

AIUTARE O INTERFERIRE (LEGAMI)

Quando aiuti o ostacoli un altro personaggio, tira su Legami con Lui.

7+: con un successo, lui ottiene +1 o -2 prossimo, scegli quale

7-9: sei implicato nei risultati della mossa dell'altro personaggio e puoi esporti a pericoli, punizioni o costi

VALUTARE (ACUME)

Quando studi da vicino una persona, un luogo o una situazione, oppure valuti al volo un avversario o una situazione tesa, tira su Acume.

10+: ottieni 3 prese

7-9: ottieni 1 presa

Nell'azione che ne consegue, puoi spendere 1 presa in ogni momento, facendo una domanda all'MC dall'elenco che segue, se la tua valutazione potrebbe aver rivelato la risposta. L'MC potrebbe farti domande per chiarire il tuo intento. Prendi +1 prossimo quando agisci in base alle risposte.

- ⤿ Di quale potenziale complicazione dovrei preoccuparmi?
- ⤿ Cosa noto nonostante sia nascosto?
- ⤿ In cosa _____ è per me vulnerabile?
- ⤿ Come posso evitare problemi o nascondermi, qui?
- ⤿ Qual è per me il modo migliore per entrare/uscire/passare oltre?
- ⤿ Dove posso ottenere il vantaggio migliore?
- ⤿ Chi o cosa mi minaccia maggiormente in questa situazione?
- ⤿ Chi o cosa è in controllo della situazione??

CONVINCERE (STILE)

Quando cerchi di convincere qualcuno a fare quello che vuoi tramite promesse, bugie o spaccate, tira Stile.

10+: i PNG fanno quello che vuoi. I PG scelgono se farlo o meno. Se lo fanno, segnano esperienza. Se non lo fanno, devono **agire sotto pressione** per andare contro le tue volontà stabilite.

7-9: i PNG lo fanno, ma qualcuno lo scoprirà: l'MC avanzerà l'Orologio Marcatempo appropriato. Per i PG, scegli uno:

- ⤿ Se fanno quello che vuoi, segnano esperienza
- ⤿ Se non lo fanno, devono **agire sotto pressione** per andare contro le tue volontà stabilite

Poi sta a loro scegliere.

SETACCIARE LE STRADE (STILE)

Quando chiedi aiuto a un Contatto, tira Stile.

7+: ottieni quello che vuoi.

10+: ottieni qualcosa in più (scegli tra **[info]** o **[equip]**).

7-9: scegli 2 dall'elenco seguente:

- ⤿ La tua richiesta ti costerà di più
- ⤿ La tua richiesta necessiterà di tempo per essere elaborata
- ⤿ La tua richiesta attirerà attenzioni, complicazioni o conseguenze indesiderate
- ⤿ Il tuo contatto ha bisogno del tuo aiuto per qualcosa. Se non lo aiuti prendi -1 prossimo su questa mossa finché non fai ammenda

COMBATTERE (CARNE)

Quando usi violenza contro una forza armata per ottenere il controllo di un obiettivo, definisci l'obiettivo e tira su Carne.

7+: ottieni il tuo obiettivo

7-9: scegli 2:

- ⤿ Fai troppo rumore. Avanza l'Orologio di Missione rilevante
- ⤿ Subisci danno come stabilito dalla narrazione
- ⤿ Un alleato subisce danno come stabilito dalla narrazione
- ⤿ Qualcosa di valore si rompe

GIOCARE DURO (ACUME)

Quando affronti qualcuno minacciando violenza e sei intenzionato ad andare fino in fondo, tira Acume.

10+: i PNG fanno quello che vuoi. I PG possono scegliere: fare quello che vuoi, o subire le conseguenze stabilite

7-9: per i PNG, l'MC sceglie 1:

- ⤿ Tentano di rimuoverti come minaccia, ma non prima di aver subito le conseguenze stabilite
- ⤿ Lo fanno, ma vogliono qualcosa in cambio. Aggiungili come Minaccia
- ⤿ Lo fanno, ma dicono tutto a qualcuno. Avanza l'Orologio di Missione appropriato

I PG scelgono: fare quello che vuoi, o subirne le conseguenze stabilite. Ottengono +1 prossimo nell'agire contro di te.

RICERCARE (MENTE)

Quando investighi su una persona, un luogo, un oggetto o un servizio utilizzando una biblioteca, un dossier o un database (o una combinazione di questi), poni una domanda dall'elenco che segue e tira su Mente.

10+: ottieni **[info]**; l'MC risponderà alla tua domanda e risponderà anche ad una domanda che ne consegue dalla seguente lista:

- ⤿ Dove posso trovare _____?
- ⤿ Quanto è sicuro _____?
- ⤿ Chi o cosa è collegato a _____?
- ⤿ Chi ha posseduto o utilizzato _____?
- ⤿ Per chi o per cosa _____ ha più valore?
- ⤿ Qual è la relazione tra _____ e _____?

7-9: ottieni **[info]**; l'MC risponderà alla tua domanda

6-: l'MC risponderà alla tua domanda... ed eseguirà una mossa

AGIRE SOTTO PRESSIONE (FREDDO)

Quando stai correndo contro il tempo, agisci mentre ti trovi in pericolo o agisci per evitarlo, tira su Freddo.

10+: lo fai, senza problemi

7-9: inciampi, esiti o ci pensi troppo: l'MC ti offrirà un risultato peggiore, un duro accordo o una scelta difficile

MOSSE

DICHIARARE UN CONTATTO

Quando hai bisogno di reclamare un favore da un nuovo contatto, dagli un nome e descrivilo, quindi racconta perché il contatto ti deve un favore o perché lo devi tu a lui. L'MC ti farà alcune domande sul contatto e sulla vostra relazione. Aggiungi il contatto al tuo elenco.

Puoi **dichiarare un contatto** solo una volta per sessione, sebbene alcune mosse di libretto possono permetterti di ottenere più contatti in modi simili.

PRODURRE EQUIPAGGIAMENTO

Quando produci l'equipaggiamento di cui hai bisogno quando ne hai bisogno, descrivi come e perché la tua professionalità e la tua previdenza ti hanno detto di portarti con te questo equipaggiamento e spendi **[equip]**. Devi spendere **[equip]** per **produrre equipaggiamento**.

RIVELARE CONOSCENZE

Quando riveli le tue conoscenze su preparazione, disposizione o ambiente dell'opposizione, descrivi come hai scoperto queste informazioni e spendi **[info]**. Devi spendere **[info]** per **rivelare conoscenze**. Prendi +1 prossimo nell'avvantaggiarti delle opportunità offerte dalle tue informazioni.

