

CYBERPUNK

R E D

EASY MODE



I TUOI PRIMI PASSI SUL FILO DEL RASOIO



CAST & CREW

Scritto e Progettato da
Mike Pondsmith, James Hutt,
Cody Pondsmith, J Gray e
David Ackerman

Editing
Lisa Pondsmith e Aron Tarbuck

Direzione Artistica
Jaye Kovach

Gestione Commerciale
Lisa Pondsmith

Impaginazione
J Gray

Copertina
Anselm Zielonka

Illustrazioni
Neil Branquinho, J Gray,
Maskym Harahulin, Adrian Marc e
Eddie Mendoza

Mappe
Matt Henderson
presso Loke Battle Mats

EDIZIONE ITALIANA
A CURA DI NEED GAMES

Direttore Editoriale
Nicola Degobbi

Supervisione
Marco Munari e Matteo Pedroni

Traduzione
Francesco Castelli

Revisione
Marta Palvarini

Impaginazione
Erica Viotto

Cacciatori di Errori
Marco Munari, Alberto Orlandini,
Matteo Pedroni, Erica Viotto

Copyright © 2022 di R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk è un marchio registrato di CD Projekt Red S.A.

Tutti i diritti riservati secondo la convenzione universale sul diritto d'autore. Tutti gli eventi, i governi e le persone rappresentati sono fittizi. Ogni somiglianza senza intento di satira è assolutamente casuale.

COS'È QUESTA ROBA?

Questa è l'**Easy Mode** di **Cyberpunk RED**, un'introduzione al mondo e alle regole di **Cyberpunk RED**, il Gioco di Ruolo sul filo del rasoio. Per giocare occorrono un Gamemaster, fino a cinque Giocatori, un dado a dieci facce a testa e un sacco di dadi a sei facce.

ESSERE UN CYBERPUNK

Il mondo di Cyberpunk è un luogo violento e pericoloso, dove un sacco di gente vorrebbe strapparti le braccia per mangiarcele. Anche dopo l'atomica e la guerra globale tra le Megacorp, il mondo di Cyberpunk rimane una combinazione di selvaggio e raffinato, moderno e retrogrado: Rocker che paiono modelle e guerrieri della strada in armatura attraversano spalla a spalla i vicoli malfamati della città più pericolosa da questo lato del Post-Collasso, un gigante al neon scintillante d'olio: Night City.

Se vuoi essere un Cyberpunk devi afferrare la tecnologia alla gola e stringere forte. Non temere il progresso, la cibernetica e la bioingegneria. Porte d'interfaccia nei polsi, armi nelle braccia, laser negli occhi e biochip nel cervello. Diventi l'auto che guidi, l'aerodyne che piloti, la pistola che impugni. Tuffati di testa nei sistemi informatici, sconfiggendo la tua mente alla velocità della luce nella tana del bianconiglio delle architetture di Rete. Con le tue dita cibernetiche puoi superare ogni blocco informatico, con i tuoi sensi potenziati puoi vedere il Futuro.

Cyberpunk è anche uno stile. Vestire "in", conoscere le persone giuste e seguire le mode giuste. I tuoi colpi li progetti nei club e nei bar più esclusivi. I tuoi nemici sono eserciti corporativi, bande di motociclisti cibernetici, assassini in armature potenziate e Netrunner computer-cablati. Le tue armi migliori sono dei nervi d'acciaio, l'arte di arrangiarsi, una bella faccia tosta e,

ovviamente, la smartgun Minami 10 che porti al fianco.

Sei pronto adesso? Oh, sì che lo sei. Non stai più nella pelle.

Sei un Cyberpunk e vivi secondo le tre regole:

#1 STILE PIÙ DELLA SOSTANZA

Non importa quanto si è bravi in qualcosa, basta sembrarlo. Se vuoi fare colpo, devi fare in modo che tutto sembri seguire il tuo copione. Solitamente, stile e vestiario non sono così importanti, ma in questo mondo una giacca corazzata di cuoio e un paio di occhiali a specchio fanno la differenza.

#2 L'ATTEGGIAMENTO È TUTTO

C'è una sola verità: se pensi pericoloso, sei pericoloso; se pensi debole, sei debole. In questo mondo, tutti portano con sé dell'hardware letale e tutti interpretano un ruolo, una maschera che mostrano come fosse la loro vera personalità. Nessuno si fa impressionare dalla tua nuova smartgun Militech se quando entri nel club non ti dai l'aria di uno che la sappia usare... e che stia solo aspettando una scusa per farlo. Non aprire le porte, sfondale. Non guardare qualcuno negli occhi se non riesci a sembrare un killer più feroce di lui. Sfoggia sempre il tuo miglior sorriso, quello che dice "il più cattivo sono io". Non restartene nel tuo cubicolo ad aspettare il prossimo lavoro, ma esci e fai un giro nei locali giusti. Così da essere sempre lì quando comincia la festa.

#3 VIVI SUL FILO DEL RASOIO

Il Filo del Rasoio, il Limite, è quel luogo nebuloso dove si incontrano quelli che amano vivere pericolosamente. È qui che metti in gioco denaro, reputazione e vita in nome di qualcosa di vago come un ideale o un colpo grosso. Un Cyberpunk vuole sempre essere al centro dell'azione, in prima linea nelle rivolte, quello che

appicca l'incendio. Unisciti a grandi cause e combatti, non rallentare quando puoi premere sull'acceleratore. Tuffati verso il pericolo a testa bassa. Non giocare mai sul sicuro. Vivi sempre al limite.

BENVENUTO NEL TETRO FUTURO

Cyberpunk RED è ambientato in un futuro alternativo dove il mondo si sta riprendendo da una devastante guerra globale tra due Megacorporazioni. Ma come è potuta andare così male? Ecco un breve riassunto.

LA CADUTA DELL'AMERICA

Alla fine degli anni '80 era chiaro che gli Stati Uniti erano nei guai. Molte norme sociali si erano dissolte sotto i colpi di un'ondata di lobby in competizione, mode alimentate dai media e un diffuso modo di pensare che proclamava a gran voce: "Prima io!".

Nel 1994, il numero di senzatetto era arrivato a ventuno milioni. La rivoluzione tecnologica spaccò l'economia, creando due ceti completamente separati: da una parte professionisti corporativi ricchi, orientati alla tecnologia e consumisti; dall'altra tute blu povere, economicamente instabili e poco qualificate. La classe media venne quasi cancellata. Su queste vergognose premesse nacque l'America del terzo millennio.

Ecco alcuni dei fattori principali che portarono al collasso della nazione.

► Collasso Urbano ◀

Controllati da potenti Corporazioni, i quartieri del business nelle grandi città erano diventati vetrine pulite, ordinate, ben illuminate, prive di crimini e povertà. Attorno a questi centri c'erano le Zone di Combattimento: sobborghi decrepiti e squallidi, ghetti devastati abitati da booster e altri violenti psicopatici. Le cinture esterne, anch'esse controllate dalle Corporazioni, erano invece zone sicure e ben sorvegliate, dove i dirigenti potevano avere una casa e metter su famiglia in relativa tranquillità.

► Governo Corrotto e Inefficace ◀

Sotto il controllo della corrotta Banda dei Quattro (un gruppo di quattro agenzie governative, NSA, CIA, DEA e FBI, guidato da un vicepresidente, geniale e psicopatico) il governo americano fu gestito come un'organizzazione mafiosa. La Banda inseguì spietatamente il profitto, distruggendo il sistema previdenziale e medico, eliminando i sussidi pubblici (eccetto quelli legati alle Corporazioni loro clienti) e usando le risorse statali come salvadanaio personale. L'unica branca del governo che rimase intoccata furono le forze armate, che la Banda ricoprì d'oro per garantirsi la fedeltà e finanziare le proprie politiche di espansionismo militare.

Quando tutto questo fu portato alla luce, il Senato non era più funzionale (dopo anni di ubbidienza e intimidazioni), la Corte Suprema non era più la massima autorità giudiziaria del Paese a causa del gran numero di autoproclamatasi "Stati Liberi" e gran parte dell'apparato burocratico era collassato, lasciando la nazione incapace di affrontare le crisi che devastavano la popolazione.

► La Nascita degli Stati Liberi ◀

Molti stati, stupefatti dalle azioni inutili e dittatoriali dei burocrati di Washington D.C. (e delle macchinazioni appena scoperte della Banda dei Quattro) si separarono dal resto del Paese; prima la California, nord e poi sud, il Texas, l'Oregon, Washington e i due Dakota. Questi nuovi "Stati Liberi" approvarono proprie costituzioni (tutte molto simili), strinsero accordi commerciali e, soprattutto, smisero di inviare tasse a Washington D.C. Questo accelerò il collasso.

► La Nuova Dustbowl ◀

A causa degli effetti del riscaldamento globale e della mancanza di preparazione, vaste aree dell'emisfero boreale subirono annate di siccità. In tutto il Midwest, molte piccole città vennero abbandonate, man mano che fattorie, negozi e banche locali andavano in rovina a causa della mancanza di acqua, cibo e denaro.

Le fattorie sopravvissute vennero comprate da enormi Agricorporazioni e rimesse in attività con manodopera salariata, automazione e sorveglianti armati. Anche le zone urbane del Midwest soffrirono,

DATA

C'è molto di più da scoprire nel Manuale Base di Cyberpunk RED.

non per la siccità ma per il crollo dell'industria manifatturiera, mentre le aziende andavano in cerca di manodopera economica in Asia e Africa. Fusioni corporative e acquisizioni incontrollate destabilizzarono interi settori, mentre investitori astuti compravano aziende di successo, ne saccheggiavano gli asset, per poi rivenderne le carcasse per due soldi così da coprirne i debiti.

Lo svuotamento del centro del Paese ebbe un prezzo imprevisto: in milioni persero la casa e furono costretti a viaggiare per trovare rifugio nelle zone urbane, come in nuova versione del periodo della Dustbowl degli anni '30. Le autostrade divennero campi di battaglia lungo cui branchi di Booster armati si spostavano di città in città, distruggendo e depredando come vandali meccanizzati.

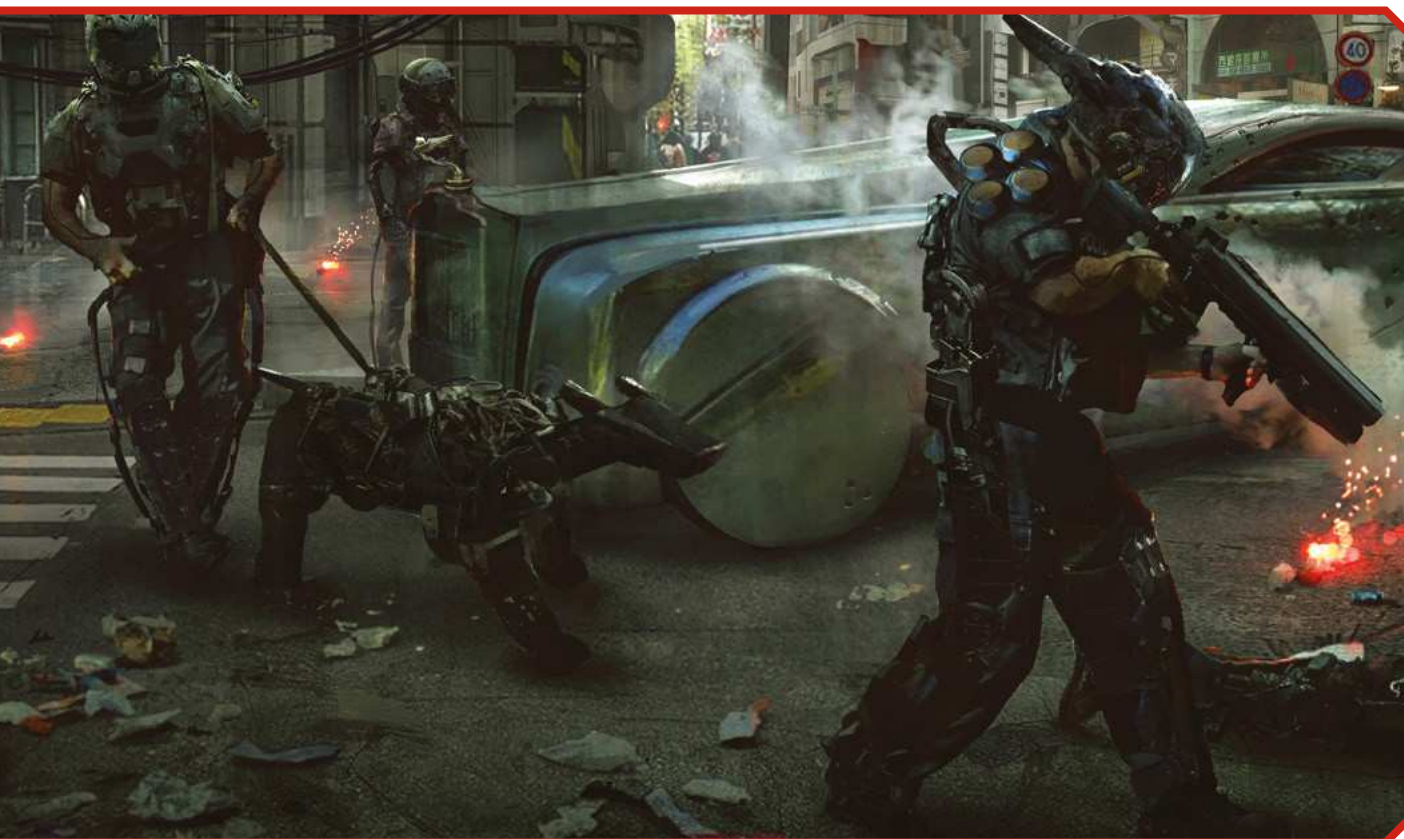
► Le Pestilenze ◀

Il sistema ospedaliero, già sovraccarico, si ritrovò sommerso da una serie di epidemie globali. A causa degli spostamenti semplici e agevolati tra le nazioni, delle città densamente popolate e della tendenza dei governi corrotti a ignorare le emergenze mediche, i

focolai si diffusero in maniera esplosiva, devastando interi continenti. Per esempio, la Peste Atrofica del 1999 (un'orribile infezione intestinale che portava il paziente alla morte, a prescindere da quanto mangiasse) colpì l'Europa e gli Stati Uniti, dove, ignorata durante i disordini della Banda dei Quattro, si stima che abbia causato 14 milioni di morti prima che il Giappone creasse un vaccino. Questo fu solo uno dei disastri epidemiologici che incalzarono il pianeta, alcuni naturali, altri creati in provetta da varie nazioni. Ciascuno un ennesimo colpo di grazia a una società ormai fuori controllo.

