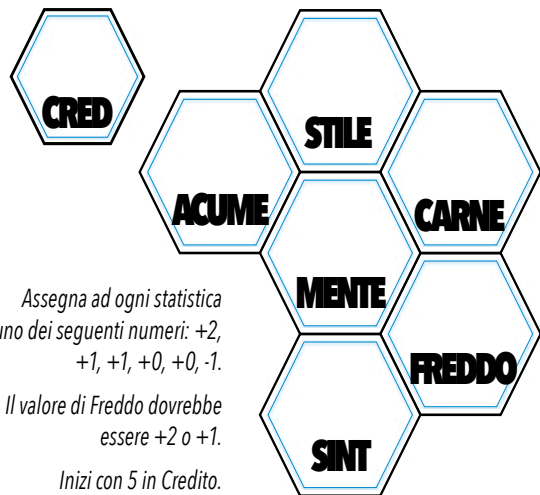


Nome. _____

Aspetto. _____

(elenchi/opzioni sul retro)

STATISTICHE



DIRETTIVE

(Scegli due:)

- ⚡ **Fama:** quando la tua sete di fama attrae attenzioni non volute, segna esperienza.
- ⚡ **Intimità:** quando metti il tuo amico _____ davanti alla missione, segna esperienza.
- ⚡ **Rifiuto:** quando la tua precedente appartenenza a _____ interferisce con la missione, segna esperienza.
- ⚡ **Vendetta:** quando danneggi _____ o i loro interessi, segna esperienza.

DANNO



INNESTI CIBERNETICI

Interfaccia neurale con Modulo di controllo remoto: ti permette il controllo neurale diretto di un dispositivo esterno propriamente configurato come un veicolo, un'arma o un sistema elettronico manomesso. L'RCM (Remote Control Module) fornisce l'interfaccia senza fili per ricevere e inviare che permette il controllo remoto di veicoli e droni.

Scegli due delle seguenti etichette: *+criptato*, *+multitasking*, *+partizione inaccessibile*.

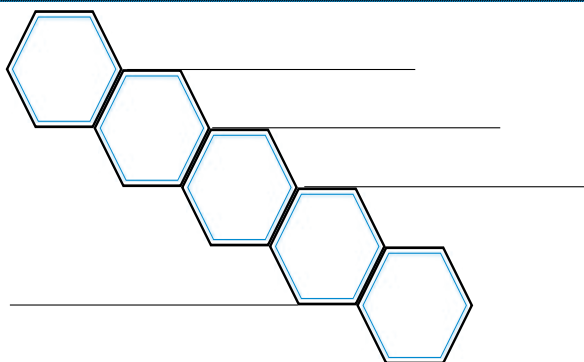
Chiediti:

Perché? (Scegli uno) protesi, forzato, lealtà, entusiasmo, necessità, tossicodipendenza, genetica, carriera, ideologia, memoria, militare

Costo? (Scegli uno)

- ⚡ Hai risparmiato e tenuto da parte per pagarlo. Scegli un'etichetta da applicare a quell'innesto: *+inaffidabile*, *+scadente*, *+obsolescenza*, *+dannoso*.
- ⚡ Qualcun'altro l'ha pagato per te, ora sei in debito. Sei *+in debito*. Scegli con chi hai il debito.
- ⚡ Hai fottuto qualcuno per ottenerlo. Sei *+braccato*. Descrivi chi hai tradito.

LEGAMI



CONTATTI

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

MOSSE

Ottieni queste due:

Ruote: cominci il gioco con un veicolo collegato ciberneticamente. *Vedere la sezione Veicolo sul retro*

Seconda Pelle: quando vi collegate attraverso la vostra interfaccia neurale a un veicolo collegato ciberneticamente:

- » Quando **agisci sotto pressione**, tira su Freddo + la Potenza del veicolo
- » Quando **combatti**, tira su Sintetico (al posto di Corpo) + la Potenza del tuo veicolo
- » Se **giochi duro**, tira su Acume + l'Aspetto del tuo veicolo
- » Se **aiuti o interferisci** con qualcuno, tira su Legami + la Potenza del tuo veicolo
- » Se qualcuno **interferisce** con te, aggiungi la Fragilità del tuo veicolo al loro tiro (in aggiunta ai loro Legami)

Scegli un'altra:

- ⚡ **Cromato:** scegli un altro innesto ciberneticamente durante la creazione del personaggio o durante il downtime. Descrivi come l'hai ottenuto e pagane il prezzo come hai fatto per il tuo primo innesto ciberneticamente.
- ⚡ **Temerario:** quando guidi dritto verso il pericolo senza pensare ai rischi, ottieni +1 armatura. Se subisci uno o più danni, segna esperienza.
- ⚡ **Pilota di droni:** possiedi due droni. *Vedere la sezione Droni sul retro*.
- ⚡ **Vista dall'alto:** quando **aiuti o interferisci** mentre piloti un drone, tira su Acume invece che su Legami.
- ⚡ **Specialista del volante:** quando guidi un veicolo collegato ciberneticamente in una situazione tesa, tira su Acume. Su un 10+ ottieni 3 prese, su un 7-9 ottieni 1 presa. Puoi spendere una presa per eseguire una delle seguenti cose:
 - » Eviti un pericolo esterno (un razzo, una raffica di proiettili, una collisione, ecc...)
 - » Sfuggi a un veicolo che ti insegue
 - » Mantieni il controllo del mezzo
 - » Impressioni, scoraggi o terrorizzi qualcuno.
- ⚡ **Occhi di ghiaccio:** quando tenti di convincere qualcuno, tira Freddo.
- ⚡ **Lo strumento giusto al momento giusto:** hai due altri veicoli collegati ciberneticamente (costruiscili entrambi come hai costruito il tuo veicolo personale).
- ⚡ **Gioiello di macchina:** quando setacci la strada col tuo veicolo, tira su Stile più l'Aspetto del tuo veicolo.

EQUIPAGGIAMENTO

Veicolo personalizzato collegato ciberneticamente (come descritto sotto).

Scegli un'arma:

- Shotgun automatico (3-danno vicino/medio +rumoroso +sporco +automatico)
- Pistola pesante (3-danno vicino/medio +rumorosa)
- Machete (3-danno mischia)

Scegli uno:

- Giubbotto corazzato (1-armatura)
- Pantaloni di pelle sintetica (0-armatura, +occultabile, sottrai 1 quando tiri la mossa **danno**)
- Cerotti medicali (ti permette di fornire **pronto soccorso** a personaggi con ferite a 21:00 o meno)

AVANZAMENTO



```
if(PX) ≥ 10 {run Avanzamento(1)};
current.XP = XP-10;
```

- Scegli un'altra mossa dal tuo libretto
- Scegli un'altra mossa dal tuo libretto
- Scegli un'altra mossa dal tuo libretto
- Scegli un'altra mossa da un altro libretto
- Scegli un'altra mossa da un altro libretto
- +1 Freddo (Massimo +2)
- +1 Acume (Massimo +2)
- +1 Carne (Massimo +2)
- +1 Mente (Massimo +2)
- +1 Stile (Massimo +2)
- +1 Sintetico (Massimo +2)

/dopo 5 avanzamenti puoi scegliere anche questi /

- +1 a qualsiasi Statistica (Massimo +3)
- Elimina +nemico o +in debito
- Cambia il libretto del tuo personaggio
- Riporta un Orologio di Corporazione a 18:00 [COSTO: 10 Credito]
- Ritira il tuo personaggio in sicurezza e creane uno nuovo [RICHIEDE: 20 Credito]
- Crea un secondo personaggio

ELENCHI INIZIALI

Nomi: Aziz, Cartman, Cowboy, Demon, Frank, Furiosa, Luka, Max, Roadkill, Roo, Rook, Squirrel, Tower, il nome di un animale, un nome violento, un nome arrogante

Aspetto. Scegline uno da ogni elenco:

Occhi: allegri, freddi, duri, distanti, artificiali	Viso: vuoto, coperto, attraente, decorato, rude, sottile	Corpo: in forma, snello, sfregiato, migliorato, flaccido, fuori forma	Abiti: appariscenti, formali, casual, utilitari, poveri, vintage, di pelle, militari, corporativi.
--	---	--	---

Pelle: artificiale, asiatica o sud asiatica, nera, decorata, ispanica/latina, indigena, mediorientale, bianca, _____

VEICOLI

Scegli un **Telaio**: motocidetta, automobile, hovercraft, nave, panzer a spinta direzionale, aero-veicolo ad ala fissa, elicottero, anfibio

Scegli una **Configurazione**: da corsa, ricreativo, trasporto passeggeri, trasporto merci, militare, di lusso, civile, commerciale, corriere

Scegli un **Profilo**:

- » Potenza+2, Aspetto+1, Fragilità+1; 1-Armatura
- » Potenza+2, Aspetto+2, Fragilità+1; 0-Armatura
- » Potenza+1, Aspetto+2, Fragilità+1; 1-Armatura
- » Potenza+2, Aspetto+1, Fragilità+2; 2-Armatura

Per ogni punto di Potenza, scegli un punto di forza; per ogni punto di Aspetto, scegli una caratteristica; per ogni punto di Fragilità, scegli un punto debole.

- » **Punti di forza:** veloce, silenzioso, robusto, aggressivo, grosso, fuoristrada, reattivo, non si lamenta, spazioso, da carico, facilmente riparabile
- » **Caratteristiche:** elegante, vintage, immacolato, potente, di lusso, appariscente, muscoloso, eccentrico, grazioso, sgargiante, corazzato, armato, anonimo
- » **Punti deboli:** lento, fragile, trascurato, indolente, angusto, esigente, succhia-carburante, inaffidabile, rumoroso

Se il tuo veicolo ha Potenza+2, potrebbe montare un sistema di armamento. I veicoli militari possono montare un sistema di armamento aggiuntivo.

- » **Armi:** Mitragliatrici (mitragliatrici (3-danno medio/lontano +area +rumorose +sporche +automatiche), lancia granate (4-danno medio/lontano +area +rumoroso +sporco), lanciamissili (5-danno lontano +area +sporco +dirompente), cannone automatico (4-danno medio/lontano +area +sporco +dirompente)

Quando hai completato la creazione del tuo veicolo, dagli un nome. _____

Arrow, Bianca, Christine, Hobbes, Jeeves, Lucifer, Lucky, Mamma, Needle, Ninja, R.H.I.N.O., Shit Box, Silver, The Other Car, Thumbalina, Vanguard, un nome tecnico, un nome riferito a un'attività, un nome antropomorfo, un nome legato a un genere, il nome di un animale

DRONI

Scegli uno **Stile di movimento**: rotore, ala fissa, quadrupede, octopede, cingolato, a ruote, acquatico, anfibio, subacqueo.

Scegli un **Telaio**:

- » Minuscolo (taglia insetto): +minuscolo, +fragile, +elusivo, scegli un sensore
- » Piccolo (taglia da topo a gatto): scegli un punto di forza, un sensore, un punto debole, e un altro elemento da una qualsiasi categoria
- » Medio (taglia umana): scegli un punto di forza, un sensore, un punto debole e due altri elementi da qualsiasi categoria
- » Grande (taglia orso): +evidente, scegli due punti di forza, un sensore, un punto debole e due altri elementi da qualsiasi categoria

Punti di forza: veloce, robusto, fuoristrada, reattivo, non si lamenta, facilmente riparabile, elusivo, cifratura forte, autonomo, braccio robotizzato, collegamento satellitare, armato*

Sensori: ingrandimento, termografico, sistema di disturbo, miglioramento dell'immagine, software analitico, sonar, sensore medico

Punti deboli: lento, fragile, inaffidabile, rumoroso, cifratura debole, evidente.

Armato: puoi montare un'arma sul drone. La taglia dell'arma dipende da quella del Telaio.

Un drone piccolo può montare un'arma da fuoco che infligge 2-danno o s-danno, con una gittata di vicino o meno e senza l'etichetta +automatico.

Un drone medio può montare un'arma da fuoco che infligge fino a 3-danno, con una gittata di medio o meno

Un drone grande può montare un'arma da fuoco che infligge fino a 5-danno.



Autista, trasportatore, pilota di droni. Un'elegante coupé, un bolide rombante, un furgoncino truccato con droni o un elicottero ex-militare anti-radar. Quando ti connetti e senti il vento correre sul tuo rivestimento esterno, sei un dio e il tuo veicolo è il tuo avatar. Quando l'incarico va liscio è lo spettacolo migliore possibile: un viaggio domenicale con la nonna. Ma quando le cose si mettono male e la squadra ha bisogno di una rapida via d'uscita, ecco dove ti guadagni il tuo Credito.

Continuare? [S/N]

Nome. _____

Aspetto. _____

(elenchi/opzioni sul retro)

STATISTICHE



DIRETTIVE

(Scegli due:)

- ⚡ **Falsità:** quando le tue bugie sulla tua identità o sul tuo passato mettono a rischio la missione, segna esperienza.
- ⚡ **Finanziario:** quando interferisci con la missione per la possibilità di un guadagno extra, segna esperienza.
- ⚡ **Rete:** quando la tua appartenenza a _____ interferisce con la missione, segna esperienza.
- ⚡ **Protezione:** quando metti la tua responsabilità verso _____ davanti alla missione, segna esperienza.