ANDARE SOTTO I FERRI (CREDITO)

Quando ti viene installato un nuovo innesto cibernetico da un medico di strada, tira su Credito (massimo +2).

10+: l'operazione è un completo successo

7-9: l'innesto cibernetico non funziona come dovrebbe, scegli uno: *+inaffidabile*, *+scadente*, *+hardware deteriorato*, *+dannoso*.

6-: ci sono state... complicazioni

Quando ti viene installato un nuovo innesto cibernetico in accordo con un contratto corporativo, ignora tutta quella roba brutta. Sei *+in debito*. Il tuo innesto cibernetico funziona esattamente come vogliono loro.

DANNO

Quando **subisci danno**, (anche 0-danno o s-danno), diminuisci il valore del danno del livello della tua armatura (se ce l'hai), riempi un numero di segmenti sul tuo Orologio del Danno uguale al valore di danno rimanente, infine tira i dadi aggiungendo il danno subito.

10+: scegli 1:

- 🕒 Sei fuori combattimento: incosciente, intrappolato, confuso o in preda al panico
- 🕒 Subisci l'intero danno dell'attacco, prima che venga ridotto dall'armatura; se hai già subito l'intero danno, subisci +1 danno
- 🕒 Perdi l'uso di un impianto cibernetico finché non riesci a ripararlo
- 🕒 Perdi una parte del corpo (gamba, braccio, occhio)

7-9: l'MC sceglie 1:

- 🕒 Sei sbilanciato
- 🕒 Perdi la presa su qualsiasi cosa tu abbia in mano
- 🕒 Perdi le tracce di qualcuno o qualcosa di cui ti occupi
- 🕒 Qualcuno ha la meglio su di te

PRONTO SOCCORSO (FREDDO)

Quando tratti le ferite di qualcuno utilizzando l'appropriato equipaggiamento medico, tira su Freddo.

10+: se il suo Orologio del Danno è a 21:00 o meno, riduci il suo danno di due segmenti. Se il suo Orologio del Danno è oltre 21:00, riduci il danno di un segmento

7-9: riduci il suo danno di un segmento. Se il suo Orologio del Danno è ancora oltre 21:00, subirà un -1 continuo finché non riceve cure appropriate

ULTIMO RESPIRO (CARNE)

Quando arrivi a 00:00 sul tuo Orologio del Danno, tira su Carne

10+: sopravvivi fino all'arrivo dei medici

7-9: sopravvivi, ma a un costo. Scegli uno: *+in debito*, trattamento scadente (-1 a una statistica), danno cibernetico (assegna un'etichetta negativa a un innesto cibernetico)

6-: sanguini a morte sulla strada

OTTENERE L'INCARICO (ACUME)

Quando negozi i termini di un incarico, tira su Acume.

10+: scegli 3 opzioni dall'elenco seguente

7-9: scegli 1 opzione dall'elenco seguente

- 🕒 Il datore di lavoro fornisce informazioni utili (**[info]**)
- 🕒 Il datore di lavoro fornisce risorse utili (**[equip]**)
- 🕒 L'incarico viene pagato bene
- 🕒 L'incontro non attira attenzioni sgradite
- 🕒 Il datore di lavoro è identificabile

FARSI PAGARE (PREPARAZIONE)

Quando andate a un incontro per **farvi pagare** dal vostro datore di lavoro, tirate i dadi e aggiungete il numero di segmenti non riempiti dell'Orologio di Preparazione.

10+: scegli 3 opzioni dalla lista seguente

7-9: scegli 1 opzione dalla lista seguente

- 🕒 Non è una trappola o un agguato
- 🕒 Venite pagati per intero
- 🕒 Il datore di lavoro è identificabile
- 🕒 L'incontro non attira attenzioni esterne
- 🕒 Durante la missione avete imparato qualcosa; tutti segnano esperienza

INNESTI CIBERNETICI

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 ti può aiutare, puoi tirare su Sintetico per **valutare**.

ORECCHIE CIBERNETICHE: Quando ti vengono installate delle orecchie cibernetiche, scegli due delle seguenti etichette: *+anti-assordante*, *+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**.

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.

🕒 **Attrezzi impiantati:** quando hai tempo e spazio per interfacciarti con uno strumento che tenti di aggiustare, aggirare, o manomettere, prendi +1 prossimo.

🕒 **Arma innestata:** scegli uno: lame retrattili (2-danno mischia +sporche +impianto), arma da fuoco tascabile (2-danno medio +rumoroso +impianto), frusta monofilamento (4-danno mischia +sporca +area +pericolosa +impianto), o impianto interno da assassinio (4-danno contatto +lento +impianto).

GAMBE CIBERNETICHE:

Quando il tuo atletismo migliorato può aiutarti nell'**agire sotto pressione**, ottieni +1 prossimo. Se ottieni 12+ mentre **agisci sotto pressione**, ottieni 1 presa che puoi spendere come nella mossa **valutare**.

PLACCHE DERMALI:

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 IMPIANTATA: Scegli uno:

- 🕒 **Lame retrattili** (2-danno mischia *+sporche +impianto*)
- 🕒 **Arma da fuoco tascabile** (2-danno medio *+rumoroso +impianto*)
- 🕒 **Frusta a monofilamento** (4-danno mischia *+sporca +area +pericolosa +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: Gli utilizzatori reagiscono così rapidamente che possono 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**.

SKILLWIRES: Puoi inserirti dei chip che forniscono determinate capacità.

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.

COMPUTER TATTICO: un sistema professionale calcola distanza, ambiente e fattori di movimento fornendo un pacchetto di strumenti tattici per migliorare le capacità dell'utente di capire e operare in un ambiente tattico.

Quando **valuti** in una situazione tattica, prendi +1 anche con un fallimento.

INTERFACCIA NEURALE: permette all'utente di controllare a velocità istintiva neurale dispositivi esterni appropriatamente impostati come veicoli, armi, dispositivi di registrazione o sistemi elettronici hackerati.

Puoi prendere la **mossa seconda** pelle del Pilota come avanzamento.

Puoi prendere la mossa **collegarsi** dell'Hacker come avanzamento.

Scegli una delle seguenti opzioni:

🕒 **Immagazzinamento dati:** un'interfaccia neurale che ti permette comunicazioni alla velocità del pensiero tra il cervello dell'utente e un sistema di computer collegato alla Matrice. Normalmente questi sistemi comprendono un utile quantità di immagazzinamento dati.

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*.

