

ARCADEONLINE / NEO MILANO / 20XX

DATA-COURIERS 20XX

MANUALE ESSENZIALE

Le regole del Corriere. La città. Le conseguenze.

ERIK CAPODIFERRO
NICO VIGNOLA
EDIZIONE ITALIANA

DATA-COURIERS 20XX

Manuale essenziale · Edizione italiana

Autore e direzione creativa: Erik Capodiferro

Co-produzione e supporto creativo: Nico Vignola

Versione compatta costruita mediante selezione controllata delle sezioni del manoscritto italiano V041. Sono state conservate le meccaniche riportate nel testo di origine; l'edizione deve essere confrontata con l'ultimo PDF Amazon V070 prima della pubblicazione commerciale.

Contenuti: creazione del Corriere, sistema GDR PRO, Talenti e livelli, combattimento, ferite, Netrunning, equipaggiamento essenziale, guida del Master, sistemi Wanted ed ECHO//10, ascesa verticale, gioco ibrido, avventura completa e schede rapide.

© 2026 Erik Capodiferro · Tutti i diritti riservati.

CONTENUTI

- 01 Neo Milano
- 02 Regolamento fondamentale
- 03 Creazione del Corriere
- 04 Crescita, livelli e Talenti
- 05 Azione, combattimento e inseguimenti
- 06 Ferite, Stress, NAS e recupero
- 07 Netrunning: reti, ICE e guerra digitale
- 08 Catalogo di Neo Milano
- 09 Manuale del Master: far vivere Neo Milano
- 10 Identità persistente: Reputazione, Wanted, Prove ed ECHO//10
- 11 Ascesa verticale: dal Fondo all'Apice
- 12 Giocare ibrido: tavolo, PC e mobile
- 13 Pioggia di ritorno
- + Scheda del Corriere e strumenti da tavolo

Percorso per iniziare: preparazione → regolamento → creazione del Corriere → avventura introduttiva.

INIZIA A GIOCARE

Prima di giocare — Persone prima della città

DATA-COURIERS 20XX può affrontare sorveglianza, violenza, povertà, abuso corporativo, discriminazione, alterazione del corpo, dipendenze, memoria e identità. Nessun tema è più importante del benessere delle persone al tavolo.

Prima di giocare, concordate:

- **linee:** contenuti che non entreranno nella storia;
- **veli:** contenuti che possono esistere ma restano fuori scena;
- **tono:** noir investigativo, azione, horror tecnologico, dramma sociale o miscela;
- **intensità:** descrizioni sobrie, cinematografiche o dure;
- **procedura di stop:** una parola, gesto o segnale che interrompe e riformula la scena;
- **porta aperta:** chiunque può allontanarsi senza dover spiegare perché.

Fate un breve controllo durante le scene intense e un bilancio al termine. La perdita di memoria, la crisi **NAS** descritta nel Capitolo 6 e il **Black ICE** descritto nel Capitolo 7 non autorizzano il Master a cancellare arbitrariamente personalità, identità o autonomia del personaggio. Le conseguenze permanenti richiedono una posta dichiarata e compatibile con gli accordi del gruppo.

Il conflitto tra personaggi è possibile soltanto con il consenso dei giocatori coinvolti. Sorprendere un personaggio può appartenere alla storia; sorprendere il giocatore con un'esperienza non desiderata non è un obiettivo del gioco.

Preparare il tavolo

Per una sessione servono:

- questo manuale;
- una persona nel ruolo di Master;
- da uno a cinque giocatori;
- una scheda per ogni Corriere;
- matite e fogli per note, mappe e orologi;
- dadi d4, d6, d8, d10, d12 e d20;
- segnalini per Stress e Timer; **Trace** e **Alert**, spiegati nel Capitolo 7, servono soltanto con il Netrunning avanzato;
- circa tre ore per una sessione completa.

Kit cartaceo minimo

Per una campagna lunga bastano cinque fogli o schede riutilizzabili:

1. **Scheda Corriere** — Attributi, Skill, Stress, condizione, Talenti e risorse;
2. **Registro di Campagna** — scena, luogo, personaggi non giocanti (PNG), debiti e fatti che devono restare veri;
3. **Dossier Prove** — solo per indagini realmente attive;
4. **Traccia Progressione** — Punti Esperienza (PX), livello, Evoluzione, Talenti, Reputazione ed ECHO;
5. **Carta Fase/Ascesa** — strato corrente e accessi speciali.

Il Master non deve tenere un archivio infinito su carta. Se un dettaglio non può cambiare una scelta futura, può restare nelle note narrative o essere dimenticato.

Il tavolo in cinque minuti

1. Create o scegliete i Corrieri.
2. Il Master presenta luogo, pressione e opportunità.
3. I giocatori dichiarano liberamente le azioni.
4. Si tira soltanto quando esistono rischio e incertezza.
5. Il margine stabilisce **Successo forte, Successo, Complicazione o Fallimento**.
6. Il mondo reagisce e ricorda.

Formula fondamentale

$1d20 + \text{Dado Skill} + \text{Attributo} + 1d4 \text{ Edge} + \text{modificatori}$

Questa è la formula GDR PRO. Somma tutti gli elementi, confronta il totale con la difficoltà e guarda il margine. **Edge è il d4 sempre presente in ogni prova:** rappresenta la parte imprevedibile della situazione e non sostituisce Skill o Attributo. Se giochi con supporto digitale, i dadi possono apparire separati sullo schermo, ma il totale segue esattamente la stessa formula.

Non serve uno schermo per applicare la formula, creare personaggi o dirigere missioni. Se usate PC o mobile, decidete soltanto che cosa volete affidargli: voce, immagini, memoria della campagna, mappe o narrazione assistita.

Prima sessione consigliata

Per iniziare rapidamente usate personaggi appena creati e l'avventura **Pioggia di ritorno**, nel Capitolo 13. Introduce progressivamente prova, consegna, Netrunning, fazioni e scelta morale.

Che cosa fate davvero

È un gioco di ruolo techno-noir di consegne, identità e conseguenze. I personaggi non sono semplici fattorini armati: sono vettori umani scelti quando la rete è troppo sorvegliata, corrotta o pericolosa. Trasportano memorie, prove, chiavi, firmware, cure, Simulacri e segreti incorporati.

I quattro pilastri

Consegna. Ogni missione parte da un incarico concreto con cliente, destinatario, timer e payload.

Scelta. La verità cambia il significato del contratto. Consegnare può essere leale e terribile; tradire può salvare qualcuno e distruggere una fiducia.

Corpo e rete. Ferite, cyberware, Stress, NAS, Trace e identità collegano azione fisica e digitale.

Memoria urbana. PNG, fazioni, quartieri e sistemi reagiscono. Neo Milano non torna automaticamente allo stato iniziale.

Tre modi di giocare

- **Libro strutturato:** una campagna con fasi, svolte e progressione.
- **Freeroam:** il gruppo sceglie opportunità e problemi in una città persistente.
- **Missione singola:** una consegna completa in una o due sessioni.

La versione digitale comprende otto libri e l'esperienza Freeroam. Questo manuale permette di portarli al tavolo, crearne di nuovi e continuare a giocare anche senza connessione.

Capitolo 1 — Neo Milano

La città nella testa

1. Una metropoli verticale, umida e viva

Neo Milano non ha sostituito Milano: le è cresciuta addosso.

Le fondamenta storiche sono ancora presenti sotto strati di sopraelevate, torri, condotte, ponti abitati, stazioni sigillate e quartieri modulari. I canali si sono moltiplicati e sono diventati vie commerciali, confini, fogne, corridoi di fuga e fosse comuni. La città procede verso l'alto quando il denaro lo permette e verso il basso quando deve nascondere ciò che produce.

Di giorno la pioggia rende ogni superficie opaca. Di notte neon, pubblicità volumetriche e segnaletica d'emergenza si riflettono sull'acqua sporca. I livelli superiori ricevono aria filtrata e luce artificiale regolata. Nei livelli bassi, generatori irregolari, vapore e sistemi riparati troppe volte definiscono il clima più delle stagioni.

Neo Milano deve apparire sempre abitata. Non è uno sfondo di grattacieli vuoti. È attraversata da:

- venditori che smontano impianti sotto tende impermeabili;
- pendolari stipati su linee automatiche;
- corrieri su motociclette strette fra muri e canali;
- droni corporativi che evitano le zone senza copertura;
- bambini capaci di riconoscere un sensore meglio di un adulto;
- cliniche clandestine nascoste dietro attività perfettamente ordinarie;
- condomini verticali dove ricchezza estrema e miseria condividono lo stesso ascensore guasto.

La città non è immobile. Luoghi, attori, fazioni, minacce, posizione del gruppo, orologio del mondo e conseguenze continuano a cambiare. Al tavolo conserva la stessa sensazione: ciò che i personaggi fanno lascia tracce e ciò che ignorano continua a muoversi.

2. I tre strati del rischio

Ogni buon incarico di DATA-COURIERS 20XX combina almeno due forme di pressione. Le missioni più forti le intrecciano tutte.

Rischio fisico

Pistole, lame, inseguimenti, droni, tossine, cadute, esplosioni, impianti difettosi, tunnel allagati, fame, recuperatori e pioggia corrosiva. La violenza è rapida e lascia conseguenze. Anche quando risolve il problema immediato, alza il rumore della storia.

Rischio digitale

Trace, ICE, Black ICE, credenziali compromesse, identità false, payload instabili, memorie alterate, reti segmentate e archivi corporativi. Il Netrunning non è separato dal mondo: una porta aperta in rete modifica uno spazio fisico, mentre un cavo tagliato può isolare un intero nodo.

Rischio sociale

Debiti, favori, reputazione, ricatti, contratti, protezioni e tradimenti. Un avversario sconfitto può avere amici. Un contatto spremuto troppo può vendere il gruppo. Una promessa rispettata può valere più di un caricatore pieno.

Principio di ambientazione

Ogni tecnologia appartiene a qualcuno, ogni scorciatoia crea un debito e ogni luogo conserva memoria del passaggio dei personaggi.

3. I Corrieri neurali

Un Corriere neurale trasporta dati dentro il proprio corpo. È ancora, in alcune circostanze, meno tracciabile di una trasmissione e più difficile da copiare di un archivio remoto.

Perché esistono

- la rete non è mai completamente sicura;
- i dati importanti non devono poter essere duplicati;
- alcune destinazioni sono isolate o sorvegliate;
- un corpo può attraversare zone dove un pacchetto viene intercettato;
- alcune informazioni richiedono una firma biologica;
- alcune memorie non possono essere separate senza distruggerle;
- certi payload non vogliono essere trasmessi: vogliono essere portati.

Che cosa rischiano

Un Corriere può essere identificato, sequestrato vivo, aperto, copiato, ricattato o trasformato in proprietà contrattuale. Può danneggiare il payload o essere danneggiato da esso. Può perdere un ricordo personale, confondere una memoria estranea con la propria o scoprire troppo tardi che la consegna libererà qualcosa.

Il pericolo centrale non è soltanto morire. È arrivare a destinazione senza essere più la stessa persona che ha accettato l'incarico.

La domanda morale

La merce resta merce quando ti parla?

Il gioco non impone una risposta. Costruisce situazioni nelle quali il tavolo deve darne una e convivere con ciò che quella risposta produce.

4. Payload, memoria e identità

I quattro strati del payload

Ogni payload importante dovrebbe possedere **quattro strati**. I primi tre spiegano che cosa viene trasportato e perché è pericoloso; il quarto trasforma la consegna in una scelta che nessun contratto può risolvere al posto dei Corrieri.

Copertura — ciò che sembra. La versione venduta al Corriere: archivio medico, chiave aziendale, memoria familiare, credenziale, copia di sicurezza, prova contro una fazione.

Verità — ciò che vale davvero. La natura o il valore nascosto: contiene una coscienza, dimostra un omicidio, cancella un debito, apre un quartiere, libera un Simulacro o rovina un'intera organizzazione.

Pressione — chi lo vuole. Chi lo cerca, chi lo teme e quanto è disposto a fare per ottenerlo o distruggerlo. Un payload senza interessati è un oggetto. Un payload inseguito da fazioni incompatibili è una storia.

Decisione — perché consegnarlo non è più automatico. La scelta che cambia il significato dell'incarico. Una buona Decisione non annulla il contratto: mette il Corriere nella condizione di capire che rispettarlo, tradirlo, modificarlo o distruggerlo avranno conseguenze differenti.

ARCHIVIO DI CORSA // MEMORIA K-44

Copertura: archivio medico da trasferire a una clinica privata.

Verità: contiene le ultime ore di una sindacalista uccisa.

Pressione: Helix Meridian vuole cancellarlo; la famiglia vuole pubblicarlo; un Simulacro sostiene che quei ricordi appartengano a lui.

Decisione: consegnare l'archivio può salvare una paziente, ma distruggerà la prova.

Memoria

A Neo Milano la memoria è contemporaneamente risorsa, ferita e valuta. Può essere venduta, copiata, alterata, sequestrata, nascosta, usata come chiave, prova o ostaggio.

Ogni personaggio possiede una memoria a rischio. Serve a ricordare che il cyberpunk non è soltanto metallo: è perdita, dubbio e proprietà dell'esperienza.

Identità

Un nome può essere comprato. Un volto può essere affittato. Un profilo biometrico può sopravvivere alla persona. Un documento falso può essere più valido del passato reale.

Usare un'identità falsa non significa soltanto evitare una telecamera. Significa decidere quanta parte di sé trattare come strumento e quale versione della propria vita lasciare negli archivi.

Simulacri

Un Simulacro è una presenza costruita a partire da dati, memoria, comportamento o residui identitari. Alcuni sono strumenti sofisticati; altri sostengono di essere persone. La città li usa come consulenti, testimoni, esche, proprietà ereditarie e sostituti dei morti.

Il Master non deve fornire subito una risposta metafisica. La domanda utile è pratica: chi possiede il Simulacro, chi lo riconosce come persona e che cosa è disposto a fare per restare attivo?

5. Zone e distretti di Neo Milano

Neo Milano si legge in **due modi complementari**: come città vissuta e come città attraversata.

Nella città vissuta, nomi come **Ponte Lo-Tek**, **Zona Vetro** o **Quartiere Demo** indicano comunità, complessi, fasce urbane o soprannomi che le persone usano davvero. Non hanno bisogno di coincidere con un confine amministrativo per essere luoghi reali nella storia.

Nella città attraversata, l'Atlante e la Living Map organizzano distretti, percorsi e luoghi che possono essere visitati più volte. Servono a ricordare dove siete stati, che cosa è cambiato e quali strade avete davvero imparato a conoscere.

REGOLA CARTOGRAFICA — Un soprannome locale non crea automaticamente un nuovo distretto, e un confine sulla mappa non rende uniformi tutte le strade che contiene. Per posizione e continuità usa l'Atlante; per tono, cultura e memoria sociale usa anche i nomi con cui gli abitanti descrivono la città.

Neon-7

È il nodo più denso dell'Atlante operativo: contratti, locali, mercato nero, alloggi, garage, contatti e lavori rapidi. **Rust-LAN** è uno dei suoi punti cardinali sociali, ma non è l'unico centro del distretto.

Si viene qui per: incarichi, reputazione, intermediazione, mercato grigio, equipaggiamento e informazioni.

Pressione tipica: ogni trattativa produce osservatori, debiti o una seconda offerta.

Ancore operative: Bar Rust-LAN, Banco Pegni Lama Blu, Garage Corazzato Santo Zero, Chiosco Dati Pioggia Storto.

Zona bassa

Strati abitativi, cliniche, infrastrutture economiche e servizi che continuano a funzionare perché qualcuno li ripara invece di sostituirli. Nell'Atlante è una delle aree con maggiore concentrazione di cliniche e cyberware.

Si viene qui per: cure clandestine, recupero, alloggi economici, contatti Lo-Tek e servizi che non chiedono troppi documenti.

Pressione tipica: ciò che costa meno viene pagato con esposizione, debito o manutenzione futura.

Ancore operative: Black Clinic, Bar Clandestino Specchio Falso, Chiosco Dati Ossa Sommerso, Garage Corazzato Spina Vuoto.

Zona alta

Livelli più controllati, distretti corporate, checkpoint e infrastrutture dove l'accesso è una risorsa. L'Atlante la collega soprattutto a interessi megacorp, sorveglianza e caccia a bersagli di valore.

7. Fazioni, comunità e potere

Neo Milano non appartiene a una sola autorità. Il potere è distribuito fra megacorporazioni, amministrazioni, reti criminali, comunità autonome, cliniche, mercati, cooperative e sistemi automatici rimasti operativi oltre il mandato originale.

Una fazione credibile possiede:

1. una risorsa che gli altri desiderano;
2. un territorio o una rete d'influenza;
3. una necessità che non può soddisfare da sola;
4. un volto pubblico;
5. un metodo che preferisce;
6. una linea che sostiene di non oltrepassare;
7. una contraddizione interna.

Blocchi strategici di Neo Milano

Il potere cittadino funziona su due livelli.

I **blocchi strategici** descrivono le grandi forze che il Master usa per leggere equilibri, escalation e controllo della città:

- **Megacorp:** capitale, proprietà, brevetti, salute, infrastrutture e accessi verticali;
- **Yakuza:** debito, protezione, rotte clandestine, intermediazione e controllo criminale;
- **Lo-Tek:** autonomia tecnica, reti locali, riparabilità, archivi indipendenti e comunità;
- **Rete di Strada:** mercati, quartieri, famiglie, cooperative, gang e reti di sopravvivenza;
- **Polizia Neo Milano:** ordine pubblico, indagine, Wanted, checkpoint e risposta istituzionale.

Accanto a questi esistono organizzazioni **indipendenti o trasversali** che non appartengono stabilmente a un solo blocco.

Le **organizzazioni vive** sono invece attori concreti: hanno nome, territorio, sottogruppi, interessi, alleanze, rivalità e persone riconoscibili. Un'organizzazione può essere collegata a un blocco senza coincidere con esso.

Stato vivo delle organizzazioni

Nel gioco digitale ogni organizzazione può possedere cinque indicatori:

- **Influenza:** quanto riesce a modificare decisioni, accessi e risorse;
- **Consenso pubblico:** quanto sostegno riceve dalla popolazione visibile;

- **Pressione:** quanto sta spingendo attivamente sui propri obiettivi;
- **Visibilità:** quanto le sue azioni sono evidenti alla città;
- **Momentum:** se la sua posizione sta crescendo, ristagnando o arretrando.

Al tavolo non è necessario tenere cinque numeri. È sufficiente annotare **basso, medio o alto** e modificarli quando una conseguenza importante cambia davvero la città.

Le relazioni riportate nelle schede seguenti sono la situazione iniziale canonica, non un destino. Il Master può cambiarle quando gli eventi lo giustificano.

Organizzazioni vive di Neo Milano

Helix Meridian

Biotech, proprietà intellettuale e recupero di dati biologici.

Yakuza

Rete criminale organizzata con interessi in debito, contrabbando, mercati e controllo territoriale.

Polizia Neo Milano

Forza di sicurezza pubblica cittadina, distinta dalle società private e soggetta alle tensioni politiche e sociali di Neo Milano.

Comunità Marea

Rete mutualistica di cura, rifugi, cliniche e assistenza di quartiere.

Gang Vetro

Rete territoriale di mercati, intermediari e controllo dei confini di strada.

Ponte Lo-Tek

Comunità tecnica per reti indipendenti, riparabilità e infrastrutture verificabili.

Consorzio Axiom

Cliniche corporative, credito sanitario, identità medica e servizi premium.

Linea Bianca

Sicurezza privata, checkpoint, protezione siti e controllo accessi.

Nodo Sette

Archivisti, broker di dati e custodi di memorie difficili da cancellare.

Corte dei Simulacri

Rete che difende identità sintetiche, copie mnemoniche e persone digitali.

Fratellanza Ruggine

Recuperatori, demolitori, officine e lavoratori delle infrastrutture dismesse.

Orizzonte Alto

Rete di élite delle torri, investitori, fondazioni e accessi verticali.

NM24 — Rete Civica Indipendente

Rete informativa indipendente che trasforma fatti pubblici in memoria cittadina verificabile.

Rete Fantasma

Cellule, presenze e protocolli senza centro stabile che emergono nelle reti dimenticate.

La Vecchia Cerchia

Confederazione meneghina di famiglie, gang, cortili e palazzi che conserva memoria, territorio e favori della vecchia Milano.

Senza Bandiera

Movimento civico non violento per libertà, diritti umani, privacy e autonomia dalle concentrazioni di potere.

10. La Rete Fantasma

La Rete Fantasma è ciò che rimane ai margini delle reti documentate: segnali senza proprietario, protocolli morti ancora attivi, memorie che rispondono, sistemi isolati che sembrano comunicare e presenze generate dall'accumulo di copie, errori e identità incomplete.

Per alcuni è soltanto infrastruttura dimenticata. Per altri è un ecosistema emergente. Per altri ancora è una superstizione utile a nascondere operazioni clandestine.

Il gioco non obbliga il Master a scegliere subito una spiegazione definitiva. La Rete Fantasma funziona meglio quando produce prove concrete ma interpretazioni incompatibili.

Il Netrunner la raggiunge con strumenti tecnici, preparazione e rischio. Il personaggio con Rete Fantasma elevata riconosce invece schemi e presenze che non si lasciano ridurre facilmente a un exploit. Le due Skill collaborano, ma non sono la stessa cosa.

12. Il patto di tono

DATA-COURIERS 20XX è techno-noir: sporco, urbano, malinconico e violento quando serve. Il mondo è duro, ma le persone non sono comparse senza valore.

Prima della campagna il gruppo stabilisce limiti e contenuti da trattare con cautela. Memoria, identità, modificazione corporea, dipendenza, violenza e perdita possono essere temi intensi. Nessuna scelta estetica vale il disagio reale di una persona al tavolo.

Il Master presenta conseguenze; non umilia i giocatori. I personaggi possono essere vulnerabili senza perdere dignità. Il gioco può essere oscuro senza diventare cinico verso chi lo sta giocando.

Capitolo 2 — Regolamento fondamentale

Dichiara l'azione. Accetta il rischio. Cambia la scena.

Apertura — Si tira perché qualcosa sta per cambiare

DATA-COURIERS 20XX non usa i dadi per chiedere permesso alla storia.

Se apri una porta con la chiave corretta, la porta si apre. Se hai tempo, strumenti e competenza per eseguire un lavoro ordinario, lo esegui. Se una prova fallita rendesse soltanto la partita immobile, il Master non dovrebbe chiedere quel tiro.

I dadi entrano quando esistono contemporaneamente tre elementi:

- un obiettivo concreto;
- un rischio reale;
- conseguenze interessanti sia in caso di riuscita sia in caso di fallimento.

La domanda non è «riesco a giocare?». La domanda è «che cosa cambia, e a quale prezzo?».

1. La conversazione di gioco

Ogni azione nasce da una frase semplice:

«Voglio ottenere X facendo Y.»

X è l'intento. Y è il metodo.

«Entro nel magazzino» non basta a descrivere una prova. «Entro dal lucernario per evitare le telecamere» sì. Il metodo determina quale Skill entra in gioco, quale Attributo la sostiene e quali conseguenze sono plausibili.

Il giocatore controlla ciò che il proprio Corriere tenta. Il Master controlla il mondo, gli ostacoli e le conseguenze. Nessuno dei due decide unilateralmente il risultato di un'azione incerta.

Dichiarazioni valide

Una buona dichiarazione risponde ad almeno due domande:

1. Che cosa vuoi ottenere?
2. Come provi a ottenerlo?

Se manca l'intento, il Master può chiedere «che risultato vuoi?». Se manca il metodo, può chiedere «come lo fai?».

2. Quando non tirare

Non tirare quando:

- l'azione è sicura e ordinaria;
- il personaggio possiede già l'accesso o lo strumento necessario;
- nessuno sta opponendo resistenza e non c'è pressione di tempo;
- il fallimento non produrrebbe alcuna conseguenza significativa;
- l'informazione è indispensabile per proseguire la missione e il personaggio la sta cercando nel posto corretto.

Se l'azione è impossibile, non alzare la difficoltà fino a renderla una lotteria. Spiega che cosa manca.

