

>>>>>/supplementi/documentidigioco.doc>>>>>

# FURTO DI DATI IN CENTRO

CONTINUARE? [S/N]

**ARDENS  
LUDERE**

 **POWERED BY THE  
APOCALYPSE**



*Furto di dati in centro,*

un supplemento per *The Sprawl*

Scrittura e progettazione // Hamish Cameron

Editing, impaginazione e illustrazioni // Dana Kubilus

Progettazione grafica // Aaron Brown

Grazie a Tim Phillips, Max Perman, e tanti finanziatori anonimi per l'ulteriore correzione di bozze.

Traduzione e impaginazione // Nicola Urbinati

© 2017 Hamish Cameron, © 2017 Dreamlord Press

## COSA ABBIAMO ESATTAMENTE TRA LE MANI?

*Furto di dati in centro* è una missione veloce da due ore per *The Sprawl*. Questa missione utilizza corporazioni pregenerate, una versione ridotta della creazione dei personaggi, una Fase di Preparazione abbreviata nella quale i giocatori creeranno velocemente l'edificio nel quale si infiltreranno, e una fase di pianificazione ben scandita. Poi è tutta Azione.

La missione fu creata in origine per uno slot di due ore del Games on Demand alla Gen Con. Prova a giocarla una volta prima di dedicargli uno slot di due ore: tieni traccia di quanto tempo dura ogni parte e aggiusta la tua gestione del tempo la prossima volta che la proponi, se necessario.

## DI QUALE [EQUIP] HO BISOGNO PER PREPARARMI?

Questo è uno schema per giocare, non un insieme abbreviato di regole. Suppone che tu possedea e abbia letto *The Sprawl*. Oltre alle regole generali, dovresti avere familiarità con:

- » Capitolo 9: Condurre *The Sprawl* (specialmente le pagine 168-176 e 187-191).
- » Capitolo 10: La prima sessione (specialmente la sezione sulle Missioni Singole a pagina 200).

In oltre, avrai bisogno:

- » di un MC (probabilmente tu stesso!).
- » 2-4 giocatori.
- » tutti i normali libretti e le schede delle mosse.
- » abbastanza copie dei Fascicoli di Missione che trovi in questo documento da permettere a tutti i giocatori di esaminarli mentre creano i personaggi e durante la partita.
- » uno spazio per disegnare una mappa in modo collaborativo.
- » un qualche tipo di strumento per tenere il tempo. Io uso il mio telefono.

## ECCO COME FUNZIONA...

1. **Discutete brevemente del cyberpunk e stabilite il tono.** Proprio come in una normale partita a *The Sprawl*, una parte importante della preparazione è fare sogni cyberpunk. Non spendete in questa fase il tempo che spendereste normalmente. È una versione da gioco veloce, quindi spruzzate il tavolo di immaginario cyberpunk e proseguite.

2. **Descrivi le cinque corporazioni.** Leggi a voce alta o riassumi la sezione [Panoramica Corporativa](#) più avanti (pagina 5). Stampala in modo che tutti possano averla a disposizione durante il gioco.

3. **Scegliete i Libretti.** Descrivi i libretti in una o due frasi. Il modo migliore di riassumerli è quello di leggere il riepilogo a pagina 69 di *The Sprawl*. Se ci sono alcuni libretti che non ti piacciono, non ti prendono o pensi non siano adatti alla missione, lasciali fuori. A meno che qualcuno conosca il gioco e lo voglia proprio giocare, lascio fuori il Reporter. Lascia che i giocatori scelgano tra i libretti disponibili.

4. **Scegliete i Fascicoli di Missione.** Leggi ad alta voce il paragrafo introduttivo in corsivo di ogni Fascicolo di Missione. Lascia che i giocatori scelgano tra i Fascicoli di Missione disponibili.

5. **Create i personaggi.** I giocatori creano i propri personaggi e l'MC fa domande mentre lo fanno. Seguite le Fasi dalla 2 alla 6 della normale procedura di creazione dei personaggi:

- » Fase 2: Dare un nome e una descrizione al personaggio
- » Fase 3: Assegnare le statistiche
- » Fase 4: Scegliere gli innesti cibernetici

(Fai solo la domanda 1: "Come ti sei ritrovato una parte del corpo tagliata e sostituita con dell'elettronica?")

- » Fase 5: Scegliere le Mosse di Libretto
- » Fase 6: Scegliere l'equipaggiamento

AGENDA DI  
MISSIONE

PROTOCOLLI  
DI MISSIONE

PANORAMICA  
CORPORATIVA

FASCICOLI DI  
MISSIONE

Questo significa che i giocatori stanno tralasciando:

- » La seconda domanda sugli innesti cibernetici nella Fase 4 (Come sei riuscito a permetterti di pagare qualcuno che ti tagliasse una parte di corpo per sostituirla con dell'elettronica?). Questa parte viene gestita nei Fascicoli di Missione.
- » Fase 7: Definire background e contatti.
- » Fase 8: Scegliere le Direttive.