🕒 **Modulo di controllo remoto:** un'interfaccia che include capacità di trasmissione e ricezione wireless permettendo il controllo remoto di veicoli e droni.

Quando hai installato un modulo di controllo remoto, scegli due delle seguenti etichette: *+criptato*, *+multi-tasking*, *+partizione inaccessibile*.

🕒 **Sistema di puntamento:** usa un collegamento neurale diretto tra un'arma da fuoco tenuta in mano e l'utente per proiettare informazioni di puntamento nella visione dell'utente.

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.

EQUIPAGGIAMENTO

ETICHETTE DEGLI INNESTI CIBERNETICI

- +*dannoso*: a volte fa male come l'inferno e potrebbe causare danni neurali permanenti.
- +*antiassordante*: protegge contro effetti da stordimento sonico.
- +*criptato*: è resistente alla manomissione. L'MC deve eseguire una mossa per superare il criptaggio prima di fare una mossa per manomettere questo dispositivo cibernetico.
- +*antiabbagliante*: protegge contro effetti di stordimento visivo.
- +*alta capacità*: aumenta enormemente la capacità di immagazzinamento del dispositivo.
- +*obsolescenza*: funziona ora, ma è solo questione di tempo...
- +*alta velocità*: ti permette di trasmettere e accedere ai dati molto più rapidamente.
- +*impianto*: le armi impiantate possono avere l'etichetta +*occultabile* e non possono essere sottratte senza causare danni.
- +*partizione inaccessibile*: ha una modalità di invio tramite la quale l'utente non può accedere ai dati registrati, immagazzinati o trasmessi.
- +*disturbatore*: permette il disturbo di qualsiasi comunicazione che non abbia l'etichetta +*criptato*.
- +*amplificatore* di luce: ti permette di vedere bene con sorgenti di luce deboli.
- +*ingrandimento*: ti permette di vedere molto più lontano. Non migliora l'efficienza delle armi.
- +*multitasking*: puoi controllare più veicoli o droni simultaneamente.
- +*registratore*: puoi registrare i dati processati dal dispositivo. Grosse moli di dati possono richiedere l'etichetta +*alta capacità*.
- +*satellitare*: l'innesto cibernetico può essere controllato da remoto da qualcun altro.
- +*scadente*: funziona, ma non bene quanto dovrebbe.
- +*termografico*: ti permette di vedere schemi di calore nello spettro infrarosso.
- +*inaffidabile*: a volte non funziona.
- +*ampia frequenza*: ti permette di sentire suoni oltre il normale campo uditivo umano.

ETICHETTE DELLE ARMI:

- +*perforante*: La vittima di proiettili perforanti sottrae 2 dal valore della propria armatura.
- +*area*: L'arma danneggia chiunque nell'area d'effetto.
- +*automatico*: L'utilizzatore può scegliere di dare temporaneamente all'arma le etichette +*area* e +*ricarica*. Se l'arma è alimentata a nastro, l'utilizzatore può scegliere di dare temporaneamente all'arma solo l'etichetta +*area*.
- +*dirompente*: Queste armi provocano grossi buchi in obiettivi resistenti come pareti e carri armati. Sono +*perforante* e +*rumoroso* e non possono essere silenziate.
- +*impaccio*: Questa arma o armatura è grossa e ingombrante. Può essere difficile muoversi rapidamente, silenziosamente o in spazi stretti mentre la si trasporta. Le armi con l'etichetta +*impaccio* generalmente richiedono una posizione di tiro prona o con appoggio, oppure qualche tipo di esoscheletro giroscopico.
- +*pericoloso*: con un fallimento, l'utilizzatore subisce danno.
- +*occultabile*: L'arma è facile da nascondere e verrà spesso trascurata.
- +*dardi*: L'armatura del bersaglio viene raddoppiata.
- +*collegato*: L'arma può essere collegata con un'interfaccia neurale (e un sistema di puntamento, vedere Capitolo 5: Innesti cibernetici).
- +*rumoroso*: Il suono è inconfondibile, tutti nelle vicinanze lo sentono e, se le circostanze lo permettono, riusciranno anche a capire da dove proveniva.
- +*sporco*: L'effetto del colpo è inconsistente su tutta l'area di effetto, ma fa un casino di qualsiasi persona o cosa colpisca. Se un'arma con +*sporco* è +*rumorosa*, non può essere silenziate.
- +*numerose*: Queste armi sono facili da nascondere (+*occultabile*) e ce ne sono sempre altre in giro quando servono.
- +*ricarica*: Dopo aver sparato, l'utilizzatore deve spendere del tempo per ricaricare.
- +*rapido*: Se la rapidità è importante, le armi rapide colpiscono prima..

ETICHETTE DI GITTATA

Queste etichette indicano la gittata ottimale per l'arma. In buone condizioni puoi riuscire a usare l'arma a una gittata maggiore (o minore), subendo però un -1.

- » Contatto è vicino abbastanza da baciarsi
- » Mischia è vicino abbastanza da toccarsi
- » Vicino è entro pochi passi
- » Medio è entro un paio di dozzine di metri
- » Lontano è entro un isolato
- » Estremo è lontano varie centinaia di metri

FASE DI PREPARAZIONE

OTTENERE L'INCARICO (ACUME)

Quando negozi i termini di un incarico, tira su Acume.

10+: scegli 3 opzioni dall'elenco seguente

7-9: scegli 1 opzione dall'elenco seguente

- 🔌 Il datore di lavoro fornisce informazioni utili (**[info]**)
- 🔌 Il datore di lavoro fornisce risorse utili (**[equip]**)
- 🔌 L'incarico viene pagato bene
- 🔌 L'incontro non attira attenzioni sgradite
- 🔌 Il datore di lavoro è identificabile

OROLOGIO

1200 -----

1500 -----

1800 -----

2100 -----

2200 -----

2300 -----

0000 -----

PARTI COINVOLTE

COSA SUCCEDA?

COLPI DI SCENA

FASE DI AZIONE

OROLOGIO

1200 -----

1500 -----

1800 -----

2100 -----

2200 -----

2300 -----

0000 -----

SICUREZZA

MISSIONE:

DIRETTIVE DI MISSIONE

FARSI PAGARE (PREPARAZIONE)

Quando andate a un incontro per **farvi pagare** dal vostro datore di lavoro, tirate i dadi e aggiungete il numero di segmenti non riempiti dell'Orologio di Preparazione.