DANNO

15:00	18:00	21:00	22:00	23:00	00:00
-------	-------	-------	-------	-------	-------

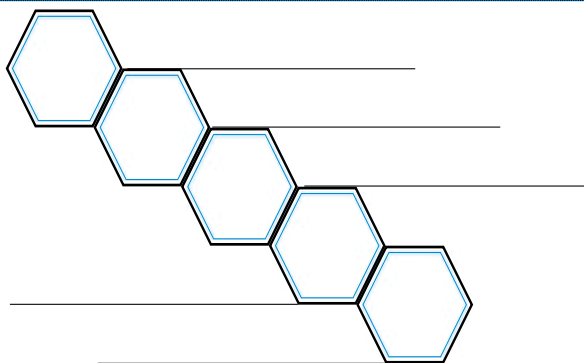
INNESTI CIBERNETICI

(domande iniziali sul retro)

Scegli uno:

- ⚡ **Occhi cibernetici:** quando ti vengono installati degli occhi cibernetici, scegli tre delle seguenti etichette: *+termografici*, *+amplificatori di luce*, *+ingrandimento*, *+antiabbagliante*, *+registratore*, *+criptati*, *+partizione inaccessibile*. Quando la tua vista aumentata ti può aiutare, puoi tirare su Sintetico per **valutare**.
- ⚡ **Comunicatore cibernetico:** quando ti viene installato un comunicatore cibernetico, scegli due delle seguenti etichette: *+criptato*, *+disturbatore*, *+registratore*, *+satellitare*, *+partizione inaccessibile*. Quando controlli delle comunicazioni o fornisci ordini in una situazione tattica, puoi tirare su Sintetico per **valutare**.
- ⚡ **Interfaccia neurale con spazio di archiviazione:** quando usi **ricercare** per cercare dati archiviati internamente o esternamente, con un successo ottieni [info] aggiuntive. Scegli due delle seguenti etichette: *+partizione inaccessibile*, *+criptato*, *+capacità elevata*, *+velocità elevata*.

LEGAMI



CONTATTI

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

MOSSE

Ottieni queste due:

Truffare: Vedere la sezione Truffare sul retro

Conosco gente: una volta per sessione puoi introdurre un nuovo Contatto. Dai un nome al Contatto, descrivi cosa fa, poi tira su Stile.

10+: hai lavorato col contatto in precedenza, ha talento. Annotalo come Contatto

7-9: non li hai mai incontrati prima, non sai quanti siano

6-: li conosci benissimo. Di all'MC perché non gli piaci

Dopo aver tirato, descrivi come li contatti, l'MC ti farà qualche domanda.

Scegli un'altra:

- ⚡ **Rinforzi:** hai un gruppo di "associati" che forniscono sicurezza. È una piccola banda di 5-10 delinquenti assunti (2-danno, *+piccolo* +*dipendenti* 1-armatura). Scegli 2:
 - » I tuoi associati sono ben armati, aggiungi 1-danno
 - » I tuoi associati sono ben corazzati, aggiungi 1-armatura e *+evidente*
 - » I tuoi associati sono ex-militari, aggiungi *+disciplinati*
 - » I tuoi associati sono più che semplici muscoli per te, rimpiazza *+dipendenti* con *+fedeli*
 - » I tuoi associati hanno motociclette o un paio di altri veicoli, aggiungi *+mobili*
 - » Hai un gruppo grosso di associati (15-30): rimpiazza *+piccolo* con *+medio*

Ottieni il seguente incarico, e +1 squadra:

- » **Protezione:** i tuoi associati ti coprono le spalle
Disastro: i tuoi associati hanno dato fastidio alle persone sbagliate.

- ⚡ **Mani in pasta:** +1 squadra e scegli un nuovo incarico.
- ⚡ **Cromato:** scegli un altro innesto cibernetico durante la creazione del personaggio o durante il downtime. Descrivi come lo ottieni e pagalo come hai fatto per il tuo primo innesto cibernetico.
- ⚡ **Affare del secolo:** quando **setacci la strada** per vendere qualcosa e ottieni 7-9, scegli un risultato in meno.
- ⚡ **Faccia a faccia:** quando coinvolgi qualcuno in una conversazione faccia a faccia senza tecnologie in mezzo, prendi +1 prossimo per convincerlo.
- ⚡ **Invisibile:** tieni un profilo basso ed eviti attivamente le persone cui devi qualcosa. Quando **setacci la strada** e ottieni un 7-9, scegli un risultato in meno.
- ⚡ **Reputazione:** quando incontri qualcuno di significativo che potrebbe aver sentito parlare di te, tira su Acume. Con un successo, di cosa sanno di te. Con un 10+, prendi +1 prossimo su di loro. Con un fallimento, l'MC deciderà cosa sanno di te, se sanno qualcosa. Sia tu che l'MC potete decidere se qualcuno sia "significativo" o meno, ma una volta eseguita la mossa reputazione su qualcuno, allora quel qualcuno è "significativo" e diventerà una parte ricorrente della storia.
- ⚡ **Tecnico commerciale:** hai dimostrato l'uso di quasi tutto l'equipaggiamento disponibile sul mercato. Quando **produci equipaggiamento**, ottieni +1 prossimo con quel pezzo di equipaggiamento se lo utilizzi immediatamente.
- ⚡ **Tutto liscio:** quando **aiuti o interferisci** con qualcuno, tira su Stile invece che su Legami.
- ⚡ **Signore della strada:** +1 squadra e scegli un nuovo incarico.
- ⚡ **Voci della strada:** quando **ricerchi** ascoltando o ricordando chiacchiere a livello di strada, ottieni un'ulteriore [info], anche con un fallimento

EQUIPAGGIAMENTO

Scegli un'arma:

- ⚡ Pistola tascabile (2-danno mischia/vicino +discreta +rapida +ricarica +rumorosa)
- ⚡ Pistola semiautomatica (2-danno vicino/medio +rumorosa +rapida)

Sceglie due:

- ⚡ Corpetto corazzato (1-armatura)
- ⚡ Abiti corazzati (0-armatura, +discreti, sottrai 1 quando tiri la mossa danno)
- ⚡ Veicolo +appariscente (scegli uno: motocicletta, auto sportiva, motoscafo, qualsiasi scelta tu faccia, aggiungi +appariscente)
- ⚡ Cerotti medicali (permettono di fornire pronto soccorso a personaggi con danno a 21:00 o meno)
- ⚡ Equipaggiamento di comunicazione +criptato

ELENCHI INIZIALI

Noni: Gant, Hub, Intrigue, Jacinta, Jinx, Lilliana, Master D, Mr. Johnson, Sally, The Goto, un nome connesso, un nome da gregario, un nome misterioso.

Aspetto. Sceglie uno da ogni elenco:

Occhi: affidabili, concentrati, artificiali, freddi	Viso: attraente, sfregiato, nascosto, amichevole	Corpo: piccolo, magro, massiccio, tonico, muscoloso, carnoso	Abiti: corporativi, formali, da strada, militari, generici
--	---	---	---

Pelle: artificiale, asiatica o sud-asiatica, nera, decorata, ispanico-latina, indigena, mediorientale, bianca, _____

INNESTI CIBERNETICI

Perché? (Sceglie uno) protesi, forzato, lealtà, entusiasmo, necessità, tossicodipendenza, genetica, carriera, ideologia, memoria, militare

Costo? (Sceglie uno)

- ⚡ Hai risparmiato e tenuto da parte per pagarlo. Scegli un'etichetta da applicare a quell'innesto: +inaffidabile, +scadente, +obsolescenza, +dannoso.
- ⚡ Qualcun'altro l'ha pagato per te, ora sei in debito. Sei +in debito. Scegli con chi hai il debito.
- ⚡ Hai fottuto qualcuno per ottenerlo. Sei +braccato. Descrivi chi hai tradito.

TRUFFARE

Hai gente che lavora per te in vari modi. Cominci con 2-squadra e due incarichi dall'elenco che segue. Tra le missioni, scegli un numero di quegli incarichi uguale o minore dell'attuale squadra, descrivi che incarichi sono, e tira su Acume. Su un 10+ trai profitto da ognuno dei tuoi lavori, su un 7-9: uno di essi è un disastro e trai profitto dagli altri, su un 6-: va tutto in rovina. L'MC eseguirà una mossa in base al disastro per ogni incarico

Sceglie due:

- ⚡ **Sorveglianza:** hai una piccola rete di informatori che ti riferiscono su eventi; poi rivendi quelle informazioni. Profitto: ottieni [info]. Disastro: qualcuno agisce in base a cattive informazioni
- ⚡ **Recupero crediti:** hai alcuni gorilla bastardi che riscuotono debiti in sospeso. Profitto: ottieni [equip]. Disastro: qualcuno è al verde e non riesce a pagare
- ⚡ **Furtarelli:** hai una piccola squadra che esegue piccole rapine locali. Profitto: ottieni [equip]. Disastro: hanno rubato alla persona sbagliata
- ⚡ **Consegne:** la gente ti assume per trasportare cose e hai un pilota che se ne occupa. Profitto: ottieni 1 Credito. Disastro: la consegna non arriva
- ⚡ **Mediazione di accordi:** provvedi affinché le persone giuste si incontrino tra loro. Profitto: ottieni 1 Credito. Disastro: l'accordo che tu hai organizzato va male
- ⚡ **Lavori tecnici:** hai un paio di tecnici cui fornisci lavoro. Profitto: ottieni [equip]. Disastro: qualcosa di brutto succede alla proprietà di qualcun altro
- ⚡ **Sfruttamento:** gestisci una piccola scuderia di lavoratori del sesso fisico o virtuale. Profitto: ottieni [info]. Disastro: qualcosa va male con un cliente
- ⚡ **Sostanze stupefacenti:** gestisci un piccolo laboratorio che produce droghe o chip stimolanti. Profitto: ottieni [info]. Disastro: qualcosa va male per un consumatore o per il laboratorio stesso

AVANZAMENTO



```
if(PX) ≥ 10 {run Avanzamento(1)};  
current.XP = XP-10;
```

- ⚡ Scegli un'altra mossa dal tuo libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa dal tuo libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa dal tuo libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa da un altro libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa da un altro libretto
- ⚡ +1 Freddo (Massimo +2)
- ⚡ +1 Acume (Massimo +2)
- ⚡ +1 Carne (Massimo +2)
- ⚡ +1 Mente (Massimo +2)
- ⚡ +1 Stile (Massimo +2)
- ⚡ +1 Sintetico (Massimo +2)
- ⚡ //dopo 5 avanzamenti puoi scegliere anche questi //
- ⚡ +1 a qualsiasi Statistica (Massimo +3)
- ⚡ Elimina +nemico o +in debito
- ⚡ Cambia il libretto del tuo personaggio
- ⚡ Riporta un Orologio di Corporazione a 18:00 [COSTO: 10 Credito]
- ⚡ Ritira il tuo personaggio in sicurezza e creane uno nuovo [RICHIEDE: 20 Credito]
- ⚡ Crea un secondo personaggio

RICETTATORE

Non importa ciò che la gente vuole credere, è un mondo personale qui giù tra le ombre. Se qualcuno vuole qualcosa, non importa cosa sia, quello che importa è chi devi pagare per ottenerlo e non sbagliare: qualcuno finirà per farsi pagare in un modo o nell'altro. Come Ricettatore sei un organizzatore di incontri, ti assicuri che le persone giuste ricevano la merce e le persone giuste vengano pagate. A volte queste persone vivono e lavorano nelle stesse ombre in cui vivi tu, altre volte si fanno delle gite giù dalle loro arcologie lussuose in limousine corazzate. La cultura delle megacorporazioni è piena di intermediari, e a volte questi intermediari vogliono fare accordi con altri intermediari come loro nelle ombre. Far sentire importanti i fighetti è solo uno dei molti servizi che offri.

Continuare? [S/N]

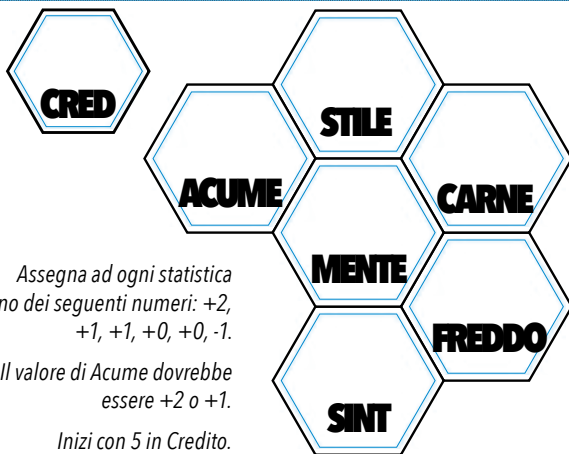
CACCIATORE

Nome. _____

Aspetto. _____

(elenchi/opzioni sul retro)

STATISTICHE



DIRETTIVE

Sceglie due:

- ⚡ **Etica:** descrivi il tuo codice etico. Quando aderire al tuo codice interferisce con la missione, segna esperienza.
- ⚡ **Compassione:** quando metti l'aiutare i deboli e impotenti davanti alla missione, segna esperienza.
- ⚡ **Devozione:** quando metti il suggerimento di _____ davanti alla missione, segna esperienza.
- ⚡ **Vendetta:** quando danneggi _____ o i loro interessi, segna esperienza.