► La Nascita della Cibernetica ◀

L'umanità ha sempre combattuto contro i propri stessi limiti. Vista difettosa? Ci sono gli occhiali. Perdita dell'udito? Un impianto cocleare. Un'anca malridotta? Un rimpiazzo in metallo. Alla fine del XX secolo, però, una serie di scoperte straordinarie nel campo della cibernetica (dal greco κυβερνητική (τέχνη) "arte del pilota") aprirono nuove possibilità al potenziamento umano. Chi aveva la vista difettosa poteva sostituire i propri occhi con cyberottiche capaci di vedere a chilometri di distanza, al buio e sparare laser come



EDDIE MENDOZA

nei fumetti. Perdita dell'udito? È il momento di passare a un sistema audio che percepisce suoni udibili solo a cani o balene. Anca malridotta? L'intero scheletro può essere sostituito con uno indistruttibile in acciaio. Una nuova era di cui far parte continuando a migliorarsi senza limiti.

Questo "mondo di domani", però, si ritorse contro sé stesso. Governi e Corporazioni iniziarono a sfruttare soldati potenziati per pattugliare le strade e combattere le guerre. Chi era cibernetizzato divenne sempre più insofferente alla (relativa) lentezza dei non potenziati. Il progresso della cibernetica aumentò la dinamicità dei cambiamenti e la loro percezione in un mondo di informazioni in costante evoluzione, causando livelli ancora maggiori di tecnoshock (vedere più avanti) nella società. Le persone iniziarono a mostrare segni di psicosi, che esplosero in un'ondata di massacri a opera di cyborg impazziti, la cosiddetta cyberpsicosi. Fu così che altro carburante fu aggiunto all'inferno che consumava la società della fine del XX secolo.

► Guerra Continua ◀

Grazie all'uso di supersoldati cibernetici e a un budget militare quasi illimitato, la Banda dei Quattro riuscì a perseguire una serie di campagne militari all'estero, dando inizio a una nuova era imperialista. Nonostante il vantaggio, gli Stati Uniti si ritrovarono impantanati in conflitti che ricordavano il Vietnam, o l'Afghanistan per i sovietici. La situazione peggiorò quando alcune delle nazioni attaccate risposero con atti terroristici contro la Banda (come la mini-atomica su New York). Quando i Diecimila Cyber Soldati ritornarono dall'inferno sudamericano, i cittadini statunitensi erano stanchi di sentire parlare al telegiornale degli scontri continui.

► E Infine, Tecnoshock ◀

Quando la tecnologia supera la capacità delle masse di comprenderla e incasellarla nelle proprie vite, il risultato è il tecnoshock, uno dei principali responsabili del caos sociale che portò al Collasso del mondo pre-Cyberpunk. Il Tecnoshock inizia sempre da qualcosa di piccolo: un gadget o un attrezzo qui, un nuovo sistema di comunicazione più rapido lì, macchine che correggono la tua percezione di tempo e spazio, sistemi d'informazione che permettono a governi

e Megacorporazioni di localizzarti o proporti pubblicità mirate, che ti danno quel che desideri anche quando non sai di volerlo... tutto per il tuo bene. Ciò avviene sempre più velocemente, al punto che la mente non riesce a elaborare i cambiamenti. Più si è giovani, più facile è accettare questa accelerazione: ci si è abituati perché ci si è nati dentro. A un certo punto però, neppure i giovani riuscirono più a stare al passo. All'improvviso le persone divennero irrazionali e violente, famiglie e relazioni furono fatte a pezzi e tutti si sentirono impotenti di fronte all'universo. Infine, l'intera società si bloccò, vittima della psicosi di massa. Gran parte della popolazione, la cui vita era stata sconvolta da questo progresso improvviso, rimase passiva ad aspettare che i leader le dicessero cosa fare. Una minoranza cercò di riportare indietro le lancette dell'orologio, gettando le basi del movimento Neo-Luddista. Gli altri scelsero di prendere il futuro per le corna. Si adeguarono inserendo la tecnologia nei propri corpi, potenziando sensi e capacità per tenere il passo.

Così facendo si guadagnarono il soprannome di "Edgerunner" o "Cyberpunk".

CONTO ALLA ROVESCIA

CRONOLOGIA DEL TETRO FUTURO

► 1990-1994 ◀

- La "**Banda dei Quattro**", una coalizione di agenzie governative guidata dal vicepresidente, dà il via a un "colpo di stato" segreto, mettendo praticamente fine alla democrazia negli USA. Molti stati cominciano a ignorare l'autorità federale e si dichiarano "Stati Liberi".
- Inizio della **1ª Guerra Centroamericana**. Le ambizioni imperialistiche statunitensi, giustificate come parte della guerra al Comunismo e alla droga, causano centinaia di migliaia di morti. I veterani ritornano in patria con terribili mutilazioni, aumentando la domanda di cyberware.
- La Biotechnica sviluppa il **CHOOH²**.
- A Monaco, nella Germania Unita, viene realizzato il primo chip TRC di interfaccia biologica.

- **Crash del '94.** Si scopre che il governo degli Stati Uniti stava manipolando i mercati europei e americani. Quando la notizia diventa pubblica si verifica un collasso finanziario mondiale.

▶ 1996 ◀

- **Collasso degli Stati Uniti.** Indebolite dal Crash della Borsa Mondiale, sopraffatte dalla mancanza di lavoro, dal numero dei senzatetto e dalla corruzione, molte amministrazioni locali dichiarano bancarotta. Il governo, bloccato dal deficit e dalla Banda dei Quattro, è completamente inefficace.
- **Rivolte dei Nomadi.** Ormai un americano su quattro è senza fissa dimora. In tutti gli USA sono in centinaia di migliaia a protestare per il diritto alla casa. Lungo la costa ovest si formano i primi Branchi di Nomadi, che in breve si diffondono per l'intera nazione.
- La Costituzione Americana viene sospesa ed è imposta la legge marziale.

▶ 1997-1999 ◀

- **"Rockerboy" Manson** viene ucciso in Inghilterra. Il nome d'arte di questa leggendaria figura del "rock populista" diviene il termine con cui designare tutti gli artisti attivisti del cambiamento politico.

▶ 2000 ◀

- Nascita della prima Poser gang in stile "famiglia allargata".
- La **Peste Atrofica** colpisce USA ed Europa, causando decine di migliaia di morti.

▶ 2001 ◀

- Con la costruzione del network Worldsnet, l'architettura della Rete è solida e stabile.

▶ 2003 ◀

- **2ª Guerra Centramericana.** Gli USA invadono Colombia, Ecuador, Perù e Venezuela. È un fallimento che costa la vita a migliaia di soldati americani, mentre altre migliaia sono abbandonate e costrette a tornare in patria con i propri mezzi.

- Ciò che resta della Banda dei Quattro viene spazzato via da un'ondata di riforme. Ci sono nuove elezioni, pesantemente pilotate dalle Megacorporazioni.

▶ 2004 ◀

- **1ª Guerra Corporativa (2004-2005).** Una serie di operazioni commando e attacchi nel cyberspazio tra EBM e Orbital Air danno al mondo un primo assaggio degli scontri corporativi.

▶ 2005-2007 ◀

- Invenzione del Cybermodem.
- Sviluppo della Braindance all'Università della California di Santa Cruz.

▶ 2008 ◀

- **2ª Guerra Corporativa (2007-2010).** Fallito il negoziato per il controllo dei giacimenti di petrolio scoperti nel Mar Cinese Meridionale, SovOil e Petrochem passano alle armi. Persino gli osservatori più cinici sono scioccati dal livello di violenza.

▶ 2013 ◀

- **13 Aprile.** Il concerto di Johnny Silverhand a Night City si trasforma in una rivolta. Gli scontri provocano 18 morti e 51 feriti. Il vecchio complesso dell'Arasaka viene distrutto.
- Altiera Cunningham, programmatrice della ITS, sviluppa il virus **Soulkiller** per trasferire personalità registrate in corpi clonati. I tentativi di trasferimento falliscono, ma le spie dell'Arasaka vengono a sapere del virus e rapiscono la Cunningham.
- Sviluppo della prima vera IA nel complesso della Microtech di Sunnyvale in California.

▶ 2014 ◀

- Gli algoritmi di Ihara-Grubb (I-G) ridisegnano la Rete. Il Netrunner ribelle Rache Bartmoss installa il virus DataKrash nell'architettura della Rete.

▶ 2016 ◀

- **3ª Guerra Corporativa (2016).** Un attacco da parte di cyberterroristi sconosciuti colpisce tutte le reti corporative del mondo, causando perdite per miliardi di Eurodollari.

▶ 2021 ◀

- La Aquacorp europea CINO tenta di acquisire la concorrente IHAG, andata in bancarotta. La rivale OTEC fa la parte del "cavaliere bianco" in questo takeover ostile. Entrambe le Corporazioni schierano i propri alleati e inizia una pericolosa guerra subacquea e sopracquea.

▶ 2022 ◀

- Picco di operazioni sotto copertura, mentre Arasaka Security e Militech si battono per decidere l'esito della guerra CINO/OTEC.
- Rache Bartmoss, il sommo Netrunner, viene ucciso in un raid corporativo. Due settimane dopo, il suo interruttore automatico di emergenza attiva il virus **DataKrash**.
- **4ª Guerra Corporativa.** Le operazioni sotto copertura si trasformano in una guerra aperta, mentre Arasaka e Militech schierano le truppe in prima linea. Il conflitto coinvolgerà l'intero pianeta con grossi scontri in tutte le maggiori città.
- Il virus DataKrash infetta il 78,2% della Rete. Consapevole delle sue potenzialità, Saburo Arasaka ordina la creazione di un database sicuro nel nuovo complesso delle Torri Arasaka di Night City.

▶ 2023 ◀

- Collasso totale del commercio internazionale. Navi cargo e aerei sono completamente bloccati. Cibo e rifornimenti restano nei magazzini in tutto il mondo, senza alcuna possibilità di essere trasportati presso negozi, fabbriche e grossisti. Molte Megacorporazioni dichiarano bancarotta.
- **20 agosto 2023: Olocausto di Night City.** Una squadra d'incursione, guidata dal Solitario Morgan Blackhand e dal Rocker Johnny Silverhand, tenta di rubare/distuggere il Database Sicuro nelle Torri Arasaka. Durante gli scontri viene attivata un'arma nucleare, che devasta gran parte del centro città. L'esplosione causa oltre mezzo milione di morti e un altro quarto di milione muore nel fallout. La Presidente Elizabeth Kress nazionalizza la Militech richiamando in servizio l'amministratore delegato, il Generale riservista Donald Lundee.

- **Iniziano gli Anni Rossi.** Le particelle e i detriti derivanti dall'esplosione nucleare, dagli attacchi orbitali, da esplosivi convenzionali e dagli incendi di città distrutte dalla guerra tingono di un'inquietante colore rosso i cieli di tutto il mondo.

▶ 2025 ◀

- **Fine della 4ª Guerra Corporativa.** Numerose sacche di resistenza vengono eliminate dagli eserciti nazionali e della Militech durante i tre anni successivi. Nonostante sia stata usata una sola arma nucleare nel conflitto, l'infrastruttura mondiale è pesantemente danneggiata, ma non distrutta.
- La Rete viene ufficialmente disattivata. Alt Cunningham crea Ghost World nelle rovine di Hong Kong, distrutta da un'arma biologica.
- Il governo giapponese rischia il crollo. Salva la faccia solo ripudiando l'Arasaka.

▶ 2026-2030 ◀

- Inizia la **Diaspora**. Persone rimaste senza dimora dopo la Guerra partono per reclamare le città abbandonate sin dal Collasso degli anni '90.
- Saccheggii massivi di vecchia tecnologia e magazzini abbandonati. Poche Corporazioni sono ancora operative, ma solo su scala ridotta.
- Ciò che rimane degli Stati Uniti è, a tutti gli effetti, una dittatura funzionale in cui vige lo Stato d'Emergenza dichiarato dalla Presidente Elizabeth Kress.

▶ 2030-2035 ◀

- Reinsediamento nei sobborghi di Night City. Negli anni seguenti il centro sarà ricostruito, ma per ora le piccole città nate nei sobborghi sono sovraffollate di profughi fuggiti dalla Zona Corporativa.
- **Riapertura delle Piste dei Nomadi.** I Nomadi ormai controllano porti e navi cargo. Le Corporazioni sono ridotte a realtà locali, ma grazie alle Piste riescono a espandersi a livello regionale.
- Inizio delle **CitiNet**. In alcune Città Reclamate vengono create VPN locali.
- **Parte la Ricostruzione di Night City.** Gigatonnellate di terra vengono spostate dalle rovine radioattive del centro, riempiendo la vecchia baia.