10+: scegli 3 opzioni dalla lista seguente

7-9: scegli 1 opzione dalla lista seguente

- 🔌 Non è una trappola o un agguato
- 🔌 Venite pagati per intero
- 🔌 Il datore di lavoro è identificabile
- 🔌 L'incontro non attira attenzioni esterne
- 🔌 Durante la missione avete imparato qualcosa; tutti segnano esperienza

MISSIONE

CONDURRE UN'OPERAZIONE (ACUME)

Quando guidi un'operazione pianificata e coordinata, descrivi il tuo piano e chi lo porta avanti, poi tira su Acume.

10+: tutto va in accordo col piano, tu e la tua squadra siete nella posizione perfetta per realizzare l'elemento finale del piano. L'MC descriverà la scena e ti presenterà l'opportunità di agire.

7-9: hai l'opportunità di agire, ma non andrà liscia come vorresti. Scegli uno:

- 🔌 Un compito preliminare non è stato completato in tempo o accuratamente. Scegli un compito e l'MC descriverà come ora causa un problema
- 🔌 C'è una complicazione inaspettata. Scegli una considerazione e l'MC descriverà come ora causa un problema

6-: l'MC descriverà la scena e farà una mossa che ti mette in svantaggio. Inoltre si applicano entrambi i problemi descritti per il 7-9

CACCIA

Quando vuoi localizzare un obiettivo, completa questi compiti:

- 🔌 Determina i percorsi di avvicinamento e di ricerca
- 🔌 Stabilisci una supervisione dalla Matrice
- 🔌 Coordina vari agenti
- 🔌 Metti in atto la ricerca per trovare l'obiettivo

Può complicarsi a causa di queste considerazioni:

- 🔌 Posizione e stato delle squadre di sicurezza
- 🔌 Posizione e fattori ambientali
- 🔌 Abilità dell'obiettivo di rimanere nascosto e/o mobile
- 🔌

ESTRAZIONE

Quando vuoi uscire da una situazione ostile, completa questi compiti:

- 🔌 Determina il punto o i punti di estrazione
- 🔌 Stabilisci un punto o dei punti di estrazione alternativi
- 🔌 Manovra verso i punti di estrazione

Può complicarsi a causa di queste considerazioni:

- 🔌 Posizione, stato e mobilità delle squadre di sicurezza
- 🔌 Sorveglianza virtuale
- 🔌 Fattori locali

CATTURA

Quando vuoi prendere il controllo di risorse, completa questi compiti:

- 🔌 Determina la posizione delle risorse e i percorsi di avvicinamento
- 🔌 Stabilisci una supervisione dalla Matrice
- 🔌 Prendi posizione

Può complicarsi a causa di queste considerazioni:

- 🔌 Posizione e stato delle squadre di sicurezza
- 🔌 Posizione e fattori ambientali
- 🔌 Sorveglianza virtuale
- 🔌 Resistenza e mobilità delle risorse obiettivo

PROTEZIONE

Quando vuoi proteggere delle risorse obiettivo, completa questi compiti:

- 🔌 Determina percorsi di avvicinamento e linee di tiro
- 🔌 Prendi posizione
- 🔌 Stabilisci una supervisione dalla Matrice

Può complicarsi a causa di queste considerazioni:

- 🔌 Forza e vettori d'approccio dei nemici
- 🔌 Posizione e fattori ambientali

LAVORO SPORCO

Quando vuoi eliminare un obiettivo specifico, completa questi compiti:

- 🔌 Determina la posizione delle risorse e i percorsi di avvicinamento
- 🔌 Stabilisci una supervisione dalla Matrice
- 🔌 Prendi posizione

Può complicarsi a causa di queste considerazioni:

- 🔌 Posizione e stato delle squadre di sicurezza
- 🔌 Posizione e fattori ambientali
- 🔌 Vigilanza e resistenza dell'obiettivo e delle guardie del corpo

INFILTRAZIONE

Quando vuoi muoverti senza essere individuato, completa questi compiti:

- 🔌 Determina i punti d'entrata
- 🔌 Stabilisci una supervisione dalla Matrice
- 🔌 Evita l'individuazione e muoviti verso il punto obiettivo

Può complicarsi a causa di queste considerazioni:

- 🔌 Posizione e stato delle squadre di sicurezza
- 🔌 Sorveglianza virtuale
- 🔌 Vigilanza del nemico
- 🔌 Posizione e fattori ambientali

CONTRABBANDO/CORRIERE

Quando vuoi consegnare risorse tra diversi luoghi, completa questi compiti:

- 🔌 Determina mezzi di trasporto e percorsi
- 🔌 Stabilisci appuntamenti alternativi
- 🔌 Determina potenziali ostacoli, luoghi per imboscate e colli di bottiglia

Può complicarsi a causa di queste considerazioni:

- 🔌 Resistenza e mobilità dei mezzi di trasporto
- 🔌 Presenza di posti di blocco e necessità di credenziali
- 🔌 Forza e mobilità delle forze inseguitrici

DISTRUZIONE

Quando vuoi affrontare e distruggere risorse obiettivo, completa questi tre compiti:

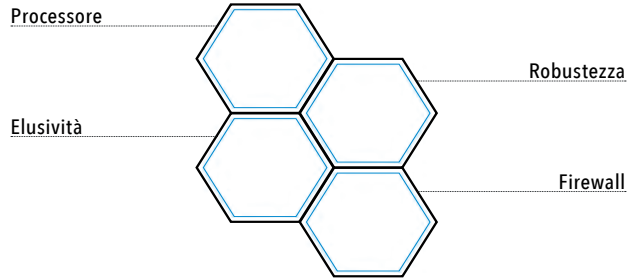
- 🔌 Determina la posizione delle risorse e i percorsi di avvicinamento
- 🔌 Stabilisci una supervisione dalla Matrice
- 🔌 Prendi posizione

Può complicarsi a causa di queste considerazioni:

- 🔌 Posizione e stato delle squadre di sicurezza
- 🔌 Posizione e fattori ambientali
- 🔌 Resistenza e mobilità delle risorse obiettivo

AVATAR:

CONSOLE CIBERNETICA:



Prese:

PROGRAMMI

Scegli un numero di programmi uguali al Processore della tua console. Inizi con quel numero di programmi. Non puoi eseguire diverse istanze dello stesso programma nello stesso momento.

- ⏻ 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**)
- ⏻ Spegnimento di sicurezza (Toglie energia a tutti i sistemi della console a causa di un attacco riuscito di un Black ICE: non subisci danni dall'attacco, la connessione è caduta, la console non può essere utilizzata nuovamente finché non viene riparata)

ACCEDERE (SINTETICO)

Quando tenti di ottenere l'accesso a un sistema, tira su Sintetico.