Le Fasi 7 e 8 sono importanti per collegare il personaggio al mondo esterno. C'è molto meno tempo per soffermarsi su questi collegamenti in una partita da due ore. Dovresti puntare a tenere la sessione veloce, piena d'azione e concentrata sugli intrighi corporativi preparati nei Fascicoli di Missione. I giocatori particolarmente interessati a questi aspetti, li svilupperanno comunque per i propri personaggi.

- » Fase 9: Legami. Questa Fase è sostituita da una sezione dei Fascicoli di Missione.

Se sei preoccupato del tempo, puoi generare i personaggi in modo parziale riempiendo parti dei libretti e omettendo la fase relativa. Una buona scelta per questa pratica è la Fase 3: Assegnare le statistiche, in parte perché vi salverà dal dover spiegare nel dettaglio le statistiche mentre i giocatori stanno creando i propri personaggi.

6. **L'incarico.** L'MC descrive l'incontro con Ms. Singh. Fai in modo che i giocatori presentino il proprio personaggio al gruppo come parte della scena. Fagli domande per definire i loro personaggi:

- » Chi arriva prima?
- » Chi arriva per ultimo?
- » Chi parla?
- » Chi ispeziona la sicurezza?
- » Chi studia Ms. Singh?

Atteniti a una sola domanda di approfondimento. L'obiettivo è terminare questa scena non più di 30-45 minuti dopo aver iniziato. Puoi iniziare descrivendo la scena per fare le domande mentre i giocatori creano i personaggi.

7. **Creare i Legami.** Dopo che tutti i personaggi sono stati introdotti, ogni giocatore si annota il nome di altri due personaggi nella sezione Legami del proprio Fascicolo di Missione e pone o risponde a ogni domanda importante.

Questa struttura riduce la Fase 9: Legami a qualcosa di più simile ai Legami di Dungeon World.

8. **Preparazione.** Uno alla volta, i giocatori eseguono qualsiasi mossa che si attiva "prima della missione", quindi descrivono ed eseguono i tiri per la propria Preparazione. Disegnano l'edificio su una mappa condivisa che tutti possano vedere. L'MC tiene sotto controllo l'Orologio di Preparazione e registra i punti di forza e i punti deboli dell'edificio.

9. **Il piano.** Non appena tutti hanno concluso la propria Preparazione, l'MC dovrebbe riepilogare brevemente i punti di forza e i punti deboli della squadra e dell'edificio. Quindi mostra ai giocatori le Direttive di Missione. Loro segnano esperienza per la prima. Quindi impostate un timer di 5 minuti per la seconda direttiva. Assicuratevi che tutti i giocatori possano vedere il tempo attuale sul timer.

Per una singola sessione da convention, permettete ai personaggi di ottenere un avanzamento quando segnano cinque di esperienza. Potresti pensare che segnare un'esperienza non sia abbastanza per motivare la squadra a pianificare una missione in meno di cinque minuti. Mi sono sorpreso a scoprire che quasi tutti i gruppi per i quali ho condotto questa missione fin'ora hanno preparato il piano in meno di due.

10. **Inizia la missione.** Iniziate a giocare il furto di dati! Dopo che ogni giocatore ha giocato almeno una scena, inizia a fargli impostare dei flashback per rivelare i propri segreti. Leggi "L'aggancio" in ogni Fascicolo di Missione.

## PROTOCOLLI DI MISSIONE: FURTO DI DATI IN CENTRO

### PANORAMICA

La squadra viene ingaggiata da Ms. Singh per rubare un file di dati da un centro di ricerca in centro città. Una volta ottenuto il file, dovranno chiamare Ms. Singh per ricevere le istruzioni sul luogo in cui avverrà lo scambio tra il file e il loro pagamento.

Questa sezione presenta la missione nel formato standard delle missioni di *The Sprawl*.

### PERSONE E LUOGHI

**Ms. Singh** è una ricettatrice corporativa al soldo della HelixTec. È professionale, efficiente, imperturbabile, Canadese, e di sicuro non nasconde nulla. A meno che non nasconda qualcosa.

**Vizer Hakim** è una figura di spicco del sottobosco criminale. Quando un personaggio lo incrocia, chiedi a un altro giocatore quale parte del corpo dei suoi nemici si tiene quando li fa uccidere.

**Yihdego e Gidey** sono due gemelli Etiopi; assassini altamente addestrati, i loro stilosi vestiti all'europea nascondono tutti i tipi di morte per lama o per proiettile. La loro fedeltà ai propri datori di lavoro viene superata soltanto dalla loro fedeltà reciproca.

Ms Singh è il datore di lavoro della squadra, il resto dei personaggi possono essere inseriti secondo necessità.

Preparati creandone alcuni altri. Controlla le domande per i legami dei personaggi per avere ispirazione.

**Simon Hicks** guida la sua squadra d'assalto corporativa perché è il migliore. Troppo bravo nelle ombre per essere promosso alla luce. Odiava tutto ciò e cerca attivamente un modo per uscirne.

**Wolfgang al-Awil** è una risorsa freelance con un colpo da assestare. Verso chi? I personaggi farebbero meglio a sperare che non sia verso di loro! Tutti ne hanno sentito parlare. Quando compare, chiedi ai giocatori cosa hanno sentito di lui i loro personaggi. Decidi se è vero.

