



CYBERMASTERS

Gioco di Ruolo dal Vivo

Regolamento 3.3

Versione aggiornata ad Aprile 2015

PREMESSA

L'utilizzo di pistole e fucili giocattolo sparanti pallini morbidi e a gittata ridotta (max 20 m) non costituisce fonte di potenziale danno per i Giocatori, tuttavia per motivi di sicurezza si consiglia vivamente l'utilizzo da parte di tutti i partecipanti al raduno di dispositivi di protezione individuale per gli occhi (occhialini da saldatore, occhiali da vista o altre forme di protezione).

Regole Generali

La prima regola

Il Master ha sempre ragione, può cambiare lo stato di salute di un qualsiasi personaggio in un qualsiasi momento, prolungare effetti In Gioco a tempo indeterminato, chiedere al personaggio di interpretare particolari stati di salute (nausea, emicrania, etc.). E' l'unica persona che può giudicare e prendere provvedimenti in caso di segnalazione da parte di uno o più giocatori. Qualora un giocatore non soddisfatto si rivolga ad un altro master per cercare la risposta che più gli aggrada verrà severamente punito con detrazione di px, morte del personaggio o con l'espulsione dall'associazione. I Master sono riconoscibili, le loro foto sono presenti sul sito nella sezione "CHI SIAMO".

I Master si adopereranno affinché entro pochi giorni dalla fine dell'evento vengano sanzionati pubblicamente tutti coloro che commettono infrazioni, la comunicazione sarà ufficiale e pubblica.

In Gioco e Fuori Gioco

I master sono gli unici che possono dichiarare l'In Gioco e il Fuori Gioco.

Quando viene dato l'In Gioco, si può iniziare a giocare il proprio personaggio e tutte le azioni di gioco sono valide da quel momento, comprese quelle offensive.

Quando viene dato il Fuori Gioco, si smette di giocare il proprio personaggio e tutte le azioni di gioco non sono più valide da quel momento, compresi i dialoghi o gli scambi d'informazioni. Nel caso in cui venga dato il Fuori Gioco durante un'azione che sta per concludersi, qualora questa determini la vita o la morte di un Personaggio Giocante, l'azione deve essere portata a termine.

Entrambe le parti in causa intese come attaccanti e difensori devono contattare immediatamente un master e spiegare dettagliatamente l'azione svolta, a quel punto il master decreterà se l'azione è valida o meno.

Regole di comportamento

Nell'area di gioco è vietato portare animali di qualsiasi tipo, anche se addestrati o tenuti al guinzaglio. E' vietato tenere comportamenti scorretti che rechino danno alle strutture di gioco. E' espressamente vietato entrare in tutti i luoghi opportunamente transennati, indicati da striscia colorata in plastica.

Area di Gioco

E' l'area delimitata dalle indicazioni presenti sul posto.

Tutto ciò che non è area di gioco, è area di Fuori Gioco, in quest'area nessun giocatore può interpretare il suo personaggio, scambiare oggetti o monete con altri personaggi, chi sarà colto a trasgredire questa regola subirà pesanti punizioni tra cui l'espulsione.

Sono soggette alla medesima regola anche le aree delimitate da un nastro per transennare i cantieri. Per motivi di sicurezza, queste aree sono interdette a tutti i giocatori.

Giocatori con più personaggi

Ogni giocatore può giocare un solo personaggio per raduno; nel caso questi venga ucciso, può giocare uno nuovo. Se il suo personaggio fosse impossibilitato ad interagire, poiché rapito o situazioni affini, il giocatore può fare il PNG o Mostro con l'approvazione di un master. Egli dovrà quindi recarsi in zona master e chiedere direttamente allo staff.

Protesi Bioniche

Esistono due tipi di Protesi:

1. Protesi con Cartellino: sono quelle che si devono costruire IG e che hanno un effetto spiegato nel cartellino "Oggetto Speciale" di riferimento.

Hanno bisogno di una fase di predisposizione (solo se necessaria), di una fase d'impianto ed infine di una fase di carica in cristalli d'energia il cui valore viene specificato sopra il cartellino.

Non è mai possibile iniziare il gioco con protesi bioniche "con cartellino", salvo casi particolari, poiché solo dopo la fase di "predisposizione", "impianto" e "carica", è possibile rappresentare in gioco protesi funzionanti in tutta la loro potenzialità.

Nel momento in cui un giocatore ha un "cartellino protesi" che gli permette di compiere determinate azioni o effetti, egli dovrà esporre il cartellino "Oggetto Speciale" sulla locazione in cui la protesi funziona qualora il suo funzionamento sia palese In Gioco.

Nel caso di protesi interne (fegati, cuori, reni) o protesi dal funzionamento non esplicito, si potrà omettere di mostrare il cartellino "Oggetto Speciale" sulla location interessata.

2. Protesi senza Cartellino: sono quelle che un giocatore decide di mettere al proprio personaggio per "abbellire" il costume. Non necessitano né della fase di carica, né della fase d'impianto, anche se quest'ultima può comunque essere giocata a vostra scelta. NECESSITA invece della fase di predisposizione, cioè il personaggio deve avere il cassetto neurale installato ed almeno un chip di controllo inserito nel cassetto. Se avete un chip in grado di controllare 1 protesi (B o C è indifferente) potete mettervi una protesi di bellezza, da ciò si desume che è possibile impiantare tante protesi di bellezza quanto è il totale delle protesi che i chip presenti nel cassetto sono in grado di controllare.

Non è mai possibile iniziare il gioco con protesi bioniche "senza cartellino".

Le protesi senza cartellino esposto rappresentano arti od organi meccanici che svolgono la funzione dei normali arti od organi. Sono anche chiamate "protesi sostitutive". Queste protesi possono essere **più o meno temporaneamente disabilitate** dalla chiamata "Distrutto!" e quando ciò accade, si perde l'uso dell'arto come se, appunto, si trattasse di arti o locazioni normali.

Gli arti rappresentati in questo modo non possono esser curati con la chiamata "Cura" o "Guarigione" ma solamente con le chiamate "Riparazione" o "Manutenzione".

Le locazioni Braccia e Gambe, per essere considerate bioniche, devono avere una percentuale di parti cibernetiche ricoprenti almeno il 50% della superficie o almeno 2 protesi installate su di esse.

La locazione Torso deve seguire la regola sopra descritta oppure avere al suo interno almeno 4 protesi od organi bionici installati su di essa. Tutte le protesi che vanno rappresentate sul volto o in testa (espansioni cerebrali, occhi bionici...) vengono comunque considerate nella locazione Torso. Questo perché la "testa" non è una locazione e non può (soprattutto, non deve) mai essere presa di mira.

Non è obbligatorio esporre il cartellino che rappresenta queste ultime protesi (perché trattasi di

protesi “interne” al corpo).

Scheda personaggio

Ad ogni giocatore partecipante al raduno viene data una speciale scheda definita “Scheda Personaggio”. Le schede sono memorie USB da 8 GB fatte a forma di carta di credito con stampe apposite. La scheda può essere usata anche per contenere qualsiasi altro file che il giocatore voglia portare In Gioco, a patto che non violi nessuna delle regole previste.

La scheda è strettamente personale e non può essere data ad altri giocatori.

Questa scheda costituisce l'attestazione di partecipazione all'evento ma non richiede di essere messa in vista. In caso di smarrimento o deterioramento è possibile richiederne una nuova presso la segreteria, che andrà pagata.

Un Giocatore deve sempre tenere con sé il proprio cartellino personaggio fino alla fine del raduno.

Cartellini speciali

Per identificare i caricatori delle armi da mischia e certi oggetti, vengono usati particolari cartellini cartacei detti “cartellini speciali”. Alcuni cartellini hanno durata illimitata e sono plastificati (cartellini “Oggetto Speciale”, cartellini “Ingrediente”, cartellini “Semilavorato”), altri durano solo fino alla fine del raduno e recano sul retro il timbro dell'associazione (cartellini “Caricatore”), altri ancora sono cartacei (“TRICK”) e vanno strappati al momento del loro utilizzo.

Monete

Le monete in gioco sono rappresentate da cristalli d'energia il cui valore è la somma del diametro + altezza, espresso in millimetri. Consigliamo pertanto ad ogni giocatore di dotarsi di un righello o di un calibro per poter calcolare il valore delle monete che ha in tasca.

I cristalli, oltre ad essere la moneta corrente, sono anche la fonte primaria d'energia per il funzionamento di tutti i macchinari dei laboratori, per gli arti biomeccanici e per armi particolari. Per ragioni di sicurezza i cristalli di energia non possono essere spezzati.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Per interpretare un personaggio di un determinato gruppo sociale occorre seguire i requisiti minimi per l'interpretazione. Questi requisiti sono puramente estetici, identificano il personaggio come appartenente a un determinato ceppo sociale e sono descritti nel background. Ogni evento fa maturare 200 px al personaggio.

Ogni personaggio viene creato con **2000 px** a disposizione per acquistare le abilità che lo caratterizzano

NUOVI GIOCATORI E GETTONI DI PRESENZA

Tutti i nuovi giocatori, finchè il loro Personaggio non arriva a 2600 punti esperienza (px) accumulati (quindi, 3 eventi), ricevono a inizio gioco un "gettone" (oggetto in Fuori Gioco) che possono consegnare ad un giocatore il cui personaggio ha l'abilità "Mentore". Il Mentore è un PG che ha speso la sua esperienza per fare da maestro ai nuovi arrivati. Il giocatore che possiede il gettone, a suo insindacabile giudizio, può consegnarlo ad un Master alla fine del raduno dichiarando chi è stato il suo "mentore", che riceverà 100px di bonus per ogni gettone che gli verrà conferito. I gettoni non si possono accumulare da un raduno a un altro. Un giocatore che ha già giocato 3 eventi di Cybermasters non matura altri gettoni se fa un personaggio nuovo.

Punti ferita e punti armatura

Ogni personaggio parte con un numero di punti ferita pari a **2** (i Choner con 3). Le localizzazioni valide da colpire sono il tronco, le braccia e le gambe (è proibito colpire alla testa). Ogni colpo subito dal personaggio, salvo diversamente specificato, riduce di 1 i punti localizzazione. Ogni personaggio che vede ridursi a 0 i punti ferita del tronco entra in Coma.

Se vengono ridotti a 0 i punti ferita di un braccio o una gamba, l'arto in questione diventa incapacitato e non lo si può usare per compiere azioni in gioco.

CASI DI GIOCO

Stordimento

Un personaggio può essere stordito a seguito di attacchi portati con la dichiarazione "Stordisci!" all'interno della chiamata. Un personaggio "stordito" non può muoversi, non può usare nessuna delle sue abilità e non è in grado di usare i 5 sensi.

Un personaggio "stordito" ritorna cosciente dopo 2 minuti (il rumore non lo può svegliare) o a seguito di particolari azioni mediche nei suoi confronti e non subisce alcuna forma di amnesia. Tutte le armi da fuoco e da mischia senza caricatori dichiarano danno da stordimento.

NOTA IMPORTANTE:

Un personaggio "Stordito" può essere portato allo stato di "Coma":

- Se un altro personaggio, per un minuto, mima attivamente e visibilmente l'azione di accanirsi fisicamente sul caduto (esempio: colpirlo ripetutamente con calci e pugni, pugnarlo, smembrarlo)
- Se subisce un numero di chiamate di danno pari al suo valore pieno di punti localizzazione. I danni si considerano comprensivi degli effetti.
- Accanirsi su un personaggio stordito, di fatto, prolunga lo stato di stordimento finchè si continua a mimare di picchiarlo. Ne consegue che dopo un pestaggio (troppo breve, in termini di durata), se non si viene mandati in "coma", si può riprendere il conteggio dello "stordimento"

Coma

Un personaggio entra in Coma quando i suoi punti ferita scendono a 0. Un personaggio in Coma è automaticamente "stordito" ma non si sveglia dopo 2 minuti. Trascorsi 5 minuti dall'inizio del Coma il personaggio entra in stato di Morte.