► 2035-2045 ◀

- Inizia la Prima Ondata di Recupero Urbano, con l'appoggio delle amministrazioni locali e delle Megacorp rimaste. Le città coinvolte richiedono poche risorse per essere ricostruite.
- Corporazioni e altri attori iniziano a ricostruire le vecchie fabbriche e sostituire la tecnologia persa. Dalle macerie della 4ª Guerra Corporativa iniziano a emergere nuove Corporazioni.
- La **Netwatch** tenta di epurare i R.A.B.I.D.s e ristabilire la Vecchia Rete. Dopo una battaglia di tre anni, è costretta ad arrendersi.
- Creazione dei primi Data Pool, server aperti di informazione e scambio progettati per uso cittadino.
- Creazione dei primi Mega-Edifici per dare una casa ai senzatetto. Si tratta di arcologie "all inclusive" pensate per creare rapidamente zone sicure e abitabili.

► 2045 ◀

- Il presente.

NIGHT CITY

Night City si trova vicino al confine tra California del Nord e California del Sud ed è l'ambientazione base di **Cyberpunk RED**.

Si tratta di una città di fondazione abbastanza recente. Prima del 1994, in questa zona c'erano solo piccole cittadine e sobborghi. Durante il Collasso, Richard Night, intraprendente imprenditore edile, comprò gran parte della terra e iniziò a realizzare il suo sogno: una nuova città corporativa, sicura e pulita, libera dal crimine e dalle piaghe urbane. Purtroppo, Night venne assassinato poco tempo dopo e il suo sogno divenne un incubo.

Nel 2020, Night City era un agglomerato urbano in rapida espansione, un coacervo di crimini e violenze, ma con un'economia rampante grazie alla presenza di molte Megacorporazioni. Era l'archetipo della città cyberpunk, ma venne quasi distrutta durante la 4ª Guerra Corporativa, quando un'arma nucleare esplose nella Torre Arasaka, al centro del cuore pulsante della città.

Durante gli Anni Rossi, Night City sta guarendo dalle devastazioni degli ultimi tumultuosi decenni. Come nel resto dell'America, dietro alla facciata di povertà, violenza e disuguaglianza, c'è una società pesantemente armata. Per le strade di Night City è normale vedere tante pistole quante ventiquattrore. Il peggio può essere passato, ma le regole del vivere civile sono già crollate in precedenza e potrebbe accadere di nuovo. La storia tende a ripetersi e c'è sempre qualcuno nascosto dietro l'angolo, in attesa di fare il colpo grosso, non importa a che prezzo. È questa l'amara lezione che l'America apprese alla fine del XX secolo.

Oggi, i servizi sono irregolari, la legge ancora di più, non si può più usare la Rete per arrivare ai confini dello spazio e ancor meno prendere un volo di prima classe della Orbital Air verso Crystal Palace, ma le cose funzionano ancora. Forse non potrai più trovare l'ultimo Agent digitale o la migliore arma sul mercato (le linee di rifornimento sono ancora un problema), ma grazie al boom degli orti pensili e verticali, dei collettori solari illegali e dell'hardware ricostruito dall'amichevole Tecnico di quartiere, riesci a mangiare bene (quando possibile), hai accesso a equipaggiamento affidabile ed energia. Inoltre, puoi sempre contare sul Fixer all'angolo per rifornirti di nuove droghe e cyberware direttamente (e illegalmente) dalla Strada.

Non sarà l'età d'oro del 2020, choomba, ma la Strada funziona ancora.

QUARTIERI DI NIGHT CITY

Nel 2045, Night City è ancora in ricostruzione, un labirinto di rovine e cantieri in continuo mutamento. Per comodità, la città può essere suddivisa nei seguenti quartieri.

Base Militare NorCal. La base militare pesantemente fortificata a nord di Night City, occupata soprattutto da soldati della Militech. Isolata dal resto della città.

Distretto Universitario. Un piccolo distretto ai margini della Zona di Combattimento, dove si trova l'ultima università funzionante della città.

Heywood. Questo settore sovraffollato ospita gran parte della popolazione; si sta di nuovo dividendo in base a criteri di ricchezza e potere: i ricchi a nord, i poveri (che chiamano la zona Santo Domingo) a sud.

Heywood Industrial Zone. Il più grande complesso industriale della città, pieno di magazzini, macchinari edili, fabbriche e anche alcune navi cargo abbandonate.

Little China. Una Chinatown enorme e pericolosa, con molte piccole comunità che lottano contro le gang per sopravvivere.

Little Europe. Un distretto frammentato in rioni, molto campanilisti, di vecchi edifici in mattoni e grattacieli.

New Westbrook. Uno sprawl urbano costruito nella vecchia Zona Dirigenziale, dall'aspetto ancora sfarzoso, ma ormai pieno di senzatetto, cittadini fuggiti da altri quartieri durante la Guerra o allontanati di recente durante la riqualificazione del centro urbano.

Pacifica Playground. Un sobborgo finanziato in gran parte dalle Corporazioni, realizzato attorno al parco divertimenti di Playland by the Sea, attualmente oggetto di una grande ristrutturazione.

Rancho Coronado. Una vecchia Beaverville a perdita d'occhio, ora dominata da tendopoli e poli industriali sorti attorno ai vecchissimi centri commerciali.

South Night City. Uno sprawl industriale, pieno di gang con il grilletto facile e magazzini abbandonati, usati come nascondigli e basi.

Upper Marina. Un fiorente distretto urbano, che comprende vecchie zone industriali e rioni riqualificati in stile "internazionale", attorno a un piccolo ma ben tenuto porto.

La Valle. Un nuovo distretto fiorente, che ospita i più importanti edifici amministrativi di Night City.

Vecchia Japantown. Un tempo un vero centro culturale giapponese, che cadde nell'anarchia durante la 4ª Guerra Corporativa. La maggioranza della popolazione si è trasferita a Watson e la zona è quasi disabitata, a parte le gang.

Vecchia Zona di Combattimento. Un distretto che l'amministrazione abbandonò molto tempo fa a gang e psicotici. È l'origine dell'odierna Zona di Combattimento.

Vecchio Bank Block. Sede di tutte le vecchie banche di Night City, ormai solo rovine e, ufficialmente, mai ripulita.

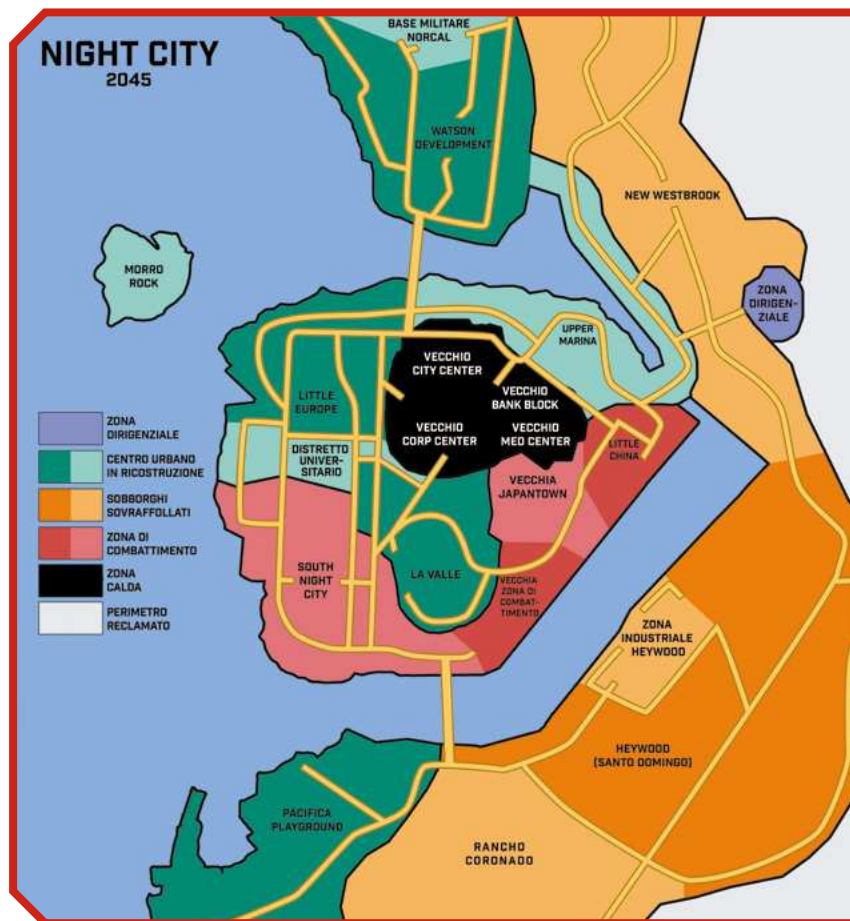
Vecchio City Center. Del vecchio e attivo centro restano solo rovine radioattive.

Vecchio Corporate Center. Un tempo cuore delle Corporazioni, ora è lo spettro della sua gloria passata.

Vecchio Medical Center. In gran parte irradiato, sotto le macerie ci sono ancora molti ospedali.

Watson Development. Un distretto in costruzione, dove futuri mega-edifici e arcologie ospiteranno le migliaia di sfollati della Guerra. Gran parte della popolazione asiatica di Night City si è trasferita in un rione soprannominato "Kabuki".

Zona Dirigenziale. È una zona nuova, che include un singolo distretto, incastonato tra le colline attorno alla città, pensato per la sicurezza e il piacere dell'élite corporativa.



NEOCORP E MEGACORP DI NIGHT CITY

Queste sono le Corp con una forte presenza a Night City.

Biotechnica: creatrice del CHOOH², controlla il mercato di biotecnologia e ingegneria genetica.

Continental Brands: compagnia agroalimentare e proprietaria della catena di supermercati Oasis. Si oppone con violenza a qualsiasi concorrente.

Danger Gal: un'agenzia investigativa privata con uno stile J-Pop.

Militech: Megacorp statunitense specializzata in armi, equipaggiamento militare e mercenari. È il braccio corporativo dell'esercito americano.

Network 54: la più grande mediacorp del mondo e principale produttrice d'intrattenimento a Night City.

Petrochem: principale produttrice di CHOOH², il carburante di questo tetro futuro.

Rocklin Augmentics: produttrice di cyberarti e altri potenziamenti.

SovOil: la principale produttrice di prodotti petrolchimici.

Trauma Team: servizio di soccorso, con ambulanze e paramedici, su abbonamento.

Zhirafa: costruttrice di droni, robot autonomi e mecha per l'edilizia.

Ziggurat: spina dorsale dell'attuale infrastruttura di comunicazioni.

GANG DI NIGHT CITY

Ecco alcune delle molte gang di Night City affamate di potere e territori.

Bozos: un gruppo di burloni sadici e letali, che si sono bioscolpiti per somigliare a clown.

Inquisitori: un culto convinto che il cyberware sia blasfemo e pronto a strapparli via dai corpi altrui.

Maelstrom: la classica gang di booster, dove il più forte ha ragione e il metallo è meglio della carne.

Philharmonic Vampyres: una gang nota per i suoi elaborati scherzi e lo stile gotico.

Piranhas: una tipica gang di festaioli. Si sballano, si drogano, fanno i bulli. Perché? Perché no, ti risponderebbero.

DATA

Queste non sono tutte le gang di Night City. Per maggiori informazioni, vedere il Manuale Base di Cyberpunk RED.



MAKSYM HARAHULIN

Reckoners: un culto dell'apocalisse convinto dell'imminente avvento del Mietitore d'Anime. Sono felici di ricevere donazioni recuperandole dal tuo cadavere.

Sesta Strada: una gang di vigilantes formata da veterani della 4ª Guerra Corporativa.

Tyger Claws: una pericolosa gang che protegge la comunità asiatica, nota per le moto veloci, i riflessi potenziati e l'abilità nelle arti marziali.

SLANG

Ecco alcuni termini che possono aiutarti a capire lo stile di **Cyberpunk RED**.

Anni Rossi: il periodo dal 2023 alla fine degli anni '40. Il nome deriva dal colore rosso che il cielo aveva preso in tutto il mondo, effetto collaterale della 4ª Guerra Corporativa.

Bisturi: chirurgo specializzato nell'impiantare cyberware illegale.

Booster: membri di gang che ostentano cyberware, abiti di cuoio e compiono atti di violenza randomica.

Chombatta (o Choomba): termine Neo-Afroamericano con cui indicare amici e parenti.

CHOOH² (o "choo"): pronunciato "Choo-Two", carburante alcolico per motori. La maggioranza dei veicoli degli Anni Rossi è alimentata da questa sostanza alcolica con un punto di ignizione più alto del comune metanolo.

Cibernetizzarsi: farsi impiantare tutto il cyberware possibile prima di uscire di testa.

Esotico: individui bioscolpiti con caratteristiche nonumane (pelliccia, orecchie allungate, zanne, ecc).

Farcire: fare sesso. Viene anche usato nel senso "dimenticare qualcosa".

Flatlineare: uccidere. Flatlineata è una cosa o persona morta.

Input/Output: termine meccanista per un amante occasionale.

Mainline: termine per indicare il partner in una relazione seria e a lungo termine.

Mercato Notturmo: mercati temporanei isolati organizzati da gruppi di Fixer con buoni contatti. Negli Anni Rossi sono i posti migliori dove trovare cyberware ed equipaggiamento.

Netrun: interfacciarsi con un'Architettura di Rete per hackerarne controlli e programmi. Prima della 4ª Guerra Corporativa indicava il collegarsi alla Rete globale.

Poser (gang): gruppi i cui membri ostentano tutti un certo look, stile o bioscultura.