ESEMPIO — Il caveau non è collegato al terminale su cui sta lavorando il Netrunner. Nessun totale può aprirlo da lì. Il Master dice che serve una credenziale, un collegamento fisico o un accesso interno. La scena adesso contiene una scelta.

3. La prova GDR PRO

La formula pubblica usata dal gioco è:

1d20 + Dado Skill + Attributo + 1d4 Edge + modificatori situazionali

Questi elementi hanno funzioni diverse.

d20 — Il momento

Rappresenta l'imprevedibilità della situazione: timing, pressione, caos, fortuna e rischio immediato.

Dado Skill — Quello che sai fare

Ogni Skill usa un dado:

- d4 — base / non addestrato;
- d6 — operativo;
- d8 — forte;
- d10 — specialista;
- d12 — élite.

Se non possiedi una Skill adatta, usa normalmente un **d4 non addestrato**.

Attributo — Come affronti il problema

Gli Attributi sono modificatori numerici:

- **COR** — Corpo: fisico, riflessi, controllo motorio;
- **NOD** — Nodo: rete, tecnologia, analisi di sistemi;
- **STR** — Strada: percorsi, furtività, sopravvivenza urbana;
- **FRD** — Freddezza: trattativa, pressione sociale, controllo;
- **SPT** — Spirito: volontà, trauma, intuito, legami.

Una Skill non è incatenata per sempre a un solo Attributo. Il metodo può cambiare l'abbinamento quando la situazione lo giustifica.

d4 Edge — Margine operativo

Edge è il margine sporco della corsa: una finestra di opportunità, una fortuna minima, un dettaglio utile, l'istante giusto. È sempre un d4 nel GDR PRO.

Modificatori

I modificatori rappresentano effetti che non sono già incorporati in Skill, Attributo, difficoltà o posizione narrativa. Devono essere pochi, espliciti e motivati.

4. Costruire la prova

Procedura:

1. il giocatore dichiara intento e metodo;
2. il Master stabilisce se serve davvero un tiro;
3. si identifica la Skill più coerente;

4. si identifica l'Attributo coerente con il metodo;
5. si stabilisce la difficoltà;
6. si chiariscono le conseguenze principali;
7. si tirano d20, Dado Skill e d4 Edge;
8. si somma l'Attributo e ogni modificatore;
9. si confronta il totale con la difficoltà;
10. si applica l'esito e la scena cambia.

Su schermo i dadi possono essere mostrati e ricordati per voi. Al tavolo basta tirare fisicamente gli stessi dadi: la prova non cambia.

AL TAVOLO — il conto in meno di dieci secondi

Giocatore: tira insieme d20, Dado Skill e d4 Edge. Somma i tre dadi, poi aggiungi l'Attributo e un solo totale di modificatori. Annuncia il risultato.

Master: non è obbligato a calcolare il margine con una sottrazione. Quando sceglie la difficoltà può annotare direttamente le quattro fasce:

- **Difficoltà +5 o più:** Successo forte;
- **dalla Difficoltà a Difficoltà +4:** Successo;
- **da Difficoltà -4 a Difficoltà -1:** Complicazione;
- **Difficoltà -5 o meno:** Fallimento.

ESEMPIO RAPIDO — Difficoltà 14 significa: **19+ Successo forte / 14–18 Successo / 10–13 Complicazione / 9 o meno Fallimento**. Il giocatore dice «17»; il Master vede immediatamente Successo. Nessuna calcolatrice.

Per ridurre ancora il carico, il Master può scrivere le quattro fasce accanto al nome dell'ostacolo quando prepara la scena.

DIGITALE

PC e mobile possono fare il conto e ricordare i dadi, ma non cambiano l'esito: restano soltanto Successo forte, Successo, Complicazione e Fallimento.

5. Difficoltà

La difficoltà rappresenta l'ostacolo, non il valore morale dell'idea del giocatore.

Scala di riferimento:

Difficoltà	Valore guida	Uso
Facile	10	rischio basso ma non nullo
Normale	13	opposizione o pressione ordinaria
Difficile	16	opposizione seria, ambiente ostile
Estrema	19	sistemi alti, lockdown, pericolo grave
Quasi impossibile	22	serve preparazione, risorsa rara o sacrificio
Leggendaria	25	momento eccezionale, conseguenze di campagna

Il GDR PRO può usare anche valori intermedi. Azioni diverse possono partire da difficoltà diverse: osservare è più accessibile di un attacco o di un'intrusione ostile. Un valore 12, 14 o 15 non crea una nuova categoria: è una regolazione fine della stessa scala.

Difficoltà di riferimento per le azioni

Tipo d'azione	Attributo base	Difficoltà base
Osservare	COR	11
Agire / improvvisare	COR	12
Sociale	FRD	12
Muoversi sotto rischio	SPT	13
Hacking	NOD	14
Combattere	Attributo indicato dall'arma	15

Questi valori sono punti di partenza, non gabbie. Equipaggiamento, posizione, condizioni, opposizione e contesto possono cambiare la difficoltà o rendere il tiro inutile.

6. Il margine

Margine = totale – difficoltà

Nel GDR PRO il margine produce quattro esiti.

Successo forte — margine +5 o più

Ottieni l'obiettivo e un vantaggio ulteriore coerente con il metodo. Per esempio:

- impieghi meno tempo;
- mantieni una posizione migliore;
- ottieni un'informazione aggiuntiva;
- conservi una risorsa;
- riduci una traccia;
- apri un'opportunità per un alleato.

Il vantaggio aggiuntivo non deve trasformarsi in un premio casuale: nasce da ciò che hai fatto.

Successo — margine da 0 a +4

Ottieni ciò che avevi dichiarato. La riuscita non richiede un costo artificiale.

Complicazione — margine da -1 a -4

L'azione può riuscire, ma introduce un costo, una scelta o una nuova pressione. Esempi:

- entri, ma lasci una prova;
- ottieni il file, ma consumi tempo;
- colpisci, ma resti esposto;
- salvi il ferito, ma esaurisci una risorsa;
- convinci il contatto, ma nasce un debito.

La Complicazione non annulla ciò che è stato ottenuto.

Fallimento — margine -5 o peggiore

Il metodo non raggiunge l'obiettivo e la situazione peggiora in modo concreto. Un buon fallimento chiude una strada e ne apre una più costosa, non blocca la campagna.

7. Risultati naturali

L'esito dipende sempre dal **totale e dal margine**. Un 20 naturale o un 1 naturale possono essere spettacolari nella fiction, ma non sostituiscono il confronto con la difficoltà.

Un Master da tavolo può descrivere un d20 molto alto o molto basso in modo più spettacolare, ma non deve inventare una seconda tabella di esiti che contraddica il margine.

In questo modo la stessa azione produce la stessa logica di conseguenze, con o senza schermo.

8. Preparazione, strumenti e posizione

Una buona preparazione deve cambiare la situazione prima del tiro.

Può:

- ridurre la difficoltà;
- rendere possibile un'azione prima impossibile;
- eliminare una conseguenza plausibile;
- fornire informazioni che permettono un metodo migliore;
- creare una via di fuga;
- permettere a un alleato di contribuire.

Non assegnare bonus numerici solo perché una descrizione è lunga. Premia ciò che cambia davvero la situazione.

9. Assistenza e lavoro di squadra

Quando un alleato può aiutare concretamente, descrive **come** lo fa. L'assistenza deve produrre un vantaggio leggibile: migliore posizione, informazione, riduzione del rischio o accesso a un metodo diverso.

Se due persone fanno la stessa cosa senza coordinarsi, non è automaticamente un bonus. Se una prepara la finestra e l'altra la sfrutta, la cooperazione è reale.

10. Tiri ripetuti

Non si ripete la stessa prova finché esce un numero migliore.

Dopo un tiro, qualcosa deve essere cambiato. Per tentare di nuovo serve almeno uno di questi elementi:

- un nuovo metodo;
- una nuova risorsa;
- una nuova informazione;
- una posizione diversa;
- una conseguenza già pagata;
- un cambiamento dell'opposizione.

Se nulla è cambiato, il risultato precedente resta vero.

11. Controllo della scena

Un giocatore può dichiarare ciò che il personaggio tenta, non ciò che il mondo è costretto a fare.

«La guardia non mi vede» non è un'azione.

«Aspetto che la guardia guardi il convoglio e attraverso il punto cieco» lo è.

La differenza protegge sia la libertà del giocatore sia l'incertezza del mondo.

12. Conseguenze

Le conseguenze migliori sono specifiche e persistenti.

Personalì

- Stress;
- Ferite;
- munizioni o risorse consumate;
- perdita di equipaggiamento;
- esposizione della propria identità.

Missione

- Timer che avanza;
- accesso che si chiude;
- payload che si deteriora;
- obiettivo che cambia posizione;
- fazione che interviene.

Città

- prove forensi;
- reputazione;
- contatti compromessi;
- debiti;
- Wanted;
- rapporti fra fazioni che cambiano.

Una conseguenza non è una punizione del Master. È la parte del mondo che continua a muoversi dopo la scelta.

13. Condizioni fisiche

Il personaggio usa quattro condizioni persistenti:

1. **Integro**
2. **Ferito**
3. **Gravemente ferito**
4. **Fuori gioco**

Le condizioni descrivono lo stato complessivo, non punti ferita nascosti. Il danno concreto, le cure e le capacità speciali possono far peggiorare o migliorare questa scala secondo le regole del Capitolo 6.

14. Stress e NAS

Lo Stress è tracciato da **0 a 3**.

Le azioni neurali rischiose — hacking, scontri con ICE, intrusioni, uso del deck e interfacce neurali — possono aumentarlo quando producono complicazioni o fallimenti. La regola è:

- una Complicazione o un Fallimento neurale normalmente può dare +1 Stress;
- un Fallimento neurale con margine -5 o peggiore può dare +2 Stress;
- a Stress 3 si attiva una crisi NAS;
- quando lo Stress torna a 0, la crisi NAS cessa.

Il Capitolo 6 spiega come giocare queste conseguenze senza togliere arbitrariamente il controllo del personaggio.

15. Esempio completo — Il nodo della stazione

Nyx vuole aprire un vecchio nodo di manutenzione prima che una pattuglia arrivi al binario.

Intento: ottenere il registro degli accessi.

Metodo: entrare dal pannello di servizio e usare un exploit già osservato nel firmware.

Il Master stabilisce che serve Hacking + NOD. Nyx ha Hacking d8 e NOD +2. La difficoltà è 14.

Tira:

- d20 = 9
- Hacking d8 = 6
- Edge d4 = 2
- NOD = +2

Totale: **19**.

Margine: **+5**.

È un Successo forte. Nyx ottiene il registro e, grazie al margine, individua anche un accesso amministrativo che può diventare utile più avanti.

Se il totale fosse stato 12, il margine sarebbe -2: la lettura potrebbe riuscire lasciando però una traccia digitale o facendo avanzare il Timer.

Se il totale fosse stato 8, il margine sarebbe -6: l'exploit fallirebbe e la sicurezza del nodo potrebbe reagire.

16. Riferimento rapido

Formula: 1d20 + Dado Skill + Attributo + 1d4 Edge + modificatori.

Esiti:

- +5 o più: Successo forte;
- da 0 a +4: Successo;
- da -1 a -4: Complicazione;
- -5 o peggio: Fallimento.

Regola centrale: tira soltanto quando il risultato può cambiare davvero la scena.

Una regola è utile quando rende visibile una scelta, non quando aggiunge contabilità.

```
n<div class="quote-box" style="margin-top: 15mm; padding: 5mm; border-left: 2px solid #000; background-color: #f9f9f9; font-style: italic;">n«Non serve sapere come funziona il reattore al plasma del tuo aerocab. Ti serve solo sapere se esploderà prima che tu riesca a saltare giù.»n- <strong>Geko, Meccanico di Livello Basso, Settore 4</strong>n
```

Capitolo 3 — Creazione del Corriere

1. I cinque attributi

Gli attributi sono modificatori numerici. Non vengono tirati come dadi: si sommano al tiro quando l'azione dipende da quella dimensione del personaggio.

COR — Corpo

Fisico, coordinazione, riflessi, resistenza e controllo motorio. COR entra in gioco quando combatti, corri, salti, guidi sotto pressione o costringi il corpo oltre i suoi limiti.

Un COR alto non significa necessariamente muscoli enormi. Può rappresentare allenamento militare, innesti motori, riflessi affinati o una perfetta conoscenza dei propri limiti.

COR non significa: salute automatica, immunità alle ferite, assenza di paura o diritto a risolvere ogni ostacolo con la forza.

Approcci alternativi: COR può sostenere Intimidire quando la minaccia è fisica e immediata, oppure Meccanica quando il personaggio deve mantenere manualmente un componente sotto carico. Il corpo deve essere davvero la risorsa decisiva.

NOD — Nodo

Tecnologia, reti, hacking, diagnostica, payload e interfacce neurali. NOD misura la capacità di comprendere sistemi complessi e agire dentro di essi senza perdere il controllo.

NOD non è semplice intelligenza. È il modo di pensare di chi guarda una macchina e vede relazioni: una superficie d'attacco, un guasto isolabile, un protocollo che mente o una porta che si fida della persona sbagliata.

NOD non significa: onniscienza, accesso remoto senza un vettore plausibile, conoscenza automatica di ogni tecnologia o capacità di ignorare credenziali e segmentazione.

Approcci alternativi: NOD può sostenere Indagine quando si incrociano registri e metadati, Medicina da strada quando si diagnostica un impianto o Guidare quando il problema è il sistema di bordo più della strada.

STR — Strada

Orientamento urbano, furtività, sopravvivenza, percorsi, rifugi e cultura informale. STR è il sapere che non viene insegnato nei corsi corporativi.

Chi possiede STR elevata riconosce una pattuglia prima delle insegne, sa quale vicolo ha ancora telecamere funzionanti e capisce quando un mercato apparentemente vuoto sta trattenendo il respiro.

STR non significa: conoscere ogni criminale, avere automaticamente il contatto giusto, essere invisibili o poter ignorare la sorveglianza digitale.

Approcci alternativi: STR può sostenere Guidare quando conta conoscere il percorso, Indagine quando si seguono tracce nel tessuto urbano o Persuasione quando si parla attraverso codici e reputazioni locali.

FRD — Freddezza

Controllo sociale, pressione, negoziazione, inganno e lettura delle persone. FRD consente di agire con precisione quando la conversazione è un duello e mostrare la reazione sbagliata può costare tutto.

Non equivale a essere privi di emozioni. Significa decidere quali emozioni lasciare vedere.

FRD non significa: controllo mentale, assenza di sentimenti o capacità di convincere qualcuno a distruggersi senza motivo. Le persone hanno interessi, limiti e memoria.

Approcci alternativi: FRD può sostenere Hacking durante l'ingegneria sociale, Sangue freddo quando la disciplina è deliberata o Medicina da strada quando calmare il paziente è parte decisiva della procedura.

SPT — Spirito

Volontà, memoria, trauma, empatia, istinto e resistenza identitaria. SPT mantiene unita la persona quando la carne, la rete o il passato cercano di riscriverla.

SPT governa anche il rapporto con segnali anomali, ricordi compromessi e Rete Fantasma. Non è magia: è la frontiera incerta tra coscienza, tecnologia e ciò che Neo Milano non riesce più a spiegare.

SPT non significa: immunità al trauma, lettura della mente o comprensione automatica dei Simulacri. Un personaggio forte può comunque aver bisogno di aiuto.

Approcci alternativi: SPT può sostenere Persuasione quando conta l'empatia, Indagine quando si ricostruisce una memoria o Hacking quando un'interfaccia attacca direttamente identità e percezione.

2. Scegli l'archetipo

L'archetipo assegna automaticamente gli attributi. Ogni profilo contiene un +2, due +1, uno 0 e un -1, per un totale di +3. Nessun archetipo riceve più punti degli altri.

L'archetipo non è una classe chiusa. Non impedisce di sviluppare Skill insolite, usare equipaggiamenti differenti o cambiare ruolo durante la campagna. Descrive il punto da cui il Corriere parte.

Corriere neurale

Attributi: COR +1, NOD +2, STR +1, FRD 0, SPT -1

Identità: trasporta payload e ricordi instabili.

Il Corriere neurale porta dati che non possono attraversare una rete ordinaria. Il contenuto può trovarsi in un impianto, in una memoria isolata o in una parte della mente che il personaggio non riesce più a distinguere da sé stesso.

In squadra: mobilità, consegna, tecnologia e adattamento.

Domanda personale: che cosa hai trasportato senza sapere che era ancora vivo?

Complicazione tipica: il payload reagisce, perde integrità o richiama qualcuno.

Netrunner

Attributi: COR 0, NOD +2, STR -1, FRD +1, SPT +1

Identità: rompe sistemi e legge la Rete Fantasma.

Il Netrunner non «preme un tasto per hackerare». Studia superfici d'attacco, prepara strumenti, raccoglie credenziali, aggira segmentazioni e affronta contromisure capaci di colpire identità e sistema nervoso.

In squadra: ricognizione digitale, accesso, sabotaggio, difesa e intelligence.

Domanda personale: quale sistema ti riconosce ancora come proprietario?

Complicazione tipica: hai ottenuto l'accesso, ma qualcosa ha ottenuto accesso a te.

Street Samurai

Attributi: COR +2, NOD -1, STR +1, FRD +1, SPT 0

Identità: cromo, armi e controllo della violenza.

Lo Street Samurai è un professionista della forza. Può essere una guardia rinnegata, un recuperatore, un combattente da arena o una lama al servizio di un codice privato. La sua vera competenza non è sparare: è sapere quando la violenza cambierà definitivamente la scena.

In squadra: protezione, pressione, assalto e controllo del territorio.
Domanda personale: quale linea non attraverserai, anche se pagato?
Complicazione tipica: la soluzione più rapida lascia il segno più visibile.

Fixer

Attributi: COR 0, NOD +1, STR +1, FRD +2, SPT -1
Identità: favori, bugie, debiti e contatti.

Il Fixer sa che ogni serratura ha un proprietario e ogni proprietario desidera qualcosa. Organizza incontri, falsifica reputazioni, compra silenzi e trasforma informazioni in percorsi praticabili.

In squadra: negoziazione, accesso sociale, risorse, coperture e mercato.
Domanda personale: chi ti ha fatto un favore che non potrai mai ripagare?
Complicazione tipica: il contatto aiuta, ma presenta subito il conto.

Medtech clandestino

Attributi: COR 0, NOD +1, STR -1, FRD +1, SPT +2
Identità: carne, chip, sangue e segreti.

Il Medtech lavora dove la medicina ufficiale fa troppe domande. Stabilizza ferite, mantiene impianti, rimuove tracciatori e riconosce la differenza tra un trauma umano e un collasso di sistema.

In squadra: cura, cyberware, diagnostica e gestione delle conseguenze.
Domanda personale: chi hai salvato contro la sua volontà?
Complicazione tipica: la cura funziona, ma richiede tempo, materiale o un compromesso.

Lo-Tek

Attributi: COR +1, NOD 0, STR +2, FRD -1, SPT +1
Identità: sopravvive fuori sistema con soluzioni sporche.

Il Lo-Tek conosce tecnologie riparabili, reti locali, mercati informali e infrastrutture dimenticate. Non rifiuta necessariamente il progresso: rifiuta di dipendere da strumenti che possono essere disattivati da remoto.

In squadra: percorsi, rifugi, recupero, improvvisazione e sopravvivenza.
Domanda personale: quale tecnologia continui a usare anche se potrebbe tradirti?
Complicazione tipica: la soluzione funziona, ma è rumorosa, instabile o riconoscibile.

3. Costruisci l'identità

Annota un elemento per ciascuna voce. Le opzioni sono stimoli, non limiti.

Nome e nome di strada

Il nome identifica ciò che il personaggio era o pretende di essere. Il nome di strada è ciò che Neo Milano ricorda. Un nome di strada può derivare da un successo, una cicatrice, una bugia diventata famosa o un errore che nessuno ha dimenticato.

Origine

Scegli o inventa:

- bordo canale di Neo Milano;
- Mercato Basso;
- Ponte Lo-Tek;
- Black Clinic della Darsena;
- Zona Rossa Neon-9.

L'origine deve offrire almeno una conoscenza utile e una vulnerabilità. Chi viene dal Mercato Basso può conoscere contrabbandieri, ma essere riconosciuto da chi riscuote protezione.

Debito

Scegli o inventa:

- debito medico con una Black Clinic;
- protezione Yakuza mai saldata;
- payload perso per conto di una megacorporazione;
- innesto cromato comprato con soldi non tuoi.

Un debito efficace indica sempre **a chi, per cosa e che cosa accadrà se non viene pagato.**

Memoria a rischio

Scegli o inventa:

- il volto di chi hai lasciato indietro;
- gli ultimi otto anni della tua vita;
- il vero nome precedente al primo impianto;
- una password capace di salvarti o venderti.

La memoria a rischio dà al Master un elemento da mettere sotto pressione, non il permesso di cancellare arbitrariamente il personaggio.

Contatto

Scegli o inventa:

- Fixer del Mercato Basso;
- medica clandestina della Darsena Nera;
- Lo-Tek con antenna illegale sul Ponte;
- ex agente corporativo diventato informatore.

Definisci perché il contatto risponde ancora e quale prezzo potrebbe chiedere.

Chi ti cerca?

Nomina una persona, fazione o istituzione. Specifica se vuole catturarti, assumerti, proteggerti, ricattarti o cancellarti. «La corporazione» è troppo generico; «l'ufficio recupero proprietà di Helix, perché porto una copia della loro chiave radice» produce gioco.

Obiettivo

Scegli o inventa:

- pagare il debito e sparire;
- recuperare la memoria rubata;
- salvare una persona collegata al payload;
- far crollare chi ti ha venduto.

L'obiettivo deve poter avanzare, complicarsi o cambiare durante la campagna.

4. Le sedici Skill

Ogni Skill possiede un dado: d4, d6, d8, d10 o d12. Alla creazione si possono ottenere soltanto d4–d10. Il d12 rappresenta un grado d'élite raggiungibile successivamente.

Skill di COR

Armi leggere. Pistole, mitra compatti, estrazione rapida, controllo del rinculo e fuoco in movimento. Non copre automaticamente armi lunghe, pesanti o sistemi montati.

Corpo a corpo. Pugni, calci, prese, lame corte e combattimento ravvicinato. Può servire anche per disarmare, bloccare o liberarsi da una presa.

Atletica. Scatti, salti, arrampicate, equilibrio, inseguimenti a piedi e resistenza allo sforzo. Non sostituisce una descrizione concreta del movimento.

Guidare. Moto, automobili, furgoni, imbarcazioni e manovre di fuga. Mezzi speciali possono richiedere familiarità, sistemi di bordo o addestramento aggiuntivo.

Skill di NOD

Hacking. Ricognizione, accesso, sfruttamento di vulnerabilità, gestione di credenziali, movimento nei nodi e uso di payload. Nel capitolo Netrunning viene suddivisa in procedure dettagliate.

ICE / Contromisure. Individuazione, evasione, neutralizzazione e costruzione di difese digitali. Comprende la gestione di firewall, honeypot, sandbox, trappole neurali e Black ICE.

Meccanica. Diagnosi, riparazione, sabotaggio, bypass e modifica di dispositivi fisici. L'equipaggiamento e il tempo disponibile determinano ciò che è possibile tentare.

Skill di STR

Furtività. Muoversi senza essere notati, evitare sensori, sfruttare coperture e controllare rumore o silhouette. Contro una sorveglianza digitale può richiedere anche NOD o strumenti specifici.

Sopravvivenza urbana. Vie di fuga, rifugi, approvvigionamento, quartieri pericolosi, infrastrutture abbandonate e lettura del territorio.

Skill di FRD

Indagine. Raccogliere tracce, ricostruire eventi, riconoscere incoerenze, seguire pagamenti e interpretare schemi umani.

Persuasione. Convincere, negoziare, comprare tempo e trovare un accordo. Non controlla la mente: modifica ciò che l'interlocutore considera conveniente o credibile.

Inganno. Bluff, coperture, identità false, omissioni e manipolazione delle aspettative. Una buona bugia deve contenere qualcosa che il bersaglio desidera credere.

Intimidire. Minaccia, pressione e presenza. Può ottenere obbedienza immediata, ma spesso genera rancore, fuga o richiesta d'aiuto.