Un personaggio in Coma può essere curato solo ed esclusivamente utilizzando su di lui abilità curative

Morte

Passati i 5 minuti di Coma, se non è stata usata su di lui nessuna abilità curativa, susseguono 5 minuti di Morte. Un personaggio in stato di Morte si considera "incosciente" in modo definitivo.

Appena finisce il Coma ed inizia la fase di Morte tutti i caricatori e i TRICK perdono di validità e devono essere stracciati dal giocatore morto. Al passare dei 5 minuti di Morte il personaggio non lascia nessun residuo di DNA utilizzabile per la clonazione, né sui suoi oggetti personali né sul terreno, quindi:

- tutti i soldi, gli oggetti (armi, vestiti etc.) si considerano rubati, quindi non presenti IN LOCO;

- è impossibile capire dove sia morto un personaggio;
- è impossibile, osservando l'ambiente, capire che qualcuno è morto.

I cristalli di energia resistono ai 5 minuti di Coma ma scompaiono dopo i 5 minuti di Morte. Sono quindi rubabili sia durante il Coma, sia durante il periodo di Morte, quindi per 10 minuti da quando la locazione Torso è portata a Zero punti ferita. Trascorsi i 5 minuti di Morte il giocatore deve andare subito in segreteria e creare un nuovo personaggio portando con sé la propria scheda USB.

Decomposizione ultrarapida

A seguito della Guerra delle Reti e del disastro nucleare, le classi dirigenti di Mirandola sono corse ai ripari per evitare che si scatenassero epidemie a causa dell'immane numero di morti, e in accordo con le aziende del Consorzio Biomedicale Mirandolese hanno frettolosamente elaborato un composto a base di nanomacchine virali (il PAX) studiato per decomporre un cadavere in tempi brevi, riducendolo ad una poltiglia riciclabile e batteriologicamente inerte. Una volta liberato nel territorio cittadino, il composto è divenuto parte integrante dell'ecosistema mirandolese e nessun essere umano ne è attualmente immune. Quando un PG o un PNG entrano in stato di Morte subiscono una Decomposizione Ultrarapida. Tutti gli oggetti e i cartellini In Gioco vengono distrutti e il giocatore deve creare un nuovo personaggio presso la segreteria portando con sé la propria scheda USB, oppure giocare come Mostro sotto la supervisione di un Master.

Un Mostro che subisce una Decomposizione Ultrarapida e scompare, non rilascia più i "Dog Tags". (vedi più avanti alla descrizione dell'abilità Riciclare).

STATI DI SALUTE:

A seguito di operazioni chirurgiche complesse, innesto di protesi, risse selvagge, stupri, violenze o evidenti stati di prostrazione, fame, sete o malattie, al PG potranno essere applicati i seguenti "Stati di salute" dai Master\PNG coinvolti nella situazione.

Agli stati di salute non può essere applicata alcuna immunità.

AFFATICATO :

Il personaggio

- non può correre
- non può trasportare personaggi
- può difendersi ed attaccare con armi da fuoco e da corpo a corpo, ma dichiara solo danni da stordimento

DEBILITATO :

Come per lo stato di salute Affaticato", ma in più:

- può solo difendersi
- può usare solo armi da corpo a corpo
- il personaggio subisce i danni da "stordimento" come fossero danni "normali"

MORENTE :

Come per lo stato di salute "Debitato", ma il personaggio non può difendersi, aggiunge l'effetto "Gravità!" su ogni colpo subito e non può usare abilità attive e/o professionali, solo abilità passive (come l'armatura o l'addestramento fisico)

Gli "Stati di salute" vanno adeguatamente interpretati, pena l'aggiunta di effetti aggiuntivi da parte dei Master, che sanzioneranno discrezionalmente i giocatori qualora si comportassero in modo non coerente. Solo un master può rimuovere uno stato di salute, a sua discrezione e in base al gioco.

Guarigione naturale

Non esiste nessun tipo di guarigione naturale né di riparazione automatica delle armature.

Se un personaggio viene ferito, resta ferito finché non viene curato; se la sua armatura viene rovinata o distrutta, questa va riparata usando le opportune abilità.

Travestimenti

Un Personaggio può travestirsi per non farsi riconoscere, se lo ritiene necessario. I modi per riconoscere la vera identità di un personaggio travestito sono essenzialmente due:

- Riconoscerlo “fisicamente” (dalla voce, dai gesti, dagli oggetti personali). E’ comunque proibito il contatto fisico violento tra i giocatori per smascherare il travestimento. Esempio: Se Marco decide di travestirsi per non farsi riconoscere indossando una maschera, Francesco può togliergli la maschera senza agire su di lui in modo invasivo o violento. E’ quindi permesso un parziale contatto fisico, ma nel rispetto della persona e degli oggetti personali.
- Stordire o rendere incosciente il personaggio e in seguito effettuare su di lui una “perquisizione”, rivelando così il travestimento.

Imprigionare, imbavagliare, intrappolare

Per “imprigionare” un personaggio è sufficiente effettuare due o tre giri intorno ai polsi o alle gambe senza assolutamente effettuare nodi. Il giocatore non può mai essere immobilizzato “veramente”. La procedura di imprigionamento deve durare almeno 30 secondi. Se vengono immobilizzate solo le braccia il giocatore può muoversi, ma non può impugnare armi di nessun tipo. Se vengono immobilizzate le gambe, il giocatore non può muoversi (neppure strisciando) e può solo essere trasportato da un altro giocatore.

In termini più descrittivi, per “imprigionare” si intende che il giocatore (sebbene non si presume che sia davvero legato come un salame o incatenato fortemente) sia stato legato da mani più che esperte. Per “imbavagliare” un personaggio è sufficiente annodargli un fazzoletto intorno al collo per simboleggiare il fatto che è stato messo a tacere. Un giocatore non può mai essere imbavagliato “veramente”. Un personaggio imbavagliato non può parlare ma può liberarsi dal bavaglio se ha le mani libere.

Per “intrappolare” un personaggio occorre chiuderlo in una stanza o in una cella di almeno 2 metri per 2. E’ vietato usare veri lucchetti o cancelli, è sufficiente una porta accostata o una palizzata alta 50 centimetri. La cella, se i Master lo consentono, può essere delimitata da un perimetro fatto di corda o spago legato a dei paletti e non più alto di 50 centimetri dal suolo.

Un personaggio “intrappolato” può muoversi solo entro i confini delimitati dalla cella.

Un personaggio intrappolato, o legato può essere liberato solo da un giocatore che non è nelle sue stesse condizioni. In parole povere, se sei legato, resti legato finché un altro personaggio che non sia legato a sua volta non ti libera.

Trascinare/trasportare

PG incoscienti, in coma o imprigionati I personaggi impossibilitati a muoversi possono essere trasportati da altri personaggi. E’ sufficiente un solo personaggio per trasportarne un altro. Per simulare l’azione, il personaggio deve mettere una mano del personaggio incosciente o imprigionato sulla propria spalla e simulare di sorreggerlo con l’altra. Durante il trasporto si può solo camminare.

Chi viene trasportato non può opporre resistenza in alcun modo (ha perso i sensi o è ben legato e imbavagliato) e deve assecondare il trascinamento camminando normalmente, senza attirare l’attenzione degli altri giocatori. Comportamenti scorretti atti a rallentare volutamente il giocatore che trasporta il personaggio incosciente (restare a peso morto, rallentare eccessivamente l’andatura) non sono permessi.

Furti in gioco

I personaggi possono “rubare” i cartellini dei caricatori (integri e non legati alle armi), gli oggetti speciali (con cartellino allegato), i Medi-Tag, i TRICK e le monete dagli altri giocatori, a seguito di “perquisizioni” sul corpo o se incautamente appoggiati da qualche parte. E’ proibito recare danno agli oggetti dei giocatori a seguito di un’azione troppo rapida nel prelevare oggetti o cartellini.

I caricatori già legati ad armi da mischia o da tiro non possono essere prelevati interi, ma possono essere strappati a metà (leggi più avanti le regole sui caricatori), seguendo le regole di cui sopra.

E’ assolutamente proibito:

- Impadronirsi di proprietà di un altro giocatore (borsette, saccocce) contenenti materiale di Gioco. Questo si chiama furto ed è punito severamente sia dalla legge italiana che da tutti i partecipanti al raduno.
- Impadronirsi di materiale associativo palesemente non a disposizione dei giocatori e non cartellinato.
- Borseggiare fisicamente oggetti di gioco dalle tasche dei giocatori o dei PNG.

Perquisizioni

Una perquisizione è un'azione fisica di 30 secondi durante i quali viene mimato l'atto di perquisire, appunto, un personaggio, giocante o non giocante, al fine di recuperare dal suo corpo oggetti di valore o di individuare eventuali travestimenti. Una volta che è stato perquisito, il giocatore deve:

- rivelare se ha indossato un travestimento e dire il suo nome al giocatore che lo ha perquisito.

L'azione di rivelare a voce alta la propria identità è Fuori Gioco, quindi può essere eseguita anche se il personaggio è incosciente o imbavagliato.

- consegnare al giocatore che lo ha perquisito tutte le monete e gli oggetti in suo possesso, anche se questi non erano in vista

I comportamenti disonesti (come ritardare la consegna degli oggetti o rifiutarsi di consegnarli) saranno severamente sanzionati.

Nascondersi 1

Il personaggio può ripararsi dietro un nascondiglio in grado di occultarlo alla vista degli altri personaggi (una siepe, un albero, l'angolo di una casa) e quindi alzare il braccio. In questo modo, egli è "nascosto". Nel momento in cui si nasconde, nessun personaggio entro 10 metri deve vederlo compiere quell'azione, in caso contrario l'abilità non funziona. I personaggi già "nascosti" non influiscono sull'utilizzo di quest'abilità da parte di altri personaggi che vogliono nascondersi nelle loro vicinanze.

Un personaggio nascosto è immune a tutti i tipi di colpo e a tutti gli effetti, ma subisce danni ed effetti di tutte le chiamate "Cono" e "Area!" Non può allontanarsi né spostarsi se non abbassando il braccio, nel qual caso egli diventa nuovamente visibile dagli altri personaggi. Il personaggio nascosto può comunque guardarsi intorno, alzarsi, sedersi e muovere le braccia. Se lascia cadere un oggetto in gioco, questi diventa visibile e può essere raccolto dagli altri personaggi. Se il personaggio nascosto parla, attacca o si muove dalla sua posizione, diventa nuovamente visibile.

Due personaggi nascosti nello stesso nascondiglio non possono scambiarsi oggetti senza che ENTRAMBI diventino visibili.

Nascondersi 2

Prerequisito: Nascondersi 1

Come sopra, eccezion fatta che il personaggio può camminare lentamente (non correre) nelle strette vicinanze di un nascondiglio e rimanendo nascosto. Per esempio, può camminare spalle al muro rimanendo nascosto, ma non può camminare in mezzo ad un prato senz'alberi e con l'erba alta 5 cm. rimanendo nascosto.

Viene considerato valido anche il passo del giaguaro, qualora risponda ai criteri detti in precedenza.

Vedere personaggi nascosti

Il personaggio è in grado di vedere i personaggi nascosti.

Telefonare e Usare Portatili

Durante i raduni, ogni personaggio può telefonare con il proprio cellulare ad altri personaggi, il costo della chiamata è a carico del giocatore in base al suo gestore telefonico.

Gli organizzatori del live non pagheranno ricariche per i giocatori in nessun caso.

Durante i raduni ogni giocatore può portare il proprio computer portatile ed utilizzarlo durante il live. Non si possono però caricare programmi sui computer che l'associazione mette a disposizione.

E' vietato sottrarre questi oggetti ai giocatori che ne sono i possessori.

In ogni caso il direttivo master non è responsabile per eventuali furti o rotture degli oggetti personali; essi sono sotto la vostra diretta responsabilità.

CHIAMATE

Nel Gioco di Ruolo dal Vivo (GRV) alcune particolari azioni devono essere annunciate ai giocatori a voce tramite frasi convenzionali definite "chiamate". Le chiamate devono sempre essere pronunciate in modo chiaro affinché i giocatori e i Master possano sentirle.

