

L'AVVENTURA

IL GIOCO

Questo è un GDR, un'AVVENTURA CYBERPUNK, per 4 Giocatori e 1 Master. Il gioco contiene una AVVENTURA COMPLETA DI REGOLE su come giocare e dirigere la storia, oltre a quattro Personaggi pregenerati, sviluppati appositamente per Infezione BioMet.

Il gioco è predisposto per

VELOCITÀ e MECCANICHE

LEGGERE, per azioni

dalla semplice

risoluzione.

LA CITTÀ

La città è una metropoli di oltre 10 milioni di abitanti, un tempo ricco centro industriale, ora in declino a causa di INQUINAMENTO, CORRUZIONE e frequenti RIVOLTE di mutanti o cyberpunk, con un vasto MERCATO NERO per droghe, prostituzione, impianti cibernetici e armi illegali. Posta vicino al confine sud, oltre metà della popolazione è di origine latino-americana. La città è divisa in LIVELLI: il più basso è chiamato lo SPRAWL, l'intermedio è CASA per la maggioranza dei normali cittadini, il più alto è il REGNO di corporazioni, multinazionali e vi risiede il governo cittadino.

Come ogni altra città in America, la metropoli è invasa da gruppi criminali organizzati che spesso sono PIÙ POTENTI della polizia o del governo locale. Quello che i criminali non ottengono attraverso la CORRUZIONE, l'ottengono con la VIOLENZA. La maggioranza delle CORPORAZIONI è spesso implicata anche in attività illegali.

I cittadini sono tipicamente impotenti di fronte a questo; la POLIZIA e il GOVERNO LOCALE sono corrotti e si adoperano solo per mantenere una parvenza di ordine. Le AGENZIE DI SICUREZZA sono le uniche a combattere realmente il crimine; lo fanno PER PROFITTO, pagate dai privati, dal governo nazionale o magari da altre corporazioni che complottano per colpire la concorrenza. Le Agenzie Di Sicurezza hanno spesso più libertà e maggiori risorse delle forze di polizia locali.

LO SPRAWL

Il LIVELLO INFERIORE e il DISTRETTO SUD della città sono governati da criminali di ogni tipo. Alcune aree sono controllate da mutanti ribelli e altre da gangster cyberpunk. Ogni cosa è in vendita qui nello sprawl, ma resta sempre in guardia: nello sprawl la VIOLENZA È L'UNICA LEGGE.

I MUTANTI

I mutanti furono sviluppati inizialmente come una forza lavoro SENZA CERVELLO: occupati in lavori pesanti o pericolosi, non godevano di ALCUN DIRITTO CIVILE.

Le cose cambiarono quando alcuni normali cittadini svilupparono mutazioni e furono prodotti anche nuovi mutanti, con un cervello identico a quello umano.

Oggi, la legge garantisce ai mutanti gli STESSI DIRITTI di altri cittadini umani, ma da molti sono considerati solo come mostri pericolosi.

LA CHIESA

Probabilmente più popolare e RADICALE che nel secolo precedente, la religione è tornata ad essere un potente fenomeno sociale.

L'instabilità sociale, la mancanza di una buona istruzione per le classi sociali più basse e un vasto accesso alla tecnologia unito a una scarsa cultura scientifica favorisce l'insorgere di SUPERSTIZIONI, oltre a nuove forme di vecchie religioni, predicatori della rete e così via.

CONVERSARE CON O.S.E.

L'Agenzia per cui i vostri quattro agenti lavorano, possiede una AI (Artificial Intelligence) chiamata O.S.E. (Operation and Strategic Engine). Quando i Giocatori parlano con il GM, possono chiamarlo O.S.E. e dovrebbero fare del loro meglio per restare in-ruolo. O.S.E. può rivelarsi una preziosa fonte di informazioni e un valido strumento di analisi: usatelo.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Per giocare occorre UNA COPIA del manuale per il Master. Per i Giocatori occorre STAMPARE i quattro fogli dei Personaggi.