### DOMANDE

- » *Braccato dalla Shanghai Security*
  - Un membro della tua vecchia squadra che pensavi morto è nel centro di ricerca. Cosa sta facendo?
  - Una squadra d'incursione della Shanghai Security è nel centro di ricerca. Vi hanno visto?
- » *Braccato dalla Solar Investments*
  - Alcuni giorni fa, un ricettatore ti ha chiesto di recuperare un file da questo centro di ricerca. Chi è il ricettatore? Ti fidi di lui? *Quando recuperi il file, segna esperienza.*
  - I dati scottanti che hai rubato alla Solar Investments causeranno una complicazione durante la missione attuale. Che complicazione è?
- » *In debito con la HelixTec*
  - Un componente della squadra sa che eri coinvolto nella pianificazione di questa missione con Ms. Singh. Chi altri lo sa e come l'ha scoperto? Chiedigli perché non si fida di Ms. Singh.
  - Un componente della squadra sa che questa missione è per conto della HelixTec. Chi altri lo sa come l'ha scoperto? Chiedigli cosa sa della missione che tu non sai.
- » *In debito con la Ecuadine Petrochem*
  - Il tuo contatto alla Ecuadine ti ha dato un chip con del codice da eseguire sul server del centro di ricerca. Cos'è successo l'ultima volta che l'hai fatto? *Quando esegui il codice, segna esperienza.*
  - Stai tenendo segreta questa missione al tuo contatto alla Ecuadine. Perché?
- » *In debito con la Existence Entertainment*
  - Descrivi l'oggetto o l'evento che attiva il flashback e descrivi quali nuove informazioni ricordi sul tuo passato con la Existence Entertainment.
- » *Operativo indipendente*
  - Un contatto vuole che lasci degli indizi nel centro di ricerca per incriminare un rivale. Chi è il contatto? Chi è il rivale? Che indizio lasci? *Quando piazza l'indizio, segna esperienza.*
  - Una corporazione si affida a te per sabotare la missione. Quale corporazione? Cosa usano come leva su di te per farti fare?

Piuttosto che un insieme di domande che l'MC pone durante la preparazione e durante il gioco, queste sono domande alle quali i giocatori risponderanno per i propri personaggi quando impostano dei flashback (vedere "L'aggancio" su ogni Fascicolo di Missione).

AGENDA DI  
MISSIONE

PROTOCOLLI  
DI MISSIONE

PANORAMICA  
CORPORATIVA

FASCICOLI  
DI MISSIONE

### OROLOGIO DI PREPARAZIONE

15:00	La squadra sta facendo rumore, ma niente di serio... ancora.
18:00	La Existence Entertainment sente rumori vaghi.
21:00	La Existence Entertainment sente rumori definiti, ma non confermati. L'Orologio di Azione inizia alle 15:00.
22:00	La Existence Entertainment possiede informazioni affidabili sui tempi della missione e ha allertato il centro di ricerca. L'Orologio di Azione inizia alle 18:00.
23:00	La Existence Entertainment possiede informazioni affidabili sulla squadra e si prepara a colpire qualsiasi membro della squadra che non si infila nel centro di ricerca. L'Orologio di Azione inizia alle 21:00.
00:00	La squadra è identificata con accuratezza. Avanza l'Orologio di Minaccia del bersaglio.

### OROLOGIO DI AZIONE

15:00	La sicurezza del centro di ricerca è sospettosa e diffidente.
18:00	La sicurezza del centro di ricerca è allertata e sulle spine.
21:00	La Existence Entertainment mobilita misure di sicurezza indiscrete.
22:00	La Existence Entertainment chiede il supporto di droni esterni.
23:00	La Existence Entertainment mobilita forze di livello militare e isola il centro di ricerca.
00:00	Altre squadre di sicurezza e supporto di veicoli.

### DIRETTIVE DI MISSIONE

- » Quando accettate il lavoro, segnate esperienza.
- » Se terminate di pianificare la missione entro cinque minuti, segnate esperienza.
- » Quando vi infiltrate nel centro di ricerca, segnate esperienza.
- » Quando vi assicurate il file di dati, segnate esperienza.
- » Quando termina la missione, segnate esperienza.

### CONDURRE IL FURTO DI DATI

Questa è una missione con molta improvvisazione. I giocatori creeranno il centro di ricerca e le sue forze di sicurezza, forse anche l'area che lo circonda. Assicurati che rimangano legati al tono cyberpunk, per il resto usa quello che ti forniscono. Mentre impostano il loro piano, annotati le potenziali complicazioni da inserire se falliscono i tiri.

Prepararsi per questo stile di missione richiede di fare sogni cyberpunk e di pensare a cosa ti piacerebbe che accadesse. Annotati alcune istantanee dalle quali potrai costruire secondo necessità: soldati corporativi ammantati di nero che si calano da panzer VTOL; Black ICE a forma di sfinge che diffondono onde di sabbia mentre mirano colpi mortali a un hacker; l'inquietante bagliore delle luci del server riflessi in occhi di cromo, ecc... Crea alcuni PNG da inserire: un amministratore finanziario con una carriera segreta come guerriero dei bassifondi; un hacker corporativo skater con un ego enorme e tutta la tecnologia che i soldi possono comprare; una squadra rivale che cerca lo stesso file di dati.