Le chiamate sono sempre In gioco poiché si presume che un colpo di arma da fuoco o un assalto con armi da mischia non siano mai situazioni silenziose.

Le chiamate si distinguono in COLPI ed EFFETTI.

I Colpi sono le chiamate che infliggono automaticamente un determinato tipo di danno. Gli Effetti sono, appunto, effetti aggiuntivi ad un colpo inflitto.

"DANNI"

"Stordisci!"

Questo effetto non infligge un danno effettivo, ma un danno da "stordimento". I Punti ferita e armatura del soggetto devono essere sottratti uno alla volta fino ad arrivare a 0 punti locazione. Quando un arto arriva a 0 punti locazione è inutilizzabile per 2 minuti; se viene mandata a 0 la locazione tronco, il personaggio cade in stato di "Stordimento".

Lo stato di stordimento è descritto nei Casi Di Gioco. Tutte le armi da mischia e da fuoco senza caricatori fanno danno da stordimento. I proiettili delle armi da fuoco sono infiniti (leggete più avanti la parte sulle armi da tiro per il recupero dei proiettili).

NOTA BENE:

1) la chiamata deve essere omessa, in quanto lo stordimento è l'unica forma di danno base esistente.

"Singolo!"

Infligge un singolo danno generico di forza più consistente del normale.

"Doppio!"

Infligge due danni generici.

Questo effetto rappresenta il numero di danni totali inflitti dalla chiamata.

Esempio: Se Zero-Uno dichiara "Doppio!" a Galvanizer, questi subirà 2 danni.

"Triplo!"

Infligge tre danni generici.

Questo effetto rappresenta il numero di danni totali inflitti dalla chiamata.

Esempio: Se Zero-Uno dichiara "Triplo!" a Galvanizer, questi subirà 3 danni da fuoco.

"Shock!"

"Stordisce" immediatamente, portando a 0 punti la locazione colpita.

"A zero!"

Il personaggio colpito si vede azzerati tutti i punti della locazione colpita, armatura compresa.

"Coma!"

Azzerava completamente tutti i punti ferita e i punti armatura del soggetto in ogni locazione e lo manda in "coma".

"Mucidiale!"

Uccide sul colpo mandando il personaggio in stato di "morte".

“EFFETTI”

“Contaminazione!”

Vieni irradiato o subisci una contaminazione chimica o radioattiva, che oltrepassa ogni armatura. Un personaggio che subisce “Contaminazione!” se non subisce un effetto “Antidoto!”, muore al termine del raduno.

“Gravità!”

Il personaggio viene spinto a terra da una forza repulsiva e deve toccare con il sedere (entrambe le chiappe) e con il palmo interno delle mani il terreno, quindi attendere 5 secondi una volta che si trova seduto, poi può rialzarsi. Quando un personaggio è a terra non può parare né colpire.

“Area! X!”

Chi la utilizza ha lanciato un oggetto esplosivo o sta descrivendo l'azione di un elemento dannoso (una nube di gas tossici) che si espande per 360° dal punto in cui l'oggetto è esploso, non dalla persona che fa la dichiarazione.

Danni ed effetti si estendono quindi per 360° a una distanza di X metri dall'oggetto lanciato.

Questa chiamata infligge danno a tutte le locazioni

“Cura!”

Il personaggio recupera 1 punto ferita da una locazione scelta da colui che lo sta curando e poi subisce “Debolezza! Per 1 minuto”

“Guarigione!”

Come “Cura!” solo che cura tutti i punti ferita del soggetto in quella locazione e poi subisce “Debolezza!per 1 minuto”

“Manutenzione!”

Recupera 1 punto armatura in una locazione scelta da colui che sta riparando.

“Riparazione!”

Recupera tutti i punti armatura di una data locazione scelta da colui che sta riparando.

“Antidoto!”

Non infligge danni, ma annulla gli effetti “Contaminazione!”, “Debolezza!” ed “Euforia!”.

“Euforia!”

Il personaggio viene colto da una momentanea euforia a causa di una sostanza esilarante o euforizzante. Il personaggio colto da “Euforia!” deve comportarsi in modo allegro e rilassato, ma non necessariamente isterico. Inoltre il personaggio in “euforia” :

- Non può attaccare deliberatamente nessun personaggio amico e nemico
- Considera le persone intorno a lui come suoi amici e cercherà di impedire che venga fatto loro del male, cercando in ogni caso di preservare la sua incolumità e rispettando la regola sopra scritta.

Gli effetti dell'euforia cessano in uno di questi due casi:

- Dopo 5 minuti.
- Appena il personaggio viene attaccato.

“Debolezza!”

Il personaggio viene colto da un'improvvisa spossatezza fisica e mentale a causa di un dardo narcotizzante o di una droga. Il personaggio colto da “debolezza!” può difendersi normalmente, ma per i successivi 15 secondi:

- Con tutte le armi da corpo a corpo può infliggere solo danni da stordimento
- E' incapace di usare le armi da tiro
- Non può trascinare personaggi, né correre

“Siero della verità!”

Il personaggio colpito da questo effetto deve rispondere sinceramente alla prima domanda che gli viene rivolta, la domanda non può essere di carattere estensivo, ma deve essere chiara e prevedere una risposta ragionevolmente breve.

Esempio: E' vietato fare domande del tipo: “Raccontami tutto quello che sai” o “Raccontami la tua vita.”, è invece possibile fare domande del tipo: “Dimmi il codice segreto di questa valigetta.” O “Chi ha ucciso Cardioblaster?”.

“Distrutto!”

La chiamata “Distrutto!” disabilita una protesi. Ha effetto sugli oggetti speciali, distruggendoli.

Se la chiamata colpisce un oggetto, una protesi o un'arma “senza cartellino”, li rende inutilizzabili fino alla fine del combattimento. Finito il combattimento si può ritornare ad utilizzare gli oggetti “senza cartellino” distrutti poiché si presume che il personaggio possa possederne più di uno. Se, invece, colpisce un oggetto, una protesi o un'arma “con cartellino”, questi cessano di funzionare e vanno riconsegnati al master più vicino o in segreteria.

Qualora venga coinvolta una protesi, essa cessa di funzionare fino a quando non viene riparata da un personaggio con l'abilità di “Biotecnologia” a un livello pari a 3 o superiore.

Se in una stessa locazione ci sono due o più protesi, esse vengono tutte disabilite come sopra descritto.

E' possibile riparare una protesi che ha subito la chiamata “distrutto”. Il costo di riparazione è uguale al costo di attivazione della medesima, e il tempo è pari a 1 minuto (minimo) per ogni 100 unità energetiche del costo di attivazione riportato sul cartellino della protesi. Eventuali ingredienti nel costo di attivazione sono considerati consumati, ma non influiscono sul tempo di riparazione.

“Sonno!”

Il personaggio cade addormentato e non può essere svegliato per i primi 15 secondi, passati i quali può essere svegliato intenzionalmente da un altro personaggio che lo scuote, o se viene colpito da un'arma o da un proiettile.

Se il personaggio non viene toccato da nessuno questi si risveglia da solo passati 5 minuti.

“Clonazione!”

Il personaggio (o parte di esso...) torna in vita uscendo da una vasca di clonazione e conservando i ricordi precedenti, tuttavia i deficit fisici e psichici, nonché le limitazioni sulle sue abilità da redivivo, saranno a completa discrezione dei Master a seconda della procedura di clonazione utilizzata.

“Ictus!”

Il personaggio dimentica gli ultimi 5 minuti di gioco. La chiamata non è cumulabile con altre chiamate simili (Esempio: subire 3 chiamate “Ictus!” non fa dimenticare 15 minuti)

Immunità e riflesso

“Fottiti!”

Se un personaggio è immune a un tipo di colpo o a un tipo di effetto è immune a tutta la chiamata. Per indicare che il personaggio non ha subito conseguenze si utilizza la chiamata “Fottiti!”.

“Riflesso!”

Può essere utilizzato solo in risposta ad una chiamata.

Chi dichiara “Riflesso!” subisce tutti gli effetti della chiamata assieme a colui che l'ha lanciata.

“Riflesso!” si riflette sulla medesima locazione colpita dall'attaccante.

Non si può mai dichiarare “Riflesso!” ad una chiamata “Riflesso!”

Chiamate dei master

Sono chiamate che solo i Master possono utilizzare. Ai giocatori è proibito utilizzarle.

“In gioco!”

Si usa per far riprendere l'azione di gioco interrotta.

“Fuori gioco!”

Sospende l'azione del gioco.

“Fermi!”

Paralizza l'azione in corso. Tutti i giocatori devono arrestarsi e restare fermi sulle loro posizioni senza parlare.

“Giù!”

I giocatori si siedono a terra e si considerano Fuori Gioco in attesa di altri ordini.

“Uomo a terra!”

Questa chiamata viene utilizzata per interrompere l'azione di gioco nel caso in cui un giocatore resti inavvertitamente ferito e può essere urlata anche da un giocatore.

Tutte le azioni di gioco nel raggio di 10 metri si interrompono fino a quando non sono state accertate le condizioni del ferito. Nel caso si rivelasse un falso allarme, il giocatore deve dichiarare ad alta voce “Tutto bene!”, dopodiché, dopo 10 secondi, l'azione di gioco può iniziare di nuovo.

E' severamente proibito approfittarsi di questa chiamata per generare falsi allarmi e interrompere inutilmente il gioco.

CARICATORI

I Caricatori sono dei cartellini da attaccare saldamente alle armi che, IG, sono dotate di slot per alloggiarli; se non sono caricatori di classe A, l'unico modo per rimuoverli dall'arma dev'essere quello di strapparli.

Un caricatore è utilizzabile solo se il cartellino che lo rappresenta è integro. Esistono tre tipi di caricatori:

- Caricatori di classe C: durano un evento (quello in cui vengono creati)
- Caricatori di classe B: durano due o più eventi (a partire da quello in cui vengono creati)
- Caricatori di classe A: durano per sempre

Se i caricatori di classe C o B vengono rimossi dall'arma su cui sono stati montati, si scaricano automaticamente anche se non sono stati mai usati (devono essere stracciati); se, invece, è un caricatore di classe A ad essere rimosso, questo può essere riutilizzato altrove.

L'unico modo di impossessarsi di un caricatore di tipo C o B a seguito di una “perquisizione”, quindi, è quello di ottenerne uno ancora intatto e ancora mai montato su alcuna arma.

Come e quanti caricatori si montano?

ARMI DA MISCHIA:

- Armi corte: le armi fino a 50 cm non hanno slot per i caricatori, quindi possono solo stordire.
- Armi ad una mano: le armi da 50 cm fino a 110 cm, di base, non hanno slot per caricatori, quindi possono solo stordire. Se migliorate con oggetti In Gioco, possono arrivare ad avere fino ad uno slot per caricatori.
- Armi a due mani: le armi fra 111 cm e 190 cm non hanno slot disponibili per i caricatori, quindi possono solo stordire. Se migliorate con oggetti In Gioco, possono arrivare ad avere fino a due slot per caricatori.

ARMI DA FUOCO:

- **Armi da fuoco ad una mano:** le pistole entrano in gioco con uno slot per i caricatori..
- **Armi da fuoco a due mani:** i fucili entrano in gioco con uno slot per i caricatori. Se migliorati con oggetti In Gioco, possono arrivare ad avere fino a due slot. Qualora vengano montati due caricatori di tipo “effetto” uguali, vale solo uno dei due.
- **Armi pesanti:** i mitragliatori e i lanciagranate entrano in gioco senza slot per caricatori e non possono essere modificati per averne, ma possono subire modifiche atte a cambiarne li danno tramite migliorie.