DANNO

15:00	18:00	21:00	22:00	23:00	00:00
-------	-------	-------	-------	-------	-------

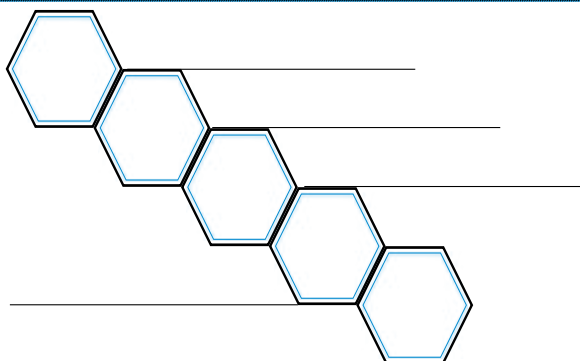
INNESTI CIBERNETICI

(domande iniziali sul retro)

Sceglie uno:

- ⚡ **Occhi cibernetici:** quando ti vengono installati degli occhi cibernetici, scegli tre delle seguenti etichette: *+termografico*, *+amplificatore di luce*, *+ingrandimento*, *+antiabbagliante*, *+registratore*, *+criptato*, *+partizione inaccessibile*. Quando la tua vista aumentata può aiutarti, puoi tirare su Sintetico per **valutare**.
- ⚡ **Orecchie cibernetiche:** quando ti vengono installate delle orecchie cibernetiche, scegli due delle seguenti etichette: *+antiassordante*, *+ampio spettro*, *+registratore*, *+criptato*, *+partizione inaccessibile*. Quando il tuo udito aumentato può aiutarti, puoi tirare su Sintetico per **valutare**.
- ⚡ **Skillwires:** puoi inserirti dei chip per concederti determinate abilità. Quando vengono inseriti, i chip forniscono +1 continuato alle mosse che possono beneficiare dell'abilità programmata. Le skillwires hanno due spazi e puoi avere un solo chip attivo per ogni spazio. Se inizi con delle skillwires, inizi anche con un chip per ogni spazio. Potrai acquistare altri chip di abilità come un qualsiasi altro pezzo di equipaggiamento. Chip di abilità di esempio: arti marziali, furto con scasso, arrampicata, paracadutismo, immersione subacquea, pianificazione e logistica, scontri a fuoco, guida estrema, parkour, primo soccorso, storia militare e tattica.
- ⚡ **Computer tattico:** quando **valuti** in una situazione tattica, prendi +1 anche con un fallimento.

LEGAMI



CONTATTI

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

MOSSE

Ottieni queste due:

- ⚡ **Orecchie aperte:** hai un dono per sciogliere le lingue e raccogliere informazioni. Quando circoli in mezzo a un quartiere o a un gruppo di persone, puoi **ricercare** per raccogliere informazioni.
- ⚡ **Tutto quadrà!:** sei un maestro nel creare collegamenti tra eventi che sembrano scorrelati. All'inizio di una missione, tira su Acume. Su un 10+ ottieni 3 prese, su un 7-9 ottieni 1 presa. Quando metti tutto insieme durante la missione, spendi 1 presa quando vuoi per fare una domanda dall'elenco della mossa **ricercare**.

Sceglie altre due:

- ⚡ **Caccia grossa:** quando fai scattare una trappola per un obiettivo che hai esaminato, tira su Acume. Con un 7+ li hai intrappolati, l'unico modo di uscirne è tramite te; con un 10+ sono alla tua mercé. Se l'obiettivo tenta di scappare, tira su Acume invece che su Carne per **combattere**.
- ⚡ **Cromato:** scegli un altro innesto cibernetico durante la creazione del personaggio o durante il downtime. Descrivi come l'hai ottenuto e pagalo come hai pagato il tuo primo innesto cibernetico.
- ⚡ **Fannullone:** tutti sanno che aiuti solo quando ti conviene. Quando **setacci la strada**, non prendi mai la penalità di -1 per evitare i problemi dei tuoi contatti. Puoi ancora selezionare l'opzione secondo la quale il tuo contatto ha un problema, e se lo fai ci saranno effetti narrativi.
- ⚡ **Consolidare:** quando esamini gli indizi che hai raccolto, ottieni **[info]** e tiri **ricercare** con Acume invece che Mente.
- ⚡ **Occhio per i dettagli:** sei un maestro nel pedinare persone e sorvegliare luoghi. Quando sorvegli una persona o un luogo, ottieni **[info]** e tiri **valutare**.
- ⚡ **Conoscenza delle persone:** quando investighi su un gruppo di persone e spendi **[info]**, definisci quel gruppo come tuo obiettivo. Ottieni +1 continuato mentre agisci a favore o contro quel gruppo. Puoi avere un solo gruppo come obiettivo.
- ⚡ **Sulle tracce:** quando vuoi trovare qualcuno o qualcosa, definisci il tuo obiettivo. Quando ottieni **[info]**, puoi dire che coinvolge il tuo obiettivo. Quando spendi tre **[info]** di questo tipo, l'MC ti descriverà dov'è il tuo obiettivo, tu dirai come gli indizi ti hanno portato a quella conoscenza e come il tuo obiettivo o le sue difese sono in svantaggio nei tuoi confronti.
- ⚡ **Vederci chiaro:** all'inizio della Fase di Azione, ottieni **[info]** e **[equip]**.
- ⚡ **Cecchino:** quando prepari una postazione coperta e nascosta per nasconderti, tira su Freddo. Su un 10+: scegli 3, su un 7-9: scegli 2
 - » La postazione è ben nascosta
 - » La postazione ha una buona copertura
 - » La postazione è ben protetta
 - » La postazione ha un buon campo visivo
 - » Hai una postazione di riserva altrettanto nascosta e coperta

Quindi descrivi il tuo nascondiglio

EQUIPAGGIAMENTO

Scegli due armi:

- ⚡ Revolver pesante (3-danno, vicino/medio +*ricarica* +*rumorosa*)
- ⚡ Pistola tascabile (2-danno mischia/vicino +*occultabile* +*rapida* +*ricarica* +*rumorosa*)
- ⚡ Pistola a dardi (3-danno vicino/medio +*rapida* +*dardi*)
- ⚡ Taser tascabile (s-danno mischia +*ricarica*)
- ⚡ Fucile da cecchino (3-danno lontano/estremo +*rumoroso*)

Sceglie due:

- ⚡ Corpetto corazzato (1-armatura)
- ⚡ Abiti corazzati (0-armatura, +*discreti*, sottrai 1 quando tiri la mossa **danno**)
- ⚡ Berlina +*indefinita*
- ⚡ Cerotti medicali (permettono di fornire **pronto soccorso** a personaggi con danno a 21:00 o meno)
- ⚡ Occhiali o occhialetti (Sceglie una: +*amplificatore di luce*, +*ingrandimento*, +*registratore*)

NOTE

ELENCHI INIZIALI

Nomi: Archer, Boone, Deckard, Frost, Marid, Markham, Mr. Black, Python, Quade, Richards, Ritter, Seamus Riley, Taylor, un nome reale, un nome anonimo, un nome predatorio.

Aspetto. Sceglie uno da ogni elenco:

Occhi: indagatori, irrequieti, artificiali, penetranti, rassegnati, insensibili, oscuri
Viso: sfregiato, impassibile, amichevole, indefinito, maturo
Corpo: muscoloso, agile, aumentato, asciutto, compatto, sovrappeso
Abiti: vissuti, stinti, corporativi, casual, da strada, scroccati.

Pelle: artificiale, asiatica o sud-asiatica, nera, decorata, ispanico-latina, indigena, mediorientale, bianca, _____

INNESTI CIBERNETICI

Perché? (Sceglie uno) protesi, forzato, lealtà, entusiasmo, necessità, tossicodipendenza, genetica, carriera, ideologia, memoria, militare

Costo? (Sceglie uno)

- ⚡ Hai risparmiato e tenuto da parte per pagarlo. Scegli un'etichetta da applicare a quell'innesto: +*inaffidabile*, +*scadente*, +*obsolescenza*, +*dannoso*.
- ⚡ Qualcun'altro l'ha pagato per te, ora sei in debito. Sei +*in debito*. Scegli con chi hai il debito.
- ⚡ Hai fottuto qualcuno per ottenerlo. Sei +*braccato*. Descrivi chi hai tradito.

AVANZAMENTO



```
if(PX) ≥ 10 {run Avanzamento(1)};  
current.XP = XP-10;
```

- ⚡ Scegli un'altra mossa dal tuo libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa dal tuo libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa dal tuo libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa da un altro libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa da un altro libretto
- ⚡ +1 Freddo (Massimo +2)
- ⚡ +1 Acume (Massimo +2)
- ⚡ +1 Carne (Massimo +2)
- ⚡ +1 Mente (Massimo +2)
- ⚡ +1 Stile (Massimo +2)
- ⚡ +1 Sintetico (Massimo +2)

/dopo 5 avanzamenti puoi scegliere anche questi /

- ⚡ +1 a qualsiasi Statistica (Massimo +3)
- ⚡ Elimina +nemico o +in debito
- ⚡ Cambia il libretto del tuo personaggio
- ⚡ Riporta un Orologio di Corporazione a 18:00 [COSTO: 10 Credito]
- ⚡ Ritira il tuo personaggio in sicurezza e creane uno nuovo [RICHIEDE: 20 Credito]
- ⚡ Crea un secondo personaggio



Ci sono milioni di persone in questa zona di espansione urbana incontrollata, e milioni di segreti. Un immenso mantello di vetro, ferrocreta, plasticacciaio e carne; è il posto perfetto per nascondersi. I tuoi contatti, le tue abilità, e la tua esperienza ti forniscono una presa forte su quel mantello, permettendoti di allentarlo per scoprire cosa c'è sotto. Cosa succede a quel punto, beh, dipende da quanto pagano, giusto?

continuare? [S/N]

INFILTRATORE

Name. _____

Looks. _____

(lists/options on back)

STATISTICHE



DIRETTIVE

(Scegli due:)

- ⚡ **Finanza:** quando interferisci con la missione per la possibilità di un guadagno aggiuntivo, segna esperienza.
- ⚡ **Intimità:** quando metti il tuo amico _____ davanti alla missione, segna esperienza.
- ⚡ **Rete:** quando la tua appartenenza a _____ interferisce con la missione, segna esperienza.
- ⚡ **Violenza:** quando scegli deliberatamente di usare violenza per superare un problema sebbene esista un'opzione non-violenta, segna esperienza.

DANNO



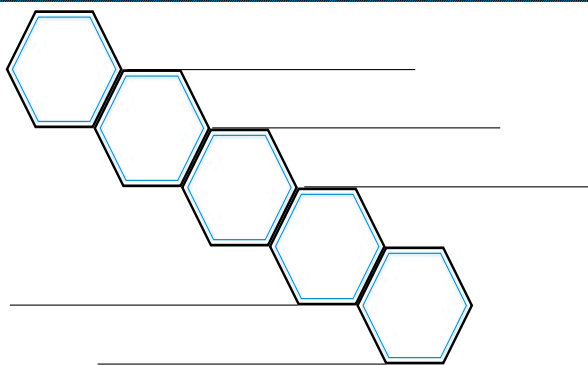
INNESTI CIBERNETICI

(domande iniziali sul retro)

Scegli uno:

- ⚡ **Occhi cibernetici:** quando ti vengono installati degli occhi cibernetici, scegli tre delle seguenti etichette: *+termografico*, *+amplificatore di luce*, *+ingrandimento*, *+antiabbagliante*, *+registratore*, *+criptato*, *+partizione inaccessibile*. Quando la tua vista aumentata può aiutarti, puoi tirare su Sintetico per **valutare**.
- ⚡ **Orecchie cibernetiche:** quando ti vengono installate delle orecchie cibernetiche, scegli due delle seguenti etichette: *+antiassordante*, *+ampio spettro*, *+registratore*, *+criptato*, *+partizione inaccessibile*. Quando il tuo udito aumentato può aiutarti, puoi tirare su Sintetico per **valutare**.
- ⚡ **Interfaccia neurale con immagazzinamento dati:** l'interfaccia che ti permette di collegarti alla matrice. Quando usi **ricercare** per cercare internamente o esternamente a dati immagazzinati, ottieni **[info]** aggiuntiva in caso di successo. Scegli due delle seguenti etichette: *+partizione inaccessibile*, *+criptata*, *+alta capacità*, *+alta velocità*. Ottieni la mossa **collegarsi** dell'Hacker: quando sei connesso alla Matrice, aggiungi la statistica rilevante alle mosse della Matrice.
- ⚡ **Skillwires:** puoi inserirti dei chip per concederti determinate abilità. Quando vengono inseriti, i chip forniscono +1 continuato alle mosse che possono beneficiare dell'abilità programmata. Le skillwires hanno due spazi e puoi avere un solo chip attivo per ogni spazio. Se inizi con delle skillwires, inizi anche con un chip per ogni spazio. Potrai acquistare altri chip di abilità come un qualsiasi altro pezzo di equipaggiamento. Chip di abilità di esempio: arti marziali, furto con scasso, arrampicata, paracadutismo, immersione subacquea, pianificazione e logistica, scontri a fuoco, guida estrema, parkour, primo soccorso, storia militare e tattica.
- ⚡ **Nervi sintetici:** reagisci così velocemente che puoi quasi schivare i proiettili. Se nessuno dei tuoi nemici ha nervi sintetici, prendi +1 prossimo per **combattere**. In situazioni nelle quali il tempo è critico, prendi +1 prossimo per **agire sotto pressione**.

LEGAMI



CONTATTI

MOSSE

Otteni questa mossa:

- ⚡ **Ingresso furtivo:** quando tenti di infiltrarti da solo in un'area sicura, tira su Freddo. Su un 10+ ottieni tre prese, su un 7-9: ottieni 1 presa. Mentre l'MC descrive l'infiltrazione e le misure di sicurezza che devi superare, puoi spendere 1 presa per descrivere come superi l'ostacolo e:
 - » Superi un sistema di sicurezza o una guardia.
 - » Disabiliti un sistema di sicurezza che hai superato.
 - » Eviti di essere notato.
 - » Disabiliti una guardia.

Scegli una di queste:

- ⚡ **Scassinatore:** sei specializzato nell'infiltrarti in punti d'accesso non convenzionali e nel muoverti attraverso i luoghi tramite percorsi non convenzionali. Durante le infiltrazioni, avrai l'opportunità di rubare oggetti casuali portatili che potranno esserti utili in seguito. Dopo che hai speso tutte le tue prese dell'**ingresso furtivo** durante l'infiltrazione in un luogo sicuro eseguita tramite elusività e destrezza, ottieni **[equip]**.
- ⚡ **Faccia tosta:** sei specializzato nell'infiltrarti fingendo di appartenere a luoghi cui non appartieni, nascondendoti in piena vista. Durante le tue infiltrazioni, avrai l'opportunità di origliare informazioni che potrebbero servirti in seguito. Dopo aver speso tutte le tue prese dell'**ingresso furtivo** durante un'infiltrazione in un luogo sicuro eseguita tramite il fascino e abilità sociali, ottieni **[info]**.