Pensa a qualche opzione per il termine della partita. Se la squadra entra ed esce velocemente e vi rimane ancora del tempo, lanciagli un colpo di scena finale all'incontro con Ms Singh. Qual'è il livello di sicurezza di Ms Singh's? Che tipo di forza potrebbe esercitare un'altra corporazione per mandare all'aria l'incontro e rubare il file di dati? Preparati ad adattarti a seconda di come va la missione.

La chiave di tutta la preparazione è di rendere tutto specificatamente cyberpunk, senza appiccicare tutto in modo specifico a una data fazione o obiettivo. Controlla la sezione Persone e Luoghi più in alto; lascia la preparazione abbastanza generica da poterla appiccicare a qualsiasi corporazione o minaccia entri in gioco.

### HACKING DEL FURTO DI DATI

Modifica questa missione definendo nuove corporazioni o nuovi fascicoli di missione, o modificando le sezioni su Preparazione o Aggancio dei Fascicoli di Missione.

## PANORAMICA CORPORATIVA

### SHANGHAI SECURITY (INDUSTRIA PESANTE E MILITARE)

La Shanghai Security è una megacorporazione Anglo-Cinese di industria pesante. Hanno contratti attivi per la difesa con metà dei governi planetari e cercano attivamente di compromettere l'altra metà con operazioni sotto copertura o vere e proprie guerre.

### HELIXTEC (GENETICA, CIBERNETICA, POTENZIAMENTI MILITARI)

La HelixTec ha iniziato col sequenziamento genetico e si è espansa fino a trovarsi all'avanguardia della ricerca cibernetica. Le loro unità paramilitari d'élite hanno i migliori innesti cibernetici sulla piazza e testano regolarmente i nuovi modelli in operazioni sotto copertura nelle regioni in cui la Shanghai Security sta destabilizzando governi non allineati.

### SOLAR INVESTMENTS (OPERAZIONI FINANZIARIE E RESIDENCE ESCLUSIVI)

La Solar Investments è un conglomerato finanziario che gestisce habitat orbitali esclusivi sia per la sicurezza dei dati che per comunità di ultra-ricchi.

### ECUADINE PETROCHEM (PETROLIO, MINIERE, INDUSTRIA PESANTE, ESPANSIONE SPAZIALE)

La Ecuadine Petrochem è un conglomerato petrolifero e minerario che si trova nel processo di costruire un ascensore spaziale per la propria espansione verso l'estrazione mineraria negli asteroidi. Questo progetto è una minaccia importante per il dominio della Solar Investments sul trasporto orbitale e sulla costruzione di habitat orbitali.

### EXISTENCE ENTERTAINMENT (MEDIA VIRTUALI E SIMSENSE)

La Existence Entertainment si concentra sul cyberspazio e sui media, specialmente nel campo dei simsense, esperienze sensoriali registrate. Sono i leader mondiali nella teoria e nell'applicazione della propaganda corporativa e dell'hacking memetico, e grazie all'abuso generalizzato dei simsense, il loro slogan "È meglio della vita reale!" è fin troppo vero per molti consumatori.

### DIRETTIVE DI MISSIONE

- » Quando accettate l'incarico, segnate esperienza.
- » Quando terminate di pianificare la missione entro cinque minuti, segnate esperienza.
- » Quando vi infiltrate nel centro di ricerca, segnate esperienza.
- » Quando vi assicurate il file di dati, segnate esperienza.
- » Quando la missione termina, segnate esperienza.

AGENDA DI  
MISSIONE

PROTOCOLLI  
DI MISSIONE

PANORAMICA  
CORPORATIVA

FASCICOLI DI  
MISSIONE

## SEI BRACCATO DALLA SHANGHAI SECURITY

La Shanghai Security è una megacorporazione Anglo-Cinese di industria pesante. Hanno contratti attivi per la difesa con metà dei governi planetari e cercano attivamente di compromettere l'altra metà con operazioni sotto copertura o vere e proprie guerre.

*Eseguendo sempre più missioni per la Shanghai, hai realizzato pian piano di aver sottoscritto una schiavitù a contratto, non un impiego. Per cui, quando la missione è esplosa in faccia a tutti, hai deciso di mantenere un profilo basso per un po' e hai finto di essere morto come il resto della tua squadra. A quanto pare la Shanghai Security ha una divisione di intelligence fottutamente buona. Sanno che sei vivo e vogliono indietro la loro risorsa.*

### LEGAMI

Hai lavorato con \_\_\_\_\_ in Bolivia. Qual'era la missione? Ottieni +1 Legami con lui.

\_\_\_\_\_ ti ha aiutato in un'estrazione a Vladivostok. Ottieni +1 Legami con lui. Descrivi in che modo si è dimostrato cruciale per la missione.