Skill di SPT

Medicina da strada. Stabilizzazione, shock, ferite, innesti, farmaci, danni neurali e procedure clandestine. Le operazioni complesse richiedono strutture e materiali adeguati.

Sangue freddo. Resistere a paura, panico, trauma, provocazione e pressione mentale. Determina se il personaggio mantiene lucidità, non se smette di provare emozioni.

Rete Fantasma. Interpretare segnali anomali, interferenze, memorie contaminate e presenze ai margini della rete. Non sostituisce Hacking: comprende ciò che i protocolli ordinari non spiegano.

5. Determina i Dadi Skill

Che cosa racconta il dado Skill

Il dado non misura soltanto ciò che hai studiato. Misura quanto quella competenza resta affidabile quando Neo Milano ti mette fretta.

Dado	Lettura nella storia
d4	conosci i principi o improvvisi; la pressione espone presto i limiti
d6	sei operativo e riconosci le procedure comuni
d8	sei affidabile contro opposizione seria e sai adattarti
d10	sei uno specialista; altri professionisti possono conoscere il tuo nome
d12	sei élite; non smetti di aver bisogno di accesso, strumenti e tempo

Un d12 non rende possibile l'impossibile. Rende credibile che tu riesca dove quasi tutti avrebbero bisogno di preparazione, aiuto o una seconda possibilità.

Procedi una Skill alla volta.

1. Identifica l'attributo collegato nella lista precedente.
2. Tira 1d20 + valore dell'attributo + 1d6 Creazione.
3. Confronta il totale con la tabella.
4. Accetta il dado ottenuto oppure ritenta.
5. Se ritiri, cancella il risultato precedente: non puoi recuperarlo.
6. Al terzo tentativo devi accettare il nuovo risultato.
7. Ripeti per tutte le sedici Skill.

Tabella di assegnazione

Totale	Dado	Competenza
0–9	d4	Base: puoi provarci, ma il rischio resta alto
10–14	d6	Operativo: sai farlo durante una missione
15–19	d8	Forte: sei affidabile anche sotto pressione
20+	d10	Specialista: questa Skill ti distingue

Esempio: Nyx crea Hacking

Nyx è una Netrunner con NOD +2. Tira un d20 e ottiene 11; il d6 Creazione mostra 3.

$$11 + 2 + 3 = 16$$

Hacking parte a d8, grado Forte. Nyx potrebbe accettare. Decide invece di rischiare un secondo tentativo: ottiene 8 sul d20 e 2 sul d6.

$$8 + 2 + 2 = 12$$

Il nuovo risultato sostituisce il precedente: ora Hacking vale d6. Nyx ha ancora un ultimo tentativo, ma se lo effettua dovrà accettarlo qualunque sia l'esito.

Due modi per affidare i Dadi Skill al caso

Se create il Corriere con il supporto digitale, potete scegliere fra due modalità.

Manuale. Per ogni Skill puoi tirare fino a tre volte. Dopo ogni tiro puoi accettare il risultato e passare oltre. Se ritiri, il nuovo risultato sostituisce quello precedente; il terzo tiro è definitivo.

Assistita. Il supporto digitale esegue tre tiri consecutivi per ogni Skill e assegna il **terzo** risultato. Non sceglie il migliore.

La formula e il limite restano gli stessi, ma cambia il rischio. Nella modalità manuale puoi fermarti quando accetti un risultato; nella modalità assistita il terzo tiro decide comunque. Scegli il metodo prima di cominciare.

Distribuzione del tiro singolo

La distribuzione esatta di 1d20 + 1d6 Creazione + Attributo sui 120 risultati possibili è:

Attributo	d4	d6	d8	d10
-1	32,5%	25%	25%	17,5%
0	27,5%	25%	25%	22,5%
+1	22,5%	25%	25%	27,5%
+2	17,5%	25%	25%	32,5%

L'Attributo sposta quindi soprattutto il peso fra d4 e d10, mentre d6 e d8 restano al 25% nel tiro singolo.

6. Variante rapida da tavolo

Per convention o personaggi sostitutivi il gruppo può usare questa **variante opzionale** invece dei sedici tiri di creazione:

- 1 Skill a d10;
- 3 Skill a d8;
- 5 Skill a d6;
- 7 Skill a d4.

Questa distribuzione produce una scheda immediatamente leggibile. Se il Corriere passa dal tavolo allo schermo, o torna sulla carta, conserva i Dadi Skill già assegnati.

7. Usare attributi diversi

La tabella indica l'associazione normale, non l'unica interpretazione possibile. Quando il metodo cambia chiaramente, il Master può associare un altro Attributo alla stessa Skill.

Esempi:

- **COR + Intimidire:** imporre paura mostrando forza fisica immediata;
- **NOD + Indagine:** correlare log, metadati e registri digitali;
- **STR + Guidare:** scegliere un percorso di fuga attraverso quartieri conosciuti;
- **FRD + Hacking:** ottenere credenziali mediante ingegneria sociale;
- **SPT + Persuasione:** raggiungere qualcuno attraverso empatia e memoria condivisa.

Il Dado Skill non cambia. Cambia soltanto l'Attributo, perché cambia il modo in cui il personaggio affronta il problema. Il giocatore deve descrivere l'approccio prima del tiro.

8. Legami di squadra

Ogni giocatore sceglie un altro Corriere e completa una frase:

- gli devo la vita, ma lui non sa perché;
- conosco la verità sul suo debito;
- abbiamo trasportato insieme qualcosa che non doveva svegliarsi;
- mi ha lasciato indietro una volta;
- possiede una parte della mia memoria;
- sono l'unica persona che può riparare il suo impianto;
- il mio contatto si fida di lui più di quanto si fidi di me;
- se sparisse, diventerei il principale sospettato.

Il legame non concede automaticamente bonus. Offre al Master e ai giocatori ragioni concrete per cooperare, discutere e mettere qualcosa di personale in pericolo.

9. Controllo finale della scheda

Prima di iniziare, verifica:

- nome e nome di strada;
- archetipo;
- cinque attributi corretti;
- sedici Dadi Skill;
- origine;
- debito;
- memoria a rischio;
- contatto;
- chi ti cerca;
- obiettivo;
- almeno un legame con un altro personaggio;
- equipaggiamento iniziale, crediti e cyberware quando assegnati;
- condizione **Integro**;
- Stress iniziale 0, salvo diversa premessa della missione.

Dotazione iniziale e crediti

Un nuovo Corriere parte con **120 Crediti**. Dopo aver definito identità, Attributi e Dadi Skill, annota la dotazione iniziale e gli eventuali acquisti sulla scheda.

La dotazione iniziale è:

Oggetto	Quantità	Stato iniziale	Destinazione
Pistola compatta	1	Affidabile; caricatore iniziale secondo il catalogo dell'arma	Arma primaria
Storage neurale	1	Integro	Interfaccia neurale
Payload instabile	1	Integro	Payload neurale

Un oggetto appartiene al Corriere soltanto quando compare nel suo inventario o viene acquisito realmente durante la campagna. Nominarlo nella narrazione non basta a renderlo posseduto.

I cinque slot di equipaggiamento sono **Arma primaria, Arma secondaria, Protezione corpo, Interfaccia neurale e Payload neurale**. Gli strumenti di uso rapido restano oggetti dell'inventario: non costituiscono un sesto slot universale.

CREAZIONE E d12. La creazione iniziale assegna d4, d6, d8 o d10. Il **d12 non nasce dalla creazione**: è il vertice normale raggiungibile successivamente con la progressione.

Tre domande prima della prima scena

1. Che cosa non lasceresti mai in mano a un altro Corriere?
2. Quale parte di Neo Milano consideri ancora casa?
3. Che cosa faresti se scoprissi che il tuo ricordo più importante è falso?

Le risposte non sono decorazione. Il Master le usa per costruire pressioni, opportunità e conseguenze.

10. Personaggio d'esempio — Nyx «Packetloss» Verri

Identità, biometria e innesti: il Corriere è una persona prima di essere una scheda.

Archetipo: Netrunner

Attributi: COR 0, NOD +2, STR -1, FRD +1, SPT +1

Origine: Black Clinic della Darsena

Debito: deve alla clinica l'impianto che le ha salvato la vita

Memoria a rischio: non ricorda chi consegnò il suo corpo alla clinica

Contatto: Sutura, medica clandestina che conserva una copia dei referti

Chi la cerca: Helix Recovery, divisione recupero proprietà intellettuale

Obiettivo: scoprire perché una chiave radice corporativa compare nei suoi sogni

Skill di esempio

Skill	Dado
Armi leggere	d4
Corpo a corpo	d4
Atletica	d6
Guidare	d4
Hacking	d8
ICE / Contromisure	d10
Meccanica	d6
Furtività	d4
Sopravvivenza urbana	d6
Indagine	d8
Persuasione	d6
Inganno	d6
Intimidire	d4
Medicina da strada	d4
Sangue freddo	d8
Rete Fantasma	d10

Questi valori illustrano una possibile scheda e non sostituiscono i tiri di creazione. Nyx è molto forte nella difesa digitale e nella lettura della Rete Fantasma, ma vulnerabile sul territorio e nello scontro fisico. La sua identità crea immediatamente tre linee di gioco: il debito verso la clinica, la caccia di Helix e il mistero della chiave radice.

Capitolo 4 — Crescita, livelli e Talenti

Sopravvivere cambia quello che puoi fare. Essere ricordato cambia quello che il mondo ti lascia fare.

Apertura — La crescita non è una scala da cento punti

La progressione di DATA-COURIERS 20XX separa quattro cose che in una campagna lunga devono restare distinguibili:

- **PX totali:** misurano il cammino complessivo;
- **Livello:** apre nuove fasce di gioco;
- **Punti Evoluzione:** migliorano Skill e Attributi;
- **Punti Talento:** sbloccano capacità speciali.

La Reputazione è una quinta progressione, sociale e persistente. Non sostituisce i livelli: cambia il modo in cui Neo Milano reagisce al tuo nome.

1. La curva moderna dei PX

Il livello non sale più con una regola piatta «100 PX = un livello». La distanza fra i livelli cresce con l'esperienza e accelera dopo le soglie che aprono il gioco avanzato.

Soglie cumulative

Livello	PX totali richiesti	PX dal livello precedente
1	0	—
2	70	70
3	165	95
4	285	120
5	430	145
6	600	170
7	810	210
8	1.060	250
9	1.350	290
10	1.680	330
11	2.080	400
12	2.550	470
13	3.090	540
14	3.700	610
15	4.380	680
16	5.130	750
17	5.950	820
18	6.840	890
19	7.800	960
20	8.830	1.030

Oltre il livello 20 la curva continua con la stessa progressione.

Formula di riferimento

Per il livello che si sta raggiungendo, l'incremento è:

$$70 + 25 \times (L - 2) + 15 \times \max(0, L - 6) + 30 \times \max(0, L - 10)$$

Dove **L** è il nuovo livello. Al tavolo conviene usare la tabella; la formula serve a verificare campagne molto lunghe e a generare soglie oltre L20 senza tornare alla vecchia progressione lineare.

2. Da dove arrivano i PX

I PX devono premiare risultati, rischio e impatto, non la ripetizione meccanica della stessa azione.

Gli incarichi cambiano valore con la loro fascia:

Incarico	Crediti base	PX base
Minore	100	5
Standard	300	8
Rischioso	450	12
Critico	650	18
Estremo	1.000	28
Leggendario	1.600	45

Questi sono valori base. La fase del mondo, gli obiettivi reali e le conseguenze possono cambiare la qualità dell’incarico prima che venga assegnato.

Modificatore per esito della missione

Quando una missione viene liquidata, l’esito modifica la ricompensa base:

Esito	Crediti	PX missione
Successo forte	110%	150%
Successo	100%	100%
Complicazione	75%	70%
Fallimento	0%	25%

Il modificatore si applica alla ricompensa dell’incarico, non ai PX di roleplay ottenuti dalle singole azioni. Un fallimento può quindi non pagare Crediti ma lasciare una quota minima di PX missione per l’esperienza acquisita e le conseguenze affrontate.

AL TAVOLO — ricompense già calcolate

Non moltiplicare percentuali durante la sessione. Usa direttamente questa tabella: contiene già gli equivalenti arrotondati delle ricompense.

Fascia	Successo forte	Successo	Complicazione	Fallimento
Minore	110 Cr / 8 PX	100 Cr / 5 PX	75 Cr / 4 PX	0 Cr / 1 PX
Standard	330 Cr / 12 PX	300 Cr / 8 PX	225 Cr / 6 PX	0 Cr / 2 PX
Rischioso	495 Cr / 18 PX	450 Cr / 12 PX	338 Cr / 8 PX	0 Cr / 3 PX
Critico	715 Cr / 27 PX	650 Cr / 18 PX	488 Cr / 13 PX	0 Cr / 5 PX
Estremo	1.100 Cr / 42 PX	1.000 Cr / 28 PX	750 Cr / 20 PX	0 Cr / 7 PX
Leggendario	1.760 Cr / 68 PX	1.600 Cr / 45 PX	1.200 Cr / 32 PX	0 Cr / 11 PX

Il Master cerchia la fascia quando assegna l’incarico e, alla chiusura, legge una sola casella.

PX di roleplay per azione

Il GDR PRO valuta anche la qualità dell’azione dichiarata su scala 0–10. Il voto è più granulare dei PX: non ogni punto della valutazione diventa un PX.

Valutazione RP	PX azione
meno di 4,0	0
4,0–5,4	1
5,5–6,4	2
6,5–7,4	3
7,5–8,4	4
8,5–9,4	5
9,5–10	6

Una stessa azione può generare PX una sola volta: ripeterla senza un nuovo rischio o una nuova conseguenza non moltiplica l’esperienza. Anche le azioni senza tiro possono ricevere PX di roleplay se vengono realmente risolte nella scena.

Non assegnare PX per «aver tirato molti dadi». Un’azione ripetuta senza nuovo rischio, nuovo metodo o nuova conseguenza non deve diventare una macchina per produrre esperienza.

AL TAVOLO — PX di interpretazione in pochi secondi

Per un’azione significativa il Master può assegnare da **0 a 6 PX** con tre domande, ciascuna da 0 a 2. La valutazione deve restare rapida e leggibile, non interrompere la scena:

Domanda	0	1	2
Coerenza	generica o fuori personaggio	coerente	molto caratterizzante
Interazione	ignora scena e informazioni	usa almeno un elemento reale	sfrutta bene persone, luogo o storia
Conseguenza	non assume rischio né scelta	produce una scelta concreta	accetta o crea una conseguenza significativa

PX RP = Coerenza + Interazione + Conseguenza.

Il Master non deve fermare la scena per compilare la tabella: può segnare soltanto il totale accanto all’azione o attribuirlo appena la scena si chiude. Se l’azione è una ripetizione costruita per ottenere PX, vale **0**.

Questa è una **Regola da tavolo**: usa la stessa scala 0–6 e la rende trasparente attraverso tre criteri visibili a tutti.

3. Ricompense di livello

Ogni livello dal 2 in poi assegna:

- **+2 Punti Evoluzione**;
- **+1 Punto Talento** a ogni livello pari.

Inoltre esistono traguardi di livello:

- ogni livello multiplo di 3: **+1 Evoluzione** aggiuntivo;
- ogni livello multiplo di 5: **+1 Reputazione**;
- ogni livello multiplo di 10: **+1 Punto Talento** aggiuntivo.

Le ricompense sono cumulative.

ESEMPIO — Passare al livello 6 assegna +2 Evoluzione, +1 Talento perché il livello è pari, e +1 Evoluzione aggiuntivo perché 6 è multiplo di 3.

4. Punti Evoluzione

I Punti Evoluzione rappresentano crescita tecnica e personale. Non sono PX da spendere: arrivano attraverso il livello.

Servono per:

- migliorare il Dado Skill;
- aumentare un Attributo entro il limite sbloccato.

5. Migliorare una Skill

Passaggio	Costo Evoluzione
d4 → d6	1
d6 → d8	1
d8 → d10	2
d10 → d12	3

d12 è il massimo normale.

Il miglioramento procede un gradino alla volta. Non puoi pagare direttamente per saltare da d4 a d10 senza sostenere i costi intermedi.

Che cosa significa nella storia

Un aumento deve poter essere raccontato: addestramento, esperienza sul campo, routine consolidata, impianto assistivo, mentore, pratica ossessiva o una serie di missioni che hanno trasformato un comportamento in competenza.

La storia non è un costo aggiuntivo, ma rende la crescita parte del personaggio.

6. Migliorare un Attributo

Aumentare un Attributo di +1 costa **3 Punti Evoluzione**.

Il valore assoluto massimo è **+4**, ma il limite cresce gradualmente con il livello:

limite = il minore fra 4 e 1 + metà del livello, arrotondata per difetto.

In pratica:

Livello	Limite Attributo
1	+1
2–3	+2
4–5	+3
6+	+4

Gli archetipi iniziali possono avere valori predefiniti che descrivono punti forti e debolezze. La progressione non cancella la storia del personaggio: la modifica nel tempo.

7. Punti Talento

I Punti Talento sbloccano capacità speciali. Un Talento costa normalmente **1 Punto Talento** e può avere un livello minimo.

Un Talento già acquisito non può essere acquistato di nuovo.

I Talenti non sono semplici bonus passivi. Alcuni si dichiarano prima della prova, altri intervengono dopo aver visto l'esito. Segna ogni uso sulla scheda quando il Talento ha davvero prodotto il suo effetto.

8. Talenti disponibili

FANTASMA

Passo Fantasma — Livello 2

Una volta per scena, riduci di 1 la difficoltà di una prova di infiltrazione coerente.

Via Impossibile — Livello 4

Una volta per scena, quando una prova di movimento produce **Complicazione**, puoi usare il Talento e convertire l'esito in **Successo**. Il totale dei dadi non cambia: cambia soltanto l'esito grazie al Talento.

LAMA

Mano Ferma — Livello 2

Una volta per scena, su un attacco a distanza pertinente, se l'Edge originale è **1 o 2**, ritira il d4 Edge e conserva **il migliore fra il valore originale e il nuovo risultato**.

Ultimo Colpo — Livello 4

Una volta per scena, quando sei **Ferito** o **Gravemente ferito** e attivi il Talento su una prova di combattimento valida, ottieni +2 al modificatore della prova.

SPETTRO DELLA RETE

Ghost Protocol — Livello 2

Una volta per scena, quando una prova di rete produce **Complicazione**, puoi usare il Talento dopo il tiro per convertirla in **Successo**. Eventuali tracce già prodotte restano separate e non vengono cancellate automaticamente.

Overclock — Livello 4

Puoi pagare 1 Stress per aumentare di un gradino il Dado Skill di una prova di rete, fino al limite previsto.

MEDIATORE

La Faccia Giusta — Livello 2

Una volta per scena, quando una prova sociale produce **Complicazione**, puoi usare il Talento dopo il tiro per convertirla in **Successo**. Il totale dei dadi non cambia e debiti o conseguenze già stabiliti non vengono cancellati automaticamente.

Debito Sociale — Livello 4

Una volta per scena, su una **Complicazione sociale** e con almeno 1 punto di Reputazione corrente, riduci la **Reputazione di 1** e annota un favore concreto sulla scheda del personaggio.

TECNICO

Mani Sporche — Livello 2

Una volta per scena, su una riparazione riuscita e con un oggetto danneggiato che usa **Durabilità numerica**, recupera **10 punti di Durabilità**, fino al massimo indicato dalla sua scheda.

Medicina Nera — Livello 4

Una volta per scena, su una cura riuscita di un bersaglio valido, migliora di **uno stato** una condizione grave (Fuori gioco → Gravemente ferito oppure Gravemente ferito → Ferito) e costa **+1 Stress** al personaggio che usa il Talento. Non è disponibile se chi lo usa è già a Stress 3.

SOPRAVVISSUTO

Nervo di Cromo — Livello 2

Una volta per scena, quando la prova possiede una penalità di condizione negativa, la riduce di **1 punto**. Non cancella la condizione e non può trasformare una penalità in bonus.

Non Oggi — Livello 4

Una volta per campagna, quando il personaggio arriva a **Fuori gioco**, lo riporta in un unico passaggio a **Gravemente ferito** e porta lo **Stress a 3**. La conseguenza narrativa dell'evento rimane.

Quando si attivano i Talenti

I dodici Talenti non si attivano tutti nello stesso momento: alcuni devono essere dichiarati prima della prova, altri reagiscono a un esito già noto, altri intervengono soltanto quando si verifica la loro condizione.

Talento	Finestra	Consumo
Passo Fantasma	attivazione contestuale su infiltrazione	una volta per scena, solo se l'effetto viene applicato
Via Impossibile	scelta reattiva dopo una Complicazione di movimento	una volta per scena
Mano Ferma	sul tiro a distanza, quando l'Edge iniziale è 1-2	una volta per scena; il nuovo d4 viene realmente tirato
Ultimo Colpo	attivazione contestuale in combattimento quando sei Ferito/ Gravemente ferito	una volta per scena
Ghost Protocol	scelta reattiva dopo una Complicazione di rete	una volta per scena
Overclock	prima della risoluzione della prova di rete	una volta per scena; richiede che +1 Stress sia realmente pagabile
La Faccia Giusta	scelta reattiva dopo una Complicazione sociale	una volta per scena
Debito Sociale	con una Complicazione sociale valida	una volta per scena; richiede almeno 1 punto di Reputazione corrente, la riduce di 1 e crea un favore tracciato
Mani Sporche	dopo una riparazione riuscita valida	una volta per scena
Medicina Nera	dopo una cura riuscita su un alleato valido	una volta per scena; paga +1 Stress
Nervo di Cromo	quando esiste una penalità di condizione applicabile	una volta per scena
Non Oggi	quando il personaggio entrerebbe in Fuori gioco	una volta per campagna

Leggere o valutare un Talento non lo consuma. Segna l'uso soltanto quando l'effetto viene applicato davvero. Chiudere e riaprire una sessione non restituisce un uso già speso e non deve consumarlo una seconda volta.

Nei Talenti usati dopo il tiro, il dado resta quello realmente ottenuto. Se Via Impossibile, Ghost Protocol o La Faccia Giusta convertono una Complicazione in Successo, non riscrivere il totale: annota semplicemente che il Talento ha migliorato l'esito.

9. Reputazione come progressione parallela

La Reputazione non è un secondo livello. Misura quanto la città collega il tuo nome a risultati e conseguenze.

I traguardi di livello possono concederle, ma la Reputazione cresce soprattutto attraverso eventi significativi, impatto e relazioni persistenti.

Le fasce complete e i Badge sono descritti nel Capitolo 10.

10. Livello 10: il gioco cambia scala

La crescita apre nuovi strati della città, nuovi accessi e nuove conseguenze.

Il livello 10 non è soltanto un numero più alto.

Da qui si aprono due sistemi:

- **ECHO//10**, che permette alla città di riconoscere una Firma costruita dalle azioni del personaggio;
- **ASCESA**, che sposta progressivamente il tipo di luoghi, contatti, accessi, missioni e rischi verso gli strati superiori di Neo Milano.

Il personaggio non smette di appartenere alla strada. Semplicemente, la strada non è più l'unico posto in cui il suo nome produce conseguenze.

11. Corrieri veterani

Se un personaggio arriva da una campagna già iniziata, **non perde mai un livello già conquistato**. Conserva il suo livello e usa la curva di questo capitolo soltanto per ciò che viene dopo.

Per questo un veterano può avere meno PX della soglia indicata per il proprio livello: non è un errore e non richiede correzioni retroattive. Il livello raggiunto resta il suo punto di partenza; i nuovi PX lo portano verso la soglia successiva annotata sulla scheda.

Una campagna nuova usa direttamente la tabella di questo capitolo. Una campagna già in corso conserva invece livelli, identità e conseguenze ottenute: Neo Milano non dimentica una carriera soltanto perché è cambiato il modo di contarne la crescita.

12. Riferimento rapido

PX: cumulativi, curva crescente.

Evoluzione: +2 per livello; +1 extra ai multipli di 3.

Talenti: +1 punto ai livelli pari; +1 extra ai multipli di 10.

Reputazione: +1 ai traguardi dei livelli multipli di 5, oltre agli eventi di gioco.

Skill: d4 → d6 → d8 → d10 → d12.