Scegli un'altra:

- ⚡ **Assassino:** quando attacchi inaspettatamente, fai prima una domanda dall'elenco di **valutare** gratuitamente.
- ⚡ **Sopralluogo:** quando ti prendi il tempo di esaminare un luogo per scoprire i punti deboli nella sicurezza da sfruttare, tira Acume. Su un 10+ ottieni tre **[info]**, su un 7-9: ottieni **[info]**. Puoi spendere questa **[info]** nel solito modo, oppure puoi spendere un punto di questa **[info]** per fare domande prese dagli elenchi di valutare o ricercare.
- ⚡ **Cromato:** scegli un altro innesto cibernetico durante la creazione del personaggio o durante il downtime. Descrivi come te lo sei procurato e pagalo come hai fatto per il tuo primo innesto.
- ⚡ **Collegarsi:** quando sei connesso alla Matrice, hai accesso alle mosse del Capitolo 8: la Matrice. Nota: hai bisogno di un'interfaccia neurale o di una console cibernetica per ottenere il massimo da questa mossa.
- ⚡ **Maestro del travestimento:** puoi vendere talmente bene un'identità che metti le forze di sicurezza a loro agio. Mentre sei travestito e la tua copertura non è saltata, quando ottieni 12+ in **convincere** puoi far tornare indietro di un segmento l'Orologio dell'Azione.
- ⚡ **Mamma oca:** quando **ti infiltri** puoi portarti dietro l'intera squadra. Quando spendi prese per Superare un sistema di sicurezza o una guardia o per Evitare di essere notato, anche la tua squadra ne trae vantaggio.
- ⚡ **Piano B:** quando le cose vanno a puttane e devi uscire, descrivi la tua via di fuga e tira su Freddo. Su un 10+ facile, sei sfuggito, su un 7-9 puoi andartene o restare, ma se te ne vai paghi un costo. Lascia qualcosa indietro, o prendi qualcosa con te. In ogni caso, l'MC ti dirà cosa. Su un 6- sei colto in una posizione vulnerabile, mezzo dentro mezzo fuori. L'MC farà una mossa.
- ⚡ **Guerra psicologica:** quando tenti di influenzare il morale dei tuoi nemici lasciando indizi di violenza mentre rimani nascosto, tira su Acume. Su un 7+ i tuoi nemici sono impressionati e manifestamente cauti, impauriti e demoralizzati, oppure arrabbiati e noncuranti (l'MC sceglie), su un 10+: tu scegli.
- ⚡ **Operativo invisibile:** hai un senso intuitivo di come mescolarti con i ritmi di un'area sicura e puoi eseguire azioni che fanno sentire a loro agio le forze di sicurezza. Quando **valuti** mentre non ti hanno ancora notato e ottieni 12+, puoi spendere una presa per portare indietro di un segmento l'Orologio dell'Azione.

EQUIPAGGIAMENTO

Scegli due armi:

- ⚡ Fucile da cecchino (3-danno lontano/estremo)
- ⚡ Mitragliatrice (2-danno vicino/medio +*rumorosa* +*automatica*)
- ⚡ Taser tascabile (s-danno mischia +*ricarica*)
- ⚡ Mitraglietta silenzziata (2-danno vicino/medio +*automatica*)
- ⚡ Pistola semiautomatica silenzziata (2-danno vicino +*rapida*)
- ⚡ Frusta a monofilamento (4-danno mischia +*sporca* +*area* +*pericolosa*)
- ⚡ Spada (3-danno mischia +*sporca*)
- ⚡ Shuriken o coltelli da lancio (2-danno vicino +*numerosi*)

Sceglie uno:

- ⚡ Abiti Elusivi (+1 continuato per evitare di essere individuato mentre sei da solo e nascosto)
- ⚡ Kit di travestimento (+1 continuato per evitare di essere scoperto mentre mantieni una falsa identità con successo)
- ⚡ Equipaggiamento di registrazione
- ⚡ Cerotti medicali (permettono di fornire **pronto soccorso** a personaggi con danno a 21:00 o meno)
- ⚡ Console di infiltrazione (Robustezza 1, Firewall 1, processore 1, Elusività 2) e tre programmi: protezione dell'identità (+2 Elusività), Isolamento (Quando **comprometti la sicurezza** con successo, prendi +1) e Manipolare (Quando **manipoli sistemi** con successo, prendi +1).

NOTE

ELENCHI INIZIALI

Nomi: Bertrand, Blue, Kit, Loe Qi, Max, Nef, Smoke, Spectre, Zero, un nome elusivo, un nome figo, un nome efficiente

Aspetto. Sceglie uno da ogni elenco:

Occhi: scuri, concentrati, neri, artificiali, astuti, inquieti	Viso: nascosto, ambiguo, qualunque, beffardo, calmo, maturo	Corpo: agile, aumentato, snello, atletico, magro	militari, corporativi, da strada, scroccati
Abiti: di servizio,			

Pelle: artificiale, asiatica o sub-asiatica, nera, decorata, ispanico/latina, indigena, mediorientale, bianca, _____

INNESTI CIBERNETICI

Perché? (Sceglie uno) protesi, forzato, lealtà, entusiasmo, necessità, tossicodipendenza, genetica, carriera, ideologia, memoria, militare

Costo? (Sceglie uno)

- ⚡ Hai risparmiato e tenuto da parte per pagarlo. Scegli un'etichetta da applicare a quell'innesto: +*inaffidabile*, +*scadente*, +*obsolescenza*, +*dannoso*.
- ⚡ Qualcun'altro l'ha pagato per te, ora sei in debito. Sei +*in debito*. Scegli con chi hai il debito.
- ⚡ Hai fottuto qualcuno per ottenerlo. Sei +*braccato*. Descrivi chi hai tradito.

AVANZAMENTO



```
if(PX) ≥ 10 {run Avanzamento(1)};  
current.XP = XP-10;
```

- ⚡ Scegli un'altra mossa dal tuo libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa dal tuo libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa dal tuo libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa da un altro libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa da un altro libretto
- ⚡ +1 Freddo (Massimo +2)
- ⚡ +1 Acume (Massimo +2)
- ⚡ +1 Carne (Massimo +2)
- ⚡ +1 Mente (Massimo +2)
- ⚡ +1 Stile (Massimo +2)
- ⚡ +1 Sintetico (Massimo +2)

/dopo 5 avanzamenti puoi scegliere anche questi /

- ⚡ +1 a qualsiasi Statistica (Massimo +3)
- ⚡ Elimina +nemico o +in debito
- ⚡ Cambia il libretto del tuo personaggio
- ⚡ Riporta un Orologio di Corporazione a 18:00 [COSTO: 10 Credito]
- ⚡ Ritira il tuo personaggio in sicurezza e creane uno nuovo [RICHIEDE: 20 Credito]
- ⚡ Crea un secondo personaggio

INFILTRATORE

Lo Sprawl è una rete di pareti e recinti, che tengono le persone fuori o dentro. Il tuo lavoro è superare quelle pareti. Silenziosamente. Sei un maestro nello scivolare oltre le barriere che tutti pensano servano a proteggerli, tenendo la tua presenza segreta e, quando devi essere visto, mantenendo segreta la tua identità. Ti nascondi nelle ombre, ti mescoli con la folla, eviti di essere individuato e fai le cose in modo fluido. Che tu sia un techno-ninja ammantato di nero o una faccia gentile, un infiltratore è un membro chiave di qualsiasi squadra.

Continuare? [S/N]

Nome. _____

Aspetto. _____

(elenchi/opzioni sul retro)

STATISTICHE



DIRETTIVE

(Sceglie due:)

- ⚡ **Falsità:** quando le tue bugie sulla tua identità o sul tuo passato mettono a rischio la missione, segna esperienza.
- ⚡ **Fama:** quando il tuo desiderio per la fama attrae attenzione indesiderata verso la missione, segna esperienza.
- ⚡ **Rete:** quando la tua appartenenza a _____ interferisce con la missione, segna esperienza.
- ⚡ **Rivelazioni:** quando scopri ulteriori informazioni su _____, segna esperienza.

DANNO

15:00	18:00	21:00	22:00	23:00	00:00

INNESTI CIBERNETICI

(domande iniziali sul retro)

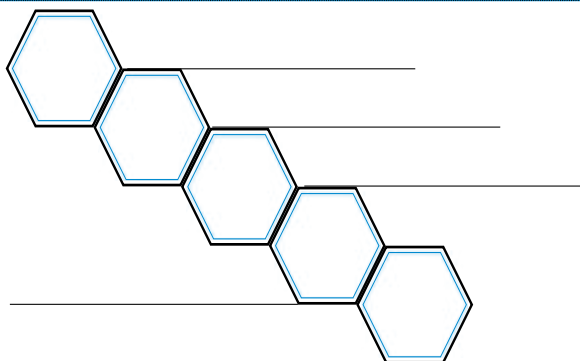
Interfaccia neurale con immagazzinamento dati

Interfaccia neurale con immagazzinamento dati: l'interfaccia che ti permette di **collegarti** alla matrice. Quando usi **ricercare** per cercare internamente o esternamente a dati immagazzinati, ottieni **[info]** aggiuntive in caso di successo.

Scegli due delle seguenti etichette:

+partizione inaccessibile, +criptata, +alta capacità, +alta velocità.

LEGAMI



CONTATTI

MOSSE

Ottieni queste due:

Collegarsi: quando sei collegato alla matrice, hai accesso alle mosse della matrice descritte nel Capitolo 8: la Matrice.

Cowboy della console: quando ti colleghi a un sistema sicuro, tira su Mente. Su un 10+ ottieni 3 prese, su un 7-9: ottieni 1 presa

Mentre ti trovi in quel sistema, puoi spendere 1 presa per uno di questi effetti:

- » Prevenire che un costrutto attivi un allarme
- » Evitare che un ICE esegua una routine contro di te, o contro i tuoi programmi
- » Aumenta di 1 la tua presa su **sicurezza compromessa** o **sistemi manipolati**

Sceglie un'altra:

- ⚡ **Veterano dei Black ICE:** quando un ICE esegue una routine contro di te, l'MC sceglie solo due opzioni.
- ⚡ **Cromato:** scegli un altro innesto cibernetico durante la creazione del personaggio o durante il downtime. Descrivi come l'hai ottenuto e pagalo nello stesso modo in cui hai pagato il tuo primo innesto cibernetico.
- ⚡ **ICE breaker:** sai come disabilitare gli ICE in modo rapido e silenzioso. Una volta per collegamento alla Matrice puoi cancellare una routine eseguita contro di te, la tua console o i tuoi programmi.
- ⚡ **Cicatrici neurali:** hai 1-armatura contro i Black ICE.
- ⚡ **Programmazione al volo:** puoi adattare i tuoi programmi ai punti deboli specifici dei costrutti della Matrice appena li incontri. Quando **comprometti la sicurezza** o **manipoli i sistemi** con successo, prendi +1.
- ⚡ **Reputazione:** quando appari nella matrice con un avatar riconoscibile, tira su Sintetico invece che su Stile per **convincere** e invece che su Acume per **giocare duro**. Quando la tua reputazione ti mette nei guai, segna esperienza.
- ⚡ **Ricerca ottimizzata:** quando **ricerchi** un argomento nella Matrice, puoi sempre chiedere una domanda di approfondimento. Con 10+ ottieni una **[info]** aggiuntiva.
- ⚡ **Supporto tecnico:** quando **aiuti** una squadra mentre sei **collegato** alla Matrice, tira su Mente al posto di Legami.
- ⚡ **Azzerato:** la tua identità è un mistero ben custodito. Il tuo deck ha +2 Elusività.

EQUIPAGGIAMENTO

Scegli la tua console e dalle un nome:

- ⚡ Deck difensivo (Robustezza 2, Firewall 2, Processore 1, Elusività 1) e due programmi dall'elenco seguente
- ⚡ Deck ad alte prestazioni (Robustezza 1, Firewall 1, Processore 2, Elusività 2) e tre programmi dall'elenco seguente

Programmi:

- ⚡ Isolamento (Quando **comprometti la sicurezza** con successo, prendi +1)
- ⚡ Difesa (+2 Firewall)
- ⚡ Routine ad alta efficienza (+2 Processore)
- ⚡ Setacciare (Prendi +1 continuato per **ricercare o cercare dati scottanti** in un database sicuro)
- ⚡ Manipolare (Quando **manipoli sistemi** con successo, prendi +1)
- ⚡ Allarme (Quando **valuti** con successo nella Matrice, scegli una opzione aggiuntiva)
- ⚡ Protezione dell'Identità (+2 Elusività)
- ⚡ Espulsione (+1 prossimo per **scollegarti**)

Scegli un'arma:

- ⚡ Pistola a dardi (3-danno vicino/medio +*rapida* +*dardi*)
- ⚡ OO Mitraglietta (2-danno vicino/medio +*rumorosa* +*automatica*)

Sceglie due:

- ⚡ Corpetto corazzato (1-armatura)
- ⚡ Abiti corazzati (0-armatura, +*discreti*, sottrai 1 quando tiri la mossa **danno**)
- ⚡ Frigo corazzato (3-armatura, +*immobile*)
- ⚡ Postazione microtronica (puoi eseguire riparazioni su impianti elettronici e cibernetici sul campo)
- ⚡ Motocicletta +*appariscente*

NOTE

ELENCHI INIZIALI

Nomi: Case, Core, Crowley, Dead Rob, Djinn, Frozz, Gaius Lupo, Hazer, Johnny, Nezumi, Patch, Wyldstyle, un nome elusivo, un nome tecnologico, un nome mistico

Aspetto. *Sceglie uno da ogni elenco:*

Occhi: impazienti, tic nervoso, com-piaciuti, giovani, beffardi, freddi	Viso: sfigurato, sogghignante, liscio, decorato, nascosto	Corpo: piccolo, magro, impacciato, flaccido, giovane	Abiti: vissuti, corporativi, punk, da strada, scroccati.
--	--	---	---

Pelle: artificiale, asiatico sud-asiatica, nera, decorata, ispanico-latina, indigena, mediorientale, bianca, _____

INNESTI CIBERNETICI

Perché? (*Sceglie uno*) protesi, forzato, lealtà, entusiasmo, necessità, tossicodipendenza, genetica, carriera, ideologia, memoria, militare

Costo? (*Sceglie uno*)

- ⚡ Hai risparmiato e tenuto da parte per pagarlo. Scegli un'etichetta da applicare a quell'innesto: +*inaffidabile*, +*scadente*, +*obsolescenza*, +*dannoso*.
- ⚡ Qualcun'altro l'ha pagato per te, ora sei in debito. Sei +*in debito*. Scegli con chi hai il debito.
- ⚡ Hai fottuto qualcuno per ottenerlo. Sei +*braccato*. Descrivi chi hai tradito.

