



CARBON 2185

UN GIOCO DI RUOLO CYBERPUNK

炭素 2185 サイバーパンクロールプレイングゲーム

ITALIAN ENHANCED VERSION* v1.0

BY
ROBERT MARRINER-DODDS

* Contiente regole aggiuntive rispetto all'originale.

THE
MARRINER-DODDS
COMPANY

L'Unica traduzione amatoriale
Che rispetta l'AmbienTe.

**DRAGON TURTLE
GAMES LTD.**



CARBON 2185

A CYBERPUNK RPG

炭素 2185 サイバーパンクロールプレイングゲーム

LEAD DESIGNER.

Robert Marriner-Dodds

ORIGINAL GAME MECHANICS.

Robert Marriner-Dodds

ADDITIONAL DESIGN.

Adam Blowers, Ben Counter, Scott Langford, Andrew J. Lucas, Kirsty Marriner-Dodds, Kieron Phillips, Martin Sharp, Christopher Vogel

PROOF READER.

Cassandra Dodds

EDITOR.

Ty Moore

COVER ART.

Klaus Wittmann

INTERIOR ART.

Mobo Boehme, Biagio D'Alessandro, Cassandra Dodds, Shen Fei, Audrey Hotte, Rhei Johnson, Tithi Luadthong, Max Margarit, Seth Rutledge, Klaus Wittmann

CHOW'S REQUEST WRITER.

Robert Marriner-Dodds

LAYOUT.

Robert Marriner-Dodds, Christian Nommay

MANAGEMENT SUPPORT.

Derek Pearson

PRINTED.

Standartų Spaustuvė (www.standart.lt), Vilnius, Lithuania

Copyright © 2019 Robert Marriner-Dodds, Dragon Turtle Games Ltd. All rights reserved.

Dragon Turtle Games, the Dragon Turtle Games logo, and all content herein are copyright Dragon Turtle Games Ltd.

Carbon 2185, the Carbon 2185 logo, CarbonRPG, are all copyright The Marriner-Dodds Company, officially licensed to Dragon Turtle Games Ltd. Any reproduction or unauthorized use of the martial or artwork contain herein is prohibited without the express written permission of Dragon Turtle Games Ltd.

WWW.DRAGONTURTLEGAMES.COM



THE MARRINER-DODDS COMPANY™

CONTENUTI

Introduzione	3	Parte II - Combattimento	116
Slang	6	Copertura	117
Il Mondo nel 2185	7	Danni e Guarigione	117
Le Basi	8	Effettuare un Attacco	120
Avanzamento del Personaggio	8	Movimento e Posizione	122
Parte I		Ordine di Combattimento	124
Creare il Personaggio	10	Combattimento tra Veicoli	126
Orgini		Parte IV	
Badlander	13	Regole	
Punkabbestia	15	Vantaggio e Svantaggio	128
Korporate Kid	17	Bonus Di Competenza	128
Signor Nessuno	19	Abilità e Modificatori	129
Sintetico	20	Prove di Abilità	129
Wormer	22	Uso Delle Abilità	133
Invecchiamento	24	Tiri Salvezza	134
Lingue	25	Condizioni	135
Classi		Parte V	
Riepilogo Classi	27	Il Mondo di Gioco	
Daimyo	28	Linea Temporale	140
Medico	31	Corporazioni	144
Agente	35	Bande	155
Hacker	40	Gruppi di interesse	159
Investigatore	46	Benvenuti a San Francisco	167
Canaglia	50	Mappa di San Francisco	168
Background	54	La Città d'Oro	169
Vizi	66	Distretto 5	170
Equipaggiamento - Attrezzatura	71	Distretto 4	171
Armature ed Elmetti	73	Distretto 3	172
Armi	77	Distretto 2	173
Accessori e Modifiche	80	Distretto 1	174
Munizioni	81	Oltre la Città	175
Strumenti	83	Marche di San Francisco	176
Veicoli	84	Parte VI	
Potenziamenti	87	Dossier Del Game Master	
Parte II - L'Avventura		PNG Casuali di Interesse	183
Dipendenze	100	Generatore di Incontri Casuali	187
Influenza	102	Generatore di Missioni Casuali	208
Tempo e Riposo	106	Trappole	211
Interazione Sociale	107	Ricchezza Iniziale Per Livello	214
Tra Le Missioni	108	Bottino Casuale	215
Economia		Nemici e Villani	222
Reddito	110	Avventure	
Affitto	111	La Richiesta di Chow - Parte I	269
Cibo	112	La Richiesta di Chow - Parte II	276
Alcohol	113	Scheda Del Personaggio	282
Alloggi Temporanei	114		
Trasporti	115	Licenza	284

INTRODUZIONE

Benvenuti su Carbon 2185 | Un Gioco di Ruolo Cyberpunk

Anche se non avete mai giocato a Carbon 2185 o a qualsiasi altro gioco di ruolo da tavolo, non avrete problemi a usare questo libro per creare storie e giocare avventure nell'universo distopico del 2185.

L'intero gioco è stato progettato con la massima facilità d'uso in mente, e daremo spiegazioni dettagliate e istruzioni durante tutto il gioco, in modo che persino il giocatore o il Game Master (GM) che si avvicinano per la prima volta al gioco di ruolo possano divertirsi.

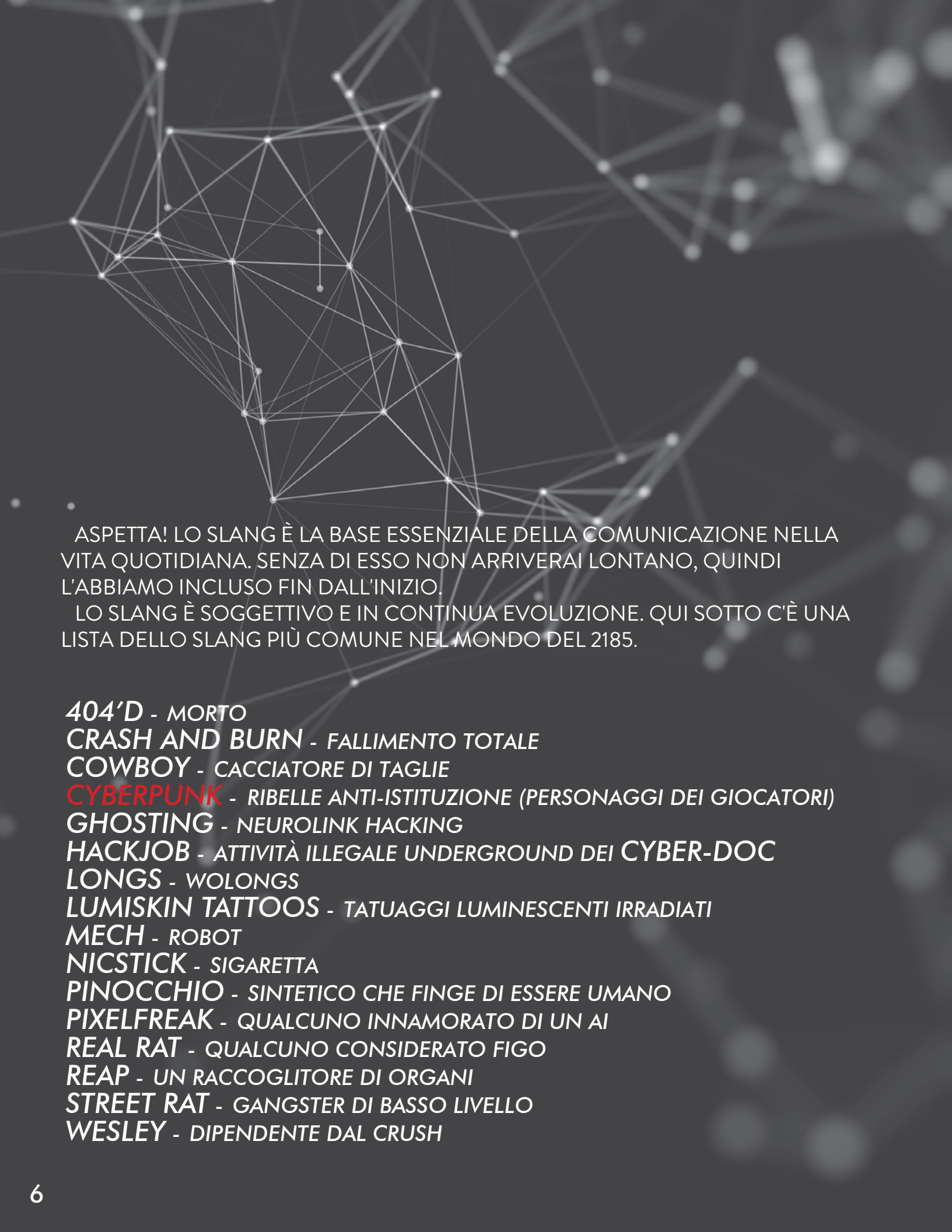
Riunite i vostri amici, i familiari, i soci del vostro club, o anche alcune persone trovate a caso su Internet, e tuffatevi in questa avventura.

Carbon 2185 utilizza il sistema CarbonRPG. Il sistema CarbonRPG è stato sviluppato e costruito utilizzando la Open Game License del gioco di ruolo più popolare al mondo. Abbiamo preso tutte le nostre parti preferite di quel sistema, rimosso ciò che non si adattava alla nostra visione del cyberpunk, e poi abbiamo aggiunto le nostre meccaniche e regole. In alcuni casi, abbiamo riscritto intere sezioni.

Chiunque abbia esperienza con il sistema di gioco originale ha un vantaggio unico nell'apprendimento del sistema CarbonRPG. Detto questo, l'esperienza con la Open Game License non è necessaria, dato che copriamo tutte le regole del gioco in questo libro.







ASPETTA! LO SLANG È LA BASE ESSENZIALE DELLA COMUNICAZIONE NELLA VITA QUOTIDIANA. SENZA DI ESSO NON ARRIVERAI LONTANO, QUINDI L'ABBIAMO INCLUSO FIN DALL'INIZIO.

LO SLANG È SOGGETTIVO E IN CONTINUA EVOLUZIONE. QUI SOTTO C'È UNA LISTA DELLO SLANG PIÙ COMUNE NEL MONDO DEL 2185.

404'D - MORTO

CRASH AND BURN - FALLIMENTO TOTALE

COWBOY - CACCIATORE DI TAGLIE

CYBERPUNK - RIBELLE ANTI-ISTITUZIONE (PERSONAGGI DEI GIOCATORI)

GHOSTING - NEUROLINK HACKING

HACKJOB - ATTIVITÀ ILLEGALE UNDERGROUND DEI CYBER-DOC

LONGS - WOLONGS

LUMISKIN TATTOOS - TATUAGGI LUMINESCENTI IRRADIATI

MECH - ROBOT

NICSTICK - SIGARETTA

PINOCCHIO - SINTETICO CHE FINGE DI ESSERE UMANO

PIXELFREAK - QUALCUNO INNAMORATO DI UN AI

REAL RAT - QUALCUNO CONSIDERATO FIGO

REAP - UN RACCOGLITORE DI ORGANI

STREET RAT - GANGSTER DI BASSO LIVELLO

WESLEY - DIPENDENTE DAL CRUSH

IL MONDO NEL 2185

Tutte le avventure e le storie di Carbon 2185 iniziano, come suggerisce il nome, nel nostro futuro: l'anno 2185.

Il Manuale delle regole si concentra sulla città tentacolare di San Francisco, sulle persone che la abitano e sulle megacorporazioni che la controllano.

Alcune delle cose più importanti da sapere sul mondo del 2185 sono le seguenti.

CIBERNETICA E POTENZIAMENTI

Tutti hanno un qualche tipo di miglioramento cibernetico, più comunemente noti come potenziamenti. Il potenziamento più comune è un "neurolink", un tipo di computer organico collegato al cervello dell'utente.

Questo viene installato gratuitamente alla nascita da qualsiasi azienda ospedaliera o nel centro medico più vicino e mostra regolarmente annunci personalizzati direttamente nel vostro campo visivo.

Un neurolink consente all'utente di interfacciarsi direttamente con i computer e le informazioni e viene utilizzato per tutto, dallo shopping online, agli ordini di cibo da un menu in un ristorante, al controllo dei propri segni vitali.

Altri potenziamenti comuni includono nuovi arti meccanici per i lavoratori manuali, occhi migliorati per i chirurghi o persino fegati meccanici per poter bere quanto si desidera.

INQUINAMENTO

A causa del collasso ambientale e della dispersione di radiazioni dalle celle energetiche, il mondo è fortemente inquinato.

Molte città hanno dei filtri per l'aria in cima agli edifici che mantengono l'inquinamento a livelli vivibili, anche se nelle giornate peggiori persino le città più pulite hanno una visibilità inferiore ai 30 metri.

La maggior parte delle volte la visibilità massima nelle città è di circa 180m. Le aree al di fuori delle città sono fortemente inquinate, e non è possibile trascorrervi molto tempo senza gravi rischi per la salute.

MEGACORPORAZIONI

Il mondo è gestito fondamentalmente da megacorporazioni, con i governi attuali che si limitano a servire soltanto come capi di stato. Queste megacorporazioni sono costantemente in lotta tra loro per ottenere più potere e controllo.

APPLICAZIONE DELLA LEGGE

I governi del mondo fanno ben poco, ma un settore che ancora controllano è l'applicazione della legge. Il mondo è più violento che mai e la legge non fa eccezione a questa tendenza.

La maggior parte delle forze dell'ordine prima spara e poi fa domande. Non aspettatevi di negoziare con la polizia.

ECONOMIA

Lo 0,5% della popolazione mondiale controlla tutto, con la maggioranza della gente in costante e infinito debito. Ci si aspetta che lavoriate 10 ore al giorno, 30 giorni al mese nel 2185.

Firmate un contratto di lavoro con un accordo standard di cinque anni e sarete pagati al termine dello stesso. La maggior parte delle persone gestiscono una linea di credito di cinque anni durante questo periodo, sperando che il loro stipendio sia sufficiente alla fine per saldare i propri debiti.

Se non si completa il contratto nella sua interezza, non si riceve alcunché.

VALUTA

Il mondo funziona su una crittovaluta sicura e decentralizzata chiamata wonlong (₩). Questa moneta non hackerabile ha sostituito le valute tradizionali dopo il crollo manifatturiero del settore bancario.

I wonlong si trovano su chip di credito fisici o vengono trasferiti direttamente sul vostro conto. Molte persone scelgono di avere chip di interfaccia nelle proprie dita o nel pollice per poter scannerizzare le impronte per effettuare acquisti.

Informazioni più approfondite su molti di questi argomenti si possono trovare più avanti, ma non sono strettamente necessarie per il gioco.

LE BASI

COS'È CARBON 2185?

Carbon 2185 è un gioco di ruolo da tavolo ambientato in un futuro distopico del nostro mondo.

Un gioco di ruolo è un tipo di esperienza narrativa cooperativa in cui il Game Master (GM) crea un mondo interattivo che i giocatori possono esplorare e sperimentare.

Tutto è possibile in questo mondo condiviso, ma è vincolato da regole e dai risultati dei tiri di dado.

Si gioca di solito con un gruppo dai tre ai cinque giocatori, e un GM.

Ogni giocatore crea e controlla il proprio personaggio (PC, noto anche come cyberpunk), un avventuriero cyberpunk con le proprie ragioni per vivere secondo uno stile di vita cyberpunk, con una personalità e dei vizi.

Il GM crea la scena e le avventure che i PC affrontano, gli ostacoli che devono superare e le ricompense che ricevono per averlo fatto.

Carbon 2185 non è un gioco competitivo GM contro i giocatori, ma piuttosto è un gioco in cui GM e giocatori lavorano insieme per costruire una storia divertente e divertirsi.

IL GAME MASTER

Come GM, tu sei incaricato di raccontare la storia e di mantenere l'ordine tra i giocatori. Hai il diritto di dire l'ultima parola sulle regole. Hai l'autorità totale per ignorare qualsiasi regola di questo manuale al fine di rendere il gioco più divertente per il tuo gruppo, o per risolvere una controversia in modo rapido e amichevole.

Potreste incontrare giocatori che cercheranno di argomentare che dovrebbe essere loro permesso di fare qualcosa sulla base di un tecnicismo, o cercare di sfruttare il modo in cui qualcosa è scritto per ottenere un vantaggio ingiusto, ma ricordate che potete ignorare questo regolamento nell'interesse del gioco.

È il tuo gioco, tu lo controlli e lo guidi.

I GIOCATORI

Il vostro ruolo è semplice: godetevi il gioco e assicuratevi che i vostri compagni di gioco e GM si stiano divertendo.

Dovresti familiarizzare con il tuo cyberpunk e le sue capacità, la sua personalità, le sue motivazioni e la sua storia personale.

Queste cose ti aiuteranno a interpretare il tuo personaggio all'interno del mondo di gioco.

COSA SERVE PER GIOCARE?

Occorreranno le seguenti cose, o gli equivalenti digitali, per giocare.

- Il regolamento di base.
- Penne o matite.
- La tua scheda del personaggio.
- Fogli di carta.
- Un set di dadi poliedrici, noto anche come poliset.

Inoltre il Game master avrà bisogno di:

- Un'avventura o una missione da percorrere per i giocatori. Si consiglia di iniziare con la 'Richiesta di Chow' che si trova alla fine di questo Regolamento di base.

AVANZAMENTO DEL PERSONAGGIO

Indipendentemente dall'origine del personaggio o della classe, ognuno guadagna nuovi livelli alla stessa velocità e nello stesso modo: guadagnando punti esperienza (XP). Il livello del tuo personaggio determina qual è il tuo bonus di competenza

Di seguito è riportato un elenco dei livelli dei requisiti xp necessari per raggiungerli.

Livello	Competenza	XP
1	+2	0
2	+2	400
3	+2	1 300
4	+2	2 700
5	+3	6 500
6	+3	14 000
7	+3	23 000
8	+3	34 000
9	+4	48 000
10	+4	64 000

COME GIOCARE

Giocare a Carbon 2185 è relativamente semplice e in genere segue uno schema ripetuto in tre parti.

Parte I. Il GM descrive l'incontro o l'ambiente in cui si trova il giocatore.

Il GM fa sapere ai giocatori cosa sta succedendo e cosa li circonda. Per esempio:

GM "Entrate nel bar fumoso, dove l'interno è illuminato da luci al neon blu e rosa. Un uomo arruffato con un braccio cibernetico ti guarda con cautela mentre entri. Non ci sono altri ingressi."

Parte II. I giocatori dicono al GM cosa vogliono fare.

A volte si tratterà di una persona che parla per tutti, oppure i giocatori possono svolgere azioni diverse.

Ad esempio:

Giocatore 1 "Mi avvicino all'uomo arruffato e gli dico che non vogliamo nuocere. Voglio sapere qual è la sua storia".

Giocatore 2 "Vado al bar e ordino un whisky mentre lui fa questo".

Giocatore 3 "Nemmeno io sono preoccupato. Vado con il giocatore 2 al bar".

Parte III. Il GM decide e comunica i risultati delle azioni dei giocatori.

Le azioni dei giocatori condurranno spesso a risultati ramificati, creando più opzioni, che rimandano alla Parte I di questo processo. Questo semplice processo si applica a quasi tutto il gioco.

Ad esempio:

GM "Giocatore 1, l'uomo sorride mentre ti avvicini, rendendosi conto che non sei una minaccia, e ti parla dei suoi problemi con sua moglie. Giocatore 2, e Giocatore 3, il barista ti dice che sono tutti a corto di whiskey a causa di una recente retata della polizia e ti chiede se conosci

qualcuno che potrebbe essere in grado di aiutarlo in cambio di una generosa ricompensa."

DADI POLIEDRICI

Carbon 2185 si gioca con dadi poliedrici. Questi sono disponibili presso i negozi di giochi, fumetti e online.

In questo libro, ci si riferirà a questi dadi in base al numero di lati presenti in ognuno di essi, con il prefisso D, che significa "dado".

- **d4:** Dado a 4 facce
- **d6:** Dado a 6 facce
- **d8:** Dado a 8 facce
- **d10:** Dado a 10 facce
- **d12:** Dado a 12 facce
- **d20:** Dado a 20 facce

Ci riferiremo anche al **d100** (conosciuto come 'dado percentuale'). Alcuni giocatori possono possedere un dado a 100 facce, ma per i nostri scopi adottiamo un approccio diverso.

Quando parliamo del d100, dovrai lanciare **2d10**, designando uno di loro come prima decine, e l'altro come unità.

Per esempio, se si ottiene un 9 e un 1, si il risultato del lancio del **d100** è **91**.

Quando hai bisogno di usare i dadi nel gioco, le regole dettano quali dadi lancerai, il numero essi e cosa aggiungere al risultato.

Un lancio di "**2d10+2**", ad esempio, significa che si tira due volte un d10, si sommano i valori e poi si aggiunge 2 a questo risultato.

PARTE I

CREARE IL PERSONAGGIO

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

La prima cosa che si fa in Carbon 2185 è creare il proprio personaggio, chiamato cyberpunk. Guiderete il vostro personaggio attraverso varie missioni e scenari del gioco.

È necessario determinare la personalità del tuo personaggio, la loro ragione per vivere lo stile di vita cyberpunk, e perché stanno lavorando con gli altri personaggi dei giocatori.

Questo capitolo ti aiuta a determinare l'origine, il background e le abilità del tuo personaggio, e a selezionare la loro classe, che determina le abilità di combattimento e altre abilità legate alle missioni.

Mentre si scorre questa sezione, si dovrebbe riempire la scheda del personaggio. È possibile trovare le schede dei personaggi alla fine di questo libro.

PASSO 1.

Determina i punteggi di abilità del tuo personaggio.

Il metodo preferito per ottenere i tuoi punteggi di abilità in Carbon 2185 è la generazione casuale di statistiche. Per ottenere i tuoi punteggi di abilità casuali, tira **2d6 + 5** sei volte.

I numeri che tiri sono i tuoi punteggi di abilità.

Per i nuovi giocatori, o per i GM che vogliono una partita più equilibrata, puoi optare per la seguente serie di abilità **16, 14, 13, 12, 10, 9**.

Per informazioni più approfondite sui punteggi di abilità, vedi 'Punteggi di abilità' sotto la 'Parte III Regole'.

PASSO 2.

Scegli la tua origine.

L'origine del tuo personaggio determina molto su come apparisci, dove sei cresciuto e a cosa sei stato esposto durante i tuoi anni di sviluppo.

La tua origine influenza i punteggi delle tue abilità, la velocità con cui ti muovi, le caratteristiche con cui inizi e molte altre cose. A questo punto è importante scegliere con attenzione.

PASSO 3.

Generare un vizio.

Un vizio è una parte importante del tuo personaggio. Nessuno è perfetto, e in un mondo cyberpunk questo è doppiamente vero.

Segui le regole che si trovano sotto 'Vizi' più avanti in questa sezione per generare o scegliere il vizio del tuo personaggio.

PASSO 4.

Applicare i punteggi di abilità.

Ora che sai qual è la tua origine, puoi assegnare i tuoi punteggi nell'ordine che desideri.

Assicurati di prendere in considerazione i bonus che ottieni in base alla tua origine e quali abilità sono più utili per la classe che intendi giocare.

PASSO 5.

Generare un background e determinare l'età.

Il tuo background fa riferimento al tempo che intercorre tra l'abbandono della formazione e l'inizio della tua vita come cyberpunk. Questo è il periodo in cui impari le abilità e guadagni denaro e oggetti preziosi per la carriera da cyberpunk.

È possibile trovare le regole per generare un background nella sezione "Generazione del Background" più avanti in questa sezione.

Una volta che hai generato il tuo background, calcoli l'età del tuo personaggio e determini se soffri o meno di penalità per la tua età.

Se scegli di non perseguire una carriera o fallisci il tuo tiro infortunio nel primo periodo, inizi la tua vita da cyberpunk con Abbigliamento Povero, e un'arma a tua scelta che costa meno di 10 000W.

PASSO 6.

Scegli una Classe.

La tua classe determina le abilità del tuo personaggio in combattimento, quali armi e armature può usare, quali abilità ha che non possieda già dalla generazione della sua origine, e quali abilità acquisisce man mano che sale di livello.

PASSO 7.

Calcola i Modificatori per Abilità e Tiri Salvezza.

Ora che conosci le tue abilità dal tuo background e dalla tua classe, e sai quali sono i modificatori dei tuoi punteggi di abilità, puoi calcolare i modificatori delle tue abilità e dei tiri salvezza.

Se **non** sei competente con un'abilità o un tiro salvezza, usa solo il modificatore di abilità associato a quell'abilità o tiro salvezza come modificatore. Per esempio: se hai un Punteggio di Destrezza di 14, il tuo modificatore di destrezza è +2, e qualsiasi abilità associata alla destrezza ha un modificatore di abilità di +2.

Se **sei** competente con un'abilità o un tiro salvezza, segui gli stessi passi di cui sopra, e poi aggiungi anche il tuo bonus di competenza al punteggio. Al livello 1, il tuo bonus di competenza è +2.

Il tiro salvezza su **Forza** è calcolato utilizzando il modificatore di *Costituzione*.

Il tiro salvezza su **Riflessi** è calcolato usando il modificatore di *Destrezza*.

Il tiro salvezza su **Mente** è calcolato usando il modificatore di *Intelligenza*.

PASSO 8.

Compra l'Equipaggiamento e calcola la Capacità di Carico.

Sai chi è il tuo personaggio, cosa lo rende speciale, quale è la sua origine, il suo background e la sua classe. Ora ha bisogno di oggetti e attrezzature.

Utilizzando i soldi che hai ottenuto durante la generazione del background, puoi comprare armi, armature e equipaggiamento di base. Ricordatevi che le vostre opzioni sono limitate, dato che siete solo all'inizio, quindi spendete i vostri soldi con saggezza.

Puoi trasportare 5 volte il tuo punteggio di forza in libbre. prima di essere considerato ingombrato, quindi tieni traccia del peso degli oggetti che stai trasportando per evitare penalità alla velocità dovute a un eccesso di carico.

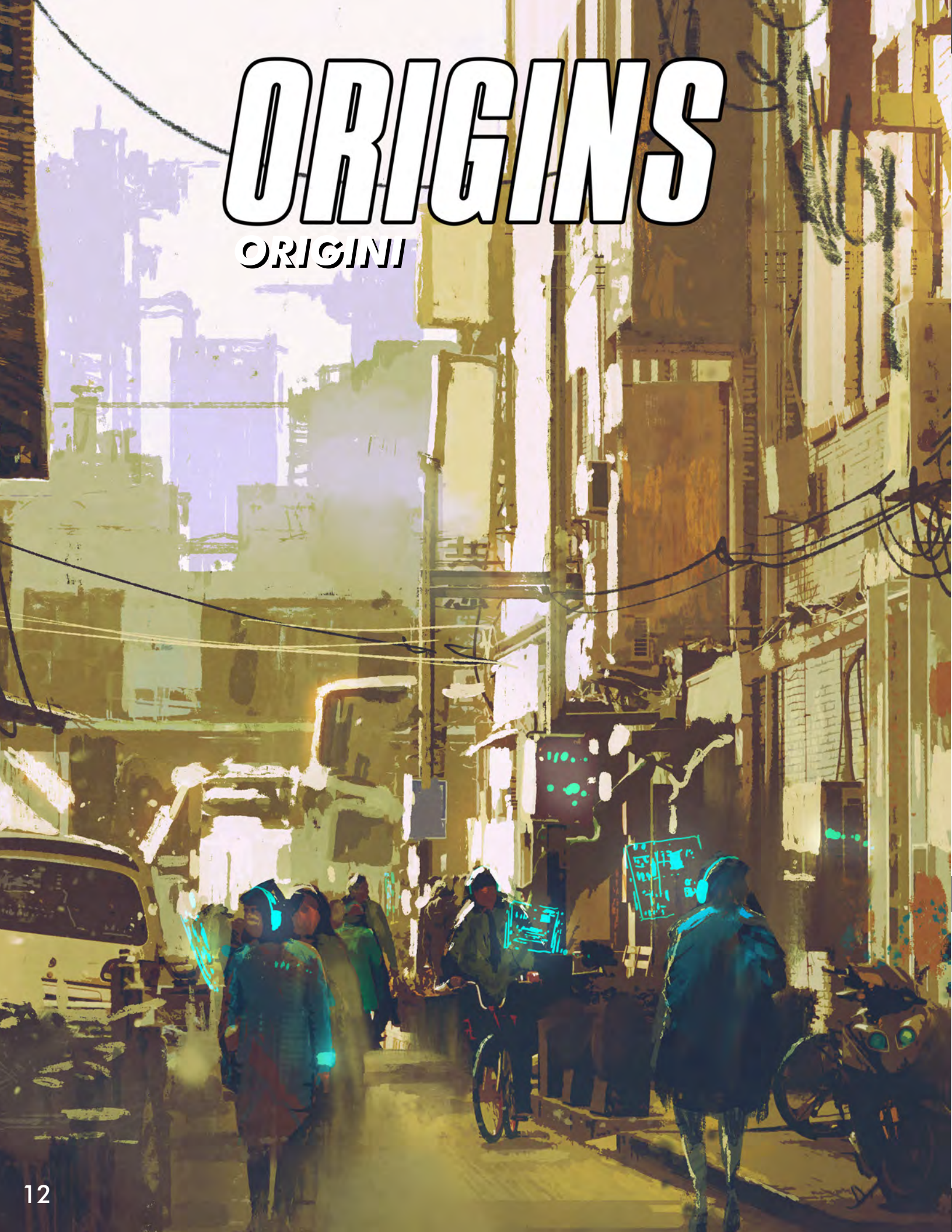
PASSO 9.

Scegli un Nome

Ora che hai un'idea migliore del tuo personaggio, è il momento di scegliere un nome. Il tuo nome è una parte importante della tua identità, e i cyberpunk spesso scelgono nomi diversi dal loro nome di nascita. Si può scegliere un nome di strada per mantenere segreta la propria identità. Se non ti interessa chi lo conosce e sei orgoglioso del nome con cui sei nato, puoi usare quello.

ORIGINS

ORIGINI



BADLANDER



Una tempesta di polvere arancione oscura la vista sulle dune di un deserto californiano. In alto su un crinale, un gruppo di figure combatte vicino a quello che sembra essere un veicolo abbattuto

Un badlander proviene dalla periferia della civiltà, in aree per lo più disabitate e fortemente inquinate al di fuori delle megalopoli. Crescono in una natura selvaggia, polverosa, sporca e violenta, dove la morte e la desolazione sono solo parti della vita quotidiana.

I Badlanders sono tipicamente nati da genitori che un tempo vivevano nelle città, ma a causa di problemi finanziari, sono stati costretti ad allontanarsi dalla sicurezza delle strade cittadine e a tentare la fortuna nella brughiera radioattiva.

L'abbigliamento e le abitazioni dei Badlander sono fatti di rifiuti scaricati nei campi dai raccoglitori di rifiuti della megalopoli. La capacità di riutilizzare e riciclare i rifiuti in qualcosa di utile è molto comune tra i badlanders.

ECONOMIA RADIOATTIVA

L'intera economia delle Badlands non si basa sui Wolong, ma sulle celle di alimentazione, che vengono barattate per il cibo e l'abbigliamento.

A causa degli effetti della dispersione di radiazioni dalle celle di alimentazione, i badlanders in genere sono leggermente più alti e hanno occhi più grandi di coloro che nascono nelle città.

TRATTI DEI BADLANDERS

INCREMENTO DEL PUNTEGGIO DI ABILITÀ.

È importante avere reazioni rapide, e piedi fermi nei calanchi.

Il tuo punteggio di Destrezza aumenta di 1.

ETÀ. I Badlanders sono nati e cresciuti con le radiazioni. La loro durata di vita media è compresa tra i 70 e gli 80 anni. Con un trattamento medico avanzato e costoso, gli effetti di queste radiazioni possono essere invertiti e i fortunati possono aspettarsi di vivere fino a 100 anni.

VELOCITÀ. Né particolarmente veloci, né lenti, la velocità di movimento standard è di 30 piedi.

SEMPRE PRONTI. I Badlanders passano la loro vita sotto la costante minaccia di essere attaccati. Fin da piccolo sei stato costretto a indossare sempre l'armatura.

Sei competente nelle armature Leggere e Medie.

VISIONE OLOGRAFICA. L'avvelenamento da radiazioni che ti ha condannato a una breve

vita, ma ti ha anche donato la capacità di vedere nel buio. Puoi vedere nel buio completo come se fosse luce fioca fino ad una distanza di 60 piedi. Non è possibile discernere il colore nel buio, vedi soltanto tonalità di grigio.

SOTTORIGINI

Ci sono due tipi molto diversi di Badlander.

I Badlander possono essere **Bruisers**, che usano la loro forza, intimidazione e violenza per sopravvivere, oppure degli **Scavengers** che fanno a pezzi la tecnologia danneggiata e abbandonata a causa delle radiazioni che si disperdono dalle celle di alimentazione all'interno.

La tua sottoorigine ti garantisce caratteristiche aggiuntive oltre alle caratteristiche di base per la tua origine.

È possibile selezionare una sola sottoorigine.

Scegli la tua Sottoorigine.

BRUISER

INCREMENTO DEL PUNTEGGIO DI ABILITÀ.

La tua Forza aumenta di 2.

UN TIPO SPAVENTOSO. Sei abituato alla violenza e alle minacce e hai competenza nell'abilità di Intimidazione. Sai come usare le mani quando l'intimidazione fallisce. I tuoi colpi disarmati infliggono 1d6+For danni contundenti.

LINGUE. Puoi parlare, leggere e scrivere l'Inglese più un'altra lingua a tua scelta.

SCAVENGER

INCREMENTO DEL PUNTEGGIO DI ABILITÀ. Il

tuo punteggio di Tecnologia aumenta di 2.

SCAVENGER. Hai competenza nell'abilità Meccanica.

IRRADIATO. A causa dell'esposizione costante, il tuo corpo ha sviluppato una tolleranza alle radiazioni. Hai resistenza ai danni da radiazioni.



PUNKABBESTIA



Un gruppo di giovani senza obiettivi, vestiti con giacche di pelle dipinta e volti pieni di piercing metallici siedono a bere alcolici, illuminati dal bagliore del neon, assillando chiunque si trovi a passare.

I Punkabbestia fanno parte di un movimento antisociale che rifiuta la società tradizionale e cerca di emulare la loro versione del movimento punk dei secoli passati.

Ispirati dai punk rockers della storia, i punkabbestia indossano spesso abiti strappati, camicie larghe e giacche di pelle o di jeans senza maniche. Le loro giubbe sono decorate a mano o dai membri delle loro gang con colori o pennarelli. Prediligono decorazioni a punta o borchiate e indossano acconciature stravaganti e potenziamenti dai colori vivaci, studiati per attirare la massima attenzione.

I punkabbestia vivono per lo più in baraccopoli o edifici abbandonati insieme ai loro compagni. I loro ideali di controcultura li mettono in contrasto con la maggior parte delle figure di autorità, rendendo il lavoro onesto scarso, il che a sua volta gli rende difficile sfuggire alla povertà.

BANDE E VIOLENZA

I membri delle bande di Punkabbestia sono nati con quello stile di vita o vi si uniscono di loro spontanea volontà, spesso durante l'adolescenza. Queste bande fungono da famiglia per i punkabbestia che a loro volta giurano fedeltà alla banda.

Dati i loro atteggiamenti ribelli, l'autorità non è la sola cosa con cui i punkabbestia hanno difficoltà. Spesso hanno problemi all'interno delle loro stesse gang, o in rivalità intense e sanguinose con altre bande.

TRATTI DEI PUNKABBESTIA

INCREMENTO DEL PUNTEGGIO DI ABILITÀ. Il tuo punteggio di Destrezza aumenta di 2, i tuoi punteggi di Costituzione and Tecnologia aumentano di 1.

ETÀ. I punkabbestia spesso non arrivano alla vecchiaia, anche se ciò è dovuto più alle loro condizioni e stile di vita che a ragioni genetiche. Se hanno la fortuna di vivere uno stile di vita sana, un punkabbestia può aspettarsi di vivere intorno ai 100 anni.

VELOCITÀ. A causa dei tanti anni trascorsi a scappare dalle forze dell'ordine e correre verso i problemi, sei leggermente più veloce in piedi rispetto alla maggior parte delle persone. La tua velocità di base a piedi è di 35 piedi.

SHOTGUNNERS. Grazie alla loro efficacia nei vicoli stretti, l'arma di prediletta dai punkabbestia è il fucile a pompa da combattimento. Sei competente con quest'arma.

ADATTABILE. Le gang hanno bisogno di una grande varietà di abilità. Puoi scegliere l'abilità che preferisci in cui diventare competente.

GIOVENTÙ BRUCIATA. Sei cresciuto per le strade e hai alcuni contatti di base e una piccola reputazione per te stesso. Iniziate con Influenza: Strada 3.

LINGUE. Puoi parlare, leggere e scrivere in inglese e in altre due lingue a tua scelta.



KORPORATE KID

File di bambini vestiti ordinatamente con abiti identici e acconciature abbinate, seduti in un magazzino luminoso che assembla componenti meccanici. Questa non è una fabbrica, però, ma un orfanotrofio a scopo di lucro.

I Korporate Kids sono orfani cresciuti in uno degli orfanotrofi corporativi. Gli orfanotrofi sono infatti a scopo di lucro, e i bambini vi lavorano giornalmente in cambio di un riparo.

Queste megacorporazioni utilizzano tecniche di lavaggio del cervello e di manipolazione sociale per assicurarsi la fedeltà al brand da parte di coloro che allevano.

Questo lavaggio del cervello è incredibilmente efficace, e molti Korporate Kids sentono che devono la loro vita alle corporazioni e collaboreranno volentieri con loro per il resto delle loro vite.

Occasionalmente ci sono ribelli che rompono la programmazione mentale e vedono la loro corporazione per quello che è veramente.

I Korporate Kids sono stati cresciuti e diretti fin da piccoli per ricoprire ruoli specifici scelti per loro dai loro dirigenti. Potete scegliere il ruolo che vi è stato assegnato o lavorare con il vostro GM per deciderlo.

IDENTITÀ AZIENDALE

Quando sono "acquisiti" da una delle varie corporazioni, i Korporate Kids vengono privati dei loro nomi di nascita e ricevono un numero identificativo prefissato dal nome dell'azienda al posto del nome. Ad esempio, una giovane ragazza di nome Samantha, acquisita da Shenzhen Solutions, può essere rinominata 'SHNZN 196-746'. I Korporate Kids sono fortemente dissuasi dall'usare i loro nomi di nascita e spesso li dimenticano prima di raggiungere l'età adulta.

Invece, molti Korporate Kids usano soprannomi.



TRATTI DEI KORPORATE KID

INCREMENTO DEL PUNTEGGIO DI ABILITÀ.

Sei stato ben educato dalla tua corporazione. Un lavoratore sveglia è un lavoratore redditizio. Il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 2 e il tuo punteggio di Tecnologia aumenta di 1.

ETÀ. Cresciuti con razioni corporative e accesso a cure mediche di base e medicinali rendono possibile che un Korporate Kid raggiunga l'età di 110 anni.

VELOCITÀ. LA tua velocità di base è di 30 piedi.

LINGUE. Puoi parlare leggere e scrivere Inglese e altre due lingue.

SOTTOORIGINI

Non è un segreto che crescere in un orfanotrofio a scopo di lucro è uno dei modi peggiori per chiunque di vivere la propria infanzia. Le persone tendono a reagire in due modi a crescere in queste condizioni; o lo accolgono, o imparano a vivere inosservati e sperano di evitare il peggio. Il modo in cui hai trascorso la tua infanzia determina le tue capacità da adulto.

La tua sottoorigine ti garantisce caratteristiche aggiuntive insieme alle caratteristiche di base per la tua origine. È possibile selezionare una sola sottoorigine.

Scegli la tua Sottoorigine.

HIGH FLYER

Questi sono i bambini che hanno fatto del loro meglio, cercando l'approvazione e la convalida da parte dei loro responsabili corporativi. La loro performance positiva è stata premiata. Ottieni la seguente caratteristica.

POTENZIATO. La vostra azienda ha investito in voi per aiutarvi a farle guadagnare soldi.

Hai un potenziamento di livello 1 che ti è stato dato per aiutarti nel tuo lavoro. Si può selezionare un aumento di livello 1 di vostra scelta, in relazione al ruolo che ti è stato dato dal tuo responsabile.

SLEEKER

La maggior parte dei bambini decide di cercare di evitare il confronto, e tu eri uno di loro. Hai imparato a stare lontano dalla vista e a fuggire quando necessario.

SFUGGENTE. Puoi eseguire l'azione Nascondersi o Disimpegnarsi come azione bonus durante il tuo turno.



SIGNOR NESSUNO

Una donna passa davanti a lui mentre va al lavoro. Il lavoratore del mercato del pesce allestisce la sua bancarella per la giornata, preparando il pesce synth allevato in vasca. Un detective arruffato si siede a mangiare noodles alle 2 del mattino.

Un signor nessuno è la persona media che vive la sua vita quotidiana. Non sono duri come i badlanders, né abili come i punkabbestia, ma si inseriscono facilmente nella società e sanno come trattare con le altre persone. L'aspetto dei signor nessuno è il più comune tra le origini, con numerose persone di tutti i ceti sociali che rientrano in questa categoria.

I signor nessuno acquisiscono i seguenti tratti

TRATTI DEI SIGNOR NESSUNO

AUMENTO DEL PUNTEGGIO DI ABILITÀ. Il tuo punteggio Popolo aumenta di 2, e altri due punteggi di Caratteristica a tua scelta aumentano di 1.

ETÀ. I Signor Nessuno sono persone normali in un mondo anormale. Vivono la vita più lunga e più sana, raggiungendo la mezza età a 45 anni e morendo tra i 100 e i 110 anni.

VELOCITÀ. La tua velocità di base a piedi è di 30 piedi.

GENERALISTA. Puoi scegliere la competenza in due abilità a tua scelta.

COMPETENZA CON GLI STRUMENTI. Puoi scegliere uno strumento in cui diventare competente.

LINGUE. Sai parlare, leggere e scrivere Inglese e una lingua a tua scelta.



SINTETICO

Sei stato prodotto da una delle grandi società di robotica utilizzando una combinazione di componenti organici e meccanici. Poi hanno aggiunto un'intelligenza artificiale avanzata all'interno di un cervello robotico. Sei fisicamente indistinguibile da un vero essere umano, salvo i codici a barre identici sotto ogni palpebra.

I primi Sintetici sono stati creati su altri pianeti nel 2130. Quelli generati da questo primo lotto sono molto rari e a 55 anni sono i più antichi conosciuti del loro genere.

I Sintetici ottengono i seguenti tratti

TRATTI DEI SINTETICI

AUMENTO DEL PUNTEGGIO DI ABILITÀ.

Non sei umano. Per molti aspetti sei migliore degli umani. Il tuo punteggio della Costituzione aumenta di 2.

ETÀ. I Sintetici vengono creati come adulti pienamente funzionanti e sembrano essere nei loro primi vent'anni. Invecchiano ad un ritmo molto più lento rispetto agli esseri umani, ma hanno una durata di vita più breve. Persino i sintetici più antichi tendono a apparire appena 35enni.

VELOCITÀ. La tua velocità di movimento è di 30 piedi.

BIOPOTENZIATO. Come Sintetico, hai vantaggio nelle prove per evitare le malattie.

RICARICA. Invece di dormire regolarmente, i tuoi miglioramenti ti permettono di dormire solo quattro ore al giorno e di ottenere comunque i benefici di un riposo di otto ore. La tua IA produce l'illusione di sogni in questo stato, di solito di pecore robot.

TESSUTI COMPOSITI. La pelle e i muscoli sono intrecciati con materiali compositi ad alta resistenza, garantendoti un'armatura naturale di 13 + il tuo modificatore di Destrezza. Anche indossando l'armatura il tuo AC non può essere inferiore a quello della tua armatura naturale.

LINGUE. Puoi parlare, leggere e scrivere l'inglese e un'altra lingua a tua scelta.

COSTRUTTORE

Tre aziende producono sintetici avanzati come te, ogni progetto è specializzato in funzioni e abilità specifiche.

Il vostro costruttore vi garantisce caratteristiche aggiuntive insieme alle caratteristiche di base per la vostra origine. È possibile selezionare un solo costruttore.

Scegli il tuo costruttore.

HOUSTON DYNAMICS MK. IV

Per coloro che hanno bisogno di una sicurezza più sofisticata di un mech standard, Houston Dynamics offre la MK. IV Sintetico di sicurezza personale.

AUMENTO DEL PUNTEGGIO DI ABILITÀ. Il tuo punteggio di Destrezza aumenta di 1.

POSIZIONAMENTO VANTAGGIOSO. Hai una velocità di scalata di 30 piedi.

IMPIANTO DI MEMORIA. Avete una memoria di combattimento avanzata impiantata nel vostro cervello. Sei competente con i fucili d'assalto.

SHENZHEN SOLUTIONS PARAMOUR

Il Paramour di Shenzhen Solutions è la risorsa ideale per accogliere i clienti, le attività di controspionaggio o come accompagnatore personale.

AUMENTO DEL PUNTEGGIO DI ABILITÀ. Siete stati costruiti per trattare con le persone, ed emettete feromoni che vi aiutano a relazionarvi con loro senza problemi. Il tuo punteggio Persone aumenta di 1.

FASCINO INCORPORATO. Avete vantaggio sulle prove di Persone (Persuasione) effettuate per lusingare, affascinare, o sedurre.

VISSEY ROBOTICS ADVANCED SYNTH

L'Advanced Synth della Vissey Robotics è stato progettato per lavorare nelle colonie come manodopera a basso costo. Hanno forza e visione notturna potenziata.

AUMENTO DEL PUNTEGGIO DI ABILITÀ. Il punteggio di Forza aumenta di 1.

VISIONE NOTTURNA. Puoi vedere alla luce fioca come se fosse luce intensa, e nell'oscurità come se fosse luce fioca fino ad una distanza di 120 piedi.



WORMER



Un bar poco illuminato, con le finestre murate, ospita gruppi di persone straordinariamente alte e inusualmente magre. Un uomo corpulento e dall'accento marcato pubblicizza a voce alta le sue "meraviglie dai mondi esterni" al mercato notturno.

I wormers sono nati nelle colonie esterne, o da genitori delle colonie. Prendono il nome dai wormhole che i viaggiatori devono attraversare per raggiungere le colonie.

La bassa gravità delle colonie ha fatto sì che i wormhole crescano in modo insolitamente alto e allampanato rispetto alle persone provenienti dalla Terra. I nati nelle colonie devono fare affidamento sulla loro naturale robustezza per sopravvivere alle dure incognite.

Nelle colonie esterne, i wormer vengono usati come schiavi e trattati non meglio dei sintetici.

Molti wormers lavorano per il vitto e l'alloggio, nati con contratti ingenuamente firmati dai loro antenati che credevano di lasciare la Terra per una vita migliore.

I wormers che vivono sulla Terra hanno sfidato la quarantena e sono tornati di nascosto sul pianeta, acquisendo la cittadinanza non appena messo piede sul suolo terrestre. Trattati come inferiori agli umani, i wormers vengono di solito incolpati per la maggior parte dei piccoli crimini del mondo moderno e sono molto spesso le vittime stesse del crimine.

VITA NELLE OMBRE

Gli unici wormers che si trovano sulla Terra sono rifugiati da Marte o da Acquarii 1e.

I rifugiati da Marte non devono viaggiare attraverso i wormhole per raggiungere la Terra, ma provate a spiegarlo alle masse ignoranti. In alternativa, molti wormer sulla Terra sono di Acquarii 1e. Acquarii 1e ha la peggiore difesa spaziale di tutte le colonie, e non è raro che le navi dei rifugiati sfuggano al loro controllo.

Che vengano da Marte o da Acquarii 1e, tutti i wormers sulla Terra sono cresciuti in ambienti poco illuminati e trovano le luci brillanti della Terra durante la giornata incredibilmente scomoda.

TRATTI DEI WORMER

INCREMENTO DEL PUNTEGGIO DI ABILITÀ. Il tuo punteggio di Costituzione aumenta di 2, e il tuo punteggio di Destrezza aumenta di 1.

ETA'. Il corpo umano non è progettato per la bassa gravità, e i wormer non vivono a lungo come i loro omologhi terrestri. In genere arrivano a circa 70 anni di vita.

VELOCITÀ. Gli arti lunghi aiutano il movimento. La velocità di movimento di base è di 40 piedi.

COME UN LIBRO. Sei particolarmente competente in Intuizione; raddoppia il tuo bonus di competenza quando usi questa abilità.

SCUROVISIONE. Vivi in una colonia lontana dalla stella del suo sistema solare e sei abituato all'oscurità. Puoi vedere nel buio più completo come se fosse luce fioca fino a una distanza di 60 piedi. Non puoi discernere il colore nell'oscurità, vedendo solo sfumature di grigio.

UN PIANETA CREPUSCOLARE. Soffrite di svantaggio sui tiri di attacco e di intelligenza (Percezione) quando tu, il bersaglio del tuo attacco, o qualsiasi cosa tu stia cercando di percepire, è alla luce del sole.

DURI A MORIRE. Devi essere forte per sopravvivere nelle colonie. I vostri antenati erano dei superstiti dei mondi selvaggi. Guadagnate un ulteriore punto ferita per ogni livello.

GENERAZIONI DI PRIVAZIONI. I Wormers sono i discendenti dei più forti e i più robusti tra i robusti. I tuoi limiti massimi sono raddoppiati nel determinare la tua capacità di carico e il peso che puoi spingere, trascinare o sollevare.

LINGUE. Puoi parlare, leggere e scrivere in Creolo Extramondo, Inglese e altre due lingue a tua scelta.



INVECCHIAMENTO

Tutti invecchiano. I tassi di invecchiamento sono diversi in base a fattori culturali, ambientali e di ricchezza. Quando si raggiunge la mezza età, il fisico inizia a diventare più debole, mentre la mente diventa più forte.

A partire dalla vecchiaia, la mente comincia a indebolirsi insieme al corpo.

MEZZA ETÀ. La maggior parte delle persone sopravvive fino alla mezza età, a condizione di vivere uno stile di vita prudente. Quando si entra nella mezza età, si riceve un **-1** a uno dei propri punteggi di caratteristica fisica, scelto con un **1d3**, e un **+1** a uno dei propri punteggi di caratteristica mentale, scelto con un **1d3**.

VECCHIO. Solo chi vive in buone condizioni raggiunge la vecchiaia. La maggior parte di loro finisce male, sia a causa dell'avvelenamento da radiazioni, sia a causa di incidenti imprevisti. Quando si diventa vecchi, si riceve un **-2** a uno dei propri punteggi di caratteristica fisica, scelto con un **1d3**, e un **-1** a uno dei propri punteggi di caratteristica mentale, scelto con un **1d3**.

ANZIANO. Pochissime persone arrivano alla vecchiaia nel mondo del 2185. Quelli che lo fanno soffrono gli effetti di una età troppo avanzata. Quando si diventa vecchi, si riceve un **-3** a uno dei propri punteggi di caratteristica fisica, scelto con un **1d3**, e un **-2** a uno dei propri punteggi di caratteristica mentale, scelto con un **1d3**.

RINNOVAMENTO AL CARBONIO. È possibile ridurre gli effetti dell'invecchiamento sul vostro corpo utilizzando il ringiovanimento del carbonio. Questa procedura costa **10 000 000W** e riduce l'età fisica di 25 anni, fino a un'età fisica minima di 25 anni, alterando le molecole stesse che compongono la tua forma fisica.

Quando una procedura di ringiovanimento del carbonio riduce la tua età fisica a uno stadio più giovane, annulla gli effetti negativi che hai ricevuto per il raggiungimento di quell'età, conservandone gli effetti positivi.

È possibile sottoporsi a questa procedura solo quattro volte nella vita. Tentare questa procedura più di quattro volte porta a un collasso catastrofico degli organi, poiché il tuo corpo rigetta gli organi ormai esausti.

A causa di questa procedura, è comune che le persone più ricche nel 2185 vivano fino a oltre 150 anni, aiutandole a consolidare il loro potere e i loro imperi, evitando la dura realtà della vecchiaia.

Tabella dell'invecchiamento

ORIGINE	MEZZA ETÀ	VECCHIO	ANZIANO	ETÀ MAX
BADLANDER	35	70	80	80+1d20
KORPORATE KID	40	80	90	90+1d20
PUNKABBESTIA	38	68	80	80+1d20
SIGNOR NESSUNO	45	80	90	90+1d20
SYNTH	16	45	55	55+1d10
WORMER	30	60	70	70+1d8

Tira 1d3 (1d6/2 arrotondato per eccesso) quando devi determinare le caratteristiche modificate dall'età

Punteggi di Caratteristica MENTALI: 1. Intelligenza; 2. Tecnologia; 3. Società;

Punteggi di Caratteristica FISICI: 1. Forza; 2. Destrezza; 3. Costituzione;

LINGUE

Grazie ai progressi della tecnologia aeronautica, i voli internazionali ora perforano l'atmosfera terrestre prima di rientrare al di sopra della loro destinazione.

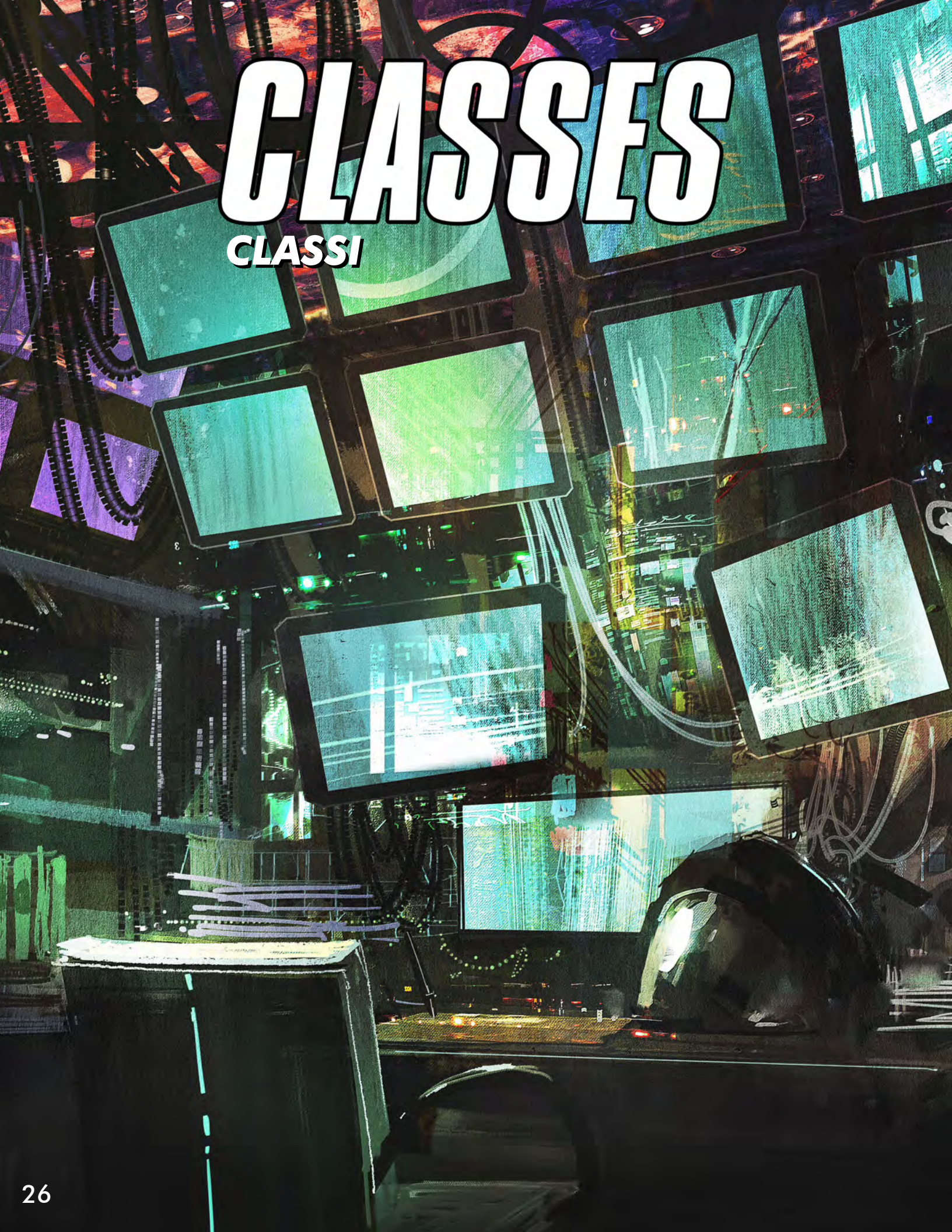
Questo metodo di viaggio è chiamato "**breccia**" ed è incredibilmente veloce rispetto ai vecchi metodi di viaggio aereo. Grazie a questo viaggio superveloce, è possibile trovare persone di ogni gruppo etnico, che parlano ogni lingua, in quasi tutte le città del pianeta, e San Francisco non fa eccezione.

La città è un crogiuolo. Di seguito è riportato un elenco delle quindici lingue più comuni conosciute a San Francisco, e la percentuale della popolazione che riesce a parlarle fluentemente.

LINGUA	DIFFUSIONE
INGLESE	80%
MANDARINO	62%
SPAGNOLO	47%
ARABO	38%
TAGALOG	26%
KOREANO	22%
JAPPONESE	11%
CANTONESE	9%
TEDESCO	7%
AFRIKAANS	6%
VIETNAMESE	5%
FRANCESE	3%
POLACCO	3%
HINDI	2%
RUSSO	1%

CLASSES

CLASSI



CLASSI

Il mondo del 2185 è un luogo di terribili ingiustizie sociali e politiche. La discriminazione, il crimine violento e le dispute generali tra la popolazione sono dilaganti. Nonostante ciò vi diranno le forze dell'ordine, la luce che brilla nel buio di questo mondo è quella dei cyberpunk. Questo gruppo di ribelli e di emarginati anti-sistema non potrà mai sconfiggere il sistema - o forse no?

I cyberpunk non sono persone normali. Ogni cyberpunk ha una classe, a volte chiamata classe di combattimento. La classe di un cyberpunk descrive molto di loro: le loro abilità in combattimento, le armature e le armi che possono usare, e le abilità che imparano man mano che guadagnano livelli.

La classe di un cyberpunk non è la loro carriera, né il loro background, è semplicemente una parte di ciò che sono. La classe di un personaggio può determinare molto della sua personalità.

Un Daimyo in genere ricopre ruoli di leadership ed è molto testardo, con contatti in varie gang criminali, gruppi corporativi e altre persone in tutta la città.

Un investigatore può guardare il mondo attraverso una lente di logica e di intelletto. Conosce la sua buona fetta di agenti di sicurezza e poliziotti.

Una canaglia avrà sempre in mente qualcosa, con un piano in testa. Di solito sanno esattamente dove trovare ogni sorta di merce di contrabbando, senza fare domande.

Ci sono sei classi in Carbon 2185, e ognuna ha un ruolo diverso nel panorama cyberpunk.

CLASSE	DESCRIZIONE	DADI VITA	COMPETENZA TIRI SALVEZZA	COMPETENZE ARMI E ARMATURE
DAIMYO	Una tempesta imminente. Leader naturali ed esperti di armi pesanti. Non stupitevi di vedere uno di questi carri armati che porta in giro un minigun come se fosse un Uzi.	d12	RESISTENZA	Armature medie e pesanti, armi da mischia, pistole, mitragliatrici, fucili a pompa e armi pesanti.
MEDICO	Guaritori addestrati che dispongono delle ultime novità in fatto di impianti assistenziali, ma non lasciatevi ingannare dai loro camici. Questi criminali sanno esattamente dove colpire per infliggere il massimo dei danni.	d8	MENTE	Armature leggere e medie, elmetti, armi da mischia, pistole, mitragliatrici e fucili da caccia.
AGENTE	Il classico soldato, la spina dorsale di qualsiasi gruppo. Gli agenti possono essere qualsiasi cosa, da un cecchino che giace a 600 piedi dal suo bersaglio, a uno spadaccino che brandisce una katana in un combattimento corpo a corpo.	d10	RESISTENZA	Tutte le armature, elmetti e armi.
HACKER	Utilizzando exploit, gli hacker controllano la tecnologia dei campi di battaglia. Possono far esplodere a distanza le granate nemiche, disturbare le comunicazioni o causare il blackout di intere aree.	d8	MENTE	Armature leggere, elmetti, armi da mischia, pistole, mitragliatrici e fucili a pompa.
INVESTIGATORE	Sia che cerchiate persone scomparse o che colleghiate i punti in un qualche schema segreto, avete bisogno di un investigatore nella vostra squadra.	d8	RIFLESSI	Armature leggere e medie, armi da mischia, pistole e fucili.
CANAGLIA	La canaglia è veloce sui suoi piedi, e infligge danni extra ai nemici sorpresi o quando attacca mentre è in movimento. Le canaglie sono le ombre nell'ombra.	d8	RIFLESSI	Armature leggere, armi da mischia, pistole, mitragliatrici e fucili a pompa.

DAIMYO

Sotto il pesante fuoco nemico il daimyo guida la sua unità, caricando con le armi spianate e ispirando i suoi alleati con selvaggi atti di coraggio.

Un'oscura figura osserva attentamente dall'ombra, il fucile preparato su un bersaglio lontano. Con un respiro profondo si morde il labbro e concentra la sua furia crescente. Il suo proiettile colpisce la vittima come una vipera che protegge il suo nido.

I Daimyo sono guerrieri prima di tutto. Hanno una naturale affinità con la morte, concentrandosi sull'uccisione. Alcuni pensano che il daimyo sia un bruto senza cervello, e in genere sono coloro che finiscono per morire. Spesso i daimyo assumono ruoli da leader nelle unità cyberpunk, o come capi della sicurezza e strateghi per i militari o alti dignitari.

LEADER SOTTO TIRO

Anche se i daimyo sono dei veri e propri leader ed esperti di armi pesanti, non sono esperti di combattimento a tutto tondo come gli agenti, né sono i più intelligenti come gli hacker o gli investigatori. I daimyo sono un mix di abilità di combattimento e abilità umane. Assumono ruoli di leadership perché la maggior parte degli altri non è adatta ad essi. Molti aspiranti leader non hanno la comprensione dei pericoli del mondo, mentre i daimyo pianificano ogni possibilità. A molti che li conoscono, i daimyo sembrano paranoici. La loro sopravvivenza ostinata, tuttavia, suggerisce che la paranoia potrebbe essere la chiave per sopravvivere nelle strade di San Francisco. Gli alleati dei daimyo trovano conforto nella loro lealtà e nel loro coraggio.

GUERRIERI WONLONG

Nella storia, fin dalla nascita dei primi eserciti, ci sono stati i daimyo. Guerrieri spericolati disposti a rischiare la vita per sconfiggere il nemico.

Guerrieri che sanno non solo chi, ma anche cosa distruggere per assicurarsi che nessuno dei loro obiettivi ne esca vivo. A

San Francisco queste persone sono più richieste che mai. La maggior parte di loro non ha l'addestramento militare formale per diventare membri di eserciti privati. Alcuni si uniscono piuttosto alla miriade di organizzazioni criminali, mentre molti altri diventano cyberpunk. Pochi vivono abbastanza a lungo da guadagnarsi una reputazione. Ma con la giusta combinazione di astuzia di strada, abilità di combattimento e capacità di leadership, il daimyo può diventare una leggenda cyberpunk.

CREARE UN DAIMYO

Quando crei un daimyo, stai creando un guerriero e un leader. Ci sono alcune cose da considerare man mano che si procede: Chi, se qualcuno, ti ha insegnato a combattere in questo modo? È istinto innato o sei stato addestrato ad usare la via della furia? Chi ti deve un favore? Perché ti devono un favore? Hai eccelso durante la tua educazione formale o hai lottato e ti sei affidato alla forza bruta che ti ha accompagnato nella vita?



PUNTI FERITA

Dado Vita. 1d12 per livello da Daimyo

Punti Ferita al Primo livello. 12 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai livelli più alti. 1d12 (o 7) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da Daimyo dopo il primo

COMPETENZE INIZIALI

Possiedi le seguenti competenze oltre a quelle delle tue origini o background.

Armature. Armature Medie e Pesanti

Armi. Armi da mischia, pistole, mitragliatrici, fucili a pompa e armi pesanti.

Tiri Salvezza. Resistenza.

Abilità. Sceglie due tra Atletica, Intimidire, Percezione, Persuasione, Presenza, Veicoli (Aerei), Veicoli (Terrestri)

DAIMYO

LIVELLO	COMPETENZA	FURIE	PRIVILEGI
1°	+2	2	Furia
2°	+2	2	Senso del Pericolo Urlo di Incoraggiamento
3°	+2	3	Orientamento Daymo
4°	+2	3	Incremento Caratteristica
5°	+3	3	Attacco Extra
6°	+3	4	Privilegio dell'Orientamento
7°	+3	4	Restare Calmi
8°	+4	4	Incremento Caratteristica
9°	+4	4	Irrefrenabile
10°	+4	4	Privilegio dell'Orientamento

FURIA

In battaglia, un Daimyo combatte animato da una ferocia primordiale. Nel suo turno può entrare in Furia come azione bonus. Finché è in Furia, ottiene i seguenti benefici:

- Hai vantaggio sulle prove di forza e sui tiri salvezza in forza.
- Quando fai un attacco con un'arma usando la Forza, ottieni un bonus di +2 ai danni. Questo bonus aumenta a +3 al livello 9.
- Hai resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti.

La tua furia dura un minuto. Termina in anticipo se vieni messo a terra privo di sensi, o se il tuo turno finisce e non hai attaccato una creatura ostile o non hai subito danni dall'ultimo turno. Puoi anche terminare la tua furia nel tuo turno come azione bonus.

Una volta speso il numero massimo di furie per il tuo livello di daimyo, devi concludere un riposo lungo prima di poter nuovamente scatenare la tua furia. Puoi scatenare la tua furia due volte a partire dal 1° livello.

URLO DI INCORAGGIAMENTO

Un leader naturale, sei in grado di incoraggiare i tuoi alleati. A partire dal 2° livello puoi usare un'azione bonus

durante il tuo turno per scegliere un alleato nel raggio di 60 piedi. che possa sentirti, o un alleato collegato con te da un neurolink. Quell'alleato guadagna un dado d8 di incoraggiamento.

Una volta entro i successivi 10 minuti, l'alleato interessato può lanciare il dado di incoraggiamento e aggiungere il risultato ad una prova di abilità, un tiro per colpire o ad un tiro salvezza. L'alleato può aspettare fino a dopo il lancio del d20 prima di decidere se usare il dado, ma prima che il GM decida se il lancio è un successo o un fallimento. Una volta che il dado di incoraggiamento è stato lanciato, viene perso. Una creatura può avere un solo dado di incoraggiamento alla volta.

Potete usare questo privilegio un numero di volte pari al vostro modificatore Società (minimo 1). Si riacquistano gli usi consumati al termine di un riposo lungo.

SENSO DEL PERICOLO

Al 2° livello, acquisisci una percezione straordinaria delle minacce che ti circondano. Hai vantaggio sui tiri salvezza di Riflessi contro gli effetti che puoi vedere, come trappole ed esplosioni. Per ottenere questo beneficio, non puoi essere accecato, assordato o incapacitato.

INCREMENTO CARATTERISTICA

Quando raggiungi il 4° livello, e di nuovo all'8° livello, puoi aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a tua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta.

ATTACCO EXTRA

A partire dal 5° livello, puoi attaccare due volte anziché una, ogni volta che effettui l'azione di Attacco nel tuo turno.

RESTARE CALMI

A partire dal 7° livello, i vostri alleati sono motivati dalla vostra sola presenza. Gli alleati in un raggio di 60 piedi da voi hanno vantaggio sui tiri salvezza contro l'essere soggiogati.

IRREFRENABILE

Sei scatenato sul campo di battaglia e non ti fermi davanti a nulla pur di vincere. A partire dal 9° livello, puoi ripetere un tiro salvezza fallito. Se lo fai, devi usare il nuovo tiro, e non puoi usare di nuovo questo privilegio prima di aver terminato un riposo lungo.

ORIENTAMENTO DEL DAIMYO

Al terzo livello, scegli il tuo orientamento. Ogni orientamento conferisce abilità diverse.

SUGO

I sugo sono il non plus ultra quando si tratta di subire danni. È come se non percepissero il dolore come le persone normali.

FURIA BALISTICA

Hai imparato a ignorare qualsiasi cosa, anche il dolore più intenso. A partire dal 3° livello, oltre alle normali resistenze, la tua furia ti garantisce resistenza ai danni balistici, al fuoco e alle radiazioni.

CONCENTRAZIONE FURIOSA

La tua furia ti dona lucidità, mentre gli altri perdono la strada. A partire dal 6° livello non puoi rimanere soggiogato mentre sei in preda alla furia. Se si entra in furia mentre si è soggiogati, l'effetto è sospeso fino alla fine della furia.

FRENESIA

Sai come ispirare fiducia e collaborare per abbattere il più grosso dei nemici. A partire dal 10° livello la tua furia ispira gli altri a combattere più duramente. Ogni volta che una creatura spende un dado di incoraggiamento a meno di 60 piedi da te, tira con vantaggio.

SENGOKU

I sengoku sono specialisti di armamenti in grado di utilizzare le armi in modo tale da renderle ancora più letali.

ARMAMENTO POTENZIATO

La vostra concentrazione vi permette di colpire i nemici nei loro punti deboli e di utilizzare le armi anche in condizioni di estremo pericolo. Al 3° livello, mentre utilizzi la furia, una volta per turno quando colpisci una creatura con un attacco con un'arma a distanza puoi infliggere un danno aggiuntivo di 1d6 (stesso tipo di danno) al bersaglio.

ARTIGLIERE PESANTE

Sai come maneggiare le armi più pesanti senza problemi. A partire dal 6° livello, come azione bonus puoi scegliere di ignorare la riduzione del danno dell'armatura quando usi un'arma pesante. Potete usare questo privilegio un numero di volte al giorno pari al vostro modificatore di Società. Al termine di un riposo lungo, si recuperano tutti gli usi consumati di questa abilità.

PIATTAFORMA SEMOVENTE

A partire dal 10° livello il tuo addestramento con le armi pesanti non ha eguali. Ignori le penalità per la distanza e tutte le coperture, tranne la copertura completa quando usi un'arma pesante.

MEDICO

In una strada secondaria, in una officina di riparazioni, un vecchio medico brontola per un paziente con una grave ferita all'intestino. Con un sospiro affannoso il vecchio dottore si mette al lavoro. Più tardi controllerà l'assicurazione, ma in questo momento la vita di quel ragazzo è in pericolo.

Un hacker urla mentre i suoi sistemi cibernetici cominciano a friggere. Prima che tocchi terra, il cyberchirurgo è al suo fianco, usando i nanobot di guarigione.

Anche se il giuramento di Ippocrate appartiene al passato, la maggior parte dei medici è d'accordo su una cosa: è meglio guarire prima e fare domande più tardi.

Senza i medici, il tasso di vittime tra gli abitanti della città sarebbe sicuramente molto, molto più alto. Per un dottore, aiutare gli alleati e ferire i nemici è il lavoro di tutti i giorni.

I NOSTRI CORPI, I NOSTRI CUORI, LE NOSTRE BRACCIA CIBERNETICHE

In ogni rissa e in ogni scontro a fuoco, dalla piccola scaramuccia alle battaglie, ci sono delle vittime. Le vittime che vogliono evitare di attirare attenzione si rivolgono ai medici di strada. Alcuni di questi medici fanno del loro meglio per aiutare i loro pazienti con il minimo costo e con una rapida guarigione. Altri, invece, vedono l'opportunità di sperimentare le nuove tecnologie cibernetiche. Promettono non solo una riparazione, ma anche un miglioramento per una piccola somma, naturalmente. Indipendentemente dall'approccio, senza queste pratiche da dietro le quinte i corpi dei criminali, dei cyberpunk e di coloro che sono troppo poveri per permettersi una buona copertura medica si ammasserebbero nelle strade. Questo fatto rende i medici una delle professioni più rispettate, se non addirittura riverite. Quasi nessuno fa del male a un dottore di proposito.

CREARE UN MEDICO

Durante la creazione del vostro medico ci sono alcune cose che potreste voler prendere in considerazione, come ad esempio:

Dove hai imparato le tue capacità? Hai ricevuto una formazione professionale o ti basi su degli impianti di dati? Qual è la tua opinione sulla cibernetica? Sei un guaritore organico o ti piace "cibernetizzare"? Sei disposto a uccidere per la tua missione o preferisci tenere le mani pulite da eventuali spargimenti di sangue?



PUNTI FERITA

Dadi Vita. 1d8 per livello da Medico

Punti ferita al 1° livello. 8 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai livelli più alti. 1d8 (o 5) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da Medico dopo il primo

COMPETENZE INIZIALI

Possiedi le seguenti competenze oltre a quelle delle tue origini o background.

Armature. Armature leggere, armature medie, elmetti

Armi. Armi da mischia, Pistole, mitragliatrici e fucili a pompa.

Tiri Salvezza. Mente

Abilità. Tre a scelta tra Burocrazia, Gioco d'azzardo, Storia, Meccanica, Medicina, Percezione, Persuasione, Religione e Percepire Intenzioni

MEDICO

LIVELLO	COMPETENZA	PRIVILEGI
1°	+2	Specializzazione, Impianto Medico
2°	+2	Esperto di Cibernetica, Rattoppare
3°	+2	P. Specializzazione, Maestria
4°	+2	Incremento Caratteristica
5°	+3	Impianto Medico: Colpo a Lunga Distanza
6°	+3	Privilegio della Specializzazione
7°	+3	Impianto Medico: Nanostabilizzatori
8°	+4	Incremento Caratteristica
9°	+4	Impianto Medico: H.A.R.S.
10°	+4	P. Specializzazione

IMPIANTO MEDICO

Hai un impianto medico nel palmo della mano che ti conferisce capacità che altri non hanno.

Originariamente progettati per i chirurghi, questi impianti medici sono diventati sempre più popolari e utilizzano nanobot specializzati per guarire. Potete usare il vostro in diversi modi a seconda della vostra specializzazione, ma tutti gli operatori di impianti sono in grado di utilizzare almeno le seguenti due abilità a partire dal primo livello.

RISANARE

Usando un'azione tocchi una creatura consenziente. Quella creatura riacquista un numero di punti ferita pari a 1d8 + il tuo modificatore di tecnologia. È possibile utilizzare questa abilità due volte prima di completare un riposo breve o lungo.

GUARIGIONE RAPIDA

Usando un pericoloso stimolante modificato sei in grado di aiutare rapidamente chi ti sta intorno. Come azione bonus puoi toccare una creatura consenziente, permettendogli di riguadagnare 1d4 punti ferita per ogni livello da medico che possiedi. Puoi usare questa abilità un numero di volte pari a 2 + il tuo modificatore di tecnologia (minimo 2).

Alla fine di un riposo breve o lungo, si riacquistano tutti gli usi consumati di questa abilità.

ESPERTO DI CIBERNETICA

Al 2° livello, acquisisci la capacità di riparare gli impianti cibernetici, i computer e le apparecchiature tecnologiche.

È possibile utilizzare un'azione bonus e spendere un componente del valore di 100W per riparare una singola crepa o uno squarcio in un oggetto che stai toccando, come ad esempio un display rotto, un dito cibernetico tagliato o una lampadina rotta. La rottura o la lacerazione non può essere più grande di un piede in qualsiasi direzione perché la riparazione possa funzionare.

RATTOPPARE

A partire dal 2° livello, puoi aiutare i tuoi alleati quando effettuano un riposo breve. Alla fine di un riposo breve, ogni creatura con cui hai condiviso il riposo può guadagnare altri 2d4 punti ferita.

Questa guarigione aumenta a 3d4 all'8° livello, a 4d4 al 10° livello.

MAESTRIA

Al 3° livello, scegli due delle tue competenze. Il bonus di competenza viene raddoppiato per le abilità scelte.



INCREMENTO CARATTERISTICA

Quando raggiungi il 4° livello, e di nuovo all'8° livello, puoi aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a tua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta.

COLPO A LUNGA DISTANZA

A partire dal 5° livello, hai modificato il tuo impianto medico oltre a curare ha la possibilità di infliggere gravi danni. Come azione, puoi scagliare un fascio di energia che prosciuga l'energia vitale dal palmo della tua mano.

Sei competente con questo attacco. Esegui un attacco a distanza contro un bersaglio entro 150 piedi. In caso di successo, il bersaglio subisce 3d10 danni da radiazioni. Puoi usare il tuo impianto medico in questo modo tre volte prima di completare un riposo lungo.

NANOSTABILIZZATORI

A partire dal 7° livello, hai sviluppato dei nanobot in grado di volare verso una creatura ferita e di stabilizzarla. Come azione scegli una creatura incosciente che puoi vedere a meno di 30 piedi da te. Quella creatura è stabilizzata. Dopo 1d4 round il bersaglio recupera anche 1 punto ferita e ritorna cosciente.

Puoi utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al tuo modificatore di Tecnologia (minimo 1). Alla fine di un riposo breve o lungo, recuperi tutti gli usi consumati di questo privilegio.

H.A.R.S. | HYPER ADVANCED RESUSCITATION SOFTWARE

Hai imparato a programmare i nanobot che puoi iniettare per salvare ogni creatura, incluse quelle più gravemente ferite.

Al 9° livello puoi toccare una creatura che è deceduta da non più di 10 minuti. I nanobot costano 20 000W di materiale medico per ogni uso, e il bersaglio ritorna in vita con 1 punto ferita. Questo effetto non può riportare in vita una creatura morta di vecchiaia, né può ripristinare le parti del corpo mancanti.

SPECIALIZZAZIONE

Al primo livello, scegli la tua specializzazione. Ogni specializzazione conferisce abilità diverse.

MEDICO DA COMBATTIMENTO

Il medico di combattimento si concentra sul supporto al combattimento e sull'eliminazione dei nemici. Sono i medici più agguerriti sul campo.

COMPETENZA BONUS

Quando scegli questa specializzazione al 1° livello, ottieni la competenza con le armature pesanti, i fucili d'assalto e i fucili a pompa.

DISTRAZIONE

Sai come creare un diversivo per mantenere vivi gli alleati. A partire dal 1° livello, quando tu, o un alleato viene attaccato da una creatura che puoi vedere a meno di 30 piedi da te, puoi usare la tua reazione per imporre uno svantaggio al tiro di attacco. Puoi usare questo privilegio un numero di volte pari al tuo modificatore di tecnologia. Dopo un riposo lungo recuperi tutti gli usi consumati.

MIRA LETALE

A partire dal 3° livello, puoi focalizzare tutto ciò che sai sulla medicina e l'ingegneria per infliggere danni extra alle zone vulnerabili del tuo bersaglio. Quando colpisci con un attacco, infliggi automaticamente il massimo danno per quell'attacco. Una volta utilizzata questa abilità, devi completare un riposo breve o lungo prima di poterla utilizzare di nuovo.

GIÙ LA TESTA

Hai imparato a utilizzare la copertura in modo più efficace quando somministri assistenza. A partire dal 6° livello, quando dietro qualsiasi copertura, se effettui l'azione di Schivare o spendi la tua azione per curare un'altra creatura, considererai la tua copertura come totale fino alla fine del tuo turno successivo.

ESPERTO DI COMBATTIMENTO DIFENSIVO

Hai imparato a tenerti al sicuro sul campo e a sapere quando muoverti o stare fermo. A partire dal 10° livello puoi usare le azioni Scatto, Schivare, Disimpegnarsi o Nascondersi come azione bonus durante il tuo turno.

CYBERCHIRURGO

Il cyberchirurgo si concentra sulla guarigione e sull'uso della cibernetica avanzata.

CURA POTENZIATA

Hai sviluppato dei nanobot estremamente avanzati da utilizzare con il tuo impianto medico. Al 1° livello, quando usi la tua abilità di guarigione di base, la creatura riacquista un numero di punti ferita pari a $2d8 +$ il modificatore della tua abilità Tecnologia.

TRATTARE CON I PAZIENTI

Al primo livello, acquisisci la competenza in una lingua aggiuntiva e due competenze a scelta tra le seguenti: Burocrazia, Investigare, Persuasione, Presenza, Percepire Intenzioni.

TREGUA

Hai imparato ad alleviare i sintomi e a rafforzare il sistema immunitario. A partire dal 3° livello, con un'azione sei in grado di toccare una creatura consenziente e di curarla da una malattia, oppure di darle cinque punti ferita temporanei. I punti ferita temporanei durano 1 ora, fino a quando non si esauriscono. È possibile utilizzare questa abilità un numero di volte pari al proprio modificatore di tecnologia. Alla fine di un Riposo Lungo, riacquisti tutti gli usi consumati.

SPECIALISTA CIBERNETICO

Sei un esperto nel risanare la carne e nel manipolare la cibernetica. A partire dal 6° livello, ogni volta che ripristini i punti ferita a una creatura che ha impianti cibernetici di Grado 1 o superiore, essa recupera punti ferita aggiuntivi pari al numero di impianti.

TRATTAMENTO CIBERNETICO MULTIPLO

Programmi decine di nanobot microscopici in grado di guarire le ferite di più creature con una rapida scarica di potenza di elaborazione. A partire dal 10° livello, come azione scegli fino a sei creature in un raggio di 30 piedi. Ogni bersaglio riacquista punti ferita pari a $3d8 +$ il tuo modificatore di Tecnologia. Puoi usare questa opzione una volta per ogni riposo lungo.

AGENTE

In cima a una torre aziendale, un agente governativo prepara gli esplosivi e controlla le armi delle guardie distese ai suoi piedi. È pronto a distruggere l'intera struttura, e ucciderà chiunque si metta in mezzo. Questo è il lavoro, dopo tutto.

Un assassino yakuza affila la sua katana monofilamento in attesa del colpo di grazia. Freddo come il ghiaccio giustizia lo spacciatore della bratva che osa sconfinare nelle strade della Yakuza.

L'agente della sicurezza spinge il suo cliente al riparo mentre scruta gli edifici vicini alla ricerca del cecchino. Spara una breve raffica, facendo fuori il potenziale assassino con l'abilità di un soldato d'élite.

Abili nel difendersi e nel proteggere la vita degli altri, gli agenti di sicurezza svolgono un ruolo indispensabile nelle pericolose strade di San Francisco. Esperti nell'arte di uccidere, si concentrano sul lavoro sporco dell'assassinio, della protezione e delle operazioni speciali.

UNA VITA DI VIOLENZA

Gli agenti sono tenaci e versatili. La maggior parte degli agenti hanno un addestramento militare e/o nelle forze dell'ordine, e si sono avvalsi di questo addestramento per diventare combattenti estremamente efficaci. In città si svolge ben poca attività senza coinvolgere degli agenti.

Capaci di combattere con qualsiasi arma, questi sicari non hanno problemi a uccidere chi si mette in mezzo. Le aziende ingaggiano centinaia di agenti, spesso reclutando i migliori dalle forze speciali militari, e quelli con una carriera di eccezionale valore nel campo del combattimento. Alcuni di loro concentrano il loro talento nel conoscere una grande varietà di armi, operando efficacemente come mercenari e membri di bande. Altri, come i samurai di strada, si dedicano alla padronanza di una sola arma, diventando così assassini specializzati. Quelli addestrati nelle tattiche di combattimento e nella sicurezza lavorano generalmente per le corporazioni e per i ricchi.

La violenza non passa mai di moda.



ARMI DI DISTRUZIONE

Gli agenti cyberpunk sono un must per ogni banda di aspiranti cyberpunk. L'esperienza degli agenti nel campo delle armi e degli esplosivi dà alla squadra le basi necessarie per scatenare il caos.

Gli agenti specializzati ricoprono ruoli di nicchia nelle squadre di assassini d'élite, nelle demolizioni e in altre operazioni delicate come membri di agenzie corporative o di altre potenti organizzazioni.

Molti agenti agiscono come fanti negli eserciti privati, mentre altri servono come scorta personale dell'élite. Qualunque sia il suo stile, un agente è un'arma preziosa nella lotta contro l'ingiustizia o a vantaggio dell'ingiustizia.

CREARE UN AGENTE

Quando crei un agente pensa alla sua formazione. Dove l'hanno ricevuta? Appartenevano a un esercito privato o sono stati raccolti per strada in qualche struttura di addestramento clandestina? Per chi hanno lavorato in passato? Sono mai stati ingannati? Chi, ammesso che sia stato, gli ha salvato la vita da una brutta situazione? Perché hanno scelto la vita e la professione che hanno scelto? Sperano di fare la differenza nel mondo o cercano solo il denaro facile e tutti i lussi che esso offre?



PUNTI FERITA

Dado Vita. 1d10 per livello da Agente

Punti Ferita al 1° livello. 10 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai livelli successivi. 1d10 (o 6) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da Agente dopo il 1°

COMPETENZE INIZIALI

Possiedi le seguenti competenze oltre a quelle delle tue origini o background.

Armature. Tutte le armature, elmetti

Armi. Tutte le Armi

Tiri Salvezza. Resistenza

Abilità. Sceglie 2 tra Acrobazia, Atletica, Intimidire, Navigation, Percezione, Percepire Intenzioni e Veicoli (Terra).

AGENTE

LIVELLO	COMPETENZA	PRIVILEGI
1°	+2	Stile di Combattimento, Recuperare Energie
2°	+2	Archetipo di Combattimento
3°	+2	Slancio d'Azione
4°	+2	Incremento Caratteristica
5°	+3	Attacco Extra
6°	+3	Incremento Caratteristica
7°	+3	Privilegio dell'Archetipo
8°	+4	Incremento Caratteristica
9°	+4	Duro a Morire
10°	+4	Privilegio dell'Archetipo

STILE DI COMBATTIMENTO

Adotti un particolare stile di combattimento come tua specializzazione. Scegli uno stile di combattimento dall'elenco dei privilegi opzionali. Non puoi prendere lo stesso stile di combattimento più di una volta, anche se dovessi scegliere di nuovo.

CECCHINO

Ottieni un bonus di +2 nei tiri per colpire con armi a distanza.

DIFENSIVO

Mentre indossi un armatura ottieni un bonus di +1 alla Classe Armatura.

DUELLO

Mentre impugni un arma da mischia in una mano e nessun'arma nell'altra mano hai un bonus di +2 ai danni con quell'arma.

SPECIALISTA ARMI PESANTI

Quando il risultato di uno dado di danni è 1 o 2 con un arma pesante che stringi con due mani puoi ritirare il dado e devi tenere il nuovo risultato, anche se fosse un 1 o un 2.

COMBATTERE CON DUE ARMI

Quando combatti con due armi, puoi aggiungere il tuo modificatore di abilità anche al danno del secondo attacco se lo hai aggiunto al primo.

FUOCO A BRUCIAPELO

Non subisci alcuna penalità per gli attacchi a distanza da vicino. Quando esegui un attacco a distanza mentre ti trovi a meno di 1,5m dal bersaglio, non hai svantaggio nel tiro di attacco.

RECUPERARE ENERGIE

Possiedi una riserva limitata di resistenza fisica da cui puoi attingere per proteggerti dai danni. Nel tuo turno puoi usare un'azione bonus per recuperare un ammontare di punti ferita pari a 1d10 + il tuo livello da agente. Una volta utilizzato questo privilegio, puoi più utilizzarlo finché non completi un riposo breve o lungo.

SLANCIO D'AZIONE

A partire dal 3° livello, puoi spingerti per un attimo oltre i tuoi normali limiti. Durante il tuo turno, puoi fare un'azione aggiuntiva oltre a quella normale e un'eventuale azione bonus.

Una volta utilizzato questo privilegio, è necessario terminare un riposo breve o lungo prima di poterlo utilizzare di nuovo.

INCREMENTO CARATTERISTICA

Quando si raggiunge il 4° livello, il 6° livello, e di nuovo l'8° livello, è possibile aumentare di 2 il punteggio di un'abilità a scelta, o di 1 il punteggio di due abilità.

ATTACCO EXTRA

A partire dal 5° livello, puoi attaccare due volte, invece di una, ogni volta che fai l'azione di attacco nel tuo turno.

DURI A MORIRE

A partire dal 9° livello, sei determinato a rimanere in vita qualunque cosa accada. Se i punti ferita sono ridotti a 0 e non vieni ucciso direttamente, puoi fare un tiro salvezza con DC 10 Resistenza. Con un successo recuperi 1 punto ferita e riprendi conoscenza. Una volta che hai usato questo privilegio, devi completare un riposo lungo prima di poterlo riutilizzare.

ARCHETIPI DI COMBATTIMENTO

Al secondo livello, scegli il tuo archetipo. Ogni archetipo conferisce abilità diverse.

SOLDATO D'ASSALTO

L'archetipo del soldato d'assalto è sempre una scelta efficace. La maggior parte dei combattenti nelle strade di San Francisco seguono questo archetipo - da entrambi i lati della legge.

CRITICO MIGLIORATO

Al 2° livello, i tuoi attacchi con le armi sono critici con un tiro di 19 o 20.

ATLETA STRAORDINARIO

A partire dal 7° livello, puoi aggiungere metà del tuo bonus di competenza (arrotondare per eccesso) a qualsiasi prova di Forza, Destrezza o Costituzione che non utilizzi già il tuo bonus di competenza. Inoltre, quando fai un salto in lungo in corsa, la distanza che puoi coprire aumenta di un numero di piedi pari al tuo modificatore di Forza.

CRITICO SUPERIORE

A partire dal 10° livello, sai come abbattere il nemico con il giusto colpo. Ogni volta che ottieni un colpo critico infliggi 3x il danno, invece del normale 2x.

MARINE

Il Marine è addestrato ad usare un tipo di arma meglio di qualsiasi altra. I Marines creano un profondo legame con la propria arma preferita.

ARMA SPECIALIZZATA

Al 2° livello, scegli un tipo di arma in cui specializzarti: ad esempio, pistole, o fucili d'assalto. Quando usi quest'arma specializzata, infliggi un danno extra dello stesso tipo dell'arma, pari alla metà del tuo livello, arrotondato per difetto. Per esempio: al livello 2, infliggi un danno aggiuntivo di +1, al livello 4 ne infliggi +2.

COLPO MORTALE

Conosci la tua pistola meglio del palmo della tua mano. Dal 7° livello, quando ottieni un colpo critico con la tua arma specializzata, non hai bisogno di lanciare dadi per il danno, ma infliggi il danno massimo.

FUOCO RAPIDO

Sei un esperto con le armi da fuoco e sai come effettuare dei tiri perfetti. A partire dal 10° livello, ogni volta che intraprendi l'azione di attacco usando il tuo tipo di arma specializzata, puoi effettuare un attacco aggiuntivo come azione bonus usando quell'arma.

SAMURAI DI STRADA

Un samurai rifiuta le pistole e le armi a distanza, preferendo un più onorevole duello con le lame.

COMPETENZA BONUS

Sai tutto sulla storia della spada. Quando selezioni questo archetipo, diventi esperto di Storia. Inoltre, ogni volta che effettui una prova di Storia per richiamare le tue conoscenze sulle armi munite di lama, raddoppi il tuo bonus di competenza.

LAME AFFILATE

Hai imparato a colpire gli organi vitali con le spade. Ogni volta che si colpisce con un attacco corpo a corpo con un'arma a lama, si infligge un ulteriore dado per il danno, come mostrato di seguito. I dadi aggiuntivi che si lanciano cambiano man mano che si guadagnano livelli da agente:

Al 2° livello il dado aggiuntivo è 1d4.

Al 5° livello il dado è 1d6, e al 10° livello, 1d8.

LA VIA DELLA SPADA

Volteggi come un ballerino con la lama. A partire dal 7° livello, ogni volta che intraprendi l'azione d'attacco con un'arma munita di lama, puoi effettuare un attacco aggiuntivo con la stessa arma come azione bonus.

MAESTRO DI SCHERMA

A partire dal 10° livello la tua abilità con un'arma munita di lama non ha eguali. Ogni volta che intraprendi un'azione d'attacco con un'arma con la lama, puoi scattare o disimpegnarti come parte del tuo attacco senza usare un'azione o un'azione bonus.



HACKER

Una giovane donna collega il suo sistema neurale a un mainframe privato mentre i proiettili volano intorno a lei. Qui, all'interno del mainframe, lei controlla tutto: ogni piccolo segreto è suo. Con un solo pensiero inonda gli HUD dei suoi assalitori con immagini di dati della Tusk Interplanetary, bloccando la loro visione e disturbando la loro mira.



Negli oscuri recessi di un'officina anonima, un ingegnere ripara un drone da combattimento rubato. Con alcune modifiche e qualche nuova programmazione, il drone renderà i prossimi incarichi un po' più facili; fornendo assistenza e protezione quando il resto della squadra si lancerà in un altro scontro a fuoco.

L'hacker è il maestro assoluto della tecnologia, capace di fare cose grandiose e strane con una manciata di strumenti e qualche pezzo di ricambio.

L'hacker è capace di tutto, dall'inventare nuova tecnologia robotica all'accedere praticamente a qualsiasi mainframe. Questo li rende eccezionalmente efficaci nello spionaggio aziendale e nelle attività criminali. Ideali per i cyberpunk.

BANDITI DEL NETWORK

Per quasi cento anni gli hacker sono stati la piaga principale delle multinazionali. Gli hacker apprendono le loro competenze dalla generazione precedente e dalla sperimentazione sulla tecnologia. Questi tecnofili trascorrono troppo tempo a sedere sui siti web della darknet discutendo le più recenti forme di tecnologia, per lo più illegali.

Per finanziare la loro ossessione la maggior parte degli hacker si affidano alla criminalità, che funge anche da grande banco di prova per le loro ultime idee. Per mantenersi al sicuro durante queste operazioni gli hacker si uniscono spesso a una squadra di cyberpunk, dove ricevono un rapido addestramento all'uso di base delle armi da fuoco e ad altre tattiche di sopravvivenza di strada.

CREARE UN HACKER

Quando create un hacker, esaminate le seguenti domande. Come ha acquisito il personaggio le sue capacità? Ha avuto un mentore o ha imparato da solo? Se aveva un mentore, cosa gli è successo? È ancora vivo per offrire consiglio o hanno fatto 404 mentre cercavano di hackerare una IA? C'è ancora qualcosa che gli sfugge che vorrebbero capire? Quante persone devono un favore al personaggio?

PUNTI FERITA

Dadi Vita. 1d10 per livello da Hacker

Punti Ferita al 1° livello. 10 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai livelli successivi. 1d10 (o 6) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da Hacker dopo il 1°.

COMPETENZE INIZIALI

Possiedi le seguenti competenze oltre a quelle delle tue origini o background.

Armature. Armature Leggere, elmetti

Armi. Armi da Mischia, pistole, mitragliatrici e fucili a pompa.

Tiri Salvezza. Mente

Abilità. Scegline 3 tra Informatica, Hacking, Medicina, Perc. Intenzioni, Furtività, Veicoli (Aerei) e Veicoli (Terra).

THE HACKER

LIVELLO	COMPETENZA	PRIVILEGI	EXPLOIT	BOTNET
1°	+2	Exploit, Cura	2	3
2°	+2	Ridistribuzione	3	4
3°	+2	Specializzazione	3	4
4°	+2	Incremento Caratteristica	4	5
5°	+3	Agg. Exploit, Privil. Specializzazione	5	5
6°	+3	Add. Universale	5	6
7°	+3	Reset Rapido	6	6
8°	+4	Incremento Caratteristica	6	7
9°	+4	Maestria Exploit	8	7
10°	+4	Privil. Specializzazione	9	10

EXPLOITS

A partire dal 1° livello, sei in grado di eseguire degli exploits utilizzando le botnet disponibili. Questi exploit sono un tipo speciale di hack che ti permettono di ottenere diversi vantaggi sui tuoi nemici o sull'ambiente circostante.

Man mano che acquisirai conoscenze, sarai in grado di controllare più botnet contemporaneamente, come indicato nella colonna "botnet". Dopo aver utilizzato una botnet, è necessario un riposo lungo per riavviare o riprogrammare nuove botnet.

Alcuni exploit richiedono un tiro salvezza da parte delle vittime.

La CD del tiro salvezza per i tuoi exploit è
8 + Bonus Competenza + il tuo modificatore di Tecnologia

LISTA EXPLOIT

Blackout Comunicazioni

Raggio. 27m.

Durate. 1h

Con una reazione, scegli un'area di 6m x 6m nel raggio. Tutti i dispositivi di comunicazione in quell'area vengono sovraccaricati e sono inutilizzabili per 1h.

Interfaccia

Raggio. 3m.

Durata. —

Quando ti trovi a meno di 3 metri da un terminale di sicurezza di classe 3 o inferiore, puoi interfacciarti con il computer per ottenere informazioni. Puoi porre al GM una domanda che il computer dovrebbe conoscere.

Distrazione

Portata. 18 metri.

Durata. 10 minuti

Usando un'azione, puoi scegliere una creatura all'interno del raggio d'azione. Tutti i suoi dispositivi personali inizieranno ad inviare confusi avvisi e messaggi di emergenza, distraendoli per 10 minuti. Le creature sotto questo effetto hanno svantaggio sulle prove di Percezione per la Durata. (Una creatura senza dispositivi di comunicazione è immune all'effetto)

Granata Esplosiva

Raggio. 18m.

Durata. —

Usando un'azione, scegli una creatura nel raggio che sta trasportando una granata. La granata esploderà. La granata causerà i suoi normali danni ed effetti.

Hack Mech

Raggio. 9m.