### LA MISSIONE

La vostra squadra è stata assemblata da Ms. Singh per rubare un file di dati da un centro di ricerca nell'area del centro. Quando la squadra si impossessa del file, dovete chiamare Ms. Singh per ricevere le istruzioni sul luogo dello scambio tra il file e il vostro pagamento.

### PREPARAZIONE

Hai passato alcuni giorni a prepararti per questa missione. Descrivi come hai scoperto informazioni utili sul centro di ricerca.

- » Se stai curiosando fisicamente, tira su Acume.
- » Se stai facendo ricerche per via elettronica, tira su Mente.
- » Se stai picchiando teste tra loro, tira su Carne.
- » Se stai parlando a persone, tira su Stile.

**10+:** Descrivi un aspetto dell'edificio e una debolezza critica nella sicurezza. Ottieni **[info]** ed **[equip]**.

**7-9:** Descrivi un aspetto dell'edificio. Ottieni **[info]** o **[equip]**. Scegli 1:

- 🔌 Una squadra di intelligence della Shanghai Security ti ha tenuto sotto controllo.
- 🔌 Descrivi come le tue investigazioni hanno allertato la squadra di sicurezza del centro di ricerca. Avanza l'Orologio di Preparazione.
- 🔌 Descrivi un aspetto della sicurezza del centro di ricerca che renderà più difficile la missione.

**6-:** Succedono tutte e tre le opzioni precedenti. Ottieni **[info]**.

### IL PIANO

L'MC descriverà i punti di forza e i punti deboli del centro di ricerca e imposterà una scena di pianificazione. Insieme ai tuoi compagni di squadra, definisci un piano per introdurvi nel centro di ricerca e rubare il file.

### L'AGGANCIAMENTO

Quando l'MC ti fa impostare un flashback, scegli una delle seguenti opzioni per renderla vera e incorporarla nel flashback che imposti, rispondendo alle domande mentre lo fai:

- 🔌 Un membro della tua vecchia squadra che pensavi morto si trova nel centro di ricerca. Cosa ci sta facendo lì?
- 🔌 Una squadra d'intervento della Shanghai Security si trova nel centro di ricerca. Vi hanno visto?

AGENDA DI  
MISSIONE

PROTOCOLLI  
DI MISSIONE

PANORAMICA  
CORPORATIVA

FASCICOLI DI  
MISSIONE



## SEI BRACCATO DALLA SOLAR INVESTMENTS

La Solar Investments è un conglomerato finanziario che gestisce habitat orbitali esclusivi sia per la sicurezza dei dati che per comunità di ultra-ricchi.

*I noiosi incarichi negli angusti habitat orbitali ti hanno regalato un pericoloso ammontare di tempo per pensare. Pericoloso, perché i tuoi pensieri tornavano sempre a quanto facile sarebbe stato eseguire un colpo dall'interno. Tutti quei dati sensibili a portata di mano alla fine erano semplicemente troppo invitanti. Ora che sei un indipendente, la vita è molto più interessante: le squadre di assassini della Solar se ne assicurano.*

### LEGAMI

Come ha fatto \_\_\_\_\_ ad aiutarti ad uscire con i dati sensibili? Ottieni +1 Legami con lui.

\_\_\_\_\_ ti ha aiutato a venderli. Ottieni +1 Legami con lui. Quel è stato il maggior ostacolo all'essere pagato?

### LA MISSIONE

La vostra squadra è stata assemblata da Ms. Singh per rubare un file di dati da un centro di ricerca nell'area del centro. Quando la squadra si impossessa del file, dovete chiamare Ms. Singh per ricevere le istruzioni sul luogo dello scambio tra il file e il vostro pagamento.

### PREPARAZIONE

Hai passato alcuni giorni a prepararti per questa missione. Descrivi come hai scoperto informazioni utili sul centro di ricerca.

- » Se stai curiosando fisicamente, tira su Acume.
- » Se stai facendo ricerche per via elettronica, tira su Mente.
- » Se stai picchiando teste tra loro, tira su Carne.
- » Se stai parlando a persone, tira su Stile.

**10+:** Descrivi un aspetto dell'edificio e una debolezza critica nella sicurezza. Ottieni **[info]** ed **[equip]**.

**7-9:** Descrivi un aspetto dell'edificio. Ottieni **[info]** o **[equip]**. Scegli 1:

- 🔌 Una squadra di assassini della Solar Investments si muove nella zona e ti sta alle calcagna.
- 🔌 Descrivi come le tue investigazioni hanno allertato la squadra di sicurezza del centro di ricerca. Avanza l'Orologio di Preparazione.
- 🔌 Descrivi un aspetto della sicurezza del centro di ricerca che renderà più difficile la vostra missione.

**6-:** Succedono tutte e tre le opzioni precedenti. Ottieni **[info]**.

### IL PIANO

L'MC descriverà i punti di forza e i punti deboli del centro di ricerca e imposterà una scena di pianificazione. Insieme ai tuoi compagni di squadra, definisci un piano per introdurvi nel centro di ricerca e rubare il file.