Attributi: costo 3 Evoluzione, massimo +4, limite graduale.

Livello 10: ECHO//10 e fase ASCESA.

La crescita cambia ciò che Neo Milano permette di raggiungere.

n<div class="quote-box" style="margin-top: 15mm; padding: 5mm; border-left: 2px solid #000; background-color: #f9f9f9; font-style: italic;">n«Quando inizi, vedi solo i vicoli e i marciapiedi bagnati. Quando accumuli Echo, inizi a percepire i fili che muovono i droni. Quando raggiungi l'Ascesa... diventi tu stesso uno di quei fili.»

n– **Archivio Frammentato, Autore Ignoto**n

Capitolo 5 — Azione, combattimento e inseguimenti

La violenza cambia sempre qualcosa

1. Entrare in conflitto

Un conflitto strutturato inizia quando più soggetti agiscono contemporaneamente e l'ordine delle azioni diventa importante.

Il Master stabilisce:

1. chi è presente;
2. che cosa vuole ciascuna parte;
3. distanza e linee di vista;
4. coperture e pericoli ambientali;
5. vie di fuga;
6. minaccia iniziale;
7. eventuali timer o rinforzi.

Disegnare una mappa dettagliata non è obbligatorio. È però necessario che tutti comprendano almeno la posizione relativa.

Zone di distanza

Zona	Significato
Contatto	Corpo a corpo, presa, stessa copertura
Ravvicinata	Stanza, corridoio, vicolo, pochi passi
Breve	Strada, mercato, capannone, ponte
Media	Piazzale, canale, grande interno
Lunga	Tetto, viale, area industriale aperta
Estrema	Oltre il normale scontro personale

2. Iniziativa da tavolo

Le azioni si risolvono una dichiarazione alla volta e non esiste una formula universale di iniziativa. Al tavolo usa la procedura seguente.

Regola narrativa

Agisce per primo chi possiede chiaramente il vantaggio: imboscata riuscita, arma già puntata, accesso di sicurezza, posizione dominante o azione preparata.

Non tirare iniziativa se la scena ha già stabilito chi può agire.

In caso di dubbio — procedura da tavolo

Ogni parte tira:

1d20 + FRD oppure STR

- FRD quando contano lucidità, prontezza e lettura dell'avversario;
- STR quando contano territorio, imboscata e movimento urbano.

Chi ottiene il totale maggiore sceglie se agire per primo o costringere l'altra parte a scoprirsi. I pareggi favoriscono chi stava difendendo una posizione preparata; altrimenti agiscono prima i personaggi giocanti.

Iniziativa di gruppo

Per gruppi numerosi, tira una volta per i Corrieri e una volta per ogni gruppo omogeneo di avversari. Alternare gruppi riduce l'attesa e conserva il ritmo cinematografico.

3. Il turno

Economia delle azioni — procedura da tavolo

Durante il proprio turno un personaggio dispone di:

- **un'Azione principale;**
- **un Movimento;**
- **interazioni brevi ragionevoli;**
- **una Reazione per round**, se una regola o la situazione la consente.

Azione principale

Attaccare, hackerare, curare, forzare un accesso, compiere una manovra, usare un oggetto complesso, ricaricare sotto pressione o aiutare in modo decisivo.

Movimento

Cambiare copertura o spostarsi di una zona vicina. Attraversare fuoco, ostacoli, dislivelli o terreno pericoloso può richiedere Atletica, Furtività o Guidare.

Interazione breve

Aprire una porta sbloccata, lasciar cadere un oggetto, gridare un avvertimento, estrarre un elemento accessibile o premere un comando preparato. Il Master può trasformarla in Azione principale se richiede precisione o espone a rischio significativo.

Una sola movimentazione d'oggetto per turno

Quando un'azione fisica comporta **spostare un oggetto persistente** — raccogliarlo, passarlo a un altro personaggio, trasferirlo tra contenitori, riporlo, estrarlo da un deposito o lasciarlo in una posizione che cambia davvero la situazione — il Corriere può farlo **una sola volta per turno**.

Questa regola esiste per evitare catene irreali di scambi nello stesso istante. Svuotare uno zaino, passare tre armi lungo la linea o riorganizzare un intero inventario in sei secondi **non è consentito**. Se vuoi spostare un secondo oggetto significativo, devi aspettare il turno successivo oppure farlo fuori da una scena sotto pressione.

Eccezioni ragionevoli. Ricaricare un'arma con munizioni che possiedi già fa parte della ricarica; non conta come una seconda movimentazione separata. Lasciar cadere a terra ciò che hai appena preso o consegnare l'oggetto che stavi già impugnando resta parte della stessa movimentazione, finché il Master giudica che sia un unico gesto coerente.

Reazione

Gettarsi al riparo, proteggere qualcuno, rispondere a una manovra o attivare una difesa pronta. Dopo aver reagito, il personaggio non può farlo di nuovo fino al proprio turno successivo.

Questa economia delle azioni è una **Regola da tavolo**: serve a rendere chiara la scena fisica senza trasformarla in contabilità millimetrica.

4. Attaccare

Un attacco usa il tiro fondamentale contro una difficoltà stabilita da bersaglio, distanza, copertura e situazione.

$1d20 + \text{Dado Skill} + \text{Attributo} + 1d4 \text{ Edge} + \text{modificatori}$

Skill tipiche

- Armi leggere per pistole e automatiche compatte;
- Corpo a corpo per colpi, lame e prese;
- Atletica per lanci fisici o manovre esplosive, quando appropriato;
- Hacking o ICE/Contromisure per attacchi digitali contro sistemi e droni.

Attributo

Usa l'Attributo indicato nella scheda dell'arma. Se una voce di equipaggiamento non indica un Attributo, applica la normale regola di intenti e metodo del Capitolo 2 invece di inventare una statistica fissa.

Difficoltà suggerita

Bersaglio e situazione	Soglia iniziale
Esposto, lento o sorpreso	10
Professionale in situazione ordinaria	13
Mobile, protetto o preparato	16
Élite, copertura dominante, condizioni estreme	19
Bersaglio eccezionale o finestra minima	22+

Per il combattimento usate le soglie della tabella: la difficoltà nasce dalla situazione, dalla postura del bersaglio e dalla pressione della scena.

5. Armi realmente equipaggiate

Un'arma esiste in gioco soltanto se il personaggio la possiede davvero. Quando dichiari un attacco, parti dall'inventario del Corriere e considera gli oggetti:

- attivi;
- equipaggiati;
- assegnati come arma primaria o secondaria;
- compatibili con ciò che il giocatore ha dichiarato.

Se il personaggio specifica pistola, lama o arma primaria, usa l'elemento equipaggiato più coerente con la dichiarazione.

Un'arma non è utilizzabile se:

- non è equipaggiata;

- è un'arma da fuoco con zero colpi caricati;
- è **inservibile** o comunque non operativa.

Questa disciplina è fondamentale anche al tavolo: la scheda deve indicare arma primaria, arma secondaria, caricatore, riserva e condizione.

6. Munizioni e ricarica

Ogni attacco con un'arma da fuoco consuma una munizione dal caricatore. Aggiorna subito il numero di colpi rimasti.

La munizione viene consumata anche se il tiro fallisce: il colpo è stato comunque esploso.

Caricatore vuoto

Con il caricatore a **0** l'arma non può sparare. Il giocatore deve ricaricare, cambiare arma o cambiare approccio.

Ricaricare

Ricaricare non richiede un tiro soltanto per spostare munizioni che il Corriere possiede già.

Ordine di risoluzione:

1. se il caricatore è pieno, non cambia nulla;
2. se esiste una riserva compatibile, trasferisci i colpi fino alla capacità dell'arma;
3. se possiedi un caricatore o una confezione di munizioni compatibile, consumala e aggiorna caricatore e riserva;
4. senza munizioni compatibili l'arma resta scarica.

Durante un conflitto, ricaricare occupa normalmente l'azione significativa del personaggio; fuori dalla pressione basta aggiornare caricatore e riserva. Se il contesto rende la ricarica rischiosa — corsa, fuoco nemico, caduta, arma danneggiata — il tiro riguarda **il rischio della situazione**, non l'esistenza delle munizioni.

7. Risolvere il colpo

Copertura, posizione e pressione contano quanto il danno.

Un colpo può produrre danno quando l'esito è:

- Successo forte;
- Successo;
- Complicazione.

In caso di Fallimento non viene tirato danno.

In caso di Complicazione il danno viene tirato normalmente, poi il Master applica anche il costo annunciato: esposizione, risposta nemica, consumo, perdita di posizione o altra conseguenza coerente.

Procedura di attacco

1. Determina arma equipaggiata e utilizzabile.
2. Consuma la munizione se è un'arma da fuoco.
3. Risolvi il tiro d'attacco.
4. Se l'esito colpisce, tira il dado di danno dell'arma.
5. Aggiungi il bonus danno.

6. Registra attacco, soglia, esito, dadi, danno e munizioni consumate.

DIGITALE — PC e mobile possono ricordare arma equipaggiata, munizioni, tiro d'attacco e dado di danno. Per Ferite e protezioni valgono però le regole di queste pagine: non inventare una seconda scala di danno soltanto perché stai usando uno schermo.

8. Danno delle armi

Arma	Tipo	Danno	Caricatore	Portata	Rumore	Legalità
Pistola compatta	Arma da fuoco	1d8	8	Breve	medio	grigia
Pistola smart usata	Arma da fuoco	1d8+1	10	Media	medio	grigia
Shotgun corto da vicolo	Arma da fuoco	2d6	2	Ravvicinata	alto	illegale
Granata EMP artigianale	EMP ad area	effetto speciale	1	Area breve	alto	illegale
Coltello monofilamento economico	Corpo a corpo	1d6+1	—	Contatto	basso	illegale

Questi cinque profili sono un riferimento rapido, non l'intero arsenale. Il catalogo esteso delle armi si trova nel Capitolo 8, **Catalogo di Neo Milano**.

9. Danno e condizioni fisiche

Tieni separati due elementi:

- il **danno dell'arma**, che viene tirato e registrato quando l'attacco ha esito **Successo forte**, **Successo** o **Complicazione**;
- la **condizione fisica persistente**, che usa gli stati **Integro** / **Ferito** / **Gravemente ferito** / **Fuori gioco**.

Il numero di danno non è una seconda barra di Punti Ferita. Serve a descrivere la forza dell'impatto; la conseguenza persistente usa invece quattro stati: **Integro**, **Ferito**, **Gravemente ferito**, **Fuori gioco**.

Danno dell'arma e condizione del Corriere restano separati: prima determina quanto è grave il colpo nella scena, poi applica una condizione soltanto quando la conseguenza lo giustifica.

Nella procedura normale il Master decide il peggioramento leggendo insieme fiction, esito e danno. La conversione fissa proposta qui sotto è opzionale e serve soltanto ai gruppi che preferiscono una soglia numerica esplicita.

PROCEDURA OPZIONALE AL TAVOLO — Se il gruppo preferisce una conversione immediata, usa: **0–3 nessun peggioramento, 4–7 +1 stato, 8–11 +2 stati, 12+ +3 stati**. La progressione resta **Integro → Ferito → Gravemente ferito → Fuori gioco**.

10. Copertura

La copertura modifica **la possibilità di essere colpiti**, non sottrae automaticamente danno dopo il colpo. Copertura e armatura sono due cose diverse: la prima cambia esposizione e linea di tiro, la seconda assorbe parte dell'impatto quando il gruppo usa la procedura opzionale delle protezioni.

Il Master considera linea di vista, posizione e protezione della scena quando determina la difficoltà. Una copertura totale può rendere il tiro impossibile finché il bersaglio non si espone o l'attaccante non cambia posizione.

PROCEDURA OPZIONALE AL TAVOLO — Esposto +0; Parziale +2 alla difficoltà; Solida +4 alla difficoltà; Totale: bersaglio non direttamente attaccabile. La copertura modifica il tiro per colpire, non assorbe il danno dopo l'impatto.

Una bancarella non protegge come cemento strutturale. Una portiera non equivale a un vano motore. Il Master descrive sempre cosa copre e da quale direzione.

Soppressione

Sparare per costringere un bersaglio a restare al riparo non richiede necessariamente danno. Un attacco riuscito può negare movimento, proteggere un attraversamento o creare vantaggio per un alleato, consumando munizioni e aumentando il rumore.

11. Protezioni, equipaggiamento e durabilità

L'inventario distingue ciò che il Corriere possiede davvero da ciò che è soltanto nominato nella narrazione. Per ogni oggetto importante conserva **stato, posizione e condizione**; annota anche la **Durabilità** soltanto quando la scheda dell'oggetto la prevede. Le armi equipaggiate occupano i relativi slot e una protezione indossata va segnata separatamente.

Protezioni opzionali per il tavolo

Equipaggiamento	Protezione	Durabilità massima	Legalità	Prezzo
Liner balistico da strada	1	60	legale	350 Cr
Corpetto modulare	2	80	grigia	650 Cr
Corazza tattica corporativa	3	100	illegale	1.200 Cr

PROCEDURA OPZIONALE AL TAVOLO — Protezione disponibile = Protezione - Penetrazione, minimo 0. L'armatura assorbe al massimo il danno ricevuto e perde **5 punti di Durabilità per ogni punto assorbito**. Se il gruppo non usa questa procedura, la protezione resta un elemento narrativo e di equipaggiamento senza aggiungere una seconda matematica nascosta.

Una protezione equipaggiata conta sempre nella scena. I valori numerici di questa sezione si usano soltanto quando il gruppo sceglie la procedura opzionale delle protezioni.

La **Durabilità numerica non è universale**: si usa soltanto per gli oggetti che la dichiarano, come le protezioni della procedura opzionale. Le armi, al tavolo, usano invece gli stati **Affidabile / Usurata / Inservibile**. Il Talento **Mani Sporche** recupera Durabilità soltanto quando l'oggetto possiede quel valore numerico.

12. Manovre

Una manovra usa lo stesso tiro fondamentale ma cerca un effetto diverso dal danno.

Disarmare

Tira Corpo a corpo o Armi leggere contro la difficoltà del bersaglio. Un Successo separa il bersaglio dall'arma; una Complicazione espone anche l'attaccante o sposta l'arma in una posizione pericolosa.

Immobilizzare

Tira Corpo a corpo. Il bersaglio non può cambiare zona finché non si libera. Mantenere la presa occupa posizione e attenzione.

Proteggere

Il personaggio assume la conseguenza destinata a un alleato o aumenta la qualità della sua copertura. Deve essere abbastanza vicino e descrivere come interviene.

Mirare

Usare un'Azione principale per preparare il tiro successivo può ridurre la difficoltà, eliminare una penalità di distanza o permettere un effetto preciso. Il vantaggio si perde se il personaggio cambia bersaglio, subisce una conseguenza o è costretto a muoversi.

Colpo mirato

Serve a ottenere un effetto: rompere un sensore, colpire una ruota, tagliare un cavo. Aumenta la difficoltà o richiede preparazione. Non moltiplica automaticamente il danno.

Fuoco automatico

Consuma più munizioni per controllare un'area, colpire più bersagli vicini o aumentare l'effetto. Le quantità esatte dipendono dalle proprietà dell'arma nel catalogo esteso.

13. Rumore, legalità e risposta della città

Ogni arma possiede un livello di rumore e una legalità.

Rumore

- Basso: difficile da notare oltre la scena immediata;
- Medio: attira attenzione locale;
- Alto: testimoni, sensori, pattuglie o fazioni reagiscono.

Il rumore non è soltanto suono. Comprende firma termica, rete, telemetria, esplosioni, allarmi e danni visibili.

Legalità

- Legale: possesso ammesso, uso ancora soggetto a conseguenze;
- Grigia: tollerata, registrata o dipendente da licenza;
- Illegale: possesso e uso generano pressione anche prima del combattimento;
- Nera/proibita: la semplice scoperta richiama una risposta importante.

Una vittoria rumorosa può aumentare Allarme, bruciare un'identità, chiudere un mercato o far muovere una fazione. Il Master registra almeno una conseguenza urbana quando uno scontro pubblico supera la scala locale.

14. Avversari

Gli avversari minori non richiedono una scheda completa. Definisci:

- difficoltà base;
- condizione o resistenza;
- arma o effetto;
- obiettivo;
- reazione caratteristica;
- soglia alla quale fuggono o si arrendono.

Tipo	Difficoltà	Resistenza indicativa
Comparsa impreparata	10	Una conseguenza significativa
Professionista	13	Ferito → Fuori gioco
Specialista	16	Due/tre conseguenze e una reazione
Élite	19	Protezione, risorse e manovre
Nemesi	22 o variabile	Fasi, obiettivi e conseguenze persistenti

Usa questa struttura per le Nemesi ricorrenti. Una Nemesi conserva memoria, inventario, posizione e stato: se la situazione le permette di sopravvivere allo scontro, torna con conseguenze, risorse e motivazioni cambiate.

15. Fine del conflitto

Un conflitto termina quando una parte:

- ottiene l'obiettivo;
- fugge;
- si arrende;
- perde la capacità di agire;
- accetta un accordo;
- viene separata dall'altra;
- subisce un cambiamento che rende inutile continuare.

Non è necessario portare ogni avversario Fuori gioco. Un gruppo che perde posizione, comando o volontà può ritirarsi.

Dopo lo scontro aggiorna:

- condizioni;
- Stress e NAS;
- munizioni;
- durabilità;
- oggetti persi o acquisiti;
- Allarme;
- testimoni;
- fazioni coinvolte;
- tempo trascorso;
- posizione del gruppo.

16. Inseguimenti

Vantaggio e Pressione raccontano chi detta il ritmo della fuga.

Un inseguimento è un conflitto di posizione e pressione, non una serie infinita di tiri identici. Si usa la stessa prova GDR PRO del resto del gioco; cambia soltanto ciò che viene tracciato fra uno scambio e il successivo.

Due tracce, non una sola

Usa due indicatori:

- **Vantaggio**, da **-3 a +3**. I valori positivi favoriscono chi fugge; quelli negativi favoriscono chi insegue.
- **Pressione**, da **0 a 3**. Misura quanto la situazione sta diventando ingestibile per tutti: traffico chiuso, danni, pattuglie, folla, quota, meteo, sistemi in allarme o spazio che si restringe.

A **Vantaggio +3** chi fugge riesce a seminare l'inseguitore. A **-3** l'inseguitore raggiunge, blocca o costringe al confronto. Se la Pressione arriva a **3** prima che una delle due parti chiuda la distanza, la scena entra in **Crisi**: la normale sequenza si interrompe e il Master presenta un evento decisivo da risolvere prima di stabilire se l'inseguimento può continuare.

Risolvere uno scambio

La parte attiva dichiara come intende cambiare la situazione. Dopo il tiro applica l'esito seguente.

Esito	Se agisce chi fugge	Se agisce chi insegue	Pressione
Successo forte	+2 Vantaggio	-2 Vantaggio	-1, minimo 0
Successo	+1 Vantaggio	-1 Vantaggio	nessun cambio
Complicazione	nessun cambio	nessun cambio	+1
Fallimento	-1 Vantaggio	+1 Vantaggio	+2, massimo 3

La Complicazione non regala terreno: mantiene la posizione ma rende la scena più pericolosa. Il Fallimento invece concede terreno all'altra parte e accelera la crisi.

Approcci a piedi

- Atletica per velocità, salti e ostacoli;
- STR + Sopravvivenza urbana per leggere percorsi, folla e passaggi;
- Furtività per spezzare il contatto;
- Meccanica o Hacking per chiudere accessi, ascensori, cancelli e sistemi;
- FRD + Inganno per depistare o costringere l'altro a scegliere la strada sbagliata.

Non ripetere lo stesso ostacolo. Ogni scambio deve cambiare almeno un elemento della scena: traffico, folla, dislivello, acqua, sorveglianza, mercato, porte, treni, copertura o scelta morale.

Se correte anche su schermo

Se usi il supporto digitale, Vantaggio e Pressione possono essere segnati per te. Se non compaiono, risolvi semplicemente la scena con queste regole. Al tavolo non serve alcun sottosistema aggiuntivo.

20. Riferimento rapido

Turno da tavolo

1 Azione principale + 1 Movimento + interazioni brevi + 1 Reazione/round

Attacco

1d20 + Dado Skill + Attributo + 1d4 Edge + modificatori

Esiti che infliggono danno

Successo forte · Successo · Complicazione

Danno

Il dado dell'arma misura l'impatto; la condizione fisica è una conseguenza distinta della risoluzione.

Inseguimento

Vantaggio -3...+3 · +3 fuga · -3 intercettazione · Pressione 0...3 · a 3 Crisi

Quando la pressione sale, posizione e tempo valgono quanto il danno.

«Un proiettile calibro 9 ti uccide solo se sei sulla sua traiettoria. I dilettanti comprano armi più grosse; i professionisti comprano tempo e coperture migliori.»

— Manuale d'Addestramento Tattico della Sicurezza Privata Horizon

Capitolo 6 — Ferite, Stress, NAS e recupero

Il corpo ricorda. La rete anche.

1. Le quattro condizioni fisiche

Il gioco usa quattro stati fisici persistenti.

Condizione	Effetto
Integro	Nessuna penalità di condizione
Ferito	-1 al modificatore della prova
Gravemente ferito	-2 al modificatore della prova
Fuori gioco	Azioni normali bloccate; sono ammesse azioni riconosciute come recupero/soccorso

«Critico» può descrivere una situazione urgente nella fiction, ma non è una quinta condizione sulla scheda. La scala resta **Integro** → **Ferito** → **Gravemente ferito** → **Fuori gioco**.

Penalità effettiva

La penalità di **Ferito (-1)** o **Gravemente ferito (-2)** si applica alla prova prima degli effetti di Stress/NAS, con un limite complessivo di penalità pari a **-4**.

La descrizione della ferita resta importante per la scena — stabilisce che cosa serve per curarla, quali rischi sono plausibili e come appare nella scena — ma non esenta automaticamente una prova dalla penalità.

2. Integro

Il personaggio è operativo. Può comunque essere affaticato, stressato, avvelenato o sotto altri effetti: Integro indica soltanto che non possiede una ferita persistente capace di imporre la penalità fisica generale.

Un impatto lieve può produrre conseguenze senza cambiare condizione:

- perdere equilibrio;
- abbandonare una posizione;
- subire Stress;
- danneggiare equipaggiamento;
- vedere compromessa una copertura;
- lasciare una traccia biologica.

Integro non equivale a invulnerabile.

3. Ferito

Il personaggio ha subito un danno che interferisce con alcune azioni. Annota una descrizione concreta:

- taglio profondo al fianco;
- mano ustionata;
- protesi del ginocchio bloccata;

- trauma da impatto;
- interfaccia sensoriale danneggiata;
- perdita di sangue controllata.

La descrizione aiuta a stabilire quando si applica il -1 e quale cura sia necessaria.

Continuare ad agire

Un personaggio Ferito resta pienamente giocabile. Può combattere, fuggire, hackerare, negoziare e curare. La penalità ricorda che il corpo è sotto pressione; non trasforma la ferita in un divieto generale.

Nuovo danno

Un nuovo colpo abbastanza grave da giustificare un peggioramento può portare a Gravemente ferito. Un impatto lieve può invece produrre una conseguenza diversa se la situazione non giustifica il peggioramento.

4. Gravemente ferito

Il personaggio è ancora cosciente e può agire, ma la ferita domina la scena.

Esempi:

- emorragia non stabilizzata;
- frattura esposta;
- perforazione;
- impianto motorio in corto;
- trauma cranico;
- ustione estesa;
- shock neuro-muscolare.

La penalità è -2 al modificatore della prova.

Forzare il corpo — procedura narrativa da tavolo

Quando un personaggio Gravemente ferito compie uno sforzo direttamente collegato alla lesione, il Master può:

- aumentare Stress di 1;
- chiedere un tiro di Sangue freddo;
- peggiorare la posizione;
- richiedere aiuto;
- annunciare il rischio di diventare Fuori gioco.

Non applicare automaticamente tutti i costi. Scegli quello che rende leggibile il pericolo.

5. Fuori gioco

Fuori gioco significa che il personaggio non può compiere azioni normali. Può essere privo di sensi, immobilizzato, in shock, disconnesso o incapace di sostenere ulteriori sforzi.