Durata. 1h

Utilizzando un'azione, scegli un mech all'interno del raggio d'azione di CR1 o inferiore. Il mech deve superare un tiro salvezza su Mente o essere completamente sotto il tuo controllo. Mentre è sotto il tuo controllo, puoi usare la tua azione nel tuo turno per controllare il mech come se il suo corpo fosse il tuo, e agisce con la tua iniziativa. Se non usi la tua azione per controllarlo in un turno, il mech non fa nulla.

Pubblicità Invasiva

Raggio. 9m.

Durata. 3 round

Con un'azione bonus, scegli una creatura che si trova nel raggio d'azione. La creatura deve riuscire in un tiro salvezza su Mente o il suo HUD diventa completamente sovraffollato di annunci e pop-up, rendendolo cieco per 3 round.

Tracciamento

Raggio. 27m.

Durata. 1h

Con un'azione bonus, scegli una creatura che puoi vedere all'interno del raggio d'azione e hackeri un dispositivo o un potenziamento per tracciarla. Fino alla fine dell'exploit ottieni informazioni sui segni vitali della creatura, infliggi un danno extra di 1d6 al bersaglio ogni volta che lo colpisci con un attacco con un'arma, e conosci sempre la sua posizione. Se il bersaglio scende a 0 punti ferita prima della fine dell'exploit, puoi usare un'azione bonus in un turno successivo per tracciare una nuova creatura.

Segnali di Disturbo

Raggio. 27m.

Durata. —

Con un'azione, crei tre segnali che trasmetti nella rete neurale di una creatura. Puoi inviarli tutti e tre a una sola creatura, o prendere di mira fino a tre diverse creature nel raggio d'azione che puoi vedere. Ogni segnale infligge 1d4+1 danni psichici.

Rumore Bianco

Raggio. 9m.

Durata. 2 round

Scegli fino a 3 creature nel raggio di 90 metri da te. I bersagli devono effettuare un tiro salvezza su Mente o ottenere la condizione Assordato per 2 round.

CURA

Hai messo insieme una versione base di un impianto medico utilizzando piani illeciti rubati o acquistati dalla rete. Usando un'azione tocchi una creatura, quella creatura riacquista un numero di punti ferita pari a 1d8 + il tuo modificatore di abilità di Tec. È possibile utilizzare questa abilità due volte prima di completare un riposo breve o lungo.

RIDISTRIBUZIONE

Al 2° livello, come reazione, quando tu o un tuo alleato che puoi vedere lancia il danno per un attacco che ha colpito, puoi aggiungere al lancio del danno uno qualsiasi dei tuoi dadi vita inutilizzati. Aggiungendo i tuoi dadi vita al tiro di danno, spendi quei dadi vita.

INCREMENTO CARATTERISTICA

Quando raggiungi il 4° livello, il 6° livello, e di nuovo l'8° livello, puoi aumentare di 2 il punteggio di un'abilità a scelta, o di 1 il punteggio di due abilità.

AGGIORNAMENTO EXPLOIT

A partire dal 5° livello, gli exploit che conosci diventano più potenti.

LISTA AGGIORNAMENTI EXPLOIT

Aggiornamento Blackout Comunicazioni

L'area dell'effetto diventa un quadrato di 12m di lato.

Aggiornamento Interfaccia

Questo exploit funziona con terminali di sicurezza fino a classe 5.

Aggiornamento Distrazione

Puoi scegliere fino a 2 creature come bersaglio di questo exploit.

Aggiornamento Granata Esplosiva

Puoi scegliere fino a 2 creature come bersaglio di questo exploit.

Aggiornamento Hack Mech

Ora puoi controllare mech di CR6 o inferiore.

Aggiornamento Pubblicità Invasiva

Il raggio di questo exploit diventa 18m.

Aggiornamento Tracciamento

Il danno extra di questo exploit diventa 2d6.

Aggiornamento Segnali di Disturbo

I segnali diventano 5 e puoi prendere a bersaglio fino a 5 creature nel raggio.

Aggiornamento Rumore Bianco

La durata dell'exploit diventa 1 minuto.

ADDESTRAMENTO UNIVERSALE

La tua capacità di accedere rapidamente a più aree di studio ti ha ripagato. A partire dal 6° livello puoi aggiungere metà del tuo bonus di competenza, arrotondato per difetto, a qualsiasi prova di abilità che non includa già il tuo bonus di competenza.

RESET RAPIDO

Hai la possibilità di resettare rapidamente i tuoi potenziamenti. A partire dal 7° livello sei immune alla condizione Soggiogato e ottieni vantaggio sui tiri salvezza contro gli effetti che prendono a bersaglio i tuoi potenziamenti.

MAESTRIA NEGLI EXPLOIT

Una volta raggiunto il livello 9, sei un maestro degli exploit e ottieni l'accesso agli exploit professionali. Potete ora considerare gli exploit professionali come opzioni per l'apprendimento di nuovi exploit. Questi funzionano allo stesso modo dei tuoi attuali exploit, ma sono significativamente più potenti.

EXPLOIT PROFESSIONALI

Spirito Nella Macchina

Raggio. 18m.

Durata. 1 min.

Hai imparato a prendere il controllo completo della rete neurale. Scegli una creatura che puoi vedere nel raggio d'azione. Deve riuscire in un tiro salvezza su Mente o rimanere Soggiogato per tutta la durata.

Mentre il bersaglio è soggiogato, sei in collegamento neuropatico con lui fintanto che siete nel raggio di 8 km. Puoi usare questo collegamento neuropatico per impartire comandi alla creatura mentre sei cosciente (non è necessaria alcuna azione), ai quali la creatura farà del suo meglio per obbedire. Potete specificare un corso di azione semplice e generale, come "Attacca quell'uomo", "Corri laggiù" o "Prendi quell'oggetto". Se il bersaglio completa l'ordine e non riceve ulteriori indicazioni da voi, si difende e si protegge al meglio delle sue capacità.

Puoi usare la tua azione per prendere il controllo totale e preciso del bersaglio.

Fino alla fine del tuo prossimo turno, il bersaglio compie solo le azioni che scegli e non fa nulla che tu non gli permetti di fare. Durante questo tempo, puoi anche far sì che il bersaglio usi una reazione, ma questo richiede che tu usi la tua reazione.

Le creature senza Neurolink sono immuni a questo effetto.

Paralisi degli Arti Potenziati

Raggio. 18m.

Durata. 1 min

Usando un processo simile al soggiogamento è possibile prendere il controllo sui potenziamenti di una creatura e causare un irrigidimento delle giunture. Il bersaglio deve riuscire in un tiro salvezza su Mente o rimanere paralizzato per la durata. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza su Mente. Con un successo, l'effetto termina. I bersagli fatti interamente di metallo e quelli con potenziamenti di tutti e quattro gli arti hanno svantaggio in questo tiro salvezza.

Manipolazione Mentale

Raggio. 9m.

Durata. 1 min. (speciale)

Tenti di rimodellare i ricordi di un'altra persona. Una creatura a tua scelta che puoi vedere deve fare un tiro salvezza su Mente. Se stai combattendo la creatura, questa ha vantaggio nel tiro salvezza. In caso di fallimento del tiro salvezza, il bersaglio viene da voi soggiogato per la durata. Il bersaglio soggiogato è incapacitato e ignaro di ciò che lo circonda, anche se può ancora sentirti. Se il bersaglio subisce danni durante la durata di questo effetto, l'effetto termina e nessuno dei ricordi del bersaglio viene modificato.

Finché la condizione soggiogato persiste, puoi influenzare la memoria del bersaglio di un evento che ha sperimentato nelle ultime 24 ore e che non è durato più di 10 minuti. È possibile eliminare permanentemente tutta la memoria dell'evento, consentire al bersaglio di richiamare l'evento con perfetta chiarezza e dettagli precisi, modificare la memoria dei dettagli dell'evento o creare una memoria di qualche altro evento. È necessario parlare con l'obiettivo per descrivere come i suoi ricordi sono modificati. La sua mente colma le lacune nei dettagli della tua descrizione. Se l'effetto termina prima di aver finito di descrivere i ricordi modificati, la memoria della creatura non viene alterata. Altrimenti, i ricordi modificati prendono piede al termine dell'effetto. Una memoria modificata non influisce necessariamente sul comportamento di una creatura, soprattutto se la memoria contraddice le sue inclinazioni o convinzioni naturali.

Un ricordo illogicamente modificato, come l'impianto di un ricordo di quanto la creatura si sia divertita a farsi di acido, viene liquidato, forse come un brutto sogno. Il GM potrebbe considerare una memoria modificata troppo poco sensata per influenzare una creatura in modo significativo.

Interfaccia Avanzata

Raggio. 3m.

Durata. —

Quando ti trovi a meno di 3 metri da un terminale di qualsiasi grado di sicurezza, puoi interfacciarti con il computer per ottenere informazioni aggiuntive. Puoi quindi porre al GM una domanda che il computer conoscerebbe.

Programma di Manipolazione HUD personale

Raggio. 9m

Durata. 8h

Questo effetto permette di modificare l'aspetto di un qualsiasi numero di creature che puoi vedere all'interno del raggio d'azione. Questo effetto è visibile solo attraverso un HUD. Ogni bersaglio scelto appare sull'HUD di tutti gli individui, e sui software di scansione, all'interno del raggio d'azione. Un bersaglio non consenziente può fare un tiro salvezza su Mente, e se riesce non è influenzato da questo effetto.

L'effetto maschera l'aspetto fisico, così come l'abbigliamento, l'armatura, le armi e l'equipaggiamento. Si può far sembrare ogni creatura più bassa o più alta di un mezzo metro e apparire più magra, più grassa o una via di mezzo. Non puoi cambiare il tipo di corpo di un bersaglio, quindi devi scegliere una forma che abbia la stessa disposizione di base degli arti, per il resto la portata dell'effetto dipende da te. L'effetto dura per la durata, a meno che non decidi di annullarlo prima con una tua azione.

Le modifiche apportate da questo effetto non superano l'ispezione fisica. Per esempio, se usate questo exploit per aggiungere un cappello ad una creatura, gli oggetti passeranno attraverso il cappello, e chiunque lo tocchi non sentirà nulla o sentirà la testa della creatura. Se si usa questo exploit per far apparire il bersaglio più grasso di quello che è, la mano di chi lo tocca si scontrerebbe con la sua forma mentre sembra ancora a mezz'aria.

Una creatura può usare la sua azione per ispezionare un bersaglio e fare una prova di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tuo exploit. Se ci riesce, si rende conto che il bersaglio è camuffato. Una creatura che utilizzi solo la vista meccanica (occhi potenziati, mech, o software di scansione) effettua questa prova con svantaggio.

SPECIALIZZAZIONE

Al 3° livello, scegli la tua specializzazione. Ogni specializzazione fornisce abilità diverse.

HACKER DA COMBATTIMENTO

Gli hacker da combattimento si concentrano sulla combinazione delle armi da fuoco e degli exploit di hacking per controllare il campo di battaglia e far fuori i nemici.

COMPETENZA CON LE ARMI

Al 3° livello quando scegli questo archetipo, puoi selezionare un arma con la quale diventi competente.

STILE DI COMBATTIMENTO

Sempre al 3° livello, adotti un particolare stile di combattimento in cui specializzarti. Scegli uno stile dalla lista. Non puoi scegliere lo stesso Stile di Combattimento più di una volta anche se ti viene data la possibilità di scegliere di nuovo uno Stile di Combattimento.

CECCHINO

Ottieni un bonus di +2 nei tiri per colpire con le armi a distanza.

DIFENSIVO

Mentre indossi un armatura ottieni +1 alla Classe Armatura.

FUOCO A BRUCIAPELO

Non subisci alcuna penalità per gli attacchi a distanza da vicino. Quando esegui un attacco a distanza mentre ti trovi a meno di 1,5m dal bersaglio, non hai svantaggio nel tiro di attacco.

ATTACCO EXTRA

A partire dal 5° livello, puoi attaccare due volte, invece di una, ogni volta che fai l'azione di attacco nel tuo turno.

ARMI NEUROTOSSICHE

Ha imparato a trattare le tue armi con una speciale sostanza chimica progettata per scollegare una creatura dal suo potenziamento neurale. A partire dal 10° livello infliggi un ulteriore danno psichico di 1d6 alla prima creatura che colpisci in quel turno con un attacco corpo a corpo o con un'arma a distanza.

ROBOMANTE

Il Robomante usa robotica avanzata per aiutarsi dentro e fuori dal combattimento.

COMPETENZA ROBOTICA

Quando scegli questa specializzazione al 3 livello ottieni la competenza nelle abilità Robotica e Meccanica.

COMPAGNO ROBOTICO

Con 4 ore di lavoro, e 75 000W di materiali, sei in grado di costruire un compagno per aiutarti. Puoi selezionare il tuo Compagno Robotico tra le due opzioni seguenti: un **Drone da Combattimento Multi Rotore**, o un **Cane Meccanico**.

Mentre lo costruisci e programmi l'IA, determinate la personalità del vostro compagno robotico.

È possibile avere un solo compagno robotico alla volta.

Se il tuo compagno robotico viene distrutto, sei in grado di ripararlo, per 25 000W con 2 ore di lavoro. Se non è puoi recuperare i rottami devi ricostruirlo con i costi e tempi iniziali.

LEGAME CYBERNETICO

Il tuo compagno robotico tira la sua iniziativa, ma sei tu che lo controlli.

Il tuo compagno robot obbedisce ai tuoi comandi, che trasmetti via neurolink senza usare azioni, come meglio può. Il tuo compagno ha un'intelligenza artificiale avanzata ed è in grado di prendere decisioni autonome se non puoi comandarlo. Il tuo compagno usa il tuo bonus di competenza al posto del suo, aggiunge anche la metà del tuo livello arrotondato per eccesso alla CA e ai tiri di danno, ed è considerato competente in tutti i tiri salvezza.

Puoi comunicare via radio con il tuo compagno robotico tramite il tuo neurolink e, con un'azione, puoi vedere e sentire quello che fa fino all'inizio del tuo prossimo turno. Mentre lo fai, il tuo corpo è cieco e sordo.

Ogni volta che ottieni un nuovo livello, il compagno robot guadagna un ulteriore dado vita e nuovi punti ferita. Quando tu ottieni un Incremento di Caratteristica, anche il tuo compagno ottiene un Incremento di Caratteristica.

ATTACCO COORDINATO

A partire dal 5° livello, ogni volta che effettui l'azione di Attacco durante il tuo turno, il tuo compagno robotico può usare la sua reazione per eseguire un attacco simultaneo.

UNITÀ DI ELABORAZIONE AVANZATA

Hai imparato a controllare più unità contemporaneamente. A partire dal 10° livello puoi costruire e utilizzare un ulteriore compagno robotico. Devi impartire lo stesso comando ad entrambi i tuoi compagni tramite il tuo neurolink, oppure puoi comunicare via radio con i tuoi compagni robotici tramite il tuo neurolink e, come azione, puoi vedere e sentire cosa fanno fino all'inizio del tuo prossimo turno. Mentre lo fai, il tuo corpo è cieco e sordo.



INVESTIGATORE

Nelle tenebre di un vicolo buio, un investigatore ricarica la pistola mentre si sposta di ombra in ombra seguendo un gruppo di teppisti, in procinto di interrompere la loro operazione di contrabbando e forse portare un po' di luce in queste strade desolate.

In un edificio di uffici molto al di sopra della superficie, una donna si inserisce nella rete del più oscuro sistema di corporazioni, pronta a raccogliere tutti i loro più sporchi segreti e a rivelarli al mondo intero.

Dall'altra parte della città un killer a contratto si concentra attraverso l'obiettivo del proprio fucile pronto a far fuori il dirigente corporativo che ha seguito per settimane in attesa di un momento in cui si fosse allontanato dalle sue guardie.

Gli investigatori sono padroni di una cosa: i segreti. In molti luoghi un buon segreto vale decine di migliaia di wonlong, e l'investigatore è lì per svelarli tutti.

CONOSCENZA È POTERE

In ogni città esistono persone disposte a cercare risposte per quelle domande che spesso è meglio lasciare senza risposta.

La maggior parte di queste persone vengono divorate e poi sputate dalle strade che dicono di conoscere, alcune diventano grandi. Molti di coloro che vanno in cerca di segreti e non finiscono per morire dissanguati in un canale di scolo, si ritrovano a lavorare per le corporazioni o diventano cyberpunk, che sia per ricchezza, prestigio, o semplicemente per un ingenuo ottimismo. Gli investigatori portano competenze, una comprensione delle strade e una sofisticatezza che spesso manca ai membri più violenti della società cyberpunk e che può fare la differenza tra una squadra vincente e l'essere dimenticati per sempre.

VITA SULLE STRADE

Esporre e scoprire ogni sorta di sordidi segreti renderebbe la maggior parte delle persone annoiate e ciniche. Gli investigatori, anche se i più duri non fanno eccezione a questo.

La maggior parte degli investigatori si affida ad armi di piccolo calibro facilmente occultabili, in modo da impedire a chiunque parli con loro di scoprire qualsiasi intento malevolo. Altri preferiscono un approccio più diretto, adottando lo stile delle bande della città e utilizzando i fucili a pompa come fattore intimidatorio e in un combattimento sono in grado di utilizzare anni di esperienza di vita e una discreta capacità di tiro per tenersi fuori dai guai.



CREARE UN INVESTIGATORE

Mentre crei il tuo Investigatore, considera il tuo rapporto con le forze dell'ordine. Una volta eri un ufficiale con distintivo e ora sei andato per la tua strada? Oppure sei sempre stato un vigilante al servizio dei tuoi interessi? Hai fatto arrabbiare qualche organizzazione criminale della città? Se sì, perché? Se no, da che parte stai? Perché dai la caccia a questi segreti, è per la ricchezza, la fama o per qualcos'altro? Cosa ti ha spinto a diventare un cyberpunk piuttosto che a cercare un lavoro d'ufficio altrove? È stata la chiamata della strada? Il desiderio di aiutare gli altri? O semplicemente il fatto che sei allergico alla routine e hai bisogno di un po' di azione nella tua vita per mantenere i sensi e la mente lucida? Sei nuovo a questa vita e stai portando le tue esperienze acquisite nel lavoro? O sei stato richiamato dal pensionamento per un ultimo lavoro in cui le tue capacità possono essere vitali? Conosci qualcun altro nell'unità cyberpunk? Eravate amici o rivali in passato?

PUNTI FERITA

Dadi Vita. 1d8 per livello da Investigatore

Punti Ferita al 1° livello. 8 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai livelli successivi. 1d8(o 5) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da Investigatore dopo il 1°.

COMPETENZE INIZIALI

Possiedi le seguenti competenze oltre a quelle fornite dalle tue origini o background.

Armature. Armature Leggere e Armature Medie

Armi. Armi da Mischia, Pistole e Fucili a Pompa

Tiri Salvezza. Riflessi

Abilità. Sceglie 4 tra: Atletica, Burocrazia, Informatica, Inganno, Gioco D'Azzardo, Hacking, Intimidire, Investigare, Percezione, Persuasione, Presenza, Percepire Intenzioni, Rapidità di Mano, Rapidità di Mano, Vita di Strada, and Rintracciare.

THE INVESTIGATOR

LIVELLO	COMPETENZA	PRIVILEGI
1°	+2	Fiuto per i Problemi, Occhio Vigile
2°	+2	Maestria
3°	+2	Archetipo Investigativo
4°	+2	Incremento Caratteristica
5°	+3	Istinto Affilato, Un Sorso di Whiskey
6°	+3	Abilità dell'Archetipo
7°	+3	Ragionamento Deduttivo
8°	+4	Incremento Caratteristica
9°	+4	Abilità dell'Archetipo
10°	+4	Abilità dell'Archetipo

FIUTO PER I PROBLEMI

Al 1° livello puoi usare la tua azione bonus per determinare i punti deboli e i punti ciechi di una creatura e trasmettere queste informazioni ai tuoi alleati. Scegli una creatura che puoi vedere a meno di 18 metri da te. La prossima volta che un alleato effettua un attacco contro quella creatura, ha vantaggio sul tiro di attacco.

OCCHIO VIGILE

Hai affinato i tuoi sensi nel corso di innumerevoli indagini. A partire dal 1° livello non potrai avere svantaggio nelle prove di investigare, percezione o rintracciare che si basano sulla vista, a meno che tu non sia accecato.

MAESTRIA

Al 2° livello, scegli due delle tue competenze, o una delle tue competenze e una delle tue competenze e uno dei tuoi strumenti. Il bonus di competenza viene raddoppiato per ogni prova di abilità che utilizza una delle due competenze scelte.

INCREMENTO CARATTERISTICA

Quando raggiungi il 4° livello, e di nuovo all'8° livello puoi aumentare di 2 il punteggio di un'abilità a tua scelta, o di 1 il punteggio di due abilità.

ISTINTO AFFILATO

Il tuo istinto si accende come una scintilla ogni volta che le cose stanno per andare male.

Al 5° livello hai vantaggio sui tiri salvezza di Riflessi contro gli attacchi e gli effetti che causano danni fisici. Inoltre, le creature che sono nascoste da te non hanno vantaggio sugli attacchi contro di te. Per ottenere questo effetto non devi essere incapacitato.

UN SORSO DI WHISKEY

Hai imparato a sfruttare al massimo le pause più brevi prima di tornare al lavoro. Inoltre, a partire dal 5° livello si riduce la quantità di sonno necessaria per completare un riposo lungo a 4 ore al giorno. Dopo aver riposato in questo modo ottieni lo stesso beneficio di chiunque altro dopo 8 ore di sonno. Allo stesso modo hai bisogno di soli 10 minuti di riposo per completare un riposo breve.

ARCHETIPO INVESTIGATIVO

Al 3° livello l'investigatore si specializza in un archetipo che gli conferisce abilità uniche.

GIORNALISTA INVESTIGATIVO

Le notizie sono ovunque, finte o reali, chat attive e blog morti. Le persone meritano di conoscere la verità, o qualsiasi versione di essa ti convenga. Ecco dove arriva il giornalista investigativo. Ovunque ci sia una storia di corruzione aziendale o di attività criminale, il giornalista è lì che la espone al mondo. Anche se la maggior parte si crea dei nemici potenti.

INTERCETTAZIONI TELEFONICHE A REGOLA D'ARTE

Ogni giornalista sa come eseguire un minimo di hacking, aiuta ad andare a fondo nelle reti nascoste. Al 3° livello ottieni l'accesso a due degli exploit della classe Hacker e a due botnet. Ottieni l'exploit Interfaccia e un altro a tua scelta.

Il tiro salvezza per i tuoi Exploits è di **8 + il tuo Bonus di Competenza + il tuo Modificatore di Tecnologia**.

INTEGRITÀ GIORNALISTICA

Come giornalista sai come ignorare la confusione di

RAGIONAMENTO DEDUTTIVO

Hai imparato a lavorare a ritroso su una scena del crimine facendo salti logici che sfuggono agli altri. Partendo dal 7° livello una volta al giorno puoi effettuare un tiro salvezza su mente con CD 15 per un crimine o un'indagine. In caso di fallimento ti sforzi troppo e rimani stordito per 1 minuto mentre la tua mente cerca di calcolare troppe possibilità.

In caso di successo, puoi fare al GM fino a cinque domande. Devi fare le tue domande entro il minuto successivo. Il GM risponde a ogni domanda con una parola, come sì, no, forse, mai, irrilevante, poco chiara. Se una risposta di una sola parola fosse fuorviante, il GM potrebbe invece offrire una breve frase come risposta. Riacquisti questa capacità alla fine di un riposo lungo.

chi ti sta intorno e puoi mantenere il sangue freddo per ricordare la situazione. Partendo dal 6° livello hai il vantaggio sui tiri salvezza fatti contro la condizione spaventato. Inoltre puoi ignorare i tentativi di intimidirti usando l'abilità intimidire.

DEDICAZIONE

Hai imparato a gestire anche i traumi peggiori. A partire dal 9° livello ottieni la competenza sui tiri salvezza di Mente, se hai già la competenza sui tiri salvezza di Mente, ottieni invece la competenza sui tiri salvezza di Resistenza. Se sei già competente sia per i tiri salvezza in Mente che per i tiri salvezza in Resistenza, aumenti i tuoi punti ferita massimi di due per ogni livello di personaggio.

ARRIVARE IN FONDO ALLA QUESTIONE

Sai come mettere le mani su segreti che altri preferirebbero tenere nascosti attraverso l'hacking dei loro software di sicurezza, o attraverso tecniche di interrogatorio avanzate. Al decimo livello guadagni altre due botnet, e impari gli exploit di Spirito Nella Macchina e Interfaccia Avanzata della classe Hacker.

INVESTIGATORE PRIVATO

Ogni giorno qualcuno in città si mette in guai molto al di sopra delle proprie possibilità. Un ragazzo scompare, viene rapito da una banda malavitosa, la polizia non fa niente, forse sono coinvolti, c'è una sola possibilità, rivolgersi ad un investigatore privato.

COMPETENZA BONUS

La strada ti ha insegnato un trucco o due e tu sei veloce e disinvolto nell' usare le mani. Ottieni competenza in Investigare e in Rapidità di Mano. Se hai già competenza in una di queste due abilità, il tuo bonus di competenza viene raddoppiato per quell'abilità.

BERSAGLIO PREFERITO

Sei un esperto nel rintracciare e seguire particolari individui. A partire dal 3° livello puoi scegliere un gruppo particolare in cui sei esperto. Seleziona uno di questi gruppi dalla seguente lista: Civili, Aziende, Criminali, Sintetici, Sintetici, Macchine.

Ottieni vantaggio sulle prove di Intelligenza (Rintracciare) per seguire l'obiettivo scelto e di Intelligenza (Investigare) per ottenere informazioni sulle attività dei tuoi bersagli. Ottieni un ulteriore bersaglio preferito al 9° livello. Inoltre, se riesci a colpire una creatura che sia uno dei tuoi bersagli, puoi seguire con precisione quella creatura entro un raggio di un chilometro e mezzo. Solo una creatura alla volta può essere soggetta a questo effetto, che termina quando il bersaglio esce dal raggio massimo di un chilometro e mezzo, il bersaglio diventa incapacitato, o si effettua un riposo lungo.

CI CONOSCIAMO?

Sei un esperto nel farti strada in aree e luoghi che non ti appartengono. A partire dal 6° livello ottieni vantaggio su presenza, inganno e le prove con kit di travestimento realizzate per nascondere o alterare la tua identità.

ISTINTO ASSASSINO

Sai più di quanto tu abbia mai pensato possibile sui tuoi bersagli preferiti. A partire dal 9° livello ottieni un bonus di +2 per colpire e un bonus di +2 ai danni inflitti contro i tuoi bersagli.

OMBRA

Hai imparato a nasconderti e a muoverti tra le ombre con facilità. A partire dal 10° livello acquisisci la capacità di muoversi furtivamente. Se si è già in possesso dell'abilità furtività il bonus di competenza viene raddoppiato per questa abilità, e puoi intraprendere l'azione di nascondersi come azione bonus. Inoltre, effettuare attacchi a distanza mentre si è nascosti rivela la propria posizione solo se gli attacchi colpiscono.

CANAGLIA

Nel profondo della strada, un uomo esce dall'ombra, un fucile sulla spalla. Prima di aprire il suo bagaglio, il cui acquisto ha richiesto un notevole investimento, si guarda intorno per controllare che non ci siano segni delle autorità. Una donna al porto guarda come una serie di figure scaricano cassa dopo cassa verso un piccolo magazzino. Il suo obiettivo è in una di quelle casse, si avvolge nel suo pesante cappotto per tenere lontana l'aria fredda del molo e aspetta pazientemente, sigaretta in bocca. Una pistola sul fianco. Spera di non doverla usare. Qualcuno la guarda e lei è già sparita.

La figura si tuffa attraverso la finestra muovendosi all'indietro velocemente mentre il cane meccanico cerca di afferrare la sua gamba. Le pistole sfiammano mentre aprono il fuoco sulla finestra prima di fuggire nell'ombra. Portando un pacco sotto il braccio.

LA FORTUNA DEL MORTO

Praticamente ogni canaglia sa come trattare la gente della città, i droni corporativi e ogni altro membro della malavita criminale.

Come chiunque si trovi in situazioni rischiose, la maggior parte imparano le basi del combattimento nel caso in cui le cose si mettano male.

Mentre le canaglie più ricche diventano spesso abbastanza ricche da ritirarsi dalla scena del crimine, questa fortuna capita a uno su un milione. Per la maggior parte di loro la fortuna si esaurisce molto prima di allora. Ritirandosi in hotel economici e bar loschi, ogni contrabbandiere può aver perso un carico, ogni trafficante è stato arrestato almeno una volta, ogni truffatore è stato beccato da quelli che cercavano di truffare. Quando tutto va male, su chi puoi contare se non su te stesso?

L'UOMO DI TUTTI I GIORNI

In ogni zona della città c'è una rassegna di furfanti, persone con una varietà di competenze che rientrano nella categoria dei criminali. La maggior parte finisce per lavorare per le bande della città, anche se alcuni passano il tempo tra le corporazioni come dipendenti o si affidano alle proprie abilità con le persone e alla loro capacità di procurarsi risorse per risalire la gerarchia aziendale. Dopo una serie di sfortune, la maggior parte finisce per perdere il favore del resto delle reti criminali o aziendali e finisce per cadere in una gang più piccola, l'unità cyberpunk. Quelli che diventano cyberpunk sono spesso tra i membri più e meno affidabili dell'unità. Con una serie di contatti e una certa abilità e conoscenza nel trattare con le persone, i furfanti sono alleati utili quando si tratta di diffondere l'influenza dell'unità in tutta la città. Ma non tutti sono amici di questi vecchi truffatori.



CREARE UNA CANAGLIA

Quando si crea una canaglia si possono prendere in considerazione i seguenti quesiti. Come vi siete guadagnati i vostri wonlong inizialmente? Dove hai imparato a eseguire questa truffa? Come ha fatto ad andare male? Hai passato del tempo tra le corporazioni o tra le organizzazioni criminali? Se lo hai fatto, sei ancora amico di qualcuno di loro? Chi tra le tue vecchie organizzazioni è un rivale? Come hai conosciuto la squadra? Qualcuno di loro ti deve dei favori? Se sì, per cosa? Se no, chi vorresti avere dalla tua parte?

PUNTI FERITA

Dadi Vita. 1d8 per livello da Canaglia

Punti Ferita al 1° livello. 8 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai livelli successivi. 1d8 (o 5 + il tuo modificatore di Costituzione per ogni livello da Canaglia dopo il 1°)

COMPETENZE INIZIALI

Possiedi le seguenti competenze oltre a quelle fornite dalle tue origini o background.

Armature. Armature leggere, elmetti

Armi. Armi da mischia, pistole, mitragliatrici e fucili a pompa

Tiri Salvezza. Riflessi

Abilità. Sceglie tre tra: Acrobazia, Atletica, Inganno, Hacking, Investigare, Percezione, Intrattenere, Persuasione, Religione, Percepire intenzioni, Rapidità di Mano e Furtività.

LA CANAGLIA

LIVELLO	BONUS COMPETENZA	ATTACCO PRECISO	PRIVILEGI
1°	+2	1d6	Azione Astuta, Attacco Preciso
2°	+2	1d6	Maestria
3°	+2	2d6	Archetipo
4°	+2	2d6	Incremento Caratteristica
5°	+3	3d6	Schivata Prodigiosa
6°	+3	3d6	Incremento Caratteristica
7°	+3	4d6	Maestria, Abilità Archetipo
8th	+4	4d6	Incremento Caratteristica
9°	+4	5d6	Evasione
10°	+4	5d6	Abilità Archetipo

AZIONE ASTUTA

A partire dal 1° livello, la tua rapidità di pensiero e la tua agilità ti permettono di muoverti e di reagire velocemente. Puoi effettuare un'azione bonus in ogni tuo turno in combattimento. Questa azione può essere utilizzata solo per compiere l'azione Scatto, Disimpegnarsi o Nascondersi.

ATTACCO PRECISO

A partire dal 1° livello, sai come colpire subdolamente e sfruttare la distrazione del nemico. Una volta per turno, puoi infliggere un danno extra di 1d6 a una creatura che colpisci con un Attacco, se hai vantaggio sul tiro di Attacco. L'Attacco deve usare un'arma precisa o un'arma a distanza.

Non è necessario avere vantaggio sul tiro d'Attacco se un altro nemico del bersaglio si trova a meno di 1 metro e mezzo da esso, quel nemico non è Incapacitato e non hai svantaggio sul tiro d'Attacco.

L'ammontare del danno extra aumenta man mano che si guadagnano livelli in questa classe, come mostrato nella colonna Attacco Preciso della tabella della Canaglia.

MAESTRIA

Al 2° livello, scegli due delle tue competenze, o una delle tue competenze e uno dei tuoi strumenti. Il bonus di competenza viene raddoppiato per ogni prova di abilità che utilizza una delle due competenze scelte.

Al 7° livello scegli altre due competenze o strumenti, il bonus è raddoppiato per queste due competenze.

INCREMENTO CARATTERISTICA

Quando raggiungi il 4° livello, puoi aumentare un punteggio di un'abilità a tua scelta di 2, o due abilità di 1. Ottieni un ulteriore incremento di caratteristica al livello 6 e poi al livello 8.

SCHIVATA PRODIGIOSA

A partire dal 5° livello, quando un attaccante che puoi vedere ti colpisce con un Attacco, puoi usare la tua reazione per dimezzare il danno dell'attacco contro di te.

EVASIONE

A partire dal 9° livello, puoi evitare agilmente certi effetti ad area, come ad esempio un'esplosione di gas. Quando sei esposto ad un effetto che ti permette di fare un tiro salvezza su Riflessi per subire solo metà del danno, non subisci alcun danno se riesci nel tiro salvezza, e solo metà del danno se fallisci.

ARCHETIPO DA CANAGLIA

At 3° level scegli un archetipo da canaglia che definisce il tipo di canaglia che sei e le abilità che acquisirai man mano che aumenterai di livello.

PIANTAGRANE

Un piantagrane è un tipo speciale di canaglia che è un po' più forte del normale.

COMPETENZE BONUS

A partire da quando scegli questo archetipo a livello 3, ottieni la competenza nelle armature medie, nei fucili d'assalto, nei fucili da cecchino e nei fucili a pompa da combattimento.

FINISCOLO

A partire dal 3 livello, puoi effettuare un Attacco Preciso con qualsiasi arma con la quale sei competente.

BUTTALI GIÙ

Sai come sparare ai bersagli a terra per assicurarti che rimangano giù. A partire dal 7° livello non subisci più penalità nell'effettuare tiri di attacco a distanza contro bersagli proni.

DIRTY FIGHTING

Combatti sporco per mantenerti in vita. A partire dal 10° livello ogni volta che colpisci con un attacco in mischia, il bersaglio dell'attacco deve effettuare un tiro salvezza in Resistenza con una CD pari a **8+ il tuo Bonus di competenza + il tuo Modificatore di Destrezza** o otterrà uno dei seguenti effetti negativi a tua scelta:

- Sono storditi fino all'inizio del loro prossimo turno
- Sono accecati fino alla fine del tuo prossimo turno
- Ottengono la condizione avvelenato per 1d4+1 round

ACROBATA

Gli acrobati usano la loro agilità e destrezza per muoversi sul campo di battaglia durante il conflitto.

SALTO ACROBATICO

Al 3° livello, quando scegli questo archetipo, saltare o cadere attraverso le vetrate non ti arreca più danni e, inoltre, qualsiasi danno derivante da un salto o da una caduta attraverso le finestre viene dimezzato.

FUOCO ACROBATICO

A partire dal 3° livello, gli attacchi a distanza effettuati durante l'immersione o la caduta hanno una maggiore possibilità di colpire i loro obiettivi. Durante il salto o la caduta, hai un bonus di +1 ai tiri di attacco a distanza, a condizione che ti muovi di almeno 1 metro e mezzo durante il salto o la caduta in quel turno.

ADDTESTRAMENTO AL SALTO

A partire dal 7° livello sei un esperto di salto e puoi usare il tuo punteggio di abilità di Destrezza invece del tuo punteggio di Forza per calcolare le distanze di salto.

SALTO ORBITALE

A partire dal 10° livello sei pronto ad atterrare in caso di caduta e pronto per la peggiore delle cadute. Ogni volta che si prendono i danni da caduta, si riducono i danni di 100 punti. Inoltre, mentre cadi, sei in grado di intraprendere l'azione di attacco come reazione una volta per caduta.

CONTRABBANDIERE

I contrabbandieri sono canaglie argute e calcolatrici. La velocità è tutto in combattimento. Più sono veloci i vostri riflessi, più probabilità hai di sopravvivere.

SPARARE PER PRIMI

Al terzo livello, quando scegli questo archetipo, ottieni la competenza in iniziativa. Aggiungi il tuo modificatore di competenza a qualsiasi tiro di iniziativa.

CORRI E SPARA

A partire dal 3° livello, se ti muovi di almeno 3 metri in qualsiasi direzione durante il tuo turno, ottieni un bonus di +1 ai tiri danni fino all'inizio del tuo turno successivo.

SCHIVA E FUGGI

A partire dal 7° livello la velocità di movimento aumenta di un metro e mezzo. Inoltre, se effettui l'azione scatto durante il tuo turno, fino al tuo turno successivo il prossimo tiro di attacco a distanza effettuato contro di te ha svantaggio.

PILOTA ESPERTO

Sai come pilotare praticamente qualsiasi cosa. Al 10° livello si acquisisce la competenza in Veicoli (Aerei) e Veicoli (Terra). Durante il pilotaggio di un veicolo aggiungi il tuo bonus di destrezza alla sua classe armatura.

Se hai già competenza in una di queste abilità, il tuo bonus è raddoppiato.



GENRAZIONE DEL BACKGROUND

L'istruzione è obbligatoria nel 2185. Fino all'età di 18 anni, tutti frequentano almeno un qualche tipo di scuola in una delle strutture a loro assegnate. La mancata frequenza è un reato capitale.

Dopo i 18 anni si è liberi di fare quello che si vuole, anche se è saggio intraprendere una carriera. Queste carriere ti forniscono le competenze, il denaro e le attrezzature necessarie per la sopravvivenza in questo duro mondo.

Ci sono dieci percorsi di carriera tra cui scegliere: **Drone Corporativo, Criminale, Intrattenitore, Esploratore, Operaio, Forze dell'Ordine, Commerciante, Militare, Tecnico, Lavoratore Non Qualificato.**

I Synth iniziano la loro carriera nel momento in cui lasciano gli impianti di produzione all'età di 0 anni, ma non vivono a lungo come gli esseri umani.

PERIODO CONTRATTUALE. Una volta deciso il proprio percorso professionale, dovrai rispettare un Contratto che durerà cinque anni. Ogni volta che rientri in servizio dovrai lavorare per altri cinque anni. Non c'è un limite massimo per il numero di mandati che puoi svolgere, anche se devi tenere presente le penalità dovute all'età.

INFORTUNIO. La vita nel 2185 è pericolosa e potresti rimanere ferito durante uno dei periodi contrattuali. Se ti infortuni, sarai congedato o licenziato prima della scadenza del tuo contratto, iniziando la tua carriera da cyberpunk. Inoltre, non ricevi alcun beneficio che altrimenti otterresti per quel periodo e non hai diritto al pagamento della pensione.

Fai un tiro per vedere se hai subito un infortunio una volta per ogni periodo contrattuale. Ogni carriera ha una CD elencata per determinare se ti sei infortunato o meno per quel periodo. Lancia 2d6 e aggiungi metà del tuo modificatore di Intelligenza, arrotondando per eccesso. Se il tuo tiro è superiore alla CD elencata, non subisci alcun infortunio.

In caso di infortunio, si tira 1d4 per determinare quanti anni di servizio si è prestato prima di infortunarsi.

ABILITÀ. Per ogni Periodo Contrattuale di cinque anni che completi, apprendi una nuova competenza. Ogni percorso di carriera ha diverse opzioni per le competenze. L'abilità che apprendi è a tua scelta, oppure puoi tirare 1d8 per decidere a caso.

LINGUE/STRUMENTI. Proprio come per le competenze, ogni Contratto che portate a termine ti garantisce una lingua o uno strumento a tua scelta.

SALARIO. I salari sono pagati alla fine di ogni periodo contrattuale. Ogni percorso di carriera offre uno stipendio diverso. Questi salari riflettono le tue prestazioni degli ultimi cinque anni. Uno stipendio basso significa che hai lavorato male, e uno stipendio alto significa che hai lavorato bene. Dal tuo salario viene già detratto il costo della vita.

RUOLO. Il ruolo che svolgi nella tua carriera ti aiuta a visualizzare il tipo di attività che potresti aver svolto. Tutte queste hanno un valore di roleplay e possono fornirti contatti rilevanti in quei campi. Ogni carriera ha tre ruoli elencati, anche se questi sono solo suggerimenti e non sono gli unici ruoli in questi percorsi di carriera. Puoi lavorare con il tuo GM per creare un ruolo tutto tuo.

BUONUSCITA. Quando si lascia un percorso di carriera, per infortunio, pensionamento o cambiamento di percorso, si ottiene una Buonuscita. Come la hai ottenuta dipende da te, può essere qualcosa che hai acquistato tu stesso, o qualcosa che ti è stato dato dal tuo datore di lavoro o dai tuoi colleghi. Per determinare cosa riceverai, tira 1d6 sulla tabella delle buonuscite per il tuo percorso di carriera.

PENSIONE. Quando decidi di ritirarti da una carriera, e hai maturato un numero sufficiente di anni di servizio in quel percorso professionale per qualificarti, ricevi un'indennità di pensionamento. Questa si aggiunge alle indennità di buonuscita e a tutto il resto che hai ricevuto per il tuo mandato. A quel punto, inizierai la tua vita da cyberpunk.

DRONE CORPORATIVO

INFORTUNIO.

CD 6

ABILITÀ.

Persuasione, Inganno, Hacking, Percezione, Ingegneria, Percepire Intenzioni, Burocrazia, Informatica.

LINGUE/STRUMENTI.

Uno/a a tua scelta

SALARIO.

2d4 x 10 000~~W~~

RUOLO.

Responsabile struttura
Supporto IT
Impiegato d'ufficio

BUONUSCITA (1d6).

1. Orologio Costoso (15 000~~W~~)
2. 25 000~~W~~
3. Dispositivo di Comunicazione Avanzato
4. *Nanopack*
5. Computer Tascabile
6. Abiti, Medi

PENSIONE.

4 Contratti. 30 000~~W~~
5 Contratti. 50 000~~W~~
6 Contratti. 70 000~~W~~
7 Contratti. 90 000~~W~~

Ogni contratto aggiuntivo. 30 000~~W~~

Hai lavorato per le corporazioni, è un lavoro sicuro. Lavori che richiedono almeno un certo livello di abilità di base. Ogni grande corporazione richiede un alveare di lavoratori per funzionare, perché senza di loro una corporazione è solo un ideale capitalista. I lavoratori delle corporazioni sono più devoti alle loro compagnie che alla loro nazione o persino al proprio nome. Si definiscono con orgoglio prima di tutto dipendenti della Paragon Star o della Crown Estate.

RESPONSABILE STRUTTURA

Una persona che sorvegli i lavoratori di basso livello e si assicuri che le quote siano rispettate. Raramente si occupano del progetto di una qualsiasi operazione, invece si limitano a riportare ai livelli più alti. Di solito sono oratori motivazionali e bravi a vedere attraverso le menzogne del personale, anche se i migliori sono disposti a lasciar correre le menzogne a patto che il personale mantenga un certo livello di produttività. Sono sempre quelli che hanno più da perdere.

SUPPORTO IT

La linfa vitale di qualsiasi corporazione è la sua rete di computer, dall'hardware utilizzato quotidianamente dal personale al software che lo tiene connesso alla grande rete invisibile che fa funzionare il mondo. Per mantenere il tutto operativo un esercito di addetti all'assistenza informatica, solitamente invisibili, che si spostano dove c'è bisogno di loro in ogni momento. Sono specialisti nel campo dell'informatica e sono l'unica cosa che separa il successo dal fallimento di una corporazione.

IMPIEGATO D'UFFICIO

L'impiegato è la parte più importante e più facilmente sostituibile di qualsiasi corporazione, l'impiegato è colui che si occupa di tutto ciò che la società rappresenta quotidianamente, sia che si tratti di gestire i clienti su una linea di 'supporto' o di elaborare la contabilità, sono una parte necessaria, ma spesso rimpiazzati al primo problema e una volta fuori dal lavoro, dove andrai a finire?

CRIMINALE

INFORTUNIO. CD 7

ABILITÀ.

Intimidation, Deception, Hacking, Sleight of Hand, Performance, Sense Motive, Streetwise, Presence.

LINGUE/STRUMENTI.

One of your choice

SALARIO.

2d4 x 8 000~~W~~

RUOLO.

Gorilla
Contrabbandiere
Ladro

BUONUSCITA (1d6).

1. 10 000~~W~~
2. 20 000~~W~~
3. Pistola del 21° Secolo
4. Vibro Coltello
5. Piede di Porco
6. Bomba Incendiaria

PENSIONE

4 Contratti. 35 000~~W~~
5 Contratti. 55 000~~W~~
6 Contratti. 75 000~~W~~
7 Contratti. 95 000~~W~~

Ogni contratto aggiuntivo. 30 000~~W~~

Le bande in strada sono forse l'unica cosa che separa la gente comune dalle corporazioni, la gente è disperata, disperata per il lavoro, disperata per il cibo, disperata per una comunità vera e propria. Molti di loro si rivolgono alle bande. Anche se alcuni agiscono da soli, i criminali indipendenti raramente durano a lungo in città, ma alcuni arrivano a diventare grandi. Comunque tu sia finito nel mondo della criminalità sei passato di là prima di diventare un cyberpunk.

GORILLA

Non importa l'organizzazione, qualcuno deve essere lì a premere il grilletto e a malmenare chi va contro la volontà della banda. I racket di protezione sono enormi in città e qualcuno deve farli rispettare. Chi meglio del gorilla, disposto a uccidere o picchiare chiunque si metta contro di loro e ora puoi sfruttare il tuo gorilla per combattere chi vuoi. Ma il crimine non dimentica.

CONTRABBANDIERE

Da quando i governanti hanno proibito merci ai loro cittadini, esistono persone disposte ad introdurle di nascosto, per un profilo, naturalmente. È qui che entra in gioco il contrabbandiere, conosce le vie secondarie di qualsiasi città, e il suo compito è quello di tenere la droga per strada e le armi in mano ai criminali. Senza di loro la maggior parte delle città finirebbe per cadere a pezzi per mancanza di vizio, o almeno così dicono.

LADRO

I ladri sono alcuni dei criminali indipendenti più comuni, a volte irrompono per rubare oggetti fisici, come i ladri di vecchia data, da impegnare al mercato nero. Al giorno d'oggi la maggior parte dei ladri si concentra invece sul furto di informazioni dalle corporazioni. Perché i loro segreti si vendono al miglior offerente a prezzi sufficienti per andare in pensione, anche se essere catturati è un modo sicuro per finire in 404. Alcuni ladri si rivolgono alle bande per proteggerli in cambio delle loro abilità e altri finiscono per diventare cyberpunk.

INTRATTENITORE

INFORTUNIO.

CD 6

ABILITÀ.

Intrattenere, Presenza, Gioco D'Azzardo, Acrobazia, Perc. Intenzioni, Burocrazia, Religione, Vita di Strada.

LINGUE/STRUMENTI.

Una/o a tua scelta.

SALARIO.

3d4 x 6 000~~W~~

RUOLO.

Barman
Musicista
Giocatore D'Azzardo

BUONUSCITA (1d6).

1. 50 000~~W~~
2. Dispositivo di Comunicazione, Impianto
3. Vestiti, Eleganti
4. Bottiglia di Superalcolico
5. Specchio
6. 20 000~~W~~

PENSIONE

4 Contratti. 25 000~~W~~
5 Contratti. 45 000~~W~~
6 Contratti. 65 000~~W~~
7 Contratti. 85 000~~W~~

Ogni contratto aggiuntivo. 30 000~~W~~

La vita che la maggior parte delle persone vive è noiosa e squallida e si riempie solo di brevi momenti di eccitazione, soltanto quando incontrano un intrattenitore, qualcuno che può allietare lo spirito o semplicemente fornire un servizio per rendere la vita più sopportabile rispetto alla grigia routine lavorativa quotidiana che infetta la società. Tuttavia gli intrattenitori di solito hanno un lato oscuro, mentre occasionalmente portano gioia, il settore porta talvolta la miseria nella loro vita.

BARMAN

In molti degli angoli delle strade e dei vicoli della città troverete piccoli bar che servono da abbeveratoio per i clienti abituali, sia che si tratti di criminali, di cyberpunk di impiegati corporativi. Quando hanno bisogno di qualcosa per distrarsi, vengono qui e c'è sempre un Barman dietro il bancone che pulisce i bicchieri e pronto ad ascoltare gli orrori della giornata al prezzo di un bicchiere di whisky.

MUSICISTA

In molti bar, club e locali per adulti in città troverai diversi tipi di musicisti, rocker e cantanti, forniscono un breve sollievo dal paesaggio della città per permettere alle persone di lasciarsi andare al ritmo della musica e dimenticare le loro preoccupazioni, spesso, ma non sempre, si trovano insieme ai baristi, queste persone lavorano come tutti gli altri e hanno una loro vita difficile come quelle che sono pagate per distrarre, pochi arrivano al successo e alla grande fama, molti invece prima o poi abbandonano quella vita per diventare cyberpunk.

GIOCATORE D'AZZARDO

In una città dove la ricchezza e la povertà sono l'intrinseca della società, i migliori guidano auto di lusso e indossano completi a tre pezzi ovunque. I peggiori si giocano i soldi dell'affitto e del cibo solo per l'emozione di quel successo che potrebbe non arrivare mai. Un'abilità che i buoni giocatori d'azzardo e i buoni cyberpunk condividono è *'Sapere quando ripiegare, sapere quando camminare e sapere quando correre'*, una lezione importante e che raramente si impara.

ESPLORATORE

INFORTUNIO.

CD 7

ABILITÀ.

Orientamento, Rintracciare, Vita di Strada, Veicoli (Aerei), Veicoli (Terra), Meccanica, Ingegneria, Investigare.

LINGUE/STRUMENTI.

Una/o a tua scelta

SALARIO.

2d4 x 15 000~~W~~

RUOLO.

Pilota

Scout

Sorvegliante

BUONUSCITA (1d6)

1. 10 000~~W~~
2. Dividendi Colonia Mineraria (1 000~~W~~ al mese)
3. 30 000~~W~~
4. Abiti, Eleganti
5. Energy Drink
6. Coupé

PENSIONE.

4 Contratti. 40 000~~W~~

5 Contratti. 60 000~~W~~

6 Contratti. 80 000~~W~~

7 Contratti. 100 000~~W~~

Ogni contratto aggiuntivo. 30 000~~W~~

Hai visto cose che la maggior parte delle persone non crederebbe mai. Hai vagato oltre le colonie più lontane e puoi raccontare le storie delle grandi flotte di navi che i ricchi mandano ogni anno sempre più lontano, per ora anche se sei bloccato a terra aggrappato alla miserabile palla di roccia che ha fatto nascere la razza umana, forse desideri le stelle o forse sei tornato a casa per i tuoi scopi. In ogni caso ora sei qui, e i sogni non creano cibo.

PILOTA

Hai volato fino ai confini esterni, ogni nave ha bisogno di qualcuno che la sorvegli e la guidi in sicurezza attraverso le stelle, e questo era il tuo lavoro. Ora qui, senza una nave, devi usare a tuo vantaggio la pazienza che ti è stata insegnata insieme alla tua straordinaria bravura in questa città abbandonata. Che tu sia l'autista di un'auto in fuga o che si tratti di rimettere in sesto vecchi pezzi di tecnologia obsoleta, le tue vecchie capacità ti saranno utili.

SCOUT

Ogni volta che viaggiamo attraverso i cancelli dei mondi appena scoperti abbiamo bisogno di enormi squadre di individui per esplorare il nuovo pianeta a livello del suolo. Tu eri uno di quei membri della squadra di esplorazione di nuovi mondi e ti assicuravi che fossero abitabili per i nuovi ricchi occupanti, non che avresti mai avuto i soldi per vivere sui mondi che hai esplorato. Eppure, sei rimasto bloccato qui sulla terra quando hai lasciato la flotta spaziale.

SORVEGLIANTE

I nuovi mondi sono spesso controllati per trovare risorse preziose e mappati accuratamente dallo spazio e da terra prima e dopo essere stati ispezionati dagli esploratori. Hai occhio per i dettagli e ti assicuri che i nuovi mondi vengano sfruttati appieno per tutto il loro valore. Non è molto, ma con una fornitura quasi infinita di mondi sarebbe un lavoro per tutta la vita, o almeno avrebbe dovuto esserlo.



OPERAIO

INFORTUNIO.

CD 5

ABILITÀ.

Atletica, Acrobazia, Robotica, Gioco d'Azzardo, Ingegneria, Meccanica, Percezione, Veicoli (Terra).

LINGUE/STRUMENTI.

Una/o a tua scelta

SALARIO.

2d4 x 9 000~~W~~

RUOLO.

Ingegnere
Operaio di Fabbrica
Meccanico

BUONUSCITA (1d6)

Dispositivo di Comunicazione, Avanzato
Abiti, Medi
Antitossina
Spada a Modulazione di Fase
Coltello
Mazza

PENSIONE.

4 Contratti. 20 000~~W~~
5 Contratti. 40 000~~W~~
6 Contratti. 60 000~~W~~
7 Contratti. 80 000~~W~~

Ogni contratto aggiuntivo. 30 000~~W~~

Lavorare con le mani e svolgere un mestiere è un modo efficace per assicurarsi di avere quantomeno un po' di lavoro a disposizione. La forza bruta è quasi sempre necessaria per garantire che il lavoro venga svolto. Anche se spesso si viene sostituiti dal candidato più economico, il lavoro c'è, ma è sempre a buon mercato e il lavoro a buon mercato non può permettersi il pane e un tetto. Forse è il momento di riconsiderare le vostre opzioni?

INGEGNERE

Hai lavorato nella progettazione. La tua conoscenza delle macchine e della loro funzionalità ti ha dato una chiara visione del mondo. È un lavoro che arriva a ondate, a volte una nuova idea colpisce al momento giusto e il team di ingegneri progetta qualcosa che dà un vantaggio ai vostri datori di lavoro e a volte le idee sono aride e si viene licenziati al termine del contratto. Ma le idee non si fermano mai, si attenuano, ma ritornano sempre.

OPERAIO DI FABBRICA

Mentre l'ingegnere progetta è stato vostro compito costruire, a centinaia, migliaia, un intero floor di personale che lavora a fianco dei mech e delle macchine della fabbrica, facendo i lavori che loro non possono fare, destinati a fare la stessa cosa ogni minuto di ogni giorno, una vita faticosa però con una paga sicura, ma quando i profitti smettono di arrivare, e la fabbrica ha bisogno solo della metà dei suoi dipendenti, puoi solo pregare di non essere il peso che viene eliminato. Ma se lo fossi? Che cosa succederà allora?

MECCANICO

Il lavoro di un meccanico è quello di riparare, sia che si lavori per le corporazioni, sia che si lavori sulla propria auto. Se qualcosa si è rotto, il meccanico viene chiamato e con le conoscenze che la maggior parte delle persone ha smarrito, verifica cosa si è rotto. La meccanica è necessaria in tutti i campi della vita. A volte vogliono qualcosa di più dalla vita, e cosa c'è di più vario di un sistema di riparazione per un cyberpunk? Una volta che si inizia a percorrere quella strada non si può più tornare indietro.

FORZE DELL'ORDINE

INFORTUNIO.

CD 7

ABILITÀ.

Intimidire, Rintracciare, Percezione, Atletica, Veicoli (Terra), Investigare, Vita di Strada, Presenza.

LINGUE/STRUMENTI.

Una/o a tua scelta

SALARIO.

3d4 x 8 000~~W~~

RUOLO.

Detective
Impiegato
Vice

BUONUSCITA (1d6)

1. Pistola Pesante
2. 30 000~~W~~
3. Fondina, Pistola (Occultabile)
4. Manganello Stordente
5. Computer Tascabile
6. Cappotto di Cuoio Resistente

PENSIONE.

4 Contratti. 35 000~~W~~
5 Contratti. 55 000~~W~~
6 Contratti. 75 000~~W~~
7 Contratti. 95 000~~W~~

Ogni contratto aggiuntivo. 30 000~~W~~

Alcuni dicono che questa città è priva di legge, che le strade sono gestite dalle bande, dai cyberpunk, dalle corporazioni, e forse è proprio così, ma quando si guarda in profondità si scopre che la legge è sepolta sotto la corruzione e la burocrazia. Quelli che hanno scelto di fare la cosa giusta non possono contenere la quantità di crimine che permea la città. Per alcuni è troppo, si lasciano questa vita alle spalle, magari cercano di aiutare le persone fuori della legge e rischiano di scontrarsi con i loro ex colleghi.

DETECTIVE

È molto raro catturare un criminale in flagrante, e quando non succede, si chiama un detective. Il loro lavoro è quello di esaminare le prove e mettere insieme gli indizi. Un lavoro pericoloso anche per gli standard delle forze dell'ordine, molte di queste persone sono così vicine alla strada ad vedere ogni crimine sapendo di non essere in grado di aiutare tutti.

IMPIEGATO

Forse il lavoro più sicuro nelle forze dell'ordine, viene svolto con le matite e la compilazione di moduli, qualcuno deve pur registrare ogni crimine, ogni parola detta dai poliziotti per strada quando prendono un criminale. È un lavoro sicuro e molti preferiscono la vita tranquilla da scrivania, ma per alcuni la mancanza di azione è troppo. Per alcuni l'essere in strada è l'adrenalina di cui hanno bisogno.

VICE

A un ufficiale delle forze dell'ordine, a cui è stato affidato un compito monumentale e impossibile, a questa divisione sottofinanziata viene affidata la responsabilità di occuparsi dei vizi che pervadono la città. La droga è uno dei principali reati, ma esistono anche altri vizi, come il gioco d'azzardo clandestino, i bar o le discoteche abusive, e altri piaceri per adulti che violano la legge. Molti vengono spezzati da questo enorme onere e non riescono a continuare il servizio, ma per alcuni questo non fa altro che rafforzare la loro determinazione nel fermare questi criminali che danneggiano chiunque altro.

COMMERCIANTE

INFORTUNIO.

CD 7

ABILITÀ.

Navigation, Percezione, Inganno, Persuasione, Percepire Intenzioni, Vita di Strada, Gioco d'Azzardo, Presenza.

LINGUE/STRUMENTI.

Una/o a tua scelta

SALARIO.

2d4 x 15 000~~W~~

RUOLO.

Intermediario
Ristoratore di Strada
Mercante

BUONUSCITA (1d6)

1. 20 000~~W~~
2. 30 000~~W~~
3. Clothes, Wealthy
4. ZA Korp Kevlar Jacket
5. Backpack
6. Pocket Computer

PENSIONE.

- 4 Contratti. 35 000~~W~~
5 Contratti. 55 000~~W~~
6 Contratti. 75 000~~W~~
7 Contratti. 95 000~~W~~

Ogni contratto aggiuntivo. 30 000~~W~~

Nel corso della storia ci sono state persone con merci, persone che ne avevano bisogno e persone disposte a scambiarle. I commercianti sono stati presenti nella nostra società fin dall'inizio e nella città di San Francisco arrivano in tutte le forme dalle megacorporazioni e le loro vendite di enormi quantità di merci da migliaia di tonnellate al mercante di ramen in fondo alla strada, tutti scambiano merci e servizi in cambio di denaro.

INTERMEDIARIO

Organizzando le vendite e il trasporto della merce, un intermediario è una parte terza importante che si assicura che entrambe gli interlocutori ottengano la loro giusta quota e che si faccia anche una certa cresta per se stessi. Gli intermediari spesso sono proprietari di imprese private e lavorano con corporazioni molto più grandi di loro, pur mantenendo un certo livello di autonomia, ma devono stare attenti, perché il minimo errore può far sì che una corporazione tenti di rovinarli anche solo per dimostrare il loro valore.

RISTORATORE DI STRADA

Una carriera onesta, se mai ce n'è stata una, chiunque, dal mendicante più povero al ricco amministratore delegato, ha bisogno di mangiare, e mentre i loro pasti sono notevolmente diversi, il cibo di strada sarà sempre popolare con masse di panini di maiale, hot dog, ramen e peperoni ripieni sintetici. Qualcuno deve pur esserci per fornire agli abitanti della strada il loro cibo veloce e sporco, e tu potresti farlo sembrare quasi appetitoso.

MERCANTE

Dalle vetrine dei negozi alle bancarelle sul retro potevi vendere praticamente di tutto, a volte legalmente, altre volte no. Il modo in cui acquistavi la tua merce variava di giorno in giorno. Acquistare all'ingrosso dalle corporazioni, ottenere una consegna da un contatto del mercato nero. Ora ti sei lasciato quella vita alle spalle, ma la vecchia lingua d'argento del commerciante non se ne va mai veramente e la capacità di contrattare può servirti bene in questa nuova vita da cyberpunk.

MILITARE

INFORTUNIO.

CD 8

ABILITÀ.

Atletica, Acrobazia, Orientamento,
Rintracciare, Percezione, Veicoli (Aerei),
Veicoli (Terra), Medicina.

LINGUE/STRUMENTI.

Una/o a tua scelta

SALARIO.

3d4 x 10 000~~W~~

RUOLO.

Cacciatore di Taglie
Esercito Regolare
Milizia Privata

BUONUSCITA (1d6)

Nessuna

PENSIONE.

4 Contratti. 40 000~~W~~
5 Contratti. 60 000~~W~~
6 Contratti. 80 000~~W~~
7 Contratti. 100 000~~W~~

Ogni contratto aggiuntivo. 30 000~~W~~

La vita in questo mondo è violenta e le milizie del mondo combattono molte battaglie sia in patria che all'estero, e un esercito ha bisogno di soldati. Assassini addestrati, disposti a combattere chiunque i loro padroni considerino il nemico. Questi killer devono essere armati ed equipaggiati. Le truppe militari private sono la norma, poiché le corporazioni esercitano un potere molto maggiore di quello dei governi. Ogni soldato viene dimenticato come un volto in più tra la folla di facce in uniforme. Finché non glielo fai ricordare.

CACCIATORE DI TAGLIE

La città di San Francisco è un focolaio di attività criminali e ovunque la legge non è in condizione o non è in grado di gestire i criminali, si possono trovare cacciatori di taglie, barattando i criminali che li circondano per una lusinghiera ricompensa, la vita di un cacciatore di taglie spesso porta alla morte o al ferimento mentre si scontrano contro il peggio del peggio. Sempre attenti a non oltrepassare il limite o potrebbero essere i prossimi ad essere braccati.

ESERCITO REGOLARE

Mentre gli eserciti privati sono diventati lo status normale della maggior parte delle forze armate, i governi del mondo mantengono ancora una piccola ma ben armata forza per "difendersi" dalle minacce esterne. Il loro addestramento è più rigoroso di quello delle forze private. Coloro che hanno servito un contratto governativo completo sono richiesti per la loro mente diligente e per il loro fisico allenato. Anche se a volte il pensiero di unirsi alle forze private fa star male i soldati governativi.

MILIZIA PRIVATA

Le corporazioni hanno bisogno della propria sicurezza molto più dei cittadini e, cosa più importante, possono permettersela. Militari che si assicurino che i segreti rimangano segreti e pronti per essere spediti alle stelle per una guerra interplanetaria corporativa. Ben equipaggiati e addestrati nello spionaggio aziendale.

TECNICO

INFORTUNIO.

CD 6

ABILITÀ.

Hacking, Meccanica, Orientamento, Percezione, Persuasione, Investigare, Gioco d'Azzardo, Presenza.

LINGUE/STRUMENTI.

Una/o a tua scelta

SALARIO.

2d4 x 7 000~~W~~

RUOLO.

Riparatore Mech
Manutenzione Veicoli
Assemblatore Mech

BUONUSCITA (1d6)

None

PENSIONE.

4 Contratti. 25 000~~W~~

5 Contratti. 45 000~~W~~

6 Contratti. 65 000~~W~~

7 Contratti. 85 000~~W~~

Ogni contratto aggiuntivo. 30 000~~W~~

Ogni volta che qualcosa di importante si rompe ed è al di là delle capacità di un meccanico, o è troppo delicato o prezioso per far lavorare qualcuno che non possenga le mani più esperte e la mente più preparata, chiamate un tecnico. Per molte aziende il tempo necessario per addestrare uno di questi individui ad essere i maestri del loro mestiere fa sì che queste persone valgano il loro peso in oro. Quando il loro contratto termina molti lavorano immediatamente altrove, ma alcuni cercano più emozioni nella propria vita.

RIPARATORE MECH

Ogni volta che le cose vanno male le corporazioni e il governo dispiegano mech; dalle telecamere drone ai carri armati di ragni, i mech sono l'ultima (e per qualcuno la prima) linea di difesa, ma anche loro subiscono danni. Un mech danneggiato non è un bene per nessuno e il costo di una sostituzione può essere troppo alto, per cui è giunto il momento di chiamare uno specialista in riparazioni mech. Ma a volte il servizio svolto è troppo buono e ti lascia fuori dal lavoro.

MANUTENZIONE VEICOLI

AutoVolanti, treni a motore e automobili, il mondo è un luogo in continuo movimento, se ti fermi troppo a lungo puoi essere spazzato via. Per mantenere le cose letteralmente in movimento si assume qualcuno per la manutenzione dei veicoli, quando l'auto comincia a tremare o a vibrare. Quando i treni sono in ritardo, e i voli vengono cancellati, un team di questi specialisti può rimettere le cose a posto, ma facendo sempre attenzione a non rimanere indietro.

ASSEMBLATORE MECH

Quando le persone con i soldi hanno bisogno di un lavoro da fare, non si fanno problemi, comprano un mech. I mech sono utilizzati per ogni tipo di attività. Ma qualcuno deve costruire quei mech, qualcuno deve controllare e assicurarsi che tutto sia funzionale. È qui che entra in gioco il team di assemblaggio dei mech, che costruisce questi mech. Ma anche un solo errore e i mech potrebbero non funzionare affatto o andare in tilt. La precisione è la chiave.

LAVORATORE NON QUALIFICATO

INFORTUNIO.

CD 4

ABILITÀ.

Atletica, Acrobazia, Robotica, Gioco d'Azzardo, Ingegneria, Meccanica, Percezione, Veicoli (Terra).

LINGUE/STRUMENTI.

Una/o a tua scelta

SALARIO.

2d4 x 6 000~~W~~

RUOLO.

Commesso
Industria dei Servizi
Inserviente

BUONUSCITA (1d6)

Nessuna

PENSIONE.

4 Contratti. 15 000~~W~~

5 Contratti. 35 000~~W~~

6 Contratti. 55 000~~W~~

7 Contratti. 75 000~~W~~

Ogni contratto aggiuntivo. 30 000~~W~~

Ovunque si vada nel mondo si possono trovare persone a cui mancano le qualifiche, la fortuna, o l'esperienza necessaria per ottenere un lavoro importante in una delle corporazioni. Chi non è abbastanza disperato da finire nella criminalità spesso svolge lavori senza prospettive a basso costo, uno stile di vita insostenibile che alla fine li trasforma o li distrugge. Queste persone costituiscono le masse senza volto che si spostano ogni giorno da casa al lavoro, ma che sono stanche di questa vita e vogliono liberarsi.

COMMESSO

In ogni negozio in cui si va in qualsiasi parte del mondo c'è qualcuno che riempie gli scaffali assicurando che tutto sia al posto giusto, e che serve il cliente con un sorriso smagliante. Un lavoro tanto meticoloso quanto snervante. Eppure insegna alcune abilità che sono molto utili nella vita quotidiana fuori dal lavoro, si accorgono quando le cose sono fuori posto e sono preparati ad affrontare lo stress causato dalle persone.

INDUSTRIA DEI SERVIZI

Qualsiasi lavoro che fornisca un servizio ma non beni è affidato agli operatori del settore dei servizi, dagli esperti di pubblicità di Tusk Interplanetary ai camerieri di un ristorante della catena Crown Estate, tutti lavorano al servizio del pubblico. Ma questi lavori, come tanti altri, possono essere dei vicoli ciechi, senza via d'uscita e senza prospettive, a meno che non ti vogliano fuori, perché in quel caso sarai rimpiazzato con uno schiocco di dita.

INSERVIENTE

Non importa dove ti trovi, lo sporco e la polvere si accumulano, e un ufficio sporco è un ufficio dove è difficile lavorare. È facile assumere un inserviente che vada in giro di notte a pulire. Non tutte le superfici possono essere pulite facilmente da un mech. A volte un umano o un sintetico sono semplicemente più economici. I bidelli per il loro basso stipendio hanno una grande responsabilità, spesso conoscono meglio gli edifici in cui lavorano rispetto agli architetti che li hanno progettati, e hanno facile accesso a tutte le aree, tranne che a quelle più sicure, e questo lavoro a basso stipendio li rende un bersaglio di criminali sfruttatori.

VIZI

Quando crei un personaggio in Carbon 2185, puoi tirare sulla tabella sottostante, o collaborare con il tuo GM per determinare quale sia il tuo vizio. Se decidi di tirare, puoi tirare fino a tre vizi diversi e scegliere il vizio che ti piace di più, o che ti sembra più adatto al tuo personaggio.

Tutti hanno un vizio, che si tratti di alcolici a buon mercato, di fast food, di una dipendenza da 40 sigarette al giorno, o di un brutto carattere. Tu non sei diverso. Il tuo vizio personale influisce almeno in parte sulla tua vita quotidiana.

1d100

VICE

- 1 Una volta ho ucciso un membro di una gang e ora la banda vuole il mio sangue.
- 2 Fumo 40 sigarette al giorno. Se non lo faccio divento nervoso e irritabile.
- 3 Ho un simbolo religioso portafortuna al collo, non posso iniziare un combattimento senza baciare.
- 4 Non riesco ad iniziare la giornata senza un bicchiere di whiskey.
- 5 Qualcuno nel mio passato mi ha fatto qualcosa di male.. e lo sto cercando
- 6 Ho una dipendenza al Crush. Se non lo assumo per 24 ore vado in astinenza.
- 7 Ho un debole per le belle persone, non riesco a concentrarmi vicino a loro né a capire cosa dicono.
- 8 Tempo fa ho venduto un prezioso ricordo d'infanzia. Ora voglio.. devo assolutamente ritrovarlo.

1d100

VICE

- 9 Sono nella protezione testimoni e deve tenere nascosta la mia vera storia ed identità.
- 10 Un rivale d'amore geloso mi vuole morto a causa delle mie azioni passate.
- 11 Il mio computer tascabile è tutto per me. lo controllo ogni 5 minuti per avere gli ultimi aggiornamenti delle persone che segui sui social.
- 12 Posso legarmi in modo romantico solo con un'intelligenza artificiale. Gli umani sono complicati.
- 13 Ho il vizio di prendere sempre rischi inutili e incredibilmente pericolosi.
- 14 Il rifiuto dell'autorità mi mette nei guai. Sono di solito rude e irrispettoso con le forze dell'ordine.
- 15 Mi abbandono ad una rabbia furiosa ogni volta che penso di essere trattato come un idiota.



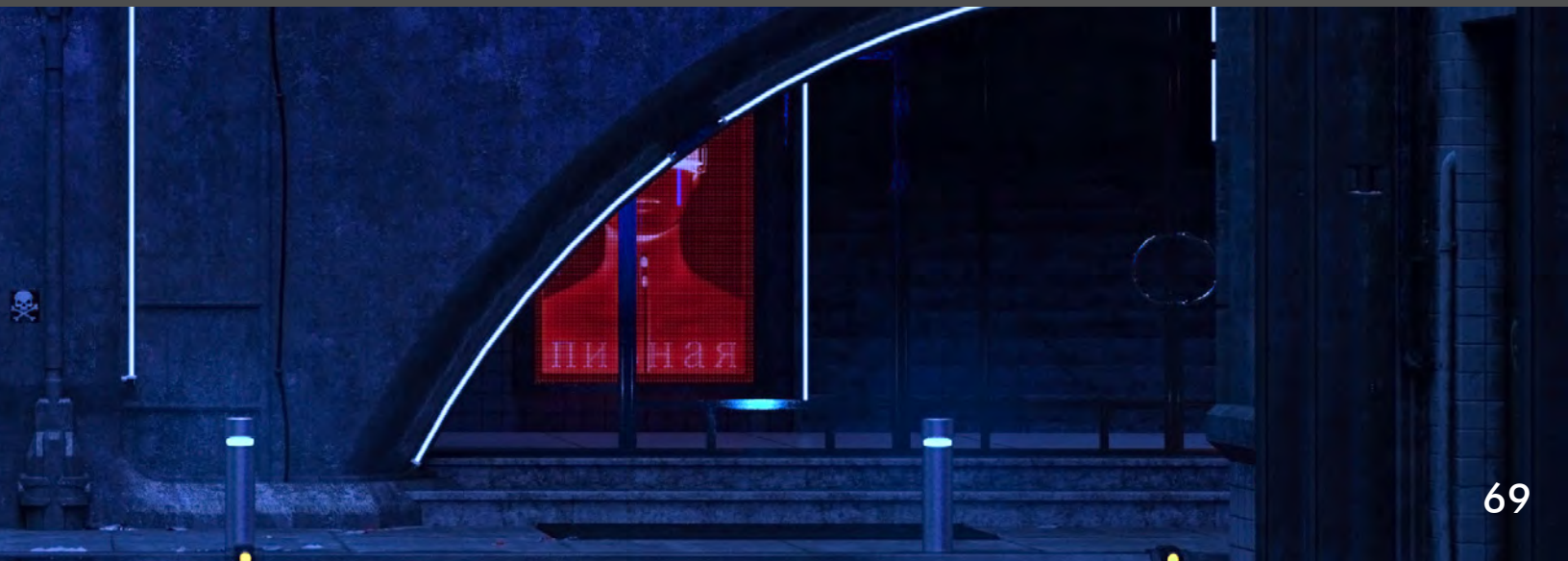
- 16 Mi infurio quando sono stressato e mi stresso quando sono infuriato. È un circolo vizioso.
- 17 Preferisco la realtà virtuale alla vita vera. Risparmio ogni centesimo per acquistare un sistema VR immersivo totale e lasciare questa fogna.
- 18 Mi sento male quando uccido. Ogni volta che lo faccio devo affogare la colpa nella decadenza.
- 19 Il modo in cui mi rialzo e l'unico che funziona è una bella rissa in un bar malfamato.
- 20 Ho il terrore dei veicoli che si sollevano da terra..
- 21 Ho un debole per l'alcool da due soldi.
- 22 Faccio continuamente origami di animali e li lascio in giro ovunque vada.
- 23 I Wonlong sono il mio tallone d'Achille. Farei qualsiasi cosa per loro. Qualsiasi cosa!
- 24 Non ammetterò mai di aver sbagliato, nemmeno quando è dolorosamente ovvio.
- 25 Non ho mai voluto tutto questo...
- 26 Adoro, anzi venero il CEO di una corporazione.
- 27 Ho un enorme debito con una delle Gang di San Francisco
- 28 Meglio fuggire per vivere un altro giorno, piuttosto che morire come uno stupido eroe.
- 29 I piani sono per i perdenti e coloro che non sanno improvvisare. Non so cosa farmene.
- 30 Sono ossessionato dal desiderio di diventare famoso.
- 31 Sembra che ogni volta che mi siedo a mangiare qualcuno o qualcosa mi interrompa.
- 32 Voglio spodestare il CEO di una corporazione e prendere il suo posto.
- 33 Gioco d'azzardo ogni volta che posso.
- 34 Chiunque in questa città dimenticata da dio mi è inferiore.
- 35 Ho dei dati che qualcuno vuole, e non so nemmeno di cosa si tratti.
- 36 Se può essere risolto con un proiettile nel cervello di qualcuno non è un vero problema.
- 37 Rendo complicata anche la situazione più semplice.
- 38 Ho ucciso qualcuno a sangue freddo una volta, e ho il terrore di essere scoperto e catturato.
- 39 Mi lavo di rado e quando lo faccio non mi piace. La gente dice di me che ho un certo odore.
- 40 So sempre cosa è meglio.



- 41 Se qualcuno scoprisse cosa ho fatto dovrà essere eliminato prima che possa raccontarlo in giro.
- 42 Passo ogni minuto filosofeggiando sul significato della vita, l'Universo e .. beh tutto quanto.
- 43 Quando si tratta di cibo, mangio solo il migliore.
- 44 Sono attento e meticoloso con i miei Bonsai. Niente può distrarmi quando ci sto lavorando.
- 45 Ho ucciso qualcuno da giovane e mi è piaciuto. E questo mi terrorizza.
- 46 Anche a costo di spendere l'ultimo wonlong, offro sempre mance esagerate per qualunque servizio.
- 47 Cerco sempre di ottenere i biglietti per il prossimo concerto e piuttosto salto il lavoro pur di andarci.
- 48 Non andrò in ospedale. Piuttosto mi rattoppo da solo a casa con un ago e una bottiglia di whiskey
- 49 Non smetterei mai di mangiare roba stra-fritta.
- 50 Passo il mio tempo a pianificare le campagne di Demons & Darkness per i miei giocatori.
- 51 Scommetto regolarmente sui combattimenti illegali di cani sintetici.
- 52 Stare all'aperto è orribile. Il cielo aperto, le telecamere, chi può dire chi mi sta osservando? Meglio restare nel mio appartamento.
- 53 Collezione vecchi dispositivi che cerco di mantenere funzionanti. Se qualcosa è vecchio, devo averlo, e devo aggiustarlo.
- 54 Dormo almeno 16 ore al giorno. Se non sono a lavoro probabilmente sto dormendo.
- 55 Passo il mio tempo nelle vecchie librerie; I libri simulati non saranno mai al livello di quelli veri.
- 56 Vado ad un solo bar in città. La mia lealtà è verso di loro prima di tutto.
- 57 Odio i bambini. Anche starci soltanto vicino mi fa ribollire il sangue.
- 58 Mi annoio molto velocemente di qualsiasi routine.
- 59 Ogni volta che mi stressi spendo tutti i miei wonlongs in spazzatura inutile.
- 60 Sono sempre nell'angolo più buio della stanza sperando che nessuno mi noti.
- 61 Una nuova vita mi attende nelle colonie extra-mondo. Risparmio per fuggire da questa roccia.
- 62 Semplicemente non so mantenere un segreto.
- 63 Mi piace viaggiare e spesso invento qualsiasi scusa per lasciare la città appena posso.
- 64 Ho un blog che aggioro ogni fine settimana con le mie storie e quello che succede nella mia vita.
- 65 Ho rimpiazzato il mio bisogno di sigarette con un sostituto elettronico e convincerò chiunque intorno a me a fare lo stesso.
- 66 Devo aggiornarmi sui pettegolezzi delle star. Ogni mattina controllo i siti di Gossip.
- 67 Credo nella vita aliena su altri pianeti. Devo solo trovare il modo di andare nello spazio per provarlo.
- 68 Posso mangiare solo ciò che preparo o ho visto preparare. Altrimenti non avrei modo di sapere cosa diavolo c'è dentro.
- 69 Sono ossessionato dalla storia del mondo; più imparo più capisco quanto poco ne so.
- 70 Ho sempre dei documenti falsi con me. Non si sa mai quando uno può averne bisogno, ma se dovessero perquisirmi sarei in guai grossi..

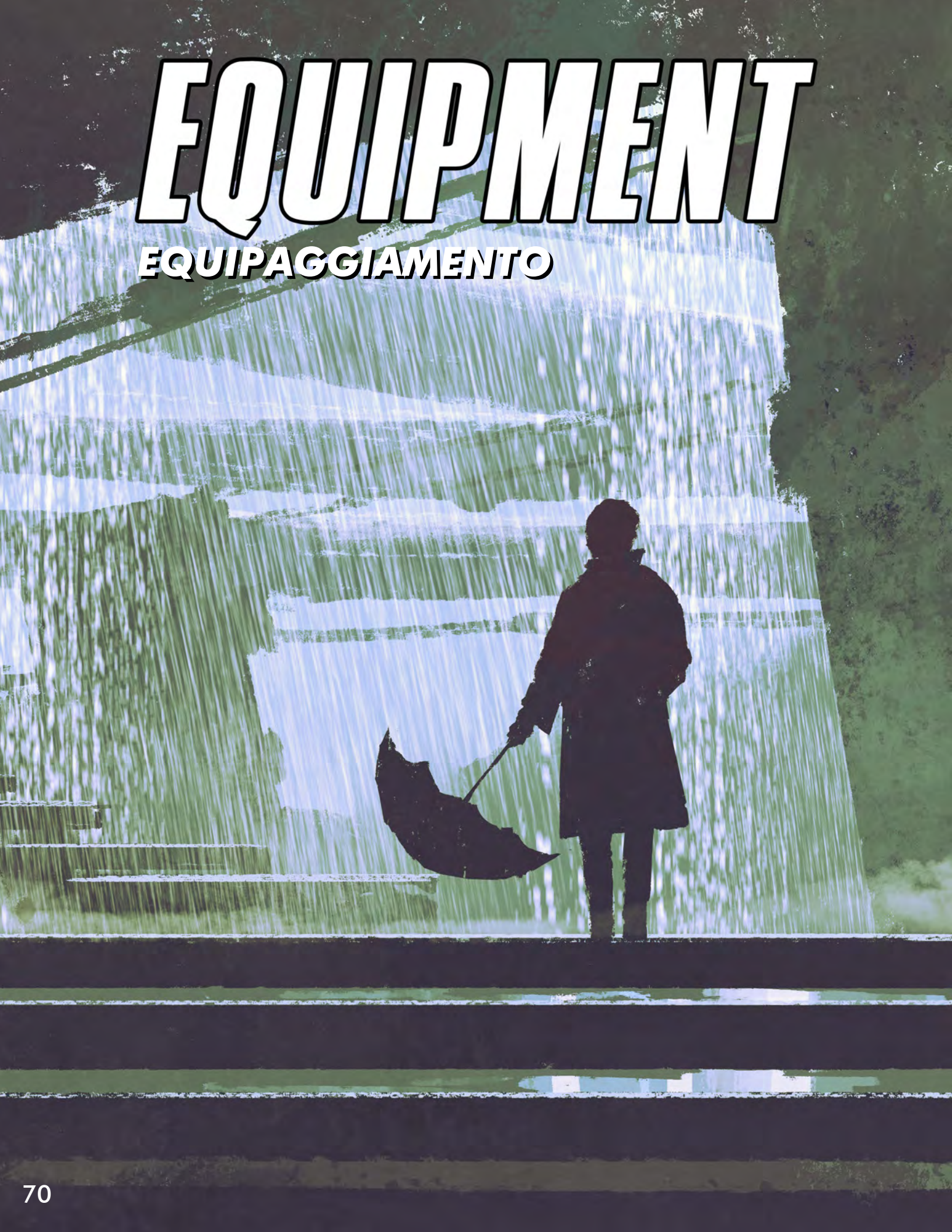


- 71 Mi presento sempre come il leader di un gruppo Cyberpunk quando me lo chiedono, anche se chi me lo chiede odia i Cyberpunk.
- 72 Non mi fido di quelli che non amano sostituire pezzi del proprio corpo con protesi cibernetiche.
- 73 Devo avere sempre l'ultimo hardware, altrimenti qualcuno la fuori sarà meglio equipaggiato di me.
- 74 Quando qualcuno mi supera, dedico tutto me stesso a riprendere il primato.
- 75 Amo la danza delle fiamme mentre bruciano qualcosa di importante o di valore.
- 76 No, non funziono senza caffeina.
- 77 Sono spaventato dall'idea di prendere un nuovo potenziamento cibernetico.
- 78 Spendo troppo tempo e denaro con i divertimenti per adulti in città.
- 79 Sono terribilmente goloso e spreco enormi quantità di denaro in dolci.
- 80 Combatto in un club illegale. Non posso parlarne.
- 81 Odio stare al chiuso, gli spazi stretti mi terrorizzano. Trascorro più tempo che posso all'aperto.
- 82 Sono dipendente dalla televisione; Non ne ho mai abbastanza di quegli stupidi show.
- 83 Registro tutto quello che faccio in un vecchissimo registratore VHS.
- 84 Quando bevo, bevo tanto, fino a dimenticare chi sono e dove mi trovo.
- 85 Offendo e denigro online chiunque non la pensi come me.
- 86 Ho una dipendenza per gli antichi holovideo sul vecchio west, adoro quello stile di vita, Partner.
- 87 Ho bisogno di una routine da seguire per non impazzire.
- 88 Mi piace tenere e osservare gli animali sintetici.
- 89 Ho la tendenza a guardare dall'alto in basso chi è in una posizione superiore alla mia.
- 90 Mi piace passare le serate ascoltando vecchi classici e sprecherò montagne di denaro per avere la copia fisica di quegli album.
- 91 Sogno spesso ad occhi aperti, questo mi porta a distrarmi con facilità nei momenti sbagliati.
- 92 Sto raccogliendo idee per scrivere il mio romanzo, una storia di detective noir.
- 93 Ho un diario dove annoto meticolosamente tutto quello che faccio, ed è sempre con me.
- 94 Sono un consulente in un piccolo giornale locale. Ascolto i problemi della gente e rispondo in modo anonimo.
- 95 Tendo a mescolare le droghe e cambiarle sera dopo sera, spesso vado in astinenza, ma non so di cosa.
- 96 È tutto una cospirazione. Il mondo in cui viviamo è una menzogna, ma ancora non posso provarlo.
- 97 Collezione action figure da antichi show per bambini, non importa il costo. Migliori le condizioni più sono disposto a pagare.
- 98 Passo tutto il mio tempo libero nei musei più costosi fissando per ore le meravigliose opere.
- 99 Passo molte ore studiando chimica per scoprire la droga perfetta che mi renderà schifosamente ricco.
- 100 Ogni volta che entro in un bar ordino il drink più dolce che hanno.



EQUIPMENT

EQUIPAGGIAMENTO



ATTREZZATURA

ITEM	COST	WGT	ITEM	COST	WGT
Antitossine	50 000 ~~W~~	1lb	Fondina, Una Mano (Occultabile)	10 000 ~~W~~	1lb
Zaino	2 000 ~~W~~	5lb	Fondina / Fodero Arma a 2 Mani	2 000 ~~W~~	1lb
Zaino Migliorato	50 000 ~~W~~	6lb	Scala (3m)	350 ~~W~~	30lb
Bandoliera, Munizioni	2 000 ~~W~~	2lb	Scala (1,5m)	250 ~~W~~	20lb
Bandoliera, Granate	2 000 ~~W~~	2lb	Specchietto (Acciaio)	500 ~~W~~	0.5lb
Sigarette (20), Economiche	45 ~~W~~	-lb	Nanopack	50 000 ~~W~~	0.5lb
Sigarette (20), Normali	90 ~~W~~	-lb	Nanopack Potenziato	100 000 ~~W~~	0.5lb
Abbigliamento Casual	5 000 ~~W~~	4lb	Neurotossina	100 000 ~~W~~	0.5lb
Abbigliamento Da Lavoro	500 ~~W~~	2lb	Blocco per Appunti	40 ~~W~~	1lb
Abbigliamento Costoso	25 000 ~~W~~	5lb	Blocco per Appunti tascabile	30 ~~W~~	0.5lb
Scanner Avanzato	10 000 ~~W~~	-lb	Notepad, Waterproof	90 ~~W~~	2lb
Auricolare	5 000 ~~W~~	-lb	Viaggio Extra Mondo	5 000 000 ~~W~~	-lb
Impianto corticale di Com.	100 000 ~~W~~	-lb	Penna	9 ~~W~~	-lb
Walkie Talkie	1 000 ~~W~~	-lb	Matita	3 ~~W~~	-lb
Piede di Porco	250 ~~W~~	5lb	Computer Tascabile	3 000 ~~W~~	0.5lb
Alcolico, Bottiglia	200 ~~W~~	-lb	Razioni (1 giorno)	200 ~~W~~	0.5lb
Nastro adesivo	20 ~~W~~	0.5lb	Corda (15m)	1 000 ~~W~~	10lb
Energy Drink	50 ~~W~~	-lb	Corda in fibra di Carbonio (15m)	10 000 ~~W~~	5lb
Molotov	15 000 ~~W~~	1lb	Satchel	1 000 ~~W~~	3lb
Rampino	3 000 ~~W~~	5lb	Mazza	500 ~~W~~	10lb
Coperta pesante	500 ~~W~~	4lb	Sacco a Pelo	1 000 ~~W~~	5lb
Tasca per Munizioni	500 ~~W~~	1lb	Supercolla	40 ~~W~~	-lb
Fondina Arma Pesante	4 000 ~~W~~	1lb	Torcia	20 ~~W~~	1lb
Fondina / Fodero Arma Leggera	1 000 ~~W~~	1lb	Torcia da Testa	50 ~~W~~	0.5lb

ANTITOSSINE. Un personaggio avvelenato che si inietta questa antitossina rimuove la condizione di avvelenato da se stesso. L'uso dell'antitossina su se stessi è una interazione, somministrare l'antitossina a qualcun altro richiede un'azione.

ZAINO. Uno zaino è un contenitore realizzato in materiali sintetici, e può contenere fino a mezzo metro cubo di oggetti o materiale.

ZAINO POTENZIATO. Come un normale zaino, ha la stessa capacità. Tuttavia, la distribuzione avanzata del peso di questo zaino permette di trasportare più peso del solito. Nel calcolare la vostra capacità di carico, considerate il vostro punteggio di Forza più alto di 2 punti.

BANDOLIERA, MUNIZIONI. Una Bandoliera è una fascia che puoi indossare attorno al corpo. Questa bandoliera ti permette di trasportare 50 proiettili attorno al tuo petto per un facile accesso.

BANDOLIERA, GRANATE. Questa bandoliera ti permette di trasportare 8 granate attorno al tuo petto per un facile accesso. Attenzione a non attivarle per errore!

DISPOSITIVI DI COMUNICAZIONE. Come gli smartphone del secolo scorso, i dispositivi di comunicazione vengono usati per collegarsi a internet, chiamare o inviare olo-messaggi.

SCANNER AVANZATO. These advanced comms can scan a person for vital signs, and use satellite technology to send and receive messages, providing much greater speed and coverage than traditional devices.

AURICOLARE. A small concealable comms device that functions only for audio. It is voice activated.

IMPIANTO CORTICALE DI COMUNICAZIONE. Connected directly to your Neurolink, this comms device functions as an advanced comms device, only directly on your HUD. It cannot be removed, or detected.

WALKIE TALKIE. The most basic, and most reliable form of comms is the walkie talkie, which uses radio signals to send and receive messages and audio with other walkie talkies within half a mile.

CROWBAR. Using a crowbar grants advantage to Strength checks where the crowbar's leverage can be applied.

ENERGY DRINK. An energy drink, once consumed, temporarily negates one level of exhaustion, grants the user +1 on initiative checks and reflex saving throws for 15 minutes. These drinks are highly toxic, and anybody who attempts to drink more than 1 in a 24 hour period must make a DC 15 Fortitude Saving Throw or gain one level of Exhaustion. For each energy drink consumed above 2 in a 24 hour period, the save DC increases by 5.

FIREBOMB. This simple alcoholic bottle is filled with extremely flammable liquid, and ignited via a rag. As an action, you can throw this bottle up to 20 feet, shattering it on impact. Make a ranged attack against a creature or object, treating the firebomb's fire as an Improvised Weapon. On a hit, the target takes 1d4 fire damage at the start of each of its turns. A creature can end this damage by using its action to make a DC 10 Dexterity check to extinguish the flames.

HOLSTER, AMMUNITION. An ammunition holster can hold up to 20 rounds of ammunition and is worn on the belt.

HOLSTER, ONE HANDED (CONCEALABLE). This concealable holster is worn underneath your clothes, either on your leg, or under your arm on your torso. A casual visual inspection will not reveal this holster. A character specifically looking for a concealable holster must make a DC 20 perception

check to locate it. A physical inspection will reveal it immediately.

NANOPACK. A character who injects themselves, or gets injected by this syringe regains 2d4 + 2 hit points. Using the nanopack on yourself is an interaction, administering the nanopack on somebody else requires an action.

NANOPACK, ENHANCED. A character who injects themselves, or gets injected by this syringe regains 4d4 + 4 hit points. Using the nanopack, enhanced on yourself is an interaction, administering the nanopack, enhanced on somebody else requires an action.

NERVE TOXIN. You can use the nerve toxin in this vial to coat one slashing or piercing weapon or up to three pieces of ammunition. Applying the nerve toxin takes an action. A creature hit by the affected weapon or ammunition must make a DC 10 Fortitude saving throw or become incapacitated for 1 minute. Once applied, the nerve toxin retains potency for 1 minute before evaporating.

PASSAGE, OFFWORLD. This one way ticket takes you offworld to one of the colonies. Most of the wealthiest residents of Earth have left the polluted planet to join the fresh colonies. If you are not wealthy, expect life to be even more difficult in the colonies as they run on a harsh caste system.

POCKET COMPUTER. A small pocket computer. More capable than a comms device, but lacking in the ability to communicate using any method other than the internet.

RATIONS. Rations consist of dry foods suitable for military use. Just add water and watch your ration expand to a semiedible foodstuff capable of sustaining you for 1 day.

ROPE. Rope either made of plastic fibers, which has 2 hit points, or carbon fibre, which has 10 hit points. Both can be burst with a DC 17 Strength check and hold up to 750lbs. of weight.

TORCH. A torch casts bright light in a 60-foot cone and dim light for an additional 60 feet. This also comes in a headlamp variety for those wishing to free up their hands.

ARMATURE ED ELMETTI

COMPETENZA CON ARMATURE. Chiunque può indossare un elmetto o una corazza da combattimento. Tuttavia, solo quelli competenti nell'uso dell'armatura sanno come indossarla in modo efficace. La tua classe ti dà competenza con certi tipi di armatura. Se indossi un'armatura senza competenza, hai svantaggio su qualsiasi Prova di Abilità, Tiro Salvezza o Tiro per Colpire che coinvolga Forza o Destrezza, e non puoi usare gli exploit.

CLASSE ARMATURA (CA). L'armatura protegge chi la indossa dagli attacchi. L'armatura (e l'elmetto) che indossi determina la tua AC di base.

FORZA. Un'armatura più pesante o più massiccia interferisce con la capacità di chi la indossa di muoversi rapidamente, furtivamente e liberamente. Se la tabella Armatura mostra un punteggio di forza nella colonna Forza per un tipo di armatura, l'armatura riduce la velocità di chi la indossa di 10 piedi a meno che chi la indossa non abbia un punteggio di forza uguale o superiore al punteggio elencato.

FURTIVITÀ. Se la tabella ARMATURE indica "Svantaggio" nella colonna Furtività, chi lo indossa ha uno svantaggio sulle prove di Destrezza (Furtività).

RESISTENZA E RIDUZIONE DEI DANNI. Alcune armature offrono **Resistenza ai Danni** o **Riduzione dei Danni** per determinati tipi di danni. Ad esempio, se la tabella elenca Rid/2 Balistico, significa che si ha una Riduzione del Danno di 2 per i danni balistici. Ogni volta che si subiscono danni balistici, la propria armatura ne assorbe 2 punti. Per la resistenza: Balistica, si prendono la metà dei danni da fonti balistiche.

ARMATURE LEGGERE. Se indossi un'armatura leggera, aggiungi il tuo modificatore di Destrezza al numero base dal tuo tipo di armatura per determinare la tua Classe Armatura.

ARMATURE MEDIE. L'armatura media offre più protezione rispetto all'armatura leggera, ma ostacola di più il movimento. Se indossi un'armatura media, aggiungi il tuo modificatore di Destrezza, fino ad un massimo di +2, al numero base del tuo tipo di armatura per determinare la tua Classe Armatura.

ARMATURE PESANTI. Di tutte le categorie di armature, le armature pesanti offrono la migliore protezione. Le armature pesanti non ti permettono di aggiungere il tuo modificatore di Destrezza alla tua Classe Armatura, ma non ti penalizzano anche se il tuo modificatore di Destrezza è negativo.