Tag: soprannome, nomignolo; come si è conosciuti nella Strada

Volto (il): il rappresentante legale di una Megacorporazione.

Ronin: assassino freelance o mercenario su commissione, di solito considerato poco affidabile.

Samurai: assassino o soldato corporativo, pagato per proteggere le proprietà di una Corporazione o distruggere quelle della concorrenza.

Sbattere: diventare violenti; aggredire qualcuno senza motivo.

IL GIOCO

Ora che conosci il mondo di **Cyberpunk RED**, ecco le basi del regolamento.

STATISTICHE

Ogni Personaggio è definito da due categorie di punteggi: STAT e Abilità. Le STAT rappresentano le capacità innate del Personaggio e permettono di confrontare le capacità di ogni Personaggio.

Per esempio, chi ha un valore di 5 in una certa STAT sarà migliore di chi ha 4, ma non bravo quanto chi ha 6. Ecco le dieci STAT usate in **Cyberpunk RED**:

Intelligenza (INT): indica quanto il Personaggio è sveglio, astuto e percettivo

Riflessi (RIF): misurano i tempi di risposta e la coordinazione occhio-mano. Si usano per mirare.

Destrezza (DES): la coordinazione generale, aiuta a colpire con le armi da mischia e a mani nude.

Tecnica (TEC): è la capacità di impiegare strumenti e attrezzi.

Carattere (CAR): indica l'abilità di impressionare e influenzare gli altri.

Volontà (VOL): è la determinazione, il coraggio e la capacità di resistere a privazioni.

Fortuna (FOR): STAT speciale, per maggiori dettagli vedere **PAG. 15**.

Velocità (VEL): la velocità nel correre, saltare, nuotare, ecc.

Fisico (FIS): indica la forza, la resistenza.

Empatia (EMP): la capacità di relazionarsi con gli altri e prendersene cura.

ABILITÀ

Le Abilità rappresentano ciò che il Personaggio ha imparato addestrandosi e studiando. Più alto è il livello, più si è competenti. Ognuna è collegata a una STAT. Per esempio, l'Abilità Armi da Mischia è legata a DES. Per maggiori informazioni sul loro uso vedere **PAG. 14**.

Abilità presenti in **Cyberpunk RED Easy Mode:**

Archivistica..... INT

L'abilità di trovare informazioni all'interno di database, Data Pool, biblioteche e altri archivi.

Armi da Mischia..... DES

L'uso di vari tipi di armi da mischia.

Armi a Spalla..... RIF

L'abilità di sparare con armi lunghe, come fucili d'assalto e a pompa.

Atletica..... DES

L'insieme delle comuni capacità atletiche, quali saltare, arrampicarsi, lanciare, nuotare, ecc. Combina le basi dei comuni programmi sportivi scolastici, ma copre anche l'uso delle armi da lancio.

Borseggiare TEC

Il saper prelevare furtivamente oggetti in possesso di qualcun altro o taccheggiare senza essere notati.

Burocrazia INT

L'abilità di trattare con i burocrati, sapere con chi parlare in un ufficio, come raggiungerlo e come ottenere informazioni dall'apparato burocratico.

Business INT

La conoscenza basilare delle procedure affaristiche, delle leggi di domanda e offerta, della gestione di impiegati, fornitori, vendite e marketing.

Commercio CAR

La capacità di fare buoni affari, sia come venditore che come acquirente.

Comporre..... INT

La capacità di scrivere canzoni, articoli e racconti a livello professionale.

Concentrazione..... VOL

La capacità di focalizzarsi e mantenere l'autocontrollo. Include tanto la memoria quanto il controllo delle proprie funzioni fisiologiche.

Conoscenza della Zona..... INT

La conoscenza di una zona specifica, dei piani delle varie fazioni locali, criminali e politiche.

Contabilità INT

L'abilità di far quadrare i conti, creare e identificare registri falsi, giocare con i numeri, scrivere un budget e gestire la contabilità quotidiana.

Conversazione EMP

Il saper strappare, grazie a un attento dialogo, informazioni al prossimo, senza farglielo capire.

Corrompere..... CAR

Il sapere quando e come offrire una mazzetta a qualcuno e quanto pagarlo.

Criminologia INT

L'abilità di trovare indizi rilevando impronte digitali, effettuando esami balistici, esaminando le prove e cercando negli archivi della polizia.

Crittografia INT

La capacità di codificare e decodificare messaggi.

Deduzione.....INT

La capacità di riunire diversi indizi e giungere a conclusioni, o di fare diagnosi mediche non scontate.

Elettronica e Sicurezza.....TEC

L'abilità di identificare, comprendere, riparare, disattivare e installare dispositivi elettronici complessi, compresi computer, cyberdeck, dispositivi personali e sistemi di sicurezza.

Elusione.....DES

Schivare gli attacchi in mischia.

Falsificare.....TEC

Il creare e identificare documenti falsi. Spesso viene usata in Prove Contrapposte.

Fotografia.....TEC

L'abilità di realizzare foto, video o braindance.

FurtivitàDES

L'abilità di muoversi in silenzio, nascondersi, agire con discrezione ed evitare di essere notato. Gli altri possono tentare di individuare chi ne fa uso sfruttando Percezione.

Guardaroba e Stile.....CAR

Il sapere sempre quali abiti indossare e quando.

Guidare.....RIF

La capacità di condurre e manovrare veicoli terrestri.

InterrogatorioCAR

L'essere capaci di strappare informazioni con la forza.

Istruzione.....INT

Cultura generale, equivalente alla scuola dell'obbligo. Permette di leggere, scrivere, fare calcoli semplici e conoscere un minimo di storia.

Musica.....TEC

L'essere in grado di cantare o suonare uno strumento musicale a livello professionale.

Nascondere/Trovare Oggetti.....INT

Il talento per nascondere oggetti o trovarli. Utile per occultare armi sotto gli abiti o accorgersi di chi ne ha.

Paramedico.....TEC

La capacità di trattare le Ferite Critiche che non richiedono Chirurgia e prevenire la morte di un paziente (Chirurgia è disponibile solo per i Meditech grazie alla loro Capacità di Ruolo).

Percezione.....INT

L'abilità di notare elementi nascosti, indizi, trappole e chi si nasconde con l'Abilità Furtività, ma non gli oggetti occultati con Nascondere/Trovare Oggetti.

Persuasione.....CAR

La capacità di convincere, persuadere e influenzare gli altri.

PistoleRIF

L'abilità di sparare con armi da fianco, come le pistole.

Pronto Soccorso.....TEC

La capacità di medicare le più comuni Ferite Critiche e impedire che la vittima muoia.

ADRIAN MARC



Recitare..... CAR

La capacità di assumere un ruolo, reale o fittizio, camuffarsi e simulare emozioni.

Rissa..... DES

L'Abilità di lottare usando la pura forza bruta.

Scaltrezza CAR

La capacità di recuperare beni illegali e di contrabbando, oltre alla conoscenza del gergo criminale e di come evitare brutte situazioni con vicini pericolosi.

Scassinare TEC

Il saper superare le serrature non elettroniche.

Seguire Tracce..... INT

La capacità di seguire una pista grazie a tracce e altre prove lasciate sulla scena.

Sensibilità INT

La capacità di leggere le espressioni facciali e il linguaggio corporeo per capire lo stato emotivo altrui e cogliere le menzogne.

Tattica INT

La capacità di gestire scontri su grande scala in modo efficiente. Di solito chi ha questa Abilità sa come dirigere le truppe e prevedere le reazioni del nemico.

RISOLUZIONE DELLE ABILITÀ**IL CUORE DI CYBERPUNK: PROVE D'ABILITÀ**

Ogni volta che un Personaggio cerca di compiere un'Azione, esiste una possibilità di fallimento. A volte il risultato è ovvio, come avanzare di un passo senza cadere. In questi casi basta comunicare al GM cosa si intende fare senza bisogno di lanciare dadi. Tuttavia, se quel passo fosse sul ponte di una nave durante una tempesta allora diventerebbe una sfida. Qui è dove serve una **Prova d'Abilità**.

Ci sono due modi per risolvere una Prova d'Abilità:

Primo, se l'Azione viene contrastata da un altro essere vivente (per esempio, convincere qualcuno a fare qualcosa), il Personaggio sarà l'Attaccante e dovrà sommare la propria Statistica correlata + Abilità + 1d10, contro la Statistica correlata + Abilità + 1d10 del Difensore. Il risultato del tiro del Difensore viene anche detto Valore di Difficoltà (VD) ed è il numero che l'Attaccante deve superare per avere successo. In caso di pareggio vince sempre il Difensore.

**Attaccante (STAT + Abilità + 1d10) contro
Difensore (STAT + Abilità + 1d10)**

Quando, invece, occorre risolvere un'Azione non contrastata direttamente (come scassinare una serratura o guidare un'auto) il GM stabilisce quanto tempo occorre e, consultando la tabella alla pagina seguente, quale livello di difficoltà descrive meglio la competenza necessaria, ossia il Valore di Difficoltà (VD). Dopodiché, il Giocatore tira 1d10 e somma la Statistica correlata + Abilità contro il Valore di Difficoltà (VD) assegnato.

**Attaccante (STAT + Abilità + 1d10)
contro Valore di Difficoltà (VD)**



NEL BRANQUINO

► **TABELLA DEL VALORE DI DIFFICOLTÀ (VD)**

Livello	Descrizione	VD
Quotidiano	Azioni che la maggior parte della gente compie senza addestramento particolare.	13
Difficile	Azioni difficili da portare a termine senza addestramento o un talento naturale.	15
Professionale	Azioni che richiedono addestramento specifico. Chi le compie viene considerato un professionista.	17
Eroico	Azioni che richiedono grande abilità. Solo i migliori possono cavarsela. Questo è il livello di campioni sportivi o simili superstar.	21
Incredibile	Un'Azione che riesce solo una o due volte nella vita. Chi ha successo in qualcosa del genere è considerato uno dei migliori nel suo campo, roba da Olimpiadi.	24

► **Successo Critico** ◀

Ottenere un 10 naturale sul d10 viene detto Successo Critico. Il Giocatore lancerà un altro d10 sommando i risultati. Se ottiene un ulteriore 10, questo non è considerato un Successo Critico.

► **Fallimento Critico** ◀

Un 1 naturale sul d10 è un Fallimento Critico. Il Giocatore deve lanciare un altro d10 e sottrarre il risultato dal primo tiro. Un ulteriore 1 non è considerato un Fallimento Critico.

► **Ritentare** ◀

Quando un Personaggio fallisce una Prova non può ritentare, a meno che non aumenti le proprie chance in qualche modo: dedicandovi più tempo, usando strumenti più adatti o effettuando una Prova d'Abilità Complementare (che può anche essere eseguita da un alleato).

► **Abilità Complementari** ◀

Prova d'Abilità Complementare significa usare una delle proprie Abilità per modificare il risultato di un'altra. Se il collegamento tra le due ha senso (a discrezione del GM), un buon risultato nella prima aggiungerà +1 alla seconda. Il bonus Complementare influisce solo sulla Prova immediatamente successiva e non è cumulabile.

► **Prendersi Più Tempo** ◀

Anche dedicare più tempo a una Prova può fornire un bonus. Una volta che il GM ha stabilito quanto occorre, dedicare all'azione quattro volte il tempo necessario fornisce +1 alla Prova.

► **Usare la Fortuna** ◀

Prima di tirare si può spendere parte della propria Riserva di Fortuna, che contiene un numero di Punti pari alla Statistica FOR e si ricarica all'inizio di ogni sessione. Ogni punto speso aggiunge +1 al risultato della Prova. La Fortuna è uno strumento potente, che consente di compiere l'impossibile.

► **Quando Non Si Ha l'Abilità** ◀

Quando non si ha l'Abilità necessaria, ma si vuole tentare lo stesso c'è solo una cosa da fare: tirare 1d10 e sommare solo la Statistica collegata all'Abilità mancante. Questo è tutto: ci si affida solo al talento naturale.

COMBATTIMENTO

Ora che sai come funzionano le Abilità è tempo di gettarsi nella mischia.

► **Iniziativa e Tempo del Combattimento** ◀

Gli scontri sono divisi in **Turni**, di circa 3 secondi l'uno. Il tempo necessario perché tutti eseguano il proprio Turno è detto **Round**. Dato che le Azioni sono grossomodo simultanee, anche un Round dura circa 3 secondi.

A inizio combattimento tutti tirano l'Iniziativa:

$$\text{Iniziativa} = \text{RIF} + 1d10$$

Tutti i partecipanti agiscono secondo l'**Ordine di Iniziativa**, formato dai risultati dei loro tiri in ordine decrescente. I pareggi vengono risolti con un nuovo tiro. A ogni passo dell'Ordine d'Iniziativa qualcuno eseguirà il proprio Turno. Quando si arriva in fondo si riparte da capo con un nuovo Round.

► Azioni ◀

In **Cyberpunk RED**, le azioni sono il cuore del Turno.

$$\text{Turno} = 1 \text{ Movimento} + 1 \text{ Azione}$$

Ogni Turno un Personaggio ha un Movimento e un'Azione

Ecco una lista delle Azioni che si possono eseguire in un Turno.

Movimento: spostarsi fino a un numero di metri pari alla propria VEL×2 (o di un numero di quadretti sulla mappa pari alla propria VEL).

Alzarsi: rimettersi in piedi da Prono. Chi è Prono non può effettuare alcun Movimento finché non impiega questa Azione.

Attacco: attaccare in Mischia o a Distanza.

Attendere: ritardare l'Azione fino a un momento successivo nel Round. Occorre scegliere il bersaglio dell'Azione e un evento specifico o un valore dell'Ordine d'Iniziativa che la attivi.