Cosa può ancora fare

Se la situazione lo consente, il personaggio può:

- parlare brevemente;
- chiedere aiuto;
- fornire un'informazione;

- attivare un segnale semplice;
- tentare di restare cosciente;
- collaborare alla propria stabilizzazione.

Queste non sono normali azioni operative. Non consentono di continuare lo scontro come se la condizione fosse soltanto una penalità maggiore.

Fuori gioco non è morte automatica

Fuori gioco blocca le azioni normali ma consente le procedure di cura e recupero previste. La morte non viene applicata automaticamente: una conseguenza definitiva deve essere dichiarata e gestita secondo il tono e gli accordi del gruppo.

6. Stabilizzazione da tavolo

Un personaggio Fuori gioco deve essere protetto e stabilizzato.

Primo soccorso

1d20 + Dado Medicina da strada + (SPT oppure NOD) + 1d4 Edge + modificatori

Situazione	Difficoltà suggerita
Ambiente sicuro, kit adeguato	10
Sotto pressione o strumenti limitati	13
Ferita complessa, ambiente ostile	16
Danno neurale, cyberware instabile, tempo minimo	19

Esiti

- **Successo forte:** stabilizza e crea un vantaggio; il paziente torna Gravemente ferito quando la scena lo consente.
- **Successo:** stabilizza; il personaggio non peggiora e può essere trasportato.
- **Complicazione:** stabilizza pagando un costo: materiale consumato, Stress, debito, tempo o sistema compromesso.
- **Fallimento:** la situazione peggiora; serve una risorsa differente, una clinica o un sacrificio immediato.

La stabilizzazione non guarisce. Impedisce che l’urgenza domini ogni minuto successivo.

7. Stress

Stress usa sempre una scala da **0 a 3**.

Stress	Stato	Effetto
0	Stabile	Nessuna penalità
1	Sotto pressione	Nessuna penalità generale
2	Sovraccarico	-1 alle prove basate su NOD e SPT
3	Crisi imminente	-2 alle prove NOD/SPT; -1 alle altre prove

La penalità complessiva derivante da condizioni e Stress non può superare -4.

Che cosa rappresenta

Stress non è soltanto paura. Può derivare da:

- sovraccarico neurale;
- privazione di sonno;
- pressione del payload;
- dolore;
- esposizione alla Rete Fantasma;
- memoria intrusa;
- isolamento sensoriale;
- responsabilità impossibile;
- impianti in conflitto;
- perdita di una persona o di un'identità.

Stress 1

Il personaggio sente la pressione, ma resta operativo. Il Master la rende visibile nella descrizione: tremore, irritabilità, rumore fantasma, fame, pensiero ripetitivo, dolore o difficoltà a disconnettersi.

Stress 2

Nodo e Spirito iniziano a cedere. Le prove basate su NOD o SPT ricevono -1. Il personaggio dovrebbe cercare una pausa, assistenza o una soluzione prima che la situazione peggiori.

Stress 3

La crisi coinvolge tutto il sistema. Le prove basate su NOD o SPT ricevono -2; le altre prove ricevono -1. Il personaggio può ancora compiere scelte decisive, ma il costo deve essere percepibile.

8. Quando aumenta lo Stress

Le azioni neurali seguono una logica semplice. Una conseguenza può applicare Stress esplicito; quando non viene indicato un valore diverso, usa questa scala:

- se l'esito non è **Complicazione** o **Fallimento**, Stress automatico = 0;
- se l'azione è neurale — per esempio NOD, Hacking, ICE/Contromisure, rete, deck, intrusione o cyberware — una Complicazione o un Fallimento normalmente assegna **+1 Stress**;
- se è un Fallimento neurale con margine **-5 o peggiore**, assegna **+2 Stress**;
- Stress è sempre limitato fra 0 e 3.

Questa regola rende lo Stress una conseguenza mirata della pressione neurale, non una tassa automatica su ogni scena intensa.

Effetti dello Stress

- Stress 0-1: nessuna penalità numerica generale;
- Stress 2: **-1** se la prova usa NOD o SPT;
- Stress 3: si attiva NAS e la penalità diventa **-2 alle prove NOD/SPT, -1 alle altre prove**;
- la somma con le penalità da ferita non può scendere sotto **-4**.

9. NAS

NAS è la crisi neuro-adattiva che emerge quando mente, impianti, payload e rete smettono di restare separati.

Quando una crisi NAS è attiva, si applicano le stesse penalità severe dello **Stress 3**:

- -2 alle prove basate su NOD o SPT;
- -1 alle altre prove.

Segni possibili

- memoria estranea vissuta come propria;
- perdita temporanea della parola;
- tremore o ritardo motorio;
- voce del payload;
- déjà-vu impossibile;
- interferenza sensoriale;
- surriscaldamento di un impianto;
- riconoscimento di persone mai incontrate;
- impossibilità di distinguere una rete simulata dallo spazio fisico.

I segni descrivono la crisi; non tolgono arbitrariamente il controllo del personaggio.

Attivazione

Quando **Stress raggiunge 3**, il Corriere entra in **crisi NAS**. Quando Stress torna a **0**, la crisi cessa. Effetti di scena, farmaci, cyberware o conseguenze specifiche possono modificare direttamente Stress o la crisi quando la situazione lo giustifica.

NAS non obbliga il giocatore a tradire, attaccare alleati o compiere atti irreversibili: la crisi applica pressione e penalità, mentre la sua forma narrativa resta una scelta di scena coerente con il consenso del tavolo.

10. Giocare una crisi senza togliere il personaggio

La crisi deve creare decisioni, non confiscare il personaggio al giocatore.

Il Master può offrire:

- due percezioni incompatibili;
- un impulso che il giocatore può accettare o contrastare;
- una memoria utile ma pericolosa;
- una scelta fra disconnessione e obiettivo;
- una conseguenza su impianto, payload o legame;
- una verità che richiede verifica.

Evita di dichiarare automaticamente che il personaggio tradisce, attacca un alleato o compie un atto irreversibile. Se la perdita di controllo è parte del rischio, deve essere stata annunciata e gestita con gli strumenti di sicurezza del tavolo.

11. Cure che cambiano davvero la condizione

Una cura raccontata non basta da sola a modificare la condizione del Corriere. Per guarire serve un oggetto, un servizio o un'azione di cura risolta secondo le regole; allo stesso modo, una conseguenza può peggiorare la condizione soltanto quando la scena lo giustifica.

Oggetti medici

Kit trauma rapido / kit chirurgico tascabile / medkit compatibile

Su un esito valido (Successo forte, Successo o Complicazione) migliorano la condizione fisica di **uno stato**:

Fuori gioco → Gravemente ferito → Ferito → Integro

Un uso non salta due stati e non produce effetto se il personaggio è già Integro.

Patch neurale stabilizzante

Riduce Stress di 2, minimo 0. Se dopo l'effetto Stress scende sotto 3, interrompe anche la crisi NAS.

Fiala adrenalina

Se il personaggio è Fuori gioco lo porta a **Gravemente ferito**, poi aggiunge +1 Stress. Se Stress raggiunge 3, attiva NAS. È un ritorno operativo d'emergenza, non una guarigione completa.

Lo stesso evento non può applicare due volte lo stesso effetto.

12. Recupero naturale e servizi — regola da tavolo

Cure e servizi medici hanno costi, accesso e conseguenze concrete, ma non esiste una tabella universale «ore di sonno = X». Usa questo principio semplice:

- il riposo da solo non migliora automaticamente una ferita grave se manca il trattamento necessario;
- un luogo sicuro permette di applicare cure già ottenute e di chiudere conseguenze narrative;
- una clinica, un Medtech o un consumabile devono avere accesso reale, costo e risorse;
- quando una cura migliora una condizione, fallo **uno stato alla volta**, salvo un effetto che dichiari esplicitamente il contrario;
- Stress/NAS vengono ridotti da effetti specifici o da una procedura di recupero concordata, senza duplicare gratuitamente l'effetto di oggetti già usati.

19. Riferimento rapido

Condizioni

Integro · Ferito -1 · Gravemente ferito -2 · Fuori gioco

Stress

0 stabile · 1 pressione · 2: -1 alle prove NOD/SPT · 3/NAS: -2 alle prove NOD/SPT e -1 alle altre

Recupero

Kit fisico: +1 stato · Patch neurale: -2 Stress · Adrenalina: Fuori gioco → Gravemente ferito, +1 Stress

Regola centrale

La cura riduce una conseguenza quando tempo, luogo, strumenti e competenza lo rendono plausibile.

Il danno non scompare a fine scena: corpo, innesti e debiti medici restano nella campagna.

Il recupero rimette in gioco il Corriere; non cancella ciò che è successo.

n<div class="quote-box" style="margin-top: 15mm; padding: 5mm; border-left: 2px solid #000; background-color: #f9f9f9; font-style: italic;">n«Puoi riparare il Cyber-Braccio, puoi cucire la carne, puoi persino resettare il tuo livello di stress con un paio di stimolanti illegali. Ma le cicatrici psicologiche di Neo Milano non si resettano mai.»

n— Dottor Vane, Medico di Strada (radiato dall'albo)n

Capitolo 7 — Netrunning: reti, ICE e guerra digitale

1. Principi del Netrunning

La Rete di Neo Milano non è un reame magico colorato sopra la città. È la città vista attraverso ciò che controlla: serrature, identità, pagamenti, ascensori, droni, sensori, cartelle cliniche, impianti, archivi, semafori, catene logistiche e reputazioni. Ogni luce accesa possiede un proprietario. Ogni porta ricorda chi l'ha attraversata. Ogni servizio si fida di qualcos'altro.

Il Netrunner entra in questa struttura per comprenderla, attraversarla o piegarla. Non «lancia magie informatiche»: formula un obiettivo, raccoglie informazioni, sfrutta relazioni di fiducia, ottiene un accesso limitato, lo trasforma in leva e decide quanto rumore lasciare. Il suo vero talento non è premere il comando giusto, ma riconoscere quale parte del sistema mente.

Il patto di gioco

Il Netrunning deve produrre decisioni, non lezioni di informatica. I concetti derivano dalla sicurezza reale — segmentazione, identità, registri, privilegi, dipendenze, rilevamento e risposta — ma vengono astratti in nodi, piste e azioni. Non servono comandi reali, nomi di vulnerabilità autentiche o procedure applicabili a sistemi esistenti.

Ogni intrusione risponde a cinque domande:

1. **Obiettivo:** che cosa deve cambiare perché la missione riesca?
2. **Superficie:** da dove può essere raggiunto il sistema?
3. **Fiducia:** quale identità, dispositivo o servizio viene creduto?
4. **Pressione:** quanto tempo resta prima della risposta?
5. **Uscita:** che cosa porti via e che cosa lasci dietro di te?

Ciclo rapido

Quando non serve una scena estesa, risolvi il Netrunning in tre passaggi: **Scoprire**, **Entrare**, **Agire**. Ogni passaggio richiede una prova solo se esistono rischio e conseguenze. Un **Successo forte** crea vantaggio; un **Successo** apre la strada; una **Complicazione** concede progresso e aumenta la pressione; un **Fallimento** cambia l'accesso, attiva una difesa o trasferisce il problema nel mondo fisico.

Regola d'oro: nessun Fallimento produce soltanto «non succede niente». La rete registra, reagisce, isola, inganna o costringe la squadra a cambiare piano.

2. Identità e connessione

Un accesso autorizzato usa credenziali e procedure previste. Un'operazione clandestina usa un permesso fuori contesto, una fiducia rubata o un varco non previsto. La guerra di rete mira invece a negare capacità, manipolare percezioni o costringere un avversario a esporsi. Sono attività differenti, anche quando conducono allo stesso nodo.

Ogni Netrunner possiede tre identità:

- **identità civile:** documenti, abitudini, contratti e relazioni;
- **identità operativa:** alias, reputazione, firme stilistiche e contatti;
- **impronta neurale:** ritmo, latenza, microdecisioni e risposta biologica dell'interfaccia.

Cambiare alias non cancella automaticamente l'impronta. Usare sempre gli stessi strumenti rende il Netrunner efficace, ma riconoscibile. Un professionista alterna disciplina e velocità: sa quando mascherarsi e quando terminare il lavoro prima che la maschera venga analizzata.

Posture di connessione

Postura	Vantaggio	Rischio
Remota	distanza fisica e via di fuga	latenza, perimetro più duro, dipendenza dalla rete
Locale wireless	accesso a servizi di prossimità	posizione approssimabile
Collegamento fisico	aggira parte del perimetro	richiede infiltrazione e protezione
Immersione neurale	controllo e percezione superiori	Stress, NAS e Black ICE più pericolosi
Operazione assistita	la squadra crea varchi e diversivi	richiede sincronizzazione

Prima di collegarsi

Il giocatore dichiara obiettivo, postura e limite di rischio: **prudente**, **operativo** o **senza ritorno**. La postura prudente privilegia la ritirata; quella operativa bilancia tempo e tracce; la postura senza ritorno accetta una conseguenza aggiuntiva per tentare una soluzione disperata. Il limite non sostituisce le decisioni: comunica al Master quando il personaggio preferisce disconnettersi invece di subire una compromissione irreversibile.

3. Nodi e architettura

Una rete è una mappa di **nodi** collegati da **relazioni di fiducia**. Un nodo può rappresentare un dispositivo, un servizio, un gruppo di sistemi equivalenti, un archivio o una persona che autorizza operazioni. Il Master disegna soltanto ciò che genera scelte.

Zone fondamentali

- **Superficie esposta:** ciò che risponde dall'esterno.
- **Perimetro:** gateway, filtri e controlli iniziali.
- **DMZ:** servizi accessibili ma separati dal cuore interno.
- **Rete interna:** postazioni, applicazioni e servizi condivisi.
- **Zona protetta:** identità privilegiate, archivi sensibili e controllo.
- **Rete industriale:** porte, ascensori, fabbriche, clima, energia e sicurezza fisica.
- **Backup:** copie isolate, lente ma decisive.
- **Nucleo neurale:** sistemi che interpretano o modificano dati biologici.

Scheda di un nodo

Ogni nodo utile indica:

NOME E FUNZIONE ESPOSIZIONE: aperto / mediato / interno / isolato DIFFICOLTÀ: 10 / 13 / 16 / 19 / 22 / 25 ACCESSO RICHiesto: osservatore / utente / operatore / amministratore / root neurale LOG: basso / standard / intenso / forense CONTENUTO O CONTROLLO DIFESA DIPENDENZE EFFETTO DELLA COMPROMISSIONE

Esempio — Controllo ascensori K-44

Esposizione interna; difficoltà 16; Accesso operatore; log intenso. Permette di leggere corse, bloccare un piano o falsificare una chiamata. Dipende dal gateway edilizio e dal servizio identità. In caso di compromissione evidente, gli ascensori entrano in sicurezza e una pattuglia viene inviata al vano tecnico.

5. Difficoltà e prove digitali

La difficoltà di un nodo misura la resistenza complessiva all'azione dichiarata, non una singola serratura digitale.

Difficoltà	Profilo	Esempio
10	ordinario	dispositivo trascurato, terminale già autorizzato
13	protetto	attività commerciale, rete condominiale
16	professionale	clinica, gang organizzata, impresa media
19	corporativo	laboratorio, archivio finanziario, sicurezza urbana
22	militare	infrastruttura critica, controspionaggio
25	quasi inaccessibile	nucleo neurale isolato, segreto strategico

Applica la formula GDR PRO:

1d20 + Dado Skill + Attributo + 1d4 Edge + modificatori

Per il Netrunning l'attributo centrale è **NOD**. Hacking governa accesso e manipolazione; ICE/Contromisure governa difesa, analisi delle risposte e duello contro sistemi attivi. Il Master può usare altri abbinamenti quando l'approccio cambia davvero: FRD + Hacking per l'ingegneria sociale, Meccanica + NOD per un ponte fisico, Furtività + STR per raggiungere un terminale senza essere notati.

Modificatori situazionali consigliati

Circostanza	Modificatore
credenziale valida nel contesto corretto	+3
documentazione o ricognizione eccellente	+2
assistenza efficace della squadra	+1
operazione affrettata	-1
identità già sospetta	-2
nodo isolato senza preparazione	-3 o impossibile

I bonus non devono duplicare vantaggi già rappresentati dal Dado Skill o da un accesso ottenuto. Se un requisito manca davvero, il Master non alza soltanto la difficoltà: dichiara l'azione impossibile finché la squadra non crea il presupposto.

6. Procedura avanzata: Accesso, Trace e Alert

1. Definire l'obiettivo

«Entro nella rete» non è un obiettivo. «Rendo invisibile l'ingresso della squadra per sei minuti» lo è. Un obiettivo preciso determina difficoltà, nodi interessati e ciò che significa uscire con successo.

2. Preparare il varco

Ricognizione, credenziali, supporto fisico, contatti e documentazione **cambiano la situazione prima del tiro**. Una preparazione valida può:

- rendere raggiungibile un nodo prima isolato;

- ridurre la difficoltà;
- eliminare una conseguenza plausibile;
- rivelare una dipendenza o una relazione di fiducia;
- fornire un'identità utilizzabile in un contesto specifico.

Il gioco non usa **Intel** come contatore astratto: il vantaggio preparato deve diventare un fatto, una risorsa, una credenziale o una posizione concreta. Se non riuscite a dirlo nella storia, non è ancora un vantaggio.

3. Aprire l'intrusione

Una nuova intrusione avanzata parte da:

Accesso 0 / Perimetro · Trace 0 · Alert 0 / Quiet.

Finché il Netrunner lavora sullo stesso bersaglio, continua la stessa intrusione. Cambiare metodo, terminale o punto di ingresso non azzerà Accesso, Trace o Alert finché la situazione non è davvero cambiata.

4. Agire con la formula GDR PRO

Ogni azione rischiosa usa la formula normale. Il giocatore dichiara **intento e metodo**; il Master sceglie Skill, Attributo e difficoltà in base al nodo e alla situazione. L'esito GDR PRO alimenta poi il ciclo Accesso/Trace/Alert descritto nella sezione successiva.

Azioni tipiche:

- **Ricognizione — Hacking + NOD:** scopre superficie, nodo, dipendenza o comportamento;
- **Stabilire/rafforzare accesso — Hacking + NOD:** trasforma una superficie raggiungibile in controllo utile;
- **Pivot — Hacking + NOD:** usa un nodo controllato come ponte verso un segmento adiacente;
- **Manipolare — Hacking + NOD:** altera dati o comportamento entro l'Accesso ottenuto;
- **Esfiltrare — Hacking + NOD:** trasferisce un payload e ne verifica l'integrità;
- **Contenere/Ripristinare — ICE/Contromisure + NOD:** isola minacce, difende o riporta un servizio a stato affidabile;
- **Collegare un ponte — Meccanica/Hacking + NOD:** crea fisicamente la connettività necessaria quando la rete da sola non basta.

Il nome dell'azione non crea una formula separata: è il **metodo** che determina ciò che l'Accesso ottenuto permette davvero di fare.

5. Separare progresso meccanico e privilegio della credenziale

Nel capitolo esistono due concetti che non vanno confusi.

Accesso (0–3) è il progresso dell'intrusione: Perimetro → Accesso → Controllo → Root.

Privilegio della credenziale appartiene invece alla logica del nodo. Può essere osservatore, utente, operatore, amministratore o root neurale. Indica **che cosa quella specifica identità è autorizzata a fare**, non aggiunge un secondo contatore numerico.

Privilegio credenziale	Capacità tipiche
Osservatore	leggere stato e informazioni non sensibili
Utente	usare funzioni ordinarie associate all'identità
Operatore	modificare processi e autorizzare operazioni limitate
Amministratore	gestire identità, permessi e segmenti
Root neurale	intervenire su nuclei cognitivi, memorie o impianti

Root neurale non è un «super amministratore universale»: esiste soltanto dove la rete contiene un nucleo neurale ed espone a rischio biologico.

Ogni credenziale conserva quattro limiti: **ambito, durata, contesto e comportamento atteso**. Un accesso rubato può quindi essere meccanicamente avanzato ma ancora inadatto a un'operazione che richiede un'identità diversa.

6. Uscire e lasciare conseguenze

Uscire non cancella automaticamente ciò che è successo. Log, prove, identità bruciate, nodi modificati e payload esfiltrati restano fatti della campagna quando una conseguenza li ha resi persistenti. La squadra può scegliere un'uscita prudente, rapida o d'emergenza; se esiste rischio reale, si risolve con la stessa formula GDR PRO.

Tempo al tavolo: dopo due azioni digitali consecutive, il Master torna alla squadra fisica o fa avanzare una minaccia. Il Netrunning non diventa un minigioco separato che lascia fermi gli altri giocatori.

Fiducia zero e identità bruciate

Le reti più avanzate verificano continuamente identità, dispositivo, posizione e comportamento. Quando Alert raggiunge **Burn**, l'intrusione è bruciata. La situazione stabilisce quali credenziali, alias o percorsi vengono compromessi; non si cancella automaticamente l'intera identità del personaggio.

La procedura avanzata usa tre valori semplici e facili da annotare.

Accesso (0–3) misura quanto controllo è stato ottenuto: 0 Perimetro · 1 Accesso · 2 Controllo · 3 Root.

Trace (0–3) misura il rumore correlabile dell'intrusione. Quando il valore grezzo raggiunge 4, quattro punti vengono convertiti in **+1 Alert** e la Trace residua continua da 0–3.

Alert (0–3) misura la risposta della rete: 0 Quiet · 1 Watch · 2 Lockdown · 3 Burn. A Burn il varco è bruciato. **Root** è il massimo di Accesso; **Burn** è il massimo di Alert: appartengono a tracce diverse e possono coesistere.

Progressione della procedura avanzata

Esito	Accesso	Trace
Successo forte	+2	-1, minimo 0
Successo	+1	+0
Complicazione	+1	+1
Fallimento	+0	+2

Il programma **Ghost** riduce di 1 soltanto una Trace positiva generata dall'azione. **Exploit** aggiunge +1 Accesso con Successo/Successo forte, ma genera anche +1 Trace.

AL TAVOLO — Se non vuoi usare la procedura avanzata, risolvi Hacking con la normale prova GDR PRO e registra soltanto le conseguenze che possono tornare in gioco: credenziali bruciate, prove, identità compromesse, rapporti e cambiamenti del nodo.

Orologio della risposta

Quando la pressione cresce, il Master descrive prima gli indizi della risposta: latenza insolita, richiesta di conferma, porte in sicurezza, traffico deviato. La conseguenza non deve sembrare arbitraria. Il giocatore deve poter scegliere se continuare, deviare o uscire.

7. ICE e risposta difensiva

La rete reagisce: Accesso, Trace e Alert rendono visibile la pressione digitale.

L'ICE è una difesa capace di osservare e reagire. Non ogni nodo possiede ICE; molti usano controlli passivi. Quando un ICE entra in scena, il Master gli assegna **Difficoltà**, **Integrità** da 1 a 3, **comportamento** e **effetto**.

Categoria	Comportamento	Effetto tipico
Sentinella	ricosce anomalie	+1 Alert o brucia identità
Analitico	correla firme e percorsi	+2 Trace o rivela dipendenza
Inganno	mostra dati e nodi falsi	devia l'azione, crea payload contaminato
Contenimento	chiude segmenti	isola nodo, deck o alleato
Cacciatore	segue l'intruso	mantiene pressione tra nodi
Black ICE	attacca interfaccia e sistema nervoso	Stress, crisi NAS o ferita coerente
Operatore umano	interpreta e improvvisa	cambia tattica, chiama risposta fisica

ICE della procedura avanzata

ICE	Grado	Difficoltà	Profilo
Watchdog	1	12	sorveglianza; individua anomalie e alza Trace
Razorwall	2	14	difesa; blocca accesso e forza deviazione
Black Hound	3	16	caccia; segue la firma e accelera Alert
Corp Burn	4	18	Black ICE; lockdown, controtraccia e rischio Burn

Il programma **Spike** considera il grado dell'ICE ridotto di 1 per una prova, con grado minimo 1. Questi profili appartengono alla procedura avanzata di Netrunning e si usano soltanto quando il gruppo sceglie quel livello di dettaglio.