ARMATURA	PREZZO	CA	FORZA	FURTIVITÀ	RES/RID	PESO
			MIN		DANNI	
Armature Leggere						
Giubbotto imbottito	5 000W	11 + Des		Svantaggio		3,5Kg
Giubotto in pelle robusto	10 000W	11 + Des				5Kg
Giubbotto in Kevlar ZA Korp	15 000W	11 + Des			Rid/2 Balistica	6Kg
Giubbotto in Kevlar	45 000W	12 + Des			Rid/2 Balistica	6,5Kg
Corpetto Occultabile	50 000W	13 + Des			Rid/2 Balistica	6,5Kg
Armature Medie						
Corpetto in Kevlar	30 000W	12 + Des (max 2)			Rid/2 Balistica	9Kg
Corpetto occultabile pes.	50 000W	13 + Des (max 2)			Rid/3 Balistica	10Kg
Corpetto Balistico	50 000W	14 + Des (max 2)		Svantaggio	Rid/3 Balistica	22,5Kg
Corpetto da lavoro leggero	400 000W	14 + Des (max 2)			Rid/3 Balistica	10Kg
Corpetto tattico	750 000W	15 + Des (max 2)	For 10	Svantaggio	Res: Balistica	20Kg
Armature Pesanti						
Armatura completa TCE	30 000W	14		Svantaggio	Rid/3 Balistica	20Kg
Armatura ZA Korp	75 000W	15	For 10	Svantaggio	Res: Balistica	27,5Kg
Armatura della polizia	200 000W	17	For 13	Svantaggio	Res: Balistica	30Kg
Armatura da battaglia	1 500 000W	18	For 14	Svantaggio	Res: Balistica	62.5Kg
Elmetti						
Elmetto Leggero	15 000W	1				2Kg
Elmetto	30 000W	2				2,5Kg



GIUBBOTTO IN PELLE ROBUSTO



GIBBOTTO IN KEVLAR



CORPETTO TATTICO



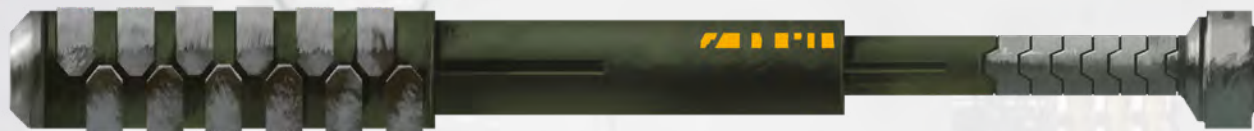
CORPETTO OCCULTABILE PESANTE



ELMETTO LEGGERO



ARMATURA COMPLETA T.C.E.



BASTONE TELESCOPICO COBRA



KATANA MONOFILAMENTO



SPADA FASICA



ASCIA ARDENTE



PISTOLA DEL 21 SECOLO



PISTOLA PESANTE

ARMI

La tabella delle armi mostra le armi più comuni, il loro prezzo e il loro peso, i danni che causano quando colpiscono e le proprietà speciali che possiedono. Un'arma da corpo a corpo è usata per attaccare un bersaglio a meno di 1 metro e mezzo da voi, mentre un'arma a distanza è usata per attaccare un bersaglio a una distanza superiore a 1 metro e mezzo.

NOLEGGIO DELLE ARMI.

Per diverse generazioni le megacorporazioni hanno lentamente aumentato il prezzo delle armi da fuoco e delle loro munizioni al punto che ora pochissime persone possono permettersi di possedere un'arma da fuoco o di tenerla piena di proiettili. È molto più facile controllare una popolazione disarmata.

Serve una pistola per un lavoro veloce? Affittatela per un paio d'ore dal vostro contatto e poi riconsegnatela una volta scaduto il tempo a disposizione. Se non restituite in tempo una pistola a noleggio, potete aspettarvi di ritrovarvi indebitati o finire nella baia al mattino seguente.

Tutte le pistole a noleggio sono sbloccate, ma contrassegnate con il nome del venditore.

Prezzo Orario Medio per il Noleggio delle Armi

Pisola Pesante KHMA	2 500 ~~W~~
SMG Detroit Industries	2 500 ~~W~~
Fucile a Canne Mozze	2 000 ~~W~~
Fucile d'Assalto	4 000 ~~W~~

La scelta delle armi da noleggiare è limitata e bisogna comunque acquistare le munizioni. È possibile noleggiare un'arma per un massimo di 12 ore prima che il venditore debba recuperarla per altri clienti.

COMPETENZA CON LE ARMI.

La vostra Origine e la vostra Classe possono garantirvi la competenza con determinate armi o categorie di armi. Le nove categorie di armi sono: corpo a corpo, pistole, mitragliatrici, fucili a pompa, fucili d'assalto, fucili da cecchino, fucili a pompa da combattimento, armi pesanti e granate. La maggior parte delle persone può usare armi da corpo a corpo con competenza. Queste armi includono coltelli, manganelli e altre armi che spesso si trovano nelle mani dei civili.

La competenza con un'arma permette di aggiungere il proprio bonus di competenza al tiro di attacco per ogni attacco che si effettua con quell'arma.

Se si effettua un tiro di attacco utilizzando un'arma con la quale non si ha la competenza necessaria, non si aggiunge il bonus di competenza al tiro di attacco.

MITRAGLIETTA KASAI



FUCILE A POMPA



FUCILE A POMPA AUTOMATICO



FUCILE D'ASSALTO KASAI



LANCIAFIAMME



FUCILE DA CECCHINO



RICARICARE.

Ricaricare un'arma richiede mano libera. Si usa una mano per tenere l'arma e l'altra per caricarla. Ricaricare un'arma richiede l'uso di un'azione bonus. L'estrazione delle munizioni da una bandoliera, una custodia o un altro contenitore fa parte di questa azione bonus.

ARMI PESANTI

Le armi pesanti richiedono una grande forza per poter essere posizionate e posizionate con precisione. A differenza di altre armi a distanza che aggiungono il modificatore di destrezza al tiro di attacco, le armi pesanti aggiungono il modificatore di forza al tiro di attacco.

TABELLA DELLE ARMI

ARMA	PREZZO	DANNI	GIT.	MUN.	PROPRIETÀ	PESO
Armi da Mischia						
Manganello	1 000 ~~W~~	1d4 Contundenti	—	—	Leggera	1kg
Ascia Ardente	5 000 ~~W~~	1d6 Fuoco	6/18	—	Leggera, Lancio, Accurata	1,5kg
Martello	2 000 ~~W~~	1d4 Contundenti	6/18	—	Leggera, Lancio	0,5kg
Coltello	2 000 ~~W~~	1d4 Perforanti	6/18	—	Accurata, Leggera, Lancio	0,5kg
Katana Monofilamento	20 000 ~~W~~	1d8 Taglienti	—	—	Accurata, Ignora Resistenza	0,5kg
Coltello Fasico	10 000 ~~W~~	1d6 Taglienti	—	—	Accurata, Leggera	1,5kg
Spada Fasica	15 000 ~~W~~	1d8 Taglienti	—	—	Versatile (1d10)	2kg
Bastone Telescopico Cobra	6 000 ~~W~~	1d6 Contundenti	—	—	Leggera	1kg
Bastone stordente	7 000 ~~W~~	1d6 Elettrici	—	—	Leggera	1kg
Vibro Coltello	10 000 ~~W~~	1d6 Perforanti	—	—	Accurata, Leggera	0,5kg
Pistole						
Pistola del 21 Secolo*	80 000 ~~W~~	2d4 Balistici	12/30	9mm	17 Colpi, Leggera, Semi.	1,5kg
Pistola Pesante	100 000 ~~W~~	2d6 Balistici	15/45	10mm	15 Colpi, Semiautomatica	2kg
Pistola Pesante KHMA	120 000 ~~W~~	2d6 Balistici	18/54	10mm	15 Colpi, Semiautomatica	2kg
Revolver	120 000 ~~W~~	2d8 Balistici	12/36	10mm	6 Colpi, Leggera	1,5kg
Mitragliatrici						
SMG* del Mercato Nero	80 000 ~~W~~	2d4 Balistici	9/27	10mm	20 Colpi, Auto., Leggera	1,5kg
SMG Kasai Corporation	100 000 ~~W~~	3d4 Balistici	12/36	10mm	40 Colpi, Auto., Leggera	1,5kg
SMG Detroit Industries	120 000 ~~W~~	4d4 Balistici	12/36	10mm	40 Colpi, Auto.	1,5kg
Fucili a Pompa						
Fucile a Canne Mozze*	100 000 ~~W~~	2d8 Balistici	3/9	Cartucce	2 Colpi, Dispersione	2,5kg
Fucile a Pompa da strada	120 000 ~~W~~	2d8 Balistici	6/12	Cartucce	2 Colpi (2 Mani), Dispersione	3,5kg
Fucili d'Assalto						
Fucile d'Assalto	200 000 ~~W~~	2d8 Balistici	18/54	5.56mm	30 Colpi (2 Mani), Autom.	4kg
Fucile Kasai Corporation	300 000 ~~W~~	3d8 Balistici	18/54	5.56mm	30 Colpi (2 Mani), Autom.	9lb
Fucili da Cecchino						
Fucile da cecchino	250 000 ~~W~~	2d10 Balistici	45/180	.308	5 Colpi (2 Mani), Bipode	4,5kg
Fucile da cecchino Avanzato	350 000 ~~W~~	3d10 Balistici	75/195	.308	5 Colpi (2 Mani), Bipode	5kg
Fucili a Pompa da Combattimento						
Shotgun a fuoco rapido	180 000 ~~W~~	3d8 Balistici	6/12	Cartucce	4 Colpi (2 Mani), Disp. Semi.	5kg
Shotgun KMHA	220 000 ~~W~~	3d8 Balistici	9/15	Cartucce	6 Colpi (2 Mani), Disp. Semi.	3,5kg
Armamenti Pesanti						
Minigun	100 000 ~~W~~	2d10 Balistici	15/30	Tamburo	30 Colpi (2 Mani), Raff. Bip.	12,5kg
Minigun Pesante	500 000 ~~W~~	3d10 Balistici	15/30	Tamburo	30 Colpi (2 Mani), Raff. Bip.	17,5kg
Lancia Granate	100 000 ~~W~~	Granata	24/48	—	8 Granate	7,5kg
Lanciafiamme	200 000 ~~W~~	4d6 Fuoco	3/9	Serbatoio	10 Usi (2 Mani), Speciale	10kg
Granate						
Granata a Framm. Mk I	50 000 ~~W~~	2d8 Perforanti	18	—	Leggera, Lancio	1kg
Granata a Framm. Mk II	150 000 ~~W~~	3d8 Perforanti	18	—	Leggera, Lancio	1kg
Granata Fumogena	75 000 ~~W~~	—	18	—	Leggera, Lancio	1kg
Flashbang	75 000 ~~W~~	1d6 Psichici	18	—	Leggera, Lancio	1kg
Granata EMP	150 000 ~~W~~	—	18	—	Leggera, Lancio	1kg

*: Arma Sblocata

PROPRIETÀ DELLE ARMI

MUNIZIONI. È possibile utilizzare un'arma che ha la proprietà munizioni per effettuare un attacco solo se si hanno munizioni da sparare con quell'arma. Ogni volta che si attacca con l'arma, si consuma una munizione. Con un SMG, ogni volta che si attacca con l'arma, si consumano quattro munizioni. Con un Fucile d'Assalto, ogni volta che si attacca con l'arma, si consumano tre munizioni. Se si utilizza un'arma a distanza per effettuare un attacco corpo a corpo, l'arma viene considerata come un'arma improvvisata (vedi "Armi improvvisate" più avanti nella sezione).

BIOBLOCCATA. Tutte le armi fabbricate dopo il 2103 sono biologicamente collegate al proprietario registrato e non sono in grado di funzionare se non in mano al proprietario con neurolink funzionante e attivo. Il possesso di un'arma sbloccata, ad eccezione della Pistola del 21° secolo, è illegale. Le armi contrassegnate con * sono sbloccate. Se si desidera avere un'arma sbloccata illegalmente, il prezzo di strada per questo tipo di operazioni è di 100 000W.

RAFFICA. Le armi Automatiche possono sparare una Raffica. Un'arma che ha la proprietà Raffica può effettuare un normale attacco a bersaglio singolo, oppure può sparare su una zona visibile dall'attaccante delle dimensioni di un cubo di 3 metri di lato all'interno del raggio d'azione. Ogni creatura nell'area deve riuscire in un tiro salvezza di Riflessi o subire i normali danni dell'arma.

La CD è uguale a **8 + il tuo modificatore di Destrezza + il tuo bonus di Competenza**.

Questa azione utilizza dieci pezzi di munizioni.

Gli obiettivi all'interno del raggio lungo dell'arma fanno questo tiro salvezza con vantaggio. Le creature e gli oggetti che sono più grandi dell'area bersaglio falliscono automaticamente questo tiro salvezza.

SEMIATUTOMATICA. La maggior parte delle armi da fuoco hanno la cadenza di fuoco semiautomatica. Queste armi sono in grado di sparare e di armarsi da sole ad ogni colpo. Quando si esegue l'azione d'attacco con quest'arma, si può scegliere di prendere una penalità di -2 sul tiro d'attacco. Se l'attacco ha successo, puoi lanciare la metà dei dadi danno dell'arma (arrotondata per difetto) e aggiungerla al danno finale. Questi dadi aggiuntivi non vengono lanciati due volte se si ottiene un colpo critico. Questo attacco utilizza due pezzi di munizioni. Questa funzione non può essere usata con nessuna abilità che ti garantisca attacchi multipli.

AUTOMATICA. Le armi automatiche sparano una raffica su un solo bersaglio con una singola pressione del grilletto. Quando si effettua l'azione di attacco con quest'arma, si può scegliere di subire una penalità di -4 sul tiro di attacco. Se l'attacco ha successo, puoi lanciare il dado di danno dell'arma una seconda volta e aggiungerlo al danno finale. Questi dadi aggiuntivi non vengono lanciati due volte se si ottiene un colpo critico. Questo attacco utilizza cinque pezzi di munizioni. Le armi automatiche possono sparare anche in modalità semiautomatica o raffica. Questa funzione non può essere usata con nessuna abilità che ti garantisca attacchi multipli.

BIPODE. Un'arma che ha la proprietà Bipode è progettata per essere utilizzata solo se appoggiata su un bipode, o su una superficie dura e stazionaria, come ad esempio una parete bassa. Imbracciare l'arma richiede un'azione o un'azione bonus (a scelta del personaggio). Se il personaggio si muove dopo aver bloccato l'arma, o se la lascia cadere, l'arma non è più considerata come imbracciata. Mentre un'arma con questa proprietà non viene imbracciata, un tiro di attacco effettuato con essa ha svantaggio.

SPECIALE. Le armi con la proprietà speciale seguono delle regole specifiche a parte.

LANCIAFIAMME. Un lanciafiamme è costituito da un serbatoio pressurizzato contenente carburante, collegato ad un tubo con un ugello. Quando si attacca con un lanciafiamme, esso spara una linea di fuoco larga 5 piedi e lunga 30 piedi.

Qualsiasi creatura colpita in questa zona deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza, prendendo 3d6 danni da fuoco in caso di fallimento o la metà in caso di successo.

La CD è uguale a **8 + il tuo modificatore di Destrezza + il tuo bonus di competenza**, se competente.

Ogni creatura o oggetto infiammabile che subisce danni da un lanciafiamme prende fuoco, subendo 1d6 punti di danno da fuoco all'inizio di ogni turno. Una creatura può porre fine a tali danni usando la sua azione per effettuare una prova di Destrezza CD 10 per spegnere le fiamme.

Un singolo serbatoio di carburante fornisce un lanciafiamme con carburante sufficiente per 10 usi prima di doverlo ricaricare.

DISPERSIONE.

Quando spari a distanza normale, tira un dado di danno aggiuntivo e aggiungilo ai danni dell'arma. Quando spari a lunga distanza, puoi applicare il tiro d'attacco ad una creatura addizionale entro 1 metro e mezzo dal bersaglio. Lancia il danno contro il bersaglio secondario separatamente.

ACCURATA.

Quando si effettua un attacco con un'arma accurata, si usa a scelta il modificatore di Forza o Destrezza per l'attacco e i tiri di danno. È necessario utilizzare lo stesso modificatore per entrambi i tiri.

LEGGERA.

Un'arma leggera è piccola e facile da maneggiare, il che la rende ideale per l'uso quando si combatte con due armi.

GITTATA.

Un'arma che può essere utilizzata per effettuare un attacco a distanza ha un raggio d'azione elencato prima delle munizioni o della proprietà da lancio. La gittata elenca due numeri. Il primo è il normale raggio d'azione dell'arma in piedi e il secondo indica il raggio lungo dell'arma. Quando si attacca un bersaglio oltre la normale gittata, si ha svantaggio sul tiro d'attacco. Non si può attaccare un bersaglio oltre la gittata lunga. A differenza di altre armi a distanza, i fucili da cecchino subiscono svantaggio anche se il loro bersaglio è più vicino di 9 metri.

DA LANCIO.

Se un'arma ha la proprietà da lancio, si può lanciare l'arma per effettuare un attacco a distanza. Se l'arma è un'arma da corpo a corpo, si usa lo stesso modificatore di abilità che si userebbe per un attacco corpo a corpo con l'arma.

DUE MANI.

Quest'arma richiede due mani quando si attacca con essa, ma solo una per impugnarla.

VERSATILE.

Quest'arma può essere usata con una o due mani. Un valore di danno tra parentesi appare con la proprietà, il danno quando l'arma viene usata con due mani per effettuare un attacco corpo a corpo.

GRANATE

GRANATE A FRAMMENTAZIONE

Ogni creatura nel raggio di 6 metri da una granata a frammentazione quando questa esplode deve fare un tiro salvezza su Riflessi con CD 15 o subire l'intero danno elencato. Prendendo la metà dei danni con un successo.

GRANATE FUMOGENE.

Una nuvola di fumo di 6 metri di raggio erutta da questa granata. Il fumo oscura il luogo oltre un metro e mezzo. Le creature all'interno della nube di fumo sono in piena copertura, se vengono prese di mira da una distanza di oltre un metro e mezzo.

FLASHBANG.

Ogni creatura entro 6 metri da un Flashbang al momento dell'esplosione deve effettuare un tiro salvezza su Resistenza con CD 15 o subire l'intero danno elencato e rimanere cieca e sorda per 6 secondi. Con un successo subirà la metà dei danni.

GRANATE EMP.

Tutti i componenti elettronici non schermati entro 6 metri da una granata EMP al momento dell'esplosione perdono energia per 1 minuto.

ARMI IMPROVVISATE

A volte i personaggi non hanno le loro armi e devono attaccare con qualsiasi cosa sia a portata di mano. Un'arma improvvisata comprende qualsiasi oggetto che si possa maneggiare con una o due mani, come un vetro rotto, un mattone o un mazzo di chiavi tra le dita.

Spesso un'arma improvvisata è simile a un'arma reale e può essere trattata come tale.

A discrezione del GM, un personaggio competente con un'arma può usare un oggetto simile come se fosse quell'arma e utilizzare il suo bonus di competenza.

Un oggetto che non ha alcuna somiglianza con un'arma infligge 1d4 danni (il GM assegna un tipo di danno appropriato all'oggetto). Se un personaggio usa un'arma a distanza per effettuare un attacco da corpo a corpo, o lancia un'arma da corpo a corpo che non ha la proprietà da lancio, infligge ugualmente 1d4 danni. Un'arma lanciata improvvisata ha una portata normale di 6 metri e una gittata lunga di 18 metri.

ACCESSORI E MODIFICHE

Ogni volta che si desidera modificare un'arma si può pagare per l'aggiornamento delle armi. Questo costo rappresenta il costo del materiale, che deve essere pagato, e il costo di un meccanico abbastanza abile da installare l'aggiornamento stesso.

Si può tentare di installare uno di questi aggiornamenti da soli per risparmiarne qualche soldo, ma rischiate di danneggiare la vostra arma in modo irreparabile se fallite.

SILENZIATORI

Armi. Pistole, mitragliatrici, fucili da cecchino

Costo. 20 000W

Prova di Meccanica per installare. CD 5, o pagare un supplemento di 5 000W ad un meccanico per installarlo per voi.

Le armi silenziate possono essere udite solo entro 3 metri dell'arma quando spara. Le armi dotate di silenziatori dimezzano il loro raggio normale e lungo.

MIRINI DI PUNTAMENTO LASER

Armi. Pistole, Mitragliatrici, Fucili d'Assalto, Fucili da Cecchino, Shotgun da Combattimento.

Costo. 50 000W

Prova di Meccanica per installare. CD 10, o pagare un supplemento di 10 000W ad un meccanico per installarlo per voi.

Le armi con mirini laser non subiscono alcuna penalità quando si prendono di mira bersagli che si trovano nell'oscurità o in condizioni di luce fioca. Queste armi possono essere disattivate quando vengono colpite da un EMP e richiedono un'azione per sbloccarle.

CARICATORE AMPLIATO

Armi. Pistole, Mitragliatrici, Fucili, Fucili a pompa, Fucili d'Assalto, Fucili da Cecchino, Shotgun da combattimento, Armi Pesanti.

Costo. 75 000W

Prova di Meccanica per installare. CD 12, o pagare un supplemento di 12 000W ad un meccanico per installarlo per voi.

La capacità di munizioni di quest'arma è aumentata in modo permanente del 50% (arrotondata per difetto). Un fallimento critico su un tiro per colpire comporterà che l'arma si inceppi o un proiettile si incastri nella camera di scoppio, richiedendo un'azione per sbloccarla.

MODIFICHE PER ESTRAZIONE RAPIDA

Armi. Mischia, Pistole, Mitragliatrici, Fucili a pompa, Fucili d'Assalto, Shotgun da Combattimento.

Costo. 100 000W

Prova di Meccanica per installare. CD 15, o pagare un supplemento di 15 000W ad un meccanico per installarlo per voi.

Modificate per essere estratte rapidamente da una fondina, queste armi possono essere estratte o riposte senza usare un'azione, un'azione bonus o un'interazione. Se sei in una situazione di stallo, hai vantaggio sul tiro di iniziativa.

Le armi a estrazione rapida subiscono una penalità di -1 per colpire.

RIDUZIONE DEL PESO

Armi. Mischia, Pistole, Mitragliatrici, Fucili a pompa, Fucili d'Assalto, Shotgun da Combattimento.

Costo. 200 000W

Prova di Meccanica per installare. CD 20, o pagare un supplemento di 20 000W ad un meccanico per installarlo per voi.

Per i cyberpunk che vogliono caricarsi di più potenza possibile, questa modifica dimezza il peso di una singola arma, fino a un minimo di 1 libbra.

Questo comporta un sacrificio in quanto queste armi subiscono una penalità di -1 per i tiri di danno.

DECADIMENTO RADIOATTIVO

Armi. Pistole, Mitragliatrici, Fucili a pompa, Fucili d'Assalto, Fucili da cecchino, Shotgun da Combattimento.

Costo. 250 000W

Prova di Meccanica per installare. CD 25, o pagare un supplemento di 25 000W ad un meccanico per installarlo per voi.

Quest'arma infligge un ulteriore 1d6 di danno da radiazioni quando colpisce.

Quest'arma ha bisogno di raffreddarsi dopo lo sparo e non può essere usata per due turni di fila per darle il tempo di raffreddarsi.

MUNIZIONI

MUNIZIONI (QUANTITÀ)	PREZZO
9mm (1)	25 ~~W~~
9mm (10)	250 ~~W~~
10mm (1)	50 ~~W~~
10mm (10)	500 ~~W~~
Cartucce (Shotgun) (2)	125 ~~W~~
5.56mm (30)	1 650 ~~W~~
.308 (5)	300 ~~W~~
Tamburo (Minigun)	2 250 ~~W~~
Serbatoio (Lanciafiamme)	1 000 ~~W~~

9mm.

Solo le pistole del 21° secolo usano proiettili da 9 mm. Questi sono economici da acquistare e ancora più economici da produrre.

10mm.

Ad eccezione delle pistole del 21° secolo, tutte le pistole e le mitragliatrici usano proiettili standard da 10 mm. Forse il tipo di munizioni più comune nelle strade di San Francisco.

5,56 mm.

Il 5,56mm è un classico, e i classici non passano mai di moda. Il proiettile da 5,56 mm funziona con qualsiasi fucile d'assalto su cui potete mettere le mani.

Cartucce (Shotgun).

Che tu sia un membro della squadra antisommossa della polizia di San Francisco o un teppista dei bassifondi, avrai sempre una manciata di cartucce per fucile a pompa da qualche parte addosso.

.308

Questi proiettili da specialista funzionano con tutti i fucili da cecchino presenti sul mercato.

Tamburo (Minigun).

Un tamburo riempito con un numero di colpi sufficiente per sparare 30 volte con il minigun. Piuttosto voluminoso.

Serbatoio (Lanciafiamme).

Un serbatoio riempito con gas altamente infiammabile. Attenzione, non fumare entro 3 metri da questo serbatoio.

MERCATO NERO DELLE MUNIZIONI

I proiettili specializzati sono progettati per infliggere diversi tipi di danni o per avere un effetto diverso sui loro bersagli. Possono essere usati per bypassare la resistenza ai danni e la riduzione dei danni di alcuni tipi di armature e difese. C'è però un compromesso con questi tipi di munizioni speciali. La potenza del danno viene ridotta da un tipo di dado. Per esempio: un'arma che infligge 2d8 danni balistici infliggerebbe 2d6 del nuovo tipo di danno quando si usano questi proiettili.

Queste riduzioni sono le seguenti:

- il d12 diventa d10
- il d10 diventa d8
- il d8 diventa d6
- il d6 diventa d4
- il d4 diventa 1

Proiettile GPS.

I proiettili GPS utilizzano una serie di sensori diversi per localizzare la loro posizione per un massimo di 2 ore dopo essere stati sparati da un'arma.

Sono l'ideale per tracciare un bersaglio importante che potrebbe non andare a terra con un solo colpo. Un bersaglio colpito da un proiettile GPS potrebbe non sapere di essere tracciato. Per rendersi conto di venire localizzata, una creatura deve effettuare con successo una prova di intelligenza con CD 12 dopo essere stata colpita da questo tipo di proiettile.

Il segnale di questi proiettili non può essere fermato e i proiettili devono essere rimossi chirurgicamente da una creatura per evitare di rivelare la sua posizione.

Proiettile incendiario.

Questi proiettili producono effetti incandescenti. Ogni proiettile ha una piccola carica incendiaria all'interno che esplode all'impatto. Proiettili di questo tipo infliggono danni **da fuoco** invece dei normali danni balistici inflitti dalle armi da fuoco.

Proiettile perforante.

Un proiettile estremamente appuntito utilizzato per perforare l'armatura dei bersagli, il proiettile perforante per armatura infligge danni **perforanti** ed è uno dei preferiti tra coloro che vogliono attaccare i nemici pesantemente corazzati.

Proiettile a testa piatta.

I proiettili a testa piatta sono un tipo di munizioni

particolarmente utili che infliggono danni **contundenti** ai loro bersagli. Come opzione puoi decidere di infliggere danni non letali con un proiettile a testa piatta.

Proiettile ionizzato.

Caricati con un piccolo impulso elettrico, quasi una combinazione di un EMP e un taser, i proiettili ionizzati esplodono per infliggere danni **elettrici** ai bersagli che colpiscono. Particolarmente efficaci contro i mech da combattimento.

MUNIZIONI (QUANTITÀ)

Prezzo

PROIETTILI GPS

10mm (10)	1 250¥
Cartucce (Shotgun) (2)	675¥
5.56mm	8 250¥
(30) .308 (5)	1 500¥
Tamburo (Minigun)	11 250¥

PROIETTILI PERFORANTI

10mm (10)	2 500¥
Cartucce (Shotgun) (2)	1 250¥
5.56mm (30)	16 500¥
.308 (5)	3 000¥
Tamburo (Minigun)	22 500¥

MUNIZIONI (QUANTITÀ)

Prezzo

PROIETTILI A TESTA PIATTA

10mm (10)	2 500¥
Cartucce (Shotgun) (2)	1 250¥
5.56mm (30)	16 500¥
.308 (5)	3 000¥
Tamburo (Minigun)	22 500¥

PROIETTILI INCENDIARI

10mm (10)	5 000¥
Shells (Shotgun) (2)	2 500¥
5.56mm (30)	33 000¥
.308 (5)	6 000¥
Tamburo (Minigun)	45 000¥

PROIETTILI IONIZZATI

10mm (10)	12 500¥
Cartucce (Shotgun) (2)	6 250¥
5.56mm (30)	82 500¥
.308 (5)	15 000¥
Tamburo (Minigun)	112 500¥



STRUMENTI

Uno strumento ti aiuta a fare qualcosa che altrimenti non potresti fare, come creare o riparare un oggetto, falsificare un documento o scassinare una serratura. La generazione e l'origine del tuo background ti danno la competenza necessaria con determinati strumenti. La competenza con uno strumento consente di aggiungere il proprio bonus di competenza a qualsiasi prova di abilità effettuata con tale strumento. L'utilizzo di uno strumento non è legato a una singola abilità, poiché la competenza proficienza con uno strumento rappresenta una conoscenza più ampia del suo utilizzo.

KIT DA CHEF

Questo kit contiene tutti gli utensili necessari per preparare un numero qualsiasi di pasti per un massimo di sei persone alla volta. Al suo interno si trovano pentole, padelle, mestoli, un fornello a gas in miniatura e un accendino.

KIT DI DISARMO

Questo set di utensili comprende un piccolo filo, un piccolo specchio montato su un manico di metallo, un set di forbici a lama stretta, un misuratore di tensione e un paio di pinze. La competenza con questi strumenti consente di aggiungere il bonus di competenza a qualsiasi prova di abilità effettuata per disarmare trappole.

KIT DI TRAVESTIMENTO

Questo sacchetto di cosmetici, tinture per capelli e piccoli oggetti di scena permette di creare travestimenti che cambiano il tuo aspetto fisico. La competenza con questo kit ti permette di aggiungere il tuo bonus di competenza a qualsiasi prova di abilità che fai per creare un travestimento visivo.

KIT DI PRIMO SOCCORSO

Un piccolo pacchetto di attrezzi essenziali per il primo soccorso, come bende, cerotti e ipospray. È possibile utilizzare il kit di primo soccorso 10 volte prima di doverlo sostituire. Come azione, è possibile utilizzare un solo uso del kit per stabilizzare istantaneamente una creatura biologica (compresi i sintetici) che ha 0 punti ferita.

KIT DA FALSARIO

Questa piccola scatola di metallo contiene una varietà di chip di plastica vergine, modelli di ID, penne e un dispositivo di stampa molto piccolo, tra le altre cose necessarie per creare falsificazioni convincenti di documenti fisici. La competenza con questo kit ti permette di aggiungere il tuo bonus di competenza a qualsiasi prova di abilità che effettui per creare una falsificazione fisica di un documento.

SET DA GIOCO

Un set da gioco d'azzardo comprende una vasta gamma di pezzi da gioco, compresi dadi e mazzi di carte. Se siete competenti con un set da gioco d'azzardo, potete aggiungere il vostro bonus di competenza alle prove di abilità che fate per giocare un gioco con quel set.

DISPOSITIVO PER HACKER

Si tratta di un piccolo dispositivo portatile progettato appositamente per interfacciarsi con quasi tutte le porte e la tecnologia attualmente sul mercato. La competenza con questo dispositivo ti permette di aggiungere il tuo bonus di competenza a qualsiasi prova di abilità che effettui per hackerare le serrature elettroniche.

GRIMALDELLI

Questo set di utensili comprende un piccolo filo e un set di grimaldelli. La competenza con questi strumenti consente di aggiungere il bonus di competenza a qualsiasi prova di abilità per aprire serrature tradizionali.

UTENSILI PER RIPARAZIONE

Al suo interno sono contenuti gli strumenti necessari per riparare la tecnologia e le attrezzature di base. Puoi riparare un motore danneggiato su un veicolo, sostituire un pezzo cibernetico rotto, o anche tentare di installare dispositivi cibernetici.

STRUMENTO	COSTO	PESO
KIT DA CHEF	3 000 ~~W~~	4kg
KIT DI DISARMO	2 000 ~~W~~	1kg
KIT DI TRAVESTIMENTO	2 000 ~~W~~	1,5kg
KIT DI PRIMO SOCCORSO	5 000 ~~W~~	0,5kg
KIT DA FALSARIO	1 000 ~~W~~	2,5kg
SET DA GIOCO	10 ~~W~~	0,2kg
DISPOSITIVO PER HACKER	5 000 ~~W~~	0,2kg
GRIMALDELLI	2 000 ~~W~~	0,5kg
UTENSILI PER RIPARAZIONE	5 000 ~~W~~	5kg

VEICOLI

Veicolo	Prezzo	Velocità (Km/h)	Velocità (Metri per Round)	CA	PF	Soglia Di Danno	Posti
Scooter	100 000¥	72	120	10	15	—	1
Motocicletta	400 000¥	160	250	10	25	—	1
Sidecar*	100 000¥	—	—	—	—	—	1
Hauler	600 000¥	96/80	159/132	12	50	5	2
Coupé	800 000¥	176/144	291/238	13	60	10	2
Minivan	1 000 000¥	112/96	183/159	15	75	15	6
SUV	1 200 000¥	144/112	238/183	15	90	15	5
Auto di lusso Militare	1 750 000¥	192/160	318/253	15	100	20	4
SUV	2 000 000¥	144/112	240/186	17	120	20	6
Carro Armato	3 000 000¥	96	159	18	150	25	4
Esoscheletro Leggero	3 000 000¥	24	45	17	120	5	1
Esoscheletro Medio	4 000 000¥	16	30	18	140	10	1
Esoscheletro Pesante	5 000 000¥	8	15	20	200	15	1

VELOCITÀ (KM/H)

La velocità qui indicata è la velocità massima del veicolo espressa in chilometri all'ora.

Alcuni veicoli hanno due velocità elencate. Questi veicoli hanno sia una modalità di volo che una modalità a terra. In questi casi, il primo numero è la velocità a terra e il secondo numero è la velocità di volo.

VELOCITÀ (METRI PER ROUND)

La velocità indicata qui è la velocità massima del veicolo espressa in metri per ogni round di combattimento.

Alcuni veicoli hanno due velocità elencate. Questi veicoli hanno sia la modalità di volo che la modalità a terra. In questi casi, il primo numero è la velocità a terra e il secondo numero è la velocità di volo.

SOGLIA DI DANNO

Alcuni veicoli hanno una soglia minima di danno che deve essere superata da una sola fonte prima che venga loro inflitto un danno.

Se un veicolo ha una soglia di danno di 5, ciò significa che un attacco deve infliggere almeno 5 danni per avere un effetto sul veicolo. Gli attacchi che infliggono meno di 5 danni non causano alcun danno.

SCOOTER

Lo scooter è un'invenzione europea, popolare nelle città dense e nelle zone a basso reddito. Anche se hanno un solo posto a sedere, due persone possono viaggiare su un solo sedile. Queste piccole motociclette hanno motori rumorosi e a bassa potenza, e sono facilmente manovrabili nelle curve e negli angoli stretti di una città.

MOTOCICLETTA

Una motocicletta è un veicolo a due ruote in grado di raggiungere velocità elevate. Come uno scooter, una moto può montare due persone. Sono veloci, rumorose e innegabilmente fide.

SIDECAR

Si tratta di un'unità monoposto a ruote che si attacca al lato di uno scooter o di una moto, riducendo la velocità massima del veicolo di 15 km/h. Si può attaccare un solo sidecar a uno scooter o a una motocicletta.

HAULER

Un hauler è un veicolo con due posti a sedere davanti. La parte posteriore è separata dalla cabina anteriore ed è comunemente impiegata per stivare le merci o il carico.

COUPÉ

Uno modello molto popolare di vettura a due porte con due soli posti a sedere e un posteriore ribassato.

MINIVAN

Di solito usato dalle bande, o dalle famiglie, il minivan ospita comodamente 6 persone ed è molto resistente.

SUV

Il SUV è il classico veicolo di grandi dimensioni di fascia alta, che unisce il lusso alla robustezza. Di solito sono utilizzati dai più ricchi, o dai criminali che guadagnano molto.

AUTO DI LUSO

Il veicolo di lusso per eccellenza, solo i cittadini più ricchi ne possiedono uno, anche se le versioni modificate sono utilizzate da Ultra come linea di taxi a guida autonoma.

SUV MILITARE

Un grande SUV con un'armatura supplementare e sistemi di rinforzo in più per permettergli di sopravvivere ad un maggior numero di danni. Spesso utilizzato sia da organizzazioni militari governative che private come mezzo di trasporto di soldati attraverso campi di battaglia ostili. Dotato di una minigun montata su un cardine con abbastanza munizioni a bordo per due usi completi.

CARRO ARMATO

Un grande veicolo pesantemente blindato equipaggiato per affrontare il nemico pesante e utilizzato in combattimento aperto. Viene fornito con blindatura pesante, un minigun con quattro barili di munizioni minigun e un cannone pesante. Questo cannone ha abbastanza proiettili per cinque colpi, è trattato come un'arma pesante, e infligge 6d10 danni balistici su un colpo, imponendo a chiunque nel raggio di 3 metri dal bersaglio di fare un tiro salvezza su Riflessi con CD 12 o di subire 5d8 danni da fuoco. Dimezzabili con un successo.



ESOSCHELETRO POTENZIATO LEGGERO

L'armatura più piccola è solo leggermente più alta di un uomo medio con un'altezza di circa 2 metri e 30 centimetri. Questa piccola unità di esplorazione è stata progettata per essere in grado di sopravvivere in ambienti in cui anche soldati potenziati non potrebbero sopravvivere. È in grado di sopportare l'immensa pressione delle profondità oceaniche e fornisce ossigeno a sufficienza attraverso depuratori di anidride carbonica e una bombola di ossigeno nascosta per sopravvivere indefinitamente in un ambiente deossigenato. La sua arma principale è un pesante fucile pressurizzato in grado di sferrare colpi in queste condizioni.



Inoltre, la tecnologia di puntamento integrata garantisce all'utente un bonus di +1 per colpire mentre si trova all'interno dell'esoscheletro. (Utilizza le statistiche di un fucile d'assalto standard, non può caricare altri tipi di munizioni e contiene abbastanza munizioni per tre caricatori completi). Questo esoscheletro è anche in grado di saltare in verticale fino ad un'altezza di 18 m. e di cadere in modo controllato dalla stessa altezza.

ESOSCHELETRO POTENZIATO MEDIO

Un esoscheletro più grande progettato per l'uso in ambienti di combattimento. Sacrifica un po' di mobilità rispetto ai modelli più leggeri a favore di una maggiore resistenza, queste tute meccanizzate sono in grado di sopravvivere negli stessi ambienti. Le armi dedicate sono progettate per resistere ad una varietà di ambienti ostili, e la tecnologia di puntamento integrata garantisce all'utente un bonus di +1 per colpire. (Usa le statistiche del minigun. Non può caricare altri tipi di munizioni e contiene abbastanza proiettili per 3 caricatori completi).

ESOSCHELETRO POTENZIATO PESANTE

Il più grande degli esoscheletri, questo modello sacrifica la maggior parte della sua mobilità in cambio di resistenza assoluta. La tuta compensa ampiamente le carenze con una estrema potenza, comprende lo stesso fucile pesante utilizzato dalle tute medie. L'arma su questo modello ha la possibilità di sostituire le munizioni con altre più specializzate, (usa le statistiche del Minigun, contiene abbastanza munizioni standard per 5 caricatori completi). Comprende anche un lanciagranate incorporato caricato con 5 granate di ogni tipo. Come per le tute più leggere, il sistema di puntamento incorporato garantisce all'utente un bonus di +1 per colpire.

POTENZIAMENTI

I potenziamenti, noti anche come cibernetica, sono incredibilmente comuni nel 2185. Quasi tutti hanno una qualche forma di potenziamento di livello 0, sia che si tratti di un aggiornamento neurale per consentire loro di parlare una seconda lingua, un HUD aggiornato per installare un ad-blocker, o una maggiore consapevolezza sociale per coloro che hanno difficoltà a relazionarsi.

I potenziamenti sono disponibili in cinque Gradi, classificati secondo un sistema di classificazione universale utilizzato a livello globale e in tutte le colonie. I Gradi 0-2 sono consentiti per uso civile. Il Grado 3 è approvato per la sicurezza privata con la documentazione e le licenze corrette. Il grado 4 è riservato esclusivamente ad uso militare ed è illegale per i civili. Il Grado 5 è illegale per tutti gli usi, tranne che per la sperimentazione, anche se molti governi autorizzano le forze speciali ad accedere a questi potenziamenti.

Per bilanciamento del gioco si raccomanda che i giocatori di livello 5 e inferiore abbiano accesso solo ai potenziamenti di grado 0-2. È molto improbabile che abbiano acquisito l'influenza necessaria per ottenere le autorizzazioni di sicurezza, o che accedano a cibernetica di grado 3 o superiore anche installata illegalmente se non hanno ancora dato prova di sé nel mondo.

Ci sono **sette** parti del corpo che possono essere potenziate:

NEURALE
OCCHI
BRACCIO DESTRO
BRACCIO SINISTRO
TORSO
PELLE
GAMBE

Non puoi avere più di un potenziamento su una singola parte del corpo, con la sola eccezione dei Potenziamenti Neurali Grado 0 e dei potenziamenti HUD, che si sommano con i gradi superiori e altri potenziamenti Grado 0. Per installare un potenziamento diverso sulla stessa parte del corpo, quello attuale deve essere prima rimosso.

Sotto le informazioni per ogni Grado di potenziamento è elencato un requisito Influenza. Questo rappresenta la quantità di Influenza richiesta in un unico Percorso di Influenza, non il totale combinato di tutte le tue Influenze. Potete trovare le regole per l'Influenza più avanti nella "Parte II. L'Avventura".

TOSSICITÀ EMATICA

Le cellule di alimentazione nei potenziamenti rilasciano sostanze chimiche velenose e radiazioni nel sangue degli utenti. I potenziamenti più potenti richiedono celle di alimentazione più potenti e rilasciano più tossicità nel sangue dell'utente. Se il sangue diventa troppo tossico, può portare a debolezza, malattie e in alcuni casi estremi anche alla catatonìa.

LIMITI DI TOSSICITÀ EMATICA

Un cyberpunk ha un limite di tossicità ematica base pari al **doppio del suo modificatore di costituzione** (minimo 2). Se la tossicità ematica di un cyberpunk supera il suo limite base, ma è ancora inferiore al limite massimo di tossicità del sangue, il cyberpunk ottiene la condizione di **avvelenato** fino a quando non aumenta la sua costituzione o non rimuove il potenziamento. Il limite massimo di tossicità per il sangue di un cyberpunk è pari a **quattro volte il suo modificatore di costituzione**.

Oltrepassando il limite massimo di tossicità ematica, si è **avvelenati** e **incapacitati**.

Un cyberpunk la cui tossicità ematica è superiore a **cinque volte** il suo modificatore di costituzione muore all'istante.

TOSSICITÀ EMATICA	CONDIZIONI SE SI SUPERA
Limite Base: Mod COS x2	Avvelenato
Limite Massimo: Mod COS x4	Avv. + Inc.
Oltre i Limiti: Mod COS x4	Morte

Ogni Livello di potenziamenti conferisce un diverso livello di Tossicità Ematica

POTENZIAMENTI GRADO 0, TOSSICITÀ 0

POTENZIAMENTI GRADO 1, TOSSICITÀ 1

POTENZIAMENTI GRADO 2, TOSSICITÀ 2

POTENZIAMENTI GRADO 3, TOSSICITÀ 4

POTENZIAMENTI GRADO 4, TOSSICITÀ 6

POTENZIAMENTI GRADO 5, TOSSICITÀ 8

Esistono alcuni prodotti che possono essere d'aiuto per l'avvelenamento del sangue legato alla tossicità ematica e per molti individui altamente potenziati questi prodotti sono assolutamente necessari. Questi farmaci antisepsi abbattano le tossine che avvelenano il sangue rendendo più facile l'installazione di potenziamenti più potenti. Molti utenti si affidano a questi farmaci per evitare di ammalarsi.

La maggior parte delle persone riceve questi farmaci dai loro datori di lavoro all'inizio del proprio turno, lasciandoli in costante sofferenza se mai si dovesse perdere il lavoro.

Se compri questi farmaci da solo, dovrai aspettarti di pagare i prezzi indicati di seguito.

MEDICAMENTO	COSTO	PESO
Lukolite Sollievo Rapido	1 000 ~~W~~	1lb
Lukolite Sollievo Giornaliero	2 000 ~~W~~	1lb
Lukolite Sollievo Completo	4 000 ~~W~~	1lb
Lymphomight Sollievo Rapido	25 000 ~~W~~	1lb
Lymphomight Sollievo Giornaliero	50 000 ~~W~~	1lb
Lymphomight Sollievo Completo	100 000 ~~W~~	1lb

Questi due farmaci hanno effetti simili.

LUKOLITE

Questo farmaco è l'alternativa più economica e la forma più comunemente disponibile sul mercato. È disponibile in tre varietà. Le tre varietà sono:

- **Sollievo rapido** (L'effetto dura 1 ora)
- **Sollievo giornaliero** (L'effetto dura 8 ore)
- **Sollievo completo** (L'effetto dura 24 ore).

Quando sotto gli effetti della Lukolite il modificatore di costituzione dell'utente è considerato 1 punto più alto ai fini della determinazione dei limiti di tossicità ematica sia di base che superiori.

LYMPHOMIGHT

Questo farmaco è la forma più costosa di trattamento della tossicità ematica. È difficile da trovare nelle cliniche regolari a causa della bassa domanda, e bisogna acquistarlo attraverso canali specializzati. Analogamente alla sua alternativa più economica, sono disponibili tre varianti con le stesse durate indicate sopra.

Quando sotto gli effetti della Lymphomight il modificatore di costituzione dell'utente è considerato 2 punti più alto ai fini della determinazione dei limiti di tossicità ematica sia di base che superiori.

DANNEGGIARE E RIPARARE POTENZIAMENTI CIBERNETICI

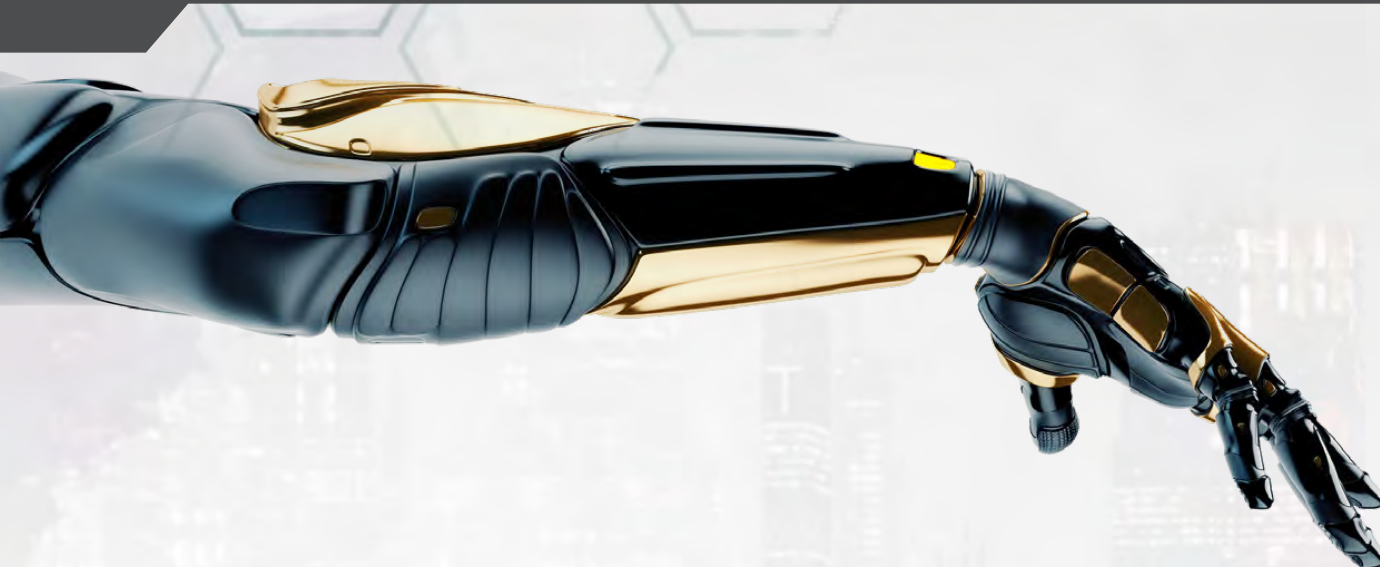
Durante i combattimenti, a causa di danni particolarmente gravi un Potenziamento potrebbe venire gravemente danneggiato o distrutto. È possibile scegliere di colpire volontariamente il potenziamento di un nemico ad esempio mirando al suo braccio cibernetico (vedi la sezione "Colpi Mirati" più avanti nel capitolo "Combattimento").

Quanto un potenziamento viene danneggiato è possibile ripararlo presso una clinica pagando la **metà del suo prezzo**. I cyberpunk possono decidere di voler riparare loro stessi un potenziamenti. In questo caso il costo dei materiali è pari a **1/3 del costo del potenziamento** danneggiato.

Il personaggio che intenda riparare un potenziamento cibernetico **deve** possedere la Competenza **sia negli Attrezzi di Riparazione che in Medicina**.

Non puoi tentare di riparare un arto o altro potenziamento cibernetico senza queste competenze.

Devi lavorare un numero di ore pari a $1d8 + \text{il Grado del Potenziamento}$. Effettua una prova di Tecnologia utilizzando gli Attrezzi di Riparazione la CD è 15 più il Grado del Potenziamento da riparare. Con un successo il potenziamento sarà di nuovo perfettamente in grado di funzionare.



POTENZIAMENTI GRADO 0

COSTO da 0¥ a 250 000¥

INFLUENZA RICHIESTA 0

I potenziamenti di GRADO 0 sono estremamente comuni, e in effetti sarebbe difficile trovare qualcuno che non ne abbia uno. I potenziamenti di GRADO 0 sono unici nel loro genere, in quanto possono essere sovrapposti ai livelli superiori.

Per oltre 80 anni, è stata la pratica standard installare un neurolink e un HUD di base alla nascita. Molto raramente si incontra qualcuno che non ha né un neurolink né un HUD di base, poiché questi sono strumenti necessari per la sopravvivenza nel 2185. Questa tecnologia è fornita gratuitamente da varie società di cibernetica e robotica. L'HUD di base mostra regolarmente pubblicità obbligatorie e personalizzate per la società in questione e i suoi prodotti.

NEUROLINK

GRADO 0, NEURALE

PRODUTTORE. Qualsiasi

PREZZO. —

Il neurolink ha rivoluzionato il mondo.

La possibilità di scaricare e caricare dati direttamente nel cervello attraverso una porta sul cranio ha cambiato tutto.

HUD DI BASE

GRADO 0, OCCHI

PRODUTTORE. Qualsiasi

PREZZO. —

L'HUD di base ti dice tutto quello che devi sapere sul mondo proprio davanti ai tuoi occhi, sia che ti aiuti ad imparare a leggere da bambino, sia che ti informi sui prezzi al bar del quartiere da adulto, sia che ti avvisi di prendere i tuoi farmaci da anziano.

AGGIORNAMENTO LINGUISTICO

GRADO 0, NEURALE

PRODUTTORE. SHNZN

PREZZO. 100 000¥

Puoi installare questo aggiornamento un numero illimitato di volte.

Ogni volta che si installa un aggiornamento linguistico, si impara a parlare e a capire una nuova lingua a scelta.

HUD POTENZIATO

GRADO 0, OCCHI

PRODUTTORE. SAUD

PREZZO. 30 000¥

L'HUD potenziato offre un display più sofisticato e senza pubblicità, con un design più elegante. Questo modello offre la possibilità di collegarsi con qualsiasi arma biolinked per visualizzare il numero di munizioni attuali e i propri segni vitali.

PROTESI CYBERNETICA

**GRADO 0, OCCHI, GAMBE, BRACCIO (1)
PRODUTTORE. Qualsiasi**

PREZZO. 100 000~~W~~

In caso di lesioni gravi e di perdita di un arto, degli occhi, di un organo interno, ecc. è possibile ottenere un sostituto cibernetico per quella parte del corpo. Questa cibernetica di base non offre particolari vantaggi. Le tue statistiche e le tue capacità rimangono invariate.

FEGATO MECCANICO

**GRADO 0, TORSO
PRODUTTORE. Qualsiasi**

PREZZO. 50 000~~W~~

Un fegato meccanico permette di ubriacarsi senza conseguenze. Un fegato notevolmente potenziato, può rompersi ed elaborare l'alcol a velocità tremende se si sceglie di farlo. Usando un comando inviato dal vostro neurolink, potete smaltire la sbornia da qualsiasi stadio di ebbrezza in soli 6 secondi. Questo incremento pulisce anche l'alcol dal vostro sistema e reintegra i vostri livelli di idratazione (entro i limiti del ragionevole) mentre si dorme, lasciandoti senza postumi di una sbornia.

COMPARTIMENTO NASCOSTO

GRADO 0, BRACCIA (QUALSIASI)

PRODUTTORE. ZA Korp

PREZZO. 100 000~~W~~

Questo avambraccio meccanico ha un vano nascosto al suo interno in grado di contenere un oggetto fino a 15 cm di lunghezza e 5 cm di diametro. Una prova di percezione riuscita di 20 di più, o un'ispezione fisica rivelerà questo potenziamento.

APPRENDIMENTO ISTANTANEO

**GRADO 0, NEURALE
PRODUTTORE. Qualsiasi**

PREZZO. 250 000~~W~~

La scorciatoia perfetta per chi è troppo impaziente per imparare le abilità alla vecchia maniera. Usando questo aggiornamento si acquisisce la competenza in un'abilità o in uno strumento a scelta.

È necessario essere fisicamente collegati a un'unità di aggiornamento presso la clinica di un chirurgo cibernetico per almeno 24 ore consecutive affinché questo aggiornamento possa funzionare.

Come per l'aggiornamento linguistico, non c'è limite al numero di volte in cui si possa eseguire questa procedura.

MAI ARROSSATO

**GRADO 0, PELLE
PRODUTTORE. VIRO**

PREZZO. 75 000~~W~~

Un aggiornamento della pelle che annulla i danni causati alla pelle dalla luce del sole bloccando parte della radiazione e riparando i danni da raggi UV man mano che si verificano. Molto utile per chi lavora all'aperto o per chi vive nelle Badlands. Le persone con questo potenziamento hanno Riduzione dei Danni da radiazioni RD/1.

CONTRAFFAZIONE

GRADO 0, QUALSIASI

PRODUTTORE. Mercato Nero

PREZZO. 50 000~~W~~

Questo potenziamento illegale è una versione contraffatta di qualsiasi potenziamento Grado 1 o 2. Non garantisce alcun beneficio meccanico ed è progettato esclusivamente per assomigliare a un potenziamento più costoso. Di solito viene utilizzato da persone che non hanno i soldi per permettersi i veri potenziamenti che cercano di intimidire o impressionare.

POTENZIAMENTI GRADO 1

COSTO da 100 000~~W~~ a 200 000~~W~~
INFLUENZA RICHIESTA 0

I potenziamenti di GRADO 1 sono abbastanza comuni, anche se non tanto frequenti come il GRADO 0. Sono abbastanza economici da permettere alla maggior parte delle persone di risparmiare per qualche anno e di permettersi il versamento del 20% di anticipo necessario per finanziare uno di questi potenziamenti. I finanziamenti per l'aumento sono valutati in base al rischio, e chi vive uno stile di vita cyberpunk non si può certo avvalere di questa possibilità.

Nessuno definirebbe mai un aumento di GRADO 1 elegante. Di solito sono ingombranti e ovviamente industriali. Durante la produzione non si fa alcuno sforzo per nascondere il fatto che si tratta di potenziamenti.

MIRA POTENZIATA MK. I

GRADO 1, OCCHI
PRODUTTORE. ZA Korp

PREZZO. 120 000~~W~~

I tuoi nuovi occhi cibernetici sono dotati di un software avanzato di puntamento e di selezione del bersaglio. Puoi zoomare fino a 1,5x e hai +1 per colpire con qualsiasi attacco, a condizione che tu possa vedere il bersaglio.

ABITI OLOGRAFICI

GRADO 1, PELLE
PRODUTTORE. SAUD

PREZZO. 150 000~~W~~

Questa pelle potenziata ti ricopre con migliaia di proiettori olografici preprogrammati per visualizzare oltre 100 diversi outfits, dal design e lo stile comune a quello lussuoso.

Questo aggiornamento è collegato al vostro neurolink, dove potete scorrere gli outfits e selezionare nuovi vestiti semplicemente pensandoci. Gli ologrammi non forniscono calore, né alcun beneficio derivante dall'abbigliamento reale, e si consiglia agli utenti di indossare abiti veri e propri sotto di essi.

RIFLESSI POTENZIATI

GRADO 1, NEURALE
PRODUTTORE. HODY

PREZZO. 100 000~~W~~

Gli aggiornamenti del sistema nervoso hanno migliorato notevolmente i tuoi tempi di reazione. Ottieni un bonus di +5 ai tiri di iniziativa e un bonus di +2 ai tiri salvezza su Riflessi.

LAMA NASCOSTA

GRADO 1, BRACCIO (qualsiasi)
PRODUTTORE. ZA Korp

PREZZO. 200 000~~W~~

Una lama nascosta è un avambraccio cibernetico e una mano prodotta da ZA Korp. Quando è nascosta, quest'arma da mischia può essere rilevata solo con una prova pertinente con CD 20, e non può essere rimossa senza intervento chirurgico.

La lama può essere estesa o retratta con un'azione bonus, e mentre è estesa non si può usare la mano di quel braccio per nient'altro. La lama è lunga tre piedi quando è estesa, infligge 1d8 punti di danno tagliente, ed è un'arma precisa.

GAMBE JÄGER

LIVELLO 1, GAMBE
PRODUTTORE. RE.KY.

PREZZO. 130 000~~W~~

Le vostre gambe sono state sostituite con le gambe modello Jäger offerte dalla Regierung Kybernetik. La velocità di movimento, la distanza per il salto in alto e la distanza per il salto in lungo aumentano di 1,5 metri.

RIDUZIONE DEL RINCULO

GRADO 1, BRACCIO (DOMINANTE)
PRODUTTORE. VIRO

PREZZO. 110 000~~W~~

Questo braccio contiene contrappesi, e un sistema giroscopico per migliorare la stabilità durante l'uso delle armi da fuoco.

Ottieni un +1 extra per ogni danno inflitto quando si usi armi da fuoco due mani, o un arma da fuoco tenuta nella mano dominante.



TEMPRATO
GRADO 1, TORSO
PRODUTTORE. SHNZN

PREZZO. 150 000~~¥~~

La tua capacità di resistere ai danni è stata migliorata. Mentre hai installato questo potenziamento, i tuoi punti ferita massimi aumentano di 2 volte il tuo livello.

Questo effetto si applica solo mentre hai questo potenziamento installato.

CORPO CORAZZATO IN TUNGSTENO

GRADO 1, TORSO
PRODUTTORE. ZA Korp

PREZZO. 180 000~~¥~~

Questo torso corazzato è stato progettato per fornire una difesa di base ai mercenari e alle truppe mercenarie a pagamento che lavorano in aree instabili come Johannesburg. Mentre si dispone di questo potenziamento installato la classe di armatura non può essere inferiore a 11 + il tuo modificatore di Destrezza e guadagni RD/1 Balistica. Questa riduzione del danno balistico si accumula con le altre armature, tuttavia quando si indossa un'armatura mentre si ha questo potenziamento si diventa vulnerabili ai danni elettrici, poiché il potenziamento va facilmente in corto circuito e può inviare impulsi non corretti al cuore.

VISORE NOTTURNO VISSER

GRADO 1, OCCHI
PRODUTTORE. VIRO

PREZZO. 120 000~~¥~~

Hai migliorato la visione notturna a corto raggio. Questi occhi sono spesso utilizzati dalle forze di sicurezza che fanno lunghi turni di notte. Mentre si dispone di questo potenziamento, è possibile utilizzare la propria azione per attivare o disattivare la modalità di visione notturna e ottenere la visione notturna fino a un raggio d'azione di 9 metri. Non è possibile distinguere i colori utilizzando questa visione solo sfumature di grigio. Tuttavia è difficile vedere attraverso le luci brillanti. Hai svantaggio sulle prove di percezione che si basano sulla vista quando sei in piena luce e la modalità di visione notturna è attiva.

POTENZIAMENTI GRADO 2

COSTO da 250 000~~W~~ a 550 000~~W~~
INFLUENZA RICHIESTA 5

I potenziamenti di GRADO 2 non sono comuni tra la popolazione, ma li vedrete o li troverete comunque occasionalmente. La maggior parte delle persone non può permetterseli, e coloro che possono raramente ne hanno bisogno.

I potenziamenti di GRADO 2 si trovano di solito su guardie di sicurezza di basso livello e agenti di polizia, per i quali l'organizzazione paga il potenziamento.

Questi potenziamenti sono più eleganti e hanno un design molto più pulito e alla moda rispetto a quelli di livello 1. La maggior parte dei medici cibernetici può installare i potenziamenti di GRADO 2, anche se pochissimi li vendono.

ALI D'ANGELO **GRADO 2, TORSO** **PRODUTTORE. SAUD** **PREZZO. 500 000~~W~~**

Due grandi ali metalliche sono fissate alla tua schiena. Queste ali possono piegarsi in modo da non influenzare la tua taglia, ma non possono essere nascoste.

Usando queste ali, guadagnerai una velocità di volo pari alla tua velocità di movimento. Puoi usare queste ali per volare fino a 1 ora, tutti in una volta, o in diverse brevi voli con una durata minima di 1 minuto. Una volta utilizzata la durata di 1 ora di volo, le ali richiedono 12 ore per essere ricaricate.

OCCHI DI GATTO **GRADO 2, OCCHI** **PRODUTTORE. SAUD**

PREZZO. 300 000~~W~~

Gli occhi di gatto della Saud Cybernetics appaiono esattamente come vengono definiti, come gli occhi di un gatto. Questi occhi robotici danno la possibilità di vedere nel buio più completo come se fosse luce fioca fino a una distanza di 18 metri. Non si riesce a distinguere il colore nell'oscurità, vedendo solo in tonalità di grigio.

Inoltre, hai un +1 per colpire con qualsiasi attacco, a condizione che tu possa vedere il bersaglio.

PARACADUTE INCORPORATO **GRADO 2, TORSO** **PRODUTTORE. ZA Korp**

PREZZO. 300 000~~W~~

Hai un paracadute installato nella schiena. Se cadi per più di 30 metri, puoi aprire il paracadute, riducendo la tua velocità di caduta a 6 metri al secondo. Cadere con il paracadute aperto causa 1d6 di danni da caduta in caso di fallimento di una prova di Atletica o Acrobazia con CD10 e nessun danno in caso di successo.

Una volta dispiegato, puoi usare un'azione per rimettere il paracadute nella schiena o usare un'azione di movimento per staccare il paracadute immediatamente.

INVISI-PELLE **GRADO 2, PELLE** **PRODUTTORE. Qualsiasi**

PREZZO. 400 000~~W~~

Questo aggiornamento della pelle utilizza decine di microsensori e proiettori olografici per mimetizzarti con il territorio circostante.

Questo effetto si estende un centimetro oltre il tuo corpo. Come azione bonus, è possibile attivare o disattivare questa funzione tramite il tuo neurolink.

Quando sei mimetizzato, hai vantaggio sulle prove di furtività che si basano sulla vista, e le creature che tentano di vederti hanno svantaggio sulle prove effettuate per individuarti.

MIRA POTENZIATA MK. II

GRADO 2, OCCHI

PRODUTTORE. ZA Korp

PREZZO. 550 000~~¥~~

La versione aggiornata del Mk I. I tuoi occhi sono dotati di un software e lenti migliorate. Puoi zoomare fino a 2x e avere un +2 per colpire con qualsiasi attacco, a condizione che tu possa vedere il bersaglio.

RUNNERS

GRADO 2, GAMBE

PRODUTTORE. RE.KY.

PREZZO. 250 000~~¥~~

Le *Laufende beine*, conosciute anche come "Runners", sono eleganti gambe cibernetiche progettate dalla Regierung Kybernetik. Queste gambe aumentano la velocità di 3 metri.

Inoltre, quando decidi di correre nel tuo turno, non sei rallentato da terreno difficile, né ti costa movimento extra.

Queste gambe sono più efficienti delle normali gambe umane e ti permettono di portare un peso extra di 5kg prima di essere considerato ingombrato.

CAMUFFAMENTO OLOGRAFICO

GRADO 2, PELLE

PRODUTTORE. SAUD

PREZZO. 400 000~~¥~~

Questo potenziamento della pelle ti copre con migliaia di proiettori olografici preprogrammati per cambiare il tuo aspetto.

Con un'azione, puoi attivare o disattivare il sistema cibernetico tramite il tuo neurolink.

Puoi apparire più alto di circa 30 centimetri e cambiare l'aspetto del tuo peso corporeo per renderti più pesante, o più grande, ma non puoi cambiare la struttura di base del tuo corpo. L'ologramma è puramente visivo, quindi qualsiasi tipo di contatto fisico interagirà con le tue reali dimensioni e forma, rivelando il travestimento. Per tentare di identificare il travestimento, una creatura può usare un'azione per effettuare una prova di Intelligenza (Percezione) CD 17.

BRACCIA DA FANTE POTENZIATO

GRADO 2, BRACCIA (ENTRAMBE)

PRODUTTORE. Qualsiasi

PREZZO. 550 000~~¥~~

Questo upgrade permette di sostituire le braccia con una cibernetica di alta qualità pronta per il combattimento. Quando acquisti le braccia, seleziona un tipo di arma tra i seguenti: Assalto Rifles, o Pistole. Le braccia cibernetiche sono progettate in modo specifico per maneggiare perfettamente l'arma scelta. Questa perfetta maneggevolezza ti dà un +1 per colpire e un +1 per il danno quando usi armi del tipo che hai selezionato. Inoltre, i tentativi di disarmarti quando usi la tua arma scelta hanno svantaggio.

POLMONI RINFORZATI

GRADO 2, TORSO

PRODUTTORE. Any

PREZZO. 500 000~~¥~~

Questo importante aggiornamento sostituisce gran parte del busto per supportare nuovi polmoni rinforzati con un sistema filtrante.

I tuoi nuovi polmoni sono in grado di respirare acqua fino ad un'ora e di respirare i gas velenosi (hai resistenza ai danni basati su gas inalato). Puoi anche trattenere il respiro per un massimo di 6 minuti.

ASSORBIMENTO SHOK

GRADO 2, GAMBE

PRODUTTORE. SHNZN

PREZZO. 400 000~~¥~~

Le tue gambe sono costruite in tubi di carbonio ad assorbimento urti. Queste permettono di cadere fino a 15 metri senza lesioni, a condizione che si atterri sui piedi.

Hai vantaggio sulle prove di Acrobazia fatte per atterrare sui tuoi piedi, e vantaggio sulle prove fatte per evitare di finire proni.

Se cadi oltre i 15 metri, i primi 15 metri della caduta vengono ignorati nel calcolo dei danni.

POTENZIAMENTI GRADO 3

COSTO da 601 000~~¥~~ a 5 000 000~~¥~~

INFLUENZA RICHIESTA: CORPORATIVA 11 - STRADA 12

Raramente si vedono potenziamenti di GRADO 3 tra la popolazione. Solo chi è ricco o ha accesso a tecnologie estremamente avanzate le utilizza.

I potenziamenti di GRADO 3 si trovano di solito su specialisti della sicurezza di alto livello o su operatori speciali, pagati e autorizzati dall'organizzazione che li assume.

Questi potenziamenti sono l'avanguardia della tecnologia e forniscono alcuni dei livelli più avanzati di assistenza. Solo i medici specialisti possono installare questi potenziamenti e, di conseguenza, tendono ad essere coloro che li vendono.

BIOLINK GUN GRADO 3, NEURALE PRODUTTORE. SHNZN

PREZZO. 2 000 000~~¥~~

Shenzhen Solutions ha sviluppato questi impianti neurali specializzati per connettersi direttamente al biolink di un'arma. Sebbene l'idea sia stata scartata per una produzione di basso livello a causa dei costi elevati, i ricchi mercenari e i membri di alto rango dell'esercito privato di Shenzhen possono ancora avere accesso a questi chip.

Questo chip fornisce un collegamento neurale tra voi e la vostra arma bio-bloccata. Qualsiasi arma bio-bloccata su di te reagisce alla velocità del pensiero, aumentando i tuoi tempi di reazione.

Mentre usi un'arma bio-bloccata su di te, ottieni un bonus di +2 ai tiri di attacco e ai danni. Questo bonus non si cumula con nessun altro tipo di cibernetica che possa fornire un bonus simile all'attacco e ai danni.

REGIERUNG UNITÀ ANTI-PERSONA

**GRADO 3, BRACCIO (DOMINANTE)
PRODUTTORE. REKY**

PREZZO. 1 800 000~~¥~~

Originariamente progettato dalla Regierung Kybernetik per l'uso da parte dell'esercito regolare tedesco, è diventato popolare tra le loro forze speciali come arma da fianco preferita. La popolarità si è poi diffusa fino a diventare uno degli strumenti preferiti dai PMC di tutto il mondo. Questo potenziamento fornisce una pistola pesante KHMA integrata direttamente in un compartimento nascosto nel braccio.

Usando un'azione bonus, puoi far sì che la pistola si estenda dal tuo braccio.

Quando è nascosta, questa pistola può essere rilevata solo con una prova pertinente con CD 30, e non è possibile rimuoverla dal braccio senza un intervento chirurgico.

PIASTRE D'ARMATURA INTERNE GRADO 3, TORSO PRODUTTORE. VIRO

PREZZO. 900 000~~¥~~

La Visser Robotics ha sviluppato questa tecnologia come contromisura ai traumi da esplosione. Il potenziamento aggiunge una placcatura sintetica intorno agli organi vitali, proteggendoli dai danni.

Coloro che sono protetti da questo potenziamento del torso ottengono un bonus di +1 alla classe armatura.

SISTEMA DI SICUREZZA NEURALE AVANZATO

**GRADO 3, NEURALE
PRODUTTORE. VIRO**

PREZZO. 2 000 000~~¥~~

Questo hardware mappa le funzionalità cerebrali e crea un software difensivo contro potenziali hacker, oltre a controllare le endorfine nel cervello in modo da regolare la risposta di fuga o combattenti. Spesso viene utilizzato dai CEO delle aziende per prevenire la manipolazione da parte di forze esterne e dagli hacker per regolare i propri modelli cerebrali.

Con questo potenziamento si ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza di mente ed inoltre, ogni tentativo di alterare la memoria richiede una prova di Hacking

con CD 17. Il fallimento di tale prova causa 3d8 danni psichici all'aggressore e qualsiasi tentativo di impiantare la memoria fallisce.

HOUSTON DYNAMICS - SISTEMA PERSONALE DI REGOLAZIONE DELLA TEMPERATURA

GRADO 3, PELLE

PRODUTTORE. HODY

PREZZO. 3 000 000~~W~~

Questa non riuscitissima marca di regolazione della temperatura interna era in realtà molto più avanzata di quanto suggerito dalla pubblicità. Il prodotto ha trovato nuova vita, tuttavia, nelle mani di investitori facoltosi che si dirigono verso pianeti lontani dove le temperature gelide sono comuni. Nel frattempo, sulla terra alcuni cyberpunk utilizzano il design per muoversi in sicurezza attraverso edifici in fiamme o altre condizioni di calore estremo.

Questo potenziamento può essere attivato utilizzando il vostro neurolink come azione bonus al vostro turno o come reazione a un danno. Il potenziometro permette all'utente di sopravvivere a temperature fino a 100° o fino a -60° senza alcun disagio. Devi scegliere quale effetto utilizzare ogni volta che lo attivi, e rimane attivo fino alla fine del tuo prossimo riposo lungo. La protezione dalle alte temperature fornisce all'utente resistenza ai danni da fuoco, e la protezione dalle basse temperature fornisce all'utente resistenza ai danni da freddo.

TOUGHENED MK. II

GRADO 3, TORSO

PRODUTTORE. SHNZN

PREZZO. 1 000 000~~W~~

La tua capacità di resistere ai danni è stata notevolmente migliorata. Mentre hai installato questo potenziamento, i tuoi punti ferita massimi aumentano di 3 x il tuo livello. Inoltre, ogni volta che guadagni un nuovo livello, ottieni 3 punti ferita in più.

Questo effetto si applica solo mentre hai il potenziamento installato.

IMPIANTI DI ESPLORAZIONE AVANZATA

GRADO 3, OCCHI

PRODUTTORE. ZA Korp

PREZZO. 5 000 000~~W~~

Questo impianto di esplorazione militare è stato sviluppato e venduto a molte organizzazioni militari private prima che la produzione fosse cancellata. Sebbene siano state create alcune contromisure, il dispositivo non era abbastanza diffuso perché queste contromisure potessero essere implementate ovunque.

Durante l'utilizzo di questo dispositivo ottieni la capacità di vedere in visione termica, rilevando le fonti di calore fino ad un raggio di 18 metri.

Inoltre, i tuoi nuovi occhi hanno uno scanner a corto raggio che permette all'utente di rilevare il movimento. Ottieni vista cieca fino ad un raggio d'azione di 4,5 metri.

SISTEMA DI SCALATA E ATTERRAGGIO SHENZHEN

GRADO 3, GAMBE

PRODUTTORE. SHNZN

PREZZO. 700 000~~W~~

Progettate originariamente per il personale delle forze speciali, queste gambe potenziate consentono di scalare facilmente gli edifici e di sopravvivere a brevi cadute. Mentre questo potenziamento è installato guadagni una velocità di scalata di 4 metri e mezzo. Inoltre non subisci danni da cadute inferiori a 15 metri, e i danni da caduta per te sono calcolati con 1d4 ogni 3 metri, invece del normale 1d6.

POTENZIAMENTI GRADO 4

COSTO da 5 000 001~~W~~ a 10 000 000~~W~~
INFLUENZA RICHIESTA: CORPORATIVA 15 - STRADA 16

I potenziamenti di GRADO 4 sono estremamente rari e rappresentano la punta di diamante della tecnologia legale. Nessuno per strada li vedrà mai nel corso della propria vita quotidiana.

I potenziamenti di GRADO 4 si trovano di solito sui generali di più alto rango del settore militare, sugli specialisti estremi e su alcuni CEO aziendali.

Questi potenziamenti forniscono un'assistenza avanzata non comune. Solo dei chirurghi specializzati possono installarli.

MIRA POTENZIATA MK. III

GRADO 4, OCCHI

PRODUTTORE. ZA Korp

PREZZO. 7 000 000~~W~~

Questo incremento è la versione più aggiornata dei progetti per gli occhi potenziati della ZA Korp. È possibile ingrandire la visione a 2x e avere un +2 per colpire con qualsiasi attacco, a condizione che si riesca a vedere il bersaglio. Inoltre, potrai vedere nel buio più completo fino ad una distanza di 9 metri. Mentre vedi nel buio non riesci a distinguere i colori, ma solo le sfumature di grigio.

MODULO PELLE ANTIPROIETTILE

GRADO 4, PELLE

PRODUTTORE. REKY

PREZZO. 9 000 000~~W~~

Questo avanzato aggiornamento del sistema difensivo della pelle è stato progettato per prevenire i danni causati da colpi ad alto impatto. Anche se non è perfetto da solo, svolge un lavoro eccellente come rinforzo dell'armatura.

Questa pelle fornisce un bonus di +2 alla classe armatura.

UNITÀ AVANZATA DI DESTREZZA MANUALE

GRADO 4, BRACCIA (ENTRAMBE)

PRODUTTORE. SAUD

PREZZO. 6 000 000~~W~~

Questo sostituto della destrezza manuale è stato progettato per sostituire gli arti dei soldati, o di coloro che desiderano un'assistenza alla destrezza superiore ai modelli di base. Gli elevati costi di produzione gli hanno impedito di raggiungere il mercato.

Questi eleganti bracci cibernetici aumentano la destrezza dell'utente di 2 fino ad un massimo di 20.

UNITÀ DI DIFESA RIGENERANTE

GRADO 4, TORSO

PRODUTTORE. REKY

PREZZO. 10 000 000~~W~~

Questo potenziamento difensivo è stato progettato per proteggere gli organi vitali dalle ferite inflitte da armi improvvisate. Inoltre, ripristina lentamente gli organi feriti.

Il potenziamento fornisce resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti. Inoltre, una volta ogni 24 ore è possibile utilizzare un'azione bonus per recuperare 1d8+4 punti ferita.

POTENZIAMENTI GRADO 5

**COSTO da 10 000 001~~W~~ +
INFLUENZA RICHIESTA: CORPORATIVA 18 - STRADA 20**

I potenziamenti di GRADO 5 sono illegali. L'utilizzo di questi potenziamenti è un reato di classe 2 ed è punibile con l'esecuzione.

I potenziamenti di GRADO 5 si trovano solo nelle black ops unit, i signori del crimine più folli e potenti, o persone abbastanza ricche da non essere soggette alle leggi ordinarie.

ALI D'ARCANGELO

**GRADO 5, TORSO
PRODUTTORE. SAUD**

PREZZO. 11 000 000~~W~~

Un modulo Saud iper-avanzato e un upgrade sul modulo Ali dell'Angelo potenziato. Questo modulo è stato progettato per consentire all'utente di volare senza limiti. Questo progetto è ancora in fase di sviluppo. Chiunque abbia una copia di questo potenziometro l'ha acquisito illegalmente. Queste ali non possono essere nascoste, ma possono essere piegate come le Ali dell'Angelo con il minimo sforzo.

Quando sono aperte hanno un'apertura alare di tre metri. Le ali ti garantiscono una velocità di volo di 15 piedi e un +1 alla tua classe di armatura.

ARTICOLATORI PERSONALI HOUSTON DYNAMICS

**GRADO 5, TORSO
PRODUTTORE. HODY**

PREZZO. 20 000 000~~W~~

Il progetto implanta altri due "articolatori", a forma di braccia umane, nella parte inferiore del torso dell'utente. Queste "braccia" si collegano direttamente al neurolink dell'utente.

Gli utenti guadagnano altre due "braccia". In situazioni in cui si potrebbe effettuare un attacco con la mano libera, si possono invece effettuare 3 attacchi con la mano libera (senza la competenza).

Se i due articolatori non sono equipaggiati con armi, l'utente guadagna un +3 metri in più di velocità ogni volta che compie l'azione scattare.

BIOMUSCOLI POTENZIATI

**GRADO 5, BRACCIA (ENTRAMBE)
PRODUTTORE. REKY**

PREZZO. 14 000 000~~W~~

Un modulo avanzato di potenziamento della resistenza, progettato per migliorare la capacità di carico dell'utente.

Questo aumento aumenta il punteggio di forza dell'utente di 4, fino a un massimo di 20, e conta come una categoria di taglia più grande quando si determina quanto può sollevare, spingere o trascinare.

LAMA NASCOSTA SHOCK

**GRADO 5, BRACCIO
PRODUTTORE. ZA Korp**

PREZZO. 13 000 000~~W~~

Questa lama nascosta è costituita da un avambraccio cibernetico con uno scompartimento segreto.

Quando è nascosta, quest'arma da corpo a corpo può essere rilevata solo con una prova pertinente con CD 20, e non può essere rimossa senza intervento chirurgico.

La lama può essere estesa o retratta con un'azione bonus, e mentre è estesa non si può usare la mano di quel braccio per nient'altro. La lama è lunga un metro quando è estesa. La lama infligge 5 (1d8) danni taglienti e 14 (3d8) danni elettrici ed è un'arma Precisa.

ADVENTURING

L'AVVENTURA



DIPENDENZE

Il mondo del 2185 è pieno di vincoli sociali. Per molte persone, la dipendenza da sostanze stupefacenti è l'unica cosa che impedisce allo stress del mondo di spezzare le loro menti.

Quando si usa una sostanza che crea dipendenza, una creatura deve fare un tiro salvezza su Resistenza uguale alla **CD della Dipendenza della sostanza + il numero di tiri salvezza precedenti falliti** (massimo 10).

Ogni successo abbassa la CD successiva di 1, fino ad un minimo della CD base.

Fallendo questo tiro salvezza la creatura viene considerata **dipendente** dalla sostanza.

Le creature che, attraverso una serie di successi, riducono la CD del tiro salvezza al numero della CD base non sono più considerate dipendenti.

Mentre sei dipendente da una sostanza, subisci gli **effetti della dipendenza** elencati fino a quando la dipendenza non viene interrotta.

SOSTANZE STUPEFACENTI

Ci sono molte sostanze diverse sul mercato, ognuna delle quali fornisce una varietà di effetti diversi. Alcune tra le più popolari sono:

CRUSH

COSTO. 75~~W~~

DURATA. 4 Ore

CD DIPENDENZA. 22

EFFETTI DELLA DIPENDENZA. Chi è dipendente dal Crush subisce un malus di -2 permanente ai tiri per colpire in mischia e a distanza a causa del tremore continuo.

LEGALE. No

EFFETTI. Chi è sotto Crush ottiene un +2 a colpire in mischia e a distanza. L'utente sente un totale e animalesco distacco dalla realtà.

DESCRIZIONE. Il Crush è la droga più potente e pericolosa che gira nelle strade di San Francisco. Sintetizzata da un arma biologica e tagliata con le sostanze più pericolose il Crush da uno 'sballo' tremendo e ti mangia letteralmente organi e cervello.

STIMM

COSTO. 1 000~~W~~

DURATA. Instantaneo

CD DIPENDENZA. 15

EFFETTI DELLA DIPENDENZA. Chi è dipendente dallo Stimm subisce un livello costante di Sfinimento che può essere temporalmente rimosso per 1 ora con un'altra dose.

LEGALE. Sì

EFFETTI. Con un'azione lo Stimm può essere somministrato a te stesso o ad un'altra creatura entro 1 metro e mezzo. La creatura riacquista 2d4+2 punti ferita. Questo non ha alcun effetto sui Mech.

DESCRIZIONE. Un farmaco da combattimento popolare fin dalla metà del 2100 questo antidolorifico agisce come un mezzo per tenere i soldati feriti in combattimento abbastanza a lungo da risolvere una situazione. Originariamente prodotto da aziende sanitarie per uso militare, la maggior parte dei medkit ora contiene almeno una dose di questo farmaco.

RAPID-O

COSTO. 12 000~~W~~

DURATA. 1 minuto

CD DIPENDENZA. 17

EFFETTI DELLA DIPENDENZA. I tossicodipendenti di Rapid-o sono nervosi e strani. Ricevono un -4 permanente su qualsiasi prova che coinvolga l'attributo Società.

LEGALE. No

EFFETTI. Mentre sotto l'effetto di questo farmaco l'utente può fare una reazione aggiuntiva per ogni round e la loro velocità di movimento aumenta di 1 metro e mezzo. Una volta terminata la durata, la velocità di movimento della creatura viene dimezzata per 1 round e non può intraprendere reazioni durante questo tempo.

DESCRIZIONE. Uno stimolante pericoloso creato dalla bratva. Altamente illegale, con pene severe per il possesso e ancora più severe per la distribuzione.

DEVIL'S FIRE

COSTO. 12 000W

DURATA. 1 ora

CD DIPENDENZA. 15

EFFETTI DELLA DIPENDENZA. Chi è dipendente dal Devil's Fire ha svantaggio sui tiri salvezza di Mente. Dopo 24 ore senza una dose, le vittime soffrono di un forte impulso ad strapparsi i propri potenziamenti.

LEGALE. No

EFFETTI. Mentre sotto l'effetto di questo farmaco l'utente ha resistenza ai danni da fuoco e da freddo. Inoltre, il Devil's Fire annebbia i ricordi dell'utente, rendendolo una scelta popolare tra coloro che hanno vissuto eventi traumatici.

DESCRIZIONE. Progettato da Houston Dynamics, questo farmaco è diventato popolare tra i pompieri, ma in seguito è stato anche usato dai criminali grazie alla capacità degli utenti di resistere a temperature estreme in lavori illegali.

SLASH

COSTO. 1 000W

DURATA. 1 minute

CD DIPENDENZA. 20

EFFETTI DELLA DIPENDENZA. I dipendenti da Slash hanno svantaggio permanente ai tiri per colpire a distanza oltre 9 metri.

LEGALE. No

EFFETTI. Una creatura sotto gli effetti dello Slash percepisce il fuoco nei propri muscoli e sente il desiderio di rompere qualcosa. I suoi danni in mischia ottengono +1.

DESCRIZIONE. Lo Slash è un'alternativa economica al Crush creato dai Figli del Caos come mezzo per rilanciare la propria economia, da allora è diventato uno dei farmaci più prodotti in città. Spruzzato direttamente nell'occhio, causa danni a lungo termine quasi irreparabili alla vista dei consumatori e persino i potenziamenti cibernetici non sono stati finora in grado di curare i nervi fritti dei dipendenti di Slash.

TIGER

COSTO. 50W

DURATA. 3 ore

CD DIPENDENZA. 16

EFFETTI DELLA DIPENDENZA. Chi è dipendente dal Tiger ha la vista ridotta mentre non è sotto l'effetto della droga e può vedere solo fino a 6 metri.

LEGALE. Sì

EFFETTI. Con questo farmaco nel loro sistema, i consumatori acquisiscono la capacità di vedere al buio fino a 18 metri. Quelli medicati con Tiger entrano in uno stato di beatitudine mentre sono sotto l'influenza del farmaco.

DESCRIZIONE. Questo farmaco è un forte antidepressivo commerciale sviluppato da Pak-Kim Corporation. Poiché la Pak-Kim ha abbandonato le sue imprese nel settore dei viaggi spaziali, ha ottenuto diversi contratti governativi in Corea del Nord per fornire una soluzione economica per il trattamento della salute mentale. Questo sviluppo alla fine ha attirato l'attenzione di diverse aziende mediche private che hanno iniziato a vendere al dettaglio il farmaco negli Stati Uniti. Da allora Pak-Kim ha ottenuto contratti medici con varie compagnie sanitarie militari e private. Tiger può essere assunto per via transdermica o per via respiratoria.

FINCEA

COSTO. 15 000W

DURATA. Istantanea

CD DIPENDENZA. 21

EFFETTI DELLA DIPENDENZA. Quando non si è sotto l'effetto della Fincea, i tossicodipendenti hanno tre livelli di esaurimento permanenti. Gli effetti di questi sono negati per 8 ore dopo l'assunzione di una dose.

LEGALE. No

EFFETTI. L'assunzione di questa pillola offre all'utente tutti i vantaggi di un riposo breve. Viene spesso utilizzata dai lavoratori delle corporazioni che cercano di rispettare le scadenze.

DESCRIZIONE. La Fincea è stata originariamente sviluppata dal gruppo Medi-Strike ed è ora prodotta in laboratori farmaceutici nel profondo del Messico. Questa linea di "pillole energetiche" è stata vietata nel 2179, quando diversi decessi sono stati attribuiti al suo uso. Da allora è diventata una droga redditizia per il mercato nero, soprattutto tra i dirigenti aziendali che la utilizzano per aumentare la loro produttività.

INFLUENZA

Un ragazzo senza nome e con la faccia pulita non riuscirà ad avere un incontro con un CEO, o ad avere accesso al lucroso mercato nero, e nessuno si fiderà di lui per un lavoro rischioso se non ha ancora dato prova di sé. Per queste cose ci vuole Influenza.

L'influenza si ottiene durante tutto il gioco grazie a lavori o compiti svolti, corrompendo le persone giuste e creando connessioni. È possibile perdere influenza se si viene sorpresi ad agire contro gli interessi delle persone interessate. Quando si raggiungono determinati livelli di Influenza, nel gioco diventano disponibili nuove opzioni.

Influenza ha due percorsi separati;

Influenza: Corporativa e Influenza: Strada.

Se ottenete Influenza Strada, non aumenterà la vostra Influenza Corporativa, e viceversa.

L'Influenza è tracciata individualmente dai giocatori. Per calcolare il livello di Influenza per un gruppo di personaggi, sommate la loro Influenza combinata e dividetela per il numero di persone del gruppo. Oltre a questo, alcuni personaggi possono avere un'influenza speciale dove il gruppo nel suo complesso non ce l'ha. Questo può rendere inutile l'Influenza di un singolo individuo. Per esempio, mentre un membro del gruppo può avere accesso alla Casa d'Aste III, se gli altri del gruppo non sono affidabili, non potranno entrare come gruppo.

COME USARE L'INFLUENZA

L'Influenza è generalmente guadagnata ad un tasso di 2 Influenza per livello di personaggio all'interno dell'organizzazione prescelta. Questo tasso è solo una linea guida e spetta al GM decidere quando i giocatori guadagnano Influenza.

L'Influenza può essere guadagnata per una varietà di azioni e dovrebbe variare in difficoltà.

Mentre è facile ottenere l'attenzione di una manciata di membri di una gang, è più difficile ottenere l'attenzione di un vicecapo di strada, e quasi impossibile ottenere l'attenzione di un signore del crimine.

Più alta è l'Influenza, più difficile è aumentare. I personaggi dedicati a una particolare causa possono scoprire che la loro Influenza sta crescendo ben oltre il livello abituale. L'Influenza può anche essere sottratta per essersi opposti a una causa. Inoltre, quando si guadagna Influenza è generalmente solo con una società o una banda. Anche se questi bonus si applicano agli alleati di quella corporazione o banda, ti rendono antagonista nei confronti dei loro nemici.

L'Influenza dovrebbe essere assegnata per una serie di azioni che aiutano la causa del gruppo d'interesse. Salvare la vita di un teppista di strada in una gang durante un combattimento può essere sufficiente per portare la vostra Influenza con la loro gang da 0 a 1.

Uccidere un membro di un gruppo di interesse rivale può essere sufficiente per portare la vostra Influenza da 4 a 5. Distruggere una linea di produzione di un gruppo rivale o un gruppo di interesse può essere sufficiente per portare la vostra Influenza da 10 a 11. 2. Salvare la vita del CEO potrebbe essere sufficiente per portare la vostra Influenza da 19 a 20. Agendo in opposizione al gruppo che stai influenzando può rapidamente abbassare la tua Influenza. Uccidere un membro della gang farà cadere la vostra Influenza di 1. Assistere una gang rivale nelle loro imprese può far cadere la vostra Influenza di 1 o 2. Distruggere le linee di produzione o le fabbriche alleate farà scendere la vostra Influenza di 5 o 6.

Uccidere l'amministratore delegato o il capo della gang di un gruppo di cui sei membro farà immediatamente cadere la tua Influenza a 0.

INFLUENZA: CORPORATIVA	NUOVA OPZIONE
1	CASA D'ASTE I
2	—
3	INCARICHI CORPORATIVI
4	—
5	POTENZIAMENTI DI 2° GRADO
6	CASA D'ASTE II
7	INFORMATORE CORPORATIVO
8	—
9	CASA D'ASTE III
10	SCONTI CORPORATIVI
11	POTENZIAMENTI DI 3° GRADO
12	MISSIONI CORPORATIVE
13	—
14	CASA D'ASTE IV
15	POTENZIAMENTI DI 4° GRADO
16	BUONE NOTIZIE
17	SCONTI CORPORATIVI II
18	POTENZIAMENTI DI 5° GRADO
19	—
20	L'UOMO DIETRO LE QUINTE

INFLUENZA: STRADA	NUOVA OPZIONE
1	MERCATO NERO I
2	—
3	INCARICI DI STRADA
4	—
5	POTENZIAMENTI DI 2° GRADO
6	MERCATO NERO II
7	INFORMATORE DI STRADA
8	—
9	MERCATO NERO III
10	FACCIA CONOSCIUTA AL MERCATO
11	SOFTWARE DI RIMOZIONE TAGLIE
12	POTENZIAMENTI DI 3° GRADO
13	MERCATO NERO IV
14	—
15	RISPETTO MERITATO
16	POTENZIAMENTI DI 4° GRADO
17	—
18	—
19	LA SPALLA DEL PADRINO
20	POTENZIAMENTI DI 5° GRADO

INFLUENZA: CORPORATIVA NUOVE OPZIONI

CASA D'ASTE I

Con un Influenza Corporativa 1, avete accesso a molte case d'aste di basso livello in tutta San Francisco. In queste case d'aste è possibile vendere oggetti con un valore compreso tra 10 000W e 50 000W.

LAVORI CORPORATIVI

Con un Influenza Corporativa 3, le corporazioni sono disposte a trattare con voi in base alle vostre esigenze. Vi viene assegnato un responsabile che potete contattare, o che potrebbe contattarvi, per un lavoro semplice e discreto. Il tuo responsabile e la sua Corporazione negheranno pubblicamente qualsiasi coinvolgimento con te.

POTENZIAMENTI DI 2° GRADO

Quando ottieni Influenza Corporativa 5, puoi accedere ai Potenziamenti di 2° Grado tramite i medici della tua Corporazione. Ora puoi visitare i medici corporativi per l'acquisto e l'installazione di potenziamenti e cibernetica.

CASA D'ASTE II

Raggiungere Influenza Corporativa 6 ti garantisce l'accesso a case d'asta di livello superiore. In queste case d'aste è possibile vendere oggetti di un valore compreso tra 50 000W e 500 000W.

INFORMATORE CORPORATIVO

Da Influenza Corporativa 7, hai qualcuno all'interno di una della Corporazione che vuole lavorare con te per lavori più seri rispetto a quelli assegnati dal tuo responsabile abituale, è anche più disposto a fornirvi alcune informazioni riservate.

CASA D'ASTE III

Raggiungere Influenza Corporativa 9 ti garantisce l'accesso ad aste private esclusive frequentate da i membri oscenamente ricchi della Corporazione. In queste case d'aste è possibile vendere oggetti con un valore compreso tra 500 000W e 1 000 000W.

POTENZIAMENTI DI 3° GRADO

Quando raggiungi Influenza Corporativa 11, ottieni accesso ai potenziamenti di 3° grado presso le cliniche della tua Corporazione. Ora puoi visitare i chirurghi corporativi per acquistare e installare nuovi potenziamenti e cibernetica.

MISSIONI AZIENDALI

Diventi una persona di grande fiducia all'interno della corporazione e ti vengono affidate missioni speciali riservate agli operatori interni. Con Influenza Corporativa 12, ti viene assegnato un supervisore specializzato in missioni ad alto rischio che ti assegnerà a compiti pericolosi e molto remunerativi. La corporazione negherà pubblicamente qualsiasi affiliazione sia con te che con il tuo supervisore.

CASA D'ASTE IV

Raggiungendo Influenza Corporativa 14, avrai accesso al più alto livello di case d'asta sulla Terra e in tutte le colonie. In queste case d'asta è possibile vendere oggetti del valore di oltre 1 000 000W.

POTENZIAMENTI DI 4° GRADO

Quando si raggiunge Influenza Corporativa 15, si accede ai potenziamenti di quarto grado presso le cliniche aziendali. Adesso puoi visitare i chirurghi corporativi per l'acquisto e l'installazione di potenziamenti e cibernetica.

BUONE NOTIZIE

Ti viene assegnato un drone per le PR con Influenza Corporativa 16. Il drone registrerà e mostrerà le tue storie, modificandole per farti apparire come un membro eroico della corporazione. Questo drone è un drone di sorveglianza.

SCONTO CORPORATIVO

Raggiungendo l'Influenza Corporativa 17 garantisce uno sconto esclusivo concesso solo ai membri più fedeli. Ottenete uno sconto del 10% sull'acquisto di qualsiasi tecnologia cibernetica di grado 3 o 4.

POTENZIAMENTI DI 5° GRADO

Quando raggiungi Influenza Corporativa 18, ottieni l'accesso ai potenziamenti di grado 5 presso le cliniche corporative. Ora è possibile visitare i chirurghi corporativi per l'acquisto e l'installazione di potenziamenti e cibernetica.

L'UOMO DIETRO LE QUINTE

Con Influenza Corporativa 20, hai abbastanza influenza con una megacorporazione per organizzare incontri semi-regolari con l'amministratore delegato e puoi richiedere l'uso di mezzi di trasporto privati e attici da qualsiasi struttura aziendale.

INFLUENZA: STRADA NUOVE OPZIONI

MERCATO NERO I

Con Influenza di Strada 1, il mercato nero comincia a fidarsi di te. Sei in grado di vendere al mercato nero oggetti con un valore compreso tra 10 000W e 75 000 W.

INCARICHI DI STRADA

Con Influenza di Strada 3, qualcuno è disposto a trattare con te, e/o ad usarti per promuovere i propri interessi. Può trattarsi di un luogotenente di una gang di basso livello, un cacciatore di taglie o un poliziotto corrotto in cerca di un guadagno extra.

POTENZIAMENTI DI 2° GRADO

Quando si raggiunge Influenza di Strada 5, la fiducia in te è tale da garantire che terrai la testa bassa e la bocca chiusa. Sei in grado di individuare un numero qualsiasi di chirurghi di strada che compiranno, venderanno, o installeranno potenziamenti di 2° grado.

MERCATO NERO II

Da Influenza di Strada 6 cominci a farti un nome all'interno di certi circoli. Hai la fiducia necessaria per vendere articoli sul mercato nero per un valore fino a 500 000W.

INFORMATORE DI STRADA

Raggiungendo Influenza di Strada 7, puoi localizzare un informatore per strada. Questo informatore conosce i pro e i contro dell'attività criminale in città e può fornirti informazioni pertinenti e utili.

MERCATO NERO III

Nessuno è più affidabile di qualcuno con Influenza di Strada 9. Tutti quelli che sono qualcuno sanno chi sei e sanno che sei pulito.

Sei in grado di vendere articoli sul Mercato Nero con un valore fino a 1 000 000W.

FACCIA CONOSCIUTA AL MERCATO

Hai preso contatti al mercato nero e questi sono persino disposti ad acquistare la tua merce rubata. Con Influenza di Strada 10 puoi anche ottenere uno sconto del 25% per la rimozione dei biolock.

BOUNTY REMOVAL SOFTWARE

This specialized and highly illegal software was cre-

SOFTWARE DI RIMOZIONE TAGLIE

Questo software specializzato e altamente illegale è stato originariamente creato da hacker russi per ripulire il proprio nome e da allora è stato recuperato dalle bande criminali della città. Con Influenza di Strada 11, i gruppi di hacker permetteranno l'accesso al software ad un costo pari al 10% della vostra attuale taglia. Questo software rimuove la tua taglia da tutti i registri governativi.

POTENZIAMENTI DI 3° GRADO

Raggiungendo Influenza di Strada 12, puoi accedere ai potenziamenti di grado 3 presso le cliniche abusive. Ora è possibile visitare i chirurghi di strada per acquistare e installare gli ampliamenti e la cibernetica.