AVANZAMENTO



```
if(PX) ≥ 10 {run Avanzamento(1)};  
current.XP = XP-10;
```

- ⚡ Scegli un'altra mossa dal tuo libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa dal tuo libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa dal tuo libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa da un altro libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa da un altro libretto
- ⚡ +1 Freddo (Massimo +2)
- ⚡ +1 Acume (Massimo +2)
- ⚡ +1 Carne (Massimo +2)
- ⚡ +1 Mente (Massimo +2)
- ⚡ +1 Stile (Massimo +2)
- ⚡ +1 Sintetico (Massimo +2)

/dopo 5 avanzamenti puoi scegliere anche questi /

- ⚡ +1 a qualsiasi Statistica (Massimo +3)
- ⚡ Elimina +*nemico* o +*in debito*
- ⚡ Cambia il libretto del tuo personaggio
- ⚡ Riporta un Orologio di Corporazione a 18:00 [COSTO: 10 Credito]
- ⚡ Ritira il tuo personaggio in sicurezza e creane uno nuovo [RICHIEDE: 20 Credito]
- ⚡ Crea un secondo personaggio



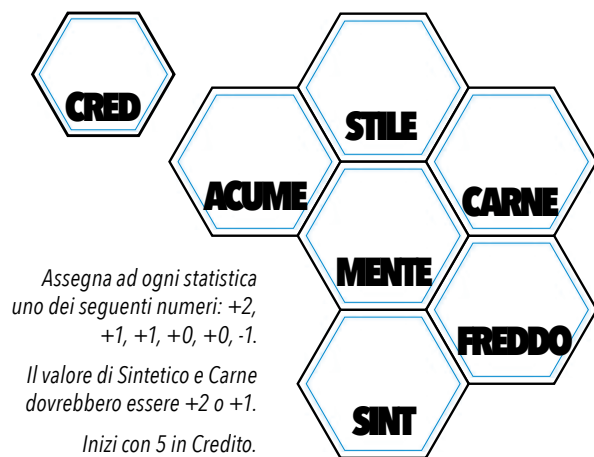
ASSASSINO

Nome. _____

Aspetto. _____

(elenchi/opzioni sul retro)

STATISTICHE



DIRETTIVE

(Scegli due:)

- ☞ **Proselitismo:** descrivi il tuo sistema di valori. Quando persuadi gli altri ad agire secondo i tuoi valori, segna esperienza.
- ☞ **Masochismo:** quando subisci uno o più danni, segna esperienza.
- ☞ **Rete:** quando la tua appartenenza a _____ interferisce con la missione, segna esperienza.
- ☞ **Protezione:** quando metti la tua responsabilità verso _____ davanti alla missione, segna esperienza.

DANNO



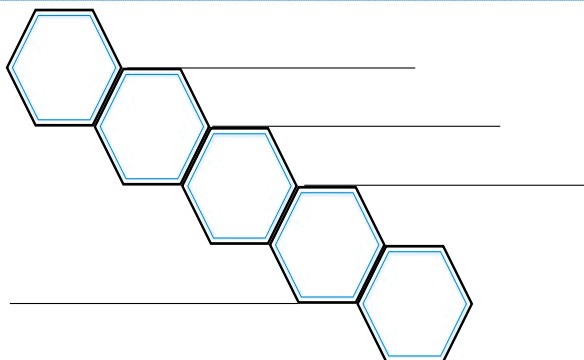
INNESTI CIBERNETICI

(domande iniziali sul retro)

Scenine due:

- ☞ **Braccio cibernetico:** scegli una delle due opzioni seguenti. Potrai aggiungere altre scelte al braccio cibernetico in seguito nello stesso modo in cui aggiungeresti un nuovo innesto cibernetico.
 - » **Forza aumentata:** +2 danno quando usi un'arma da mischia che si basa sulla forza fisica.
 - » **Arma innestata:** scegli uno: lame retrattili (2-danno mischia +*sporco* +*impianto*), arma da fuoco tascabile (2-danno vicino +*rumoroso* +*impianto*), frusta monofilamento (4-danno mischia +*sporco* +*area* +*pericoloso* +*impianto*) o impianto interno da assassino (4-danno contatto +*lento* +*impianto*).
- ☞ **Occhi cibernetici:** quando ti vengono installati degli occhi cibernetici, scegli tre delle seguenti etichette: +*termografico*, +*amplificatore di luce*, +*ingrandimento*, +*antiabbagliante*, +*registratore*, +*criptato*, +*partizione inaccessibile*. Quando la tua vista aumentata può aiutarti, puoi tirare su Sintetico per **valutare**.
- ☞ **Placca dermale:** quando esegui la mossa **danno**, sottrai 2 dal tiro. Sottrai 3 dal tiro se il danno proviene da un'arma con l'etichetta +*dardi*.
- ☞ **Arma innestata:** scegli uno:
 - » Lame retrattili (2-danno mischia +*sporco* +*impianto*)
 - » Arma da fuoco tascabile (2-danno vicino +*rumoroso* +*impianto*)
 - » Frusta monofilamento (4-danno mischia +*sporco* +*area* +*pericoloso* +*impianto*)
 - » Impianto interno da assassino (4-danno contatto +*lento* +*impianto*)
- ☞ **Trapianto di muscoli:** quando combatti con un'arma da mischia, tira su Sintetico invece che su Carne e puoi decidere di infliggere +1 danno.
- ☞ **Nervi sintetici:** reagisci così velocemente che puoi quasi schivare i proiettili. Se nessuno dei tuoi nemici ha nervi sintetici, prendi +1 prossimo per combattere. In situazioni nelle quali il tempo è critico, prendi +1 prossimo per agire sotto pressione.
- ☞ **Interfaccia neurale con sistema di puntamento:** quando spari con un'arma alla quale sei +collegato, puoi infliggere danno aggiuntivo uguale al tuo Sintetico. Puoi inoltre tirare Sintetico invece che Carne per **combattere**. Puoi definire con precisione l'area di effetto delle armi con l'etichetta +*automatico* per escludere o includere potenziali obiettivi del danno dell'arma.

LEGAMI



MOSSE

Ottieni questa:

- ☞ **Arma personalizzata:** scegli una base e due opzioni. Puoi personalizzare un'arma impiantata, usa le statistiche dell'arma come base e aggiungi due opzioni appropriate.

Base (scegli una, ogni arma da fuoco può essere avere l'etichetta +*collegato*):

Pistola/e (2-danno vicino/medio rumoroso rapido)	Lama (2-danno mischia)
Shotgun (3-danno vicino/medio rumoroso sporco)	Catena o filo (1-danno mischia area)
Fucile (3-danno medio/lontano/estremo rumoroso)	

Opzioni (scegli 2):

Ornata (+ <i>prezioso</i>)	Grossa o pericolosa (+1 danno)
Antica (+ <i>prezioso</i> + <i>ricarica</i>)	Versatile (può infliggere s-danno)
Automatica (+ <i>automatico</i>)	Carica esplosiva assurda (+ <i>dirompente</i> , + <i>pericoloso</i>)
Silenziata (+ <i>rumoroso</i>)	Subdola (+ <i>occultabile</i> , + <i>ricarica</i>)
Potenziata o appesantita (+1 danno)	+ <i>numerose</i> (solo per armi piccole)

Quando hai finito di creare la tua arma, dalle un nome.

Scegli un'altra:

- ☞ **Insensibile:** quando giochi **duro**, tira su Sintetico.
- ☞ **Duro:** quando tiri la mossa **danno**, sottrai il tuo Carne dal tiro.
- ☞ **Armato pesantemente:** scegli un'altra **arma personale**.
- ☞ **Più macchina che carne:** scegli un altro innesto cibernetico durante la creazione del personaggio o durante il downtime. Descrivi come l'hai ottenuto e pagalo come hai fatto per il primo innesto.
- ☞ **Segreti corporativi:** sei stato un Uomo della Compagnia. Quando **ricerchi** su una corporazione, puoi sempre fare una domanda di approfondimento. Con un 10+, prendi [info] aggiuntive.
- ☞ **Formazione militare:** hai ancora contatti con i militari. Quando **setacci la strada** per trovare equipaggiamento militare e ottieni un 7-9, scegli un risultato in meno.
- ☞ **Specialista militare:** quando **combatti**, conti come una piccola banda.
- ☞ **Veramente tosto:** quando entri in una situazione tesa, tira su Stile. Su un 10+ ottieni 2 prese, su un 7-9 ottieni 1 presa

Spendi 1 presa per catturare lo sguardo di un PNG presente, che si blocca o trasale e non può agire finché non interrompi il contatto visivo.

Su un 6-: i tuoi nemici ti identificano immediatamente come la minaccia principale

- ☞ **Occhio esperto:** quando valuti una persona, un veicolo, un drone o una banda, tira su Freddo. Su un 7+ chiedi alla vittima "come puoi essermi utile?" Ottieni +1 prossimo se agisci secondo la risposta. Su un 10+ ottieni +1 continuato quando agisci contro quella vittima

CONTATTI

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Continue? [Y/N]

Nome. _____

Aspetto. _____

(elenchi/opzioni sul retro)

STATISTICHE



DIRETTIVE

(Sceglie due:)

- ⚡ **Finanza:** quando interferisci con la missione per la possibilità di un guadagno aggiuntivo, segna esperienza.
- ⚡ **Gerarchia:** quando migliori la tua posizione sociale o comprometti quella di un rivale tra _____, segna esperienza.
- ⚡ **Rifiuto:** quando la tua precedente appartenenza a _____ interferisce con la missione, segna esperienza.
- ⚡ **Violenza:** quando scegli deliberatamente di usare violenza per superare un problema quando ci sono opzioni non violente, segna esperienza.

DANNO

15:00	18:00	21:00	22:00	23:00	00:00

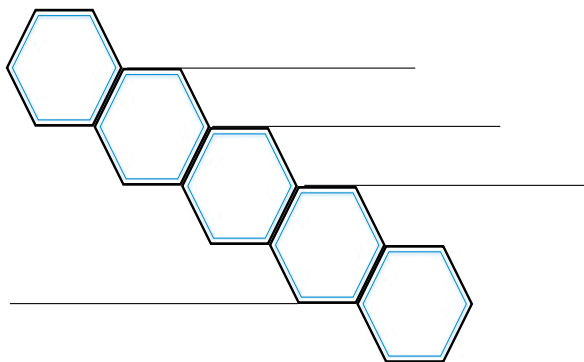
INNESTI CIBERNETICI

(domande iniziali sul retro)

Sceglie uno:

- ⚡ **Occhi cibernetici:** quando ti vengono installati degli occhi cibernetici, scegli tre delle seguenti etichette: *+termografico*, *+amplificatore di luce*, *+ingrandimento*, *+antiabbagliante*, *+registratore*, *+criptato*, *+partizione inaccessibile*. Quando la tua vista aumentata può aiutarti, puoi tirare su Sintetico per **valutare**.
- ⚡ **Comunicatore cibernetico:** quando ti viene installato un comunicatore cibernetico, scegli due delle seguenti etichette: *+criptato*, *+disturbatore*, *+registratore*, *+satellitare*, *+partizione inaccessibile*. Quando controlli delle comunicazioni o fornisci ordini in una situazione tattica, puoi tirare su Sintetico per **valutare**.
- ⚡ **Interfaccia neurale:** permette il controllo neurale diretto di uno strumento esterno appropriatamente configurato come un veicolo, un'arma, un registratore o un sistema elettronico manomesso.
- ⚡ **Arma impiantata:** una di queste:
 - » Lame retrattili (2-danno mischia *+impianto*)
 - » Arma da fuoco tascabile (2-danno vicino *+rumoroso +impianto*)
 - » Frusta a monofilamento (4-danno mischia *+sporco +area +pericoloso +impianto*)
 - » Impianto interno da assassinio (4-danno contatto *+lento +impianto*)

LEGAMI



CONTATTI

MOSSE

Ottieni queste due:

- ⚡ **Determinato:** quando inizi una missione che favorisce la tua visione, tira su Acume. Su un 10+ ottieni 2 prese, su un 7-9 ottieni 1 presa. Puoi spendere 1 presa prima di tirare qualsiasi altra mossa per ottenere +1 o -2 prossimo sulla mossa.
 - ⚡ **Visione:** quando hai tempo e spazio per una connessione emotiva con qualcuno e sostieni appassionatamente la tua visione, tira su Stile. Su un 10+ ottieni 2 prese, su un 7-9 ottieni 1 presa. Spendi 1 presa affinché il PNG obiettivo della mossa:
 - Ti dia qualcosa che vuoi
 - Faccia qualcosa che gli chiedi
 - Combatta per proteggere te o la tua causa
 - Disobbedisca a un ordine dato da qualcun altro con autorità o influenza su di lui
- Quando usi questa mossa su un PG, spendi le tue prese per **aiutare o interferire** come se avessi tirato 10+ (cioè fornisci un +1 o un -2). Se fallisci su un PG, lui ottiene due prese su di te da utilizzare allo stesso modo.