Confronto con un ICE

Il Netrunner può **Evadere**, **Analizzare**, **Disarmare**, **Ingannare** o **Resistere**. Usa Hacking per elusione e manipolazione; ICE/Contromisure per lettura, difesa e neutralizzazione. Un **Successo** riduce di 1 l'Integrità o supera la difesa per quell'azione. A 0, l'ICE è neutralizzato per la scena, non necessariamente distrutto.

In caso di Complicazione, il Netrunner ottiene l'effetto ma l'ICE applica la sua risposta. In caso di Fallimento, l'ICE agisce e conserva l'iniziativa narrativa.

Black ICE e consenso di gioco

Il Black ICE può produrre dolore, disorientamento e memoria alterata, ma non sottrae arbitrariamente il controllo del personaggio. Prima della campagna il gruppo stabilisce limiti su orrore corporeo, perdita di

memoria e coercizione. Meccanicamente, gli effetti usano Stress, NAS e condizioni già condivise; conseguenze permanenti richiedono una posta dichiarata.

8. Deck e programmi

Il deck è insieme strumento, filtro sensoriale e possibile prova forense. Non possiede statistiche universali di Slot, Banda e Stabilità. Quando il deck conta, descrivi ciò che permette di fare, ciò che espone e quali programmi o collegamenti usa.

Programmi della procedura avanzata

Programma	Prezzo	Legalità	Effetto
Ghost	250 Cr	grigia	-1 alla Trace positiva generata dalla prossima azione
Scrubber	300 Cr	grigia	azione dedicata: -2 Trace, minimo 0
Spoof	350 Cr	grigia	Watch → Quiet; non annulla Lockdown o Burn
Exploit	420 Cr	illegale	con Successo/Successo forte: +1 Accesso e +1 Trace
Spike	500 Cr	illegale	contro ICE considera il grado inferiore di 1 per la prova

Questi cinque programmi appartengono alla procedura avanzata di Netrunning. Non occupano Slot: il regolamento non assegna ai deck una capacità numerica universale, quindi non aggiungere limiti numerici che non esistono nel resto del gioco.

Uso del deck e dei programmi

Il Netrunner dichiara l'uso del deck o di un programma come parte del **metodo**. La formula resta GDR PRO. Se il gruppo usa la procedura avanzata, Accesso, Trace, Alert, programmi e ICE vengono annotati con i valori descritti in queste pagine.

10. Riferimento rapido

Procedura del Master

1. Definisci obiettivo, proprietario e paura della rete.
2. Disegna da 3 a 7 nodi significativi.
3. Assegna difficoltà, Accesso, log, contenuto e dipendenze.
4. Prepara una reazione per **Watch (1)**, **Lockdown (2)** e **Burn (3)**.
5. Inserisci almeno un contributo possibile dal mondo fisico.
6. Dichiarare la posta prima di Black ICE o conseguenze permanenti.
7. Alterna azioni digitali e fisiche.
8. Trasforma ogni fallimento in nuova situazione, non in arresto della storia.

Turno del Netrunner

1. Dichiarare l'effetto desiderato.
2. Indicare nodo, identità e programma usato.
3. Verificare requisito e livello di Accesso.
4. Tirare solo se esistono rischio e incertezza.
5. Applicare effetto, margine, Trace e Alert.
6. Aggiornare la mappa e passare la scena a un alleato.

Neo Milano non teme chi sa entrare. Teme chi sa che cosa cambiare dopo essere entrato.

Dietro ogni terminale esiste una topologia, una difesa e qualcuno che può accorgersi di te.

Ogni accesso lascia una topologia, una risposta e una possibile traccia.

```
n<div class="quote-box" style="margin-top: 15mm; padding: 5mm; border-left: 2px solid #000; background-color: #f9f9f9; font-style: italic;">n«Pensano di essere invisibili perché usano tre proxy e un ponte fantasma. Non capiscono che nella Rete di Neo Milano, perfino la tua ombra digitale pesa. E il Ghiaccio Nero sa sempre come misurarla.»n- <strong>'Cipher', Netrunner della Linea Bianca</strong>n
```

Capitolo 8 — Catalogo di Neo Milano

1. Prezzi, legalità e disponibilità

Neo Milano vende tutto, ma raramente vende soltanto un oggetto. Un’arma porta con sé provenienza e legalità; una casa produce sicurezza e debiti; un impianto richiede manutenzione; un veicolo occupa spazio, lascia tracce e attira chi vuole possederlo.

Fasce di prezzo

I prezzi sono espressi in **crediti (Cr)**. Per non trasformare il gioco in contabilità minuta, il catalogo adotta fasce riconoscibili.

Fascia	Prezzo indicativo	Significato
Spiccioli	1–10 Cr	pasto, corsa breve, materiale comune
Corrente	15–50 Cr	attrezzo, abito, pernottamento, munizioni
Professionale	60–250 Cr	arma, deck base, protezione, servizio specializzato
Costosa	300–1.000 Cr	cyberware, drone, veicolo usato, clinica seria
Patrimoniale	1.500+ Cr	casa, veicolo avanzato, impianto raro, attività

I prezzi indicati sono un riferimento di gioco. Il Master può modificarli del 20–50% per scarsità, quartiere, legalità, reputazione o urgenza senza ricalcolare ogni dettaglio.

Legalità

- **Legale:** acquisto ordinario, tracciato.
- **Grigia:** lecita in alcuni contesti; venditore e acquirente lasciano registri.
- **Illegale:** possesso o modifica perseguiti.
- **Nera / proibita:** tecnologia corporativa, militare o neurologica proibita.

Qualità

Qualità	Regola
Rottame	costa 50%; alla prima Complicazione si danneggia
Usato	costa 75%; presenta una firma, un difetto o un precedente proprietario
Standard	nessuna modifica
Professionale	costa ×2; +1 in un uso specifico dichiarato
Iconico	prezzo narrativo; possiede nome, storia e conseguenza

Disponibilità

Un oggetto comune non richiede tiro. Per materiale ristretto, raro o illegale, il gruppo deve trovare un venditore tramite contatto, favore, mercato o missione. La prova determina condizioni e prezzo, non se il mondo contiene l’oggetto.

2. Armi, munizioni e usura

Armi del catalogo

Arma	Danno	Capacità	Portata	Rumore	Legalità	Attributo
Pistola compatta	1d8	8	Breve	medio	grigia	COR
Pistola smart usata	1d8+1	10	Media	medio	grigia	COR
Shotgun corto da vicolo	2d6	2	Ravvicinata	alto	illegale	COR
Coltello monofilamento economico	1d6+1	—	Contatto	basso	illegale	COR
Granata EMP artigianale	effetto speciale	1	Area breve	alto	illegale	NOD
Fucile d'assalto corporate	1d10	30	Media	alto	illegale	COR
Fucile a pompa corto	1d10	5	Ravvicinata	alto	illegale	COR
Mitra compatto	1d8	24	Breve	alto	illegale	COR
Pistola smartlink	1d6	12	Media	medio	illegale	COR

Granata EMP artigianale. Usa **NOD**. Non infligge una ferita biologica automatica: il suo effetto è disabilitare, disturbare o mettere sotto stress elettronica e impianti esposti.

Armi aggiuntive per il tavolo

Arma	Danno	Capacità	Portata	Rumore	Prezzo
Revolver industriale	1d10+1	6	Media	alto	180 Cr
Mitra pieghevole	1d8	20	Media	alto	240 Cr
Carabina urbana	1d10	24	Lunga	alto	320 Cr
Fucile di precisione	2d8	5	Estrema	alto	650 Cr
Storditore a contatto	1d4, non letale	6 cariche	Contatto	basso	90 Cr
Bastone shock	1d6, non letale	8 cariche	Contatto	basso	120 Cr
Lama ceramica	1d6	—	Contatto	minimo	70 Cr
Spada monofilamento	1d10	—	Contatto	basso	480 Cr

Smart non significa infallibile. Un'arma smart autentica i bersagli, registra i colpi e dialoga con HUD o impianti. Può concedere +1 quando configurata e autorizzata, ma può essere tracciata, revocata o ingannata. Rimuovere questi vincoli trasforma l'arma in materiale illegale.

Proprietà

3. Protezioni e copertura

Protezioni — procedura opzionale

Se il gruppo usa la procedura opzionale delle protezioni, usa questi tre profili:

Protezione	Prot.	Durabilità	Legalità	Prezzo	Stato
Liner balistico da strada	1	60	legale	350 Cr	procedura opzionale
Corpetto modulare	2	80	grigia	650 Cr	procedura opzionale
Corazza tattica corporativa	3	100	illegale	1.200 Cr	procedura opzionale

Usa questi valori soltanto con la procedura opzionale delle protezioni. Se la scheda digitale mostra già la protezione, non tenere una seconda conta indipendente sulla carta.

Copertura

La copertura non è armatura indossata. Usa la procedura del Capitolo 5: **Debole, Buona, Forte** o **Compromessa**. Non somma automaticamente un secondo valore di Protezione; modifica linea di tiro, possibilità di colpire e conseguenze. Il Master dichiara prima che cosa copre, da quale direzione e quanto può reggere.

Caschi e protezioni specialistiche

Oggetto	Prezzo	Effetto
Casco courier	80 Cr	+1 contro urto in inseguimento
Maschera filtrante	35 Cr	protegge da fumo e contaminazione comune
Visore oscurante	55 Cr	+1 contro flash e scansione ottica
Tuta isolante	120 Cr	+2 contro ambiente elettrico o industriale
Cappuccio anti-sensore	180 Cr	+1 a evitare identificazione automatica, illegale

Nessuna protezione annulla automaticamente una posta dichiarata. Un personaggio può sopravvivere al colpo e perdere posizione, equipaggiamento o tempo.

4. Cyberware

Il cyberware non è un bonus gratuito. Ogni impianto ha **sede, grado, manutenzione, firma e rischio**. L’installazione richiede una clinica o un tecnico adeguato; il recupero appartiene alla storia del personaggio e al sistema Stress/NAS.

Sedi consigliate

Neurale, ottica, uditiva, dermica, braccia, gambe, organi, interfaccia. Una sede può sostenere un impianto maggiore o due minori; oltre questo limite aumenta il rischio NAS e richiede approvazione del gruppo.

Impianto	Sede	Prezzo	Effetto
Porta neurale courier	neurale	700 Cr	interfaccia con payload e deck; necessaria per immersione piena
Coprocessore tattico	neurale	900 Cr	una volta per scena +2 a iniziativa o analisi di minaccia
Memoria compartimentata	neurale	800 Cr	isola un ricordo o payload; +1 Stress quando forzata
Occhio multispettrale	ottica	500 Cr	+1 a osservare in condizioni difficili
Lente forense	ottica	420 Cr	+2 a un'analisi ravvicinata per scena
Filtro sonoro	uditiva	280 Cr	protegge da sovraccarico e isola segnali
Pelle reattiva	dermica	750 Cr	protezione dermica specialistica, evidente agli scanner; l'effetto numerico si usa soltanto con la procedura da tavolo per le protezioni
Mano da tecnico	braccio	450 Cr	utensili integrati; +1 a riparazioni precise
Muscolatura servoassistita	arti	850 Cr	+1 COR per sollevare/spingere, non per ogni attacco
Tendini da corsa	gambe	650 Cr	+1 in fuga, salto o inseguimento a piedi
Filtro ematico	organi	600 Cr	+2 contro tossine comuni e stim
Jack universale	interfaccia	300 Cr	connessione fisica a veicolo, drone o pannello

6. Accessori, deck, payload e droni

Accessorio	Prezzo	Effetto
Comlink criptato	80 Cr	canale di squadra; compromissione genera conseguenza condivisa
Relay tascabile	120 Cr	crea ponte locale per una scena
Scanner di spettro	160 Cr	+1 a trovare segnali, sensori e disturbi
Kit forense	140 Cr	+2 a una raccolta di tracce accurata
Kit tecnico	100 Cr	requisito per riparazioni professionali
Medkit da strada	90 Cr	requisito per stabilizzazione affidabile; 3 usi
Microcamera adesiva	35 Cr	osservazione remota limitata
Jammer civile modificato	180 Cr	interrompe comunicazioni locali; aumenta l'allarme fisico
Scrubber d'identità	260 Cr	sacrifica un alias per ridurre la qualità di attribuzione di una prova digitale, se la situazione lo consente
Custodia Faraday	45 Cr	isola un piccolo dispositivo o payload
Stampante di badge	210 Cr	produce supporto fisico; richiede dati validi
Corda monofilare da salita	75 Cr	+1 a scalata preparata; pericolosa se danneggiata

Deck e software di rete

Il deck è uno strumento e un canale di accesso alla rete, ma non usa una tabella generale di **Slot/Banda/Stabilità**. Per coerenza con il Capitolo 7, il catalogo non assegna ai deck una capacità numerica universale.

Se il gruppo adotta la procedura avanzata del Capitolo 7, può usare questi cinque programmi come catalogo da tavolo:

10. Inventario reale, proprietà e transazioni

Possesso, stato, munizioni e durabilità devono restare verificabili.

A Neo Milano un oggetto non entra nella scheda soltanto perché qualcuno lo ha nominato. Per diventare proprietà del personaggio deve comparire nell’inventario oppure essere acquisito con un acquisto, uno scambio, un ritrovamento o una consegna realmente risolti. Lo stesso principio vale per i Crediti.

I cinque slot di equipaggiamento

Slot	Che cosa rappresenta
Arma primaria	arma principale pronta all’uso
Arma secondaria	arma di riserva o laterale
Protezione corpo	protezione indossata
Interfaccia neurale	supporto, deck o memoria collegati alla capacità neurale
Payload neurale	carico o supporto dedicato alla consegna

Un medkit, uno strumento tecnico, una chiave, un oggetto di missione o un consumabile può essere immediatamente disponibile senza occupare uno di questi cinque slot. **Pronto all’uso** e **slot di equipaggiamento** non sono sinonimi.

Che cosa registra una scheda oggetto

Capitolo 9 — Manuale del Master: far vivere Neo Milano

1. Compito del Master

Il Master non deve prevedere ogni scelta. Deve sapere **chi vuole cosa, che cosa accade se nessuno interviene e quale prezzo rende interessante agire**. Neo Milano funziona quando ogni soluzione sposta un equilibrio: aprire una porta digitale può allertare una guardia; salvare un contatto può far scadere una consegna; distruggere una prova può proteggere una comunità e arricchire una corporazione.

I cinque doveri

1. **Rendere il mondo leggibile.** Prima di una conseguenza grave mostra indizi, postura e rischio.
2. **Proteggere l'autonomia.** Presenta pressioni, non un'unica risposta corretta.
3. **Applicare le regole con coerenza.** Tira soltanto quando esistono incertezza e conseguenza.
4. **Far ricordare la città.** Aggiorna relazioni, luoghi, fazioni, debiti e tracce.
5. **Condividere il tono.** Rispetta limiti, veli e livello di intensità scelto dal gruppo.

Prima della campagna

Stabilite durata delle sessioni, frequenza, assenze, tono e temi. Discutete esplicitamente violenza, orrore corporeo, perdita di memoria, coercizione, sorveglianza e identità. Usate linee per ciò che non entrerà in gioco, veli per ciò che resterà fuori scena e una procedura semplice per fermare o riformulare una descrizione senza doverla giustificare.

La verità a strati

Per ogni elemento importante prepara tre strati:

- **apparenza:** ciò che chiunque vede;
- **pressione:** ciò che sta cambiando;
- **verità:** ciò che può essere scoperto o trasformato.

Esempio: una clinica gratuita appare sovraffollata; subisce pressioni da fornitori e gang; la verità è che usa memoria clinica anonimizzata per pagare i farmaci. Non esiste una morale già risolta: esiste una scelta con persone reali ai due lati.

La regola di trasparenza

Quando una regola richiede una procedura specifica al tavolo — danno, protezioni, iniziativa, inseguimenti, Netrunning avanzato, cyberware o economia — il manuale la segnala chiaramente. Applicala come scritta e lascia che siano le conseguenze, non l'eccezione improvvisata, a rendere unica la scena.

2. Costruire una missione

Luoghi, pressioni, PNG e conseguenze: una missione nasce da relazioni, non da un corridoio obbligato.

Una missione nasce da una consegna, ma parla di possesso, fiducia e memoria. Preparala con otto elementi.

Payload

Che cosa viene trasportato? Dato, chiave, prova, identità, memoria, Simulacro, impianto o persona. Assegna:

FORMA — come viene custodito VALORE — chi lo desidera RISCHIO — che cosa accade se si apre o si danneggia TRACCIA — chi può seguirlo VOCE — che cosa sembra chiedere VINCOLO — tempo, temperatura, rete, corpo o destinazione

Cliente

Il cliente offre pagamento e una versione incompleta della storia. Scrivi che cosa dice, che cosa omette e che cosa non sa. Non ogni omissione è tradimento.

Destinatario

La destinazione deve poter cambiare significato dopo la partenza. Chi riceve il payload? Perché non può recuperarlo personalmente? Che cosa farà davvero?

Bugia

La bugia centrale non è obbligatoriamente una frase falsa: può essere un contesto mancante, una proprietà contestata o una conseguenza nascosta.

Fazioni interessate

Sceglينه due o tre. Per ciascuna annota obiettivo, risorsa, paura e linea che non vuole superare.

Percorso

Prepara tre luoghi significativi, non una strada obbligatoria: punto di partenza, zona di pressione e destinazione. Aggiungi un percorso più rapido ma esposto e uno più lento ma politicamente costoso.

Timer

Usa un orologio da 4 o 6 segmenti. Avanza quando i personaggi perdono tempo, generano allarme o lasciano agire una fazione. Annuncia sempre che cosa si avvicina.

Scelta

Formula una domanda senza risposta corretta: consegnare, deviare, copiare, distruggere, liberare o negoziare. La scelta deve cambiare qualcosa oltre alla ricompensa.

Missione in una riga

Trasporta [payload] da [cliente] a [destinatario] prima di [timer], mentre [fazione] tenta di [obiettivo], ma scopri che [bugia].

3. Gestire una scena

Preparare una scena

Scrivi quattro righe:

1. **scopo:** che cosa può cambiare;
2. **pressione:** perché decidere ora;
3. **elementi:** tre cose con cui interagire;
4. **uscite:** almeno due direzioni possibili.

Non preparare una soluzione. Se la squadra propone un approccio credibile, identifica requisito, Attributo, Skill e conseguenza. Usa la scala 10/13/16/19/22/25. La difficoltà descrive la situazione, non quanto desideri che i personaggi falliscano.

Quando non tirare

Non chiedere una prova se l'azione è possibile, priva di pressione e senza conseguenza interessante. Concedi informazioni necessarie a prendere decisioni. Non nascondere l'intera storia dietro un singolo tiro: una Complicazione può rivelare la verità facendo avanzare un pericolo.

Leggere il margine

- **+5 o più — Successo forte:** effetto pieno e vantaggio ulteriore.
- **0–+4 — Successo:** effetto pieno.
- **–1––4 — Complicazione:** effetto con costo, scelta o esposizione.
- **–5 o meno — Fallimento:** la situazione cambia contro il personaggio.

Menu delle conseguenze

Scegli quella che nasce dalla situazione:

- consumare tempo o risorsa;
- aumentare Alert, Trace, Heat o Stress; **Heat** indica l'attenzione persistente di autorità e fazioni;
- separare il gruppo;
- peggiorare posizione o accesso;
- danneggiare equipaggiamento;
- esporre identità o contatto;
- offrire un risultato incompleto;
- far avanzare una fazione;
- rivelare una verità nel momento peggiore;
- imporre una scelta tra due cose preziose.

Non accumulare tre punizioni per un solo tiro ordinario. Una conseguenza forte deve essere stata resa leggibile o derivare da una posta accettata.

Tenere tutti nella scena

Alterna il fuoco narrativo. Dopo due azioni concentrate sullo stesso personaggio, chiedi agli altri che cosa fanno o mostra come il mondo reagisce. Netrunning e azione fisica condividono lo stesso orologio. Nei conflitti al tavolo usa l'economia delle azioni descritta nel Capitolo 5.

Improvvisare con coerenza

Quando non sai, scegli il risultato che:

1. rispetta ciò che è stato stabilito;
2. rende significativa la scelta;
3. crea una nuova decisione;
4. può essere ricordato e annotato.

4. PNG, relazioni e fazioni

Un PNG memorabile non richiede una biografia lunga. Usa una scheda a sette righe:

NOME / RUOLO ASPETTO O GESTO VOCE: ritmo, lessico, silenzi OBIETTIVO PUBBLICO
DESIDERIO PRIVATO PAURA LEVA E LIMITE

Assegna valori soltanto quando servono: una difficoltà sociale, un Dado Skill, una condizione e uno o due tratti. Per avversari minori usa una singola difficoltà; per figure centrali usa attributi e risorse comparabili ai personaggi.

Relazioni in tre stati

Ogni PNG importante può essere **aperto**, **incerto** o **ostile**. Un favore, una promessa mantenuta o una prova può spostarlo di uno stato. Violenza, umiliazione o tradimento possono spostarlo immediatamente; non cancellano però interessi e paure. Un nemico può cooperare quando l'alternativa è peggiore.

Scheda fazione

NOME E TERRITORIO VOLTO PUBBLICO OBIETTIVO ATTUALE RISORSE: 1–5 PRESSIONE: 0–4
RELAZIONE COL GRUPPO: –2...+2 OROLOGIO: 4 o 6 segmenti

Alla fine di ogni sessione avanza una o due fazioni che hanno avuto tempo o motivo di agire. Quando un orologio si completa, cambia lo stato della città: un mercato chiude, una pattuglia occupa un ponte, una comunità si allea, una taglia diventa pubblica. Non limitarti ad aumentare numeri.

Neo Milano ricorda

Conserva un registro di campagna con:

- luoghi cambiati;
- PNG salvati, feriti, traditi o indebitati;
- promesse e favori;
- identità e armi calde;
- Heat da azioni fisiche o digitali;
- condizioni, Stress e NAS;
- payload consegnati, copiati o perduti;
- fazioni favorite e danneggiate;
- domande ancora aperte.

6. Struttura della campagna

Struttura in fasi

Gli otto libri digitali pubblicati usano da cinque a sette fasi, con scelte e regole di avanzamento. Al tavolo ogni **fase** ha un obiettivo, una verità e una trasformazione. Non è una stanza obbligatoria.

Per ogni fase annota:

DOMANDA CENTRALE CONDIZIONE DI INGRESSO 3 SCENE POSSIBILI PNG O FAZIONE IN
PRIMO PIANO VERITÀ DISPONIBILE SEGNALE DI AVANZAMENTO CONSEGUENZA CHE
RESTA

Avanza quando la domanda centrale ha ricevuto una risposta attraverso le azioni, non dopo un numero prefissato di tiri. Se il gruppo salta una scena, sposta l'informazione essenziale dove ha senso; non costringerlo a tornare sul binario.

Campagna in tre movimenti

1. **Consegne:** il gruppo scopre persone, regole e costo della città.
2. **Legami:** debiti, fazioni e verità collegano le missioni.
3. **Scelta:** i Corrieri decidono che cosa vogliono rendere possibile a Neo Milano.

Sessione: procedura in otto passi

1. ricapitola una conseguenza e una domanda;
2. chiedi intenzione e priorità del gruppo;
3. mostra il primo segnale di pressione;
4. gioca scene e alterna i personaggi;
5. aggiorna Timer, allarme, Alert e fazioni apertamente;
6. inserisci una pausa o scelta personale;
7. chiudi su decisione, rivelazione o nuovo equilibrio;
8. assegna PX secondo il Capitolo 4 e aggiorna il registro.

PX e avanzamento

L'avanzamento non usa ricompense fisse per tipo di azione né una soglia lineare per livello.

Ogni azione risolta può ricevere **PX di roleplay da 0 a 6** in base alla valutazione 0–10:

Valutazione RP	PX
< 4,0	0
4,0–5,4	1
5,5–6,4	2
6,5–7,4	3
7,5–8,4	4
8,5–9,4	5
9,5–10	6

Le missioni possiedono inoltre una ricompensa base fissa per fascia: **5 / 8 / 12 / 18 / 28 / 45 PX** da Minore a Leggendaria. La progressione di livello usa la curva moderna descritta nel Capitolo 4; i PX non vengono più spesi direttamente per comprare miglioramenti. Gli avanzamenti usano **Punti Evoluzione** e **Punti Talento**.