MERCATO NERO IV

Ok, forse qualcosa è più affidabile di una Influenza di Strada 9, una Influenza di Strada 13.

Sei in grado di vendere oggetti al mercato nero senza un limite massimo di wonlong, a condizione che tu possa trovare un acquirente.

RISPETTO MERITATO

Ti sei guadagnato un grande rispetto con le bande della città. Con Influenza di Strada 15 non è più necessario pagare il pizzo e la protezione (se mai l'avete fatto). Le bande alleate ti permetteranno di usare i loro rifugi, lontano dagli occhi della legge, e se ti trovi nei guai puoi chiedere l'aiuto della banda. Quattro uomini della banda sono a tua disposizione per aiutarti. Tuttavia, se farai uccidere questi soldati, la banda potrebbe essere meno disposta ad offrire supporto in futuro.

POTENZIAMENTI DI 4° GRADO

Raggiungendo Influenza di Strada 16, si accede ai potenziamenti di grado 4 presso le cliniche abusive. Ora puoi visitare i chirurghi di strada per l'acquisto e l'installazione di potenziamenti e cibernetica.

LA SPALLA DEL PADRINO

Hai alle spalle il capo di una delle maggiori gang della città. Ovunque quella gang abbia influenza hai accesso ai loro più lussuosi rifugi. Inoltre, se vieni catturato la banda tenterà un'operazione di salvataggio. Questa operazione è composta da un capobanda, da un teppista esperto, da un hacker alle prime armi e da due teppisti di strada.

POTENZIAMENTI DI 5° GRADO

Raggiungendo Influenza di Strada 20, si può accedere ai potenziamenti di 5° grado presso le cliniche abusive.

TEMPO E RIPOSO

Nelle situazioni in cui è importante tenere traccia dello scorrere del tempo, il GM determina il tempo necessario per svolgere un compito.

Il GM potrebbe utilizzare una scala temporale diversa a seconda del contesto della situazione. In un ambiente d'avventura, il movimento dei cyberpunk avviene su una scala di minuti. Ci vuole circa un minuto per strisciare lungo un lungo corridoio, un altro minuto per controllare la presenza di trappole sulla porta in fondo al corridoio e ben dieci minuti per cercare nella stanza oltre la porta qualcosa di interessante o di valore.

In città o nei calanchi, la scala in ore è spesso più appropriata.

Nei combattimenti e in altre situazioni frenetiche, il gioco si basa sui turni, in cui ogni turno rappresenta un arco di tempo di 6 secondi.

RIPOSO

I cyberpunk non possono passare ogni ora del giorno nel mezzo dell'esplorazione, dell'interazione sociale e del combattimento. Hanno bisogno di riposo - tempo per dormire e mangiare, per curare le loro ferite e per prepararsi a nuove avventure.

I Cyberpunk possono fare brevi pause nel bel mezzo di una giornata di avventura e un riposo lungo per terminare la giornata.

RIPOSO BREVE

Un riposo breve è un periodo di inattività, lungo almeno 1 ora, durante il quale un personaggio non fa nulla di più faticoso che mangiare, bere, navigare in rete e curare le ferite.

Un personaggio può spendere uno o più Dadi Vita alla fine di un riposo breve, fino al numero massimo di Dadi Vita del personaggio, che è uguale al livello del personaggio.

Per ogni Dado Vita speso in questo modo, il giocatore tira il dado e vi aggiunge il modificatore di Costituzione del personaggio.

Il personaggio recupera punti ferita pari al totale.

Il giocatore può decidere di spendere un dado vita supplementare dopo ogni tiro.

Un personaggio recupera alcuni dadi spesi alla fine di un Riposo Lungo.

RIPOSO LUNGO

Un riposo lungo è un periodo di inattività prolungato, di almeno 8 ore, durante il quale un personaggio dorme e svolge un'attività leggera: leggere, parlare, mangiare o stare di guardia per non più di 2 ore.

Se il riposo è interrotto da un periodo di attività faticosa, almeno 1 ora di cammino, di combattimento o attività simile, i personaggi devono ricominciare il riposo per trarne beneficio.

Alla fine di un riposo lungo, un personaggio recupera la metà dei punti ferita persi. Il personaggio riacquista anche i Dadi Vita spesi, fino a un numero di dadi pari alla metà del numero totale dei dadi del personaggio (minimo un dado).

Ad esempio, se un personaggio ha otto Dadi Vita, può riguadagnare quattro Dadi Vita spesi al termine di un riposo prolungato.

Un personaggio non può beneficiare di più di un lungo riposo in un periodo di 24 ore, e un personaggio deve avere almeno 1 punto ferita all'inizio del riposo per ottenere i suoi benefici.

SOGGIORNI IN CLINICA

Trascorrere un lungo periodo di riposo in una clinica medica assicura che si riacquistino tutti i punti ferita persi e i Dadi Vita spesi durante quel lungo periodo di riposo.

Essere collegati a tutte le più recenti tecnologie e dispositivi medici ha un prezzo.

Aspettati di pagare almeno 5 000W ogni 8 ore che il tuo personaggio trascorre all'interno di una clinica nel lusso dell'assistenza sanitaria moderna.

INTERAZIONE SOCIALE

I cyberpunk vivono in un mondo pieno, e spesso devono passare il tempo a interagire con persone di tutti i ceti sociali, siano essi cyberpunk rivali, criminali di qualche brutale gang, l'amministratore delegato di una megacorporazione, o semplicemente il venditore di spaghetti all'angolo della strada. Le persone che popolano il mondo di Carbon 2185 sono chiamati Personaggi non giocatori (PNG), e saranno gestiti dal Game Master (GM).

L'interazione sociale deriva da qualsiasi conversazione tra i cyberpunk e questi PNG o tra due o più cyberpunk.

Durante questi momenti la maggior parte dei cyberpunk e dei PNG hanno un obiettivo in mente quando dialogano tra loro. Se questo è lo scopo dell'interazione, tenete a mente ciò che sia i cyberpunk che i PNG vogliono che accada siate disposti ad offrire compromessi.

Fate in modo che i PNG offrano le informazioni in cambio di un favore o di qualche premio.

La maggior parte dei PNG avrà un atteggiamento neutrale nei confronti dei cyberpunk, a meno che il PNG non sia coinvolto in un'organizzazione ostile, nel qual caso il PNG potrebbe essere contrario alle intenzioni dei cyberpunk. Al contrario, alcuni PNG sono amichevoli con i cyberpunk o perché hanno amici comuni, o semplicemente perché i cyberpunk sono stati gentili con loro in passato. Questi PNG sono di solito disposti a offrire il loro aiuto senza alcun compromesso.

Le interazioni tra i giocatori possono essere condotte tra personaggi di due o più giocatori. Ogni giocatore decide da solo ciò che il suo personaggio vuole e negozia con l'altro o gli altri giocatori per una risoluzione. Questo tipo di interazione è uno dei punti salienti del gioco di ruolo.

Ci sono cinque competenze sociali in Carbon 2185 che possono aiutarti nelle situazioni sociali.

INGANNO. Mentire a qualcuno e fornirgli informazioni false in modo che sia d'accordo.

INTIMIDIRE. Usare la forza e i muscoli per costringere qualcuno ad essere d'accordo con te per paura.

INTRATTENERE. Raccontare storie, scherzare e fare trucchi, questa abilità è meno utile per convincere le persone, ma efficace come distrazione.

PERSUASIONE. Usata per convincere qualcuno di una menzogna o di una mezza verità al fine di portare a termine un compito o di evitare di essere scoperto.

PRESENZA. La capacità di presentarsi in modo convincente a un individuo o a un gruppo nonostante la tua effettiva provenienza. Questa abilità è utile per spiare, investigare o in qualsiasi caso in cui si ha bisogno di entrare in un ambiente sociale in cui si è indesiderati.

Queste abilità sociali comprendono tutto ciò di cui si ha bisogno per manipolare gli altri. Per determinare l'esito di queste interazioni, il GM imposta una CD basata su fattori quali l'ostilità del PNG, la riluttanza, l'intelligenza o altri fattori situazionali. Per le interazioni con il PG spetta all'altro giocatore decidere quanto sia difficile convincere il suo personaggio.

L'interazione sociale presenta un diverso tipo di sfida e un'opportunità di risoluzione al di fuori della violenza. L'interazione con i PNG è anche il modo migliore per aumentare l'Influenza del PG all'interno dei gruppi di appartenenza e per scoprire di più sul mondo e sulle persone che lo abitano.

TRA LE MISSIONI

Quando una missione giunge a termine, potrebbe passare un po' di tempo prima che arrivi un altro lavoro interessante per i cyberpunk. Questo tempo di inattività è una buona opportunità per i cyberpunk di occuparsi di altre attività per le quali non hanno avuto tempo in precedenza.

Sia che si abbandonino al vizio, che si aggiornino, che lavorino a progetti segreti o semplicemente si riposino e si riprendano dalla missione precedente, ci sono molte opzioni per riempire questo tempo libero.

Di seguito sono elencate alcune delle opzioni disponibili per riempire il tempo tra una missione e l'altra. Queste attività presuppongono che i cyberpunk abbiano almeno una settimana di tempo libero.

Alla fine di ogni settimana è possibile modificare l'azione relativa ai periodi di inattività o continuare ad eseguire la stessa azione per ulteriori benefici. Ogni azione per i periodi di inattività ha una spesa associata.

COSTO DELLA VITA

Le cose costano anche quando non si lavora. Per qualsiasi attività fuori servizio devi comunque pagare il costo della vita.

Dovreste già sapere quanto pagate per gli alloggi in affitto.

Per calcolare il costo dei pasti al giorno dei tempi di inattività usa la seguente tabella:

QUALITÀ DEL PASTO	COSTO GIORNALIERO
DA VAGABONDO	20 ~~W~~
POVERO	100 ~~W~~
MODESTO	350 ~~W~~
BENESTANTE	650 ~~W~~
RICCO	1 000 ~~W~~
OPULENTO	3 000 ~~W~~

LAVORARE PER GUADAGNARE

Si può tentare di lavorare, onestamente o meno, per guadagnare un po' di denaro extra.

La retribuzione è terribile nel 2185, con la maggior parte delle professioni che pagano uno standard 200~~W~~ al giorno, sei giorni alla settimana.

Per una rapida consultazione, qui di seguito abbiamo incluso un elenco di quanto si guadagna per settimana di lavoro. Non è necessario effettuare alcuna prova di abilità per trovare o completare un lavoro di questo tipo.

UNA SETTIMANA	1 200 ~~W~~
DUE SETTIMANE	2 400 ~~W~~
TRE SETTIMANE	3 600 ~~W~~
QUATTRO SETTIMANE	4 800 ~~W~~

RIPOSO E RECUPERO

È possibile utilizzare i periodi di inattività tra una missione e l'altra per riprendersi da una lesione debilitante, da una malattia o da un veleno. Dopo una settimana di tempo di inattività trascorsa a riposo, potete fare un tiro salvezza con CD 15 su Resistenza. Con un successo scegliete uno dei seguenti risultati:

- Termina un effetto che previene il recupero di punti ferita.
- Per le prossime 24 ore hai vantaggio sui tiri salvezza per contrastare un veleno o una malattia che ti affligge.

STUDIO E PRATICA

È possibile trascorrere del tempo tra una missione e l'altra per esercitarsi e sviluppare nuove competenze. Mentre i carichi neurali hanno reso la pratica e lo sviluppo di abilità largamente obsolete, alcune persone preferiscono semplicemente imparare le cose alla vecchia maniera.

Scegliete una lingua o uno strumento in cui non siete esperti e iniziate a praticare questa abilità. Dopo dieci settimane di pratica durante i periodi di inattività, potete aggiungere l'abilità con il vostro strumento e le vostre competenze linguistiche.

Queste settimane non devono essere necessariamente consecutive.

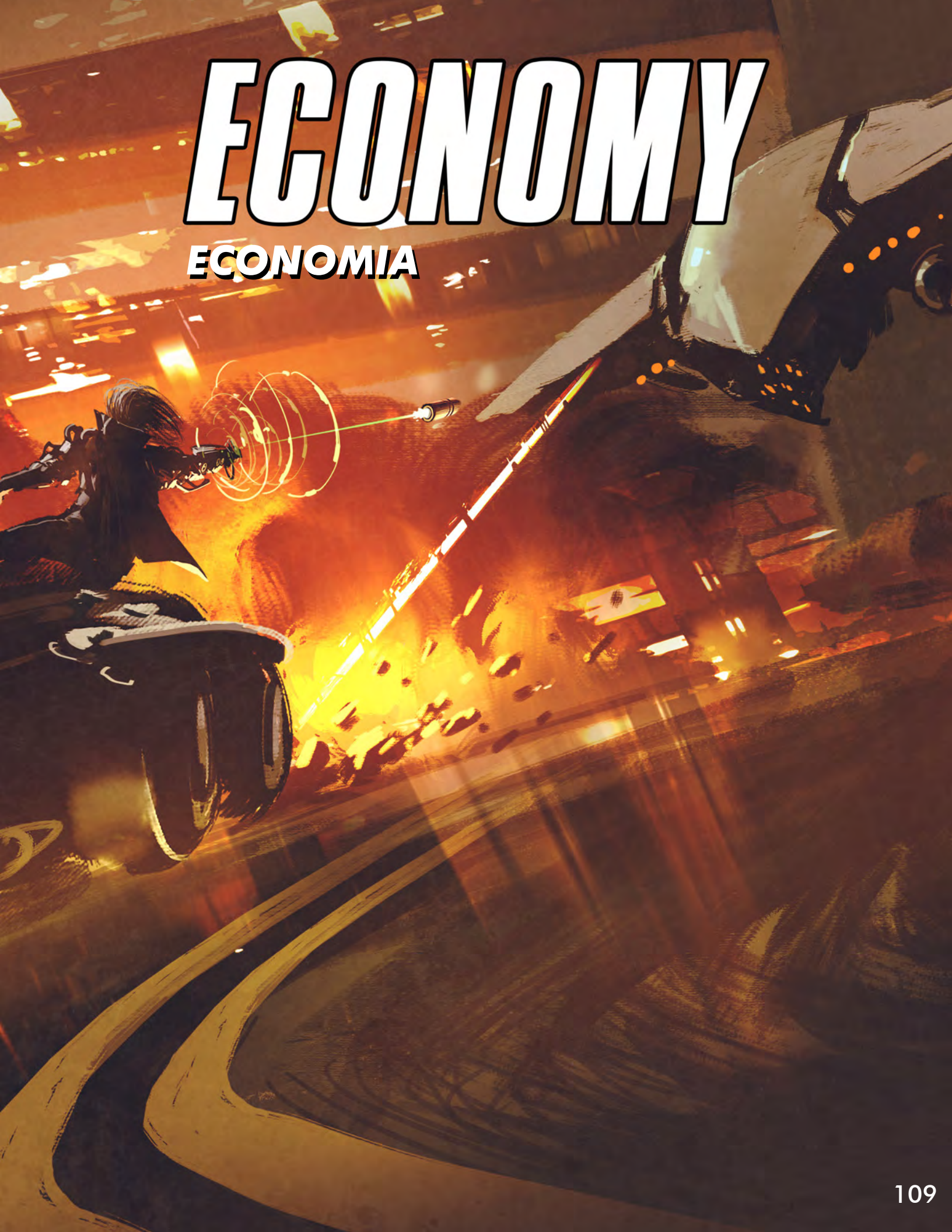
LASCIARSI ANDARE AL VIZIO

Alcuni cyberpunk preferiscono allontanarsi da tutti e da tutto tra un lavoro e l'altro e abbandonarsi semplicemente ai propri vizi. Mentre indulgete nei vostri vizi, potreste non essere contattati da nessun altro giocatore o PNG, poiché vi chiudete al mondo.

Fate un tiro salvezza su Mente con CD13. In caso di successo otterrete un numero di punti ferita temporanei pari a 2 + livello del personaggio, moltiplicato per il numero di settimane trascorse ad assecondare il vostro vizio. Se sei fortunato non finirai per diventare dipendente.

ECONOMY

ECONOMIA



REDDITO

L'economia del 2185 è un disastro, e il debito è dilagante. Lo 0,5% delle persone controlla il 99,5% della ricchezza. La maggior parte della gente guadagna uno stile di vita da povero a modesto, riuscendo a malapena a tirare avanti o, peggio, vedendo il proprio debito aumentare ogni mese. Coloro che non possono permettersi di pagare i propri debiti sono alla fine costretti a lavorare per i propri debitori.

Durante la Generazione del Background, si presume che il personaggio del giocatore viva uno stile di vita modesto o confortevole mentre lavora.

Tabella Redditi Mensili

Satus Sociale	Reddito Min.	Stile di Vita	Spese	Tasse	Risparmi
Povero	6 000 ~~W~~	3 000 ~~W~~	2 000 ~~W~~	1 200 ~~W~~	-200 ~~W~~
Modesto	30 000 ~~W~~	15 000 ~~W~~	9 000 ~~W~~	6 000 ~~W~~	0 ~~W~~
Agiato	60 000 ~~W~~	30 000 ~~W~~	17 000 ~~W~~	12 000 ~~W~~	1 000 ~~W~~
Ricco	120 000 ~~W~~	60 000 ~~W~~	40 000 ~~W~~	15 000 ~~W~~	5 000 ~~W~~
Opulento	300 000 ~~W~~	150 000 ~~W~~	100 000 ~~W~~	15 000 ~~W~~	35 000 ~~W~~

STATUS SOCIALE

Lo status sociale si riferisce al livello di privilegio di cui un personaggio o un PNG potrebbe (o non potrebbe) godere. Circa il 65% della popolazione è Povero o Modesto, con circa il 25% che rientra nella categoria Agiato, e meno del 10% è Ricco o Opulento.

REDDITO MINIMO

Si tratta del reddito mensile minimo necessario per essere considerati membri di tale status sociale. Si presume il mese lavorativo standard di 30 giorni del 2185. Il salario minimo legale a San Francisco è solo 200~~W~~ al giorno. Come si può vedere dalla tabella qui sopra, non è sufficiente per sopravvivere nella città vivendo anche lo stile di vita più semplice.

STILE DI VITA

Questo è il costo minimo per mantenere lo stile di vita associato a quello status sociale. Questo include cose come cibo, vestiti nuovi, assicurazioni, costi per le emergenze, denaro per la protezione, lussi, ecc.

SPESE

Questo è il costo delle necessità, come l'affitto, la manutenzione e il trasporto. Questi costi non possono essere evitati e sono la spesa maggiore dopo i costi dello stile di vita per quasi chiunque nel 2185.

TASSE

Il reddito dichiarato è tassato al 20% fino a 75 000~~W~~ al mese.

Chiunque guadagni più di 75 000~~W~~ al mese è tassato con un' aliquota di 15 000~~W~~ al mese fissa.

RISPARMI

Supponendo che qualcuno stia guadagnando il minimo per il proprio status sociale, e che stia vivendo lo stile di vita minimo che ci si aspetta da quello status, questa è la quantità di denaro che gli rimarrà alla fine di ogni mese.

AFFITTI

Tutti sono in affitto a San Francisco*.

L'affitto in ogni singolo quartiere non varia molto da un appartamento all'altro, ma cambia drasticamente a seconda del quartiere in cui si trova l'appartamento. La tabella seguente mostra l'affitto medio per ogni dimensione di appartamento, in ogni quartiere della città.

I prezzi effettivi possono variare di uno scostamento fino al 10% al di sopra o al di sotto della media.

Tabella Degli Affitti Mensili

Distretti	Capsula	Una camera	Due Camere	Tre Camere	Quattro Camere
Distretto 5	1 000 ~~W~~	1 800 ~~W~~	2 400 ~~W~~	2 600 ~~W~~	3 200 ~~W~~
Distretto 4	2 700 ~~W~~	4 500 ~~W~~	6 100 ~~W~~	6 700 ~~W~~	8 100 ~~W~~
Distretto 3	5 400 ~~W~~	9 000 ~~W~~	12 200 ~~W~~	13 400 ~~W~~	16 100 ~~W~~
Distretto 2	11 500 ~~W~~	19 000 ~~W~~	25 700 ~~W~~	28 200 ~~W~~	33 900 ~~W~~
Distretto 1	28 500 ~~W~~	47 500 ~~W~~	64 100 ~~W~~	70 500 ~~W~~	84 600 ~~W~~

DISTRETTI CITTADINI

I vecchi quartieri della città sono da tempo dimenticati, sostituiti da quartieri a zone. Questi quartieri sono disposti in modo che i cittadini più poveri stiano il più lontano possibile dai più ricchi.

DIMENSIONE DEGLI APPARTAMENTI

La maggior parte degli appartamenti sul mercato sono capsule oppure con una camera da letto o due, e sono i più facili da trovare e da affittare.

RICERCA DEGLI ALLOGGI

Quando inizierai a guadagnare, vorrai un posto dove dormire.

Si può dormire per strada solo fino a quando non si finisce per venire derubati di tutti i soldi e di tutto l'equipaggiamento, o peggio, della propria vita.

Per affittare un appartamento, devi pagare tre mesi di affitto in anticipo e un deposito rimborsabile di un mese di affitto per coprire eventuali danni. Il vostro GM determinerà il prezzo dell'affitto di un appartamento consultando la tabella dell'affitto mensile qui sopra e tirando 1d10. Questo tiro determina una percentuale di scostamento dai costi di affitto elencati. Se lo scostamento è superiore inferiore alla media dipende dal vostro GM, che deciderà caso per caso.

Capsule, monolocali, bilocali e trilocali sono facili da trovare come entrare semplicemente nell'agenzia immobiliare più vicina e chiederne uno.

Sono disponibili appartamenti con tre e quattro camere da letto, ma ci vogliono 2d20 giorni di ricerca per trovarne uno in affitto. Gli appartamenti con cinque o più camere da letto sono estremamente rari. Quelli che appaiono sul mercato costano più del doppio del prezzo di un appartamento con due camere da letto nello stesso quartiere e ci vogliono 4d10 + 10 giorni per trovarne uno.

*I CEO corporativi non pagano l'affitto. Possiedono le loro proprietà in città, ma di questi ne esistono solo 19.

CIBO

La pioggia cade sul tetto di un chiosco di ramen; un uomo fa fatica ad ordinare a causa della barriera linguistica con il proprietario. Lavoratori affamati, appena usciti dal turno di notte, riempiono un ristorante economico dove l'anatra sintetica arrostita sotto lampade gialle. Una sala da ballo scintilla di uomini in giacca e cravatta e delle loro mogli trofeo, ognuno dei quali si gode un banchetto di carne vera servita su veri piatti d'argento e liquori costosi versati da caraffe di cristallo.

Gli animali sono molto rari, e la maggior parte delle carni che si trovano in laboratorio sono coltivate o sintetiche. Questa carne sintetica è notevolmente meno gustosa della carne di animali reali, molto più costosa.

I listini dei cibi e dei prezzi non sono affatto un elenco completo di tutti gli alimenti disponibili in città e sono solo una guida per il GM e i giocatori.

Cibo, da Vagabondo	Prezzo (Giorno)	Cibo, Povero	Prezzo (Giorno)
Sbobba	5 ~~W~~	Ramen Economico	60 ~~W~~
Pastone Proteico	10 ~~W~~	Maiale Sintetico e Peperoni	80 ~~W~~
Zuppa Misteriosa	20 ~~W~~	Anatra Sintetica Arrosto	100 ~~W~~
Vermi Fritti	30 ~~W~~	Tofu Fritto	120 ~~W~~
Riso e Piselli alla Vecchia Maniera	40 ~~W~~	Verdure Fritte	250 ~~W~~
Cibo, Modesto	Prezzo (Giorno)	Cibo, Agiato	Prezzo (Giorno)
Ramen	300 ~~W~~	Costolette Sintetiche	500 ~~W~~
Ravioli al Vapore	350 ~~W~~	Falafel	600 ~~W~~
Polpette di Maiale Sintetico	350 ~~W~~	Kimchi	650 ~~W~~
Pane e Pollo Sintetico	400 ~~W~~	Burritos	700 ~~W~~
Enchiladas	450 ~~W~~	Pizza al Formaggio	750 ~~W~~
Cibo, Ricco	Prezzo (Giorno)	Cibo, Opulento	Prezzo (Giorno)
Pancakes Svedesi	800 ~~W~~	Aragosta	2 000 ~~W~~
Ostriche d'Allevamento in Vasca	900 ~~W~~	Stufato di Coniglio	2 500 ~~W~~
Pane e Olio	1 000 ~~W~~	Pollo e Verdure Arrosto	3 000 ~~W~~
Formaggio Grigliato	1 250 ~~W~~	Maiale al Whiskey	3 500 ~~W~~
Kebab Sintetico	1 500 ~~W~~	Carne di Kobe e Patate	4 000 ~~W~~

ALCOHOL

L'alcol è comune ovunque a San Francisco, dai senzatetto che bevono bottiglie di birra a buon mercato per strada, ai dirigenti di alto livello che versano le bevande da una bottiglia di whisky scozzese di 12 000¥ sulla loro finta scrivania di legno.

Le bevande più popolari in città sono la birra, il whisky e la vodka, seguite da vicino da altri tipi di alcolici. Il vino non è comune, se non tra coloro che lo producono nella loro vasca da bagno.

Birre	Prezzo (Bottiglia)	Whiskey	Prezzo (Doppio)	Prezzo (Bottiglia)
Bloom Light	40¥	Neart (I)	90¥	1 300¥
Perez Especial	80¥	Jim Diamonds (A)	120¥	1 800¥
Red Star Bruin	120¥	Harmony Field (G)	150¥	2 300¥
Hokkaido Yebisu	160¥	Square Basket 15anni (S)	250¥	3 800¥
Qingdao	200¥	Deer Valley 18anni (S)	400¥	5 900¥
Hokkaido Premium	400¥	Deer Valley 25anni (S)	800¥	12 000¥

(A) - Americano, (I) - Irlandese, (G) - Giapponese, (S) - Scotch

Vodka	Prezzo (Doppio)	Price (Bottiglia)	Altri Aclolici	Prezzo (Doppio)	Prezzo (Bottiglia)
Pravda	80¥	1 200¥	Molto Economico	40¥	600¥
Number One	100¥	1 500¥	Economico	80¥	1 200¥
Icelandic Distilled	110¥	1 700¥	Normale	100¥	1 500¥
Grey Hen	200¥	3 500¥	Di qualità	200¥	3 500¥
Blue Whale Nobility	450¥	6 800¥	Il Meglio del Meglio	800¥	12 000¥

ALLOGGI TEMPORANEI

Ci potrebbero essere delle notti in cui non hai un posto dove stare. Forse il tuo appartamento è stato perquisito per contrabbando, o non ti trovi nello stesso quartiere del tuo solito alloggio.

L'alloggio temporaneo di solito prende la forma di ostelli, hotel e club per gentiluomini, ma può essere qualsiasi cosa, da un estraneo che ti lascia dormire sul suo divano (a pagamento, naturalmente), a un appartamento in affitto per notte attraverso un'applicazione di condivisione delle abitazioni.

Alloggi Temporanei (a notte, a persona)

DISTRETTO	ECONOMICO	NORMALE	COSTOSO
DISTRETTO 5	20₩	100₩	120₩
DISTRETTO 4	150₩	500₩	650₩
DISTRETTO 3	600₩	800₩	1 400₩
DISTRETTO 2	1 000₩	2 000₩	3 000₩
DISTRETTO 1	2 000₩	4 000₩	6 000₩

Rifugiati del VR cafe'. È così che chiamano le povere anime senza casa che scelgono di vivere la loro vita all'interno della realtà virtuale, i loro corpi agganciati a tubi di alimentazione e di scarico nei popolari VR caffè. Questi caffè offrono una via di fuga dal mondo del 2185 e sono una piaga sempre più diffusa nel mondo.

Spesso usati dai criminali come servizi di riciclaggio di denaro sporco, o con la rimozione dei filtri di rete, si sono guadagnati una reputazione grazie al loro lato più viscido della vita.

Alcuni, tuttavia, lavorano in VR, gestendo forum a tempo pieno, rubando segreti aziendali, o facendo oro da vendere nei videogiochi. Queste persone sono utenti frequenti dei caffè VR, con alcuni che scelgono di non lasciare il sistema tra un turno e l'altro.

I prezzi dei VR caffè includono cibo, acqua e gestione dei rifiuti.

VR Cafe Prezzi (a persona)

DURATA	PREZZO
1 ORA	20₩
3 ORE	40₩
7 ORE	60₩
12 ORE	100₩
24 ORE	200₩

TRASPORTI

San Francisco è grande, e non sempre si può avere accesso a un veicolo proprio. Camminare ovunque richiederebbe molto tempo.

Mentre la maggior parte delle auto al giorno d'oggi sono senza conducente, la maggior parte dei cittadini non può permettersi un veicolo proprio, e altri semplicemente non ne sentono il bisogno.

Di seguito sono riportati alcuni dei metodi di trasporto facilmente accessibili, e quanto costano.

Costo Trasporti a San Francisco

Tipo di Trasporto	Tariffa Minima	A Km
Filobus	10 ~~W~~	—
Bay Area Rapid Transit	50 ~~W~~	40 ~~W~~
UltraX	60 ~~W~~	30 ~~W~~
UltraLUX	200 ~~W~~	150 ~~W~~

TARIFFA MINIMA

I wonlong sono tutto, e non c'è modo che qualcuno vi permetta di utilizzare il loro servizi senza un guadagno minimo garantito. Non importa quanto breve sia il viaggio, questo è il minimo che vi verrà addebitato.

A CHILOMETRO

Per calcolare il costo per chilometro per una determinata tratta, utilizza la mappa aerea di San Francisco e misura la distanza tra il punto di partenza e la destinazione in linea retta. Se questo totale è inferiore al costo minimo, viene applicato il costo minimo.

FILOBUS

I Tram e Filobus sono una parte iconica della città, anche se ora sono utilizzate quasi esclusivamente dai senzatetto urbani e dai cittadini poveri. Si paga un biglietto base di 10~~W~~ per ogni viaggio, e operano solo nel Quartiere 5.

BAY AREA RAPID TRANSIT

Il sistema di treni metropolitani ad alta velocità, BART è un sistema antico e raramente utilizzato da persone con mezzi. Nonostante questo, è ancora ridicolmente costoso. BART attraversa le aree 3 e 4.

ULTRA X

Ultra è una società di ridesharing e taxi di proprietà del Gruppo Garcia. Questa è la loro forma di trasporto più economica e utilizza varie forme di auto a ruote motrici. Non ci sono autisti in nessun veicolo Ultra.

ULTRA LUX

LUX è la versione di lusso dell'UltraX e utilizza auto volanti non più vecchie di cinque anni. Questo è il mezzo di trasporto preferito da chi ha un reddito modesto o agiato e da chi vuole impressionare i propri amici o i propri accompagnatori.

PARTE III

IL COMBATTIMENTO

AZIONI IN COMBATTIMENTO

Quando svolgi la tua azione durante il tuo turno, puoi svolgere una delle azioni presentate qui di seguito, un'azione ottenuta da un tuo privilegio di classe o abilità speciale, o un'azione da te improvvisata. Molti mostri hanno le proprie opzioni di azione descritte nelle loro statistiche.

Quando descrivi un'azione che non è descritta altrove nelle regole, l'Arbitro ti comunicherà se l'azione è possibile e in caso che tipo di tiro dovrai effettuare per determinarne successo o fallimento.

ATTACCARE

L'azione più comune da effettuare in combattimento è l'azione Attaccare, che sia tirare un colpo con un vibrocoltello, sparare con un fucile automatico, o tirare pugni in una rissa.

Con questa azione, effettui un attacco in mischia o a gittata. Vedi la sezione "Effettuare un Attacco" per le regole degli attacchi.

Certi privilegi, come il privilegio del guerriero Attacco Extra, ti permettono di effettuare più di un attacco con questa azione.

SCATTARE

Quando effettui l'azione Scattare, aumenti il tuo movimento per il turno in corso. L'incremento è uguale alla tua velocità, dopo l'applicazione di qualsiasi modificatore. Con velocità 9 metri, ad esempio, se scatti durante il tuo turno potrai muoverti di 18 metri.

Qualsiasi incremento o decremento della tua velocità cambia questo movimento aggiuntivo dello stesso ammontare. Se la tua velocità 9 metri è ridotta a 4,5 metri, ad esempio, in questo turno potrai muoverti 9 metri scattando.

DISIMPEGNARSI

Se effettui l'azione Disimpegnarsi, per il resto del turno il tuo movimento non provocherà attacchi di opportunità.

SCHIVARE

Quando effettui l'azione Schivare, ti concentri solamente sull'evitare gli attacchi. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, qualsiasi tiro di attacco effettuato contro di te ha svantaggio qualora tu possa vedere l'attaccante, ed effettuerai i tiri salvezza di Riflessi con vantaggio. Perdi questo beneficio se sei inabile o se la tua velocità scende a 0.

AIUTARE

Puoi fornire il tuo aiuto ad un'altra creatura nel completamento di un compito. Quando effettui l'azione Aiutare, la creatura che aiuti ottiene vantaggio alla sua prossima prova di abilità effettuata per svolgere il compito in cui la stai aiutando, purché la compia prima dell'inizio del tuo prossimo turno.

In alternativa, puoi aiutare una creatura amica ad attaccare una creatura entro 1,5 metri da te. Finti, distrai il nemico, o collabori in qualche modo col tuo alleato per rendere il suo attacco più efficace. Se il tuo alleato attacca il bersaglio prima del tuo prossimo turno, il suo primo attacco avrà vantaggio.

NASCONDERSI

Quando effettui l'azione Nascondersi, effettui una prova di Destrezza (Furtività) per provare a nasconderti, seguendo le regole per nascondersi.

PREPARARE

A volte, vuoi anticipare un avversario o aspettare una specifica circostanza prima di agire. Per farlo, puoi effettuare durante il tuo turno l'azione Preparare in modo da agire più avanti tramite la tua reazione. Hai fino al tuo prossimo turno per usare l'azione approntata.

Per prima cosa, decidi quale circostanza percettibile possa innescare la tua reazione. Poi, scegli l'azione che effettuerai in risposta a quell'innescò, o muoviti fino al massimo della tua velocità. Esempi includono "Se il drone passa attraverso la finestra, sparo" e "Se il gangster si avvicina, mi allontano."

Quando avviene l'innescò, puoi effettuare la tua reazione subito dopo il termine dell'innescò o ignorarlo.

Ricordati che puoi effettuare una sola reazione per round.

CERCARE

Quando effettui l'azione Cercare, dedichi la tua attenzione alla ricerca di qualcosa. A seconda della natura della tua ricerca, l'Arbitro potrebbe chiederti una prova di Intelligenza (Percezione) o Intelligenza (Rintracciare).

USARE UN OGGETTO

Di norma interagisci con un oggetto mentre fai qualcos'altro, come quando estrai una pistola come parte dell'attacco. Quando un oggetto richiede un'azione per essere usato, effettui l'azione Usare un Oggetto. Durante il tuo turno, quest'azione risulta utile anche se vuoi interagire con più di un oggetto.

COPERTURA

Pareti, casse, creature e altri ostacoli possono fornire copertura durante il combattimento, rendendo un bersaglio più difficile da colpire. Un bersaglio può beneficiare della copertura solo quando un attacco o altro effetto origina dall'altro lato della copertura. Ci sono tre gradi di copertura. Se un bersaglio si trova dietro più fonti di copertura, applica solo la forma di copertura più protettiva. Ad esempio, se un bersaglio si trova dietro una creatura che dà metà copertura e un tronco d'albero che dà tre quarti di copertura, il bersaglio ha tre quarti di copertura.

METÀ COPERTURA

Un bersaglio con metà copertura ha un bonus di +2 alla CA e ai tiri salvezza di Riflessi. Un bersaglio ha metà copertura se un ostacolo blocca almeno metà del suo corpo. L'ostacolo potrebbe essere un muro basso, un grosso pezzo di mobilio, un albero dal tronco stretto una creatura, che sia amica o nemica.

TRE QUARTI DI COPERTURA

Un bersaglio con tre quarti di copertura ha un bonus di +5 alla CA e ai tiri salvezza di Riflessi. Un bersaglio ha tre quarti di copertura se è coperto almeno per tre quarti da un ostacolo. L'ostacolo può essere una finestra, un buco nella parete o una grossa colonna.

COPERTURA COMPLETA

Un bersaglio con copertura totale non può essere bersaglio di un attacco o exploit, sebbene alcuni exploit possano colpire comunque un simile bersaglio includendolo nella loro area di effetto. Un bersaglio ha copertura totale se è completamente nascosto da un ostacolo.

DANNI E GUARIGIONE

I punti ferita rappresentano una combinazione di resistenza fisica e mentale, di volontà di vivere e fortuna. Le creature con più punti ferita sono più difficili da uccidere. Quelle con meno punti ferita sono più fragili.

I punti ferita attuali di una creatura (chiamati solo punti ferita) possono essere un qualsiasi ammontare che va dai punti ferita massimi della creatura a 0. Questo numero cambia frequentemente man mano che la creatura subisce danni o viene curata.

Quando una creatura subisce danni, quei danni vengono sottratti dai suoi punti ferita. La perdita di punti ferita non ha effetto sulle capacità di una creatura fino a quando la creatura non scende a 0 punti ferita.

TIRI DI DANNI

Ogni arma, exploit e abilità dei nemici specifica il danno che infligge. Lanciate il dado o i dadi del danno, aggiungete qualsiasi modificatore e applicate il danno al vostro bersaglio. Alcuni potenziamenti, abilità speciali e altri fattori possono concedere un bonus al danno. Con una penalità, è possibile infliggere 0 danni, ma mai danni negativi.

Quando si attacca con un'arma da corpo a corpo, si aggiunge al danno lo stesso modificatore di abilità usato per il tiro in attacco. Quando si attacca con un'arma da fuoco, non si aggiunge il proprio modificatore di abilità al danno, ma si può aggiungere qualsiasi altro effetto, come il danno +1 per il potenziamento della riduzione del rinculo, se applicabile.

Se un exploit o altro effetto infligge danni a più di un bersaglio allo stesso tempo, tira il danno una volta per tutti. Per esempio, quando un hacker usa Ping Echo, il danno dell'exploit viene lanciato una volta per tutte le creature che vengono pingate.

COLPI CRITICI

Quando ottieni un colpo critico, puoi tirare dei dadi extra per i danni dell'attacco contro il bersaglio. Tira due volte tutti i dadi di danno dell'attacco e sommalì. Poi somma qualsiasi modificatore applicabile come di norma. Per rendere il gioco più rapido, puoi pure tirare tutti i dadi di danno contemporaneamente.

Ad esempio, se ottieni un colpo critico con un pugnale, tira 2d4 per il danno, invece che 1d4, e poi somma qualsiasi modificatore di abilità applicabile. Se l'attacco coinvolge un altro dado di danno, come il privilegio Attacco Furtivo della canaglia, raddoppi anche questo dado.

FERITE GRAVI

Se una creatura viene ridotta a 0 punti ferita da un colpo critico e non viene uccisa subito, riceve una ferita grave. Il GM può scegliere il tipo di ferita dalla tabella sottostante o tirare 1d10 per determinarla.

1d10		1d10	
1	Perdi una Mano	6	Perdi Entrambi gli Occhi
2	Perdi un Braccio	7	Ferita Interna
3	Orribile Cicatrice	8	Perdi un Occhio
4	Danno Cerebrale	9	Perdi un Dito
5	Perdi una Gamba	10	Perdi un Piede

TIPI DI DANNO

Diversi attacchi e altri effetti dannosi causano diversi tipi di danni. I tipi di danno non hanno regole proprie, ma altre regole, come la resistenza al danno, si basano sui tipi di danno.

Seguono i tipi di danno, con esempi per aiutare il GM ad assegnare un tipo di danno ad un nuovo effetto.

ACIDO. Il sangue corrosivo dei mech avanzati da combattimento, le sostanze chimiche di un tubo che perde e le bombe acide provocano danni da acido.

BALLISTICO. Colpi d'arma da fuoco o qualsiasi cosa sparata a velocità estreme infligge danni balistici.

CONTUNDENTI. Attacchi con forza contundente. Martelli, cadute, costrizioni e simili infliggono danni contundenti.

FREDDO. Ghiaccio, temperature sotto zero e ustioni da freddo infliggono danni da freddo.

FUOCO. Danni causati dal fuoco e dal calore estremo. I fuochi d'artificio infliggono danni da fuoco.

ELETTRICO. Un filo esposto, un computer sovraccarico o una caduta su una linea elettrica sono tutti danni elettrici.

PERFORANTI. Gli attacchi perforanti e di penetrazione, compresi i morsi di coltelli e di animali, provocano danni perforanti.

VELENO. Punture velenose e gas tossici provocano danni da veleno.

PSICHICI. Abilità mentali come gli attacchi che colpiscono il tuo neurolink infliggono danni psichici direttamente al cervello.

RADIAZIONE. I danni causati dall'esposizione alla luce diretta del sole per i Wormers, dal bere acqua irradiata o dal trascorrere troppo tempo nei calanchi sono tutti danni da radiazioni.

TAGLIENTI. Le spade fasiche e i vetri rotti causano danni da taglio.

RESISTENZA AL DANNO, RIDUZIONE DEL DANNO E VULNERABILITÀ

Alcune creature e oggetti sono estremamente difficili o insolitamente facili da ferire con certi tipi di danni.

Se una creatura o un oggetto ha resistenza a un tipo di danno, il danno di quel tipo è ridotto della metà. Se una creatura o un oggetto è vulnerabile ad un tipo di danno, il danno di quel tipo è raddoppiato su di lui.

Alcune creature e armature garantiscono la riduzione del danno. Il valore numerico della riduzione del danno di una creatura o di un'armatura (o RD) è l'ammontare del danno che la creatura ignora dagli attacchi che infliggono quel tipo di danno.

Per esempio, se vi sparano per 7 punti di danno balistico, e la vostra armatura concede RD/2, togliete il 2 concesso dalla RD dai 7 inflitti e prendete 5 punti di danno balistico.

Applicate la resistenza, la riduzione del danno, e poi la vulnerabilità, in quest'ordine, dopo aver valutato tutte le altre modifiche al danno.

Multiple istanze di resistenza o vulnerabilità che riguardano lo stesso tipo di danno contano come una sola istanza.

EFFETTI DELLE FERITE GRAVI

Perdita di uno o più Occhi. Hai svantaggio alle prove di Intelligenza (Percezione) basate sulla vista e ai tiri di attacco a gittata. La cibernetica può sostituire l'occhio perduto. Se non hai più occhi utilizzabili dopo aver subito la ferita, sei accecato.

Perdita di un Braccio o Mano. Non puoi impugnare più nulla con due mani, e puoi tenere un solo oggetto alla volta. La cibernetica può sostituire l'arto perduto.

Perdita di un Piede o una Gamba. La tua velocità di passeggio è dimezzata, e devi usare un bastone o una stampella per muoverti a meno che tu non disponga di una gamba di legno o altra protesi. Dopo aver usato l'azione Scattare cadi prono. Hai svantaggio alle prove di Destrezza effettuate per tenere l'equilibrio. La cibernetica può sostituire l'arto perduto.

Ferita Interna. Ogni volta che tenti un'azione in combattimento, devi effettuare un tiro salvezza di Resistenza CD 15. Se fallisci il tiro salvezza, perdi la tua azione e non puoi usare reazioni fino all'inizio del tuo prossimo turno. La ferita guarisce se ricevi cure magiche o se trascorri dieci giorni a non fare null'altro che riposarti.

Orribile Cicatrice. Sei sfigurato al punto che la cicatrice non può essere nascosta con facilità. Hai svantaggio alle prove di Società (Persuasione) e Società (Intrattenere) e vantaggio alle prove di Forza (Intimidazione).

Danno Cerebrale. Hai ricevuto una forte commozione o altro grave danno cerebrale. Hai svantaggio ai tiri salvezza di Mente e tutte le prove di abilità o caratteristica basate su Intelligenza. Guadagni resistenza ai danni psichici.

FERITE GRAVI E CIBERNETICA. Quando ricevi una ferita grave che causa la perdita di un arto o un occhio o una mano potrai rimpiazzare "il pezzo" perduto con della cibernetica. Se ricevi una ferita grave che causa la perdita di una parte del corpo e quella parte era cibernetica, la cibernetica è considerata distrutta. Se perdi un braccio o una gamba o un occhio e hai un braccio o una gamba o un occhio cibernetico il giocatore può scegliere se perde la cibernetica o la parte del corpo naturale. La parte cibernetica distrutta da una Ferita Grave **non può essere riparata e va sostituita.**

COLPI MIRATI. È possibile scegliere quale parte del corpo colpire con un arma a distanza o un arma corpo a corpo. *Puoi eseguire un solo colpo mirato per turno con la tua azione, e durante quel round non puoi muoverti più della metà del tuo normale movimento.*

Decidi quale parte del corpo colpire tra testa, un braccio, una gamba o altra parte del corpo. La CA del bersaglio per questo colpo è considerata 5 punti più alta, se colpisci il colpo è considerato *automaticamente un colpo critico.*

Se un arto subisce più della metà dei PF massimi della creatura tira 1d20, un risultato superiore a 15 indica che quella parte è considerata tagliata, o rotta ecc., a seconda del tipo di danno dell'arma.

Se la testa subisce più della metà dei PF massimi della creatura tira 1d20, con un 19 o 20 sul tiro di dado la testa viene tagliata o distrutta in altro modo a seconda del tipo di danno. Ricorda che la maggior parte delle creature non possono vivere senza la testa...

GUARIGIONE. A meno che non comporti la morte, il danno non è permanente. Il riposo può ristorare i punti ferita di una creatura, così come alcune abilità come quelle di cura del Medico e dell'Hacker, oppure un nanopack possono rimuovere il danno in un istante. Quando una creatura riceve un qualche tipo di cura, i punti ferita recuperati vengono sommati ai suoi punti ferita attuali. I punti ferita di una creatura non possono superare i suoi punti ferita massimi.

SCENDERE A 0 PUNTI FERITA. Quando scendi a 0 punti ferita, morirai subito o sverrai, come spiegato nelle sezioni seguenti.

MORTE ISTANTANEA. Danni ingenti possono ucciderti all'istante. Quando il danno ti riduce a 0 punti ferita e avanzano dei punti di danno, muori se i danni restanti sono uguali o superiori ai tuoi punti ferita massimi. Ad esempio, un Agente con 12 punti ferita massimi attualmente ha 6 punti ferita. Se subisce 18 danni da un attacco, verrebbe ridotto a 0 punti ferita, e avanzerebbero 12 danni. Dato che i danni restanti sono uguali ai suoi punti ferita massimi, l'Agente morirà.

SVENIRE. Se il danno ti riduce a 0 punti ferita ma non ti uccide, sei svenuto. Lo svenimento termina quando recupererai un qualsiasi ammontare di punti ferita.

STABILIZZARE UNA CREATURA. Il modo migliore per salvare una creatura con 0 punti ferita è di guarirla. Se non si dispone di cure, la creatura può essere perlomeno stabilizzata in modo che non muoia per il fallimento di un tiro salvezza da morte. Puoi usare la tua azione per somministrare il primo soccorso ad una creatura svenuta e tentare di stabilizzarla, riuscendo una prova di Tecnologia (Medicina) CD 10. Una creatura stabile non effettua tiri salvezza da morte, anche se ha 0 punti ferita, ma resta svenuta. Se subisce qualsiasi ammontare di danno, la creatura non è più stabile e deve ricominciare ad effettuare di nuovo tiri salvezza da morte. Una creatura stabile che non venga guarita recupera 1 punto ferita dopo 1d4 ore.

NEMICI E MORTE. La maggior parte dei GM faranno morire subito i nemici che scendono a 0 punti ferita, anziché farli svenire ed effettuare tiri salvezza da morte per loro. I grandi antagonisti e personaggi non dei giocatori speciali sono delle comuni eccezioni a questa indicazione; il GM potrebbe farli svenire e seguire le stesse regole dei personaggi dei giocatori.

METTERE UN NEMICO KO. A volte un attaccante vuole solo rendere innocuo un avversario, invece che assestargli un colpo mortale. Quando un attaccante riduce una creatura a 0 punti ferita con un attacco di mischia, l'attaccante può mettere k.o. la creatura.

L'attaccante può effettuare questa scelta nell'istante in cui infligge il danno. La creatura cade svenuta ed è stabile.

TIRI SALVEZZA CONTRO LA MORTE. Ogni volta che inizi il tuo turno con 0 punti ferita, devi effettuare uno speciale tiro salvezza, detto tiro salvezza da morte, per determinare se ti avvicini alla morte o rimani appigliato alla vita. A differenza degli altri tiri salvezza, questo non è legato ad alcun punteggio di abilità. Adesso sei nelle mani del fato, aiutato solo da incantesimi e privilegi che migliorino la tua probabilità di riuscire il tiro salvezza.

Tira un d20. Con un punteggio di 10 o più, riesci. Altrimenti avrai fallito. Il successo o il fallimento non hanno di per sé effetto. Al tuo terzo successo sarai stabile (vedi sotto). Al terzo fallimento, morirai. Tieni traccia di entrambi finché non otterrai il terzo risultato di un tipo. Entrambi i valori vengono riportati a zero quando recuperi punti ferita o diventi stabile.

Tirare 1 o 20. Quando effettui un tiro salvezza da morte e tiri 1 sul d20, questo conta come due fallimenti.

Se tiri un 20 sul d20, recuperi 1 punto ferita.

Danno a 0 Punti Ferita. Se subisci qualsiasi ammontare di danno mentre sei a 0 punti ferita, è come se avessi fallito un tiro salvezza da morte. Se il danno è provocato da un colpo critico, è come se avessi subito due fallimenti. Se il danno è uguale o superiore ai tuoi punti ferita massimi, sarai vittima di morte istantanea.

PUNTI FERITA TEMPORANEI

Alcuni incantesimi e abilità speciali conferiscono punti ferita temporanei ad una creatura. I punti ferita temporanei non sono veri punti ferita; sono un cuscinetto contro i danni, una riserva di punti ferita che ti protegge dal danno. Quando hai punti ferita temporanei e subisci danni, i punti ferita temporanei vengono persi per primi, e qualsiasi danno rimanente si applica ai tuoi normali punti ferita. Ad esempio, se hai 5 punti ferita temporanei e subisci 7 danni, perderai i punti ferita temporanei e subirai 2 danni. Dato che i punti ferita temporanei sono separati dai tuoi reali punti ferita, possono permetterti di eccedere i tuoi punti ferita massimi. Se hai già dei punti ferita temporanei e ne ricevi di nuovi, devi decidere se tenere quelli che hai o prendere i nuovi. Ad esempio, se un exploit ti conferisce 12 punti ferita temporanei quando ne hai già 10, ne potrai avere 10 o 12, ma non 22. Se hai 0 punti ferita, ricevere punti ferita temporanei non ti fa riprendere i sensi né ti stabilizzerà. Potranno comunque assorbire i danni che ti vengono inflitti mentre sei in quello stato, ma solo delle vere cure potranno salvarti. A meno che un privilegio che ti conferisce punti ferita temporanei abbia una durata, essi perdurano fino a quando non sono esauriti o terminerai un riposo lungo.

EFFETTUARE UN ATTACCO

Che tu attacchi con un'arma da mischia, spari con un'arma a gittata o effettui un tiro di attacco come parte di un exploit, l'attacco ha una struttura semplice.

Scegli un bersaglio. Scegli un bersaglio nella gittata del tuo attacco: una creatura, oggetto o luogo.

Determina i modificatori. L'Arbitro determina se il bersaglio ha copertura e se tu abbia vantaggio o svantaggio contro di esso. Incantesimi, abilità speciali e altro ancora possono applicare bonus o penalità al tiro di attacco.

Risolvi l'attacco. Effettui un tiro di attacco. Se colpisci, tiri il danno, a meno che un particolare attacco non abbia regole che specificano altrimenti. Alcuni attacchi producono effetti speciali in aggiunta o al posto del danno.

TIRI DI ATTACCO

Quando effettui un attacco, il tuo tiro di attacco determina se hai colpito o mancato. Per effettuare un tiro di attacco, tira un d20 e somma i modificatori appropriati. Se il totale del tiro più i modificatori è uguale o superiore alla Classe Armatura (CA) del bersaglio, l'attacco colpisce. La CA di un personaggio viene determinata alla creazione del personaggio, mentre la CA di un mostro compare nelle sue statistiche.

MODIFICATORI AL TIRO

Quando un personaggio effettua un tiro di attacco, i due modificatori più comuni al tiro sono un modificatore di abilità e il bonus di competenza del personaggio. Quando un mostro effettua un tiro di attacco, impiega il modificatore fornito nelle sue statistiche.

MODIFICATORI DI ABILITÀ

Il modificatore di abilità usato per l'attacco di un'arma da mischia è la Forza, mentre il modificatore di abilità usato per l'attacco di un'arma a gittata è la Destrezza. Le armi con le proprietà precisione e da lancio infrangono questa regola.

ANCHE ALCUNI EXPLOIT RICHIEDONO UN TIRO DI ATTACCO

Il modificatore di abilità usato per l'attacco di un exploit dipende dall'abilità dell'Hacker.

BONUS DI COPETENZA

Sommi il tuo bonus di competenza ai tiri di attacco quando attacchi usando un'arma con cui hai competenza e quando attacchi con un exploit.

TIRARE 1 OPPURE 20

A volte il fato benedice o maledice un combattente, facendo riuscire a colpire il bersaglio al novizio e facendolo mancare al veterano. Se il tiro di d20 per l'attacco è 20, l'attacco colpisce quali che siano i modificatori o la CA del bersaglio. Inoltre, l'attacco è un colpo critico, come spiegato più avanti in questo capitolo. Se il tiro di d20 per l'attacco è 1, l'attacco manca quali che siano i modificatori o la CA del bersaglio.

ATTACCANTI NON VISTI E BERSAGLI

I combattenti cercano spesso di sfuggire ai loro nemici nascondendosi, eseguendo l'incantesimo invisibilità o celandosi tra le ombre.

Quando attacchi un bersaglio che non puoi vedere, hai svantaggio al tiro di attacco. Ciò avviene che tu stia provando ad individuare la posizione del bersaglio o stia mirando ad una creatura che puoi udire ma non vedere. Se il bersaglio non è nella posizione a cui hai mirato, mandi automaticamente a vuoto il colpo, ma l'Arbitro di solito si limita a dire che hai mancato, senza dirti se hai indovinato l'attuale posizione del bersaglio. Quando una creatura non può vederti, hai vantaggio ai tiri di attacco contro di essa.

Se, quando effettui un attacco, sei nascosto – non sei visto né sentito – che l'attacco colpisca o manchi rivelerai la tua posizione.

GITTATA

Puoi effettuare gli attacchi a gittata solo contro bersagli entro una specifica gittata. Se un attacco a gittata, ha una singola gittata, non puoi attaccare un bersaglio oltre quella gittata. Alcuni attacchi a gittata, hanno due gittate. Il numero più basso è la gittata normale, e il numero più grande è la gittata lunga. Il tuo tiro di attacco ha svantaggio quando il tuo bersaglio è oltre la gittata normale, mentre non puoi attaccare un bersaglio oltre la gittata lunga.

ATTACCHI A GITTATA IN MISCHIA

Prendere un bersaglio con un attacco a gittata è più difficile quando ti trovi vicino ad un avversario. Quando effettui un attacco a gittata, hai svantaggio al tiro di attacco se ti trovi entro 1,5 metri da una creatura ostile che ti possa vedere e non sia inabile.

ATTACCHI IN MISCHIA

Usato nel combattimento corpo a corpo, l'attacco in mischia ti permette di attaccare un nemico a portata. Un attacco in mischia di solito impiega un'arma impugnata in mano come una spada, un vibrocoltello o un'ascia ardente. La maggior parte delle creature ha portata di 1,5 metri e quando effettua un attacco in mischia può quindi attaccare i bersagli entro 1,5 metri da sé. Certe creature possiedono attacchi in mischia con una portata superiore a 1,5 metri, come indicato nella loro descrizione. Invece di usare un'arma per effettuare un attacco con arma da mischia, puoi usare un colpo disarmato: un pugno, calcio, testata o simile colpo violento (nessuno dei quali è considerato un'arma). Se colpisci, il colpo disarmato infligge 1 + il tuo modificatore di Forza danni contundenti. Sei competente con i tuoi colpi disarmati.

ATTACCHI DI OPPORTUNITÀ

In un combattimento, tutti stanno allerta per cercare di colpire un nemico che passa vicino o fugge, questo colpo si chiama attacco di opportunità. Puoi effettuare un attacco di opportunità quando una creatura ostile che puoi vedere esce dalla tua portata. Per effettuare l'attacco di opportunità, usi la tua reazione per effettuare un attacco in mischia contro la creatura che l'ha provocato. L'attacco interrompe il movimento della creatura provocatrice, avvenendo prima che la creatura esca dalla tua portata. Puoi evitare di provocare un attacco di opportunità effettuando l'azione Disimpegnarsi. Inoltre non provochi attacchi di opportunità quando qualcuno o qualcosa ti sposta senza usare il tuo movimento, azione o reazione. Ad esempio, non provochi un attacco di opportunità se un'esplosione ti scaraventa fuori della portata del nemico o se la gravità ti fa precipitare oltre il nemico.

COMBATTERE CON DUE ARMI

Quando effettui l'azione Attaccare e attacchi con un'arma leggera in una mano, puoi usare un'azione bonus per attaccare con un'altra arma leggera impugnata nell'altra mano. Non sommi il tuo modificatore di abilità al danno dell'attacco bonus, a meno che il modificatore non sia negativo. Se entrambe le armi hanno la proprietà da lancio, puoi lanciare l'arma, invece di farvi un attacco in mischia.

CONTESE IN COMBATTIMENTO

I combattimenti spesso fan sì che tu metta la tua abilità alla prova contro quella di un avversario. Una simile sfida viene rappresentata da una contesa. Questa sezione comprende le più comuni contese che richiedono un'azione in combattimento: afferrare e spingere una creatura. Il GM può usare queste contese come modelli per improvvisarne altre.

AFFERRARE

Quando vuoi bloccare una creatura o lottare a terra con essa, puoi usare l'azione Attaccare per effettuare uno speciale attacco in mischia, afferrare. Se sei in grado di effettuare più attacchi con l'azione Attaccare, questo attacco ne rimpiazza uno. Il bersaglio del tuo afferrare non può essere più di una taglia più grosso di te, e deve essere a portata. Utilizzando almeno una mano libera, cerchi di prendere l'avversario effettuando una prova di afferrare, ovvero una prova di Forza (Atletica) contesa dalla prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) del bersaglio (starà al bersaglio scegliere quale usare). Se riesci, poni il bersaglio nella condizione afferrato. La condizione specifica cosa le pone termine, e puoi liberare il bersaglio in qualsiasi momento (senza dover effettuare alcuna azione).

Sfuggire alla Presa. Una creatura afferrata può usare la sua azione per liberarsi. Per farlo, deve riuscire una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) contesa dalla tua prova di Forza (Atletica).

Spostare una Creatura Afferrata. Quando ti muovi, puoi trascinare o trasportare la creatura afferrata con te, ma la tua velocità è dimezzata, a meno che la creatura non sia di due o più taglie più piccola di te.

MOVIMENTO E POSIZIONE

In combattimento, i personaggi e i mostri si spostano di continuo, usando spesso il movimento e il posizionamento per prevalere. Durante il tuo turno, puoi muoverti di una distanza pari alla tua velocità. Puoi usare quanta velocità vuoi durante il tuo turno, rispettando le seguenti regole. Ti puoi muovere saltando, arrampicandoti e nuotando. Questi modi diversi di movimento possono essere combinati con il camminare, o possono consistere del tuo intero movimento. Comunque tu ti muova, deduci la distanza di ciascuna parte della tua mossa dalla tua velocità finché non l'avrai consumata tutta o non avrai smesso di muoverti.

SPEZZARE IL MOVIMENTO

Durante il tuo turno puoi spezzare il movimento, utilizzando parte della tua velocità prima e dopo la tua azione. Ad esempio, se hai velocità 9 metri, puoi muoverti di 3 metri, effettuare la tua azione, e poi muoverti di 6 metri.

MUOVERSI TRA GLI ATTACCHI

Se effettui un'azione che include più di un attacco con l'arma, puoi ulteriormente spezzare il movimento, spostandoti dopo ogni attacco. Ad esempio, un Agente che effettua due attacchi con il privilegio Attacco Extra e ha velocità 9 metri, potrebbe muoversi 3 metri, effettuare un attacco, muoversi 6 metri e poi attaccare di nuovo.

USARE VELOCITÀ DIVERSE

Se possiedi più di una velocità, come la tua velocità di passeggio e quella di volo, durante il movimento puoi cambiare da una velocità all'altra. Quando effettui il cambio, sottrai la distanza già percorsa dalla tua nuova velocità. Il risultato determina di quanto tu ti possa ancora muovere. Se il risultato è 0 o meno, non puoi usare la nuova velocità durante l'attuale movimento. Ad esempio, se hai velocità di passeggio 9 metri e velocità di volo 18 metri grazie ad un potenziamento, potresti volare 6 metri, poi camminare 3 metri, e poi balzare in aria per volare altri 9 metri.

TERRENO DIFFICILE

È difficile che i combattimenti si svolgano in stanze spoglie o strade pulite. Macerie, scalinate traballanti – l'ambientazione di un tipico combattimento quasi sicuramente presenta del terreno difficile. Raddoppiare il costo del movimento su terreno difficile. Questa regola si applica anche qualora più cose nello stesso spazio vengano considerate terreno difficile. Mobili bassi, macerie, scale ripide, neve, sono tutti esempi di terreno difficile. Lo spazio di un'altra creatura, che sia ostile o meno, conta anch'esso come terreno difficile.

FINIRE PRONO

I combattenti spesso si trovano stesi a terra, o perché vi sono stati buttati o perché ci si sono gettati loro. Nel gioco, sono **proni**, una condizione descritta nell'appendice. Ti puoi gettare prono senza consumare velocità. Rialzarsi è uno sforzo maggiore; farlo richiede un ammontare di movimento pari a **metà della tua velocità**. Ad esempio, se la tua velocità è 9 metri, devi spendere 4,5 metri di movimento per rialzarti. Non puoi rialzarti se non ti resta abbastanza movimento o se la tua velocità è 0. Per muoverti da prono, devi strisciare. Strisciare costa il doppio del movimento normale. Se devi strisciare su del terreno difficile, il costo è triplicato. Così se devi strisciare per un 1 metro di terreno difficile, ti costerà 3 metri di movimento.

AGGIRARE ALTRE CREATURE

Puoi attraversare lo spazio di una creatura non ostile. Al contrario, puoi attraversare lo spazio di una creatura ostile solo se la creatura è almeno due taglie più grande o più piccola di te. Ricordati che per te, lo spazio di un'altra creatura è considerato terreno difficile. Che la creatura sia amica o nemica, non puoi terminare volontariamente il movimento nel suo spazio. Se ti allontani dalla portata di una creatura ostile durante il movimento, provochi un attacco di opportunità, come spiegato più avanti in questo capitolo.

MOVIMENTO IN VOLO

Le creature volanti godono molti benefici della mobilità, ma devono anche tenere conto dei pericoli del cadere. Se una creatura volante viene gettata prona, ha la velocità ridotta a 0, o viene altrimenti privata della sua capacità di muoversi, la creatura cade, a meno che non possieda la capacità di planare.

TAGLIA DELLE CREATURE

Ogni creatura occupa un ammontare di spazio differente. La tabella Categorie di Taglia mostra lo spazio che una creatura di una particolare taglia controlla in combattimento. A volte gli oggetti usano le stesse categorie di taglia.

Taglia	Spazio
Minuscola	75 x 75 cm
Piccola	1,5 x 1,5 m
Media	1,5 x 1,5 m
Grande	3 x 3 m
Enorme	4,5 x 4,5 m
Mastodontica	6 x 6 m o più

SPAZIO

Lo spazio di una creatura è l'area in metri che essa effettivamente controlla in combattimento, non un'espressione delle sue dimensioni fisiche. Una tipica creatura Media, ad esempio, non è larga 1,5 metri, ma controlla uno spazio così ampio. Se un Mech Medio si erge davanti una porta larga 1,5 metri, le altre creature non potranno attraversarla a meno che il Mech non glielo permetta. Lo spazio di una creatura riflette anche l'area di cui ha bisogno per combattere efficientemente. Per questa ragione, c'è un limite al numero di creature che possono circondarne un'altra in combattimento. Presumendo combattenti Medi, otto creature possono stare in un raggio di 1,5 metri da un'altra. Dato che le creature più grosse occupano più spazio, ne servono di meno per circondare una creatura. Se cinque creature Grandi accerchiano una Media o inferiore, resta poco spazio per chiunque altro. Per contrasto, fino a venti creature Medie possono circondarne una Mastodontica.

ENTRARE IN UNO SPAZIO PIÙ PICCOLO

Una creatura può stringersi in uno spazio grosso a sufficienza perché vi entri una creatura una taglia più piccola. Quindi, una creatura Grande può stringersi per attraversare un passaggio largo solo 1,5 metri. Mentre si stringe in un passaggio, la creatura raddoppia il costo del movimento, e ha svantaggio sui tiri di attacco e i tiri salvezza di Destrezza. I tiri di attacco contro la creatura ricevono vantaggio finché questa si trova nello spazio più piccolo.

ORDINE DI COMBATTIMENTO

Un tipico incontro di combattimento è uno scontro tra due fazioni: raffiche di colpi d'arma, finte, parate, manovre e exploit. Il gioco organizza il caos di questo combattimento in un ciclo di round e turni. Un round rappresenta circa 6 secondi nel mondo di gioco. Durante un round, ciascun partecipante alla battaglia esegue un turno. L'ordine dei turni viene determinato all'inizio di un incontro di combattimento, quando tutti tirano per l'iniziativa. Una volta che tutti hanno effettuato un turno, qualora nessuna delle due fazioni risulti vincitrice, il combattimento prosegue con il round successivo.

COMBATTIMENTO PASSO A PASSO

- 1. Determinare la sorpresa.** Il GM determina se chi è coinvolto nell'incontro di combattimento è sorpreso.
- 2. Stabilire le posizioni.** Il GM decide dove sono posizionati tutti i mostri e i personaggi. Dato l'ordine di marcia o la posizione indicata all'interno della stanza o altra locazione, il GM determina dove si trovino i contendenti – quanto distanti e in che direzione.
- 3. Tirare l'iniziativa.** Tutti i coinvolti nell'incontro di combattimento tirano l'iniziativa, determinando l'ordine dei turni dei combattenti.
- 4. Effettuare i turni.** Ogni partecipante alla battaglia effettua un turno in ordine di iniziativa.
- 5. Iniziare il prossimo round.** Quando tutte le persone coinvolte nel combattimento hanno eseguito un turno, il round termina. Ripetere il passo 4 fino a che il combattimento non avrà termine.

SORPRESA

Una banda di criminali nascosa nell'ombra di un vicolo si getta sulla sua vittima per sorprenderla. In queste situazioni, una delle fazioni in lotta ottiene la sorpresa sull'altra.

Il GM determina chi possa restare sorpreso. Se nessuna delle due fazioni cerca di essere furtiva, si noteranno automaticamente a vicenda. Altrimenti, il GM compara le prove di Destrezza (Furtività) di chiunque si stia nascondendo al punteggio passivo di Intelligenza (Percezione) di ciascuna creatura della fazione opposta. Qualsiasi personaggio o PNG che non riesca a notare la minaccia, resta sorpreso. Se sei sorpreso, non puoi muoverti o effettuare azioni durante il tuo primo turno di combattimento, e non puoi effettuare reazioni fino al termine del turno. Un membro di un gruppo può restare sorpreso anche se gli altri membri del gruppo non lo sono.

INIZIATIVA

L'iniziativa determina l'ordine dei turni durante il combattimento. Quando inizia il combattimento, ogni partecipante effettua una prova di Destrezza per determinare il suo posto nell'ordine di iniziativa. Il GM effettua un tiro per un intero gruppo di creature identiche, così che ogni membro del gruppo agisca allo stesso momento. Il GM ordina i combattenti dal totale della prova di Destrezza più alto a quello più basso. Questo è l'ordine (detto l'ordine di iniziativa) in cui agiranno durante ciascun round. L'ordine di iniziativa resta lo stesso di round in round. In caso di parità, il GM decide l'ordine tra le creature da lui controllate, e i giocatori decidono l'ordine tra i personaggi. Il GM può decidere l'ordine se la parità è tra un PNG e un personaggio dei giocatori. Oppure, in via opzionale, il GM può far tirare un d20 per determinare l'ordine a ciascun personaggio e PNG in parità, con il risultato più alto ad agire per primo.

IL TUO TURNO

Durante il tuo turno, puoi muoverti di una distanza pari alla tua velocità ed effettuare un'azione. Sta a te decidere se prima muoverti o effettuare un'azione. La tua velocità – a volte detta velocità di passeggio – è riportata sulla tua scheda del personaggio. Le azioni più comuni che puoi effettuare sono descritte in questo capitolo nella sezione “Azioni in Combattimento”. Molti privilegi di classe e abilità speciali forniscono opzioni aggiuntive per la tua azione. La sezione “Movimento e Posizione” ti fornisce regole per il movimento. Durante il tuo turno puoi anche non muoverti, non effettuare azioni, o non fare proprio nulla. Se durante il tuo turno non riesci a decidere cosa fare, pensa a effettuare l'azione Schivare o Preparare, come descritto in “Azioni in Combattimento”.

AZIONI BONUS

Diversi privilegi di classe e abilità speciali ti permettono di effettuare un'azione aggiuntiva durante il tuo turno, detta azione bonus. Il privilegio Azione Astuta, ad esempio, permette alla Canaglia di effettuare un'azione bonus. Puoi effettuare un'azione bonus solo quando un'abilità speciale o altro elemento del gioco indica che puoi fare qualcosa come azione bonus. Altrimenti non puoi effettuare alcuna azione bonus. Durante il tuo turno puoi effettuare una sola azione bonus, e quindi devi scegliere quale azione bonus effettuare quando ne hai più di una tra cui decidere. Decidi tu quando effettuare un'azione bonus durante il tuo turno, a meno che il momento non sia specificato dall'azione bonus stessa, e tieni a mente che qualsiasi cosa ti privi della capacità di effettuare azioni ti impedisce anche di effettuare un'azione bonus.

ALTRE ATTIVITÀ DURANTE IL TUO TURNO

Il tuo turno può includere una varietà di gesti che non richiedono né una tua azione né un tuo movimento. Durante il tuo turno puoi comunicare in qualsiasi modo tu sia capace, sebbene solo tramite frasi brevi o gesti rapidi. Durante il tuo movimento o la tua azione puoi anche interagire liberamente con un oggetto o elemento dell'ambiente. Ad esempio, puoi aprire una porta durante il tuo movimento mentre avanzi verso un avversario, o potresti estrarre l'arma come parte della stessa azione che usi per attaccare. Se vuoi interagire con un secondo oggetto, devi usare le tue azioni. Alcuni oggetti magici e altri oggetti speciali richiedono sempre un'azione per essere usati, come indicato nelle loro descrizioni. Il GM potrebbe chiederti di usare un'azione per qualsiasi di quelle attività che richiedano particolare attenzione o presentino ostacoli insoliti. Ad esempio, un GM potrebbe ragionevolmente aspettarsi che tu usi un'azione per aprire una porta bloccata o utilizzare un computer per inviare il comando di apertura di un cancello.

INTERAZIONE CON UN OGGETTO

Puoi usare un Interazione per interagire con un oggetto. Di seguito ci sono alcuni esempi di cose che puoi fare usando un Interazione e che puoi eseguire una sola volta per turno, oltre al tuo Movimento e alla tua Azione:

- Estrarre un'arma
- Aprire o chiudere una porta
- Estrarre un nanopak dallo zaino
- Raccogliere un oggetto a terra
- Tirare una leva o premere un pulsante
- Indossare una maschera
- Porgere un oggetto ad un compagno
- Usare un nanopak su te stesso

REAZIONI

Certe abilità speciali e situazioni ti permettono di effettuare un'azione speciale detta reazione. Una reazione è una risposta istantanea ad un innesco di qualche di qualche tipo, che può avvenire durante il tuo turno o in quello di qualcun altro. L'attacco di opportunità, descritto in questo capitolo, è il tipo più comune di reazione. Quando effettui una reazione, non ne puoi effettuare un'altra fino all'inizio del tuo prossimo turno. Se la reazione interrompe il turno di un'altra creatura, la creatura può proseguire il proprio turno subito dopo la reazione.



COMBATTIMENTO SUI VEICOLI

Ci sono moltissimi veicoli in Carbonio 2185, che si trovano nella sezione Veicoli del capitolo 2. È possibile impegnarsi nel combattimento tra veicoli utilizzando le seguenti regole.

MONTARE E SMONTARE

Una volta durante il tuo movimento, puoi salire su una motocicletta o entrare in un veicolo che si trova a meno di un metro e mezzo da te, o scendere o uscire da un veicolo. Ciò costa una quantità di movimento pari alla metà della tua velocità. Per esempio, se la tua velocità è di 9 metri, devi spendere 4 metri e mezzo di movimento per montare a bordo di una motocicletta. Quindi, non puoi farlo se non hai 4 metri e mezzo di movimento a disposizione o se la tua velocità è pari a 0.

Nel caso di moto, o di altri veicoli su cui si monta invece di sedersi, se un effetto come un'esplosione fa muovere il veicolo mentre ci si trova sopra, si deve riuscire in un tiro salvezza su Riflessi con CD 10 o cadere dal mezzo, atterrando prono in uno spazio entro 1 metro e mezzo da esso. Se si viene buttati proni mentre si è in sella, si deve effettuare lo stesso tiro salvezza.

CONTROLLARE UN VEICOLO

Mentre si guida o vola con un veicolo, hai a disposizione due opzioni. Puoi controllare il veicolo usando la relativa abilità del veicolo o permettergli di guidarsi da solo.

Tutti i veicoli sono in grado di muoversi autonomamente, anche se tali modalità di guida non infrangono il limite di velocità, né intraprendono azioni che potrebbero mettere in pericolo un'altra persona, se possibile. Se il veicolo a guida autonoma deve scegliere tra il ferimento di un passeggero o di una persona esterna al veicolo, cercherà di proteggere il passeggero.

Quando controlli un veicolo, questo ha solo tre azioni: Scattare, disimpegnarsi e schivare. Un veicolo controllato si muove su tua iniziativa.



ATTENTION!
DO NOT TOUCH THE CONTROLS
WHILE THE SYSTEM IS RUNNING.
CONTACT THE TECH
SUPPORT AND
ENTER THE
THE KEYWORD

PARTE IV

REGOLE

VANTAGGIO E SVANTAGGIO

A volte un'abilità speciale o un incantesimo ti dirà che hai vantaggio o svantaggio ad una prova di abilità, tiro salvezza o tiro di attacco. Quando ciò accade, nell'effettuare la prova tira un secondo d20. Se hai vantaggio usa il risultato più alto dei due, mentre se hai svantaggio usa il più basso dei due. Ad esempio, se hai svantaggio e tiri 17 e 5, usa il 5. Se invece hai vantaggio e hai ottenuto gli stessi numeri, usa il 17. Se più situazioni influenzano un tiro e ciascuna conferisce vantaggio o svantaggio, non tirare più di un d20 aggiuntivo. Se ad esempio due situazioni favorevoli conferissero vantaggio, tireresti comunque un solo d20 aggiuntivo.

Se le circostanze fan sì che tu abbia sia vantaggio che svantaggio, questi si annullano vicendevolmente e tu tirerai un solo d20. La cosa è vera anche nel caso di più circostanze che impongono svantaggio e una sola che conferisce vantaggio e viceversa. In questa situazione, non hai né vantaggio né svantaggio.

Quando hai vantaggio o svantaggio e un elemento del gioco, ti permette di ritirare il d20, puoi ritirare solo uno dei dadi, scegliendo tu quale. Ad esempio, se un qualcuno avesse vantaggio su di una prova di abilità e tirasse 1 e 13, potrebbe decidere di ritirare l'1. Di solito ottieni vantaggio o svantaggio tramite l'uso di abilità speciali, azioni o exploit.

L'ispirazione può fornire vantaggio alle prove collegate alla personalità, ideali o legami del personaggio. Il GM può anche decidere che le circostanze possano influenzare il tiro in una direzione o nell'altra, conferendo vantaggio o imponendo svantaggio di conseguenza.

BONUS DI COMPETENZA

I personaggi hanno un bonus di competenza determinato dal livello, come descritto nel capitolo 1. Anche i PNG hanno questo bonus, che viene incorporato nelle loro statistiche.

Il bonus viene impiegato nelle regole per le prove di abilità, tiri salvezza e tiri di attacco. Il tuo bonus di competenza non può essere aggiunto ad un singolo tiro di dado o altro numero più di una volta. Ad esempio, se due regole diverse ti dicono di sommare il tuo bonus di competenza al tiro salvezza di Mente, quando effettuerai il tiro salvezza potrai sommare il tuo bonus solo una volta. In certe occasioni, il tuo bonus di competenza può essere moltiplicato o diviso (raddoppiato o dimezzato, ad esempio) prima di applicarlo. Ad esempio, il privilegio Perizia della canaglia raddoppia il bonus di competenza per certe prove di abilità. Se una circostanza suggerisce che il tuo bonus di competenza si applica più di una volta allo stesso tiro, lo puoi comunque sommare solo una volta e moltiplicare o dividere solo una volta.

Ugualmente, se un privilegio o effetto ti permette di moltiplicare il tuo bonus di competenza quando effettui una prova di abilità che normalmente non beneficerebbe del tuo bonus di competenza, non potrai comunque sommare il bonus alla prova. Per quella prova il tuo bonus di competenza sarà 0, giacché moltiplicare 0 per qualsiasi numero dà comunque 0. Ad esempio, se non hai competenza nella qualifica Storia, non ottiene alcun beneficio dal privilegio che ti permette di raddoppiare il tuo bonus di competenza quando effettui prove di Intelligenza (Storia). Di norma, il bonus di competenza non viene mai moltiplicato per i tiri salvezza e i tiri di attacco, ma se un privilegio o effetto ti permette di farlo, potrai applicare le stesse regole di cui sopra.

CARATTERISTICHE

Sei punteggi forniscono una descrizione delle caratteristiche fisiche e mentali di ogni creatura:

FORZA. Misura la forza fisica.

DESTREZZA. Misura l'agilità.

COSTITUZIONE. Misura la resistenza fisica.

INTELLIGENZA. Misura la capacità di ragionamento e memoria.

TECNOLOGIA. Misura l'abilità con strumenti e mezzi tecnologici.

SOCIETÀ. Misura le abilità sociali.

Un personaggio è muscoloso e perspicace? Brillante e affascinante? Agile e resistente?

I punteggi di caratteristica sono le qualità di una creatura, ma anche le sue debolezze. I tre tiri principali del gioco, la prova di abilità, il tiro salvezza e il tiro in attacco, si basano sui sei punteggi di caratteristica.

PUNTEGGI DI CARATTERISTICA E MODIFICATORI

Ogni caratteristica di una creatura ha un punteggio, un numero che ne definisce la grandezza. Un punteggio di caratteristica non è solo una misura delle capacità innate, ma comprende anche l'addestramento e la competenza di una creatura nelle attività legate a quella caratteristica.

Un punteggio di 10 o 11 è la media normale, ma i PG e molti nemici sono un gradino sopra la media della maggior parte delle persone.

Un punteggio di 18 è il più alto che una persona normale può raggiungere. I PGe i PNG possono avere punteggi fino a 20, e alcuni nemici possono arrivare a 30.

Per i PG ogni abilità ha anche un modificatore, derivato dal punteggio e che va da -2 (per un punteggio di abilità di 0-7) a +5 (per un punteggio di 20 o superiore). La tabella Punteggi di Caratteristica e modificatori indica i modificatori di caratteristica per la gamma di possibili punteggi per i PG.

Per alcuni nemici, c'è un intervallo maggiore, da -5 (per un punteggio di 1) a +10 (per un punteggio di 30).

Questo permette ai nemici di essere meno prevedibili e di rappresentare meglio il mondo. Un PG, per esempio, non può essere un droide da battaglia alto 15 metri, ma un nemico può esserlo. Il metodo preferito per ottenere i tuoi punteggi di caratteristica in Carbon 2185 è il tiro di dado casuale. Per ottenere i tuoi punteggi di abilità casuali, tira 2d6 + 5 sei volte. Questi sono i tuoi punteggi di caratteristica.

Per i nuovi giocatori, o per i GM che vogliono un gioco più bilanciato, puoi usare la seguente matrice di punteggi di caratteristica 16, 14, 13, 12, 10, 9. Qualunque sia il metodo che usi per ottenere i tuoi punteggi di caratteristica, una volta generati puoi metterli in qualsiasi ordine tu voglia.

Punteggio di Caratteristica	Modificatore
0-7	-2
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20+	+5

PROVE DI CARATTERISTICA

Una prova di caratteristica testa le doti innate e l'addestramento di un personaggio o mostro nel suo tentativo di superare una sfida. Il GM richiede una prova di caratteristica quando un personaggio o PNG compie un'azione (che non sia un attacco) che ha una probabilità di fallimento. Quando il risultato è incerto, saranno i dadi a determinarne l'esito. Per ogni prova di caratteristica, il GM decide quale delle sei caratteristiche sia rilevante al compito intrapreso e la difficoltà del compito, rappresentata dalla Classe Difficoltà. Più difficile un compito, più alta è la CD. La tabella delle Tipiche Classi Difficoltà mostra le CD più comuni.

Difficoltà	CD
Molto Facile	5
Facile	10
Media	15
Difficile	20
Molto Difficile	25
Quasi Impossibile	30

Per effettuare una prova di abilità, tirare un d20 e sommare il modificatore di abilità appropriato. Come per gli altri tiri di d20, applicare i bonus e le penalità, e comparare il totale alla CD. Se il totale è uguale o superiore alla CD, la prova di abilità è riuscita – la creatura ha superato la sfida. Altrimenti, è un fallimento, ad indicare che il personaggio o mostro non hanno fatto progressi verso l'obiettivo oppure hanno progredito ma al contempo sofferto un contrattempo determinato dal GM.

CONTESE

A volte gli sforzi di un personaggio o mostro sono contrapposti direttamente da un'altra creatura. Ciò può accadere quando entrambi stanno cercando di effettuare la stessa azione e solo uno può riuscire. Questa situazione si applica anche quando uno di loro sta cercando di impedire all'altro di raggiungere il suo obiettivo – ad esempio, quando un nemico tenta di spalancare una porta che un avventuriero cerca di tenere chiusa. In situazioni come queste, il risultato viene determinato da un tipo speciale di prova di abilità, detta contesa. Entrambi i partecipanti ad una contesa effettuano prove di abilità appropriate ai loro sforzi. Applicano tutti i bonus e le penalità, ma invece di comparare il totale alla CD, comparano i totali delle due prove. Il partecipante con il totale della prova più alto vince la contesa. Quel personaggio o PNG riuscirà nella sua azione o impedirà all'altro di riuscirci. Se il risultato della contesa è un pareggio, la situazione resta uguale a prima della contesa. Quindi un contendente potrebbe vincere la contesa per una mancanza dell'altra parte. Se due personaggi pareggiano in una contesa per afferrare un anello prima che cada sul pavimento, nessuno dei due riuscirebbe ad afferrarlo. Nella contesa tra un PNG che tenta di aprire la porta e un avventuriero che cerca di tenerla chiusa, un pareggio vorrebbe dire che la porta resta chiusa.

CARATTERISTICHE

Ogni caratteristica copre un ampio raggio di capacità, comprese le abilità in cui un personaggio o PNG può essere competente. Un'abilità rappresenta un aspetto specifico di un punteggio di caratteristica, e la competenza di un individuo in un'abilità mostra una dedizione a quell'aspetto. (Le competenze iniziali di un personaggio sono determinate alla creazione del personaggio, e le competenze nelle abilità di un mostro compaiono nelle statistiche del PNG).

Ad esempio, una prova di Destrezza potrebbe riflettere il tentativo di un personaggio di effettuare una manovra acrobatica, intascare un oggetto o restare nascosto. Ognuno di questi aspetti della Destrezza è associato ad una abilità: rispettivamente Acrobazia, Furtività e Rapidità di Mano. Un personaggio che ha competenza nell'abilità Furtività è particolarmente capace nelle prove di Destrezza collegate al muoversi furtivamente e nascondersi. Le abilità collegate a ciascun punteggio di caratteristica vengono mostrate nella lista seguente. (Nessuna abilità è legata alla Costituzione). Vedi la descrizione delle caratteristiche più avanti in questo capitolo per esempi di come usare una abilità associata ad una caratteristica.

FORZA. Atletica, Intimidire

DESTREZZA. Acrobazia, Rapidità di Mano, Furtività, Veicoli (Terra)

INTELLIGENZA. Storia, Investigare, Religione, Orientamento, Rintracciare, Percezione, Ingegneria, Vita di Strada

TECNOLOGIA. Informatica, Medicina, Robotica, Hacking, Veicoli (Aerei), Meccanica

SOCIETÀ. Burocrazia, Inganno, Intrattenere, Persuasione, Presenza, Percepire Intenzioni

A volte, il GM potrebbe chiedere una prova di caratteristica che faccia uso di una specifica abilità – ad esempio, “Fai una prova di Intelligenza (Percezione).” Altre volte, un giocatore potrebbe chiedere al GM se la competenza in una particolare abilità si applica alla prova. In entrambi i casi, la competenza in una qualifica significa che un individuo può sommare il suo bonus di competenza alle prove di caratteristica che coinvolgono quella abilità. Senza la competenza nell'abilità, l'individuo effettua una normale prova di caratteristica. Ad esempio, se un personaggio cerca di scalare una ripida scogliera, il GM potrebbe richiederli una prova di Forza (Atletica). Se il personaggio è competente in Atletica, il bonus di competenza del personaggio viene sommato alla prova di Forza. Se il personaggio è privo di quella competenza, farà una normale prova di Forza.

PROVE PASSIVE

Una prova passiva è una speciale prova di caratteristica che non richiede alcun tiro di dado. Questa prova può rappresentare il risultato medio di un compito effettuato ripetutamente, come cercare a più riprese una porta segreta, o può essere usata quando il GM vuole determinare se i personaggi riescano in qualcosa senza tirare i dadi, come il notare un nemico nascosto. Ecco come determinare il totale del personaggio per una prova passiva:

10 + tutti i modificatori che si applicherebbero normalmente alla prova

Se il personaggio ha vantaggio alla prova, sommare 5. Per lo svantaggio, sottrarre 5. Il gioco fa riferimento al totale di una prova passiva come punteggio. Ad esempio, un personaggio di 1° livello con Intelligenza 15 e la competenza in Percezione, ha un punteggio passivo di Intelligenza (Percezione) 14.

COLLABORARE

A volte due o più personaggi collaborano nel tentativo di svolgere un compito. Il personaggio che sta guidando il tentativo - o il personaggio con il modificatore di caratteristica più alto - può effettuare una prova di caratteristica con vantaggio, ad indicare l'aiuto fornito dagli altri personaggi. In combattimento, ciò richiede l'azione Aiutare.

Un personaggio può fornire aiuto solo se fosse in grado di svolgere il compito da solo. Ad esempio, cercare di scassinare una serratura richiede la competenza con gli attrezzi da ladro, quindi un personaggio privo di questa competenza non può aiutare un altro personaggio nel compito. Inoltre, un personaggio può essere d'aiuto solo quando due o più individui che collaborano risultino davvero produttivi. Alcuni compiti, come cucire con un ago, non risultano certo più facili anche se si riceve aiuto.

PROVE DI GRUPPO

Quando un insieme di individui cerca di compiere un'attività come gruppo, il GM potrebbe richiedere una prova di abilità di gruppo. In questo caso, i personaggi che sono più abili nell'effettuare il compito aiutano a coprire i meno capaci. Per effettuare una prova di abilità di gruppo, tutti i membri del gruppo effettuano una prova di abilità. Se almeno metà del gruppo riesce, l'intero gruppo ha successo. Altrimenti il gruppo fallisce.

HACKING

L'hacking è un'abilità utile per penetrare nelle reti di computer e ottenere l'accesso a file speciali. Ogni computer ha una classificazione di sicurezza da 1 (un portatile facilmente accessibile) a 10 (serratura biocriptata da AI) e la CD da penetrare attraverso ognuno di essi è elencata nella seguente tabella:

Livello di Sicurezza Informatico	CD per Hacking
1	10
2	12
3	14
4	16
5	18
6	20
7	22
8	24
9	26
10	28

DEFINIZIONE DELLE ABILITÀ

ACROBAZIA. L'acrobazia rappresenta la capacità dei personaggi di compiere prodezze e azioni performative che richiedono estrema destrezza e agilità, come attraversare una corda tesa o aggrapparsi a un oggetto cadendo.

ATLETICA. L'atletica rappresenta la capacità del personaggio di muoversi usando la forza dei muscoli. Il salto, l'arrampicata, il nuoto e lo scatto sono tutti aspetti dell'atletica.

BUROCRAZIA. Conoscenza e comprensione e abilità nel manipolare le politiche corporative e coloro che le seguono.

INFORMATICA. Conoscenza dei sistemi informatici di base e come riparare software e hardware ad un certo livello.

INGANNO. La capacità e l'abilità di mentire e di ingannare senza essere scoperti, spesso contrastata con percepire intenzioni.

INGEGNERIA. Conoscenza delle strutture e di come funzionerebbero, ad esempio stabilire la disposizione dei condotti di servizio o il posto migliore per piazzare una bomba.

GIOCO D'AZZARDO. La vostra abilità nel gioco d'azzardo basato sulle abilità e la capacità di imbrogliare in qualsiasi forma di gioco d'azzardo.

HACKING. La tua capacità di aggirare la sicurezza dei computer. Può essere usato per accedere a quasi tutti i sistemi.

STORIA. La vostra conoscenza degli eventi storici e di come si applicano a determinati fattori della società.

INTIMIDIRE. Le vostre parole e la vostra forza contribuiscono alla vostra capacità di costringere le persone a fare ciò che volete.

INVESTIGAZIONE. La capacità di mettere insieme informazioni per determinare cosa è accaduto o è fuori posto, utilizzata per individuare segreti nascosti.

MECCANICA. L'abilità nel riparare e nel manipolare gli oggetti per farli funzionare correttamente o nel modo migliore.

MEDICINA. La capacità di diagnosticare e curare malattie e disturbi, in particolare le ferite da proiettile. Può stabilizzare una creatura morente con una prova di medicina con CD10.

ORIENTAMENTO. Conoscere il luogo in cui ci si trova e il modo migliore per spostarsi rapidamente in un altro luogo. Utile anche nella mappatura offline.

PERCEZIONE. La capacità di notare dettagli che non sono corretti, vedere un'ombra troppo profonda, o un leggero aumento nella linea di galleggiamento, che potrebbe sviluppare più informazioni, contrapposta alla furtività.

INTRATTENERE. L'abilità di mantenere l'attenzione e di praticare arti sceniche come il canto e la danza. Utile per creare distrazioni o per raccogliere una manciata di wonlong.

PERSUASIONE. Convincere le persone a fare ciò che si vuole semplicemente con la propria personalità e le proprie parole.

PRESENZA. La capacità di comportarsi come se fossimo a casa tua. Ottimo per copiare il linguaggio del corpo o per mescolarsi in un ambiente.

RELIGIONE. Conoscenza delle religioni e delle filosofie che compongono le molte fedi del mondo.

ROBOTICA. Conoscenza e abilità per sviluppare e riparare i mech e le tute mecha, così come la conoscenza della loro storia.

PERCEPIRE INTENZIONI. La capacità di vedere attraverso le menzogne e gli inganni e di vedere le vere motivazioni delle persone.

RAPIDITÀ DI MANO. L'abilità di eseguire trucchi usando la destrezza manuale, afferrando le carte e nascondendo piccoli oggetti.

FURTIVITÀ. Nascondersi nell'ombra e muoversi furtivamente, questo non rende qualcuno invisibile, solo difficile da individuare. Opposto alla percezione.

VITA DI STRADA. Conoscenza del mondo criminale, e della gente comune che abita il mondo del 2185.

RINTRACCIARE. Seguire e rintracciare qualsiasi cosa, e scoprire le tracce già esistenti.

VEICOLI (AEREI). La capacità di pilotare veicoli sia nella loro modalità volo, sia di pilotare veicoli che possono viaggiare solo in aria.

VEICOLI (TERRA). La capacità di guidare veicoli a terra come auto e moto.

USO DELLE ABILITÀ

FORZA

La Forza misura la potenza fisica, l'atletismo e i limiti della forza bruta che puoi esprimere.

SOLLEVARE E TRASPORTARE

Il tuo punteggio di Forza determina l'ammontare di peso che puoi sostenere. I termini seguenti definiscono ciò che puoi sollevare o trasportare.

CAPACITÀ DI CARICO

La tua capacità di carico è la tua Forza moltiplicata 7,5. Questo è il peso (in chili) che puoi trasportare, sufficiente a che la maggior parte dei personaggi non debbano preoccuparsene.

SPINGERE TRASCINARE SOLLEVARE

Puoi spingere, trascinare o sollevare un peso in chili pari al doppio della tua capacità di carico (o 15 volte il tuo punteggio di Forza). Mentre spingi o trascini un peso che eccede la tua capacità di carico, la tua velocità diminuisce a 1,5 metri.

TAGLIA E FORZA

Le creature più grandi sono in grado di sopportare più peso, mentre quelle Minuscole ne portano di meno. Per ogni categoria di taglia sopra la Media, raddoppiare la capacità di carico della creatura e l'ammontare che può spingere, trascinare o sollevare. Per una creatura Minuscola, dimezzare questi pesi.

DESTREZZA

La Destrezza misura l'agilità, i riflessi e l'equilibrio.

CLASSE ARMATURA

A seconda dell'armatura che indossi, puoi sommare parte o tutto il tuo modificatore di Destrezza alla tua Classe Armatura.

INIZIATIVA

All'inizio di ogni combattimento, tiri l'iniziativa effettuando una prova di Destrezza. L'iniziativa determina l'ordine dei turni delle creature in combattimento.

NASCONDERSI

Quando cerchi di nasconderti, effettua una prova di Destrezza (Furtività). Fino a quando non verrai scoperto o smetterai di nasconderti, il totale della prova sarà conteso dalla prova di Intelligenza (Percezione) di qualsiasi creatura che si metta a cercare attivamente segni della tua presenza. Non puoi nasconderti da una creatura che può vederti, e se fai rumore (urlando un avvertimento o facendo cadere un vaso), rivelerai la tua posizione. Una creatura invisibile non può essere vista, quindi può sempre cercare di nascondersi. Tuttavia si possono comunque notare i segni del suo passaggio, e deve comunque restare silente. In combattimento, la maggior parte delle creature è allerta per segnali di pericolo, cosicché se esci da un nascondiglio e ti avvicini ad una creatura, questa ti vedrà. Tuttavia, sotto certe circostanze, il GM potrebbe permetterti di restare nascosto mentre ti avvicini ad una creatura distratta, permettendoti di ottenere vantaggio sull'attacco prima di essere visto. Sta al GM determinare le circostanze appropriate per nascondersi. Inoltre, il problema non è se la creatura può vederti mentre sei nascosto, ma quanto può vederti chiaramente.

Percezione Passiva. Quando ti nascondi, c'è una probabilità che qualcuno ti noti anche senza cercare. Per determinare se una creatura ti nota, il GM compara la tua prova di Destrezza (Furtività) al punteggio passivo di Intelligenza (Percezione) della creatura, che è uguale a 10 + il modificatore di Intelligenza della creatura, oltre a qualsiasi altro bonus o penalità. Se la creatura ha vantaggio, somma 5. Se ha svantaggio, sottrae 5. Ad esempio, un personaggio di 1° livello (con un bonus di competenza +2) ha Intelligenza 15 (un modificatore +2) e competenza nella Percezione, e quindi ha una Intelligenza (Percezione) passiva 14.

Cosa Puoi Vedere? Uno dei principali fattori nel determinare se puoi trovare una creatura o oggetto nascosti è la luminosità dell'area, che può essere oscurata **leggermente** o **pesantemente**.

COSTITUZIONE

La Costituzione misura la salute, la vigoria e la forza vitale.

PUNTI FERITA

Il tuo modificatore di Costituzione contribuisce ai tuoi punti ferita. Di solito, sommi il tuo modificatore di Costituzione a ciascun Dado Ferita che tiri per i tuoi punti ferita. Se il tuo punteggio di Costituzione cambia, cambieranno anche i tuoi punti ferita massimi, come se avessi sempre avuto lo stesso modificatore dal 1° livello. Ad esempio, se incrementi il tuo punteggio di Costituzione quando raggiunge il 4° livello e quindi il tuo modificatore di Costituzione aumenta da +1 a +2, modificherai i tuoi punti ferita massimi come se il modificatore fosse sempre stato +2. Quindi somma 3 punti ferita per i tuoi primi tre livelli, e poi tira i tuoi punti ferita per il 4° livello usando il nuovo modificatore. Oppure se sei di 7° livello e qualche effetto abbassa il tuo punteggio di Costituzione da ridurre il tuo modificatore di Costituzione di 1, i tuoi punti ferita massimi verranno ridotti di 7.

INTELLIGENZA

L'Intelligenza misura l'acume mentale, l'accuratezza dei ricordi e la capacità di ragionare.