Se si desidera, è possibile anche stampare: una copia dei Personaggi per il Master e una copia delle Meccaniche per ognuno dei Giocatori al tavolo.

Sono necessari i seguenti dadi:

✦ 1 D6 NERO (dado-Azione)

✦ 1 D6 BIANCO (dado-Jolly)

L'ideale sarebbe 1 dado nero e 1 bianco PER OGNI GIOCATORE (ma i dadi possono essere condivisi e ogni altro colore andrà bene comunque).

I Giocatori dovrebbero leggere SOLO le pagine di introduzione e la propria Scheda Personaggio.

Il Master dovrebbe mantenere SEGRETE TUTTE LE INFORMAZIONI contenute nelle ultime pagine, dopo le Schede dei Personaggi. Queste pagine si riconoscono facilmente dalla loro CORNICE DI COLORE ROSSO.

Inoltre i Giocatori NON dovrebbero leggere le Schede dei PG degli altri.

I CYBERPUNK

Il cyberpunk è un'attitudine relativamente nuova, ma molto diffusa, sia come moda che come stile di vita. I CYBERPUNKS amano la cibernetica al punto di arrivare ad abusarne; credono nella supremazia della tecnologia e vivono le loro esistenze in una sorta di bolla sintetica. Hanno trasformato ogni relazione, sociale, affettiva e di lavoro in un link. Il loro problema principale è la progressiva PERDITA DI UMANITÀ ed empatia, che li ha trasformati in soggetti simili a macchine.

TECNOLOGIE DISPONIBILI

Tutti i PG avranno accesso regolare a varie tecnologie come telefoni, computer, scanner, e simili. Salvo che qualcosa vada storto, i PG possono sempre restare in contatto tra loro e con l'Agenzia. Inoltre, l'uso delle varie tecnologie è fondamentale in ogni aspetto del lavoro di un agente di sicurezza, sia d'indagine che di combattimento. Per necessità di ogni genere, basta consultare O.S.E.

CYBERRABBIA

L'abuso di cibernetica causa la cosiddetta CYBERRABBIA: la tendenza dei cyberpunk ad agire con zero empatia e assoluto egoismo, senza rispetto per la vita (nemmeno la loro o quella delle persone a loro vicine). Immagina qualcuno in preda a un brutto trip paranoico e violento, ma con un corpo in metallo: con cibernuscoli che possono sollevare un'auto, con una pelle d'acciaio spessa un dito, con occhi cibernetici a tracciamento d'obiettivo interfacciati con una pistola.

NUOVE TECNOLOGIE

Sentitevi liberi di introdurre NUOVE TECNOLOGIE durante il gioco. Questo è parte del divertimento in un gioco cyberpunk. Il gioco NON contiene una lista predefinita di equipaggiamento o di tecnologie disponibili, ma permette al GM e ai Giocatori di introdurre nuovi elementi. Ricordate soltanto di bilanciare queste nuove tecnologie: ciò che è a disposizione dei PG, può essere anche utilizzato dagli avversari.

IL CASO BIOMET

L'AVVENTURA

L'avventura è basata sulle attività di 4 agenti speciali (i personaggi), nella loro indagine a proposito della morte di un importante scienziato, affrontando un misterioso virus nanoide Chiamato BioMet (come la compagnia che pare averlo prodotto/diffuso). **L'avventura NON contiene una soluzione predefinita per risolverla.**

Come si evolverà dipenderà dalle scelte dei PG.

BIOMET ENTERPRISES

BioMet è nata circa 30 anni fa, da un gruppo di scienziati sponsorizzati dal governo nazionale. Furono i primi capaci di produrre, oltre dieci anni fa, **IMPIANTI CIBERNETICI (cyberware) che potessero essere resi disponibili ALLA MAGGIORANZA della popolazione.** Facendosi strada tra i dubbi della comunità scientifica, l'opposizione **RELIGIOSA**, diversi scandali e incidenti, la compagnia fece fortuna: **gli impianti cibernetici sono ora COMUNI** non solo per motivi medici, ma per intrattenimento, moda, lavoro e ovviamente crimine.