Correre: eseguire un secondo Movimento. Si può utilizzare solo se ci si è già mossi in questo Turno.

Lanciare: lanciare un avversario Afferrato o un oggetto.

Lottare: afferrare e trattenere un avversario o strappargli ciò che ha in mano.

Ricaricare: ricaricare un'arma completamente o cambiare il caricatore.

Stabilizzare: stabilizzare un Personaggio per dare inizio alla guarigione naturale o riportarlo indietro dalla Soglia Moribondo

Strangolare: strozzare un avversario Afferrato.

Usare un'Abilità: usare un'Abilità per eseguire un compito rapido. Incarichi complessi possono richiedere più Azioni e Round e il tiro viene effettuato solo alla fine.

Usare un Oggetto: adoperare un oggetto che non richiede un'Abilità. Sfoderare un'arma facilmente raggiungibile o lasciarla cadere non richiede un'Azione, ma rinfoderarla in sicurezza sì.

DATA

Il Manuale Base di Cyberpunk RED include le regole per colpi mirati, arti marziali, netrunning e scontri tra veicoli!



NEIL BRANQUINHO

► **VD DEL COMBATTIMENTO A DISTANZA**

Tipo di Arma	0-6m	7-12m	13-25m	26-50m	51-100m	101-200m	201-400m	401-800m
Pistola	13	15	20	25	30	30	N/A	N/A
Shogun (Slug)	13	15	20	25	30	35	N/A	N/A
Fucile d'Assalto	17	16	15	13	15	20	25	30

► **Movimento** ◀► **AZIONE DI MOVIMENTO**

A ogni Turno un Personaggio ha un Movimento, che può usare solo per spostarsi di un numero di metri pari alla propria VEL×2 (o un numero di quadretti sulla mappa pari alla propria VEL, inclusi gli spostamenti in diagonale). Chi usa la mappa non può fermarsi a metà tra due quadretti.

► **ALTRI TIPI DI MOVIMENTO**

Per Nuotare, Arrampicarsi e Saltare con rincorsa bisogna spendere 2m per ogni metro di effettivo spostamento (o due quadretti per ogni quadretto sulla mappa). Saltare da fermo copre metà della distanza rispetto a farlo con rincorsa.

► **PRONO**

Quando si è Proni non si possono effettuare Movimenti finché non si usa l'azione Alzarsi.

► **CADENZA DI FUOCO (CF) E DIVISIONE DEL MOVIMENTO**

Il combattimento in **Cyberpunk RED** è veloce e fluido. È possibile eseguire la propria Azione in qualsiasi punto del proprio Movimento e continuare dopo averla conclusa. Questo si chiama Dividere e può essere applicato anche a quelle armi più veloci di altre che permettono di colpire due volte per Attacco. Questi sono detti Attacchi con Cadenza di Fuoco (CF) 2 e i due colpi possono essere "divisi" nel corso del Movimento.

Quindi è possibile muoversi e sparare, muoversi e sparare e ancora muoversi. È anche possibile "dividere" questi due attacchi tra due armi CF 2 durante un singolo Turno. Per esempio, sparare lungo il corridoio con una Pistola Pesante nella sinistra, poi correre e pugnalarla la vittima con il machete nella destra.

Le armi con CF 1 sono più lente e richiedono l'intera Azione d'Attacco, ma è comunque possibile suddividere il Movimento in prima e dopo.

► **COMBATTIMENTO A DISTANZA**

Questa sezione include tutti gli attacchi portati a distanza. Il Personaggio spara un numero di colpi pari alla CF dell'arma. Gli attacchi a distanza si risolvono nel seguente modo:

**Attaccante (RIF +
Abilità con l'Arma + 1 d10)
contro
Valore di Difficoltà (VD)
basato su Arma e Gittata**

**Se si supera il VD
(il Difensore vince i pareggi)
si infligge danno.**

L'armatura del Difensore riduce il danno subito, come spiegato a **PAG. 19**.

► **COMBATTIMENTO IN MISCHIA**

L'addestramento nelle armi da mischia include scherma, lotta con il coltello e ogni genere di armi contundenti, come le mazze da baseball. Il Personaggio esegue un numero di attacchi pari alla CF dell'arma. Questi colpi ignorano metà dell'armatura del Difensore e sono risolti nel seguente modo:

**Attaccante (DES +
Abilità con l'Arma + 1d10)
contro
Difensore (DES + Elusione + 1d10)**

Se si supera il VD (il Difensore vince i pareggi) si infligge danno. L'armatura del Difensore riduce il danno subito, come spiegato a **PAG. 19**.

► RISSA

La rissa include il pugilato, la lotta di strada e la lotta libera. Un'Azione d'Attacco di Rissa permette di eseguire due colpi, che infliggono il danno indicato sulla Scheda del Personaggio. Inoltre, quest'Abilità include le Azioni Lottare, Strangolare e Lanciare, spiegate sotto. Un attacco di Rissa è risolto nel seguente modo:

**Attaccante (DES + Rissa + 1d10)
contro
Difensore (DES + Elusione + 1d10)**

Se si supera il VD (il Difensore vince i pareggi) si infligge danno. L'armatura del Difensore riduce il danno subito, come spiegato a **PAG. 19**.

► LOTTARE

Questa Azione include afferrare un avversario, strappargli di mano un oggetto o sfuggire a una presa. Per dare il via a una Lotta occorre una mano libera, che non potrà essere usata per altri scopi finché il bersaglio è Afferrato. Per determinare l'esito dell'Azione, Attaccante e Difensore tirano **DES + Rissa + 1d10**. Se vince, l'Attaccante può decidere di afferrare l'avversario o strappargli un oggetto di mano. Se lo trattiene, invece, entrambi saranno considerati Afferrati e subiranno -2 a tutte le Prove finché non si liberano. Il Difensore non potrà usare il proprio Movimento e verrà invece trascinato dall'altro.

Non si possono usare armi a due mani mentre si è afferrati anche se il personaggio dovesse avere più di due braccia. L'Attaccante può interrompere la presa in qualsiasi momento senza usare Azioni, mentre il Difensore (o un suo alleato) dovrà usare la propria Azione e vincere una Prova di Lotta per liberarsi. Per Strangolare o Lanciare qualcuno bisogna prima Afferrarlo.

► STRANGOLARE

Durante una Lotta, l'Attaccante può usare la propria Azione per Strangolare l'avversario, causandogli danni pari al proprio FIS direttamente ai PF. Se questo dovesse ridurre la vittima a meno di 0 PF, questa resterà con 1 PF ma Privata di Sensi.

Il danno causato da questa Azione ignora l'armatura e non ne riduce il PA. Inoltre, un bersaglio strangolato per 3 Round consecutivi cade Privato di Sensi a prescindere dai Punti Ferita che gli sono rimasti.

► LANCIARE

Si può Lanciare tanto una persona Afferrata quanto un oggetto tenuto in mano. Durante una Lotta, l'Attaccante può usare un'Azione per gettare a terra l'avversario, causandogli danni pari al proprio FIS direttamente ai PF. **Il danno causato da questa Azione ignora l'armatura e non ne riduce il PA.**

Ciò mette fine alla Lotta (rimuovendo la penalità di -2 alle Prove) e lascia l'avversario Prono, incapace di usare il proprio Movimento finché non avrà speso un'Azione per Alzarsi.

► Copertura ◀

Se non ti piace il sapore del piombo puoi sempre gettarti dietro una copertura.

Regole d'Oro della Copertura

Il Personaggio è considerato in copertura se è completamente riparato da qualcosa che può bloccare un proiettile.

Se l'avversario ha una linea di tiro, allora non si è in copertura.

Non esistono coperture "parziali". O il materiale può bloccare un proiettile o no.

Se non può, allora non fornisce copertura e non ha PF.

Tutto ciò che può essere usato come copertura, quindi dotato di Punti Ferita e grande almeno 2x2m (1 quadretto), può essere attaccato come se fosse un Personaggio. Se una copertura viene ridotta a 0 PF, il danno in eccesso è perso e non colpisce chi è nascosto. Vedere la tabella sottostante per alcuni esempi di coperture.

▶ ESEMPI DI MATERIALI PER COPERTURE

Tipo di Copertura	PF
Acciaio Sottile	25 PF
Acciaio Spesso	50 PF
Pietra Sottile	20 PF
Pietra Spessa	40 PF
Vetro Antiproiettile Sottile	15 PF
Vetro Antiproiettile Spesso	30 PF
Cemento Sottile	10 PF
Cemento Spesso	25 PF
Legno Sottile	5 PF
Legno Spesso	20 PF
Strato Spesso di Intonaco/ Polistirene/Plastica	15 PF

▶ Subire Danno ◀

Dato che ti spariranno, vediamo di capire quanto farà male.

Quando si subiscono danni:

1. L'Attaccante tira il danno dell'attacco.
2. Il Difensore sottrae al risultato il PA dell'armatura. Ogni danno rimasto viene sottratto dai suoi Punti Ferita.
3. Se si subiscono danni, l'armatura viene ridotta di 1 PA, finché non viene riparata.

▶ Ferite Critiche ◀

Quando due o più dadi di danno ottengono un 6, il Difensore subisce 5 danni diretti ai PF e una Ferita Critica! Tirare 2d6 sulla Tabella delle Ferite Critiche (PAG. 20) per scoprire di che si tratta.

▶ Soglie Ferita ◀

Man mano che subisce danni, il Personaggio supera delle Soglie Ferita, che impattano sulla sua performance. Ogni nuova Soglia rimpiazza gli effetti delle precedenti.

La Soglia Ferita è determinata dal numero di Punti Ferita rimasti.

Chi ha meno dei suoi Punti Ferita massimi è **Ferito Lievemente**, ma ciò non impone penalità.

Chi ha metà o meno dei propri Punti Ferita massimi è **Ferito Gravemente**. Le Schede Personaggio di questa **Easy Mode** hanno già questo valore indicato. Chi è Ferito Gravemente subisce -2 a tutte le Prove.

Chi è ridotto a meno di 1 Punto Ferita è **Moribondo** e subisce una penalità di -4 a tutte le Prove e -6 alla VEL (minimo 1). Inoltre deve effettuare Tiri delle Morte.

► Tiro della Morte ◀

All'inizio di ogni Turno in cui si è **Moribondi** bisogna effettuare un **Tiro della Morte**. Tirare 1d10. Se il risultato è inferiore al FIS, il Personaggio sopravvive e può agire normalmente. **Un 10 è un fallimento automatico.** Ogni volta che si effettua questo tiro, la Penalità al Tiro della Morte aumenta. Ciò significa che ai Tiri della Morte successivi si aggiunge +1, rendendo sempre più difficile sopravvivere. Questa penalità continua ad aumentare finché il Personaggio non viene Stabilizzato riportandolo a 1 PF, dopo di che si resetta alla Penalità Base al Tiro della Morte, modificata dalle Ferite Critiche.

CHI FALLISCE ANCHE UN SOLO TIRO DELLA MORTE MUORE.

► Stabilizzare e Guarire ◀

Se il Personaggio non ci lascia la pelle, vorrà tornare sulla Strada. Per dare inizio al processo di guarigione naturale bisogna prima essere Stabilizzati.

Il VD per Stabilizzare un bersaglio (anche sé stessi) dipende dalla sua Soglia Ferita:

Ferito Lievemente: VD 10

Ferito Gravemente: VD 13

Moribondo: VD 15

Stabilizzare richiede un'Azione e una Prova di TEC + Pronto Soccorso o Paramedico + 1d10

► FERITE CRITICHE

DATA

Queste sono solo alcune delle Ferite Critiche che si possono causare; trovi l'elenco completo nel Manuale Base di Cyberpunk RED.

Tiro (2d6)	Ferita	Effetto	Rimedio Rapido	Trattamento
2	Braccio Smembrato	Il braccio è distrutto, ogni oggetto impugnato cade a terra. La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.	N/A	Chirurgia VD 17
3	Mano Smembrata	La mano è distrutta, ogni oggetto impugnato cade a terra. La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.	N/A	Chirurgia VD 17
4	Polmone Collassato	-2 VEL (minimo 1). La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.	Paramedico VD 15	Chirurgia VD 15
5	Costole Rotte	Alla fine di ogni Turno in cui il PG si sposta di oltre 4m a piedi, subisce di nuovo il Danno Bonus direttamente ai PF.	Paramedico VD 13	Paramedico VD 15 o Chirurgia VD 13
6	Braccio Rotto	Il braccio è inutilizzabile. Ogni oggetto impugnato cade a terra.	Paramedico VD 13	Paramedico VD 15 o Chirurgia VD 13
7	Corpo Estraneo	Alla fine di ogni Turno in cui il PG si sposta di oltre 4m a piedi, subisce di nuovo il Danno Bonus direttamente ai PF.	Pronto Soccorso o Paramedico VD 13	Il Rimedio Rapido rimuove gli effetti all'istante
8	Gamba Rotta	-4 VEL (minimo 1).	Paramedico VD 13	Paramedico VD 15 o Chirurgia VD 13
9	Strappo Muscolare	-2 agli Attacchi in Mischia.	Pronto Soccorso o Paramedico VD 13	Il Rimedio Rapido rimuove gli effetti all'istante
10	Lesione Spinale	Il prossimo Turno il PG non può compiere un'Azione, ma può Muoversi. La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.	Paramedico VD 15	Chirurgia VD 15
11	Dita Schiacciate	-4 a tutte le Azioni che richiedono quella mano.	Paramedico VD 13	Chirurgia VD 15
12	Gamba Smembrata	La gamba è distrutta. -6 VEL (minimo 1). Non si può schivare. La Penalità Base al Tiro della Morte aumenta di 1.	N/A	Chirurgia VD 17

Una volta Stabilizzato, il Personaggio recupera un numero di Punti Ferita pari al suo FIS per ogni giorno di riposo che passa tranquillo e senza affaticarsi, finché non ritorna pienamente efficiente. Se si affatica non solo non recupera alcun PF, ma le ferite si riaprono e dovrà essere Stabilizzato di nuovo.