ARMATURE:

Si suddividono in 3 categorie:

- **armature di pelle:** spesso sono spolverini di cuoio sintetico arricchiti di fibre resistenti. Non hanno alcuno slot per i caricatori e non possono averne.
- **armature di kevlar :** sono armature composte di placche solide, entrano in gioco con 1 slot per per armature, ma con adeguate migliorie tecniche possono avere fino a 2 slot.
- **armature complete:** sono armature integrali composte da pezzi, placche o frammenti di armature antisommossa razziate, e devono essere comprensive di un elmo o un casco intero o parziale (leggete il paragrafo sulla rappresentazione delle armi e armature in fondo al manuale). Entrano in gioco con 1 slot e possono essere modificate in modo da avere fino a 3 slot.

Gli “slot” possono contenere sistemi tecnici specifici per le armature, da costruire nei laboratori, in grado di migliorarne le prestazioni e la protezione.

TIPOLOGIE DI CARICATORI

CARICATORE DI CLASSE C:

E' un cartellino che si attacca all'arma nel momento in cui questa viene “armata”.

Dal momento in cui si attacca il caricatore di classe C all'arma, questa farà il danno o l'effetto previsto dal caricatore per il resto dell'evento, a meno che non venga rimosso dall'arma stessa.

Un caricatore di classe C può essere rimosso dall'arma volontariamente o non volontariamente ma in entrambi i casi esso perde la sua validità e dev'essere stracciato:

- **Rimozione volontaria:** il giocatore può in ogni momento decidere di sostituire, stracciandolo, il cartellino montato sull'arma con un altro.
- **Rimozione non volontaria:** se un cartellino caricatore già montato su un'arma viene sottratto, ad esempio, durante una perquisizione, questo dev'essere obbligatoriamente strappato di fronte alla vittima.

Il non stracciare il cartellino equivale a imbrogliare ed è un comportamento sanzionabile dal corpo master.

CARICATORE DI CLASSE B:

E' un cartellino che si attacca all'arma nel momento in cui questa viene “armata”.

Dal momento in cui si attacca il caricatore di classe B all'arma, questa farà il danno o l'effetto previsto dal caricatore fino alla scadenza riportata sul cartellino, a meno che non venga rimosso dall'arma stessa.

Un caricatore di classe B può essere rimosso dall'arma volontariamente o non volontariamente ma in entrambi i casi esso perde la sua validità e dev'essere stracciato:

- **Rimozione volontaria:** il giocatore può in ogni momento decidere di sostituire, stracciandolo, il cartellino montato sull'arma con un altro.
- **Rimozione non volontaria:** se un cartellino caricatore già montato su un'arma viene sottratto, ad esempio, durante una perquisizione, questo dev'essere obbligatoriamente strappato di fronte alla vittima.

Il non stracciare il cartellino equivale a imbrogliare ed è un comportamento sanzionabile dal

corpo master.

CARICATORE DI CLASSE A:

E' un cartellino che si attacca all'arma nel momento in cui questa viene "armata".

Dal momento in cui si attacca il caricatore di classe A all'arma, questa farà il danno o l'effetto previsto dal caricatore fino a che questo non venga rimosso (a meno che sul cartellino non sia indicato diversamente).

Un caricatore di classe A può essere rimosso dall'arma volontariamente o non volontariamente, in ogni caso esso NON perde la sua validità e NON dev'essere stracciato:

- Rimozione volontaria: il giocatore può in ogni momento decidere di sostituire il cartellino montato sull'arma con un altro senza doverlo strappare.
- Rimozione non volontaria: un caricatore di classe A sottratto, ad esempio, durante una perquisizione, NON deve essere stracciato anche se già montato su un'arma. I Caricatori di classe A non possono essere stracciati.

ARMI PESANTI

Sono armi di grande potenza che ogni Personaggio può utilizzare purchè in possesso della relativa abilità. I requisiti addizionali per usare le armi pesanti sono:

- Tenerle con ambo le mani
- Non è possibile correre quando si trasporta un'arma pesante
- Indossare dietro la schiena il caricatore (due grosse bombole, una enorme batteria, uno zaino di munizioni e simili).

Le armi pesanti standard si dividono in due categorie:

ARMI PESANTI A COLPO SINGOLO (cannoni, bazooka):

Sparano un solo colpo alla volta ed è necessario ricaricare l'arma dopo ogni utilizzo. Dichiarano "Tripla! Stordisci! Area 3!"

Non hanno slot disponibili per i caricatori quindi possono solo stordire.

Possono essere migliorate con oggetti In Gioco appositamente progettati e costruiti per tale scopo.

ARMI PESANTI AUTOMATICHE RIPETIZIONE (mitragliatori)

Trattasi di quelle armi che sparano colpi a cadenza rapida e che non necessitano di ricaricare l'arma dopo ogni colpo sparato.

Dichiarano "Doppio! Stordisci!"

Le dichiarazioni dei colpi e/o degli effetti vanno comunque pronunciate in modo completo e comprensibile a prescindere dalla cadenza di fuoco.

Non hanno slot disponibili per i caricatori, quindi possono solo stordire.

Possono essere migliorate con oggetti In Gioco appositamente progettati e costruiti per tale scopo.

T.R.I.C.K.

DISPOSITIVI E DROGHE

Un dispositivo è un cartellino monouso cartaceo di nome TRICK (attaccato ad un oggetto) che permette al giocatore che lo utilizza di effettuare ciò che è descritto all'interno del cartellino stesso. Può essere una droga, un impianto di riparazione monouso o altre cose.

Quando si crea una droga, e solo una droga, si deve scegliere se essa sia solubile o somministrabile tramite siringa o simili.

CASO 1:

Dispositivo o droga non solubile trick di colore **bianco**

Per azionare il dispositivo e/o per somministrare una droga non solubile occorre:

1. Strappare il cartellino
2. Appoggiare l'oggetto (una siringa di plastica, un congegno meccanico) sulla locazione interessata (torso, braccia, gambe).
3. Fare la dichiarazione descritta nel cartellino.

Si devono usare oggetti di varia natura per mimare meglio l'atto di utilizzare il dispositivo.

La somministrazione di droghe e TRICK può essere eseguita solo su personaggi incoscienti, immobilizzati, storditi, addormentati o consenzienti.

CASO 2:

Droga solubile trick di colore **bianco**

Qualora si voglia somministrare una droga in una bevanda occorre:

1. Simulare l'azione di versare la droga nel recipiente
2. Aspettare che la prima persona beva dal recipiente
3. Strappare il cartellino TRICK di fronte alla persona che ha bevuto dal recipiente dichiarando contemporaneamente l'effetto della droga.

NOTA BENE: La terza azione descritta è completamente Fuori Gioco, nessuno sa chi ha versato tale droga nel recipiente se non lo vede compiere l'azione IG descritta nei punto 1

L'unico modo di trovare una droga dentro una bevanda è utilizzare un oggetto in grado di farlo.

CASO 3:

Droghe mediche trick di colore **verde**

Per "Droghe mediche" si intendono tutte quelle droghe i cui effetti sono "Cura!" "Guarigione!" e "Antidoto!". Per somministrare una droga medica occorre avere Medicina di Emergenza a 4. Per somministrare una Droga medica occorre:

1. Strappare il cartellino
2. Appoggiare l'oggetto (una siringa di plastica, un congegno meccanico) sulla locazione interessata (torso, braccia, gambe).
3. Fare la dichiarazione descritta nel cartellino.

Si devono usare oggetti di varia natura per mimare meglio l'atto di utilizzare il dispositivo.

La somministrazione di droghe e TRICK può essere eseguita solo su personaggi incoscienti, immobilizzati, storditi, addormentati o consenzienti.

CASO 4:

Proiettile o Dispositivo monocolpo Trick di colore **rosso**

Per TRICK Caricatore Monocolpo si intendono proiettili speciali, spesso potenti o altamente invalidanti da usare nelle armi da tiro, e/o dispositivi potenzianti da usare nelle armi da mischia.

Ogni volta che si costruisce uno di questi TRICK occorre specificare per quale tipo di arma è compatibile, e scriverlo sul cartellino. Per usare questi TRICK è necessario:

1. collegarlo all'arma da fuoco o da mischia (purchè provvista di slot)
2. strapparli poco prima di sparare o vibrare il colpo
3. fare la dichiarazione. Se il proiettile colpisce si ha l'effetto desiderato.

CASO 5:

Proiettile o Dispositivo monocolpo Trick di colore **giallo**

Per TRICK Caricatore Monocolpo "gialli" si intendono dei "pacchetti di dati" informatici, compilati a mano, contenuti in una piccola cella di memoria e caricati dentro un particolare congegno idoneo a proiettarli ("proiettore informatico", da usare nelle azioni di disturbo a distanza su personaggi dotati di protesi, sui casseti neurali e su ogni dispositivo tecnologico.

Per essere valido In Gioco, il "proiettore informatico":

- Deve avere la forma di un radiocomando, pistola o utensile impugnabile con una mano
- Deve essere di grandezza non inferiore a 25x15x5 centimetri

- Deve poter proiettare un fascio laser rosso\verde o un ristretto cono di luce bianca a bassa intensità luminosa, secondo tutte le regole vigenti sulla sicurezza, e in ogni caso, il fascio non deve essere MAI puntato contro gli occhi.

Il TRICK può essere montato ed usato solo tramite un “proiettore informatico”.

Per usare questi TRICK è necessario:

1. collegarlo al proiettore informatico. E' possibile collegare al proiettore più di un singolo trick
2. strappare uno o più cartellini poco prima di azionare il fascio luminoso
3. dirigere il fascio in direzione del torso del torso o del congegno tecnologico da colpire, ma in ogni caso mai agli occhi o in viso
4. fare la dichiarazione a voce alta e fronteggiando l'avversario, in modo tale che veda e senta chi fa la dichiarazione, altrimenti la dichiarazione non ha effetto.

A seconda della quantità e qualità di TRICK strappati, dal tipo di bersaglio e dalla sua resistenza, si potranno avere diversi effetti.

IMPORTANTE: Se il bersaglio è “organico” in ogni sua parte, ovvero, NON HA il cassetto neurale e\o una protesi innestata di qualunque tipo, può dichiarare “fottiti”

MEDIKIT E CURE MEDICHE MEDIANTE MEDI-TAG :

I medikit sono rappresentati In gioco

- dagli oggetti fisici adeguati (in numero e qualità) di proprietà del giocatore (forbici, lacci emostatici, pinze chirurgiche)

- dai cartellini strappabili, rappresentanti le cariche limitate dei medikit stessi (i cartellini “medi-tag”).

Ogni giocatore, salvo casi speciali, riceve 5 cartellini “Medi-Tag” all’inizio del raduno.

I cartellini rappresentano quindi garze staminali, adrenalina, cicatrizzanti, fleboclisi ed ogni altro genere medico di consumo.

Senza i cartellini di consumo “medi-tag” non si può dichiarare “Cura” e “Guarigione” anche se si hanno gli oggetti fisici necessari a mimare l’operazione di pronto soccorso.

Dopo ogni effetto (“Cura” o “Guarigione”) si strappa un cartellino Medi-tag. I cartellini sono oggetti In Gioco e possono quindi essere rubati, venduti, comprati, scambiati, costruiti, eccetera.

“Stabilizzare” (Medicina di Emergenza 1 e 2) non costa cartellini medi-tag. Operazioni chirurgiche complesse potrebbero costare (o non costare) cartellini medi-tag a seconda delle strumentazioni coinvolte, della difficoltà e della natura dell’operazione, dalla bravura del giocatore e\o dei PNG coinvolti.

MIGLIORIE

Certi prodotti ottenuti nei laboratori permetteranno ai giocatori di migliorare gli oggetti In Gioco. Per utilizzare questi oggetti, rappresentati da appositi cartellini convalidati dai Master e descrittivi la loro funzione, il giocatore dovrà attaccarli all’oggetto perfezionato.

La durata delle migliorie viene indicata sul cartellino.

INGREDIENTI, SEMILAVORATI, OGGETTI SPECIALI E OGGETTI FISICI DI GIOCO

INGREDIENTE (colore blu)

E' un "cartellino ingrediente" sempre allegato ad un oggetto che lo rappresenta adeguatamente in gioco e che ne determina l'ingombro fisico. Cento ingredienti messi assieme non avranno quindi l'aspetto di un mazzo di carte da tenere agevolmente in tasca, bensì di un consistente sacco pieno di roba.