### L'AGGANCIAMENTO

Quando l'MC ti fa impostare un flashback, scegli una delle seguenti opzioni per renderla vera e incorporarla nel flashback che imposti, rispondendo alle domande mentre lo fai:

- 🔌 Alcuni giorni fa, un ricettatore ti ha chiesto di recuperare un file da questo centro di ricerca. Chi è il ricettatore? Ti fidi di lui?  
*Quando recuperi il file, segna esperienza.*
- 🔌 I dati sensibili che hai rubato alla Solar Investments causerà una complicazione alla missione corrente. Qual è la complicazione?

AGENDA DI  
MISSIONE

PROTOCOLLI  
DI MISSIONE

PANORAMICA  
CORPORATIVA

FASCICOLI DI  
MISSIONE

## SEI IN DEBITO CON LA HELIXTEC

La HelixTec ha iniziato col sequenziamento genetico e si è espansa fino a trovarsi all'avanguardia della ricerca cibernetica. Le loro unità paramilitari d'élite hanno i migliori innesti cibernetici sulla piazza e testano regolarmente i nuovi modelli in operazioni sotto copertura nelle regioni in cui la Shanghai Security sta destabilizzando governi non allineati.

*Se vuoi il meglio, devi lavorare per il meglio. L'hai fatto e ora ce l'hai. Lavorare per la HelixTec non è male: hai responsabili competenti, la paga è decente, e i benefici medici sono ottimi. Ovviamente, è più difficile rifiutare lavori che trovi "discutibili", ma i tuoi pacchetti di benefici includono delle droghe, per queste occasioni.*

### LEGAMI

Hai portato \_\_\_\_\_ come professionista esterno in una missione per la HelixTec a Manila. Perché? Ottieni +1 Legami con lui.

\_\_\_\_\_ ha eseguito un'operazione nella sede della HelixTec a Sydney per la quale lavoravi nella sicurezza. Chiedigli cos'ha preso e ottieni +1 Legami con lui. Come hai fatto a uscire da quel casino in modo pulito?

### LA MISSIONE

Tu e il tuo responsabile della HelixTec, Ms. Singh, avete messo insieme questa squadra per rubare un file di dati da un centro di ricerca della Existence Entertainment nella zona del centro città. Quando ottieni il file, devi chiamare Ms. Singh per ottenere le istruzioni sul luogo in cui scambiare il file per il tuo pagamento. La tua squadra non sa che l'hai aiutata a mettere insieme la squadra, che conosci l'identità di Ms. Singh, che questa missione è per conto della HelixTec, e nemmeno (inizialmente) che l'obiettivo è una sede della Existence Entertainment.

### PREPARAZIONE

Hai passato alcuni giorni a prepararti per questa missione. Descrivi come hai scoperto informazioni utili sul centro di ricerca.

- » Se stai curiosando fisicamente, tira su Acume.
- » Se stai facendo ricerche per via elettronica, tira su Mente.
- » Se stai picchiando teste tra loro, tira su Carne.
- » Se stai parlando a persone, tira su Stile.

**10+:** Descrivi un aspetto dell'edificio e una debolezza critica nella sicurezza. Ottieni **[info]** ed **[equip]**.

**7-9:** Descrivi un aspetto dell'edificio. Ottieni **[info]** o **[equip]**. Scegli 1:

- 🔌 Ms. Singh non è sincera. Sta eseguendo un'operazione privata per sé stessa o è una trappola per la squadra?
- 🔌 Descrivi come le tue investigazioni hanno allertato la squadra di sicurezza del centro di ricerca. Avanza l'Orologio di Preparazione.
- 🔌 Descrivi un aspetto della sicurezza del centro di ricerca che renderà la missione più complicata.

**6-:** Succedono tutte e tre le opzioni precedenti. Ottieni **[info]**.

### IL PIANO

L'MC descriverà i punti di forza e i punti deboli del centro di ricerca e imposterà una scena di pianificazione. Insieme ai tuoi compagni di squadra, definisci un piano per introdurvi nel centro di ricerca e rubare il file.

### L'AGGANCIAMENTO

Quando l'MC ti fa impostare un flashback, scegli una delle seguenti opzioni per renderla vera e incorporarla nel flashback che imposti, rispondendo alle domande mentre lo fai:

- 🔌 Uno dei componenti della squadra sa che sei coinvolto nella pianificazione della missione con Ms. Singh. Chi lo sa, e come? Chiedigli perché non si fida di Ms. Singh.
- 🔌 Uno dei componenti della squadra sa che si tratta di una missione per la HelixTec. Chi lo sa, e come? Chiedigli cosa sanno della missione che tu non sai.

AGENDA DI  
MISSIONE

PROTOCOLLI  
DI MISSIONE

PANORAMICA  
CORPORATIVA

FASCICOLI DI  
MISSIONE

## SEI IN DEBITO CON LA ECUADINE PETROCHEM

La Ecuadine Petrochem è un conglomerato petrolifero e minerario che si trova nel processo di costruire un ascensore spaziale per la propria espansione verso l'estrazione mineraria negli asteroidi. Questo progetto è una minaccia importante per il dominio della Solar Investments sul trasporto orbitale e sulla costruzione di habitat orbitali.