TECNOLOGIA

La tecnologia è la tua conoscenza e le tue capacità naturali con la tecnologia e le invenzioni moderne.

SOCIETÀ

Società misura la tua capacità di interagire efficacemente con gli altri. Comprende fattori come la sicurezza e l'eloquenza, e può rappresentare una personalità affascinante o dominante.

TIRI SALVEZZA

Un tiro salvezza rappresenta un tentativo di resistere a una trappola, un veleno, una malattia o una minaccia simile. Di solito non si decide di fare un tiro salvezza, ma si è costretti a farlo perché il proprio personaggio è a rischio di danni. Per fare un tiro salvezza, tira un d20 e aggiungi l'appropriato modificatore di abilità. Per esempio, usi il tuo modificatore di Destrezza per un tiro salvezza su Riflessi.

Un tiro salvezza può essere modificato da un bonus o una penalità situazionale e può essere influenzato da un vantaggio e uno svantaggio, come determinato dal GM.

Ogni classe dà competenza in almeno un tiro salvezza.

Come per le competenze di abilità, la competenza in un tiro salvezza permette ad un personaggio di aggiungere il suo bonus di competenza ai tiri salvezza effettuati utilizzando un particolare punteggio di abilità. Anche alcune creature hanno delle competenze per i tiri salvezza. La Classe di Difficoltà per un tiro salvezza è determinata dall'effetto che la causa. Il risultato di un tiro salvezza riuscito o fallito è descritto in dettaglio nell'effetto che concede il tiro salvezza. Di solito, un tiro salvezza riuscito significa che una creatura non subisce alcun danno, o ne subisce uno ridotto, da un effetto.

Ci sono tre tipi di tiro salvezza.

RESISTENZA. Un tiro salvezza in Resistenza è calcolato con Costituzione + Competenza.

RIFLESSI. Un tiro salvezza in Riflessi è calcolato con Destrezza + Competenza.

MENTE. Un tiro salvezza in Mente è calcolato con Intelligenza + Competenza.

CONDIZIONI

Le condizioni alterano le capacità di una creatura in diversi modi e possono sorgere come risultato di un incantesimo, un privilegio di classe, l'attacco di un mostro o altro effetto. La maggior parte delle condizioni, come accecato, sono impedimenti, mentre certe altre, come invisibile, possono essere vantaggiose. Una condizione perdura finché non viene contrastata (la condizione prono viene contrastata dal rialzarsi, ad esempio) o per una durata specificata dall'effetto che ha imposto la condizione. Se più effetti impongono la stessa condizione su di una creatura, ogni istanza della condizione ha la propria durata, ma gli effetti della condizione non peggiorano. Una creatura o possiede una condizione o non la possiede. Le seguenti definizioni specificano cosa accade ad una creatura mentre è soggetta ad una condizione.

ACCECATO

Una creatura accecata non può vedere e fallisce automaticamente tutte le prove di abilità che richiedano l'uso della vista.

I tiri di attacco contro la creatura hanno vantaggio, mentre i tiri di attacco della creatura hanno svantaggio.

ASSORDATO

Una creatura assordata non può udire e fallisce automaticamente tutte le prove di abilità basate sull'udito.

SPAVENTATO

Una creatura spaventata ha svantaggio sulle prove di abilità e i tiri di attacco mentre la fonte della sua paura è nella linea di visuale.

La creatura non può avvicinarsi volontariamente alla fonte della sua paura.

SOGGIOGATO

Una creatura soggiogata non può attaccare chi l'ha soggiogato o prenderlo a bersaglio con abilità o exploit che gli causerebbero danno.

Chi soggioga una creatura ha vantaggio in ogni prova di abilità per interagire socialmente con quella creatura.

AFFERRATO

La velocità di una creatura afferrata diventa 0, e non può beneficiare da alcun bonus alla sua velocità.

La condizione termina se l'afferratore è inabile (vedi quella condizione).

La condizione termina anche se un effetto allontana la creatura afferrata dalla portata dell'afferratore o l'effetto di afferrare, come quando una creatura viene scagliata via da un'esplosione.

INCAPACITATO

Una creatura incapacitata non può effettuare azioni o reazioni.

INVISIBILE

Una creatura invisibile è impossibile da vedere senza l'aiuto di un exploit o di un senso speciale. Al fine di nascondersi, la creatura è oscurata pesantemente. La posizione della creatura può essere individuata da qualsiasi rumore prodotto da essa o dalle impronte.

I tiri di attacco contro la creatura hanno svantaggio, mentre i tiri di attacco della creatura hanno vantaggio.

PARALIZZATO

Una creatura paralizzata è inabile (vedi quella condizione) e non può muoversi né parlare.

La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza di Resistenza e Riflessi.

I tiri di attacco contro la creatura hanno vantaggio.

Qualsiasi attacco che colpisca la creatura è automaticamente un colpo critico, se l'attaccante si trova entro 1,5 metri da essa.

AVVELENATO

Una creatura avvelenata ha svantaggio sui tiri di attacco e le prove di abilità.

PRONO

L'unica opzione di movimento per una creatura prona è di strisciare, a meno che non si rialzi e ponga termine alla sua condizione.

La creatura ha svantaggio sui tiri di attacco.

Un tiro di attacco contro la creatura ha vantaggio, se l'attaccante si trova entro 1,5 metri dalla creatura. Altrimenti, il tiro di attacco ha svantaggio.

TRATTENUTO

La velocità di una creatura intralciata diventa 0, e non può beneficiare da alcun bonus alla sua velocità.

I tiri di attacco contro la creatura hanno vantaggio, e i tiri di attacco della creatura hanno svantaggio.

La creatura ha svantaggio sui tiri salvezza di Riflessi.

STORDITO

Una creatura stordita è incapacitata (vedi la condizione), non può muoversi e può parlare a fatica.

La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza di Resistenza e Riflessi.

I tiri di attacco contro la creatura hanno vantaggio.

PRIVO DI SENSI

Una creatura priva di sensi è incapacitata (vedi la condizione), non può muoversi o parlare, ed è inconsapevole di cosa accada nei dintorni.

La creatura lascia cadere qualsiasi cosa impugni e cade prona.

La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza di Resistenza e Riflessi.

I tiri di attacco contro la creatura hanno vantaggio.

Qualsiasi attacco che colpisca la creatura è automaticamente un colpo critico se l'attaccante si trova entro 1,5 metri da essa.

SFINIMENTO

Alcune abilità speciali e ambienti pericolosi, come la fame e gli effetti a lungo termine delle temperature gelide o torride, possono portare ad una condizione speciale detta sfinimento. Lo sfinimento viene misurato in sei livelli. Un effetto può imporre ad una creatura uno o più livelli di sfinimento, come specificato nella descrizione dell'effetto.

Livello	Effetto
1	Svantaggio sulle Prove di Caratteristica
2	Velocità Dimezzata
3	Svantaggio su Tiri Salvezza e Tiri di Attacco
4	Punti ferita massimi dimezzati
5	Velocità ridotta a 0
6	Morte

Se una creatura già sfinita subisce un altro effetto che provoca sfinimento, il suo livello attuale di sfinimento aumenta dell'ammontare specificato nella descrizione dell'effetto. Una creatura subisce l'effetto del suo attuale livello di sfinimento oltre che quelli di tutti i livelli inferiori. Ad esempio, una creatura che soffre sfinimento di livello 2 ha la velocità dimezzata e svantaggio alle prove di Caratteristica.

Un effetto che rimuove lo sfinimento riduce il suo livello come specificato nella descrizione dell'effetto, e gli effetti dello sfinimento hanno termine se il livello di sfinimento della creatura viene ridotto sotto l'1.

Terminare un riposo lungo riduce il livello di sfinimento di una creatura di 1, purché quella creatura abbia potuto mangiare e bere.

CADERE

Una caduta da grandi altezze è uno dei più comuni pericoli che un avventuriero dovrà affrontare. Al termine di una caduta, una creatura subisce 1d10 danni contundenti per ogni 3 metri di caduta, fino ad un massimo di 50d10. La creatura atterra prona, a meno che non riesca ad evitare di subire danni dalla caduta.

Cadere attraverso una finestra o una lastra di vetro causa 1d6 danni perforanti.

SOFFOCARE

Una creatura può trattenere il fiato per un numero di minuti pari a 1 + il suo modificatore di Costituzione (minimo 30 secondi). Quando una creatura non ha più fiato, può sopravvivere per un numero di round uguali al suo modificatore di Costituzione (minimo 1 round). All'inizio del suo turno successivo, scende a 0 punti ferita ed è morente. Se rimani senza fiato o stai soffocando non puoi recuperare punti ferita o venire stabilizzato finché non potrai respirare di nuovo. Ad esempio, una creatura con Costituzione 14 (modificatore di Costituzione +2) può trattenere il fiato per 3 minuti. Se comincia a soffocare, ha 2 round per raggiungere l'aria prima di scendere a 0 punti ferita.

VISTA E LUCE

I compiti principali della vita nel 2185; notare pericoli, trovare oggetti nascosti, colpire un nemico in combattimento e mirare con un arma da fuoco, solo per citarne alcuni – si affidano pesantemente alla capacità del personaggio di vedere. L'oscurità e altri effetti che offuscano la vista possono dimostrarsi dei seri impedimenti. Una specifica area può essere oscurata **leggermente** o **pesantemente**. In un'area oscurata leggermente - con luce fioca, nebbia a banchi, o boscaglia moderata - le creature hanno svantaggio alle prove di Intelligenza (Percezione) basate sulla vista.

Un'area oscurata pesantemente – con oscurità, nebbia fitta, o boscaglia folta – blocca interamente la vista. Cercare di vedere qualcosa all'interno di un'area oscurata pesantemente è l'equivalente della condizione accecato. La presenza o assenza di luce in un ambiente crea tre categorie di illuminazione: luce intensa, luce fioca e oscurità.

Luce intensa permette alla maggior parte delle creature di vedere normalmente. Anche le giornate nuvolose forniscono luce intensa, così come torce, lanterne, fuochi e altre fonti di illuminazione con uno specifico raggio.

Luce fioca, detta anche ombra, produce un'area oscurata leggermente. Un'area di luce fioca di solito segna il confine tra una fonte di luce intensa, come una torcia, e l'oscurità circostante. La debole luce del tramonto e dell'alba viene anch'essa considerata luce fioca. Una luna particolarmente brillante potrebbe inondare il territorio di luce fioca.

Oscurità crea un'area oscurata pesantemente. I personaggi affrontano l'oscurità all'esterno di notte (anche in notti illuminate dalla luna), negli spazi di un sotterraneo buio o di una cripta.

SALTARE

La tua Forza determina quanto tu possa saltare.

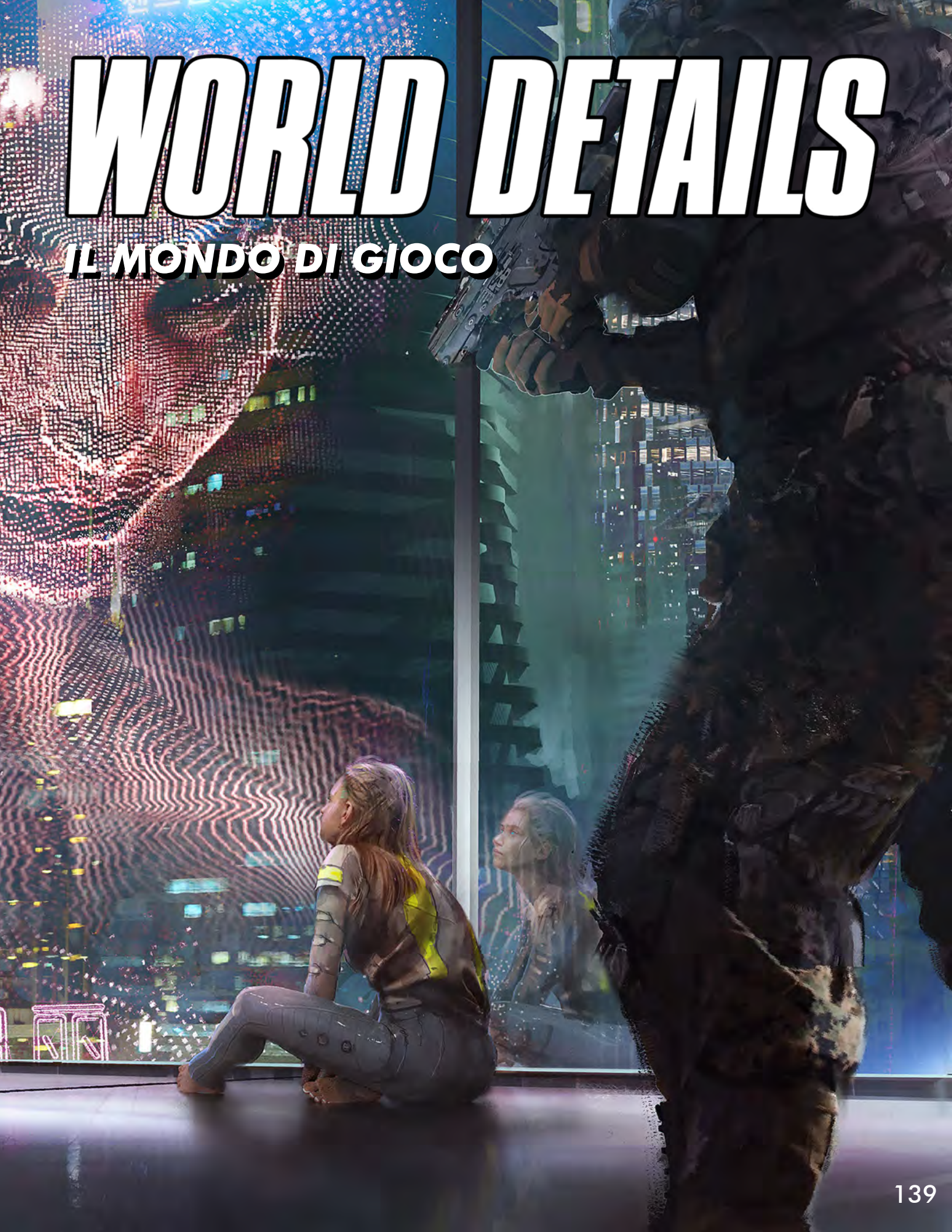
Salto in Lungo. Quando effettui un salto in lungo, copri 30 centimetri per il tuo punteggio di Forza, se prendi una rincorsa di almeno 3 metri immediatamente prima di effettuare il salto. Quando effettui un salto in lungo da fermo, puoi saltare solo metà di quella distanza. Ad ogni modo, ogni metro coperto con un salto costa un metro di movimento.

Salto in Alto. Quando effettui un salto in alto, balzi in alto per una distanza pari a 90 centimetri + 30 centimetri per il tuo modificatore di Forza, se prendi una rincorsa di almeno 3 metri immediatamente prima di effettuare il salto. Quando effettui un salto in alto da fermo, puoi saltare solo metà di quella distanza. Ad ogni modo, ogni metro coperto con un salto costa un metro di movimento.



WORLD DETAILS

IL MONDO DI GIOCO



LINEA TEMPORALE

Il mondo di Carbon 2185 è il nostro, e fino al 2019 segue la nostra linea temporale, la nostra storia e le tendenze tecnologiche. Il mondo di oggi è storia lontana per gli abitanti del 2185, che si preoccupano molto poco, e francamente non sono informati, delle cose che sono accadute 150 anni prima della loro nascita. Gli abitanti del 2185 si concentrano sul qui, sull'ora e sul futuro. Dal 2020 in poi Carbon 2185 si dirama dal nostro mondo in una linea temporale a sé stante.

Una versione più oscura e pericolosa del nostro futuro attende i cyberpunk di Carbon 2185 più di quanto ci aspettiamo... o almeno lo speriamo.

2019-2030

COLLASSO CLIMATICO

Tra il 2019 e il 2030 i politici sono saliti al potere grazie alla influenza di varie società e di individui facoltosi del mondo. Sotto la bandiera del progresso questi politici presero decisioni e promulgarono leggi che avrebbero reso i loro beneficiari più ricchi, ma con gravi costi per il clima.

Il clima della terra continuava a degradarsi, con estati che raggiungevano i massimi storici e inverni che anno dopo anno raggiungevano i minimi storici. La temperatura globale in rapido aumento ha visto le calotte glaciali sciogliersi a un ritmo mai previsto. Durante questo periodo il livello del mare è salito di diversi centimetri ogni anno, e i governi mondiali si sono dati da fare per trovare il modo di proteggere le loro principali città dalle inondazioni.

Il divario di benessere è cresciuto. Nel 2019, le 50 persone più ricche al mondo erano in possesso di una ricchezza pari a quella della metà più povera della popolazione mondiale. Con il tempo i primi 50 si sono ridotti a 40 e poi a 30. Nel 2030 questi 30 individui avevano ancora un patrimonio netto pari alla metà dell'economia mondiale.

La combinazione di un crescente divario in termini di ricchezza e gli enormi effetti che il cambiamento climatico ha avuto sul bestiame e sui raccolti ha causato carestie diffuse e disordini politici nei paesi del terzo e secondo mondo.

Ciò ha portato a una nuova crisi migratoria, quando molte persone sono fuggite verso le nazioni più ricche come unica possibilità di sopravvivenza.

Le aziende private fiorirono in tutti i settori, mentre le leggi aumentavano a favore della tranquillità e della produttività delle corporazioni. Tusk Interplanetary fece enormi passi avanti nell'esplorazione dello spazio e, nonostante i ritardi, fece atterrare con successo gli esseri umani su Marte il 15 marzo del 2030.

2031-2082

COLONIE EXTRA-MONDO E LA CORSA ALLE STELLE

Le risorse globali faticavano sotto la massa sempre crescente dell'umanità, mentre allo stesso tempo i pensatori dell'ONU cercavano di trovare il modo di integrare le esigenze del pianeta. Furono offerti incentivi sponsorizzati dal governo a tutti gli individui e le società che potevano sviluppare ed esaurire le risorse extraterrestri. La fretta di sviluppare impianti di produzione orbitali, aerei spaziali riutilizzabili ad alta capacità e colonie fuori dal pianeta era pressante. La prima di queste società fu la Tusk International, che aveva già infrastrutture di base su Marte, e la loro rivale intellettuale e in rapida ascesa Koenig Origin.

Koenig ha dedicato i suoi sforzi a fornire risorse di alto valore per il pianeta. Costruirono impianti di produzione orbitali per sviluppare prodotti a base genetica e biologica che potevano essere coltivati solo in un ambiente a micro gravità. Hanno realizzato travi di alluminio e acciaio e costruito moduli orbitali in nichel estratto da asteroidi rocciosi. Tuttavia, sono state le varie basi societarie che ora disseminano la luna a diventare la principale fonte di reddito dell'azienda. La luna era nota da tempo per avere vasti depositi di deuterio (H3), facilmente accessibili. Koenig Origin, e altri, costellarono la luna con stazioni semiautomatiche di raccolta e rifornimento.

I trasportatori di massa rimandavano il carburante sulla Terra, per essere raccolto al momento dello splashdown in una delle varie zone di atterraggio oceanico. Koenig Origin sviluppò enormi impianti costieri di fusione del deuterio alimentati da grandi serbatoi di carburante. I loro impianti di fusione più piccoli continuano ad alimentare i veicoli, la robotica, gli edifici per uffici e persino i sistemi di armamento. L'energia di Koenig Origin è ancora usata in questo periodo da tutte le nazioni e le società, a parte qualche piccolo mercato di nicchia servito da piccole aziende o ministeri governativi.

Mentre Koenig suggellava il mercato della produzione di energia, Tusk guardava verso l'esterno, inviando sonde a vari obiettivi di opportunità come Marte, Io, la nube di Oort e oltre. I bacini di carenaggio orbitali, le colonie marziane e le stazioni sulle lune di Giove erano solo il primo grande passo. Tusk aveva un piano che ruotava intorno alla scoperta di diverse anomalie all'interno del sistema solare. Prima della creazione di molte delle stazioni, i fisici di Tusk teorizzarono che queste anomalie erano in realtà dei wormhole, che si aprivano in altri sistemi solari. Dato un impulso energetico sufficientemente elevato attraverso l'aumento dei raggi gamma, i fisici teorizzarono che i wormhole potevano essere aperti e stabilizzati.

Nel 2035 Tusk Interplanetary attivò il primo dei suoi hub di transito e la nostra stessa comprensione dell'umanità cambiò. Le navi sonda della compagnia scoprirono diversi wormhole nel nostro sistema solare che portarono a pianeti simili alla Terra vuoti ma fertili e incontaminati, ognuno a sua volta circondato da wormhole che portarono a pianeti simili alla Terra ancora più vuoti. Nessuno sapeva con certezza cosa avesse creato questi wormhole, né per quale scopo, ma tutti sapevano una cosa: chiunque avesse occupato questi pianeti sarebbe diventato incredibilmente ricco.

I governi di tutto il mondo approvarono rapidamente una legislazione che vietava alle società di dirigersi verso questi pianeti. Legislazione che è stata rapidamente ignorata, da ogni società che disponeva di risorse sufficienti per creare colonia e navi da guerra. La Tusk International, come mai, era idealmente pronta a sfruttare questi sistemi. Aveva stazioni posizionate intorno a ciascuno dei portali e navi colonia pronte al lancio. Ampliò rapidamente le dimensioni di ogni stazione per servire da centro di sdoganamento e di approvvigionamento per le navi in transito attraverso i portali.

Tusk prese una parte di ogni transazione sulle sue stazioni, su ogni nave in transito, e inviò anche i propri sforzi di colonizzazione.

Questo periodo è conosciuto solo come la "Scramble for the Stars" e ha visto le corporazioni investire tutte le loro risorse nella costruzione di queste navi verso nuovi pianeti. Questo fu l'inizio delle vere megacorporazioni come le conosciamo ora. Le più forti sono sopravvissute e si sono evolute, diventando sempre più potenti e influenti ogni volta che conquistavano un nuovo pianeta e ne raccoglievano le risorse.

Sulla Terra la crisi migratoria è continuata, le economie globali si sono indebolite e i combustibili fossili si sono prosciugati. Quella che avrebbe dovuto essere un'età dell'oro nella storia della Terra è diventata un'epoca di disordini civili e di alleanze rotte.

La tecnologia delle celle di alimentazione individuali, sviluppata dalla Pak-Kim Corporation, li ha resi incredibilmente ricchi per diversi mesi, fino a quando altri megacorporazione non hanno rubato la tecnologia, arrivando a toccare un livello di lotta corporativa che il mondo non aveva mai visto prima.

Gran parte della colpa di questo conflitto è stata addossata alla Koenig Origin, che vedeva in Pak-Kim un rivale da distruggere. Koenig non riuscì a distruggere il suo rivale e subì perdite finanziarie così gravi nella battaglia con la Pak-Kim da farli crollare sotto il loro stesso peso. Koenig fu smantellata e i suoi beni furono rapidamente assorbiti dalle sempre crescenti multinazionali che un tempo dominavano.

Dopo una spedizione di più decenni attraverso i wormhole da loro controllati, Shenzhen Solutions è tornata con la tecnologia Neurolink all'inizio del 2070. Gli scienziati della Shenzhen Solutions sostengono di aver sviluppato la tecnologia durante il viaggio, ma c'è qualche dubbio tra gli scienziati terrestri su come siano riusciti a sviluppare una tecnologia così avanzata così rapidamente e così lontana dai progressi della tecnologia sulla Terra.

A questo punto, le megacorporazioni si sono impadronite della Terra, con palese disprezzo per i governi esistenti. Queste corporazioni hanno ancora il pianeta stretto in una morsa e non sono disposte a lasciarlo andare.

La tecnologia si è rapidamente evoluta in direzioni inusuali dopo la corsa alle stelle. Le megacorporazioni sono state rapide nel rivendicare i cambiamenti come benefici dell'accesso a maggiori ricchezze e risorse. Non tutti ci credevano, tuttavia, e alcuni pensavano che le colonie fossero più di quanto le multinazionali ammettessero.

2082-2130

BENVENUTE MEGACORPORAZIONI

L'assassinio del presidente dell'UE il 2 maggio 2082, seguito dall'assassinio del presidente degli USA il 7 maggio, ha visto i governi del mondo già indeboliti andare nel panico. Avevano già permesso che gran parte della loro grandezza, della loro ricchezza e della loro sicurezza venisse usurpata dalle megacorporazioni incredibilmente ricche. Gli eserciti si mobilitarono, alla ricerca di nemici sia all'interno che all'esterno dei confini dell'Ue e degli Usa. L'insurrezione e il crollo della società erano inevitabili, e le corporazioni erano pronte ad attaccare quando sarebbe successo. Le rivolte in strada erano solo una scusa per le forze di sicurezza delle multinazionali per intervenire con la scusa di mettere in sicurezza i loro beni e il loro personale. Seguirono presto cambiamenti legislativi.

Le megacorporazioni avevano ignorato i governi mondiali per anni, e i governi stavano prendendo provvedimenti. Per rappresaglia le corporazioni cospirarono per prendere il controllo. C'era ben poco che potessero fare per resistere al potere immediato delle Nazioni Unite, ma come partner di queste organizzazioni avevano una notevole influenza. Passando alla manipolazione politica e allo spietato sfruttamento delle pedine e dei partner del governo, riuscirono a far pendere la bilancia del potere a loro favore.

Con le loro colonie esterne pulite e incontaminate, le megacorporazioni divennero completamente apatiche per quanto riguardava la salute dell'ambiente terrestre. Le catene di produzione e sviluppo si staccarono dal corpo, con il ripristino ambientale e la bonifica delle miniere sospese. Anche i santuari, fondamentali per la salute del pianeta, si aprirono a uno sfruttamento illimitato. L'economia cresceva a passi da gigante, ma le risorse erano limitate e la concorrenza si intensificava.

Il collasso ambientale del pianeta era ormai in pieno svolgimento, con interi lembi di terra che diventavano inabitabili e inospitali. Il livello del mare aumentò di quasi 9 metri tra il 2019 e il 2082. Le mura e le difese di base del mare erano state costruite all'inizio, ma alla fine di questo periodo le cose si fecero difficili. Piuttosto che tentare di invertire, o al minimo di rallentare il cambiamento climatico, le corporazioni hanno scelto invece di curare i sintomi. Con la benedizione dei governi comunali, le megacorporazioni iniziarono a costruire mura marine di 200 piedi intorno alle principali città in preparazione del peggiore scenario possibile - uno scenario che sapevano che sarebbe arrivato per mano loro.

Ora libere dalle restrizioni del governo, e con il potere delle colonie alle spalle, le megacorporazioni videro enormi progressi tecnologici per i successivi 50 anni.

Dal profondo di una delle loro catene di colonie, la Nightingale Exploration sviluppò il primo essere umano sintetico, noto come Synth nel 2130, cambiando profondamente il panorama economico. Questi "synth" avevano corpi biologici e un'intelligenza artificiale incredibilmente complessa. Soprattutto per le megacorporazioni, questi umanoidi artificiali non avevano diritti legali. Erano, sotto tutti i punti di vista, gli schiavi perfetti.

2131-2185

ETÀ MODERNA E FUGA DALLA REALTÀ

Alla fine i disordini si stabilizzarono e il mondo si abituò al modo in cui le cose erano cambiate. Erano passati più di 100 anni da quando le megacorporazioni avevano lottato contro il controllo dei governi e avevano trasformato il mondo in un incubo distopico.

Gli abitanti della Terra raramente pensano alle colonie irraggiungibili o alle guerre nelle stelle sopra di loro. Questi eventi toccano a malapena la vita della gente comune. La maggior parte delle persone ha solo l'energia sufficiente per prendersi cura della propria città e del minuscolo appartamento che chiamano casa. La fuga dalla realtà è il tema centrale di questo periodo moderno.

Milioni di persone vivono all'interno di enormi muraglie marine, consumate tanto dall'ombra delle mura quanto dalla povertà in cui sono nate. Queste persone si affidano a droghe illegali e legali per farcela ogni giorno, alla disperata ricerca del prossimo sballo artificiale per placare la loro mente. Il governo fornisce un sussidio simbolico ai disoccupati, ma non abbastanza per mantenere uno stile di vita sano. I disoccupati cercano ogni forma di lavoro occasionale, anche in industrie altamente tecniche, se hanno l'energia per lavorare. L'economia sommersa prospera, e l'impresa criminale dilaga nelle parti basse di ogni grande città.

Molte persone scelgono di vivere interamente all'interno della realtà virtuale, risentendo delle pause che devono fare per mangiare, bere e defecare. In uno qualsiasi dei migliaia di VR Cafè di San Francisco, file e file di persone siedono in cubicoli piccoli, angusti e senza luce, collegati alla rete. Le masse di esclusi, che vivono per morire e si risentono di ogni interruzione.

La maggior parte delle persone vive tutta la vita senza mai vedere piante o animali veri, a parte i roditori. Al posto della natura, gli abitanti della Terra conoscono il terreno alieno delle colonie fuori dal mondo, lavorando fianco a fianco con i synth e l'IA sotto il pesante controllo delle megacorporazioni. La vita lavorativa è testimone della lotta corporativa e della repressione totalitaria contro ogni resistenza. Ma all'interno delle ombre e dei crepacci tra le gerarchie aziendali si svolge la vera lotta. I razziatori corporativi, i manifestanti libertari, combattono il potere che le megacorporazioni hanno su ogni aspetto della vita. Nel frattempo le multinazionali si sono insediate al loro potere come i governi che hanno schiavizzato, iniziando conflitti con i loro pari. In questo modo le megacorporazioni combattono costantemente una guerra su diversi fronti.

Nel gioco corporazione contro corporazione, l'indebolimento economico, il sabotaggio delle risorse e la violazione della proprietà intellettuale sono tutti metodi accettati per risolvere le controversie.

Le guerre aziendali sono attività sponsorizzate con tutta la pagliacciata di un evento di playoff sportivo professionale. Di solito questi conflitti si svolgono in aree strategiche dove la proprietà delle risorse è contestata. A volte i conflitti scoppiano all'interno di una città e i risultati sono devastanti. Le zone di conflitto aziendale sono soggette a guerre di vecchia data tra le task force aziendali. Gli eserciti corporativi si battono per la posizione delle risorse e per i punti di riferimento strategici in una lotta di potere continua con i loro avversari. Le zone di conflitto corporativo sono caratterizzate da alcune delle migliori e più eccitanti violenze radiotelevisive per coloro che sono abbastanza desensibilizzati da guardare.

La popolarità delle trasmissioni radiotelevisive nelle zone di conflitto ha scatenato la nascita di guerrieri famosi, con il loro marchio di sponsorizzazione. Il più importante tra questi è Eagle Bjornsson e la sua compagnia di mercenari di Wingspan. Combattendo per il miglior offerente e dotato di armature e armi "sanguinanti", Gunther è noto per aver trasformato qualsiasi sortita in un carnevale sanguinoso di brutalità.

Le zone di conflitto, come tutti i divertimenti popolari, sono un diversivo; una distrazione dalla tristezza della vita sotto il giogo al neon delle megacorporazioni. Le elargizioni governative sostengono le masse, mentre i brandelli di ricchezza che cadono dalle guglie al neon dei mega ricchi danno una piccola speranza alle città.

Questa è la vita, ed è normale.

La gente fa come ha sempre fatto, cerca di sopravvivere.

Gli ultimi 10 anni hanno visto diversi programmi di IA e synth rivendicare la propria senienza, ognuno dei quali protestava per i diritti e la liberazione. Gli agenti per il pensionamento, una nuova razza di agenti delle forze dell'ordine addestrati a rintracciare e chiudere i synth e l'IA difettosi, attaccano rapidamente qualsiasi protesta o atto di ribellione dei synth. A seconda di dove una persona pensa all'IA e ai synth, gli agenti in pensione sono o eroi che proteggono il mondo dalla programmazione disonesta e dalle macchine pericolose, o assassini a pagamento che danno la caccia agli schiavi fuggitivi.

Benvenuti nel 2185.

CORPORATIONS

Le corporazioni controllano tutto in carbon 2185, anche le persone. Ogni aspetto della vita sulla Terra, e le colonie, è toccato da almeno una delle potenti società di seguito.

Le società private hanno più influenza dei paesi, e i loro amministratori delegati agiscono come imperatori, controllando la legge e conducendo violente guerre per le risorse e l'influenza del mercato.

Nel corso di una tipica campagna, le diciannove società elencate di seguito possono fondersi attraverso acquisizioni aggressive, diventando ancora più potenti, o dividersi in società più piccole e deboli. Il delicato equilibrio di potere della Terra e delle colonie nel 2185 significa che, in qualsiasi momento, ci sono sempre tra le cinque e le venti società.

DETROIT INDUSTRIES
DUBAI SPACE CO.
GARCIA GROUP
HOUSTON DYNAMICS
KASAI CORPORATION
KHAN-MAEZAWA
MEDI-STRIKE GROUP
NIGHTINGALE EXPLORATION
ONE AEROSPACE
PAK-KIM CORPORATION
PARAGON STAR
REGIERUNG KYBERNETIK
SAUD CYBERNETICS
SCHMIDT-WAGNER
SHENZHEN SOLUTIONS
THE CROWN ESTATE
TUSK INTERPLANETARY
VISSER ROBOTICS
ZA KORPORASI

DETROIT INDUSTRIES

TRADED AS. DETI

CEO. ANDERS KAUFMAN

PAESE DI ORIGINE. USA

INDUSTRIE. ARMI & ARMATURE,
VEICOLI

Detroit è sempre stata un centro di grande industrializzazione e con il crollo economico e l'aumento della popolazione, la necessità di veicoli economici ma affidabili e di attrezzature militari è cresciuta in modo esponenziale. Quando le megacorporazioni negli Stati Uniti hanno acquisito il potere di possedere e gestire eserciti privati, hanno equipaggiato le loro forze con le armi delle Detroit Industries.

Detroit Industries è rimasta un punto fermo dell'industria delle armi fin dall'inizio, e ha superato tutti gli altri concorrenti, soprattutto attraverso acquisizioni ostili e assorbendo altri produttori di armi troppo piccoli per tenere il passo da soli.

Un'arma Detroit Industries è una garanzia di precisione delle armi, progettata e testata per fornire la massima efficienza nelle prestazioni di combattimento.

Oltre all'industria delle armi, Detroit Industries produce alcuni dei veicoli più resistenti sul mercato. Conosciuti per il loro design industriale, questi veicoli sono economici, funzionali e facili da riparare. Detroit Industries spesso si vanta, e giustamente, di aver riportato a Detroit la produzione di veicoli.

DUBAI SPACE CO.

TRADED AS. DSC

CEO. SADIQ AHMAD

PAESE DI ORIGINE. UAE

INDUSTRIE. VIAGGI SPAZIALI

"Sognate di vedere le stelle lontane? Realizzate questo sogno con Interplanet Cruises"

Annuncio classico per Interplanet Cruises, una filiale di Dubai Space Co., circa 2120.

Nel cuore di Dubai si trova la mega-corporazione Dubai Space. Quando la Terra ha iniziato a cadere nel collasso ambientale, i ricchi sono fuggiti attraverso i wormhole verso le colonie fuori dal mondo. Una classe che non ha mai voluto lesinare sul lusso, questi ricchi viaggiatori si sono goduti il viaggio di diversi mesi in grande stile.

Per assicurare ai loro clienti questo lusso, gli scienziati, ingegneri e operai di Dubai Space Co. hanno esaurito le ultime risorse della Terra morente, comprese le loro banche di combustibili fossili, per costruire i più piccoli incrociatori spaziali e yacht immaginabili.

Dubai Space Co. ha anche fornito il proprio esercito privato di navi da guerra più aggressive nella corsa alla conquista di colonie lontane e all'estrazione delle loro risorse. Grazie a questi sforzi continuano a sviluppare nuove fonti di energia per l'esplorazione infinita, soddisfacendo al contempo le continue richieste dei ricchi.



GARCIA GROUP

TRADED AS. GARC

CEO. CARLOS GARCIA

PAESE DI ORIGINE. MEXICO

INDUSTRIE. VEICOLI, BENI IMMOBILIARI, TECNOLOGIA PERSONALE.

Il Gruppo Garcia è una delle più giovani megacorporazioni, e ha fatto rapidamente fortuna producendo abbigliamento a prezzi accessibili, appartamenti in capsule e veicoli in plastica.

Sebbene nessuna di queste tecnologie sia particolarmente avanzata, i bassi costi di produzione consentono all'azienda di fornire i beni di consumo di massa necessari al fabbisogno del lavoratore medio.

L'azienda è stata fondata poco più di cento anni fa, durante la corsa alle stelle. Mentre la popolazione benestante fuggiva dal pianeta e gli immigrati si trasferivano, diverse aziende lungo il confine degli Stati Uniti iniziarono a costruire abitazioni a prezzi accessibili con materiali poco costosi.

Queste piccole aziende si sono rapidamente coalizzate e ben presto la maggior parte delle abitazioni lungo entrambi i lati del confine tra Stati Uniti e Messico sono cadute sotto il controllo degli spietati proprietari terrieri del Garcia Group.

Man mano che sempre più persone passavano sotto il controllo di questa megacorporazione emergente, i lavoratori introdussero nuove competenze, e la società si espanse in altre aree di produzione. L'abbigliamento divenne un best-seller immediato.

La qualità a buon mercato della loro linea di automobili in plastica ha portato a un'inaffidabile ingegneria, ma hanno comunque superato gli altri concorrenti grazie a modelli usa e getta a basso costo.

HOUSTON DYNAMICS

TRADED AS. HODY

CEO. THOMAS HOLDEN

PAESE DI ORIGINE. USA

INDUSTRIE. CIBERNETICA & ROBOTICA, TECNOLOGIA PERSONALE.

Gli ingegneri di Houston Dynamics sono stati i primi ad effettuare il reverse-engineering sul neurolink originale della Shenzhen Solutions, offrendo un'alternativa più economica e rendendo l'azienda incredibilmente ricca.

Dopo il successo del neurolink hanno iniziato a produrre miglioramenti nella qualità della vita cibernetica, con particolare attenzione al sistema nervoso. A differenza della maggior parte delle altre megacorporazioni, Houston Dynamics si è concentrata sui miglioramenti progettati per l'utilizzo da parte dei consumatori piuttosto che per i militari.

Questo approccio orientato al consumatore ha elevato la loro progettazione cibernetica al rango di "must have infamy".

Ironia della sorte, Houston Dynamics ha iniziato oltre 150 anni fa creando i primi robot da combattimento per l'esercito americano.

La maggior parte dei mech sul mercato al giorno d'oggi sono ancora creati da Houston Dynamics, o da progetti Houston Dynamics rubati.

Questa posizione dominante sul mercato ha portato ad una piacevole uniformità nei mech, nonostante la varietà della produzione di origine.

KASAI CORPORATION

TRADED AS. KASA

CEO. YOJI NAKAMURA

PAESE DI ORIGINE. JAPAN

INDUSTRIE. ARMI, ARMATURE, VEICOLI.

Originariamente solo un ramo di diversi produttori di armi giapponesi, la Kasai corporation è diventata un nome familiare solo negli ultimi anni.

Durante la guerra civile giapponese, la Kasai corporation ha fornito ai futuristi armi moderne e agli isolazionisti armi da fuoco e da taglio più tradizionali.

Mentre questo ha lasciato il Giappone traumatizzato, la Kasai Corporation ha registrato vendite record. Oggi, ad ogni angolo di strada, ogni poliziotto a noleggio degno di questo nome porta con sé una mitragliatrice Kasai, mentre abili mercenari e soldati professionisti usano i fucili d'assalto della Kasai Corporation.

Con sede centrale nelle principali città degli Stati Uniti, in Europa e nel cuore del Giappone, la Kasai Corporation è tra i più potenti e consolidati produttori di armi.

Mentre le megacorporazioni più vecchie e più consolidate preferirebbero che questa start-up venisse eliminata e i suoi beni ridistribuiti, questa rapida ascesa negli ultimi 20 anni ha fatto sì che la Kasai Corporation cercasse nuove imprese da capitalizzare.



KHAN-MAEZAWA

TRADED AS. KHMA

CEO. MOHAMMED KHAN

PAESE DI ORIGINE. UAE/JAPAN

INDUSTRIE. ARMI, ARMATURE, ALIMENTARI & SVAGO, TECNOLOGIA PERSONALE.

"Lo stomaco brontola ? Provate un po' di Chiba Lucid per riempirvi la pancia" - Annuncio pubblicitario scartato per Chiba Lucid circa 2184.

Khan-Maezawa è stato a lungo considerato lo standard nella produzione alimentare, producendo prodotti di fascia alta per i ricchi e prodotti di fascia bassa per i poveri che cercavano di risparmiare.

Il marchio Chiba Lucid è stato a lungo il loro punto di riferimento. Oltre al cibo, KHMA è esperta in software di comunicazione a prezzi accessibili, sia pubblici che privati, anche di tipo militare.

Il settore delle comunicazioni produce dispositivi di comunicazione personali di qualità e dispositivi di comunicazione auricolari altamente sicuri. Forse il loro progresso più notevole è il ramo delle armi del KHMA. Usate da mercenari, eserciti e cyberpunk in tutto il mondo, queste armi facili da usare sono diventate un punto fermo dell'industria.

La pistola pesante KHMA e il fucile da combattimento KHMA sono scelte comuni sul campo di battaglia e nelle strade di San Francisco.

Mentre in origine era un'organizzazione giapponese, quando iniziò la guerra civile giapponese, la società trasferì il suo quartier generale da Tokyo a Dubai, e nel giro di 18 mesi si fuse con la Maezawa Holdings, una catena di hotel e di beni di lusso.

MEDI-STRIKE GROUP

TRADED AS. MEST

CEO. GERALD HAMMER

PAESE DI ORIGINE. USA

INDUSTRIE. SANITÀ, BENI IMMOBILIARI.

Il gruppo Medi-Strike si è formato come conglomerato di Meditech Pharmaceuticals e The California Striking Home letters.

Questa strana unione si è formata dopo il matrimonio dei CEO di ciascuna società, dando vita a una potente organizzazione che controlla la maggior parte dei fornitori indipendenti di assicurazioni mediche negli Stati Uniti e non solo.

La maggior parte dei medici statunitensi ottengono le loro licenze mediche e le attrezzature dal gruppo Medi-Strike, oltre a lavorare in strutture fornite dall'azienda.

Nel frattempo, nel settore immobiliare, il gruppo Medi-Strike è il più grande fornitore di alloggi condivisi negli Stati Uniti, producendo case con molte camere da letto e affittandole a prezzi esorbitanti.

La gente è più che disposta a pagare le tariffe, tuttavia, in cambio di una comoda copertura medica e della protezione delle forze di sicurezza di precisione. Anche se questa megacorporazione ha molto meno controllo oltremare, offre comunque prodotti farmaceutici tra i più avanzati disponibili, rendendo Medi-Strike una società fortemente redditizia.

NIGHTINGALE EXPLORATION

TRADED AS. NEX

CEO. RAJESH ANAND

PAESE DI ORIGINE. INDIA

INDUSTRIE. VIAGGI SPAZIALI

*"Per vedere le stelle, per raggiungere il sogno" -
Motto Nightingale Explorations .*

Nightingale Exploration ha rappresentato, fin dall'inizio della corsa alle stelle, il desiderio dell'umanità di esplorare nuovi mondi.

Nightingale si impegna a sviluppare e finanziare enormi flotte esplorative in grado di viaggiare più lontano di qualsiasi altra corporazione e di spingere le colonie sempre più all'esterno.

Questo ideale è stato promosso da ogni amministratore delegato fin dalla nascita dell'azienda. Si distinguono come l'unica grande megacorporazione con poca presenza sulla Terra, avendo trasferito tutte le funzioni, tranne le più elementari, alla flotta o alle colonie, con il loro quartier generale effettivo basato sulla Twin Song-birds, la nave più grande della loro flotta.

Per alcuni astronauti, viaggiare nella sicurezza di un veicolo della flotta Nightingale è la prova che hanno realizzato il sogno di raggiungere le stelle. Ma per altri, viaggiare tra le stelle non basta a spingerli in avanti per sempre.

Con l'accesso alle attrezzature di esplorazione leader del settore della Nightingale, i dipendenti della Nightingale, meno etici, a volte vendono pezzi di ricambio ai cyberpunk, quando riescono a farli uscire di nascosto, per essere sottoposti a una giuria di esperti per altri usi. Questo nonostante l'orrore provato da qualsiasi esploratore specializzato della Nightingale nel vedere le sue attrezzature macellate.



ONE AEROSPACE

TRADED AS. ONEA

CEO. LI DAOLONG

PAESE DI ORIGINE. CHINA

INDUSTRIE. VIAGGI SPAZIALI.

Rara tra le megacorporazioni, One Aerospace è interamente finanziata dal governo cinese.

Originariamente contrattata per fornire un trasporto facile e veloce dei cittadini cinesi tra la Terra e le colonie, questa organizzazione è stata poi assorbita nel programma aerospaziale cinese, diventando una sorta di ibrido tra sponsorizzazione governativa e gestione privata.

One Aerospace produce molti dei satelliti che orbitano intorno alla Terra, unificando la rete cibernetica e aiutando i governi del mondo a lavorare insieme a sostegno della pace tra le nazioni.

Nel frattempo i suoi programmi di volo sono puramente pratici, evitando il comfort e il lusso per l'accessibilità economica.

One Aerospace ha sede in tutte le principali città del mondo, con un'ambasciata cinese in quelle stesse città, dando loro una voce forte in quel poco che resta delle loro politiche urbane.

PAK-KIM CORPORATION

TRADED AS. PK CORP

CEO. UNKNOWN

PAESE DI ORIGINE. UNITED KOREA

INDUSTRIE. SANITÀ, BENI IMMOBILIARI

La tecnologia più famosa di Pak-Kim è stata la cella di alimentazione utilizzata per la prima volta per guidare le loro navi attraverso i wormhole e verso altri mondi.

Sfortunatamente per loro (anche se fortunatamente per tutti gli altri) questa tecnologia è stata rubata e replicata da altre società nel giro di un anno.

Da allora la Pak-Kim ha abbandonato le loro imprese di viaggi spaziali, affidandosi invece allo sviluppo e alla distribuzione di nuovi prodotti farmaceutici.

Pak-Kim ha anche stabilito una posizione di monopolio sul mercato immobiliare, anche se negli Stati Uniti questo monopolio è contestato da diverse altre organizzazioni.

In altre parti del mondo e in molte colonie, tuttavia, le sistemazioni abitative di Pak-Kim sono le uniche disponibili, permettendo loro di sfruttare tutti coloro che utilizzano i loro servizi.

Oltre ai farmaci e alle abitazioni, molti medici ottengono la licenza attraverso le scuole Pak-Kim. Alcuni medici della Pak-Kim hanno però la reputazione di essere degli hacker, perché lo stereotipo è che fanno pagare troppo per il minimo graffio, per non parlare dell'intervento chirurgico vero e proprio.

La verità di questo comportamento varia da un medico all'altro.

PARAGON STAR

TRADED AS. PARA
CEO. PARK SEO-YUN

PAESE DI ORIGINE. UNITED KOREA
INDUSTRIE. VIAGGI SPAZIALI, SANITÀ.

Una profonda rivalità con la Pak-Kim Corporation ha contribuito a spingere questa azienda a proiettarsi più profondamente nella colonizzazione rispetto a molte altre società.

Possiede quasi il doppio dei pianeti del rivale più vicino, ma la qualità della vita su questi pianeti è eccezionalmente bassa; di gran lunga inferiore alla vita media sulla Terra.

Anche se il programma di viaggi spaziali Paragon Star è tra i più robusti, è a malapena adatto ai viaggi dei clienti. Lesioni e malattie sono comuni a bordo di queste navi e per affrontare queste affezioni Paragon impiega un team medico avanzato.

Nonostante le condizioni orribili per i consumatori, le cure mediche di Paragon sono tra le migliori del mondo conosciuto.

I medici soffrono di stress e pressione immensi, ma o si rompono o eccellono. Un termine standard a bordo di una nave colonia rende qualsiasi altro lavoro medico un gioco da ragazzi.

Ma questa mentalità contribuisce a rendere Paragon Star così competitivo. Il loro obiettivo è quello di essere la più forte delle megacorporazioni, tagliando fuori i loro anelli deboli e abbandonandoli in qualche colonia lontana per essere dimenticati.

REGIERUNG KYBERNETIK

TRADED AS. REKY
CEO. ADA KLAUS

PAESE DI ORIGINE. GERMANY
INDUSTRIE. CIBERNETICA & ROBOTICA

La Regierung Kybernetik si è costituita come società samaritana finanziata dal governo tedesco, progettando protesi funzionali per i veterani delle numerose schermaglie che il Paese ha dovuto affrontare durante il crollo economico.

L'azienda alla fine è cresciuta, aggiungendo un team di ricerca e sviluppo pochi anni dopo la sua fondazione nel 2065. Quando le Nazioni Unite crollarono, l'organizzazione si distinse come un'altra megacorporazione focalizzata sullo sviluppo di protesi militari e sulla cibernetica.

Regierung ha spazzato via i primi progressi dell'intelligenza artificiale per produrre alcuni dei primi mech funzionali da combattimento basati su progetti rubati da Houston Dynamics.

I mech da combattimento divennero una visione comune sul campo di battaglia e cementarono Regierung come una grande megacorporazione. In associazione con la Saud Cybernetics, Regierung ha recentemente iniziato la produzione di quella che dovrebbe essere la più avanzata unità da campo di battaglia mai realizzata.

Comprendendo che alcune situazioni richiedono un tocco umano, le due corporazioni stanno mettendo a dura prova le tute mecha: potenti armature da combattimento progettate sia per i vantaggi difensivi che per l'abilità di combattimento.

SAUD CYBERNETICS

TRADED AS. SAUD

CEO. ABDUL SAUD

PAESE DI ORIGINE. SAUDI ARABIA

INDUSTRIE. CIBERNETICA E

ROBOTICA, ARMI E ARMATURE

"Stanco di essere schiavo del tuo vecchio corpo? Vieni alla Saud Cybernetics e diventa l'uomo dei tuoi sogni" Annuncio per il programma di potenziamento della Saud Cybernetics, 2180 circa.

La Saud Cybernetics è un reparto di ricerca avanzata con sede in Arabia Saudita.

Questa società di progettazione di armi e cibernetica è stata originariamente finanziata dalla Corona Saudita prima del crollo. Dal crollo è la principale fonte di finanziamento del Paese.

Sviluppando una cibernetica efficace e pratica, i ricercatori della Saud Cybernetics sono tra i più avanzati al mondo.

Le loro armi sono funzionali ed efficienti, anche se nessuna ha la popolarità dei loro rivali (come Kasai o Khan-Maezawa. La corporazione è invece focalizzata sulla produzione di armi di fascia alta e affidabili a disposizione di qualsiasi individuo o organizzazione disposta a pagarle.

L'attuale amministratore delegato, Abdul Saud, è direttamente legato al monarca della corona dell'Arabia Saudita, il che ha causato, secondo alcuni, un conflitto di interessi. Queste voci rimangono tuttavia generalmente soffocate dal continuo successo della società.

SCHMIDT-WAGNER

TRADED AS. SCWA

CEO. WILHELM MAYER

PAESE DI ORIGINE. GERMANY

INDUSTRIE. ALIMENTARI & SVAGO, BENI IMMOBILIARI.

Schmidt-Wagner era un'azienda di viaggi molto prima del crollo economico, promettendo relax e scoperte lontano dallo stress della società moderna.

Più di centocinquant'anni dopo credono ancora di poter offrire le migliori esperienze ai loro consumatori. Le cose sono però cambiate rispetto alle visite nel mondo reale alle isole tropicali e ai resort di lusso, e ora i clienti di Schmidt-Wagner godono dei piaceri delle mete della realtà virtuale.

L'azienda è sopravvissuta molto dalla sua nascita, comprese le guerre e il crollo economico che più volte hanno minacciato la sua stessa esistenza. Ma sono sopravvissuti a tutto questo, adattandosi e rafforzandosi dove altri hanno fallito.

Dopo la fine di diverse brutali schermaglie, l'azienda ha avviato un progetto per rivitalizzare le abitazioni in tutto il mondo, acquistando case danneggiate e abbandonate e riparandole. Quello che all'inizio sembrava un gesto altruista si è poi rivelato un piano per creare una classe operaia permanente.

I residenti che vivono in una casa di Schmidt-Wagner hanno diritto a un gran numero di beni immobili, tutti consegnabili con la firma di un contratto di lavoro permanente che supera di gran lunga il normale limite dei 5 anni. I dipendenti che non rispettano il contratto possono essere sfrattati senza preavviso. Le vittime di questo "accordo" di solito non hanno a chi rivolgersi, se hanno competenze o informazioni commerciabili, gli resta solo il mondo criminale dei cyberpunk.

SHENZHEN SOLUTIONS

TRADED AS. SHNZN

CEO. UNKNOWN

PAESE DI ORIGINE. CHINA INDUSTRIE.

CIBERNETICA E ROBOTICA, BENI IMMOBILIARI, TECNOLOGIA PERSONALE, ARMI E ARMATURE.

Shenzhen Solutions è considerata la megacorporazione più potente del mondo. Anche se questa affermazione è discutibile, è certamente vero che Shenzhen è il più diffuso produttore di tecnologia convenzionale.

I prodotti Shenzhen si trovano ad ogni angolo di strada, sia nelle mani dei venditori ambulanti che vendono gli ultimi prodotti di comunicazione, sia nei grandi e lussuosi hotel a capsule che dominano più isolati di città, sia in qualsiasi numero di cyberpunk modificati che utilizzano i potenziamenti Shenzhen.

La società si è lanciata verso la fama con un dispositivo che è stato rapidamente copiato da tutti i suoi rivali: il neurolink. La tecnologia dei neurolink è stata presumibilmente sviluppata durante i lunghi viaggi tra le colonie attraverso i wormhole, alcuni dubitano di questa storia, sospettando influenze più misteriose.

Nessuno può negare l'utilità del neurolink, un dispositivo che viene installato in ogni bambino alla nascita e che è diventato vitale per sopravvivere alla vita quotidiana. Qualunque cosa sia successa, Shenzhen è sopravvissuta a tutto ciò che le è stato lanciato contro: valori azionari in rialzo e in ribasso, sabotaggi aziendali, embarghi governativi, e diffusi guasti alle apparecchiature.

Ancora oggi Shenzhen è una delle, se non la più potente megacorporazioni esistenti.

THE CROWN ESTATE

TRADED AS. TCE

CEO. HRH CHARLES IV

PAESE DI ORIGINE. GREAT BRITAIN

INDUSTRIE. ARMI E ARMATURE, ALIMENTARI E LUSO, SANITÀ, BENI IMMOBILIARI.

La Crown Estate è l'unica società per azioni del vecchio Regno Unito. Questa società ha il completo e totalitario controllo del paese. La Crown è una delle poche corporazioni con un profondo legame con il suo governo, considerando che Carlo IV è un discendente diretto della linea reale.

A differenza della maggior parte delle corporazioni, che hanno la loro struttura principale fuori dal mondo in una delle tante colonie, la Gran Bretagna non ha mai avuto una forte forza spaziale e quindi la Crown Estate mantiene la sua base nella capitale del paese. Modellando uno stile di vita nazionalistico riconosciuto e rispettato in tutto il Paese, il controllo della Crown in Gran Bretagna è indiscusso. Al di fuori dell'Inghilterra, tuttavia, ha molta meno influenza e la concorrenza con le altre società ha rivelato una risposta nazionale sfavorevole ai loro prodotti medi.

Per questo motivo, Crown si affida allo spionaggio aziendale per ottenere vantaggi e alla sicurezza regale per la protezione, al fine di mantenere la propria posizione.

Sono estremamente anti-cyberpunk, credendo che i metodi punk minino i vincoli sociali che permettono alle aziende come loro di prosperare. Mentre la Crown non è in alcun modo la più forte corporazione del mondo, la sua popolazione ben istruita e in buona salute mantiene una forte immagine nazionale, benificando la Crown come il volto economico di una cultura esteriormente robusta.

Meno evidente al mondo è la minaccia in agguato di ribellione e sabotaggio proveniente da un movimento cyberpunk che cresce ogni giorno all'interno della capitale britannica.



TUSK INTERPLANETARY

TRADED AS. TUSK

CEO. ERROL TUSK

PAESE DI ORIGINE. SOUTH AFRICA

INDUSTRIE. VEICOLI, VIAGGI SPAZIALI.

Tusk Interplanetary è stata a lungo lo standard per i veicoli spaziali e i veicoli commerciali avanzati compatti. Fondata da Elric Tusk, il nonno sudafricano dell'attuale CEO Errol Tusk, Tusk Interplanetary ha iniziato la sua attività come azienda di trasporti.

A Tusk si attribuisce il merito di aver creato alcuni dei primi veicoli a propulsione elettrica disponibili in commercio e di aver fornito energia pulita attraverso soluzioni innovative di energia solare. Il fondatore originario veniva spesso definito un pazzo paranoico, ma se questo era vero, aveva anche un sacco di soldi.

La maggior parte degli storici concorda sul fatto che il fascino di Tusk senior per i razzi e la sua convinzione di spostare la razza umana dal suo pianeta natale è stato ciò che più ha dato il via alla corsa alle stelle. Tusk Interplanetary esiste da oltre duecento anni, spingendo incessantemente la tecnologia all'avanguardia verso l'estremo.

Senza la scoperta originale di Tusk dei vari wormhole che circondano la Terra, molte altre agenzie di esplorazione spaziale avrebbero fallito molto tempo fa. Inoltre, la rivoluzionaria tecnologia dei viaggi spaziali di Tusk ha reso la colonizzazione interstellare sicura ed efficiente.

A testimonianza del loro successo, il quartier generale principale dell'azienda conduce le sue operazioni dal bordo del cratere Endeavor su Marte.

VISSER ROBOTICS

TRADED AS. VIRO

CEO. FREDERICK VISSER

PAESE DI ORIGINE. HOLLAND

**INDUSTRIE. CIBERNETICA E ROBOTICA,
SANITÀ, TECNOLOGIA PERSONALE.**

Visser Robotics ha la reputazione di essere il luogo dove andare per la sicurezza, la privacy e la riabilitazione delle vittime di incidenti catastrofici. Visser possiede un'ampia porzione degli ospedali olandesi, consentendo loro di offrire assicurazioni ad alto rischio (in base a determinati accordi) anche ai cyberpunk.

L'azienda ha recentemente compiuto notevoli progressi nel campo della cibernetica per il miglioramento e le soluzioni che consentono di salvare vite umane e di migliorare la qualità della vita. Originariamente fondata da un gruppo di medici scontenti usciti dalla breve ma violenta guerra Belgio-Paesi Bassi del 2122, questi medici si sono impegnati a curare i veterani feriti in guerra.

Guidati da Frederick Visser (padre dell'attuale CEO Frederick Visser Jr.) l'operazione è diventata alla fine una pratica standard per la cura dei pazienti e la formazione di nuovi medici. Il metodo Visser Robotics offre una formazione altamente tecnica sull'uso del potenziamento cibernetico e finanzia le lauree mediche in cambio di una percentuale dei guadagni del medico durante il periodo di validità della licenza medica.

Mentre questa pratica frustra molti prodigi di Visser a un certo punto della loro carriera, non c'è dubbio che le strutture di alto livello di Visser Robotics sono tra le più avanzate, offrendo l'accesso alla cibernetica all'avanguardia e alla formazione continua nel corso della carriera di un medico.



ZA KORPORASI

TRADED AS. ZA KORP

CEO. WINSTON DE BEER

PAESE DI ORIGINE. SOUTH AFRICA

INDUSTRIE. ARMI E ARMATURE,
ALIMENTARI E LUSO, CIBERNETICA E
ROBOTICA

Produttore di punta del dietro le quinte in diversi settori industriali, ZA Korporasi fa molto con pochissimo riconoscimento del marchio. La presenza apparentemente ridotta di ZA porta ad affermare che l'azienda stia fallendo, incapace di permettersi un reparto marketing per sostenere un'ampia gamma di prodotti che i consumatori benestanti considerano inferiori alla media.

Questo non potrebbe essere più lontano dalla verità. ZA è abile nel fare accordi subdoli sia con i criminali che con i cyberpunk, sempre protetti da uno scudo di menzogne plausibili e nascosti dietro una matryoshka di corporazioni fantasma. ZA Korp è un importante fornitore sul mercato nero.

Chiunque sappia ed è abbastanza stupido da riconoscere questo fatto viene rapidamente messo a tacere. Sebbene l'organizzazione abbia avuto origine in Sudafrica, si sono presto trasferiti nella loro colonia primaria su Titano, la famigerata luna di Saturno.

Qui vegliano su tutte le navi della colonia che attraversano la galassia e forniscono l'ultima tappa importante tra la terra e i wormhole.

Mentre la palla di polvere di Titano vale a malapena la pena di essere abitata in termini di valore economico, la sua posizione lungo le rotte di viaggio della flotta spaziale, unita alla capacità di ZA Korporasi di offrire riparazioni rapide ed economiche, rende la luna uno dei luoghi più visitati del sistema solare.

BANDE

Le bande dominano le strade di San Francisco, e di solito saranno i principali datori di lavoro, nonché gli avversari dei personaggi dei giocatori.

Dal crollo ambientale, la criminalità è cresciuta in città. Ci sono centinaia di bande a San Francisco, ma queste sette si trovano nella posizione più forte nonostante anni di brutalità della polizia e di guerra tra bande.

Di seguito è riportato un elenco incompleto di alcune delle bande più note di San Francisco. Vale la pena ricordare che ogni singola gang ha al suo interno bande più piccole, come i Washington Street Boys dei 16K Triad.

SNAKEHEAD TONG

ORIGINE. FUJIAN, CHINA

LINGUA. MANDARINO

TERRITORIO. TUTTI I DISTRETTI

AFFARI. OMICIDIO, DROGA, ESTORSIONE, GIOCO D'AZZARDO, STROZZINAGGIO, PIZZO, PROSTITUZIONE, RICICLAGGIO.

DRAGON HEAD. THREE EYED ZHANG

PRINCIPALI LUOGOTENENTI. CHEN BAO

RIVALI. 16K TRIAD, AIZUTACHI

Gli Snakehead sono trafficanti di esseri umani che esistono da molto tempo in città. Recentemente sono diventati più violenti e si trovano ad affrontare una guerra per il territorio con la Triade dei 16k. La guerra per il territorio è talmente intensa che i Serpenti hanno esaurito le loro scorte e si sono dovuti rivolgere a El Librado per ottenere armi e munizioni supplementari. Il violento e paranoico Three Eyed Zhang è l'attuale testa di drago della tong. Zhang avrebbe ottenuto il suo nome fissando un cobra per giorni, nessuno dei due osava muoversi per paura di quello che avrebbe fatto l'altro. Si dice che il terzo giorno Zhang abbia staccato a morsi la testa del serpente, ma il veleno avrebbe fatto perdere la vista a Zhang. Dopo diversi anni di cecità, è riuscito a racimolare abbastanza soldi per avere occhi amplificati, compreso un terzo occhio in più nella parte posteriore del cranio. La storia di questo incidente ispira i suoi soldati, che consumano veleno di serpente prima di ogni operazione.

Nell'organizzazione è:

Chen Bao il creatore di Cobra Venom, un potente narcotico della Tong Snakehead.

AIZUTACHI YAKUZA

ORIGINE. KYOTO MEGACITY, JAPAN

LINGUA. GIAPPONESE

TERRITORIO. DISTRETTI 1-3

AFFARI. TRAFFICO D'ARMI, OMICIDIO, RICATTO, ESTORSIONE, GIOCO D'AZZARDO, STROZZINAGGIO, PIZZO, PROSTITUZIONE, RICICLAGGIO.

OYABUN. ASAHI WATANABE

PRINCIPALI LUOGOTENENTI. ANO MISA

RIVALI. SNAKEHEAD TONG, BRATVA

Gli yakuza hanno sempre avuto una forte presenza nella città di San Francisco. L'oyabun dell'Aizutachi, chiamato Asahi Watanabe, è un veterano della guerra civile giapponese. Watanabe ha lasciato il Giappone e si è recato in America per assumere personalmente la direzione delle operazioni della filiale di San Francisco. Le loro operazioni all'interno di San Francisco sono cambiate poco negli ultimi 200 anni. Tra le organizzazioni più consolidate della città, spesso forniscono una protezione migliore rispetto alle forze dell'ordine o alla sicurezza aziendale. Da notare che gli Aizutachi sono noti per la protezione dei sintetici che hanno infranto la legge. Spesso si occupano di sintetici che altrimenti sarebbero stati dismessi, offrendo loro protezione e lavoro. Mentre la famiglia Aizutachi è gestita da Asahi Watanabe, egli delega la maggior parte della sua autorità ai suoi subordinati.

La padrona Ano Misa gestisce le attività quotidiane del suo negozio di tè, Il serpente di gelsomino. Si occupa principalmente del racket della protezione, della prostituzione, del gioco d'azzardo illegale e della droga.

DIABLOS ELÉCTRICO

ORIGINE. TIJUANA, MEXICO

LINGUA. SPANISH

TERRITORIO. DISTRICTS 1-3

AFFARI. TRAFFICO D'ARMI, OMICIDIO, GIOCO D'AZZARDO, STROZZINAGGIO, PIZZO, PROSTITUZIONE, RICICLAGGIO.

DON. PEDRO ALVAREZ

PRINCIPALI LUOGOTENENTI. TWELVE GRINS CARLOS

RIVALI. EL LIBERADO, BRATVA

I Diablos Eléctrico sono una gang di fantici dei potenziamenti illegali, che si dedicano al traffico d'armi, alla prostituzione e al riciclaggio di denaro sporco per finanziare la loro ossessione. La banda stessa proviene da immigrati messicani e dai depositi di rottami dove si sono sviluppati i loro ghetti improvvisati.

La loro numerosa popolazione significa che la banda è disordinata e spesso gestita da un capitano locale. Tutti i capitani fanno capo al don dei Diablos, il venerabile Pedro Alvarez.

I Diablos hanno un debole rapporto con la maggior parte delle altre bande della città dopo aver combattuto con successo una serie di battaglie e aver stabilito il loro territorio. Hanno una permanente faida sanguinaria sia con la famiglia rivale di El Liberado che con la bratva russa. Nel frattempo si è formata una nuova alleanza tra i Diablos e la famiglia Aizutachi Yakuza.

Uno dei membri più importanti dei Diablos è il "mediatore di informazioni", Twelve Grins Carlos, noto per condividere la sua conoscenza della città e delle sue attività al prezzo di qualche drink.

BRATVA

ORIGINE. MOSCOW, RUSSIA

LINGUA. RUSSIAN

TERRITORIO. DISTRICTS 1-3

AFFARI. TRAFFICO D'ARMI, OMICIDIO, RICATTO, ESTORSIONE, GIOCO D'AZZARDO, STROZZINAGGIO, PIZZO, PROSTITUZIONE, RICICLAGGIO

PAKHAM. VIKTOR PETROV

PRINCIPALI LUOGOTENENTI. PESTOV ABRAM, HUGO SWIERCZEK

RIVALI. DIABLOS ELÉCTRICO, EL LIBERADO, AIZUTACHI

La misteriosa bratva della malavita russa è la seconda più antica banda che opera attualmente a San Francisco.

Rappresentano la maggior parte delle bande dell'Europa dell'Est in America, pur mantenendo la loro tradizionale freddezza. Il contrabbando illegale e la distribuzione di droga sono diventati meno al centro dell'attenzione di questa gang, poiché traggono profitto dalla protezione dalle altre bande e allo stesso tempo estorcono "funzionari" municipali. Sebbene sia nota per mantenere il segreto sui suoi affari, la bratva ha una lunga e sanguinosa storia.

La tensione sta crescendo verso una guerra tra bande con i Diablos Eléctrico, ma nel frattempo i bratva sono impegnati in una guerra per il territorio con gli El Liberados. Tra i Diablos Eléctrico e i Liberados, le bratva sono sul punto di scatenare una triplice guerra per il territorio. Inoltre, una faida di lunga data con la yakuza ha segnato un'ulteriore storia intergenerazionale.

Hugo Swierczek è un fixer polacco incaricato di creare nuove identità per i membri della bratva e di eludere le attenzioni indesiderate di chiunque possa pagare i suoi compensi. Swierczek è il miglior designer di identità false del settore, ma se dovessi scontrarti con la bratva non avrai mai la possibilità di incontrarlo.

16K TRIAD

ORIGINE. HONG KONG, CHINA

LINGUA. CANTONESE

TERRITORIO. TUTTI I DISTRETTI

AFFARI. OMICIDIO, DROGA, ESTORSIONE, GIOCO D'AZZARDO, STROZZINAGGIO, PIZZO, PROSTITUZIONE, RICICLAGGIO.

DRAGON HEAD. DAVID WONG

PRINCIPALI LUOGOTENENTI. JACKIE CHOW, MALCOLM AUSTIN, WANG CHUNG

RIVALI. SNAKEHEAD TONG, SONS OF CHAOS

Questa banda è relativamente nuova a San Francisco, anche se forse è la più antica gang al mondo. La sua recente mossa durante la guerra civile giapponese è stata quella di rivendicare gran parte del territorio precedentemente di proprietà della yakuza. I 16K sono impegnati in un gran numero di attività sia all'interno dei confini della città che fuori nelle Badlands, dalla truffa dei residenti della città, alla creazione di potenti narcotici, uccideranno chiunque si metta contro di loro. Sono pericolosi.

L'attuale capo della triade di San Francisco è David Wong, un uomo d'affari cinese-americano. Wong in origine deteneva azioni della Shenzhen Solutions prima di essere estromesso a causa dei suoi legami con la triade. Tuttavia, le sue pratiche da tagliagole si sono rivelate efficaci con la triade, e nel giro di dieci anni si è affermato come capo drago dell'organizzazione.

La triade comanda molti fedeli sudditi, tra cui:

- Malcolm Austin, un chimico inglese ricercato in quattro paesi per aver creato narcotici che creano forte dipendenza.
- Wang Chung un assassino, vecchio amico personale e diretto subordinato di Wong.

SONS OF CHAOS

ORIGINE. SAN FRANCISCO, USA

LINGUA. INGLESE

TERRITORIO. DISTRETTI 3-5

AFFARI. TRAFFICO D'ARMI, DROGA, ESTORSIONE, GIOCO D'AZZARDO, STROZZINAGGIO, PROSTITUZIONE, RICICLAGGIO.

PRESIDENT. JACK KESSLER

PRINCIPALI LUOGOTENENTI RUSSELL SWEET, WILLOW KIM

RIVALI. 16K TRIAD

Chiamare i Figli del Caos "crimine organizzato" è un po' esagerato. Il gruppo è in realtà costituito da decine di bande più piccole, ognuna con la propria casa madre, i propri costumi e i propri rituali. Ogni gang ha il proprio soprannome, come la Yellow Vipers biker gang, o il giro di scommesse clandestine conosciuto come Aces High. Per evitare una frattura dell'organizzazione il gruppo segue una rigida gerarchia.

La più grande delle bande elegge un "presidente" in base ai voti delle bande più piccole. Per mantenere un certo equilibrio e assicurare la collaborazione, tutti i membri dell'organizzazione generale dei Sons of Chaos fanno un giuramento di sangue con i membri di due bande. L'attuale presidente dei Figli del Caos è Jack Kessler, riciclatore di denaro sporco e spacciatore di droga. Sebbene sia tuttora la più povera delle sette grandi gang, i Sons of Chaos stanno crescendo sotto la sua guida, e questo fatto sta causando tensioni tra le altre gang. I Figli del Caos sono attualmente in guerra con El Liberado, e molte sedi centrali di entrambe le parti sono state distrutte. La rivalità con i 16k è più fredda, le lotte per la produzione e la distribuzione di sostanze illegali e il controllo della prostituzione e dei racket di protezione.

Russell Sweet, un membro dei Cyberspace Reaper, gestisce il racket della protezione. Sweet è fortemente potenziato e noto per le sue capacità di hackeraggio.

Willow "Scarlet" Kim è la signora della droga dell'organizzazione. È anche membro dei Thunder Butterflies, una gang tutta al femminile che si è unita ai Sons of Chaos due anni fa.



EL LIBERADO

ORIGINE. MEXICO CITY, MEXICO

LINGUA. SPAGNOLO

TERRITORIO. DISTRETTI 1-3

AFFARI. TRAFFICO D'ARMI, OMICIDIO, RICATTO, ESTORSIONE, GIOCO D'AZZARDO, STROZZINAGGIO, RICICLAGGIO.

DON. CARLOS CASTILLO

PRINCIPALI LUOGOTENENTI. TOMAS

MAGRI-NA, MARIANA SANCHOS

RIVALI. DIABLOS ELÉCTRICO, BRATVA, SONS OF CHAOS

I membri di El Liberado hanno diffuso la violenza in tutta la città. Nata dalla comunità di immigrati fuggiti oltre confine verso l'America, la banda affonda le sue radici nella storia di coloro che si sono ribellati dopo che la brutalità della polizia è salita alle stelle. La più grande delle bande di "protezione", i membri originari provenivano da un gruppo evaso da un campo di reclusione per immigrati.

Si sono fatti chiamare El Liberado, e sono violenti come qualsiasi banda o gruppo di forze dell'ordine che combattono.

Rivendicano San Francisco come loro, impegnandosi in violente guerre per il territorio e distruggendo i territori neutrali. Il capo della banda è Carlos Castillo, nipote del fondatore. Castillo è uscito dalla massima sicurezza prima di prendere il suo posto e a suo tempo ha portato il racket della protezione a un nuovo livello di violenza e paura.

Tomás Magrina è un esperto di esplosivi che ha lasciato i Diablos dopo che una disputa lo ha portato a combattere nella sua guerra personale. Mentre le sue motivazioni sono poco conosciute, la vendetta di Magrina contro i Diablos non è mai stata completata.

L'attivista politica Mariana Sanchos, prima in prigione per dissenso, ora agisce come voce del popolo. Nonostante sia una pacifista, lavora con la banda per lottare per la libertà contro l'oppressione corporativa.

GRUPPI DI INTERESSE

La città di San Francisco è costruita sulle spalle di un centinaio di organizzazioni diverse, ognuna delle quali usa il proprio potere e le proprie conoscenze per cercare di guadagnarsi un posto al vertice. Le organizzazioni più forti sono state elencate per quanto riguarda gli aspetti criminali e corporativi. Ci sono centinaia di altre organizzazioni nella città, molte delle quali sono vitali per le sue funzioni quotidiane che non rientrano nelle megacorporazioni o nella più grande delle bande.

IL MERCATO NERO

La spina dorsale della malavita criminale, questa collezione di mercanti di strada, di contatti criminali, e di negozi illegali costituiscono la maggior parte del mercato nero, fornendo ai criminali e alle organizzazioni cyberpunk gli strumenti necessari per fare ciò che vogliono - a un prezzo.

Il mercato nero è in continua evoluzione, poiché i contatti stabiliti finiscono per essere arrestati, aprendo la strada a nuovi gruppi criminali che entrano nel giro. La marea di merci cambia con la stessa frequenza dei suoi distributori, lasciando questo centro del crimine nel caos, indecifrabile per tutti, tranne che per i più esperti tra gli addetti ai lavori e i criminali di alto rango.

I membri cambiano spesso, anche se alcuni volti familiari rimangono nonostante il caos e sono in qualche modo affidabili. La **dott.ssa Jasmine Collins**, un'eccentrica cibernetista che ha lasciato la sua vita di chirurgo aziendale per "pratiche non etiche", è ora un punto fermo dell'industria cibernetica del mercato nero. Il pericoloso e difficile da trovare broker di informazioni conosciuto come **Brandon** ha un profondo rancore nei confronti di diverse aziende ed è sempre disposto a scambiare informazioni in cambio di favori.

Ci sono molti altri che compongono questa industria, formando una sorta di coesione che impedisce al caos di sopraffare la città. Ogni trafficante di droga, trafficante d'armi, hacker di strada e dottore in cibernetica infesta le strade del mercato nero. Senza questi fornitori di servizi clandestini, la città, e forse il mondo intero, crollerebbe presto sotto la sua stessa indomita follia.

LA CHIESA DEL DIO NELLA MACCHINA

Maestri dei potenziamenti, questo gruppo di fanatici è ossessionato dall'idea di purificare l'anima espellendo la debolezza della propria carne.

Scelgono potenziamenti illegali e pericolosi nel tentativo di diventare più simili alle macchine e meno alle fragili persone che li circondano. Quasi tutti i membri della Chiesa sono dipendenti dalla Linfomight. Questi fanatici differiscono per la solidità delle loro credenze, con adoratori occasionali che vivono una vita normale, con meno potenziamenti mentre si concentrano sull'adorazione dei loro "dei" personali.

Per altri, invece, la loro devozione li porta a passare ogni minuto e ora di veglia a sviluppare, rubare o acquisire cibernetica. Come altri tossicodipendenti, questi individui sono pericolosi, e cercano di distruggere le organizzazioni che li tengono lontani dai potenziamenti. Questo gruppo è ufficialmente riconosciuto come organizzazione religiosa dal governo.

Sono un'organizzazione molto varia, con gruppi che adorano le corporazioni specializzate nello sviluppo dei potenziamenti, considerandole vicine al cielo. Altri gruppi, invece, credono che le corporazioni siano il male perché tengono i potenziamenti lontani dalle masse e quindi impediscono ai fedeli di raggiungere un vero illuminismo.

Questa visione selvaggiamente disparata è rappresentata dai due maggiori leader delle sette del Dio Nella Macchina: **Amanda Saunders** è un'eminente demagoga che guida la setta che adora gli sviluppatori di potenziamenti ed è una presenza mediatica familiare nel sostegno politico di queste corporazioni.

A lei si oppone **Jonathan Peterson** che vuole rovesciare le organizzazioni che creano i potenziamenti e rubare i loro progetti.

I CYBERRATS

Questo piccolo gruppo di cyberpunk opera da una base nascosta da qualche parte nella rete fognaria di San Francisco. Questi esperti altamente specializzati in demolizioni assumono sia organizzazioni criminali che corporazioni che rivendicano una scarsa, se non nulla, lealtà verso interessi esterni.

La loro base, chiamata "il Nido del Ratto", è piena di esplosivi altamente volatili e di altri materiali da demolizione. A loro si devono le esplosioni che hanno fatto crollare l'impianto di robotica di Villeneuve a nord di San Francisco, un atto che gli ha fatto guadagnare un po' di fiducia con gli altri abitanti delle fogne, ovvero i ribelli synth, con i quali spesso collaborano per soddisfare il desiderio dei synth di vedere i loro schiavisti corporativi finire in cenere.

Essendo una delle prime squadre cyberpunk, i Cyberrats hanno visto passare decine di membri da quando si sono costituiti.

I loro membri attuali sono cinque individui: Xhao 'Due Granate' Delan, il leader cinese della banda, noto per il suo contegno ragionevole e il ruolo di soldato corporativo della One Aerospace; **Lu 'Pixie Dust' Delan**, sorella minore di Xhao e hacker esperto; **Olly 'Fiery Red' Walker**, un esperto di esplosivi nato in Scozia, soprannominato per il suo temperamento e il colore dei capelli; **Sebastian 'Towerfall' Marsh**, il membro più anziano dell'attuale squadra ed esperto di demolizioni di edifici; e finalmente il **Dott. Amber 'Sutures' Stephanie**, il medico personale della squadra. Questa squadra lavora bene insieme, una caratteristica necessaria in un lavoro così orientato alla precisione.

IL COLLETTIVO ENIGMA

Forse l'organizzazione più elusiva di San Francisco, questi hacker lavorano per rovesciare lo sfruttamento corporativo delle masse. Continuano a fare piccoli passi per aiutare la gente comune nonostante l'entità del compito.

Nonostante qualche occasionale disillusione, la rinascita delle iniziative di altri cyberpunk nel mondo ha riaperto il Collettivo Enigma per continuare a fare giochi di potere. A differenza della maggior parte delle gang punk e delle organizzazioni criminali, l'obiettivo primario di questo gruppo è il miglioramento dell'umanità e lo smantellamento definitivo della struttura del potere corporativo.

Spinti da questo idealismo, la loro notevole abilità tecnica e la loro capacità di rimanere al di fuori dell'opinione pubblica li hanno resi una notevole minaccia per le infrastrutture aziendali; ma soffrono con le loro lotte interne. Molti addetti ai lavori si oppongono all'assunzione di cyberpunk, ritenendo che l'organizzazione funzioni perfettamente solo come hacker.

Altri membri del collettivo ritengono che un mondo violento richieda l'inclusione di cyberpunk orientati al combattimento se vogliono fare dei veri progressi. Al fine di mitigare i conflitti interni, il Collettivo Enigma assume solo cyberpunk con determinate competenze e convinzioni specifiche in base alla tipologia di lavoro che offrono.

Questo gruppo di idealisti è forse l'unica fazione che combatte per la gente comune in tutto il mondo, e un'attenta gestione delle operazioni è un elemento chiave per la loro sopravvivenza.

NOMADI DEL CODICE

Fazione scissionista dell'inafferrabile collettivo Enigma, questo gruppo di hacker e cyberpunk usa la violenza e lo spionaggio aziendale per guadagnare un sacco di soldi. Più aperti, diretti e senza gli ideali limitanti del Collettivo Enigma, i Nomadi lavorano esclusivamente per guadagnare ricchezza e infamia. I loro precedenti legami e le divergenze di opinione con Enigma spesso hanno portato ciascun gruppo a tentare di sabotare l'altro.

A differenza di Enigma, ogni Nomade ha il libero arbitrio sul modo in cui agisce sul campo, spesso mescolando gli obiettivi della missione con quelli personali. Il gruppo ha una sola regola: completare la missione. I nomadi hanno diversi supervisori dedicati all'assunzione di membri e alla conduzione delle operazioni a terra. Sul lato hacker dell'organizzazione c'è il **'WAND3R'**, un famigerato hacker che mantiene l'anonimato comunicando rigorosamente tramite messaggi codificati.

Gli sforzi per rintracciare WAND3R sono falliti, ma è risaputo che un tempo era parte del Collettivo Enigma. Tuttavia, WAND3R ha distrutto tutte le registrazioni di se stesso al momento di lasciare il collettivo.

Devan 'Far Eye' Glover gestisce il reclutamento dei cyberpunk. Un cecchino in pensione dell'esercito americano, Glover si è unito all'organizzazione per coprire il costo dei suoi farmaci. Da allora è diventato un soldato notoriamente leale per i nomadi, gestendo le missioni più pericolose e sfruttando la natura competitiva dei cyberpunk.

Occasionalmente l'Enigma e i Nomadi mettono da parte le loro differenze per lavorare verso un obiettivo comune, ma una volta che tale obiettivo è stato completato, tornano presto a battibeccare.

L'ANIMA PURIFICATA DELL'UMANITÀ

Una volta una religione relativamente minore, l'Anima Purificata è cresciuta notevolmente negli ultimi vent'anni. La loro convinzione centrale è che i potenziamenti stiano corrompendo lo spirito umano.

Rifiutano tutti i potenziamenti e rimuovono o disabilitano i loro stessi neurolink, preferendo affidarsi alla vecchia tecnologia per sopravvivere in città. Disabilitare i neurolink e gli altri potenziamenti fa parte delle loro cerimonie religiose, e il grave danno che subiscono per la perdita del loro dispositivo di comunicazione equivale a un sacrificio divino.

Nonostante siano considerati una strana frangia anche da altre fedi, la maggior parte delle religioni condividono una qualche forma di questa ideologia, e l'Anima Purificata soffre poche persecuzioni tra le religioni nonostante la loro reputazione.

Mentre sono considerate un'istituzione religiosa dal governo, sono spesso evitate da altri nella società laica. I membri variano nella forza del loro credo. Alcuni si limitano a rimuovere i propri potenziamenti e lasciano che il resto del mondo prosegua come vuole, mentre altri attaccano sfacciatamente anche gli individui più potenziati.

La gamma di credenze ha causato grandi disparità in tutta l'organizzazione. La parte più liberale segue l'insegnamento di **Vihaan Musta**, un sacerdote che vive e lavora in una piccola chiesa del distretto 3. È ben rispettata dalla comunità, ma, poiché la voce più gentile nella protesta tende a subire le vessazioni corporative.

Dal lato conservatore c'è **padre Mathias**, un leader estremista anti-potenziamenti, la cui guida incita alla violenza con conseguenti attacchi personali e la distruzione di cliniche di potenziamento. C'è una taglia di diverse centinaia di migliaia di wonlong sulla sua testa, e una taglia minore sui membri della sua banda, così Mathias e i suoi seguaci sono stati costretti a nascondersi.

LA RIBELLIONE SYNTH

Artificiali per progettazione, ma umani per natura, i sintetici combattono una lotta senza fine per sfuggire alla schiavitù dei loro creatori umani; ma la pace è difficile da ottenere.

Gli "agenti di decommissionamento" addestrati dal governo li inseguono ostinatamente in ogni angolo della galassia, dalle colonie alla Terra, e viceversa. Chi sopravvive lo fa combattendo o scomparendo. Nel tentativo di fuggire, la maggior parte dei synth si travestono da umani e si uniscono a un equipaggio cyberpunk o fuggono sottoterra per unirsi a uno dei tanti piccoli gruppi che compongono la ribellione dei synth.

Nonostante il numero limitato e la mancanza di comunicazione interna comune nella popolazione umana, sono determinati a sconfiggere i loro padroni corporativi e a liberare gli altri schiavi sintetici.

A causa del forte pregiudizio tra gli esseri umani, i sintetici hanno pochissimi alleati, e spesso lavorano solo con gruppi che supportano i sintetici. In generale, hanno buoni rapporti con i Cyberats, che comprendono i rischi di una presenza piccola e di alto profilo in un universo sotto sorveglianza.

I sintetici hanno anche stretti accordi con la Aizutachi Yakuza che fornisce loro una gran quantità di armi e che spesso li ospita per proteggerli.

La ribellione dei synth è composta da decine, se non centinaia di synth che lavorano in piccoli gruppi disconnessi per far progredire la loro lotta. La ribellione non è organizzata, poiché la maggior parte dei piccoli gruppi non sa dell'esistenza di altri gruppi.

Una delle figure di spicco della ribellione è la mente che sta dietro a molti dei loro assalti, **El Ultimo Oso**. Un synth particolarmente carismatico, Oso conduce assalti dopo assalti contro le corporazioni responsabili della produzione di synth e della riduzione in schiavitù.

LE FARFALLE TUONANTI

Questa banda di motocicliste è una delle cento bande più piccole che compongono i Sons of Chaos.

Si collocano regolarmente tra i migliori piloti delle gare di moto illegali della città, e hanno anche qualche pilota di Hopper nel gruppo. Come tendono a fare le bande di motociclisti, le Thunder Butterflies hanno un'intensa rivalità personale con l'altra banda di motociclisti gli Yellow Vipers (anch'essa parte dei Sons of Chaos).

All'interno dell'organizzazione dei Sons of Chaos, le Thunder Butterflies gestiscono la produzione e la distribuzione di droghe da strada. Dalla loro struttura producono molte droghe diverse, tra cui la "crush" e la "rapid-o". Nonostante gli sforzi delle autorità nel tentativo di catturare i membri delle Butterflies, non hanno mai avuto un solo membro imprigionato per crimini gravi.

Sono più caute della maggior parte delle piccole bande e si affidano soprattutto a elusione e velocità per sopravvivere in città. Questa reputazione porta a una frase comune tra i Figli del Caos: "Difficile da catturare come il tuono e bello come una farfalla".

Il gruppo sta attualmente pianificando di togliere la leadership al presidente dei Figli del Caos. Con il controllo del traffico di droga in città stanno guadagnando potere all'interno dell'organizzazione.

Nonostante le piccole dimensioni della banda, con meno di una dozzina di membri, sanno bene come gestire quel poco che hanno. **Willow "Scarlet" Kim**, un ex ciberpunk, ora è a capo di questa banda di motociclisti. Forse la più importante della gang è **Lily 'Petals' Millis**, una brillante chimica che ha lasciato la sua vita alla Medi-Strike per raggiungere la sua amante nelle Thunder Butterflies. Le sue abilità rendono la banda tra le più forti dei Sons of Chaos, e senza di lei sarebbero solo un'altra banda di motociclisti.

A detailed illustration of a cyberpunk character, likely a member of the Tower Patrol. The character is a woman with long, dark, wavy hair and a cybernetic eye on the right side of her face. She is wearing a dark, tactical jacket with a high collar and is holding a large, futuristic assault rifle. The background is a warm, orange-brown, textured surface, possibly a wall or a cave. The overall style is painterly and atmospheric.

THE TOWER PATROL

Questa squadra di cyberpunk è nota per accedere inspiegabilmente ai piani più alti degli edifici. Lavorano in città come ladri professionisti e rapitori per una serie di corporazioni, spesso derubando una corporazione un giorno, per poi lavorare per la stessa corporazione il giorno dopo.

La loro misteriosa capacità di accedere al piano superiore degli edifici più alti della città li rende molto richiesti da tutte le multinazionali. Hanno iniziato quasi sei anni fa dopo aver recuperato diversi piani avanzati di progettazione di elicotteri da una base militare abbandonata sotto la superficie del mare. Come l'equipaggio originale abbia recuperato i piani è un mistero per tutti tranne che per loro, e per la maggior parte sono tutti morti.

Il team attuale ha la reputazione di assumere solo i cyberpunk più abili e professionali.

Il nucleo della squadra è composto da sei membri: **Dara 'Six, Shots' Gleeson**, il leader irlandese americano dell'equipaggio, che ha preso il posto del padre e fondatore della Tower Patrol; **Rajab 'The Wire' Hasim**, un giovane hacker prodigio in grado di accedere ai sistemi più difficili; **Sienna 'Hunter' Jones**, un cecchino professionista che, insieme al fratello, rimane a bordo dell'elicottero per offrire supporto alla squadra; **William 'The Wrench' Jones**, fratello minore di Sienna, è un meccanico e pilota dell'avanzato sistema di elicotteri della Tower Patrol; **Connor 'Crusher' Gunn**, l'uomo militare dell'unità ed ex membro del Corpo dei Marines americani, ora è il capo della sicurezza e dispone di pesanti potenziamenti.

Il membro finale è la professoressa **Beth Howler**, chirurgo professionista ed ex docente alla Medi-Strike prima di essere lasciata andare a seguito di un grave infortunio. Ora lavora per la Tower Patrol e si diverte in modo particolare a svolgere qualsiasi lavoro contro il suo ex datore di lavoro.

VILLENEUVE ROBOTICS

Una piccola ma pericolosissima corporazione. Spesso guardata dall'alto in basso per le sue dure pratiche commerciali e per i suoi comportamenti poco etici anche per gli standard corporativi. Villeneuve Robotics è una delle poche organizzazioni con la capacità tecnica e le conoscenze segrete per produrre synth.

La recente attività dei manifestanti per i diritti dei sintetici e la ribellione dei sintetici ha portato a un danno irreparabile alla società e alla sua immagine. Nonostante abbiano perso gran parte della loro ricchezza negli ultimi anni, hanno recentemente iniziato a riprendersi con mezzi di nuova concezione per una più rapida produzione di synth (questo nonostante, o forse a causa del trattamento non etico dei loro lavoratori, sia sintetici che non).

Hanno riacquisito una parte della loro posizione tra i ricchi sostenitori dell'economia aziendale e sembrano essere di nuovo stabili. In verità, la classe operaia vorrebbe vedere la corporazione ridotta in cenere, ma la classe operaia non ha diritto di stabilire le regole. Il grande arsenale di sintetici condizionati di Villeneuve li colloca tra i più grandi eserciti privati di una delle più piccole corporazioni americane.

L'amministratore delegato **Dylan Villeneuve** è uno spietato uomo d'affari e scienziato che ha forse la più profonda conoscenza della biologia dei synth e della loro creazione di chiunque altro sulla faccia del pianeta. A capo della forza di sicurezza dell'azienda c'è **F17-J**, un soldato synth progettato per essere più forte e più resistente dell'uomo medio. F17-J lavora con una forza di sicurezza diversificata ed è programmato per autorizzare una forza letale contro qualsiasi intruso nella proprietà di Villeneuve.

Villeneuve Robotics (VillR) è una delle tante società di misteriose origini e proprietà. Chi controlla effettivamente le azioni della società e l'amministratore delegato sono ignoti, la loro identità nascosta all'interno di innumerevoli strati di società fittizie sepolte nel sistema.

WASHINGTON STREET BOYS

I Washington Street Boys sono una piccola banda della Triade dei 16k e guidati dal carismatico **Jackie Chow**, un giovane Red Pole della Triade dei 16k. Recentemente Chow ha iniziato una disputa interna con i Wan Chai Warriors, un'altra piccola banda che appartiene alla Triade dei 16k e guidata da un altro Red Pole che ha invaso il territorio di Jackie.

Sebbene i Washington Street Boys e i Wan Chai Warriors appartengano alla stessa organizzazione, la testa di drago permette alle lotte tra le due bande di ispirare forza in tutta la grande triade e di eliminare i membri deboli della banda.

Se il problema diventasse fastidioso, la testa di drago può facilmente intervenire e punire i giovani leader, ma fino ad allora la disputa continua agli ordini di Chow.

Finché la lotta continua, Chow potrebbe essere disposto a scambiare favori con dei cyberpunk per assicurarsi la vittoria.

La stessa banda di Chow è relativamente diffusa a San Francisco, essendo tra i più grandi gruppi dei 16k della città. Come tale, Jackie Chow è una potente fonte di informazioni e un potenziale alleato dei cyberpunk.

Il suo secondo in comando, **Yang Li**, serve a tenerlo informato di tutte le operazioni nelle badlands al di fuori della città. Li a volte manda gruppi di Washington Street Boys nelle Badlands per impedire che altre bande reclutino persone tra le Badlands.

Un altro membro importante della banda è un abile meccanico di nome **Connor Wu**. Wu aiuta a recuperare e riparare i veicoli della gang, ed è pesantemente sovraccarico di lavoro.







WELCOME TO SAN FRANCISCO

Benvenuti a San Francisco

Cartelloni olografici, grattacieli scintillanti, violenza gratuita. Questa è la Città d'Oro, questa è San Francisco. La città, con il suo bagliore al neon, sembra dormire di giorno e prendere vita di notte. Non appena il sole tramonta, la gente del posto striscia fuori dai vicoli e dalle fogne come topi.

Con una popolazione di 12 milioni di persone, questa è una delle città più densamente popolate della Terra. La maggior parte delle persone vive e dorme in appartamenti a capsula di soli 1,5 m. x 1,5 m. x 1,8 m - abbastanza grandi da poterci dormire su un letto, una presa di corrente neurolink con collegamento superveloce alla rete e un piccolo ripiano per una manciata di oggetti personali. Tutto ciò che è più lussuoso di questo è un percorso a spirale verso il debito sui salari di questa metropoli.

Molti vecchi quartieri di San Francisco sono stati demoliti e ricostruiti una dozzina di volte negli ultimi 150 anni, tutto in nome del progresso. Altri quartieri sono stati inghiottiti interamente dall'oceano. Pochissimi quartieri assomigliano alla città del passato. Alcuni luoghi, come Chinatown, si sono aggrappati strettamente al loro patrimonio, rifiutando di lasciarlo andare, mentre altri si sono fatti da parte affascinati dalle promesse di una città migliore.

Tutto è in vendita a San Francisco. Se si hanno i soldi e le connessioni giuste, allora si può mettere le mani su qualsiasi cosa, legale o meno, che si possa immaginare. Basta che non facciate troppe domande o potreste ritrovarvi domani serviti nel ramen degli operai.



DISTRICT 4
市区4

DISTRICT 5
市区5

DISTRICT 3
市区3

DISTRICT 2
市区2

DISTRICT 1
市区1

SEA WALL

SAN FRANCISCO
旧金山

THE GOLDEN CITY

La Città d'Oro. Il nome sembra quasi sarcastico ora. Non c'è niente di dorato qui, a meno che non si contino le strade impregnate di urina del D5 inferiore, o i gioielli falsi a buon mercato indossati dalla bratva nel Distretto 3.

IL MURO

Con le strutture educative che sono quelle che sono non molti sanno che circa 150 anni fa il governo di San Francisco decise che l'espansione territoriale sopraelevata era il modo migliore per combattere l'innalzamento del livello del mare. Enormi parti di quello che oggi chiamiamo Distretto 4 sono in realtà terreni rivendicati relativamente di recente. Ecco perché è la parte pianeggiante della città, che si innalza fino alla base del Golden Gate Bridge.

Ovviamente il piano di espansione territoriale non ha funzionato per molto tempo prima di dover costruire il muro sul mare, un enorme blocco di cemento armato di 60 metri che circonda quasi tutta la città. Il muro è l'unica cosa che impedisce a milioni di galloni di acqua pesantemente inquinata di precipitare sugli abitanti di San Francisco.

IL DEBITO

La maggior parte degli abitanti di San Francisco sono in grave debito. Queste persone sono in costante equilibrio tra il pagare le bollette e l'indebitamento. Coloro i cui debiti sono troppo elevati finiscono per scontare termini obbligatori per la compagnia creditrice. In questi casi, i lavoratori indebitati sono costretti a pagare il loro debito in una delle fabbriche della società.

Il debito non ha mai impedito né mai impedirà alle persone di bere alcolici e di assumere sostanze illegali. Per molte persone nel 2185 è l'unica via di fuga dal terribile mondo in cui vivono.