Oggetti fisici sprovvisti di cartellino ingrediente non hanno valenza di gioco, mentre per essere validi ed utilizzabili, i cartellini ingrediente devono **sempre** essere allegati al loro oggetto fisico in modo indissolubile, mediante colla, nastri o fascette.

Ogni giocatore avrà cura di :

- Evitare il distacco del cartellino dall'oggetto fisico.
- **NON** Consumare fisicamente l'ingrediente rovesciandone il contenuto, frantumandolo o distruggendolo.

Consumare un ingrediente significa quindi consegnarlo a un Master oppure deporlo presso un contenitore dedicato.

Di seguito, descriviamo l'aspetto generico degli ingredienti comuni:

- **Contenitore deformabile:** un pezzo di plastica trasparente di dimensioni minime 4x4 cm
- **Granuli metalloplastici:** un sacchetto contenente frammenti di gomma, briciole di polistirolo e/o limatura di ferro
- **Elementi atomici vari:** una provetta sigillata contenente polveri o sali di colore arancione
- **Sostanze chimiche acide:** una provetta sigillata contenente polveri o sali di colore verde
- **Sostanze chimiche basiche:** una provetta sigillata contenente polveri o sali di colore giallo
- **Cellule staminali:** una provetta sigillata contenente polveri o sali di colore rosso
- **Micro circuiti integrati:** un frammento di scheda, spesso verde, non più piccolo di 5x5 cm
- **Chip standard multi funzione:** un chip od oggetto simile, direttamente incollato al cartellino. In alcuni casi il chip, se ultrasottile, potrebbe solo risultare disegnato.
- **Fibre conduttrici:** un ciuffo di cavi elettrici giallo\verdi non più corti di 10 cm.
- **Estrusi vetro plastici:** un mazzo di tubi bianchi di 20-30 cm di tela e/o plastica
- **Alge azzurre :**una provetta sigillata contenente polveri o sali di colore blu
- **Giunto multifase:** un componente a 12 ingressi\uscite lungo c.a. 10 cm.
- **Nitrati** una provetta sigillata contenente polveri o sali di colore bianco

Se il cartellino è staccato dall'oggetto, esso non è valido. Il giocatore lo può riattaccare usando quel cartellino. Se non ci riesce, l'ingrediente è perso.

I Master possono togliere dal gioco oggetti e cartellini troppo rovinati e il giocatore li perde.

Questo rappresenta un certo grado di "usura" del componente in gioco che ne vanifica l'utilizzo ed il commercio.

SEMILAVORATO (colore giallo)

Per rappresentare in modo fisicamente adeguato un semilavorato (quasi sempre ottenuto dalla lavorazione di ingredienti standard) è necessario:

- disporre gli ingredienti sul bancone del laboratorio o nei punti dedicati ad eseguire la lavorazione con i materiali di consumo presenti nel laboratorio interessato
- che l'azione vada o meno a buon fine, il consumo degli ingredienti obbliga il giocatore a consegnarli a un Master oppure deporli presso un contenitore dedicato.

AUTOARBITRAGGIO: Se la lavorazione ha prodotto un semilavorato, il giocatore responsabile del laboratorio compilerà un apposito "cartellino semilavorato" che verrà apposto su un oggetto adeguato, presente nella location e a disposizione dei giocatori (una provetta da riempire coi reagenti del laboratorio, un pezzo di scheda, un carburatore, un racchiuso di plastica). In questo modo, anche visivamente, il semilavorato avrà un aspetto e un ingombro differente da quello degli ingredienti che lo hanno originato.

IL CARTELLINO VA FIRMATO DAL GIOCATORE IN MODO LEGGIBILE, CON ANCHE LA DATA

DI CREAZIONE DEL SEMILAVORATO.

CARTELLINO OGGETTO SPECIALE (colore fucsia)

Può essere qualunque cosa (un congegno, un oggetto di uso comune, un rottame, una protesi). Le regole per rappresentarlo sono le medesime dei semilavorati (vige quindi il principio di indissolubilità cartellino\oggetto), cambiano solo il nome del cartellino e il suo colore.

Presso la location saranno presenti oggetti adeguatamente rappresentativi per questi oggetti.

CARTELLINI OGGETTO SPECIALE ED ECCEZIONI SULLE PROTESI BIONICHE

I cartellini oggetto speciale sono sempre usati per raffigurare le protesi bioniche e le loro qualità. Tali cartellini, come sopra descritto, sono sempre legati ad oggetti fisici di forma e grandezza appropriate e che potranno essere trasportati qualora un personaggio riesca a costruire od ottenere tali oggetti (fegati artificiali, cuori biomedicali, arti biomeccanici).

Sulle protesi vige una sola eccezione riguardante l'indissolubilità cartellino-protesi: se il giocatore si impianta una protesi (interna od esterna), può rimuovere il cartellino "oggetto speciale" dall'oggetto e allegarlo alla protesi che sta indossando (se il funzionamento è palese) come pure tenerlo in tasca (se la protesi funziona senza palesare che è accesa). L'oggetto fisico senza cartellino precedentemente utilizzato per raffigurare la protesi viene tenuto in carico dal giocatore, il quale lo collocherà tra i suoi effetti personali in Fuori Gioco o lo restituirà ai Master.

Nel caso di un espianto, o in qualunque altro caso il giocatore voglia reintrodurre in gioco l' "oggetto speciale" protesi, egli si preoccuperà di ricollegare il cartellino all'oggetto fisico in suo possesso in modo da ripristinare l'elemento nel suo insieme.

PROTESI BIOMECCANICHE E BIOCIBERNETICHE

Nel corso dei raduni i giocatori possono decidere di sottoporsi ad operazioni chirurgiche e biomeccaniche per farsi installare arti e organi artificiali al fine di migliorare le loro prestazioni. Arti e organi biomeccanici e biocibernetici (di classe C e B) non necessitano di PX per essere ottenuti. Semplicemente, possono essere acquistati, costruiti o ordinati In Gioco.

Tra gli organi disponibili per l'interfaccia c'è anche la testa, però queste protesi vengono disabilitate quando si viene colpiti dalla chiamata "Distrutto!" al tronco.

Interfacciare un organo non è un'azione immediata, si divide infatti in 3 fasi:

1. Predisposizione
2. Impianto
3. Carica

In tutte le fasi deve essere presente un master per validare la giocata effettuata.

1 - Predisposizione:

Un arto o un organo "estranei" al corpo umano vanno interfacciati con il sistema nervoso per poter essere manovrati in modo conscio o inconscio. La predisposizione dev'essere effettuata da un PG o un PNG in possesso delle appropriate abilità, ma non deve necessariamente fare utilizzo di un banco chirurgico e delle adeguate strumentazioni mediche, sebbene esse siano consigliate. Per l'interfacciamento è sufficiente una kit di pronto soccorso ben fornito e l'abilità appropriata previa approvazione di un master.

LA PREDISPOSIZIONE SI DIVIDE IN 2 FASI:

1. Installazione del Cassetto Neurale.

La predisposizione genera all'interno del sistema nervoso del soggetto (dentro il cranio o dietro la nuca) un sottosistema neuroelettronico chiamato "Cassetto Neurale", all'interno del quale potranno trovare posto fino a 2 chip di controllo protesi.

Il Cassetto non può mai essere disabilitato da una chiamata "Distrutto!" e non può essere rimosso se non con una complessa operazione di espianto.

L'operazione di installazione del Cassetto Neurale viene compiuta una sola volta.

Il cassetto Neurale non necessita di essere rappresentato IG, perché può essere coperto da uno

strato di pelle. Chi volesse rappresentarlo è comunque libero di farlo.

2. Installazione dei Chip di Controllo Protesi

Il Cassetto si comporta come interfaccia fra il corpo e l'organo cibernetico. Questa interfaccia fa uso di Chip di Controllo Protesi affinché l'organo possa muoversi e funzionare.

In ogni Cassetto possono esserci solo ed esclusivamente due Chip Neurali.

I Chip Neurali in commercio sono di 3 tipi, variabili per costo e potenza di calcolo e classe (chip di classe C, B ed A):

- “Saruman”: Consente il controllo di un arto, organo o apparato.
- “Sauron”: Consente il controllo di due arti, organi o apparati.
- “Morgoth”: Consente il controllo di tre arti, organi o apparati.

Da qui si può capire come un Personaggio, normalmente dotato di un Cassetto con due posti per i chip, può arrivare ad avere fino a un massimo non superabile di 6 potenziamenti cibernetici.

Ogni chip è costruito per controllare una o più protesi di classe C o B. Nel gergo comune nel nome del chip si indica sia la potenza che la tipologia di classe, ad esempio Morgoth B o Morgoth C.

Un chip di tipo Morgoth può controllare fino a 3 protesi della stessa classe, ciò vuol dire che funziona senza problemi anche se ne viene installata una sola.

Il PG dovrà specificare al chirurgo per quali tipi di protesi (se di classe C o di classe B) i chip sono costruiti ed una volta effettuata l'operazione, se si vorrà cambiare Chip di controllo, occorrerà disinstallarlo per reinstallarne uno nuovo, tramite operazione.

La procedura di impianto e/o rimozione di un chip di controllo protesi di classe C o B va effettuata con l'abilità Biotecnologia al livello appropriato e mediante un banco chirurgico bene equipaggiato.

I Chip neurali contenuti nel Cassetto non possono essere distrutti da una chiamata “Distrutto!” e non possono essere rubati a seguito di una “perquisizione”.

Nessuna protesi bionica di alcun tipo può funzionare senza chip di controllo.

Impianto

L'impianto delle protesi può avvenire solo se un corpo è predisposto per accettarle, ovvero se possiede il Cassetto e il chip neurale che possono controllarne le funzioni.

L'impianto è la fase “chirurgica” dell'inserimento delle protesi e deve essere effettuata da un PG o da un PNG usando un tavolo operatorio e con gli appositi strumenti medici.

E' consigliabile mimare l'operazione per un tempo congruo alla sua complessità.

Una volta impiantato, l'arto o l'organo diventa parte integrante del soggetto e non può essere rimosso con una perquisizione né con una operazione complessa. L'organo impiantato adesso funziona come un normale organo umano. Per sfruttare le sue potenzialità e conferire al Personaggio abilità speciali di qualunque tipo deve essere “caricato” con i cristalli d'energia. Il costo della carica energetica sarà scritto nella descrizione presente sul cartellino della protesi.

Carica

La fase di carica è la più difficile poiché occorre calibrare l'energia dentro l'arto o l'organo, evitando sovraccarichi o colpi di frusta neuroelettrici. La fase di carica deve essere effettuata in presenza di un Master.

Il Personaggio consegna i cristalli d'energia al Master, quindi operando sul potenziamento per almeno 30 secondi, lo rende funzionante. A quel punto il Master contrassegna il cartellino Oggetto Speciale associato alla protesi come “caricato”. Il potenziamento caricato, salvo diversamente specificato, funziona fino alla fine del raduno.

ABILITA' DI COMBATTIMENTO E ABILITA' PASSIVE

Tutte le armi devono essere costruite secondo i criteri di sicurezza riportati in fondo al manuale **Usare Armi da mischia corte** (Es.: coltelli e bastoni corti)

Arma con anima rigida costruita secondo i criteri di sicurezza riportati in fondo al manuale.
Da 20 a 50 centimetri.

Usare Armi da mischia ad una mano (Es.: tubo di ferro, spranga, spada, ascia, bastone, mazza ecc..) Arma con anima rigida costruita secondo i criteri di sicurezza riportati in fondo al manuale. Da 51 a 110 centimetri.

Usare Armi da mischia a due mani (Es.: putrelle a T, martelli da guerra in titanio)
Arma con anima rigida costruita secondo i criteri di sicurezza riportati in fondo al manuale. Da 111 a 190 centimetri. Il personaggio è in grado di utilizzare in combattimento le armi indicate dal nome dell'abilità.