Un paio di anni orsono, i fondatori di BioMet **hanno DIVISO la compagnia** in diverse **CORPORAZIONI MINORI** e a breve una feroce guerra commerciale è iniziata tra le varie nuove corporazioni. Alcune fallirono, altre si unirono di nuovo per affrontare la concorrenza, alcune mantennero le loro quote di mercato grazie a una spinta specializzazione su settori specifici di cyberware. Questo ha causato a volte **INSTABILITÀ** nel mercato del cyberware o dei ricambi, ma più spesso una **SOVRAPPRODUZIONE** che ha fatto **CALARE I PREZZI** ulteriormente. La spiegazione ufficiale per lo scioglimento di BioMet è stata quella di opinioni divergenti riguardo a tecnologia e conduzione degli affari che ha diviso i fondatori, ma la stampa ritiene che ci siano stati **diversi vantaggi finanziari** in ciò che è apparso al pubblico solo come una manovra inspiegabile e dannosa.

IL PRIMO CASO BIOMET

Quando BioMet si è separata in diverse compagnie, ci furono voci e alcune serie indagini a proposito **di un certo VIRUS NANOIDE che infettava il cyberware** e avrebbe causato una crescita incontrollata degli impianti cibernetici nel corpo umano. Queste voci non sono mai state confermate e le investigazioni sono cessate, ma **ora diversi rapporti fanno menzione dei MetZ.**

I METZ

I MetZ sono le **VITTIME del VIRUS BIOMET.** La loro comparsa è fatta risalire ai giorni della separazione della BioMet Ent. split in diverse compagnie minori. Ad oggi, **la loro esistenza NON È STATA CONFERMATO** dal governo e dalle forze di sicurezza. Anche la comunità scientifica rimane scettica a proposito dell'esistenza dei MetZ.

UN NUOVO SVILUPPO

Due giorni fa, il presidente di una delle compagnie post-BioMet è **deceduto in un incidente con la sua automobile.** Si trattava di un valido scienziato, noto tra gli esperti di cibernetica ma non al grande pubblico. Una **AGENZIA DI SICUREZZA** locale è stata incaricata delle indagini e uno scrupoloso agente ha fatto eseguire controlli speciali sul cadavere. Il corpo si è rivelato essere quello di **UN MUTANTE**, realizzato come **un clone quasi perfetto** della vittima. L'agente speciale è stato ucciso da un **MISTERIOSO KILLER** poco dopo questa scoperta, ma la sconvolgente informazione aveva già raggiunto il quartier generale dell'agenzia. **Ora il corpo della vittima è SCOMPARSO** e i vostri 4 agenti sono **CHIAMATI A INVESTIGARE.**

SCENA INTRODUTTIVA

Il gioco comincia nel **QUARTIER GENERALE DELL'AGENZIA**, al Livello 3. Tutti e quattro gli agenti speciali sono nella **SALA BRIEFING** per ricevere gli incarichi per la missione. L'agenzia ha intenzione di lavorare al caso **senza coinvolgere la polizia locale.** Ogni informazione importante deve essere **IMMEDIATAMENTE** comunicata all'agenzia. Il direttore dell'agenzia (il GM) fornisce le informazioni di base sul caso (vedi sopra) e poi dà inizio alla prima discussione con i quattro. I quattro Giocatori devono **tentare di definire il loro PROFILO in questa parte del gioco**, per presentare efficacemente i loro Personaggi agli altri, impostando fin d'ora il loro stile di gioco.