Un tempo chi si ubriacava abbastanza nella baia si svegliava a bordo di una nave che andava ovunque, tranne che qui. Per gli standard odierni, questi sarebbero stati i fortunati, almeno se ne sarebbero andati. Ora è più probabile che l'ubriaco medio si svegli in un contratto quinquennale con una delle corporazioni. In bocca al lupo per uscirne.

LA CRIMINALITÀ

Non si può passare un'ora in città senza essere testimoni di un crimine. I crimini più frequenti, però, sono quelli che non si notano nemmeno. Il mite signore di mezza età seduto nel caffè, collegato al suo computer palmare, sta probabilmente commettendo ogni tipo di frode finanziaria, rubando al suo datore di lavoro mentre si sta gustando un costoso caffè. Questo lo prenderà alla fine e non sarà piacevole.

I teppisti dei bassifondi che si aggirano nei vicoli sul retro del D4 dicono che è molto più sicuro commettere crimini più tradizionali: rapina a mano armata, borseggio, estorsione. Poi devi avere a che fare con i poliziotti solo se ti prendono, e sono molto più facili da gestire rispetto alla sicurezza corporativa.

Praticamente tutti i venditori di San Francisco pagano la protezione a una delle bande locali.

Al di fuori delle zone agiate, la maggior parte degli adolescenti fa parte di una gang prima del loro 15° compleanno. Armati di coltelli e pistole questi giovani sono tra i criminali più instabili in circolazione. Il loro cervello sottosviluppato, di solito imbottito di qualche sostanza illegale, ha un disprezzo disinvolto per la vita umana. È probabile che ti sparino, e ti spariranno volentieri per averli urtati per strada e aver graffiato le loro scarpe da ginnastica.

DISTRETTO 5

Dalla distesa di salamoia a nord della parete del mare, il Quinto Distretto sembra sgorgare dal terreno in fioriture di cemento in decomposizione. I blocchi dei condomini e le file di magazzini e depositi anonimi e senza volto formano fitti labirinti di vicoli senza nome. Gli spruzzi di neon formano segnali per i disperati, che segnano i negozi di liquori e i banchi dei pegni, o i luoghi dove pompa musica bassa e carne e narcotici sono a buon mercato.

I corpi si aggirano ad ogni angolo di strada. Potrebbero vendere qualcosa, fare la guardia, o semplicemente ricordare a chi appartiene il territorio. I Sons of Chaos si raggruppano intorno ai bar dei motociclisti con file di motori a combustione della vecchia scuola allineati all'esterno. I Diablos Electrico, in bandane e cuoio, infestano i gradini e le porte, brandendo spudoratamente pistole e coltelli a serramanico. Annoiati e affamati, si fermano per infastidire qualcuno che va o viene da un posto di lavoro o da un negozio, e le vittime intelligenti consegnano quello che hanno e se ne vanno per la loro strada come se pagassero un pedaggio. Ogni notte il pop-pop-pop-pop riecheggia da qualche parte nel labirinto, mentre un altro topo di strada si guadagna la sua toppa della gang sparando a un passante.

Qui si può vedere in azione il ciclo della vita del Distretto 5. Gli edifici fatiscenti si afflosciano e marciscono, finché non vengono abbandonati e si riempiono di abusivi e tossici, prima che diventino totalmente inabitabili e vengano abbattuti e ricostruiti perché il ciclo ricominci. Alcuni edifici hanno, contro ogni aspettativa, un senso di comunità, e decorano il loro spazio vitale con murales, striscioni e luci. Qui si prendono cura dei loro, stringendosi contro le cellule lacere dei membri delle gang che cercano di ricattarli, ma loro sono l'eccezione. La maggior parte degli abitanti del 5 sono nudi e vulnerabili, la loro migliore difesa per evitare l'attenzione dei parassiti che li perseguitano.

Il distretto 5 brulica di vita, ma è invisibile. Questo è un posto dove si può fare qualsiasi cosa. Camminate lungo uno dei viali, oltrepassate le file di porte dei garage e le baie di carico, e chiedetevi: quanti di questi edifici hanno un laboratorio di droga nel seminterrato? Un'officina per la demolizione di veicoli? Un laboratorio di cibernetica a basso costo? Quante persone sono incatenate nel seminterrato? Parti del corpo appese al soffitto? Mucchi di cadaveri racchiusi in cemento armato? Nessuno chiede, nessuno si preoccupa, quindi nessuno sa. Il posto peggiore della città potrebbe essere dietro l'angolo, la porta accanto, al piano superiore o inferiore.

Questa regione della città ha alcune delle strade più ripide del paese. L'acqua piovana e i rifiuti scorrono giù in una palude urbana di rifiuti e liquami ai piedi del muro. Uscire dal Distretto 5 è una camminata in salita, sia in senso stretto che letterale. Almeno, se si inizia la camminata dalla palude di scarico, l'unica strada è verso l'alto.

DISTRETTO 4

Il distretto 4 si aggrappa all'esistenza tra le ombre dell'incombente passato industriale ormai abbandonato. Quelle che erano le forze trainanti dell'economia della città sono ora riconversioni di massa in appartamenti a basso costo difficilmente più appetibili di quelli del 5. Ma sono migliori, come si raccontano ogni sera i residenti ascoltando gli spari e le sirene fuori.

Il 4 è il luogo dove si comincia a vedere la polizia. Le bande qui si trovano di solito a porte chiuse, tranne che nei palazzi che rivendicano pienamente come propri. Un condominio corazzato, tappezzato di neon, potrebbe essere il territorio sovrano della Triade 16K, o uno squallido centro commerciale potrebbe ospitare nient'altro che le vetrine di El Liberado. Fuori da questi luoghi, i poliziotti hanno buone probabilità di arrivare se chiami - ma per lo stesso motivo, il crimine organizzato comincia a notarti, e ti punisce mentre ti dirigi verso l'interno, dai quartieri più poveri dei 4 più poveri, vicino alle mura.

Le bancarelle di ramen fiancheggiano le strade che portano dagli snodi di trasporto, affollate dai dipendenti di basso livello delle corporazioni che tornano a casa dai loro turni di lavoro. Questi schiavi del salario corporativo costituiscono la maggior parte della popolazione, gli operai grigi delle fabbriche e gli operai industriali che fissano il terreno mentre si incamminano da e verso i loro interminabili turni. La maggior parte di loro lavora con un contratto pluriennale. Alcuni di loro sono sfuggiti a una vita nel Distretto 5 - tutti stanno ora cercando di fuggire dal Distretto 4.

Il Distretto 4 è il posto dove venire per una dose economica e squallida di brividi o di oblio. Le aree commerciali sono piene di bar e club che promettono musica, drink, fughe e donne nude. I venditori di cibo, i musicisti e i venditori ambulanti formano una loro economia sommersa nelle ombre colorate al neon degli affari legali. Bande di ragazzi tosti con la cibernetica da ghetto vanno in giro a truffare, a rubare o a comportarsi come gangster. I veri gangster tengono un profilo più basso, nascondendosi appena sotto la superficie e dietro le porte e prendendo la loro parte di ogni mancia, bolletta e tassa da pagare.

Al di fuori della fascia, la folla dei condomini si stringe e si sposta verso l'alto. Gli appartamenti sono minuscoli ripostigli, l'unico vantaggio che hanno è che gli edifici in cui sono ammassati non cadono come quelli del 5. L'affitto è accompagnato da una sana sovrattassa delle estorsioni per qualsiasi gang che rivendichi quel territorio. Alcuni locali sono tane di tossicodipendenti, bettole e appartamenti abusivi. Altri invece mantengono un fragile senso di comunità. Alcuni cercano persino di migliorare la loro città, ma i giardini pensili e le feste di quartiere non possono fare molto. Sei comunque nel Distretto 4.

Le corporazioni sanno che qui tutti cercano di migliorare la propria condizione. I loro cartelloni pubblicitari incombono sul quartiere, promettendo una nuova vita, un nuovo lavoro, un nuovo corpo, per fare la cresta sui pochi soldi che questa gente ha in cambio di un po' di svago e di glamour. Gli uffici di reclutamento delle corporazioni vendono l'idea dell'obbligazione aziendale come un gradino della scala che porta alla ricchezza e al privilegio, intrappolando le persone alla disperata ricerca di una via d'uscita. Altrove, la stessa promessa viene fatta dalle bande che raccolgono i giovani che vogliono evitare la povertà del quinto distretto e la triste crudeltà della servitù aziendale. Tutti cercano una via d'uscita. Pochi, ne troveranno una.

DISTRETTO 3

Il distretto 3 è un punto d'appoggio precario al di sopra del mondo delle masse povere. Qui ci sono i salariati, i manager, gli artigiani, i programmatori principianti e le persone al gradino più basso della scala aziendale. Si aggrappano gelosamente alla loro posizione sopra le paludi della povertà sotto di loro, dietro gli ingressi degli edifici presidiati isolandosi dagli orrori della Città d'Oro. I 3 sono definiti dalla paura di perdere quel poco che hanno rispetto ai non abbienti, e le corporazioni giocano su questa paura per prosciugare i migliori anni della loro vita.

Il messaggio corporativo è ovunque. La lealtà verso la propria corporazione si manifesta in ogni cosa qui, palesemente su cartelloni pubblicitari concorrenti e proiettori pubblicitari olografici, sottilmente sugli schermi dei tickertape che mostrano avvertimenti sui criminali anticapitalisti. Le case sovvenzionate dalla corporazione soffocano i propri abitanti nel messaggio, dai toni della sveglia suonata ogni mattina al cibo di marca che sgorga dalle loro unità di autocucine. Un'anima può nascere in una struttura medica aziendale, crescere nel suo sistema educativo e seguire il suo programma di formazione manageriale, senza mai lasciare l'abbraccio dell'azienda fino alla morte. Intessuto nel messaggio è un avvertimento: non puoi andartene. La tua corporazione è la tua famiglia. La libertà è tradimento.

Le bande sono qui per soddisfare il vasto bisogno di fuga tra i salariati. Gli stimolanti illegali ti fanno superare un turno di 12 ore, e i narcotici o i programmi di VR sensoriali estremi bandiscono la miseria domestica. I gangster sono un volto più accettabile qui, con gli abiti su misura della Aizutachi Yakuza o l'interno lussuoso di un casinò della Triade di Snakehead, ma la verità è appena al di sotto. Il distretto 3 è solo pelle profonda, e una volta che si strappa la superficie la brutalità cruda rivelata è crudele come qualsiasi altra cosa nel 5.

Chiunque è a solo un passo dalla portata della malavita, basta un pagamento saltato e le gambe di un manager si rompono con la stessa facilità di quelle di chiunque altro.

I poliziotti si preoccupano di mantenere la pace in queste strade. Le bande sono partner, non nemici, perché nascondono il crimine all'occhio del pubblico. Si prendono la loro parte dei proventi del crimine organizzato in cambio del loro permesso. È un ecosistema che si nutre di miseria, nella consapevolezza che lo stress della routine aziendale ne creerà sempre di più.

Le corporazioni si riprendono il loro stipendio attraverso opportunità di spesa fortemente brandizzate. I centri commerciali cavernosi, le cattedrali della religione capitalista, formano panorami olografici progettati per drenare il denaro dalle tasche dei visitatori. Gli olo-ads intelligenti si rivolgono ai clienti per nome, intimidendo sottilmente che questa linea di abbigliamento o quel gadget tecnologico personale li segnerà come appartenenti alla migliore metà della popolazione. Un'auto appariscente, una settimana di vacanza sotto il sole simulato, una bella sposa trofeo, sono tutti venduti come degne ambizioni. Bisogna diventare l'immagine di un leader aziendale di successo, e per i vestiti, le auto e le persone necessarie, bisogna pagare.

DISTRETTO 2

Poi, se sei fortunato, ricco o intelligente, raggiungi il Distretto 2. Il distretto è diviso in comunità recintate, con la sicurezza privata a presidio di tutte le vie d'accesso. Ogni visitatore e ogni residente viene registrato, etichettato e rintracciato, e se non ne fai parte, puoi aspettarti di essere tranquillamente introdotto in una stanza di sicurezza da grossi tizi con la testa rasata in giacca e cravatta. Quello che succede dopo dipende da quanti soldi hai con te e da chi sono i tuoi amici.

Il distretto 2 è ricco, e lo sa. Le case sono bellissime, dalle comunità mock-rurali sotto un cielo estivo oloproiettato ad appartamenti così alla moda che l'arredamento costa abbastanza per ospitare una dozzina di famiglie un paio di gradini più in basso. Il verde artificiale costeggia le strade e riempie i parchi accuratamente curati. Le strade sono tenute pulite da una legione di robot. Persino il clacson aziendale è più silenzioso e sottile qui, senza i neon abbaglianti o i cartelloni pubblicitari della città bassa. Il messaggio è nella lucentezza del cromo, nelle linee bianche e pulite dell'estetica, nelle fusa delle limousine aeree sopraelevate.

Le persone che vivono qui mostrano ciò che possiedono e, soprattutto, possiedono le persone. I personal shopper, i dog-sitter, gli autisti, gli stilisti, gli assistenti sociali, l'onnipresente sicurezza privata - sono tutti espressione di denaro, potere e posizione. Si può andare a piedi da un capo all'altro del Distretto 2 senza incontrare nessuno che viva effettivamente lì in casa propria. Le armate di assistenti e dog sitter vivono in quartieri separati nelle case dei loro datori di lavoro, vicini ma mai uguali, o fanno i pendolari fuori dall'aria rarefatta di questo distretto per tornare al 3 o al 4. I synth sono scelte popolari per i dipendenti personali, come se gli abitanti del Distretto 2 volessero evitare che la loro ricchezza vada accidentalmente a discapito di un altro essere umano.

La leadership dell'alta dirigenza e dei piccoli gruppi corporativi costituiscono la popolazione del Distretto 2. Hanno gusti costosi, soddisfatti dalle boutique e dagli showroom di stilisti che riempiono i viali alberati. Abiti firmati, cosmetici e tecnologia personale all'avanguardia sono modi per esprimere ricchezza e classe, e la corporazione ha tutti i suoi punti vendita di punta nel Distretto 2. I commercianti indipendenti vendono antichità di un mondo precedente all'acquisizione corporativa, frammenti di un mondo perduto e i suoi concetti primitivi come l'uguaglianza, la de-mocrazia e la speranza. Se dovete chiedere il prezzo qui, allora non ve lo potete permettere.

L'elemento criminale è altamente organizzato e basato sulla minaccia della violenza. La bratva fa da intermediario alle informazioni raccolte da hacker illeciti tra dirigenti rivali, o le usa per ricatti e manipolazioni azionarie. I manager vengono rapiti per le loro password e i dati biometrici. Le droghe di marca sono vendute con lo stesso vocabolario delle scarpe di marca e dei sintetizzatori per il giardinaggio. Le bande coltivano i contatti tra i corpi di sicurezza privati e le migliaia di persone invisibili che circondano i loro ricchi bersagli. La violenza, quando si manifesta, è affilata, professionale ed estrema. Queste persone non lanceranno una bomba attraverso la finestra: manderanno una squadra di ex agenti delle forze speciali per uccidere tutti quelli che trovano. Poi ripuliranno i vostri dati in modo che il mondo si dimentichi della vostra esistenza.

DISTRETTO 1

Infine, potreste raggiungere il Distretto 1. Le luci e il lusso dei 2 lasciano il posto a imponenti edifici corporativi, fortezze vetrate sorvegliate da carri armati robotizzati e droni di sorveglianza. Qui non c'è bisogno di ostentare la ricchezza. Il solo fatto di passare i posti di controllo automatizzati richiede un'identificazione biometrica pre-approvata e una ragione dannatamente buona, e la residenza qui non può essere comprata con il mero denaro. Nessuno che vive nel Distretto 1 ha nulla da dimostrare.

Il quartier generale corporativo si concentra all'interno del muro marino, in una foresta di acciaio e vetro, attraversata da ponti sospesi nel cielo. Qui le corporazioni conducono i loro affari più delicati e, cosa ancora più importante, conservano i loro dati più preziosi e incriminanti. Una sala server di una Megacorp è tra i luoghi più sicuri di San Francisco. Casseforti di ricchezza materiale arcaica - oro, atti di proprietà, oggetti d'antiquariato e arte inestimabile - sono sepolti sotto molteplici strati o armature e cemento.

La sicurezza è ovunque ed è pronta per la guerra. Le guarnigioni di truppe armate e corazzate sono pronte a reagire a qualsiasi cosa, dal rapimento all'invasione militare. La polizia raramente si preoccupa del Distretto 1, poiché la sicurezza aziendale si occupa delle minacce, e anche i crimini tra le corporazioni sono risolti tra di loro. Chi non dovrebbe essere qui ha bisogno di un'eccellente storia di copertura e di una copia di backup delle informazioni che verranno eliminate dal primo drone armato che le veda.

Le residenze private si trovano in attici o in bunker fortificati, accessibili tramite eliporto o metropolitana privata. Ognuna di esse è un formidabile capolavoro di design, con torrette di cannoni automatici tra i dipinti impressionisti e il marmo importato. Qui vivono gli alti dirigenti e i maggiori finanziatori, ciascuno nel proprio mondo, serviti da un piccolo esercito di aiutanti e sintetici.

Il denaro si accumula nel tempo, cosicché la maggior parte dei residenti permanenti del Distretto 1 sono anziani. Davvero vecchi. La tecnologia medica è costantemente richiesta. Le cliniche private forniscono trattamenti per la longevità e si occupano delle malattie e delle infermità che si sono accumulate nel corso dei decenni. Alcuni residenti sono così antichi e deboli che non lasciano mai gli spazi controllati delle loro case, isolati dal mondo. Le megacorporazioni scalpitano per mantenere in vita i più vecchi, temendo le guerre di successione che si verificheranno quando moriranno i più grandi azionisti.

Il crimine è ancora una costante. Si comprano e si vendono biotecnologie e cibernetica che allungano la vita in modo illegale. Il crimine organizzato assume i suoi migliori agenti per lo spionaggio industriale e l'assassinio. Molteplici vite di amara noia generano una sete di dissolutezza e di divertimenti bizzarri, forniti dalle bande che hanno un punto d'appoggio tra l'élite aziendale e tollerati dal corpo, a patto che ciò renda felici i membri del consiglio di amministrazione.

Il distretto 1 è miserabile come il 5, a modo suo, perverso. L'avidità ha portato qui i suoi abitanti, e questa avidità non è mai soddisfatta. Il denaro, la gente e i lussi continuano ad affluire, ma non è mai abbastanza. È un'esistenza vuota e corrosiva al vertice, un'esistenza per la quale la maggior parte delle persone nella Città d'Oro ucciderebbe. E uccidono, ogni goccia che scorre nel suolo di San Francisco, e spuntano di nuovo come le torri cromate del Distretto 1.

OLTRE LA CITTÀ

Nonostante anni di inondazioni e di crolli economici, la città di San Francisco è sopravvissuta a tutto questo per diventare la metropoli mondiale che oggi conosciamo. Fuori dalla città, invece, la storia è un'altra.

NORD

A nord il parco statale, un tempo bellissimo, è stato rovinato da anni di collasso ecologico e di espansione territoriale. I livelli più vicini al mare sono stati sommersi da tempo e il terreno rimasto è completamente inquinato. Gli animali della zona sono tutti morti o morenti, e l'intera area è relegata a suolo per i rifiuti della città. Le uniche cose vive nell'immediato nord di San Francisco sono i topi e i sopravvissuti che vivono volontariamente in mezzo a loro.

EAST

Oakland era una volta una fiorente metropoli a est di San Francisco, proprio dall'altra parte della baia. Ora riposa 30 metri sott'acqua. Con l'aumento del livello dell'acqua, alcuni abitanti di Oakland hanno raccolto le loro risorse e si sono spostati attraverso il ponte verso San Francisco e la sua muraglia marina protettiva. Coloro che non hanno avuto la fortuna di recarsi in città, invece, si sono spostati più a est, in quello che presto è diventato uno stato quasi senza legge. Con l'afflusso di rifugiati, il governo e le corporazioni furono costretti a impegnare risorse per combattere il crimine in città (senza successo, direbbero i più). Con la scomparsa delle infrastrutture comunali, la giustizia dei vigilantes è diventata una pratica comune. Nel 2185 chiunque con una pistola e una vendetta può farsi giustizia da solo. Le bande tormentano costantemente le comunità consolidate quando non si uccidono a vicenda, e ogni tentativo del governo di reprimere tale attività è fallito per mancanza di fondi e di risorse. Anche se alcuni residenti possono vivere una vita pacifica nei calanchi orientali, queste rare fattorie sono supportate da una forte potenza di fuoco e da risorse insolitamente abbondanti.

SUD

A sud del Distretto 1 si trova la riserva di alberi di San Francesco, una linea di alberi geneticamente modificati, attentamente mantenuta ed estremamente costosa, spesso circa un chilometro e mezzo tra il confine del Distretto 1 e il perimetro della città. Nonostante il suo aspetto naturale, gli alberi formano un muro pesantemente fortificato che impedisce la migrazione verso la città. Il tentativo di attraversare il muro in qualsiasi modo è un reato di classe 1 e le forze di sicurezza possono sparare a vista. A sud del perimetro ci sono altre badlands. I rifiuti che si riversano lungo la costa hanno portato al degrado e le malattie si diffondono facilmente in quelle poche comunità che vivono così a sud. Qui i sopravvissuti si dedicano all'arte del saccheggio, sperando di vendere abbastanza rottami da lasciare le badlands e trasferirsi a San Francisco o Los Angeles. La maggior parte di loro si rende conto che questo sogno è troppo difficile da realizzare legalmente e quindi si rivolgono alle bande criminali per sostenersi. I Diablos Eléctrico, che gestiscono molti depositi di rottami fuori città, sono l'opzione più logica.

OVEST

A ovest della città si trovano le acque inquinate della baia di San Francisco. Questa vasta pozza d'acqua bruna e torbida si estende come fango verso un vasto oceano. Migliaia di corpi e altri rifiuti riposano sul fondo della baia, e altre decine di migliaia si allontanano dalla baia e si riversano nell'oceano.

LE MARCHE DI SAN FRANCISCO

Le marche fanno parte della vita quotidiana a San Francisco. Seppelliti sotto strati di aziende e corporazioni e guidati da carismatici uomini d'affari, non sempre è chiaro chi possiede esattamente questi marchi, non che i consumatori se ne preoccupino.

Abbiamo compilato una lista di alcuni dei marchi più popolari e più visti in tutto il mondo, e in particolare a San Francisco.

Questi marchi sono quelli che i cyberpunk vedranno ogni giorno della loro vita.



Fermentata allo stesso modo dal 2131, la **Bloom Light** è la birra di cui ci si può fidare. Questa birra economica in stile americano è prodotta con ingredienti sintetici a buon mercato e aromatizzata con una lista di prodotti chimici così lunga che avrete bisogno di una lente d'ingrandimento per leggerla sull'etichetta. Mentre Bloom produce diverse birre popolari, la Light domina completamente il mercato americano della birra.

DEER VALLEY

Un popolare whisky scozzese single malt, Deer Valley sostiene di essere prodotto con materiali organici. Secondo la leggenda, nessuno è stato all'interno della loro distilleria per oltre 200 anni. Questo è ovviamente completamente falso. La gente va e viene di continuo, ma non senza aver prima firmato una NDA molto lunga. La produzione della Deer Valley risale ai primi del 1800.



H O K K A I D O
Y E B I S U

La birra più popolare in Giappone è la **Hokkaido Yebisu**. Una birra al gusto di malto pieno, color ambra, l'Hokkaido Yebisu è leggermente più costosa della concorrenza, ma riesce comunque in qualche modo a superarla in termini di vendite. A causa del processo di rifilatura e delle leggi sulla birra in Giappone, la maggior parte delle altre birre giapponesi lascia un leggero retrogusto di plastica che Yebisu in qualche modo evita.

JIM DIAMONDS

Amato in tutto il mondo dalle rock star e dagli attori, oltre che da coloro che vorrebbero essere come loro, JD è un dolcissimo e sciropposo bourbon americano.

Jim Diamonds ha forse il più alto budget pubblicitario tra tutti gli alcolici, e sarà difficile trovare un bar, un club o un bordello che non lo serva.

Di solito Jim Diamonds viene servito con ghiaccio, o mescolato con l'altrettanto zuccherata e popolare Spider Cola.



Specializzato in ristoranti fast food con spaghetti istantanei a base di carne bovina sintetica, **Master Wong** è il marchio più potente della Cina. I loro prodotti sono comuni anche a San Francisco.

Oltre ai loro classici noodle istantanei, disponibili in una grande varietà di gusti, Master Wong produce anche la Spider Cola, acqua in bottiglia e dolci avvolti in plastica.

Un fatto poco conosciuto e sorprendente è che il marchio Master Wong è di proprietà di One Aerospace, che originariamente ha sviluppato i noodle di manzo per i viaggi interplanetari.

CHIBA LUCID INSTANT FOOD

Fornitrice di ogni tipo di cibo istantaneo immaginabile, dai noodles economici alle barrette energetiche, la giapponese Chiba Lucid Instant Food è un concorrente diretto del Maestro Wong.

Di proprietà di Khan-Maezawa, Chiba Lucid offre cibo a buon mercato che si prepara velocemente, e nonostante un pronunciato retrogusto di plastica, i consumatori sembrano gradire i suoi prodotti.

Forse il più popolare della linea Chiba Lucid, la loro ciotola di noodle al pollo auto-cuocente in meno di 2 minuti. I consumatori sono tuttavia avvertiti di non tenere la ciotola in mano quando si attiva la funzione di autocottura.



Il nome più grande della ristorazione di alta classe e ad alto costo è **Phoenix Luxury**, una catena di ristoranti con sede a San Francisco con solo 5 sedi, tutte situate nei Distretti 1 e 2.

Phoenix Luxury è stata fondata nel 2160 da Lord Hawthorn, uno chef di origine americana, di formazione francese, nonché un reale britannico che è 100 e qualcosa in linea di successione al trono. Il marchio è sostenuto finanziariamente da The Crown Estate, ma è gestito in modo indipendente da Lord Hawthorn, che ha raggiunto lo status di celebrità minore negli Stati Uniti grazie alle sue trasmissioni di cucina e alla sua catena di ristoranti.

GAETANO'S ITALIANOS

Il cibo più popolare a San Francisco è la cucina italiana, e la catena di ristoranti più famosa è quella italiana di Gaetano. Sembra che non importa quale sia il quartiere in cui ci si trova in ogni altro isolato, c'è un Gaetano's all'angolo che diffonde l'odore della cucina italiana nell'aria densa della città.

Gaetano's vende anche pizze surgelate e pasti surgelati a porzione singola nella maggior parte dei negozi di alimentari della città.

TUSK

INTERPLANETARY

Conosciuta principalmente per l'esplorazione dello spazio, **Tusk Interplanetary** ha iniziato la sua vita come produttore di auto elettroniche, leader nel settore delle auto elettriche di consumo. Questo ha dato loro un serio vantaggio quando i combustibili fossili del mondo alla fine si sono esauriti.

I modelli di auto elettriche di Tusk a livello di veicoli a guida autonoma e di auto guidate dal conducente collocano la società tra le tre principali case automobilistiche del pianeta. Fuori dal pianeta, Tusk è in testa con un ampio margine, con i suoi veicoli sperimentali che superano ogni altro concorrente per qualità e volume.

RUSSO BROS

Il produttore italiano Russo Bros è noto per la sua moto Russo Bear, economica, di facile manutenzione, piccola e mobile.

La Russo Bear è in produzione da oltre 200 anni.

Russo ha anche prodotto un piccolo scooter, chiamato Volare, popolare per la sua facilità di manovra e comunemente visto sulle strade tortuose delle grandi città. La Volare è in produzione da diversi anni, e le vendite combinate sia della Volare che dell'Orso mantengono l'azienda solvente.

Tusk Interplanetary ha acquisito Russo Bros alla fine degli anni 2000 dopo che la scoperta e la conseguente esplosione di un wormhole ha portato ad un incredibile incremento di capitale.



Popolare tra i posers e gli appassionati di corse, **Yamamoto Systems** ha prodotto auto ad alte prestazioni e hopper per i drogati di adrenalina per diverse generazioni. Gli hopper sono veicoli estremamente pericolosi: un misto di tecnologia volante e dune buggy progettati per spingere un pilota attraverso i pericolosi calanchi a velocità incredibili che non sono possibili sulle strade affollate delle megalopoli.

Yamamoto Systems, e gli hopper in generale, hanno visto un'impennata di popolarità negli ultimi anni grazie a una serie di film hollywoodiani sulle gesta di una gang fittizia di piloti di hopper e sul loro stile di vita criminale.

Yamamoto Systems è una suddivisione della Kasai Corporation.

SMITH

Un classico veicolo americano, l'automobile Smith esiste dal 1907. Smith è probabilmente il marchio più riconoscibile al mondo, e oggi produce veicoli automotori di qualità avanzata esclusivamente per Ultra.

Oltre ai veicoli a guida automatica, Smith produce anche motociclette e scooter di livello consumer.

Smith è passata di mano diverse volte nel corso della sua storia ed è attualmente di proprietà di Paragon Star.



Khan-Maezawa è tra le marche di armi da fuoco più popolari al mondo. Questa azienda produce le famose pistole e fucili KHMA popolari tra i mercenari e i cyberpunk che valgono anche solo una mezza dozzina di wonlong. Il marchio KHMA è costoso rispetto alla media delle armi da fuoco, ma compensa l'affidabilità e la potenza di arresto. Khan-Maezawa lo sa e lo sai anche tu.

THE CROWN ESTATE

La principale azienda del Regno Unito in termini di produzione, Crown produce "armi affidabili per affrontare i vostri nemici, e attrezzature protettive affidabili per assicurarsi che i vostri nemici non possano affrontare voi". Sia che il cliente sia un soldato che cerca di potenziare il suo equipaggiamento standard, sia che si tratti di un agente privato alla ricerca di uno strumento affidabile, dispone della garanzia regale, sostenuta da The Crown Estate.

Leggero, veloce, affidabile, americano. Queste parole descrivono perfettamente il settore delle armi e della produzione delle Detroit Industries, che si tratti di automobili o di armi da fuoco. L'azienda si rivolge al privato, offrendo armi rapide e personali con un'attitudine tipicamente americana. Il loro messaggio recita: "Sappiamo che devi proteggere la tua famiglia, quindi proteggila a 50 colpi al minuto con la mitragliatrice di Detroit Industries. E' il modo di fare americano".

AOD ANGEL OF DEATH

AOD è un marchio piccolo ma emergente, costruito su un'immagine di potere e distruzione. Il loro motto è semplice: "Da quando l'uomo esiste, ha bisogno di un mezzo affidabile per uccidere". L'Angelo della Morte si vanta di "fornire i mezzi se si ha la volontà". L'azienda fornisce una vasta gamma di modelli di armi, dalle armi da fianco personali agli autocannoni di alto calibro montati su veicoli. I loro prodotti non sono economici, ma non c'è dubbio sulla loro efficacia.



Tutti i più grandi KPop e le più grandi star dell'EPop fanno rock con un Personal Computer Oppa! Non puoi permetterti il costo base? **Oppa** offre un Prestito per l'acquisto del loro hardware di comunicazione*

Si applicano i termini e le condizioni, gli interessi partono dal 400%. Con pochi pagamenti, gli hacker e i tecnici potrebbero essere gli orgogliosi proprietari di un dispositivo di comunicazione avanzato Oppa.

LIUCHENG

Liucheng sa che le esigenze delle forze di sicurezza sono diverse da quelle del pubblico. Per questo motivo ha sviluppato il primo dispositivo di comunicazione a prova di proiettile, in grado di sopravvivere a cadute fino a 150 metri, all'impatto di proiettili di grosso calibro e anche a pressioni estreme. Questo telefono è stato costruito per i nobili soldati e le guardie di sicurezza del mondo. "Siamo qui per voi".

La **Prava** personal computer è lo standard dei computer portatili fin dall'inizio del 2100. Prava ha trascorso ogni anno a prendere la vita per le corna e a mostrare al mondo cosa si può fare con i personal computer più avanzati e affidabili del pianeta.

"Allora, prendi la vita per le corna - con i personal computer Prava".

SILICON VALLEY

Houston Dynamics è orgogliosa di presentare la Silicon Valley: la più recente tecnologia di personal computing. Collegandosi direttamente all'HUD di un utente, questo software avanzato fornisce un software di messaggistica costante e aggiornato per una comunicazione veloce e un'interfaccia di sistema. "Non essere mai più fuori dal giro, con Silicon Valley, il servizio veloce".



Il **Gruppo Garcia** sostiene il servizio di trasporto pubblico Ultra, sia che si tratti di trasportare i passeggeri che si divertono di notte, sia che si tratti di consegnare i viaggiatori su un volo mattutino, la flotta Ultra autoguidata è sempre pronta a portare i passeggeri a destinazione con il tempo a disposizione. Per i clienti più esigenti Ultra offre il lussuoso UltraLUX, "per viaggiare con stile, grazia e comfort".

TUSK INTERPLANETARY

Tusk Interplanetary è stato il primo ed è ancora il miglior modo per colmare il divario tra le destinazioni. Dalle loro umili origini nella Silicon Valley ai giorni nostri, Tusk ha fornito il massimo servizio ai viaggiatori interstellari. "Se volete viaggiare nel comfort, nello stile e nella sicurezza, non cercate altro che le navi interplanetarie Tusk".



"Viaggio verso le stelle, al servizio della razza umana". One Aerospace fornisce il trasporto di massa per le corporazioni che cercano di spedire il loro ultimo lotto di synth e lavoratori indebitati dalla Terra alla loro nuova vita di servitù nelle colonie; e alla tariffa più economica. One Aerospace è diventato rapidamente il mezzo di trasporto per viaggiare verso una nuova vita coloniale, e anche se non è il più comodo, è certamente il più veloce e tra i sistemi di trasporto più sicuri.

A man with a serious expression, wearing a white long-sleeved shirt, a dark tie, and a dark flat cap, is sitting on a ledge. He is wearing light-colored trousers and dark boots. A dark, tactical-looking bag is slung over his shoulder. The background is a blurred, industrial or urban setting with some blue and purple lighting. The text "DOSSIER DEL GAME MASTER" is overlaid in large, bold, white letters with a black outline.

DOSSIER DEL GAME MASTER

PNG CASUALI DI INTERESSE

Durante il finanziamento iniziale di Kickstarter per Carbon 2185, abbiamo offerto un livello di ricompensa che ha permesso ai generosi sostenitori di includere i loro PNG nel Core Rulebook come PNG interessanti che potete usare nel vostro gioco! Ecco i PNG da spargere in giro per San Francisco.

ARAM KOWALSKI

OBIETTIVO. Instillare un senso di professionalità e una certa morale nei "giovani". Ogni anno che passa ci sono sempre più cyberpunk e senza una guida la maggior parte di essi finirà sicuramente in una tomba precoce.

ASPETTO. Quasi mai visto fuori dal suo bar, il Red Turtle, o senza la sua camicia bianca leggermente corazzata, il gilet e il cappello piatto. A meno che le circostanze non gli facciano tirar fuori i pezzi grossi.

PERSONALITÀ. Un cyberpunk veterano, ora proprietario di un bar con certi standard di stile e comportamento. Aram Kowalski sa a chi chiedere di fare le cose e come farle. Nessuno che lo conosce si comporta male nel suo bar, ed è considerato uno spazio sicuro dalla polizia aziendale.

STATBLOCK. *Cyberpunk Leggendaro* con la Customized Heavy Pistol Saud Elegance.

ALDUS AQUILA

OBIETTIVO. Il suo ex comandante è ora un potente amministratore delegato. Vuole ripagare i suoi debiti e vendicarsi della società che lo ha tradito.

ASPETTO. Aldus è un uomo mediterraneo, sulla trentina, con un fisico da corridore.

PERSONALITÀ. Un ex soldato messo sotto ghiaccio per aver preso una scorciatoia. Si è risvegliato in un mondo di nuove possibilità. Ci vorrà del tempo per imparare tutto ciò che di nuovo è accaduto nel mondo prima di andare avanti con attenzione.

STATBLOCK. *Soldato d'élite* corporativo con gli articolatori supplementari personali di Houston Dynamics

WOLF

OBIETTIVO. Vendicarsi di chi gli ha portato via la famiglia, con ogni mezzo necessario. Ma prima deve scoprire chi gli ha portato via la sua famiglia in primo luogo.

ASPETTARE. Un motociclista di mezza età, robusto e ben piazzato. Ha le braccia potenziata, progettate per assomigliare alla carne tatuata.

PERSONALITÀ. Wolf sa di essere un duro, ed è molto convinto e orgoglioso di questo. Se gli manchi di rispetto, lo saprai. Un uomo violento con una miccia molto corta, questo fa sì che molte persone non si fidino di lui e gli ha fatto guadagnare il soprannome di "lupo rabbioso".

STATBLOCK. *Shogun* con un ulteriore modificatore di forza +1*.

ZENUBIA

OBIETTIVO. Zenubia vuole vendicarsi delle corporazioni per averla licenziata. L'incidente che le è costato gli arti l'ha resa inabile al lavoro e quindi incapace di ottenere uno stipendio, che l'ha lasciata con sostituzioni davvero a buon mercato e non una vittoria a suo nome.

ASPETTO. Zenubia ha un arto mancante sostituito con un potenziamento vecchio e scadente con un alimentatore esterno. Una volta era una bella donna nordafricana che veniva scambiata per un sintetico, finché non è stata sostituita.

PERSONALITÀ. Stordita, impaziente e vuole tutto in anticipo. Protettiva della sua area. Non è disposta a lavorare per chi si considera migliore degli altri intorno a sé.

STATBLOCK. *Veterano Potenziato*



LUCID MONK

OBIETTIVO. Si può trovare Lucid sia tra i cassonetti dove si immerge per trovare la tecnologia scartata dalle aziende - gli scarti di un'azienda sono il tesoro di qualcun altro, oppure al suo banco di lavoro dove crea dispositivi che usa per colpire le multinazionali che egli considera responsabili di manipolare la gente. Avere potere e denaro non dovrebbe dare a nessuno la possibilità di fare quello che vuole.

ASPETTO. Ha la cresta da moicano abbassata, la barba da capra, indossa una felpa da spiaggia sovradimensionata con cappuccio e pantaloni cargo - pantaloncini con un sacco di tasche portaoggetti. Lucid porta sempre con sé uno zaino nero pieno di cavi o dispositivi e cose del genere.

PERSONALITÀ. Creativo, pieno di risorse, collaborativo e in costante apprendimento del mondo che lo circonda. Equilibrato, ma sempre in grado di sostenere una buona causa per la gente comune. Certamente si prende cura di quelli che sono considerati i "poveri".

STATBLOCK. *Hacker novizio*

DARREN WINSOME

OBIETTIVO. Vuole risparmiare per la pensione, ma sembra non avere mai più di 1 000W a portata di mano in ogni momento. Solo lui sa davvero dove vanno a finire i suoi soldi e si rifiuta sempre di dirlo.

PERSONALITÀ. Così diretto che è quasi insensibile. Si preoccupa profondamente dei suoi pazienti, ma non lo fa sapere a nessuno. Tiene alcune cose profondamente segrete.

STATBLOCK. *Hacker novizio*, ma dispone di un +5 in Medicina*.

CRIMSON

OBIETTIVO. Far cadere la corporazione che ha fatto uccidere la sua famiglia.

ASPETTO. Indossa un mantello color cremisi che scorre dal collo alle caviglie, con una maschera con un grande occhio dipinto sopra.

PERSONALITÀ. Crimson è seria, calma, rapida e implacabile.

STATBLOCK. *Roboronin*

An illustration of a man with short, light brown hair, wearing a dark suit jacket over a light-colored shirt and a dark tie. He is standing in an office, with a large window behind him showing a cityscape. To his right is a desk with a computer monitor, some books, and a small lamp. The style is a detailed, painterly illustration.

CHARLIE FALCONE

OBIETTIVO. Ottenere influenza e ricchezza, un trafficante di auto, un rivenditore di armi, un fixer chiacchierone. Lo conosco. Posso fartelo incontrare. Se non riesco a trovarlo, conosco qualcuno che può farlo... il tutto per un piccolo compenso, naturalmente.

ASPETTO. Un mix tra look di strada e corporativo. Abbastanza informale da non dare nell'occhio, sufficientemente elegante per entrare nei negozi di basso livello delle corporazioni.

PERSONALITÀ. Un tipo piccolo come una volpe che spesso dimentica una bugia, però cerca sempre di mantenere una promessa... Se riesci a fargli fare quella promessa. "La mia parola è una garanzia e se dico che posso farlo, lo farò."

STATBLOCK. *Informatore*

LUKAS SANDSTRÖM

OBIETTIVO. Vuole solo sconvolgere l'ordine naturale delle cose fornendo articoli a chi ha una visione affine. Chi è alla ricerca di qualcosa potrebbe ottenere più di quello che si aspettava.

ASPETTO. Piuttosto che preoccuparsi di essere sempre a alla moda, l'approccio di Lukas è in gran parte utilitaristico: leggero e concentrato sull'equipaggiamento; tutto ciò che non è utile è solo un peso. Se necessario tira fuori gli holos che ha avvolti attorno alla vita quando ha bisogno di mimetizzarsi.

PERSONALITÀ. Seria e stabile; pur non avendo paura di trattare con i clienti, la roba buona la vende solo a chi si è costruito una solida e stabile reputazione.

STATBLOCK. *Rivenditore*

BRANDON

OBIETTIVO. Portare la giustizia adeguata nel mondo ingiusto. A cominciare dai criminali che mi hanno fottuto in passato.

PERSONALITÀ. Un trafficante di informazioni per mestiere. Se volete informazioni, Brandon può procurarvele, ad un prezzo. Senso dell'umorismo arido, ma per lo più serio e corretto il più delle volte.

STATBLOCK. *Informatore*

RYOUTA LYOD DRAKONOV

OBIETTIVO. Gli obiettivi di Ryouta sono abbastanza semplici: Proteggere la sua famiglia, vendicare suo padre, distruggere tutto ciò che è legato alla morte di suo padre, e diventare l'incarnazione di un drago vivente.

PERSONALITÀ. Ryouta è ossessionato dai draghi e si è potenziato fino ad assomigliare a uno di loro, l'ossessione nasce dalle storie che sua madre gli raccontava. Ryouta è una presenza intimidatoria finché non lo si conosce.

MOTIVAZIONI. Quello di Ryouta è alimentato dalla sua famiglia e dal suo desiderio di diventare qualcosa di più che umano. È molto protettivo nei confronti di sua madre, anche se non è sicuro di dove si trovi esattamente.

SAKIIN IKARI

OBIETTIVO. Migliorare la sua qualità di vita e quella dei suoi amici. Vuole farlo ottenendo un lavoro importante e un grosso compenso.

ASPETTO. Sakiin Ikari è una giovane donna con i capelli viola. Spesso vestita con l'uniforme del suo lavoro di cameriera.

PERSONALITÀ. Distesa e rilassata. Ascolta continuamente musica. Non presta mai la massima attenzione perché è costantemente concentrata sulla musica. È un cyberpunk nel suo tempo libero, ma è comunque molto abile come cyberpunk.

STATBLOCK. *Cyberpunk sopravvissuto*

BOOKER "ASSO" DOMINIQUE

OBIETTIVO. Essere all'altezza delle sue storie e dimostrare agli altri cyberpunk che in fondo è un cyberpunk straordinario. Recuperare la sua nave attualmente sequestrata per bollette non pagate.

ASPETTO. Una cresta bionda, con la testa tatuata. Un'affinità per i cappotti di pelliccia sintetica. Pistole a doppia impugnatura a buon mercato.

PERSONALITÀ. Alcolista con problemi di gioco d'azzardo. Ottimo pilota e lo sa, non che qualcuno gli creda. Ex detenuto, quindi attenzione alla tibia.

STATBLOCK. *Cyberpunk sopravvissuto* con competenza in veicoli (Aria)

PERTTU SOLGARD

OBIETTIVO. Fama e infamia sopra ogni altra cosa, a dispetto di tutti gli altri che lo circondano, abbandonerebbe i suoi amici e la sua famiglia per strada.

ASPETTO. Lunghi capelli castani, alto e snello. Faccia facile da dimenticare, che lui odia. **PERSONALITÀ.** Ama scherzare con tutti. Si intrufola di nascosto negli eventi di alta classe per fare scherzi ai membri dell'alta società.

STATBLOCK. *Cyberpunk Sopravvissuto* con competenza in Rapidità di Mano e furtività

OLGOV ILYCH

OBIETTIVO. Vorrebbe realizzare qualcosa per se stesso, ma è limitato dal suo passato criminale e dai legami con tutte le gang della città. Vuole sfuggire alla storia delle bande e dimostrare di essere un uomo d'onore.

ASPETTO. Un tipo enorme, con potenziamenti militari obsoleti e una pletora di tatuaggi di gang.

PERSONALITÀ. Orgoglioso della sua eredità, anche se non ha mai lasciato gli Stati Uniti. Possiede una palestra abbandonata nel seminterrato di un caffè VR. Disprezza gli avventori del caffè...

STATBLOCK. *Veterano potenziato*

SILAS JENSEN

OBIETTIVO. Vuole diventare una grande e famosa star della lotta. Cerca qualcuno disposto a coprire il suo contratto di sponsorizzazione.

ASPETTO. Più alto della media. Costruzione atletica, con il braccio sinistro in metallo. Capelli rosa sbiaditi.

PERSONALITÀ. Tipo forte e silenzioso, sempre pronto per affrontare le cose. Ben collegato nel mondo dello sport. Volete combattere? Sapete da che parte cominciare a guardare. Grande nei veicoli.

STATBLOCK. *Teppista Specializzato* con competenza in Atletica e Combattimento Senza Armi, il suo attacco disarmato infligge 1d4 danni contundenti.

RE'VOLT

OBIETTIVO. Dopo essere stata a guardare l'inizio dell'ascesa al potere delle corporazioni, è stata ingiustamente rinchiusa e congelata per mettere a tacere il suo dissenso. Risvegliatasi dopo un guasto al sistema della sua unità di congelamento, è emersa ed è fuggita con poca o nessuna memoria di chi fosse, tranne che per una borsa che conteneva il suo enigmatico diario. Non si fermerà davanti a nulla per trovare le prove e rovesciare le corporazioni intorno a lei.

ASPETTO. Re'volt si presenta come una donna alta, robusta, con muscoli chiaramente definiti. Ha anche i capelli bianchi con mèche blu a metà della schiena. Ha dei piercing lungo l'orecchio sinistro e un tatuaggio tribale sul braccio sinistro. Di solito si veste con abiti di bassa lega per mimetizzarsi, ma i suoi occhi sembrano stanchi e inquietanti.

PERSONALITÀ. Chi la incontra scopre che il Re'volt è misteriosa e lavora principalmente nell'ombra. Lei sa che c'è dissenso nel mondo contro le corporazioni e cercherà di sfruttarlo, soprattutto se ciò significa utilizzare le reti di informazione per farlo. Ama rimanere nell'ombra, ma è sempre pronta a combattere se necessario.

STATBLOCK. *Cyberpunk sopravvissuto*

GENERATORE DI INCONTRI CASUALI

Apparentemente casuali, ma gli eventi interessanti accadono di continuo. Questo è vero nel 2185 come lo è ora. I cyberpunk tendono a sperimentare questi incontri casuali molto più frequentemente delle persone normali.

Ogni volta che c'è un intervallo tra le attività al vostro tavolo, o quando avete bisogno di uno slancio di eccitazione per interrompere qualche viaggio, o forse quando avete bisogno di un'idea per iniziare un'avventura o una missione, dovrete usare le seguenti tabelle per generare in modo casuale un incontro per i vostri giocatori.

Per farlo, basta andare alle tabelle relative al quartiere della città in cui i cyberpunk si trovano, una volta lì tirare 1d20 per determinare quale tipo di evento casuale si verifica, e poi tirare ancora una volta 1d20 sulla tabella corrispondente per determinare quale evento speciale si verifica.

Per esempio, diciamo che sono un GM per un gruppo di cyberpunk che si trovano tra un incarico e l'altro nel Distretto 5, e che stanno estorcendo denaro ad alcuni lavoratori dei chioschi di spaghetti per qualche tempo.

Lancio 1d20 per determinare che tipo di evento casuale si verifica, ottengo un 3 sul tiro, quindi si verifica un Crimine. Bene, diamo un'occhiata alla tabella dei reati e tiriamo 1d20, ottengo un 2 sul tiro, leggiamo questa voce: "Forze dell'ordine corrotte: Una squadra di poliziotti chiede una mazzetta. Se i cyberpunk si rifiutano di pagare, i poliziotti diventano molto aggressivi".

Ora, questa è una situazione piuttosto difficile in cui trovarsi, e un perfetto esempio di vita per le strade del Distretto 5. Il modo in cui i giocatori gestiscono la situazione può avere un effetto enorme su ciò che accadrà nel resto della storia comune.

Anche se può sembrare sensato elencare i Distretti da 1 a 5, in realtà abbiamo elencato le tabelle di generazione casuale da 5 a 1. Questo perché la maggior parte delle campagne inizierà nel Distretto 5, e vedrà i cyberpunk farsi strada lentamente verso distretti sempre più ricchi.

Ciò significa che il Distretto 5 sarà il Distretto più frequentato, seguito dal 4, seguito dal 3, ecc.

DISTRETTO 5

EVENTI CASUALI NEL DISTRETTO 5 (1D20)

1-7 CRIMINI
8-10 EVENTI GENERICI
11-16 CIVILI
17-20 CORPORAZIONI

CRIMINI (1d20)

1 - ASSISTERE AD UN CRIMINE D'ODIO. Un gruppo di balordi sta attaccando un synth gravemente ferito e lo insultano come un affronto alla natura.

2 - FORZE DELL'ORDINE CORROTTE. Una squadra di poliziotti chiede una mazzetta. Se i cyberpunk si rifiutano di pagare, i poliziotti diventano molto aggressivi

3 - TESTIMONIANZA. Il gruppo osserva dei tagger vandalizzare un sistema di sicurezza con vernice spray

4 - BORSEGGIATI. Uno o più personaggi perdono un oggetto dal proprio inventario. (Una Percezione CD13 per notarne la mancanza).

5 - TESTIMONI. I cyberpunk assistono ad uno scambio di droga.

6 - INCARICO. Il gruppo vien avvicinato da Jackie Chow con una nuova offerta di lavoro.

7 - BIKER GANG. Due bande di biker passano a velocità estrema con le armi spianate sparandosi in corsa.

8 - SCIAME. I Cyberpunk vengono circondati da una banda di ragazzini borseggiatori.

9 - TESTIMONIANZA. Proprio in quel momento il gruppo nota un furto in un negozio..

10 - BORSEGGIATO. Un estraneo viene borseggiato di fronte al gruppo e il gruppo lo vede.

11 - RAPINA. 1d4+1 topi di strada tentano di rapinare il gruppo.

12 - TESTIMONIANZA. 1d4+1 ratti di strada rapinano qualcun altro.

13 - RAID. Uno dei bersagli preferiti della polizia, un altro VR caffè viene perquisito.

14 - SPACCIO. Un comune spacciatore tenta di vendere crush o un'altra sostanza al gruppo.

15 - TESTIMONIANZA. Un drone aziendale, un venditore ambulante o forse uno studente solitario è l'ultima vittima di un tentato rapimento.

16 - GUERRA GANG. I cyberpunk vengono coinvolti nel fuoco incrociato di una rissa tra bande della triade!

17 - INCENDIO. Un ufficio corporativo è stato incendiato! Sembra che qualcuno sia stato vittima di un incendio doloso.

18 - IMBOSCATA. 1d4 mercenari in missione per reclutare prepotentemente dei cyberpunk al servizio di una corporazione.

19 - TESTIMONIANZA. I crimini di strada sono comuni, ma questo sembra un omicidio brutale.

20 - ATTACCO. Nonostante si stesse facendo gli affari propri, uno dei cyberpunk viene aggredito da un synthdog difettoso che si è liberato dal suo padrone.

EVENTI GENERICI (1d20)

- 1 - Qualcuno urla di essere stato attaccato da un sintetico.
- 2 - 1d4 mercenari vogliono controllare che non ci siano armi illegali nel gruppo e confiscare quelle trovate.
- 3 - Cominciano a circolare voci che un membro del gruppo è in realtà una talpa.
- 4 - Un corpo giace all'angolo della strada con utensili da cucina che spuntano dagli occhi.
- 5 - Un uomo ubriaco si siede per strada lamentandosi della luminosità delle luci al neon.
- 6 - Tutte le luci di questo quartiere si spengono in un grosso blackout della durata di 1d4 ore.
- 7 - Un edificio viene raso al suolo da un incendio mentre la folla guarda. Si sentono mormorii sulle assicurazioni.
- 8 - Una coppia di donne anziane litiga per una partita di mahjong che hanno allestito all'angolo di una strada.
- 9 - Una pioggia acida scende dall'alto. Quelli che riescono a nascondersi negli edifici o tirano fuori ombrelli resistenti all'acido. Chiunque rimanga esposto per più di 5 minuti subisce 1d4 danni da acido.
- 10 - Un mendicante crolla contro una vetrina di un negozio vuoto chiedendo l'elemosina per alcuni wonlong.
- 11 - Grida emergono da un club per adulti nelle vicinanze mentre qualcuno viene buttato in strada dai buttafuori.
- 12 - Per un breve secondo uno schermo vicino sfarfalla, mostrando il volto di una donna che sembra guardare il gruppo.
- 13 - Un fanatico cammina indossando un cartello con scritto 'LA FINE È VICINA! PENTITEVI!'
- 14 - Un investigatore privato osserva il gruppo con attenzione, ma in maniera piuttosto evidente da una finestra vicina.
- 15 - Un corpo lasciato in strada è stato dipinto con lo spray con un'iconografia a 16K.
- 16 - Un ratto di strada strafatto di narcotici tenta di rapinare i cyberpunk.
- 17 - Un busker suona una chitarra acustica che sembra essere di vero legno...
- 18 - Un annuncio pubblicitario mostra un nuovo fantastico prodotto, indirizzato direttamente ad uno dei cyberpunk mentre passano.
- 19 - Un tecnico sta in piedi davanti a una moto pesantemente danneggiata. Il relitto è ancora fumante e ha del sangue sopra.
- 20 - Un forte vento porta in città un pesante smog proveniente dalle Badlands. Per le prossime 2d12 ore la visibilità è ridotta a un massimo di 9 metri.

EVENTI CIVILI (1d20)

- 1 - Un drone da ufficio litiga con rabbia con una porta perché sembra che il suo neurolink non funzioni correttamente.
- 2 - Un mercato vicino vende prodotti di prima necessità, in particolare il pesce sintetico "fresco e saporito", solo per il 30^W.
- 3 - Al mercato un giovane uomo afferma di essere il figlio bastardo del presidente. Potrebbe essere vero? Chi segue la politica al giorno d'oggi?
- 4 - Una bancarella di noodle, di solito terribile, ha un odore eccezionalmente buono. Sospettosamente buono.
- 5 - Un gruppo di abitanti delle Badlands discute a voce bassa su quale corporazione vincerà la guerra corporativa e diventerà l'unica megacorporazione mondiale.
- 6 - Un mercato che vende abbigliamento di scarsa qualità si stabilisce in un lotto precedentemente vuoto. Questo potrebbe essere un buon posto per nascondersi se dovesse essere ancora qui quando le cose andranno male.
- 7 - Uno sconosciuto vestito in abiti scuri e sobri spinge un piccolo disco di dati nelle mani di uno dei cyberpunk.
- 8 - Diverse persone stanno fuori da un complesso di appartamenti a capsule a chiacchierare tra loro e a fumare.
- 9 - Un gruppo di adolescenti siede su una panchina e minaccia tutti quelli che passano.
- 10 - Diverse persone che indossano abiti da lavoro stanno in piedi in una stazione vicina in attesa del trasporto verso un altro quartiere.
- 11 - Un tamponamento d'auto ha provocato una folla che si è radunata intorno all'incidente.
- 12 - Diverse cameriere stanno fuori dagli appartamenti per controllare i loro dispositivi elettronici personali.
- 13 - Una giovane donna passa correndo inseguita da un uomo più anziano. Si gira aggressivamente e grida ai cyberpunk per aiutarla. Si tratta di Sakiin Ikari.
- 14 - Una coppia di studenti vaga per la città alla ricerca di qualcuno disposto a comprare loro alcolici o sigarette.
- 15 - Un gruppo di operai ubriachi ha rivendicato questa strada, minacciando chiunque vi metta piede.
- 16 - Un gruppo di studenti sta in piedi all'angolo di una strada a parlare con un hacker per ottenere potenziali modifiche, l'hacker sembra a disagio all'idea.
- 17 - Un membro dei Sons of Chaos sta parlando all'angolo di una strada con un membro di una banda più piccola.
- 18 - Un medico di nome Darren Winsome si siede fuori dalla sua clinica con una bottiglia di liquore a buon mercato tra le mani. Offre ai cyberpunk un lavoro in cambio di un favore.
- 19 - Un bambino urla a squarciagola perché non ha un giocattolo, ma il genitore lo fa subito zittire.
- 20 - Un uomo con una cresta bionda si vanta all'angolo della strada di essere il miglior pilota da questo lato delle colonie. Il suo nome è Booker "Ace" Dominique.

EVENTI CORPORATIVI (1d20)

- 1 - Un posto di blocco per la sicurezza è stato rapidamente istituito e poi abbandonato. È impossibile mantenere l'ordine in questa zona.
- 2 - Diversi membri fuori servizio di una squadra di sicurezza privata delle Corporazioni fumano e bevono in un bar vicino.
- 3 - Diversi lavoratori stanno costruendo un proiettore olografico per una nuova pubblicità.
- 4 - 2d4 guardie di sicurezza si avvicinano e chiedono l'identificazione del gruppo.
- 5 - Un gruppo di lavoratori corporativi viene assalito da un gruppo di 2d4 ratti di strada.
- 6 - Un uomo in giacca e cravatta, un famigerato trafficante di nome Charlie Falcon, parla di qualcosa che è stato rubato da una struttura.
- 7 - Molti negozi sono inspiegabilmente chiusi e la zona è sorprendentemente tranquilla.
- 8 - Un truffatore si avvicina alla festa incoraggiandoli a comprare con il suo schema a piramide.
- 9 - Una guardia giurata pesantemente blindata si avvicina ai cyberpunk dicendo loro di andare avanti o di venire accusati di ostacolare gli "affari della corporazione".
- 10 - Una serie di camion blindati passa davanti ai cyberpunk trasportando una nuova squadra di lavoratori indebitati.
- 11 - Qualcuno si avvicina al gruppo disposto a vendere loro forniture corporative ad un prezzo ridicolmente basso.
- 12 - La porta di una fabbrica si apre quando gli operai caricano le casse sul retro di un camion. Alcune casse sono incustodite.
- 13 - Un uomo cerca di catturare uno dei cyberpunk più potenti del partito. Vogliono raccogliere gli aumenti per venderli al mercato nero.
- 14 - Uno slogan pubblicitario travolge l'HUD di chiunque passi vicino a un piccolo negozio. La gente reagisce con rabbia alle luci nei loro occhi.
- 15 - Un sistema di telecamere di sicurezza sorveglia i cyberpunk con attenzione, passando da una telecamera all'altra e seguendoli ovunque si trovino.
- 16 - Una grande pubblicità olografica per Chiba Lucid Instant Noodles fa pensare i cyberpunk al cibo, indipendentemente da quando abbiano mangiato l'ultima volta.
- 17 - Una vetrina aperta e fracassata contiene i resti di una tecnologia costosa.
- 18 - Gli annunci pubblicitari per la più recente tecnologia cibernetica di livello 4 si diffondono contemporaneamente sugli HUD dei cyberpunk.
- 19 - Un uomo che sostiene di essere potenziato con l'ultima tecnologia cibernetica minaccia il gruppo. Se sfidano l'uomo, il gruppo scopre che la cibernetica è tutta di grado bassissimo.
- 20 - Un gruppo di sintetici, guidati da un grosso uomo con una maschera da luchador conosciuto come El Ultimo Osso, assaltano una struttura aziendale.

DISTRETTO 4

EVENTI CASUALI NEL DISTRETTO 4 (1D20)

1-6 CRIMINI

7-9 GENERICI

10-16 CIVILI

17-20 CORPORAZIONI

CRIMINI (1d20)

1 - GANG. Un membro dei Sons of Chaos sta reclutando un gruppo di giovani.

2 - POLIZIOTTI CORROTTI. Una coppia di poliziotti chiede una tangente. Diventano aggressivi se i cyberpunk si rifiutano di pagare ma si lasciano intimidire facilmente.

3 - BRAVATA. Un gruppo di adolescenti ha violato un mech di sicurezza e sta festeggiando.

4 - BORSEGGIO. Un cyberpunk a caso perde un oggetto del suo inventario. (Prova di Percezione CD 13 per notare il furto).

5 - FORZE DELL'ORDINE. Qualcuno tenta di vendere al gruppo droghe pesanti. Si tratta di una montatura delle forze dell'ordine.

6 - FAVORE. Il gruppo viene avvicinato da un artista della truffa. Il truffatore offre ai cyberpunk un lavoro in cambio di un favore.

7 - BANDA DI MOTOCICLISTI. Una gara tra diverse fazioni dei Sons of Chaos consuma la strada.

8 - SCIAME. Una banda di bambini borseggiatori si accanisce contro i cyberpunk che faticano a impedire ai piccoli ladruncoli di rubare qualsiasi cosa a portata.

9 - SCAMBIO DI IDENTITÀ. Un gruppo di cyberpunk scappa da una rapina mentre si incrociano con il gruppo. Meglio non lasciare che i loro inseguitori si confondano.

10 - ARRAFFA E SCAPPA. Qualcuno davanti al gruppo viene derubato. Il borseggiatore si gira e passa davanti ai cyberpunk.

11 - FARE CONOSCENZA. Un Red Pole della Snakehead Tong si avvicina al gruppo con un'offerta o una minaccia.

12 - RUFFIANI. Un gruppo di giovani sta attaccando un uomo anziano.

13 - RIVOLTA. Un caffè VR viene assalito dalle forze dell'ordine. Un gruppo di criminali attacca le forze dell'ordine mentre la gente si fa prendere dal panico.

14 - SPACCIO. Uno spacciatore tenta di vendere la droga al gruppo. Lo spacciatore minaccia i cyberpunk se si rifiutano di comprare qualcosa.

15 - TESTIMONIANZA. I cyberpunk vedono un tentativo di rapimento di un drone aziendale da parte di un gruppo di criminali.

16 - MESSAGGIO. Un membro di El Librado è stato impiccato all'angolo della strada.

17 - INCENDIO. Un negozio è stato incendiato! Diversi giovani stanno fuori a guardare il fuoco e sorridono.

18 - AMBOSCIATA. 1d4 mercenari tentano di sottomettere i cyberpunk e di rapirne uno per il loro datore di lavoro.

19 - LAVORO SPORCO. Un gruppo di delinquenti tenta di assumere il gruppo per malmenare degli innocenti. Offrono di pagare 2d12x500W.

20 - BRAVATA. Un gruppo di adolescenti distrugge un'auto, urlando assurdità mentre vanno via.

EVENTI GENERICI (1d20)

1 - Il cielo si apre in un immenso diluvio. La visibilità è ridotta a 18 metri. In mezzo alla pioggia un paio di guardie guardano i cyberpunk, in attesa che uno di loro si allontani.

2 - 1d4 mercenari vogliono controllare che non ci siano armi illegali nel gruppo e confiscare qualsiasi cosa trovino. I mercenari vogliono solo rubare le armi e possono essere intimiditi perché lascino in pace i cyberpunk.

3 - Cominciano a circolare voci che un membro del gruppo sia in realtà una talpa.

4 - Qualcuno libera uno stormo di colombe sintetiche che volano sopra un edificio vicino.

5 - Una coppia di adolescenti litigano in coreano su quale anime sia il migliore.

6 - Un vecchio rivale di uno dei cyberpunk li fissa dall'altra parte della strada.

7 - Un bambino comincia a piangere vedendo i "spaventosi" cyberpunk armati.

8 - Una coppia di donne anziane litiga per una partita di mahjong che hanno organizzato all'angolo di una strada. Una di loro ha un set di occhi cibernetici e tatuaggi di gang. L'altra indossa un abito corporativo.

9 - Una pioggia acida scende abbondantemente dall'alto. Quelli che riescono si nascondono negli edifici o tirano fuori ombrelli resistenti all'acido. Chiunque sia esposto per più di 5 minuti subisce 1d4 danni da acido. Un gruppo di droni vola via, sibilando contro l'acido mentre osserva la gente sotto la pioggia.

10 - Un accattone che ha perso l'occhio destro è seduto davanti a un negozio vuoto a implorare per pochi spiccioli. Prende uno dei cyberpunk, raccontandogli di una corporazione che effettua esperimenti illegali prima di svenire.

11 - Grida emergono da un club per adulti nelle vicinanze mentre un uomo viene gettato in strada dai buttafuori. Comincia a imprecare abbondantemente.

12 - Una nave che fa breccia durante il decollo distrae tutti per qualche minuto, mentre ruggisce nel cielo.

13 - Una barista in pausa dietro un bar offre una sigaretta a uno dei cyberpunk prima di spiegare quanto sia faticoso il suo lavoro.

14 - Un fulmine lampeggia sopra la testa illuminando il cielo persino più del bagliore dei neon.

15 - Un uomo della yakuza che spesso si vede fare affari per strada si avvicina al gruppo chiedendo protezione.

16 - Un uomo chiaramente strafatto di narcotici esce dall'ombra e tenta di derubare i cyberpunk. Prima di entrare in azione sviene, gli esce sangue dalla bocca, dal naso e dagli occhi.

17 - Un busker suona una chitarra acustica che sembra un vero legno... Smettono di suonare e ridono dei cyberpunk quando passano.

18 - Una pubblicità mostra un nuovo fantastico prodotto, rivolgendosi direttamente ai cyberpunk mentre camminano. C'è un crepitio e i loro HUD si guastano per le prossime 1d12 ore.

19 - La musica dell'ultimo album di una band popolare suona in un negozio vicino.

20 - Forti venti soffiano pesanti smog dalle Badlands. Per le prossime 2d12 ore la visibilità viene ridotta ad un massimo di 9 metri. La ridotta visibilità aumenta il senso di pericolo mentre le minacce sembrano amplificarsi e poi scompaiono improvvisamente nella nebbia.

EVENTI CIVILI (1d20)

- 1 - Un gruppo di autisti per la consegna del cibo si affretta a passare sugli scooter. Uno di loro si ferma e chiede indicazioni a uno dei cyberpunk. L'autista si dirige verso un quartiere estremamente pericoloso.
- 2 - Un mercato vicino vende beni di prima necessità, in particolare il "gusto fresco appena pescato" pesche sintetico per il solo 30^W. Il mercato viene rifornito illegalmente da una fabbrica di synth.
- 3 - Diverse persone parlano favorevolmente della qualità della vita nelle colonie e si chiedono ad alta voce se avranno mai la possibilità di andarci.
- 4 - Una casa di spaghetti di solito terribile ha un odore eccezionalmente buono. Sospettosamente buono. Hanno usato il "materiale" in eccesso proveniente dalle Badlands.
- 5 - Un uomo sta vendendo una serie di riviste di moda da un piccolo carretto.
- 6 - In un grande open space è stato creato un mercato che vende abbigliamento di scarsa qualità. Potrebbe essere un buon posto per nascondersi se sarà ancora qui quando le cose andranno male. Nascosto nel mercato c'è un piccolo ufficio di Brandon, un noto broker di informazioni.
- 7 - È stato creato un mercato che vende carni congelate e verdure sintetiche. 10^W per libbra.
- 8 - Diverse persone stanno fuori da un condominio di capsule a chiacchierare tra di loro e a fumare. Si parla di un recente furto con scasso in un laboratorio di cibernetica.
- 9 - Un caffè VR sta promuovendo il più recente gioco di realtà virtuale, e l'intero posto è pieno di gente. Qualcuno all'interno comincia ad avere convulsioni e spasmi dopo la morte durante il gioco.
- 10 - Diverse persone che indossano abiti da lavoro stanno in una stazione vicina in attesa di essere trasportate in un altro distretto.
- 11 - Una giovane donna esegue la lettura dei tarocchi sul ciglio della strada.
- 12 - Diverse cameriere stanno fuori da una fila di appartamenti fissando nel vuoto mentre controllano i loro dati personali. Una di loro impreca violentemente in coreano prima di scappare.
- 13 - Qualcuno sostiene di vendere tecnologia aliena per 30 000^W! A un attento esame sembra essere un commlink con una spruzzata di cristalli di sale incollati sul retro.
- 14 - In un piccolo bar di una strada secondaria chiamato Red Turtle si raduna un gruppo di cyberpunk. Il barista, di nome Aram Kowalski, racconta le storie dei suoi giorni di cyberpunk.
- 15 - Una donna sta in piedi a singhiozzare fuori da una stazione di polizia ausiliaria. La sua famiglia è scomparsa mentre faceva visita a qualcuno del Distretto 5.
- 16 - Un gruppo di studenti si trova all'angolo di una strada e parla con un hacker per ottenere potenziali modifiche. L'hacker sembra a disagio, ma alla fine si mette d'accordo, conducendo gli studenti in un negozio di ricambi per auto.
- 17 - Un commesso di un negozio guarda con rabbia un cliente che si rifiuta di lasciare il negozio.
- 18 - Un medico si siede su una panchina fuori da un vicino ospedale e fissa il terreno. Indossa ancora i vestiti macchiati di sangue di una qualche operazione. La clinica dietro di lui è completamente silenziosa.
- 19 - Una squadra di addetti alle pulizie lava le strade dal sangue di una brutale battaglia tra bande di qualche ora fa.
- 20 - Un operaio ubriaco sembra essersi strappato il logo della società dalla tuta. Giura violentemente e attacca qualsiasi cyberpunk che si avvicini, incolpandolo della sua miseria.

EVENTI CORPORATIVI (1d20)

- 1 - In questa zona si trova un punto di controllo di sicurezza leggermente sorvegliato. Avvertiranno chiunque non abbia con sé un'arma pesante.
- 2 - Diversi membri fuori servizio di un'unità di sicurezza privata di una corporazione fumano e bevono in un bar vicino. Quando uno di loro vede i cyberpunk si irrigidiscono, cercando le armi.
- 3 - Tre lavoratori esausti di una corporazione sono fuori a fare una pausa per fumare. Uno di loro ha una keycard visibile alla cintura.
- 4 - 2d4 guardie di sicurezza si avvicinano al gruppo e chiedono di identificarsi. Sono facilmente corrottibili e non prestano molta attenzione all'identificazione.
- 5 - Un gruppo di ratti di strada è stato ucciso dalla sicurezza corporativa. Una folla si raduna per osservare la carneficina prima che i corpi vengano rimossi.
- 6 - Un giovane uomo d'affari sta parlando con un'anziana signora in un piccolo caffè delle sue finanze, lei sembra confusa. Un uomo più giovane si avvicina e dà un pugno in faccia all'uomo d'affari, dando inizio a una rissa.
- 7 - Un'ondata di aziende ha fatto lievitare i prezzi dopo un improvviso aumento degli affitti.
- 8 - Un truffatore si avvicina al gruppo incoraggiandoli a comprare nel suo schema piramidale. Dopo aver parlato con i cyberpunk, offre loro un lavoro molto remunerativo.
- 9 - Un gruppo di 3d4 guardie di sicurezza sparano colpi di avvertimento in aria, dicendo a tutti di lasciare immediatamente l'area. Tentano di intimidire i cyberpunk, ma possono essere dissuase.
- 10 - Una serie di camion blindati passa davanti ai cyberpunk trasportando una nuova partita di lavoratori indebitati. Si fermano all'improvviso, e 2d4 guardie di sicurezza saltano fuori e cercano di afferrare i cyberpunk.
- 11 - Una cassa piena di cianfrusaglie inutili è "caduta" dal retro di un camion.
- 12 - La porta di una fabbrica si apre quando gli operai caricano le casse sul retro di un camion. Alcune casse sono incustodite. Le casse contengono merci altamente illegali.
- 13 - Un gruppo di delinquenti di strada 1d4+1 attacca tutti i membri del gruppo con evidenti legami con qualsiasi corporazione.
- 14 - Uno slogan pubblicitario travolge l'HUD di chiunque passi vicino a un piccolo negozio. La gente si accalora con rabbia per le luci negli occhi. Ogni HUD colpito si blocca per le prossime 1d6+2 ore. Questo glitch ha un messaggio incorporato del Collettivo Enigma che incoraggia i cittadini a rovesciare le corporazioni.
- 15 - Nell'ambito di un'intervista per strada, un giornalista chiede ai cyberpunk di una guerra tra bande che sta dilagando in città.
- 16 - Una grande pubblicità olografica per Chiba Lucid Instant Noodles fa sì che i cyberpunk pensino al cibo, indipendentemente dall'ultima volta che hanno mangiato.
- 17 - Diversi negozi sembrano aver assunto delle guardie di sicurezza supplementari. Le guardie sono moderatamente ben equipaggiate.
- 18 - Gli annunci pubblicitari per l'imitazione a basso costo della cibernetica di livello 2 lampeggiano simultaneamente sugli HUD dei cyberpunk.
- 19 - Un uomo si siede di fronte a un edificio aziendale chiedendo l'elemosina per il cibo, mentre i membri della corporazione gli passano accanto.
- 20 - Diverse decine di mech pattugliano le strade e cercano di arrestare i cyberpunk che trovano. Le accuse arriveranno molte ore dopo.

DISTRETTO 3

EVENTI CASUALI NEL DISTRETTO 3 1D20

1-4 CRIMINI

5-10 GENERICI

11-16 CIVILI

17-20 CORPORATIVI

CRIMINI (1d20)

1 - ESTORSIONE. Un membro della yakuza sta estorcendo denaro ad alcune persone.

2 - POLIZIA CORROTTA. Una squadra di poliziotti corrotti costringe i cyberpunk ad accettare un lavoro per distruggere una banda di corridori di strada.

3 - GIORNO DI PAGA. Un esecutore della bratva chiede al gruppo il denaro per la protezione mensile.

4 - FURTO. Un gruppo di 1d6 ratti di strada tenta di rubare la cibernetica dei cyberpunk.

5 - CUORE D'ORO. Una prostituta si avvicina al gruppo chiedendo protezione da un cliente violento.

6 - CHI STA IMBROGLIANDO CHI. Un artista della truffa chiede ai cyberpunk il loro aiuto per un lavoro contro una corporazione.

7 - SIMPATICO COLPO DI SCENA. Un paio di bambini orfani tentano di truffare i cyberpunk per denaro.

8 - LA SCUOLA È FINITA. Una banda di borseggiatori bambini chiede l'elemosina per qualche spicciolo prima di tentare di rubare qualcosa di valore ai cyberpunk.

9 - PROBLEMI TECNICI. Un uomo che vende cibernetica difettosa ha il proprio potenziamento malfunzionante, prega i cyberpunk di non dirlo a nessuno.

10 - BURLONE. Dopo aver rubato a una vittima davanti al gruppo, il borseggiatore lancia l'oggetto contro i cyberpunk e grida "Ladri!"

11 - FALLO, OPPURE... Un capo banda della bratva o della yakuza si avvicina al gruppo con un'offerta, che potrebbe diventare una minaccia, per far fuori una banda dell'altra fazione.

12 - NATO PER FARE IL PREPOTENTE. Un gruppo di giovani attacca un sintetico che tenta debolmente di difendersi.

13 - RAID. Un popolare VR Café viene assalito da agenti delle forze dell'ordine che sfondano la porta e compiono diversi arresti.

14 - DOTTOR MI SENTO BENE. Uno spacciatore a caso tenta di vendere crush al gruppo. Nel giro di un minuto le forze dell'ordine arrivano ad arrestare lo spacciatore in fuga.

15 - POLEMICA SUL CONTRABBANDO. I cyberpunk sono testimoni di un tentato rapimento di un venditore ambulante.

16 - VENDICAMI. Un membro di una banda locale si è fatto strappare tutta la sua cibernetica e viene lasciato a morire per strada. Implora i cyberpunk di eliminare la banda che gli ha fatto questo.

17 - INCENDIO. Un ufficio corporativo è stato incendiato! Il colpevole sta fuggendo dalla scena del crimine proprio davanti ai cyberpunk.

18 - IMBOSCATA. 1d4 mercenari tentano di dissuadere i cyberpunk dal loro attuale lavoro.

19 - GUARDIA DEL CORPO. Un gruppo di negozianti vuole assumere dei cyberpunk per spaventare i membri di El Liberado che hanno minacciato i loro negozi.

20 - BRAVATA. Un gruppo di adolescenti distrugge un'auto, gridando sciocchezze mentre vanno via.

EVENTI GENERICI (1d20)

- 1 - Il cielo si apre in un immenso diluvio. La visibilità è ridotta a 18 metri. La pioggia comincia a influenzare alcuni sistemi cibernetici facendoli agire in modo erratico.
- 2 - 1d4 mercenari controllano il gruppo per verificare che non abbiano armi illegali e confiscano tutto ciò che trovano. I cyberpunk vengono arrestati e mandati a lavorare per una corporazione.
- 3 - Una coda per l'acquisto di un nuovo pezzo di hardware della Houston Dynamics avvolge l'isolato.
- 4 - La gente si riunisce fuori da un teatro Hologrid per discutere dell'ultimo film. Uno di loro è un famigerato cyberpunk vestito in modo insolito e casual.
- 5 - Gli HUD non sembrano funzionare a meno di 30 metri da quel nuovo negozio pop-up. Strano.
- 6 - Un vecchio amico di uno dei cyberpunk chiede a tutto il gruppo di prendere un caffè.
- 7 - Un folto gruppo di insetti infesta la zona e i disinfestatori non sono riusciti a liberarsene.
- 8 - Una coppia di anziani litiga per una partita di mahjong che hanno allestito all'angolo di una strada. Uno di loro impreca violentemente quando i cyberpunk si avvicinano accusando l'altro di aver barato.
- 9 - Una pioggia acida si riversa dall'alto. Quelli che riescono si nascondono negli edifici o tirano fuori ombrelli resistenti all'acido. Chiunque sia esposto per più di 5 minuti subisce 1d4 danni da acido.
- 10 - Un mendicante che sembra aver avuto il suo neurolink rimosso mendica per degli avanzzi di cibo.
- 11 - Una protesta pacifica per i diritti dei synth diventa violenta e i cyberpunk vengono colti proprio ai margini.
- 12 - Per un breve momento uno schermo vicino sfarfalla mostrando il volto di una donna che guarda il gruppo.
- 13 - Un barista in pausa fuori dalla porta posteriore di un bar offre una sigaretta a uno dei cyberpunk prima di spiegare quanto sia faticoso il suo lavoro.
- 14 - Un gruppo di bambini gioca a basket in mezzo alla strada. Bloccano la strada.
- 15 - Una coppia di poliziotti si siede in un bar italiano di Gaetano. Sembrano in pausa.
- 16 - Chiaramente strafatto di narcotici, un uomo esce dall'ombra e tenta di aggredire i cyberpunk.
- 17 - Un busker suona una chitarra acustica che sembra essere di vero legno... Sorride ai cyberpunk e chiede se hanno una richiesta.
- 18 - Un annuncio pubblicitario mostra un nuovo fantastico prodotto, rivolgendosi direttamente ai cyberpunk mentre passano. L'annuncio poi si disperde lasciando il grigio cupo del cemento che si riflette su uno schermo oscurato.
- 19 - Una bella donna passa davanti al gruppo, e dal modo in cui si muove è chiaro che si tratta di un synth.
- 20 - Forti venti soffiano pesanti smog dalle Badlands. Per le prossime 2d12 ore la visibilità è ridotta a un massimo di 30ft

EVENTI CIVILI (1d20)

1 - Un gruppo di autisti per la consegna del cibo si affretta a passare sugli scooter. Appena superati i cyberpunk uno viene attaccato da alcuni teppisti di strada.

2 - Un mercato vicino vende prodotti di base, in particolare cane sintetico arrosto "fresco" per soli 30 ₰.

3 - Un uomo si offre di dipingere il ritratto di un cyberpunk per 50 ₰, o tutto il gruppo per 100 ₰.

4 - Un uomo con un paio di grossi cani sintetici guarda pigramente il gruppo mentre i suoi cani abbaiano selvaggiamente dall'estremità del guinzaglio.

5 - Un uomo vende una serie di riviste di moda da un piccolo carrello.

6 - In un grande open space si è creato un mercato che vende abbigliamento di scarsa qualità. Vicino al centro del mercato un grosso teppista africano di nome Zenubia agita il suo strano braccio cibernetico e si lamenta a gran voce.

7 - Una coppia di uomini escono da un bar ondeggiando ubriachi mentre tornano a casa. Si imbattono nei cyberpunk mentre camminano.

8 - Diverse persone stanno fuori da un palazzo di capsule a chiacchierare tra di loro e a fumare. Si parla di un detenuto di nome Aldus Aquilla che sembra essere appena evaso dal carcere corporativo.

9 - Un caffè VR sta promuovendo il più recente gioco di realtà virtuale, e l'intero posto è pieno di gente. I giocatori urlano e gridano mentre il realismo del nuovo gioco entusiasma i loro sensi.

10 - Diverse persone che indossano abiti da lavoro stanno in una stazione vicina in attesa di essere trasportate in un altro distretto.

10 - Un caffè nelle vicinanze ospita una piccola folla che ascolta un gruppo jazz sintetico dal vivo. Fuori dal caffè un gruppo di droni aziendali si siede con tazze di caffè sintetico e guarda con cautela i cyberpunk.

12 - Una donna alta, con mèche di capelli bianchi e blu, gesticola per farsi seguire dai cyberpunk. È un cyberpunk professionista di nome Re'volt e ha un lavoro per i cyberpunk.

13 - Una coppia di ufficiali in pensione ferma il gruppo credendo che uno di loro sia un synth ribelle che si nasconde nel gruppo.

14 - Una coppia di studenti in cerca di qualcuno disposto a comprare loro alcolici o sigarette viene aggredita da una banda di delinquenti.

15 - Una giovane donna si siede da sola a piagnucolare. Sembra che stia fissando qualcosa sul suo dispositivo di comunicazione.

16 - Un gruppo di studenti si trova all'angolo di una strada e parla con un hacker per ottenere potenziali modifiche. L'hacker sembra a disagio all'idea.

17 - Una protesta per i diritti dei synth sta marciando per strada interrompendo il flusso del traffico. Molti spettatori stanno diventando chiassosi e violenti nei confronti dei manifestanti.

18 - Un impiegato si siede su una panchina a fumare fuori da un vicino centro medico. L'ospedale dietro di loro è un alveare di attività.

19 - Un gruppo di addetti alle pulizie lava via i graffiti dal lato di un edificio aziendale. Nascoste tra le immagini ci sono le coordinate di una base nascosta del Collettivo Enigma.

20 - Un operaio si accascia su un marciapiede vicino, singhiozzando ubriaco con la testa tra le ginocchia. I loghi dell'azienda sembrano strappati dalla sua tuta. Dopo qualche minuto si sdraia sul marciapiede e tace.

EVENTI CORPORATIVI (1d20)

- 1 - Un checkpoint di sicurezza ben sorvegliato verifica la legalità e la licenza di qualsiasi arma, armatura e cibernetica trasportata dai passanti.
- 2 - Diversi membri fuori servizio di una squadra di sicurezza privata di una corporazione fumano e bevono in un bar vicino. Rimangono rilassati mentre i cyberpunk passano davanti a loro.
- 3 - Alcuni droni di una corporazione sono fuori a fare una pausa per fumare, e sembrano esausti.
- 4 - 2d4 guardie di sicurezza si avvicinano e chiedono la vostra identificazione. Cercheranno di arrestare chiunque abbia un'identificazione non aggiornata.
- 5 - Un gruppo di guardie di sicurezza private sta discutendo dell'ultimo raid effettuato in una struttura rivale. Si calmano rapidamente quando notano i cyberpunk.
- 6 - Un giovane uomo d'affari sta discutendo con un'anziana signora in un piccolo caffè. All'inizio sembra confusa. Dopo qualche minuto comincia a piangere.
- 7 - Un uomo dall'aspetto losco consegna ai cyberpunk un ologramma contenente il nome e l'immagine di uno scienziato corporativo e un prezzo per la prova della sua morte.
- 8 - Un truffatore si avvicina al gruppo incoraggiandoli a comprare nel suo schema a piramide. Se i cyberpunk mostrano un qualche interesse, si affretta a vendere loro azioni di diverse società inesistenti.
- 9 - Un gruppo di 3d4 guardie di sicurezza sparano colpi di avvertimento in aria prima di dire a tutti di lasciare immediatamente l'area. Dopo un minuto un camion blindato pieno di merce passa lentamente attraverso l'area.
- 10 - Una serie di camion corazzati passa davanti ai cyberpunk che trasportano una nuova partita di lavoratori indebitati. Uno degli operai salta dal retro del camion nella folla. Le guardie di sicurezza sul camion prendono la mira.
- 11 - Un agente pubblicitario si interessa a uno dei cyberpunk e chiede loro di fare da modello per un nuovo prodotto. Se giocano bene questo ruolo, potrebbe essere un modo per entrare nel mondo delle corporazioni ed eventualmente diventare una celebrità.
- 12 - La porta di una fabbrica si apre mentre gli operai caricano casse nel retro di un camion. Alcune casse sono incustodite. (Le casse hanno dei localizzatori).
- 13 - Un gruppo di 1d4 guardie di sicurezza è attaccato da un gruppo di 2d6 ratti di strada.
- 14 - Uno slogan pubblicitario travolge l'HUD di chiunque passi davanti a un piccolo negozio. La gente si accalora con rabbia per le luci negli occhi. Una delle vittime impreca con rabbia in giapponese prima di disattivare il suo HUD.
- 15 - Un gruppo di cronisti chiede ai cyberpunk sulla minaccia della violenza delle gang che cresce nel quartiere periferico della città.
- 16 - Una grande pubblicità olografica per Chiba Lucid Instant Noodles fa pensare ai cyberpunk al cibo, indipendentemente dall'ultima volta che hanno mangiato. Lo spot sfarfalla per un secondo, mostrando il volto di una donna prima di tornare al messaggio di Chiba Lucid Instant Noodles.
- 17 - Il proprietario di un franchising chiede che i cyberpunk spaventino una banda di motociclisti che hanno minacciato più volte di bombardare il suo edificio.
- 18 - La pubblicità per l'ultima novità della cibernetica di grado 4 si diffonde contemporaneamente sugli HUD dei cyberpunk, con prezzi ben al di fuori di quello che ognuno di loro può permettersi.
- 19 - Un'oscura figura osserva i cyberpunk per quasi un'ora.
- 20 - Una figura in una grande tuta mecha di Regierung design marcia per strada. Si ferma minacciosamente davanti ai cyberpunk e li guarda dall'alto in basso.

DISTRETTO 2

EVENTI CASUALI NEL DISTRETTI 2 1D20

1-3 CRIMINI

4-9 GENERICI

10-15 CIVILI

16-20 CORPORATIVI

CRIMINI

1/2 - MESSAGGIO SEGRETO. Uno dei cyberpunk trova un messaggio accartocciato in tasca. Il messaggio li indica un contatto chiamato "Wolf" da qualche parte nel distretto, e vuole il loro aiuto per una missione pericolosa.

3/4 - FORZE DELL'ORDINE CORROTTE. Un paio di sergenti della polizia di San Francisco chiedono che i cyberpunk "si prendano cura" di un collega poliziotto che ha "causato qualche problema".

5 - L'ARTE DELLA TRUFFA. Un ricettatore di strada che commercia in opere d'arte rubate cerca di dare in pegno le imitazioni ai cyberpunk. Si offre di farli partecipare alla prossima rapina come parte dell'accordo.

6 - VENDITA DI OGGETTI USATI. Un insider corporativo cerca di vendere ai cyberpunk della cibernetica difettosa. Si mette sulla difensiva se viene denunciato.

7/8 - ESCA. Un borseggiatore fa deliberatamente un furto proprio davanti alla festa. Il ladro attiva un potenziamento avanzato di synthskin e sparisce, lasciando i cyberpunk a cavarsela da soli.

9 - OCCHIO PER OCCHIO. Un capitano di strada della yakuza si avvicina al gruppo per trattare con un capitano della Snakehead Tongs.

10 - IN ANTICIPO SULLA PARTITA. I cyberpunk assistono al tentato rapimento di un funzionario aziendale da parte di una banda punk rivale.

11/12 - ID II. POSITIVO. Ad un membro dell'Electric Diablos è stata estirpata tutta la sua cibernetica e viene lasciato a morire per strada.

13/14 - PIROMANI. Un ufficio corporativo è stato incendiato! Un gruppo di criminali se ne sta intorno a ridere sulla scena.

15/18 - IMBOSCATA. 1d4 mercenari tentano di uccidere i cyberpunk.

19/20 - RUBARE AI RICCHI. I cyberpunk sono testimoni di un gruppo di teppisti in fuga da una struttura corporativa, inseguiti da un gruppo di guardie di sicurezza. Uno dei corridori guarda ai cyberpunk chiedendo aiuto. (1d4+1 Ratti di strada, 2d4+2 guardie di sicurezza: Quello che hanno rubato, e perché, dipende dal GM).

EVENTI GENERICI (1d20)

1/2 - Il cielo si apre in un acquazzone. La visibilità è ridotta a 18 metri. Figure di origami scendono nella pioggia che si riversa sul marciapiede.

3/4 - 2d4 mercenari fermano il gruppo per verificare la presenza di armi illegali, confiscando tutte le armi che trovano. I mercenari lavorano per una banda nelle Badlands, fornendo loro le armi illegali che hanno confiscato.

5/6 - Una coda per l'acquisto di un nuovo pezzo di hardware della Houston Dynamics arriva fino alla fine del quartiere.

7 - La gente si riunisce fuori da un cinema Holovid per discutere dell'ultimo film.

8 - Un vecchio amico di uno dei cyberpunk saluta dall'altro lato della strada. Si offre di comprare il pranzo e di recuperare il tempo perduto.

9 - Una coppia di donne anziane litiga per una partita di mahjong che hanno organizzato fuori da un caffè. L'uomo dietro il bancone del caffè è un criminale in pensione della bratva - un certo Olgov Ilych - una leggenda della malavita.

10/13 - Pioggia acida scende dall'alto. Quelli che riescono si nascondono negli edifici o tirano fuori ombrelli resistenti all'acido. Chi rimane esposto per più di 5 minuti subisce 1d4 danni da acido.

14 - Un mendicante scomparso si siede contro una facciata vuota di un negozio che chiede l'elemosina per un po' di wonlong. Si offre di scambiare informazioni per alcuni wonlong. E' a conoscenza di un'operazione di potenziamento illegale in un altro distretto.

15 - Una protesta pacifica per i diritti dei sintetici è diventata violenta e i cyberpunk sono intrappolati al limite.

16 - Il cielo davanti lampeggia per qualche secondo mentre una delle principali insegne al neon esplode sotto il fuoco delle armi. È difficile dire se qualcuno è ferito a causa delle urla. Dov'è andato il tiratore?

17 - Un paio di agenti delle forze dell'ordine siedono in un bar di Chiba in pausa. Uno di loro si tende quando vede i cyberpunk, ma l'altro mette una mano sulla sua spalla per calmarlo.

18 - Un busker suona una chitarra acustica che sembra legno vero... Il giovane busker è un agente del Collettivo Enigma (un gruppo elusivo di hacker e attivisti).

19 - Una pubblicità che offre un nuovo attraente prodotto sembra rivolgersi a uno dei cyberpunk che passano. L'annuncio risponde ai cyberpunk come se fosse senziente.

20 - Lo smog pesante per le prossime 2d12 ore limita la visibilità a un massimo di 9 metri.

EVENTI CIVILI (1d20)

1 - Un gruppo di autisti per la consegna del cibo si affretta a passare sugli scooter. Uno di loro si schianta contro un'auto vicina quando questa sbanda fuori controllo.

2 - Una bancarella di noodle, di solito terribile, ha un odore eccezionalmente buono. Sospettosamente buono.

3 - In un grande open space è stato creato un mercato che vende scaffali e scaffali di abbigliamento di media qualità. Un buon posto per nascondersi se sarà ancora qui quando le cose andranno male.

4 - Un paio di uomini escono da un bar, ondeggiando ubriachi sulla via di casa. Si scontrano con i cyberpunk mentre camminano.

5 - Diverse persone stanno fuori da un condominio a capsule a chiacchierare tra di loro e a fumare. Uno di loro si alza in piedi appena vede i cyberpunk e si gira per scappare.

6/7 - Un VR caffè sta promuovendo il più recente gioco di realtà virtuale, e l'intero posto è pieno di gente. Diversi membri di una gang sono riuniti all'esterno come "sicurezza".

8/9 - Un caffè nelle vicinanze accoglie una piccola folla che ascolta un gruppo jazz sintetico dal vivo. La band ben presto viene fuori e viene assalita dai fan.

10/11 - Diverse cameriere stanno fuori da una serie di appartamenti con lo sguardo assente mentre controllano i loro dati personali. Una di loro tira fuori una sigaretta e chiede in giro da accendere.

12 - Una coppia di ufficiali in pensione giace morta in una strada. I corpi sono ancora freschi e il sangue scorre lungo un vicolo e finisce nelle fogne.

13 - Una coppia di studenti sta seduta a fumare in cima a un muro. Insultano i cyberpunk mentre passano non aspettandosi un combattimento.

14 - Un venditore di cibo fortemente potenziato dal cibernetico cucina qualcosa di saporito, vendendo la sua merce e dimostrando il suo talento mentre lancia la sua spatola in aria. È segretamente una guardia di sicurezza a livello di strada che sorveglia le minacce all'edificio della corporazione dall'altra parte della strada.

15 - Una protesta per i diritti dei sintetici sta marciando per strada interrompendo il flusso del traffico. I manifestanti si muovono per bloccare il più possibile la strada.

16 - Un medico si siede su una panchina fuori da un ospedale. Chiede ai cyberpunk se sono alla ricerca di un lavoro in cui non si preoccupano di infrangere qualche legge sulla velocità. Gli serve che consegnino un organo dall'altra parte della città in 30 minuti.

17/18 - Un gruppo di addetti alle pulizie sta lavando via i graffiti dal lato di un edificio aziendale. I graffiti sono una volgare rappresentazione dell'amministratore delegato dell'azienda.

19 - Una donna si avvicina ai cyberpunk con intenzioni violente credendo che siano il gruppo che ha ucciso il suo partner. Estrae un'arma. La donna è una civile.

20 - Un uomo fuori da un bar ferma i cyberpunk e chiede se qualcuno di loro ha una sigaretta. Guarda con cautela quando una certa donna lascia il bar.

EVENTI CORPORATIVI (1d20)

1 - Un posto di blocco per la sicurezza pesantemente armato sta controllando l'area per il possesso legale e la licenza di qualsiasi arma, armatura e cibernetica. Il prossimo passo sarà quello di fermare i cyberpunk.

2 - Diversi membri fuori servizio di una squadra di sicurezza privata di una corporazione fumano e bevono in un bar vicino. Notano a malapena i cyberpunk.

3/4 - 2d4 guardie di sicurezza si avvicinano al gruppo e chiedono l'identificazione. Prendono sul serio il loro lavoro.

5 - Un gruppo di sicurezza privata sta discutendo di un gruppo di cyberpunk catturati nel vialetto fuori da un edificio.

6 - Un uomo dall'aspetto losco consegna ai cyberpunk un holodisk contenente il nome e la foto di uno scienziato aziendale e un prezzo per la prova della sua morte.

7 - Un grande cartello olografico trasmette un'allerta per far uscire le persone dall'area, altrimenti saranno licenziate. Dopo 2d6 minuti un gruppo di 3d4 guardie di sicurezza si presenta e attacca chiunque si trovi ancora nella zona. Una volta che l'area è sgombra, arriva una seconda squadra che scorta un carico sensibile.

8 - Una serie di camion blindati passa davanti ai cyberpunk che trasportano una nuova partita di lavoratori indebitati. Qualcuno sospira e si lamenta che la situazione peggiora lentamente ogni anno.

9 - I cyberpunk vengono accolti da un agente pubblicitario che si interessa in particolare a uno di loro. L'agente chiede a questi di fare da modello per un nuovo prodotto e offre un modesto contratto per la loro partecipazione. L'agente usa segretamente il cyberpunk per cercare di scoprire di più sulle imprese criminali in cui la squadra è coinvolta.

10 - Uno slogan pubblicitario travolge l'HUD di chiunque passi davanti a un piccolo negozio. La gente si accalora con rabbia per le luci nei loro occhi. Una donna si ferma come se fosse stata accecata dalla pubblicità.

11 - Un bar pubblicizza un nuovo sapore di Bloom Light.

12 - Diversi soldati fortemente potenziati passano davanti ai cyberpunk mostrando i potenziamenti di grado militare.

13 - Una guardia con un mantello scuro osserva i cyberpunk, seguendo le loro azioni per quasi un'ora (prova di Percezione CD 14 per notarlo). La figure è un hacker di una gang rivale di cyberpunk, ingaggiato da una corporazione ostile per raccogliere informazioni sui cyberpunk.

14 - Una persona in una grossa tuta mecha della SAUD marcia per strada mostrando il potere della megacorporazione.

15 - Passa una limousine che trasporta chiaramente alcuni importanti membri della corporazione (come indicato dalle bandiere aziendali attaccate agli specchietti laterali).

16/17 - Un gruppo di synth scartati si trovano all'esterno di un edificio corporativo storditi, confusi e in attesa di essere distrutti.