► Curare una Ferita Critica ◀

Ci sono due modi per curare una Ferita Critica: **Rimedio Rapido** e **Trattamento**. A seconda della gravità una delle due opzioni potrebbe non essere utilizzabile o richiedere Abilità insolite.

Le Ferite Critiche peggiori richiedono Chirurgia, che è esclusiva dei Meditech. Il VD per Rimedio Rapido e Trattamento è indicato nella tabella a **PAG. 20**.

Un Rimedio Rapido rimuove gli Effetti della Ferita per il resto della giornata. **Ogni tentativo richiede un minuto. È possibile applicarsi da soli un Rimedio Rapido.**

Un Trattamento rimuove gli Effetti della Ferita per sempre. **Ogni tentativo richiede quattro ore. Non è possibile Trattarsi da soli.**

► Combattimento Faccia a Faccia ◀

Non tutti gli scontri sulla Strada sono risolti con pugni o pistole. In un mondo dove si può morire in un nano-secondo, ci sono altri modi per decidere il vincitore. Un Faccia a Faccia parte quando due bestioni si fissano per vedere chi cederà per primo. Il GM può richiederne uno quando sembra appropriato alla scena.

Entrambi i partecipanti tirano:

CAR + 1d10

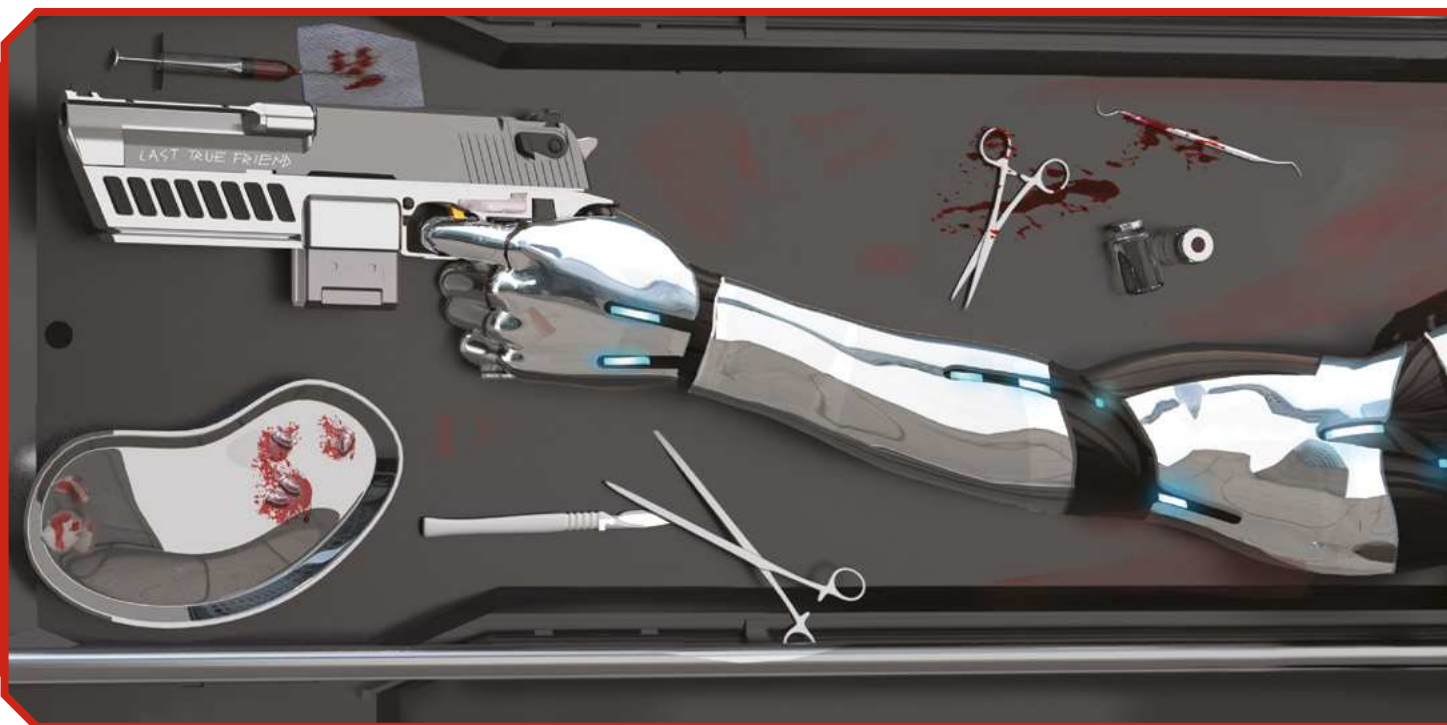
In caso di pareggio non accade nulla, altrimenti il perdente ha due possibilità:

Fare Marcia Indietro...

oppure

A causa del timore, subire un -2 in tutte le Prove successive contro quel particolare avversario, finché non lo avrà sconfitto almeno una volta.

ADRIAN MARC



LEGGERE LE SCHEDE DEI PERSONAGGI

Le Schede Personaggio in allegato a questa **Easy Mode** contengono tutte le informazioni necessarie per giocare i vostri Edgerunner. Ecco una spiegazione di tutti i termini e i numeri.

DATA

Stampando le mappe in allegato otterrete uno scenario già pronto per visualizzare i vostri Personaggi in azione!

1 TAG **Forty** RUOLO **Rocker** NOTE

2 INT 5 RIF 6 DES 7 TEC 5 CAR 7
VOL 8 FOR 5 VEL 7 FIS 3 EMP 6
PF 40 FERITO GRAVEMENTE 20 TIRO DELLA MORTE 3

3 ABILITÀ

Abilità	STAT	LIV	TOTALE	Abilità	STAT	LIV	TOTALE
Armi da Mischia	7	6	13	Istruzione	5	2	7
Aletica	7	2	9	Musica	5	6	11
Comporre	5	6	11	Percezione	5	2	7
Concentrazione	8	2	10	Persuasione	7	6	13
Conoscenza della Zona	5	4	9	Pistole	6	6	12
Conversazione	6	2	8	Pronto Soccorso	5	6	11
Elusione	7	6	13	Rissa	7	6	13
Furtività	7	2	9	Scaltrezza	7	6	13
Guardaroba e Stile	7	4	11	Sensibilità	6	6	12

4 ARMI E ARMATURA

Arma	DAN	Colpi	CF	Note
Pistola Molto Pesante	4d6	8	1	Hai 16 colpi di scorta.
Arma da Mischia Pesante	3d6	—	2	Spada o mazza da baseball, a tua scelta.

Armatura	PA
Corazza Leggera	11

5 CAPACITÀ DI RUOLO

Impatto Carismatico
Capisci quando qualcuno è un tuo fan e ricevi +2 alle Prove di EMP e CAR nei suoi confronti, anche nei Faccia a Faccia.

6 CYBERWARE

Agent Interno
Hai uno smartphone con IA autoadattante nella testa, che risponde ai tuoi comandi vocali.

Chipware Antidolorifico
Puoi spegnere i ricettori del dolore, così da ignorare la sensibilità alla Prova di -2 dovuta alla Soglia di Ferito Gravemente.

7 EQUIPAGGIAMENTO

Nome	Note
Strumento Musicale	A tua scelta
Amplificat. Tascabile	Amplifica lo strumento musicale
Vernice Fluorescente	Vernice spray fluorescente
Videocamera	Fino a 12 ore di registrazione



DATA

Con il Manuale Base di Cyberpunk RED potrete creare da zero il vostro Edgerunner, decidendo STAT, Abilità, armi, armatura, cyberware, equip e molto altro!

1. Il Tag del Personaggio (cioè il nome con cui è noto sulla Strada) e il Ruolo (la professione).
2. Le STAT (vedere **PAG. 11**) e i PF (o Punti Feriti, ossia la quantità di danno che si può subire prima di Morire), la Soglia di Ferito Gravemente (vedere **PAG. 19**) e il Tiro della Morte (vedere **PAG. 20**).
3. Le Abilità (vedere **PAG. 12**). Il valore più importante è il TOTALE alla fine di ogni riga, ossia la somma di STAT + Abilità a cui va aggiunto il risultato di 1d10 durante una Prova.
4. Armi e Armatura. L'Armatura include tipo e PA (ossia il valore che viene sottratto dal danno subito). Ogni Arma presenta Tipo, DAN (il numero di d6 usati per determinare il danno inflitto), numero di proiettili (se necessario), CF (Cadenza di Fuoco) e alcune annotazioni.
5. La Capacità di Ruolo è un bonus unico che dipende dall'essere un Rocker, Solitario, Tecnico, Meditech o Media.
6. Cyberware. Ogni Personaggio ha delle macchine innestate nel proprio corpo che lo potenziano, questa sezione spiega come.
7. Nome e descrizioni del resto dell'equipaggiamento.
8. Infine, il ritratto del Personaggio e un po' di spazio per prendere appunti.

Sul retro della Scheda ci sono alcuni spazi per trascrivere il proprio Background (vedere **PAG. 27**) e alcune informazioni aggiuntive sul proprio Ruolo.

BACKGROUND

È come uscire dalla vasca di clonazione (se la clonazione funzionasse in quel modo). Hai davanti una persona mezza formata, ancora grondante di melma. Magari hai una vaga idea di dove vuoi arrivare con questo Personaggio, ma nient'altro. Quindi, come si trasforma questo foglio bianco in un vero Cyberpunk? Si comincia con il Background. È un diagramma di "complicazioni" ideato per aiutare a dare ai Personaggi un passato in autentico stile **Cyberpunk**.

Per ogni tabella tira **1d10** o **1d6** per determinare un pezzo del suo passato, stile o prospettiva sul mondo. In certi casi, servono tiri multipli sulla stessa tabella. Se, a un certo punto, si ottiene qualcosa che non sembra funzionare bene con l'idea del Personaggio si è liberi di scegliere un'altra opzione.

► Cultura d'Origine ◀

Il mondo di **Cyberpunk** è multiculturale e multinazionale. Bisogna imparare a trattare con persone provenienti da ogni angolo di questo pianeta a pezzi e caotico, o morire per aver guardato storto la persona sbagliata.

Tira 1d10 o scegli.

Tiro	Regione Culturale (Generale)
1	Nord America
2	Centro/Sud America
3	Europa Occidentale
4	Europa Orientale
5	Medio Oriente/Nord Africa
6	Africa Sub-Sahariana
7	Asia Meridionale
8	Sud-Est Asiatico
9	Asia Orientale
10	Oceania/Isole del Pacifico

► Personalità ◀

Questo è il carattere del Personaggio. È un tipo che sta lontano dalla calca, arrogante e calcolatore? È un festaiolo che ama sballarsi? O un professionista serio e competente che ha sempre un piano?

Tira 1d10 o scegli.

Tiro	Che Tipo Sei?
1	Timido e discreto
2	Ribelle, antisociale e violento
3	Arrogante, fiero e altezzoso
4	Lunatico, incauto e testardo
5	Schizzinoso e nervoso
6	Serio e stabile
7	Sciocco e con la testa tra le nuvole
8	Furtivo e ingannevole
9	Intellettuale e distaccato
10	Amichevole e socievole

► Abiti e Stile Personale ◀

In **Cyberpunk**, l'apparenza è (per La Strada) il tuo passaporto. Abiti, pettinatura e accessori personali possono determinare il modo in cui la gente si rapporta con te, nel bene o nel male.

Tira 1d10 per colonna o scegli.

Tiro	Stile di Abbigliamento	Taglio di Capelli
1	Chic (standard, colorato, modulare)	Mohawk
2	Casual (comfort, agile, atletico)	Lunghi e malmessi
3	Urban Flash (vistoso, tecnologico, da strada)	Corti a punta
4	Business (comando, presenza, autorità)	Scompigliati
5	Alta Moda (esclusivo, design, couture)	Calvo
6	Bohémien (popolare, retrò, spirito libero)	A strisce
7	Trasandato (senz'atetto, malridotto, vagabondo)	Colori selvaggi
8	Gang (pericoloso, violento, ribelle)	Corti e ordinati
9	Cuoio da Nomade (western, solido, tribale)	Corti e ricci
10	Asia Pop (sgargiante, cosplay, giovane)	Lunghi e lisci

► Motivazioni e Rapporti ◀

Per le strade di Night City motivazioni e ideologie finiscono per scontrarsi. Tu da che parte stai?

Tira 1d10 per colonna o scegli.

Tiro	A Cosa Dai Più Valore?	Cosa Provi Verso la Maggior Parte delle Persone?
1	Denaro	Resto neutrale.
2	Onore	Resto neutrale.
3	Parola data	Mi piacciono quasi tutte.
4	Onestà	Le odio quasi tutte.
5	Conoscenza	Le persone sono strumenti. Lei uso per i miei scopi e poi le butto.
6	Vendetta	Ogni persona ha il proprio valore come individuo.
7	Amore	Le persone sono ostacoli da distruggere quando si mettono sulla mia strada.
8	Potere	Le persone sono traditrici. Non mi appoggio a nessuno.
9	Divertimento	Bisogna spazzare via tutti e lasciare che gli scarafaggi prendano il potere.
10	Amicizia	Le persone sono meravigliose!

► Background Familiare ◀

Chi è il Personaggio e da dove viene? È cresciuto nella bambagia o mangiava ratti morti?