10+: sei dentro pulito

7-9: sei dentro, ma scegli uno:

- ⏻ Tracciamento passivo (+1 Tracciamento)
- ⏻ Si attiva un ICE
- ⏻ Si attiva un allarme (avanza l'Orologio di Missione attivo)
- ⏻ Hai un accesso limitato. Prendi -1 continuato sulle mosse della Matrice in questo sistema mentre il tuo accesso è limitato

6-: sei dentro, ma l'MC sceglie due

FONDERE ICE (ACUME)

Quando tenti di sfuggire da, distruggere o disabilitare un costruito ICE attivo, tira su Acume.

7+: evadi, distruggi, o disabiliti temporaneamente il sistema, a tua scelta

7-9: il sistema esegue con successo una routine prima che tu possa disabilitarlo

*Se provi a mettere mano sul sistema digitale stesso (a parte gli ICE), usa **compromettere la sicurezza**.*

*Se stai tentando di mettere le mani nella struttura, usa **manipolare sistemi**.*

COMPROMETTERE LA SICUREZZA (MENTE)

Quando tenti di compromettere la sicurezza di un sottosistema, tira su Mente.

10+: ottieni 3 prese sul sottosistema che hai compromesso

7-9: ottieni 1 presa

6-: attivi un allarme, che potrebbe portare altre conseguenze

Puoi spendere 1 presa per attivare una misura di sicurezza su quel sottosistema.

MANIPOLARE SISTEMI (SINTETICO)

Quando tenti di manipolare un aspetto della struttura digitalmente controllato, tira su Sintetico.

10+: ottieni 3 prese da usare sul sottosistema che stai manipolando

7-9: ottieni 1 presa

Puoi spendere 1 presa per attivare una routine su quel sottosistema.

SCOLLEGARSI (FREDDO)

Quando tu, i tuoi programmi, o la tua console state per essere danneggiati da un ICE, puoi provare a **scollegarti**. Tira su Freddo.

10+: ti scolleghi dal sistema prima di subire danni seri

7-9: ti scolleghi, ma scegli uno:

- ⏻ Perdi dei dati
- ⏻ Subisci alcune delle conseguenze stabilite
- ⏻ I proprietari del sistema obiettivo ti tracciano fino alla tua posizione attuale

6-: subisci le conseguenze stabilite... e sei ancora collegato

CONSOLE CIBERNETICHE

Usare una console cibernetica ti fornisce ulteriori opzioni e difese mentre manometri sistemi. Hanno quattro valori (Robustezza, Firewall, Processore, and Elusività) e possono eseguire programmi.

Una console cibernetica di base divide 5 punti tra questi valori, con punteggi da 0 a 2. Modelli più avanzati possono dividere 6 o più punti, con valori non più alti di 3.

- » Robustezza protegge i circuiti della console cibernetica dai danni. Spendì un punto di Robustezza per evitare che un attacco ICE danneggi la tua console.
- » Firewall protegge il software della tua console dai danni. Spendì un punto di Firewall per evitare che un attacco ICE danneggi i tuoi programmi.
- » Processore determina quanti programmi può eseguire la console. Ogni punto di Processore permette alla console di eseguire un programma.
- » Elusività evita che l'ICE di un sistema di sicurezza localizzi il tuo punto di accesso. Finché la tua Elusività è maggiore del Tracciamento del sistema, gli ICE non possono *identificare un intruso o interrompere una connessione*.

MATRICE

EDIZIONE PER GIOCATORI - METÀ DELLA PILLOLA!

SOTTOSISTEMI DELLA MATRICE

PORTE D'ACCESSO

Le **PORTE D'ACCESSO** governano le entrate in un sistema della Matrice. Per definizione, tutti i sistemi sicuri hanno una porta d'accesso. Qui è dove gli utenti autorizzati forniscono le proprie credenziali e gli utenti non autorizzati falsificano quelle credenziali con **accedere**.

Misure di sicurezza:

- » Permettere o negare un accesso
- » Attivare o cancellare un allarme
- » Attivare o disattivare un ICE

ROOT

ROOT controlla l'intero sistema. Spesso è il primo posto che un operatore sistemista difenderà contro un intruso.

Misure di sicurezza:

- » Cambiare i permessi utente (inclusa la rimozione dello stato "limitato" dall'accesso)
- » Isolare o reintegrare un sistema subordinato
- » Tagliare tutti gli accessi esterni, tagliare tutti gli accessi interni, o entrambe
- » Spegnerlo o riavviare l'ambiente virtuale. Questo avrà spesso conseguenze importanti per l'operatività dei sistemi fisici
- » Attivare o cancellare un allarme
- » Attivare o disattivare un ICE in un qualsiasi sottosistema

DATABASE

I **DATABASE** contengono dati. Saranno spesso l'obiettivo dei tentativi di intrusione volti a scoprire o estrarre dati specifici, o a pescare dati scottanti. Molti hacker considerano la pesca dei dati scottanti un buon modo per fare un po' di Credito aggiuntivo... ma devi essere bravo a filtrare i dati scottanti, quelli catalogati e quelli senza valore.

Routine:

- » Creare, modificare o cancellare dati
- » Cancellare copie di sicurezza
- » Cancellare o modificare i registri di accesso
- » **Cercare dati scottanti** (quando **cerchi dati scottanti** in un database, tira su **Mente**: con un successo trovi qualcosa di scottante che puoi vendere; con 10+, quando **setacci la strada** per venderli scegli un'opzione in meno con un 7-9)

Misure di sicurezza:

- » Attivare o cancellare un allarme
- » Attivare o disattivare un ICE

SNODI DI SERVIZIO DEGLI EDIFICI

Gli **SNODI DI SICUREZZA DEGLI EDIFICI** monitorano i sistemi di sicurezza fisici. La maggior parte dei sistemi di sicurezza monitorano luoghi fisici ugualmente sicuri con un'intera gamma di telecamere, sensori e dispositivi di sicurezza all'avanguardia. A volte il modo più semplice per entrare è di introdursi tramite la Matrice e disabilitare tutte quelle difese fisiche.

Routine:

- » Attivare, disattivare, monitorare, registrare, sovvertire, o circuitare una rete di telecamere
- » Attivare o disattivare un allarme fisico
- » Attivare o disattivare una porta chiusa elettronicamente
- » Attivare, disattivare, sovrascrivere o modificare le priorità di puntamento dei sistemi di armi automatiche
- » Attivare o cancellare un isolamento per l'intera struttura fisica
- » Attivare o disattivare una trappola controllata elettronicamente

Misure di sicurezza:

- » Attivare o cancellare un allarme
- » Attivare o disattivare un ICE

SNODI DI SERVIZIO DEGLI EDIFICI

Gli **SNODI DI SERVIZIO DEGLI EDIFICI** controllano le varie operazioni quotidiane degli edifici fisici o dei complessi di edifici. La maggior parte delle strutture hanno qualche tipo di sistema automatizzato che controlla le luci, il condizionamento dell'aria, i generatori di energia e cose del genere.