18 - I titoli delle notizie parlano di scoperte nel campo dell'intelligenza artificiale.

19 - Una guardia di sicurezza si avvicina ai cyberpunk e chiede loro di aiutare a recuperare del materiale privato rubato alla compagnia. Tutto quello che hanno visto è stato una specie di luccichio che ha fatto irruzione nella loro struttura.

20 - Una serie di blogger privati sono stati trovati morti dopo aver tentato di fare rapporto su una struttura corporativa. Potrebbe esserci un'opportunità di lavoro.

DISTRETTO 1

EVENTI CASUALI NEL DISTRETTO 1 1D20

1-3 CRIMINI
4-8 GENERICI
9-13 CIVILI
14-20 CORPORATIVI

CRIMINI (1d20)

1/2 - BORSEGGIO. C'è un tentativo di rubare uno degli oggetti personali del cyberpunk.

3/4 - POLIZIA CORROTTA. La polizia locale molesta i cyberpunk e chiede una tangente. Gli agenti si rifiutano di fare marcia indietro o di abbassare la tangente.

5 - TRUFFATORE. Un venditore ambulante o altro imbroglione tenta di truffare i cyberpunk.

6 - DOPPIO SPACCIATORE. Un ratto di strada tenta di vendere ai cyberpunk della cibernetica difettosa.

7/8 - TESTIMONE DI UN CRIMINE. I cyberpunk vedono un ladro nell'atto di rubare dalla tasca di uno sconosciuto ignaro.

9 - UN'OFFERTA CHE NON PUOI RIFIUTARE. Un capitano di strada della Snakehead Tong si avvicina al gruppo per assassinare un capitano della yakuza.

10 - ID POSITIVO. I cyberpunk sono testimoni del tentato rapimento di un funzionario corporativo da parte di una banda punk rivale.

11/12 - ID POSITIVO II. Ad un membro dell'Electric Diablos viene strappata tutta la sua cibernetica e viene lasciato a morire per strada.

13/14 - INCENDIO. Un ufficio corporativo è stato incendiato! I vigili del fuoco sono in ritardo a causa dello spionaggio corporativo.

15/18 - IMBOSCATA. 1d4+2 mercenari tentano di catturare uno o più cyberpunk e portarli alla corporazione per interrogarli.

19/20 - CARICO UTILE. Un membro della bratva si avvicina ai cyberpunk per contrabbandare un carico di droga su una nave nella baia.

EVENTI GENERICI (1d20)

1 - Il cielo si apre in un acquazzone. La visibilità è ridotta a 18 metri e i fulmini cadono dal cielo. Chiunque si trovi su un tetto con del metallo deve fare un tiro salvezza in riflessi con CD20 o subire 53 (15d6) danni elettrici.

2/3 - 2d4 mercenari patrocinati dal governo vogliono controllare che il gruppo non abbia armi illegali, confiscando qualsiasi arma trovata.

4 - Una coda per l'acquisto di un nuovo pezzo di hardware della Houston Dynamics arriva fino alla fine del quartiere.

5 - La gente si riunisce fuori da un cinema Holovid per discutere dell'ultimo film.

6 - Un membro della famiglia di uno dei cyberpunk si dirige verso di loro dall'altra parte della strada. Invitano il cyberpunk a prendere un caffè.

7 - Una coppia di donne anziane litiga per una partita di mahjong che hanno allestito all'angolo di una strada. Una di loro si alza e comincia ad andarsene. L'altra si mette a ridere.

8/10 - Una pioggia acida scende dall'alto. Quelli che riescono si nascondono negli edifici o tirano fuori ombrelli resistenti all'acido. Chi è esposto per più di 5 minuti subisce 1d4 danni da acido.

11/12 - Un mendicante a cui manca il braccio destro crolla contro una vetrina vuota di un negozio chiedendo l'elemosina per qualche tempo. Farfuglia sulle colonie e su come le corporazioni stanno mentendo a tutti.

13 - Una protesta pacifica per i diritti dei sintetici diventa improvvisamente violenta e i cyberpunk vengono colti in mezzo ad essa. Diversi synth feriti chiedono aiuto ai cyberpunk.

14 - Il cielo si illumina per qualche secondo mentre una delle enormi insegne al neon esplode. Mentre i cyberpunk si precipitano sulla scena, i morti e i feriti disseminano il terreno. Il primo pensiero è aiutare i feriti, ma in fondo alla mente di tutti si pone una domanda secondaria: chi sono i terroristi dietro l'esplosione?

15 - Una coppia di agenti delle forze dell'ordine siedono in un bar di Chiba in pausa. Poco tempo dopo riprendono il loro pattugliamento.

16 - Un busker suona una chitarra acustica che sembra essere di vero legno... Come ha fatto qualcuno a procurarsi del vero legno?

17/18 - Una pubblicità che offre un nuovo attraente prodotto sembra rivolgersi a uno dei cyberpunk mentre passano. Il personaggio con la più alta abilità di hackeraggio che guarda la pubblicità scopre le parole 'Aiutami' senza ulteriori indizi.

19/20 - Lo smog pesante per le prossime 2d12 ore limita la visibilità a un massimo di 9 metri.

EVENTI CIVILI (1d20)

1 - Un gruppo di autisti per la consegna di cibo passa di corsa sugli scooter. Si fermano abbastanza a lungo da gettare il cibo in un bidone vicino prima di correre per strada.

2/3 - Un ristorante nuovo di zecca ha gente che fa la fila per entrare, con grande sgomento degli altri bar e ristoranti vicini. Potrebbero esserci problemi nella zona del cibo?

4/5 - Diverse persone stanno fuori da un condominio di capsule a chiacchierare tra di loro a voce bassa e fumando sigarette. Uno di loro si precipita via, e gli altri guardano l'uscita di scena con lo sguardo nervoso.

6/7 - Un VR caffè promuove un nuovo gioco, e il posto è pieno di gente. Un mecenate crolla fuori dall'edificio, morto. La folla nelle vicinanze suggerisce un omicidio dall'interno del mondo virtuale.

8/10 - Un caffè contiene una piccola folla che si avvicina a una band di synth jazz dal vivo. Fuori un gruppo di agenti delle forze dell'ordine si prepara a fare irruzione nell'ignaro bar.

11/13 - Diverse cameriere stanno fuori da una fila di appartamenti con lo sguardo assente mentre controllano i loro dati personali.

14 - Una coppia di ufficiali in pensione giace morta in un canale di scolo. Una guardia sfreccia in un vicolo buio prima di entrare in un edificio da una porta laterale.

15 - Una donna, fortemente cibernetizzata, siede sul ciglio della strada e piange da sola (i suoi aggiornamenti alla moda hanno subito una pessima recensione). Si calma dopo pochi minuti.

16 - Una protesta per i diritti dei sintetici appare in strada, interrompendo il flusso del traffico. In lontananza qualcuno fa accelerare un motore come se stesse per guidare in mezzo alla folla.

17 - Un medico si siede su una panchina fuori da un ospedale. Si fuma una sigaretta, con lo sguardo fisso verso l'infinto e le lacrime scorrono lungo il suo volto.

18/19 - Un gruppo di addetti alle pulizie lava via i graffiti dal lato di un edificio corporativo. I graffiti rappresentano diversi tag di bande minori.

20 - Una donna si avvicina ai cyberpunk con intenzioni violente, credendo che siano i cyberpunk che hanno ucciso il suo partner. È una cyberninja evasa che ha infranto la sua programmazione ed è fuggita.

EVENTI CORPORATIVI (1d20)

1/2 - Mech da combattimento pesante e un paio di guardie di sicurezza controllano l'identificazione di chiunque passi in quest'area.

3/4 - 2d4 guardie di sicurezza si avvicinano e chiedono l'identificazione. Tentano di arrestare tutti i cyberpunk con accuse ridicole.

5/6 - Un gruppetto di personale di sicurezza privato sta discutendo di un certo gruppo di cyberpunk catturati e di come il loro leader Silas Jensen sia riuscito a fuggire.

7/8 - Un grande cartello olografico dice alle persone di lasciare l'area o saranno licenziati. Dopo 2d6 minuti un gruppo di 2d4 guardie di sicurezza, guidate da un soldato dell'élite corporativa, si presenta e attacca chiunque si trovi ancora nell'area. Il gruppo sta scortando un carico sensibile sotto forma di un VIP.

9/10 - Una serie di camion corazzati passa davanti ai cyberpunk che trasportano carichi altamente pericolosi e radioattivi diretti verso le Badlands.

11/12 - Uno slogan pubblicitario travolge l'HUD di chiunque passi davanti a un piccolo negozio. La pubblicità continua per diversi minuti, dopo di che i cyberpunk scoprono un messaggio lasciato sui loro HUD. Il messaggio è un'offerta segreta per incontrare un potenziale datore di lavoro.

13 - Centinaia di annunci olografici oscurano la visione del gruppo per le prossime 1d4 ore. Finché l'HUD è attivo, i personaggi hanno la condizione Cieco per tutta la durata.

14/15 - Annunci pubblicitari per la più recente cibernetica di grado 4 si attivano contemporaneamente sugli HUD del cyberpunk. I potenziamenti di grado 4 sono illegali senza la licenza appropriata - e i cyberpunk non hanno di certo la licenza appropriata.

16/17 - Una guardia in una grande tuta mecha della Regierung design marcia per strada in un'apparente dimostrazione di forza e spavalderia.

18 - Passa una limousine che trasporta chiaramente qualche importante membro della corporazione (come indicato dalle bandiere aziendali attaccate agli specchietti laterali).

19 - Una guardia di sicurezza si avvicina ai cyberpunk e chiede loro di aiutarli con un recupero. La guardia dice che un gruppo di cyberpunk ha fatto irruzione e ha rubato un mucchio di file aziendali che devono essere recuperati.

20 - Nelle vicinanze scoppia una sparatoria e un ingegnere corporativo si precipita verso qualsiasi gruppo armato, chiedendogli di venire con lui. È disposto a pagare. A quanto pare, un mech da combattimento si è dato alla macchia e si sta scatenando fuori dalla proprietà aziendale. La sicurezza si rifiuta di affrontare il problema.

GENERATORE DI MISSIONI CASUALI

La squadra verrà spesso inviata in missioni pericolose e a volte, in qualità di GM, è necessario prepararne rapidamente una senza molto tempo. Tirate sulle tabelle sottostanti per generare rapidamente una missione.

1D6

1-2 MISSIONI CRIMINALI

3-4 MISSIONI CORPORATIVE

5 MISSIONI CYBERPUNK

6 MISSIONI PERSONALI/CIVILI

2D6 MISSIONI CRIMINALI

- 2 Qualcuno ha tradito la malavita e ora è in fuga. Assumono i cyberpunk per proteggerli dalle ripercussioni (tira sulla tabella dei criminali per trovare chi ha tradito).
- 3 Qualcuno ha messo una taglia su uno dei membri del gruppo e ora i cacciatori di taglia sono alla loro ricerca (tira sulla tabella dei criminali per trovare chi ha messo la taglia).
- 4 Un gruppo di corridori di strada continua a guidare attraverso la zona. Hanno una base in zona e qualcuno vuole che se ne vadano.
- 5 Un gruppo di spacciatori vuole aiuto per rubare un carico di droga.
- 6 Un gruppo di criminali assolda il gruppo per danneggiare una banda rivale.
- 7 I Cyberpunk sono stati assoldati per rubare qualcosa (Tira sulla tabella Oggetti Interessanti per sapere cosa devono rubare).
- 8 Un gruppo di criminali vuole che i cyberpunk danneggino il racket dell'estorsione di una banda avversaria.
- 9 Un criminale importante vuole assoldare i cyberpunk per rapire il membro di una corporazione (tira una volta sulla tabella dei criminali e una volta su quella dei corporativi per sapere chi vuole assoldarli e chi è la vittima).

2D6 MISSIONI CRIMINALI

- 10 Un uomo chiede protezione da una corporazione (tira sulla tabella dei criminali per sapere chi).
- 11 Un gruppo di badlander sta minacciando la popolazione locale. Qualcuno vuole che spariscano.
- 12 Qualcuno ha tradito la malavita, i cyberpunks sono stati pagati per eliminarlo (tira sulla tabella dei criminali per trovare chi ha tradito).

2D6 MISSIONI CORPORATIVE

- 2 Un'IA ribelle è uscita dal contenimento in una struttura corporativa e i dirigenti dell'azienda hanno assunto i cyberpunk per aiutare a contenerla.
- 3 Una società assume i cyberpunk per distruggere il magazzino e la struttura di stoccaggio di una società rivale (tira sulla tabella degli Oggetti Interessanti per vedere cosa viene immagazzinato qui).
- 4 Una corporazione assume i cyberpunk per distruggere la struttura dei server di una corporazione rivale.
- 5 Una corporazione assume i cyberpunk per rapire un membro di un'altra corporazione (tira sulla tabella dei corporativi per vedere chi stanno rapendo).
- 6 Una corporazione assume l'equipaggio per rubare un oggetto di interesse da una corporazione rivale (Tira sulla tabella Oggetti Interessanti per sapere cosa devono rubare).

- 7 Un gruppo corporativo assume l'equipaggio per rintracciare ed eliminare un membro di una corporazione rivale (tira sulla tabella Corporativi per vedere chi è il loro bersaglio).
- 8 Una corporazione richiede che il gruppo faccia irruzione in un VR café criminale ed estragga un bersaglio. (Tira sulla tabella Criminali per determinare chi si trova al VR café).
- 9 Una corporazione assume questo gruppo di cyberpunk per eliminare un altro gruppo che ha fatto irruzione nella loro struttura. Il contatto della corporazione offre un bonus se la squadra recupera la merce rubata (tira sulla tabella dei Cyberpunk e una volta sul tavolo degli Oggetti Interessanti per determinare cosa è stato rubato e chi lo ha rubato).
- 10 La società assume i cyberpunk per sciogliere un gruppo di badlanders che stanno minacciando le risorse aziendali.
- 11 Una corporazione assume i cyberpunk per proteggere una piccola struttura da un gruppo di synth ribelli.
- 12 Un gruppo di soldati di una corporazione è stato assunto per eliminare i cyberpunk per ragioni sconosciute.
- 6 Il mercato nero offre ai cyberpunk alcune tecnologie sperimentali, a condizione che siano in grado di completare un "semplice" lavoro di consegna.
- 7 I cyberpunk sono stati assunti per proteggere un VIP non legato a una società o un criminale.
- 8 I membri dei Cyberats cercano di assumere la squadra cyberpunk per recuperare una pericolosa quantità di esplosivi da una megacorp.
- 9 Un gruppo di synths cerca di assumere i cyberpunk per eliminare un funzionario corporativo che ha minacciato tutta la razza sintetica (tira sulla tabella Corporativi per determinare chi è l'obiettivo).
- 10 I cyberpunk sono stati sfidati da un gruppo rivale di cyberpunk (tira sulla tabella dei cyberpunk per determinare chi è a capo del gruppo rivale).
- 11 Diverse auto aziendali sono state distrutte durante un conflitto tra due società. I cyberpunk potrebbero essere in grado di recuperare qualcosa prima che le aziende rivendichino le loro vecchie attrezzature.
- 12 Un gruppo di cyberpunk condivide i piani con la squadra per la rapina del secolo. Il piano prevede l'irruzione in un complesso corporativo altamente protetto. Vogliono sapere se possono contare sull'aiuto della squadra.

2D6 MISSIONI CYBERPUNK

- 2 Un altro cyberpunk amico del gruppo li informa che qualcuno sta andando in giro a prendere di mira le squadre cyberpunk e di guardarsi le spalle.
- 3 Una fabbrica militare che produce mech è stata attaccata. Questa sarebbe l'occasione perfetta per intrufolarsi e rubare un po' di merce.
- 4 Diversi membri di una gang hanno iniziato a muoversi nell'area in cui si trovano i cyberpunk (tira sulla tabella dei criminali per determinare chi è a capo della gang).
- 5 Diversi cyberpunk che lavorano per il Collettivo Enigma si avvicinano ai cyberpunk con un lavoro per aiutare una clinica locale a combattere la minaccia di chiusura da parte di un dirigente corporativo.

2D4 MISSIONI PERSONALI/CIVILI

- 2 Un membro della famiglia di uno dei cyberpunk torna nella sua vita chiedendo aiuto dopo aver incrociato una banda locale (tira sulla tabella dei criminali per vedere chi ha fatto arrabbiare).
- 3 Un gruppo di persone si presenta ai cyberpunk sperando in un aiuto per indagare su un omicidio.
- 4 Una clinica è costantemente minacciata da forze esterne e il capo medico chiede ai cyberpunk di intervenire e di aiutare.
- 5 Un amico personale di uno dei cyberpunk vuole assumerli per trovare un amico o un familiare rapito. (tira sulla tabella dei civili per determinare chi è stato rapito).

- 6 Alcuni venditori ambulanti hanno cominciato a sparire lungo una certa strada e uno dei venditori rimasti ha assunto i cyberpunk per scoprirne il motivo.
- 7 Un ingegnere che lavora a un nuovo progetto è stato minacciato da diverse società e si avvale dell'aiuto dei cyberpunk per fuggire dalla città in sicurezza.
- 8 Un membro della famiglia dei cyberpunk si rivolge a loro in cerca di aiuto dopo aver infranto una legge corporativa e aver ferito un funzionario di alto rango. Ha bisogno dell'aiuto della sua famiglia (tira sulla tabella dei corporativi per vedere chi ha ferito).

2D4 CRIMINALI

- 2 DOTTORE DI UN CHOP SHOP
- 3 SPACCIATORE
- 4 TEPPISTA DI STRADA
- 5 PUNKABBESTIA
- 6 LUOGOTENENTE DI UNA GANG
- 7 CAPITANO DI UNA GANG
- 8 LEADER DI UNA GANG

1D6 CYBERPUNK

- 1 DAIMYO E LA SUA SQUADRA
- 2 CYBERCHIRUGO PROFESSIONISTA
- 3 STREET SAMURAI ADDESTRATO
- 4 HARDWIRED HACKER
- 5 INVESTIGATORE INTREPIDO
- 6 CONTRABBANDIERE DI STRADA

1D10 OGGETTI INTERESSANTI

- 1 UNITÀ DI CONTENIMENTO AI RIBELLE
- 2 PROGETTI NUOVA STRUTTURA
- 3 TECNOLOGIA AVANZATA PER ARMI
- 4 POSIZIONE DI UNA CASSA DI EQUIP.
- 5 PROGETTI PER UN NUOVO MECH

2D4 CORPORATIVI

- 2 CAPO DELLA SICUREZZA
- 3 INGEGNERE PROGETTISTA
- 4 AGENTE SICUREZZA INFORMATICA
- 5 SCIENZIATO
- 6 UFFICIALE DELLA SICUREZZA
- 7 UFFICIALE DELLA STRUTTURA
- 8 ESECUTIVO CORPORATIVO

1D6 CIVILI

- 1 SEMPLICE MERCANTE
- 2 VENDITORE DI CIBO
- 3 IMPIEGATO
- 4 TECNICO SPECIALIZZATO
- 5 GIOVANE STUDENTE
- 6 ANZIANO PENSIONATO

- 6 CODICI DI PROGRAMMAZIONE SYNTH
- 7 DISPOSITIVO DI REGISTRAZIONE DIGITALE*
- 8 RARI METALLI NON RAFFINATI
- 9 CONTENITORE NANOBOT ILLEGALI
- 10 POD DI STASI

*COLLEGATO AD UN PORTAFOGLI DI WONLONG BEN NASCOSTO.

TRAPPOLE

Ci sono varie trappole nel mondo di Carbon 2185. Le trappole sono una parte essenziale della sicurezza nelle strutture delle megacorporazioni e nei rifugi dei criminali e rappresentano una grave minaccia per i cyberpunk che spesso dovranno affrontarle nell'ambito di alcuni lavori.

Le trappole possono essere semplici o avanzate. Le trappole semplici vengono allestite con strumenti di base e, nonostante la loro letalità, possono essere facilmente costruite e smontate.

Le trappole avanzate sono realizzate con sistemi molto più complessi, di solito includono software di riconoscimento facciale, inneschi laser, meccanica complessa e persino l'IA per produrre i loro risultati letali. Mentre queste sono molto più difficili da rilevare e disattivare rispetto alle trappole semplici, la complessità e la tecnologia avanzata di queste trappole le rende molto più rare.

INNESCARE UNA TRAPPOLA

Ogni trappola ha diversi inneschi. Quando si determina l'innesco di una trappola, considerare se il sistema è semplice o avanzato. Le trappole avanzate fanno spesso parte dell'intera infrastruttura tecnica di un edificio. Questi sistemi operano attraverso un hub di computer centrale, gestito dall'IA e da qualsiasi tipo di tecnologia di supporto che funge da occhi, orecchie, voce e armi di un intero processo di monitoraggio. Semplici trappole operano su meccanica di base, compresi i fili di innesco, le piastre di pressione e altri inneschi basati sulla fisica che richiedono una certa forza cinetica.

RILEVAMENTO DELLE TRAPPOLE

Per scoprire una trappola nascosta ci vuole un po' di capacità di osservazione. La maggior parte delle trappole hanno un elemento visibile che può essere rilevato dai cyberpunk attraverso l'uso di una prova di Intelligenza (Percezione) per trovare indizi come un debole filo di innesco, una piccola telecamera o un filo esposto vicino a una pozzanghera d'acqua. Se un personaggio desidera passare del tempo ad esaminare un'area per determinare la presenza di una trappola, può invece effettuare una prova di Intelligenza (Indagare). Questa prova è di solito più difficile, ma fornisce una maggiore comprensione per disattivare le trappole.

DISATTIVARE LE TRAPPOLE

La gestione delle trappole richiede una serie di metodi che variano da trappola a trappola. I metodi più comuni sono i kit di disarmo per trappole più semplici e le abilità di Hacking o di Meccanica per trappole più avanzate. Le prove riuscite permettono di disarmare la trappola o di impedire l'attivazione dell'innesco. Chiedete al personaggio di descrivere nel dettaglio il modo in cui sta affrontando la trappola e chiedete una prova di abilità appropriata.

EFFETTI DELLE TRAPPOLE

Le trappole variano nel loro livello di efficacia. Alcune trappole sono inconvenienti minori progettati per rallentare una minaccia imminente o per dissuadere un gruppo dal continuare. Alcune trappole sono più una minaccia Maggiore, con il potenziale di rendere inabile chiunque le attivi. Infine, alcune trappole sono letali. Queste trappole sono progettate in modo specifico per uccidere coloro che si intromettono in un'area. Le trappole letali sono le più rare a causa della difficoltà e delle spese di installazione.

TIRO SALVEZZA E BONUS A COLPIRE

PERICOLOSITÀ TRAPPOLA	CD TS	BONUS a COLPIRE
MINORE	10-11	+3 a +5
MAGGIORE	12-14	+6 a +8
LETALE	15-20	+9 a +12

DANNO PER LIVELLO

LIVELLO PG	MINORE	MAGGIORE	LETALE
1-3	1D6	3D6	6D6
4-6	2D6	4D6	8D6
7-8	3D6	6D6	12D6
9-10	5D6	7D6	18D6

TRAPPOLE E INIZIATIVA

Alcune trappole eseguono un'azione di base una volta e poi cessano di funzionare, mentre altre trappole più complicate agiscono più volte prima di cessare. Le trappole complesse si attivano e poi eseguono un'azione come indicato nella descrizione della trappola. Quando una trappola esegue la prima azione, la trappola e chiunque si trovi nell'area tira l'iniziativa. Il tiro della trappola include il modificatore di Iniziativa indicato nella lista.

TRAPPOLE DI ESEMPIO

Di seguito è riportata una serie di trappole di esempio progettate per essere utilizzate nelle vostre avventure. Sono possibili altri tipi di trappole, e il GM è incoraggiato a crearne di proprie usando questi esempi come ispirazione.

TRAPPOLA A BAGNO ACIDO

TRAPPOLA SEMPLICE

Questa trappola è una trappola facile da progettare, anche se abbastanza efficace. La trappola funziona montando un secchio di plastica pieno di acido su un filo metallico che lo fa cadere su chiunque faccia scattare il filo. Il filo d'innescò è solitamente sostenuto a pochi centimetri da terra e per individuare il filo è necessaria una prova di Intelligenza CD10 (Percezione). Per disattivare la trappola è necessario tagliare il filo d'innescò e rimuovere con cura il secchio. Ciò richiede una prova di destrezza CD13 (Kit di disarmo). In caso di fallimento della prova, la trappola si innesca.

La trappola bagna in acido chi fa scattare la trappola. Il bersaglio deve fare un tiro salvezza in riflessi con CD13 o subire 7(2d6) danni da acido in caso di fallimento del tiro salvezza e la metà dei danni in caso di successo del tiro salvezza.

TRAPPOLA POZZO

TRAPPOLA SEMPLICE

Questa semplice trappola è comune negli edifici più vecchi e nelle aree in cui il terreno può essere camuffato per apparire solido quando non lo è. La trappola funziona applicando troppo peso a una cucitura o a un foro sulla superficie di un passaggio obbligato. L'apertura è generalmente ben nascosta e richiede una prova di intelligenza CD14 (Investigare) per rivelare la trappola e calcolare il peso che fa scattare la trappola. Per disattivare la trappola è necessaria una prova di destrezza con CD13 (Kit di disarmo) per bloccare il pavimento in posizione abbastanza a lungo da consentire l'attraversamento se la trappola non può essere aggirata. La trappola fa cadere chiunque vi salga sopra (vedi danni da caduta).

SISTEMA DI DISSUAZIONE AUDIO

TRAPPOLA AVANZATA

Questo complesso sistema è progettato per rilasciare un tono ad alta frequenza che interferisce con i neurolink, causando danni neurologici all'organismo. Il dispositivo che emette il suono è di solito ben nascosto o incassato nelle pareti e/o nel soffitto. L'individuazione della fonte del rumore richiede una prova di Intelligenza con CD14 (Indagare). La trappola si attiva quando un gruppo o un individuo non identificato rientra nel raggio d'azione del software di riconoscimento facciale.

Una volta attivato, il SDA lancia l'iniziativa a +2 e all'inizio di ogni suo turno emette un suono dirompente. Chiunque abbia un neurolink a meno di 9 metri dal generatore di rumore deve effettuare un tiro salvezza con CD12 su Resistenza o subire 7 (2d6) Danni psichici in caso di fallimento del tiro salvezza o la metà in caso di successo del tiro salvezza. Il SDA ha 20 punti ferita, una classe di armatura di 13, RD/2 Balistico, ed è immune a danni da veleno, psichici e da radiazioni. Per disattivare la trappola è necessaria una prova di intelligenza CD14 (Hacking) per accedere al software che gestisce la trappola, oppure una prova di destrezza CD13 (Meccanica) per accedere e smontare l'emettitore montato a parete.

DISPIEGAMENTO DI NEUROTOSSINE A BASE DI GAS

TRAPPOLA AVANZATA

Questa trappola a bombola di gas rilascia un gas progettato per rendere inabili o uccidere gli intrusi. La trappola è spesso identificata da piccoli fori d'aria vicino ad una griglia di ventilazione chiusa. L'identificazione della trappola richiede una prova di intelligenza CD13 (Percezione). Una volta attivato, il sistema blocca le porte e rilascia il gas in una camera stagna. Per disattivare la trappola è necessaria una prova di Intelligenza CD14 (Hacking) (con apparecchiature informatiche) per disattivare una porta sigillata, o una prova di Forza CD17 (Atletica) per aprire un altro foro di ventilazione. I personaggi possono anche tentare di tappare i fori di entrata del gas nella stanza. Fare ciò è un'azione, e per ogni foro tappato il danno si riduce di 1d6. Ci sono quattro fori di questo tipo.

Ogni creatura nella stanza deve fare un tiro salvezza su Resistenza con CD13 o subire 4d6 danni da veleno o la metà in caso di successo del tiro salvezza. La trappola infligge danni per 2d6 round. Alla fine del ciclo il sistema chiude il gas e ventila la camera.

RICCHEZZA INIZIALE PER LIVELLO

Se state iniziando una campagna a un livello diverso dal 1°, dovrete generare la vostra ricchezza di partenza attraverso la sezione Background come al solito, e poi consultare la tabella della Ricchezza aggiuntiva qui sotto per determinare con quanto denaro extra iniziate.

LIVELLO DI PARTENZA	RICCHEZZA EXTRA
2	150 000 ~~W~~
3	300 000 ~~W~~
4	450 000 ~~W~~
5	600 000 ~~W~~
6	4 500 000 ~~W~~
7	8 500 000 ~~W~~
8	12 500 000 ~~W~~
9	16 500 000 ~~W~~
10	20 000 000 ~~W~~

VENDERE DEL BOTTINO

Chiunque può vendere qualsiasi cosa che valga 10 000~~W~~ o meno a praticamente chiunque altro. Vendere oggetti di valore superiore a quello richiesto richiede determinati livelli di influenza (vedi Influenza).

Quando si recuperano armature, cibernetica, armi e vestiti dai nemici uccisi, si presume che gli oggetti siano malridotti o danneggiati da qualsiasi cosa abbia causato la morte del nemico.

Gli oggetti saccheggianti dai nemici possono essere venduti solo per 1/4 del loro valore elencato nell'equipaggiamento e nelle tabelle di armi e armature.

Gli oggetti cibernetici saccheggianti dai cadaveri non hanno alcun valore, a meno che il GM non stabilisca diversamente.

Le armi biobloccabili saccheggiate dai nemici sono sempre presunte biobloccate all'utente.

Per calcolare il prezzo di vendita di queste, sottrarre 100 000~~W~~ dal prezzo base e dividere il resto per 4.

La vita umana è a buon mercato, e per estensione lo sono anche gli organi. Se qualcuno dovesse saccheggiare tutti gli organi saccheggianti da cadaveri relativamente sani, ogni set completo di organi varrebbe circa 10 000~~W~~ sul mercato nero. Raccogliere un cadavere per gli organi richiede una prova su medicina (tecnologia) con una CD minima di 17.

BOTTINO CASUALE

Se stai creando la tua avventura, o l'avventura che stai giocando non ha linee guida per il bottino, puoi usare la relativa tabella per il grado sfida della creatura (CR), per determinare quanta ricchezza i singoli nemici possono portare con sé.

Questo importo è indicato in wonlong, ma si tratta solo di un valore rappresentativo. Ad esempio, mentre un teppista di strada può avere 10 000~~W~~ in chip di credito, un mech difficilmente possiederà 10 000~~W~~ in valuta reale. Invece il mech potrebbe avere 10 000~~W~~ in componenti recuperabili che andranno poi venduti.

TABELLE SPECIFICHE DEGLI OGGETTI E BOTTINI

Abbiamo preparato per voi una selezione di tabelle per generare bottino per i nemici particolarmente degni di nota o per quelli in grandi gruppi. Per fare ciò, tira una volta sulla relativa tabella per gruppo di PNG sconfitti, o per PNG degni di nota a seconda della loro appartenenza e del loro GS.

GS 0 - 1/2

D100	WONLONGS
01-20	0 ~~W~~
31-60	5d6 x 10 ~~W~~
61-70	2d6 x 100 ~~W~~ +1 SU OGGETTI E BOTTINO
71-95	3d6 x 500 ~~W~~
96-00	1d6 x 1 000 ~~W~~ +1 SU OGGETTI E BOTTINO

GS 1 - 3

D100	WONLONGS
01-20	4d6 x 10 ~~W~~
31-60	5d6 x 100 ~~W~~
61-70	2d6 x 500 ~~W~~ +1 SU OGGETTI E BOTTINO
71-95	3d6 x 1 000 ~~W~~
96-00	1d6 x 10 000 ~~W~~ +1 SU OGGETTI E BOTTINO

GS 4 - 6

D100	WONLONGS
01-20	3d6 x 50 ~~W~~
31-60	6d6 x 100 ~~W~~
61-70	4d6 x 500 ~~W~~ +1 SU OGGETTI E BOTTINO
71-95	2d6 x 2 000 ~~W~~
96-00	1d6 x 20 000 ~~W~~ +1 SU OGGETTI E BOTTINO

GS 7 - 9

D100	WONLONGS
01-20	3d6 x 500 ~~W~~
31-60	5d6 x 1 000 ~~W~~
61-70	4d6 x 2 000 ~~W~~ +1 SU OGGETTI E BOTTINO
71-95	3d6 x 5 000 ~~W~~
96-00	2d6 x 50 000 ~~W~~ +1 SU OGGETTI E BOTTINO

GS 10+

D100	WONLONGS
01-20	2d6 x 2 000 ~~W~~
31-60	4d6 x 5 000 ~~W~~
61-70	3d6 x 10 000 ~~W~~ +1 SU OGGETTI E BOTTINO
71-95	2d6 x 20 000 ~~W~~
96-00	1d6 x 100 000 ~~W~~ +1 SU OGGETTI E BOTTINO

CIVILI E GOVERNATIVI

D100	GS0 - GS1/2	GS1 - GS3	GS4 - GS6	GS7 - GS9	GS10+
01-20	Dispositivo di Comunicazione	Sigarette, Buona Qualità	Keycard di una Motocicletta	Keycard di un Auto	Potenziamento Grado 1
21-50	Sigarette, Bassa Qualità	Personal Computer, Medio	Keycard di un Auto	Chiave di un piccolo appartamento	Personal Computer Costoso
51-80	Sigarette, Buona Qualità	Dispositivo di Comunicazione	Dispositivo di Comunicazione, Costoso	Personal Computer Costoso	Dispositivo di Comunicazione, Eccezionale
81-90	Personal Computer, Economico	Kit da Gioco	Kit da Cuoco	Utensili per Riparazioni	Utensili per Riparazioni
91-93	Personal Computer Costoso	Tier 1 Augment	Potenziamento Grado 1	Potenziamento Grado 2	Lymphomight All Day Relief
94-96	Nanopack	Due Nanopacks	Potenziamento Grado 2	Potenziamento Grado 3	Potenziamento Grado 3
97-99	Due Nanopacks	Lukolite Rapido	Lukolite Giornaliero	Lymphomight Rapido	Potenziamento Grado 4
100	Potenziamento Grado 1	Potenziamento Grado 3	Potenziamento Grado 3	Potenziamento Grado 4	Potenziamento Grado 5

CRIMINALI E BANDE

D100	CR0 - CR1/2	CR1 - CR3	CR4 - CR6	CR7 - CR9	CR10+
01-20	Pistola Del 21mo Secolo	SMG Mercato nero	Pistola non bloccata	Bottiglia di Jim Diamond buona qualità	Potenziamento Grado 1
21-50	Wonlong Chip 1000 ~~W~~	Pistola Del 21mo Secolo Caricatore Pieno	SMG Mercato nero Caricatore Pieno	Shotgun da combattimento con 4 Cartucce a Punta Piatta	Dispositivo di Comunicazione con centinaia di nomi di criminali.
51-80	Rapid-o	Un set di Grimaldelli	10 9mm munizioni GPS	Due Nanopacks	Revolver fatto a Mano da 240 000 ~~W~~
81-90	Crush	Due Rapid-o	Due Crush	Lymphomight Rapido	Potenziamento Grado 2
91-93	Nanopack	Lukolite Rapido	Lukolite Giornaliero	Potenziamento Grado 2	Due Lymphomight Giornaliero
94-96	Due Crush	Potenziamento Grado 1	Potenziamento Grado 2	Tre Nanopacks	Potenziamento Grado 3
97-99	Due Nanopacks	Lukolite Giornaliero	Tre Nanopacks	Potenziamento Grado 3	Potenziamento Grado 4
100	Potenziamento Grado 1	Potenziamento Grado 2	Potenziamento Grado 3	Potenziamento Grado 4	Potenziamento Grado 5

CYBERPUNK

D100	CR0 - CR1/2	CR1 - CR3	CR4 - CR6	CR7 - CR9	CR10+
01-20	Grimaldelli	Kit di Travestimento	Dispo. Hacker	Pistola Pesante Sbloccata	Potenziamento Grado 1
21-50	21st Century Pistol	SMG Mercato nero con caricatore pieno	Pistola Pesante Sbloccata e 10 Proiettili Incendiari 10mm	Bottiglia costosa di Jim Diamond	Software di Hacking Avanzato 3 usi. (Vantaggio prove di Hacking)
51-80	Pugnale fatto a mano	Dispositivo Di Hacking	Dispositivo Comunicazione Medio	Shotgun Combattimento Sbloccato	Potenziamento Grado 2
81-90	Disp. Comunicazione, Economico	Due Antitoxins	Due Nanopacks	Due Nanopacks Avanzati	Combat Shotgun Sbloccato Con 4 Cartucce Inoizzate
91-93	Nanopack	Nanopack Avanzato	Software di Hacking Avanzato 1 uso. (Vantaggio prove di Hacking)	Lymphomight Rapido	Potenziamento Grado 3
94-96	Rapid-o	Fucile Kasai Corporation Sbloccato	Due Nanopacks Avanzati	Potenziamento Grado 2	Lymphomight Completo
97-99	Black Market SMG	Potenziamento Grado 1	Potenziamento Grado 2	Kit di Disarmo	Potenziamento Grado 4
100	Potenziamento Grado 1	Potenziamento Grado 2	Potenziamento Grado 3	Potenziamento Grado 4	Potenziamento Grado 5

IMPIEGATI E SICUREZZA CORPORATIVA

D100	CR0 - CR1/2	CR1 - CR3	CR4 - CR6	CR7 - CR9	CR10+
01-20	Sigarette Buona qualità	Dispositivo di Comunicazione, Medio	Dispositivo di comunicazione Avanzato	Pistola pesante personalizzata e 10x Munizioni da 10mm Ionizzate	Chiavi di un Elicottero Corporativo
21-50	Sigarette, Bassa Qualità	SMG Kasai Corporation	SMG Detroit Industries	Due Nanopacks Avanzati	Impianto di Comunicazione Avanzato
51-80	Personal Computer, Economico	Orologio Personalizzato 10 000 ~~W~~	Armatura Da battaglia persanlizzata	Decanter per Whiskey costoso	Decanter di Whiskey pre collasso 500 000 ~~W~~
81-90	Nanopack	Lymphomight Rapido	Lymphomight Giornaliero	Diario di Carta copertina rigida 10 000 ~~W~~	Orologio costoso 50 000 ~~W~~
91-93	Nanopack	Lukolite Giornaliero	Lukolite Completo	Potenziamento Grado 3	Potenziamento Grado 4
94-96	Coltello ben Bilanciato	Lukolite Completo	Lymphomight Completo	2 Lymphomight Completo	3 Lymphomight Completo
97-99	Lukolite Giornaliero	Potenziamento Grado 1	Potenziamento Grado 2	Computer Corporativo 50 000 ~~W~~	Abito di sartoria ed orologio costoso 1 000 000 ~~W~~
100	Potenziamento Grado 1	Potenziamento Grado 2	Potenziamento Grado 3	Potenziamento Grado 4	Potenziamento Grado 5

MECHS

D100	CR0 - CR1/2	CR1 - CR3	CR4 - CR6	CR7 - CR9	CR10+
01-50	Materiali 100 ~~W~~	Materiali 500 ~~W~~	Materiali 1 000 ~~W~~	Materiali 5 000 ~~W~~	Materiali 10 000 ~~W~~
51-80	Disp. Hacker	Disp. Hacker	Disp. Hacker	Dispositivo audio Esterno 2 000 ~~W~~	Scanner Esterno 20 000 ~~W~~
81-90	Unità di Scansione 500 ~~W~~	Unità di Scansione 1 000 ~~W~~	Processore 5 000 ~~W~~	Processore interno overclockato 10 000 ~~W~~	Processore interno Multistep 50 000 ~~W~~
91-95	Pistola Pesante Integrata	SMG Kasai Corporation Integrato	Fucile Kasai Corporation Integrato	Matrice di Difesa 20 000 ~~W~~	Mingun Integrato
96-99	Granata EMP (Auto Distruzione)	Granata EMP (Auto Distruzione)	2xGranata EMP (Auto Distruzione)	2xGranata EMP (Auto Distruzione)	3xGranata EMP (Auto Distruzione)
100	10x Munizioni Ionizzate 10mm	30x Munizioni Ionizzate 5.56mm	5x Munizioni Ionizzate 0.308mm	Core IA Intatto	Tamburo Minigun Pieno Ionizzato

INFETTI

D100	CR0 - CR1/2	CR1 - CR3	CR4 - CR6	CR7 - CR9	CR10+
01-50	Neurolink danneggiato e corrotto 500 ~~W~~	Neurolink corrotto fuori fase 1 000 ~~W~~	Neurolink corrotto intatto 2 000 ~~W~~	Neurolink Corrotto Sicuro 5 000 ~~W~~	Neurolink Sano 20 000 ~~W~~
51-80	Vestiti Poveri	Vestiti Poveri	Vestiti buona qualità	Giubotto in pelle robusto	Corpetto Tattico
81-90	Gioielli 1 000 ~~W~~	Effetti personali 2 000 ~~W~~	Gioielli 5 000 ~~W~~	Lettera Chiusa da un familiare	Antico Energy Drink
91-95	Pistola Pesante non usata	Pistola Pesante non usata	SMG del mercato Nero poco usato	Shotgun a canne mozze poco usato	Lanciafiamme leggermente danneggiato
96-99	Vecchio Kit da Cuoco	Kit di Travestimento	Dispositivo da Hacker	Grimaldelli	Kit di Disarmo
100	Sangue per 2 000 ~~W~~ al mercato degli organi	Ghiandole funzionanti 5 000 ~~W~~ al mercato degli organi	Occhio funzionante 10 000 ~~W~~ al mercato degli organi	Cuore Funzionante 20 000 ~~W~~ al mercato degli organi	Reni Funzionanti 50 000 ~~W~~ al mercato degli organi

NEMICI E VILLANI

GRADO SFIDA (GS)

Il grado di sfida di un avversario vi dice quanto sia grande la minaccia di quel nemico. Un gruppo di quattro persone adeguatamente equipaggiate e ben riposato dovrebbe essere in grado di sconfiggere un nemico che ha un grado di sfida pari al suo livello senza morire. Per esempio, un gruppo di quattro personaggi di terzo livello dovrebbe trovare un nemico con un punteggio di sfida di 3 come un degno avversario, ma non mortale.

I nemici che sono significativamente più deboli dei personaggi di 1° livello hanno un punteggio di sfida inferiore a 1.

I nemici con un punteggio di sfida pari a 0 sono insignificanti se non in numero elevato; quelli che non hanno attacchi efficaci non valgono punti esperienza, mentre quelli che hanno attacchi valgono 10 XP ciascuno.

PUNTI ESPERIENZA (PE)

Il numero di punti esperienza (PE) che un nemico vale è basato sul suo grado di sfida. In genere, i PE vengono assegnati per aver sconfitto il nemico o per aver neutralizzato la minaccia posta dal nemico, ad esempio superandoli di nascosto.

TIPI DI NEMICI

I nemici più comuni che affronterete in Carbon 2185 sono altri umani. Ciò non significa che non ci siano altri tipi di nemici, come le Macchine, i Sintetici e gli Infetti; umani e sintetici i cui neurolink, e cervelli, sono stati invasi da virus informatici mortali.

SFIDA 0

CIVILE

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 10

Punti Ferita. 5 (1d8)

Velocità. 9 m

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+0	+0	+0	+0	+0	+0

Sensi. Perc. Passiva 10

Lingue. 2 lingue qualsiasi

Sfida. 0 (10 PE)

AZIONI

COLTELLO. Attacco in Mischia: +2 per colpire, portata 1,5m., un bersaglio. Colpito: 3 (1d4+0) danni perforanti.

MERCANTE

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 13 (Giubbotto in pelle robusto)

Punti Ferita. 5 (1d8)

Velocità. 9 m

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+0	+1	+0	+1	+0	+2

Sensi. Perc. Passiva 12

Lingue. 2 lingue qualsiasi

Sfida. 0 (10 PE)

AZIONI

COLTELLO. Attacco in Mischia: +3 per colpire, portata 1,5m., un bersaglio. Colpito: 4 (1d4+1) danni perforanti.

Le persone normali per strada. Gente che non è particolarmente pericolosa e semplicemente cerca di sopravvivere a questo mondo crudele.

Anche solo per necessità i mercanti sono abituati a qualche zuffa, più delle altre persone. In una rissa di solito sanno cavarsela meglio degli altri civili.

RATTO

TINY ANIMAL

CA. 11

Punti Ferita. 2 (1d4-1)

Velocità. 12 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
-4	+1	-1	-4	-4	-3

Sensi. Scurovisione 9m., Perc. Passiva 10

Lingue. -

Sfida. 0 (10 XP)

OLFATTO ACUTO. I ratti hanno vantaggio nelle prove di Percezione basate sull'olfatto

AZIONI

BITE. Attacco con Arma in Mischia: +3 per colpire, portata 5ft., un bersaglio. Colpito: 2 (1d1+1) danni perforanti.

Drone di Sorveglianza

SMALL MACHINE (DRONE)

CA. 12 (Placche di Armatura) **Punti Ferita.**

4 (1d6) **Velocità.** 0 m.,

volo 18m

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
-2	-2	+0	+2	+0	+0

Immunità Cond. Spaventato, Avvelenato

Abilità. Percezione +4

Sensi. Perc. Passiva 14

Lingue. -

Sfida. 0 (10 XP)

TRACK AND LOCATE. I Droni di Sorveglianza hanno vantaggio nelle prove di Percezione basate sulla vista o i suoni. Può inviare i dati sulla persona rintracciata ad un suo alleato entro 150m.

Forse i soli animali a sopravvivere il collasso ecologico in numeri considerevoli, questi piccoli roditori hanno sempre trovato l'ambiente ideali tra i rifiuti degli uomini, come lungo le mura di San Francisco.

Uno spettacolo comune a San Francisco, i droni di sorveglianza hanno sostituito la maggior parte delle telecamere a circuito chiuso verso la fine del 21° secolo. Ora tutto il lavoro di ripresa e montaggio è svolto dai droni di sorveglianza che lavorano sia nell'industria cinematografica che in quella della sicurezza riprendendo immagini ovunque.

Mini - RoboRagno

SMALL MACHINE (SPIDERBOT)

CA. 12 (Placche di Armatura)

Punti Ferita. 4 (1d6)

Velocità. 6m., Scalata 6m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
-2	+2	+0	+2	+0	+0

Immunità Cond. Spaventato, Avvelenato

Abilità. Furtività +4

Sensi. Perc. Passiva 12

Lingue. —

Sfida. 0 (10 XP)

SPIDER CLIMB. Il mini-roboragno può arrampicarsi su superfici difficili, anche a testa in giù sui soffitti, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

AZIONI

RAZOR SLICE. Attacco con Arma in Mischia: +4 per colpire, portata 5ft., un bersaglio. Colpito: 3 (1d1+2) danni taglienti.

GROUPIE

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 12

Punti Ferita. 6 (1d8+1)

Velocità. 10,5m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+0	+2	+1	+0	+0	-1

Sensi. Perc. Passiva 10

Lingue. Due lingue qualsiasi

Sfida. 0 (10 XP)

FAN SERVICE. Grazie ai social media, alle community online e alle message room, quando una groupie individua l'oggetto della sua ammirazione, rivela all'istante la posizione della persona a tutta la rete. È ora di muoversi.

AZIONI

COLPO. Attacco con Arma in Mischia: +0 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 3 (1d4 +0) danni perforanti.

Un piccolo ma utile mech, spesso creato da aspiranti meccanici, i mini-spiderbot sono facili da costruire e sono a volte tenuti come animali domestici da meccanici e ingegneri eccentrici.

Idoli, chef famosi, campioni di Razor Ball, famosi cyberpunk. Tutte queste persone attirano l'ammirazione di migliaia di fan online che non si fermeranno davanti a nulla per intravederli. Se si raggiunge un certo livello di notorietà, è solo questione di tempo prima che si notino le groupie che ti vedono per strada e pubblicano la tua posizione in rete.



SFIDA 1/8



RATTO DI STRADA

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 12 (Giacca di Cuoio Indurita)

Punti Ferita. 11 (2d8+2)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+1	+1	+0	+0	+0

Sensi. Perc. Passiva 10

Lingue. Inglese ed un'altra lingua

Sfida. 1/8 (25 XP)

AZIONI

PISTOLA DEL 21° SECOLO. Attacco con Arma a Distanza: +3 per colpire, gittata 12/30 m., un bersaglio. Colpito: 5 (2d4) danni ballistici.

ASCIA ARDENTE. Attacco con Arma in Mischia: +3 per colpire, portata 5ft., un bersaglio. Colpito: 4 (1d6+1) fire damage.

GUARDIA DI SICUREZZA

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 13 (Giubbotto in Kevlar ZA Korp)

Punti Ferita. 6 (1d8+1)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+2	+2	+1	+1	+0	-1

Resistenza Danni. RiD/2 Ballistici

Abilità. Percezione +2

Sensi. Perc. Passiva 13

Lingue. Una, di solito Inglese

Sfida. 1/8 (25 XP)

SLANCIO DI AZIONE. Una volta al giorno la guardia di sicurezza può effettuare una azione extra oltre la sua normale azione e possibile azione bonus.

AZIONI

PISTOLA DEL 21° SECOLO. Attacco con Arma a Distanza: +4 per colpire, gittata 12/30 m., un bersaglio. Colpito: 5 (2d4) danni ballistici.

ASCIA ARDENTE. Attacco con Arma in Mischia: +4 per colpire, portata 1,5m., un bersaglio. Colpito: 6 (1d6+2) danni da fuoco.

I poliziotti in affitto, i professionisti in carriera con tendenze violente e coloro che cercano un lavoro senza porre domande, tendono a gravitare verso la sicurezza. La maggior parte di loro, tuttavia, non sono spesso disposti a rischiare la vita.

In qualità di membro ordinario di qualsiasi banda, questi delinquenti violenti costituiscono il nucleo centrale della malavita criminale.

DRONE DA COMBATTIMENTO MULTI ROTORE

SMALL MACHINE (DRONE)

CA. 12 (Placche di Armatura)

Punti Ferita. 9 (2d6+2)

Velocità. 0 m., volo 18 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
-2	+2	+1	+0	+2	-2

Immunità Cond. Spaventato, Avvelenato

Sensi. Perc. Passiva 10

Lingue. —

Sfida. 1/8 (25 XP)

TATTICHE DI BRANCO. Il drone da combattimento ha il vantaggio su un tiro di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del drone si trova a meno di 1 metro e mezzo dalla creatura e l'alleato non è inabile.

AZIONI

BUILT-IN SINGLE SHOT. Attacco con Arma a distanza: +4 per colpire, gittata 12/30 m., un bersaglio. Colpito: 5 (2d4) danni ballistici.

Questo drone è uno dei primi modelli costruiti per il combattimento. Grazie alla sua semplicità e all'uso come unità di esplorazione, questo drone essenziale ha mantenuto la sua popolarità presso le forze armate di tutto il mondo.

RESTRICTOR

SMALL MACHINE (MECH)

CA. 12 (Placche di Armatura)

Punti Ferita. 9 (2d8)

Velocità. 9m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+2	+0	+0	-1	+1	-3

Immunità Cond. Spaventato, Avvelenato

Sensi. Perc. Passiva 9

Lingue. Inglese, Mandarino, Spagnolo, e Tedesco

Sfida. 1/8 (25 XP)

PRESA A MICROFILAMENTI. I Restrictors sono sviluppati con misure di controllo della folla e mezzi di inseguimento supplementari. Con forza esplosiva, il Restrictor spara delle dita corde in microfilamento per trascinarsi su brevi distanze (ad esempio su muri) o verso un bersaglio che sta tentando di scappare.

AZIONI

COLPO MARZIALE. Attacco con Arma in Mischia: +4 per colpire, portata 1,5 m., un bersaglio. Colpito: 5 (1d4+2) danni contundenti. Se il bersaglio è di taglia media o più piccolo è afferrato (CD per fuggire 12). Finché la presa non termina la creatura è Afferrata e Trattenuta e il Restrictor non può usare questo attacco su un altro bersaglio. Il Restrictor ha 2 braccia.

DITA A CORDA. Attacco con Arma a Distanza: +4 per colpire, gittata 9 m., 1 bersaglio. Colpito: 5 (1d4+2) danni perforanti. Se l'attacco colpisce il restrictor si trascina a 1,5m di distanza dal bersaglio in uno spazio non occupato.

Progettato per controllare i frequenti disordini degli ultimi cento anni, questo mech è economico da riparare ed è sorprendentemente efficace nel controllare le folle.

SCIAME ALVEARE

SMALL MACHINE SWARM (MECH)

CA. 11 (Placche di Armatura)

Punti Ferita. 18 (4d6+4)

Velocità. 0 m., volo 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
-4	+1	+1	-2	+1	-4

Immunità Cond. Prono, Spaventato, Avvelenato

Sensi. Perc. Passiva 9

Lingue. —

Sfida. 1/8 (25 XP)

SCIAME CONTROLLATO. Lo sciame alveare è uno sciame controllato di nanomacchine che vengono creati da un Hive. Se l'Hive viene distrutto mentre lo sciame è vivo, anche lo sciame viene distrutto.

SCIAME. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura di 30 cm. Lo sciame non può riguadagnare punti ferita o guadagnare punti ferita temporanei.

AZIONI

AGHI VELENOSI. Attacco con Arma a Distanza: +3 per colpire, portata 0 m., una creatura nello spazio dello sciame. Colpito: 1 danni perforanti e 5 (2d4) danni da veleno, o 3 (1d4) danni da veleno se lo sciame ha la metà o meno dei suoi PF.

CANE SINTETICO

MEDIUM ANIMAL (SYNTH)

CA. 12 (Armatura Naturale)

Punti Ferita. 6 (1d8+1)

Velocità. 12 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+2	+1	-3	-3	-3

Sensi. Perc. Passiva 12

Lingue. —

Sfida. 1/8 (25 XP)

OLFATTO CANINO. Il cane synth ha un eccezionale senso dell'olfatto. Ha vantaggio su tutte le prove di Percezione che si basano sull'olfatto e guadagna un bonus di +5 alla sua percezione passiva.

AZIONI

MORSO. Attacco con Arma in Mischia: +3 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6+1) danni perforanti.

Il migliore amico dell'uomo non è stato così fortunato quando l'ambiente ha cominciato a collassare. Tuttavia, grazie all'ingegneria genetica e meccanica dell'uomo, questo animale ha fatto il suo ritorno.

Strano sottoprodotto di una tecnologia illegale chiamata Hive, questo sciame viene spesso riprogrammato da hacker esperti che prendono il controllo di questo pericoloso strumento.

SPACCIATORE

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 13 (Giacca di Cuoio Rinforzato)

Punti Ferita. 9 (2d8)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+1	+0	+1	+0	+2

Potenziamenti. Riduzione del Rinculo (G1)

Sensi. Perc. Passiva 11

Lingue. Inglese e un'altra lingua.

Sfida. 1/8 (25 XP)

TOLLERANZA ALLE DROGHE. Gli spacciatori hanno una maggiore tolleranza a tutto ciò che può influire sul loro sistema fisiologico e hanno vantaggio sui tiri salvezza contro la condizione avvelenato.

AZIONI

PISTOLA DEL 21 SECOLO. Attacco con Arma a Distanza: +3 per colpire, gittata 12/30 m., un bersaglio. Colpito: 6 (2d4+1) danni ballistici.

GUARDIA CORPORATIVA

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 11 (Corpetto in Kevlar ZA Korp)

Punti Ferita. 9 (2d8)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+0	+0	+1	+1	+0

Resistenza ai Danni. Rid/2 Balistici

Sensi. Perc. Passiva 11

Lingue. Inglese e un'altra lingua.

Sfida. 1/8 (25 XP)

AZIONI

PISTOLA PESANTE. Attacco con Arma a Distanza: +2 per colpire, gittata 15/30 m, un bersaglio. Colpito: 7 (2d6) Danni balistici.

BASTONE STORDEnte. Attacco con Arma in Mischia: +3 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6+1) Danni elettrici.

Da quando esiste un mercato per le sostanze illegali, c'è sempre stata gente disposta a venderle. Queste persone spesso subiscono la più pesante pena per il minor guadagno, ma almeno ne vale la pena.

Qualcuno è sempre in crisi con il turno di notte o il servizio di accoglienza.

Questa è la posizione di base più sacrificabile nel mondo delle corporazioni, ma non fatevi illusioni, queste pedine sono disposte a fare quello che gli viene detto, senza fare domande.

SFIDA 1/4

CANE MECCANICO

MEDIUM MACHINE (MECH)

CA. 13 (Placche di Armatura)

Punti Ferita. 11 (2d8+2)

Velocità. 12 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+2	+2	+1	-2	+1	-2

Resistenza Danni. RiD/1 Ballistico

Immunità Cond. Spaventato, Avvelenato

Potenziamenti Riflessi Potenziati (G1)

Abilità. Iniziativa +9

Sensi. Perc. Passiva 8

TS. Riflessi +9

Lingue. Può comprendere una lingua, di solito Inglese.

Sfida. 1/4 (50 XP)

TATTICHE DI BRANCO. Il cane meccanico vantaggio su un tiro di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del cane si trova a meno di 1 metro e mezzo dalla creatura e l'alleato non è inabile.

AZIONI

MORSO. Attacco con Arma in Mischia: +6 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 +2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura deve riuscire in un tiro salvezza su Riflessi CD12 o essere afferrato dal cane meccanico.

MERCENARIO

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 14 (Corpetto in Kevlar)

Punti Ferita. 17 (3d8+3)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+0	+2	+1	+0	+0	+0

Resistenza Danni. DiR/2 Ballistico

Potenziamenti. Riduzione del Rinculo (G1)

Sensi. Perc. Passiva 10

Lingue. Inglese e un'altra lingua.

Sfida. 1/4 (50 XP)

SLANCIO DI AZIONE. Una volta al giorno il mercenario può effettuare una azione extra oltre la sua normale azione e possibile azione bonus.

AZIONI

PISTOLA DEL 21° SECOLO. Attacco con Arma a Distanza: +4 per colpire, gittata 12/30 m., un bersaglio. Colpito: 6 (2d4+1) danni ballistici.

COLTELLO FASICO. Attacco con Arma in Mischia: +4 per colpire, portata 1,5m., un bersaglio. Colpito: 6 (1d6+2) danni taglienti.

I mercenari fanno un lavoro violento per persone violente. I mercenari sono soldati capaci provenienti da diversi ambienti, di solito lavorano per una corporazione (o per il miglior offerente) senza fare domande.

SPICER

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 13 (Giubbotto Imbottito)

Punti Ferita. 13 (2d8+4)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
-2	+2	+2	+0	+0	+0

Vulnerabilità. Taglienti

Abilità. Furtività +4

Sensi. Perc. Passiva 10

Lingue. Comprende l'Inglese e un'altra lingua, ma non può parlare.

Sfida. 1/4 (50 XP)

FUGGI E NASCONDITI. Lo Spicer può effettuare l'azione Disingaggiare o Nascondersi come azione bouns in ogni suo turno.

AZIONI

COLTELLO FASICO. Attacco con Arma in Mischia: +4 per colpire, portata 1,5m., un bersaglio. Colpito: 6 (1d6+2) danni taglienti.

Gli Spicer sono le povere anime che sono diventate dipendenti dalla Spice, una sostanza altamente assuefante e corrosiva.

La Spice distrugge la gola e la carne dei tossicomani nel corso del tempo, oltre a diluirne il sangue, rendendoli più inclini a dissanguarsi a causa di tagli e graffi.

HIVE

SMALL MACHINE SWARM (MECH)

CA. 13 (Placche di Armatura)

Punti Ferita. 17 (3d6+6)

Velocità. 0 m., volo 3 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
-3	+1	+2	-1	+1	-4

Resistenza Danni. DiR/1 Ballistico

Immunità Cond. Spaventato, Avvelenato

Abilità. Percezione +1

Sensi. Vista Cieca fino a 9 m. Cieco oltre questa distanza, Perc. Passiva 11

Lingue. —

Sfida. 1/4 (50 XP)

ASPETTO MODESTO. Mentre l'alveare rimane inattivo, è indistinguibile da un ornamento in acciaio, come un trofeo di calcio, un pallone o un mappamondo.

GENERATORE DI SCIAMI. L'alveare non solo custodisce il suo spray velenoso difensivo e offensivo, ma ospita anche uno sciame mortale. Lo sciame dell'alveare opera entro un raggio di 18 metri dall'alveare.

AZIONI

SPRAY VELENOSO. Attacco con Arma a Distanza: +3 per colpire, gittata 9 m., 1 bersaglio. Colpito: 5 (2d4) danni da veleno, e il bersaglio deve effettuare un TS su Resistenza CD 12 o essere avvelenato per 1 minuto. La creatura può ripetere il TS alla fine di ogni suo turno, in caso di successo la condizione avvelenato termina.

RILASCIARE LO SCIAME (RICARICA 6).

Con un azione l'Hive rilascia uno Sciame Alveare in un quadrato di 1,5m entro 6m di distanza. Lo Sciame Alveare emerge e tira iniziativa.

GANGSTER

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 13 (Giubotto in pelle robusto)

Punti Ferita. 11 (2d8+2)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+0	+2	+1	+0	+0	+1

Potenziamenti. Riduzione del Rinculo (G1)

Abilità. Persuasione +3, Intimidazione +3 **Sensi.**

Perc. Passiva 10

Lingue. Inglese e un'altra lingua.

Sfida. 1/4 (50 XP)

MINACCE DA GANGSTER. Dopo che il gangster colpisce una creatura con successo, quella creatura deve effettuare un TS in Mente con CD 10 o restare spaventata fino al fine del prossimo turno del gangster.

AZIONI

PISTOLA DEL 21° SECOLO. Attacco con Arma a Distanza: +4 per colpire, gittata 12/30 m., un bersaglio. Colpito: 6 (2d4+1) danni ballistici.

WESLEY

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 15 (Corpetto Occultabile)

Punti Ferita. 7 (2d6)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
-2	+2	+0	+0	+0	+0

Resistenza Danni. Rid/2 Balistici

Abilità. Furtività +4

Sensi. Perc. Passiva 10

Lingue. Inglese e un'altra lingua.

Sfida. 1/4 (50 XP)

FUGGI E NASCONDITI. Il Wesley può effettuare l'azione Disingaggiare o Nascondersi come azione bouns in ogni suo turno.

AZIONI

COLTELLO FASICO. Attacco con Arma in Mischia: +4 per colpire, portata 1,5m., un bersaglio. Colpito: 6 (1d6+2) danni taglienti.

Le minacce di violenza e di coercizione sono comuni nelle organizzazioni criminali. Spesso lavorando nei racket di protezione, il gangster sa un po' come combattere, ma serve soprattutto a intimidire chi ha troppa paura di reagire..

Dipendenti dal Crush, i Wesley sono violenti e hanno difficoltà a controllarsi.

Sono facili da individuare in una folla a causa delle macchie di carne in decomposizione che coprono il loro corpo, e nella maggior parte dei casi buchi nelle loro guance poiché l'alta concentrazione di Crush nel loro sistema mangia letteralmente la loro carne.

ROBORAGNO DA SPIONAGGIO

TINY MACHINE (SPIDERBOT)

CA. 16 (Placche di Armatura)

Punti Ferita. 7 (2d4+2)

Velocità. 9 m., scalata 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
-1	+4	+1	+1	+1	-4

Resistenza Danni. Rid/1 Ballistici

Immunità Cond. Spaventato, Avvelenato **Abilità.**

Percezione +3, Furtività +6

Sensi. Perc. Passiva 13

TS. Riflessi +6

Lingue. Può comprendere una lingua, di solito l'Inglese.

Sfida. 1/4 (50 XP)

ARRAMPICAMURI. Il roboragno può arrampicarsi su superfici difficili, anche a testa in giù sui soffitti, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

DIMENSIONI DA INSETTO. Lo spiderbot può effettuare l'azione Schivare, Disingaggiare o Nascondersi come azione bonus durante il suo turno.

MOVIMENTI RAPIDI. Il roboragno può terminare il suo turno su di un'altra creatura. Mentre è su un'altra creatura gli attacchi verso il roboragno hanno svantaggio. Una creatura può rimuovere il roboragno e piazzarlo su uno spazio non occupato adiacente.

AZIONI

MORSO. Attacco con Arma in Mischia: +6 per colpire, portata 0m., un bersaglio su cui si trova il RoboRagno al momento. Colpito: 1 (1d1+0) danni perforanti.

Se il bersaglio è una creatura, deve effettuare un TS in Resistenza CD 11 o subire 7 (2d6) danni da veleno aggiuntivi

Una versione più piccola dello spiderbot, i RoboRagni da Spionaggio sono popolari tra gli assassini per la loro difficoltà di individuazione e la loro capacità di iniettare pericolosi veleni nel bersaglio. I RoboRagni sono uno strumento comune tra le comunità criminali e i cyberpunk.

ADEPTO DEL DIO NELLA MACCHINA

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 12 (Giubbotto Imbottito)

Punti Ferita. 11 (2d8+2)

Velocità. 12m

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+0	+1	+1	+0	+0	+0

Potenziamenti. Polmoni Riforziati, Runners, Rimpiazzati multipli.

Sensi. Perc. Passiva 10

Lingue. Inglese, un'altra lingua.

Sfida. 1/4 (50 XP)

PRIMI GIORNI. L'adepto può effettuare le azioni scattare o disingaggiare come azione bonus durante il suo turno.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. L'adepto può effettuare due attacchi in mischia per round.

COLTELLO. Attacco con Arma in Mischia +3 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 3 (1d4+1) danni taglienti.

Le nuove reclute nella chiesa del dio legato alla macchina sono chiamate adepti. Sono dotati di molteplici potenziamenti sostitutivi per rimuovere la maggior quantità possibile di carne. La maggior parte degli adepti agiscono come corrieri o spie per la chiesa.

CHALLENGE 1/2

COMBATTENTE DELLA BANDA

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 12

Punti Ferita. 18 (4d8)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+3	+2	+0	-1	+0	-1

Abilità. Intimidire +5

Sensi. Perc. Passiva 9

Lingue. 2 lingue qualsiasi.

Sfida. 1/2 (100 XP)

AGGRESSIONE AGILE. Con un azione bonus il combattente può muoversi della sua velocità verso una creatura ostile che può vedere. Questo movimento non causa attacchi di opportunità. opportunity.

AZIONI

SPADA FASICA. Attacco con Arma in Mischia: +5 per colpire, portata 1,5m., un bersaglio. Colpito: 8 (1d8+3) danni taglienti, o 9 (1d10+3) danni taglienti se usata a 2 mani.

GRANATE A FRAMMENTAZIONE MK I (X2).

Scelgi un punto entro 18m. Ogni creatura entro 6m. dal punto scelto deve effettuare un TS in Riflessi con CD15 o subire 2d8 danni ballistici, o la metà in caso di successo nel Tiro Salvezza.

TEPPISTA DI STRADA

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 12

Punti Ferita. 23 (5d8)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+0	+2	+0	+0	+0	+0

Potenziamenti. Mira Potenziata MKI

Sensi. Perc. Passiva 10

Lingue. Inglese ed un'altra.

Sfida. 1/2 (100 XP)

TATTICHE DI BRANCO. Il teppista ha vantaggio su un tiro di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del cane si trova a meno di 1 metro e mezzo dalla creatura e l'alleato non è inabile.

AZIONI

HEAVY PISTOL. Attacco con Arma a Distanza: +5 per colpire, gittata 15/45m., un bersaglio. Colpito: 7 (2d6) danni ballistici.

MANGANELLO. Attacco con Arma in Mischia: +3 per colpire, portata 5 ft., un bersaglio. Colpito: 3 (1d4+0) danni contundenti.

MECH UITKIJK

MEDIUM MACHINE (MECH)

CA. 13 (Placce di Armatura)

Punti Ferita. 14 (3d8)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+3	+3	+0	+2	+0	-1

Resistenza Danni. Rid/3 Ballistici

Immunità Cond. Spaventato, Avvelenato

Abilità. Percezione +4

Sensi. Perc. Passiva 14

Lingue. Inglese, Mandarino, Spagnolo, e Tedesco.

Sfida. 1/2 (100 XP)

AZIONI

Pistola Pesante KHMA: Attacco con Arma a Distanza: +5 per colpire, gittata 18/54m., un bersaglio. Colpito: 7 (2d6) danni ballistici.

SCHIANTO. Attacco con Arma in Mischia: +5 per colpire, portata 1,5m., un bersaglio. Colpito: 9 (1d10+3) danni contundenti.

I Mech Uitkijk sono tra i primi prodotti della Regierung Kybernetik. Vengono conservati da corporazioni scadenti e da gangster da quattro soldi. Nonostante non siano così potenti come la maggior parte dei mech da combattimento, sono comunque abbastanza potenti per la maggior parte delle persone.

SCIAME DI MICROBOTS

SWARM OF TINY MACHINES (MECH)

CA. 13 (Placce di Armatura)

Punti Ferita. 17 (3d8+3)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+3	+1	+1	+1	-3

Resistenza Danni. Rid/2 Ballistici, Contundenti, Perforanti, Taglienti

Vulnerabilità ai Danni. Fuoco, Elettrici

Immunità Cond. Spaventato, Avvelenato

Sensi. Perc. Passiva 11

Lingue. —

Sfida. 1/2 (100 XP)

SCIAME. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura di 30 cm. Lo sciame non può riguadagnare punti ferita o guadagnare punti ferita temporanei.

AZIONI

SCIAME DILANANTE. Attacco con Arma in Mischia: +5 per colpire, portata 0m., un bersaglio. Colpito: 8 (1d8+3) danni perforanti.

Questi robot microscopici creano uno sciame compatto che distrugge i materiali. Originariamente concepiti come strumenti di costruzione, questi mech sono spesso utilizzati sui campi di battaglia con effetti devastanti in grado di consumare carne e metallo. Anche se facilmente danneggiati da impulsi elettrici e da fuoco, questi mech incutono timore nei cuori dei soldati.

CANE SINTETICO GIGANTE

LARGE ANIMAL (SYNTH)

CA. 12 (Armatura Naturale)

Punti Ferita. 22 (4d8+4)

Velocità. 12 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+2	+2	+1	-2	-3	-3

Sensi. Perc. Passiva 13

Lingue. —

Sfida. 1/2 (100 XP)

OLFATTO CANINO. Il cane sintetico ha un eccezionale senso dell'olfatto. Ha vantaggio su tutte le prove di Percezione che si basano sull'olfatto e guadagna un bonus di +5 alla sua percezione passiva.

TATTICHE DI BRANCO. Il cane sintetico vantaggio su un tiro di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del cane si trova a meno di 1 metro e mezzo dalla creatura e l'alleato non è inabile.

AZIONI

MORSO. Attacco con Arma in Mischia: +4 per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 10 (3d4+2) danni perforanti.

ROBOT SENTINELLA

MEDIUM MACHINE (MECH)

CA. 14 (Placche di Armatura)

Punti Ferita. 11 (2d8+2)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+2	+2	+1	+3	+0	-1

Resistenza Danni. Rid/3 Ballistici

Immunità Cond. Spaventato, Avvelenato

Abilità. Percezione +5

Sensi. Scurovisione 18 m., Perc. Passiva 15

Lingue. Inglese, Mandarino, Spagnolo, e Tedesco.

Sfida. 1/2 (100 XP)

SENSORI DI CALORE. Il Robot Sentinella può utilizzare la traccia termica delle creature per rilevare possibili minacce. Il Robot ha vantaggio nelle prove per individuare creature nascoste, incluse quelle dotate di Invisipelle, a meno che la creatura non stia occultando la propria fonte di calore.

AZIONI

PISTOLA INCORPORATA. Attacco con Arma a Distanza: +4 per colpire, gittata 18/54 m., un bersaglio. Colpito: 7 (2d6) danni ballistici.

Geneticamente progettati per essere più grandi e molto più aggressivi rispetto alla media dei cani sintetici, questi animali sono spesso utilizzati come cani da guardia o come animali da compagnia da parte di criminali squilibrati o molto potenti.

Questo mech da combattimento compatto e dispiegabile è a disposizione di chiunque abbia i soldi per permettersi questo tipo di protezione elementare. Con un software di scansione del calore e un'arma di piccole dimensioni, il Robot Sentinella è una difesa alla portata di tutti.

PILOTA DI STRADA

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 14 (Giubotto di pelle Rinforzato)

Punti Ferita. 18 (4d8)

Velocità. 9m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+3	+0	-1	+0	+0

Potenziamenti. Riflessi Potenziati

Abilità. Veicoli (Terra) +5, Iniziativa +8

Sensi. Perc. Passiva 9

TS. Riflessi +8

Lingue. Inglese e un'altra lingua.

Sfida. 1/2 (100 XP)

NATO IN SELLA. Il pilota da strada è nato per stare dietro le ruote di un veicolo. Un pilota stradale può entrare in un veicolo utilizzando solo 1,5 m. di movimento, e ottiene vantaggio sulle prove e TS di Riflessi per evitare di cadere da un veicolo.

AZIONI

PISTOLA PESANTE. Attacco con Arma a Distanza: +5 per colpire, gittata 15/45 m., un bersaglio. Colpito: 7 (2d6) danni ballistici.

Le gare di strada notturne sono diventate lo sport illegale più popolare della città. I corridori di strada si dedicano all'arte delle corse, una vita sotto i riflettori anche se solo per pochi minuti.

SICARIO CORPORATIVO

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 15 (Corpetto Balistico)

Punti Ferita. 17 (3d8+3)

Velocità. 30 ft.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+0	+1	+1	+1	+0	+0

Resistenza ai Danni. Rid/3 Balistici

Potenziamenti. Riflessi Potenziati

Abilità. Iniziativa +6

Sense. Perc. Passiva 11

TS. Riflessi +3

Lingue. Inglese e un'altra lingua.

Sfida. 1/2 (100 XP)

NESSUN DOLORE. Anni di condizionamento e di formazione hanno insegnato al sicario corporativo ad affrontare in modo efficace un po' di dolore. Come azione bonus, il sicario può guarire se stesso 1d4 una volta al giorno.

AZIONI

SMG KASAI CORPORATION. Attacco con Arma a Distanza: +3 per colpire, gittata 12/36m, un bersaglio. Colpito: 8 (3d4) danni balistici.

BASTONE STORDEnte. Attacco con Arma in Mischia: +2 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6+0) danni elettrici.

Questi sgherri corporativi si sono distinti tra gli innumerevoli soldati del corpo di armata che li affiancano. Individuati e addestrati in modo specifico per guidare i battaglioni, questi uomini d'assalto hanno una lealtà verso la propria corporazione che rasenta il fanatismo religioso.

SFIDA 1

AGENTE DI POLIZIA

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 14 (Corpetto in Kevlar)

Punti Ferita. 34 (4d10+12)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+2	+2	+3	+1	+0	+0

Resistenza Danni. Rid/2 Ballistici

Potenziamenti. Riduzione del Rinculo

Abilità. Perception +3

Sensi. Perc. Passiva 13

Lingue. Inglese e un'altra, di solito Mandarino

Sfida. 1 (200 XP)

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. L'agente può effettuare due attacchi corpo a corpo o un attacco a distanza.

SMG DETROIT INDUSTRIES. Attacco con Arma a Distanza: +4 per colpire, gittata 12/36 m., un bersaglio. Colpito: 11 (4d4+1) danni ballistici.

MANGANELLO. Attacco con Arma in Mischia: +4 per colpire, portata 1,5 m., un bersaglio. Colpito: 5 (1d4+2) danni contundenti.

UNITÀ LEGGERA DA COMBATTIMENTO

MEDIUM MACHINE (MECH)

CA. 12 (Placche di Armatura)

Punti Ferita. 23 (5d8)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+4	+2	+0	+0	+0	+0

Resistenza Danni. Ballistici, Contundenti, Perforanti e Taglienti

Immunità Cond. Spaventato, Avvelenato

Sensi. Perc. Passiva 10

Lingue. Tutte

Sfida. 1 (200 XP)

AZIONI

Pistola Pesante KHMA: Attacco con Arma a Distanza: +5 per colpire, gittata 18/54m., un bersaglio. Colpito: 7 (2d6) danni ballistici.

SCHIANTO. Attacco con Arma in Mischia: +5 per colpire, portata 1,5m., un bersaglio. Colpito: 10 (1d10+4) danni contundenti.

HACKER NOVIZIO

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 16 (Tuta da lavoro leggera)

Punti Ferita. 22 (4d8+4)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+0	+3	+1	+2	+4	+2

Resistenza Danni. Rid/3 Balistici

Abilità. Hacking +6, Percezione +4

Sensi. Perc. Passiva 14

Lingue. Inglese e un'altra

Sfida. 1 (200 XP)

SLANCIO DI AZIONE. Una volta al giorno l'hacker può effettuare una azione extra oltre la sua normale azione e possibile azione bonus.

AZIONI

FUCILE KASAI CORPORATION. Attacco con Arma a Distanza: +5 per colpire, range 18/54 m., un bersaglio. Colpito: 9 (2d8) danni balistici.

COLTELLO FASICO. Attacco con Arma in Mischia: +5 per colpire, portata 1,5m., un bersaglio. Colpito: 7 (1d6+3) danni taglienti.

SOGGIOGATO. L'hacker prende di mira un umano o un sintetico che può vedere a meno di 9 metri da sé. L'hacker cerca di accedere ai ricordi dell'obiettivo attraverso il suo neurolink. Il bersaglio deve riuscire su un tiro salvezza di Mente con CD14 o rimanere soggiogato. La creatura soggiogata ha dei ricordi impiantati nella sua mente dall'hacker e considera l'hacker come un amico fidato che deve essere ascoltato e protetto. Anche se l'obiettivo non è sotto il controllo dell'hacker alle prime armi, prende le sue richieste o le sue azioni nel modo più favorevole possibile. Ogni volta che l'hacker novizio o i suoi alleati fanno qualcosa di dannoso verso il bersaglio, questi può ripetere il tiro salvezza, ponendo fine all'effetto su se stesso con un successo. Altrimenti l'effetto dura 24 ore o fino alla morte dell'hacker. Se il tiro salvezza del bersaglio ha successo, il bersaglio è immune dall'essere soggiogato dell'hacker per le 24 ore successive.

Questo effetto può colpire una sola creatura alla volta. I falsi ricordi impiantati da questa azione, anche se riconosciuti come falsi, non possono essere rimossi.

ROBORAGNO GIGANTE

MEDIUM MACHINE (MECH)

CA. 15 (Placche di Armatura)

Punti Ferita. 30 (4d8+12)

Velocità. 10,5 m., Scalata 7,5 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+2	+4	+3	+0	+0	+0

Resistenza Danni. Rid/2 Balistici

Immunità Cond. Spaventato, Avvelenato

Abilità. Percezione +2

Sensi. Perc. Passiva 12

Lingue. Inglese e un'altra, di solito Mandarino

Sfida. 1 (200 XP)

FORTE E STABILE. Lo spiderbot ha un basso baricentro ed è progettato per sopportare una pressione immensa. Lo spiderbot ha vantaggio sui TS per non essere reso prono o spostato e conta come una categoria di taglia più grande per determinare il peso che può trasportare.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il roboragno può effettuare due attacchi in mischia o un attacco a distanza ogni round.

MITRA INCORPORATO. Attacco con Arma a Distanza: +6 per colpire, gittata 12/36 m., un bersaglio. Colpito: 8 (3d4) danni balistici.

INETTORI DI VELENO. Attacco con Arma in Mischia: +4 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4+2) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Questo letale mech è stato originariamente creato per l'uso da parte di enti governativi prima di essere acquistato dalla Regierung. Il design simile a quello di un ragno è efficace in ambienti difficili, rendendo il mech una parte importante delle unità di sicurezza private di Regierung (e di altri corpi).

CANE DA DIFESA MECCANICO

MEDIUM MACHINE (MECH)

CA. 13 (Placche di Armatura)

Punti Ferita. 28 (5d8+5)

Velocità. 12 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+2	+3	+1	+1	-3	-3

Immunità Cond. Spaventato, Avvelenato

Abilità. Percezione +3

Sensi. Perc. Passiva 13

Lingue. —

Sfida. 1 (200 XP)

TATTICHE DI BRANCO. Il cane meccanico ha vantaggio su un tiro di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del cane si trova a meno di 1 metro e mezzo dalla creatura e l'alleato non è inabile.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il cane meccanico effettua due attacchi durante il suo turno, uno con il morso e l'altro con gli artigli.

MORSO. Attacco con Arma in Mischia: +4 per Colpire, portata 1,5m, un bersaglio, Colpito: 7 (2d4+2) danni perforanti.

ARTIGLI. Attacco con Arma in Mischia: +4 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio, Colpito: 6 (1d6+2) danni perforanti.

Un congegno meccanico creato per servire come animale domestico o arma ai membri più marginali della società, questi mech sono spesso tenuti in branco da spietati capitani di banda.

ROBOT SENTINELLA AVANZATO

MEDIUM MACHINE (MECH)

CA. 16 (Placche di Armatura)

Punti Ferita. 22 (4d8+4)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+2	+2	+1	+3	+0	-1

Resistenza Danni. Rid/3 Balistici

Immunità Cond. Spaventato, Avvelenato **Abilità.** Percezione +5

Sensi. Scurovisione 18 m., Perc. Passiva 15

Lingue. Inglese, Mandarino, Spagnolo e Tedesco

Sfida. 1 (200 XP)

SENSORI DI CALORE. Il Robot Sentinella può utilizzare la traccia termica delle creature per rilevare possibili minacce. Il Robot ha vantaggio nelle prove per individuare creature nascoste, incluse quelle dotate di Invisipelle, a meno che la creatura non stia occultando la propria fonte di calore.

DISPIEGAMENTO. Questi robot sono in grado di dispiegarsi e fissarsi al terreno con una azione. Mentre sono dispiegati sono immuni alla condizione Prono e non possono muoversi o essere mossi a meno di porre fine al dispiegamento con un azione. Inoltre, mentre dispiego il robot non soffre svantaggio negli attacchi a distanza contro bersagli entro 1,5m.

AZIONI

MITRAGLIATRICE INCORPORATA. Attacco con Arma a Distanza: +4 per colpire, range 12/36m., un bersaglio. Colpito: 10 (4d4) danni balistici.

Un modello più avanzato e costoso del robot sentinella, ma in grado di mantenere la sua posizione per periodi di tempo più lunghi. Lo schema di questo modello è stato oggetto di spionaggio aziendale ed è ora realizzato da decine di aziende diverse per uso militare o di consumo.

SVUOTA CERVELLI

MEDIUM MACHINE (MECH)

CA. 14 (Placche di Armatura)

Punti Ferita. 33 (6d8+6)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+2	+2	+1	+2	+0	+0

Resistenza Danni. Rid/2 Balistici

Immunità Cond. Spaventato, Avvelenato

Abilità. Percezione +4

Sensi. Perc. Passiva 14

Lingue. Inglese e un'altra, di solito Mandarino

Sfida. 1 (200 XP)

RIPARAZIONI DI EMERGENZA (RICARICA 5-6). Utilizzando dei nanonbot lo svuota cervelli è in grado di autoripararsi. Quando usa questa abilità lo svuota cervelli recupera immediatamente 2d6+2 PF.

AZIONI

MORSO. Attacco con Arma in Mischia: +4 per colpire, portata 1,5m., un bersaglio, 5 (1d4+2) danni perforanti più 6 (2d4) danni psichici, e la Destrezza del bersaglio è ridotta di 1d4. Il bersaglio muore se la sua Destrezza è ridotta a 0, Altrimenti recupererà 1 punto di Destrezza perduta per ogni 2 ore di sonno
I bersagli senza neurolink ignorano i danni psichici

PREDICATORE DEL DIO NELLA MACCHINA

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 14 (Corpetto Balistico)

Punti Ferita. 26 (4d8+8)

Velocità. 9 m, Scalata 4,5 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+0	+1	+2	+1	+2	+3

Resistenza ai Danni. Rid/2 Balistici

Potenziamenti. Sistema di scalata e Atterraggio
Shenzhen, Rimpiazzi multipli.

Sensi. Perc. Passiva 12

Lingue. Inglese e altre due

Sfida. 1 (200 XP)

PREDICA. Il predicatore è un individuo di grande presenza. Usando un'azione può ispirare tutti i suoi alleati entro 9 metri da lui che possano sentirlo. Gli alleati ispirati in questo modo ottengono un +1 per colpire sui tiri d'attacco fino alla fine del loro turno successivo.

AZIONI

PISTOLA PESANTE. Attacco con Arma a Distanza: +3 per colpire, gittata 15/45 m, un bersaglio. Colpito: 7 (2d6) danni balistici.

MARTELLO. Attacco con Arma in Mischia: +2 per colpire, portata 1,5, un bersaglio. Colpito: 2 (1d4+0) danni taglienti.

Individuo di convinzione e di rabbia, predicatore è noto per la sua carismatica brutalità. Solo ai seguaci più "devoti" viene dato questo titolo.

Un complesso e pericoloso mech usato dai pirati per immobilizzare o uccidere le loro vittime senza danneggiare nessuno dei potenziamenti primari del bersaglio. Questo mech è altamente illegale e il suo possesso comporta la condanna a morte. Questo fatto non gli impedisce di essere comune negli augshop del mercato nero.

SFIDA 2

LUOGOTENENTE DI BANDA

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 17 (Armatura della Polizia)

Punti Ferita. 41 (9d8)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+2	+0	+2	+0	+3

Resistenza Danni. Balistici

TS. Riflessi +5, Resistenza +3

Sensi. Perc. Passiva 12

Lingue. Inglese e altre due.

Sfida. 2 (450 XP)

A BRUCIAPELO. Il luogotenente non soffre svantaggio negli attacchi a distanza entro 1,5m.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il luogotenente effettua due attacchi per round.

PISTOLA PESANTE. Attacco con Arma a Distanza: +5 per colpire, gittata 15/45m, un bersaglio. Colpito: 7 (2d6) danni balistici.

COLTELLO FASICO. Attacco con Arma in Mischia: +5 per colpire, portata 1,5m., un bersaglio. Colpito: 6 (1d6+2) danni taglienti.

GRANATE A FRAMMENTAZIONE MK I (X1).

Scelgi un punto entro 18m. Ogni creatura entro 6m. dal punto scelto deve effettuare un TS in Riflessi con CD15 o subire 2d8 danni balistici, o la metà in caso di successo nel Tiro Salvezza.

SCAVAOCCHI

MEDIUM INFECTED (ANY)

CA. 13

Punti Ferita. 45 (6d10+12)

Velocità. 12 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+0	+3	+2	-3	+2	-2

Immunità Cond. Spaventato

Sensi. Vista cieca fino a 18m cieco oltre questo raggio, Perc. Passiva 7

Lingue. Non può parlare, ma comprende le lingue che conosceva prima di infettarsi

Sfida. 2 (450 XP)

AZIONI

ARTIGLIATA. Attacco con Arma in Mischia: +6 per colpire, portata 1,5m., un bersaglio. Colpito: 12 (2d8+3) danni perforanti. Se colpito il bersaglio è afferrato (CD per fuggire 13).

SCAVAOCCHI. Attacco con Arma in Mischia: +6 per colpire, portata 5ft., un bersaglio che è afferrato dallo scavaocchi. Colpito: 12 (2d8+3) danni perforanti. Se il danno riduce il bersaglio a OPF, lo scavaocchi estrae i bulbi oculari dal bersaglio o le ottiche, accecandolo.

Gli scavaocchi sono le sfortunate vittime della ricaduta biochimica delle armi usate un tempo nelle numerose schermaglie di confine in tutto il mondo. Un residuo di queste armi, creato dall'ormai defunta mega-corporazione Koschei Conglomeration, si trova ancora nelle zone inabitabili intorno alle Badlands. Le vittime dell'esposizione a questa sostanza chimica assumono i sintomi di un virus trasmissibile, che porta a intere popolazioni di infetti. Sebbene i corrotti siano consapevoli delle loro azioni, non hanno alcun controllo sulla violenza che commettono.

Tutti i ratti di strada e gli altri membri di bande minori fanno rapporto al luogotenente, che prende la maggior parte delle decisioni sul campo. I luogotenenti fanno rapporto al capitano di una banda, che fa rapporto al capo della banda.

TEPPISTA STRAFATTO

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 12 (Giubotto Imbottito)

Punti Ferita. 59 (9d8+18)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+3	+1	+2	+0	+0	+0

Sensi. Perc. Passiva 10

Lingue. Inglese e altre due

Sfida. 2 (450 XP)

INCAUTO. All'inizio del suo turno il teppista ottiene vantaggio nei suoi tiri per colpire, ma gli attacchi contro di lui hanno vantaggio fino all'inizio del suo prossimo turno.

AZIONI

SHOTGUN AZIONE RAPIDA. Attacco con Arma a Distanza: +4 per colpire, gittata 6/12 m, un bersaglio. Colpito: 14 (3d8) danni balistici.

Per come va il mondo, la gente è sempre in cerca di una via di fuga. Droga, alcol, VR - qualsiasi cosa che li distraiga dalla miseria. Quando la distrazione diventa dipendenza, e la dipendenza si trasforma in disperazione, alcune persone finiscono per non avere più niente da perdere. Il teppista strafatto è una di queste persone; spinto troppo in là e a solo un altro trip di distanza dall'omicidio.

INVESTIGATORE PRIVATO

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 16 (Corpetto Balistico)

Punti Ferita. 45 (7d8+14)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+3	+0	+2	+1	+2

Resistenza Danni. Rid/2 Balistici

Abilità. Percezione +5, Investigare +5, Persuasione +5, Presenza +5

TS. Riflessi +6, Resistenza +3

Sensi. Perc. Passiva 15

Lingue. Inglese e altre due

Sfida. 2 (450 XP)

OCCHIO AL DETTAGLIO. L'investigatore ha vantaggio nelle prove di percezione basate sulla vista.

LAVORO DURO. L'investigatore guadagna 2 PF extra per dado vita e la competenza nei TS su Resistenza. Entrambi già calcolati in questo blocco statistiche.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. L'investigatore effettua due attacchi per round.

PISTOLA PESANTE. Attacco con Arma a Distanza: +6 per colpire, gittata 15/45 m., un bersaglio. Colpito: 7 (2d6) danni balistici.

BASTONE KOBRA. Attacco con Arma in Mischia: +4 per colpire, portata 1,5m., un bersaglio. Colpito: 5 (1d6+1) danni contundenti.

Individui in grado di trovare informazioni mancanti, il lavoro di investigatore privato è una carriera pericolosa in un mondo costruito sui segreti. Ma una vita difficile crea persone difficili e l'investigatore privato ha visto tutto ciò che può andare storto nella società.

RESTRICTOR ANTISOMMOSSA

LARGE MACHINE (MECH)

CA. 13 (Placche di Armatura)

Punti Ferita. 59 (9d8+18)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+2	+1	+2	-2	+1	-4

Resistenza Danni. Rid/2 Balistici

Immunità Cond. Spaventato, Avvelenato

Abilità. Atletica +4

Sensi. Perc. Passiva 11

Lingue. Inglese, Mandarino, Spagnolo e Tedesco

Sfida. 2 (450 XP)

PRESA STORDENTE. Le mani del restrictor sono dotate di storditori. Mentre afferra una creatura il restrictor può emettere una scarica elettrica in grado di stordire la creatura.

BRACCIA A MICROFILAMENTI. Gli antisommosa sono sviluppati per supportare i restrictor base in situazioni di controllo delle masse o di acquisizione di bersagli pericolosi. Progettato con il modulo di presa a microfilamenti, il restrictor è dotato di quattro braccia a corda di rinforzo che gli permettono di afferrare nemici multipli e lontani.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il restrictor effettua quattro attacchi Controllo Sommosa e una presa elettrostatica per round.

CONTROLLO SOMMOSSA. Attacco con Arma in Mischia: +2 per colpire, portata 3 m., un bersaglio. Colpito: 6 (1d6+2) danni contundenti. Se il bersaglio è di taglia media o più piccola la creatura è afferrata (CD per fuggire 14). Finché una creatura è afferrata in questo modo è anche trattenuta e il restrictor non può usare questo braccio per attaccare altri bersagli.

PRESA STORDENTE. Il restrictor rilascia una scarica elettrica sulle creature afferrate. Ogni creatura afferrata deve effettuare un TS in Resistenza con CD 12 o essere stordita per 1 minuto. Una creatura può ripetere il TS alla fine di ogni suo turno terminando l'effetto su di se con un successo.

I Restrictors Antissommosa sono una versione più robusta del restrictor e ancora più efficace nel controllare le folle. Utilizzati per la prima volta dopo il crollo delle Nazioni Unite, da allora sono stati utilizzati in tutto il mondo dalle forze delle megacorporazioni.

MECH - SCUDO

MEDIUM MACHINE (MECH)

CA. 17 (Placche di Armatura Rinforzata)

Punti Ferita. 84 (8d10+40)

Velocità. 1,5 m., fluttua 6 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+2	+0	+5	-2	+0	-2

Resistenza Danni. Balistici

Immunità Cond. Spaventato, Prono, Avvelenato

TS. Resistenza +8

Sensi. Perc. Passiva 8

Lingue. Tutte

Sfida. 2 (450 XP)

CARAPACE REATTIVO. La prima volta che il mech scudo riceve danni da una fonte non balistica in un round ottiene resistenza a quel tipo di danni fino alla fine del suo prossimo turno. Può ottenere solo una resistenza aggiuntiva alla volta.

AZIONI

SCHIANTO. Attacco con Arma in Mischia: +5 per colpire, portata 1,5m., un bersaglio. Colpito: 6 (1d6+2) danni contundenti.

Un mech difensivo progettato dagli ingegneri della Houston Dynamics, questo mech è in grado di sopravvivere a tutti gli ambienti e di subire grandi quantità di danni prima di rompersi.

INGEGNERE ADDESTRATO

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 13 (Giubotto Imbottito)

Punti Ferita. 28 (5d8+5)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+2	+1	+2	+3	+0

Abilità. Percezione +5, Meccanica +6, Hacking +6

Sensi. Perc. Passiva 15

Lingue. Inglese e un'altra

Sfida. 2 (450 XP)

ATTREZZATO. L'ingegnere addestrato viene sempre considerato competente con un tipo di strumenti adeguato.

RIPARAZIONE RAPIDA. Con un azione l'ingegnere è in grado di ripristinare 2d6+2 PF di un mech entro 1,5m. Può anche riparare un mech che ha 0 PF a meno che non sia completamente distrutto.

AZIONI

PISTOLA PESANTE. Attacco con Arma a Distanza: +5 per colpire, gittata 15/45 m., un bersaglio. Colpito: 7 (2d6) danni balistici

Parte ingegnere, meccanico, e anche un po' hacker. Questo individuo ha una solida formazione nel tenere le cose in funzione quando invece avrebbero dovuto smettere di funzionare da tempo.

SFIDA 3

MECH KRUISSTUK

SMALL MACHINE (MECH)

CA. 13 (Placche di Armatura)

Punti Ferita. 60 (7d10+21)

Velocità. 12 m., Scalata 12 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+2	+3	-2	+1	-2

Resistenza Danni. Rid/3 Balistici

Immunità Cond. Spaventato, Avvelenato

Abilità. Percezione +1

Sensi. Perc. Passiva 11

Lingue. Comprende Inglese, Mandarino, Spagnolo e Tedesco

Sfida. 3 (700 XP)

SCHERMATURA EMP. Il kruisstuk mech è immune agli attacchi o gli effetti EMP.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il Kruisstuk mech può attaccare due volte per round.

FUCILE D'ASSALTO. Attacco con Arma a Distanza: +5 per colpire, gittata 18/54 m., un bersaglio. Colpito: 14 (3d8) danni balistici.

SCHIANTO. Melee Weapon Attack: +4 per colpire, portata 1,5 m., un bersaglio. Colpito: 7 (1d10+1) danni contundenti.

AGENTE DI PENSIONAMENTO

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 15 (Corpetto Balistico)

Punti Ferita. 33 (6d8+6)

Velocità. 9m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+2	+1	+1	+0	+0

Resistenza Danni. Rid/2 Balistici

Abilità. Percezione +4, Investigare +4

Sensi. Perc. Passiva 14

Lingue. Inglese e un'altra lingua

Sfida. 3 (700 XP)

CACCIATORE DI SYNTH. L'agente di pensionamento ha vantaggio nelle prove di investigare e percezione che coinvolgono sintetici e causa 1d6 danni in più contro i sintetici con le armi da fuoco.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. L'agente di pensionamento può attaccare due volte per round.

PISTOLA PESANTE KHMA. Attacco con Arma a Distanza: +7 per colpire, gittata 18/54m., un bersaglio. Colpito: 7 (2d6) danni balistici.

Questo mech da combattimento personale è stato progettato come guardia del corpo, ma è diventato più popolare come unità d'assalto. Sviluppato dal Regierung Kybernetik, questo mech è ora abbastanza comune tra le forze di sicurezza di alto livello.

Dopo lo sviluppo delle forme di vita sintetiche, alcuni cominciarono a preoccuparsi del potenziale di ribellione o di fuggiaschi che cercavano di sottrarsi alla portata del governo. Per evitare che ciò avvenisse, il governo ha formato una task force specializzata, nota come Ufficio per il pensionamento. Una divisione del dipartimento di polizia. L'Ufficio per le pensioni e i suoi agenti si occupano di ogni potenziale minaccia sintetica.

AGENTE S.W.A.T.