Per utilizzare un'arma non presente nell'elenco sopra descritto è comunque necessario che il Personaggio possieda l'abilità corrispondente alla lunghezza dell'arma (per usare un bastone o una lama lunghi 160 centimetri occorre l'abilità "Armi a due mani").

Le armi descritte come "a due mani" possono infliggere danni e permettere di dichiarare colpi ed effetti solo se impugnate con entrambe le mani.

Con tutte le armi da mischia è possibile parare i colpi inferti durante un combattimento. Tutti i colpi parati in questo modo, che quindi non colpiscono (o colpiscono di striscio) il personaggio, non infliggono nè danni nè effetti.

Se il personaggio non conosce l'abilità per utilizzare l'arma in suo possesso può solo trasportarla. Non può usarla per attaccare o per difendersi.

NOTA BENE

Tutte le armi da mischia che non hanno installato un caricatore dichiarano danno da stordimento. E' severamente Vietato colpire in affondo (di punta) con qualsiasi tipo di arma.

Usare Armatura in Pelle

+1 punto armatura nella locazione se coperta più del 50%

Usare Kevlar

Prerequisito: Usare Armatura in Pelle

+2 punti armatura nella locazione se coperta più del 50%

Usare Armatura Completa

Prerequisito: Usare Kevlar

+4 punti armatura: Quest'armatura non può essere indossata in parti separate, è obbligatorio indossarla per intero (corpo, braccia, gambe) ed ogni locazione deve essere coperta per più dell'80%. Deve comprendere anche un elmo o un casco intero o parziale (a seconda del modello) tenuto indosso. Se l'armatura non è completa dell'elmo o del casco, non si applicano gli effetti dei potenziamenti

Uso avanzato dell'armatura

Consideri avere +1 slot alle armature che indossi (eccetto quella di pelle)

Addestramento Fisico 1

Aggiunge 1 punto ferita al personaggio

Addestramento Fisico 2

Prerequisito: Addestramento Fisico 1
Aggiunge 1 punto ferita al personaggio

Addestramento fisico 3

Prerequisito: addestramento fisico a 2
Aggiungi 1 punto ferita al personaggio:

Picchiatore

(prerequisito: addestramento fisico)
Puoi dichiarare “Doppio! Stordisci!” con un’arma a una mano.

Macinaossa

(prerequisito: addestramento fisico)
Puoi dichiarare “Doppio! Stordisci!” con un’arma a due mani

Tritacarne

(prerequisito: addestramento fisico a 2)
Puoi dichiarare “Triplo! Stordisci!” con un’arma a due mani

Ambidestria

Il personaggio è in grado di utilizzare due armi contemporaneamente a patto che entrambe le armi siano ad una mano

Usare armi da fuoco ad una mano (pistole)

Il personaggio è in grado di utilizzare le armi da fuoco semplici ad un mano.
E’ vietato usare le armi da fuoco per parare i colpi delle armi da mischia e per combattere.
N.B. Tutte le armi da fuoco ad una mano dichiarano “Stordisci” se non hanno un caricatore installato.

Usare armi da fuoco a due mani (fucili)

Il personaggio è in grado di utilizzare le armi da fuoco semplici a due mani.
E’ vietato usare le armi da fuoco per parare i colpi delle armi da mischia e per combattere.
N.B. Tutte le armi da fuoco a due mani dichiarano “Stordisci” se non hanno un caricatore installato.

NOTA SUL RECUPERO DEI PROIETTILI

*I proiettili sono da considerarsi infiniti (ovvero: ognuno può averne con sè quanti ne vuole ed è possibile raccogliarli da terra per riutilizzarli).
I master invitano tutti i giocatori a raccogliere i propri proiettili, ma specificano anche che quando un proiettile tocca terra non è più proprietà di nessun giocatore, ne diventa proprietario chi lo raccoglie.
Per correttezza di gioco, si consiglia il giocatore di non portarsi a casa più proiettili di quanti ne avesse all’inizio del raduno (significherebbe che li state portando via a qualcun altro che non li ha recuperati).*

Conoscere Tecnologia Avanzata

Il giocatore conosce il funzionamento dei congegni, oggetti speciali, componenti, caricatori Avanzati e delle armi in grado di supportarli.
Per poterle usare, il giocatore deve necessariamente avere anche le abilità di riferimento delle armi utilizzate (Per esempio: per usare una pistola a impulsi elettromagnetici EMP, il giocatore deve avere l’abilità “Usare armi da fuoco ad una mano” E “Conoscere Tecnologia Avanzata” per poter sparare, altrimenti gliene è interdetto l’uso).
Alcuni oggetti e caricatori potrebbero essere definiti “avanzati”, richiedendo quindi quest’abilità per essere utilizzati.

Usare Armi Pesanti

Il personaggio è in grado di usare armi pesanti, tenendole obbligatoriamente con entrambe le mani.

Usare proiettore informatico: (prerequisito: programmazione a 1)

E’ la capacità di operare su un proiettore informatico e di sfruttarne le funzioni.

Usare Granate e Armi da lancio

Il personaggio è in grado di utilizzare le granate semplici e le armi da lancio. Con questa abilità è altresì possibile confezionare ordigni esplosivi fissi da demolizione.

Le armi da lancio sono oggetti lanciabili in materassina o gommapiuma, senza anima rigida, lunghi al massimo 15 centimetri. Dichiarano "Stordisci!" e non hanno slot disponibili per i caricatori. Le granate vanno accese e hanno un tempo d'esplosione. Quando una granata scoppia (ovvero, quando il petardo esplose nel senso reale del termine!) si dichiara l'effetto a voce alta, così che tutti possano sentirlo.

Le granate sono fornite dall'associazione e sono le uniche valide InGioco.

Avranno un cartellino TRICK monouso attaccato ad esse che andrà strappato un momento prima dell'accensione. Se il petardo non esplose, la granata non ha effetto e il colpo è sprecato. Può capitare.

NOTA BENE

Su ogni granata è inserito un piccolo petardo dalla ridotta capacità esplosiva. Per ovvie ragioni di sicurezza è vietato nel modo più assoluto:

- *Lanciare una granata contro un altro giocatore.*
- *Trattenerla in mano fino all'esplosione (qualora un personaggio sia paralizzato o impossibilitato a lanciarla, egli dovrà comunque lasciarla cadere ai suoi piedi ad una distanza di almeno 50 cm. da lui).*
- *Mettere una granata nel vestito di un altro giocatore per fargliela scoppiare addosso.*

Qualsiasi comportamento pericoloso si tenga nell'utilizzo delle granate sarà immediatamente

oggetto di sanzione da parte dei master, i quali prenderanno subito provvedimenti, compresa l'espulsione.

Riciclare

Questa abilità permette al personaggio di riciclare le protesi, i cadaveri, i sacchi dell'immondizia, i semilavorati o gli oggetti che hanno un cartellino (tranne i componenti di base) per ritrasformarli in componenti di base. Una volta recuperato un cadavere, un cartellino o un "Dog Tag", bisogna portarlo nella zona di riciclaggio, dove un master ritirerà gli oggetti cartellinati e in cambio darà al personaggio dei componenti di base.

I "Dog Tags" possono essere inseriti nel riciclatore per ottenere ingredienti di base da un Personaggio che abbia acquisito in gioco l'abilità per utilizzare il riciclatore.

Alternativamente, un PNG riciclatore ritirerà il cartellino (o il cadavere o gli oggetti sopra citati) e in cambio darà al personaggio dei componenti di base a sua discrezione.

"Dog Tags": In guerra si definivano così le placche metalliche identificative appese al collo dei soldati. Per Dog Tag si intende un cartellino speciale in possesso dei PNG nemici morti (e solo dei PNG) che dura fino alla fine del live.

Prelevare il Dog Tag da un mostro che non ha ancora subito la Decomposizione Ultrarapida può significare che il personaggio gli ha espantato le parti del corpo più utili per un riciclaggio fruttuoso (ipofisi, bulbi oculari, tiroide, cuore, testicoli, ovaie, piccola componentistica, ecc..)

Il Master consegna quindi un cartellino speciale (il "Dog Tag") al Giocatore dotato dell'abilità Riciclare che effettua una "perquisizione" sul mostro.

Solo i riciclatori sanno come e quali parti del corpo staccare per fare affari con un riciclatore, quindi solo un personaggio con l'abilità Riciclare può ottenere Dog Tags da un Mostro e solo chi possiede l'abilità Riciclare può conservare e ottenere i Dog Tags e consegnarli ad un Master.

Due personaggi con Riciclare possono scambiarsi o regalarsi a vicenda i Dog Tags.

NOTA SULLA SPAZZATURA: qualsiasi personaggio può raccogliere la spazzatura e portarla al PNG o ad un Personaggio che riesca a far funzionare il riciclatore.

Consegnare un Dog Tag a un Master senza avere l'abilità Riciclare per ottenere ingredienti di base significa barare. Chi bara viene sanzionato in PX ed eventualmente espulso dal gioco.

Non Completamente Morto (prerequisito: Addestramento fisico)

Rimani cosciente durante il periodo di "coma". Puoi parlare sottovoce e trascinarti lentamente finchè vieni colpito una volta, poi, pur rimanendo cosciente, non puoi più muoverti. In ogni caso, non puoi usare abilità attive.

Immune alle mutazioni

Le mutazioni non hanno effetti degeneranti sul tuo organismo. Se acquisisci questa abilità passiva dopo avere contratto una mutazione, la degenerazione si arresta.

Immune a debolezza (prerequisito: Addestramento fisico a II)

Dichiari "fottiti " a "debolezza"

Immune a gravità (prerequisito: Addestramento fisico a II)

Dichiari "fottiti " a "gravità"

Immune a stordimento (prerequisito: Addestramento fisico a III)

Dichiari "fottiti" a "stordisci"

Recupero rapido

Spendi metà del tempo per recuperare la forma fisica dopo un intervento chirurgico.

Mentore

Hai speso parte della tua esperienza per essere più bravo a formare e addestrare i nuovi arrivati. Puoi ricevere i "gettoni" da parte dei giocatori e di poterli consegnare ai Master alla fine del raduno per ottenere 100 px in più per ogni gettone ricevuto. Un personaggio non può essere mentore di se stesso (non può "auto" consegnarsi dei gettoni).

(leggi il capitolo sui "gettoni" per comprendere meglio come funziona questa abilità)

Assistente medico (prerequisito: medicina di emergenza a II)

Riduce di 1 minuto il tempo di cura e aumenta la percentuale di successo di una operazione chirurgica. Più assistenti possono ridurre il tempo di cura, ma non lo azzerano (minimo occorre sempre 1 minuto per curare qualcuno)

Medico Leader

Mentre operi un ferito, puoi fargli una dichiarazione curativa su tante parti del corpo (locazioni) quanti sono gli "assistenti medici" che ti stanno aiutando.

Lamerone (prerequisito: conoscere tecnologia avanzata)

Puoi montare un caricatore sulla tua arma corta, e solo sulla tua arma. L'arma corta non può essere usata da nessuno eccetto te.

Artificiere

Sei in grado di aumentare la potenza degli esplosivi che maneggi. Puoi scegliere (di volta in volta) se aumentare di +5 metri l'azione di un'arma "Area X" oppure aumentare di 1 danno la sua efficacia.

Tirannosauro Superdotato:

Puoi impugnare un fucile (arma da tiro a due mani) con una mano sola.

Forzuto (prerequisito: addestramento fisico a I)

Puoi correre mentre trasporti una persona e usi armi pesanti.

Duro a morire (prerequisito: recupero rapido)

Il tuo "coma" dura 10 minuti invece dei normali 5

Costituzione migliore (prerequisito: addestramento fisico)

Il tuo stordimento dura 1 minuto invece dei normali 2. Con l'azione di "accanimento" si prolunga lo stordimento.