Routine:

- » Attivare, disattivare, monitorare o riprogrammare un sistema (come il condizionamento dell'aria, le luci, l'energia. Notare che la sicurezza dei sistemi di supporto vitale prevede spesso dei generatori di energia di riserva controllati da un sistema della Matrice separato)

Misure di sicurezza:

- » Attivare o cancellare un allarme
- » Attivare o disattivare un ICE

SISTEMI DI CONTROLLO DELLA PRODUZIONE

I **SISTEMI DI CONTROLLO DELLA PRODUZIONE** controllano le cose che la struttura fa. Grosse strutture corporative (come l'ambiente virtuale di un'arcologia) possono avere molti tipi diversi di sistemi di controllo di produzione ognuno dedicato a un diverso laboratorio, magazzino o officina. Le routine controllate da questi sistemi differiscono grandemente a seconda dei beni prodotti: la struttura dedicata alla germinazione dei semi di una corporazione agricola avrà sistemi abbastanza diversi da quelli utilizzati dalla divisione di test sugli armamenti.

Routine di esempio:

- » Iniziare o fermare una linea di produzione
- » Avviare una nuova produzione o consegna
- » Attivare o disattivare parte di una linea di produzione
- » Riprogrammare parte di una linea di produzione

Misure di sicurezza:

- » Attivare o cancellare un allarme
- » Attivare o disattivare un ICE

SISTEMI DI CONTROLLO RICERCA E SVILUPPO

I **SISTEMI DI CONTROLLO RICERCA E SVILUPPO** controllano laboratori e database nei quali si eseguono e vengono immagazzinate **ricerche** all'avanguardia. Come sopra, le routine eseguite da questi sistemi di controllo differiscono grandemente a seconda dell'argomento della **ricerca** e dei test: ingegneria genetica, sviluppo di esplosivi, e crescita di organi richiedono tutti controlli e sistemi diversi tra loro.

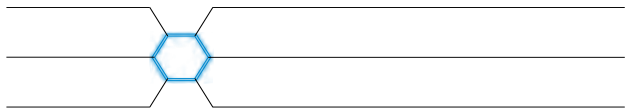
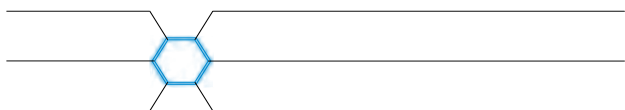
Routine di esempio:

- » Sigillare o aprire un'area ermeticamente controllata
- » Cambiare i parametri di test
- » Avviare o revocare un processo di test
- » Emettere o revocare un ordine di evacuazione
- » Attivare o disattivare protocolli di emergenza

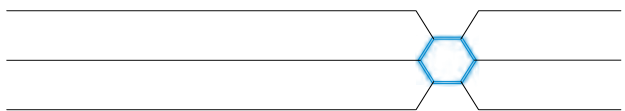
Misure di sicurezza:

- » Attivare o cancellare un allarme
- » Attivare o disattivare un ICE

SISTEMI E TRACCIAMENTO:



NOTE



ACCEDERE (SINTETICO)

Quando tenti di ottenere l'accesso a un sistema, tira su Sintetico.

10+: sei dentro pulito

7-9: sei dentro, ma scegli uno:

- 🔌 Tracciamento passivo (+1 Tracciamento)
- 🔌 Si attiva un ICE
- 🔌 Si attiva un allarme (avanza l'Orologio di Missione attivo)
- 🔌 Hai un accesso limitato. Prendi -1 continuato sulle mosse della Matrice in questo sistema mentre il tuo accesso è limitato

6-: sei dentro, ma l'MC sceglie due

FONDERE ICE (ACUME)

Quando tenti di sfuggire da, distruggere o disabilitare un costruito ICE attivo, tira su Acume.

7+: evadi, distruggi, o disabiliti temporaneamente il sistema, a tua scelta

7-9: il sistema esegue con successo una routine prima che tu possa disabilitarlo

ICE

BLUE ICE: localizzano intrusi, attivano allarmi, tracciano le loro posizioni permettendo al proprietario del sistema di allertare squadre di risposta fisiche, quindi cercano di tagliare la connessione dell'intruso.

Quando un Blue ICE esegue una routine, l'MC ne sceglie 1:

- 🔌 Attivare un allarme (avanza l'Orologio di Missione appropriato)
- 🔌 Tracciare la posizione di un intruso (Tracciamento +1)
- 🔌 Identificare un intruso (avanza l'Orologio di Corporazione appropriato)
- 🔌 Tagliare la connessione di un intruso
- 🔌 Chiamare rinforzi contro-hacker

RED ICE: localizzano intrusi, attivano allarmi, tracciano le loro posizioni, quindi li ingaggiano per danneggiare la loro console cibernetica con algoritmi di ritorno.

Quando un Red ICE esegue una routine, l'MC sceglie 2:

- 🔌 Attivare un allarme (avanza l'Orologio di Missione appropriato)
- 🔌 Tracciare la posizione di un intruso (Tracciamento +2)
- 🔌 Identificare un intruso (avanza l'Orologio di Corporazione appropriato)
- 🔌 Tagliare la connessione di un intruso
- 🔌 Corrompere il programma di un intruso (distrugge un programma attivo)
- 🔌 Danneggiare la console cibernetica di un intruso (abbassa uno dei valori della console di 1)

BLACK ICE: localizzano intrusi, attivano allarmi, tracciano le loro posizioni, quindi li ingaggiano per danneggiare l'intruso stesso con algoritmi di feedback letali. Usano spesso tecniche psico-elettroniche per evitare che l'intruso tagli la connessione da solo, intrappolandolo nella Matrice finché il Black ICE non lo uccide o finché squadre di risposta fisiche non raggiungono la sua posizione.