Il Master assegna o conferma ricompense per risultati reali e chiude sempre la sessione aggiornando PX, livello, traguardi, Reputazione e conseguenze persistenti.

10. Schermo del Master — riferimento essenziale

Formula: 1d20 + Dado Skill + Attributo + 1d4 Edge + modificatori

Difficoltà: 10 facile · 13 normale · 16 difficile · 19 estrema · 22 quasi impossibile · 25 leggendaria

Margini: +5 o più Successo forte · 0...+4 Successo · -1...-4 Complicazione · -5 o meno Fallimento

Stress: 2 = -1 alle prove NOD/SPT · 3 o crisi NAS = -2 alle prove NOD/SPT e -1 alle altre · penalità totale massima -4

Domanda guida: che cosa cambia, chi reagisce e che cosa ricorderà Neo Milano?

Il Master non controlla la città. Le presta memoria finché le scelte dei giocatori non le danno una nuova forma.

Il Master prepara pressioni e possibilità; il tavolo decide che cosa diventa storia.

`n<div class="quote-box" style="margin-top: 15mm; padding: 5mm; border-left: 2px solid`

```
#000; background-color: #f9f9f9; font-style: italic;">n«Il Sistema ha sempre un piano. Ha  
calcolato le tue mosse, le tue risorse, le tue paure. L'unico modo per battere un Sistema che prevede tutto, è  
fare l'unica cosa che l'algoritmo ritiene statisticamente illogica.»  
n– <strong>Manifesto degli Hacker Anarchici "Null-Sec"</strong>n
```

Capitolo 10 — Identità persistente: Reputazione, Wanted, Prove ed ECHO//10

La città non ricorda tutto. Ricorda ciò che può collegare a te.

Apertura — Il nome diventa una meccanica

DATA-COURIERS 20XX tratta l'identità come qualcosa che cambia nel tempo. Il personaggio non possiede soltanto statistiche: lascia prove, costruisce relazioni, viene raccontato da altri e può diventare riconoscibile per un modo di agire.

Quattro sistemi lavorano insieme:

- **Reputazione** — quanto il nome circola e pesa;
- **Wanted / Prove** — quanto le autorità o altri investigatori possono collegarti a fatti specifici;
- **Badge** — riconoscimenti persistenti costruiti da condizioni reali;
- **ECHO//10** — dal livello 10, una Firma che emerge dal comportamento ripetuto del personaggio.

1. Reputazione

La Reputazione è un valore persistente. Non equivale a essere ricercato: puoi essere famoso senza avere prove contro di te, oppure sconosciuto e comunque identificato in un singolo caso.

Persistente significa che il valore resta fra una sessione e l'altra, non che possa soltanto aumentare. Può salire o scendere quando una regola lo stabilisce; per esempio **Debito Sociale** riduce di 1 la Reputazione corrente per creare un favore tracciato.

Fasce di Reputazione

Reputazione	Stato	Significato
0	ANONIMO	la città non collega ancora il nome a una storia precisa
2	NOME CHE GIRA	contatti e strada iniziano a riconoscere il nome
5	OPERATORE NOTO	risultati e conseguenze sono associati alla tua identità
8	RISPETTATO	aspettative e prezzo cambiano prima della trattativa
12	ICONA DI STRADA	le storie ti precedono nei luoghi che frequenti
20	LEGGENDA DI NEO MILANO	il nome entra nella memoria pubblica della città

La Reputazione non obbliga tutti ad amarti. Un nome noto può aprire porte, alzare prezzi, creare paura o attirare persone che vogliono misurarsi con te.

2. Badge

I Badge non sono decorazioni casuali. Si ottengono quando la campagna ha costruito fatti sufficienti per giustificarli.

Badge disponibili:

- **NOME CHE GIRA** — la Reputazione ha superato la prima soglia;
- **OPERATORE NOTO** — nome e impatto sono verificabili;
- **VOLTO NEL SISTEMA** — il nome è noto e più categorie di prova lo seguono;
- **CONTATTO CHE CONTA** — rete sociale e azioni di relazione hanno peso reale;
- **ICONA DI STRADA** — una Firma ECHO è diventata riconoscibile;
- **LEGGENDA VIVENTE** — una Leggenda ECHO è stabilmente parte della memoria di Neo Milano.

Il Badge può comparire sulla scheda digitale, ma nasce sempre da una conseguenza della campagna.

3. Wanted non è una barra astratta

Essere «ricercato» non significa semplicemente avere un numero alto.

Wanted nasce da eventi realmente avvenuti. Il Master non dovrebbe inventare retroattivamente DNA, impronte, telecamere o collegamenti soltanto per aumentare la pressione.

La procedura a tre stadi descritta qui sotto è il **Dossier investigativo**: rende visibile il percorso che porta da una traccia raccolta a un'identificazione utilizzabile contro il Corriere.

Categorie di prova

- Volto
- Avvistamento / Testimone
- Impronte
- DNA
- Biometria
- Balistica
- Voce
- Veicolo
- Traccia digitale
- Oggetto o reperto
- Camera / video

4. Dossier investigativo da tavolo — tre stadi di una prova

Una traccia diventa pericolosa quando qualcuno riesce a collegarla a un'identità.

Rilevata

La prova esiste. Qualcuno ha trovato una traccia, un filmato, un bossolo, un log o un campione.

Analizzata

La prova è stata lavorata abbastanza da produrre informazioni utili: confronto, schema, modello, origine, firma tecnica.

Identificata

La prova è stata collegata in modo operativo a un'identità o a un soggetto preciso.

Questi stadi sono importanti perché **lasciare una prova non significa automaticamente essere identificati**.

5. Casi separati

Le prove appartengono a una campagna e a un caso. Due investigazioni possono conoscere cose diverse sullo stesso Corriere.

Un'impronta rilevata in un deposito non deve magicamente rendere noto il personaggio a ogni fazione della città. La circolazione dell'informazione è una conseguenza narrativa separata.

6. Ridurre il rischio

Il modo migliore per ridurre il rischio non è «cancellare la barra Wanted», ma agire sulle cause:

- cambiare metodo;
- evitare una categoria di prova;
- impedire che venga analizzata;
- compromettere la catena di custodia;
- usare coperture e identità coerenti;
- negoziare con chi possiede il caso;
- spostare la responsabilità senza contraddire prove già esistenti.

Una prova già raccolta non scompare soltanto perché il personaggio ha ottenuto un buon tiro successivo.

AL TAVOLO — il Dossier Wanted in una sola scheda

Non usare una barra Wanted generica. Per ogni investigazione importante il Master apre un **Dossier** con tre campi: **chi indaga**, **quale evento**, **quali prove**.

Per ogni categoria presente basta una riga con tre caselle:

Volto [Rilevata] [Analizzata] [Identificata]

Lo stesso vale per Testimone, Impronte, DNA, Biometria, Balistica, Voce, Veicolo, Traccia digitale, Oggetto e Camera.

A fine scena il Master fa soltanto tre domande:

1. **È stata realmente lasciata o raccolta una prova?** Se no, non segnare nulla.
2. **Qualcuno ha avuto tempo o mezzi per analizzarla?** Se sì, avanza a *Analizzata*.
3. **Esiste un collegamento operativo con il Corriere?** Solo allora avanza a *Identificata*.

In questo modo il tavolo conserva la disciplina fondamentale del sistema: nessuna prova senza un evento, nessuna identificazione senza un collegamento. Bastano matita e caselle; il resto appartiene alla storia.

7. ECHO//10

Dal **livello 10** il gioco può riconoscere non soltanto ciò che il personaggio sa fare, ma **come tende a risolvere i problemi**.

Una Firma ECHO non si compra direttamente. Emerge quando la campagna dimostra una ricorrenza abbastanza forte.

Gli stadi sono:

1. **Locked** — non ancora disponibile;
2. **Trace** — la tendenza esiste;
3. **Echo** — il comportamento è riconoscibile;
4. **Signature** — la Firma ha una meccanica invocabile;
5. **Legend** — la Firma è parte della memoria della città.

8. Requisiti di crescita di una Firma

La Firma emerge da azioni coerenti, ripetute in contesti diversi, insieme a Reputazione e prove specifiche.

Soglie della Firma:

Stadio	Tracce narrative	Contesti	Reputazione	Altro
Trace	3	—	—	livello 10
Echo	5	1	2	—
Signature	8	2	5	prova speciale coerente
Legend	12	3	12	impatto di campagna evidente + prova speciale

Ripetere artificialmente la stessa frase non costruisce una leggenda. Servono azioni reali, ripetute in contesti significativi e ricordate dalla città. Per raggiungere **Legend**, l'impatto di campagna deve essere già visibile nella storia: almeno un luogo, una fazione, un accesso o una relazione importante devono essere cambiati in modo duraturo anche a causa del Corriere.

AL TAVOLO — Traccia ECHO

Ogni Corriere tiene una piccola riga per ciascuna Firma potenziale. Il Master aggiunge **una tacca soltanto quando un'azione significativa dimostra davvero quel tema**. Ripetere lo stesso gesto nella stessa situazione non aggiunge tacche.

Accanto alle tacche si annotano i **contesti diversi** in cui il comportamento è emerso, per esempio clinica, estrazione, torre corporate. Quando una soglia richiede Reputazione o una prova speciale, si controlla la scheda: non serve alcun calcolo ulteriore.

Formato consigliato:

NON SI LASCIA NESSUNO □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ Contesti: ___ / ___ / ___

Quando la Firma raggiunge **Signature**, il giocatore mette un segnalino **ECHO disponibile** e lo gira dopo l'uso. Ogni Firma specifica che può essere invocata **una volta per campagna**; al tavolo basta quel segnalino per ricordarlo.

9. Le sei Firme ECHO//10

NON SI LASCIA NESSUNO

Tema: soccorso e protezione.

La storia mostra che il personaggio torna indietro, salva, stabilizza e rifiuta di abbandonare qualcuno.

Firma: una volta per campagna, in un soccorso coerente, un Fallimento può diventare Complicazione.

Ombra: feriti, ostaggi e compagni diventano leve evidenti contro di te.

IL NOME CHE APRE LE PORTE

Tema: relazioni e debiti.

Il personaggio ha costruito una rete abbastanza reale da trasformare il proprio nome in accesso.

Firma: una volta per campagna puoi invocare una relazione plausibile sostenuta dalla rete; un Fallimento diventa Complicazione e lascia un debito ECHO.

Ombra: ogni porta aperta ricorda chi l'ha aperta.

IL FANTASMA NEL FILO

Tema: rete e sparizione digitale.

Firma: una volta per campagna, in una prova di rete coerente, un Fallimento può diventare Complicazione senza cancellare prove già raccolte.

Ombra: una firma tecnica riconoscibile permette ai cacciatori migliori di preparare contromisure specifiche.

NON C'ERO

Tema: infiltrazione e assenza di tracce.

Firma: una volta per campagna, in infiltrazione, un Fallimento può diventare Complicazione.

Ombra: quando lo schema viene riconosciuto, perfino l'assenza di prove può diventare una prova del metodo.

L'ULTIMO A CADERE

Tema: resistenza e sopravvivenza.

Firma: una volta per campagna, quando sei ferito, un Fallimento pertinente di resistenza o combattimento può diventare Complicazione.

Ombra: gli avversari che conoscono la tua fama smettono di sottovalutarti.

LE MANI CHE TENGONO

Tema: medicina e riparazione.

Firma: una volta per campagna, su cura o riparazione, un Fallimento può diventare Complicazione.

Ombra: quando tutti sanno che puoi salvare qualcosa, tutti iniziano a pretendere che tu lo faccia.

10. Firma e Talento sono diversi

Un Talento è una capacità acquistata con Punti Talento e requisiti di livello.

Una Firma ECHO è una conseguenza identitaria costruita dalla campagna. Non sostituisce i Talenti e non usa lo stesso budget.

11. Reputazione e conseguenze sociali

Un Master dovrebbe usare la Reputazione per cambiare:

- disponibilità dei contatti;
- prezzo sociale di un favore;
- paura o rispetto iniziale;
- qualità delle offerte;
- attenzione delle fazioni;
- modo in cui una storia viene raccontata prima dell'arrivo del personaggio.

Non usarla come bonus universale a ogni tiro sociale. Essere famosi può essere un vantaggio o un problema.

12. Riferimento rapido

Reputazione: nome e impatto.

Wanted/Prove: casi e tracce forensi.

Badge: riconoscimenti persistenti ottenuti durante la campagna.

ECHO//10: Firma identitaria dal livello 10.

Regola centrale: una prova esiste solo se la scena o una regola l'ha realmente prodotta.

Quando la città sa chi sei, ogni accesso può diventare una prova.

`<div class="quote-box" style="margin-top: 15mm; padding: 5mm; border-left: 2px solid #000; background-color: #f9f9f9; font-style: italic;">n«L'anonimato è la valuta più costosa di`

Neo Milano. I crediti si guadagnano facilmente, ma quando il tuo volto finisce nei database della polizia corporativa, non c'è somma di denaro che possa comprarti di nuovo l'invisibilità.»

n- **Istruzioni per i nuovi Corrieri, Capitolo 1**n

Capitolo 11 — Ascesa verticale: dal Fondo all'Apice

Salire non significa soltanto affrontare nemici più forti. Significa entrare in luoghi dove il potere usa regole diverse.

Apertura — La città cambia insieme al personaggio

Una campagna lunga non dovrebbe continuare a offrire per sempre lo stesso magazzino, lo stesso pagamento e la stessa gang con numeri più alti.

DATA-COURIERS 20XX usa una progressione verticale del mondo. Il livello del personaggio modifica gradualmente il tipo di luoghi raggiungibili, la qualità degli incarichi, il valore delle risorse, la forma del pericolo e il peso delle relazioni.

La città è la stessa. La posizione del Corriere dentro la città cambia.

1. Le sei fasi

Salire cambia ciò che puoi raggiungere e ciò che può raggiungere te.

Livelli 1-2 — FONDO

Tema: sopravvivenza immediata.

Cunicoli, sottoservizi, rifugi, debiti piccoli, fame, violenza vicina.

Verbi tipici: recuperare, consegnare, scappare, riparare, sopravvivere.

Pericolo: fisico e immediato.

Valore delle risorse: scarto, usato, improvvisato.

Livelli 3-5 — STRADA

Tema: territorio e relazioni.

Quartieri, gang, Fixer, mercati, cliniche, contatti, reputazione locale.

Verbi tipici: negoziare, estrarre, proteggere, infiltrare, trasportare.

Pericolo: territoriale e relazionale.

Risorse: professionali e da mercato nero.

Livelli 6-9 — INTERSTRATO

Tema: infrastrutture organizzate.

Logistica verticale, dati, industria, trasporti, fazioni strutturate e servizi di medio livello.

Verbi tipici: intercettare, mediare, sabotare, scortare, negoziare accessi.

Pericolo: organizzato, economico e tecnologico.

Risorse: specialistiche, rare, tracciabili.

Livelli 10-13 — ASCESA

Tema: privilegio e accesso.

Zona alta, lobby corporate, skyport, residenze private, sponsor, ricatti executive.

Verbi tipici: mediare, ricattare, proteggere beni sensibili, negoziare privilegi, infiltrare ambienti privati.

Pericolo: sorveglianza, reputazione, legge privata e perdita di prestigio.

Risorse: pregiate, vincolate dalle corporazioni, credenziali e accessi.

Livelli 14-17 — CIELO

Tema: influenza sistemica.

Torri private, aerolimo, consigli, infrastrutture esclusive e decisioni che spostano risorse fra strati.

Verbi tipici: arbitrare, orchestrare, comprare silenzi, spostare influenza, proteggere infrastrutture.

Pericolo: politico, sistemico e reputazionale.

Risorse: d’élite, con licenza o biometricamente vincolate.

Livello 18+ — APICE

Tema: conseguenze cittadine.

Cielo Privato, boardroom, infrastrutture sovrane, guerre di potere.

Verbi tipici: decidere, governare, negoziare guerre, ridistribuire risorse, riscrivere alleanze.

Pericolo: cittadino e potenzialmente irreversibile.

Risorse: strategiche, uniche, non liberamente commerciabili.

AL TAVOLO — Carta Fase della campagna

Non serve simulare tutta la città. Metti sul tavolo una carta con la fase corrente e aggiornala solo quando cambia il livello del gruppo:

Fase	Livelli	Fascia minima coerente	Fascia-obiettivo quando la posta lo giustifica
Fondo	1–2	Minore	Standard
Strada	3–5	Standard	Rischiosa
Interstrato	6–9	Rischiosa	Critica
Ascesa	10–13	Rischiosa	Critica
Cielo	14–17	Critica	Estrema
Apice	18+	Estrema	Leggendaria

Queste fasce descrivono l’Ascesa verticale: sono **base e obiettivo**, non una moltiplicazione automatica. Se una Leggenda torna nel Fondo, un lavoro locale non diventa Leggendaro per forza. La città bassa resta giocabile e significativa; gli accessi ai livelli superiori possono dipendere da livello, Reputazione, contatti, sponsor, favori o credenziali, non soltanto da un numero sulla scheda.

Per gli accessi usa carte o post-it: Permesso Torre Helix – 2 usi, Sponsor Miro – valido finché il debito resta aperto, Rifugio Quota 71 – bruciato se scoperto. Una carta fisica rende il privilegio tangibile e facile da ricordare.

2. Accesso è una ricompensa

Ai livelli alti il premio non deve essere soltanto più Crediti.

Un accesso può valere più di un’arma:

- invito nominale a un piano privato;
- clearance temporanea per ascensori corporate;
- corridoio aerolimo o skyport;
- priorità in una clinica privata;

- identità di copertura verificabile;
- linea di credito o garanzia di uno sponsor;
- rifugio sicuro in quota (*safehouse*);
- licenza dati o credenziale riservata.

Questi accessi possono essere temporanei, condizionati o legati a un debito. Proprio per questo hanno valore narrativo.

3. Economia delle missioni e fase del mondo

La qualità minima delle offerte cresce con la fase, ma non ogni lavoro viene artificialmente gonfiato.

Se una Leggenda torna nel Fondo per recuperare un vecchio oggetto, quel quartiere non diventa improvvisamente ricco. Il valore può stare nelle relazioni, nella memoria o nelle conseguenze.

Quando invece il lavoro avviene nello strato coerente con il personaggio, la fascia dell'incarico può salire.

Esempio: una missione già rischiosa nella Zona Alta, affrontata durante ASCESA, può diventare Critica perché coinvolge privilegi, sorveglianza e risorse coerenti con quella fase.

4. Tornare in basso

Salire non cancella il passato.

Il personaggio può sempre tornare a Neon-7, alla Darsena o nei sottoservizi. La differenza è che ora:

- qualcuno lo riconosce;
- un vecchio debito pesa di più;
- il suo equipaggiamento attira attenzione;
- una promessa fatta anni prima può riemergere;
- una fazione locale può chiedersi perché una persona tanto nota sia tornata lì.

Il livello non rende insignificanti i luoghi precedenti. Li rende più carichi di storia.

5. Missioni per fase

Fondo

Un corriere scomparso, un rifugio senza energia, una consegna che deve attraversare un tunnel chiuso.

Strada

Un Fixer vuole estrarre un testimone da un quartiere controllato da una gang rivale.

Interstrato

Un convoglio industriale trasporta un nodo dati che tre fazioni ritengono proprio.

Ascesa

Un dirigente offre un permesso temporaneo per recuperare un bene sensibile da una residenza che non compare sulle mappe pubbliche.

Cielo

Due consigli privati vogliono la stessa infrastruttura di trasporto e nessuno può permettersi uno scandalo aperto.

Apice

Una decisione su un'infrastruttura sovrana sposta energia, accesso o sicurezza fra interi strati della città.

6. Pericolo non significa soltanto danno

Più si sale, meno è sufficiente pensare al rischio come «perdere punti ferita».

Rischi avanzati:

- perdere un accesso;
- bruciare uno sponsor;
- far crollare una copertura;
- essere esclusi da una rete di trasporto;
- far scattare una clausola privata;
- distruggere la credibilità con una fazione;
- rendere pubblico un segreto;
- provocare una risposta sistemica.

Il Master deve rendere questi rischi chiari prima che diventino irrevocabili.

7. Collegamento con ECHO//10

ASCESA ed ECHO//10 iniziano entrambi intorno al livello 10 perché descrivono lo stesso passaggio da due prospettive:

- ASCESA cambia **dove** il personaggio può pesare;
- ECHO cambia **come** la città lo riconosce.

Un personaggio può avere accessi alti ma una Reputazione bassa, oppure essere un'icona di strada senza essere benvenuto nelle torri. La tensione fra le due cose crea gioco.

8. Riferimento rapido

1–2: Fondo

3–5: Strada

6–9: Interstrato

10–13: Ascesa

14–17: Cielo

18+: Apice

Regola centrale: il livello cambia la scala delle opportunità e delle conseguenze, non soltanto i numeri degli avversari.

Salire significa cambiare scala di accessi, alleati e conseguenze.

```
n<div class="quote-box" style="margin-top: 15mm; padding: 5mm; border-left: 2px solid #000; background-color: #f9f9f9; font-style: italic;">n«Più sali in alto nella catena alimentare, più i predatori diventano eleganti. Giù nei vicoli ti accoltellano per dieci crediti; nei grattacieli ti sorridono mentre cancellano digitalmente la tua esistenza.»n- <strong>Esecutivo della Horizon Corp</strong>n
```

Capitolo 12 — Giocare ibrido: tavolo, PC e mobile

Il digitale ricorda. Il tavolo rende tutto visibile. La città resta la stessa.

1. MasterIA

Tavolo, PC e mobile condividono la stessa città: persone, luoghi, rotte, prove e conseguenze.

MasterIA presenta la scena, interpreta le azioni dichiarate e costruisce la narrazione a partire da ciò che la campagna ha già stabilito.

Non decide al posto dei dadi e non riscrive ciò che è già vero. Deve rispettare:

- posizione del Corriere;
- inventario e oggetti equipaggiati;
- condizioni, Stress e NAS;
- esiti dei tiri già risolti;
- relazioni, prove, debiti e conseguenze persistenti;
- ordine delle azioni in multiplayer.

Se una risposta narrativa contraddice un fatto già registrato, prevale ciò che la campagna aveva stabilito prima. La storia può sorprendere; non può fingere che il passato non sia accaduto.

2. Azione libera e scelte contestuali

Il giocatore può sempre descrivere liberamente ciò che vuole fare. Su PC o mobile possono comparire scelte contestuali quando esiste un gesto preciso: usare un Talento, accettare un'offerta, rispondere a una chiamata, agire su un oggetto o scegliere una conseguenza.

Una scelta contestuale non trasforma DATA-COURIERS in un librogame. È una scorciatoia per un'azione che avrebbe comunque senso dichiarare a parole.

3. OOC Assistant — fuori dalla scena

OOO significa **fuori personaggio**. È lo spazio in cui il giocatore può parlare con il Master senza far pronunciare quelle parole al proprio Corriere.

Usalo per chiedere che cosa il personaggio vede o ricorda, chiarire una regola prima di una scelta, correggere un errore di continuità, verificare posizione o inventario e richiamare un limite concordato dal gruppo.

L'OOO non regala successi e non cancella costi legittimi. Serve a riportare tutti sulla stessa realtà di gioco, poi la scena riparte da lì.

4. Living Map

La Living Map risponde a una domanda semplice: **dove siete davvero?**

Mostra posizione, provenienza, luoghi scoperti, passaggi plausibili e punti abbastanza vicini da entrare nella scena. Un'illustrazione può dare atmosfera, ma non sostituisce automaticamente la geografia della campagna.

Quando la mappa e una descrizione sembrano contraddirsi, fermatevi prima di usare la contraddizione come ostacolo. Chiarite la posizione e continuate da una situazione condivisa.

5. Posizione e movimento

Il Corriere occupa un luogo concreto. Muoversi cambia ciò che può vedere, raggiungere e incontrare.

Una dichiarazione non teletrasporta il personaggio attraverso la città. Se tra il Corriere e la destinazione esiste un percorso significativo, quel percorso può diventare scena, costo, rischio o opportunità. Se invece non c'è nulla di interessante da giocare, il Master può tagliare direttamente all'arrivo.