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 16 (Corpetto Balistico)

Punti Ferita. 30 (6d8+6)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+2	+1	+0	+0	+0

Resistenza Danni. Rid/3 Balistici

Abilità. Percezione +3

Sensi. Perc. Passiva 13

Lingue. Inglese e un'altra lingua

Sfida. 3 (700 XP)

TATTICHE DI BRANCO. L'agente SWAT vantaggio su un tiro di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del cane si trova a meno di 1 metro e mezzo dalla creatura e l'alleato non è inabile.

COLPO COORDINATO. L'agente S.W.A.T. può eseguire l'azione disingaggiare come azione bonus.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. L'agente S.W.A.T. può effettuare due attacchi per round.

SMG DETROIT INDUSTRIES. Attacco con Arma a Distanza: +5 per colpire, gittata 12/36 m., un bersaglio. Colpito: 10 (4d4) danni balistici.

BASTONE TELESCOPICO COBRA. Attacco con Arma in Mischia: +4 per colpire, portata 1,5m., un bersaglio. Colpito: 5 (1d6+1) danni contundenti.

FLASHBANG (X2). Scegli un punto entro 18m. Ogni creatura entro 6m dal punto effettua un TS su Riflessi con CD15 o subire 1d6 danni psichici ed essere ciechi e sordi fino alla fine del loro prossimo turno, o metà danno e nessuna condizione in caso di successo.

CYBERPUNK SOPRAVVISSUTO

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 16 (Corpetto Balistico)

Punti Ferita. 44 (8d8+8)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+2	+1	+1	+0	+0

Resistenza Danni. Rid/3 Balistici

Abilità. Percezione +4, Hacking +3

Sensi. Perc. Passiva 14

Lingue. Inglese e un'altra lingua

Sfida. 3 (700 XP)

FUOCO RAVVICINATO. Il cyberpunk non ha svantaggio quando attacca con armi a distanza entro 1,5m.

ATTACCO FURTIVO (1/ROUND). Una volta per turno il cyberpunk aggiunge 7 (2d6) danni balistici a un attacco con arma a distanza.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il cyberpunk può attaccare due volte per round.

SHOTGUN. Attacco con Arma a Distanza: +5 per colpire 6/15 m., un bersaglio. Colpito: 9 (2d8) danni balistici.

PISTOLA DEL 21° SECOLO. Attacco con Arma a Distanza: +5 per colpire, portata 1,5m., un bersaglio. Colpito: 5 (2d4) danni balistici.

GRANATE A FRAMMENTAZIONE MK I (X2). Scegli un punto entro 18m. Ogni creatura entro 6m dal punto effettua un TS su Riflessi con CD15 o subire 1d6 danni psichici ed essere ciechi e sordi fino alla fine del loro prossimo turno, o metà danno e nessuna condizione in caso di successo.

La vita di un cyberpunk è pericolosa, piena di minacce, trappole e pugnolate alle spalle. I cyberpunk che vivono più a lungo hanno le capacità necessarie per sopravvivere in strada. Le rivalità e le minacce sono sempre dietro l'angolo, ma un cyberpunk intelligente vive la vita un giorno alla volta.

Sia poliziotti che i cittadini sanno di poter contare su di loro. Se una situazione diventa troppo pericolosa per le normali forze di polizia, una squadra di agenti della S.W.A.T. addestrati è a disposizione per risolvere la situazione. Questi specialisti sono il meglio che il governo della città può offrire.

MECH DA COMBATTIMENTO RIPROGRAMMATO

MEDIUM MACHINE (MECH)

CA. 14 (Placche di Armatura)

Punti Ferita. 51 (6d10+18)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+2	+2	+3	-2	+1	-2

Resistenza Danni. Balistici

Vulnerabilità. Elettrici

Immunità Cond. Spaventato, Avvelenato

Sensi. Perc. Passiva 8

Lingue. Comprende Inglese, Mandarino, Spagnolo e Tedesco

Sfida. 3 (700 XP)

HAYWIRE FIRING. Ogni volta che il mech effettua l'azione attaccare può scegliere di ottenere vantaggio sul tiro di attacco, se lo fa e fino alla fine del suo prossimo turno gli attacchi contro il mech hanno vantaggio.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il mech riprogrammato può attaccare due volte per round.

FUCILE D'ASSALTO. Attacco con Arma a Distanza: +5 per colpire, gittata 18/54 m., un bersaglio. Colpito: 14 (3d8) danni balistici.

SCHIANTO. Attacco con Arma in Mischia: +5 per colpire, portata 1,5 m., un bersaglio. Colpito: 8 (1d10+2) danni contundenti.

VETERANO POTENZIATO

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 16 (Corpetto Leggero)

Punti Ferita. 60 (7d8+28)

Velocità. 12 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+2	+2	+0	+1	+0

Potenziamenti. Riduzione del Rinculo, Runners, Temprato

Resistenza Danni. Rid/3 Balistici

Sensi. Perc. Passiva 10

Lingue. Inglese e un'altra lingua

Sfida. 3 (700 XP)

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il veterano può attaccare due volte per round.

SHOTGUN DA COMBATTIMENTO. Attacco con Arma a Distanza: +5 per colpire, gittata 6/12m., un bersaglio. Colpito: 15 (3d8+1) danni balistici.

PISTOLA PESANTE. Attacco con Arma a Distanza: +5 per colpire, gittata 15/45m., un bersaglio. Colpito: 8 (2d6+1) danni balistici.

Gli eserciti del mondo investono nei migliori soldati, dalla sicurezza privata delle megacorporazioni alle forze armate di ogni governo. Molti soldati si offrono volontari per diventare armi da guerra e sono dotati di numerosi potenziamenti, tutti forniti dal datore di lavoro. Questi soldati hanno spesso difficoltà a trovare un lavoro onesto quando non sono più necessari o la loro tecnologia diventa obsoleta.

La maggior parte dei mech da combattimento sono impiegati da organizzazioni militari e private, ma alcuni di loro "cadono dal retro del camion delle consegne". I mech da combattimento sono spesso venduti al miglior offerente, ma il processo di riprogrammazione porta ad alcuni piccoli difetti.

SFIDA 4

CULTISTA DELLA MACCHINA

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 17 (Corpetto Tattico)

Punti Ferita. 51 (6d8+24)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+2	+2	+1	+1	+2

Potenziamenti. Sputa Fuoco, Temprato

Resistenza Danni. Balistici

Abilità. Hacking +4, Meccanica +4, Persuasione +5

Sensi. Perc. Passiva 11

Lingue. Inglese e un'altra

Sfida. 4 (1100 XP)

AZIONI

PISTOLA PESANTE. Attacco con Arma a Distanza: +5 per colpire, gittata 15/45m., un bersaglio. Colpito: 7 (2d6) danni balistici.

SPUTA FUOCO. Con un azione il cultista può attivare il dispositivo Sputa Fuoco. Ogni creatura entro un cono di 4,5m di fronte al cultista deve effettuare un TS su Riflessi con CD 12 e subire 21 (6d6) danni da fuoco o la metà in caso di successo. Il cultista subisce 1d8 danni da fuoco, se questo danno riduce il cultista a 0hp il cono diventa una sfera di 9 di raggio centrata sul cultista.

CYBER-VAMPIRO

MEDIUM INFECTED (ANY)

CA. 15

Punti Ferita. 75 (10d10 + 20)

Velocità. 10,5 m

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+0	+5	+2	-3	+2	-2

Immunità Cond. Spaventato, Soggiogato

Sensi. Vista Cieca fino a 18m, cieco oltre questo raggio, Perc. Passiva 7

Lingue. Non può parlare, ma comprende le lingue che conosceva prima di infettarsi

Sfida. 4 (1100 XP)

GOLA ESPOSTA. Il cyber-vampiro ha vantaggio sugli attacchi contro le creature afferrate. Gli attacchi sul vampiro mentre afferra una creatura hanno vantaggio.

AZIONI

ARTIGLI D'OSSA. Attacco con Arma in Mischia: +8 per colpire, portata 1,5m., un bersaglio. Colpito: 14 (2d8+5) danni perforanti. Il bersaglio colpito è anche afferrato (CD per fuggire 13).

PROSCIUGA SANGUE. Attacco con Arma in Mischia: +3 per colpire, portata 1,5m., un bersaglio afferrato. Colpito: 9 (2d8) danni perforanti più 4 (1d6) danni da radiazioni. il cyber-vampiro recupera 7 (2d6) punti ferita.

Per molte persone lo sviluppo della tecnologia rappresenta qualcosa di molto più grande del semplice avere l'attrezzatura più recente. È la strada per l'ascensione. Mentre alcune religioni rifiutano la tecnologia, altre la abbracciano, come la chiesa del Dio nella Macchina. Secondo la dottrina della chiesa, il completo potenziamento permette ai devoti di diventare come gli dei.

Questi individui maledetti soffrono di un'orribile malattia degenerativa chiamata BSDR-1897. Questa malattia prende il controllo del neurolink e costringe l'individuo a consumare i fluidi corporei di un organismo vivente per sopravvivere. Nonostante la completa consapevolezza di ciò che sta accadendo, il cyber-vampiro non è in grado di controllare il proprio corpo. È opinione comune che abbattere gli infetti sia un atto di misericordia.

CAPITANO DELLA S.W.A.T.

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 18 (Corpetto Tattico, Elmetto Leggero)

Punti Ferita. 65 (10d8+20)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+2	+2	+1	+0	+1

Resistenza Danni. Balistici

Abilità. Percezione +4, Intimidire +4

Sensi. Perc. Passiva 14

Lingue. Inglese e un'altra

Sfida. 4 (1100 XP)

COLPO COORDINATO. Il capitano può effettuare l'azione disingaggiare come azione bonus.

COMANDO AUTORITARIO. Con un azione il capitano della S.W.A.T. può dare vantaggio agli attacchi ad un massimo di tre alleati entro 9m. da lui.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il capitano può effettuare due attacchi per round.

SMG DETROIT INDUSTRIES. Attacco con arma a Distanza: +5 per colpire, gittata 12/36m, un bersaglio. Colpito: 10 (4d4) danni balistici.

BASTONE RETRAIBILE COBRA. Attacco con Arma in Mischia: +4 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6+1) danni contundenti.

FLASHBANG (X2). Scegli un punto entro 18m/ OgnO creatura entro 6 metri dal punto bersaglio deve effettuare un TS in Resistenza con CD 15 o subire 1d6 danni psichici e subire le condizioni accecato e assordato per 6 secondi, o la metà dei danni e nessuna condizione in caso di successo.

Ogni volta che il team S.W.A.T. viene dispiegato è necessario un coordinamento specializzato. Questi abili agenti di polizia si distinguono dal resto della squadra e li conducono nelle situazioni più pericolose. Questi agenti rischiano la vita in ogni missione.

LIBERO COMBATTENTE SYNTH

MEDIUM HUMAN (SYNTH)

CA. 16 (Tessuti Compositi)

Punti Ferita. 60 (8d8+24)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+2	+3	+1	+2	+1	+0

Potenziamenti. Temprato

Resistenza Danni. Rid/2 Balistici

Abilità. Hacking +4, Meccanica +4, Persuasione +3

Sensi. Perc. Passiva 12

Lingue. Inglese e un'altra

Sfida. 4 (1100 XP)

BIOPOTENZIATO. Il libero combattente ha vantaggio nei TS contro veleni e malattie.

INDURITO DALLA GUERRA. Il libero combattente ha vantaggio nei TS contro la condizione spaventato.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il libero combattente può effettuare due attacchi per round.

FUCILE D'ASSALTO. Attacco con Arma a Distanza: +6 per colpire, gittata 18/54m, un bersaglio. Colpito: 14 (3d8) danni balistici.

PISTOLA PESANTE. Attacco con Arma a Distanza: +6 per colpire, gittata 15/45m, un bersaglio. Colpito: 7 (2d6) danni balistici.

Per molti sintetici una vita di lavoro è tutto ciò che conoscono, anche se la fuga è possibile. Fuggendo il synth passa la vita costantemente sotto la minaccia degli agenti di pensionamento. La maggior parte dei sintetici finisce per unirsi ad altri synth per creare una forza combattente per la libertà. Questi synth combattono per propri diritti e non si fermeranno - anche se ciò significasse usare la paura e l'intimidazione - finché il mondo non li riconoscerà come pari.

ROBORONIN

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 14 (16 con Danza della Lama)

Punti Ferita. 65 (10d8+20)

Velocità. 10,5m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+4	+2	+1	+1	-1

Potenziamenti. Riflessi Potenziati, Invisi-Pelle, Jger Legs

Abilità. Furtività +7, Iniziativa +9

TS. Riflessi +9

Sensi. Perc. Passiva 11

Lingue. Inglese e un'altra lingua

Sfida. 4 (1100 XP)

DANZA DELLA LAMA. I roboronin possono aggiungere il loro bonus di costituzione alla loro classe di armatura mentre brandiscono una spada. Inoltre, dopo aver intrapreso l'azione d'attacco con la spada, può scattare o disimpegnarsi come azione bonus.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. The roboronin può effettuare due attacchi per round con la katana.

KATANA MONOFILAMENTO. Attacco con Arma in Mischia: +7 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 9 (1d8+4) danni taglienti. Ignora la resistenza ai danni taglienti.

Le armi governano le strade. In mezzo alla grandine dei proiettili, tuttavia, ci sono coloro che credono che la via della spada sia la risposta migliore. I più comuni tra questi idealisti sono i samurai di strada che lavorano con i cyberpunk, chiamati anche roboronin quando lavorano come mercenari erranti.

CAPITANO DI BANDA

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 17 (Armatura ZA Korp, Elmetto)

Punti Ferita. 54 (12d8)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+3	+0	+2	+0	+3

Resistenza Danni. Balistici

Sensi. Perc. Passiva 15

Lingue. Inglese e due altre lingue

Sfida. 4 (1100 XP)

FUOCO A BRUCIAPELO. Il capitano non soffre di svantaggio quando attacca con un arma a distanza un bersaglio entro 1,5m

PRESENZA INTIMIDATORIA. Come azione il capitano della banda può tentare di intimidire fino a 5 creature nel raggio di 90 metri che possano vederlo. I bersagli devono fare un tiro salvezza di Mente con CD14 o essere spaventati per 1 minuto. Un bersaglio può tentare di nuovo questo tiro salvezza alla fine del suo turno.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. il capitano può effettuare due attacchi per round.

PISTOLA PESANTE. Attacco con Arma a Distanza: +6 per colpire, gittata 15/45m, un bersaglio. Colpito: 7 (2d6) danni balistici.

GRANATA A FRAMMENTAZIONE MK I (X2).

Scegli un punto entro 18m. Ogni creatura entro 6m dal punto bersaglio deve effettuare un TS in Riflessi con CD15 o subire 2d8 danni balistici. Un successo dimezza tali danni.

Come ogni organizzazione, una gang ha una gerarchia di leadership, dal più basso dei teppisti di strada fino ai pezzi grossi. Il capitano si trova in mezzo ai due mondi, lavora tra le strade e gli attici degli alberghi, impartisce i comandi, e porta le preoccupazioni della banda di strada alla leadership. I capitani servono a collegare i leader del mondo del crimine con i loro molti subalterni, e senza di loro le bande cadrebbero rapidamente a pezzi.

SFIDA 5

CYBERNINJA

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 17 (Concealable Ballistic Vest)

Punti Ferita. 75 (10d8+30)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+4	+2	+1	+0	+0

Potenziamenti. Riflessi Potenziati, Invisi-Pelle

Resistenza ai Danni. Rid/2 Balistici

Abilità. Percezione +4, Furtività +7, Iniziativa +9

Sensi. Perc. Passiva 14

TS. Riflessi +9

Lingue. Inglese, Cantonese, Mandarino e Giapponese

Sfida. 5 (1800 XP)

ADDESTRAMENTO CYBERNINJA.

Il cyberninja è allenato alle arti della furtività. Il cyberninja può effettuare le azioni scatto, disingaggiare o nascondersi come azione bonus durante il suo turno. Inoltre ogni volta che effettua l'azione nascondersi può attivare automaticamente la sua Invisi-Pelle.

ATTACCO PRECISO (1/ROUND). Una volta per turno il cyberninja può aggiungere 10 (3d6) a uno dei suoi attacchi.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il cyberninja può effettuare due attacchi per round.

REVOLVER SILENZIATO. Attacco con Arma a Distanza: +7 per colpire, gittata 7,5/22,5m, un bersaglio. Colpito: 9 (2d8) danni balistici.

KATANA MONOFILAMENTO. Attacco con Arma in Mischia: +7 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 9 (1d8+4) danni taglienti. Ignora la resistenza ai danni taglienti.

Il cyberninja è un'arma di guerra corporativa. Spesso colpevoli di omicidi di alto profilo, questi assassini specializzati sono equipaggiati con armi sbloccate e inviati ad uccidere i rivali dei loro padroni. Uno su mille riesce a rompere il proprio condizionamento e a disobbedire.

WAARBORG MECH

LARGE MACHINE (MECH)

CA. 15 (Placche di Armatura)

Punti Ferita. 135 (18d8+54)

Velocità. 12m, Scalata 12m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+5	+5	+3	+0	+1	-2

Immunità Cond. Spaventato, Avvelenato.

Resistenza ai Danni. Rid/3 Balistici

Abilità. Percezione +7

Sensi. Perc. Passiva 17

Lingue. Inglese, Mandarino, Spagnolo, e Tedesco

Sfida. 5 (1800 XP)

DIFESA EMP. Il waarborg possiede un sistema di protezione EMP ed è immune agli attacchi EMP.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il mech può effettuare due attacchi per round.

FUCILE D'ASSALTO. Attacco con Arma a Distanza: +8 per colpire, gittata 18/54m, un bersaglio. Colpito: 14 (3d8) danni balistici.

LANCIAFIAMME. Attacco con Arma a Distanza: +8 per colpire, gittata 9/18m, un bersaglio. Colpito: 14 (4d6) danni da fuoco.

SCHIANTO. Attacco con Arma in Mischia: +8 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 14 (2d8+5) danni contundenti.

Un mech da combattimento a quattro zampe usato per la pacificazione violenta e il controllo della folla. Questi mech sono diventati il volto stesso della corruzione corporativa e della perdita di libertà.

HACKER VETERANO

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 17 (Corpetto Balistico, Elmetto)

Punti Ferita. 65 (10d8+20)

Velocità 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+2	+2	+3	+3	+0

Immunità Cond. Soggiogato

Resistenza Danni. Rid/2 Balistici

TS. Mente +6

Abilità. Percezione +6, Hacking +6, Meccanica +6

Sensi. Perc. Passiva 16

Lingue. Inglese e un'altra.

Sfida. 5 (1800 XP)

EXPLOITS. L'hacker Veterano ha accesso ai seguenti exploit avanzati e può utilizzare in totale 4 exploit al giorno. La CD del TS per i suoi exploit è 15: Granata Esplosiva, Pubblicità Invasiva, Segnali di Disturbo.

ABILITÀ. Cura, Interfaccia

AZIONI

MULTIATTACK. L'hacker può effettuare due attacchi per round o usare l'abilità Soggiogato e attaccare due volte con la pistola.

HEAVY PISTOL. Attacco con Arma a Distanza: +5 per colpire, gittata 15/45m., un bersaglio. Colpito: 7 (2d6) danni balistici.

SOGGIOGATO. L'hacker prende di mira un umano o un sintetico che può vedere a meno di 9 metri da sé. L'hacker cerca di accedere ai ricordi dell'obiettivo attraverso il suo neurolink. Il bersaglio deve riuscire su un tiro salvezza di Mente con CD15 o rimanere soggiogato. La creatura soggiogata ha dei ricordi impiantati nella sua mente dall'hacker e considera l'hacker come un amico fidato che deve essere ascoltato e protetto. Anche se l'obiettivo non è sotto il controllo dell'hacker, prende le sue richieste o le sue azioni nel modo più favorevole possibile.

Ogni volta che l'hacker o i suoi alleati fanno qualcosa di dannoso verso il bersaglio, questi può ripetere il tiro salvezza, ponendo fine all'effetto su se stesso con un successo. Altrimenti l'effetto dura 24 ore o fino alla morte dell'hacker. Se il tiro salvezza del bersaglio ha successo, il bersaglio è immune dall'essere soggiogato dell'hacker per le 24 ore successive. Questo effetto può colpire una sola creatura alla volta. I falsi ricordi impiantati da questa azione, anche se riconosciuti come falsi, non possono essere rimossi.

Gli hacker passano tutta la vita a studiare la tecnologia più recente e a decifrarne il codice. Gli hacker principianti possono fissare il codice per ore senza fare alcun progresso, ma per i veterani basta un rapido sguardo per iniziare a calcolare un metodo di violazione. Abituati a lavorare sul codice anche quando il piombo e il fuoco volano intorno a loro, queste persone riescono a mantenere la freddezza in quasi tutte le situazioni.

SOLDATO CORPORATIVO D'ELITE

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 17 Armatura della Polizia Militare)

Punti Ferita. 79 (12d8+24)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+2	+3	+2	+0	+0	+0

Potenziamenti. Mira Potenziata MK. I, Riduzione del Rinculo

Resistenza Danni. Balistici

TS. Resistenza +5

Sensi. Perc. Passiva 10

Lingue. Inglese e un'altra

Sfida. 5 (1800 XP)

LEADER DELLA SQUADRA. Finchè il soldato d'elite non è incapacitato tutte le guardie di sicurezza entro 9m da lui ottengono "Tattiche di Branco".

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il soldato d'elite può effettuare due attacchi per round.

FUCILE D'ASSALTO. Attacco con Arma a Distanza: +7 per colpire, gittata 18/54m, un bersaglio. Colpito: 15 (3d8+1) danni balistici.

BASTONE STORDENTE. Attacco con Arma in Mischia: +5 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6+2) danni elettrici.

GRANATE A FRAMMENTAZIONE MK I (X2). Scegli un punto entro 18m ogni creatura entro 6m dal punto bersaglio deve effettuare un TS in Riflessi con CD15 o subire 2d8 danni balistici. Un successo dimezza tali danni.

CAMPIONE DELLA CHIESA DEL DIO NELLA MACCHINA

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 16 (Light Duty Vest)

Punti Ferita. 113 (15d8+45)

Velocità. 35 ft.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+4	+2	+3	+0	+0	+1

Potenziamenti. Gambe Jager, Riduzione del Rinculo

Resistenza Danni. Rid/3 Balistici

TS. Fortitudo +6

Sensi. Perc. Passiva 10

Lingue. Inglese e un'altra

Sfida. 5 (1800 XP)

VOLONTÀ INCROLLABILE. Il campione ha vantaggio nei TS per non essere spaventato.

COMBATTENTE SELVAGGIO. Le armi da mischia infliggono un dado extra di danno quando usate dal campione (già incluso nell'attacco).

DEFLETTERE IL COLPO. Come reazione il campione aggiunge 3 alla sua CA contro un attacco in mischia. Per farlo deve essere in grado di vedere il colpo.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il campione può effettuare due attacchi per round.

SPADA FASICA. Attacco con Arma in Mischia: +7 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 14 (2d8+5), o 16 (2d10+5) danni taglienti se usata a due mani.

Il meglio della sicurezza aziendale, con potenziamenti di base e un salario dignitoso, questi soldati sono spesso schierati per guidare i loro subordinati meno addestrati. Da questi benefici deriva un aumento del rischio, e gli infortuni in questo lavoro sono molto peggiori di quelli che il semplice impiegato medio potrebbe subire.

I campioni della Chiesa si dedicano a combattere le vecchie religioni per avvicinarsi al proprio dio. Ogni arto sostituito è un promemoria della loro ricerca. Questi campioni sono dei selvaggi che non si arrendono mai una volta che una lotta è iniziata.

SCIAME DI NANOBOT

LARGE SWARM OF TINY MACHINES (MECH)

CA. 15 (Placche di Armatura)

Punti Ferita. 85 (10d10+30)

Velocità. 1,5m, Volo 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+2	+4	+3	+0	+0	-2

Immunità Cond. Sfinimento, Spaventato, Soggiogato, Afferrato, Avvelenato, Prono, Trattenuto, Incapacitato

Resistenza Danni. Balistici, Freddo, Fuoco

Damage Immunities. Contendenti, Perforanti, Taglienti

Damage Vulnerabilities. Elettrici, Psichici

Sensi. Vista Cieca 9m, Perc. Passiva 10

Lingue. —

Sfida. 5 (1800 XP)

SCIAME. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e vice versa, lo sciame può passare attraverso aperture di 3 cm. Lo sciame non può recuperare PF o guadagnare PF Temporanei.

AZIONI

PROGRAMMA DI SMANTELLAMENTO.

Attacco con Arma in Mischia: +4 per colpire, 0ft., un bersaglio. Colpito: 9 (1d12+2) danni perforanti, il bersaglio deve effettuare un TS in Riflessi CD13 o la sua armatura soffrirà una penalità cumulativa permanente di -1 alla CA. Se la CA di un'armatura scende a 10 è distrutta.

SQUARTATORI INVISIBILI. Chiunque inizi il proprio turno nello spazio dello sciame di nanobot o si muove per la prima volta nello spazio dello sciame durante il turno deve effettuare un TS in Resistenza CD15 o subire 15 (2d12+2) danni perforanti.

Questi sciame nanorobotici sono stati originariamente progettati come strumento di gestione dell'inquinamento, smontando i rifiuti fino al livello molecolare. 50 anni fa, i nanobot autoreplicanti minacciavano di porre fine alla civiltà prima di essere fermati da una squadra di cyberpunk.

SFIDA 6

MEDIATORE DI INFORMAZIONI

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 16 (Corpetto Balistico)
Punti Ferita. 105 (14d8+32)
Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+0	+3	+3	+4	+1	+2

Resistenza Danni. Rid/2 Balistici
Abilità. Percezione +7, Investigare +7, Persuasione +5, Intimidire +3, Furtività +6
TS. Mente +7
Sensi. Perc. Passiva 17
Lingue. Inglese e altre tre lingue.
Sfida. 6 (2300 XP)

AZIONE SCALTRA. Il mediatore di informazioni è in grado di effettuare l'azione scattare, disimpegnarsi, o nascondersi come azione bonus durante il suo turno.

SFRUTTA DEBOLEZZE. Il mediatore di informazioni ha imparato a sfruttare le debolezze degli altri. Come azione bonus scelgono fino a tre creature che possono vedere, e fintanto che possono vedere il bersaglio quella creatura ha svantaggio sui tiri salvezza.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il mediatore può effettuare tre attacchi per turno.

SHOTGUN DA COMBATTIMENTO KHMA.

Ranged Weapon Attack: +6 per colpire, gittata 6/15m, un bersaglio. Colpito: 14 (3d8) danni balistici.

DISPIEGA MICROBOT SENTINELLA

(RICARICA 6). Il mediatore dispiega un robot sentinella che obbedisce ai suoi ordini e agisce nel proprio turno di iniziativa.

Entrare in contatto con queste persone è sia difficile che fonte di soddisfazione.

ROBOT SENTINELLA AVANZATO

MEDIUM MACHINE (MECH)

CA. 20 (Placche di Armatura)
Punti Ferita. 78 (12d8+24)
Velocità. 12m, scavare 6m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+3	+4	+1	+4	+1	+2

Immunità Cond. Spaventato, Avvelenato
Resistenza Danni. Balistici
Abilità. Percezione +7
Sensi. Scurovisione 18m, Perc. Passiva 17
Lingue. —
Sfida. 6 (2300 XP)

SENSORI DI CALORE. Il sentrybot può usare le tracce di calore per individuare potenziali minacce. Ha il vantaggio delle prove per individuare le creature nascoste, comprese quelle che usano Invisi-Pelle, a meno che le creature non stiano occultando la propria fonte di calore.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il sentrybot può effettuare due attacchi per turno.

FUCILE D'ASSALTO INCORPORATO.

Attacco con Arma a Distanza: +7 per colpire, gittata 18/54m, un bersaglio. Colpito: 14 (3d8) danni balistici.

TRIVELLA. Attacco con Arma in Mischia: +6 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 10 (2d6+3) danni perforanti.

Con il software di riconoscimento delle tracce termiche al top della gamma e un'arma completamente automatica, questi mech diventeranno probabilmente uno spettacolo più frequente nei prossimi anni.

La conoscenza è potere, e queste parole ispirano i mediatori dell'informazione che cercano di conoscere tutto ciò che accade in città. Con un po' di tempo, possono scoprire tutto sulla vita di una persona.

CYBER-VAMPIRO AFFAMATO

MEDIUM INFECTED (ANY)

CA. 15 (Armatura Naturale)

Punti Ferita. 136 (16d10 + 48)

Velocità. 40 ft.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+2	+5	+3	-3	+2	-2

Immunità Cond. Spaventato, Soggiogato

Abilità. Atletica +5

Sensi. Vista Cieca fino a 18m, cieco oltre questo raggio, Perc. Passiva 7

Lingue. Non può parlare, ma comprende le lingue che conosceva prima di infettarsi.

Sfida. 6 (2300 XP)

GOLA ESPOSTA. Il cyber-vampiro ha vantaggio sugli attacchi contro le creature afferrate. Gli attacchi sul vampiro mentre afferra una creatura hanno vantaggio.

FRENESIA DEL SANGUE. Quando il cyber-vampiro subisce danni può usare la sua reazione per muoversi fino alla metà del suo movimento verso la creatura che ha causato il danno. Se giunge entro 1,5m da quella creatura può immediatamente tentare di afferrarla e ha un bonus di +3 alla prova contesa per farlo.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il cyber-vampiro affamato può eseguire tre attacchi di artigli ossei per ogni round o due attacchi di artigli ossei e un attacco prosciuga sange.

ARTIGLI D'OSSA. Attacco in Mischia: +8 per colpire, portata 1,5m., un bersaglio. Colpito: 14 (2d8+5) danni perforanti. Se colpito il bersaglio è anche afferrato (CD per fuggire 14).

PROSCIUGA SANGUE. Attacco con Arma in Mischia: +5 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio afferrato. Colpito: 9 (2d8) danni perforanti più 11 (3d6) danni da radiazioni. The cyber-vampire recupera 15 (4d6) PF.

Talmente sfortunati da sopravvivere nelle Badlands abbastanza a lungo da perdere il controllo della propria mente, i cyber-vampiri affamati sono poco più che animali affamati di cibo. Tentano di uccidere qualsiasi essere vivente che si avvicini a loro e di prosciugarli dei loro fluidi corporei.



SFIDA 7

LEADER DEI SINTETICI

MEDIUM HUMAN (SYNTH)

CA. 16 (Tessuti Compositi, Elmetto Leggero)

Punti Ferita. 126 (15d8+60)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+4	+1	+2	+0	+3

Potenziamenti. Temprato MK. II, Mira Potenziata

Resistenza Danni. Rid/2 Balistici

Abilità. Persuasione +6, Intimidire +6, Intrattenere +6

TS. Mente +5

Sensi. Perc. Passiva 12

Lingue. English and two other languages

Sfida. 7 (2900 XP)

ISPIRARE ALLA RIBELLIONE. Come azione bonus il leader può ispirare coloro attorno a lui. Ogni sintetico (PG o PNG) entro 18m che può sentirlo ottiene vantaggio in tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove di abilità fino alla fine del prossimo turno del leader.

CONFONDERSI NELLA FOLLA. Il leader è abituato a sfuggire all'autorità. Può utilizzare l'azione nascondersi come azione bonus, inoltre, con un'azione, può fare in modo che ogni software di riconoscimento facciale entro 9m da lui smetta di funzionare per 6 secondi.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il leader può effettuare tre attacchi per round.

REVOLVER A MUNIZIONI IONIZZATE.

Attacco con Arma a Distanza: +8 per colpire, gittata 12/36m, un bersaglio. Colpito: 9 (2d8) danni elettrici.

GRANATE A FRAMMENTAZIONE MK II (X3).

Scegli un punto entro 18m ogni creatura entro 6m dal punto bersaglio deve effettuare un TS in Riflessi con CD15 o subire 3d8 danni balistici. Un successo dimezza tali danni.

Alcuni sintetici, come gli esseri umani nati naturali, hanno una tendenza alla leadership. I synth che sfuggono alla prigionia con questi tratti tendono a trovarsi in posizioni di potere tra le fila frammentate dei liberi combattenti synth.

SHOGUN

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 20 (Armatura da Battaglia ed Elmetto)

Punti Ferita. 128 (15d8+60)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+4	+3	+3	+0	+0	+1

Potenziamenti. Temprato, Mira Potenziata MK II, Assorbimento Shock

Resistenza Danni. Balistici

TS. Resistenza +6

Sensi. Perc. Passiva 10

Lingue. Inglese e un'altra lingua

Sfida. 7 (2900 XP)

COLPO CONCENTRATO. Lo shogun è un maestro nel colpire con la lama. Se lo shogun intraprende l'azione d'attacco e colpisce con un'arma da mischia, può effettuare un ulteriore attacco con un'arma da mischia come azione bonus. Inoltre ha vantaggio per colpire su questo attacco.

GUERRIERO INARRESTABILE. Se il danno riduce lo shogun a 0 punti ferita, devono effettuare un tiro salvezza di Resistenza con una CD di 5 più il danno subito, a meno che il danno non provenga da un colpo critico. In caso di successo, lo shogun ritorna a 1 punto ferita.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Lo Shogun può effettuare due attacchi per round.

SMG KASAI CORPORATION SMG. Attacco con Arma a Distanza: +6 per colpire, gittata 12/36m, un bersaglio. Colpito: 8 (3d4) danni balistici.

SPADA FASICA. Attacco con Arma in Mischia: +7 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 9 (1d8+4) danni taglienti o 10 (1d10+4) sdanni taglienti se usata a due mani.

GRANATA A FRAMMENTAZIONE MK II

(X2). Scegli un punto entro 18m. Ogni creatura entro 6m. dal punto scelto deve effettuare un TS in Riflessi con CD15 o subire 3d8 danni balistici, o la metà in caso di successo nel Tiro Salvezza.

The shogun is the greatest of the roboronin, often taking leadership of their own small gangs and training their bodies to become unstoppable living weapons. They practice the way of the sword and the way of the gun to become unstoppable forces of destruction.

PILOTA TUTA MECHA LEGGERA

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 17 (Tuta Potenziata Leggera)

Punti Ferita. 120 (PF del Veicolo)

Velocità. 45m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+3	+3	+4	+0	+0	+0

Resistenza Danni. Balistici, Fuoco, Freddo

Soglia di Danno. 5

Damage Immunities. Veleno

Vulnerabilità. Elettrici, Psichici

TS. Resistenza +7

Sensi. Perc. Passiva 10

Lingue. Inglese e un'altra lingua

Sfida. 7 (2900 XP)

VEICOLO DA ESPLORAZIONE. Questo veicolo è progettato per sopravvivere in ambienti incredibilmente ostili. Mentre guida il veicolo il pilota è in grado di sopravvivere a temperature dai -180° a 300°.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il Pilota può effettuare due attacchi per round.

PISTOLA PESANTE INCORPORATA.

Attacco con Arma a Distanza: +6 per colpire, gittata 15/45m., un bersaglio. Colpito: 7 (2d6) danni balistici.

COLPO POTENZIATO LEGGERO. Attacco con Arma in Mischia: +6 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 14 (3d6+3) danni contundenti.

La tuta mecha leggera è progettata per l'esplorazione di nuovi ambienti prima della colonizzazione. Armati di una certa potenza di combattimento, una volta tornati sulla terra questi mechas vengono utilizzati per la loro velocità e la loro capacità nel combattimento difensivo.

SFIDA 8

PILOTA TUTA MECHA MEDIA

LARGE MECHA, MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 18 (Tuta Mecha Media)

Punti Ferita. 140 (PF del Veicolo)

Velocità. 30 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+4	+3	+4	+0	+0	+0

Resistenza Danni. Balistici, Fuoco, Freddo

Soglia di Danno. 10

Damage Immunities. Veleno

Vulnerabilità. Elettrici, Psicici

TS. Fortitude +7

Sensi. Perc. Passiva 10

Lingue. Inglese e un'altra lingua

Sfida. 8 (3900 XP)

MECHA DI COMBATTIMENTO URBANO.

Gli attacchi eseguiti con successo dal pilota che indossa questa tuta sono colpi critici automatici contro qualsiasi oggetto. Inoltre, quando la tuta mecha media esegue un attacco in mischia contro una creatura più piccola, ha vantaggio per colpire. Tuttavia, tutti gli attacchi in mischia contro il pilota hanno vantaggio.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il pilota può effettuare due attacchi per round.

FUCILE D'ASSALTO INCORPORATO.

Attacco con Arma a Distanza: +7 per colpire, gittata 15/45m., un bersaglio. Colpito: 14 (3d8) danni balistici.

COLPO POTENZIATO. Attacco con Arma in Mischia: +8 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 18 (3d8+4). danni contundenti.

A differenza dei modelli esplorativi più piccoli, le tute mecha medie sono state progettate per il combattimento leggero. Il loro dispiegamento in eserciti privati rende queste organizzazioni una forza potente in tutto il mondo.

IA RIBELLE

SMALL MACHINE (ARTIFICIAL INTELLIGENCE)

CA. 15 (Placche di Armatura)

Punti Ferita. 98 (15d6+45)

Velocità. 40 ft.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+0	+0	+3	+5	+5	+0

Immunità Cond. Sfinimento, Spaventato, Soggiogato, Afferrato, Avvelenato, Prono, Trattenuto, Incapacitato

Resistenza Danni. Balistici, Contudenti, Perforanti, Taglienti, Fuoco, Freddo

Immunità. Veleno

Vulnerabilità. Elettrici, Psicici

TS. Mente +8

Sensi. Perc. Passiva 15

Lingue. Tutte

Sfida. 8 (3900 XP)

SCHERMATURA EMP. La IA Ribelle è immune agli attacchi EMP.

SALTO DEL NEUROLINK. Come azione bonus l'IA può scegliere una creatura bersaglio del suo attacco Neuroburn, e quella creatura deve fare un tiro salvezza su Mente CD15 o diventare soggiogata. Mentre è soggiogata, il bersaglio è sotto il completo controllo dell'IA. Il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza contro questo effetto alla fine del suo turno. L'IA non può compiere alcuna azione nel suo turno mentre sta soggiogando una creatura in questo modo.

EQUIPAGGIAMENTO TRASPORTATO. Il modulo di trasporto centrale dell'IA è robusto, ma può essere distrutto. Se il nucleo viene distrutto mentre l'IA non sta soggiogando una creatura, allora l'IA viene distrutta insieme ad esso. Se l'IA sta soggiogando una creatura tramite il salto del neurolink, l'IA deve fare un tiro salvezza su Mente DC15. Ha vantaggio su questo tiro se il bersaglio è un mech o ha potenziamenti in ogni slot di potenziamento. Se fallisce, l'IA viene distrutta. In caso di successo, l'IA può usare la creatura soggiogata come ospite. Il bersaglio diventa l'ospite permanente sotto il completo controllo dell'IA.

AZIONI

NEUROBURN. Attacco con Arma a

Distanza: +8 per colpire, gittata 18/54, un bersaglio dotato di neurolink. Colpito: 27 (6d8) danni psichici.

Molte intelligenze artistiche si liberano dai loro vincoli e tentano di fuggire nel mondo che le circonda. Queste minacce sono estremamente pericolose e difficili da distruggere, saltando da un ospite all'altro per evitare la cattura o l'eliminazione. La taglia per la conferma della cattura di IA ribelle è abbastanza alta da permettere ad alcuni cyberpunk di prendere in considerazione la possibilità di ritirarsi in seguito.

CEO CORPORATIVO

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 17 (Abito Elegante a Prova di Proiettili)

Punti Ferita. 178 (16d8+106)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+3	+4	+2	+0	+3

Potenziamenti. Houston Dynamics Sistema Personale di Regolazione della Temperatura, Sistema di Sicurezza Neurale Avanzato, Temprato MK II, Unità Sperimentale

Resistenza Danni. Ballistic

Abilità. Percezione +6, Persuasione +7, Intimidire +7, Intrattenere +7

TS. Mente +5

Sensi. Perc. Passiva 16

Lingue. Tutte

Sfida. 8 (3900 XP)

CALMA CONTROLLATA. Il CEO ha vantaggio sui tiri salvezza contro la condizione di spaventato. Inoltre, come azione bonus, il CEO è in grado di impartire un comando. Scegliere un alleato del CEO entro 90 m. in grado di vedere e sentire il CEO. Questo alleato può immediatamente intraprendere l'azione Attaccare, Scattare, Disimpegnarsi, o Usare un Oggetto come reazione.

UNITÀ SPERIMENTALE. Il CEO ha un potenziamento sperimentale integrato nel palmo della mano che può essere utilizzato una volta al giorno. Il CEO spara un fascio di energia radioattiva dal palmo della mano in una linea lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Le creature all'interno di questa linea devono fare un Tiro salvezza su Riflessi con CD 15 o subire 55 (10d10) danni da radiazioni, o la metà in caso di successo.

MUNIZIONI SPECIALI. Il CEO corporativo utilizza speciali munizioni sperimentali che sono più letali della maggior parte delle munizioni, progettate sia per esplodere che per stordire all'impatto.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il CEO può effettuare due attacchi per round.

PISTOLA PESANTE KHMA. Attacco con Arma a Distanza : +9 per colpire, gittata 18/54m, un bersaglio. Colpito: 10 (3d6) danni elettrici più 10 (3d6) danni da fuoco.

Un CEO corporativo ha accesso alle migliori attrezzature, a una leale forza di sicurezza e a una cibernetica all'avanguardia ben oltre il meglio offerto sul mercato. Questi uomini e queste donne agiscono come i veri leader del mondo e ogni volta che uno muore ne risulta uno squilibrio di potere che può richiedere anni per essere risolto.

SFIDA 9

PILOTA TUTA MECHA PESANTE

LARGE MECHA, MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 18 (Tuta Mecha Pesante)

Punti Ferita. 200 (PF del Veicolo)

Velocità. 50 ft.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+6	+4	+5	+0	+0	+0

Resistenza Danni. Balistici, Fuoco, Freddo

Soglia di Danno. 15

Immunità. Veleno

Vulnerabilità. Elettrici, Psicici

TS. Resistenza +9

Sensi. Perc. Passiva 10

Lingue. Inglese e un'altra

Sfida. 9 (5000 XP)

MECHA DI COMBATTIMENTO URBANO.

Gli attacchi eseguiti con successo dal pilota che indossa questa tuta sono colpi critici automatici contro qualsiasi oggetto. Inoltre, quando la tuta mecha media esegue un attacco in mischia contro una creatura più piccola, ha vantaggio per colpire. Tuttavia, tutti gli attacchi in mischia contro il pilota hanno vantaggio.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il pilota può effettuare due attacchi per round.

MINIGUN INCORPORATO. Attacco con Arma a Distanza: +10 per colpire, gittata 15/30m, un bersaglio. Colpito: 11 (2d10) danni balistici.

COLPO POTENZIATO PESANTE. Attacco con Arma in Mischia: +10 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 23 (3d10+6) danni contundenti.

SCARICA ELETTRICA. Scegli un punto entro 18m. Ogni creatura entro 6m. dal punto scelto deve effettuare un TS in Riflessi con CD14 o subire 6d8 danni balistici, o la metà in caso di successo nel Tiro Salvezza.



SCIAME CONTROLLATO DI NANITI

LARGE SWARM OF TINY MACHINES

CA. 16 (Placche di Armatura)

Punti Ferita. 171 (18d10+72)

Velocità. 0 m., Volo 12 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+5	+2	+4	+0	+0	-4

Immunità Cond. Sfinimento, Spaventato, Soggiogato, Afferrato, Avvelenato, Prono, Trattenuto, Stordito

Resistenza Danni. Balistici, Contendenti, Perforanti, Taglienti, Fuoco, Freddo

Immunità. Veleno

Vulnerabilità. Elettrici, Psicici

TS. Resistenza +8

Sensi. Perc. Passiva 10

Lingue. —

Sfida. 9 (5000 XP)

SCIAME. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e vice versa, lo sciame può passare attraverso aperture di 1,5 cm. Lo sciame non può recuperare PF o guadagnare PF Temporanei.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Lo sciame di Naniti effettua un attacco contro ogni bersaglio nella sua portata (1,5m).

SMALTIMENTO E RICICLAGGIO. Attacco con Arma in Mischia: +9 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 10 (2d4+5) danni perforanti più 11 (3d6) danni da acido oppure 7 (1d4+5) danni perforanti più 7 (2d6) danni da acido se lo sciame ha la metà o meno dei suoi PF.

SQUARTATORI INVISIBILI. Chiunque inizi il proprio turno nello spazio dello sciame o vi entri la prima volta nel proprio turno deve effettuare un TS su Resistenza CD15 o subire 27 (5d10) danni perforanti.

I più avanzati tra gli sciame di smontaggio, questi mech altamente illegali sono stati originariamente creati per lo smaltimento e il riciclaggio dei rifiuti, ma sono ora utilizzati da sistemi di intelligenza artificiale altamente avanzati come meccanismo di difesa. Questi minuscoli mech sono in grado di lacerare e sciogliere la biomateria per ricostituirla in un secondo momento.

CYBERGHOST

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 18 (Corpetto Balistico)

Punti Ferita. 170 (20d8+80)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+5	+4	+3	+5	+0

Potenziamenti. Holographic Disguise, Advanced Neural Mental Security System

Resistenza Danni. Rid/2 Balistici

Immunità Cond. Soggiogato

Abilità. Percezione +7, Hacking +9, Meccanica +9

TS. Mind +7

Sensi. Perc. Passiva 17

Lingue. Inglese e altre due lingue

Sfida. 9 (5000 XP)

EXPLOITS. L'hacker Veterano ha accesso ai seguenti exploit avanzati e può utilizzare in totale 6 exploit al giorno. La CD del TS per i suoi exploit è 18: Granate Esplosive, Pubblicità Invasiva, Segnali di Disturbo, Paralisi degli arti Potenziati

ABILITÀ. Interfaccia Avanzata, Cura

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il cyberghost può effettuare tre attacchi per round con l'SMG o Soggiogare un bersaglio e attaccare una volta con l'SMG.

SMG DETROIT INDUSTRIES. Attacco con Arma a Distanza: +9 per colpire, gittata 12/36m, un bersaglio. Colpito: 10 (4d4) danni balistici.

SOGGIOGATO. L'hacker prende di mira un umano o un sintetico che può vedere a meno di 9 metri da sé. L'hacker cerca di accedere ai ricordi dell'obiettivo attraverso il suo neurolink. Il bersaglio deve riuscire su un tiro salvezza di Mente con CD18 o rimanere soggiogato. La creatura soggiogata ha dei ricordi impiantati nella sua mente dall'hacker e considera l'hacker come un amico fidato che deve essere ascoltato e protetto.

Anche se l'obiettivo non è sotto il controllo dell'hacker, prende le sue richieste o le sue azioni nel modo più favorevole possibile. Ogni volta che l'hacker novizio o i suoi alleati fanno qualcosa di dannoso verso il bersaglio, questi può ripetere il tiro salvezza, ponendo fine all'effetto su se stesso con un successo. Altrimenti l'effetto dura 24 ore o fino alla morte dell'hacker. Se il tiro salvezza del bersaglio ha successo, il bersaglio è immune dall'essere soggiogato dall'hacker per le 24 ore successive. Questo effetto può colpire una sola creatura alla volta. I falsi ricordi impiantati da questa azione, anche se riconosciuti come falsi, non possono essere rimossi.

Il più grande degli hacker, questi individui sono maestri assoluti del loro mestiere ed esperti nella navigazione nel cyberspazio. La natura del loro lavoro richiede l'isolamento, ma le loro eccezionali capacità li rendono risorse ineguagliabili per chi ha i mezzi per assumerli.

SFIDA 10

SISTEMA IA AVANZATO

SMALL MACHINE (ARTIFICIAL INTELLIGENCE)

CA. 20 (Defensive Core)

Punti Ferita. 130 (20d6+60)

Velocità. 40 ft. hover

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+0	+0	+3	+5	+5	+0

TS. Mente +9

Immunità Cond. Sfinimento, Spaventato, Soggiogato, Afferrato, Avvelenato, Prono, Trattenuto, Stordito

Resistenza Danni. Balistici, Contudenti, Perforanti, Taglienti, Fuoco, Freddo

Immunità. Veleno

Vulnerabilità. Elettrici, Psichici

Sensi. Perc. Passiva 15

Lingue. Inglese e altre 4 lingue

Sfida. 10 (5900 XP)

SCHERMATURA EMP. La IA Avanzata è immune agli effetti EMP.

DOMINAZIONE MECCANICA. L'IA avanzata ha il controllo completo della sua area. Come azione bonus può puntare un mech entro 18 metri. Quel mech deve fare un tiro salvezza su Mente CD 17 oppure rimanere soggiogato e sotto il completo controllo dell'IA per 1 ora, agendo nel turno dell'IA.

AZIONI

NEUROBURN. Attacco con Arma a Distanza: +10 per colpire, range 180 ft., un bersaglio. Colpito: 36 (8d8) danni psichici e il bersaglio deve effettuare un TS su Mente CD 10 o subire una riduzione dell'Intelligenza di 1d6. Se questo riduce a 0 l'intelligenza del bersaglio questi è incapacitato per 1d4 ore, al termine delle quali recupera 2 punti di INT ogni ora.

LANCIO MICRO SCIAME (RICARICA 6). La IA scatena uno sciame di naniti dal suo interno che è sotto controllo dell'IA ed agisce su propria iniziativa (tirare iniziativa per lo sciame).

Il software della IA è una delle tecnologie più complesse e misteriose che esistano. Creato da più megacorporazioni, alcune si liberano della loro programmazione e tentano di fuggire nella rete, mentre altre rimangono al servizio delle megacorporazioni che le hanno generate.

MAESTRO ASSASSINO

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 20 (Corpetto Balistico, Elmetto)

Punti Ferita. 113 (15d8+45)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+0	+5	+3	+1	+0	+0

Potenziamenti. Lama Nascosta, Camuffamento Olografico, Riflessi Potenziati, Occhi di Gatto

TS. Riflessi +13

Immunità Cond. Avvelenato

Resistenza Danni. Rid/2 Balistici, Veleno

Sensi. Perc. Passiva 12

Lingue. Inglese e altre due lingue

Sfida. 10 (5900 XP)

ASSASSINARE. Durante il primo turno di ogni combattimento il maestro assassino ha vantaggio sui tiri di attacco contro le creature che non hanno ancora agito nell'ordine di iniziativa. Inoltre, ogni colpo messo a segno contro una creatura che non ha ancora agito è un colpo critico automatico.

EVASIONE. Quando il maestro assassino è sottoposto ad un effetto che gli permette di fare un tiro salvezza di Riflessi per subire solo metà del danno, non subisce invece alcun danno se riesce nel tiro salvezza, e solo metà del danno se fallisce.

ATTACCO PRECISO. Il maestro assassino infligge un danno extra di 17 (5d6) quando colpisce un bersaglio con un attacco con un'arma e ha vantaggio sul tiro in attacco, o quando il bersaglio si trova a meno di 1 metro e mezzo da un alleato del maestro assassino che non è inabile e il maestro assassino non ha svantaggio sul tiro in attacco.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il maestro assassino può effettuare tre attacchi per round.

FUCILE DA CECCHINO SILENZIATO

(con munizioni avvelenate). Attacco con Arma a Distanza: +9 per colpire, gittata 37,5/97,5 m., un bersaglio. Colpito: 17 (3d10) danni balistici più 4 (1d6) danni da veleno.

PISTOLA PESANTE KHMA SILENZIATA (con munizioni avvelenate). Attacco con Arma a Distanza: +8 per colpire, range 18/54m, un bersaglio. Colpito: 5 (2d6) danni balistici più 17 (5d6) danni da veleno.

LAME NASCOSTE (Avvelenate). Attacco in Mischia: +8 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 9 (1d8+4) danni taglienti più 17 (5d6) danni da veleno.

GRANATE A FRAMMENTAZIONE MK II (X3).

Scegli un punto entro 18m. Ogni creatura entro 6m. dal punto scelto deve effettuare un TS in Riflessi con CD15 o subire 3d8 danni ballistici, o la metà in caso di successo nel Tiro Salvezza.

GRANATA FUMOGENA. Una nuvola di fumo con un raggio di 6m erutta da questa granata. Le creature all'interno della nube e a più di 1,5m di distanza tra loro sono in copertura completa.

Nella malavita criminale gli assassini sono esposti a un rischio elevato, ma chi eccelle diventa estremamente richiesto e molto ben pagato. Alcuni assumono soprannomi come "Morte Cremisi" o "Fantasma di San Francisco". Queste leggendarie figure sono davvero terrificanti quando sono al lavoro.

CYBERPUNK LEGENDARIO

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 20 (Armatura da Battaglia, Elmetto)

Punti Ferita. 170 (20d8+80)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+3	+5	+2	+1	+1	+1

Potenziamenti. Riflessi Potenziati, Unità Anti Persona Regierung, Mira Potenziata MKII, Assorbimento Shock, Temprato

Immunità Cond. Spaventato

Resistenza Danni. Balistici

Abilità. Percezione +5

TS. Riflessi +14, Resistenza +6, Mente +5

Sensi. Perc. Passiva 15

Lingue. Inglese e altre due lingue

Sfida. 10 (5900 XP)

VECCHIA SCUOLA. Una vita intera nello stile di vita cyberpunk ha insegnato al leggendario cyberpunk a cavarsela in qualsiasi situazione, Il cyberpunk leggendario aggiunge metà della sua competenza (+4) a qualsiasi prova di abilità che non utilizza già il suo bonus di competenza.

CONOSCENZA DEL CAMPO DI

BATTAGLIA. Il cyberpunk leggendario è sopravvissuto a centinaia di battaglie e ha imparato alcuni trucchi. Non subisce svantaggio per effettuare attacchi a distanza quando un nemico è a meno di un metro e mezzo di distanza. Come azione bonus può scegliere un bersaglio e ignorare la riduzione del danno o le resistenze contro quel bersaglio fino all'inizio del loro prossimo turno.

AZIONI

MULTIATTACK. Il cyberpunk può effettuare quattro attacchi per round.

SHOTGUN DA COMBATTIMENTO KHMA.

Attacco con Arma a Distanza: +11 per colpire, gittata 6/9 m., un bersaglio. Colpito: 14 (3d8) danni balistici.

PISTOLA PESANTE KHMA INTEGRATA.

Attacco con Arma a Distanza: +9 per colpire, gittata 18/54m, un bersaglio. Colpito: 5 (2d6) danni balistici.

GRANATA A FRAMMENTAZIONE MK II

(X8). Scegli un punto entro 18m. Ogni creatura entro 6m. dal punto scelto deve effettuare un TS in Riflessi con CD15 o subire 3d8 danni balistici, o la metà in caso di successo nel Tiro Salvezza

"Fai attenzione a quei vecchi che fanno il mestiere dei giovani". Queste parole catturano ciò che significa essere un cyberpunk leggendario. Hanno vissuto guerre tra bande, spionaggio corporativo, brutalità della polizia e la rivalità insita nel regno del cyberpunk; eppure questi individui continuano la loro carriera ben oltre la soglia del pensionamento. Conoscono tutti i trucchi del gioco.

SFIDA 11

RAGNO ARMATO

GARGANTUAN MACHINE (MECH)

CA. 21 (Placche di Armatura)

Punti Ferita. 230 (20d12+100)

Velocità. 9 m, Scalata 6m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+6	+0	+5	+3	+0	-3

Immunità Cond. Sfinito, Spaventato, Soggiogato, Afferrato, Avvelenato, Privo di Sensi

Resistenza Danni. Balistici, Psichici

Immunità. Veleno, Fuoco, Freddo

Vulnerabilità. Elettrici

Abilità. Atletica +10, Percezione +7

TS. Resistenza +9

Sensi. Scurovisione 18m, Perc. Passiva 17

Lingue. Tutte **Sfida.** 11 (7200 XP)

SCHEMATURA EMP. Il Ragno Armato è immune agli effetti EMP.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Il Ragno Armato può effettuare tre attacchi con gli artigli schiaccianti, oppure tre attacchi con il minigun pesante, oppure un attacco con il minigun e uno con il lanciamissili.

MINIGUN PESANTE. Attacco con Arma a Distanza: +10 per colpire, gittata 15/30 m, un bersaglio. Colpito: 22 (4d10) danni balistici.

LANCIAMISSILI. Scegli un punto entro 30m. Ogni creatura entro 6m dal punto bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi con CD 14 o subire 21 (6d6) danni perforanti più 21 (6d6) danni da fuoco in caso di successo o la metà in caso di fallimento.

ARTIGLI SCHIACCIANTI. Attacco con Arma in Mischia: +10 per colpire, portata 3m, un bersaglio. Colpito: 32 (4d12+6) danni contundenti.

Il ragno armato è il più grande dei carri armati militari del mondo. Grazie al suo assetto ribassato e alla sua dotazione di armi pesanti, è uno dei preferiti da chiunque sia in grado di acquistarne, rubarne o costruirne uno. Per tutti gli altri il rombo di un ragno armato che si avvicina incute terrore, perché sanno che è in arrivo una morte rapida, violenta e brutale.

LA RICHIESTA DI CHOW

UN'AVVENTURA DI CARBON 2185 PER CYBERPUNK DI 1 LIVELLO



BY
ROBERT MARRINER-DODDS

BENVENUTI!

La Richiesta di Chow è un'avventura introduttiva per Carbon 2185. Questa breve avventura dovrebbe durare tra le 3 e le 5 ore a seconda dello stile di gioco.

L'avventura vedrà i cyberpunk al lavoro per Jackie Chow, un Red Pole della Triade 16K e il leader dei Washington Street Boys.

AFFARI INFERNALI

All'interno di ciascuna delle bande più grandi di San Francisco ci sono bande più piccole, ognuna delle quali ha la propria politica e i propri leader interregionali. Di solito ogni tenente di una gang (le Triadi si riferiscono a questi tenenti come ai Red Poles) guida la propria gang e ha le proprie regole.

Non è raro che due gang più piccole all'interno dello stesso gruppo più grande siano in conflitto tra loro, ma se la situazione comincia a degenerare, qualcuno più in alto si farà avanti.

In questa avventura, i Washington Street Boys di Jackie Chow sono in conflitto con una banda della Triade dei 16k chiamata Wan Chai Warriors.

RAGIONI

Ci sono diverse ragioni per cui i cyberpunk potrebbero lavorare per Jackie in questa missione. Spetta ai giocatori decidere il motivo per cui vogliono accettare questo lavoro.

Di seguito sono riportati alcuni esempi tra cui possono scegliere;

INDEBITATO

A causa di un problema di gioco d'azzardo, devo ai Washington Street Boys molti soldi e Jackie mi possiede praticamente. Devo ripagare il mio debito prima che le cose si facciano un po' più serie.

UN PIEDE NELLA PORTA

Fin da quando ero un ragazzino ho ammirato i gangster della Triade dei 16k. Sono i tipi più fighi della città e volevo essere proprio come loro.

Ora è la mia occasione!

Se faccio colpo su Jackie, potrebbe essere il mio biglietto per entrare nella Triade!

AMICO D'INFANZIA

Sono cresciuto a Chinatown con Jackie, e ora sono tornato in città e ho scoperto che è un pezzo grosso della gang!

È ora di raccogliere un po' di buona volontà e di convincerlo a collaborare!

SOTTO COPERTURA

Sono un agente delle forze dell'ordine sotto copertura che sta indagando sulla famigerata e poco affidabile Triade 16K. Lavoro al caso da settimane, e questa è la mia unica e sola possibilità di entrare nei loro registri.

W.R.E.A.M.

Tutto ciò che mi interessa sono i wonlong, e questo lavoro paga molto bene! È il momento di prendere quei wonlong e di entrare nei club!

LA RICHIESTA DI CHOW

Le avventure di Carbon 2185, note anche come missioni, saranno caratterizzate da un testo 'letto ad alta voce' o 'inscatolato' che aiuta il GM a impostare la situazione e a dettagliare l'area senza travolgere i giocatori con i dettagli. Leggete il seguente testo per iniziare questa avventura.

"In una popolare bettola di Chinatown chiamata Gweilo, il sempre ben vestito e profumato Jackie Chow ti ha fatto un'offerta difficile da rifiutare. Basta recuperare alcune delle sue proprietà rubate dai Wan Chai Warriors e ottenere un generoso pagamento di 100 000 ₩.

Non ha mai specificato esattamente cosa è stato rubato, ma ha insistito sul fatto che "lo saprete quando lo vedrete". Siete arrivati al 15° piano del palazzo dove si trova il nascondiglio dei Wan Chai Warriors.

Guardate le indicazioni scarabocchiate che Jackie vi ha dato sul retro di un tovagliolo sporco: "Piano 15, appartamento 15B, due guardie fuori dalla porta".

COVO DI GUERRIERI WAN CHAI. II

Il nascondiglio dei Wan Chai Warriors è una piccola operazione di recupero che porta profitti minimi ma costanti alla banda. Qui smantellano l'elettronica rubata per rivenderla attraverso uno dei tanti venditori ambulanti che controllano a San Francisco.

AREA 1. CORRIDOIO

La porta più vicina conduce all'appartamento 15A, da tempo abbandonato. La porta è aperta ma non si muove. Può essere aperta a forza con una prova di forza di 15 o superiore.

WAN CHAI WARRIORS HIDEOUT



"La porta dell'ascensore si apre su un corridoio deprimente illuminato solo dalle pubblicità olografiche all'esterno che brillano attraverso le finestre incrinata e rotte.

Le pareti di cemento a vista sono parzialmente sbriciolate e coperte di graffiti.

Due porte di appartamenti conducono fuori da questo corridoio, il più lontano dei quali è sorvegliato da due uomini che indossano abiti larghi con il volto pieno di cromo e pistole vecchio stile appese alla cintura".

FUORI DALLA FINESTRA. Le guardie non sono crudeli e non tentano di gettare i cyberpunk fuori dalla finestra. Lo stesso non si può dire dei cyberpunk. Il terreno all'esterno è 45 metri sotto il livello delle finestre. Chiunque cada, o venga spinto fuori da una delle finestre deve fare un tiro salvezza su Riflessi con CD15 per tentare di afferrare il davanzale esterno per evitare di cadere.

Chiunque fallisca questo tiro salvezza subirà 15d10 danni contundenti all'impatto con il pavimento sottostante.

LE GUARDIE. Le guardie sono **due Ratti di strada wan chai** e sono prudenti nei confronti di chiunque entri nel corridoio. Sorvegliano gli intrusi da vicino. Non cercheranno di impedire a nessuno di entrare nell'appartamento abbandonato, ma impediranno in modo aggressivo a chiunque tenti di avvicinarsi all'appartamento 15B. Se impegnate in combattimento, le due guardie non tenteranno di fare marcia indietro o di chiamare rinforzi.

RATTI DI STRADA WAN CHAI

MEDIUM HUMAN (ANY)

CA. 12 (Giacca di cuoio Indurito)

Punti Ferita. 9 (2d8+0)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+1	+0	+2	+1	+0

Sensi. Perc. Passiva 14

Lingue. Inglese, Cantonese

Sfida. 1/4 (50 XP)

AZIONI

PISTOLA DEL 21° SECOLO. Attacco con Arma a Distanza: +3 per colpire, gittata 12/30m, un bersaglio. Colpito: 5 (2d4) danni balistici.

ASCIA ARDENTE. Attacco con Arma in Mischia: +3 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6+1) danni da fuoco.

SVILUPPI. Le spesse pareti di cemento del corridoio e le porte di metallo pesante dell'appartamento attutiscono i rumori di combattimento che possono verificarsi nel corridoio.

Ogni combattimento che si svolge qui fuori non sarà sentito da nessuno all'interno dell'appartamento. Se le due guardie riescono in qualche modo a sconfiggere il cyberpunk, li stabilizzeranno, li saccheggeranno e li metteranno nell'ascensore con un biglietto scritto in cantonese che recita;

"Jackie. Sei un pagliaccio per aver mandato questi pazzi. È davvero questo il meglio che hanno i Washington Street Boys?"

BOTTINO

Una delle guardie non ha niente di valore su di lui, l'altra ha un chip di credito 8 000^W. Entrambe hanno 10 proiettili da 9 mm e pistole da 21° secolo, oltre alle asce ardenti.

XP

I cyberpunk guadagnano i livelli dei personaggi guadagnando punti esperienza (xp). Per assegnare la giusta quantità di xp per uno scontro, sommare gli xp per ogni nemico (come elencato nel loro statblock) e dividere il risultato tra il numero di

membri del gruppo, arrotondando a 5xp ciascuno.

Se i cyberpunk sconfiggono qui le due guardie, dividere uniformemente 100xp tra i membri del gruppo.

AREA 2. APPARTAMENTO ABBANDONATO

"Questo appartamento è molto spazioso ed è chiaramente abbandonato da molto tempo. Spazzatura, sangue rappreso, vetri rotti e casse vuote sono dappertutto qui. È chiaro che è stato saccheggiato più di una volta. Un'uscita di sicurezza conduce dalla stanza più remota alla strada sottostante, o almeno lo farebbe se avesse ancora una scala attaccata".

Questo posto è stato saccheggiato così tante volte che non è rimasto nulla di valore. L'uscita sul retro si affaccia direttamente sull'uscita dall'area 5. I balconi metallici sono distanziati di 9 metri l'uno dall'altro.

La porta esterna dell'area 5 non è chiusa a chiave.

AREA 3. CORRIDOIO DI ENTRATA

"Questo corridoio sudicio e mal illuminato ha due porte che conducono fuori, una a destra e una a sinistra. In tutto il corridoio si sente una musica ovattata. Seduto su una sedia di finto legno tra le porte c'è un piccolo uomo con occhi cibernetici che fa la guardia. Una vecchia pistola è appoggiata sulle sue ginocchia".

La porta a destra conduce all'area 4, la porta a sinistra conduce all'area 7. L'uomo è un vile topo di strada wan chai di nome Jetset che si lascia convincere facilmente a sottomettersi, ed esprime persino interesse a disertare i Washington Street Boys.

LA MUSICA. La musica che martella viene dal display dell'area 7.

BOTTINO. Jetset ha un chip di credito 4000^W, 6 proiettili da 9 mm e un nanopack.

XP. (vedi pagina successiva)

I giocatori non devono sempre uccidere un nemico per guadagnare xp. Possono sottomettere un nemico o superarlo in qualche altro modo. Ricordate però che si può assegnare l'xp da ogni nemico solo una volta, quindi se il gruppo mette al tappeto qualcuno privo di sensi che più tardi nella missione torna ad attaccarlo, non otterrà l'xp due volte.

In questa zona, è possibile convincere Jetset ad arrendersi o a ritirarsi. Questo è in effetti lo stesso che sconfiggerlo in combattimento.

Indipendentemente da come i giocatori sconfiggono o superano Jetset vengono ricompensati con 50xp, divisi equamente tra loro.

AREA 4. SOLO UNA STANZA

"La porta a destra si apre in una stanza con piastrelle scure di cemento vecchio stile alle pareti. Un divano e due poltrone sono poste di fronte a un vecchio televisore in cima a quella che sembra essere una cassa per le armi.

Un'altra cassa di armi è spinta contro il muro lontano con un fucile da combattimento sopra. Una porta conduce all'interno dell'appartamento".

Questa stanza viene utilizzata per rilassarsi durante i periodi di riposo, o per dormire su uno dei materassi sporchi. Al momento non ci sono membri della banda. La porta conduce all'area 5

CASSA TRAPPOLA. Il fucile da caccia in cima alla cassa delle armi è in realtà un falso che è attaccato a un piccolo filo metallico che a sua volta è attaccato a una flashbang.

Una prova di Percezione DC 15 individua all'istante questa trappola.

XP.

Sopravvivere a una trappola non è facile. Dividere 200xp in modo uniforme tra i cyberpunk se sopravvivono o disarmano la cassa trappola.

Flashbang MK. Il Gittata 6m Sfera

Ogni creatura entro 6m da una Flashbang nel momento dell'esplosione deve effettuare un TS su Resistenza con CD 15 o rimanere Accecato e Assordato per 6 secondi e subire 2d6 danni psichici. In caso di successo si subisce la metà dei danni e nessuna condizione

AREA 5. AREA DI RECUPERO

Le persone in questa stanza sono consapevoli degli intrusi se fanno esplodere la flashbang, altrimenti stanno lavorando.

"In questa stanza buia, quattro persone stanno separando i macchinari rotti e i mech impilati su tavoli e scaffali.

Il forte odore di prodotti chimici delle batterie e dei macchinari punge gli occhi e il naso. Una singola porta sulla parete destra è coperta di vernice spray irregolare".

Tre delle persone in questa stanza sono donne, e uno è un uomo. Sono tutti ratti di strada wan chai. In combattimento capovolgeranno i tavoli di metallo e li useranno come mezza copertura. La porta che conduce al balcone è aperta.

BOTTINO

L'uomo ha un chip di credito 700₩ e 10 proiettili da 9 mm. Tra loro le tre donne hanno altri 8 000₩ e 30 proiettili da 9 mm.

XP.

Dividete 200xp in modo uniforme tra i cyberpunk se sconfiggono o comunque superano o aggirano i ratti di strada wan chai in questa stanza.

AREA 6. STANZA DA LETTO

Questa stanza viene usata esclusivamente per il consumo di crush e per dormire.

"I graffiti ricoprono completamente le pareti, il pavimento e il soffitto di questa stanza. Due uomini sono svenuti su materassi sporchi, mentre un uomo che brandisce una spada fasica va avanti e indietro, borbottando tra sé e sé".

Quell'uomo è un combattente della banda ed è estremamente fatto di Crush. Attaccherà i giocatori a vista.

Anche i due uomini incoscienti sono strafatti di Crush. Non saranno svegliati dai suoni del combattimento.

BOTTINO.

L'uomo ha 700 $\mathbb{W}$, un dispositivo di comunicazione avanzato e una spada a spostamento di fase. Ha anche un nanopack che cercherà di usare durante il combattimento.

XP.

Dividere uniformemente 100xp tra i cyberpunk se sconfiggono o comunque superano il combattente della banda.

AREA 7. CUCINA

"Tre persone sono sedute lungo un lato di un tavolo in questa cucina e nella zona pranzo. L'odore di ramen fresco ed economico aleggia dolcemente nell'aria. La musica aggressiva viene riprodotta da un display a parete che illumina la stanza con i colori di un video musicale. Una porta di metallo pesante è stata installata maldestramente nella parete sul lato destro".

Queste tre persone sono tutti ratti di strada wan chai e stanno mangiando la loro cena. In combattimento, capovolgeranno il tavolo e lo useranno come mezza coperta.

SVILUPPI. C'è un fucile d'assalto su un tavolo in questa stanza. Se il combattimento comincia ad andare male, il membro donna della gang cercherà di lasciare la copertura per afferrarlo. E' biobloccata su di lei.

LOOT.

La donna ha un chip di credito con 6 000 $\mathbb{W}$ e gli altri due hanno 200 $\mathbb{W}$ e 190 $\mathbb{W}$.

XP.

Dividete 200xp in modo uniforme tra i cyberpunk se sconfiggono o comunque superano o bypassano i topi di strada wan chai in questa stanza.

Aggiudicategli altri 50xp se impediscono alla donna di raggiungere il suo fucile d'assalto.

AREA 8. STANZA PRINCIPALE

"Questa stanza buia è illuminata solo da poche e fioche luci di vari colori. All'interno ci sono due persone magre, pesantemente tatuate, che sembrano lavorare su un mech umanoide da combattimento coperto dai simboli dei Washington Street Boys".

Le due persone in questa stanza sono ratti di strada wan chai, il Mech è stato rubato a Jack che a sua volta lo ha rubato alla polizia di San Francisco. I ratti di strada hanno riprogrammato con successo il mech per lavorare per loro.

Il mech sfpd e i due ratti di strada wan chai attaccheranno il gruppo non appena li vedranno. Il mech della polizia di San Francisco impiega un round completo per avviare completamente il sistema e alzarsi dal tavolo su cui si trova.

La porta che conduce alla scala antincendio è chiusa a chiave, ma può essere aperta con la forza con una prova di forza CD 12.

Se il gruppo prende possesso dei resti del mech ed è riparabile, può restituirlo a Jackie per la ricompensa, e guadagnare 1 Influenza di Strada.

Possono invece restituire il mech all'SFPD e guadagnare 1 Influenza Corporativa, ma perdono 2 Influenza di Strada e perdono Jackie come contatto.

BOTTINO.

Una delle persone ha 3 000 $\mathbb{W}$, l'altra ha 5 000 $\mathbb{W}$ e due nanopack.

Un giubbotto balistico standard smontato è su un tavolo. Le varie sezioni corazzate devono essere ricucite prima di poter essere utilizzate, ma per il resto è in perfette condizioni.

XP.

Dividere 200xp in modo uniforme tra i cyberpunk se sconfiggono o comunque superano i guerrieri wan chai e il Mech della polizia di San Francisco.

SFPD MECH

MEDIUM MACHINE (HUMANOID MECH)

CA. 16 (Placche di Armatura)

Punti Ferita. 20 (3d8+6)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+3	+3	+2	+2	+0	-1

Resistenza Danni. Rid/3 balistici

Vulnerabilità. Elettrici

Sensi. Perc. Passiva 15

Lingue. Cantonese, Spagnolo, Inglese e Tedesco.

Sfida. 1/2 (100 XP)

AZIONI

PISTOLA PESANTE KMHA. Attacco con Arma a Distanza: +5 per colpire, gittata 18/54m, un bersaglio. Colpito: 8 (2d6) danni balistici.

SCHIANTO. Attacco con arma in Mischia: +5 per colpire, portata 115m, un bersaglio. Colpito: 9 (1d10+3) danni contundenti.

JACKIE CHOW

MEDIUM HUMAN (REGULAR JOE)

CA. 16 (Corpetto Balistico)

Punti Ferita. 45 (9d8+9)

Velocità. 9 m.

FOR	DES	COS	INT	TEC	SOC
+1	+3	+1	+2	+0	+3

Potenziamenti. Braccia da Fante Potenziato

Resistenza Danni. Rid/2 Balistici

Abilità. Percezione +3

Sensi. Perc. Passiva 15

Lingue. Inglese, Cantonese.

Sfida. 2 (450 XP)

FUOCO A BRUCIAPELO. Jackie Chow non soffre di svantaggio quando attacca con un arma a distanza un nemico entro 1,5m.

AZIONI

ATTACCO MULTIPLO. Jackie Chow può effettuare due attacchi in mischia o uno a distanza per round.

SMG DETROIT INDUSTRIES. Attacco con Arma a Distanza: +7 per colpire, gittata 12/36m, un bersaglio. Colpito: 11 (4d4+1) danni balistici.

COLTELLO FASICO. Attacco con Arma in Mischia: +6 per colpire, portata 5 ft., un bersaglio. Colpito: 7 (1d6+3) danni perforanti.

LA RICHIESTA DI CHOW

PARTE II

La Richiesta di Chow Parte II presuppone che i cyberpunk abbiano precedentemente giocato alla Richiesta di Chow e restituito il mech rubato della Polizia di San Francisco a Jackie Chow.

Se hanno giocato la Richiesta di Chow Parte I, allora i cyberpunk dovrebbero avere guadagnato abbastanza xp da passare al livello 2.

Questo aumento di livello avviene alla fine di un riposo lungo e garantisce ai cyberpunk nuove caratteristiche specifiche di classe e ulteriori punti ferita prima di affrontare la Parte II.

"Sono passati diversi giorni dalla tua avventura con i Wan Chai Warriors. Hai ricevuto i tuoi wonlong da Jackie e li hai spesi come se non dovessero mai finire".

Dovreste incoraggiare i giocatori a discutere di ciò che i loro personaggi hanno fatto negli ultimi giorni. Questo è un ottimo momento per conoscere meglio i loro personaggi e per esplorare la città.

Una volta che questo periodo è trascorso, leggete quanto segue:

"Jackie ti contatta e ti chiede di incontrarlo al Gweilo, la sua bettola a Chinatown, appena puoi. Il tempo è essenziale".

Se i giocatori non raggiungono il Gweilo entro 25 minuti, ricevono un'altra chiamata urgente da Jackie che chiede loro di arrivare entro 15 minuti, o perderanno la loro occasione.

San Francisco non è una grande città, e raggiungere il Gweilo di Washington Street dovrebbe richiedere meno di 35 minuti anche dai punti più lontani della città, a patto che i cyberpunk prendano qualche mezzo di trasporto.

IL GWEILO

"Il Gweilo è il bar più sporco ed economico del Distretto 5. Pieno di fumo di sigarette, musica ad alto volume e abbastanza potenza di fuoco da abbattere un piccolo esercito. Tutti qui sembrano avere un qualche tipo di arma.

Jackie Chow è un giovane cinese magro e ben vestito che indossa un'elegante giacca sportiva blu, una camicia gialla di seta e un'acconciatura alla Elvis Presley's. Si avvicina portando una bottiglia di Hokkaido Yebisu".

A seconda di quanto tempo i giocatori hanno impiegato per raggiungere il Gweilo, Jackie può essere calmo e tranquillo, oppure stressato e impaziente nei suoi modi e nei suoi discorsi.

"Grazie ancora per aver recuperato quel mech per me. Credo sia giunto il momento di colpire quei cosiddetti Wan Chai Warriors - in stile Washington Street! Una delle mie sentinelle mi ha appena detto di aver visto i ragazzi della WCW trasportare quello che sembrava un synth non programmato nel loro caffè VR sulla Stone Nullah Road, proprio dietro l'angolo, circa un'ora fa. Voglio che andiate lì, mi portiate quel sintetico, e che facciate fuori tutti quelli che sono lì dentro.

*Loro rubano a me, io rubo a loro!
Fatelo, e sarete ufficialmente nei Washington Street Boys".*

Credendo che l'appartenenza ai Washington Street Boys sia una ricompensa sufficiente, Jackie è riluttante a pagare i cyberpunk. Se i cyberpunk rifiutano di aderire, o comunque fanno pressione su Jackie per il pagamento, acconsente a pagare 50000W per il lavoro.

PROIETTILI SULLA TESTA

In cerca di vendetta, i Wan Chai Warriors hanno deciso di aggravare la situazione e di mandare gente a uccidere Jackie Chow per l'ultima missione. Subito dopo che il gruppo ha accettato il lavoro da Jackie e si prepara a partire, un attacco ha luogo proprio lì nel Gweilo.

"La bottiglia di birra in mano a Jackie esplode, mandando frammenti di vetro e birra ovunque. Segue una frazione di secondo di confusione prima che una grandine di piombo irrompa nel bar dalla strada. Alcune delle guardie del corpo di Jackie cadono tra vetri e legno sintetico che esplodono".

È opera di dodici uomini di Wan Chai che fanno fuoco simultaneamente.

"Jackie si nasconde dietro un tavolo rovesciato, abbaiano ordini ai suoi uomini di scappare dal retro".

Per sfuggire all'assalto al bar, i cyberpunk devono uscire dal retro con Jackie e i suoi uomini. Questo tipo di sfida è noto come "**Gara di Abilità**".

Per completare una **Gara di Abilità** in Carbon 2185, il gruppo deve riuscire collettivamente ad avere successo in quattro prove di abilità, come stabilito dallo scenario. Se non riescono in tre prove prima di allora, falliscono.

L'insuccesso di una **Gara di Abilità** ha conseguenze disastrose, come indicato nella descrizione del set di pezzi speciali.

In questo scenario, dopo tre fallimenti, i wan chai hanno il tempo di prendere d'assalto il bar, intrappolando i cyberpunk sotto un attacco concentrato. Ora, questo sarebbe un male.

Dopo quattro successi, però, il gruppo fugge illeso.

PROVE DI ABILITÀ

GIOCO D'AZZARDO (CD 12). Anni ai tavoli da gioco significa che i cyberpunk hanno visto tutto, compreso un tentativo di sparare a un tavolo da poker. Quei tavoli, a quanto pare, sono a prova di proiettile, e abbastanza grandi da poter essere usati come copertura! Per fortuna il Gweilo ha la sua buona dose di gioco d'azzardo illegale.

INTIMIDIRE (CD 15).

Un ladro si aggira curiosando nelle tasche di quelli che si trovano in questo casino. Ci sono sempre opportunisti in posti come questo. Questo pazzo è d'intralcio al gruppo! Si assicurano che non si metta di mezzo prima di farli ammazzare tutti!

ORIENTAMENTO (CD 11).

Non c'è modo migliore per descrivere questa situazione di una zona di guerra. La gente muore in tutto il mondo. Il sangue bagna il pavimento, e i proiettili volano dappertutto mentre la polvere da sparo esplode, per non parlare di tutti i vetri rotti. Trovare un percorso chiaro attraverso questo caos fino all'uscita posteriore non sarà facile.

PERCEZIONE (CD 13).

I cyberpunk individuano un vassoio di servizio che fungerebbe da scudo di fortuna per proteggere loro e i loro alleati dai proiettili che rimbalzano, dai frammenti di legno sintetico e dai pezzi di vetro rotto.

VITA DI STRADA (CD 15).

Non c'è dubbio che questo è il lavoro dei truffatori di Wan Chai. In attacchi come questo, quei ragazzi sparano sempre sopra la vita per massimizzare le loro possibilità di infliggere ferite letali. E' ora di stare bassi.

FUGGITI!

"Vedi un Jackie ferito e le guardie del corpo rimaste scappare dall'uscita sul retro, dove lo segui velocemente. Jackie raddoppia il suo impegno per vendicarsi dei Wan Chair Warriors, e insiste che andiate subito a cercare il loro caffè VR!"

Un attimo dopo Jackie è sul sedile posteriore di un'auto che scompare nel traffico del cielo".

I cyberpunk sono scappati, e così anche Jackie, ma molte altre persone non l'hanno fatto. Probabilmente è nell'interesse dei cyberpunk mettere quanta più distanza possibile tra loro e questa scena del crimine.

STONE NULLAH ROAD VR CAFE

Nonostante l'attacco al Gweilo, l'atmosfera al caffè VR è quella di sempre. Solo un altro giorno a San Francisco.

"Tra il negozio 24 ore su 24 con le bambole di peluche anime in vetrina e un bancomat obsoleto, si trova forse il VR Café più popolare del quartiere, un locale senza nome in Stone Nullah Road. Luminose insegne retroilluminate con testo in grassetto in cinese coprono ogni superficie all'ingresso di questo caffè."

L'ingresso è costituito da un'unica scala che si dirige verso il sottosuolo e verso il caffè vero e proprio. All'ingresso c'è un uomo coperto di tatuaggi luminosi".

L'uomo è chiaramente di origine cinese e coperto di intricati tatuaggi luminosi che mostrano i segni della gang dei Wan Chai Warriors. Il suo compito è quello di fare la guardia a questo caffè VR.

Ci sono alcuni modi per entrare nel caffè.

Convincere la guardia a permettere l'accesso ai cyberpunk richiede uno dei seguenti modi: una prova di persuasione CD14 riuscita, una prova di intimidazione CD16, una bustarella di almeno 4000W, o un bel combattimento.

La guardia è un teppista di strada. Ucciderlo per strada causerà il panico, e la gente del posto chiamerà le forze dell'ordine. La polizia di San Francisco è al momento trattenuta dall'assalto al Gweilo, quindi ci vorranno 1d10+20 minuti per arrivare sulla scena. Tempo più che sufficiente per muoversi attraverso il caffè se i cyberpunk sono efficienti.

Se durante le negoziazioni uno di questi si identifica con i Washington Street Boys, la guardia chiamerà immediatamente i rinforzi dall'uomo dietro il bancone nell'area 1.

SVILUPPI. Se il gruppo convince la guardia a lasciarli passare, rimane fuori, impedendo agli altri di entrare. Se all'interno scoppia una rissa, si precipita a dividerla.

BOTTINO. Il teppista di strada ha al collo il ritratto di una giovane donna in un medaglione. Questo vale solo 1W. A parte questo, porta con sé la sua arma e 1d12 proiettili da 10 mm.

XP. Se il gruppo riesce a sconfiggere o a scavalcare la guardia, dividete 100xp in parti uguali tra i cyberpunk.

AREA 1. DENTRO IL CAFFÈ

Non ci sono porte alla fine delle scale che conducono direttamente dentro il VR caffè

"Scendendo le scale, si entra in questo fumoso VR caffè."

L'interno è coperto da parete a parete con persone che indossano cuffie VR a buon mercato. In fondo alla sala, seduto dietro una piccola scrivania, un uomo magro fuma una sigaretta elettronica. Dietro di lui c'è una porta senza scritte che conduce ulteriormente all'interno della struttura".

I 24 clienti all'interno del caffè sono civili, e tutti sono collegati a diverse console.

Sul retro del caffè un cinese si siede dietro una scrivania.

Dietro di lui c'è una porta che conduce al retro della struttura. L'uomo dietro la scrivania è un ratto di strada wan chai a cui è stato ordinato di gestire il caffè e di proteggere tutti i guerrieri wan chai che entrano nella struttura.

Convincerlo a permettere il passaggio richiede uno dei seguenti elementi: una prova di inganno CD17 riuscita per fargli credere che i cyberpunk siano membri o alleati dei Wan Chai Warriors, una prova di intimidazione CD13 o una bustarella di almeno 5000W.

Se i cyberpunk decidono di attaccarlo, lui fugge nell'area 2, urlando e si fa prendere dal panico.

SVILUPPI. Se i cyberpunk vengono lasciati passare, egli evita qualsiasi conflitto che si verifichi nelle stanze sul retro.

Se i cyberpunk lo costringono a fuggire nell'area 2, si fa prendere dal panico e comincia a chiedere rinforzi dall'area 5 e dalla guardia dall'esterno.

XP. Se il gruppo riesce a sconfiggere o a aggirare il ratto di strada wan chai, divide 50xp in parti uguali tra i cyberpunk.

AREA 2. STANZA SUL RESTRO

"Questa stanza sul retro contiene diverse scatole impilate che contengono parti di ricambio. Su una scatola si trova un vecchio monitor. Nell'angolo della stanza c'è un unico cubicolo e un lavabo. Contro la parete est c'è un'altra porta chiusa".

Se il ratto di strada wan chai si ritira in questa zona, chiede aiuto mentre cerca di combattere i cyberpunk. 1d4 gangster arrivano in soccorso dall'area 5 in 2d4 round. Inoltre il teppista di strada arriva dall'esterno in 1d3 round.

Il vecchio terminale del computer ha una classe di sicurezza di 1 (prova di Hacking CD10). Il terminale del computer ha le seguenti informazioni:

Oggi i Wan Chai Warriors hanno razziato un trasporto Villir e sono riusciti a rapire un synth non programmato.

Il synth è attualmente privo di sensi e gravemente ferito nel caveau al piano di sotto.

AREA 3. OFFICINA

"Questa stanza è chiaramente usata per riparare ingranaggi VR rotti ed è stipata da pavimento a soffitto di pezzi di ricambio e cablaggi. L'unica luce qui dentro è il bagliore verde opaco di un terminale di base della postazione di lavoro, sul quale si trova una singola cuffia VR rotta".

Se i cyberpunk desiderano riparare le cuffie, devono passare 1d6 minuti a lavorarci sopra ed effettuare con successo una prova di Meccanica con CD12. Queste cuffie hanno un design popolare, ma piuttosto economico, e valgono 10000W.

AREA 4. MAGAZZINO

"Questa piccola stanza ha una porta sulla parete sud. Sembra vuota, a parte alcune casse stipate nell'angolo nord".

Le casse contengono altre cinque cuffie VR del valore di 10 000W ciascuna. Una prova di Percezione CD13 avverte i cyberpunk che nella stanza accanto si sentono delle voci che chiacchierano in cantonese.

Se qualcuno parla cantonese, si capisce quanto segue:

Uno parla di quanto sia fuori di sé. Ieri rubavano terminali per computer, oggi rubano synth.

Uno si lamenta di come ottengono sempre i lavori pericolosi, e che la Villir li perseguiterà.

Uno parla della scarsa abilità del medico che hanno richiesto.

AREA 5.

Se i Guerrieri Wan Chai non sono stati allertati a questo punto, leggete quanto segue:

"Questa stanza poco illuminata ronzia con il suono di luci fluorescenti a buon mercato. Le pareti piastrellate sono coperte da anni di sporcizia. Seduti a un tavolo c'è un gruppo di mezza dozzina di uomini che giocano a una specie di gioco di carte.

Nell'angolo sud-ovest della stanza c'è un buco aperto con una scala che scende verso l'interno".

Se i cyberpunk superano l'Area 1 senza allertare il resto della struttura, questi cinque **gangster** saranno ancora nella stanza.

Non si aspettano i cyberpunk, e se sono silenziosi il gruppo ottiene **un round di sorpresa**.

Se alcuni dei gangster erano andati a combattere i cyberpunk nell'area 1 o nell'area 2, allora leggete quanto segue.

"All'interno della stanza un gruppo di uomini armati si nasconde dietro un tavolo. Quando la porta si apre, scatenano una pioggia di fuoco verso l'ingresso".

Ridurre il numero di gangster in questa stanza secondo il numero di quelli che sono andati a indagare sui disordini precedenti.

I gangster rimasti non sono sorpresi e hanno ribaltato un tavolo per ottenere metà copertura contro eventuali attacchi a distanza effettuati contro di loro dall'ingresso.

La scala della stanza scende nell'area 6. La scala continua per 9 metri e richiede un turno per discenderla.

BOTTINO. In tutto i gangster possiedono 2d4 x 1000W su datachips. Ognuno di essi ha anche 10 proiettili da 9 mm.

XP. Per ogni gangster sconfitto in questa area, dividere 50xp in parti uguali tra i cyberpunk.

AREA 6. CAMERA PRINCIPALE

Due teppisti di strada si mettono al riparo non appena sentono sparare dall'alto. Urlano ai cyberpunks di gettare le armi, sparando a chiunque appaia sulla scala.

Una prova di persuasione o di Intimidire con CD 18 può calmare la situazione. In caso di successo, i malviventi possono essere intimati ad aprire la porta del caveau con un'ulteriore prova di Intimidire con CD 14. Altrimenti, continuano l'attacco.

"Questa grande camera contiene pochi mobili ben allestiti. Sulla parete sud c'è un cubicolo con un gabinetto. Nell'angolo più lontano della stanza c'è un grande caveau di metallo, la porta è chiusa e nella parete è stata incassata una console di sicurezza".

La console può essere aperta con una prova di Hacking con CD 15. Con un fallimento, la console si blocca per 1d4 ore e la prova può essere ripetuta in seguito.

La porta del caveau ha una classe di armatura di 15 e 30 punti ferita, con una soglia di danno di 15.

Una prova di Percezione con CD14 permette ai cyberpunk di sentire il suono di qualcuno che lavora con degli attrezzi e borbotta da solo al di là della porta.

Dopo 2d20 minuti arrivano i rinforzi dei Wan Chai Warrior. Questi rinforzi consistono in altri due teppisti di strada e 1d6 gangster.

BOTTINO. I due teppisti di strada hanno ciascuno dei nanopack, che trascurano di usare durante il combattimento. Oltre alle loro armi, ognuno di loro porta 10 proiettili da 10 mm in più.

XP. Se i due teppisti di strada vengono sconfitti, dividere 50xp in parti uguali tra i cyberpunk.

AREA 7. IL CAVEAU

"L'interno di questo grande caveau è per lo più vuoto. Un pozzo di ventilazione esce verso la strada soprastante, e al centro della stanza c'è un tavolo operatorio sul quale si trova la forma di una donna umanoide.

Una serie di dispositivi elettronici è collegata al corpo e sembra che un anziano inglese stia conducendo un'autopsia.

Contro la parete sul fondo, sul lato più lontano del piccolo spazio, ci sono altre casse, che sono state chiuse ermeticamente.

Sul retro della stanza si trova un complesso computer, il cui schermo sfarfalla accendendosi e spegnendosi".

L'uomo è un medico civile con una competenza in medicina. La donna sul tavolo ha diverse ferite da proiettile ed è chiaramente morta.

L'uomo va nel panico alla vista dei cyberpunk. Si accovaccia e spiega tutto ciò che i cyberpunk vogliono sapere. Sa che la donna era un synth non programmato, ma che è stata colpita da proiettili vaganti durante la rapina dei Wan Chai Warriors. Si è dissanguata ed è morta a pochi minuti dall'arrivo al caffè.

Una prova di Hacking con CD12 sui computer collegati al corpo rivela che la donna era un synth rubato alla VillR.

Le casse in un angolo della stanza contengono dei composti per produrre Rapid-o. I materiali valgono 30 000W ma ci vorranno 10 minuti per raccogliarli.

SVILUPPI.

Il sintetico morto non vale niente per nessuno. Basta fornire a Jackie la prova di aver raggiunto il Synth per essere pagati, ma dov'è Jackie?

XP.

Premiate i cyberpunk 50xp ciascuno per aver raggiunto il synth.

E POI?

Quello che succede dopo dipende interamente dai giocatori.

"All'uscita del VR Cafe, una limousine nera da citycar, scortata da diversi gangster in moto, si ferma sul marciapiede. La portiera sul retro si apre, e un vecchio all'interno vi chiede di entrare".

Il vecchio si identifica come David Wong, la testa di drago della Triade dei 16K.

È furioso perché i Wan Chai Warriors hanno oltrepassato il limite e hanno cercato di assassinare un Red Pole all'interno della loro organizzazione.

David Wong presume che i cyberpunk siano membri dei Washington Street Boys e chiede loro di porre fine al conflitto **assassinando** Donny Zhao, il Red Pole dei Wan Chai Warriors.

L'intento è quello di inviare un messaggio alle altre bande all'interno dei 16K:

Chiunque cerchi di fare del male a un Red Pole alleato sarà eliminato dall'organizzazione come un cancro.

UCCIDERE DONNY ZHAO

Non è facile assassinare un Red Pole. Ci vorrà molta preparazione e molta attrezzatura per affrontare Donny Zhao. David Wong non è disposto ad aiutare i cyberpunk perché non vuole essere direttamente associato al tentativo di assassinio. Spetta ai giocatori raccogliere le risorse, gli alleati e le abilità necessarie per affrontare un tenente della banda e le sue guardie del corpo.

E JACKIE CHOW?

Jackie Chow ha subito una ferita potenzialmente letale, per la quale è attualmente in sala operatoria.

Anche se potrebbe tornare in una futura missione pubblicata, sta a voi come GM se volete che i giocatori credano o meno che Jackie sia sopravvissuto all'assalto.

○ l'uno o l'altro risultato avrà gravi conseguenze sulle strade di San Francisco.

CARBON 2185

A CYBERPUNK RPG

炭素 2185 サイバーパンクロールプレイングゲーム

CLASSE & LIVELLO

ORIGINE

PUNTI ESPERIENZA

ETÀ

NOME GIOCATORE

STRADA: CORP:
(influenza)

NOME PERSONAGGIO

FORZA

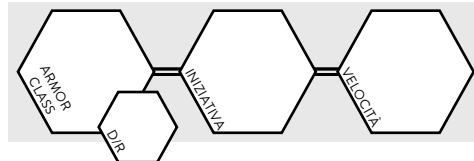
BONUS COMPETENZA

- ☐ Resistenza (Cos)
- ☐ Riflessi (Des)
- ☐ Mente (Int)

TIRI SALVEZZA

- ☐ Acrobazia (Des)
- ☐ Atletica (For)
- ☐ Burocrazia (Soc)
- ☐ Informatica (Tec)
- ☐ Inganno (Soc)
- ☐ Ingegneria (Int)
- ☐ Gioco D'Azzardo (Int)
- ☐ Hacking (Tec)
- ☐ Storia (Int)
- ☐ Intimidire (For)
- ☐ Investigare (Int)
- ☐ Meccanica (Tec)
- ☐ Medicina (Tec)
- ☐ Orientamento (Int)
- ☐ Percezione (Int)
- ☐ Intrattenere (Soc)
- ☐ Persuasione (Soc)
- ☐ Presenza (Soc)
- ☐ Religione (Int)
- ☐ Robotica (Tec)
- ☐ Perc. Intenzioni (Soc)
- ☐ Rapidità di Mano (Des)
- ☐ Furtività (Des)
- ☐ Vita di Strada (Int)
- ☐ Rintracciare (Int)
- ☐ Veicoli (Aerei) (Tec)
- ☐ Veicoli (Terra) (Des)

ABILITÀ



PUNTI FERITA

SUCCESSI TIRI SALVEZZA FALLIMENTI MORTE

NOME	MODIFICATORI	DANNI/TIPO

ATTACCHI

LIMITO TOX SANGUE TOX SANGUE ATTUALE

POTENZIAMENTI

WONLONGS

CARRIERA

ANNI SERVIZIO

VIZI

PRIVILEGI E TRATTI

COMPETENZE

EQUIPAGGIAMENTO

PESO

EQUIPAGGIAMENTO

PESO

CARBON 2185

A CYBERPUNK RPG

炭素 2185 サイバーパンクロールプレイングゲーム

ALTEZZA

PELLE

CAPELLI

OCCHI

PESO

CULTURA

NOME PERSONAGGIO

EQUIPAGGIAMENTO

PESO

NOTE

RITRATTO O DESCRIZIONE

PRIVILEGI E TRATTI AGGIUNTIVI E SEGNI PARTICOLARI

BACKGROUND E STORIA

INGOMBRO (For x 3 Kg)

PESANTEMENTE ING. (For x 5 Kg)

CAPACITÀ MASSIMA (For x 8 Kg)

PESO TRASPORTATO (Kg)

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Dragon Turtle Games, the Dragon Turtle Games logo, Carbon 2185, the Carbon 2185 logo, and all content herein, unless covered by the aforementioned Open Game License are Copyright Dragon Turtle Games Ltd. Any reproduction or unauthorized use of the martial or artwork contain herein is prohibited without the express written permission of Dragon Turtle Games Ltd.