Tira 1d10 o scegli.

Tiro	Origini	Descrizione
1	Dirigenti corporativi	Ricchi, potenti, con servitù, case di lusso e il meglio di tutto. La sicurezza privata ti ha tenuto al sicuro. Hai frequentato un'importante scuola privata.
2	Manager corporativi	Borghesi, con grandi case in quartieri sicuri, belle auto, ecc. A volte i tuoi assumevano servitù, ma era raro. Hai avuto un'istruzione in parte privata e in parte corporativa.
3	Tecnici corporativi	Classe media, con comodi conapt o case nelle beaverville, minivan e scuole tecniche gestite dalla Corporazione. Era come vivere in un mix tra l'America anni '50 e il 1984.
4	Branco di Nomadi	Hai abitato tra roulotte robuste e enormi kombi. Hai imparato a guidare e combattere sin da piccolo, ma la famiglia si è sempre presa cura di te. Il cibo era fresco e abbondante. Sei stato educato in casa.
5	"Famiglia" di ganger	Una casa violenta e selvaggia ovunque la gang prendesse il controllo. Di solito eri affamato, infreddolito e spaventato. Probabilmente non sai chi sono i tuoi veri genitori. Istruzione? La gang ti ha insegnato a combattere, uccidere e rubare... che altro serve?
6	Zona di Combattimento	Un passo sopra i ganger. La tua casa era un edificio semidistrutto e fortificato nella 'Zona'. A volte avevi fame, ma riuscivi a recuperare letto e pasti regolari. Istruito a casa.
7	Senzatetto Urbani	Vivevi in auto, cassonetti o container abbandonati, quando andava bene. Spesso eri affamato, infreddolito e spaventato... a meno che fossi pronto a batterti per gli avanzati. Istruzione? La scuola dei duri.
8	Topi da Megastruttura	Sei cresciuto in una delle nuove megastrutture sorte dopo la Guerra. Un piccolo conapt, Kibble e scop come cibo, un letto quasi caldo. Alcuni degli adulti più istruiti o la Corporazione locale potrebbero aver creato una scuola.
9	Reclamatori	Siete partiti dalla strada, ma vi siete fermati in una città fantasma o da ricostruire. Una vita da pionieri, pericolosa, ma con molto cibo semplice e un posto sicuro dove dormire. Sei stato educato a casa, quando qualcuno ne aveva il tempo.
10	Edgerunner	La tua casa cambiava sempre in base al "lavoro" dei tuoi genitori. Poteva essere un appartamento di lusso, un conapt urbano o un cassonetto quando eravate in fuga. Il cibo e i rifugi oscillavano tra cinque stelle e Kibble.

► L'Ambiente ◀

Come è cresciuto il Personaggio? L'ambiente potrebbe essere completamente diverso dal Background Familiare.

Tira 1d10 o scegli.

Tiro	La Tua Infanzia
1	Correvi per la Strada senza supervisione.
2	In una zona corporativa sicura, isolata dal resto della città.
3	In un branco di Nomadi, muovendoti da un posto all'altro.
4	In un branco di Nomadi addetti ai trasporti (via nave, aereo o carovane).
5	In un quartiere lussuoso ora in decadenza, respingendo i booster per sopravvivere.
6	Nel cuore della Zona di Combattimento, in un edificio distrutto con altri senzatetto.
7	In un'enorme Megastruttura controllata da una Corp o dal municipio.
8	Nelle rovine di una città deserta o occupata dai Reclamatori.
9	In una Nazione alla Deriva (o città galleggiante) dove si riunivano persone d'ogni tipo.
10	In un "grattastelle" corporativo di lusso, ben lontano dalle masse.

► Crisi Familiare ◄

Negli Anni Rossi, il mondo si sta riprendendo da una guerra globale e svariati altri disastri. È probabile che sia accaduto qualcosa alla famiglia del Personaggio. Qual è la sua storia?

Tira 1d10 o scegli.

Tiro	Evento
1	La tua famiglia ha perso tutto a causa di un tradimento.
2	La tua famiglia ha perso tutto a causa di una pessima gestione delle finanze.
3	La tua famiglia è stata esiliata o scacciata dalla sua casa/nazione/Corporazione.
4	La tua famiglia è imprigionata e solo tu sei riuscito a fuggire.
5	La tua famiglia è scomparsa e sei l'ultimo rimasto.
6	La tua famiglia è stata sterminata e sei l'unico sopravvissuto.
7	La tua famiglia è coinvolta in una cospirazione a lungo termine, oppure è legata a un'organizzazione, associazione, gruppo criminale o rivoluzionario.
8	La tua famiglia è stata dispersa da una serie di sfortunati eventi.
9	La tua famiglia è perseguitata da una faida che si protrae da generazioni.
10	Hai ereditato un grosso debito, che dovrai onorare prima di poter continuare con la tua vita.

► Amici ◄

Non fa tutto schifo. A volte si incontrano persone pronte a coprirti le spalle.

**Tira 1d10 e sottrai 7 (minimo 0) per vedere quanti veri amici hai.
Poi scegli o tira 1d10 per decidere i tuoi rapporti con ciascuno.**

Tiro	Rapporto con l'Amico
1	Come un fratello o una sorella maggiore.
2	Come un fratello o una sorella minore.
3	Insegnante o mentore.
4	Partner o collega.
5	Ex-amante.
6	Un vecchio nemico.
7	Come un genitore.
8	Un amico d'infanzia.
9	Qualcuno che hai conosciuto sulla Strada.
10	Qualcuno con cui hai interessi o scopi in comune.

► Nemici ◀

In **Cyberpunk** i nemici sono una costante della vita. Primo o poi farai incazzare qualcuno, quindi meglio scoprire subito di chi si tratta, perché ce l'ha con te e cosa può farti.

Tira 1d10 e sottrai 5 (minimo 0) per vedere quanti nemici hai. Dopo di che, per ognuno, scegli o tira 1d10 per ciascuna colonna. Scoprirai chi sono i tuoi nemici, qual è il motivo del contendere e cosa potrebbe succedere.

Tiro	Nemico	Motivo. Scegli Chi è la Vittima	Cosa Succederà?
1	Ex-amico	Uno ha fatto perdere faccia o status all'altro.	La feccia va ignorata.
2	Ex-amante	La morte di un amante, amico o parente.	La feccia va ignorata.
3	Parente	Grossa umiliazione pubblica.	Cercare di strappargli la faccia in preda a una furia omicida.
4	Nemico sin dall'infanzia	Aver accusato l'altro di codardia o altri difetti.	Cercare di strappargli la faccia in preda a una furia omicida.
5	Lavorava per te	Diserzione o tradimento.	Colpirlo indirettamente alle spalle.
6	Il tuo datore di lavoro	Aver rifiutato un'offerta di lavoro o romantica.	Colpirlo indirettamente alle spalle.
7	Partner o collega di lavoro	Semplicemente non vi piacete.	Insultarlo.
8	Exec corporativo	Rivali in amore.	Insultarlo.
9	Funzionario governativo	Rivali di lavoro.	Incastrarlo per un crimine mai commesso.
10	Booster	Uno ha incastrato l'altro per un crimine mai commesso.	Andare a cercarlo per ucciderlo o mutilarlo.

► Tragica(he) Storia(e) d'Amore ◀

Non ci interessano le storie che hanno *funzionato*, ma quelle brutte, che ti hanno strappato il cuore.

Tira 1d10 e sottrai 7 (minimo 0) per vedere quante tragiche storie d'amore hai avuto. Poi usa la tabella per scoprire come sono finite.

Tiro	Cos'è Accaduto?
1	Il tuo amante è morto in un incidente.
2	Il tuo amante è misteriosamente scomparso.
3	Semplicemente non ha funzionato.
4	Un obiettivo personale o vendetta si è messo tra di voi.
5	Il tuo amante è stato rapito.
6	Il tuo amante è impazzito o è diventato cyberpsicotico.
7	Il tuo amante si è suicidato.
8	Il tuo amante è stato ucciso in uno scontro.
9	Un rivale ti ha messo fuori gioco.
10	Il tuo amante è in prigione o in esilio.

BIBLIOGRAFIA
CYBERPUNK

Artificial Kid e Isole nella Rete, Bruce Sterling

Guerrieri dell'Interfaccia, La Voce del Vortice e Stazione Angelica, Walter Jon Williams

L'Inganno della Gravità e Fuoco nel Sole, George Alec Effinger

Ma gli Androidi Sognano Pecore Elettriche?, Philip K. Dick

Neuromante, Count Zero, Monna Lisa Cyberpunk e La Notte che Bruciamo Chrome, William Gibson

Snow Crash, Neal Stephenson

Synners, Pat Cadigan

Trouble and Her Friends, Melissa Scott

FILMOGRAFIA
CYBERPUNK

Akira

Alien e Aliens – Scontro Finale

Altered Carbon

Appleseed

Archivio Segreto

Blade Runner e Blade Runner 2049

Ghost in the Shell

Mad Max (originale e remake)

Max Headroom

Robocop 1 e 2

The Expanse

Trilogia di Matrix

► Scopo nella Vita ◀

Adesso conosci la tua storia, il tuo stile e la tua turbolenta vita amorosa. È tempo di concludere, decidendo cosa vuoi dalla vita.

Tira 1d10 o scegli.

Tiro	Scopo nella Vita
1	Liberarti della tua cattiva reputazione.
2	Ottenere potere e controllo.
3	Levarti dalla Strada a ogni costo.
4	Causare dolore e sofferenza a chiunque ti ostacoli.
5	Lasciarti alle spalle la tua vecchia vita e dimenticarla.
6	Dare la caccia a chi ti ha ridotto così e fargliela pagare.
7	Ottenere ciò che è tuo di diritto.
8	Salvare, se possibile, tutti coloro che sono coinvolti nella tua storia (come amanti o parenti).
9	Ottenere fama e successo.
10	Essere temuto e rispettato.

CONDURRE CYBERPUNK

Cyberpunk può rivelarsi una sfida anche per un Gamemaster esperto. Non si tratta solo di conoscere le regole di Abilità (**PAG. 14**) e Combattimento (**PAG. 15**), occorre creare la giusta miscela di decadenza urbana, tecnologia all'avanguardia e assoluta paranoia.

La sopravvivenza è uno dei temi chiave. Ognuno bada prima di tutto ad amici, squadra, famiglia e clan. Se riesci a fare del bene lungo la strada, ottimo... ma non ci contare troppo. I Personaggi di Cyberpunk sono dei sopravvissuti in un mondo duro e tetro, dove devono scegliere tra la vita e la morte. Ecco la parte più difficile: come offrire ai Giocatori questa scelta in modo da farli entrare davvero nell'ambientazione? La risposta è il Background. Sfruttare i risultati ottenuti sulle varie tabelle (**PAG. 27**) fa la differenza tra una sessione bella e una memorabile.

Usate il Background come punto di partenza: minacciate gli Amici dei Personaggi, fate sì che i Nemici complottino contro di loro, rapite le loro sorelle o, se si prendono un cane, avvelenatelo. Date loro un motivo per agire che vada oltre il "venite pagati per un lavoro". Questa è davvero l'ultima spiaggia. Concentratevi sul Background e avrete una storia verosimile e da strada. Le scelte dei Personaggi diventano significative quando coinvolgono persone care. Tutto questo determinerà se finiranno a vagare per un mondo in rovina come animali rabbiosi o conserveranno la propria umanità. I Personaggi di Cyberpunk sono eroi messi alle strette proprio da voi Gamemaster.

La missione presentata nelle ultime pagine di questo fascicolo è un classico e un vero e proprio tutorial su come condurre e giocare **Cyberpunk RED**. Adesso siete pronti e potete iniziare senza troppa preparazione. Potete farcela!

NEIL BRANQUINHO

GIORNO DI PAGA

UN PRIMO LAVORETTO IN CYBERPUNK RED

SOLO PER IL GAMEMASTER

Chi non è il Gamemaster che farà giocare questa missione si fermi subito! Gli SPOILER non piacciono a nessuno!

PRIMA DI COMINCIARE

Questa breve missione introduttiva non richiede che GM e Giocatori conoscano **Cyberpunk RED**, ma devono aver letto **Cyberpunk RED Easy Mode**, perché tutto ciò che viene presentato in questo fascicolo sta per essere messo alla prova. Il GM sarà sia studente che insegnante e dovrebbe leggere l'intero scenario prima di iniziare.

Quando vi sentite pronti, mettete sul tavolo i cinque Personaggi allegati e, dopo che ogni Giocatore avrà scelto il suo preferito, guidateli nel creare il Background (**PAG. 27-32**). Prendete nota di eventuali Amici e Nemici, perché sarà utile usarli nel corso della missione. Infine, assicuratevi che tutti abbiano un dado a dieci facce e una scorta di dadi a sei facce e partite con l'Aggancio.

RIASSUNTO DELLA MISSIONE

I Personaggi hanno completato un lavoretto ai Moli di South Night City, ma il denaro rubato viene loro sottratto da una banda di poliziotti corrotti. Inoltre, questi infami hanno torturato Lazlo, il Fixer della squadra, per tendere una trappola ai Personaggi ed eliminarli.

AGGANCIO: LA TELEFONATA

Una volta tornati dal loro ultimo crimine ai moli di South Night City, i Personaggi Giocanti (PG) ricevono una chiamata da Lazlo, il loro Fixer. Il messaggio è semplice: "Dobbiamo cambiare luogo d'incontro per il pagamento. Ci troveremo in un parco industriale a Heywood." Perché? Lazlo non risponde, ma assicura che è tutto a posto. Il GM, però, dovrebbe lasciare intendere che C'È qualcosa che non va. In realtà, Lazlo viene tenuto in ostaggio e costretto ad attirare i PG in una trappola.