Immortale

Il nanoviroide PAX su di te ha un effetto strano e mai visto prima. Dopo i 5 minuti di "morte", subisci la chiamata "cura" in tutte le locazioni. Questa abilità funziona solo se il PAX ha qualcosa da curare (a giudizio insindacabile del master o ad esempio, se finisci in un forno crematorio o sminuzzato in un riciclatore)

Genoma stabile

Non hai malus dovuti alle eccessive clonazioni.

Rad Uh Akbar (o anche "Rad al Bar"):

Il nanovirus ha su di te un effetto di reazione decompositiva ultrarapida aggressiva ed esplosiva. Quando subisci "micidiale" devi dichiarare "micidiale! Area 2" oppure "Distretto! Area 5!"

Costo delle abilità di combattimento e delle abilità passive

Ambidestria --> 400
Addestramento fisico 1 --> 1000
Addestramento fisico 2 --> 1000
Addestramento fisico 3 → 1000
Armatura in pelle --> 300
Armatura in kevlar --> 300
Armatura completa --> 400
Uso avanzato dell'armatura → 500
Armi Corte --> 0 (gratis)
Armi da mischia a una mano --> 200
Armi da mischia a 2 mani --> 500
Armi da fuoco a 1 mano --> 100
Armi da fuoco a 2 mani --> 400
Picchiatore → 1500
Macinaossa → 1000
Tritacarne → 1000
Recupero rapido → 400
Immunità alle mutazioni → 500
Immunità alla debolezza → 800
Immunità alla gravità → 800
Immunità allo stordimento → 800
Non Completamente Morto → 400
Mentore → 500
Usare proiettore informatico → 500
Assistente medico → 200
Medico Leader → 500
Artificiere → 800
Lamerone → 800
Forzuto → 400
Duro a morire → 500
Costituzione migliore → 600
Immortale → 3000
Genoma stabile → 1500
Rad Al Bar → 1000
Armi pesanti --> 500

Usare Granate, Esplosivi e Armi da Lancio --> 500
Conoscere Tecnologia Avanzata --> 800
Riciclare --> 1500

ABILITA' PROFESSIONALI

Al contrario di quelle da combattimento, le abilità professionali sono acquistabili in crescenti livelli di competenza. Ogni livello costa il valore in Px indicato a fianco. Esempio: per avere Meccanica a 3 occorrono 100+200+300 Px.

Medicina di Emergenza

Rappresenta tutto l'insieme di accorgimenti che permettono a un individuo di prestare le cure di primo soccorso ad un suo prossimo. Un esperto in questo campo ancora non è paragonabile a un medico in grado di curare ferite mortali, tuttavia sa come spremere un organismo fino all'ultima goccia di energia e sangue disponibili.

1 - Finchè mimi le opportune cure su un individuo in "coma", arresti il conteggio dei 5 minuti per passare allo stato di Morte. Nel momento in cui ti interrompi (o vieni interrotto), il conteggio riprende da dove si è arrestato. COSTO: 100

2 - Come sopra, ma puoi muoverti trasportando il soggetto ferito. Sai riconoscere tutti i trick "verdi"
COSTO: 200

3 - Mimando in modo verosimile per **5 minuti** le cure su un ferito e utilizzando gli oggetti fisici del proprio kit medico, puoi dichiarare "cura" su una locazione al costo di un medi-tag. Non puoi portare una locazione a più di 1 punto ferita. COSTO: 300

4 - Sai utilizzare i dispositivi con denominazione "droghe mediche" trick di colore verde, se non possiedi questa abilità non sai calibrare i dosaggi e le droghe mediche non hanno effetto. Ogni altro dettaglio sarà comunque specificato sul cartellino. Se sei ancora cosciente, puoi curare una tua locazione ferita da solo con le restrizioni previste al livello 3. Esempio: Alla fine di un combattimento Marco risulta ferito ad un braccio ed ad una gamba, in questo caso può curarsi da solo sia la gamba che il braccio simulando per cinque minuti la scena. COSTO: 400

Meccanica

Rappresenta il bagaglio di conoscenze che un individuo possiede per riparare e migliorare tutte le parti meccaniche soggette a usura o danni: armature, parti meccaniche degli arti e persino armi da fuoco.

1 - Mimando in modo verosimile per **3 minuti** le cure su un ferito e utilizzando gli oggetti fisici del proprio kit di riparazione, puoi dichiarare "Manutenzione" su una locazione. COSTO: 100

2 - Come sopra ma dichiarare "Riparazione!" su una locazione. COSTO: 200

3 - Puoi migliorare i consumi di un arto avendo a disposizione gli adeguati aggiornamenti meccanici e gli ingredienti di base o componenti. COSTO: 300

4 - Strappando un trick "rosso" puoi dichiarare "manutenzione!" immediatamente. Migliori le armi da fuoco e da mischia normali avendo a disposizione gli adeguati oggetti per il miglioramento e gli ingredienti di base o i componenti. COSTO: 400

Programmazione

Rappresenta tutte le conoscenze in ambito informatico di un individuo, nonché la sua capacità di reperire informazioni in gioco attraverso i terminali. La navigazione avviene sia dentro la rete "locale" che quella "cittadina".

1 - Sei in grado di reperire semplici informazioni nella rete. (All'inizio del raduno ti verrà dato un codice per poter accedere a documenti segreti). COSTO: 100

2 - Sei in grado di forzare i sistemi di sicurezza all'interno della rete per ottenere informazioni di livello superiore. L'hacking è a tempo; se superi il tempo limite, vieni scoperto. (All'inizio del raduno ti verrà fornito un codice per poter accedere ai documenti segreti degli altri giocatori). COSTO: 200

3 - Sei in grado di creare documenti falsi per accedere alla rete (utilizzi un'identità fittizia quando entri in rete per non farti scoprire), di ottenere informazioni scritte dai sistemi di rete cittadina e\o di inserire dati a tua discrezione presso sistemi locali o distanti. COSTO: 300

4 - Sei in grado di entrare mentalmente nella rete se possiedi una protesi bionica "Connettore Neurale". Entrandovi in questo modo, il personaggio può ottenere informazioni di alto livello (schemi tecnici, documenti compromettenti), può fornire false informazioni ad altri personaggi e vantaggi di altro tipo. Quando sei all'interno della rete mantieni coscienza dei danni che subisce il tuo corpo, ma non sai chi li sta portando. Puoi quindi decidere di rientrare nel tuo corpo prima che il tuo corpo venga portato in stato di "Coma". Per ritornare nel tuo corpo devi urlare "Disconnesso!" e da quel momento sei fuori. Se vieni portato allo stato di "Coma" mentre sei connesso mentalmente alla rete non puoi più rientrare all'interno del tuo corpo. Se il tuo corpo viene portato allo stato di "Morte", la tua mente presente all'interno della rete inizia a disgregarsi e la tua "anima" viene frammentata nella rete fino a non avere più coscienza di sè. Sei Morto a tutti gli effetti quindi vai in segreteria per fare un nuovo personaggio. COSTO: 400

Elettrotecnica

Rappresenta la capacità di un individuo di progettare e costruire caricatori, circuiti integrati e microprocessori di svariati tipi.

1 – Puoi convertire un caricatore in un TRICK "rosso" con una lavorazione semplice. La scadenza non cambia. Puoi creare chip neurali di classe C e B e il Cassetto Neurale. Poichè questa tecnologia è ampiamente matura e il costo del prodotto finito è molto basso sul mercato. COSTO: 100

2 – Puoi montare provvisoriamente un caricatore avanzato su uno slot normale, dopo 5 minuti il cartellino caricatore va strappato. Puoi creare caricatori di classe C utilizzando materiali presenti in gioco. COSTO: 200

3 – Con una lavorazione semplice, puoi convertire due caricatori uguali in un TRICK "rosso" con scadenza il live successivo. Puoi creare nuovi circuiti per migliorare o peggiorare le prestazioni delle protesi utilizzando congegni o materiali presenti in gioco. COSTO: 300

4 - Puoi creare caricatori di classe B utilizzando congegni o materiali presenti in gioco. Puoi montare provvisoriamente un caricatore avanzato anche su un'arma con uno slot normale (anche senza saper usare tecnologia avanzata) solo sull'arma che usi tu, poi dopo 5 minuti devi stracciare il caricatore. COSTO: 400

Chimica organica e inorganica

Rappresenta tutte le conoscenze necessarie per distinguere, classificare e miscelare le sostanze chimiche al fine di sintetizzare droghe ed esplosivi.

1 – Con una lavorazione semplice puoi prolungare la scadenza di un TRICK fino al live successivo (una sola volta per TRICK). Puoi distinguere ed utilizzare le sostanze chimiche In Gioco e sintetizzare T.R.I.C.K. "Droghe Leggere" (Cura, Euforia, Debolezza) COSTO: 100

2 – Puoi analizzare il contenuto di un composto con una lavorazione semplice e capire se contiene un TRICK. Puoi sintetizzare T.R.I.C.K. "Droghe Pesanti" (Guarigione, Antidoto, Sonno, Siero della Verità) COSTO: 200

3 –. Puoi sintetizzare T.R.I.C.K. "Droghe Letali" (Coma, Contaminazione, Micidiale). Conosci l'effetto di un trick. COSTO: 300

4 – Se lo somministri tu, puoi usare qualsiasi TRICK bianco \ verde come se fosse un TRICK "Euforia!" con un minuto di preparazione. Puoi costruire granate ed esplosivi ("Normali" e "Avanzati") con i materiali In gioco. COSTO: 400

ABILITA' PROFESSIONALI AVANZATE

Chirurgia

La competenza nelle procedure mediche, chirurgiche, chimico\ cliniche e curative di alto profilo.

1 Prerequisiti: medicina 2 + chimica 1

Assistente di base: Mimando in modo verosimile per 5 minuti le cure su un ferito utilizzando l'oggetto "Kit di pronto soccorso" puoi dichiarare "Cura" su una locazione colpita al costo di un medi-tag. COSTO: 200

2 Prerequisiti: medicina 3 + chimica 1

Medico: Come sopra, ma dichiarare "Guarigione!" sulla locazione colpita. COSTO: 400

3 Prerequisiti: Biotecnologia 1 + meccanica 1 + elettrotecnica 1

Primario: Puoi impiantare protesi di classe C ad un individuo, se il suo corpo è predisposto per accettarle. Serve in ogni caso un tavolo operatorio e gli strumenti da operazione per farlo correttamente. COSTO: 600

4 Prerequisiti: Biotecnologia 2 + meccanica 2 + chimica 2 + elettrotecnica 2

Specialista: Puoi impiantare protesi di classe B su un corpo predisposto ad accettarle. In ogni caso servono un tavolo operatorio e gli strumenti da operazioni chirurgiche per farlo correttamente. COSTO: 800

5 Prerequisiti: elettrotecnica 2 + chimica 3 + Programmazione 2

Esperto: Sai usare una "Vasca per la Clonazione Accelerata", se presente in gioco. Portando il cadavere o un oggetto personale di un personaggio nella vasca e operando su di essa per almeno 20 minuti, puoi riportarlo in vita! COSTO: 1000

Biotecnologia

Le competenze legate alla protesica sostitutiva e migliorativa, all'ingegneria genetica, alla transgenesi, al biomedicale e alle scienze biotecniche di tutti i tipi.