Sceglie un'altra:

- ⚡ **Fedeli:** vedere il retro per le opzioni
- ⚡ **Segnare il punto:** tutte le volte che fai una domanda a qualcuno con **personalità magnetica**, puoi fare una domanda di approfondimento dall'elenco. Quando riesci in **visione**, ottieni una presa aggiuntiva.
- ⚡ **Cromato:** scegli un altro innesto cibernetico durante la creazione del personaggio o durante il downtime. Descrivi come te lo sei procurato e pagalo come hai fatto per il tuo primo innesto.
- ⚡ **Famoso:** la tua faccia è ben conosciuta oltre lo stretto giro della tua gente. A meno che tu non sia in incognito, verrai riconosciuto da molte delle persone che incontri. Se qualcuno ti riconosce, prendi +1 prossimo contro di loro, ma si saprà che li hai incontrati. Sia tu che l'MC potete dichiarare che qualcuno ti riconosce.
- ⚡ **Cerchia ristretta:** hai un gruppo di confidenti fidati all'interno del circolo più ampio di fedeli. È una piccola banda di 5-10 fedeli (2-danni piccolo fedele 1-armatura). Sceglie 2:
 - » I tuoi confidenti sono ben armati: aggiungi +1 danno
 - » I tuoi confidenti sono ben protetti: +1 armatura e *+evidenti*
 - » I tuoi confidenti sono ex-militari: aggiungi *+disciplinato*
 - » I tuoi confidenti hanno motociclette o un paio di altri veicoli: aggiungi *+mobile*
- ⚡ **Personalità magnetica:** quando sostieni con successo la tua ideologia con **visione**, fai una delle seguenti domande. Puoi spendere 1 presa per fare una delle seguenti domande:
 - » Cosa vuoi che faccia?
 - » Cosa intendi fare?
 - » In che modo sei vulnerabile?
 - » Come sei collegato agli eventi in corso?
 - » Mi stai dicendo la verità?
 - » Cosa desideri di più?
- ⚡ **Opportunista:** quando aiuti o interferisci con qualcuno, tira su Acume.
- ⚡ **Uomo di mondo:** quando **setacci la strada** tra la gente che condivide la tua visione e ottieni 7-9, scegli un risultato in meno.
- ⚡ **Agitatore:** puoi utilizzare **visione** per influenzare un pubblico politicamente solidale.
- ⚡ **Eloquente:** quando convinci qualcuno e ottieni 7+, ottieni qualcosa in più. Prendi **[info]**.

EQUIPAGGIAMENTO

Scegli due armi:

- ⚡ Pistola tascabile (2-danni mischia/vicino +*occultabile* +*rapido* +*ricarica* +*rumoroso*)
- ⚡ Pistola a dardi (3-danno prossimo/vicino +*rapido* +*dardi*)
- ⚡ Pistola semi-automatica (2-danno prossimo/vicino +*rumoroso* +*rapido*)

Sceglie due:

- ⚡ Pantaloni di pelle sintetica o abiti corazzati (0-armatura +*occultabili*, sottrai 1 quando tiri la mossa **danno**)
- ⚡ Veicolo +*elegante* (sceglie uno: motocicletta, automobile, elicottero)
- ⚡ Equipaggiamento di registrazione sensoriale
- ⚡ Strumenti musicali
- ⚡ Ripetitore di comunicazione +*criptato*
- ⚡ Cerotti medicali (permettono di fornire **pronto soccorso** a personaggi con danno a 21:00 o meno)

FEDELI

Sei parte di una banda, una tribù, una combriccola, una corporazione o un gruppo simile. Puoi andare da loro per chiedere aiuto, per avere risorse o per nasconderti mentre la situazione si raffredda. Come gruppo, è piuttosto affidabile, ma ti faranno richieste come contropartita (la tua banda conta come un Contatto). Normalmente questo gruppo ha un nucleo di 20 persone oltre a vari complici e fan

Che tipo di banda è? Sceglie una: da strada, Corporativa, Spettacolo/Comunicazione, Militare, Politica

Quanto è grossa la tua banda? Sceglie una taglia e due etichette:

Piccola: 10 o meno (+leale, +mobile, +ben armata, +specialisti)	Media: 20-40 (+mobile, +ben armata, +specialisti)	Grande: 50-100 (+ben connessa, +risorse, +autosuffi- ciente)	Enorme: 200+ (+ben connessa, +risorse, +distribuita, +autosufficiente)
--	---	---	---

Definisci il territorio della tua banda. Controllano alcuni isolati di strada? Operano da un complesso o da un'arcologia? Sceglie una: +poveri, +ricercati, +difficili da trovare, +inaffidabili, +violenti, +odiati

Chi guida la tua banda? Se la tua banda è piccola, puoi esserne il leader. Altrimenti, sceglie uno: +immorale, +esigente, +avido, +vero stronzo, +inutile, +assente

Quali sono gli ingaggi principali della tua banda? Sceglie due: commercio, crimine, feste, pestaggi, consegne, intrattenimento, infiltrazione, rovistamento, attivismo, politica

ELENCHI INIZIALI

Nomi: Apostle, Chalice, Dancer, Dillon Vicara, Eleven, Ice Smooth, Lola Chrome, Magnetic, Nebula, Nigell, Prophet9, Relay, Sennheiser, Shard, un nome mediatico, un nome sociale, un nome reale.

Aspetto. Sceglie uno da ogni elenco:

Occhi: brillanti, vulnerabili, determinati, appassionati, intensi, affidabili, artificiali	Viso: attraente, amichevole, impressionante, seducente, sereno, scarpito	Corpo: tonico, muscoloso, rilassato, smilzo, aumentato, morbido, grassoccio	Abiti: corporativi, alta moda, avant-garde, da strada, appariscenti, punk.
---	---	--	---

Pelle: artificiale, asiatica o sub-asiatica, nera, decorata, ispanico/latina, indigena, mediorientale, bianca, _____

INNESTI CIBERNETICI

Perché? (Sceglie uno) protesi, forzato, lealtà, entusiasmo, necessità, tossicodipendenza, genetica, carriera, ideologia, memoria, militare

Costo? (Sceglie uno)

- ⚡ Hai risparmiato e tenuto da parte per pagarlo. Sceglie un'etichetta da applicare a quell'innesto: +*inaffidabile*, +*scadente*, +*obsolescenza*, +*dannoso*.
- ⚡ Qualcun'altro l'ha pagato per te, ora sei in debito. Sei +*in debito*. Sceglie con chi hai il debito.
- ⚡ Hai fottuto qualcuno per ottenerlo. Sei +*braccato*. Descrivi chi hai tradito.

Slogan di esempio per le Visioni: distruggi il complesso globale delle corporazioni! Synthrock libererà le persone! Open source o morte! Solo io posso guidare il mondo verso un futuro migliore! Gesù mi conosce, e sa che sono nel giusto! La Singolarità sta arrivando, distruggila prima che distrugga noi! La Singolarità sta arrivando, tutti acclamino le macchine! Inchinati davanti a colui che servi!

AVANZAMENTO



```
if(PX) ≥ 10 {run Avanzamento(1)};  
current.XP = XP-10;
```

- ⚡ Sceglie un'altra mossa dal tuo libretto
- ⚡ Sceglie un'altra mossa dal tuo libretto
- ⚡ Sceglie un'altra mossa dal tuo libretto
- ⚡ Sceglie un'altra mossa da un altro libretto
- ⚡ Sceglie un'altra mossa da un altro libretto
- ⚡ +1 Freddo (Massimo +2)
- ⚡ +1 Acume (Massimo +2)
- ⚡ +1 Carne (Massimo +2)
- ⚡ +1 Mente (Massimo +2)
- ⚡ +1 Stile (Massimo +2)
- ⚡ +1 Sintetico (Massimo +2)

**/dopo 5 avanzamenti puoi scegliere anche questi */*

- ⚡ +1 a qualsiasi Statistica (Massimo +3)
- ⚡ Elimina +nemico o +in debito
- ⚡ Cambia il libretto del tuo personaggio
- ⚡ Riporta un Orologio di Corporazione a 18:00 [COSTO: 10 Credito]
- ⚡ Ritira il tuo personaggio in sicurezza e creane uno nuovo [RICHIEDE: 20 Credito]
- ⚡ Crea un secondo personaggio



L'ideologia è ovunque. Se non la vedi e non provi a controllarla, sei un burattino di chi lo fa. Credi in qualcosa di più grande della solita vita quotidiana nello sprawl. Hai una causa, una visione, o una missione... Forse è un ideale più grande: cambiamento politico, giustizia sociale, rivoluzione! Forse è semplicemente l'essere il cane più grosso nel deposito di rottami. Qualsiasi cosa sia, quando cominci a parlare, la gente ti ascolta

continuare? [S/N]

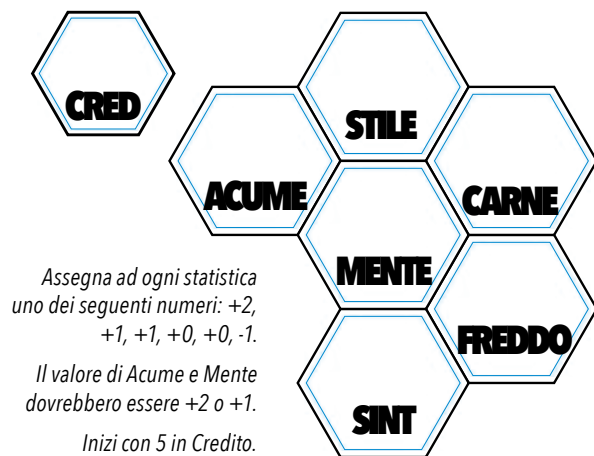
REPORTER

Nome. _____

Aspetto. _____

(elenchi/opzioni sul retro)

STATISTICHE



DIRETTIVE

(Sceglie due:)

- ⚡ **Compassione:** quando metti la tua compassione per gli impotenti davanti alla missione, segna esperienza.
- ⚡ **Rete:** quando la tua appartenenza a _____ intralcia la missione, segna esperienza.
- ⚡ **Rivelazioni:** quando scopri altre informazioni su _____, segna esperienza.
- ⚡ **Vendetta:** quando danneggi _____ o i loro interessi, segna esperienza.

DANNO



MOSSE

Ottieni queste tre:

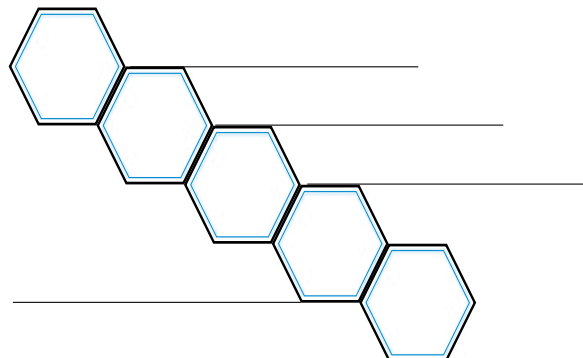
- ⚡ **Diretta in onda:** quando vai in onda dalla scena e trasmetti uno stream per evitare danno ed esporre il tuo obiettivo, tira su Acume. Su un 7+ ottieni l'inquadratura che vuoi e vieni portato in un luogo di sicurezza, su un 7-9 scegli uno:
 - » Irriti soltanto il tuo obiettivo (l'MC avanza un Orologio di Minaccia opportuno)
 - » Qualcuno della tua squadra si fa male fuori camera
 - » La tua storia fa infuriare il tuo datore di lavoro
 - » La tua narrativa affrettata viene travisata dal pubblico con conseguenze non volute
- ⚡ **Fiuto per una storia:** all'inizio di una missione, tira su Acume. Su un 10+ ottieni 3 prese, su un 7-9 ottieni 1 presa. Durante la missione, spendi 1 presa per invocare uno dei seguenti effetti:
 - » Fai una domanda dall'elenco di **ricercare**
 - » Prendi +1 prossimo per **incalzare**
 - » Trovi un indizio che collega la missione a una notizia, attiva un Orologio di Storia e un Orologio di Rumore collegati o tira per raccogliere prove

Raccogliere prove: quando raccogli prove per costruire una storia, tira su Mente. Su un 10+ ottieni le prove di cui hai bisogno, avanza quell'Orologio di Storia. Su un 7-9 ottieni le prove, ma scopri le tue carte a qualcuno implicato nella storia, di all'MC quale Orologio avanzare: l'Orologio di Rumore collegato, un Orologio di Corporazione appropriato, o l'Orologio di Missione (Preparazione o Azione, a seconda della fase in cui vi trovate). Su un 6- l'MC avanza l'Orologio di Rumore ed eseguirà una mossa.

Se l'orologio di Storia raggiunge le 00:00 prima dell'Orologio di Rumore, il Reporter ha ottenuto la notizia prima che le persone implicate potessero coprire le prove, o fermare l'inchiesta. Le implicazioni esatte nel gioco varieranno a seconda della notizia, ma dovrebbe avere un impatto serio sulle parti implicate e influenzerà almeno un Orologio di Corporazione.

Se l'Orologio di Rumore raggiunge le 00:00 prima dell'Orologio di Storia, le parti coinvolte hanno pulito tutte le prove e la notizia è morta. Ora che il controllo del danno è completo, possono concentrarsi sul Reporter in modo continuato. Avanza un qualsiasi Orologio di Corporazione o di Minaccia.