*Solo recentemente hai pensato di mettere in dubbio la linea d'azione della EP. Quando cresci in una sede corporativa, vieni educato a una certa visione del mondo. Nel tuo caso, la visione della Ecuadine. La Terra è un enorme sacco di risorse in attesa di essere sfruttate per il beneficio di tutti noi. Dove il "noi" sono i soci azionisti, gli operativi e gli impiegati della Ecuadine. In quell'ordine.*

### LEGAMI

\_\_\_\_\_ ha lavorato con te a Napoli. Ottieni +1 Legami con lui. Descrivi la cosa migliore riguardo alla missione.

Hai fatto il freelance con \_\_\_\_\_ a New York. Ottieni +1 Legami con lui. Come questo periodo ha cambiato la tua prospettiva sulla Ecuadine?

### LA MISSIONE

La vostra squadra è stata assemblata da Ms. Singh per rubare un file di dati da un centro di ricerca nell'area del centro. Quando la squadra si impossessa del file, dovete chiamare Ms. Singh per ricevere le istruzioni sul luogo dello scambio tra il file e il vostro pagamento.

### PREPARAZIONE

Hai passato alcuni giorni a prepararti per questa missione. Descrivi come hai scoperto informazioni utili sul centro di ricerca.

- » Se stai curiosando fisicamente, tira su Acume.
- » Se stai facendo ricerche per via elettronica, tira su Mente.
- » Se stai picchiando teste tra loro, tira su Carne.
- » Se stai parlando a persone, tira su Stile.

**10+:** Descrivi un aspetto dell'edificio e una debolezza critica nella sicurezza. Ottieni [info] ed [equip].

**7-9:** Descrivi un aspetto dell'edificio. Ottieni [info] o [equip]. Scegli 1:

- 🔌 Quale altra corporazione mostra interessi attivi sul centro di ricerca?
- 🔌 Descrivi come le tue investigazioni hanno allertato la squadra di sicurezza del centro di ricerca. Avanza l'Orologio di Preparazione.
- 🔌 Descrivi un aspetto della sicurezza del centro di ricerca che renderà la missione più complicata.

**6-:** Succedono tutte e tre le opzioni precedenti. Ottieni [info].

### IL PIANO

L'MC descriverà i punti di forza e i punti deboli del centro di ricerca e imposterà una scena di pianificazione. Insieme ai tuoi compagni di squadra, definisci un piano per introdurvi nel centro di ricerca e rubare il file.

### L'AGGANCIAMENTO

Quando l'MC ti fa impostare un flashback, scegli una delle seguenti opzioni per renderla vera e incorporarla nel flashback che imposti, rispondendo alle domande mentre lo fai:

- 🔌 Il tuo responsabile alla Ecuadine ti ha fornito un chip con del codice da eseguire sul server del centro di ricerca. Cos'è successo l'ultima volta che l'hai fatto? *Quando esegui il codice, segna esperienza.*
- 🔌 Stai tenendo il tuo responsabile della Ecuadine all'oscuro di questa missione. Perché?

AGENDA DI  
MISSIONE

PROTOCOLLI  
DI MISSIONE

PANORAMICA  
CORPORATIVA

FASCICOLI DI  
MISSIONE

## SEI IN DEBITO CON LA EXISTENCE ENTERTAINMENT

La Existence Entertainment si concentra sul cyberspazio e sui media, specialmente nel campo dei simsense, esperienze sensoriali registrate. Sono i leader mondiali nella teoria e nell'applicazione della propaganda corporativa e dell'hacking memetico, e grazie all'abuso generalizzato dei simsense, il loro slogan "È meglio della vita reale!" è fin troppo vero per molti consumatori.

*A volte, quando il hai il contratto davanti a te e lo stilo in mano, non hai altra scelta se non firmare. A volte ti convincono che è per il meglio. A volte fanno in modo che tu voglia firmare. Non ti ricordi più com'è successo, ma comunque sia andata, hai firmato e sei ancora in debito con la Existence.*

### LEGAMI

Hai lavorato con \_\_\_\_\_ a Denver. Ottieni +1 Legami con lui. Cos'hai pensato del dover tirar fuori una star dei simsense da una zona di guerra?

\_\_\_\_\_ ti ha portato con sé in una missione a Santiago. Ottieni +1 Legami con lui. Che memoria ti riporta alla mente questa missione?

### LA MISSIONE

La vostra squadra è stata assemblata da Ms. Singh per rubare un file di dati da un centro di ricerca nell'area del centro. Quando la squadra si impossessa del file, dovete chiamare Ms. Singh per ricevere le istruzioni sul luogo dello scambio tra il file e il vostro pagamento.

### PREPARAZIONE

Hai passato alcuni giorni a prepararti per questa missione. Descrivi come hai scoperto informazioni utili sul centro di ricerca.

- » Se stai curiosando fisicamente, tira su Acume.
- » Se stai facendo ricerche per via elettronica, tira su Mente.
- » Se stai picchiando teste tra loro, tira su Carne.
- » Se stai parlando a persone, tira su Stile.