6. Inventario reale

Un oggetto nominato nella narrazione non diventa automaticamente posseduto. Per usarlo, il Corriere deve averlo ottenuto, conservato o ricevuto davvero.

Equipaggiare, consumare munizioni, raccogliere, lasciare, scambiare o usare un oggetto può cambiare la campagna. In pressione vale sempre la regola fondamentale: **si può spostare un solo oggetto persistente per turno**.

Questo impedisce inventari «magici»: niente armi comparse retroattivamente, niente zaini svuotati in un istante, niente risorse che esistono soltanto perché sono state nominate.

7. Continuità della campagna

Una volta che una scena ha stabilito un fatto, quel fatto resta vero finché il gioco non lo cambia. Posizione, costi, oggetti, tiri e conseguenze non vengono riscritti perché avete cambiato dispositivo, perso una nota o interrotto la sessione.

Se dovete ricostruire un passaggio, partite dall'ultimo esito certo. Non ritirate i dadi, non pagate due volte una risorsa e non create una seconda copia di un oggetto. **Un problema del supporto non è un Fallimento del Corriere.**

11. Quando il supporto digitale si interrompe

Non trasformate un problema del dispositivo in una conseguenza della fiction. Tornate all'ultimo fatto certo, ricostruite soltanto ciò che serve e continuate da lì. Se non sapete se un costo, uno spostamento o una scelta siano già avvenuti, chiaritelo fuori personaggio prima di riprendere la scena.

Principio di continuità: la tecnologia può interrompersi; la storia non deve mentire per questo.

Capitolo 13 — Pioggia di ritorno

Una consegna comincia sempre prima che qualcuno dica tutta la verità.

Durata: una sessione di 3–4 ore

Personaggi: 2–5 Corrieri di livello 1

Funzione: avventura introduttiva completa, giocabile al tavolo e progettata per mostrare consegna, indagine, azione, Netrunning e scelta morale.

Premessa per il Master

Durante una notte di pioggia elettrostatica, la clinica comunitaria **Santa Ombra** assume i Corrieri per consegnare una memoria medica sigillata al centro di emergenza **Marea-9**, oltre il Canale Industriale. Il payload contiene il profilo immunitario necessario a produrre un antidoto per quarantadue persone.

Questa è la versione vera ma incompleta. Il profilo appartiene a **Iris Vale**, adolescente scomparsa tre mesi prima. La corporazione **Helix Meridian** ha brevettato una terapia costruita sui suoi dati biologici e vuole distruggere ogni copia non autorizzata. La clinica ha sottratto il profilo per salvare il quartiere; Iris è viva e vuole decidere personalmente che cosa accadrà alla propria memoria.

Elementi della missione

PAYLOAD: memoria immunitaria IRIS/43 **CLIENTE:** dottoressa Ada Kova, Santa Ombra
DESTINATARIO: laboratorio comunitario Marea-9 **PAGAMENTO:** 180 Cr al gruppo, 60 anticipati
TIMER: 6 segmenti; al completamento iniziano le crisi respiratorie **BUGIA:** «la donatrice ha acconsentito ed è morta» **FAZIONI:** Helix Meridian, comunità Marea, intermediari della gang Vetro **SCELTA:** consegnare, restituire a Iris, copiare o negoziare

Apertura da leggere

La pioggia colpisce le vetrate della Santa Ombra come sabbia metallica. Nel seminterrato, quarantadue respiratori consumano energia a ritmo irregolare. Ada Kova posa sul tavolo una custodia nera grande quanto una mano. Non ha serrature. Ha un battito. «Portatela a Marea-9 prima dell'alba. Se vi fermano, non dite che è una cura. Dite che è una persona.»

Domande ai personaggi

Chiedi a ciascun giocatore:

- quale debito ha con una clinica o una comunità;
- chi riconoscerebbe il suo modo di lavorare;
- che cosa non trasporterebbe mai volontariamente.

Le risposte entrano immediatamente nella storia.

Preparazione

La squadra può ottenere due vantaggi prima di partire:

- **analizzare la custodia**, Hacking/Medicina da strada + NOD, difficoltà 13: scopre attività mnemonica e rende disponibile un dettaglio concreto da sfruttare nella scena;
- **studiare il percorso**, Indagine/Sopravvivenza urbana + NOD, difficoltà 13: rivela un passaggio nei tunnel di servizio;
- **parlare con Ada**, Persuasione + SPT, difficoltà 13: comprende che sta mentendo sulla donatrice;

- **requisire materiale**, nessun tiro: medkit, custodia Faraday e due maschere filtranti.

Una complicazione concede il vantaggio ma avanza il Timer di 1 o fa sapere a Helix che la consegna è partita.

Tre percorsi

Sopraelevata: rapida, sorvegliata, adatta a un inseguimento.

Mercato Vetro: affollato e negoziabile, ma controllato da intermediari.

Tunnel idrici: discreti e pericolosi; richiedono un ponte fisico per attraversare una chiusa.

Non importa quale venga scelto: usa la scena di pressione più coerente e conserva le altre come deviazioni.

Scena 1 — Controllo Helix

Una squadra privata blocca il percorso senza aprire subito il fuoco. Il capo, **Mara Venn**, mostra un mandato sanitario autentico: il payload è proprietà biologica rubata. Offre 300 Cr e immunità.

Mara Venn: difficoltà 16; calma, impermeabile bianco, voce quasi gentile. Vuole recuperare il payload senza vittime perché un incidente pubblico danneggerebbe Helix. Teme che i dati vengano copiati.

Approcci possibili:

- negoziare o mentire, Persuasione/Inganno + FRD, difficoltà 16;
- trovare una contraddizione nel mandato, Indagine + NOD, 16;
- deviare i sensori, Hacking + NOD, 16;
- attraversare fisicamente il blocco, FRD o STR, 16;
- combattere: quattro agenti minori, giacche balistiche e pistole compatte; usa l'assorbimento numerico soltanto se il gruppo ha scelto la procedura opzionale delle protezioni.

Successo forte: il gruppo supera il controllo e ottiene il nome IRIS/43. **Complicazione:** passa ma lascia Trace, perde tempo o subisce marcatura. **Fallimento:** Mara prende posizione sul payload; offri resa, fuga difficile o intervento esterno, non la fine automatica dell'avventura.

Scena 2 — La memoria parla

Alla terza tacca del Timer, o dopo una forte sollecitazione, la custodia invia una frase al personaggio collegato:

«Mi chiamo Iris Vale. Non sono una cura. Sono la parte di me che ricorda come sopravvivere.»

Il payload non è un'IA completa. È una memoria reattiva capace di riconoscere domande e paura. Iris spiega di essere fuggita da Helix e chiede di raggiungerla nel **Deposito Pioggia 6**, a dieci minuti da Marea-9.

Il gruppo ora conosce tre verità:

1. consegnare la memoria può salvare quarantadue persone;
2. usarla senza consenso replica l'abuso di Helix;
3. raggiungere Iris consuma tempo prezioso.

Scena 3 — Rete della chiusa

Per attraversare il Canale Industriale serve aprire una chiusa, rubare un mezzo o ottenere passaggio dalla gang Vetro.

Mappa rapida: Terminale manutenzione 13 → Controllo chiusa 16 → Archivio identità 19. Se usi il Netrunning avanzato, aggiungi un ICE Sentinella di Integrità 1 che entra pienamente in risposta a **Lockdown (Alert 2)**.

Il Netrunner può ottenere Accesso operatore; un alleato può collegare il pannello fisico; un Volto può ottenere un codice dalla guardiana. Una Complicazione apre il passaggio ma, con la procedura avanzata, aggiunge +1

Trace; senza quella procedura lascia invece una traccia digitale o segnala la posizione a Mara come conseguenza narrativa. Un Fallimento chiude la chiusa e costringe a scegliere un mezzo rumoroso o il favore della gang.

Timer

Avanza per deviazione lunga, combattimento prolungato, complicazione temporale o attesa. Mostra gli effetti:

1. chiamata urgente da Santa Ombra;
2. droni Helix in ricerca;
3. Iris si manifesta;
4. primi pazienti peggiorano;
5. Marea-9 perde alimentazione di riserva;
6. la terapia diventa una corsa di stabilizzazione: la consegna serve ancora, ma avrà un costo più alto.

Deposito Pioggia 6

Iris Vale, sedici anni, vive in un deposito abbandonato con **Timo**, un drone medico riparato. È stanca, diffidente e perfettamente capace di scegliere. Non chiede di lasciare morire nessuno. Vuole che la memoria venga consegnata con una licenza pubblica firmata da lei, rendendo impossibile a Helix rivendicarne l'esclusiva.

Iris Vale: difficoltà sociale 13 se rispettata, 19 se minacciata. Desidera controllo sulla propria storia. Teme che ogni copia diventi un'altra prigioniera. Possiede la chiave che rende verificabile il consenso, ma firmarla trasmetterà la sua posizione.

Assalto finale

Quando Iris firma o il gruppo raggiunge Marea-9, Mara arriva con due agenti e un drone. Presenta un'ultima offerta: Helix produrrà gratuitamente l'antidoto stanotte in cambio dell'originale e del silenzio. Non sta mentendo sulla cura; mente sul futuro monopolio.

Costruisci la scena con tre fronti simultanei:

- proteggere Iris o il payload nel mondo fisico;
- trasmettere la licenza attraverso una rete sotto contenimento;
- mantenere attivi laboratorio e respiratori.

Ogni personaggio deve poter contribuire. Usa difficoltà 13 per compiti sotto controllo, 16 per opposizione professionale e 19 per il nucleo Helix. Dopo ogni giro avanza una minaccia: drone in posizione, alimentazione in calo, ICE attivo, agente vicino a Iris.

Esiti principali

Consegna pubblica. La terapia viene prodotta e la licenza si diffonde. Iris diventa simbolo e bersaglio; Helix perde esclusiva e aumenta l'Heat del gruppo.

Accordo Helix. I pazienti vengono curati subito e il gruppo riceve altri 300 Cr. Iris perde il controllo della memoria, ma può diventare alleata clandestina o accusatrice.

Memoria restituita. Iris conserva il payload. Marea-9 tenta una terapia incompleta: chiedi una prova di Medicina da strada 19. La riuscita salva la maggioranza; una Complicazione richiede sacrificio, debito o conseguenza permanente.

Copia segreta. Il gruppo soddisfa due parti ma crea una futura guerra di attribuzione. Segna una copia instabile e un orologio Helix da 4.

Soluzione imprevista. Accettala se affronta consenso, cura e pressione. Determina chi paga il prezzo e che cosa la città ricorderà.

Ricompense

Applica i PX maturati per azioni e tiri risolti. Aggiungi la ricompensa contrattuale se appropriata. Come premio narrativo, ogni personaggio sceglie uno:

- Ada Kova come contatto aperto;
- 1 favore della comunità Marea;
- un programma **Ghost** o **Scrubber**, oppure un Medkit da strada;
- +1 relazione con una fazione aiutata;
- accesso futuro al Deposito Pioggia 6.

Conseguenze per continuare

1. Helix emette una richiesta privata di recupero.
2. Una delle copie di Iris risponde con parole mai registrate.
3. La gang Vetro pretende pagamento per aver ignorato il passaggio.
4. Santa Ombra scopre che un paziente porta una firma immunitaria impossibile.
5. Mara Venn contatta il gruppo senza autorizzazione corporativa.
6. Marea-9 chiede una nuova consegna: questa volta il payload è una persona viva.

Debrief

Chiedi: chi aveva diritto di decidere? Quale promessa è stata mantenuta? Quale prezzo il gruppo accetterebbe di nuovo? Aggiorna Heat, relazioni, Timer rimasti, condizioni, Stress, NAS e stato delle fazioni.

La consegna termina quando il pacco cambia mano. La storia comincia quando qualcuno domanda chi aveva il diritto di possederlo.

Prova GDR PRO

1d20 + Dado Skill + Attributo + 1d4 Edge + modificatori

Difficoltà	Valore	Uso
Facile	10	rischio limitato, condizioni favorevoli
Normale	13	pressione professionale ordinaria
Difficile	16	opposizione seria o ambiente ostile
Estrema	19	rischio severo o difesa corporativa
Quasi impossibile	22	preparazione, sacrificio o risorsa rara
Leggendaria	25	impresa eccezionale o ultima possibilità

Margine	Esito
+5 o più	Successo forte
0...+4	Successo
-1...-4	Complicazione
-5 o meno	Fallimento

Condizioni e Stress

Condizioni: Integro · Ferito (-1) · Gravemente ferito (-2) · Fuori gioco.

Stress 2: -1 alle prove basate su NOD e SPT.

Stress 3 o crisi NAS: -2 alle prove basate su NOD/SPT e -1 alle altre prove.

Penalità complessiva massima: -4.

Netrunning avanzato da tavolo

Ciclo: Preparare → Aprire l'intrusione → Agire → Uscire.

Accesso: 0 Perimetro → 1 Accesso → 2 Controllo → 3 Root.

Trace: 0-3; raggiungere 4 converte quattro punti in +1 Alert.

Alert: 0 Quiet → 1 Watch → 2 Lockdown → 3 Burn.

Privilegio credenziale: Osservatore / Utente / Operatore / Amministratore / Root neurale è una proprietà narrativa del nodo, non un secondo contatore.

Persistenza dopo la sessione: usa Prove/Wanted, identità bruciate, fatti di campagna, Reputazione e conseguenze del nodo; non un punteggio separato di Heat digitale.

PX e livelli

PX roleplay per azione risulta: **0-6** secondo la valutazione 0-10.

PX missione base: **5 / 8 / 12 / 18 / 28 / 45** per fascia.

Livelli: **curva moderna cumulativa** (L2 70 · L5 430 · L10 1.680 · L15 4.380 · L20 8.830).

Miglioramenti: **Punti Evoluzione** e **Punti Talento**, non spesa diretta di PX.

Glossario essenziale

Edge: d4 sempre presente nella formula GDR PRO: 1d20 + Dado Skill + Attributo + 1d4 Edge.

ICE: difesa digitale attiva.

NAS: crisi o sovraccarico del sistema neurale.

Payload: ciò che viene trasportato e che possiede valore, rischio e vincoli.

Fase di Ascesa: strato della progressione del mondo: Fondo, Strada, Interstrato, Ascesa, Cielo o Apice.

Trace: materiale che consente di collegare un'intrusione alla sorgente.

Alert: grado di risposta della rete.

Heat: attenzione persistente di autorità e fazioni, fisica o digitale.

Regola da tavolo: procedura esplicita per il gioco fisico; quando esiste un equivalente digitale, il manuale indica come ottenere lo stesso effetto senza duplicare la gestione.

Neo Milano non chiude una storia: conserva ciò che avete cambiato.

n<div class="quote-box" style="margin-top: 15mm; padding: 5mm; border-left: 2px solid #000; background-color: #f9f9f9; font-style: italic;">n«Pensate di aver vinto? Di aver distrutto la Corporazione e liberato il Settore? Neo Milano assorbe i cambiamenti come una spugna. Quello che voi chiamate rivoluzione, il Sistema lo chiama 'Aggiornamento Patch 2.0'. La Ruota gira sempre.» n- Epitaffio trovato sui server dismessi della Torre Centralen

Appendice A — Scheda del Corriere

Identità

Campo	Valore
Nome	
Nome di strada	
Pronomi	
Archetipo	
Origine	
Obiettivo	
Debito	
Memoria a rischio	
Contatto iniziale	
Chi ti cerca?	

Attributi

COR	NOD	STR	FRD	SPT

Skill

Per ogni Skill indica il dado corrente: d4, d6, d8, d10 o d12. Tutte le sedici Skill partono almeno da d4; il d12 è raggiungibile con la progressione. Lascia vuoto soltanto mentre la creazione del personaggio è ancora incompleta.

COR	Dado	NOD	Dado	STR	Dado
Armi leggere		Hacking		Furtività	
Corpo a corpo		ICE/Contromisure		Sopravvivenza urbana	
Atletica		Meccanica			
Guidare					

FRD	Dado	SPT	Dado
Indagine		Medicina da strada	
Persuasione		Sangue freddo	
Inganno		Rete Fantasma	
Intimidire			

Stato operativo

Condizione: ☐ Integro · ☐ Ferito -1 · ☐ Gravemente ferito -2 · ☐ Fuori gioco

Stress: ☐ 0 · ☐ 1 · ☐ 2 · ☐ 3

NAS attiva: ☐ No · ☐ Sì

Penalità complessiva corrente: _____ massimo -4

Progressione

Livello	PX attuali	Prossima soglia	Punti Evoluzione	Punti Talento

Talenti attivi:

1. _____ Uso disponibile: ☐
2. _____ Uso disponibile: ☐
3. _____ Uso disponibile: ☐

Identità persistente

Reputazione attuale	Fascia Reputazione	Heat	Fase verticale

Badge e targhette: _____

Firma ECHO//10: _____ Grado: _____

Tratti della Firma: _____

Inventario equipaggiato

Slot	Oggetto	Munizioni/Cariche	Durabilità (se prevista)	Stato
Arma primaria				
Arma secondaria				
Protezione corpo		—		
Interfaccia neurale				
Payload neurale		—		

Crediti: _____

Oggetti pronti / carico / riserva: _____

Legami

Nome	Relazione	Stato	Favore/Debito
		aperta / tesa / spezzata	
		aperta / tesa / spezzata	
		aperta / tesa / spezzata	

Appendice B — Registro di Campagna

Usa una riga per ogni fatto che dovrà restare vero. Non trascrivere l'intera sessione.

Stato corrente

Campagna	Sessione	Data nella storia	Luogo	Fase	Turno/Scena

Verità persistenti

Fatto	Fonte	Chi lo conosce	Conseguenza futura

PNG e fazioni

Nome	Vuole	Teme	Relazione	Prossima mossa
			aperta / tesa / spezzata	
			aperta / tesa / spezzata	

Orologi e pressioni

Orologio	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Cosa accade al termine

Debiti, promesse e accessi

Tipo	Con chi/Cosa	Valore concreto	Scadenza o condizione

Chiusura di sessione

- luogo e situazione finale: _____;
- condizioni, Stress e NAS aggiornati: ☐;
- inventario, munizioni e durabilità aggiornati: ☐;
- Trace, Alert, Heat e prove aggiornati: ☐;
- PX, Reputazione, favori e debiti assegnati: ☐;
- promessa o minaccia per la prossima sessione: _____.

Appendice C — Dossier Prove e Wanted

Questa appendice è la **procedura investigativa da tavolo** del Capitolo 10. Apri un dossier separato per ogni caso. Una prova non diventa automaticamente Wanted: deve poter collegare un atto a un'identità utilizzabile.

Campo	Valore
Caso	
Autorità/Fazione interessata	
Atto contestato	
Identità sospettata	
Heat collegato	

Catena della prova

Prova	Categoria	Stato	Custode	Collegamento	Contromisura
	volto / testimone / impronte / DNA / biometria / balistica / voce / veicolo / traccia digitale / oggetto / camera	rilevata / analizzata / identificata		debole / forte	

Stato del caso

Nessun collegamento: ☐

Sospetto operativo: ☐

Identità attribuita: ☐

Mandato o caccia attiva: ☐

Risposta attuale: sorveglianza / convocazione / ricatto / recupero / arresto / eliminazione / altro: _____

Una prova distrutta può lasciare una copia, un testimone o una conseguenza. Una prova falsificata crea rischio per chi la usa. Una prova contestata rimane in gioco finché qualcuno possiede autorità per accettarla o respingerla.

Appendice D — Traccia Progressione

Livello	PX cumulativi	Ricompensa principale	Ottenuta
1	0	identità iniziale e dotazione	☐
2	70	crescita iniziale	☐
3	165	Evoluzione/Talento secondo Capitolo 4	☐
4	285	crescita	☐
5	430	soglia STRADA consolidata	☐
6	600	crescita	☐
7	810	crescita	☐
8	1.060	crescita	☐
9	1.350	preparazione alla svolta	☐
10	1.680	ECHO//10 e ASCESA	☐
11	2.080	crescita	☐
12	2.550	crescita	☐
13	3.090	crescita	☐
14	3.700	ingresso nel CIELO	☐
15	4.380	crescita	☐
16	5.130	crescita	☐
17	5.950	crescita	☐
18	6.840	ingresso nell'APICE	☐
19	7.800	crescita	☐
20	8.830	identità di fine arco	☐

Usa sempre le soglie del Capitolo 4.

Registro premi

Sessione/Missione	PX	Evoluzione	Talento	Reputazione	Motivo

Appendice E — Carta Fase e Ascesa

Fase	Livelli	Accessi tipici	Pressione dominante	Attiva
FONDO	1–2	rifugi, debiti, reti locali	sopravvivenza	☐
STRADA	3–5	contatti, mercati, contratti	reputazione	☐
INTERSTRATO	6–9	infrastrutture, intermediari	attribuzione	☐
ASCESA	10–13	torri, consigli, archivi	responsabilità	☐
CIELO	14–17	élite, sistemi sovrani	legittimità	☐
APICE	18+	regole della città	eredità	☐

Accessi ottenuti: _____

Accessi perduti: _____

Luoghi inferiori che ricordano il gruppo: _____

Potere che ora pretende qualcosa: _____

Cambiamento visibile della città: _____

Registro della fase corrente

Voce	Stato / nota
Sponsor, fazione o contatto che apre l’accesso	
Pressione attiva	
Luogo che il gruppo non può più trattare come prima	
Debito, promessa o costo ancora aperto	
Opportunità che diventa possibile solo in questa fase	

Obiettivo di fase: _____

Segnale che indica il passaggio alla fase successiva: _____

Appendice F — Schermo del Master

Risoluzione universale

1d20 + Dado Skill + Attributo + 1d4 Edge + modificatori

Difficoltà	10	13	16	19	22	25
Significato	facile	normale	difficile	estrema	quasi impossibile	leggendaria

Margine	Esito	Domanda del Master
+5 o più	Successo forte	quale vantaggio ulteriore nasce?
0...+4	Successo	che cosa cambia davvero?
-1...-4	Complicazione	riesci, ma quale costo annunciato paghi?
-5 o meno	Fallimento	quale nuova pressione entra in scena?

Menu rapido delle conseguenze

- peggiora posizione o condizione;
- consuma tempo, munizioni, durabilità o risorsa;
- aumenta Stress, Trace, Alert o Heat;
- separa il gruppo o chiude una via;
- rivela una verità scomoda;
- mette a rischio payload, contatto o identità;
- offre una scelta difficile invece di bloccare la storia.

Sequenza di una scena

1. Descrivi luogo, pressione e opportunità.
2. Chiedi intento e metodo.
3. Dichiarare rischio e difficoltà prima del tiro.
4. Risolvi una sola volta; vieta i loop senza cambiamento.
5. Applica l'esito alla scena e ai registri pertinenti.
6. Mostra la reazione del mondo.
7. Chiudi quando la domanda della scena ha risposta.

Tracce persistenti da controllare

Personaggio	Missione	Città
condizione	Timer	Heat
Stress/NAS	payload	prove/Wanted
inventario	obiettivo	fazioni
Talenti	Trace/Alert	accessi
Reputazione	promesse	ECHO//10

Netrunning rapido

Ciclo: Preparare → Aprire l'intrusione → Agire → Uscire.

Accesso: 0 Perimetro → 1 Accesso → 2 Controllo → 3 Root.

Trace: 0–3; raggiungere 4 converte quattro punti in +1 Alert.

Alert: 0 Quiet → 1 Watch → 2 Lockdown → 3 Burn.

Privilegio della credenziale: Osservatore → Utente → Operatore → Amministratore → Root neurale.

Regola: il Netrunner cambia la scena condivisa; non gioca un minigioco separato.

Chiusura della sessione

Aggiorna soltanto ciò che può cambiare una scelta futura: condizioni, risorse, luogo, PNG, fazioni, prove, Heat, promesse, accessi, PX e prossima pressione.

Crediti e diritti

Autore e ideazione: Erik Capodiferro. **Co-produzione e supporto creativo:** Nico Vignola.

Copyright © 2026 Erik Capodiferro. Tutti i diritti riservati.

[ArcadeOnline](#) — [DATA-COURIERS 20XX](#).

Questa edizione ridotta è una selezione editoriale delle regole, non sostituisce la fonte integrale per la risoluzione di eventuali dubbi.