1 Prerequisiti: medicina di emergenza 3 + chimica 1

Aiuto Ricercatore: puoi predisporre un corpo alle protesi e ai chip di controllo di classe C installandovi il Cassetto e hai le conoscenze per impiantarvi i chip relativi. COSTO: 200

2 Prerequisiti: chirurgia 2 + chimica 1

Progettista: Puoi creare e costruire potenziamenti cibernetici di classe C. Riduci il tempo di "manutenzione" e "riparazione" di 1 minuto. COSTO: 400

3 Prerequisiti: meccanica 1 + elettrotecnica 1 + chirurgia 2 + Programmazione 1

Ingegnere: Puoi predisporre un corpo alle protesi e ai chip di controllo di classe B installandovi il Cassetto e hai le conoscenze per impiantarvi i chip relativi. Puoi riparare una protesi che ha subito la chiamata "distrutto". Il costo di riparazione è uguale al costo di attivazione della medesima, e il tempo è pari a 1 minuto (minimo) per ogni 100 unità energetiche del costo di attivazione riportato sul cartellino della protesi. Eventuali ingredienti nel costo di attivazione sono considerati consumati, ma non influiscono sul tempo di riparazione. COSTO: 600

4 Prerequisiti: meccanica 2 + elettrotecnica 2 + chimica 2 + chirurgia 2 + Programmazione 2

Specialista: Puoi creare e costruire potenziamenti cibernetici di classe B. COSTO: 800

5 Prerequisiti: meccanica 3 + elettrotecnica 3 + chimica 3 + chirurgia 3 + Programmazione 3

Esperto: Puoi rendere un corpo predisposto alle protesi di classe A e hai le conoscenze per impiantarvi i chip relativi. COSTO: 1000

Per poter costruire i T.R.I.C.K., i caricatori e gli oggetti speciali si necessita del relativo manuale tecnico da trovare in gioco, alcuni manuali sono sulla rete pubblica a disposizione di tutti.

Per poter utilizzare le abilità "medicina d'emergenza", "chirurgia" e "meccanica" è indispensabile

avere a disposizione gli oggetti fisici del relativo "kit". (vedi pagina seguente)

RAPPRESENTAZIONE DEGLI OGGETTI DI GIOCO E DEI LABORATORI

KIT DI PRONTO SOCCORSO

Chi usa l'abilità di "Medicina d'urgenza" o di "Chirurgia" dovrà avere con sé una borsa, una sacca o un marsupio contenente un adeguato numero di oggetti atti a rappresentarlo e senza i quali non sarà possibile mimare tali abilità e neppure consumare i "MEDI-TAG" per curare le persone.

Il laboratorio medico si considera come un Kit di pronto soccorso ai fini del gioco.

Non è permesso sottrarre oggetti dal laboratorio medico per utilizzarli nel proprio Kit, salvo il permesso da parte di un master.

Un Kit di Primo Soccorso IG per essere validato dovrà essere formato da almeno:

- 2 Garze mediche
- 1 Siringa senza ago
- Almeno altri due oggetti medici (uno stetoscopio, un laccio emostatico, cerotti, cannula orofaringea rappresentabile anche con una penna senza l'inchiostro o una cannucchia rigida, eventuali polveri o pasticche non somministrabili ai giocatori; vanno bene anche caramelle tipo tic tac o similari, filo per suture, ecc...)

In totale bisogna avere almeno 5 oggetti che abbiano una funzione reale all'interno del gioco. (i Cerotti valgono come un solo oggetto e devono essere almeno 5).

NOTA: Al kit medico valido saranno forniti 5 Medi-Tag rappresentanti i materiali di consumo In Gioco. Senza questi cartellino (che possono essere comprati, venduti, rubati etc) il kit non può funzionare e viceversa.

KIT DI RIPARAZIONE

Chi usa l'abilità di "Meccanica" dovrà avere con sé una borsa, una sacca o un marsupio contenente un adeguato numero di oggetti atti a rappresentarlo e senza i quali non sarà possibile mimare tali abilità. Se gli oggetti portati saranno considerati sufficienti si potranno mimare le abilità relative (per le quali non è previsto il consumo di materiale usa e getta). In caso contrario, il giocatore non potrà utilizzare i suoi oggetti e dovrà riporli presso i suoi effetti personali in fuori gioco.

Il laboratorio meccanico si considera come un Kit di riparazione ai fini del gioco.

Non è permesso sottrarre oggetti dal laboratorio meccanico per utilizzarli nel proprio Kit, salvo permesso da parte di un master.

Un Kit di Riparazione valido IG dovrà essere formato da almeno 5 oggetti che abbiano funzione reale all'interno del gioco (Es. set di chiavi inglesi, cacciaviti, martello, saldatore, sega a disco, cutter, trapano, ecc...).

NOTA: Al kit meccanico valido sarà fornita un cartellino oggetto speciale "Componenti kit meccanico", rappresentante materiali indispensabili per il suo funzionamento. Questo cartellino non è a consumo, ma senza il medesimo (che può essere comprato, venduto, rubato etc), il kit meccanico non può funzionare e viceversa.

I kit medici e meccanici (oggetti di proprietà dei giocatori) non sono rubabili.

I Medi-Tag e il cartellino oggetto speciale "componenti del kit meccanico" lo sono.

LABORATORI

Presso la location saranno presenti delle aree di gioco (i “laboratori”) presso i quali i giocatori potranno costruire, inventare, modificare o progettare strumenti, oggetti, armi, protezioni, protesi e congegni.

Ricordiamo ai giocatori che, pur essendo articolate, le lavorazioni degli oggetti non rappresentano alcun pericolo per l'incolumità di chi le esegue poiché trattasi di operazioni elementari, e non necessitano di reali professionalità tecniche. Ai giocatori saranno comunque forniti i guanti e i Dispositivi di Protezione Individuale (DPI) previsti dalla legge, al fine di creare e costruire gli oggetti fisici e gli elementi di gioco senza sporcarsi le mani.

I laboratori disporranno di “**materiale di consumo**” e di “**strumenti di lavoro**”.

Il “**materiale di consumo**” sarà a disposizione dei giocatori affinché possano utilizzarlo per eseguire le lavorazioni e\o allegarvi dei cartellini “semilavorato” od “oggetto speciale”. Potranno quindi essere provette vuote da riempire, farine e coloranti alimentari per il laboratorio chimico, pezzi di schede elettroniche per il laboratorio elettronico e rottami metallici e\o altri composti innocui per il laboratorio meccanico.

Il materiale di consumo sarà quindi asportabile dal laboratorio per garantire l'associazione cartellino-oggetto fisico di gioco, con relativo ingombro, come da regolamento.

Gli “**strumenti di lavoro**” di ogni laboratorio (Breadboard, led e cavetti isolati presso il laboratorio elettronico, vetreria di laboratorio presso il laboratorio chimico, piastrine e listelli metallici avvitabili per la simulazione degli assemblaggi presso il laboratorio meccanico) sono le strumentazioni che gli permettono di funzionare correttamente.

In nessun caso, ai giocatori è permesso asportare strumenti, oggetti ed arnesi di lavoro palesemente non disponibili come “materiale a perdere” per creare oggetti o semilavorati, in quanto la perdita di tali strumenti od oggetti comprometterebbe il buon funzionamento del laboratorio.

Parlando di azioni “reali” di gioco, ci sarà quindi un “esplicito ed automatico arbitraggio” delle lavorazioni interessate che dipenderà dalle qualità chimiche, elettroniche e geometriche degli oggetti manipolati.

Di conseguenza, quando una soluzione assumerà il giusto colore o densità (laboratorio chimico), se il led si accenderà perchè il circuito sarà stato ultimato correttamente (laboratorio elettrotecnico) e se la forma dell'oggetto corrisponderà a quella del manuale di istruzioni (laboratorio meccanico) allora la lavorazione potrà dirsi ultimata, con successo o meno a seconda dei casi, a seconda del responso ultimo del Master (che in seguito deciderà se rilasciare o meno un cartellino oggetto, protesi, caricatore, semilavorato o che altro)

Ogni eventuale adeguamento dei vecchi ed obsoleti manuali tecnici già in possesso dei giocatori sarà effettuato durante la fase di iscrizione del personaggio.

Controllo armi e armature

Armi, armature e scudi saranno controllati dallo staff, il quale si riserva il diritto di non accettare armi, armature o scudi che non rispondano alle esigenze di sicurezza o estetiche. All'inizio di ogni evento è quindi obbligatorio presentarsi dai master addetti a tale compito per effettuare il controllo. armi da fuoco

Le armi da tiro accettate sono quelle che sparano gommini in plastica morbida con diametro minimo di 7 mm oppure le armi sparanti cilindretti di gommapiuma da 5-10cm o proiettili soffici senza anima rigida. Si trovano in vendita in diversi negozi di giocattoli, soprattutto nelle grosse catene e in qualche ipermercato.

E' vietato usare qualsiasi modello diverso dalla tipologia sopra descritta, a meno che lo stesso non

venga testato e approvato dal gruppo master al completo.

E' vietato usare le armi da fuoco per parare i colpi delle armi da mischia e per combattere. Con un'arma da fuoco è possibile solo sparare.

Le armi da tiro devono essere verosimili ed esteticamente accettabili. Da Background è possibile mantenere queste armi con la colorazione variopinta e plasticosa tipica dei giocattoli (poiché sono effettivamente tali, in quanto provenienti da una fabbrica cittadina che li produce). Possono essere modificate esteticamente mediante verniciatura di colore nero, argento, bronzo e/o incollaggio di parti elettroniche o meccaniche aggiuntive, meramente estetiche. E' severamente vietato modificare la struttura interna di un'arma da fuoco per aumentarne la potenza o per qualsiasi altro motivo poiché ciò potrebbe renderla insicura per sé e per gli altri giocatori.

Armi da mischia

Le armi ammesse si dividono in due categorie: Armi in materassina o all'italiana e Armi di poliuretano ricoperto di lattice. Le armi di entrambe le categorie devono essere verosimili ed esteticamente accettabili.

Armi in materassina:

L'anima deve finire 7 cm prima della punta e almeno 5 cm prima del pomo della spada e deve essere integra, quindi non presentare nessun tipo di taglio o danneggiamento.

L'arma non deve flettere troppo e l'anima all'interno deve essere ben stabile.

Le armi da lancio sono oggetti lanciabili in materassina o gommapiuma, senza anima rigida, non hanno una lunghezza massima, ma tutto ciò che supera i 15 cm sarà pesantemente controllato dal corpo master per valutarne la sicurezza.

Armi in poliuretanoricopertodi lattice:

L'anima deve finire almeno 5 cm prima della punta e almeno 1 cm prima del pomo della spada e deve essere integra, quindi non presentare nessun tipo di taglio o danneggiamento.

L'arma non deve flettere troppo e l'anima all'interno deve essere ben stabile.

SONO VIETATE LE ARMI COSTRUITE CON ANIME IN METALLO, LEGNO O BAMBU'. I materiali idonei per la costruzione dell'anima di un'arma sono quindi tubi in PVC o vetroresina

Armature di pelle, Kevlar e Armatura Completa)

Le armature devono essere sicure, quindi non devono avere angoli vivi che possano graffiare o rovinare le armi altrui. Le armature devono essere verosimili ed esteticamente accettabili. Affinché una locazione sia adeguatamente protetta, l'armatura deve ricoprirne almeno il 50%.

- **Pelle:** Spolverini e giacche di pelle pesanti sono considerate validi.
- **Kevlar:** Corpetti antiproiettile e protezioni antisommossa, protezioni da motocross e/o da arti marziali, parastinchi imbottiti, placche di materassina aderenti al vestito in modo credibile.
- **Armatura completa:** composte da pezzi, placche o frammenti di armature antisommossa, placche borchiate, protezioni pesanti unite tra di loro da articolazioni semplici; è possibile anche utilizzare placche plastiche ottenute da vasi o fusti purché allestite e unite in modo credibile. L'armatura deve coprire almeno l'80% di tutto il corpo (torso, entrambe le braccia ed entrambe le gambe). Deve comprendere anche un elmo o un casco intero o parziale (a seconda del modello) tenuto indosso. Se l'armatura non è completa dell'elmo o del casco, non si applicano gli effetti dei potenziamenti. Non è possibile sfruttare questo tipo di armatura in una sola locazione. Nel suo insieme, l'apparenza di questo tipo di armatura può anche essere non omogenea.

PROIETTORE INFORMATICO

Per essere valido In Gioco, il "proiettore informatico":

- Deve avere la forma di una specie di radiocomando, pistola o utensile impugnabile con una mano
- Deve essere di grandezza non inferiore a 25x15x5 centimetri
- Deve poter proiettare un fascio laser rosso\verde o un ristretto cono di luce bianca a bassa intensità luminosa, secondo tutte le regole vigenti sulla sicurezza, e in ogni caso, il fascio non deve essere MAI puntato contro gli occhi.