DOMANDE IMPORTANTI

Quando si dà inizio all'investigazione, ci sono diversi elementi da tenere in considerazione e alcune domande chiave da porsi. Per aiutare i Personaggi all'inizio dell'avventura, considerate i seguenti punti:

- ✦ Cosa si nasconde dietro al **clone**? ✦ Perché ha rimpiazzato lo scienziato? ✦ Chi ha rimpiazzato il corpo? ✦ Lo **scienziato** è ancora vivo?
- ✦ Perché **BioMet** si è divisa? ✦ C'è un collegamento con ciò che accade **ora**? ✦ Le nuove corporazioni sono connesse a ciò che accade?
- ✦ Chi ha inviato **l'assassino** per uccidere il primo agente? ✦ L'assassino è arrivato troppo tardi per bloccare la diffusione delle informazioni **a proposito del clone**? ✦ O è stato inviato per contrastare ulteriori indagini e prevenire altre scoperte?
- ✦ Quali informazioni si hanno a proposito del **virus**? ✦ Come mai i MetZ sono apparsi di nuovo nei rapporti di sicurezza? ✦ C'è una qualche connessione con la morte dello scienziato? ✦ Qual è il nesso, causa o conseguenza?

ALTRE CORPORAZIONI

SECURETECH: una grossa corporazione di security che collabora con la polizia locale e gestisce la prigione cittadina.

NANOMEDICAL: uno dei più famosi sviluppatori e produttori di nanoidi, leader nel settore medicale.

GENO-LAB: il locale centro di ricerca sulle mutazioni, legato a altre piccole corporazioni che generano mutanti da lavoro.

AIRMETAL: produttore di armi asiatico; le loro armi sono leggere, economiche, monouso e possono spesso sfuggire ai controlli.

WAREK: il più popolare produttore di cibernetica della zona: offre prodotti solidi e dal prezzo onesto.

CYBERONE: cibernetica di lusso, di moda e molto costosa, offre tecnologie all'avanguardia.

MOVEFAST: servizi taxi e di trasporto all'interno della città. Include trasporto aereo locale.

ZERO: una catena di locali e night-club economici e sporchi.

YOURPLEASURE: una catena di sex club e negozi. Offre prostituzione illegale di cyborg e mutanti.

MECCANICHE DI GIOCO

AZIONI E COMBATTIMENTI

Quando esegui un'azione importante, agisci per influenzare la storia, combatti contro un avversario, descrivi cosa vorresti fare e **LANCIA I DADO-AZIONE E I DADO-JOLLY**. Il GM può applicare un modificatore al tiro in base alla **DIFFICOLTÀ** dell'azione o in base alla **FORZA** del tuo avversario.

Avversari più potenti saranno da colpire più volte per sconfiggerli.

IL DADO-JOLLY

Il dado-Jolly aiuterà Giocatore e GM nella narrazione della storia. Leggi il dado-Jolly in base al **RISULTATO FINALE**:

Per **SUCCESSO COMPLETO** [10+]:

3- il GM descrive il tuo successo; **COMBATTIMENTO**: fai +1 danno

4+ descrivi tu il tuo successo; **COMBATTIMENTO**: fai+2 danno

Per **SUCCESSO E COMPLICAZIONE** [7-9]

3- il GM descrive un problema; **COMBATTIMENTO**: sei in svantaggio

4+ descrivi tu un problema minore; **COMBATTIMENTO**: sei in pari col nemico

(Ricorda: entrambi subite +1 danno)

Per **FALLIMENTO** [6-]

3- il GM descrive il tuo fallimento; **COMBATTIMENTO**: soffri +2 danno

4+ descrivi tu il tuo fallimento; **COMBATTIMENTO**: soffri +1 danno

GESTIRE IL DANNO

Il danno in combattimento è pari a **IL DANNO DELL'ARMA, +1/+2 in base dal dado-Jolly**. La **PROTEZIONE** (se indossata), riceve i primi danni. Quando la protezione è esaurita, si cominciano a segnare **PUNTI FERITA** e poi **K.O.** Non sei **MORTO**, se non nel caso di eventi gravi o perché l'hai scelto tu.