**10+:** Descrivi un aspetto dell'edificio e una debolezza critica nella sicurezza. Ottieni [info] ed [equip].

**7-9:** Descrivi un aspetto dell'edificio. Ottieni [info] o [equip]. Scegli 1:

- 🔌 Che memoria ricordi che rende la missione più complicata?
- 🔌 Descrivi come le tue investigazioni hanno allertato la squadra di sicurezza del centro di ricerca. Avanza l'Orologio di Preparazione.
- 🔌 Descrivi un aspetto del centro di ricerca che renderà la missione più complicata.

**6-:** Succedono tutte e tre le opzioni precedenti. Ottieni [info].

### IL PIANO

L'MC descriverà i punti di forza e i punti deboli del centro di ricerca e imposterà una scena di pianificazione. Insieme ai tuoi compagni di squadra, definisci un piano per introdurvi nel centro di ricerca e rubare il file.

### L'AGGANCIAMENTO

Quando l'MC ti fa impostare un flashback, descrivi l'oggetto o evento che attiva il flashback e descrivi quale nuova informazione ricordi dalla tua storia con la Existence Entertainment.

Prendi in considerazione:

- 🔌 il tuo reclutamento
- 🔌 la tua vita prima della Existence
- 🔌 le missioni per la Existence
- 🔌 persone che hai dimenticato
- 🔌 cose che hai visto e desideri non aver visto
- 🔌 cose che cambiano, rinforzano, o comunicano la tua prospettiva

AGENDA DI  
MISSIONE

PROTOCOLLI  
DI MISSIONE

PANORAMICA  
CORPORATIVA

FASCICOLI DI  
MISSIONE

## SEI UN OPERATIVO INDIPENDENTE

Mentre gli altri operativi indipendenti vendevano la propria indipendenza alle corporazioni firmano contratti, tu hai risparmiato e tirato la cinghia per comprarti da solo i tuoi innesti cibernetici.

Scegli un'etichetta da applicare a ogni innesto:

- +dannoso: a volte fa male come l'inferno e potrebbe causare danni neurali permanenti
- +obsolescenza: funziona ora, ma è solo questione di tempo...
- +scadente: funziona, ma non come dovrebbe
- +inaffidabile: a volte non funziona

### LEGAMI

Hai lavorato con \_\_\_\_\_ a Helsinki. Ottieni +1 Legami con lui. Cosa ti ha fatto desiderare di avere un innesto cibernetico?

Hai lavorato contro \_\_\_\_\_ a Cape Town. Ottieni +1 Legami con lui. Cosa ti ha reso felice di non aver firmato un contratto corporativo?

### LA MISSIONE

La vostra squadra è stata assemblata da Ms. Singh per rubare un file di dati da un centro di ricerca nell'area del centro. Quando la squadra si impossessa del file, dovete chiamare Ms. Singh per ricevere le istruzioni sul luogo dello scambio tra il file e il vostro pagamento.

### PREPARAZIONE

Hai passato alcuni giorni a prepararti per questa missione. Descrivi come hai scoperto informazioni utili sul centro di ricerca.

- » Se stai curiosando fisicamente, tira su Acume.
- » Se stai facendo ricerche per via elettronica, tira su Mente.
- » Se stai picchiando teste tra loro, tira su Carne.
- » Se stai parlando a persone, tira su Stile.

**10+:** Descrivi un aspetto dell'edificio e una debolezza critica nella sicurezza. Ottieni **[info]** ed **[equip]**.

**7-9:** Descrivi un aspetto dell'edificio. Ottieni **[info]** o **[equip]**. Scegli 1:

- 🔌 Vizer Hakim, una figura di spicco del giro malavitoso, si è interessato a questa missione. Cosa vuole da te?
- 🔌 Descrivi come le tue investigazioni hanno allertato la squadra di sicurezza del centro di ricerca. Avanza l'Orologio di Preparazione.
- 🔌 Descrivi un aspetto della sicurezza del centro di ricerca che renderà la missione più complicata.

**6-:** Succedono tutte e tre le opzioni precedenti. Ottieni **[info]**.

### IL PIANO

L'MC descriverà i punti di forza e i punti deboli del centro di ricerca e imposterà una scena di pianificazione. Insieme ai tuoi compagni di squadra, definisci un piano per introdurti nel centro di ricerca e rubare il file.

### L'AGGANCI

Quando l'MC ti fa impostare un flashback, scegli una delle seguenti opzioni per renderla vera e incorporarla nel flashback che imposti, rispondendo alle domande mentre lo fai:

- 🔌 Un contatto vuole che lasci degli indizi nel centro di ricerca per incriminare un rivale. Chi è il contatto? Chi è il rivale? Che indizio vuoi lasciarti dietro? *Quando ti lasci dietro l'indizio, segna esperienza.*
- 🔌 Una corporazione si affida a te per sabotare la missione. Quale corporazione? Che potere hanno per fartelo fare?

AGENDA DI  
MISSIONE

PROTOCOLLI  
DI MISSIONE

PANORAMICA  
CORPORATIVA

FASCICOLI DI  
MISSIONE