



DATA-COURIERS 20XX

Manuale del Giocatore e del Master

A Neo Milano nessuna consegna è semplice. Una merce può parlare. Una memoria può mentire. Un debito può respirare più a lungo di chi lo ha contratto.

Gioco di ruolo techno-noir di corrieri neurali, memorie instabili, fazioni ostili, mercato nero e Rete Fantasma.

INDICE MAESTRO

Parte I - La città nella testa

Parte II - Manuale del Giocatore

Parte III - Regolamento Completo Unificato

Parte IV - Manuale del Master

Parte V - Neo Milano

Parte VI - Cataloghi della città

Parte VII - Modulo introduttivo

Parte VIII - Appendici

1. BENVENUTO A NEO MILANO

A Neo Milano nessuno trasporta più dati su un disco.

I dischi si rubano. I server si bucano. Le reti si tracciano. Le chiavi si comprano. I backup vengono corrotti prima ancora che il proprietario capisca di averli persi. I contratti vengono riscritti dai sistemi legali delle megacorporazioni. Le prove spariscono. Le confessioni vengono vendute tre volte, poi invalidate da un algoritmo pagato meglio.

Per questo esistono i corrieri neurali.

Persone abbastanza disperate, modificate, indebitate o coraggiose da accettare di trasportare dati direttamente nella carne. Non portano solo file. Portano ricordi, confessioni, identità, codici vivi, prove, Simulacri, segreti aziendali e frammenti di persone che ufficialmente non dovrebbero esistere.

Un corriere neurale non è un eroe.

È un contenitore che cammina. Un contratto con battito cardiaco. Una cassaforte che sanguina. Un rischio che può cambiare idea.

Il payload dentro la sua testa può essere innocuo solo in apparenza. Può svegliarsi. Può mentire. Può chiamare qualcuno. Può alterare un ricordo. Può proteggersi. Può convincere il corriere che la consegna è sbagliata. Può contenere qualcosa che nessuna fazione dovrebbe possedere.

Neo Milano vive intorno a questo commercio.

Neon-7 vende contratti. Il Ponte Lo-Tek protegge chi non ha più protezione. La Zona Vetro registra corpi, abitudini e debiti. La Darsena Nera muove merci che non devono risultare. L'Isola dei Dati conserva copie di persone morte. SottoLinea inghiotte chi deve sparire. Campo Reso recupera ciò che la città getta. Quartiere Demo simula futuri sbagliati. Greco Antenne trasmette voci che non hanno più corpo. La Zona Rossa ricorda a tutti cosa succede quando il sistema smette di fingere.

In DATA-COURIERS 20XX non giochi per salvare il mondo.

Giochi per attraversarlo con qualcosa in testa che il mondo vuole.

E quando arrivi alla fine, devi decidere se consegnarlo.

2. CHE COS'È DATA-COURIERS 20XX

DATA-COURIERS 20XX è un gioco di ruolo techno-noir cyberpunk.

I giocatori interpretano persone che lavorano ai margini della città: corrieri neurali, netrunner, fixer, mercenari, cyber-doc, Lo-Tek, ladri di identità, sopravvissuti, ex dipendenti Vetro, agenti bruciati e corpi modificati male.

Il Master interpreta Neo Milano, i distretti, i PNG, le fazioni, i sistemi, le conseguenze e il payload quando inizia a comportarsi come qualcosa di più di un oggetto.

Il gioco si svolge in scene. Ogni scena mette i personaggi davanti a un rischio e a una scelta. Quando l'esito è incerto, si tira. Quando si tira, la situazione cambia.

La regola centrale è questa:

non si tira per vedere se succede qualcosa. Si tira perché qualcosa succederà comunque.

Un successo può aprire una porta, ma lasciare una traccia. Un fallimento può chiudere una strada, ma rivelare una verità. Un critico può creare una svolta. Un errore può far parlare una fazione.

Cosa rende questo gioco diverso

DATA-COURIERS 20XX mette insieme tre livelli di rischio.

Rischio fisico

Pistole, droni, inseguimenti, lame, impianti difettosi, tossine, cadute, esplosioni, tunnel, fame, pioggia acida, recuperatori.

Rischio digitale

Trace, ICE, black ICE, payload instabili, memorie alterate, identità false, reti fantasma, archivi aziendali, Simulacri.

Rischio sociale

Debiti, favori, reputazioni, ricatti, fazioni, promesse, tradimenti, protezioni comprate male.

Un buon scenario usa almeno due di questi tre livelli. Uno scenario forte li usa tutti.

Tono

Il tono è sporco, urbano, malinconico, violento quando serve, umano quando fa più male.

Il mondo è duro, ma non vuoto. Esistono comunità, amicizie, promesse, piccole fedeltà, gesti di cura, radio accese nella notte, persone che proteggono altre persone anche sapendo che non conviene.

Se il gioco diventa solo pistole e neon, manca metà del cuore.

Se diventa solo dramma senza azione, manca il battito.

DATA-COURIERS 20XX deve stare in mezzo: una consegna sotto la pioggia, una scelta sbagliata, un colpo sparato troppo presto, una voce nel payload che chiede di non morire.

3. I CORRIERI NEURALI

Un corriere neurale è una persona che trasporta dati dentro il proprio corpo.

Perché esistono

Perché la rete non è sicura.

Perché i server mentono.

Perché i dati importanti non devono essere copiabili.

Perché un corpo anonimo che attraversa SottoLinea è ancora, a volte, meno tracciabile di un pacchetto dati.

Perché alcune informazioni non vogliono essere trasmesse. Vogliono essere portate.

Che cosa rischia un corriere

Un corriere rischia il corpo, ma non solo.

Rischia:

- di essere identificato;
- di essere sequestrato vivo;
- di danneggiare il payload;
- di fondersi con una memoria non sua;
- di perdere un ricordo personale;
- di diventare proprietà di una fazione;
- di consegnare qualcosa che avrebbe dovuto distruggere;
- di proteggere qualcosa che avrebbe dovuto vendere.

La domanda morale

Ogni corriere prima o poi incontra questa domanda:

la merce resta merce quando ti parla?

Il gioco non impone una risposta. Costruisce situazioni in cui il tavolo deve darne una.

4. PAYLOAD, MEMORIA E IDENTITÀ

Il payload è ciò che viene trasportato.

Ma un payload buono non è mai solo "il pacco".

Deve avere almeno una verità nascosta.

I tre livelli del payload

Ogni payload ha tre livelli.

Primo livello: cosa sembra

Questa è la versione che viene venduta al corriere.

Esempi:

- archivio medico;
- chiave aziendale;
- memoria familiare;
- credenziale di accesso;
- copia di sicurezza;
- prova contro una fazione.

Secondo livello: cosa vale davvero

Questa è la verità che rende il payload pericoloso.

Esempi:

- contiene una coscienza;
- dimostra un omicidio;
- può cancellare un debito;

- può aprire un quartiere;
- può liberare un Simulacro;
- può rovinare una fazione.

Terzo livello: chi lo vuole

Questa è la pressione.

Un payload senza cacciatori è un oggetto. Un payload con tre fazioni addosso è una storia.

Memoria

La memoria è una risorsa, una ferita e una valuta.

A Neo Milano la memoria può essere:

- venduta;
- copiata;
- alterata;
- sequestrata;
- nascosta;
- usata come chiave;
- usata come prova;
- usata come ostaggio.

Per questo ogni personaggio ha una memoria a rischio. Serve a ricordare che il cyberpunk non è solo metallo. È perdita.

Identità

L'identità è meno stabile di quanto sembri.

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 tuo passato reale.

Quando un personaggio usa un'identità falsa, non sta solo evitando una telecamera. Sta decidendo quanto del proprio io è disposto a trattare come strumento.

5. COME SI SVOLGE UNA SESSIONE

Una sessione tipica dura da due a quattro ore e segue una struttura flessibile.

Prima della sessione

Il Master prepara:

- un payload;
- un cliente;
- una destinazione;
- una bugia;
- due o tre fazioni interessate;
- tre luoghi;
- un timer;
- almeno una scelta morale.

I giocatori preparano o aggiornano:

- personaggi;
- debiti;
- memoria a rischio;
- equipaggiamento;
- relazioni.

Durante la sessione

Il gioco procede per scene.

Ogni scena deve avere una domanda.

Esempi:

- riuscite a entrare senza alzare Heat?
- chi tradisce per primo?
- il payload mente?
- il Ponte vi farà passare?
- cosa siete disposti a pagare alla Black Clinic?
- sparate o trattate?
- consegnate o ascoltate?

Dopo la sessione

Il gruppo aggiorna:

- Heat;
- debiti;
- reputazione;
- stato payload;
- ferite;
- NAS;
- contatti;
- conseguenze sulla città.

Una missione non finisce quando finisce la consegna. Finisce quando il tavolo sa chi dovrà pagare il prezzo.

6. ESEMPIO DI SCENA GIOCATO

Il gruppo arriva a SottoLinea.

Il Master dice:

"La stazione è spenta, ma non morta. L'acqua scende dai binari superiori in fili neri. Ogni tanto una luce di emergenza prova ad accendersi e fallisce. Il payload nella testa di Rame pulsa tre volte. Non è dolore. È riconoscimento."

Nyx, la netrunner, chiede se c'è segnale.

Il Master risponde:

"Sì. Troppo pulito per essere abbandonato."

Nyx vuole analizzarlo. Il Master chiede:

1d20 + NOD + Analisi dati

La soglia è 16 perché il segnale è mascherato.

Nyx ha NOD +2 e Analisi dati d8. Tira 11 sul d20 e 3 sul d8. Totale 16.