LEGAMI



MOSSE (CONTINUA)

Sceglie un'altra:

- ⚡ **Ultime notizie 24/7:** quando controlli le notizie per ricercare un argomento, puoi sempre fare una domanda di approfondimento. Con un 10+, prendi **[info]** aggiuntiva.
- ⚡ **Cromato:** scegli un altro innesto cibernetico durante la creazione del personaggio o durante il downtime. Descrivi come l'hai ottenuto e pagalo come hai pagato il tuo primo innesto.
- ⚡ **Sporchi assistenti:** quando spendi **[info]** fornendo suggerimenti in base alle tue ricerche, la tua squadra ottiene +1 prossimo quando agisce secondo il suggerimento e tu segni esperienza.
- ⚡ **Incalzare:** quando metti all'angolo qualcuno e lo perseguiti per andare a fondo di una storia, tira su Acume. Su un 10+ ti dicono la verità, malgrado le conseguenze, su un 7-9 ti forniscono abbastanza per scrollartisi di dosso, e appena sono al sicuro, scelgono uno:
 - » Rispondono con paura
 - » Rispondono con calma clinica
 - » Rispondono con ira
- ⚡ **Pass stampa:** se riveli la tua identità pubblica per convincere qualcuno a farti entrare, non tirare dadi, conta come se avessi ottenuto 10+. Ottieni **[info]** e avanzi l'Orologio Preparazione.
- ⚡ **Fonti attendibili:** quando chiami le tue normali fonti per ricercare un argomento, tira su Stile invece che su Mente.
- ⚡ **Corrispondente di guerra:** quando agisci sotto pressione mentre ti trovi in pericolo fisico, tira su Acume invece che su Freddo.

INNESTI CIBERNETICI

(domande iniziali sul retro)

Sceglie uno:

- ⚡ **Occhi cibernetici:** quando ti vengono installati degli occhi cibernetici, scegli tre delle seguenti etichette: **+termografico**, **+amplificatore di luce**, **+ingrandimento**, **+antiabbagliante**, **+registratore**, **+criptato**, **+partizione inaccessibile**. Quando la tua vista aumentata può aiutarti, puoi tirare su Sintetico per **valutare**.
- ⚡ **Orecchie cibernetiche:** quando ti vengono installate delle orecchie cibernetiche, scegli due delle seguenti etichette: **+antiassordante**, **+ampio spettro**, **+registratore**, **+criptato**, **+partizione inaccessibile**. Quando il tuo udito aumentato può aiutarti, puoi tirare su Sintetico per **valutare**.
- ⚡ **Comunicatore cibernetico:** quando ti viene installato un comunicatore cibernetico, scegli due delle seguenti etichette: **+criptato**, **+disturbatore**, **+registratore**, **+satellitare**, **+partizione inaccessibile**. Quando controlli delle comunicazioni o fornisci ordini in una situazione tattica, puoi tirare su Sintetico per **valutare**.
- ⚡ **Interfaccia neurale con immagazzinamento dati:** l'interfaccia che ti permette di collegarti alla matrice. Quando usi ricercare per cercare internamente o esternamente a dati immagazzinati, ottieni **[info]** aggiuntiva in caso di successo. Scegli due delle seguenti etichette: **+partizione inaccessibile**, **+criptata**, **+alta capacità**, **+alta velocità**. Puoi prendere la mossa **collegarsi** dell'Hacker come avanzamento.

EQUIPAGGIAMENTO

Scegli un'arma:

- ⚡ Pistola tascabile (2-danni mischia/vicino +*occultabile* +*rapido* +*ricarica* +*rumoroso*)
- ⚡ Pistola a dardi (3-danno vicino/medio +*rapido* +*dardi*)
- ⚡ Taser tascabile (s-danno mischia +*ricarica*)

Sceglie due:

- ⚡ Abiti corazzati (0-armatura +*occultabili*, sottrai 1 quando tiri la mossa **danno**)
- ⚡ Equipaggiamento per comunicazioni +*criptato*
- ⚡ Equipaggiamento per registrazioni
- ⚡ Occhiali (Sceglie due: +*amplificatore di luce*, +*ingrandimento*, +*registratore*)
- ⚡ Cerotti medicali (permettono di fornire **pronto soccorso** a personaggi con danno a 21:00 o meno)

CONTATTI

NOTES

ELENCHI INIZIALI

Nomi: Conduit, Farouk Dakins, Glass, Grant Access, Edison, Hoot, Madison Brookes-Watanabe, Parisa Zahed, Scoop, Spider, Witness, un nome mediatico, un nome intrigante, un nome incisivo.

Aspetto. *Sceglie uno da ogni elenco:*

Occhi: penetranti, intensi, empatici, calmi, determinati, tristi, depressi	Viso: attraente, amichevole, serio-so, cupo, composto, consumato, maturo	Corpo: tonico, magro, aumentato, teso, animato, flaccido, stanco	Abiti: corporativi, da strada, punk, appariscenti, obsoleti, disordinati, vissuti.
---	---	---	---

Pelle: artificiale, asiatica o sub-asiatica, nera, decorata, ispanico/latina, indigena, mediorientale, bianca, _____

INNESTI CIBERNETICI

Perché? (*Sceglie uno*) protesi, forzato, lealtà, entusiasmo, necessità, tossicodipendenza, genetica, carriera, ideologia, memoria, militare

Costo? (*Sceglie uno*)

- ⚡ Hai risparmiato e tenuto da parte per pagarlo. Scegli un'etichetta da applicare a quell'innesto: +*inaffidabile*, +*scadente*, +*obsolescenza*, +*dannoso*.
- ⚡ Qualcun'altro l'ha pagato per te, ora sei in debito. Sei +*in debito*. Scegli con chi hai il debito.
- ⚡ Hai fottuto qualcuno per ottenerlo. Sei +*braccato*. Descrivi chi hai tradito.

AVANZAMENTO



```
if(PX) ≥ 10 {run Avanzamento(1)};  
current.XP = XP-10;
```

- ⚡ Scegli un'altra mossa dal tuo libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa dal tuo libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa dal tuo libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa da un altro libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa da un altro libretto
- ⚡ +1 Freddo (Massimo +2)
- ⚡ +1 Acume (Massimo +2)
- ⚡ +1 Carne (Massimo +2)
- ⚡ +1 Mente (Massimo +2)
- ⚡ +1 Stile (Massimo +2)
- ⚡ +1 Sintetico (Massimo +2)

/dopo 5 avanzamenti puoi scegliere anche questi /

- ⚡ +1 a qualsiasi Statistica (Massimo +3)
- ⚡ Elimina +nemico o +in debito
- ⚡ Cambia il libretto del tuo personaggio
- ⚡ Riporta un Orologio di Corporazione a 18:00 [COSTO: 10 Credito]
- ⚡ Ritira il tuo personaggio in sicurezza e creane uno nuovo [RICHIEDE: 20 Credito]
- ⚡ Crea un secondo personaggio

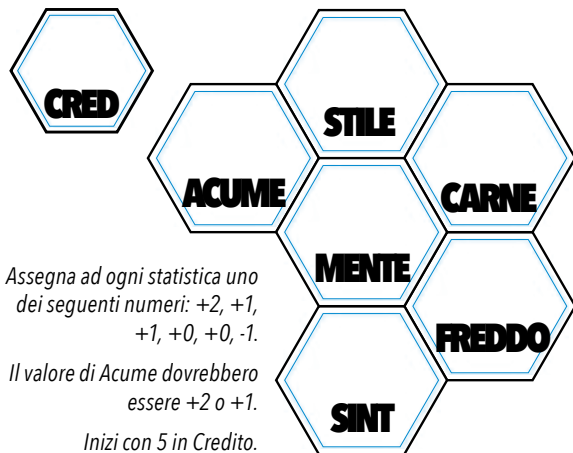


Nome. _____

Aspetto. _____

(elenchi/opzioni sul retro)

STATISTICHE



DIRETTIVE

(Scegli due:)

- ⚡ **Etica:** descrivi il tuo codice etico. Quando aderire al tuo codice etico interferisce con la tua missione, segna esperienza.
- ⚡ **Devozione:** quando metti il suggerimento di _____ davanti alla missione, segna esperienza.
- ⚡ **Finanza:** quando interferisci con la missione per la possibilità di un guadagno aggiuntivo, segna esperienza.
- ⚡ **Prudenza:** quando risolvi una situazione tesa senza violenza, segna esperienza.

DANNO

15:00	18:00	21:00	22:00	23:00	00:00
-------	-------	-------	-------	-------	-------

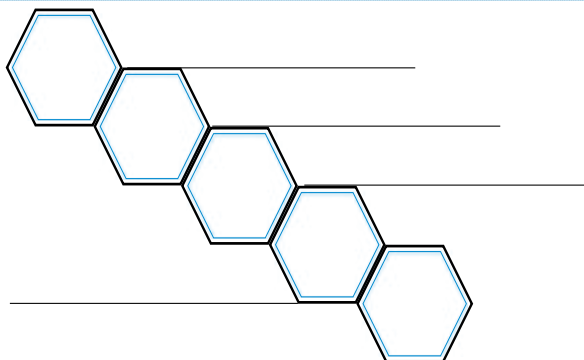
INNESTI CIBERNETICI

(domande iniziali sul retro)

Scegli uno:

- ⚡ **Occhi cibernetici:** quando ti vengono installati degli occhi cibernetici, scegli tre delle seguenti etichette: *+termografico*, *+amplificatore di luce*, *+ingrandimento*, *+antiabbagliante*, *+registratore*, *+criptato*, *+partizione inaccessibile*. Quando la tua vista aumentata può aiutarti, puoi tirare su Sintetico per **valutare**.
- ⚡ **Comunicatore cibernetico:** quando ti viene installato un comunicatore cibernetico, scegli due delle seguenti etichette: *+criptato*, *+disturbatore*, *+registratore*, *+satellitare*, *+partizione inaccessibile*. Quando controlli delle comunicazioni o fornisci ordini in una situazione tattica, puoi tirare su Sintetico per **valutare**.
- ⚡ **Skillwires:** puoi inserirti dei chip per concederti determinate abilità. Quando vengono inseriti, i chip forniscono +1 continuato alle mosse che possono beneficiare dell'abilità programmata. Le skillwires hanno due spazi e puoi avere un solo chip attivo per ogni spazio. Se inizi con delle skillwires, inizi anche con un chip per ogni spazio. Potrai acquistare altri chip di abilità come un qualsiasi altro pezzo di equipaggiamento. Chip di abilità di esempio: arti marziali, furto con scasso, arrampicata, paracadutismo, immersione subacquea, pianificazione e logistica, scontri a fuoco, guida estrema, parkour, primo soccorso, storia militare e tattica.
- ⚡ **Computer tattico:** quando **valuti** in una situazione tattica, ottieni una presa, anche con un fallimento.
- ⚡ **Interfaccia neurale con Sistema di puntamento:** quando spari con un'arma alla quale sei *+collegato*, puoi infliggere danno aggiuntivo uguale al tuo Sintetico. Puoi inoltre tirare su Sintetico invece che su Carne per **combattere**. Puoi definire con precisione l'area di effetto delle armi con l'etichetta *+automatico* per escludere o includere potenziali obiettivi del danno dell'arma.

LEGAMI



CONTATTI

_____	_____
_____	_____
_____	_____

MOSSE

Ottieni queste due:

- ⚡ **Questo è il piano:** quando pianifichi una missione, tutti coloro a cui assegni un compito prendono +1 continuato mentre agiscono in accordo col piano. Chiunque ottenga un fallimento o non si attiene al piano concordato perde il bonus per il resto della missione. Se tu vieni pagato, segna esperienza.
- ⚡ **Amo i piani ben riusciti:** all'inizio di una missione, tira su Acume. Su un 10+ ottieni 3 prese, su un 7-9 ottieni 1 presa, su un 6- ottieni lo stesso 1 presa, ma il tuo avversario ha previsto ogni tua mossa, l'MC avanza l'Orologio di Preparazione. Durante la missione, spendi 1 presa per uno dei seguenti effetti:
 - » Hai l'equipaggiamento di cui hai bisogno, *proprio ora*
 - » Appari in una scena in cui c'è bisogno di te, *proprio ora*

Scegli un'altra:

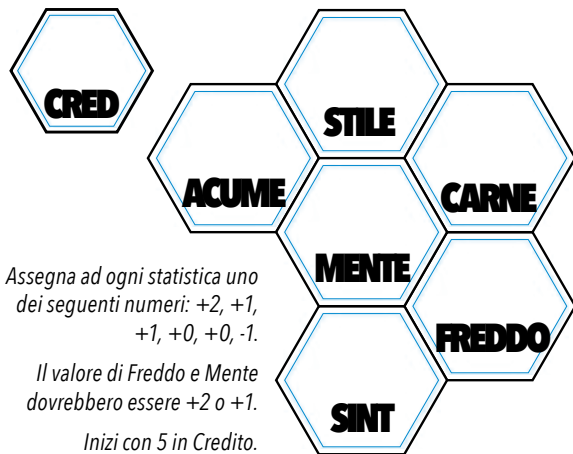
- ⚡ **Aura di professionalità:** quando **ottieni l'incarico** e provi a **farti pagare**, scegli un'opzione in più, anche con un fallimento.
- ⚡ **Cromato:** scegli un altro innesto cibernetico durante la creazione del personaggio o durante il downtime. Descrivi come l'hai ottenuto e pagalo come hai pagato il tuo primo innesto.
- ⚡ **Conoscenze corporative:** hai lavorato come Uomo della Compagnia. Quando **ricerchi** su una corporazione, puoi sempre fare una domanda di approfondimento. Con un 10+, prendi **[info]** aggiuntiva.
- ⚡ **Strategia di fuga:** hai sempre pronto un piano di fuga. Quando le cose vanno a puttane e decidi di mollare tutto, tira su Mente. Su un 7+ fuggi dalla situazione, su un 10+ scegli qualcosa da lasciarti indietro, su un 7-9 scegli due cose
 - » La tua squadra
 - » Prove evidenti
 - » Un obiettivo della missione
 - » Il tuo Credito accumulato
- ⚡ **Gestione sul campo:** quando **combatti** mentre dirigi una missione dal fronte, tira su Mente invece che su Carne.
- ⚡ **Reclutatore:** quando tenti di reclutare uno specialista o una squadra di specialisti per assistere direttamente la tua missione, tira su Acume. Su un 10+ scegli 2, su un 7-9 scegli 1: Professionista(i) affidabile(i) / Una piccola squadra (fino a 5) / Competente quanto basta
- ⚡ **Sfuggevole:** alla fine di una missione durante la quale hai piazzato o nascosto prove per distogliere l'attenzione da te e dalla tua squadra, di chi hai buttato sotto l'autobus della corporazione e tira su Acume. Su un 7+ l'MC non avanza l'Orologio della Corporazione nella Fase di Rappresaglia, su un 10+ l'MC ridurrà un Orologio di Corporazione di uno, su un 6- crea o avanza l'Orologio di Minaccia di colui che hai buttato sotto l'autobus
- ⚡ **Presenza costante:** quando fai un discorso di incoraggiamento a qualcuno in una situazione di stress, lo **aiuti** come se avessi ottenuto 10+.
- ⚡ **Operazioni tattiche:** quando **valuti** mentre guidi una missione dal fronte, ottieni 1 presa anche con un fallimento.