Quando un Black ICE esegue una routine, l'MC sceglie 3:

- 🔌 Attivare un allarme (avanza l'Orologio di Missione appropriato)
- 🔌 Tracciare la posizione di un intruso (Tracciamento +3)
- 🔌 Identificare un intruso (avanza l'Orologio di Corporazione appropriato)
- 🔌 Danneggiare la console cibernetica di un intruso (abbassa uno dei valori della console di 2)
- 🔌 Infliggere danno fisico a un intruso collegato (1-danno +perforante)
- 🔌 Impedire a un intruso di scollegarsi e intrappolare la sua mente

*Se provi a mettere mano sul sistema digitale stesso (a parte gli ICE), usa **compromettere la sicurezza**.*

*Se stai tentando di mettere le mani nella struttura, usa **manipolare sistemi**.*

COMPROMETTERE LA SICUREZZA (MENTE)

Quando tenti di compromettere la sicurezza di un sottosistema, tira su Mente.

10+: ottieni 3 prese sul sottosistema che hai compromesso

7-9: ottieni 1 presa

6-: attivi un allarme, che potrebbe portare altre conseguenze

Puoi spendere 1 presa per attivare una misura di sicurezza su quel sottosistema.

MANIPOLARE SISTEMI (SINTETICO)

Quando tenti di manipolare un aspetto della struttura digitalmente controllato, tira su Sintetico.

10+: ottieni 3 prese da usare sul sottosistema che stai manipolando

7-9: ottieni 1 presa

Puoi spendere 1 presa per attivare una routine su quel sottosistema.

SCOLLEGARSI (FREDDO)

Quando tu, i tuoi programmi, o la tua console state per essere danneggiati da un ICE, puoi provare a **scollegarti**. Tira su Freddo.

10+: ti scolleghi dal sistema prima di subire danni seri

7-9: ti scolleghi, ma scegli uno:

- 🔌 Perdi dei dati
- 🔌 Subisci alcune delle conseguenze stabilite
- 🔌 I proprietari del sistema obiettivo ti tracciano fino alla tua posizione attuale

6-: subisci le conseguenze stabilite... e sei ancora collegato

MATRICE

EDIZIONE PER L'MC - TE LA SEI MERITATA!

SOTTOSISTEMI DELLA MATRICE

PORTE D'ACCESSO

Le **PORTE D'ACCESSO** governano le entrate in un sistema della Matrice. Per definizione, tutti i sistemi sicuri hanno una porta d'accesso. Qui è dove gli utenti autorizzati forniscono le proprie credenziali e gli utenti non autorizzati falsificano quelle credenziali con **accedere**.

Misure di sicurezza:

- » Permettere o negare un accesso
- » Attivare o cancellare un allarme
- » Attivare o disattivare un ICE

ROOT

ROOT controlla l'intero sistema. Spesso è il primo posto che un operatore sistemista difenderà contro un intruso.

Misure di sicurezza:

- » Cambiare i permessi utente (inclusa la rimozione dello stato "limitato" dall'accesso)
- » Isolare o reintegrare un sistema subordinato
- » Tagliare tutti gli accessi esterni, tagliare tutti gli accessi interni, o entrambe
- » Spegnerlo o riavviare l'ambiente virtuale. Questo avrà spesso conseguenze importanti per l'operatività dei sistemi fisici
- » Attivare o cancellare un allarme
- » Attivare o disattivare un ICE in un qualsiasi sottosistema

DATABASE

I **DATABASE** contengono dati. Saranno spesso l'obiettivo dei tentativi di intrusione volti a scoprire o estrarre dati specifici, o a pescare dati scottanti. Molti hacker considerano la pesca dei dati scottanti un buon modo per fare un po' di Credito aggiuntivo... ma devi essere bravo a filtrare i dati scottanti, quelli catalogati e quelli senza valore.

Routine:

- » Creare, modificare o cancellare dati
- » Cancellare copie di sicurezza
- » Cancellare o modificare i registri di accesso
- » **Cercare dati scottanti** (quando **cerchi dati scottanti** in un database, tira su **Mente**: con un successo trovi qualcosa di scottante che puoi vendere; con 10+, quando **setacci la strada** per venderli scegli un'opzione in meno con un 7-9)

Misure di sicurezza:

- » Attivare o cancellare un allarme
- » Attivare o disattivare un ICE

SNODI DI SERVIZIO DEGLI EDIFICI

Gli **SNODI DI SICUREZZA DEGLI EDIFICI** monitorano i sistemi di sicurezza fisici. La maggior parte dei sistemi di sicurezza monitorano luoghi fisici ugualmente sicuri con un'intera gamma di telecamere, sensori e dispositivi di sicurezza all'avanguardia. A volte il modo più semplice per entrare è di introdursi tramite la Matrice e disabilitare tutte quelle difese fisiche.

Routine:

- » Attivare, disattivare, monitorare, registrare, sovrivere, o circuitare una rete di telecamere
- » Attivare o disattivare un allarme fisico
- » Attivare o disattivare una porta chiusa elettronicamente
- » Attivare, disattivare, sovrascrivere o modificare le priorità di puntamento dei sistemi di armi automatiche
- » Attivare o cancellare un isolamento per l'intera struttura fisica
- » Attivare o disattivare una trappola controllata elettronicamente

Misure di sicurezza:

- » Attivare o cancellare un allarme
- » Attivare o disattivare un ICE

SNODI DI SERVIZIO DEGLI EDIFICI

Gli **SNODI DI SERVIZIO DEGLI EDIFICI** controllano le varie operazioni quotidiane degli edifici fisici o dei complessi di edifici. La maggior parte delle strutture hanno qualche tipo di sistema automatizzato che controlla le luci, il condizionamento dell'aria, i generatori di energia e cose del genere.

Routine:

- » Attivare, disattivare, monitorare o riprogrammare un sistema (come il condizionamento dell'aria, le luci, l'energia. Notare che la sicurezza dei sistemi di supporto vitale prevede spesso dei generatori di energia di riserva controllati da un sistema della Matrice separato)

Misure di sicurezza:

- » Attivare o cancellare un allarme
- » Attivare o disattivare un ICE

SISTEMI DI CONTROLLO DELLA PRODUZIONE

I **SISTEMI DI CONTROLLO DELLA PRODUZIONE** controllano le cose che la struttura fa. Grosse strutture corporative (come l'ambiente virtuale di un'arcologia) possono avere molti tipi diversi di sistemi di controllo di produzione ognuno dedicato a un diverso laboratorio, magazzino o officina. Le routine controllate da questi sistemi differiscono grandemente a seconda dei beni prodotti: la struttura dedicata alla germinazione dei semi di una corporazione agricola avrà sistemi abbastanza diversi da quelli utilizzati dalla divisione di test sugli armamenti.