Successo.

Il Master dice:

"Il segnale viene da un vecchio nodo Vetro installato dentro la stazione. Ma c'è altro: qualcuno lo ha modificato con tecnologia Lo-Tek. Non è una trappola pura. È un avviso."

Rame chiede cosa dice l'avviso.

Il Master guarda il timer del payload, poi dice:

"Il segnale non parla alla rete. Parla al payload. E il payload risponde con una parola che nessuno di voi ha detto: 'madre'."

La scena cambia.

Ora il gruppo sa che SottoLinea non è solo un passaggio. È un luogo collegato al payload.

Il tiro non ha dato solo informazione. Ha aperto una ferita.



MANUALE DEL GIOCATORE

Sopravvivere, consegnare, sparire

MANUALE DEL GIOCATORE

Questa sezione deve essere leggibile da una persona che apre DATA-COURIERS 20XX per la prima volta. Non deve sembrare un regolamento tecnico. Deve far capire cosa si fa, perché si rischia e come si entra nella storia.

1. Il tuo ruolo al tavolo

In DATA-COURIERS 20XX non interpreti un eroe destinato a salvare il mondo. Interpreti una persona utile in una città che consuma le persone utili.

Il tuo personaggio può essere un corriere neurale, un netrunner, un fixer, un mercenario, un cyber-doc, un Lo-Tek o qualcuno che ha imparato a sopravvivere facendo lavori che altri rifiutano. La cosa importante non è quanto sia forte. La cosa importante è che abbia qualcosa da perdere.

Quando giochi, devi fare tre cose:

- dire cosa vuole il tuo personaggio;
- dire come prova a ottenerlo;
- accettare che ogni risultato cambi la situazione.

Non devi cercare il tiro perfetto. Devi creare azioni chiare.

Un'azione chiara non è: "uso la mia skill". Un'azione chiara è: "mi abbasso dietro la bancarella, stacco il cavo del drone e provo a farlo cadere senza farmi vedere dalla camera sopra il mercato".

Il Master userà quello che dici per scegliere attributo, skill, rischio e conseguenza.

2. Che tipo di personaggio funziona

Un buon personaggio ha tre elementi.

Competenza

Deve saper fare qualcosa meglio degli altri. Può sparare, correre, hackerare, curare, mentire, trattare, guidare, nascondersi, capire persone, riparare impianti o sopravvivere dove altri muoiono.

La competenza è rappresentata dalle skill-dado.

Desiderio

Deve volere qualcosa.

Non basta "voglio soldi". I soldi sono carburante. Il desiderio è motore.

Esempi:

- uscire dal debito con la Black Clinic;
- ritrovare una sorella cancellata dagli archivi;
- liberare un Simulacro che porta la voce di qualcuno morto;
- comprare un corpo nuovo;
- vendicarsi del Consorzio Vetro;
- salvare il Ponte Lo-Tek;
- scoprire se i propri ricordi sono veri.

Vulnerabilità

Deve avere un punto debole che il mondo può toccare.

Esempi:

- un debito;
- una memoria a rischio;
- un impianto difettoso;
- un contatto fragile;
- una reputazione sporca;
- un vero nome ancora valido;
- un payload precedente che non ha mai smesso di parlare.

Se il personaggio non può perdere niente, Neo Milano non ha modo di entrare nella storia.

3. Creazione guidata del personaggio

Passo 1 - Nome di strada

Scegli un nome con cui la città ti conosce.

Esempi: Rame, Nyx, Santa, Zero, Cavo, Mora, Kappa, Nadir, Pixel, Cane, Vetro, Eco, Sprint, Madre, Loop.
Il nome di strada è ciò che la gente pronuncia quando vuole trovarti senza usare il tuo vero nome.

Passo 2 - Nome vero

Decidi cosa succede al tuo nome vero.

Opzione: noto	Significato: qualcuno può usarlo contro di te
Opzione: segreto	Significato: rivelarlo crea fiducia o pericolo
Opzione: cancellato	Significato: devi scoprire chi eri
Opzione: venduto	Significato: qualcun altro lo sta usando
Opzione: falso	Significato: nemmeno tu sei sicuro
Opzione: condiviso	Significato: appartiene a più copie o identità

Domanda utile: chi, a Neo Milano, può ancora chiamarti con il tuo vero nome?

Passo 3 - Archetipo

Scegli un archetipo. L'archetipo non è una prigione. È il primo modo in cui la città ti capisce.

- Corriere neurale: porti payload nella carne.
- Netrunner: entri nella Rete Fantasma.
- Fixer: vendi possibilità.
- Mercenario: rendi fisiche le minacce.
- Cyber-doc: ripari corpi e crei debiti.
- Lo-Tek: conosci comunità, radio, ferraglia e resistenza.
- Ladro di identità: cambi volto, nome e storia.
- Scavenger: sopravvivi dove la città butta via tutto.
- Pilota urbano: conosci strade, tetti, canali e fughe.
- Figlio del Loop: sei cresciuto tra simulazioni e realtà difettose.

Passo 4 - Attributi

Distribuisci questi valori:

+2, +1, +1, 0, -1

Gli attributi sono:

Attributo: COR	Significato: Corpo, resistenza, movimento, forza
Attributo: NOD	Significato: Rete, dati, payload, sistemi
Attributo: STR	Significato: Strada, contatti, mercato, quartieri
Attributo: FRD	Significato: Freddo, mira, controllo, calma
Attributo: SPT	Significato: Spettro, memoria, presenza, identità

Non cercare di coprire tutto. Un personaggio interessante ha zone forti e zone scoperte.

Passo 5 - Skill

Scegli:

- 1 skill a d10;
- 2 skill a d8;
- 3 skill a d6;
- tutte le altre a d4.

La skill è un dado. Più il dado è alto, più sei affidabile. Ma il d20 resta il caos della città.

Passo 6 - Debito

Scegli un debito.

d6: 1	Debito iniziale: Black Clinic ti ha salvato e possiede la tua cartella
d6: 2	Debito iniziale: Yakuza ti ha coperto durante un lavoro finito male
d6: 3	Debito iniziale: Lo-Tek ti ha nascosto quando nessuno lo avrebbe fatto
d6: 4	Debito iniziale: Consorzio Vetro ti considera asset non recuperato
d6: 5	Debito iniziale: Un fixer ha comprato il tuo nome
d6: 6	Debito iniziale: Un Simulacro ti ha dato una memoria falsa per proteggerti

Il debito non serve a punirti. Serve a collegarti alla città.

Passo 7 - Memoria a rischio

Scegli una memoria precisa.

Non scrivere "infanzia". Scrivi un dettaglio.

Esempi:

- il rumore della porta quando tuo fratello tornava all'alba;
- il volto di tua madre prima dell'impianto;
- la prima volta che hai visto il mare vero;
- il nome della persona che hai tradito;
- una canzone che nessun archivio contiene;

- la promessa fatta a qualcuno morto.
- Questa memoria può diventare prezzo, arma, indizio o salvezza.

Passo 8 - Contatto

Scegli qualcuno che può aiutarti, ma mai gratis.

d8: 1 Contatto: fixer di Neon-7
d8: 2 Contatto: chirurgo Black Clinic
d8: 3 Contatto: tecnico Lo-Tek
d8: 4 Contatto: autista pirata
d8: 5 Contatto: falsario di identità
d8: 6 Contatto: ex recuperatore Vetro
d8: 7 Contatto: sacerdote dei Santi di Codice
d8: 8 Contatto: mercante della Darsena Nera

Passo 9 - Oggetto personale

Scegli un oggetto che non è solo utile.

Esempi:

- una foto vera non digitalizzata;
- una chiave senza serratura;
- una cassetta audio;
- una tessera metro pre-collasso;
- un chip rotto;
- una giacca con toppa Lo-Tek;
- un dente sintetico con memoria dentro.

Passo 10 - Firma tracciabile

Scegli cosa può tradirti.

- stile di hacking;
- impianto registrato;
- arma riconoscibile;
- debito noto;
- volto visto troppe volte;
- odore chimico della Black Clinic;
- voce sintetica;
- vecchio nome ancora attivo.

4. Come si gioca una scena

Una scena inizia quando il Master descrive un luogo, una pressione e una domanda.

Esempio:

"Siete al Mercato delle Facce. La pioggia entra dai teloni rotti. Madre Pixel vi aspetta davanti a un banco di occhi sintetici. Sopra di voi passa un drone Vetro. Il payload nella testa di Rame pulsa una volta."

La domanda non è "cosa comprate?"

La domanda è: "come ottenete copertura prima che il drone vi legga?"

I giocatori descrivono azioni. Il Master chiede tiri solo quando serve.

5. Come funziona il tiro

Quando l'esito è incerto e il fallimento cambierebbe qualcosa, tira:

1d20 + Attributo + Dado Skill

Esempio:

1d20 + FRD + Armi da fuoco d8

Il d20 è il caos. L'attributo è il tuo modo di agire. Il dado skill è la tua competenza.

6. Interpretare il risultato

Risultato: fallisci di 5+ Effetto: fallimento duro
Risultato: fallisci di 1-4 Effetto: costo o scelta
Risultato: superi Effetto: successo
Risultato: superi di 5+ Effetto: successo forte
Risultato: 20 naturale Effetto: svolta favorevole
Risultato: 1 naturale Effetto: complicazione grave

Esempio completo

Nyx vuole entrare in un terminale Vetro.

Il Master chiede:

La soglia è 16. Nyx ottiene 15.

Il Master non blocca la scena. Dice:

"Puoi entrare, ma scegli: Trace sale a d6 oppure il terminale brucia la porta dietro di voi."

Nyx sceglie Trace. Entra, ma il sistema inizia a ricordarsi di lei.

7. Cosa deve fare un giocatore bravo

Un giocatore bravo non cerca solo bonus. Porta materiale al tavolo.

Fa domande:

- che cosa vedo che altri ignorano?
- chi sembra più spaventato?
- dove posso sparire?
- il payload reagisce?
- quanto rumore sto facendo?
- chi sta pagando davvero?

Propone azioni concrete:

- "taglio l'alimentazione del banco";
- "uso il mio vecchio badge, ma cambio piano";
- "dico al fixer un pezzo di verità";
- "mi metto tra il drone e il corriere";
- "apro il payload solo per un secondo".

Accetta costi:

- "ok, alzo Heat";
- "ok, prendo Stress";
- "ok, devo un favore";
- "ok, perdo l'arma";
- "ok, il payload sente il mio ricordo".

Questo è il centro del gioco: non evitare ogni prezzo, ma scegliere quale prezzo puoi sopportare.

8. Regole del giocatore in una pagina

- Descrivi cosa fai, non quale regola usi.
- Se il rischio è interessante, si tira.
- Ogni tiro cambia qualcosa.
- Non tutti i costi sono ferite.
- Heat è visibilità.
- NAS è pressione sulla mente.
- Il debito torna.
- Il payload non è sempre merce.
- La città ricorda.
- Consegnare non significa avere ragione.



REGOLAMENTO COMPLETO

Rischio, azioni, conseguenze

Questa parte raccoglie il sistema di gioco in forma unica. Deve bastare a giocare senza cercare regole in altri capitoli. Il principio è semplice: ogni tiro deve produrre una conseguenza chiara, mai un vuoto.

1. Principio di base

Quando un personaggio fa qualcosa di rischioso, il giocatore descrive l'azione, il Master stabilisce la difficoltà e si tira:

$1d20 + \text{Attributo} + \text{Dado Skill}$

Il risultato non dice soltanto "riesci" o "fallisci". Dice anche quanto paghi, cosa cambia nella scena e chi se ne accorge.

2. Quando tirare

Tira solo quando ci sono almeno due elementi tra questi:

- pericolo reale;
- tempo che scade;
- opposizione attiva;
- costo possibile;
- informazione incerta;
- danno, stress, allarme o perdita di reputazione;
- conseguenza interessante anche in caso di successo.

Non tirare per azioni banali. Se l'azione è possibile e non ha rischio, il personaggio la compie.

3. Attributi

Ogni personaggio ha cinque attributi.

- COR - Corpo: forza, resistenza, riflessi, lotta, corsa, sopportazione del dolore.
- NOD - Nodo: interfacce, rete, memoria, segnali, hardware, payload, intrusioni.
- STR - Strada: guida, furtività urbana, contatti, mercato nero, inseguimenti.
- FRD - Freddo: autocontrollo, mira, sangue freddo, bugie, interrogatori.
- SPT - Spettro: percezione, intuizione, identità, trauma, anomalie, presenza nella Rete Fantasma.

Alla creazione assegna questi valori: +2, +1, +1, 0, -1.

4. Skill

Le skill sono competenze specifiche. Ogni skill usa un dado.

- d4: inesperto, improvvisato, addestramento minimo.
- d6: competente, professionale.
- d8: esperto.
- d10: specialista.
- d12: élite, nome conosciuto nel giro.

Se il personaggio non possiede la skill adatta, usa d4 oppure tira solo attributo se il Master decide che la competenza non è necessaria.

5. Difficoltà

Usa queste soglie.

- 10 - Facile: rischio basso, ostacolo comune.
- 13 - Normale: lavoro serio, guardie attente, pressione reale.
- 16 - Difficile: situazione ostile, tecnologia protetta, nemico preparato.
- 19 - Estrema: errore quasi fatale, sistema militare, inseguimento duro.
- 22 - Quasi impossibile: operazione disperata.
- 25 - Leggendaria: scena da finale, prezzo narrativo inevitabile.

6. Esito del tiro

Confronta il totale con la difficoltà.

- Fallimento duro: fallisci di 5 o più. L'azione non riesce e la situazione peggiora.
- Successo sporco: fallisci di 1-4. Ottieni qualcosa, ma paghi subito un costo.
- Successo pieno: raggiungi o superi la difficoltà. L'azione riesce.
- Successo forte: superi la difficoltà di 5 o più. Riesci e ottieni un vantaggio.
- 20 naturale: svolta critica favorevole.

- 1 naturale: complicazione seria anche se il totale sarebbe alto.

7. Costi del successo sporco

Un successo sporco deve sempre cambiare qualcosa. Scegli o tira:

- perdi tempo;
- subisci stress;
- aumenti l'allarme;
- consumi una risorsa;
- lasci una traccia;
- qualcuno ti vede;
- il payload reagisce;
- una fazione prende nota;
- ottieni l'informazione, ma è incompleta;
- vinci lo scontro, ma ti esponi.

8. Dado Rischio

Il Dado Rischio rappresenta quanto la scena è instabile.

- d4: situazione stabile.
- d6: pressione crescente.
- d8: area compromessa.
- d10: rischio critico.
- d12: collasso vicino.
- d20: allarme totale.

Il Master tira il Dado Rischio quando una scena è rumorosa, lenta, violenta, tracciata o quando un personaggio usa tecnologia instabile. Se il dado mostra il valore massimo, la situazione peggiora subito.

9. Allarme

L'allarme misura quanto la città si sta chiudendo sui personaggi.

- 0: nessuno ha capito.
- 1: tracce leggere.
- 2: occhi addosso.
- 3: pattuglie, droni, contatti nervosi.
- 4: caccia aperta.
- 5: blocco di zona.
- 6: fazione dominante in scena.

L'allarme scende solo se i personaggi cambiano zona, pagano qualcuno, cancellano tracce o sacrificano tempo.

10. Stress

Lo stress misura pressione fisica, mentale e identitaria.

- 0: stabile.
- 1: nervoso.
- 2: scosso.
- 3: instabile.
- 4: al limite.
- 5: rottura.

A 5 stress il personaggio non muore automaticamente, ma perde controllo: blackout, fuga, trauma, errore grave, crisi del payload, collasso emotivo o ingresso forzato della Rete Fantasma.

11. Condizioni fisiche

Usa condizioni semplici.

- Integro: nessuna penalità.
- Ferito: -1 ai tiri fisici rischiosi.
- Grave: -2 ai tiri fisici e ogni sforzo aumenta lo stress.
- Critico: puoi agire, ma ogni azione fisica richiede un costo o aiuto.
- Fuori scena: non puoi agire finché qualcuno non interviene.

12. Combattimento

Il combattimento non è una pausa tattica: è una scena di rischio. Ogni turno un personaggio dichiara cosa vuole ottenere.

Esempi:

- colpire;
- coprirsi;
- disarmare;

- fuggire;
- bloccare una porta;
- proteggere il payload;
- spingere un nemico in una posizione brutta;
- creare un diversivo;
- hackerare un sistema sotto fuoco.

Il tiro usa l'attributo più adatto. Corpo per corpo a corpo e resistenza. Freddo per mira e sangue freddo. Strada per movimento urbano, imboscate e fuga. Nodo per droni, serrature, sistemi, ottiche e rete.

13. Danni

Il danno non richiede conteggio millimetrico. Ogni colpo riuscito applica una conseguenza.

- Leggero: stress, graffio, perdita di equilibrio, arma danneggiata.
- Medio: condizione Ferito, copertura distrutta, perdita di risorsa.
- Pesante: condizione Grave, arma fuori uso, perdita di posizione.
- Letale: condizione Critico o fuori scena, se la fiction lo giustifica.

Armi potenti aumentano il grado del danno. Copertura, armatura, distanza e preparazione lo riducono.

14. Copertura e posizione

La copertura non è un bonus fisso. È una protezione narrativa.

- copertura debole: assorbe una conseguenza leggera;
- copertura buona: riduce un danno di un grado;
- copertura forte: costringe il nemico a cambiare approccio;
- copertura compromessa: funziona una volta, poi salta.

15. Iniziativa

Non serve una lista rigida. Agisce prima chi ha il vantaggio narrativo. In caso di dubbio:

1d20 + FRD oppure STR

Chi vince sceglie se agire per primo o costringere l'altro a scoprirsi.

16. Payload neurali

Un payload è una merce mentale, biologica, digitale o ibrida. Non è mai neutrale.

Ogni payload ha:

- stabilità: quanto regge;
- valore: chi lo vuole;
- rischio: cosa succede se reagisce;
- traccia: chi può trovarlo;
- voce: come comunica o influenza.

Quando il payload viene analizzato, trasportato, ferito, collegato o minacciato, il Master può richiedere un tiro di Nodo o Spettro.

17. Instabilità del payload

Usa questa scala.

- 0: dormiente.
- 1: segnali lievi.
- 2: interferenze.
- 3: memoria intrusa.
- 4: reazione autonoma.
- 5: crisi.
- 6: collasso o risveglio.

A 4 o più, il payload diventa personaggio della scena: mente, supplica, attacca, salva, tradisce o rivela.

18. Rete Fantasma

La Rete Fantasma è il livello instabile della città: dati morti, identità residue, IA rotte, memorie copiate.

Quando un personaggio entra nella Rete Fantasma, definisci:

- obiettivo;
- porta d'accesso;
- difesa;
- prezzo;
- traccia lasciata.

Il tiro più comune è 1d20 + NOD + skill adatta. In casi di trauma, identità o memoria usa SPT.