Nome. _____

Aspetto. _____

(elenchi/opzioni sul retro)

STATISTICHE



DIRETTIVE

(Sceglie due:)

- ⚡ **Proselitismo:** descrivi il tuo sistema di valori. Quando persuadi qualcun altro ad agire secondo il tuo sistema di valori, segna esperienza.
- ⚡ **Rete:** quando la tua appartenenza a _____ interferisce con la missione, segna esperienza.
- ⚡ **Protezione:** quando metti la tua responsabilità nei confronti di _____ davanti alla missione, segna esperienza.
- ⚡ **Rivelazione:** quando scopri più informazioni su _____, segna esperienza.

DANNO



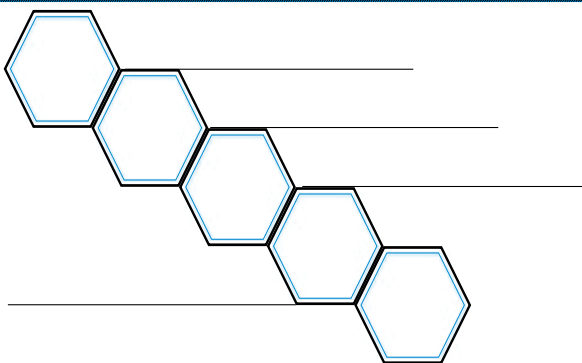
INNESTI CIBERNETICI

(domande iniziali sul retro)

Sceglie uno:

- ⚡ **Occhi cibernetici:** quando ti vengono installati degli occhi cibernetici, scegli tre delle seguenti etichette: *+termografico*, *+amplificatore di luce*, *+ingrandimento*, *+antiabbagliante*, *+registratore*, *+criptato*, *+partizione inaccessibile*. Quando la tua vista aumentata può aiutarti, puoi tirare su Sintetico per **valutare**.
- ⚡ **Comunicatore cibernetico:** quando ti viene installato un comunicatore cibernetico, scegli due delle seguenti etichette: *+criptato*, *+disturbatore*, *+registratore*, *+satellitare*, *+partizione inaccessibile*. Quando controlli delle comunicazioni o fornisci ordini in una situazione tattica, puoi tirare su Sintetico per **valutare**.
- ⚡ **Braccio cibernetico con attrezzi impiantati:** quando hai tempo e spazio per interfacciarti con uno strumento che tenti di aggiustare, aggirare, o manomettere, prendi +1 prossimo. Puoi aggiungere altre opzioni al tuo braccio cibernetico durante il gioco nel solito modo. Vedi il Capitolo 5: Innesti cibernetici.
- ⚡ **Interfaccia neurale:** ti permette il controllo neurale diretto di un dispositivo esterno opportunamente configurato come un veicolo, un'arma, un dispositivo di registrazione, o un sistema elettronico manomesso. Sceglie uno:
 - ⚡ **Modulo di controllo remoto:** aggiunge la capacità di trasmettere e ricevere wireless permettendo il controllo remoto di veicoli e droni. Scegli due delle seguenti etichette: *+criptato*, *+multitasking*, *+satellitare*, *+partizione inaccessibile*. Puoi prendere la mossa **seconda pelle** del Pilota come avanzamento.
 - ⚡ **Immagazzinamento dati:** quando usi ricercare per analizzare dati immagazzinati internamente o esternamente, ottieni un'[info] aggiuntiva con un successo. Scegli due delle seguenti etichette: *+partizione inaccessibile*, *+criptato*, *+alta capacità*, *+alta velocità*. Puoi prendere la mossa **collegarsi** dell'Hacker come avanzamento.

LEGAMI



CONTATTI

MOSSE

Ottieni queste tre:

- ⚡ **Esperto:** scegli un'area di competenza (vedere il retro per l'elenco)
- ⚡ **Deposito:** dopo aver ricevuto un incarico puoi cercare tra i pezzi e le forniture che hai accumulato per trovare dell'equipaggiamento che potrebbe aiutare nella missione corrente. Tira su Mente. Su un 10+ ottieni 3 [equip] relativi alle tue aree di competenza. Su un 7-9 ottieni 1 [equip] relativo alle tue aree di competenza.
- ⚡ **Personalizzatore:** puoi identificare ed esaminare tecnologia nuova o complicata relativa alle tue aree di competenza, e modificare tecnologia con la quale sei familiare. Quando provi a modificare un pezzo di tecnologia, di all'MC cosa vuoi fare e discuti quali etichette o effetti di gioco avrà quella modifica. L'MC ti dirà i requisiti in termini di: tempo, attrezzatura, parti, aiuto dai contatti, ulteriore ricerca

Sceglie un'altra:

- ⚡ **Analitico:** quando **valuti**, tira su Mente invece che su Acume.
- ⚡ **Mescolarsi:** quando stai per essere catturato in un luogo in cui non dovresti essere, ma agisci e appari come se fossi del luogo, tira su Freddo. Su un 10+ nessuno pensa due volte alla tua presenza finché non fai qualcosa per attirare l'attenzione, su un 7-9 ti andrà bene se te ne vai subito, ma se fai qualsiasi altra cosa, la tua presenza solleverà dei sospetti
- ⚡ **Aggirare:** quando tenti di sabotare delle misure di sicurezza (eludendo una porta chiusa, disabilitando un allarme, una telecamera o un rivelatore di movimento, ecc...), tira su Freddo. Su un 7+ riesci a eludere con successo il sistema senza lasciare tracce, su un 10+ ottieni conoscenze preziose sulla sicurezza dell'edificio, ottieni [info]
- ⚡ **Cromato:** scegli un altro innesto cibernetico durante la creazione del personaggio o durante il downtime. Descrivi come l'hai ottenuto e pagalo come hai pagato il tuo primo innesto.
- ⚡ **Interessi diversi:** scegli un'altra area di competenza.
- ⚡ **Tuttofare:** scegli un'altra area di competenza.
- ⚡ **Ossessivo:** quando ti isoli con un problema o un pezzo di tecnologia all'avanguardia, esegui la mossa **ricercare**. Puoi utilizzare una domanda per fare una qualsiasi domanda sull'oggetto che stai contemplando e studiando.
- ⚡ **Sul pezzo:** quando le tue aree di competenza sono centrali nell'**aiutare o interferire** con un compagno di squadra, tira su Freddo invece che su Legami.
- ⚡ **Genio poliedrico:** scegli un'altra area di competenza

EQUIPAGGIAMENTO

Ottieni questi:

- ⚡ Attrezzi ed equipaggiamento appropriati alle tue aree di competenza

Scegli due armi:

- ⚡ Pistola tascabile (2-danno mischia/vicino +*occultabile* +*rapido* +*ricarica* +*rumoroso*)
- ⚡ Fucile d'assalto (3-danno medio/lontano +*rumoroso* +*automatico*)
- ⚡ Granate a frammentazione (4-danno medio +*ricarica* +*rumoroso* +*sporco*)
- ⚡ Granate lacrimogene (s-danno medio +*area* +*ricarica* +*gas*)

Sceglie due:

- ⚡ Giubbotto corazzato (1-armatura)
- ⚡ Abiti corazzati (0-armatura +*occultabili*, sottrai 1 quando tiri la mossa di **danno**)
- ⚡ Occhiali (Sceglie due: +*amplificatore di luce*, +*ingrandimento*, +*registratore*)
- ⚡ Camion o furgone (scegli un punto di forza: +*robusto*, +*fuoristrada*, +*grosso*, +*da trasporto* e un punto debole: +*lento*, +*angusto*, +*rumoroso*)
- ⚡ Cerotti medicali (permettono di fornire **pronto soccorso** a personaggi con danno a 21:00 o meno)
- ⚡ Ripetitore di comunicazioni (+*criptato*, +*disturbatore*)

AREE DI ESPERIENZA

- » **Meccanico:** sei un **esperto** nella costruzione, manutenzione e nel funzionamento di veicoli e droni. Hai due droni creati secondo la mossa **pilota di droni** del Pilota
- » **Impiantista:** sei un **esperto** di cibernetica e bio-modificazione. Puoi cominciare con un innesto cibernetico in più. Descrivi come te lo sei impiantato, ma non devi descrivere come l'hai pagato
- » **Elettrotecnico:** sei un **esperto** di elettronica e computer. Hai un deck cibernetico con 5 punti da dividere tra le statistiche (nessuna statistica può superare 2) e un numero di programmi uguali al suo valore di Processore +1.
- » **Armaiole:** sei un **esperto** in armamenti. Inizi con la mossa del Killer **arma personalizzata**
- » **Medico:** sei un **esperto** in medicina e farmaceutica. Quando fornisci **pronto soccorso**, curi un segmento di danno in più, anche con un fallimento
- » **Pirotecnico:** sei un **esperto** di chimica ed esplosivi. Ignora l'etichetta +*pericoloso* degli esplosivi

Inizi con un laboratorio appropriato alle tue aree di competenza, per esempio sala chirurgica, laboratorio di elettronica, officina.

ELENCHI INIZIALI

Names: Angel.1.3, AntiK-Tera, Bobby, Cathode, Eleni Larabee, Houwayyek, Mr. Wizard, Spanner, Transitivity, un nome strano, un nome normale, un nome tecno-feticista.

Aspetto. Sceglie uno da ogni elenco:

Occhi: eccitati, concentrati, artificiali, strabici, impazienti, calmi, valutatori	Viso: piatto, amichevole, qualunque, consumato, espressivo	Corpo: muscoloso, snello, compatto, magro, flaccido, grasso	Abiti: di servizio, militari, corporativi, da strada, scroccati
---	---	--	--

Pelle: artificiale, asiatica o sub-asiatica, nera, decorata, ispanico/latina, indigena, mediorientale, bianca, _____

INNESTI CIBERNETICI

Perché? (Sceglie uno) protesi, forzato, lealtà, entusiasmo, necessità, tossicodipendenza, genetica, carriera, ideologia, memoria, militare

Costo? (Sceglie uno)

- ⚡ Hai risparmiato e tenuto da parte per pagarlo. Scegli un'etichetta da applicare a quell'innesto: +*inaffidabile*, +*scadente*, +*obsolescenza*, +*dannoso*.
- ⚡ Qualcun'altro l'ha pagato per te, ora sei in debito. Sei +*in debito*. Scegli con chi hai il debito.
- ⚡ Hai fottuto qualcuno per ottenerlo. Sei +*braccato*. Descrivi chi hai tradito.

AVANZAMENTO



```
if(PX) ≥ 10 {run Avanzamento(1)};  
current.XP = XP-10;
```

- ⚡ Scegli un'altra mossa dal tuo libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa dal tuo libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa dal tuo libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa da un altro libretto
- ⚡ Scegli un'altra mossa da un altro libretto
- ⚡ +1 Freddo (Massimo +2)
- ⚡ +1 Acume (Massimo +2)
- ⚡ +1 Carne (Massimo +2)
- ⚡ +1 Mente (Massimo +2)
- ⚡ +1 Stile (Massimo +2)
- ⚡ +1 Sintetico (Massimo +2)

/dopo 5 avanzamenti puoi scegliere anche questi /

- ⚡ +1 a qualsiasi Statistica (Massimo +3)
- ⚡ Elimina +nemico o +in debito
- ⚡ Cambia il libretto del tuo personaggio
- ⚡ Riporta un Orologio di Corporazione a 18:00 [COSTO: 10 Credito]
- ⚡ Ritira il tuo personaggio in sicurezza e creane uno nuovo [RICHIEDE: 20 Credito]
- ⚡ Crea un secondo personaggio



Gli Hacker si prendono tutta la gloria, ma sei tu quello che fa funzionare veramente le cose. Il deck cibernetico ha preso un paio di proiettili da quella squadra di sicurezza? Chiama un Tecnico. Hai bisogno di un autobus collegato per esplodere? Chiama un Tecnico. Hai bisogno di stendere 22 klick di linea di collegamento dalla rete al tuo nascondiglio nel deserto? Chiama il dannato Tecnico. Almeno questi incarichi pagano meglio che strisciare attraverso un condotto in un caseggiato dello Spraw.

Continuare? [S/N]