Se qualcuno mangia la foglia o inizia a fare domande, occorre chiedere una Prova di Sensibilità VD 17. Chi la supera, capisce che il Fixer, nonché la paga, è in pericolo. Ovviamente, anche se i Personaggi falliscono, i Giocatori sono liberi di sospettare.

In ogni caso, il Fixer riaggancia senza fornire altre informazioni.

SVILUPPO: ZONA INDUSTRIALE DI HEYWOOD

I PG potrebbero non avere idea che a Heywood li attende una trappola, ma il GM deve comunque chiedere loro come intendono affrontare la situazione. Qualsiasi approccio che includa una Prova d'Abilità con almeno VD 17 può portare a ottenere un vantaggio. È il GM a decidere di cosa si tratti, ma permettere d'individuare la posizione di alcuni nemici o dove si trova Lazlo può essere una buona idea.

In mezzo a un labirinto di vicoli la squadra incontra un uomo incappucciato con una ventiquattrore, legata al polso da un paio di manette. Dopo aver rovistato un po' troppo a lungo alla ricerca della chiave, consegna la valigetta ai PG, buttandola a terra. La cosa dovrebbe essere sospetta e occorre prendere nota di chi la recupera.

Aprire la valigetta richiede un'Azione. All'interno ci sono 10.000 E\$, ma una Prova di Falsificare VD 17 rivela che sono falsi. L'uomo incappucciato è Lenard Houston, un corrotto agente sotto copertura del NCPD. La consegna è il segnale per i suoi colleghi, altrettanto corrotti, di bloccare le strade circostanti e uccidere i PG.

CLIFFHANGER: IMBOSCATA NEL VICOLO

All'inizio dell'imboscata, i poliziotti corrotti, compreso Lenard, sono in numero pari a quello dei PG più due e appaiono alle estremità del vicolo. All'inizio dello scontro, uno di loro urla: "Sono armati!" Ecco i nomi di alcuni di questi agenti: Amanda Orto, Brian Easton, Khalil Hosman, Rex Borda, Annis Olufson, Matteo Ferrise ed Enrique Cardinali. È un'ottima idea far sì che parlino, così che i Giocatori sentano di stare affrontando persone, non sacchetti di PF. Un dettaglio fondamentale per ottenere la giusta atmosfera. Quando viene mandato a metà dei propri PF o subisce una Ferita Critica, un poliziotto cerca di lasciare la scena. Se ciò è impossibile, si batte fino alla morte. Occorre tenere traccia di chi riesce a scappare. Far parlare un agente catturato richiede una Prova d'Interrogatorio VD 17. Chi la supera scopre la posizione del nascondiglio degli agenti. In caso contrario non si ottiene nulla e, se viene usata la violenza, si rischia di ammazzare il prigioniero.

Alla fine della sparatoria, Lazlo, che è legato in un magazzino poco lontano, riesce a liberarsi del bavaglio e a chiamare aiuto.

SVILUPPO: SALVARE IL FIXER

Lazlo ha subito la Ferita Critica Dita Schiacciate alla mano destra (organica), mentre quella sinistra (cibernetica) gli è stata staccata, Smembrata, infilata in bocca insieme a una maglietta strappata per fare da bavaglio. Quando la squadra lo trova ha solo 5 PF e, tutto considerato, non è messo così male ed è felice che i Personaggi siano sopravvissuti all'imboscata. Ovviamente, non potrà aiutarli in quest'avventura. Se uno dei giocatori interpreta un Meditech, Lazlo gli chiederà un Rimedio Rapido per le dita malridotte. Ciò richiede una Prova di Paramedico VD 13. Se il PG ha successo, Lazlo esclamerà di dovergli un favore, "di quelli grossi". Se non c'è un Meditech, il Fixer chiederà ai PG di chiamargli un Combat Cabb, dato che il suo telefono è andato distrutto.

In entrambi i casi, Lazlo spiega che i poliziotti l'hanno pestato e hanno rubato il bottino. Devono aver saputo del piano da un informatore che bazzica i moli di South Night City (ecco un ottimo momento per inserire un Nemico dal Background di un PG).

Lazlo aggiunge che hanno nascosto il denaro in un magazzino proprio vicino a dove la squadra ha fatto il colpo. È abbastanza certo che il denaro nella valigetta sia falso e scherza sul fatto di non poter far scorrere le banconote tra le dita per controllarle. Infine, aggiunge che sarebbe meglio sistemare in fretta gli sbirri, prima che si riprendano dallo scontro e riescano a spostare il bottino.

CLOU: IL MAGAZZINO

Questa è l'occasione per i PG di prendere l'iniziativa e concludere l'avventura a modo loro. Ci sono svariate possibilità, divisibili in tre categorie: Diplomazia, Violenza o Furtività. Inoltre, esiste anche una quarta opzione: qualsiasi follia venga in mente ai Giocatori. Invece di dire: "Cosa volete fare?", il GM dovrebbe aprire la scena con la domanda: "Come volete agire? Furtivamente? Con violenza? Diplomazia? Ditemi le vostre idee." Questo dovrebbe spingere i Giocatori a pensare in modo creativo, portandoli a considerare nuove opzioni.

Ecco come gestire le situazioni principali.

► Diplomazia ◀

Diplomazia significa uscire allo scoperto per dare il via a un dialogo. Il PG che tenta tale approccio e chi lo spalleggia devono esserne del tutto consapevoli. Non c'è motivo per cui l'intero gruppo debba rivelare la propria posizione, ma sia chiaro che chi decide di restare nascosto non può intervenire a gamba tesa nel negoziato senza farlo fallire automaticamente. Una volta che i negoziatori si presentano, un poliziotto esce per incontrarli. Se nella scena precedente si è usato uno dei Nemici come informatore, allora si tratterà proprio di lui o lei. In caso contrario, questa è un'altra occasione per inserire un Amico o Nemico nella trama, oppure si può usare uno dei sopravvissuti dell'imboscata. Il poliziotto si offre di restituire metà del bottino in cambio della fine immediata delle ostilità. Se i PG accettano non serve effettuare alcuna Prova e tutti abbassano le armi. Una Prova di Falsificare VD 13 conferma che gli Eurodollari sono veri. Se i PG fanno una controfferta, questa richiede una Prova di Persuasione VD 15 (o VD 17 se tirano troppo la corda). Un fallimento causa un Faccia a Faccia tra i due negoziatori. Il negoziatore avversario aggiunge +8 al tiro del dado a dieci

facce e, se vince, modifica la propria offerta: "Il 30% del bottino, prendere o lasciare. Accettate, questo è un consiglio da amico..." (vedere Violenza).

Se i PG superano la Prova di Persuasione o vincono il Faccia a Faccia, i poliziotti accettano la controfferta. Nel caso nel gruppo ci sia un Rocker, il poliziotto negoziatore si rivela un suo fan.

► Violenza ◀

La Violenza è l'opzione più semplice, ma bisogna far sì che lo scontro sia emozionante. Per prima cosa, occorre capire bene come i Giocatori intendono assaltare l'edificio. Gli avversari all'interno sono in numero pari ai PG più due e includono tutti i sopravvissuti dell'imboscata, con i PF che avevano alla fine di quella scena (hanno ricevuto un Rimedio Rapido per eventuali Ferite Critiche). All'inizio del secondo Round, un altro poliziotto (meglio ancora, un Nemico) entra in scena a Iniziativa 20, sfondando un lucernario con la moto. Ha il profilo del Poliziotto Corrotto, ma un'armatura con PA 11, un Fucile d'Assalto, VEL 20 e la capacità di guidare senza mani. In altre parole, può controllare la moto con la mente e usare le mani per impugnare il fucile. Questo complica molto le cose e trasforma l'angusto magazzino in un tiro al bersaglio, proprio come desiderato. A differenza della scena precedente, tutti i poliziotti si battono fino alla morte.

► Furtività ◀

Rubare il denaro senza farsi notare e fuggire non è cosa da poco. Prima di provarci, il GM dovrebbe ricordare ai Giocatori il funzionamento della FOR. Entrare di soppiatto nel magazzino richiede una Prova di Furtività VD 17. Una volta dentro, si trova subito il denaro, ma è all'interno di una cassaforte. Aprirla richiede una Prova di Elettronica e Sicurezza VD 15 o Scassinare VD 17. È anche possibile sottrarre la chiave a un poliziotto distratto con una Prova di Borseggiare VD 15. Infine, per scappare, si effettua un'altra Prova di Furtività VD 15.

Se va tutto bene, i PG se la cavano senza danni, ma è molto probabile che non sarà così. Lo scontro avviene come indicato nella sezione Violenza, eccetto per l'arrivo del poliziotto in moto... a meno che non vi sentiate particolarmente malvagi.

► Idee Folli ◀

È probabile che i Giocatori abbiano idee totalmente folli e imprevedibili. Dal punto di vista delle regole, questa è la situazione ideale per il GM: i Giocatori gli hanno appena reso la vita più semplice. Tutto quel che occorre fare è lasciarsi trasportare dalla corrente. Seguite il piano, per quanto abbozzato, e i Giocatori vi vorranno bene... ma non dimenticatevi di mettere qualche ostacolo. Inserite una Prova VD 15 che abbia senso per dare sapore alla sfida e, proprio all'ultimo momento, aggiungete anche una Prova VD 17 per aumentare la tensione. Se riuscite a legare questi tiri a uno dei Nemici della squadra, meglio ancora. Se il piano prevede uno scontro, ci si può rifare alla sezione Violenza, evitando l'apparizione del poliziotto in moto. Per quanto il piano possa essere stato folle, i Giocatori si sentiranno molto soddisfatti di essere arrivati alla fine con le proprie forze.

RISOLUZIONE: CONSEGUENZE

A prescindere dalla conclusione, i PG verranno pagati, ma la domanda è: ci saranno delle conseguenze? Se non hanno negoziato e qualche poliziotto è rimasto vivo, ogni PG si ritroverà con una taglia di 1.000 E\$ sulla testa, eccetto chi aveva accettato la valigetta da Lenard Houston durante l'incontro a Heywood. Quel PG avrà una taglia di 2.000 E\$. Un Rocker che diventa un ricercato si godrà un aumento delle vendite dei suoi album e, magari, otterrà un livello di Reputazione grazie alla pubblicità e alla fama sulla Strada. Un Media ricercato ottiene due livelli di Reputazione, perché essersi fatte nemiche le autorità è un segno di onestà tra i reporter. Un Meditech avrà un credito presso Lazlo e bisogna far sì che il Fixer dia molto peso alla cosa in futuri incontri. Eventuali Amici o Nemici sopravvissuti a quest'avventura dovrebbero avere l'occasione per ringraziare la squadra o giurare vendetta prima di sparire nell'ombra.

Usare questo profilo per tutti i poliziotti corrotti in quest'avventura.
La sezione Basi d'Abilità include già le somme di STAT + Abilità.

POLIZIOTTO CORROTTO	INT	3	RIF	6	DES	5	TEC	2	CAR	4		
	VOL	4	FOR	—	VEL	4	FIS	6	EMP	3		
	PUNTI FERITA			35			FERITO GRAVEMENTE			18	TIRO DELLA MORTE	6
	Armi						Armatura: Kevlar®					
	Pistola Molto Pesante			4d6			PA		7			
	BASI D'ABILITÀ Armi a Spalla 12, Atletica 9, Concentrazione 6, Conoscenza della Zona 5, Conversazione 5, Elusione 7, Furtività 7, Guidare 10, Interrogatorio 6, Istruzione 5, Percezione 9, Persuasione 10, Pistole 12, Pronto Soccorso 4, Resistere a Tortura/Droghe 8, Rissa 11, Sensibilità 5											
	CYBERWARE ED EQUIP. SPECIALE Munizioni per Pistola Molto Pesante ×16, Comunicatore Radio (per contattare gli altri poliziotti corrotti)											



CYBERPUNK

R E D

EASY MODE

Benvenuto negli Anni Rossi, choomba! Le Megacorporazioni hanno passato anni a distruggere il mondo e, dopo la loro ultima Guerra, è ognuno per sé e Dio per tutti.

Ma va bene così. Tu puoi farcela. Dopotutto, in questo mondo di feroci gang di booster, cyborg impazziti, assassini corporativi e culti nichilisti dell'apocalisse, c'è solo una regola: arriva sempre al Limite.

Corri i rischi più grandi per le ricompense più grandi. Vivi l'azione, dai il via alla rivoluzione, appicca l'incendio. Non andare mai piano quando puoi aprire una nuova pista.

Hai collegato la pistola Militech all'interfaccia nel tuo cervello, migliorato i pugni cibernetici con lame al carbonio e ti sei installato occhi che possono superare quella coltre rossa come se fosse una foschia mattutina. C'è un mondo di opportunità che aspettano solo l'Edgerunner giusto. Forse sei tu.

Cyberpunk RED Easy Mode è una rapida introduzione al classico gioco di ruolo sul filo del rasoio e include tutto il necessario per esplorare il dopoguerra degli Anni Rossi:

- Le basi della storia e della geografia di Night City e del mondo di Cyberpunk.
- Le regole base del gioco, organizzate in modo da aiutarti a impararle per giocare subito.
- Cinque Personaggi unici: una Rocker carismatica, un letale Solitario, un Tecnico geniale, un Meditech che salva vite e un Media onesto.
- Una nuova missione introduttiva: **Giorno di Paga**, dove una valigetta di Eurodollari farà la differenza tra riuscire a pagare l'affitto ed essere costretti a vivere sulle strade degli Anni Rossi.

Per saperne di più, visita
www.needgames.it