ALTRE CONDIZIONI

In base allo sviluppo narrativo, una ferita può essere più seria (marcare **FERITO**) oppure possono essere inflitte altre **CONDIZIONI**, con la relativa penalità. Puoi scegliere di forzare la narrazione ad infliggere una Condizione al tuo Personaggio, invece di un'altra complicazione scelta dal GM. Puoi farlo solo per una Condizione **CONNESSA** all'Azione in oggetto e solo una volta per Condizione.

CONFLITTI

Se ti **OPPONI A UN ALTRO PERSONAGGIO**, ogni **Giocatore tira 2 dadi**, somma l'Attributo rilevante e Tratti e Strumenti, come per ogni altra Azione. Se uno è in **NETTO SVANTAGGIO**, il GM può assegnare da -1 fino a -4.

Il Giocatore con il **PUNTEGGIO PIÙ ALTO VINCE** il conflitto. Il margine di vittoria varia in proporzione alla differenza di punteggio.

Se entrambi ottengono **LO STESSO PUNTEGGIO**, è un pareggio. Gli eventi si sviluppano (es. passa del tempo) ma **non c'è un vincitore**. Solitamente questo richiede quindi una **ESCALATION**.

EVOLUZIONE

Puoi spendere **PUNTI EVO** per **EVOLVERE** il tuo PG: **PAGA 5 Evo** per un punto in più per un Tratto o per un nuovo Tratto, **PAGA 3 Evo** per comprare o ottenere un'arma migliore, un nuovo strumento, un pezzo d'equipaggiamento, ecc. quando la storia lo consente.

FAI QUALCOSA DI FIGO

Se ti trovi in difficoltà nel decidere cosa fare in una certa situazione, pensa come farebbe il tuo Personaggio: qual è la sua specialità? Il suo segreto? Le sue connessioni? Quando vuoi fare qualcosa che ti sembra **EFFICACE PER LA STORIA**, dillo al GM. Molto probabilmente si tratta di qualcosa che viene a tuo vantaggio e va bene così. Se il GM approva la tua idea e non si tratta di una forzatura evidente, ottieni quel che vuoi dalla storia e **PAGA 1 EVO**.

COME INTRODURRE NUOVE TECNOLOGIE

Per introdurre una nuova tecnologia, il Giocatore deve descriverla nei dettagli e **PAGARE 1 EVO**. Questa tecnologia, a meno che il GM o un altro Giocatore la blocchi con un **VETO**, è considerata disponibile.

QUANDO PAGARE EVO

Il GM non paga per introdurre nuovi elementi nella storia. I Giocatori pagano 1 Evo ad esempio per introdurre un dottore o una tecnologia solo se l'elemento gli è utile e **non era stato menzionato prima**.

DIFFICOLTÀ

- | | |
|-----------------------|-------------------|
| -1 il Medio | -4 il Durissima |
| -2 il Difficile | -5 il Estrema |
| -3 il Molto difficile | -6 il Impossibile |

RISULTATO

- | |
|---------------------------------|
| 10+ il Successo Completo |
| 7-9 il Successo e Complicazione |
| 6- il Fallimento |

CALCOLARE IL RISULTATO

Somma i valori dei 2 DADI, aggiungi il valore dell'**ATTRIBUTO**, **+1 per OGNI tratto e strumento RILEVANTE** (o più se del caso). Sottrarre il valore di difficoltà per il **RISULTATO FINALE**.

il **SUCCESSO** significa raggiungere il tuo obiettivo; il **SUCCESSO E COMPLICAZIONE** raggiungi il tuo obiettivo ma ne soffri le conseguenze; il **FALLIMENTO** non hai successo.

In **COMBATTIMENTO**: il **SUCCESSO** colpisci il nemico, il **COMPLICAZIONE** colpisci e sei colpito; il **FALLIMENTO** sei il solo ad essere colpito.