colpo).
- ☐ pugnale 2 [5G.] è possibile portare con sé un secondo pugnale.
- ☐ spada [2G.] la classica arma da corpo a corpo.
- ☐ spadone [7G.] come la spada, 2 mani, +2 VI a ogni attacco.
- ☐ taser [5G.] come la spada, bersaglio inerme e incosciente.
- ☐ bomba [10G.] singolo attacco, +2 VI, 3 bersagli vicini
- ☐ bazooka [20G.] come il fucile ma fa un singolo attacco con +5 VI
- ☐ passepartout [20G.] +3 MO Test per scassinare una serratura
- ☐ ID falso [50G.] Test MA 25. Se hai successo non aumenti l'Errore.
- ☐ abiti eleganti [10G.] chi li indossa ottiene +2 IN nei rapporti sociali
- ☐ abiti alla moda [20G.] +5 IN nei rapporti sociali
- ☐ abiti tecnici [30G.] chi li indossa ottiene +2 MO
- ☐ abiti corazzati [50G.] chi li indossa ottiene +1 PA.
- ☐ moto [100G.] porta 2 passeggeri, Veloce 100.
- ☐ auto [150G.] porta 4 passeggeri, Veloce 100.
- ☐ bolide [150G.] porta 2 passeggeri, Veloce 200.
- ☐ blindato [200G.] 6 passeggeri, Veloce 100 ed ha 3 PA.
- ☐ nuova faccia [50G.] un solo utilizzo, azzerà l'Errore del Net-Runner.