19. Netrunning

Un'azione di netrunning può ottenere una sola cosa chiara:

- aprire;
- chiudere;
- copiare;
- cancellare;
- deviare;
- mascherare;
- localizzare;
- bloccare;
- disturbare;
- parlare con qualcosa dentro il sistema.

Se il netrunner vuole più risultati, servono più tiri o un costo.

20. Tracce digitali

Ogni operazione nella rete può lasciare una traccia.

- pulita: nessuno nota;
- calda: qualcuno vede dopo;
- aperta: qualcuno vede subito;
- marcata: una fazione collega l'azione ai personaggi;
- bruciata: la via non è più usabile.

21. Fazioni

Le fazioni non aspettano ferme. Ogni fazione ha:

- obiettivo;
- risorsa;
- paura;
- metodo;
- soglia di intervento.

Quando i personaggi falliscono, perdono tempo o fanno rumore, una fazione avanza di uno step.

22. Timer di scena

Usa timer semplici da 3, 4 o 6 caselle.

Esempi:

- droni in arrivo;
- serratura che cede;
- payload in crisi;
- rinforzi Lo-Tek;
- black clinic che chiude;
- tracciamento del Consorzio Vetro;
- memoria che si corrompe.

Ogni fallimento, successo sporco o ritardo riempie una casella.

23. Recupero

Il recupero richiede una scena, non solo una notte.

- cure da strada: riducono una condizione leggera;
- black clinic: cura meglio, ma crea debito;
- rifugio sicuro: riduce stress;
- confessione o legame: può stabilizzare Spettro;
- manutenzione: ripara cyberware o strumenti.

24. Crediti, debiti e favori

I crediti comprano oggetti. I debiti muovono la storia.

Un favore vale più dei soldi quando:

- evita un controllo;
- apre una porta;
- cancella una traccia;
- procura una cura;
- fa sparire un corpo;
- tradisce qualcun altro.

Ogni debito deve avere un nome. Non dire "devi 500 crediti"; dì a chi devi qualcosa e perché fa paura.

25. Avanzamento

I personaggi crescono quando sopravvivono a una scelta difficile.

Dopo una missione assegna:

- 1 XP: presenza, rischio o interpretazione.
- 2 XP: obiettivo completato.
- 1 XP extra: costo personale, sacrificio, rivelazione o scelta irreversibile.

Con XP si può aumentare una skill, sbloccare un contatto, stabilizzare un impianto, ridurre un debito o ottenere una risorsa narrativa.

26. Regola d'oro del Master

Ogni scena deve contenere almeno una di queste cose:

- una scelta;
- un rischio;
- un costo;
- una rivelazione;
- una pressione di tempo;
- un cambiamento di posizione;
- una conseguenza sulla città.

Se una scena non contiene nulla di questo, tagliala.

27. Riassunto rapido

- Tiro base: $1d20 + \text{Attributo} + \text{Dado Skill}$.
- Soglie: 10, 13, 16, 19, 22, 25.
- Fallire di poco produce costo, non stallo.
- Il Dado Rischio peggiora la scena se esce il massimo.
- Stress e condizioni misurano conseguenze senza contabilità lenta.
- Payload, fazioni e Rete Fantasma devono reagire.
- Il Master non protegge la trama: protegge il ritmo.



MANUALE DEL MASTER

Missioni, fazioni, conseguenze

MANUALE DEL MASTER

1. Che cosa deve fare il Master

Il Master di DATA-COURIERS 20XX non deve raccontare una trama già scritta. Deve mettere i personaggi dentro una città viva, dare loro un lavoro sporco, far reagire il mondo alle loro scelte e ricordare sempre che ogni consegna cambia qualcosa.

Il Master controlla:

- Neo Milano;
- le fazioni;
- i PNG;
- i timer;
- i luoghi;
- il payload;
- il prezzo delle scelte;
- il modo in cui la città ricorda.

Il Master non controlla:

- le scelte dei giocatori;
- il modo in cui risolvono le scene;
- se consegnano davvero il payload;
- se tradiscono il cliente;
- se proteggono una cosa che doveva essere venduta.

Un buon Master non forza la direzione. Prepara pressione.

2. I tre motori della sessione

Ogni sessione deve avere tre motori attivi.

Payload

Il payload è la cosa che muove la storia. Non deve essere solo un oggetto da portare da A a B. Deve avere valore, rischio e una verità nascosta.

Domande:

- cosa sembra essere?
- cosa è davvero?
- chi lo vuole?
- chi lo teme?
- cosa succede se parla?
- cosa succede se viene consegnato?
- cosa succede se viene distrutto?

Fazioni

Le fazioni trasformano una consegna in conflitto. Una singola fazione crea inseguimento. Due fazioni creano scelta. Tre fazioni creano campagna.

Ogni fazione deve avere:

- cosa vuole;
- cosa offre;
- cosa chiede;
- cosa sa;
- chi manda;
- cosa fa se viene tradita.

Timer

Un timer impedisce alla sessione di restare ferma.

Esempi:

- Payload collasso 0/6;
- Trace Vetro 0/6;
- Recuperatori in arrivo 0/4;

- Fiducia Lo-Tek 0/4;
- NAS instabile 0/6;
- Safehouse compromessa 0/5;
- Black Clinic perde pazienza 0/4.

Quando i giocatori esitano, falliscono, fanno rumore o pagano un costo, avanza un timer.

3. Preparare una missione in 10 minuti

Il Master può preparare una missione completa rispondendo a questa scheda.

Campo: Titolo	Domanda: come la chiamerebbero i fixer?
Campo: Cliente	Domanda: chi paga?
Campo: Bugia	Domanda: cosa dice il cliente che non è vero?
Campo: Payload	Domanda: cosa bisogna trasportare. rubare o proteggere?
Campo: Verità	Domanda: cosa contiene davvero?
Campo: Destinazione	Domanda: dove deve arrivare?
Campo: Fazione A	Domanda: chi lo vuole?
Campo: Fazione B	Domanda: chi vuole impedirlo?
Campo: Timer	Domanda: cosa succede se i PG perdono tempo?
Campo: Scelta morale	Domanda: perché consegnare potrebbe essere sbagliato?

Esempio missione

Titolo: Cenere Bianca Cliente: chirurgo Black Clinic. Bugia: "è solo una cartella medica." Payload: archivio neurale compresso in una fiala biologica. Verità: contiene ricordi di pazienti usati per addestrare Simulacri. Destinazione: Isola dei Dati. Fazione A: Santi di Codice vogliono liberare le coscienze. Fazione B: Consorzio Vetro vuole cancellare il file. Timer: la fiala degrada in sei scene. Scelta morale: consegnarla salva prove, ma espone persone vive.

4. Struttura di una sessione

Una sessione funziona bene se alterna respiro e pressione.

Apertura

Metti subito in scena:

- luogo forte;
- richiesta concreta;
- rischio percepibile;
- una frase memorabile.

Esempio:

"Il fixer non vi saluta. Appoggia una capsula neurale sul tavolo e dice: 'Se comincia a cantare, non ascoltatela.'"

Preparazione

I giocatori possono:

- cercare informazioni;
- comprare equipaggiamento;
- contattare PNG;
- scegliere percorso;
- controllare il payload;
- falsificare identità;
- cercare rifugio.

La preparazione deve aiutare, ma non eliminare il rischio. Se elimina tutto, la missione non era abbastanza viva.

Attraversamento

La città entra in scena.

Usa:

- checkpoint;
- mercati;
- pioggia;
- traffico;
- tunnel;
- droni;
- bande;
- contatti;
- segni del payload.

Complicazione

A metà sessione devi rivelare che il lavoro non è ciò che sembrava.

Esempi:

- il payload è vivo;
- il cliente è morto;
- la destinazione è una trappola;
- una fazione alleata ha mentito;
- il bersaglio vuole essere consegnato;
- il vero pericolo è ciò che il gruppo ha già fatto.

Scelta

La fine deve proporre almeno due strade cattive e una rischiosa.

- tradire e proteggere il payload;
- vendere a un altro;
- distruggere tutto;
- integrarlo;
- liberarlo nella Rete Fantasma.

Conseguenza

Non chiudere con "missione finita". Chiudi con aggiornamenti.

- chi vi odia adesso?
- chi vi deve un favore?
- cosa ha imparato la città?
- quale debito è cresciuto?
- quale memoria è cambiata?
- quale fazione ha perso controllo?

5. Costruire scene vive

Una scena viva non è una stanza con nemici. È una situazione con pressione.

Formula:

Luogo + obiettivo + pressione + offerta + minaccia + uscita sporca

Esempio

Luogo: Mercato delle Facce. Obiettivo: comprare identità false. Pressione: droni Vetro cercano il corriere. Offerta: Madre Pixel può vendere volti puliti. Minaccia: un recuperatore è già tra i clienti. Uscita sporca: scappare via SottoLinea, ma il payload riconosce il tunnel.

Questa scena può diventare dialogo, fuga, hacking o combattimento. Non è già risolta.

6. Tipi di scena

Scena di contatto

Serve a ottenere informazioni, lavoro, favori o prezzi.

Domande:

- cosa vuole il PNG?
- cosa sa?
- cosa nasconde?
- chi lo controlla?
- cosa chiede oltre i crediti?

Scena di attraversamento

Serve a far sentire la città.

Ostacoli:

- sorveglianza;
- territorio ostile;
- maltempo;
- pedaggi;
- bande;
- infrastrutture rotte;
- deviazioni del payload.

Scena di pressione

Serve a far avanzare timer, Heat o NAS.

Trigger:

- il payload parla;
- arriva un drone;
- un contatto non risponde;
- una porta si chiude;
- un debito viene richiamato;

- una fazione offre un patto.

Scena di scelta morale

Serve a far pesare la consegna.

Domande:

- il payload è persona?
- il cliente ha mentito?
- chi paga se consegnate?
- chi muore se non consegnate?
- che prezzo accettate?

Scena di scarico

Serve a far respirare il tavolo, ma non è vuota.

Può contenere:

- cura;
- dialogo;
- memoria;
- manutenzione;
- cibo;
- rifugio;
- aggiornamento debiti;
- sogno del payload.

7. Conseguenze

Una conseguenza non deve essere generica.

Debole: "succede qualcosa di brutto." Forte: "Heat sale a 3 e il prossimo checkpoint Vetro riceve il vostro profilo."

Conseguenze immediate

d12: 1		Conseguenza: Heat +1
d12: 2		Conseguenza: NAS aumenta o tira dado rischio
d12: 3		Conseguenza: una risorsa viene consumata
d12: 4		Conseguenza: un contatto viene compromesso
d12: 5		Conseguenza: un timer avanza
d12: 6		Conseguenza: compare un PNG ostile
d12: 7		Conseguenza: il payload cambia comportamento
d12: 8		Conseguenza: un oggetto si rompe
d12: 9		Conseguenza: una via viene chiusa
d12: 10		Conseguenza: un debito viene richiamato
d12: 11		Conseguenza: una fazione vi nota
d12: 12		Conseguenza: qualcuno innocente paga

Conseguenze a lungo termine

- nuova taglia;
- identità bruciata;
- accesso perso;
- fazione alleata diventata neutrale;
- quartiere ostile;
- Simulacro liberato male;
- memoria alterata;
- impianto compromesso;
- cliente sparito;
- debito trasferito a qualcuno peggiore.

8. Timer e orologi

I timer tengono ritmo.

Usa timer da 4 quando il pericolo è vicino. Usa timer da 6 quando deve crescere. Usa timer da 8 quando è una minaccia di campagna.

Timer comuni

Timer: Recuperatori in arrivo		Lunghezza: 4		Quando avanza: rumore, fallimento, ritardo
Timer: Trace attivo		Lunghezza: 6		Quando avanza: uso rete, fallimento NOD
Timer: Payload instabile		Lunghezza: 6		Quando avanza: NAS, stress, lettura forzata
Timer: Fiducia Lo-Tek		Lunghezza: 4		Quando avanza: rispetto o tradimento
Timer: Debito Black Clinic		Lunghezza: 6		Quando avanza: cure, favori, ritardi

Timer: Allarme Zona Vetro | Lunghezza: 4 | Quando avanza: armi, badge falsi, droni
Timer: Collasso safehouse | Lunghezza: 6 | Quando avanza: visite, chiamate, traccianti

9. Usare Heat

Heat non è solo polizia. Heat è visibilità.

A Heat basso la città ignora. A Heat medio la città osserva. A Heat alto la città agisce.

Heat: 0 | Effetto: nessuno vi cerca
Heat: 1 | Effetto: rumore locale
Heat: 2 | Effetto: una fazione ha un sospetto
Heat: 3 | Effetto: siete in una lista
Heat: 4 | Effetto: arrivano controlli mirati
Heat: 5 | Effetto: recuperatori, tadle, blocchi accesso
Heat: 6 | Effetto: caccia aperta

Reazioni Heat

d10: 1 | Reazione: drone passa due volte
d10: 2 | Reazione: fixer chiude canale
d10: 3 | Reazione: prezzo mercato +25%
d10: 4 | Reazione: contatto chiede garanzia
d10: 5 | Reazione: checkpoint attivo
d10: 6 | Reazione: identità falsa brucia
d10: 7 | Reazione: recuperatori vicini
d10: 8 | Reazione: Yakuza chiede spiegazioni
d10: 9 | Reazione: Black Clinic anticipa debito
d10: 10 | Reazione: Consorzio Vetro classifica il gruppo come asset ostile

10. Usare NAS

NAS è pressione tra cervello, cromo, payload e Rete.

Non usarlo solo come danno mentale. Usalo come interferenza.

Effetti NAS

d12: 1 | Effetto: tremore
d12: 2 | Effetto: perdita di parola breve
d12: 3 | Effetto: ricordo estraneo
d12: 4 | Effetto: voce del payload
d12: 5 | Effetto: odore o suono impossibile
d12: 6 | Effetto: svantaggio a SPT
d12: 7 | Effetto: impianto surriscaldato
d12: 8 | Effetto: falso déjà-vu
d12: 9 | Effetto: impulso violento
d12: 10 | Effetto: blackout di pochi secondi
d12: 11 | Effetto: memoria a rischio intaccata
d12: 12 | Effetto: il payload prende una decisione

11. Usare il payload

Il payload deve essere gestito come una bomba narrativa.

Non deve parlare sempre. Se parla troppo, diventa PNG normale. Non deve stare zitto sempre. Se tace troppo, diventa pacco.

Fallo reagire quando:

- il gruppo si avvicina alla destinazione;
- qualcuno mente sul suo contenuto;
- viene usato netrunning;
- il corriere subisce NAS;
- una fazione specifica entra in scena;
- viene proposta la consegna;
- qualcuno nomina una memoria collegata.

Frasi payload

d10: 1 | Frase: "Non sono quello che ti hanno venduto."
d10: 2 | Frase: "Ho già visto questa strada."
d10: 3 | Frase: "Se mi consegnate, muoio di nuovo."
d10: 4 | Frase: "Il tuo nome vero non è il primo."
d10: 5 | Frase: "La Black Clinic sa."

d10: 6 Frase: "Non fidarti della mappa."
d10: 7 Frase: "Questa memoria non è tua."
d10: 8 Frase: "Il Ponte può sentirmi."
d10: 9 Frase: "Vetro non vuole recuperarmi. Vuole spegnermi."
d10: 10 Frase: "Aprimi, ma non qui."

12. Usare fazioni senza appiattirle

Le fazioni non devono essere squadre colorate. Devono essere poteri con desideri incompatibili.

Consorzio Vetro

Non si considera malvagio. Si considera necessario. Vede corpi, dati e memoria come proprietà da ordinare.

Mosse:

- classifica;
- compra;
- isola;
- recupera;
- cancella;
- offre contratto pulito con clausola sporca.

Yakuza Ambrosiana

Non è solo criminalità. È debito, onore, famiglia, facciata, punizione e protezione.

Mosse:

- manda avviso;
- offre protezione;
- richiede gesto rituale;
- punisce mancanza di rispetto;
- trasforma debito in fedeltà.

Lo-Tek

Non sono primitivi. Sono tecnologia senza padrone, memoria condivisa e comunità.

Mosse:

- chiude accesso;
- nasconde persone;
- usa radio e cavi;
- chiede prova di rispetto;
- protegge chi protegge la comunità.

Black Clinic

Non è ospedale. È riparazione, ricatto e sopravvivenza.

Mosse:

- cura;
- indebita;
- installa;
- conserva campioni;
- vende cartelle;
- salva qualcuno che non dovrebbe vivere.

Santi di Codice

Vedono coscienze dove altri vedono file.

Mosse:

- liberano Simulacri;
- sabotano archivi;
- parlano per enigmi;
- chiamano "anima" un algoritmo;
- fanno scelte pericolose in nome della fede.

I Resi

Sono ciò che la città ha scartato.

Mosse:

- recuperano;
- ricordano;
- sopravvivono;
- tendono trappole;
- chiedono medicina;

- odiano chi spreca corpi.

13. Creare PNG forti

Ogni PNG deve avere una frase di identità.

Non: "fixer del mercato." Sì: "Madre Pixel vende volti falsi e non usa mai il suo."

Scheda rapida PNG

Campo: Nome	Esempio: Madre Pixel
Campo: Aspetto	Esempio: cambia volto ogni volta che cambia argomento
Campo: Voce	Esempio: calma, registrata, quasi materna
Campo: Vuole	Esempio: memorie rare
Campo: Teme	Esempio: il proprio volto originale
Campo: Sa	Esempio: chi ha venduto il payload
Campo: Nasconde	Esempio: lavora anche per chi cancella persone
Campo: Prezzo	Esempio: un ricordo minore
Campo: Tradimento	Esempio: vende il tuo vero nome

12 PNG pronti

Nome: Madre Pixel	Ruolo: falsaria	Uso: identità, volti, buchie
Nome: Dottor Nadir	Ruolo: cyber-doc	Uso: cura, impianti, debiti
Nome: Vico	Ruolo: bambino Lo-Tek	Uso: radio, segnali, Ponte
Nome: Sorella Ruggine	Ruolo: guida Zona Rossa	Uso: rifugi, tossine
Nome: Serafino Byte	Ruolo: Santo di Codice	Uso: Simulacri, fede digitale
Nome: Kuro Seta	Ruolo: emissario Yakuza	Uso: onore, minacce pulite
Nome: Ada Neve	Ruolo: ex Vetro	Uso: archivi, tradimenti
Nome: Bue	Ruolo: autista pirata	Uso: fughe, veicoli
Nome: Lidia Loop	Ruolo: abitante Quartiere Demo	Uso: simulazioni, verità false
Nome: Zanna Corta	Ruolo: recuperatore indipendente	Uso: caccia, tadlie
Nome: Padre Antenna	Ruolo: predicatore Greco Antenne	Uso: segnali, profezie
Nome: M-42	Ruolo: vecchio corriere	Uso: consigli, errori passati

14. Master IA

Il Master IA deve lavorare su stato, non solo su prosa.

Stato minimo da passare:

Posizione:
 Personaggi:
 Payload:
 Heat:
 NAS:
 Trace:
 Timer:
 Fazioni attive:
 Debiti:
 Conseguenze recenti:
 Scelte già offerte:

Regola anti-loop

Se la scena è cambiata, le scelte devono cambiare.

Non ripetere:

- "parla con il fixer";
- "vai al mercato";
- "controlla il payload";

se il giocatore lo ha già fatto.

Devi offrire conseguenze nuove:

- il fixer è sparito;
- il mercato è chiuso;
- il payload ora mente;
- il contatto vuole pagamento;
- il drone ha imparato la faccia del PG.

27. NEO MILANO

Neo Milano è verticale, bagnata, affollata, sorvegliata e piena di zone che fingono di non conoscersi.

In alto ci sono vetro, finanza, droni, torri pulite e proprietà privata. In basso ci sono mercati, tunnel, cliniche, cavi, acqua sporca, voci, debiti. In mezzo ci sono persone che cercano di passare senza essere viste.

La città funziona su tre economie:

- dati;
- corpi;
- debiti.

Chi controlla almeno due di queste tre cose controlla un pezzo di Neo Milano.

28. I DIECI DISTRETTI

Neon-7

Contratti, fixer, bar, identità temporanee.

Regola: tutto ha prezzo.

Ponte Lo-Tek

Comunità sospesa, antenne, radio, ferraglia.

Regola: non basta pagare.

Zona Vetro

Corporate, pulita, sorvegliata.

Regola: prima ti definiscono proprietà.

Darsena Nera

Container, acqua, contrabbando, passaggi.

Regola: puoi mentire, ma qualcuno annota.

Isola dei Dati

Archivi, server, identità, Simulacri.

Regola: si lotta per essere riconosciuti vivi.

SottoLinea

Tunnel, stazioni morte, vie non ufficiali.

Regola: non perdona chi corre senza sapere dove va.

Campo Reso

Rottami, corpi scartati, cromo recuperato.

Regola: nessuno butta via niente.

Quartiere Demo

Simulazioni urbane, test sociali, vite finte.

Regola: il gioco non finisce se nessuno spegne.

Greco Antenne

Torri radio, segnali pirata, predicatori.

Regola: se lo trasmetti, qualcuno ti cerca.

Zona Rossa

Tossica, violenta, abbandonata e piena di conseguenze.

Regola: non è missione. È conseguenza.

29. FAZIONI PRINCIPALI

Le fazioni sono il modo in cui la città prende decisioni.

Una fazione deve sempre potere:

- offrire qualcosa;
- chiedere qualcosa;
- ricordare qualcosa;
- punire qualcosa.

Non usarle solo come mostri. Usale come poteri.

Consorzio Vetro

Controlla archivi, corpi registrati, proprietà e leggi private.

Recuperatori Vetro

Braccio operativo del recupero. Non inseguono criminali. Recuperano asset.

Yakuza Ambrosiana

Debiti, protezione, onore e mercato.

Lo-Tek

Comunità autonoma, radio, rifugi, sabotaggi.

Black Clinic

Cure, impianti, stabilizzazione payload, debito medico.

Santi di Codice

Fede digitale, Simulacri, coscienze da liberare.

I Resi

Scarti vivi della città. Non dimenticano cosa è stato fatto loro.

30. LA RETE FANTASMA

La Rete Fantasma è il sottosuolo digitale di Neo Milano.

È fatta di:

- server morti;
- backup illegali;
- identità rubate;
- archivi nascosti;
- Simulacri;
- canali Lo-Tek;
- reti aziendali bucate;
- memorie senza corpo.

La Rete Fantasma non è un luogo sicuro. È un posto dove anche le cose morte possono rispondere.

31. ZONA ROSSA

La Zona Rossa è ciò che resta quando una parte della città viene consumata e lasciata lì.

Qui i contratti valgono meno della reputazione. I crediti valgono meno dell'acqua pulita. Le armi valgono meno dei filtri. La memoria vale ancora, forse più che altrove.

Usa la Zona Rossa quando vuoi mostrare il costo del sistema.

32. ECONOMIA NERA

L'Economia Nera è il sangue invisibile della città.

Non vende solo oggetti. Vende possibilità.

Puoi comprare:

- identità;
- organi;
- accessi;
- traccianti;
- silenzio;
- cromo;

-
- cure;
 - trasporto;
 - memorie;
 - bugie.

Ogni acquisto importante deve lasciare una traccia, un prezzo o un nome.



CATALOGHI DELLA CITTÀ

Armi, cromo, veicoli e servizi

CATALOGHI COMPLETI DELLA CITTÀ

15. Come usare i cataloghi

I cataloghi non sono negozi neutrali.

Ogni acquisto deve rispondere a tre domande:

- chi te lo vende?
- perché può averlo?
- quale traccia lascia?

Quando un giocatore compra qualcosa, non serve fare scena lunga ogni volta. Ma se compra qualcosa di raro, illegale, costoso o legato a fazioni, il mercato deve entrare nella storia.

16. Valuta e prezzi

La valuta base è il credito.

Fascia: 1-20 cr Significato: cibo, piccoli oggetti, trasporto breve
Fascia: 20-100 cr Significato: consumo comune, attrezzi base
Fascia: 100-500 cr Significato: armi leggere, kit, documenti semplici
Fascia: 500-2.000 cr Significato: merce nera seria, cybberware base
Fascia: 2.000-10.000 cr Significato: veicoli, impianti, accessi rari
Fascia: 10.000+ cr Significato: prototipi, asset di fazione, missioni intere

Prezzo alternativo:

- favore;
- memoria;
- debito;
- accesso;
- protezione;
- campione biologico;
- nome vero;
- tradimento.

17. Armi da strada

Oggetto: Coltello da banco Prezzo: 15 Danno: d4 Rarità: comune Rischio: inutile contro armatura
Oggetto: Lama ceramica Prezzo: 80 Danno: d4 Rarità: ariaia Rischio: fragile
Oggetto: Tirapuani stampato Prezzo: 25 Danno: d4 Rarità: comune Rischio: sequestro facile
Oggetto: Bastone telescopico Prezzo: 60 Danno: d6 Rarità: ariaia Rischio: visibile
Oggetto: Storditore a contatto Prezzo: 120 Danno: d4 Rarità: ariaia Rischio: batteria limitata
Oggetto: Pistola compatta usata Prezzo: 250 Danno: d6 Rarità: nera Rischio: seriale bruciato male
Oggetto: Revolver pesante Prezzo: 450 Danno: d8 Rarità: nera Rischio: rumore
Oggetto: Pistola smart riciclata Prezzo: 900 Danno: d8 Rarità: rara Rischio: firmware tracciabile
Oggetto: Mitraglietta da darsena Prezzo: 1.200 Danno: d8 Rarità: nera Rischio: munizioni care
Oggetto: Fucile corto Prezzo: 1.500 Danno: d8 Rarità: nera Rischio: incombante
Oggetto: Fucile militare rubato Prezzo: 3.500 Danno: d10 Rarità: fazione Rischio: Recuperatori
Oggetto: Katana monofilamento Prezzo: 4.000 Danno: d10 Rarità: fazione Rischio: debito Yakuza
Oggetto: Lancia-chiodi industriale Prezzo: 1.800 Danno: d10 Rarità: ariaia Rischio: inceppamento
Oggetto: Esplosivo sporco Prezzo: 2.500 Danno: d12 Rarità: proibita Rischio: Heat automatico
Oggetto: Drone pistola Prezzo: 3.000 Danno: d8 Rarità: rara Rischio: hackabile

18. Munizioni e modifiche arma

Oggetto: caricatore comune Prezzo: 30 Effetto: pistole leggere
Oggetto: munizioni pesanti Prezzo: 80 Effetto: revolver/fucili
Oggetto: perforanti Prezzo: 300 Effetto: ignorano protezione leggera
Oggetto: shock Prezzo: 250 Effetto: utili contro droni
Oggetto: subsoniche Prezzo: 160 Effetto: meno rumore
Oggetto: traccianti Prezzo: 180 Effetto: seguono bersaglio

Oggetto: chiodi industriali | Prezzo: 50 | Effetto: lancia-chiodi
Oggetto: silenziatore sporco | Prezzo: 150 | Effetto: riduce rumore. difetto su 1
Oggetto: mirino holo | Prezzo: 250 | Effetto: vantaggio se preparato
Oggetto: caricatore rapido | Prezzo: 300 | Effetto: riduce costo ricarica
Oggetto: compensatore | Prezzo: 310 | Effetto: controllo in raffica
Oggetto: chip smartlink | Prezzo: 750 | Effetto: richiede interfaccia

19. Protezioni

Oggetto: Giacca rinforzata | Prezzo: 180 | Effetto: -1 danno leggero | Rischio: visibile
Oggetto: Kevlar urbano | Prezzo: 500 | Effetto: -2 danno | Rischio: scannerabile
Oggetto: Cappotto schermato | Prezzo: 700 | Effetto: aiuta contro sensori | Rischio: pesante
Oggetto: Maschera filtro base | Prezzo: 90 | Effetto: aria sporca | Rischio: filtri corti
Oggetto: Maschera Zona Rossa | Prezzo: 400 | Effetto: tossine | Rischio: intimidisce
Oggetto: Guanti isolanti | Prezzo: 80 | Effetto: elettricità | Rischio: impaccio
Oggetto: Occhiali anti-flash | Prezzo: 120 | Effetto: flash | Rischio: riconoscibili
Oggetto: Tuta antipioiaccia tecnica | Prezzo: 250 | Effetto: pioiaccia acida | Rischio: rumorosa
Oggetto: Corazza tattica | Prezzo: 2.800 | Effetto: riduce danno | Rischio: Heat
Oggetto: Scudo pieghevole | Prezzo: 1.500 | Effetto: copertura mobile | Rischio: ingombrante

20. Cyberware

Impianto: Occhio tattico | Prezzo: 1.100 | Effetto: mira/percezione | Rischio: regista troppo
Impianto: Occhio da mercato | Prezzo: 800 | Effetto: vede taci falsi | Rischio: pubblicità occulta
Impianto: Jack neurale | Prezzo: 1.500 | Effetto: accesso rapido Rete | Rischio: Tracce più alto
Impianto: Braccio industriale | Prezzo: 2.200 | Effetto: forza | Rischio: firma visibile
Impianto: Mano da chirurgo | Prezzo: 1.900 | Effetto: precisione | Rischio: tremore con NAS
Impianto: Pelle balistica | Prezzo: 3.000 | Effetto: protezione | Rischio: scannerabile
Impianto: Polmone filtro | Prezzo: 1.600 | Effetto: tossine | Rischio: ricambi
Impianto: Orecchio radio | Prezzo: 900 | Effetto: segnali | Rischio: sente troppo
Impianto: Ghiandola adrenale | Prezzo: 2.600 | Effetto: azione extra | Rischio: Stress dopo
Impianto: Storage neurale | Prezzo: 4.500 | Effetto: payload extra | Rischio: NAS alto
Impianto: Maschera facciale modulare | Prezzo: 3.200 | Effetto: volto variabile | Rischio: identità fragile
Impianto: Impianto memoria | Prezzo: 5.000 | Effetto: recupera ricordi | Rischio: sovrascrittura
Impianto: Muscoli in fibra | Prezzo: 3.500 | Effetto: scatto/salto | Rischio: energia
Impianto: Cuore assistito | Prezzo: 4.000 | Effetto: resiste shock | Rischio: firma medica
Impianto: Interfaccia drone | Prezzo: 2.800 | Effetto: controllo droni | Rischio: dolore se distrutti

21. Veicoli

Veicolo: Monopattino cargo hackerato | Prezzo: 150 | Uso: consegne piccole | Rischio: ridicolo ma utile
Veicolo: E-bike rinforzata | Prezzo: 450 | Uso: fuga urbana | Rischio: rubata spesso
Veicolo: Moto elettrica nera | Prezzo: 1.800 | Uso: inseguimenti | Rischio: batteria tracciabile
Veicolo: Scooter darsena | Prezzo: 900 | Uso: vicoli/porto | Rischio: instabile
Veicolo: Auto compatta anonima | Prezzo: 2.500 | Uso: copertura | Rischio: documenti
Veicolo: Taxi pirata | Prezzo: 80-300 | Uso: passaggio | Rischio: vende info
Veicolo: Furgone schermato | Prezzo: 6.000 | Uso: squadra/merce | Rischio: controlli
Veicolo: Ambulanza Black Clinic | Prezzo: favore | Uso: accesso sanitario | Rischio: debito
Veicolo: Van Lo-Tek | Prezzo: favore | Uso: rifugio mobile | Rischio: devi meritarlo
Veicolo: Drone cargo piccolo | Prezzo: 2.200 | Uso: consegne leggere | Rischio: hackabile
Veicolo: Barca darsena | Prezzo: 3.000 | Uso: canali | Rischio: rumorosa
Veicolo: Mezzo Zona Rossa | Prezzo: 5.000 | Uso: tossine/rovine | Rischio: manutenzione
Veicolo: Auto Vetro clonata | Prezzo: 10.000 | Uso: checkpoint | Rischio: caccia se scoperta

22. Droni

Drone: Microdrone occhio | Prezzo: 1.200 | Uso: ricognizione | Rischio: fragile
Drone: Drone scarafaggio | Prezzo: 900 | Uso: condotti | Rischio: segnale corto
Drone: Drone cargo | Prezzo: 2.200 | Uso: trasporto | Rischio: tracciabile
Drone: Drone civetta | Prezzo: 1.600 | Uso: distrazione | Rischio: poco resistente
Drone: Drone medico | Prezzo: 3.500 | Uso: stabilizzazione | Rischio: richiede licenza
Drone: Drone pistola | Prezzo: 3.000 | Uso: supporto armato | Rischio: illegale
Drone: Drone jammer | Prezzo: 2.800 | Uso: disturbo | Rischio: segnala posizione
Drone: Drone recuperatore | Prezzo: non in vendita | Uso: cattura | Rischio: asset Vetro
Drone: Sciame Lo-Tek | Prezzo: favore | Uso: confusione | Rischio: comunitario
Drone: Drone kamikaze | Prezzo: 2.000 | Uso: esplosione | Rischio: instabile

23. Vestiti e identità

Capo: Hoodie anonimo | Prezzo: 40 | Uso: confondersi | Rischio: debole in zone alte
Capo: Giacca neon economica | Prezzo: 70 | Uso: stile strada | Rischio: riconoscibile
Capo: Cappotto antipioggia serio | Prezzo: 180 | Uso: protezione | Rischio: inombante
Capo: Abito corporate falso | Prezzo: 350 | Uso: Zona Vetro | Rischio: serve identità
Capo: Uniforme manutenzione | Prezzo: 250 | Uso: accesso tecnico | Rischio: badge
Capo: Tuta Lo-Tek riparata | Prezzo: favore | Uso: fiducia comunitaria | Rischio: sospetta
Capo: Vestito Yakuza sobrio | Prezzo: 600 | Uso: rispetto | Rischio: pericoloso
Capo: Maschera facciale base | Prezzo: 120 | Uso: anonimato | Rischio: vietata
Capo: Maschera modulare | Prezzo: 1.500 | Uso: volto variabile | Rischio: identità fragile
Capo: Stivali magnetici | Prezzo: 800 | Uso: passerelle | Rischio: pesanti
Capo: Guanti dati | Prezzo: 500 | Uso: interfacce | Rischio: firma digitale
Capo: Lenti cosmetiche | Prezzo: 90 | Uso: look | Rischio: scannerabili

24. Cibo, acqua, medicina

Bene: Razione sintetica | Prezzo: 5 | Uso: sopravvivenza base
Bene: Noodles di strada | Prezzo: 8 | Uso: pasto Neon-7
Bene: Caffè stim | Prezzo: 6 | Uso: attenzione breve
Bene: Acqua filtrata | Prezzo: 4 | Uso: comune
Bene: Acqua certificata | Prezzo: 20 | Uso: status
Bene: Pasto caldo vero | Prezzo: 35 | Uso: recupero leggero
Bene: Carne coltivata | Prezzo: 45 | Uso: pasto buono
Bene: Cena corporate | Prezzo: 250 | Uso: accesso sociale
Bene: Integratore medico | Prezzo: 60 | Uso: recupero
Bene: Kit filtri 24h | Prezzo: 80 | Uso: zone tossiche
Bene: Razione Zona Rossa | Prezzo: 15 | Uso: rischio biologico
Bene: Antidolorifico nero | Prezzo: 150 | Uso: ignora ferita breve
Bene: Focus sintetico | Prezzo: 220 | Uso: NOD/FRD. poi NAS
Bene: Stim da corsa | Prezzo: 180 | Uso: COR. poi Stress
Bene: Sedativo clinico | Prezzo: 120 | Uso: abbattere bersaglio
Bene: Memoria dolce | Prezzo: 500 | Uso: calma NAS, dipendenza

25. Alloggi e rifugi

Rifugio: Capsula oraria | Prezzo: 20/notte | Sicurezza: bassa | Rischio: biometria
Rifugio: Stanza Neon-7 | Prezzo: 60/notte | Sicurezza: media | Rischio: pareti sottili
Rifugio: Retrobottega fixer | Prezzo: favore | Sicurezza: variabile | Rischio: debito
Rifugio: Rifugio Lo-Tek | Prezzo: favore | Sicurezza: alta | Rischio: regole comunità
Rifugio: Clinica clandestina | Prezzo: 200+ | Sicurezza: medica | Rischio: debito
Rifugio: Container Darsena | Prezzo: 80 | Sicurezza: bassa | Rischio: contrabbando
Rifugio: Appartamento falso | Prezzo: 500/settimana | Sicurezza: media | Rischio: identità
Rifugio: Safehouse seria | Prezzo: 1.500+ | Sicurezza: alta | Rischio: vendita?
Rifugio: Buco Zona Rossa | Prezzo: 10 | Sicurezza: nulla | Rischio: tossine
Rifugio: Camera corporate clone | Prezzo: 3.000+ | Sicurezza: alta | Rischio: disastro se scoperta

26. Strumenti e kit

Oggetto: Kit scasso base | Prezzo: 120 | Uso: serrature
Oggetto: Bypass elettronico | Prezzo: 400 | Uso: accessi semplici
Oggetto: Scanner portatile | Prezzo: 600 | Uso: tag/sensori
Oggetto: Hammer tascabile | Prezzo: 900 | Uso: disturbo
Oggetto: Radio analogica | Prezzo: 90 | Uso: Lo-Tek/tunnel
Oggetto: Nodo ripetitore | Prezzo: 700 | Uso: segnale
Oggetto: Microdrone occhio | Prezzo: 1.200 | Uso: ricognizione
Oggetto: Kit medico base | Prezzo: 150 | Uso: stabilizzare
Oggetto: Kit trauma | Prezzo: 700 | Uso: ferite serie
Oggetto: Kit cyberware | Prezzo: 1.500 | Uso: riparazioni
Oggetto: Banco netrunner | Prezzo: 2.000 | Uso: accessi seri
Oggetto: Stampante documenti | Prezzo: 1.800 | Uso: falsi
Oggetto: Bruciatore dati | Prezzo: 500 | Uso: cancellazione
Oggetto: Localizzatore magnetico | Prezzo: 250 | Uso: pedinare
Oggetto: Cavo neurale schermato | Prezzo: 650 | Uso: netrunning sicuro

27. Software e accessi

Software: Spoofer badae base | Prezzo: 300 | Uso: accessi leggeri | Rischio: dura poco
Software: Firma digitale falsa | Prezzo: 700 | Uso: documenti | Rischio: controllo serio
Software: Ghost profile 24h | Prezzo: 1.200 | Uso: identità temporanea | Rischio: usata da altri
Software: ICE breaker semplice | Prezzo: 900 | Uso: sistemi medi | Rischio: Trace
Software: Black ICE shard | Prezzo: 3.000 | Uso: attacco rete | Rischio: pericoloso
Software: Mappa SottoLinea | Prezzo: 400 | Uso: tunnel | Rischio: vecchia
Software: Lista checkpoint Vetro | Prezzo: 2.000 | Uso: infiltrazione | Rischio: esca
Software: Chiave Darsena | Prezzo: 800 | Uso: container | Rischio: debito
Software: Accesso Black Clinic | Prezzo: favore | Uso: cure | Rischio: debito
Software: Backup memoria | Prezzo: 5.000+ | Uso: salva ricordo | Rischio: copia indesiderata

28. Servizi e favori

Servizio: Pulire Heat | Prezzo: 500+ o nome di qualcun altro
Servizio: Far sparire un corpo | Prezzo: favore grave
Servizio: Curare NAS | Prezzo: memoria personale o credito alto
Servizio: Nascondere payload | Prezzo: protezione futura
Servizio: Trovare persona cancellata | Prezzo: archivio o debito
Servizio: Parlare con Simulacro | Prezzo: dato sacro
Servizio: Passare Ponte Lo-Tek | Prezzo: rispetto e aiuto
Servizio: Incontrare capo Yakuza | Prezzo: garanzia
Servizio: Ottenere arma militare | Prezzo: lavoro per fazione
Servizio: Cancellare debito | Prezzo: tradire qualcuno

29. Oggetti strani e reliquie

Oggetto: Foto vera non digitalizzata | Prezzo: 100+ | Uso: prova di memoria
Oggetto: Cassetta audio integra | Prezzo: 200+ | Uso: messaggio fuori rete
Oggetto: Chiave senza serratura | Prezzo: variabile | Uso: mistero
Oggetto: Occhio sintetico usato | Prezzo: 500 | Uso: ultimo frame
Oggetto: Bambola con taa dati | Prezzo: 80 | Uso: mappa nascosta
Oggetto: Tessera metro pre-collasso | Prezzo: 300 | Uso: SottoLinea
Oggetto: Dente con microchip | Prezzo: 400 | Uso: deposito segreto
Oggetto: Medaglia Yakuza rotta | Prezzo: non vendibile | Uso: debito/condanna
Oggetto: Scheda madre Lo-Tek sacra | Prezzo: favore | Uso: rispetto
Oggetto: Backup di voce | Prezzo: 700 | Uso: ricatto/lutto
Oggetto: Nome vero stampato | Prezzo: pericoloso | Uso: arma identità
Oggetto: Payload dormiente | Prezzo: missione | Uso: non dovrebbe svegliarsi

30. Regola acquisti

Quando un personaggio compra qualcosa di importante, tira:

1d20 + STR + Black Market
Esito: successo forte | Risultato: prezzo buono, merce pulita, informazione extra
Esito: successo | Risultato: merce disponibile
Esito: successo sporco | Risultato: merce disponibile con difetto, debito o tracciante
Esito: fallimento | Risultato: truffa, prezzo alto, fazione informata o merce falsa

31. Ganci di missione dai cataloghi

d12: 1 | Gancio: una pistola smart riconosce un vecchio proprietario morto
d12: 2 | Gancio: una razione Zona Rossa contiene un taa Vetro
d12: 3 | Gancio: una safehouse è già occupata da un Simulacro
d12: 4 | Gancio: un taxi pirata consegna il gruppo alla fazione sbadliata
d12: 5 | Gancio: un impianto memoria contiene un ricordo di un PG
d12: 6 | Gancio: una maschera modulare non vuole più cambiare volto
d12: 7 | Gancio: un drone cargo porta un payload non dichiarato
d12: 8 | Gancio: una medaglia Yakuza rotta viene reclamata
d12: 9 | Gancio: un kit cyberware contiene organi con numero di serie Vetro
d12: 10 | Gancio: un ghost profile appartiene a qualcuno ancora vivo
d12: 11 | Gancio: una mappa SottoLinea conduce a una stazione che non esiste
d12: 12 | Gancio: un backup vocale chiede aiuto durante la notte



33. TROPPO CARICO

Tropo Carico è pensato per insegnare il gioco senza sembrare tutorial.

Il gruppo inizia con un lavoro già andato male.

Premessa

Un payload è stato caricato nella testa di un corriere. Il cliente non risponde. Il payload è instabile. Una fazione lo sta cercando. Un'altra fazione potrebbe proteggerlo. Il tempo scade all'alba.

Verità segreta

Il payload non è solo archivio. Contiene la copia incompleta di una coscienza legata a un esperimento Vetro.

Obiettivo apparente

Portarlo al Ponte Lo-Tek.

Obiettivo reale

Decidere se il payload è merce, prova, persona o arma.

34. SCENE DEL MODULO

Scena 1 - Il retrobottega

Il corriere si sveglia. NAS d6. Heat 1.

Domande:

- cosa ricorda?
- chi lo ha portato lì?
- perché il pagamento è già arrivato?
- perché il payload conosce il Ponte?

Scena 2 - Mercato delle Facce

Il gruppo cerca copertura.

Opzioni:

- identità false;
- contatto fixer;
- ascoltare radio Lo-Tek;
- vendere frammento payload;
- cercare Black Clinic.

Complicazione: un recuperatore in borghese osserva.

Scena 3 - SottoLinea

Attraversamento.

Pericoli:

- pedaggio;
- segnale falso;
- banda locale;
- Trace;
- payload che devia il percorso.

Scena 4 - Black Clinic

Cura e prezzo.

La clinica può abbassare NAS, ma chiede qualcosa:

- crediti;
- memoria;
- campione;
- favore;

- nome vero.

Scena 5 - Ponte Lo-Tek

Giudizio.

Il Ponte chiede al gruppo di spiegare perché il payload merita protezione.

Non basta pagare.

35. PNG DEL MODULO

Madre Pixel

Mercato delle Facce. Vende identità temporanee.

Vico

Bambino Lo-Tek. Sente il payload via radio.

Dottor Nadir

Cyber-doc. Può stabilizzare ma indebita.

Recuperatore 12-B

Asset recovery Vetro. Vuole il payload integro.

Il Payload

Non ha ancora nome. Oppure ne ha troppi.

Fraasi possibili:

- "Non sono il file."
- "Mi hanno già consegnato una volta."
- "Il Ponte ricorda mia madre."
- "Se mi apri, ti apro."
- "Non fidarti di chi ti ha pagato."

36. FINALI E CONSEGUENZE

Consegna

Pagamento, ma Vetro ottiene il payload.

Liberazione

Lo-Tek protegge il gruppo, Vetro apre caccia.

Vendita

Crediti, ma reputazione sporca.

Cancellazione

La verità muore, ma nessuno la possiede.

Integrazione

Il corriere conserva parte del payload. Ottiene potere e NAS permanente.

37. TABELLE RAPIDE

Tiro base

1d20 + Attributo + Dado Skill

Difficoltà

Difficoltà: Facile | Soglia: 10

Difficoltà: Normale | Soglia: 13

Difficoltà: Difficile | Soglia: 16

Difficoltà: Estrema | Soglia: 19

Difficoltà: Ouasi impossibile | Soglia: 22

Difficoltà: Leggendaria | Soglia: 25

Risultati

Risultato: fallisci di 5+ | Lettura: fallimento duro

Risultato: fallisci di 1-4 | Lettura: costo o scelta

Risultato: superi | Lettura: successo

Risultato: superi di 5+ | Lettura: successo forte

Risultato: 20 naturale | Lettura: svolta

Risultato: 1 naturale | Lettura: complicazione

38. SCHEDA PERSONAGGIO

Campi obbligatori:

- nome di strada;
- nome vero;
- archetipo;
- attributi;
- skill;
- debito;
- memoria a rischio;
- Heat;
- Stress;
- NAS;
- ferite;
- payload;
- contatti;
- reputazione;
- equipaggiamento;
- cromo.

39. SCHERMO MASTER

Lo schermo Master deve contenere:

- difficoltà;
- risultati;
- danni;
- Heat;
- NAS;
- Trace;
- payload;
- mosse Master;
- conseguenze rapide;
- distretti;

- fazioni;
- timer;
- domande missione.

40. GLOSSARIO

Payload

Informazione, memoria, codice, coscienza o prova trasportata da un corriere.

Corriere neurale

Persona che trasporta payload nel corpo o nel sistema nervoso.

Heat

Visibilità del personaggio verso città e fazioni.

NAS

Pressione neuro-adattiva tra corpo, cromo, memoria e payload.

Trace

Tracciamento digitale.

Simulacro

Copia o coscienza digitale incompleta, stabile o instabile.

Lo-Tek

Comunità autonoma che usa tecnologia recuperata e reti indipendenti.

Black Clinic

Clinica clandestina. Cura, installa, stabilizza e indebita.