Routine di esempio:

- » Iniziare o fermare una linea di produzione
- » Avviare una nuova produzione o consegna
- » Attivare o disattivare parte di una linea di produzione
- » Riprogrammare parte di una linea di produzione

Misure di sicurezza:

- » Attivare o cancellare un allarme
- » Attivare o disattivare un ICE

SISTEMI DI CONTROLLO RICERCA E SVILUPPO

I **SISTEMI DI CONTROLLO RICERCA E SVILUPPO** controllano laboratori e database nei quali si eseguono e vengono immagazzinate **ricerche** all'avanguardia. Come sopra, le routine eseguite da questi sistemi di controllo differiscono grandemente a seconda dell'argomento della **ricerca** e dei test: ingegneria genetica, sviluppo di esplosivi, e crescita di organi richiedono tutti controlli e sistemi diversi tra loro.

Routine di esempio:

- » Sigillare o aprire un'area ermeticamente controllata
- » Cambiare i parametri di test
- » Avviare o revocare un processo di test
- » Emettere o revocare un ordine di evacuazione
- » Attivare o disattivare protocolli di emergenza

Misure di sicurezza:

- » Attivare o cancellare un allarme
- » Attivare o disattivare un ICE

AGENDA

- » Rendi *The Sprawl* sporco, altamente tecnologico ed eccessivo
- » Riempi le vite dei personaggi con azione, intrigo e complicazioni
- » Incastra i personaggi nello Sprawl
- » Gioca per scoprire cosa succede

PRINCIPI

- » Cromi qualsiasi cosa, poi sporcala
- » Inizia e finisci con la narrazione
- » Rivolgiti ai personaggi, non ai giocatori
- » Fai domande e incorporane le risposte
- » Dai un nome a tutti
- » Rendi tutto corporativo
- » Rendi tutto personale; complica tutto
- » Tratta i tuoi PNG come risorse sacrificabili
- » Pensa fuori schermo
- » Sii un fan dei personaggi

MOSSE DELL'MC

- » Mostragli la canna della pistola
- » Rendigli le vite complicate ora
- » Metti qualcuno all'angolo
- » Infliggi danno
- » Consuma le loro risorse
- » Offergli un'opportunità, con o senza costo
- » Digli i requisiti o le conseguenze e chiedi
- » Utilizza una mossa di Corporazione, di Missione o di Minaccia
- » Termina ogni mossa con "Cosa fai?"

RISORSA: _____

Libretto: _____

Etichette: _____

Abilità e storia:

RISORSA: _____

Libretto: _____

Etichette: _____

Abilità e storia:

RISORSA: _____

Libretto: _____

Etichette: _____

Abilità e storia:

RISORSA: _____

Libretto: _____

Etichette: _____

Abilità e storia:

CORPORAZIONI

Le corporazioni massimizzano il guadagno e minimizzano le spese

Le corporazioni negano le responsabilità e sopprimono i dissidenti

Le corporazioni sfruttano la tecnologia e l'umanità ai limiti di entrambe

MOSSE DI CORPORAZIONE

- » Manda un messaggio subdolo
- » Manda un messaggio violento
- » Termina un problema
- » Invia denaro al problema
- » Assolda risorse sacrificabili
- » Dispiega risorse permanenti
- » Assolda piccoli operatori
- » Rendi la vita difficile a qualcuno
- » Impianta una bomba corticale
- » Dispiega tecnologia (droni, tracciatori, uploaders)

CORP: _____

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

Interessi principali:

Mosse:

CORP: _____

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

Interessi principali:

Mosse:

CORP: _____

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

Interessi principali:

Mosse:

CORP: _____

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

Interessi principali:

Mosse:

CORP: _____

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

Interessi principali:

Mosse:

MINACCE

MOSSE DEI GRUPPI:

- » Attacca improvvisamente, direttamente e duramente
- » Rileva alleati o risorse
- » Sequestra qualcuno o qualcosa
- » Reclama territorio con la forza o con l'intrigo
- » Distruggi qualcuno o qualcosa
- » Minaccia di esporre qualcuno o qualcosa
- » Fa richieste
- » Aspetta il momento giusto e pianifica
- » Sonda alla ricerca di punti deboli
- » Cerca protezione dalle corporazioni

Obiettivi dei Gruppi: possedere, sovvertire, terrorizzare, distruggere, dominare.

MOSSE DEI SOLITARI:

- » Rifletti il decadimento della società e delle sue strutture
- » Mostra il conflitto tra l'umanità e la tecnologia, tra la carne e il cromo
- » Mostra gli eccessi in *The Sprawl*
- » Fa un'offerta con dei fili attaccati
- » Attacca da un'angolazione inaspettata
- » Attacca frontalmente
- » Minaccia qualcuno o qualcosa di fargli violenza o esporlo
- » Ruba qualcosa o sequestra qualcuno
- » Metti in scena un diversivo rumoroso
- » Insulta o offendi una persona o un'organizzazione
- » Cerca protezione dalle corporazioni

Obiettivi dei Solitari: corrompere, manipolare, sviare, rubare, uccidere.

MOSSE DEI LUOGHI:

- » Tieni qualcuno dentro, tieni qualcuno fuori
- » Dimostra separazione dall'ambiente circostante
- » Mostra coesione interna
- » Mostra attività criminali sullo sfondo
- » Intrapola qualcuno in intrighi, violenza o burocrazia
- » Sottolinea disperazione o uccidi il sogno di qualcuno
- » Rivela l'ottusità delle corporazioni
- » Punta i riflettori sulle fratture, sulla disgregazione o sull'assenza della società
- » Arrenditi all'influenza delle corporazioni

Obiettivi dei Luoghi: intrappolare, riprodursi, frustrare, consumare, isolare.

MOSSE DELLE NOTIZIE:

- » Rivela un conflitto nella società
- » Rivela la negligenza nella società
- » Rivela l'ottusità delle corporazioni
- » Rivela gli eccessi nella società
- » Forza qualcuno a cercare aiuto
- » Isola qualcuno o qualcosa
- » Nascondi la verità
- » Provoca denunce
- » Forza azioni distruttive o inutili
- » Impedisci un'azione

Obiettivi delle Notizie: avvelenare, esporre, esplodere, impoverire, coinvolgere.

MINACCIA:

Gruppo // Solitario // Luogo // Notizia



Descrizione:

Obiettivo:

MINACCIA:

Gruppo // Solitario // Luogo // Notizia



Descrizione:

Obiettivo:

MINACCIA:

Gruppo // Solitario // Luogo // Notizia



Descrizione:

Obiettivo:

MINACCIA:

Gruppo // Solitario // Luogo // Notizia



Descrizione:

Obiettivo: